



FAKULTI FILEM, TEATER DAN ANIMASI

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

SESI MAC – JULAI 2013

NOVEL GAMEBOOK FRASA-SATU BAYANGAN:

KAJIAN MENGENAI SUDUT PANDANGAN

MUHAMMAD AZRI BIN MOHD YUSOF

0136422425

IJAZAH SARJANA MUDA FILEM, TEATER & ANIMASI

(PENULISAN ARTISTIK) – CT224

FAKULTI FILEM, TEATER DAN ANIMASI
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
SHAH ALAM, SELANGOR
SESI 2013

DENGAN INI MENGESAHKAN
PELAJAR: MUHAMMAD AZRI BIN MOHD YUSOF
NO MATRIK: 2010649454

TELAH MEMENUHI SEGALA SYARAT PENULISAN LATIHAN ILMIAH YANG
DITETAPKAN OLEH JAWATAN KUASA KHAS YANG DILANTIK OLEH FAKULTI
FILEM, TEATER DAN ANIMASI, UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (Uitm), SHAH
ALAM.

DAN MENERIMA HASIL KAJIAN INI PADA

.....

DI HADAPAN

PENYELIA

ABDUL GHAFAR BIN IBRAHIM

.....

(TANDATANGAN)

DEKAN

PROF MADYA A. RAZAK MOHAIDEEN

.....

(TANDATANGAN)

FRASA:SATU BAYANGAN: KAJIAN MENGENAI SUDUT PANDANGAN DALAM
NOVEL *GAMEBOOK*

MUHAMMAD AZRI BIN MOHD YUSOF

2010649454

Latihan ilmiah ini dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat
memperolehi Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif (Kepujian) Penulisan Artistik

FAKULTI FILEM, TEATER DAN ANIMASI

2013

PENGAKUAN

Saya mengakui bahawa kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali pendapat-pendapat dan karya-karya yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya. Kajian ilmiah ini juga belum pernah dihantar ke mana-mana institusi akademik atau bukan akademik untuk sebarang ijazah atau kelulusan.

Nama Pelajar : MUHAMMAD AZRI BIN MOHD YUSOF

No. Matrik : 2010649454

Program : CT224

Fakulti : FILEM, TEATER DAN ANIMASI

Tajuk Kajian : FRASA: SATU BAYANGAN: KAJIAN MENGENAI
SUDUT PANDANGAN DALAM NOVEL GAMEBOOK

Tandatangan :
.....

Tarikh :
.....

ABSTRACT

This study is about the usage of point of view in a literature *Gamebook* entitled *FRASA: Satu Bayangan* by Muhammad Azri Bin Mohd Yusof. The objective of the study is to ensure that the storyline presented in the novel employs one or more the point of view that exists. There are the first person point of view, the second person point of view and the third person point of view. This study also shows the difference between *FRASA: Satu Bayangan* with other novels. Therefore, this study directed to the used of *Gamebook* concept which is a genre of book or novel nowadays. Concurrently, this study will investigate the usage of Narratology theory to choose the point of view and the narrative. The study uses a qualitative method as the model study by analyzing the content of novel and *Gamebook*.