

**KEBERKESANAN PROGRAM REKA BENTUK
ANIMASI 3 DIMENSI (3D) DI INSTITUSI
PENGAJIAN TINGGI MALAYSIA**

oleh

SHAFILLA BINTI SUBRI

**Tesis yang diserahkan untuk
memenuhi keperluan bagi
Ijazah Doktor Falsafah**

Ogos 2018

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan berkat izin-Nya kajian ini berjaya disiapkan. Saya ingin merakamkan sepenuh penghargaan kepada Profesor Dr. Shanti Balraj Baboo selaku Penyelia Utama dan Dr. Jasni Dolah sebagai penyelia kedua, di atas kesudian memberikan panduan dan nasihat yang tidak terhingga serta para pensyarah Pusat Pengajian Seni, Universiti Sains Malaysia (USM) dan Pusat Pengajian Siswazah (IPS) dalam usaha membantu menghasilkan kajian ini. Disamping itu, penghargaan turut ditujukan kepada Rektor Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kedah kerana memberi sepenuh kerjasama dan juga sokongan kerja sepanjang tempoh menyiapkan pengajian ini. Ribuan terima kasih dihulurkan kepada semua pihak institut pengajian tinggi, wakil pihak dari industri kreatif di Malaysia, para pelajar dan juga para pereka animasi yang terlibat sebagai responden soal selidik dan sampel pemerhatian ini.

Tidak lupa setinggi penghargaan terima kasih dihulurkan kepada suami tercinta Mohd Firdaus Md Shah yang tidak putus-putus memberi semangat dan dorongan. Segala pengorbanan yang dilakukan merupakan satu inspirasi dalam menyempurnakan pengajian ini. Kedua-dua ibu bapa yang dikasihi Subri Salleh dan Siti Sara Saad yang turut memberikan dorongan serta banyak membantu dalam urusan kekeluargaan, dan rakan-rakan memberikan pandangan sertasokongan dalam menjayakan penyelidikan ini.

SHAFILLA SUBRI,

Ogos 2018

ISI KANDUNGAN

PENGHARGAAN.....	ii
ISI KANDUNGAN.....	iii
SENARAI JADUAL	vii
SENARAI GAMBAR	viii
SENARAI GAMBAR RAJAH	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 - PENGENALAN	1
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah	4
1.3 Objektif Kajian	8
1.4 Persoalan Kajian	9
1.5 Skop Kajian	10
1.6 Signifikan Kajian	10
1.7 Batasan Kajian	11
1.8 Definisi Frasa dan Istilah	12
1.8.1 Keberkesanan	12
1.8.2 Reka Bentuk Animasi 3D.....	12
1.8.3 Pelajar.....	13
1.8.4 Graduan	13
1.8.5 Tenaga Pengajar	14

1.8.6	Industri Kreatif	14
1.8.7	Penilaian	15
1.8.8	Reaksi	15
1.8.9	Pengajaran Dan Pembelajaran.....	16
1.8.10	Tingkh laku.....	17
1.9	Kesimpulan	18
BAB 2 - KAJIAN LITERATUR.....		19
2.1	Pengenalan	19
2.2	Perkembangan Program Reka Bentuk Animasi 3D di Malaysia.....	19
2.3	Perkembangan Animasi Dalam Konteks Industri	23
2.4	Prestasi Graduan Dan Kebolehpasaran.....	28
2.5	Model Penilaian <i>Kirkpatrick's</i>	30
2.6	Kesimpulan	34
BAB 3 - METODOLOGI KAJIAN.....		37
3.1	Pengenalan	37
3.2	Kaedah Kajian.....	38
3.3	Reka Bentuk Kajian	42
3.4	Populasi Dan Sampel Kajian	46
3.5	Tempoh Kajian	48
3.6	Lokasi Kajian.....	48
3.7	Kerangka Kajian	49
3.8	Kaedah Pengumpulan Data	49
3.9	Kaedah Analisa Data	50
3.10	Instrument Kajian.....	51
3.11	Kajian Rintis.....	53

3.12	Kesahan Instrumen.....	53
3.13	Rumusan.....	59
BAB 4 - DAPATAN KAJIAN.....		60
4.1	Pengenalan.....	60
4.2	Tahap Penilaian Pertama Reaksi.....	61
4.3	Tahap Penilaian Kedua Pembelajaran Dan Pengajaran.....	96
4.4	Tahap Ketiga Sikap.....	111
4.5	Tahap Keempat Hasil.....	126
4.6	Rumusan.....	135
BAB 5 - DATA DAN PERBINCANGAN.....		136
5.1	Pengenalan.....	136
5.2	Perbincangan.....	136
5.3	Penilaian Reaksi Keberkesanan Program 3D Animasi.....	137
5.3.1	Faktor Keseronokan.....	138
5.3.2	Faktor Subjek Kursus.....	142
5.3.3	Faktor Tempoh Masa.....	147
5.3.4	Faktor Fasiliti Dan Lokasi.....	152
5.3.5	Faktor Kepakaran Pensyarah.....	155
5.4	Penilaian Keberkesanan Program 3D Animasi.....	158
5.4.1	Faktor Kefahaman.....	158
5.5	Penilaian Sikap Terhadap Program Animasi 3D.....	167
5.5.1	Faktor Kemampuan Kendiri.....	167
5.5.2	Faktor Kemahiran Dan Pengetahuan.....	171
5.6	Penilaian Hasil Keseluruhan Terhadap Keberkesanan Program Animasi.....	172
5.6.1	Faktor Peningkatan Dan Impak Keseluruhan.....	173

BAB 6 - RUMUSAN DAN CADANGAN	177
6.1 Pengenalan	177
6.2 Rumusan Kajian.....	177
6.2.1 Rumusan Berkaitan Model.....	178
6.3 Penilaian Reaksi Terhadap Program 3D Animasi.....	181
6.4 Penilaian Pembelajaran Program 3D Animasi	183
6.5 Penilaian Sikap Terhadap Program 3D Animasi	186
6.6 Penilaian Hasil Keseluruhan Program Animasi 3D	186
6.7 Sumbangan Kajian	187
6.7.1 Sumbangan dari sudut Teori	188
6.7.2 Sumbangan dari sudut Amalan	188
6.8 Implikasi Kajian	189
6.9 Ulasan Pencapaian Objektif Kajian dan Kesesuaian Kaedah Kajian.....	190
6.10 Cadangan Kajian masa akan datang.....	190
6.11 Kesimpulan.....	191
RUJUKAN.....	193
LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

		Halaman
Jadual 2.1	Perbandingan Model Klasifikasi Industri Kreatif	26
Jadual 3.1	Kategori kumpulan sasaran	41
Jadual 3.1	Reka bentuk Bukan Eksperimental	45
Jadual 3.2	Bilangan populasi bagi setiap kumpulan responden	47
Jadual 4.1	Faktor keseronokan daripada penilaian reaksi	69
Jadual 4.2	Faktor subjek kursus daripada penilaian reaksi	74
Jadual 4.3	Faktor tempoh masa daripada penilaian reaksi	80
Jadual 4.4	Faktor Fasiliti dan lokasi daripada penilaian reaksi	85
Jadual 4.5	Faktor kepakaran pensyarah daripada penilaian reaksi	94
Jadual 4.6	Faktor kefahaman daripada penilaian pembelajaran	101
Jadual 4.7	Faktor pengalaman dan peningkatan sendiri daripada penilaian pembelajaran	110
Jadual 4.8	Faktor kemampuan sendiri daripada penilaian sikap	117
Jadual 4.9	Faktor kemahiran dan pengetahuan daripada penilaian sikap	124
Jadual 4.10	Faktor peningkatan dan impak keseluruhan daripada penilaian hasil	133

SENARAI GAMBAR

		Halaman
Gambar 3.1	Temubual bersama wakil dari industri	57
Gambar 3.2	Temubual bersama wakil graduan bekerja	57
Gambar 3.3	Graduan bekerja dalam bidang produksi animasi 3D	58
Gambar 3.4	Bersama wakil syarikat animasi 3D	58

SENARAI GAMBAR RAJAH

		Halaman
Gambar Rajah 2.1	Klasifikasi Industri Kreatif UNCTAD	26
Gambar Rajah 2.2	Prestasi dan kebolehpasaran Graduan	30
Gambar Rajah 2.3	Proses penilaian Program	31
Gambar Rajah 2.4	Model Empat Tahap Penilaian Kirkpatrick	33
Gambar Rajah 2.5	Ringkasan Kerangka konsep Literatur	36
Gambar Rajah 3.1	Carta alir aktiviti penyelidikan	41
Gambar Rajah 3.2	Reka bentuk kajian	49
Gambar Rajah 3.3	Konsep kerangka kajian adaptasi daripada teori penilaian empat tahap Kirkpatrick	48

**KEBERKESANAN PROGRAM REKA BENTUK ANIMASI 3 DIMENSI
(3D) DI INSTITUSI PENGAJIAN TINGGI MALAYSIA**

ABSTRAK

Industri animasi di Malaysia dianggarkan kira-kira berjumlah sebanyak 114 buah syarikat berstatus MSC Malaysia yang terlibat dalam sub-sektor animasi. Prospek industri animasi kreatif tempatan merupakan salah satu produk yang diketengahkan dalam menjana punca pendapatan Negara. Program pengajian animasi 3 dimensi (3D) merupakan satu bidang yang baru dan dapat menarik minat ramai pelajar sama ada di peringkat pengajian tinggi, vokasional dan juga sekolah. Permasalahan utama kajian ini ialah kajian lepasan hanya secara individual yang hanya melihat kepada kebolehpasaran dan pembelajaran secara berasingan. Tiada kajian menyeluruh didalam satu kerangka mengenai keberkesanan dari segi reaksi, pembelajaran, sikap dan hasil keseluruhan terhadap program 3D animasi di institusi pengajian tinggi. Elemen dinilai melalui empat sudut pandangan perspektif pihak berkepentingan iaitu pelajar akhir, graduan bekerja, tenaga akademik dan wakil industri. Pendekatan kajian yang digunakan secara kaedah kualitatif secara temubual dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kajian ini melibatkan institusi pengajian tinggi awam dan swasta di Malaysia yang menawarkan program animasi dalam pengkhususan animasi 3D dan industri animasi 3D. Hasil kajian terhadap aspek reaksi mendapati perkara seperti subjek kursus, tempoh masa dan kepakaran tenaga akademik sering dibangkitkan oleh empat kumpulan responden. Manakala bagi aspek pembelajaran pula terdapat kekurangan dari segi kefahaman dan pengalaman dalam bidang berkenaan. Selain itu, bagi aspek sikap pula menunjukkan isu berkaitan kemampuan sendiri, kemahiran dan pengetahuan menjadi topik utama dibincangkan dalam maklumbalas yang disampaikan.

Implikasi kajian ini menyumbang kepada satu garis panduan terhadap penggubalan dan pelaksanaan program 3D animasi di institusi pengajian tinggi dalam meningkatkan kualiti program ini. Pandangan daripada pelbagai pihak berkepentingan seharusnya diambil kira bagi menilai tahap keberkesanan program berada pada landasan yang tepat dan menepati keperluan semasa.

**THE EFFECTIVENESS OF THE THREE-DIMENSIONAL (3D) DESIGN
ANIMATION PROGRAMME IN THE INSTITUTES OF HIGHER
LEARNING MALAYSIA**

ABSTRACT

The Malaysian animation industry is estimated to have 114 companies with MSC Malaysia status that involve in the animation subsector. The prospect of local creative animation industry is one of the products for the generation of national income. Three-dimensional (3D) animation programme is a new field that attracts the interest of many students in the university, vocational, and school levels. Previous studies in this area focused on the employability and learning separately. There was no comprehensive study on the framework of effectiveness in terms of reaction, learning, attitude, and overall outcome from the 3D animation programme in the institutes of higher learning. The elements were evaluated on the perspective of the stakeholders namely final year students, working graduates, academics, and industrial representatives. A qualitative method was used in this study via the interview approach using the purposive sampling technique. This study involved the public and private institutes of higher learning Malaysia that offer animation programme with a specialisation in 3D animation and 3D animation industry. In terms of reaction, course subjects, duration, and academic expertise were the main concerns among the four groups of respondents. Meanwhile, for the learning aspect, there was lack of comprehension and experience in this field. In terms of attitude, self-ability, skills, and knowledge were the main topics discussed by the respondents.

The implication of this study contributes towards the outline of a guideline on the legislation and execution of the 3D animation programme in the institutes of higher learning for the improvement of the programme. The inputs from the stakeholders should be taken into account to assess the effectiveness of the programme so it remains on its course and fulfil the current needs.

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Sektor animasi merupakan salah satu sektor perindustrian yang berkembang pesat dan mempunyai potensi yang besar untuk berkembang sejajar dengan perkembangan elektronik dan teknologi digital pada masa kini. Pelbagai industri animasi di Malaysia telah wujud dan ia merupakan salah satu industri yang menjana kepada punca pendapatan negara. Di Malaysia terutamanya di anggarkan kira-kira sebanyak 200 syarikat berdaftar dan berada di bawah kumpulan industri multimedia kreatif (MSC Malaysia) manakala sebanyak 114 syarikat berdaftar pula terlibat secara langsung dalam sub-sektor animasi. Kesemua syarikat ini sangat memerlukan bantuan dan sokongan daripada pelbagai pihak, Industri Kreatif Negara (2014). Sehingga kini, pelbagai usaha telah dijalankan bagi membangunkan sektor animasi ini samada dari segi pembangunan sumber manusia bagi menampung keperluan tenaga kerja, kreativiti dan kemahiran, Md Saidin & Amira (2007).

Pendidikan animasi di Malaysia memainkan peranan yang sangat penting dalam pembangunan animasi di negara ini meliputi pembangunan pendidikan dan latihan di institusi pengajian tinggi (IPT) dalam menyediakan tenaga kerja mahir mahupun separa mahir kepada industri, Fadli Abdullah & Md Saidin Ahmad Ishak (2010). Institusi pengajian tinggi merupakan salah satu platform terbaik bagi melatih para pelajar dari segi kemahiran dan pengetahuan berkaitan dengan bidang kerjaya yang mereka minati. Bagi graduan yang bakal menempuhi alam pekerjaan dan mempersiapkan diri, mereka seharusnya dibekalkan dengan pendidikan dan latihan yang mencukupi daripada aspek teoritikal dan praktikal.

Di Malaysia, pendidikan dan latihan yang disampaikan dalam bidang animasi ini masih baru jika dibandingkan dengan bidang-bidang yang lain seperti ekonomi, perniagaan, komunikasi dan sains. Walaubagaimanapun, kesedaran dalam membangunkan bidang animasi ini meningkat disebabkan oleh terdapatnya permintaan pasaran yang tinggi dan memerlukan graduan yang berkemahiran serta pakar dalam bidang tersebut. Di institusi pengajian tinggi di Malaysia, program animasi 3D telah ditawarkan di Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) seperti Universiti Teknologi Mara (UiTM) dan Universiti Malaysia Serawak (UNIMAS).

Di UiTM sebagai contoh program animasi ditawarkan di bawah Fakulti Seni dan Teknologi Kreatif melalui pengajian Sarjana Muda Teknologi Kreatif (Animasi & Teknologi Skrin), manakala UNIMAS pula di bawah Jabatan Teknologi Reka Bentuk, Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif melalui pengajian Sarjana Muda Seni Gunaan (Teknologi Seni Reka) Animasi. Selain daripada itu, terdapat sebanyak 16 IPTA lain turut menawarkan kursus yang mempunyai komponen animasi multimedia manakala sebanyak 22 Institusi Pengajian Tinggi Swasta (IPTS) pula turut menawarkan kursus berkaitan animasi serta kursus yang mempunyai komponen animasi.

Aspek keberkesanan boleh dilihat dan diukur melalui hasil pembelajaran sesebuah program pengajian. Keputusan hasil pembelajaran merupakan elemen penting dalam menentukan keberkesanan sesebuah program yang ditawarkan di institusi pengajian tinggi. Hasil ini dapat dilihat melalui proses penyampaian maklumat serta pengalaman yang akan mengubah tingkah laku seseorang pelajar.

Perubahan ini melibatkan aspek kefahaman, kemahiran, pengetahuan, dan pengalaman yang diperolehi semasa dan selepas pengajian. Pengajaran berkesan ditakrifkan sebagai pengajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran sendiri pelajar (Hunter, 1995 dalam Esah, 2003).

Menurut Warner & Desimone (2009), pembelajaran boleh diiktiraf sebagai “*relatively permanent change*” dalam tingkah laku, kognitif ataupun pengaruh yang boleh memberikan kesan daripada interaksi yang berlaku dalam persekitaran. Pembelajaran merupakan proses yang membentuk perubahan dalam seseorang, terutama dari segi pemahaman dan cara individu berfikir. Blanchard & Tachker (2004), dalam aspek pembelajaran, pendidikan dan latihan merupakan aspek yang sangat bersesuaian di atas faktor pembelajaran tidak dapat dibangunkan tanpa ada pengalaman dalam bentuk pendidikan mahupun latihan.

Menurut Blanchard & Tachker (2004), pendidikan hanya memberi fokus secara umum aspek-aspek berkenaan dengan pengetahuan, kemahiran dan kemampuan yang berkaitan kerjaya manakala latihan lebih memberi fokus kepada aspek pengetahuan, kemahiran dan kemampuan yang berkaitan kerjaya dan pekerjaan seseorang. Merujuk kepada Pelan Strategik Pengajian Tinggi Negara (PSPTN), Kementerian Pelajaran Tinggi (KPT) telah mensasarkan kebolehpasaran graduan sebagai salah satu “*National Key Area*” kementerian dengan bantuan kerjasama strategik daripada pihak industri, agensi dan syarikat yang mana secara tidak langsung dijangka akan dapat meningkatkan lagi kemahiran dan pengetahuan para graduan pada masa hadapan.

Menurut Furniss (2008), *“the vital planning stage where the producer and director consult each other to lay the groundwork for the production.”* Untuk melaksanakan tindakan ini para pelajar akan melalui proses produksi. Oleh yang demikian, penggunaan tenaga kerja yang cekap dan mahir amat diperlukan kerana proses ini memerlukan masa yang agak lama. Werner & DeSimone (2009) menambah bahawa *“a set of systematic and planned activities designed by an organization to provide its members with the opportunities to learn necessary skills to meet current and future jobs demands.”*

1.2 Pernyataan Masalah

Keberkesanan program reka bentuk animasi 3D institusi pengajian tinggi dikaji bagi melihat dua perkara utama iaitu yang pertama kebolehpasaran pelajar merujuk kepada kesediaan pelajar ke sektor industri selepas tamat pengajian dan kedua prestasi graduan merujuk kepada kemahiran dan pengetahuan yang diperolehi dalam membantu bidang pekerjaan mereka dalam industri animasi 3D. Daripada kajian lepasan, terdapat beberapa kajian yang telah dilakukan secara individual dan pecahan. Antaranya kajian menumpukan kepada kebolehpasaran pelajar, pembelajaran dan lain-lain secara berasingan. Sebagai contoh antara kajian yang pernah dilakukan oleh Muhammad Hazrul Ismail (2010) iaitu tinjauan mengenai kebolehpasaran siswazah. Tinjauan ini dilakukan hanya daripada perspektif pihak majikan sahaja. Manakala kajian lain yang dilakukan oleh Wan Zulkairi Zakaria (2013) pula menfokuskan kepada penilaian struktur program diploma pendidikan.

Kajian yang dilakukan ini mengenai kurangnya kajian secara menyeluruh terhadap keseluruhan pandangan perspektif di antara pihak yang berkepentingan dikalangan para pelajar, graduan, ahli akademik dan pekerja industri mengenai keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di institusi pengajian tinggi awam di Malaysia. Justeru itu, terdapat kurangnya penyelidikan dalam bidang animasi 3D ini terutamanya dalam melihat keberkesanan program dan pada masa ini diperingkat nasional turut lebih memberi tumpuan kepada penyelidikan dan pembangunan dalam bidang lain diantaranya bidang kesihatan dan pertanian.

Kajian keberkesanan program animasi 3D ini dilihat melalui empat elemen iaitu reaksi, pembelajaran, sikap dan hasil keseluruhan terhadap prestasi graduan dan kebolehpasaran pelajar. Keempat-empat elemen ini akan dikaji melalui pandangan secara naratif terhadap program yang ditawarkan di IPT daripada empat kumpulan yang berkepentingan iaitu pelajar tahun akhir, graduan yang telah bekerja, tenaga akademik dan pihak industri animasi 3D dalam memenuhi keperluan persekitaran semasa. Kajian ini amat diperlukan bagi penyelidikan dan pembangunan dalam bidang kreatif bagi menghadapi pelbagai cabaran yang dihadapi oleh industri pada masa kini. Pelbagai kenyataan telah dikeluarkan daripada pelbagai pihak seperti industri, graduan yang telah bekerja mahupun dikalangan ahli akademik menyatakan mengenai graduan baru kurang gagal memenuhi keperluan pasaran semasa dan tidak menepati kehendak pasaran semasa industri. Terdapat juga dakwaan menyatakan bahawa graduan di Malaysia sukar mendapatkan pekerjaan kerana tidak memenuhi keperluan majikan dari segi kemahiran, Siti Zaleha Omain et. al (2007).

Petikan kritikan “graduan dalam bidang reka bentuk animasi 3D di Malaysia tidak dapat memenuhi keperluan pasaran industri”. Kenyataan ini mendapati bahawa graduan dari IPT pada masa ini tidak dapat memenuhi keperluan pasaran industri disebabkan mereka kurang pengetahuan dan kemahiran. Hassan (2007) menyatakan bahawa aspek pendidikan animasi 3D di IPT kurang menghasilkan graduan yang berkebolehan dan berkemahiran dan kesannya banyak animasi yang dihasilkan kurang menarik. Beliau turut berkongsi rungutan daripada pihak penerbit animasi terhadap tahap pengetahuan graduan yang mana graduan hanya dilatih dari segi teknologi animasi sahaja dan kurang pengetahuan berkenaan asas dalam produksi animasi, teknik penceritaan, sinematografi, lakonan dan penyuntingan.

Sebagai tambahan, pada masa ini negara masih kekurangan tenaga kerja dalam bidang karyawan seni dan berkemahiran tertentu. Kebanyakan karyawan seni memperolehi kemahiran melalui *tacit knowledge*, Industri Kreatif Negara, (2014). Melalui perbincangan “Hala Tuju Animasi” oleh Presiden Persatuan Animasi Malaysia, Kamn Ismail, di perpustakaan negara pada 9 Mei 2010 menyatakan bahawa pihak industri memerlukan graduan yang baru menamatkan pelajaran dengan dibekalkan pengetahuan dan kemahiran yang bersesuaian dengan mereka.

Sehingga kini industri kreatif masih sukar untuk mendapatkan graduan yang berkebolehan dan berpengetahuan bagi memenuhi keperluan dan kehendak pasaran semasa industri. Kenyataan ini disokong oleh Mohd Nizam Abdul Razak, Pengarah Les’ Copaque (2007) yang mana menyatakan penghasilan penerbitan animasi 3D di Malaysia jauh ketinggalan berbanding di luar negara.

Sebagai contoh, animasi 3D seperti *Kacang* dan *Tamihnza* yang dihasilkan oleh industri tempatan jauh ketinggalan berbanding dengan animasi 3D luar seperti *Sherk*, *Final Fantasy* dan *Toy Story*. Menurutnya lagi, keadaan ini berpunca daripada negara kita kurang memiliki tenaga pakar yang berkemahiran dan berpengetahuan tinggi dalam peringkat pelaksanaan.

Namun demikian, kajian dalam bidang seperti ini turut telah dilakukan di negara luar bagi melihat keberkesanan graduan program animasi 3D mengenai pengetahuan, kemahiran, sikap dan tingkah laku. Miho Aoki et. al (2011) menyatakan kajian daripada dua negara terbesar iaitu negara Jepun dan Amerika Syarikat telah melihat kepada penurunan tahap kepakaran graduan animasi 3D adalah disebabkan oleh kandungan kurikulum yang tidak mengikut keperluan industri. Hal ini disebabkan oleh teknologi dan kehendak industri bergerak seiring dengan pantas. Menurut mereka lagi, kepakaran dalam perisian baru memerlukan masa untuk pelajar menjadi mahir. Justeru itu, IPT perlu memainkan peranan yang sangat penting dalam memberikan pendidikan dan latihan berkenaan bagi menghasilkan graduan yang berpengetahuan dan berkemahiran. Selain itu, kebanyakan karyawan seni memperoleh kemahiran melalui *tacit knowledge* Industri Kreatif Negara, (2014). Oleh yang demikian, faktor kemahiran dan pengetahuan merupakan faktor yang amat penting dalam menilai tahap keberkesanan program animasi 3D di IPT di Malaysia.

Menurut kajian yang dilakukan oleh Shamsudin (2013), hasil kajian menunjukkan bahawa kekurangan pengetahuan dan kemahiran di kalangan siswazah menyumbang kepada faktor yang paling tinggi dalam pengangguran lepasan graduan.

Kekurangan faktor itu menyebabkan majikan tidak mengambil mereka bekerja. Situasi ini turut disokong dengan kajian yang dilakukan oleh Corel et.al (2006) dan Bakarman (2005) meyakini bahawa keperluan daripada pihak industri adalah faktor kedua yang penting dalam mempengaruhi kadar pengangguran siswazah yang lebih tinggi. Walau bagaimanapun, keperluan pihak industri adalah faktor di luar kawalan graduan yang baru ini. Siti Zaleha Omain et.al (2007) turut menyatakan bahawa mata pelajaran yang ditawarkan di IPTA perlu memenuhi keperluan industri.

Justeru itu, kajian ini perlu dilakukan untuk membuat penilaian terhadap tahap keberkesanan program animasi 3D di IPT Malaysia melalui kebolehpasaran dan prestasi graduan melalui empat elemen iaitu reaksi, pembelajaran, sikap dan hasil keseluruhan melalui pandangan empat pihak yang berkepentingan.

1.3 Objektif Kajian

Tujuan utama penyelidikan ini adalah untuk melihat keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia melalui empat elemen reaksi, pembelajaran, sikap dan tingkah laku dan hasil keseluruhan program pengajian. Objektif kajian ini seperti berikut:

- i. Mengetahui pandangan pelajar mengenai program reka bentuk animasi 3D yang telah diikuti di IPT;
- ii. Mengkaji pandangan graduan yang telah bekerja mengenai program reka bentuk animasi 3D yang telah mereka ikuti di IPT;
- iii. Meninjau pandangan tenaga akademik mengenai program reka bentuk animasi 3D yang terdapat di IPT dan
- iv. Mengenalpasti pandangan daripada pihak industri terhadap program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia dalam memenuhi keperluan semasa industri.

1.4 Persoalan Kajian

Kajian yang dijalankan ini akan dibahagikan kepada empat bahagian persoalan kajian yang dibangunkan bagi mewakili empat tahap penilaian mengikut model Kirkpatrick's seperti berikut:

- i. Apakah pandangan pelajar tahun akhir terhadap program animasi 3D di IPT?
- ii. Apakah pandangan graduan yang bekerja dalam bidang animasi 3D mengenai program animasi 3D yang telah diikuti sebelum ini di IPT?
- iii. Bagaimanakah pandangan tenaga akademik mengenai program animasi 3D yang ditawarkan di IPT?
- iv. Apakah pandangan pihak industri animasi 3D terhadap program animasi 3D dalam memenuhi keperluan semasa industri?

1.5 Skop Kajian

Skop kajian yang dijalankan adalah untuk melihat keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia dan kebolehpasaran pelajar dari program ijazah sarjana muda program reka bentuk animasi 3D mengikut keperluan pasaran semasa industri. Keberkesanan ini dinilai melalui empat elemen utama iaitu rekasi, pembelajaran, sikap dan hasil keseluruhan program.

Kaedah pandangan secara naratif difokuskan dalam kajian ini melalui empat pihak berkepentingan iaitu pelajar tahun akhir yang sedang mengikuti pengajian dalam bidang animasi 3D, graduan yang telah bekerja dalam tempoh tiga bulan hingga tiga tahun di industri animasi 3D, tenaga akademik dalam bidang animasi 3D dan wakil pihak industri animasi 3D. Dalam kajian ini, teknik penyelidikan secara kualitatif melalui kaedah temubual akan digunakan sepenuhnya.

1.6 Signifikan Kajian

Kepentingan kajian ini dilakukan adalah untuk melihat keberkesanan program reka bentuk animasi 3D yang ditawarkan dan mendapatkan keseluruhan sudut pandangan pelbagai pihak yang berkepentingan dalam menilai keberkesanan program animasi 3D di IPT Malaysia dalam memenuhi keperluan semasa industri.

Kepentingan kajian ini turut menyumbangkan kepada peningkatan kualiti dalam pasaran produk animasi 3D di Malaysia sekaligus dapat meningkatkan ekonomi Negara melalui pasaran industri kreatif ini.

Selain itu dari segi pendidikan pula, hasil kajian ini dapat membantu dalam menilai dan meningkatkan pengetahuan mengenai program animasi 3D dalam menyediakan pelajar dan graduan yang diperlukan oleh pasaran semasa industri.

1.7 Batasan Kajian

Dalam kajian ini, penyelidik tidak dapat mengkaji skala yang besar secara lebih khusus. Penyelidik membataskan kajian ini supaya dapatan kajian adalah memuaskan.

Penyelidik turut meletakkan skop dan ruang yang agak sempit dalam batasan kajian, namun begitu, keseluruhan aspek dalam kajian ini merupakan intipati yang menyeluruh. Selain itu, penyelidik membataskan bahan kajian dengan hanya melibatkan penilaian terhadap keberkesanan program ijazah sarjana muda reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia. Sebanyak enam institusi terpilih sebagai sampel dalam kajian ini. Batasan kajian ini juga turut melibatkan empat sampel dari syarikat animasi 3D yang terdapat di Malaysia dalam menilai keberkesanan program reka bentuk animasi 3D yang ditawarkan oleh IPT Malaysia melalui prestasi graduan dan kebolehpasaran pelajar.

Selain daripada itu, penyelidik turut membataskan penggunaan teori penilaian sebagai landasan iaitu hanya menggunakan satu konsep bagi melihat keberkesanan program animasi 3D sebagai bahan kajian. Konsep yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah konsep terhadap faktor keberkesanan program yang dinilai melalui penilaian empat tahap Kirkpatrick bagi merangkumi keseluruhan reaksi daripada responden kajian bagi membentuk dasar penulisan dalam bahan kajian ini.

1.8 Definisi Frasa dan Istilah

Bahagian ini menerangkan tentang kepentingan konsep atau frasa kata dan istilah khusus yang digunakan dalam kajian ini. Kata utama dalam kajian ini adalah keberkesanan, graduan, reka bentuk animasi 3D, kurikulum, hasil pembelajaran dan industri kreatif.

1.8.1 Keberkesanan

Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga (1996), “keberkesanan” diistilahkan sesuatu yang menimbulkan hasil (kesudahan dan sebagainya) yang akan membawa kepada sesuatu perubahan (perkembangan), efektif atau mendatangkan sesuatu pengaruh kepada pemikiran (sikap, watak dan sebagainya) seseorang atau sesuatu golongan dan lain-lain (seperti mengubah sikap, membangkitkan sesuatu kecenderungan atau perasaan dan sebagainya).

Dalam konteks kajian ini, “keberkesanan” merujuk kepada hasil pembelajaran yang diperolehi daripada pelajar dan graduan yang telah mengikuti program animasi 3D.

1.8.2 Reka Bentuk Animasi 3D

Menurut Kamus Dewan Bahasa Edisi Keempat (2005), “reka bentuk” diterjemahkan sebagai penghasilan seni bina, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Reka bentuk juga bermaksud proses untuk membuat dan menciptakan objek baru atau hasil akhir dari sebuah proses kreatif, sama ada sebagai sebuah rencana, kertas kerja, persembahan, permodelan atau objek berbentuk nyata.

Manakala Elektronik e-Library Online (2014) pula menyatakan animasi 3D adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, ketumpatan, dan ruang sehingga dapat dilihat dari pelbagai arah. Proses penghasilan melalui perisian komputer dalam rekabentuk (*Modeling*), animasi (*animation*) serta pergerakan (*Rendering*). Dalam konteks kajian ini, “reka bentuk animasi 3D” merujuk kepada program rekabentuk animasi 3D yang ditawarkan di IPT serta industri animasi 3D di Malaysia.

1.8.3 Pelajar

“Pelajar” bermaksud orang yang belajar atau sedang mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran seperti murid sekolah, penuntut di institusi pengajian dan orang yang mengaji atau menyelidik ilmu, (Kamus Dewan Edisi Keempat, (2005)). Manakala merujuk kepada Kamus Dewan Bahasa (1994), “pelajar” merupakan individu yang mengalami proses pembelajaran sama ada secara formal atau tidak formal. Dalam konteks kajian ini, “pelajar” merujuk kepada individu yang telah tamat atau pelajar tahun akhir pengajian di IPT dalam bidang reka bentuk animasi 3D.

1.8.4 Graduan

Menurut Hj.Khalid M.Hussain (1983), beliau menyatakan bahawa “graduan” merupakan seseorang yang menunggu untuk menerima ijazahnya, manakala bagi graduan yang sudah menerima ijazahnya mereka digelar sebagai siswazah.

Dalam konteks kajian ini, “graduan” merujuk kepada individu yang telah tamat pengajian dan bekerja dalam industri animasi 3D.

1.8.5 Tenaga Pengajar

Menurut Kamus Dewan Bahasa, Edisi Keempat (2005), tenaga akademik profesor merupakan yang paling tinggi jawatannya dan biasanya mengetuai sesebuah jabatan pengajian di universiti atau pusat pengajian tinggi, mahaguru adjung pula gelaran kehormat kepada profesional, tokoh korporat dan sebagainya yang mempunyai kepakaran dan berpengalaman luas dalam sesuatu bidang yang dilantik. Dalam konteks kajian ini, “tenaga pengajar” merujuk kepada individu yang mengajar dalam bidang rekabentuk animasi 3D di IPT Malaysia.

1.8.6 Industri Kreatif

Menurut Hesmondhgh, (2002) “industri kreatif” merujuk kepada industri budaya, terutamanya di negara eropah dan juga ekonomi kreatif Howkins (2001). Industri kreatif juga dinyatakan sebagai ekonomi oren “*Orange Economy*” di Amerika Latin dan Caribbean Buitrago & Duque (2013). Kreatif ekonomi merangkumi pengiklanan, seni bina, seni kraf, reka bentuk, fesyen, filem, muzik, seni penerbitan, Penyelidikan & Pembangunan, perisian, permainan komputer, television dan juga radio. Howkins (2001).

Dalam konteks kajian ini, “industri kreatif” merujuk kepada industri animasi 3D dalam menilai keberkesanan program rekabentuk animasi 3D yang terdapat di IPT Malaysia dalam menghasilkan graduan yang berkualiti mengikut pasaran semasa industri.

1.8.7 Penilaian

Menurut Kamus Pelajar Bahasa Melayu, Edisi Kedua (2016), “penilaian” bermaksud sesuatu perbuatan atau hal menilai, penaksiran setiap perbuatan yang berbeza. Kamus Dewan Bahasa, Edisi Keempat (2005), “penilaian” merujuk kepada perihal atau perbuatan menilai, pentaksiran terhadap sesuatu.

Dalam kajian ini, penilain merujuk kepada menilai perspektif dari pelbagai sudut pandangan kumpulan yang berkaitan dalam menilai keberkesanan program rekabentuk animasi 3D di IPT Malaysia.

1.8.8 Reaksi

Menurut Kamus Pelajar Bahasa Melayu, Edisi Kedua (2016), “reaksi” bermaksud sesuatu tindak balas yang dibuat akibat daripada sesuatu perbuatan atau tindakan lain (sebelumnya), tindak balas mereka akan bertindak balas sebagai atau kepada sesuatu yang berlaku atau dilakukan.

Dalam kontek kajian ini, “reaksi” merujuk kepada tahap penilaian pertama dalam model penilaian empat tahap *kirckpatrik* bagi menilai pandangan kumpulan responden yang berkaitan mengenai tahap keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia.

1.8.9 Pengajaran Dan Pembelajaran

Menurut Kamus Dewan, Edisi Keempat (2005), menyatakan bahawa “pengajaran dan pembelajaran” membawa maksud sesuatu perihal mengajar dalam segala sesuatu yang berkaitan dengan mengajar seperti cara mengajar dalam segala sesuatu yang diajar. Manakala pembelajaran pula merupakan proses ilmu pengetahuan yang diperoleh daripada proses pengajaran.

Pengajaran adalah pemilihan kaedah atau strategi untuk menyusun maklumat, aktiviti, pendekatan dan media untuk membantu pelajar mencapai objektif yang telah ditetapkan Baharuddin et.al, (2001). Proses pengajaran ini boleh diertikan sebagai satu sistem aktiviti yang diarahkan kepada pelajar, biasanya secara bersemuka dengan guru, bertujuan untuk membawa perubahan dalam diri pelajar (Abd Rahim, 2002).

Ee Ah Meng (2003) pula menyatakan pengajaran adalah proses penyampaian kemahiran, ilmu pengetahuan, sikap dan nilai-nilai. Pengajaran boleh dilakukan melalui penerangan, tunjuk cara, eksperimen atau gabungan kesemua kaedah itu. Pengajaran yang menarik dan berkesan merupakan pengajaran yang boleh menghasilkan pembelajaran pelajar sebagaimana yang dikehendaki oleh masyarakat dan negara.

Manakala “pembelajaran” pula ditakrifkan sebagai adalah perubahan tingkah laku yang berlaku pada pelajar akibat daripada berinteraksi dengan persekitaran (Baharuddin et.al, 2001).

Ee Ah Meng (2003) turut menyatakan pembelajaran juga boleh difahami sebagai proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang individu sebagai reaksi terhadap satu-satu keadaan yang dihadapi. Lee Shok Mee (1998) mengatakan pembelajaran sebagai perolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Oleh itu, pembelajaran dalam kajian ini ialah kaedah atau cara seseorang pelajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan memperolehi kejayaan yang cermerlang dalam peperiksaan.

Dalam konteks kajian ini, “pengajaran dan pembelajaran” merujuk kepada tahap penilaian kedua dalam model penilaian empat tahap *kirkpatrick* bagi menilai pandangan kumpulan responden yang berkaitan mengenai tahap keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia.

1.8.10 Tingkahlaku

Menurut Kamus Dewan Bahasa, Edisi Keempat (2005), makna “tingkah laku” ialah langkah, perangai, gerak-geri, kelakuan, perbuatan. Dalam konteks kajian ini, “tingkah laku” merujuk kepada tahap penilaian ketiga dalam model penilaian empat tahap *kirkpatrick* bagi menilai pandangan kumpulan responden yang berkaitan mengenai tahap keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia.

1.9 Kesimpulan

Secara umumnya, bahagian ini merangkumi pengenalan mengenai kajian yang dilakukan bagi melihat keberkesanan program reka bentuk animasi 3D di IPT Malaysia dalam konteks kebolehpasaran pelajar dan prestasi graduan yang telah bekerja di industri animasi 3D. Kajian ini turut dilakukan secara naratif bagi melihat pandangan dalam menentukan keberkesanan program animasi 3D. Empat sudut pandang telah diambil kira bagi melihat pandangan keseluruhan perspektif pihak yang berkepentingan dalam menilai keberkesanan program. Pihak yang berkepentingan yang diambil kira ialah pelajar tahun akhir, graduan yang bekerja, tenaga akademik dan industri animasi 3D.

Merujuk kepada permasalahan mengenai tahap pengukuran program dalam bidang animasi di Malaysia pula mendapati kajian ini masih kurang berbanding dengan bidang yang lain. Selain itu, kajian yang telah dilakukan sebelum ini hanyalah secara berasingan dan tidak melihat keseluruhan perspektif.

Hasil daripada kajian ini secara tidak langsung dapat membantu pelbagai pihak terutama IPT dan industri dalam menentukan kualiti serta meningkatkan halatuju dalam bidang animasi 3D ini. Peningkatan kualiti ini merangkumi hasil daripada kebolehpasaran pelajar dan prestasi graduan yang dapat menyumbang kepada perkembangan industri animasi 3D di Malaysia.

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Bahagian ini lebih menjelaskan mengenai kajian lepasan dan berkaitan dengan latar belakang kajian. Segala maklumat yang terkandung dalam bab ini tertumpu kepada definisi kajian lepasan mengenai kata kunci utama kajian keberkesanan program reka bentuk animasi 3D dan industri kreatif . Perihal yang dibincangkan turut disokong oleh pendapat, pandangan serta teori daripada tokoh-tokoh yang menguasai bidang berkenaan.

Model penilaian *kirkpatrick's* turut akan digunakan dalam kajian ini seterusnya dijadikan panduan dalam kerangka kajian. Beberapa kajian lepas yang berkaitan dalam melihat keberkesanan program pengajian akan disertakan dan dijadikan panduan. Kajian literatur ini juga turut akan membincangkan seperti berikut:

- a) Kajian lepasan;
- b) Model Penilaian yang berkaitan; dan
- c) Kerangka Kajian

2.2 Perkembangan Program Reka Bentuk Animasi 3D di Malaysia

Kajian yang telah dilakukan oleh Fadli Abdullah & Md Saidin Ahmad Ishak (2010) dalam kajiannya mengenai pembangunan sektor animasi 3D di Malaysia: pendidikan dan latihan animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam menyatakan bahawa aspek pendidikan animasi yang diajar di IPT kurang berjaya menghasilkan graduan yang berkemahiran dan berkebolehan dan kesannya banyak animasi yang dihasilkan kurang menarik.

Ini disokong oleh kajian yang dilakukan oleh Hassan Abdul Muthalib (2007) yang menyatakan bahawa terdapat rungutan ramai penerbit animasi terhadap tahap pengetahuan graduan yang hanya dilatih dari segi teknologi animasi sahaja. Graduan yang baru sahaja menamatkan pelajaran, kurang mempunyai pengetahuan berkenaan asas dalam animasi, teknik penceritaan, sinematografi, lakonan dan penyuntingan. Program reka bentuk animasi 3D merupakan bidang yang baru dan menarik ramai pelajar sama ada di pusat pengajian tinggi, vokasional dan juga sekolah Miho Aoki.et.al, (2011). Menurut mereka lagi, pendidikan dalam bidang animasi 3D ini berbeza daripada seni tradisional mahupun program sains.

Perisian animasi 3D telah dibangunkan dalam institusi penyelidikan bermula pada tahun 1970an atas tujuan keperluan bidang aeroangkasa, pembuatan dan pertahanan industri. Antara kejayaan pertama yang dilakukan menggunakan teknologi 3D ini adalah simulator penerbangan yang dicipta oleh David Evans dan Ivan Sutherland di Universiti Utah. Universiti ini telah menjadi rujukan utama dalam bidang 3D pada abad ke-20an. Pada 1970, penubuhan jabatan 3D di Universiti Utah, dan seterusnya teknologi dan ilmu pengetahuan daripada universiti tersebut telah digunapakai oleh syarikat Boeing, Renault dan Lockheed. Selain itu, penyelidikan 3D komputer ini turut dilakukan di Massachusetts Institute of Technology (MIT) dan Lawrence Livermore National Lab. Kebanyakan perisian ini digunakan dalam sektor pembuatan reka bentuk industri.

Di Malaysia amnya perisian animasi 3D banyak digunakan dalam sektor arkitektur, manakala dalam bidang animasi ianya boleh dikatakan salah satu bidang yang baru dan masih meningkat naik. Kejayaan animasi 3D seperti kartun geng pengembaraan Upin & Ipin pada tahun 2005 telah membuka mata pelbagai pihak termasuklah syarikat produksi, institusi pengajian serta kerajaan terutamanya dalam usaha membangunkan lagi bidang yang berpotensi ini. Oleh yang demikian, pelbagai usaha telah dibangunkan antaranya ialah pusat pengajian yang bertindak sebagai pemankin dalam menyediakan tenaga kerja kepada industri animasi 3D.

Cabaran yang dihadapi oleh institusi pengajian adalah berhadapan dengan kebolehpasaran dan prestasi pelajar terhadap persekitaran semasa industri. Selain itu, tenaga pengajar turut banyak berhadapan dengan cabaran yang baru dan berbeza dalam bidang ini yang mana ianya sering berubah mengikut peredaran amalan semasa selari dengan industri kreatif. Maka tenaga pengajar memerlukan pengetahuan dan kemahiran yang sangat luas untuk mengendalikan program kurikulum ini berikutan keperluan perisian komputer yang pantas bertukar mengikut peredaran masa. Ini disokong kajian oleh Schmidt, Jagger, McCambell & Slagel (2004), menyatakan bahawa memang agak sukar untuk mengajar subjek animasi 3D di institusi pengajian namun sama sekali tidak mustahil untuk mengajar subjek animasi 3D ini dengan berjaya. Cabaran yang perlu dihadapi adalah tidak hanya fokus kepada perisian komputer dan peralatan, tetapi daripada sumber-sumber yang lebih sukar difahami seperti orang, fokus, etika kerja dan masa.

Di institusi pengajian khususnya, pelajar telah didedahkan dengan kemahiran teknikal perisian komputer dan konsep asas penggunaannya. Namun demikian, terdapat perkara yang perlu ditekankan iaitu kemahiran dalam menghasilkan jalan cerita (*storytelling skills*) yang mana ianya adalah perkara sangat penting kepada setiap pelajar. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian yang dilakukan oleh C.R.McCracken (2006) menyatakan bahawa kurikulum 2 dimensi (2D) dan animasi 3D adalah sangat berbeza dan mempunyai disiplin yang sangat jauh. Pelajar tidak perlu didedahkan dengan terlalu banyak mengenai kemahiran asas seperti lukisan. Ini kerana animasi 3D memerlukan teknik komputer yang sangat banyak dan berubah dengan cepat dari semasa ke semasa. Oleh yang demikian, pelajar di institusi akan turut menghadapi masalah dengan perisian tersebut kerana pihak institusi pengajian tidak dapat menyediakan keperluan terkini mengikut peredaran masa seiring industri.

Hal ini disokong oleh petikan kenyataan ketika perbincangan ilmiah mengenai “Hala Tuju Animasi” oleh presiden Persatuan Animasi Malaysia, Kamn Ismail (2010) menyatakan bahawa graduan yang dilahirkan tidak diajar dengan kemahiran perisian terkini yang digunakan malah latihan yang diajar pula bercampur-aduk dan tiada pengkhususan. Keadaan ini merugikan pihak industri kerana perlu menyediakan kembali latihan kepada graduan ini. Pihak industri ingin mencadangkan agar perlunya penyeragaman dalam latihan yang ditawarkan terutamanya dalam penggunaan perisian animasi dan juga program yang bersifat khusus di IPT Malaysia.

Kenyataan ini turut disokong oleh kajian yang dilakukan oleh Lirong Xiao (2013) menyatakan bahawa pendekatan pembelajaran saling melengkapi hubungan di antara persekitaran pembelajaran, tenaga pengajar dan pelajar. Perkara utama ialah mengintegrasikan kandungan animasi dalam aktiviti pembelajaran dalam kelas dan perkakasan perisian komputer merupakan faktor utama dalam pembelajaran animasi 3D ini.

2.3 Perkembangan Animasi Dalam Konteks Industri

Industri kreatif merujuk kepada pelbagai aktiviti ekonomi yang berhubung rapat dengan generasi dan juga eksploitasi pengetahuan serta maklumat baru. Menurut Hesmondhgh (2002), industri kreatif juga merujuk kepada industri budaya, terutamanya di negara eropah dan juga ekonomi kreatif Howkins (2001) dan terbaru industri kreatif juga dikenali sebagai ekonomi Oren "*Orange Economy*" di Amerika Latin dan Caribbean Buitrago & Duque (2013).

Manakala Howkins kreatif ekonomi merangkumi pengiklanan, seni bina, seni kraf, reka bentuk, fesyen, filem, muzik, seni penerbitan, penyelidikan dan pembangunan, perisian, permainan komputer, television dan juga radio Howkins (2001). Cave (2000) menyatakan bahawa industri kreatif juga dikatakan sebagai mikro ekonomi. Industri kreatif diklasifikasikan dalam maksud industri, iaitu apa yang mereka lakukan, apa yang mereka hasilkan dan bagaimana mereka hasilkannya.

Industri kreatif telah dilihat sebagai salah satu faktor yang penting dalam pembangunan kesejahteraan ekonomi.

Menurut Florida (2002) menyatakan “tenaga kerja kreatif adalah sumber ekonomi utama” dan “industri pada abad ke-21 akan bergantung kepada penjaanaan ilmu pengetahuan dalam kreativiti dan inovasi” "Landry & Bianchini (1995). Manakala di Malaysia, kajian asas industri kreatif oleh MDEC (2008) menunjukkan industri kreatif menyumbang sebanyak 5.8 peratus kepada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK), mewakili 1.0 peratus daripada eksport negara dan 7.5 peratus peluang pekerjaan di seluruh negara. Peluang pekerjaan dalam industri kreatif mendaftarkan pertumbuhan sebanyak 10.7 peratus, peningkatan lebih tiga kali pertumbuhan penggajian kebangsaan iaitu sebanyak 3.3 peratus. Kajian ini turut mendedahkan bahawa industri kreatif menyaksikan kadar pertumbuhan tahunan sebanyak 11.1 peratus, melampaui kadar pertumbuhan negara sebanyak 6.6 peratus.

Angka-angka ini dapat menunjukkan secara tidak langsung peranan penting yang dimainkan oleh industri kreatif dalam menyumbang kepada ekonomi negara. Sehubungan itu, Kerajaan Malaysia telah mengambil inisiatif dengan mengumumkan pada tahun 2009 sebagai tahun Kreatif dan Inovatif. Serentak dengan itu pada 23 Oktober 2009, Perdana Menteri Malaysia pada ketika itu telah membentangkan bajet negara dengan memperuntukkan sejumlah RM200 juta Dana Industri Kreatif bagi membiayai aktiviti seperti pengeluaran filem dan drama, muzik, animasi, pengiklanan dan pembangunan kandungan tempatan dan seterusnya melonjakkan pembangunan Industri Kreatif Negara.

Bertolak dari situ lebih banyak kolej dan universiti awam dan swasta menawarkan program pengajian berkaitan Industri Kreatif malahan ada yang menubuhkan jabatan dan Fakulti Industri Kreatif. Justeru itu , pada masa kini industri kreatif telah dilihat sebagai salah satu faktor yang penting dalam pembangunan kesejahteraan ekonomi.

Merujuk kepada Persidangan Bangsa-Bangsa Bersatu (PBB) pada tahun 2008 mengenai sektor perdagangan dan pembangunan telah memberikan pemetaan industri kreatif yang menggambarkan keluasan skop industri ini (UNCTAD, 2008) seperti yang ditunjukkan dalam rajah 2.2 di bawah. Manakala Kementerian Perdagangan, Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan (2010), mengklasifikasi industri kreatif kepada tiga skop utama iaitu multimedia, seni budaya dan warisan budaya.