



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

UiTM
NEWS
HUB

UiTM NEWS HUB

Hab Berita Rasmi UiTM

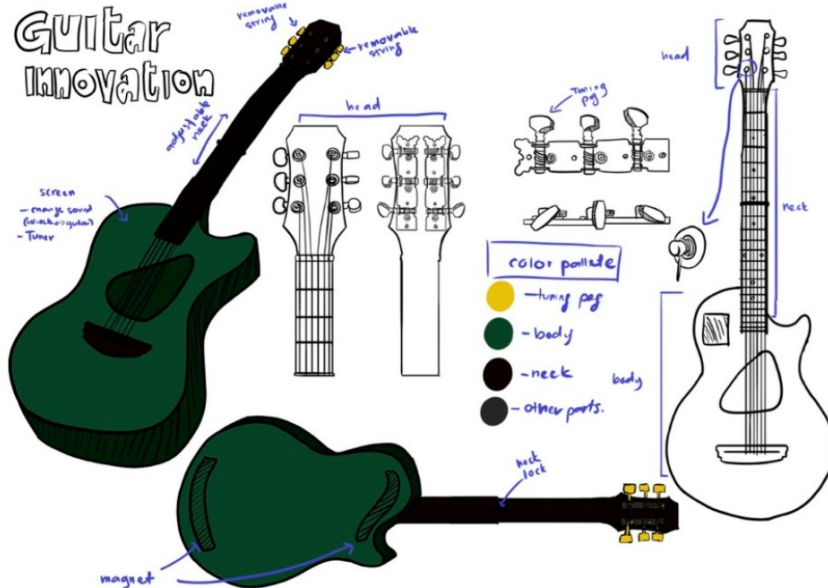
ANJUNG SDG SINERGI GRU2025 MOU SUKAN PROGRAM ▼ PENGHANTARAN BERITA



Home / Kreativiti Pensyarah Memupuk Budaya Inovasi di dalam subjek 3D Animasi

OTHERS

19/09/2023 / Sharifah Raudzah Binti S Mahadi



Selaras dengan misi Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) iaitu melestarikan ekosistem pendidikan tinggi yang berkualiti untuk pembangunan potensi individu, pelbagai program-program inovasi yang dilaksanakan bagi menggalakkan pihak institusi untuk melibatkan diri secara aktif. Inovasi merupakan kemampuan mencipta dan membuat transformasi ke atas sesuatu produk atau servis dengan menambah titik nilai fungsinya mengikut peredaran masa. Penglibatan warga universiti dengan program inovasi secara optima merupakan sebagai satu inisiatif yang signifikan dan mapan untuk menyokong "Sustainable Development Goals (SDG)" yang terdapat dalam Agenda United Nation 2030.

Justeru, para pendidik disarankan untuk menghasilkan sekurang-kurangnya setahun satu atau dua projek inovasi untuk memungkinkan budaya berfikir secara kritis dengan penjaan idea-idea yang baru. Selain itu, peranan pendidik untuk menyuntik dorongan kepada para pelajar dengan aktiviti inovasi sangat digalakkan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran (PnP). Hasil pendekatan ini akan memberi impak yang positif di mana dapat melatih para pelajar untuk lebih kreatif, kritis dan kemahiran berfikir secara dinamik di bawah seliaan pensyarah.



Menyahut dengan saranan KPT, 61 orang pelajar diploma semester empat (4) dari Jabatan Grafik dan Digital Media di Kampus Seri Iskandar pada semester Mac-Ogos 2023 yang lalu telah berjaya menghasilkan model 3D yang memberangsangkan di mana kerja kursus tersebut bertemakan inovasi produk. Subjek 3D Animasi ini merupakan salah satu subjek teras dan mereka telah didedahkan dengan penggunaan perisian 3D Autodesk Maya. Sepanjang semester tersebut, pelajar akan melalui beberapa peringkat iaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Proses ini secara ringkasnya, mereka akan melalui fasa awal iaitu sumbang saran idea, lakaran dan seterusnya pembangunan model 3D. Setiap pelajar akan diselia dan dibimbing oleh pensyarah yang mengajar sepanjang satu semester.

Pendedahan pelajar dengan penggunaan perisian 3D ini telah memberi pengalaman baru kepada mereka kerana dapat menghasilkan visual yang ketampakan lebih realistik. Namun begitu, pelajar perlu menguasai kemahiran dan teknik yang betul terutamanya dari sudut penggunaan pencahayaan dan material agar visual 3D itu kelihatan lebih menarik dan kelihatan seperti produk sebenar.

Penetapan tema 'ciptaan 3D produk inovasi dan video komersial' untuk kerja kursus subjek ini secara tidak langsung telah mengambil peluang untuk melatih para pelajar Jabatan Grafik di Kolej Pengajian Seni Kreatif, untuk berfikir secara kreatif dan inovatif. Para pelajar dihadkan dengan menggunakan barangan kesayangan mereka yang bersaiz kecil sebagai pemilihan produk. Lantaran itu, sepanjang pembangunan model 3D, pelajar akan membuat rujukan melalui produk asal tetapi di tambah fungsi dan idea baru mengikut lakaran yang dipersetujui oleh pensyarah. Penghasilan video komersial produk inovasi juga dititik beratkan oleh pensyarah agar video tersebut disunting dengan baik agar mampu memberi impak seperti produk sebenar yang akan dilancarkan.

Rentetan dari penghasilan kerja kursus subjek ini, secara praktikal telah memberi gambaran jelas mengenai definisi inovasi dan praktis kepada pelajar. Selain mereka mendapat ilmu baru menguasai perisian 3D yakni objektif utama silibus subjek tersebut, kaedah serampang dua mata dengan memberi pendedahan mengenai inovasi juga telah memberi ruang dan perspektif baru.

Kesimpulannya, penyebaran budaya inovasi ini perlu diterapkan senantiasia kepada semua warga kampus dan di praktiskan di dalam kelas terutamanya agar pelajar dilatih untuk lebih berani dan berfikir di luar kotak. Kerja kursus yang menyumbang kepada pemarkahan meningkatkan lagi semangat dan motivasi mereka untuk menghasilkan sebuah produk inovasi yang menarik dan luar biasa. Pensyarah juga perlu lebih proaktif dengan merancang tema kerja kursus yang sepadan dengan objektif dan hasil pembelajaran (learning outcome) subjek tersebut. Sehubungan itu, program inovasi merupakan satu anjakan paradigma untuk meningkatkan kualiti dan mencungkil potensi diri. Penglibatan yang menyeluruh dalam sesebuah institusi akan meningkatkan lagi penyumbang-penyumbang idea untuk mengoptimumkan penghasilan produk serta fungsinya sejajar dengan peredaran zaman seterusnya memberi manfaat kepada rakyat Malaysia.

Sharifah Raudzah Binti S Mahadi

Pensyarah Kanan

Jabatan Seni Reka Grafik & Media Digital

Kolej Pengajian Seni Kreatif

Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak

Kampus Seri Iskandar

[f Share](#) [X Post](#) [in Share](#)

Tags: [3D Animasi](#), [INOVASI](#)



3rd PItCH 2023: Faculty of Hotel and Tourism Management, UiTM Pulau Pinang Branch hosted the 3rd Penang International Conference on Hospitality 2023

[UiTM Jalin Sinergi Laksana Program Khidmat Masyarakat](#) ➔

QUICK LINKS

[Ministry of Higher Education](#)
[Academic Calendar](#)
[Intake Calendar](#)
[Graduate Quick Search](#)
[Library](#)
[UITM Holdings](#)
[WiFi UiTM](#)
[E-Complaint](#)

HUBUNGI KAMI

Universiti Teknologi MARA (UiTM)
40450 Shah Alam, Selangor Darul Ehsan
Malaysia

Tel: +603-5544 2051 / 2000

