



Neo-Karya Sang
Penglipur
Lara

Perpustakaan Negara Malaysia

Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Husna Adlyna Sidek, 1990 -

NEO-KARYA PENGLIPUR LARA / Husna Adlyna Sidek, Rasfan Abu Bakar, Siti Noraisyah Abd Rahman, Fariz Azmir Ghazali, Jazmi Izwan Jamal, Mohd Farhan Mohamad, Marzuki Abdullah, Badrul Shah bin Mohd Idris, Haireey Hashnan, Abdul Mu'iz Safpuan, Ameer Moqtaar Sezali, Hyder Shahrizan Dzulkarnain, Khairunnas Kamarolzaman, Mohd Hazim Shah, Muhammad Adib Adam, Muhammad Amirul Hakim Ismail, Muhammad Khairul Irfan Khairul Effendi, Muhammad Mu'az Rizal, Muhammad Syafiq Ahmad Pauzi, Nur Ain Syakilah Roslin, Nurfateha Hamzah, Raja Amirul Iman Raja Dzafran, Sheany Jane Matanjang, Sulaiman Shaari, Umi Zahira Ali, Wan Nur Miza Zulaikha, Abdul Muhaimin Ramli, Ahmad Nukman Ahmad Nizam, Amirul Azri Arbain, Azli Ar-Faqih Putra Azalddin, Firdaus Zakaria, Isma Iqmal Faisal, Megat Aqmal Hakeem Mahbob, Muhammad Nabil Jamaludin, Nur Azlan Fikri Nordin, Nur Sarah Qistina Saifullizan, Nurul Izzatti Daud;

Editor Husna Adlyna Sidek

ISBN XXX-XXX-XXXX-XX-X

1. Animasi

2. Permainan Digital

3. Government publications--Malaysia

I. Rasfan Abu Bakar, 1979-.

II. Fariz Azmir Ghazali, 1976-.

III. Jazmi Izwan Jamal, 1986-.

IV. Siti Noraisyah Abd Rahman, 1989-.

v. Mohamad Farhan Mohamad, 1988-.

V. Husna Adlyna Sidek, 1990-.

VI. Judul.

777.7

Cetakan Pertama 2023 oleh

Fakulti Animasi dan Multimedia,

Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)

464, Jalan Tun Ismail,

50480 Kuala Lumpur,

Malaysia.

info@aswara.edu.my

www.aswara.edu.my

Hak Cipta C 2023 ASWARA

Hak cipta terpelihata. Tiada mana-mana bahagian buku ini boleh diubah, disalin, diedar, dihantar semula, disiarkan, dipamerkan, diterbitkan, dipindah, dijual, atau diuruskan bagi tujuan komersil dalam apa bentuk sekalipun tanpa mendapat kebenaran secara bertulis yang jelas terlebih dahulu daripada penerbit.

Pencetak

XXXXXXX

01XXX2345

Isi Kandungan

Pra-kata

Karya Tamu

Menyemai Nilai-Nilai Murni Melalui Kisah Lipur Lara

Pahlawan dan Srikandi Muda Bakal Mempelopori Industri Animasi dan Permainan Digital Malaysia

Ucapan

Ucapan Rektor

Ucapan Dekan

[Refleksi] Mengadaptasi Hikayat Puteri Gunung Ledang Kepada Animasi Lipur Lara Legenda Bayu Selatan

Animasi Lipur Lara Legenda Bayu Selatan

[Refleksi] Hikayat Hang Tuah dan Hang Jebat di bawa ke Arus Pasca Apokalips

Animasi Lipur Lara Neosantara

[Refleksi] Ambitious style Anime Ghibli; Animasi Ratu Sebuah Percaturan Interpretasi Bakat Fakulti Animasi dan Multimedia (FAM)

Animasi Lipur Lara RATU

[Refleksi] Kombinasi Dua Lipur Lara, Melahirkan Animasi Sahmura

Animasi Lipur Lara Sahmura

[Refleksi] Generasi Peneraju Hikayat Badang dan Jembalang

Animasi Lipur Lara Bad-Ang

[Refleksi] Bawang Merah, Bawang Putih – Twist di dunia moden

Animasi Lipur Lara Merah & Putih

[Refleksi] Perlumbaan Arnab dan Kura-kura, Sekiranya diadaptasi dalam Kehidupan Sehari-hari

Animasi Lipur Lara Rippling Journey

[Refleksi] Sang Kelembai yang menjadi Protagonis

Animasi Lipur Lara Curse of Kelembai

[Refleksi] Penglipur Lara: Dissecting the Art and Design of Malaysian Culture and Heritage within Digital Games

Permainan Digital Lipur Lara RADJA

Permainan Digital Lipur Lara TEGUH

Permainan Digital Lipur Lara MYSTERY KAMPUNG TERUNG

Permainan Digital Lipur Lara The Adventure of Ayla

Rujukan

Penghargaan

i

ii

iii

v

viii

ix

x

1

2

7

8

14

15

21

22

27

28

33

34

39

40

45

46

52

55

60

65

70

75

76

Prakata

Buku ini terhasil dengan kerjasama semua pihak yang melibatkan tenaga akademik dan pelajar yang ber-naung di bawah Fakulti Animasi dan Multimedia ASWARA.

Dokumentasi produksi Tahun Akhir para pelajar dipilih untuk menjadi tunjang kepada buku ini di mana kita dapat melihat bagaimana kreativiti pelajar sebagai penglipur lara moden yang menggunakan animasi dan permainan digital serta kemahiran mereka mengolah 'Lipur lara' atau Bahasa Inggerisnya 'Folklore' sebagai tema utamanya.

Buku ini merupakan inisiatif Fakulti Animasi dan Multimedia untuk mendidik pembaca dan menjadikan proses pembuatan animasi dan permainan digital sebagai produk yang ilmiah. Selain itu, kita juga dapat bersama-sama menghayati 'Lipur Lara' sebagai warisan budaya kita dengan lebih mendalam.

Dengan penghasilan buku ini juga, diharap Fakulti Animasi dan Multimedia dapat memenuhi saranan pihak panel penasihat akademik fakulti yang selari dengan keperluan Malaysian Qualification Agency (MQA).

Semoga dengan adanya buku ini, lebih banyak cabang ilmu yang dapat memeriahkan lagi ekosistem dunia akademik di Malaysia.

Husna Adlyna Sidek
Ketua Penyunting

A decorative floral pattern in a light yellow color, featuring intricate scrollwork and leaf motifs, positioned on the left side of the image.

Karya Tamu

Menyemai Nilai-Nilai Murni Melalui Kisah Lipur Lara

Oleh: Badrul Shah Bin Mohd Idris

Negara kita sangat terkenal dengan kisah-kisah penglipur lara. Kisah ini diceritakan secara lisan sejak turun temurun oleh nenek moyang kita. Intipati pada cerita tersebut adalah mengenai nilai-nilai murni seperti mentaati ibu bapa, berbakti kepada negara, jangan berbuat jahat dan lain-lain lagi yang disampaikan secara lembut, bersahaja dan diselitkan juga unsur lawak jenaka. Selain itu terdapat juga banyak kisah-kisah penglipur lara yang berkaitan dengan kepahlawanan, kenegaraan, kesetiaan yang bertujuan untuk menanam rasa cinta dan patriotik kepada tanah air.

Menurut Dr. Ismail Hamid, 'Penglipur' bermaksud penghibur, manakala 'Lara' pula membawa maksud duka atau kesedihan hati. Daripada cantuman dua kata 'Penglipur' dan 'Lara' ia membawa pengertian sebagai cerita yang menghiburkan orang dalam kesedihan atau dukacita. R. O Winstedt pula menyatakan penglipur lara sebagai roman rakyat (*folk romance*). Kisah-kisah ini mengandungi unsur pengembaraan. Seringkali cerita ini berlegar di sekitar golongan istana, putera puteri, keindahan, kemewahan, kesaktian serta terjadinya kejadian yang luar biasa (*supernatural*).

Abu Bakar Hamid pula menyatakan bahawa sastera rakyat adalah milik sesuatu kumpulan masyarakat yang diturunkan daripada satu generasi ke generasi secara lisan. Kerana itulah sastera rakyat juga dikenali sebagai sastera lisan dan sifat lisannya itulah yang menentukan bahawa sastera itu sastera rakyat. Sungguhpun demikian fungsi utamanya tetap sama iaitu sebagai salah satu cara untuk menyampaikan cerita dan dalam masa yang sama boleh berhibur. Mendengar kisah-kisah sebegini akan membolehkan masyarakat kita dapat berehat setelah penat bekerja dan melaksanakan tugas harian.

Kisah penglipur lara boleh dibahagikan kepada beberapa kategori seperti putera raja, keperwiraan, mitos/legenda, kisah haiwan, hantu dan lawak jenaka. Cerita-cerita rakyat ini tercipta daripada keadaan sekeliling dan sebahagian besarnya dari budaya Melayu itu sendiri. Dengan berlalunya masa, cerita-cerita ini disesuaikan dan diadaptasi mengikut keperluan kehidupan semasa tetapi tujuan asalnya tetap sama iaitu menyampaikan nilai moral dan nilai positif kepada pendengar.

Kisah Sang Kancil umpunya adalah kisah yang boleh dianggap paling popular. Melalui kebijaksanaannya, Sang Kancil dapat mengalahkan dan memperbodohkan binatang-binatang yang lebih besar dan berbahaya daripadanya di hutan. Kisah pengembaraan Sang Kancil bukan sahaja menghiburkan, tetapi mengandungi pelbagai pelajaran untuk pembaca. Sungguhpun kecil tetapi cerdik dan bijak.

Bawang Putih Bawang Merah merupakan kisah dua orang adik-beradik tiri yang berlainan ibu. Putih merupakan anak yang baik dan berbudi bahasa, sementara Merah amat sombong dan biadap. Cerita ini mengajar pembaca untuk bersabar ketika menghadapi rintangan dan cabaran serta menghormati orang tua dan jangan bersifat tamak. Selain itu, kisah ini ingin memberi pengajaran bahawa perbuatan baik akan mendapat ganjaran yang baik dan buat jahat akan mendapat balasan yang sebaliknya.

Kisah Badang pula memperihalkan tentang seorang jejaka kampung yang mempunyai kelebihan luar biasa iaitu tenaga serta keperkasaan yang tidak dapat ditandingi oleh sesiapa sahaja. Sungguhpun demikian Badang tidak pula berbuat jahat sebaliknya sentiasa patuh kepada perintah raja dan tidak terlibat dengan perkara-perkara yang membawa kemudaratannya.

Kesimpulannya adalah jelas bahawa kisah-kisah penglipur lara mempunyai fungsinya yang tersendiri dalam menyampaikan maklumat serta menerapkan nilai-nilai yang positif di penghujung kisahnya. Justeru itu adalah penting untuk kita terus mempertahankan kisah warisan nenek moyang ini agar tidak pupus ditelan zaman. Seiring dengan peredaran masa, tradisi lisan ini boleh dikekalkan dengan penggunaan teknologi yang terkini. Animasi merupakan salah satu cara yang paling sesuai bagi tujuan mengekalkan kisah-kisah tersebut. Hal ini dikatakan demikian kerana watak-watak, jalan cerita serta seluruh naskah tersebut dapat dipindahkan dalam bentuk yang kreatif dan menarik. Ini akan menarik lebih ramai lagi golongan remaja dan kana-kanak untuk menghargai cerita-cerita yang berbentuk penglipur lara. Diharapkan juga agar lebih banyak kisah penglipur lara akan dihasilkan dengan menerapkan unsur kesedaran tentang keselamatan negara, semangat patriotik, perpaduan Keluarga Malaysia dan taat setia kepada Malaysia.

Penulis merupakan Pengarah Komunikasi Strategik, Majlis Keselamatan Negara (MKN), Putrajaya.

Pahlawan dan Srikandi Muda Bakal Mempelopori Industri Animasi dan Permainan Digital Malaysia

Oleh: Haireey Hashnan

Tahun ini saya dapat melihat bagaimana ASWARA menyemai benih-benih seni dan budaya dalam hati karya para pelajarnya. Bagaimana tunas-tunas ini akan mempelopori industri Animasi dengan berterbangan ke seluruh tanah Malaysia di samping membawa bakat masing-masing seperti seorang pahlawan dan srikandi yang tidak betah menyanjung warisan dan budaya masing-masing yang mengalir dalam darah mereka dalam melayari arus kemodenan. Saya juga merasakan ASWARA kini benar-benar giat menjalankan misinya untuk melangkah ke hadapan bersama tradisi dengan mendidik darah muda yang tahu menghargai warisan dan budaya masing-masing.

Saya merupakan seorang *concept artist* yang hampir 10 tahun berjinak dalam ranjau dan duri industri Animasi Malaysia, dan juga pengasas permainan kad dan board games (Drama Pukul Tujuh). Saya berasa kagum melihat pelbagai hasil yang menarik dan kaya dengan identiti budaya dan warisan kita dalam seni konsep dan penceritaan karya pelajar yang bertemakan Penglipur lara / *folklore* untuk Penilaian Tahun Akhir (PeTA) para pelajar sarjana muda Animasi dan Permainan digital ASWARA tahun ini. Saya dapat melihat sebuah usaha untuk meningkatkan perasaan sayang dan cinta yang tinggi telah berjaya disemai dalam jiwa para pahlawan dan srikandi muda ini.

Topik ini dipilih dengan teliti dan penuh harapan oleh pensyarah mereka dan ianya sebuah galakan yang amat baik bagi generasi baru mempelajari tentang kisah-kisah penglipur lara, cerita rakyat ataupun *folklore* di mana ianya merupakan antara identiti warisan dan budaya kita. Saya lihat mereka turut menjumpai punca baru untuk menghargai identiti mereka sebagai bangsa Malaysia. Walaupun diberikan sebuah topik yang mungkin kelihatan mengongkong pada awalnya, tetapi ia sebenarnya telah membina kreativiti para pelajar membuat gubahan penceritaan untuk ditambah tolak aspek penglipur lara dengan tema yang diminati pelajar seperti *Cyberpunk* dan *high-fantasy*.

Para pelajar dapat mengkaji asal-usul Penglipur Lara yang dipilih, mempelajari semua pengajarannya, menelusuri sejarahnya, dan kemudian mereka mengolah semula ceritera asal mengikut kreativiti dan kefahaman masing-masing untuk diperkenalkan sebagai animasi yang lebih mudah difahami oleh *modern audience*. Banyak nilai-nilai budaya tempatan yang bukan sahaja disertakan dari segi penceritaan, malah dalam konsep seni yang dihasilkan juga. Di sini saya dapat lihat bagaimana ASWARA tegar melatih para pahlawan dan srikandi mudanya untuk tidak lupa membawa identiti rakyat dalam bentuk seni digital yang mudah untuk disampaikan kepada orang awam di era moden ini.

Sekiranya ditanyakan kepada saya sama ada industri animasi dan permainan digital kekurangan pengaruh identiti Malaysia dari segi *concept art* dan penceritaan, secara globalnya industri ini sememangnya didominasi oleh budaya barat. Akan tetapi, industri Animasi di Malaysia sudah perlahan-lahan menanam identiti Malaysia ke dalam produk animasi sejak dahulu lagi. Dari segi tajuk animasi dan konsep seni rekaan karakter, kita boleh rujuk animasi Awang Khenit dan Upin dan Ipin – Keris Siamang Tunggal. Animasi-animasi seperti itu telah menonjolkan identiti Malaysia secara terang-terangan. Dari segi identiti Malaysia yang kuat dengan adab dan budaya, kita boleh rujuk animasi Papa & Pipi serta Omar Hana. Sungguhpun pemakaian karakter adalah dalam bentuk moden, mereka masih mendidik tentang adab dan budaya dalam penceritaan mereka.

Dari segi permainan digital pula, seperti *Persona Theory Games – Kabaret* yang merupakan permainan digital pengembaraan bertemakan Lipur Lara yang dicampurkan dengan *genre dark fantasy*. Mengambil Jebat sebagai watak utama, yang dibuang dari pekan kecil yang didiaminya ke alam raksasa yang ganas, mistik dan menakutkan. Manakala *Cellar Vault Games – Short Creepy Tales* pula menonjolkan budaya rakyat Malaysia di mana rekaan karakter adalah berinspirasi daripada pengaruh tempatan. Gaya seni permainan digital ini dibangkitkan lagi dengan lokasi dan masa sewaktu festival Hantu Lapar. Rakyat Malaysia boleh menikmati babak yang dekat dengan nostalgia mereka seperti Makcik jual nasi lemak di kejiranan dan penggunaan kertas joss (yuan bao) iaitu kertas yang dibakar untuk si mati mengikut kepercayaan masyarakat Cina. Permainan digital ini juga menerangkan *local scenes* dengan baik untuk pemain-pemain yang bukan warganegara.

Usaha menerapkan topik-topik bercirikan identiti Malaysia ke dalam animasi dan permainan digital sememangnya dapat meningkatkan lagi penghargaan anak muda kepada warisan dan budaya kita. Pendedahan ke produk dan karya yang berasaskan identiti Malaysia akan membuatkan generasi muda lebih mudah menerima dan menghargai budaya dan warisan. Pada pendapat saya, kurangnya minat generasi muda kepada identiti Malaysia, bukanlah kerana warisan dan budaya kita tidak menarik atau hebat seperti budaya barat, akan tetapi kerana kurangnya pendedahan yang sepatutnya diterapkan sejak dari awal lagi.

Sebagai 'orang industri', saya amat menyokong usaha institusi-institusi yang melahirkan para Pahlawan dan Srikandi dalam bidang animasi dan permainan digital yang tidak malu dengan warisan dan budaya sendiri. Industri sudah semakin mampat dengan *skilfull talent*, dan kita amat berbangga dengan kolam bakat yang semakin membesar ini. Namun, kita memerlukan *content* yang lebih padu. Identiti Malaysia perlu terus diterapkan ke produk harian yang digunapakai atau dinikmati oleh warga generasi bahru seperti animasi dan permainan digital.

Kewujudan animasi dan permainan digital seperti ini seharusnya disokong penuh bukan sahaja oleh warga pendidik, malah semua penggiat industri, serta penonton awam. Kita perlu bersatu dan berterusan menjadikan karya sebegini fenomena seperti mana filem Mat Kilau yang isinya tentang budaya atau titik sejarah yang kini dinikmati penonton sebagai sajian yang lebih ringan dan mudah diterima. Tidak semestinya warisan dan budaya itu perlu bersifat berat dan membosankan. Ambil saja contoh dari Korea, Jepun, Thailand dan Indonesia tentang bagaimana mereka membawa warisan dan budaya seiring dengan perkembangan arus kemodenan. Jadikannya 'cool' dan lebih 'mainstream' untuk lebih mudah melekat ke hati dan jiwa anak muda kita, dan kita pasti boleh menanam semangat cinta sayang terhadap identiti Malaysia dalam diri mereka.

Penulis merupakan Artis Konsep Seni Senior
Animonsta Studio



Ucapan

Ucapan Rektor

Tahniah diucapkan kepada pelajar jurusan Ijazah Sarjana Muda Animasi (Kepujian) dan juga Ijazah Sarjana Muda Seni Permainan (Kepujian) kerana berjaya menjayakan pameran PeTA 2022 yang bertemakan Penglipurlara.

Pameran ini merupakan satu kejayaan awal kerana ia membuktikan para pelajar berkebolehan untuk menghasilkan karya yang bermutu tinggi. Ia juga adalah bukti kepada keberkesanan kaedah pembelajaran didalam bilik kuliah kerana semua ilmu yang dipelajari telah dicurahkan dalam projek akhir ini.

Tema Penglipurlara bagi PeTA tahun ini merupakan satu pemilihan yang tepat kerana negara kita sangat kaya dengan kisah tersebut. Cerita-cerita ini bukan sahaja sedap didengar tetapi penuh dengan tauladan serta menyelitkan pelbagai nasihat yang berguna. Justeru itu dengan mengangkat kisah ini dalam bentuk animasi serta permainan digital ia boleh meneruskan kesinambungan kisah tersebut dalam bentuk media baru.

Dikesempatan ini juga saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada En. Badrul Shah Bin Mohd Idris. Pengarah Bahagian Komunikasi Strategik, Majlis Keselamatan Negara (MKN), Putrajaya kerana sudi menjadi penulis tamu bagi projek PeTA 2022. Semoga kerjasama ini akan terus terjalin erat.

Saya akhiri dengan ucapan sekalung tahniah buat semua pelajar dan pensyarah kerana berjaya menghasilkan pameran ini. Semoga ilmu yang dipelajari akan dimanfaatkan dan teruskan mengangkat nilai tradisi dalam dunia teknologi.

ASWARA
Melangkah Kehadapan Bersama Tradisi.

Prof. Ts. Dr. Ruslan Abdul Rahim
Rektor ASWARA

Ucapan Dekan

Syabas buat semua pelajar yang telah menjayakan projek PeTA 2022 dengan judul Penglipur lara. Tahniah juga buat pensyarah-pensyarah yang tanpa jemu membimbing pelajar bagi menjayakan projek akhir ini.

Penglipur lara merupakan kesinambungan kepada tema-tema PeTA terdahulu yang secara prinsipnya mengangkat nilai budaya dan tradisi dalam menghasilkan karya seni. Kisah-kisah ini sangat sesuai dijadikan inti kepada penceritaan filem pendek animasi serta seni permainan digital kerana ia sarat dengan nilai-nilai murni disamping menghiburkan sesiapa sahaja terutamanya golongan remaja.

Pelbagai mesej positif boleh disampaikan melalui medium ini. Lebih daripada itu berpotensi untuk dikomersilkan dan dijadikan satu kandungan kreatif yang boleh menjana pendapatan. Justeru itu diharapkan kisah-kisah tauladan sebegini akan terus diangkat dan diketengahkan bagi memenuhi hasrat ASWARA dalam mempromosikan nilai budaya dan warisan negara. Pihak Fakulti Animasi & Multimedia juga akan sentiasa berusaha dan mendorong pelajar untuk memartabatkan seni warisan ke peringkat global.

Fakulti juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada En. Badrul Shah Bin Mohd Idris, Pengarah Bahagian Komunikasi Strategik, Majlis Keselamatan Negara (MKN), Putrajaya kerana meluangkan masa untuk memberi kata-kata semangat kepada pelajar melalui artikel yang disumbangkan.

Semoga kita semua berjaya memartabatkan seni tanah air seiring dengan perkembangan teknologi.

Rasfan Abu Bakar
Dekan
Fakulti Animasi & Multimedia, ASWARA

[Refleksi] Mengadaptasi Hikayat Puteri Gunung Ledang Kepada Animasi Lipur Lara Legenda Bayu Selatan

Oleh: Husna Adlyna binti Sidek | Fariz Azmir Mohd Ghazali

Legenda Bayu Selatan, sebuah ceritera yang direka oleh kumpulan Madmonkee merupakan adaptasi daripada ceritera *Puteri Gunung Ledang* dan Hang Tuah yang diolah semula oleh kumpulan ini sebagai sebuah ceritera penglipur lara yang baru. Legenda – sebagai mitos, atau hikayat. Bayu pula bermaksud angin atau maksud tersiratnya dewa, Bayu (dewa). Daripada Wikipedia, ensiklopedia bebas – Bāyu ataupun Vāyu (Sanskrit वायु, sebutan bahasa Sanskrit: [Va:ju]) ialah dewa Hindu penting, dewa Bayu, bapa kepada Bima dan bapa rohani kepada Hanuman. Dia juga dikenali sebagai Anil (“Udara, Angin”), Vyān (Udara), Vāta (“unsur pawana”), Tanun (sang Angin), Pavan (“Penyuci”), dan kadang kala Prāna (“Hela, Hembusan”). Manakala, Selatan pula menunjukkan arah, lokasi legenda ini berlaku iaitu di Selatan tanah melayu, ataupun jika di Selatan Malaysia, ia berada di Johor di mana legenda Puteri Gunung Ledang bertapak. Jadi, dapatlah kita fahami bahawasanya Legenda Bayu Selatan bermaksud Hikayat ‘Dewa Angin’ dari Selatan.

Inspirasi daripada ceritera Puteri Gunung Ledang (PGL) dan Hang Tuah (HT) di permulaan cerita namun perbezaan mula kelihatan ketika dalam perjalanan ke gunung tersebut, Laksamana Arjuna telah menemui pelbagai dugaan dengan berlawan dengan makhluk-makhluk halus atau *monster*. Perbezaan paling ketara antara jalan cerita PGL+HT dengan Legenda Bayu Selatan adalah identiti Puteri tersebut sebenarnya adalah seekor naga yang berdendam dengan Sultan kerana telah mencuri batu geliganya dan menyalahgunakan kuasa pada batu geliga itu untuk kekal berkuasa.

Turut mengambil semangat dari konsep penceritaan dari PGL dan HT, kesetiaan kepada Sultan diletakkan sebagai asas persoalan kisah ini. Pergolakan antara perasaan dan kepatuhan pada pemerintah, kehendak dan keperluan, hati dan akal, adalah persoalan besar dalam kehidupan seharian. Nasihat tersirat pada lipur lara Melayu lama yang sering masyarakat terlepas pandang ini dibawa terus dalam penceritaan Legenda Bayu Selatan. Lipur lara secara tradisinya adalah penyampaian cerita secara lisan. Ia boleh dikira sebagai pembelajaran tidak formal masyarakat Melayu kerana lipur lara tradisi banyak membawa pengajaran kehidupan.

Cerita ini penamatnya dibiarkan tergantung kerana kumpulan Madmonkee sebagai Penglipur Lara berhajat untuk membiarkan penonton sendiri meneka apakah penamatnya. Adakah Laksamana Arjuna akan mengikut Puteri, ataupun terus setia kepada Sultan? Adakah Laksamana Arjuna sama seperti Hang Tuah, ataupun berbeza? Cerita itu sendiri tidak merumuskan apa-apa dan terpulanglah kepada sang Penglipur Lara untuk menyimpulkannya. Keterbukaan ini ada baik buruknya, namun, beralaskan agama, adab, dan adat orang Melayu, kesimpulan yang disampaikan pada pendengar biasanya membawa kepada mesej yang positif.

Animasi Lipur Lara Legenda Bayu Selatan

LEGENDA Bayu Selatan

Oleh MADMONKEE

Legenda Bayu Selatan
mengisahkan tentang seorang Laksamana
bernama Arjuna yang mengembara ke Gunung Cakar Langit
untuk mencari Puteri Bayu Selatan yang dikatakan memiliki
kuasa sakti yang mampu memakmurkan kembali
Kerajaan Sukabumi yang telah musnah
angkar seekor naga misteri.



KONSEP SENI

Untuk konsep seni animasi Legenda Bayu Selatan ini kami telah mengambil inspirasi daripada animasi antarabangsa dari Cartoon Network iaitu Samurai Jack. Kami telah membuat kajian tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam animasi tersebut yang mengandungi unsur tradisional dan moden. Kami telah mengolah konsep tersebut dan memasukkan unsur-unsur dan elemen nusantara yang bersesuaian dengan inspirasi cerita kami dari Puteri Gunung Ledang. Kami juga telah mengambil inspirasi dari keadaan sekeliling untuk menghidupkan karakter-karakter dan juga animasi ini.

REKA BENTUK KARAKTER

Kami telah menghasilkan beberapa karakter untuk animasi Legenda Bayu Selatan yang terdiri daripada watak utama iaitu Laksamana Arjuna dan Puteri Bayu Selatan. Watak Laksamana Arjuna merupakan seorang pahlawan Melayu yang diinspirasi daripada watak Hang Tuah, manakala watak Puteri Bayu Selatan pula telah diolah dan diinspirasi daripada watak Puteri Gunung Ledang. Watak-watak sampingan terdiri daripada Sultan Pancar Alam Suka Bumi, Pak Nujum, Rangga, Kencana, Girisha dan Bhatara. Watak sampingan ini direka untuk menghasilkan dinamik dan keseimbangan diantara watak-watak utama terutamanya dari segi visual.

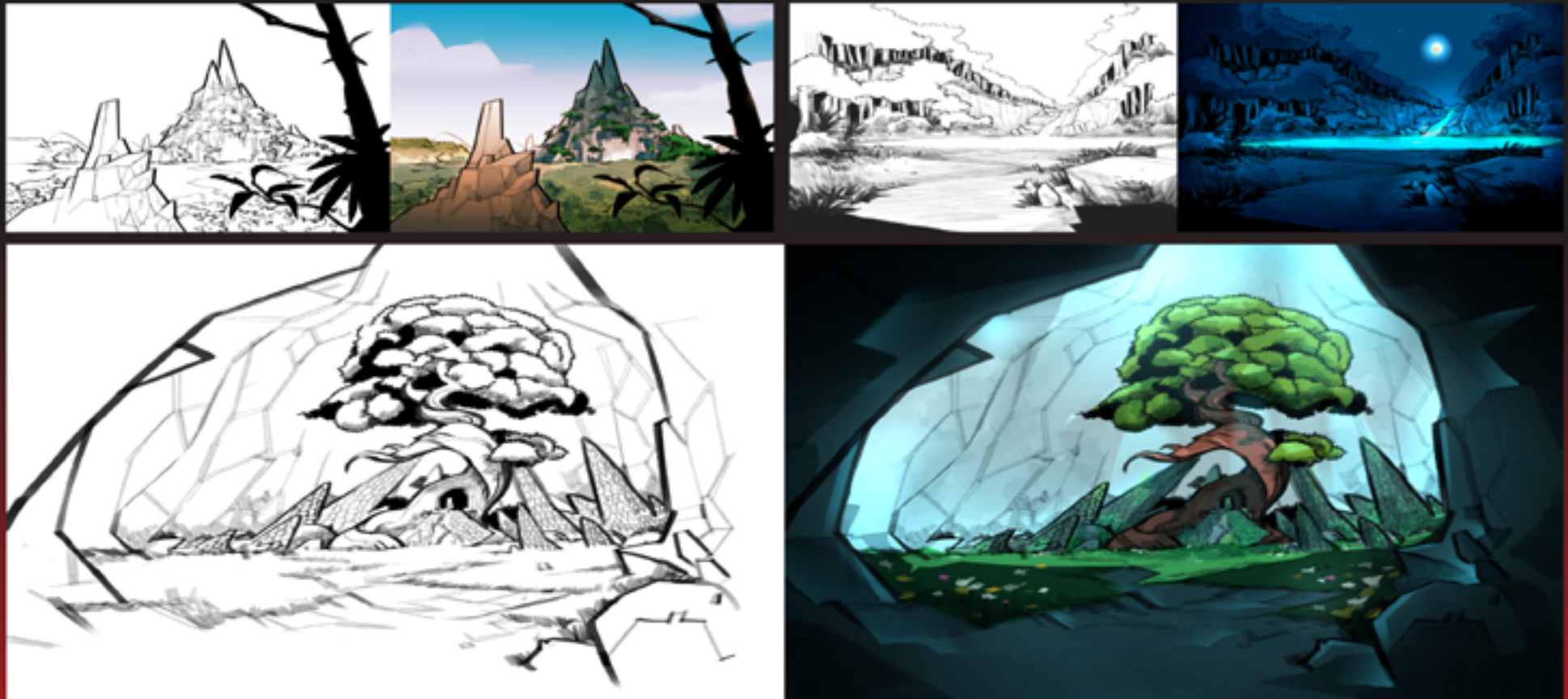
Konsep karakter
Laksamana Arjuna
dan Puteri.

Lineup karakter-karakter
Legenda Bayu Selatan.

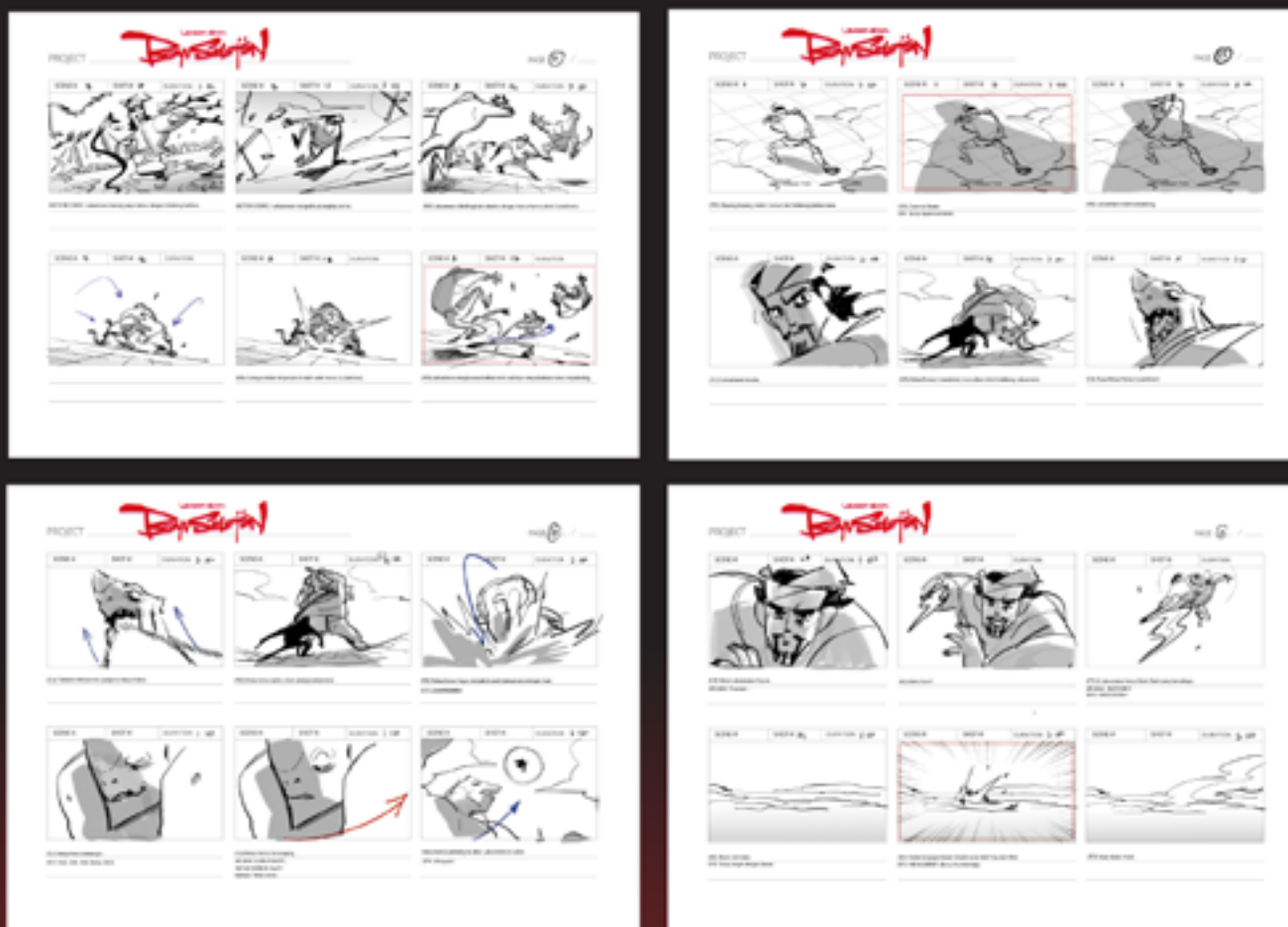


REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Latar belakang animasi pendek Legenda Bayu Selatan banyak diinspirasi daripada pemandangan semula jadi bentuk muka bumi flora dan fauna. Kawasan-kawasan seperti bukit, gunung-ganang, lembah, hutan, tanah lapang, sungai, dan gua yang digabungkan dengan elemen fantasi menjadi unsur utama cerita kami yang memfokuskan pengembaraan epik seorang laksamana di hutan belantara. Gabungan gaya seni 'lakaran pensil' dan 'watercolour painting' telah diimplementasi dalam penghasilan latar belakang Legenda Bayu Selatan untuk mewujudkan elemen kontra antara latar belakang dan watak animasi (Warna pop dan Lineart tebal).



■ Lakaran dan hasil akhir latar belakang oleh Sulaiman Shaari



PAPAN CERITA

Fasa penghasilan papan cerita Legenda Bayu Selatan adalah salah satu proses yang mencabar dan menyeronokkan. Di dalam fasa ini, kami dapat melihat bagaimana keseluruhan cerita berlaku di dalam bentuk visual dan terdapat pelbagai eksperimentasi dari segi scene, shot, character poses, dan action planning karakter telah dihasilkan untuk mewujudkan unsur dinamik keseluruhan penyampaian cerita serta diselitkan juga elemen komik yang menarik untuk menghasilkan nilai keunikannya yang tersendiri. Tetapi, tidak semua dapat dimasukkan di dalam fasa produksi bagi melancarkan proses pembikinan animasi pendek Legenda Bayu Selatan.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Legenda Bayu Selatan (LBS) merupakan cerita olahan semula daripada sebuah cerita/projek 'pilot' dengan nama sama yang dihasilkan oleh Sulaiman Shaari. Berbeza daripada versi sebelumnya yang memfokuskan unsur humor, versi 'Redux' MADMONKEE production, hasil gabungan kerjasama Syafiq 'Mushazy' Ahmad Pauzi kali ini tampil dengan unsur serta aura yang berbeza. LBS bermula dengan perkongsian pelbagai idea baharu di Discord. Skrip dihasilkan dan proses penghasilan 'Aset dan Props' yang merangkumi design character, background, color study, props, dan sebagainya bermula. Setelah selesai, Proses melakar storyboard dan animatic dihasilkan untuk memahami visual serta penyampaian cerita secara menyeluruh.

Dalam proses pembikinan animasi ini, kami telah membahagikan tugas masing-masing mengikut babak. Kami menggunakan software seperti OpenToonz, After Effect, dan Premiere sewaktu proses produksi berlangsung. Proses ini dimulakan dengan penghasilan 'rough animation' dimana animator menghasilkan lakaran pergerakan awal berdasarkan 'timing and spacing' yang telah dihasilkan ketika pembikinan 'animatic' untuk mendapatkan 'feel' pergerakan karakter.



MADMONKEE

MADMONKEE



Syafiq 'Mushazy' Ahmad Pauzi
Instagram: mushazy666



Sulaiman Shaari
Instagram: slmnshri

[Refleksi] Hikayat Hang Tuah dan Hang Jebat di bawa ke Arus Pasca Apokalips

Oleh: Husna Adlyna Sidek

Kita semua tahu tentang perbalahan antara Hang Jebat dan Hang Tuah. Hang Jebat derhaka kepada sultan, Hang Tuah pula setianya tidak berbelah bahagi. Menggunakan konsep penceritaan yang sama, kumpulan Nuansa membawa hikayat Hang Tuah dan Hang Jebat ke latar masa pasca apokalips dimana elemen teknologi moden seperti *artificial intelligence* dan *android* di bawa masuk sebagai punca konflik dalam animasi ini.

Penulisan skrip bagi animasi ini amat mendalam pengajarannya. Kita dibawa ke masa hadapan untuk berfikir tentang situasi di mana kebanyakan tugas manusia digalas oleh robot *android* dan *artificial intelligence*. Manusia ditindas oleh teknologi dan orang-orang yang memegang kekayaan dan kekuasaan menzalimi manusia itu sendiri. Manusia sudah kehilangan sifat insan dan dikaburkan dengan kekayaan dan kuasa.

Kritikan kepada pihak berkuasa diselitkan dalam animasi ini. Kumpulan Nuansa menyuntik persoalan tentang kesetiaan kepada institusi di raja yang zalim dan tidak bersifat insan. Bagai habis madu sepah dibuang, sultan tanpa berfikir panjang menggantikan pahlawan-pahlawan setia yang menyanjungnya dengan robot android termasuklah Hang Tuah dan Hang Jebat.

Identiti melayu antaranya sifat setia kepada institusi diraja. Ia digambarkan melalui animasi ini dengan menunjukkan kesetiaan Hang Tuah yang menjadi tunjang utama walaupun mereka dibuang dan tidak lagi dihargai Sultan. Hang Tuah masih lagi setia menyanjungi sultan dan mati dibunuh ketika diserang robot *android*. Malah, setelah Hang Tuah disangka mati, tubuhnya dipulihkan dengan teknologi dan terhasil Robo-Tuah. Walaupun dia sudah menjadi separuh robot, jiwanya masih bersifat insan dan Robo-Tuah masih lagi setia menyanjungi dan mahu melindungi Sultan.

Dialog Robo-Tuah yang berbunyi "Kau kata kau berjuang untuk manusia, namun perbuatan kau sendiri berlawanan dengan perjuangan kau. Bukankah Sultan itu juga manusia? Darah yang mengalir dalam badannya juga berwarna merah!" memberikan kesan yang mendalam. Persoalan yang dibangkitkan oleh Robo-Tuah itu memberi ruang untuk kita memahami perasaan Hang Tuah. Sifat baik yang ditonjolkan untuk kita ambil pengajaran ialah keutamaan untuk bersifat seperti pokok yang lebat buahnya.

Jika dibaling dengan batu, eloknya kita balas dengan buah. Begitulah budaya dan adab kita, sentiasa mengajar untuk membuat kebaikan walaupun dilayan tidak semenggah. Bukan kita tidak bermaruah, tetapi kerana kita berperinsip dan berfikiran munasabah.

Manakala, Hang Jebat mengajar kita tentang sifat untuk tidak membiarkan diri kita terus ditindas sekiranya sudah terlalu melampau. Sabarnya kita ada had. Bila tiba waktu untuk berjuang, kita akan berjuang. Hang Jebat mahu menuntut bela atas ketidakadilan yang berlaku. Hang Jebat mula derhaka dan memusuhi Sultan dengan menyerang robot *android* dan *artificial intelligence* milik sultan. Hang Jebat tidak menyerang sewenang-wenangnya tetapi dengan percaturan. Itu bermakna Hang Jebat sebagai pahlawan tahu, andai marah menguasai diri dia akan buta, tetapi menuntut bela itu perlu dilakukan dengan bijaksana.

Antara konflik menarik yang ditonjolkan ialah apabila Hang Jebat yang membenci robot-*android*, berjuang habis-habisan untuk memusnahkan kesemuanya dan dia mendapati sahabatnya yang dikasihi sudah menjadi *android* bernama Robo-Tuah. Ianya bukanlah sesuatu yang mudah diterima, dan konflik ini menimbulkan persoalan sekiranya Hang Jebat akan membunuh sahabatnya sendiri yang kini bertubuh robot? Adakah perjuangan Hang Jebat kini masih relevan? Adakah android seperti Robo-Tuah boleh hidup bersama-sama manusia seperti Hang Jebat? Dari segi teknikal dan pembuatan animasi 2D, babak pertarungan sudah diketahui adalah sukar untuk dihasilkan dan hal itu disedari oleh ahli kumpulan Nuansa. Namun, mereka masih menyahut cabaran dan melengkapkan babak pertarungan itu. Mengadaptasi babak pertarungan bukan mudah seperti sekadar ditonton, ahli kumpulan Nuansa telah melakukan pengamatan video-video rujukan malah berlakon untuk mendapatkan gaya *keypose* yang dinamik sebagai langkah untuk mendapatkan *mood visual* yang jelas.

Selain visual, isu audio merupakan perkara terakhir yang terjadi dalam pasca produksi. Projek ini dilihat kurang kemantapan dari segi kemampuan untuk memberi audien trek audio yang berkesan apabila babak pertengahan ke akhir mengalami masalah teknikal disaat akhir pada sudut ini. Penghasilan animasi 2D oleh pelajar berbakat seperti kumpulan Nuansa boleh ditambahbaik pada masa akan datang setelah berpengalaman lebih lama dalam industri animasi. Sekiranya kumpulan Nuansa masih mahu meneruskan kisah yang menarik ini, tidak mustahil Neosantara II dapat ditonton pada masa akan datang.

Animasi Lipur Lara Neosantara

NEOSANTARA

ASTRAL

Oleh NUANSA



Neosantara: Astral

bermula dengan Jebat sedang menewaskan kumpulan Mamba Hitam yang sedang menyeludup senjata. Setelah menewaskan mereka, Jebat menyelongkar senjata tersebut untuk digunakannya. Namun aktivitiya dihalang oleh robot yang datang untuk membunuhnya dengan titah dari Sultan. Di situ berlakunya pertarungan antara Jebat dan robot tersebut.



KONSEP SENI

Konsep yang cuba untuk diketengahkan didalam Neosantara: Astral ini adalah berkonsepkan 'Cyberpunk' atau 'Futuristik' yang digabungkan dengan elemen-elemen tradisional atau LipurLara. Konsep seni bagi cerita Neosantara banyak merujuk animasi-animasi dari barat seperti Avatar The Last Airbender dan Rise of The Teenage Mutant Ninja Turtles serta 2 buah permainan video iaitu Overwatch dan Watch Dog: Legion. Kami cuba untuk menggabungkan kedua-dua unsur-unsur aksi dan konsep seni dari rujukan-rujukan tersebut bagi menghasilkan sebuah idea asal yang baharu dari produksi Nuansa.



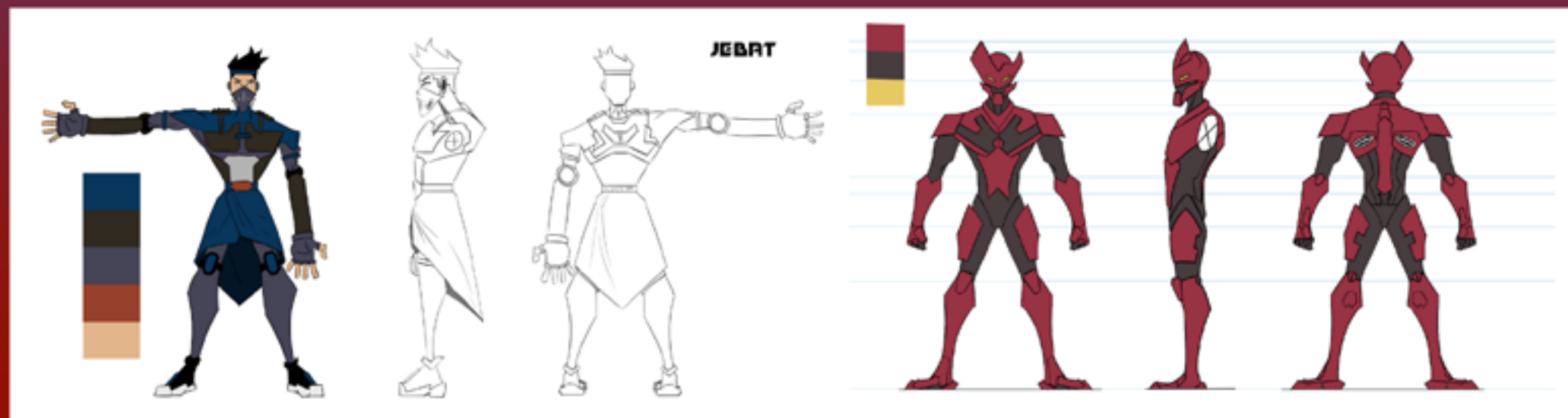
■ Antara konsep seni yang merangkumi karakter, props, dan proses colour study

REKA BENTUK KARAKTER

Di dalam Neosantara: Astral terdapat dua karakter utama, iaitu:-

Jebat - Konsep yang digunakan di dalam watak Jebat ini adalah berkonsepkan pendekar yang telah dimodenkan. Tanjak dan sampin juga di improvisasikan di dalam watak Jebat ini untuk memberikan kelainan yang baru di dalam watak tersebut. Bentuk asas segi tiga banyak diaplikasikan di dalam watak Jebat untuk menunjukkan dia seorang yang 'pantas' dan 'tangkas'. Warna biru digunakan sebagai warna utama untuk melambangkan keharmonian, kesetiaan, kesungguhan dan keberanian dalam watak Jebat.

Robotuah - Reka bentuk Robotuah adalah berdasarkan humanoid robot yang kita biasa lihat dalam filem-filem sci-fi dan cyberpunk. Bagi mengekalkan identiti kemelayuan dalam reka bentuknya, siluet bagi kepala Robotuah merupakan siluet bagi tanjak atau tengkolok. Di dada Robotuah terdapat huruf 'H' yang memberi simbol 'Hang Tuah'. Nampak karakter yang peramah. Kami juga mengikuti beberapa rujukan karakter kura-kura yang sesuai untuk karakter kami.

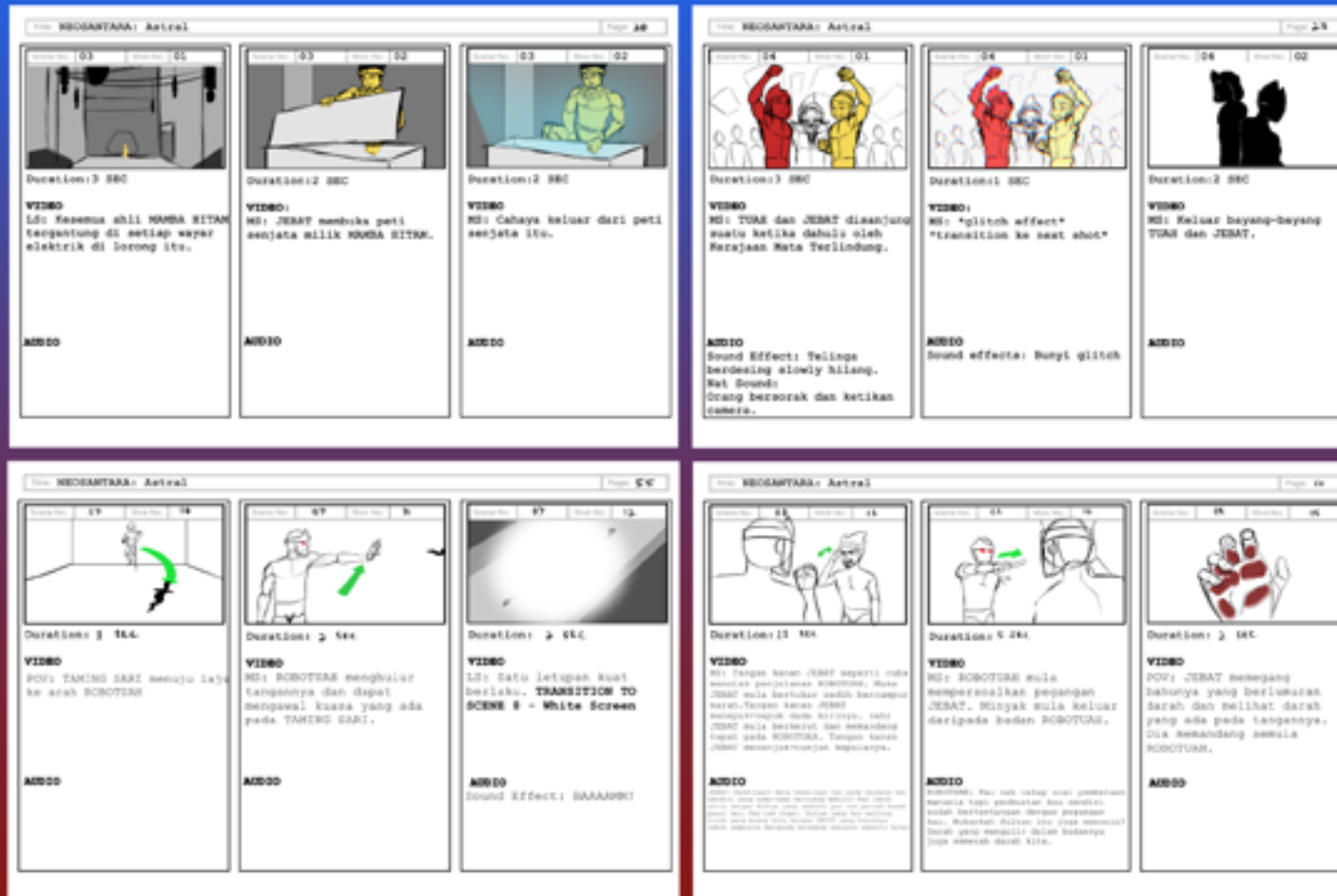


■ Turnaround karakter Jebat (Kiri) & RoboTuah (Kanan)



REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Bagi memastikan look and feel cerita kami kelihatan cyberpunk, kami menggunakan warna-warna neon bagi latarbelakang Neosantara. Latarbelakang kami hanya berlaku di lorong di sebuah bandar yang dipanggil Neosantara. Bandar Neosantara diinspirasi dari bandar futuristik di dalam animasi Samurai Jack yang dipanggil Aku City.



PAPAN CERITA

Memandangkan Neosantara mempunyai banyak fight scene, hal ini menjadikan proses menghasilkan papan cerita ini agak sukar. Pada mulanya, kami cuba untuk menghasilkan koreografi fight scene kami sendiri namun ianya memakan banyak masa. Jadi kami mengambil rujukan dari banyak filem-filem aksi seperti Geran, The Raid 2, Ejen Ali dan lain-lain lagi.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Dalam proses membina animasi Neosantara, kami membahagikan babak yang perlu dihasilkan kepada 2 iaitu babak yang mengandungi fight scene dan babak dialog yang tidak mengandungi fight scene. Babak yang mengandungi fight scene dipertanggungjawabkan kepada Khairunnas manakala babak dialog yang tidak mengandungi fight scene dipertanggungjawabkan kepada Raja Amirul. Pembahagian ini berlaku sehingga proses cleanup dan colour.

NUANSA



Raja Amirul Iman Raja Dzafran
Ig: raimand



Khairunnas Kamarolzaman
Instagram | Twitter: pineape_nanas

[Refleksi] Ambitious style Anime Ghibli; Animasi Ratu Sebuah Percaturan Interpretasi Bakat Fakulti Animasi dan Multimedia (FAM)

Oleh: Mohamad Farhan Mohamad

Umum penonton tahu filem anime seperti *Grave of the Fireflies*, *My Neighbour Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away* hasil produksi dari *Studio Ghibli*. Teknik dan konsep animasi yang dilukis memberi impak visual yang besar menerusi jalan cerita yang menggamit jiwa dan emosi tontonan. Kejayaan filem-filem animasi tersenarai diatas telah menimbulkan kisah inspirasi kepada generasi animator baru yang berbakat lalu giat mempelajari sambil meneliti kehebatan kaedah penceritaan animasi melalui seni visual paparan skrin.

Percubaan berani dan *ambitious* mengadaptasi animation style *Ghibli*, menyajikan animasi pendek bertajuk Ratu, gabungan daripada 2 orang pelajar berbakat serta berdedikasi dari kumpulan Delinqueen. Permulaan Pre-produksi bertema Penglipur Lara, membolehkan pelajar berkarya menerokai penceritaan berkisah *women empowerment*, lalu digarap idea skrip kisah rakyat iaitu perjuangan Ratu Saadong.

Persetujuan dicapai bersama penyelia projek setelah dibentang bagi perkembangan cerita dan rekaan watak dilukis secara visual digabung dalam bentuk papan cerita. Kekuatan pada animasi pendek ini adalah seni lukisan visual 2D yang jelas menunjukkan mereka mampu untuk menginterpretasi lukisan dan tona warna mirip konsep lukisan *Studio Ghibli*. Menjadikan karya ini lokal apabila penonton dapat melihat suasana Kota Mahligai, busana yang dipakai oleh watak dan voice over dalam bahasa. Usaha menambah baik berterusan pada papan cerita agar mewujudkan kesinambungan visual supaya kefahaman audien lancar sejajar dengan penceritaan yang diarahkan.

Kesungguhan pelajar dalam melukis animasi 2D adalah baik tetapi dari segi penceritaan secara visual pula masih banyak untuk diperbaiki. Terdapat plot-plot cerita yang boleh disampaikan yang menimbulkan kekeliruan antaranya babak sewaktu Ratu Saadong dipaksa untuk menjadi gundik Raja Siam. Ketika Ratu Saadong sebagai gundik, Raja Siam cuba untuk membunuh Ratu Saadong sebaliknya secara visual penceritaan itu dipapar lebih ke arah penyiksaan. Babak ketika Ratu Saadong sepatutnya membunuh Raja Siam, pada visual tidak nampak diselesaikan Raja Siam mati dibunuh sebaliknya hanya terbakar.

Satu usaha oleh kumpulan ini yang patut dipuji ialah penciptaan OST (*Official Sound Track*) *instrumental* yang digubah sendiri oleh pelajar dengan membuat kolaborasi bersama-sama pelajar dari Fakulti Muzik di ASWARA. Ini antara usaha yang sangat digalakkan dalam ASWARA dan kumpulan ini menyahut seruan Penyelia Produksi agar pelajar menyemai jaringan yang sihat antara Fakulti yang berbeza kekuatan untuk menghasilkan karya yang asli dan unik.



Oleh DELINQUEEN



Ratu mengisahkan tentang kerajaan Kota Mahligai yang diperintah oleh Ratu Saadong dan Raja Abdullah. Pada petang yang tenang, burung utusan telah membawa perkhabaran bahawa Siam hendak menawan Kota Mahligai. Kerisauan Ratu Saadong tidak diendah oleh Raja Abdullah kerana raja tersebut yakin dengan kekuatan Kota Mahligai. Namun, kerajaan Siam telah menyerang hendak dan menawan Kota Mahligai. Untuk membebaskan Kota Mahligai, Ratu Saadong dipaksa untuk menjadi gundik Raja Siam. Demi rakyat dan Kota Mahligai, Ratu Saadong akur. Semasa Ratu Saadong dalam tawanan Raja Siam, Raja Siam cuba untuk membunuh Ratu Saadong namun dengan kuasa pencucuk sanggul yang dikurniakan oleh ibunya, Ratu Saadong telah membunuh Raja Siam. Setelah Ratu Saadong bebas dan kembali ke Kota Mahligai, Ratu Saadong murka kerana Raja Abdullah telah mencurangnya. Raja Abdullah akui dia tidak pernah mencintai Ratu Saadong. Berlaku pergaduhan antara mereka dan akhirnya Ratu Saadong, dengan kuasa magisnya, telah angkat menjadi pemerintah tunggal Kota Mahligai.

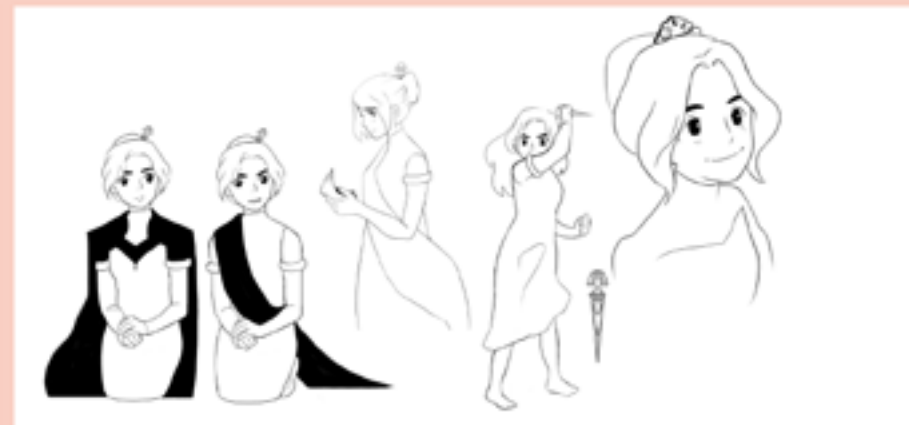
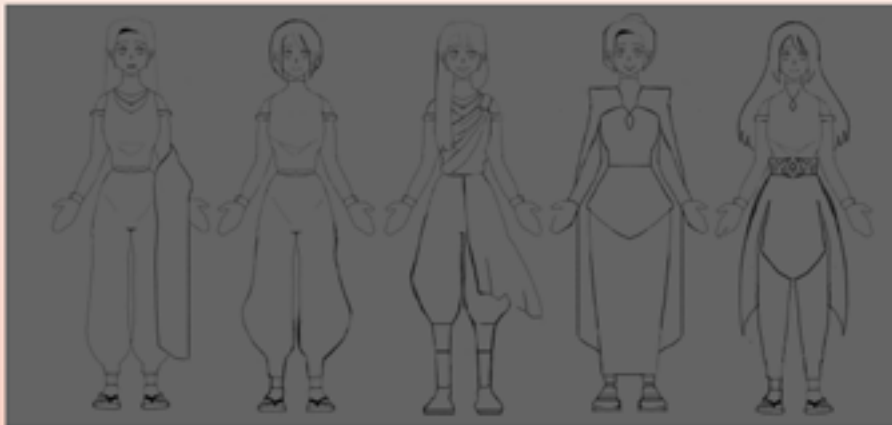


**Animasi Lipur Lara
RATU**



KONSEP SENI

Kami merupakan peminat animasi *Studio Ghibli* sejak dulu lagi. Jadi, *Studio Ghibli* banyak memberi inspirasi dari segi konsep seni yang hendak disampaikan dalam animasi Ratu. Kami juga telah menyuntik elemen-elemen tradisional Melayu Kelantan dan Siam agar bersesuaian dengan tema iaitu penglipur lara. Sejujurnya, ramai orang sekeliling kami berpendapat bahawa konsep seni kami terlalu '*ambitious*'. Agak lucu juga jika difikirkan semula. Walaupun begitu, kami tetap menyahut cabaran! Namun, perjalanan untuk menjayakan animasi kami tidak mudah. Alhamdulillah, dengan tunjuk ajar para pensyarah dan perancangan rapi daripada kerjasama kami, kami mampu untuk mencapai apa yang kami sasarkan.



REKA BENTUK KARAKTER

Semasa awal-awal idea pitch, kami ingin mereka Saadong seperti wanita gagah yang berotot seperti *Korra Airbender*. Jika diikutkan sejarah lipur lara, Saadong digambarkan sebagai pahlawan wanita. Walaubagaimanapun, atas keterbatasan pemahaman kami kepada ilmu anatomi badan, kami tidak yakin untuk menganimasikan bentuk badan yang sebegitu. Jadi, kami mengambil inspirasi daripada karakter *San Princess Mononoke* untuk reka bentuk karakter Ratu Saadong kerana San juga melambangkan pahlawan wanita walaupun bertubuh kecil. Untuk *design* pencucuk sanggul, kami banyak mengambil rujukan daripada perhiasan tradisional wanita Kelantan.

Untuk karakter Raja Abdullah, Raja Siam dan Permaisuri Rokiah, karakter mereka telah direka dengan inspirasi daripada animasi *Howl's Moving Castle*. Walaupun begitu, kami masih lagi menyuntik elemen tradisi Melayu (Raja Abdullah) dan Siam (Raja Siam) dalam rekaan karakter mereka.



■ Lineup karakter di dalam filem animasi pendek RATU



REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Latar belakang animasi Ratu banyak menggunakan warna-warna bumi atau tanah seperti coklat tanah, hijau daun dan biru langit kerana latar belakang Ratu banyak memfokuskan adegan luar seperti pekan Kota Mahligai, pekarangan kerajaan Siam dan lautan. Kami juga memilih warna-warna yang lembut untuk dapatkan hasil yang *dreamy*, estetik dan fantasi. Terdapat juga beberapa adegan yang kami tekankan warna gelap untuk menyampaikan perasaan ketegangan kepada penonton. Dari segi *look and feel* pula, reka bentuk latar belakang kami dilukis seakan-akan lukisan menggunakan *gouache* atau *watercolour*, sejajar dengan sasaran kami iaitu *soft and dreamy*.



PAPAN CERITA

Papan cerita dan jalan cerita Ratu banyak kali berubah semasa pre-produksi. Ain dan Umi banyak berkongsi idea untuk mengukuhkan lagi jalan cerita Ratu. Kesalahan yang banyak kami lakukan semasa membuat papan cerita ialah kesinambungan yang tidak lancar. Setelah beberapa sesi tunjuk ajar dengan para pensyarah, kami akhirnya mengunci papan cerita kami. Keseluruhan papan cerita kami adalah sebanyak 30 muka surat (6 panel per mukasurat). Semasa proses menganimasikan Ratu ini, beberapa shot asal daripada papan cerita juga telah diubah.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Sebelum mulanya semester 6, kami sudah pun menyiapkan animatik. Pada masa yang sama, kami mula menulis lagu OST untuk Ratu. Apabila tiba semester 6, kami terus mulakan proses animasi mengikut adegan dan babak. Perisian yang digunakan untuk menganimasikan Ratu ialah *Clip Studio Paint EX*.

Aset persekitaran dilukis oleh Ain manakala Umi menganimasikan *key poses*. Untuk proses menganimasikan cerita kami, Ain merupakan juruanimasi utama dan Umi pula sebagai juruwarna dan juru-pembersihan (*Clean-up artist*). Setelah siap proses penganimasian, Ain membuat pengubahsuaian warna dan rupa menggunakan perisian *Adobe After Effects* manakala Umi mula memasukkan rakaman akhir ke dalam *Adobe Premiere Pro* untuk penyuntingan dan masukkan *voice overs* serta *sound effects*. Kami menyahut seruan ASWARA untuk membuat kolaborasi antara Fakulti berbeza dan telah berkolaborasi dengan rakan kami, Muhammad Adib (*Alphapast*) untuk menyiapkan OST utama untuk Ratu. Secara keseluruhannya, Ratu mempunyai 6 babak dan 76 shot, serta 4 buah lagu *OST instrumental* yang digubah sendiri.



Nur Ain Syakilah Roslin
Artstation: ayeelin



Umi Zahira Ali
Artstation | Instagram: izumiali

[Refleksi] Kombinasi Dua Lipur Lara, Melahirkan Animasi Sahmura

Oleh: Husna Adlyna Sidek

Animasi Sahmura yang bertemakan penglipur lara ini merupakan sebuah ceritera yang dihasilkan oleh kumpulan Awan Teja yang diahlikan oleh Nur Fateha dan Wan Nur Miza Zulaikha. Kumpulan ini antara yang berjaya menghasilkan sesuatu yang baru daripada kombinasi dua penglipur lara berbeza, iaitu *Bawang Merah* dan *Si Tanggang*.

Pada suatu masa di tahun 90-an, Teater Klasik disiarkan di TV3 pada hari Jumaat waktu petang. Antara lipur lara yang dipertontonkan bertajuk *Bawang Merah*, *Bawang Putih* lakonan Latifah Omar dan Umi Kalthum. Berbeza dengan *Bawang Merah Bawang Putih* versi animasi dan penulisan, drama teater klasik ini menjadikan Bawang Merah sebagai protagonis dan Bawang Putih sebagai antagonis. Kumpulan Awan Teja mengambil adaptasi daripada drama teater klasik ini dan menjadikan watak Bawang Merah sebagai ibu kepada watak utama animasi mereka, bernama Sahmura.

Menurut Awan Teja, mereka mahukan kesinambungan kepada kehidupan watak penglipur lara asal. Persoalan “*what if*” menjadi kunci utama mereka bagi menghasilkan cerita Sahmura. “*What if*, selepas Bawang Merah dipukau oleh ibu tirinya untuk cubaan membunuh Sultan, sebelum dihukum dia berjaya melarikan diri dan membawa anaknya dengan Sultan?”, “*What if*, si Tanggang dapat lepas daripada sumpahan batu, bertaubat dan memulakan hidup baru dengan ibunya?” Persoalan-persoalan sebegini akhirnya melahirkan jalan cerita bagi cerita Sahmura.

Animasi Sahmura bermula dengan si Sahmura yang masih kecil hidup dalam pelarian bersama-sama ibunya Bawang Merah. Mereka kemudiannya bertemu dengan ibu si Tanggang yang menyesal anaknya telah menjadi batu dan doa Sahmura menukar Tanggang menjadi manusia semula. Si Tanggang jatuh cinta kepada Bawang Merah, dan mereka berempat menjadi keluarga yang baru.

Cerita rekaan ini mengadaptasi konsep cerita rekaan animasi *Shrek* yang wujud dalam dunia *Fairy Tales* yang tersendiri. Kita tak pernah mendengar tentang *Shrek* dalam mana-mana *Fairy Tales*, tetapi dalam dunia *Shrek* terkandung pelbagai *Fairy Tales*. Konsepnya sama, tetapi genre berbeza. Sahmura menggabungkan beberapa latar cerita daripada Lipur Lara yang berbeza dan genre yang dibawa ternyata lebih dekat dengan identiti hiburan warisan dan budaya kita kerana ianya bersifat lebih dramatik, pengajarannya tinggi dan penghantarannya bermain dengan emosi secara berat.

Elemen drama dapat dilihat dalam perjalanan hidup Sahmura yang dipenuhi dengan konflik. Hidupnya berubah di pertengahan kerana bapa tirinya si Tanggang rupanya masih tamak dan mula mahukan harta yang bakal Sahmura warisi sebagai anak baginda Sultan. Sahmura perlu membesar tanpa ibunya selepas Bawang Merah yang cuba melindunginya dibunuh oleh si Tanggang. Sepertimana permulaan hidupnya yang melarikan diri daripada buruan bapa kandungnya, Sahmura kembali menjadi pelarian tetapi kali ini dia melarikan diri daripada bapa tirinya.

Sepucuk surat daripada arwah ibunya diberikan kepada Sahmura sebelum nenek tirinya yang menjaganya meninggal dunia. Surat itu merupakan isi hati Bawang Merah yang mengingatkan Sahmura untuk tidak menjadi seperti nya, dan menyuruh Sahmura untuk menjadi wanita hebat dan teguh. Jerih perih hidup Sahmura melahirkan semangat wanita yang waja dan bersifat srikandi. Akhirnya Sahmura tinggal sendiri dan meneruskan hidupnya dengan tabah dan sabar.

Kekuatan produksi ini adalah pada penceritaannya. Dari segi teknikal, masih banyak lagi yang perlu kumpulan mereka perbaiki. Namun, bidang animasi mempunyai banyak cabang, dan penceritaan adalah salah satunya. Penceritaan yang berkualiti dapat menghasilkan animasi yang diingati.

Animasi Lipur Lara Sahmura

SAHMURA

Oleh Awan Teja

Sahmura mengisahkan
tentang Sahmura yang dilarikan
oleh Nenek atas permintaan ibunya, Merah dan dibesarkan
di hutan yang terpencil jauh dari Tanggang. Tanggang kini berjaya
menemui mereka dan tidak sengaja
membunuh ibunya.



KONSEP SENI

Konsep animasi Sahmura ingin memaparkan *look and feel* suasana di kampung dan usaha kami untuk mencapai konsep Melayu Klasik yang sedikit. Selain itu, kami menggunakan teknik animasi 2D untuk menghasilkan Sahmura. Beberapa buah filem seperti filem arahan Allahyarham Tan Sri P Ramlee dan *Pontianak Harum Sundal Malam* dijadikan sebagai rujukan asas bagi Penilaian Tahun Akhir 2022 yang bertemakan "Penglipur Lara."



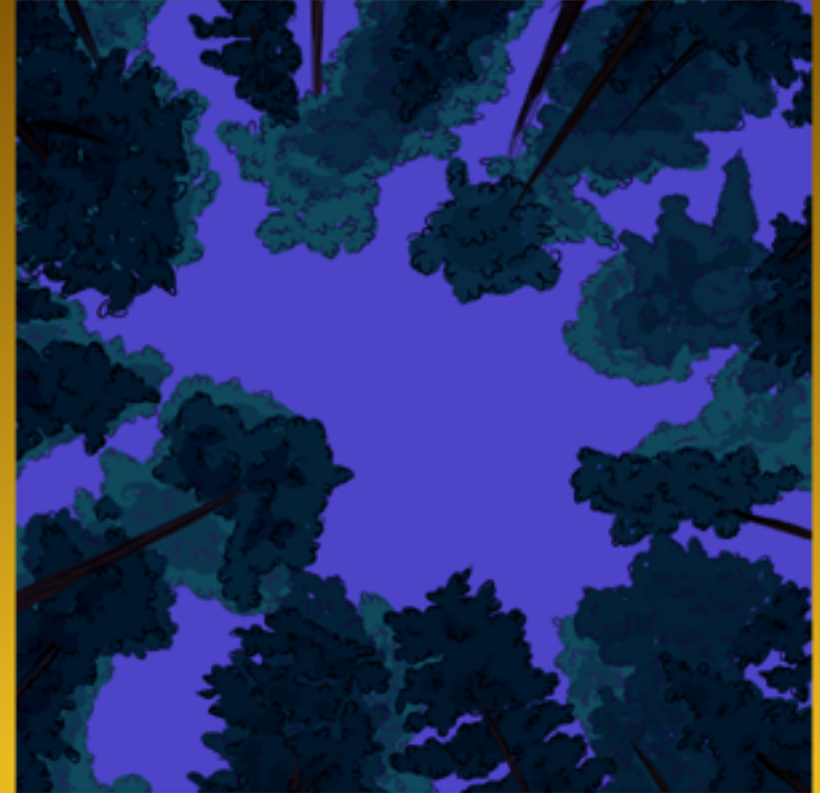
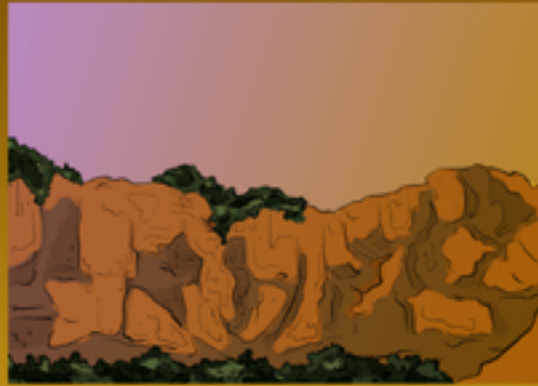
■ Lineup karakter Sahmura.

REKA BENTUK KARAKTER

Kebanyakan watak dalam cerita Sahmura adalah berpandukan tona kulit yang natural dari berwarna cerah ke sedikit sawo matang. Untuk menampakkan ciri kemelayuan, kami berusaha untuk mewujudkan ciri muka orang Asia.

REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Kami perlu mencari ilham di mana rupa karakter bukan diambil secara serupa. Oleh itu, kami cuba mencari jalan untuk identiti karakter dalam Sahmura. Kami mencari rujukan filem animasi *Disney* yang tidak menggunakan konsep latar belakang Eropah seperti animasi *Brother Bear*, *Moana*, *Raya & The Last Dragon* dan *Pocahontas*. Kemudian, kami cuba mengadaptasikan ciri nusantara dan Tanah Melayu ke dalam rekaan latar belakang tersebut.





PAPAN CERITA

Sepanjang proses menghasilkan *storyboard* atau papan cerita, kami mengulangi lebih 2 kali untuk menghasilkan jalan cerita yang baru. Kami menghadapi beberapa masalah dari segi plot jalan cerita. Dengan pertolongan pensyarah kami, beliau memberi pendapat dan menegur beberapa kesalahan agar jalan cerita kami ini mudah difahami oleh penonton.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Sepanjang proses animasi Sahmura, kami menghadapi masalah yang tipikal seperti *lagging*, *not responding*. Selain itu, kami juga melalui fasa tekanan dari segi emosi dan mental.

Tambahan pula, persekitaran kami yang sukar dikawal kerana pembelajaran atas talian dan kekurangan komunikasi secara fizikal antara ahli kumpulan menyukarkan perjalanan kami untuk PeTA ini. Jadi, kekuatan untuk kembali bangkit adalah kami sesama sendiri memulakan untuk memberikan sokongan dan kata-kata semangat antara satu sama lain.

AwanTéja



Nurfateha Hamzah



Wan Nur Miza Zulaikha

[Refleksi] Generasi Peneraju Hikayat Badang dan Jembalang

Oleh: Husna Adlyna Sidek

Kisah yang dihasilkan oleh Kumpulan MMK ini menonjolkan imaginasi yang tinggi. Berbanding lipur lara *Badang* yang berlatar masa zaman dahulu, cerita mereka dibuat dengan latar masa zaman moden. Watak utama dalam cerita ini merupakan rakan seperguruan silat yang bertelagah kerana watak antagonis bernama Malek yang cemburu dengan hubungan baik bapanya sebagai guru silatnya bersama-sama si protagonis bernama Badrul. Badrul menemui gurunya mati dibunuh oleh Malek dan mereka berdua berlawan di dalam hutan.

Cerita mereka unik. Tiada Badang yang memakan muntah jembalang, sebaliknya dalam cerita ini Badrul sebagai pesilat yang menurun semangat Badang sementara Malek pula pesilat yang menurun semangat jembalang. Dalam dialog mereka berdua, Badang menjelaskan bahawasanya dia tidak pernah memakan muntah jembalang, dan dia dari dahulu kala telah lama bermusuhan dengan jembalang yang merasuk Malek. Kumpulan ini cuba menerapkan semangat sebagai Penglipur Lara moden, dan membuat animasi cerita rekaan mereka sendiri.

Membawa konsep seni yang asli, hasil animasi mereka secara teknikalnya boleh lagi diperbaiki sekiranya diberikan masa yang lebih lama. Namun, dalam industri animasi sendiri, sesuatu produksi animasi seharusnya boleh menghasilkan animasi mengikut panduan masa yang ditentukan oleh *client* ataupun penyelia. Kumpulan ini merupakan kumpulan yang bersungguh-sungguh dalam menghasilkan animasi dan *passion* mereka dapat dilihat dalam hasil animasi 2D yang dihasilkan.

Sebagai Penglipur Lara moden yang menyampaikan cerita rekaan menggunakan animasi, pengajaran utama cerita ini adalah mengenai persahabatan dan sifat insan. Sungguhpun Malek membunuh guru silat yang juga bapanya, Badrul tidak cuba membalas dendam sebaliknya dia mengajak Malek bertaubat dan cuba menyelamatkan Malek yang dirasuk jembalang. Malek yang dikaburi perasaan marah, cemburu, dan kebencian memudahkan dia untuk dikawal si jembalang. Dia berterusan berlawan dengan Badrul dan dipenuhi dengan amarah.

Sifat insan seseorang manusia itu boleh ada dan boleh hilang. *Good vs. Evil*. Itulah yang cuba ditonjolkan oleh kumpulan ini. Semangat Badang membantu si Badrul, semangat jembalang membantu si Malek. Kisah ini penuh aksi dan menarik untuk ditonton. Tetapi penceritaan mereka boleh lagi diperbaiki agar cerita rekaan mereka ini tidak terlalu panjang dan meleret.

Animasi Lipur Lara Bad-Ang

BAD-ANG

Oleh MMK

Badrul Awang lari ke hutan pada waktu malam, di mana tempat dia belajar silat kerana gurunya tiada di rumahnya daripada siang. Setibanya di sana, Badrul dapati gurunya telah mati dibunuh oleh Malek, iaitu rakannya serta anak kepada guru silatnya. Lalu bermulalah pertarungan antara Badrul dan Malek. Badang yang wujud sebagai roh, bantu Badrul untuk menyelamatkan Malek yang diselubungi oleh semangat jahat Jembalang dengan tewaskannya.



KONSEP SENI

Animasi BAD-ANG menggunakan konsep lukisan separa anime. Akan tetapi, konsep lukisan ini tidak diinspirasi dari mana-mana cerita. Kajian yang digunakan untuk hasilkan BAD-ANG berpandukan tema 'Penglipur Lara', iaitu Badang dan diolah kisahnya. Seperti contoh, Badang tak makan muntah hantu dan kekuatannya adalah luar biasa secara semula jadi. Selain itu, ia juga diinspirasi daripada Street Fighter, iaitu dari segi plot.

REKA BENTUK KARAKTER

Walaupun bentuk badan Badrul dan Malek adalah sama-sama kurus, tetapi yang bezakan mereka adalah bentuk kepala, terutamanya pada bahagian dagu. Warna kulit mereka berpandukan warna kulit orang Melayu. Baju Badrul ditukar kepada warna putih untuk bezakan palet warna dengan Malek. Memandangkan pilihan waktu dalam latar belakang cerita adalah malam, iaitu warna biru gelap, jadi warna rambut Malek perlu ditukar kepada warna hijau gelap. Kedua-duanya tidak pakai kasut atau selipar kerana mahu memudahkan animator melukis.



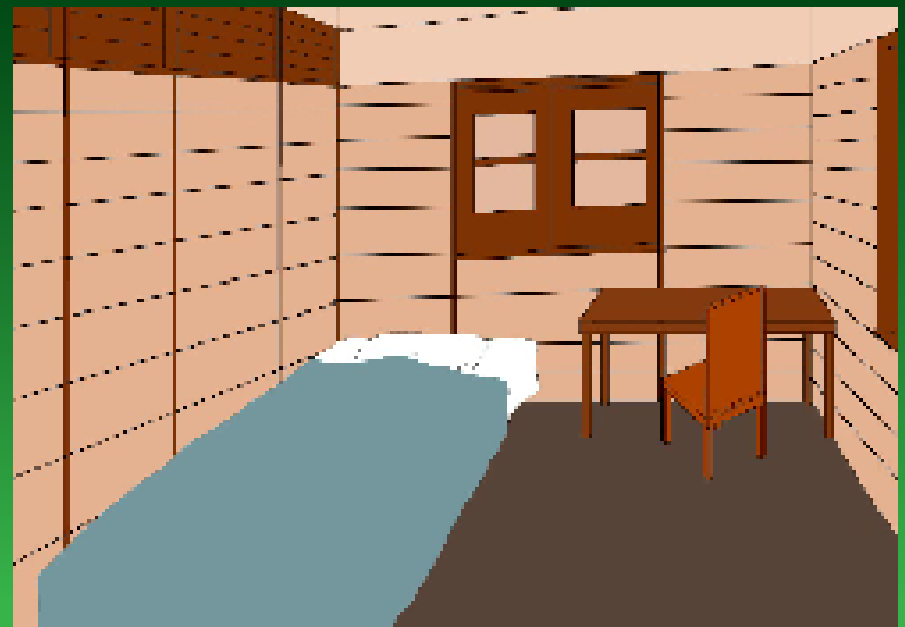
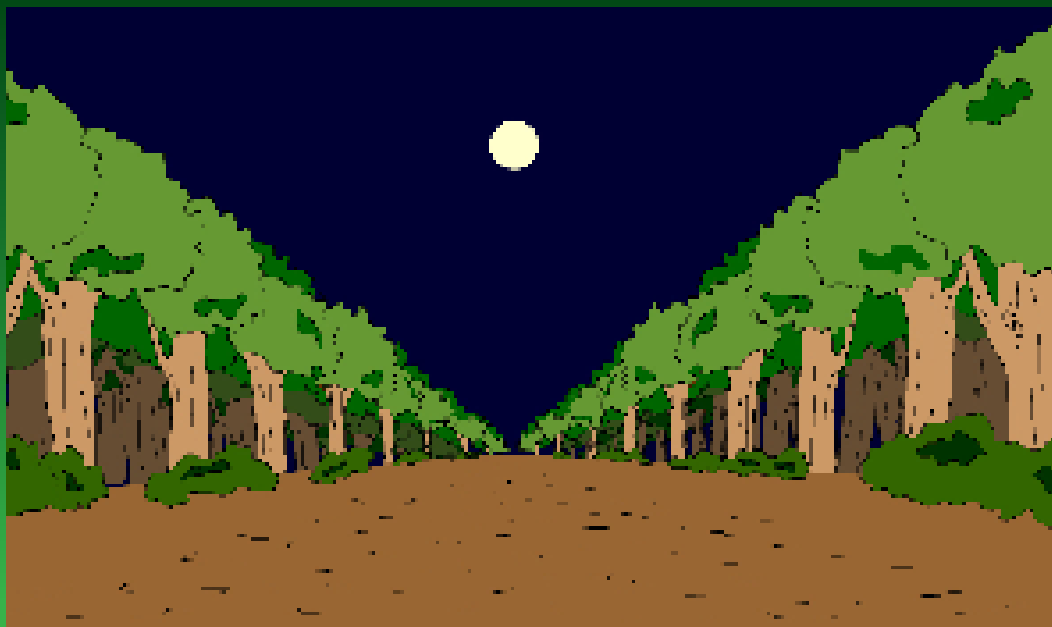
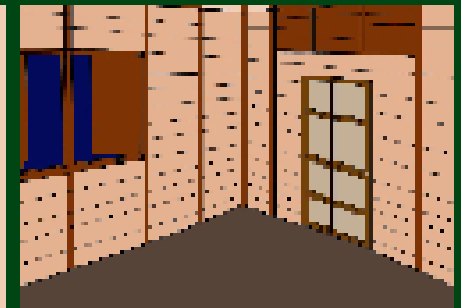
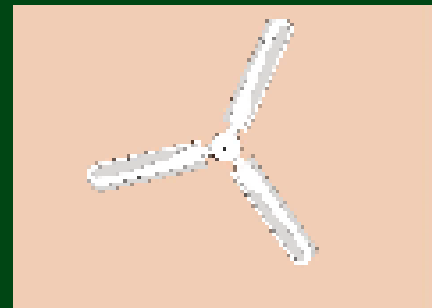
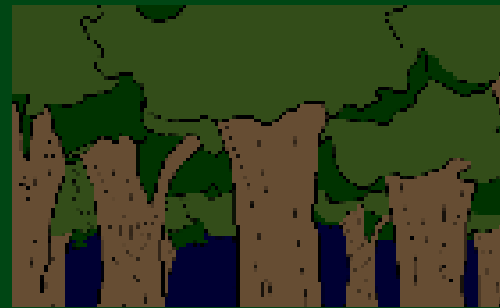
■ Konsep karakter Badrul

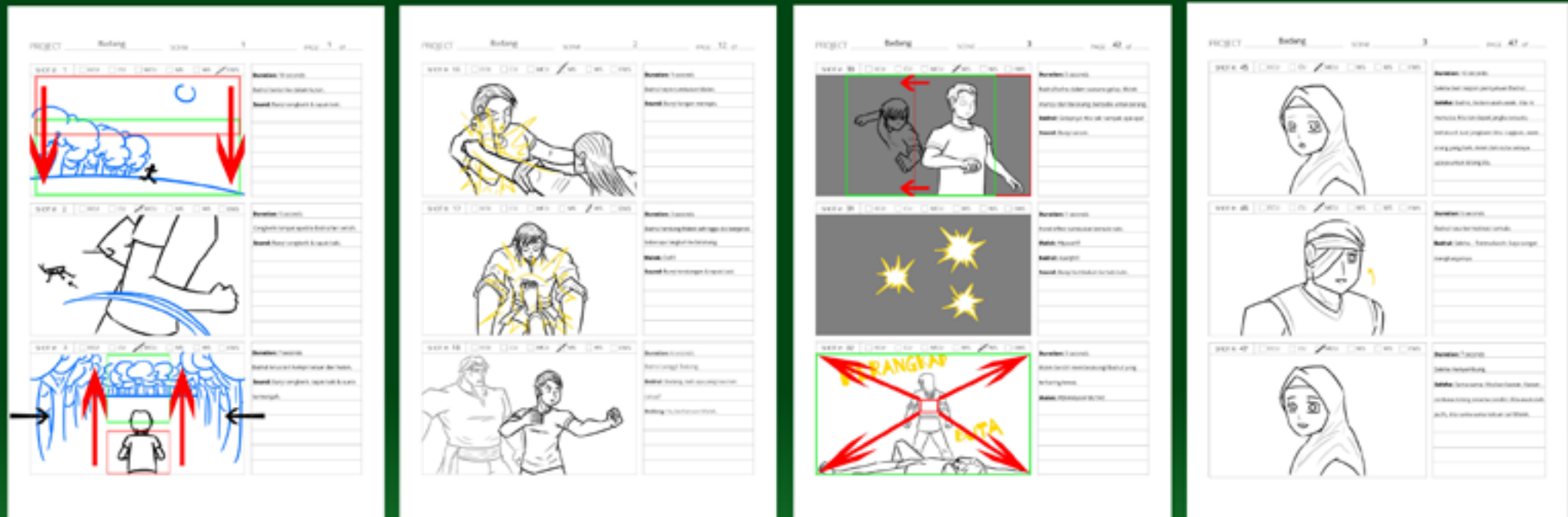


■ Konsep karakter Malek

REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Setiap latar belakang yang dilukis tak terlalu terperinci dan agak ringkas. Reka bentuk pokok-pokok dilukis kepada tiga rupa, lalu di duplicate supaya pokok-pokok nampak kepelbagaian. Kami rancang untuk pilih dua jenis tempat sahaja, iaitu hutan dan bilik tidur. Memandangkan tidak semua ahli kumpulan mahir melukis, lebih kurang lebih elok jika kurang latar belakang dihasilkan.





PAPAN CERITA

Kami menggunakan template papan cerita yang bersaiz A4, berbentuk landskap dan berisi enam panel. Amat mudah kerana templat tersebut terdapat panduan untuk bilangan shot, scene dan jenis sudut kamera. Dari segi lakaran, ia tak jadi masalah. Cuma idea untuk dialog yang agak susah untuk difikirkan. Setelah mendapat konsultasi daripada pensyarah-pensyarah fakulti, terdapat beberapa shot yang harus dibuang untuk kurangkan masa dan yang tidak berkenaan.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Dalam proses penghasilan animasi BAD-ANG, kami telah membahagikan tugas masing-masing. Proses ini dimulakan dengan penghasilan '*rough animation*' dimana animator menghasilkan lakaran pergerakan awal berdasarkan '*timing and spacing*' yang telah dihasilkan ketika penghasilan animatik untuk mendapatkan rasa pergerakan watak. Perisian yang digunakan untuk menghasilkan animasi ini ialah *Adobe Animate*. Manakala perisian untuk susunan muzik dan kesan bunyi ialah *Adobe Premiere Pro*.

Terdapat beberapa shot yang perlu dibuang dan ditukar kerana kami sedar ada diantaranya akan melambatkan tempoh kerja dan kurang logik. Menghasilkan animasi yang bergerak amat mencabar terutamanya dari segi kesinambungan. Rupa watak akan berlainan ketika melukis pergerakan dan lain-lain shot. Selain itu, rambut Malek juga mencabar ketika susun layer rambut bahagian depan dan belakang. Di samping itu, banyak latar belakang diguna semula terutamanya kawasan hutan.



Muhammad Khairul Irfan Khairul Effendi
instagram: kaidoesstuf_



Muhammad Mu'az Rizal
Deviantart: Mmuaz70



Abdul Mu'iz Saifuan
Artstation: est_liana

[Refleksi] Bawang Merah, Bawang Putih – Twist di dunia moden

Oleh: Rasfan Abu Bakar

Cerita lipur lara adalah sebuah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut. Penglipur lara sendiri merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan hingga generasi selanjutnya. Namun, kerana cerita rakyat disampaikan secara lisan maka agak sukar untuk mengetahui siapa pengarangnya.

Sungguhpun demikian kita mesti melestarikan kisah rakyat ini kerana ia merupakan satu khazanah yang sangat bernilai. Kelebihan-kelebihan kisah itu sendiri mampu membangkitkan imaginasi dan memberikan pengetahuan sekaligus menanamkan nilai moral yang positif.

Mengangkat kisah lipur lara dalam bentuk animasi mampu meneruskan tradisi nenek moyang kita dalam menyampaikan maklumat berguna kepada anak-anak kecil. Dari kisah secara lisan kini ia boleh ditonton dan ia lebih menyeronokan. Selain itu kisah-kisah ini juga boleh diberi pengertian baru sesuai dengan peredaran zaman.

Bawang Merah Bawang Putih merupakan satu langkah awal dalam mengadaptasi kisah lipur lara dalam bentuk baru. Watak yang dikaitkan dengan perempuan telah ditukar kepada watak lelaki. Kisah asalnya yang berlatar belakang kampung telah ditukar ke suasana bandar. Ini merupakan satu perubahan berani yang boleh dianggap sebagai proses transformasi positif. Semoga inisiatif sebegini akan diteruskan pada masa yang akan datang.

Animasi Lipur Lara Merah & Putih

MERAH & PUTIH

Oleh HAIYALI

Cerita ini mengisahkan tentang dua orang adik-beradik yang baru sahaja kehilangan ibu dan bapanya, disebabkan itu mereka harus menempuhi dugaan hidup dalam usia yang muda.

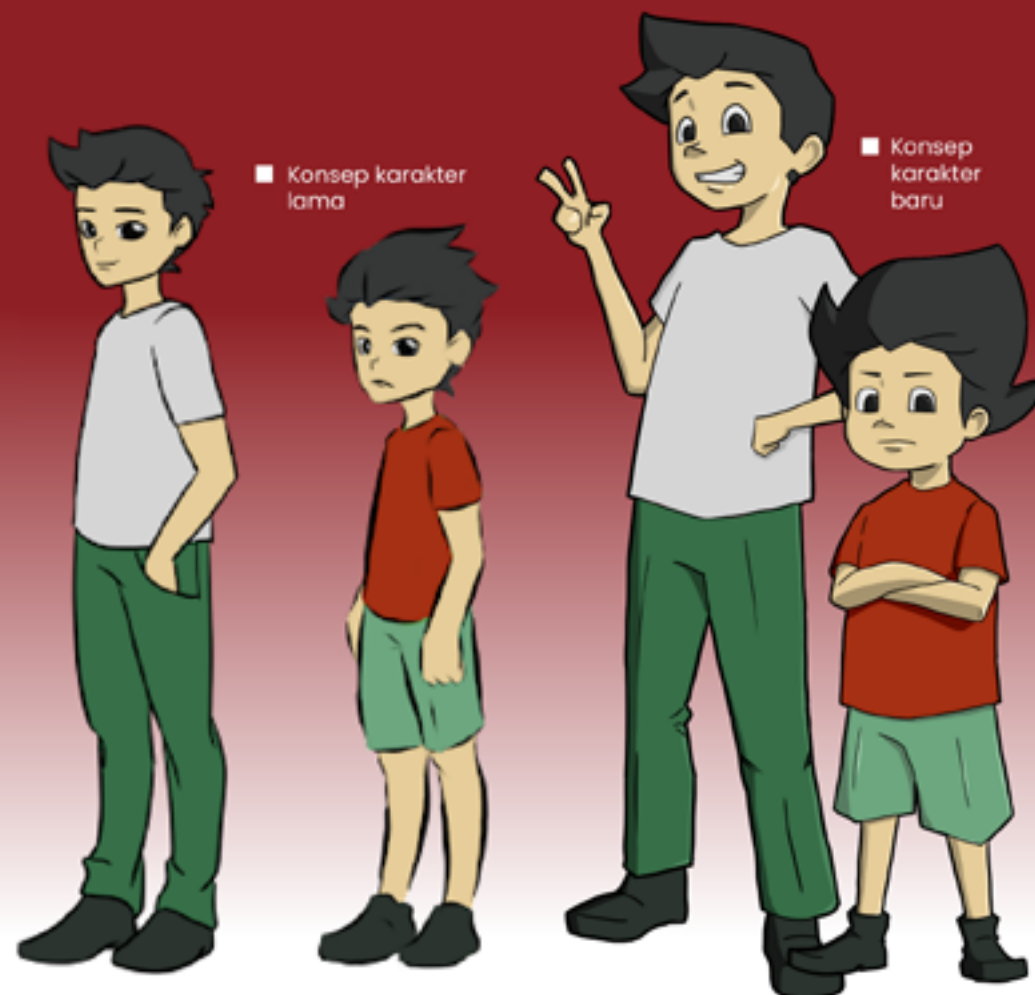
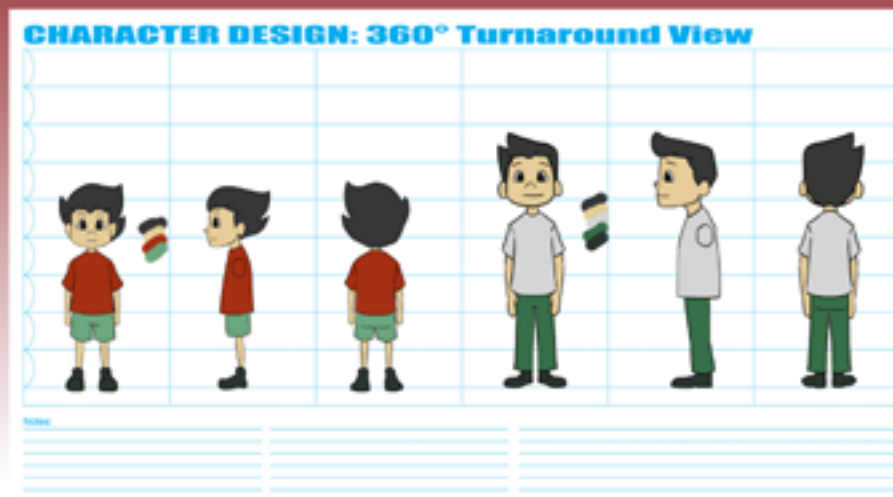


KONSEP SENI

Cerita kami bertemakan 'penglipur lara'. kami telah menjalankan kajian dan sebulat suara memilih cerita 'bawang merah dan bawang putih' untuk dijadikan rujukan animasi kami. Gaya seni yang kami gunakan adalah gaya seni kartun 90 an, iaitu mempunyai warna yang terang supaya dapat menarik minat kanak-kanak. Aliran masa yang kami pilih adalah dalam lingkungan 2010 hingga ke 2020.

REKA BENTUK KARAKTER

Gaya karakter kami lebih kepada kartun zaman 90 an iaitu di inspirasi daripada kartun-kartun seperti *Anak-anak Sidek*, *Keluangman*, *Kids Next Door*. Karakter Putih, kami memilih warna terang kerana itu melambangkan sifatnya yang lemah lembut dah seorang yang penyayang manakala karakter Merah kami berikan warna yang menyerlah kerana sifatnya yang seperti kebudak budakan dan terburu-buru.

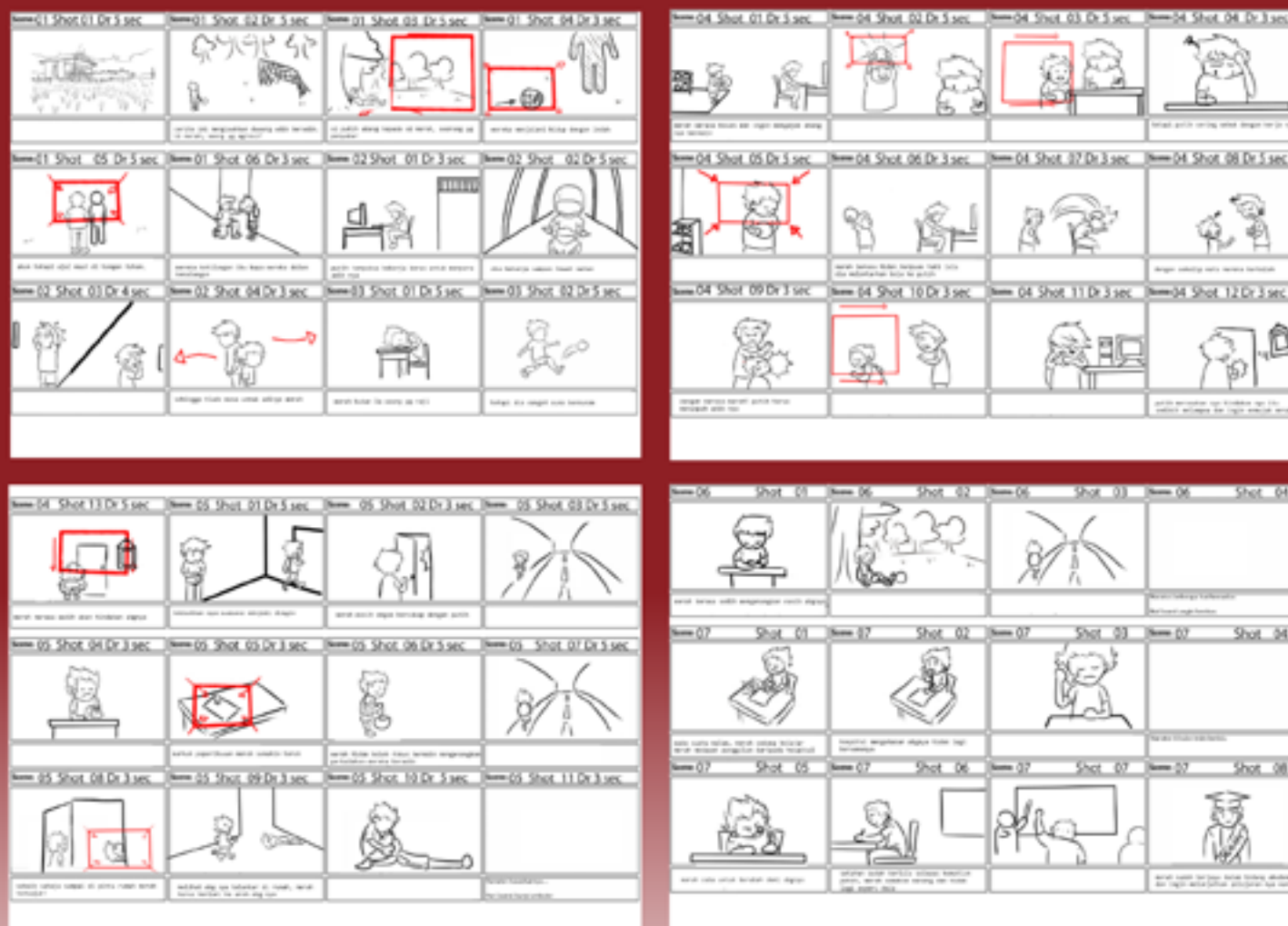


REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Latar belakang utama yang kami gunakan adalah rumah Merah dan Putih dan sekolah Merah. Rumah Merah dan Putih kami gunakan contoh pelan rumah teres, manakala sekolah pula kami gunakan idea daripada sekolah kami sendiri.

Latar belakang selebihnya adalah padang, jalan besar dan bandar. Padang yang kami lukis itu berdasarkan padang belakang rumah kami sendiri manakala jalan besar dan bandar itu kami gunakan contoh-contoh yang kami perolehi daripada laman sesawang.





PAPAN CERITA

Papan cerita kami mempunyai 12 panel dalam 1 muka surat. Setiap panel mempunyai scene dan shot sendiri yang telah kami catatkan. Beberapa panel mempunyai narator dan bunyi latar belakang. Kami juga menunjukkan cara pergerakan kamera dan cara tangkapan kamera.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Sepanjang membuat animasi ini, kami dapat mempelajari banyak jenis perisian, salah satu perisian utama yang kami dapat dalam alah 'Toon Boom Harmony'. Selain itu kami juga dapat menambah ilmu dengan memperbanyakkan lagi penggunaan perisian. Perisian lain yang dapat kami pelajari adalah *Premiere Pro*, *Adobe Illustrator* dan *After Effects*.



Muhammad Amirul Hakim Ismail
artstation : sky_walker



Hyder Shahrizan Dzulkarnain
artstation: hydershahrizan

[Refleksi] Perlumbaan Arnab dan Kura-kura, Sekiranya diadaptasi dalam Kehidupan Seharian

Oleh: Fariz Azmir Mohd Ghazali

Cerita klasik *Arnab & Kura-Kura* ini telah merentasi masa, tempat dan budaya. Cerita ini telah dicetak dalam pelbagai versi dan berpuluh bahasa. Tiada kepastian kukuh asal usul cerita ini, namun cetakan pertama dikesan adalah *Les Fables d'Esop Phrygien, mises en Ryme Francoise* pada tahun 1547 di Perancis.

Cara bercerita dengan menggunakan metafora ataupun kiasan kepada haiwan adalah satu kebiasaan dalam lingkungan lipur lara Melayu mahupun penceritaan secara keseluruhan. Haiwan-haiwan dalam lipur lara ada yang mengekalkan sifat haiwannya dan banyak juga yang berbentuk *anthropomorphic*, iaitu haiwan yang bersifat manusia. Haiwan-haiwan ini boleh bercakap dan berfikir cara manusia.

Penceritaan kiasan ini dilakukan atas pelbagai kemungkinan; sebagai tarikan kepada pendengar muda, sindiran pada pelaku atau mungkin sekadar merujuk kepada alam sekitar. Masyarakat Melayu amnya dan Malaysia khususnya begitu kenal dengan watak *Sang Kancil*, *Pak Belang*, dan *Sang Buaya*. Jesteru, amatlah menarik melihat bagaimana cerita *Ripling Journey* ini melakukan yang sebaliknya: memanusiaikan watak Arnab & Kura-Kura.

Roi yang merupakan Arnab dalam cerita ini berbadan tinggi dan langsing (agak normal) manakala Alan, mengambil sifat kura-kura yang kelihatan gemuk dan rendah. Roi bergigi jongang, satu interpretasi terus pada watak arnab; dan satu kaedah berkesan dalam *short animation*.

Arnab & Kura-kura juga ditafsirkan dalam perwatakan, Roi ke luar ke bandar manakala Alan terus menetap di kampung. Dalam erti kata lain, kelajuan arnab ditafsirkan dengan perjalanan yang lebih laju dan jauh. Manakala Alan hidup di kampung bercucuk tanam, mengusahakan tanah sawah. Tafsiran kepada pergerakan kura-kura yang lambat dan tidak berjalan jauh.

Latar masa tahun 90an merupakan satu cabaran kerana kedua-dua juruanimasi ini yang tidak berasal dari Kuala Lumpur dan masih belum dilahirkan pada waktu itu. Bas Mini merah jambu yang ikonik, jenama-jenama popular tahun 90an seperti Fuji, Bata, Coke jelas pada latar mereka. Usaha mereka untuk membawa imej ini tidak sekadar pada melihat gambar lama namun turut dengan membuat sedikit kajian dengan bertanya kepada mereka yang pernah berada di Kuala Lumpur pada zaman itu.

Keaslian asas penceritaan asal Arnab & Kura-Kura berperihal akibat kesombongan dan tinggi diri. Telah dikekalkan dalam cerita ini di mana Roi sering memandang rendah kepada Alan dan sentiasa ingin maju ke hadapan meninggalkan hidup di kampung yang dirasakan bukan untuknya. Turut kekal adalah kemaafan sang Kura-kura yang menjadi pengajaran tersirat dalam cerita arnab & kura-kura.

Animasi Lipur Lara Rippling Journey

Rippling JOURNEY

Oleh CUBE PRODUCTION



Roi dan Alan merupakan kawan baik semasa kecil. Apabila mereka membesar, Roi menjadi sombong dan tidak mahu lagi berkawan dengan Alan. Selepas kedua-duanya tamat sekolah menengah, Roi menyambung pelajarannya di Kuala Lumpur sementara Alan pula mengusahakan sawah dan kedai beras kecil di kampungnya. Setelah Roi tamat pelajarannya di Kuala Lumpur, kebanyakan peluang pekerjaan yang ditemuduga tidak mendatangkan hasil. Sementara itu, Alan juga menghadapi kesukaran untuk menjual berasnya kerana kekurangan pelanggan. Tambahan pula, cuaca di kampungnya sangat teruk namun Alan tidak pernah berputus asa. Hari demi hari pelanggan mula membeli beras di kedainya. Kedai beras Alan mula membesar sementara Roi pula dihipit kesusahan dan mencari Ah Long untuk meminjam wang. Dia akhirnya tidak mampu membayar hutangnya dan dikejar oleh kumpulan Ah Long. Sewaktu melarikan diri, dia menaiki bas dan tanpa disedari dia pulang ke kampungnya sendiri. Dia mula menangis selepas melihat kampungnya dan juga menyedari kesilapannya. Alan datang kepada Roi untuk membantu menunjukkannya jalan pulang ke rumah walaupun Roi tidak melayannya dengan baik. Akhirnya, Roi dan Alan berkawan baik semula.



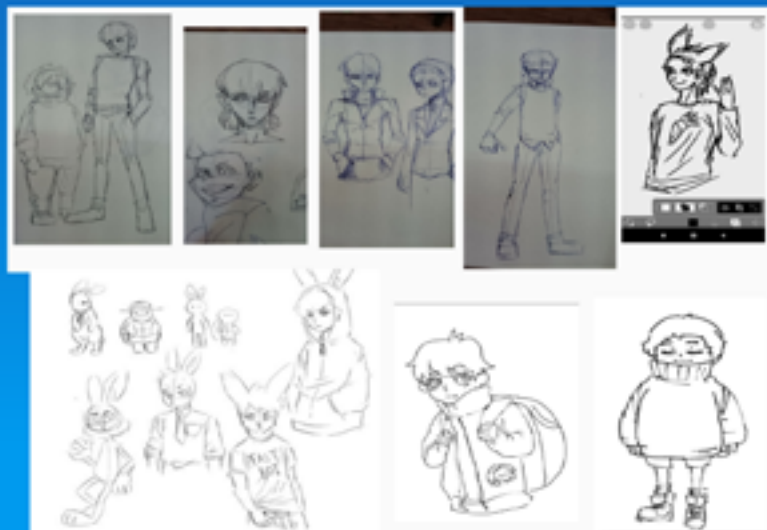
PTM, ALAN TAMAN AIR
PeTA
Penglipur Lara



KONSEP SENI

Penerbitan ini bertemakan “Penglipur Lara”. Setelah mengkaji dan memahami erti Penglipur Lara kami membuat keputusan untuk memilih cerita rakyat “*Arnab dan Kura-Kura*”. Daripada data yang kami diperolehi daripada tinjauan, kami menetapkan untuk membuat cerita berlatarkan era 90an. Manakala teknik animasi yang digunakan ialah teknik animasi 2D. Genre cerita adalah “Drama” kerana kami ingin menyampaikan mesej kepada penonton Muda Dewasa dalam lingkungan umur 19 – 25 tahun.

Cerita ini dirujuk daripada cerita “*Arnab dan Kura-Kura*” yang telah diinterpretasi dan diolah bagi menyesuaikan dengan jalan cerita kami.



■ Lakaran awal karakter di dalam Rippling Journey.

REKA BENTUK KARAKTER

karakter Roi dalam cerita kami bersifat hidung tinggi dan sombong. Untuk permulaan reka bentuk Karakter Roi, kami menggunakan bentuk petak dan mengikut beberapa rujukan karakter arnab. Kami juga mengikut beberapa rujukan watak-watak lelaki kartun yang sombong untuk memadankan karakter Roi kami.

Charakter Alan dalam cerita kami pula bersifat peramah, baik hati dan penyabar. Untuk permulaan karakter Alan, kami menggunakan bentuk bulat supaya karakter Alan nampak naif, comel, dan peramah. Kami juga mengikut beberapa rujukan karakter kura-kura yang sesuai untuk karakter kami.



■ Konsep Karakter Roi



■ Konsep Karakter Alan



REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Bagi latar belakang dalam animasi kami, kami menggunakan dua tempat latar belakang iaitu dalaman perkampungan dan bandar Kuala Lumpur. Reka bentuk latar belakang bagi pendalaman perkampungan, ahli kumpulan kami iaitu Adam telah membuat lawatan ke kampung halamannya di Pulau Pinang dan mengambil gambar untuk rujukan latar belakang dalaman perkampungan. Bagi reka bentuk latar belakang bandar Kuala Lumpur pula, Adam telah membuat lawatan ke Kuala Lumpur dan mencari tempat-tempat bangunan yang masih mempunyai persekitaran bangunan 90an dan mengambil gambar sebagai rujukan kami untuk bandar Kuala Lumpur memandangkan cerita kami ini mengikut era 90an.





43

PROSES MEMBINA ANIMASI

Pada permulaan animasi kami, kami membuat *rigging* pusingan karakter dahulu dengan menggunakan perisian *Adobe Animate*. Animasi kami menggunakan teknik animasi 2D *cutout*. Seterusnya, kami membina *character library* untuk karakter-karakter yang direka supaya memudahkan pengisian aset seperti gaya karakter. Animasi kami menggunakan 24 *frames* setiap saat untuk *animate*. Kami masih menggunakan perisian *Adobe Animate* untuk proses animasi. Selepas itu, kerja animasi dibahagikan kepada dua dan mengikut susunan *shot* pertama sehingga akhir. Ia menjadikan kerja kami lebih senang dan teratur.

Selepas selesai proses animasi, Perisian *Adobe Animate* yang digunakan memudahkan penentuan warna *filter* untuk animasi berlatarkan era 90an. Warna-warna *filter* yang digunakan untuk persekitaran waktu siang adalah warna *filter* kuning-kekuningan yang menunjukkan suasana seperti era 90an. Manakala untuk rupa malam pula, warna-warna *filter* berwarna biru gelap digunakan. Semua warna-warna *filter* yang digunakan disusun dengan lapisan yang berlainan supaya mudah untuk mengubah warna-warna *filter* yang lain jika tidak sesuai dengan animasi. Akhirnya, selepas semua warna-warna *filter* telah dipilih, proses diteruskan dengan *rendering* dan penggubahan gaya dan rupa menggunakan *Adobe After Effects*. Di bahagian penyuntingan pula, bunyi-bunyi kesan ke dalam animasi diletakkan. Bunyi-bunyi kesan yang diletakkan ke dalam animasi itu mempunyai suasana yang seakan televisyen lama untuk menambahkan suasana 90an.



[Refleksi] Sang Kelembai yang menjadi Protagonis

Oleh: Siti Noraisyah Abd Rahman

Nama makhluk “Kelembai” atau juga dikenali sebagai “Gedembai” mungkin agak janggal kepada sesiapa yang tidak biasa dengan ceritera rakyat, hikayat mahupun mitos klasik Nusantara. Sepertimana ceritera rakyat lain yang wujud, adaptasi ceritera Sang Kelembai oleh Tahyul Tale ini meninggalkan penonton dengan tanda tanya di samping menyisipkan ruang yang kabur antara nilai moral sebagai seorang pemburu raksasa bernama Sri dari *Hunters Guild Association Headquarters*.

Dari segi penceritaan Sumpahan Kelembai, menggambarkan kesunyian dan kesayuan Kelembai sebagai seekor makhluk yang hidup jauh di dalam hutan belantara. Walaupun ia tinggal jauh dari manusia, ia tidak dapat mengelak daripada merasakan keperluan untuk berkawan. Dalam cerita ini, digambarkan bahawa Kelembai gemar bercerita dan tidak pernah berniat mudarat pada awalnya.

Sekiranya Sang Kelembai bersuara, manusia ataupun haiwan yang mendengar akan terus bertukar menjadi batu. Oleh itu, Sang Kelembai memilih untuk menghalau Sri dari tempat tinggalnya melalui telepati ketika Sri menemui tempat persembunyiannya. Namun begitu, Sri, sebagai seorang pemburu raksasa tetap ingin memburu Kelembai – demi menjadikan kepala Kelembai sebagai trofi.

Di dalam animasi ini, Kelembai diberikan rupa dan gaya antropomorfik di mana sebagai penonton, kita dapat menghayati watak Kelembai yang mempunyai hati dan perasaan seperti manusia. Walaubagaimanapun, Sri masih melihat Kelembai seperti makhluk yang tidak berperikemanusiaan dan membawa mudarat kepada masyarakat melalui objektifikasi.

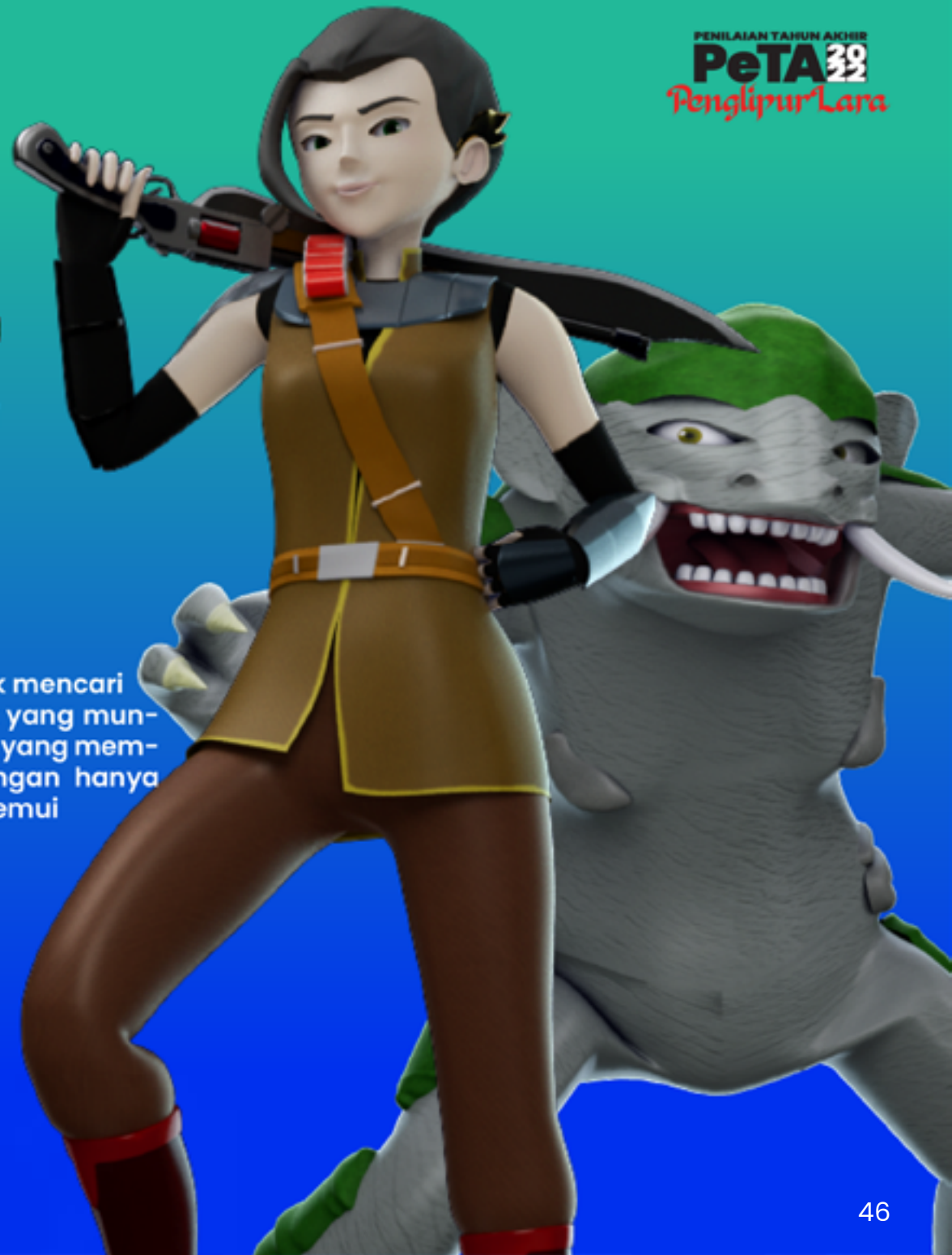
“I’m a hunter, not a friend.” merupakan dialog Sri sewaktu Sang Kelembai merayu simpati daripada dibunuh. Di saat ini naratif penceritaan telah berubah di mana Sri yang pada awalnya ditonjolkan sebagai protagonis kini merupakan antagonis dan Sang Kelembai sebagai *anti-hero*. Sejurusnya, menimbulkan tanda tanya akan siapakah sebenarnya protagonis di dalam ceritera bergenre animasi 3D ini. Secara keseluruhan, *The Curse of Kelembai* telah membawa cahaya baru kepada makhluk mitos ini seperti mana filem *Fairy Tale* Disney yang bertajuk *Maleficent* yang menonjolkan antagonis watak cerita *Sleeping Beauty* sebagai *anti-hero*.

Animasi Lipur Lara Curse of Kelembai

CURSE OF KELEMBAI

Oleh Tahyul Tales

Sri ialah seorang pemburu hebat telah diamanahkan oleh pihak persatuan pemburu untuk mencari kehilangan individu di kampung luar bandar dan makhluk yang mungkin menjadi punca kehilangan itu yang bernama Kelembai yang mempunyai kuasa untuk menukar hidupan menjadi batu dengan hanya menggunakan suaranya. Akan tetapi, Sri akan menemui kebenaran yang mengejutkan.

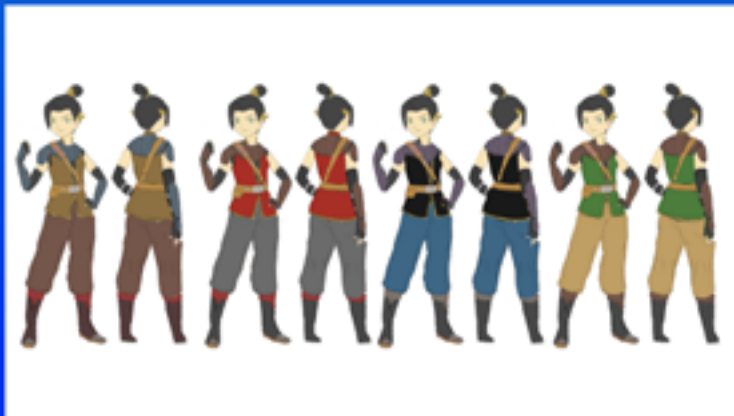


KONSEP SENI

Penerbitan ini berdasarkan tema 'Penglipur Lara' yang mempelopori cara penceritaan. Dengan meneliti pelbagai cerita rakyat, kami telah diilhamkan oleh kisah 'Sang Kelembai'. Maka kami memutuskan untuk menciptakan versi cerita itu. Berdasarkan data yang kami kumpulkan, kebanyakan penonton kami adalah dari kawasan bandar, dalam lingkungan umur 20 tahun dan ke atas. Oleh itu, kami akan mencipta cerita yang menarik minat mereka dan dengan nilai moral di dalamnya. Genre cerita kami ialah "Fantasi", kerana kebanyakan cerita rakyat mempunyai sifat mistik dan epik mereka. Cerita ini adalah adaptasi daripada 'Sang Kelembai' yang mengikuti berdasarkan tinjauan dan minat khalayak sasaran kami. Ini akan memastikan penonton kami akan terpicat dengan cerita kami. Cerita ini dirujuk daripada 'Sang Kelembai' versi Pahang. Oleh itu kebanyakan cerita kami akan berdasarkan Pahang tradisional dan akan disepadukan ke dalam Fantasi Moden.

REKA BENTUK KARAKTER

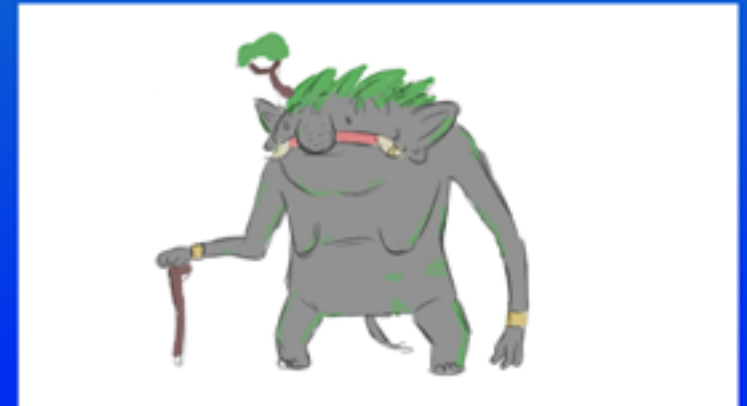
Reka bentuk untuk Sri dan Pengarah adalah berdasarkan genre Fantasi Moden yang juga mempunyai elemen sejarah. Jadi, kebanyakan reka bentuk lebih kepada moden sementara masih mempunyai unsur - unsur pakaian Melayu lama seperti corak batik pada sarung tangan Sri. Sang Kelembai pula lebih kepada fantasi kerana Kelembai merupakan makhluk yang tinggal di hutan dalam. Jadi, kami menghasilkan makhluk yang diinspirasi dari gajah dan diselaputi dengan lumut untuk menunjukkan betapa lama beliau di hutan dalam.



■ Lakaran awal karakter Sri



■ Lakaran Clean-up Pengarah



■ Lakaran awal Kelembai



■ Lakaran dan Model 3D
Karakter Sri

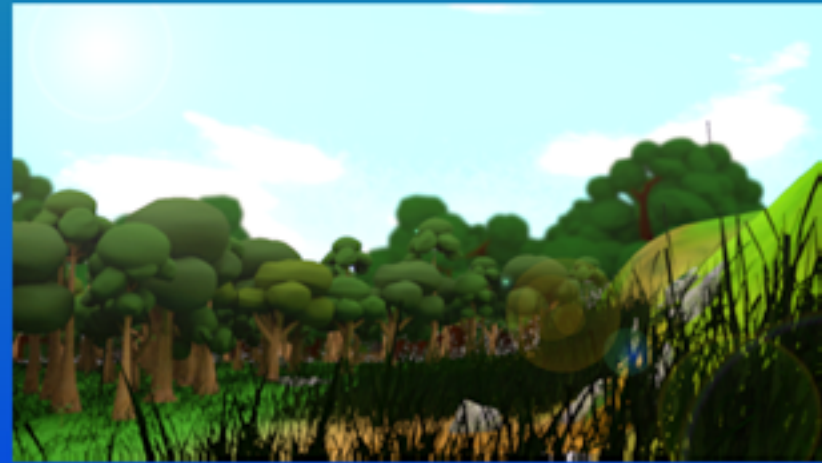
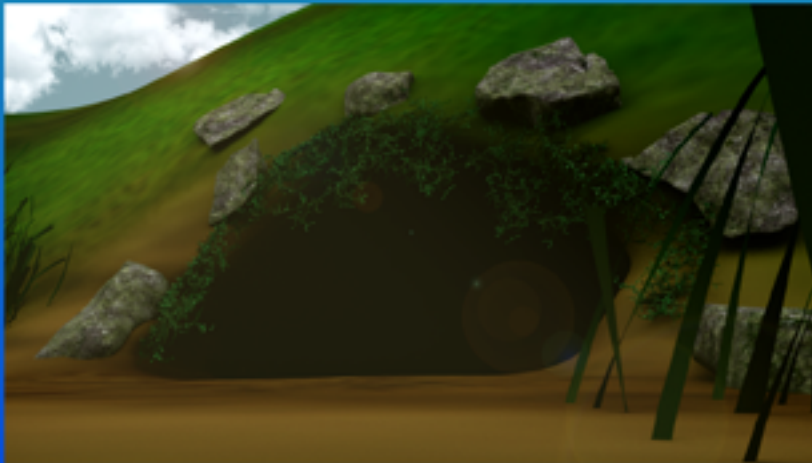


■ Lakaran dan Model 3D
Karakter Kelembai



■ Lakaran dan Model 3D
Karakter Pengarah





REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Untuk latar belakang Persatuan Pemburu, Kami mengambil ilham dari bangunan – bangunan bersejarah di negeri Pahang dan antara bangunan yang dipilih ialah bangunan Muzium Sultan Abu Bakar. Untuk bahagian dalam kami mengikuti reka bentuk pejabat moden. Di hutan kami telah buat rekaan hutan dalam yang mempunyai semak tinggi dan pokok yang besar. Di gua pula, kami reka ikut bentuk dan saiz Sang Kelembai jadi di bahagian dalam gua luas dan mempunyai orang – orang kampung yang menjadi batu yang dia simpan sebagai koleksi.



PAPAN CERITA

Papan cerita merupakan satu siri lakaran bagi menggambarkan cerita atau animasi mengikut turutan. Papan cerita kami menggunakan 6 panel dalam 1 mukasurat. Di dalam 1 panel mempunyai nombor babak dan adegan, durasi dan deskripsi untuk babak tersebut. Isu yang timbul semasa produksi papan cerita ialah kami membesarkan papan cerita itu sehingga melebihi durasi animasi yang ditetapkan. Jadi kami terpaksa untuk memotong 1 atau 2 babak untuk mengurangkan durasi tersebut. Satu lagi isu ialah sesetengah babak kami tidak berkesinambungan antara satu sama lain jadi kami perlu memahami dengan lebih lagi tentang kesinambungan ataupun *continuity* bagi menghasilkan papan cerita yang lebih lancar.

PROSES MEMBINA ANIMASI

Kami mulakan proses dengan melakarkan reka bentuk karakter dan latar belakang. Kemudian kami mulakan model 3D. Hazim model karakter Sri, Pengarah, dan juga latar belakang hutan dan gua, manakala Ameer model Sang Kelembai dan latar belakang bahagian dalam dan luar bangunan Persatuan Pemburu. Setelah selesai proses model 3D kami akan meneruskan proses bernama Blocking. Blocking merupakan teknik animasi di mana pos utama dicipta untuk menetapkan masa dan penempatan watak dan prop dalam adegan atau syot tertentu. Teknik ini paling biasa digunakan dalam animasi komputer 3D. Kemudian kita melakukan proses *In betweenning* iaitu proses dalam animasi yang melibatkan penjaan perantara pergerakan karakter antara dua kerangka utama yang mengandungi *keypose* karakter, dipanggil *inbetweens*. Hasil yang dimaksudkan adalah untuk mencipta ilusi pergerakan dengan lancar memindahkan satu imej ke imej lain.

Setelah selesai *Inbetween* kami terus memperhalusi animasi dengan mengaplikasikan pemahaman kami terhadap Prinsip-prinsip Animasi ke dalam animasi tersebut. Setelah kami teruskan dengan proses *render* animasi diikuti dengan *compositing* - menggubah adegan - adegan itu untuk mendapat rupa animasi yang kami cari.

Akhir sekali, setelah menggubah kami akan menyunting video itu sebelum kami terbitkan kepada awam.

TAHYUL TALES
Production



Mohd Hazim Shah Zulkarnain Shah
Artstation: jimebolz



Ameer Moqtaar Sezali
Artstation: manappu_chan

[Refleksi] Penglipur Lara: Dissecting the Art and Design of Malaysian Culture and Heritage within Digital Games

Oleh: Siti Noraisyah Abd Rahman | Jazmi Izwan Jamal

The term “Penglipur Lara” literally translates to “Storyteller”. In Bahasa Melayu, such a term is a noun that refers to a storyteller who often entertains those who are in woes (Dewan Bahasa dan Pustaka, n.d.). “Penglipur Lara” within Malaysian or Southeast Asian context is the given theme for Projek Penilaian Tahun Akhir (PeTA) (2021/2022). From the scope of digital game development, the theme may creatively be translated within the art and design of the game itself.

TEGUH, a game by The Archmagiks implemented 2D cutout style, with accompaniment of Bahasa Melayu Klasik within the cutscene dialogue. The game started with an established 2D cutscene that introduced players to Laksamana Hang Tuah through his conversation with Sultan Melaka. In this cutscene, players are introduced to the main quest of the game which is to find Gusti Puteri – an infamous princess of the Ledang mountain that originated from oral and written Nusantara folklore such as the epochal Hikayat Hang Tuah and the Sulalatus Salatin (Malay Annals). Right after the 2D cutscene, the player is spawned in the semi-open world whilst navigating through first-person view.

TEGUH is portrayed as an open-ended game whereby as Hang Tuah, one is presented with riddles that are required to be answered in the famous Melaka Strait marketplace. The game being a cliffhanger does not allow one to confront the Puteri Gunung Ledang (Princess of Gunung Ledang) but instead ends abruptly right after the mission in the marketplace. Even Though there is definitely room for improvement in the whole level design and narrative, as the game seems unfinished upon reaching the end cutscene, this cliffhanger also let one wonder of the mission of Hang Tuah – does he actually complete the mission of Sultan Melaka’s wish in proposing to the mystical princess, or does he not. Ideally, it is hoped that players who are not familiar with the folklore, may continue the search for the answer through a quick Google Search of the folklore. Nevertheless, without proper closure to a game, this would be open-ended in terms of appreciating the intended narrative of a game.

Contradicting to TEGUH, Mystery of Kampung Terung by DaMan, on the other hand, took a radically different approach in terms of its art style and narrative. Cel-shaded style within a vibrant colour palette is applied to the 3D characters which would keep players guessing. As a player, one is introduced to Adam – an inquisitive and university student who has accidentally encountered the cameo of Puteri Walinong Sari during his midnight investigation. Resonating the name of the village, “Kampung Terung” is a rather modern village in the suburb of Pahang. Set in the early millennium era, the village showcased camaraderie of a kampung community as well as iconic house designs that are within the era. The game portrayed the reminiscence of a city boy that has deep appreciation for his family, and concurrently his kampung. This particular narrative nurtures a sense of belongingness to one’s ancestral heritage no matter how modernised one’s life has been in the city – this can be seen through Adam’s dialects and lingos that resonate with those who grew up with Pahang dialects.

Moving on to a more science fictional narrative – for Malaysians who have gone through the technicolour of the Malay Film Productions films in the mid 90s, Raja Bersiong, a bloodlust Raja is indeed a well-known “villain” character within Nusantara (the Malay World governed under the Majapahit empire) folklore. Major twist of the RADJA game is that Players would be able to take up the role of Mat Jenin as a technician within the base. Mat Jenin is a folklore character known as a man who likes to daydream rather than work for something in which his habit consumes him (Adi Alhadi, 2001). Contradicting to the laziness of Mat Jenin, the character is rather more relatable than the latter. As the Player within the point of view of Mat Jenin, one is spawned in the cryopod which later revealed Mat Jenin’s seemingly sluggish personality through voiceover (VO). In this scene too easter eggs revealed the details of localised interests including Senario (Malaysian 90s iconic comedian group) poster to sejadah (Muslim prayer mat). RADJA localised the narrative by having the VO in Bahasa Melayu rather than English. There is no jumpscare within RADJA, nevertheless the post-rock background music produced specifically for this game does induce the feeling of dread once the lights start to flicker.

Regardless of the fact that the protagonist chosen is a seemingly Malay man, the game integrated diverse characters with shared traits. Even the reason as to why there is no female character within the game is justified through the backstory as to how the procedures mutate the genetics of the workers on the basecamp. As mentioned by Halizawati, Malay traditional storytelling is often based on its culture that is adapted from surrounding cultures of the time it originated (2021). RADJA defies this notion through a different twist of the protagonist and antagonist portrayal.

Aside from the previous first person genre games, Adventures of Ayla showcased 2D pixel art within the side-scroller platformer genre. Pixel art is the style of computer graphics that originated from classic video games. Due to hardware limitation at the time, game designers and game artists would utilise the confined pixels of a computer screen to make art which later becomes an iconic art style for game development. Pixel art is the offspring of ASCII (American Standard Code Information Interchange) art which is more limited through the use of alphabets and keyboards which are creatively used to make up a certain imagery.

Inspired by the remnants of Ulek Mayang lore, this game highlighted Ayla – a modern woman who is a wife to Awang, a fisherman who has been kidnapped by the 7 Tujuh Puteri Bunian (direct translation would be the 7 elves princesses). Highly inspired by Undertale’s narrative whilst defying damsel-in-distress narrative, Adventures of Ayla featured dialogue VO that simulates the gibberish sound of the latter. The narrative of the game is not entirely similar as to the actual lore, nevertheless it gives a fresh perspective of the “Puteri Bunian” premise whereby Awang is kidnapped because of his interference. Interference in the sense of disrupting the Bunian world – he has stolen the Golden Pulut which is treated as a sacred stabiliser of the Bunian world.

This particular narrative reflects the custom and practice of the metaphysical pre-colonial Malay-Hindu ancestral, whereby the term “Golden Pulut” refers to “Pulut Kuning” (glutinous rice) that is usually made to be an offering to the supernatural world. In Islamic perspective, the supernatural world in this context would refer to the Jin (Djinns). The characters of Adventures of Ayla have seriously gone through a series of diversifications to ensure diversity and representation in the perception of beauty standards – especially Tok Sakti, the sarcastically mysterious Pawang (witch) that assisted Ayla in her venture towards saving Awang.

Chiptune music of Ulek Mayang has also been created for Adventures of Ayla whereby one would instantly be immersed in the music post-splash screen of the game. Chiptune music is the successor that has accompanied past pixel art styles in video games which progressed to a more vibrant pixel art palette with 8 – 16 bit MIDI synthesiser-generated music (formerly known as PSG – Programmable Sound Generator. By adding this retro yet modernised ambience in the game, Adventure of Ayla managed to balance the storyline towards cultural heritage appreciation.

Either it be the progression of Ayla from Rimbayangan to Guo Musey (homonym for “Gua Musang” – a cave concurrently a town in the southern Kelantan of Malaysia) or the Pahang dialects spoken by Adam or the early millennial kampung house in Mystery of Kampung Terung, localised diversity and representation should definitely be highlighted more in local digital games. As it is through these representations, Malaysians would learn on the importance of practising and preserving culture and heritage beyond the famously known lores with consideration of inclusivity.

Permainan Digital Lipur Lara RADJA

RADJA

Oleh PROJEKT-J



Kapten Radja Siong kembali ke pangkalan selepas penerokaan di planet baru untuk mencari planet baru yang boleh dihuni untuk generasi manusia akan datang tetapi dia tidak tahu tumbuhan yang tidak diketahui yang menyengatnya sebelum ini boleh menjangkitinya dan mengubahnya menjadi raksasa yang dahagakan darah yang kemudiannya membuatnya menyerang semua orang kecuali protagonis yang sedang tidur dalam cryopod semasa kejadian. Terserah kepada protagonis untuk mengetahui apa yang berlaku di pangkalan atau melarikan diri.



KONSEP SENI

Konsep seni untuk permainan Radja ini kami telah mengambil inspirasi daripada filem, permainan dan buku antarabangsa iaitu filem *Alien* (1979) dan permainan ini iaitu *Alien Isolation* (2014) dan *Resident Evil Biohazard* dan untuk buku kami berinspirasi daripada buku antarabangsa *Raja Bersiong*. Kami telah membuat kajian tentang konsep yang terkandung dalam permainan yang mengandungi *sci-fi* klasik 90an. Kami memproses konsep untuk memasukkan unsur-unsur permainan digital *horror*, *thriller escape game* di mana anda perlu mencari petunjuk dan melarikan diri. Kami juga menerapkan cerita rakyat *Raja Bersiong* ke dalam permainan kami dan dimodenkan menjadi tema *sci-fi*.



■ Lakaran awal karakter di dalam Radja.

REKA BENTUK KARAKTER

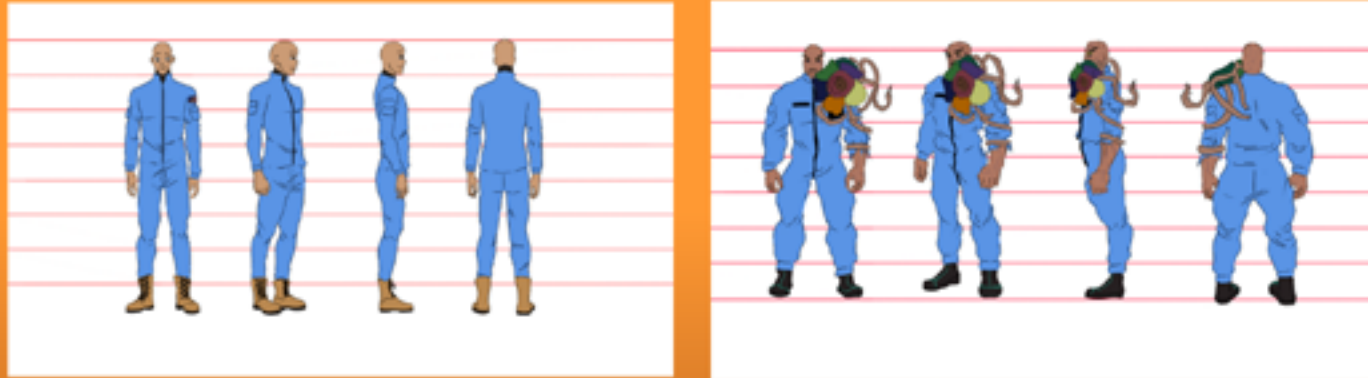
Kami menyasarkan rupa *sci-fi* futuristik 3D untuk permainan video ini. Penampilan protagonis dan musuh semuanya kelihatan sangat Malaysia seperti, akan ada pelbagai kaum untuk watak seperti Melayu, India dan Cina. Kami melimitasikan design karakter kami untuk mencipta karakter-karakter kami dengan tidak mempunyai rambut dengan mengaitkannya ke dalam jalan cerita permainan digital ini dimana para rakan kapal kesemuanya adalah botak atas sebab protokol perubatan. Pakaian mereka pula kami membuat keputusan untuk memberi karakter kami berpakaian *Jumpsuits* dengan tiga warna yang berbeza berdasarkan pekerjaan mereka di stesen angkasa berikut. Dengan ini kita dapat membezakan karakter-karakter tersebut.



■ Konsep Karakter Radja



■ Konsep Karakter Mat jenin



■ Turnaround karakter Mat Jenin & Radja

REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Aset latar belakang yang kami cari adalah elemen realistik dan sains fiksi era 80-90 untuk aset utama tertentu untuk objektif permainan dan aset yang akan berinteraksi dengan pemain. Kami akan menggunakan palet warna seperti *sci-fi* yang biasanya menunjukkan sisihan piawai purata tertinggi, serta merah, hijau, kuning dan biru dan banyak lagi yang boleh kami ubah suai dengan warna. Ini menunjukkan bahawa warna filem *sci-fi* cenderung sangat berbeza semasa cerita berlangsung. Kostum dan palet warna watak-watak itu sangat teratur berdasarkan peranan mereka di pangkalan, seperti Juruteknik, Profesor/Doktor/ Penyelidik Makmal dan rakan kru biasa.



■ Admin Room



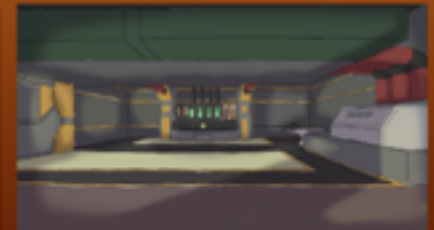
■ Hall Way



■ Botanical Lab



■ Radja Room



■ Power Room



■ Canteen



■ Mat Jenin's Room



■ Sick Bay



■ O2 Room



■ Lounge



■ Lakaran Akhir Karakter Di Dalam Radja



■ Props



■ Radja character design



PAPAN CERITA

Pada asalnya kami merancang untuk membuat *cutscene puppet slideshow*, jadi terdapat dua bahagian *cutscene* iaitu *Beginning* dan *Ending* sahaja. Tetapi akhirnya terdapat perubahan dari segi *cutscene*, maka kami tidak menggunakan *cutscene* yang telah di lukis di papan cerita asal.

PROSES MEMBINA PERMAINAN VIDEO

Proses pra produksi bermula dengan perbincangan di Discord untuk menjana idea. Sumbang saran (*brainstorming*) dibuat dan akhirnya semua bersetuju untuk membuat permainan video 3D sebagai grafik dan *Raja Bersiong* sebagai penglipur lara yang dikaji. Pembahagian tugas dibuat mengikut kekuatan kemahiran setiap ahli. Qistina sebagai pereka watak dan artis konsep 2D. Isma pula memikul tugas sebagai jurumodel dan juruanimasi 3D serta pembantu juruteknikal. Akhir sekali, Putra sebagai juruteknikal utama, jurutekstur, jurumodel latar belakang 3D, serta pereka UI UX.

Projek dimulakan dengan membincangkan jalan cerita, konsep, dan 'look & feel'. Setelah bersetuju dengan keputusan yang dibuat, kami mencipta konsep untuk karakter, *props and environment* dan diserahkan kepada Isma untuk mencipta aset-aset model 3D dalam permainan video ini. Kemudian aset-aset tersebut akan diserahkan kepada Putra untuk proses tekstur dan pemetaan UV (*UV Mapping*).

Apabila semua rekaan watak dan konsep seni serta model karakter dan persekitaran 3D siap, kesemua aset dimasukkan ke dalam permainan video. Kemudian, penempatan watak dalam *level* dilakukan mengikut jalan cerita yang disediakan sebaik sahaja level dibina berdasarkan cerita. Pengekodan dan animasi untuk permainan video ini juga bermula pada masa yang sama. Permainan video ini dikeluarkan di itch.io FAM sebaik sahaja semuanya disediakan untuk dibina menggunakan perisian *Unity*.



Isma Iqmal Faisal



Nur Sarah Qistina Saifullizan
Instagram : lofibear_



Azli Ar-Faqih Putra

Permainan Digital Lipur Lara TEGUH

Hang Tuh

Oleh The ArchMagick



Mengisahkan Hang Tuah diarahkan oleh Sultan Melaka, Sultan Mahmud Shah untuk berangkat ke Gunung Ledang untuk menyampaikan hasrat Sultan Melaka ingin meminang Puteri Gunung Ledang. Demi menjaga hubungan kesetiaan terhadap Melaka dan Sultan Mahmud, Hang Tuah akur dengan permintaan sultan walaupun sebenarnya Hang Tuah sendiri mempunyai hubungan dengan Puteri Gunung Ledang.



KONSEP SENI

Konsep seni yang kami pilih adalah *lowpoly* kerana ia sangat mudah dan tidak terlalu kompleks. Tambahan, pemilihan konsep *lowpoly* ini juga adalah sangat sesuai dengan kami yang masih *beginner* dalam menghasilkan *game*. Kemudian, untuk *games art*, kami memutuskan untuk membuat *cel-shaded*. Ia lebih mudah untuk di reka dan gaya seninya menarik. Selain itu *game* kami turut mendapat inspirasi daripada filem *Puteri Gunung Ledang*.



SULTAN
NATURAL



BENDAHARA
NATURAL



HANG TUAH
NATURAL



VILLAGERS



SULTAN MAD



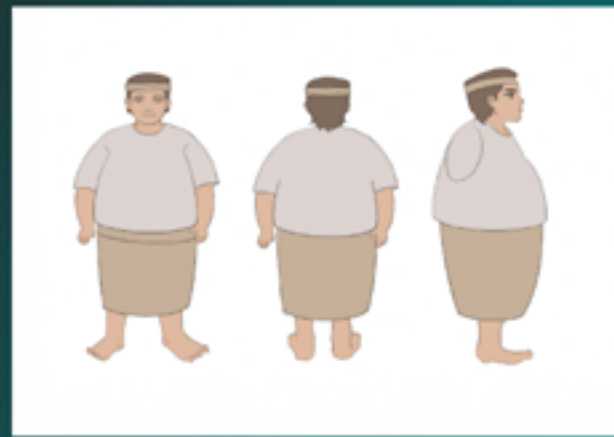
BENDAHARA
SAD



HANG TUAH
ANXIOUS

REKA BENTUK KARAKTER

Rekabentuk asal, kami bercadang hendak buat Hang Tuah zaman Melaka tetapi pemakaian moden. Namun setelah dibincangkan semula, kami membuat keputusan untuk mengekalkan ciri tradisional itu. Hal ini kerana cubaan untuk mengadaptasi rasa seolah-olah di zaman Hang Tuah ke dalam permainan digital ini.



Lineup karakter-karakter Teguh

REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Latar permainan digital ini adalah kampung dan pasar dimana ia seiring dengan *game flow* untuk perancangan kami. Kami amat menitikberatkan reka bentuk permainan digital ini dimana kami ingin memberi pengalaman terbaik kepada sesiapa yang memainkannya.



PAPAN CERITA

Pada asalnya, kumpulan kami bercadang untuk membuat *cutscene* ala-ala lukisan. Tetapi disebabkan terdapat limitasi dalam bakat melukis kami, *dialogue cutscene* sahaja yang mampu kami hasilkan. Jadi, untuk permainan digital ini, tiada papan cerita yang dihasilkan.

PROSES MEMBINA PERMAINAN VIDEO

Proses membuat permainan digital tidak mudah. Sebagai pelajar yang masih belajar, kami akui yang kami masih lagi kurang mahir sangat dengan *programming*. Kami cuba selesaikan sendiri masalah yang dihadapi sampai boleh. Selain itu, semasa proses membina permainan digital ini, memang banyak sangat isu yang dihadapi. Contohnya, perisian *crash*, *game technical* tiba-tiba tidak berfungsi. Akhirnya kami terpaksa bermula dari awal termasuk mereka semula *game world*. Namun begitu, walaupun ianya adalah mencabar sejujurnya, buat permainan digital ini merupakan pengalaman yang menyeronokkan.



Nurul Izzatti Daud



Megat Aqmal Hakeem
Instagram: astrowolf_98



Oleh DAMAN



Mystery Kampung Terung mengisahkan seorang remaja bernama Adam yang pulang ke kampungnya untuk cuti semester. Di dalam era ke-20, masih ada perbezaan stigma mengenai sains, logik akal dan kepercayaan ghaib. Sewaktu ketibaan Adam di kampungnya itu, sesuatu misteri menyelubungi kampungnya. Adam bertekad untuk menyelesaikan misteri ini. Adakah ini perbuatan orang? Atau ini fenomena ghaib?



**Permainan Digital Lipur Lara MYSTERY
KAMPUNG TERUNG**



Untuk konsep seni, kami mengambil rujukan daripada *The Neighbour* dimana konsep 'stylised' ataupun 'penggayaan' diketengahkan. Dengan itu, kami mengimplementasikan reka bentuk model 3D yang mempunyai bilangan Polygon yang lebih rendah bersama warna yang lebih *Stale & Plain*. Bersama karakter yang diwarnai dengan bayangan *Cel Shade* terhasillah game kami iaitu *Mystery Kampung Terung*.

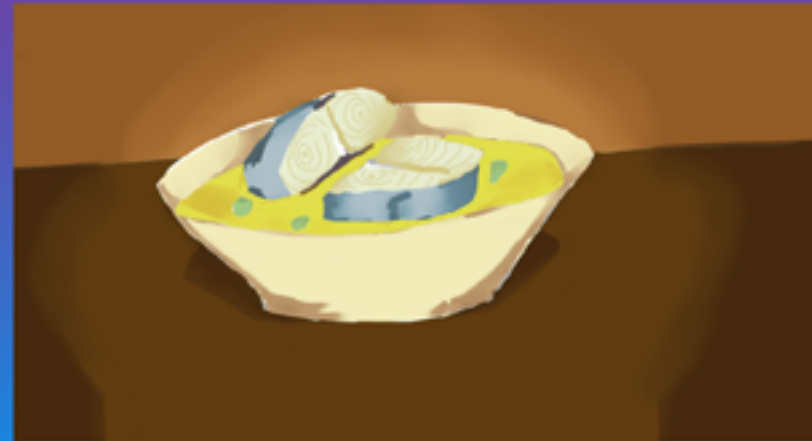


Reka bentuk karakter kami terhasil selepas kami membincangkan "Bagaimana seorang remaja kolej atau *Freshman* berpakaian?". Dengan menjawab soalan ini, kami dapat mereka rupa bentuk karakter Adam yang lebih berpakaian *casual* beserta dengan beberapa keunikan yang membawa aura seorang penyiasat iaitu 'beret' dan 'kaca mata'.



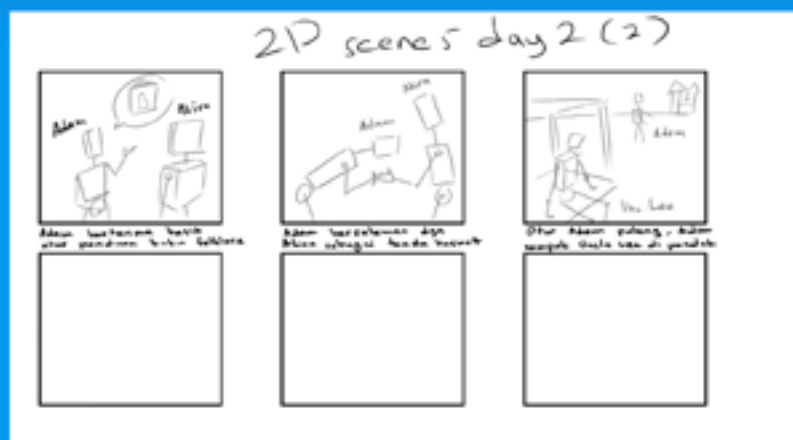
REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Kami menetapkan latar belakang permainan digital di Jerantut, Pahang pada zaman era ke-20. Kami menyelidik bagaimana rupa kampung di Pahang pada zaman ini. Contohnya, pada zaman ini, pembahagian tanah antara jiran tidak mempunyai dinding atau pagar oleh kerana mereka saling mempercayai jiran sekeliling.



PAPAN CERITA

Sewaktu kami membuat papan cerita, terdapat beberapa isu yang kami ingin selesaikan iaitu, tema, visual dan penyampaian. Setelah berbincang kami bercadang untuk memasukkan 2D *slideshow*. Waktu itu, Nukman sedang giat bermain permainan video *Devil May Cry 5*. Setelah melihat beberapa konsep seni permainan video tersebut, kami bercadang untuk mengambil inspirasi daripada rekaan visual mereka. Setelah beberapa kali kami mengubah papan cerita dan mendapat nasihat para pensyarah dalam hal tema dan penyampaian, kami akhirnya berjaya menghasilkan 2D *slideshow* seperti yang kami bayangkan.



PROSES MEMBINA PERMAINAN VIDEO

Terdapat beberapa isu besar yang kami lalui sewaktu membuat permainan digital ini. Antaranya, aset permainan digital yang tidak bersesuaian dengan *Unity* serta beberapa isu *scripting* ketika kami ingin membinanya. Setelah mendapat beberapa nasihat daripada pensyarah dan perbincangan antara ahli kumpulan, kami berjaya menghasilkan video *gameplay* game tersebut.



Firdaus Bin Zakaria



Ahmad Nukman Bin Ahmad Nizam
Behance: ahmadnukman1

Permainan Digital Lipur Lara The Adventure of Ayla

The Adventure of Ayla

Oleh M.A.N Studio



Pulut Kuning dahulunya adalah simbol perdamaian diantara orang Bunian dengan manusia. Tetapi, satu hari, Awang, suami kepada Ayla mencuri Pulut Kuning and menyebabkan Tujuh Puteri Bunian marah. Puteri Sulung, Mira mengarahkan saudari kandungya untuk menangkap Awang. Ayla diberitahu oleh penghulu kampung Daun Warnari untuk mencari Tok Sakti bagi menolongnya mencari Awang. Ayla mengembara ke dunia Bunian untuk mencari suaminya, Awang.



PERALAIAN TAHUN AKHIR
ETA 32
Lipur Lara

KONSEP SENI

Game ini menggunakan *Pixel art* sebagai konsep grafik utama. Antara permainan video yang menjadi rujukan kami adalah *Undertale*, *Lawak Kampus: Dimension Drift*, *Hollow Knight* dan juga *HoloCure*. Meskipun *HoloCure* baru saja dikeluarkan secara rasmi, terdapat aset seperti portret karakter yang di buat oleh artis yang sama kami rujuk untuk inspirasi di dalam *HoloCure*.

Kami menggunakan gaya '*Chibi*' untuk semua karakter kami. Bagi kami, rupa ini adalah comel dan sesuai dengan permainan video '*platformer*' yang menggunakan *side scroller*.



Pixel Sprites karakter di dalam The Adventure of Ayla.

REKA BENTUK KARAKTER

Ayla, seorang Melayu-Cina, mempunyai gaya rambut '*Twin Bun*'. Gaya rambut ini diinspirasi dari pelbagai karakter-karakter popular seperti Kagura (*Gintama*), Ayame (*Valkyrie Connect*) dan juga NeZha. Pakaian kesemua Tujuh Puteri Bunian adalah diinspirasi dari lirik lagu Ulek Mayang.

"Puteri dua berbaju serong"
"Puteri dua bersanggol sendeng"
"Puteri dua bersubang gading"
"Puteri dua berselendang kuning"

Saiz yang digunakan untuk penghasilan karakter di dalam permainan video ini adalah 64x64. Setiap karakter juga mempunyai warna '*outline*' yang berbeza untuk memberi setiap karakter keunikan masing-masing.



Lakaran akhir karakter di dalam The Adventure of Ayla



REKA BENTUK LATAR BELAKANG

Latar belakang adalah bersaiz 640x360. Latar belakang tidak mempunyai warna 'outline' dan mempunyai lebih banyak 'detail' dari karakter, dari segi 'shading' dan warna.

CHARACTER SHEETS



PROSES MEMBINA PERMAINAN VIDEO

Proses pra produksi bermula dengan kami bertiga berbincang di Discord tentang idea-idea untuk permainan video kami. Kami ber-setuju untuk membuat permainan video dengan *Pixel Art* sebagai grafik dan *Ulek Mayang* sebagai lipur lara yang kami rujuk. Kami bahagikan tugas kami mengikut kekuatan masing-masing. Muhaimin sebagai pereka watak, artis konsep, artis latar belakang, artis *sprite* watak, pereka logo, pereka lagu *Ulek Mayang* versi kami, dan penyunting video. Azlan pula memikul tugas sebagai penulis cerita dan penulis dialog sementara Nabil sebagai juru teknikal, artis *tileset*, artis prop dan pereka UI/UX.

Kami mulakan dengan idea '*Level*' dan cerita permainan video ini. Kemudian diikuti dengan karakter, '*tilesets*', '*background*', '*coding*' dan lagu '*BGM*'. Pada awalnya, kami menggunakan simulasi '*Jiggle Physics*' namun setelah difikirkan kesesuaian penggunaan simulasi fizikal tersebut ke dalam permainan video yang bersifat edukasi, kami membuang ciri itu.

Jalan cerita terlebih dahulu disiapkan, namun terdapat beberapa perubahan kerana perihai lain. Setelah kesemua rekaan watak dan konsep seni serta *sprite* watak siap, dialog mula ditulis berdasarkan jalan cerita yang dirancang serta personaliti karakter-karakter yang dimasukkan ke dalam permainan video. Setelah itu, level dirancang berdasarkan cerita kemudian karakter-karakter disusun di setiap *level* adalah mengikut alur cerita yang disiapkan. Di waktu yang sama juga, '*coding*' serta '*animation*' untuk permainan video ini juga turut dimulai. Setelah semuanya siap di bina menggunakan *Unity*, permainan video ini diedar di *itch.io* FAM.



Abdul Muhaimin bin Ramli
Twitter: __reiria



Nur Azlan Fikri bin Nordin
Instagram : alandidit_



Muhammad Nabil bin Jamaludin
Art Station : nabil98

Rujukan

- [1] DBP (n.d.). Pusat Rujukan Persuratan Melayu – Penglipur Lara. Retrieved from <https://prpm.dbp.gov.my/Cari1?keyword=penglipur+lara+&d=175768&>.
- [2] Itch.io (2021). TEGUH by The Archmagicks Studio. Retrieved from <https://fam-aswara.itch.io/daulat>
- [3] Itch.io (2021). RADJA. Retrieved from <https://fam-aswara.itch.io/radja>
- [4] Itch.io (2021). The Adventure of Ayla. Retrieved from <https://fam-aswara.itch.io/the-adventure-of-ayla>
- [5] Wan Halizawati (2021). Keris Siamang Tunggal: Unveiling Malay Artistic Culture. Retrieved from <http://ijollt.usm.my/images/IJoLLT-04012021-3.pdf>
- [6] Muhammad Jailani Abu Talib (2018). Gestalt analysis of wiraism in puteri gunung ledang. Retrieved from https://dr.ntu.edu.sg/bitstream/10356/73185/1/Full%20Thesis_Muhammad%20Jailani%20Abu%20Talib.pdf
- [7] Nusran, N. F., & Zin, N. A. (2010). Popularizing folk stories among young generation through Mobile Game Approach. 5th International Conference on Computer Sciences and Convergence Information Technology. <https://doi.org/10.1109/iccit.2010.5711065>
- [8] al-Akiti, F. (2021, November 27). Penglipur Lara Dalam era digitalisasi. Dewan Sastera. <https://dewansastera.jendeladbpm.my/2021/11/27/penglipur-lara-dalam-era-digitalisasi/>
- [9] Asyiqin, N. (2016, November 9). Pak Pandir – hiburan semata-mata atau sindiran Kepada Golongan masyarakat tertentu. Academia.edu. https://www.academia.edu/29746097/Pak_Pandir_Hiburan_Semata_mata_atau_Sindiran_kepada_Golongan_Masyarakat_Tertentu
- [10] Badang Bukan Mitos, Tak Makan Muntah Hantu | berita harian. (n.d.). <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2017/02/245494/badang-bukan-mitos-tak-makan-muntah-hantu>
- [11] BERITA Mediacorp. (n.d.). Nuansa: Peranan penting Cerita Rakyat Bagi Pembangunan Kanak-Kanak. <https://berita.mediacorp.sg/singapura/nuansa-peranan-penting-cerita-rakyat-bagi-pembangunan-kanak-kanak-642136>
- [12] Cerita Penglipur Lara (Sastera Rakyat). PDF. (n.d.). <https://www.slideshare.net/shytehachentamu/cerita-penglipur-lara-sastera-rakyat>



Penghargaan

YBrs. Prof. Ts. Dr. Ruslan Abd Rahim

Rektor ASWARA

YM Raja Nor Sheela Raja Aziddin

Timbalan Rektor Hal Ehwal Pelajar dan Alumni

YBrs. Prof. Madya. Ts. Dr. Khairul Azril bin Ismail

Timbalan Rektor Hal Ehwal Akademik

FAKULTI ANIMASI DAN MULTIMEDIA

Rasfan Abu Bakar

Dekan Fakulti Animasi dan Multimedia

Siti Noraisyah Abd Rahman

Timbalan Dekan Fakulti Animasi dan Multimedia

Ketua Program Seni Permainan Digital

Husna Adlyna Sidek

Ketua Program Animasi

Marzuki Abdullah

Pensyarah Kanan

Jazmi Izwan Jamal

Pensyarah Kanan

Fariz Azmir Ghazali

Pensyarah Kanan

Mohamad Farhan Mohamad

Pensyarah

Mohd Faiz Salleh

Penolong Pendaftar

Nora Tambi

Pembantu Tadbir

Pelajar Fakulti Animasi dan Multimedia

Kakitangan ASWARA



PeTA 2022

Bachelor of Animation (Honours)
Bachelor of Digital Games Art (Honours)