



Karutoon

# UCAPAN REKTOR

Selama 30 tahun penubuhan ASWARA, Fakulti Animasi dan Multimedia yang ditubuhkan pada tahun 2010 telah berjaya menghasilkan alumni dan pelajar yang kini berkhidmat dalam industri animasi, permainan digital, dan teknologi kreatif di peringkat tempatan dan antarabangsa. Dasar Kebudayaan Negara (DAKEN) adalah sebuah inisiatif yang dipegang teguh oleh ASWARA untuk memelihara, mempromosikan, dan mengembangkan warisan budaya dan seni negara. DAKEN berperanan membina identiti nasional yang kukuh melalui seni dan budaya, serta memastikan kelestarian nilai-nilai tradisional dalam era pemodenan dan globalisasi. Melalui penawaran program berteraskan animasi dan multimedia, kita dapat menyaksikan masa depan animasi dan permainan digital di Malaysia yang menggabungkan naratif budaya dan warisan tempatan dalam konteks media dan penciptaan. Usaha ini bukan sahaja memupuk bakat baharu tetapi juga memperkaya landskap seni dan budaya kita dengan karya-karya kreatif yang berteraskan naratif budaya dan warisan Malaysia. Tahniah diucapkan kepada para pelajar Fakulti Animasi dan Multimedia atas kejayaan dalam memenuhi aspirasi negara dalam membangunkan industri animasi dan permainan digital, sambil menjulang seni, budaya, dan warisan negara.

“ASWARA - Melangkah ke hadapan bersama tradisi.”

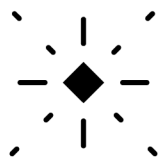
Sekian, terima kasih.

YBrs. Dr. Tan Awang Besar

Rektor, Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)







## UCAPAN DEKAN

Saya ingin mengucapkan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua yang terlibat dalam Penilaian Tahun Akhir 2024 Fakulti Animasi dan Multimedia tahun ini. Para pelajar ini telah melahirkan beberapa karya animasi dan seni permainan digital yang benar-benar menunjukkan bakat dan kreativiti para pelajar dalam menginterpretasikan tema yang diberikan iaitu Superstitious Belief atau Kepercayaan Karut. Di Fakulti Animasi dan Multimedia, para pelajar dilatih untuk mengangkat budaya dan warisan dalam karya mereka, selari dengan praktis sebagai neo-budayawan atau cultural futurists yang mengangkat seni, budaya, dan warisan seiring dengan perkembangan teknologi semasa. Kerangka unik ini mendorong pelajar untuk mencipta karya-karya yang mencerminkan nilai budaya dan seni. Program-program yang dirangka dengan teliti ini direka bekerjasama dengan profesional industri untuk memastikan kesiapsiagaan graduan dalam industri kreatif yang dinamik dan kompetitif. Melalui pendekatan holistik ini, Fakulti Animasi dan Multimedia memberdayakan pelajar untuk menyumbang secara bermakna kepada landskap global animasi dan seni permainan digital melalui karya-karya yang kaya dengan nilai warisan budaya sambil mengikuti peredaran teknologi kreatif. Penilaian Tahun Akhir 2024 KARUTOON ini merupakan salah satu inisiatif dalam memastikan budaya kerja para pelajar kekal relevan di dalam industri yang senantiasa berkembang selain inisiatif program fakulti yang bersifat komuniti-sentrik dan berteraskan pembelajaran sepanjang hayat. Sekali lagi, ucapan tahniah saya ucapkan kepada para pelajar yang telah menjayakan “KARUTOON” Penilaian Tahun Akhir 2024.

Sekian, terima kasih.

Ts. Siti Noraisyah Abd. Rahman  
Dekan Fakulti Animasi dan Multimedia,  
Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)



# UCAPAN PENYELARAS

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh dan salam sejahtera,

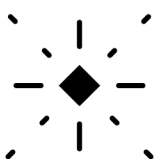
Selamat datang kepada para pembaca yang budiman. Katalog Penilaian Tahun Akhir PeTA ini dihasilkan dengan tema "Kepercayaan Karut," bertujuan untuk berkongsi informasi, produk, dan bakat pelajar yang diharapkan memberi manfaat kepada semua yang membacanya. Tema ini digabungkan dengan kartun, menghasilkan kata kunci PeTA FAM tahun ini iaitu #Karutoon. Setiap helaian dalam katalog ini adalah hasil usaha gigih dan dedikasi, diharapkan dapat membuka minda dan hati pembaca untuk lebih memahami dan menghargai pilihan yang ditawarkan. Tema "Kepercayaan Karut" dipilih untuk memberikan penghargaan kepada budaya dan warisan kita, serta untuk menyedarkan pembaca tentang kepentingan memelihara tradisi dan cerita rakyat. Dalam kategori karya animasi, kita disajikan dengan karya seperti 'Mimpi' (RedDot Animation), 'Rendang Dara?' (PyuaYuki Productions), dan 'Habuk' (TrioFlame Studio). Setiap karya ini bukan sekadar animasi bahkan sebagai medium untuk menunjukkan kemampuan para pelajar menyampaikan cerita yang menghiburkan dan penuh makna. Pada bahagian seni permainan digital, karya pelajar seperti 'Senandung Teratai' (HANARERO), 'Echoes of Redemption' (Gladiator Trio), dan 'Handai' (Hyundai) menunjukkan bagaimana kepercayaan karut digarap ke dalam bentuk permainan digital yang interaktif dan menarik. Saya juga berharap agar katalog ini dapat menjadi sumber inspirasi dan rujukan yang berguna kepada pembaca pada masa akan datang. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi sokongan dan bantuan dalam menjayakan penerbitan katalog ini. Selamat membaca dan semoga anda mendapat manfaat yang besar.

Sekian, terima kasih.

Ts. Husna Adlyna binti Sidek  
Timbalan Dekan Fakulti Animasi dan Multimedia,  
Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)







## INDEKS

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| MIMPI oleh RedDot Animation             | 1  |
| RENDANG DARA? oleh PyuaYuki Productions | 4  |
| HABUK oleh TrioFlame Studio             | 7  |
| Senandung Teratai oleh HANARERO         | 9  |
| Echoes of Redemption by Gladiator Trio  | 11 |
| Handai oleh Hyundai                     | 13 |



# MIMPI

oleh  
RedDot Animation



NURAFIQAH

TOONBOOM

AFTER EFFECTS

ADOBE PREMIER PRO

PHOTOSHOP



## Sinopsis

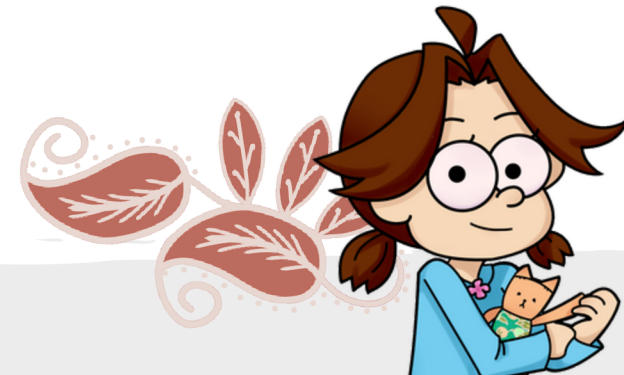
Cempaka merupakan seorang kanak-kanak biasa yang tinggal di rumah neneknya buat sementara waktu menanti ibunya balik kerja. Cempaka selalu bermain dalam keadaan posisi yang memudahkan kesihatan badannya, nenek Saloma iaitu nenek Cempaka selalu menegurnya tetapi tidak dihiraukan oleh Cempaka. Suatu hari pada waktu petang, Cempaka tertidur ketika bermain dan termimpi perkara aneh.

## Konsep Seni

Berdasar tema yang diberikan iaitu kepercayaan karut saya mendapat idea untuk menggunakan konsep seni dari animasi bersiri iaitu Gravity Falls yang mempunyai gaya seni yang simple, *cartoon*, misteri dan *supernatural*. Dalam animasi inilah saya banyak inspirasi dari segi konsep seni yang hendak disampaikan dalam animasi Mimpi. Saya juga telah memasukkan elemen-elemen dan konsep seni Melayu Selangor dan Penang dengan tema yang diberikan. Ramai orang setuju akan pilihan konsep ini mengikut tema yang dipilih seperti "Jangan Meniarap Sambil Kaki Menyabung, Nanti Mak Meninggal" kerana agak misteri dan seram.

## Proses Membina Animasi

Selepas proses animatik sudah dihasilkan. Bermulanya semester 6, saya mula melakukan proses animasi mengikut adegan dan babak. Perisian yang digunakan untuk menganimasikan Mimpi ialah *Toon Boom Harmony*. Aset persekitaran dan menganimasikan key poses dilukis oleh saya sendiri. Dalam untuk proses menganimasikan cerita, merupakan cabaran yang hebat saya lalui sebagai seorang calon animator dalam produksi animasi sendiri berseorangan. Dari juruanimasi, juru warna dan juru-pembersihan (*Clean-up artist*) dihasilkan oleh saya sendiri. Setelah selesai proses penganimasian, bermulanya proses pengubahan warna dan rupa menggunakan perisian *Adobe After Effect* dan memasukkan rakaman akhir ke dalam *Adobe Premiere Pro* untuk penyuntingan dan *voice overs* serta *sound effects*.







## Reka Bentuk Karakter

Semasa awal-awal menghasilkan konsep karakter, saya ingin mereka watak Cempaka seperti kanak-kanak perempuan yang lemah lembut dan kelakar seperti *Mabel Gravity Falls*. Kerana diikutkan pada brief idea yang telah dihasilkan perwatakan Cempaka sebagai seorang kanak-kanak perempuan seperti Mabel itulah yang digambarkan. Walaubagaimanapun, atas konsep reka bentuk yang sama dan tiada aura elemen tersendiri saya mengubah dari segi gaya seni watak yang lebih kemelayuan dan lebih ringkas sama seperti watak Nenek Saloma. Untuk watak Nenek Saloma diinspirasi oleh gaya pemakaian nenek ketika zaman dahulu seperti menutup rambut dengan kepalanya memakai anak tudung dan sarung dengan kain berwarna pudar. Menampakkan ia seakan berada di suasana penduduk kampung dalaman.

## Reka Bentuk Latar Belakang

Latar belakang animasi *Mimpi* banyak menggunakan warna-warna kayu rumah lama atau pokok kayu seperti coklat tanah dan coklat batang pohon dan warna suasana perkampungan kerana latar belakang *Mimpi* banyak memfokuskan adegan rumah kayu tradisional di sebuah pekan pada era 90-an. Dalam memilih warna-warna yang lembut untuk dapatkan hasil yang cartoon, seram dan misteri. Terdapat juga beberapa adegan yang ditekankan warna gelap untuk menyampaikan perasaan ketegangan kepada penonton. Dari segi *look and feel* pula, reka bentuk latar belakang dilukis seakan-akan lukisan menggunakan *flat color*, sejajar dengan sasaran kami iaitu *cartoony* and misteri.

## Papan Cerita

Sepanjang proses papan cerita dan jalan cerita *Mimpi* banyak kali berubah semasa pra-produksi. Saya juga berkongsi idea dan pendapat bersama kumpulan lain untuk mengukuhkan lagi jalan cerita *Mimpi*. Kekurangan yang banyak saya lakukan semasa membuat papan cerita ialah kurangnya pergerakan kamera dalam adegan. Setelah beberapa sesi tunjuk ajar dengan pensyarah, saya membuat keputusan untuk meneruskan papan cerita ini yang telah diubah. Keseluruhan papan cerita adalah sebanyak 6 muka surat (6 panel per surat).





TOTE BAG

RM15



58 MM BUTTON BADGES

RM 5

# MIMPI MERCHANDISE



A6 STICKER SET

RM 5



# RENDANG DARA? oleh PyuaYuki Productions



## DAYANG IZZAH MAISARAH

PAINT TOOL SAI

ADOBE AFTER EFFECTS

ADOBE PREMIER PRO

ADOBE PHOTOSHOP



## NURUL HUSNA

PAINT TOOL SAI

ADOBE AFTER EFFECTS

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP



## Sinopsis

Seorang jejaka bernama Ros kelihatan sedang menyanyi di dapur sambil menyediakan hidangan makanan. Bau masakan melayang keluar tingkap ke rumah jiran, menarik perhatian seorang lelaki tua iaitu Jiran Ros yang baru sahaja pindah. Jiran tua itu tertanya-tanya bau masakan kegemarannya dan ingin melihat siapa jirannya yang sedang memasak. Jiran tua itu menjadi terpesona dengan betapa lemah lembutnya ketika Ros menari dan mempunyai suara yang merdu apabila Ros sedang menyanyi sambil memasak. Ibu Ros muncul dan menegur Ros kerana menyanyi semasa memasak, kerana ia adalah tabiat buruk dan boleh menyebabkan makanan hangus. Mak Ros mematikan gramofon, mendedahkan bahawa Ros hanya menyejukkan bibir dengan muzik yang dimainkan olehnya. Ros akhirnya bercakap, mengejutkan penonton yang tidak diundang iaitu Jiran dengan sebuah kejutan yang tidak dijangka.

## Konsep Seni

Berdasar tema yang diberikan iaitu Kepercayaan Karut, kami memilih "Anak Dara dilarang menyanyi di dapur, nanti kahwin dengan orang tua". Menurut daripada soal selidik yang telah kami berikan kepada penonton sasaran, ramai yang bersetuju dan memilih inspirasi konsep seni dari animasi bersiri *When Marnie was There* dan *Centaurworld*. Kami telah memasukkan elemen-elemen dan konsep bangsa Melayu, antaranya seperti masakan tradisional "Rendang".

## Proses Membina Animasi

Sebelum mulanya semester 6, kami sudah pun menyiapkan animatik. Pada masa yang sama, kami mula menulis lagu untuk animasi ini yang bertajuk "Oh Sayang". Kami mendapat bantuan kompos untuk menghasilkan lagu daripada Wan Nuraqila Diana Binti Wan Muhd Rizal (Akie). Kami terus mulakan proses animasi mengikut adegan dan babak. Perisian yang digunakan untuk menganimasikan "Rendang Dara?" ialah *Paint Tool Sai*. Aset persekitaran dan Latar belakang dilukis oleh Husna manakala Izzah mereka bentuk watak dan melakar *key poses*. Setelah siap proses penganimasian, husna membuat pengubahan warna dan rupa menggunakan perisian *Adobe After Effect* manakala Izzah mula memasukkan rakaman akhir ke dalam *Adobe Premiere Pro* untuk penyuntingan dan masukkan *voice overs* serta *sound effects*. Izzah juga adalah penyanyi lagu "Oh Sayang" untuk animasi ini.



## Reka Bentuk Karakter

Semasa awal-awal *idea pitch*, kami ingin mereka Ros seperti *Howl* dari *Howl's moving castle*. Jejak yang mempunyai wajah yang cantik. Kami mereka Ros mempunyai rambut panjang untuk *plot twist* animasi ini. Ros memakai baju kemeja yang berwarna merah dan memakai seluar palazzo berwarna oren. Ros juga menggunakan apron untuk melambangkan dia sedang memasak di dapur.

## Reka Bentuk Latar Belakang

Latar belakang animasi "Rendang Dara?" ini banyak menggunakan suasana di dapur. Dapur yang kami mereka adalah inspirasi daripada dapur pada tahun 90-an.

## Papan Cerita

Sepanjang proses papan cerita animasi ini, Kami bercadang untuk mencipta lagu khas untuk animasi "Rendang Dara?" ini. Sewaktu *pre-production* papan cerita, kami menggunakan lagu Bossanova versi Wann untuk sementara waktu. Kami memilih lagu ini kerana mempunyai vibe tahun 90-an.





## RENDANG DARA? BUTTON BADGES



Coated with one-of-a-kind Stardust finishing!



# HABUK

oleh  
TrioFlame Studio



## Sinopsis

Saras, seorang wanita India, menghadapi hari yang sukar dengan kehilangan pekerjaan dan perpisahan yang menyakitkan, mendorongnya ke arah kemurungan. Tanpa diduga, seekor kucing hitam menjadi pelipur laranya, menentang stereotaip. Semasa dia membelai kucing itu, keajaiban berlaku, membawa harapan dalam masa paling gelapnya. Cerita ini menerokai kelebihan yang tidak dijangka dan mencabar kepercayaan tentang simbol tuah, menunjukkan bahawa keselamatan boleh datang daripada sumber yang mengejutkan.

## Konsep Seni

Berdasar tema yang diberikan iaitu kepercayaan karut, kumpulan kami mendapat idea untuk menggunakan konsep seni dari animasi bersiri iaitu "Adventure Time" yang mempunyai gaya seni yang menarik dan fleksibel. Dalam animasi ini juga banyak kami banyak inspirasi dari segi konsep seni yang hendak disampaikan dalam animasi Habuk. Kumpulan kami telah meletakkan watak-watak dari pelbagai bangsa seperti Melayu, India dan Cina. Melalui tinjauan yang kami telah lakukan, ramai yang bersetuju akan memilih konsep ini mengikut tema yang dipilih seperti "kucing hitam membawa malang" untuk memecahkan stereotaip masyarakat mengenai kucing hitam.

## Proses Membina Animasi

Selepas proses penghasilan animatik selesai. Bermulanya semester 6, kami mula melakukan proses animasi mengikut adegan dan babak. Perisian yang digunakan untuk menganimasikan Habuk ialah *Adobe Character Animator*. Untuk aset persekitaran kami menggunakan *Adobe Illustrator*. Perisian untuk penghasilan lagu adegan ialah *Garageband* serta untuk lakon suara dan kesan bunyi kami menggunakan perisian dalam talian iaitu *OVR (Online Voice Recorder)*. Untuk bahagian composition kami menggunakan *Adobe After Effects* manakala bahagian editing menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Semasa proses ini banyak yang kami perbaiki bagi mendapatkan hasil yang lebih bagus untuk dipaparkan.

## Ijazah Sarjana Muda Animasi (Dengan Kepujian)

### MUHAMMAD NUR IHSAN

ADOBE CHARACTER ANIMATOR

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE AFTER EFFECTS

ADOBE PREMIERE PRO



### NUR AUNI ANTASYA

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE ANIMATE

ADOBE PREMIERE PRO

TOONBOOM



### MUHAMMAD ALIEF HAIQAL

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE FRESKO

TOONBOOM





## Habuk Storyboard



## Turnaround



## Saras Turnaround



## Reka Bentuk Karakter

Semasa awal-awal menghasilkan konsep karakter, kami ingin mereka watak Saras sebagai seorang perempuan berbangsa India yang berumur lingkungan 25 tahun yang memakai baju sari tetapi kami telah mengubah kepada Saras memakai baju yang lebih moden kerana ia lebih sesuai dengan tinjauan yang kami telah lakukan. Manakala watak Habuk, kami menumpukan watak kucing yang berwarna hitam yang mempunyai mata yang bulat yang dapat memberi tuah setiap kali Habuk membuka matanya. Untuk watak Abe Burger, kami diinspirasi oleh penjual burger yang berdekatan dengan rumah kami.

## Reka Bentuk Latar Belakang

Latar belakang animasi Habuk diinspirasi daripada tema warna "Dark Academia" dan ilustrasi vector. Melalui tinjauan yang kami telah lakukan, ramai yang memilih lokasi latar belakang bagi animasi Habuk adalah di kawasan bandar. Kami banyak menekankan warna2 yang kontras bagi latar belakang animasi Habuk bagi dapat membezakan antara reka bentuk watak dan latar belakang.

## Papan Cerita

Sepanjang proses papan cerita dan jalan cerita Habuk, kami banyak bertukar pendapat dan juga berkongsi pendapat bersama kumpulan lain untuk memantapkan lagi jalan cerita Habuk. Kekurangan yang ada pada kami semasa proses membuat papan cerita ialah dari segi skrip untuk setiap adegan babak. Setelah beberapa sesi perbincangan dan tunjuk ajar bersama pensyarah, kami mengambil pendapat yang telah diberikan oleh pensyarah untuk melaraskan skrip dalam adegan.



# SENANDUNG TERATAI

oleh  
HANARERO



## Sinopsis

Mengisahkan Rehan bertekad untuk mencari anaknya, Hafiz, yang hilang di dalam hutan kampung halaman mereka, Kampung Jihtera, setibanya waktu senja. Pokta, ketua kampung Jihtera, mengesyaki hantu Teratai telah menculiknya kerana anaknya tidak pulang sebelum senja. Risau akan keadaan Hafiz yang telah hilang, Rehan mengabaikan amaran penduduk dan masuk ke dalam hutan menyeramkan. Rehan mengharungi hutan sedalam yang mungkin sehingga menemui sebuah perkampungan terbiar. Apakah nasib yang menanti Rehan dalam usahanya mencari Hafiz yang hilang?

## Konsep Seni

Projek ini terinspirasi daripada satu permainan video bernama Walking Dead series yang menggunakan 3D elemen dengan gaya kartun sebagai konsep seni mereka. Kami juga mengambil inspirasi dari permainan video Genshin Impact untuk elemen sinematik dalam projek kami. Kedua-dua permainan video ini diminati oleh dua orang daripada kumpulan bertiga, dan oleh kerana seorang lagi sangat suka dengan permainan bergenre seram, kami menggabungkan ketiga-tiga idea ini menjadi satu permainan video sesuai dengan minat kami bertiga.

## Reka Bentuk Karakter

Karakter utama iaitu Rehan pada awalnya digambarkan sebagai seseorang yang mempunyai ciri-ciri kebapaan tipikal seperti rambut kemas berskema, bentuk badan yang biasa, dan berkaca mata. Akan tetapi oleh kerana hendak mengelakkan pandangan berat sebelah, kami memutuskan untuk mengubah sedikit reka bentuk Rehan sejajar dengan persekitaran permainan video ini. Untuk Teratai pula, kami mengambil inspirasi daripada karakter Geisha didalam permainan video Identity V dari ciri-ciri perwatakan dan tingkah laku yang sopan tapi menakutkan. Kami juga menekankan pemakaian wanita Kedah zaman dahulu untuk proses reka bentuk Teratai dari segi pemakaiannya.

### MUHAMMAD HAFIZ HAMIZAN

UNITY

MAYA

ADOBE AFTER EFFECTS

TOONBOOM



### NURFATHINAH FARHAH

CLIP STUDIO PAINT

ADOBE AFTER EFFECTS

SUBSTANCE PAINTER

ADOBE PHOTOSHOP



### FARHA NAJWA

BLENDER

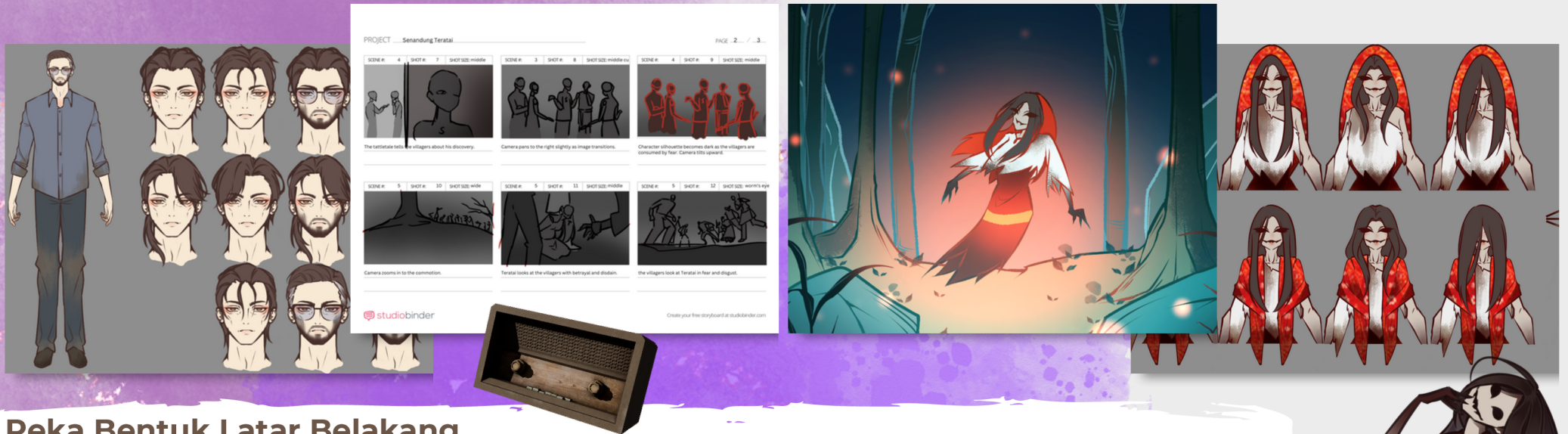
UNITY

ZBRUSH

SUBSTANCE PAINTER







## Reka Bentuk Latar Belakang

Kami menerapkan suasana hutan malam yang tenang bagi latar belakang projek kami. Pokok-pokok, tumbuhan, barangan serta perumahan yang berada di dalam hutan ini bersifat stylized realism dan bergayakan kartun, ini bertujuan untuk mendorong konsep seni yang bertemakan 3D kartun. Kami memilih kombinasi warna ungu dan biru sebagai warna suasana kerana kami ingin menekankan perasaan 'rahsia disebalik ketenangan' semasa pemain menjelajahi hutan ini. Sebagai tambahan untuk menampakkan lagi elemen tenang ini, kami juga bersetuju untuk meletakkan kunang-kunang dipersekitaran hutan.

## Papan Cerita

Kami memulakan proses kajian papan cerita dengan menonton kesemua cutscene papercut-style daripada permainan digital Genshin Impact. Hasil daripada itu, beberapa scene daripada klip video berbeza dipilih untuk dijadikan inspirasi utama daripada segi sudut kamera, transisi dan komposisi. Mood yang menarik juga diekstrak untuk di implementasi ke dalam papan cerita yang dibina untuk projek Senandung Teratai.

## Reka Bentuk Karakter

Kami memulakan projek permainan video pada awal semester lima dengan persetujuan cerita dari penyelia produksi setelah beberapa siri penyemakan. Di bawah bimbingan dalam penggunaan visual skrip ReGraph, kami menghasilkan boxed-up untuk peta projek dan sistem mekanik yang diperlukan. Pada semester enam, kami mula membina projek tersebut dan membahagikan kerja kami. Kami menggunakan Adobe After Effect bagi tujuan pembikinan video, Blender dan Substance Painter untuk penghasilan model, dan juga Unity Engine untuk pembinaan permainan video. Fathinah merupakan Main Artist dalam kumpulan ini. Fathinah mengambil tanggungjawab untuk menghasilkan konsep, papan cerita, cerita sinematik 2D, dan melukis tekstur model. Fathinah juga ditugaskan untuk mengendalikan semua dokumentasi penting yang diperlukan untuk kumpulan ini. Farha merupakan juru model 3D dan Pelakon suara dalam kumpulan ini. Tugas Farha adalah menguruskan kesemua penghasilan 3D model dan penghasilan tekstur dari sudut prop, persekitaran dan karakter. Farha juga merupakan pelakon suara kepada antagonis, Teratai. Hafiz merupakan Game Designer dan juga ketua kumpulan ini. Sebagai ketua kumpulan, Hafiz mengawal arah seni secara keseluruhan, membina permainan video dan memastikan pembinaan hutan, perkampungan terbiar, karakter dan elemen lain sesuai dengan visi kumpulan. Hafiz juga bertanggungjawab untuk menangani masalah teknikal semasa proses pembinaan, juga mengendalikan audio yang diperlukan dalam permainan tersebut.



# ECHOES OF REDEMPTION

oleh Gladiator Trio

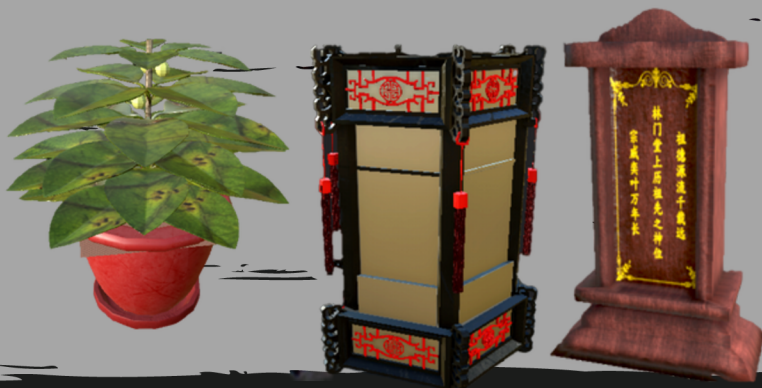


## Sinopsis

Kevin kembali ke kampung halamannya untuk mengawasi projek pembinaan, dengan tujuan untuk memodenkan kampung tersebut. Skeptical terhadap kepercayaan dan tradisi budaya, dia mencemooh kepercayaan penduduk kampung tentang penghormatan kepada nenek moyang. Pemikiran rasional dan saintifiknya dari bandar menyebabkan dia mengabaikan amaran penduduk kampung. Kevin mengarah pasukannya untuk merobohkan tempat nenek moyang Kampung Gunung Lim, secara tidak sengaja mereka melepaskan roh jahat dan roh nenek moyang penempatan itu. Ini menyebabkan Kevin terperangkap dan untuk membebaskan diri, dia harus memohon maaf kepada nenek moyangnya dan belajar menghormati warisannya. Dalam perjalanannya, dia bertemu Mei yang merupakan "Spirit Guardian", lalu membimbingnya menghadapi cabarannya.

## Konsep Seni

Konsep seni kami dalam bentuk 2D lebih cenderung kepada gaya "anime". Kami lebih berminat dan yakin dengan gaya ini kerana ia merupakan sebahagian daripada sebab kami mengambil kursus ini. Oleh kerana webtoon mula meningkat dan menarik lebih banyak penonton, kami juga cuba mendekati gaya ini dalam cutscene kami yang ditunjukkan dalam bentuk "motion comic". Dari segi 3D, kami memilih gaya low poly. Ini akan membantu kami dalam mengoptimalkan permainan digital kami dan menyediakan pengalaman yang lebih lancar.



Ijazah Sarjana Muda Seni Permainan Digital (Dengan Kepujian)

### MOHAMAD ANIQ

AUTODESK MAYA



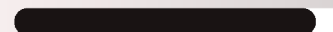
UNITY



ADOBE PHOTOSHOP



ADOBE SUBSTANCE PAINTER



### TIEH SIEW SHUEN

CLIP STUDIO PAINT



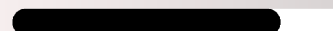
ADOBE PHOTOSHOP



UNITY



ADOBE PHOTOSHOP



### AHMAD FARHAN AQIL

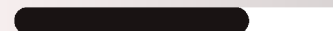
AUTODESK MAYA



ADOBE PREMIERE PRO



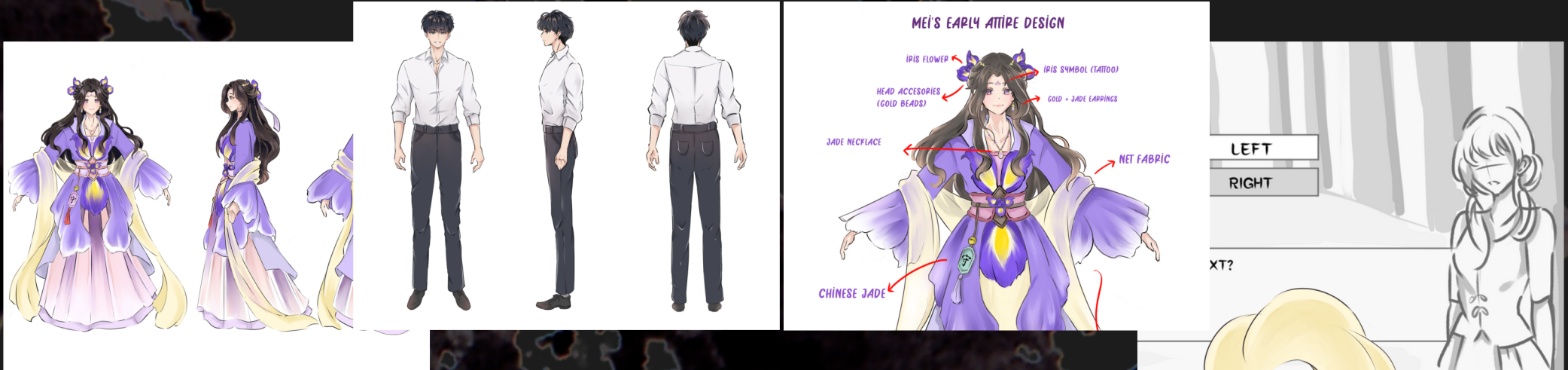
ADOBE SUBSTANCE PAINTER



UNITY







## Reka Bentuk Karakter

Kevin adalah watak utama tetapi reka bentuknya kekal sederhana kerana pekerjaannya sebagai pengurus pembinaan. Kami telah melakukan kajian mengenai pakaian pengurus pembinaan dan menyedari bahawa memakai pakaian formal adalah kod pakaian untuk pekerjaan tersebut. Oleh itu, kami memilih baju formal putih yang ringkas dengan seluar biru gelap. Sebaliknya, Mei adalah watak yang paling sukar bagi kami dalam menentukan pakaiannya. Sebagai "Spirit Guardian", kami ingin menjadikannya kelihatan suci. Kami juga diinspirasi oleh bunga iris yang terkenal untuk menghalau roh jahat. Oleh itu, ia menjadi elemen untuk pakaian Mei kerana visual bunga itu unik dengan maknanya yang sesuai dengan peranan Mei dalam permainan digital ini.

## Reka Bentuk Latar Belakang

Latar belakang untuk permainan digital kami kebanyakannya gelap dan suram. Kami ingin mempersembahkan suasana yang lebih menyeramkan dan menakutkan melalui pencahayaan dan pemilihan warna yang bersesuaian. Latar belakang kami juga dicirikan oleh pemilihan warna yang redup dan pudar, yang menimbulkan suasana vintaj dan sedikit suram. Warna coklat gelap mendominasi, terutamanya pada pintu kayu dan beberapa perabot, menambahkan elemen bumi yang kaya kepada suasana tersebut. Jubin lantai dan dinding yang berwarna beige atau tan menawarkan latar belakang.

## Papan Cerita

Papan cerita kami telah melalui banyak perubahan untuk penambahbaikan pada jalan cerita dan skrip. Kami mempunyai sejumlah 35 halaman yang terdiri daripada dua panel setiap muka surat. Kami menghadapi banyak masalah dalam menentukan sudut kamera dan telah membuat lebih banyak perubahan selepas menerima panduan daripada pensyarah kami.

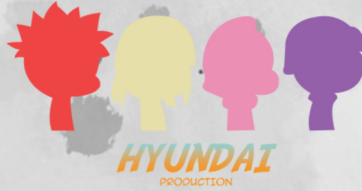
## Proses Membina Game

Pada semester kelima, kami telah mula menyediakan "boxed-up scene" dalam Unity dengan memastikan semua mekanik permainan berfungsi dengan baik. Sebelum semester keenam bermula, kami memberi tumpuan kepada arah seni permainan kami dan mula merancang latar belakang dan watak. Farhan dan Aniq sebagai juru model telah mula memodelkan aset dan latar belakang dalam Maya sebaik sahaja kami melawat "Chan She Shu Yuen Ancestral Hall" dan Tokong Thean Hou. Mereka juga menggunakan Substance Painter untuk mencipta tekstur bagi aset tersebut. Siew Shuen sebagai artis 2D, menggunakan Clip Studio Paint Pro untuk mereka watak dan "User Interface (UI)" sebelum melukis cutscene. BGM permainan digital kami digubah oleh Vinton Jonah Low, seorang pelajar dari fakulti muzik di ASWARA. Dengan adanya AI yang telah mula menjadi kebiasaan dalam kehidupan kita, kami juga meminta bantuan Suno.AI untuk menjana lebih banyak BGM kerana kami cuba menerapkan AI dalam proses produksi kami.



# HANDAI

oleh Hyundai



## Sinopsis

Pemain akan bermain sebagai MEGAT, seorang pelajar sekolah rendah yang menemani rakan-rakannya yang baru tiba ke sambutan parti hari jadinya sambil menerokai persekitaran Kampung Hayat. MEGAT dan rakan-rakan harus menempuhi halangan dan cabaran dihadapi beliau untuk ke taman permainan kampung tersebut, dimana ia adalah tempat sambutan hari jadi beliau berlaku. Di antara lokasi-lokasi yang pemain akan lalui adalah jeti, pasar tani dan pantai.

## Konsep Seni

Kami mengambil ilham utama dari segi visual dari game-game 2D yang juga mempunyai fokus kepada naratif seperti *Carto (2020)*, *Cozy Grove (2021)* dan *Snufkin: Melody of the Moominvalley (2023)*. Strok unik dan artistik adalah tumpuan utama dalam mencari suara dalam pemilihan lukisan-lukisan asset 2D dengan tumpuan terhadap harmoni dari segi palet warna dan seni reka karakter chibi bertujuan untuk mewujudkan suasana kampung yang nyaman dan tenteram. Pemilihan warna-warna karakter daripada motif buah-buahan bertujuan untuk bermain dengan ton warna persekitaran level dan mewakili beberapa aspek Malaysia di dalam seni visual bermain digital ini. Tekstur dan lukisan yang kasar ingin menangkap estetika buku teladan kanak-kanak bersama ingin mewakili rasa fizikal yang terdapat di dalam tradisional pengembaraan pen dan kertas *RPG* seperti *Dungeons & Dragons*.



### MOHAMMAD DANIAL

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP

UNITY



### NASHARUDIN

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE PREMIER PRO

ADOBE AFTER EFFECTS



### MUHAMMAD AMMAR SHAFIQ

ADOBE PHOTOSHOP

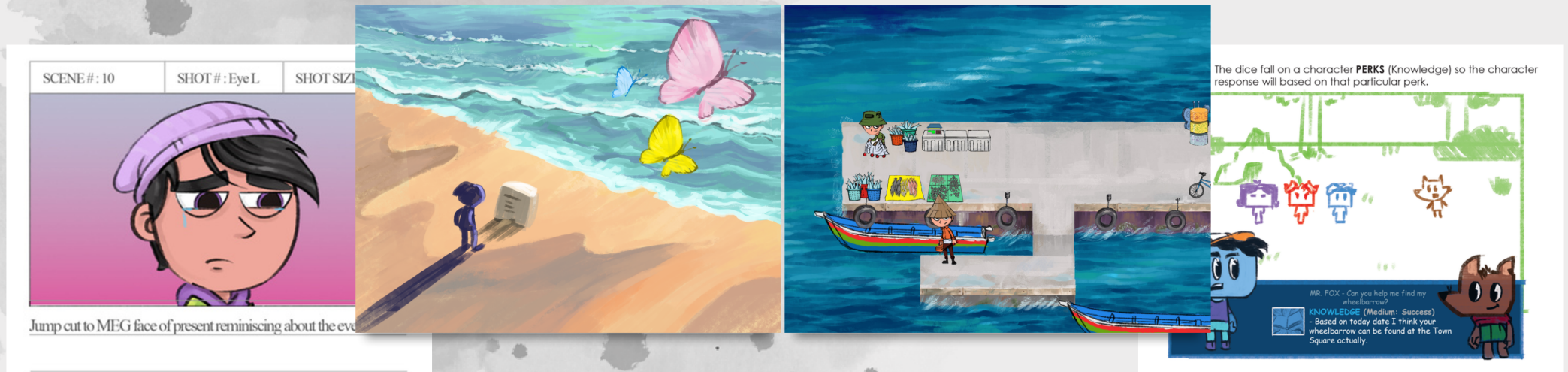
ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PREMIER PRO

UNITY







## Perisian & Perkakasan dan Proses Masa Pembangunan

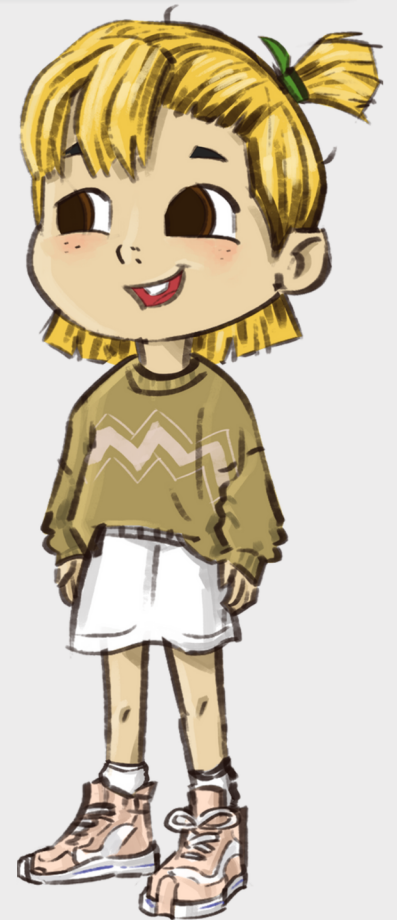
*Unity* adalah perisian yang digunakan untuk enjin permainan ini manakala *Adobe Photoshop* dan *Illustrator* pula adalah perisian utama untuk lukisan aset 2D untuk karakter-karakter dan latar belakang level. Pembangunan permainan ini mengambil masa di dalam setahun dengan pembangunan teknikal dan perekaan seni permainan ini mengambil masa 6 bulan (1 semester) setiap satu. Semester pertama meliputi perekaan level, dialogue, mekanik permainan dan penulisan cerita. Semester kedua pula disambung dengan penghasilan aset 2D untuk prop, karakter, latar belakang, penataan bunyi dan kesan khas serta *User Interface*.

## Misi Pemain

HANDAI adalah permainan yang bersifat *narrative-driven*, pemain harus melepasi setiap cabaran yang dihadapi di Kampung Hayat dengan memilih pilihan dialog yang betul demi melepasi setiap level yang ada untuk tiba di objektif utama permainan ini. Dengan ditemani sahabat-sahabat iaitu Farah, Lao dan Rambo, pemain akan meraih pengalaman dan pengajaran mengenai nilai persahabatan dan aspek-aspeknya ketika menerokai suasana Kampung Hayat ini.

## Reka Bentuk Mekanik Permainan

Mekanik permainan utama permainan ini adalah "*Dice Roll*" yang di inspirasikan daripada pengembaraan *RPG* tradisional. Dengan dialog fokus gameplay yang boleh didapati daripada sesi permainan D&D dan permainan-permainan digital lain seperti *Disco Elysium* (2019) dan *Citizen Sleeper* (2022). Mekanik "sahabat" yang dibina untuk membantu pemain di dalam cabaran dan halangan yang mempunyai dice check yang unik dengan nilai tertentu untuk melepasi nya. Reka bentuk level yang tidak linear membuatkan pemain mempunyai pelbagai kaedah untuk melepasi sesuatu halangan atau lokasi dan membolehkan pemain mempunyai pengalaman yang baru di dalam sesi ulangan semula kerana mekanik dice roll yang rawak.





Karutoon



