

22/09/1999

Potensi tinggi bidang animasi digital

Ebi Azly Abdullah

SEKALI IMBAS, ia kelihatan seperti adegan dari filem Antz keluaran Dreamworks SKG. Dua 'semut-manusia' sedang menyanyikan lagu 'When You Believe' dari filem Prince Of Egypt.

Bagaimanapun, kedua-dua penyanyi semut itu tiba-tiba berhenti di pertengahan lagu dan kedengaran telatah latar belakang dalam bahasa Melayu.

Animasi ala-Antz itu ialah hasil ciptaan pelajar Fakulti Multimedia Kreatif di Universiti Multimedia Malaysia (MMU), yang dipaparkan kepada Perdana Menteri, Datuk Seri Dr Mahathir Mohamad dan anggota Panel Penasihat Antarabangsa (IAP) Koridor Raya Multimedia (MSC) pada perasmian MMU, Julai lalu.

Fakulti berkenaan, satu-satunya cabang institusi pengajian tinggi yang menawarkan ijazah dalam multimedia kreatif di negara ini, kini berpangkalan di Kampus Induk MMU di Cyberjaya.

Walaupun berusia setahun jagung, lulusan fakulti itu sudah memenangi pelbagai anugerah termasuk Anugerah Video Malaysia Ketiga (hasil Soh Wuu Shyong dan Siow Aik Wee), sekali gus mencerminkan potensi bidang animasi komputer di masa depan khususnya dalam perfileman tempatan dan antarabangsa.

Dengan penggunaan animasi komputer semakin meluas khususnya yang dipaparkan menerusi filem Star Wars: Episod I The Phantom Menace dengan watak digital sepenuhnya pertama dalam sejarah, sudah tentunya pelbagai peluang boleh diraih menerusi pembabitan tempatan dalam sektor itu.

Di Fakulti Multimedia Kreatif MMU, terdapat tiga pusat kecemerlangan utama yang meningkatkan peranan fakulti itu sebagai pusat utama bagi pengwujudan bahan, penyelidikan dan pembangunan inovasi. Ia terdiri:

- \* Pusat Pengeluaran Multimedia Untuk Pembangunan Bahan - menawarkan perkhidmatan penyelidikan dan pembangunan (R&D) dan perundingan dalam aspek kreatif serta teknikal, untuk pengeluaran multimedia bagi masyarakat Cyberjaya dan Koridor Raya Multimedia (MSC) secara keseluruhannya;

- \* Pusat Inovasi Multimedia - menumpukan kepada usaha meningkatkan kemampuan kreativiti dan inovasi dengan pembangunan teknologi yang pantas. Pusat itu akan mengenal pasti dan melaksanakan kajian asas menerusi dua pusat penyelidikan utama, iaitu Pusat Interpretasi dan Ekspresi; serta Pusat Pendidikan Inovatif.

- \* Pusat Kerjasama Multimedia - menekankan kerjasama pelbagai profesional pelbagai disiplin selaras penubuhan Worldwide Manufacturing Web di MSC.

Fakulti itu menawarkan beberapa makmal lengkap dengan kemudahan tercanggih diwujudkan. Antaranya termasuk Pusat Penyelidikan dan Inovasi, yang memiliki sebuah unit Onyx 2 Reality Engine, SGI Octane dan SGI O2.

Selain itu, Pusat Maya memiliki peralatan canggih termasuk 40 unit SGI O2, komputer pelayan Origin dan pencetak laser A3 Tektronik. Pusat Max memiliki 30 unit prosesor Pentium Pro Compaq manakala Makmal Media Digital memiliki 45 unit prosesor Pentium Pro/Pentium II.

Fakulti itu turut memiliki Bilik Pakar/Pensyarah dengan 10 unit SGI O2, 3 unit HP KAYAK Workstation dengan dwiprosesor Pentium II, Pentium 2/Pro/MMX dan Apple Macintosh.

Potensi industri animasi komputer sebenarnya amat besar, dengan Amerika Syarikat pada 1993 mencatatkan nilai pengeluaran AS\$5.2 bilion - peningkatan 33.9 peratus berbanding tahun sebelumnya.

Faktor yang menyumbang kepada pertumbuhan pesat industri itu ialah

pembangunan berterusan penggunaan teknologi animasi komputer, selain pengurangan kos perkakasan yang diperlukan untuk menggerakkan teknologi terbabit.

Memenuhi keperluan MSC

MMU bukan satu-satunya institusi menyediakan kemudahan pembelajaran animasi dan grafik janaan komputer. Banyak institusi lain, sama ada swasta atau awam menyediakan kursus animasi, rekaan dan grafik seperti Institut Lim Kok Wing dan Cenfad serta kebanyakan universiti awam utama.

Apa yang mendorong institusi ini menawarkan kursus animasi dan grafik komputer?

Permintaan tenaga kerja mahir bidang grafik di masa depan. Ini jelas dengan jangkaan lebih 22,000 tenaga mahir khusus untuk pelbagai program di bawah inisiatif Koridor Raya Multimedia (MSC).

MSC dengan pelbagai aplikasi dengan antaramuka multimedia dan grafik, membuka jalan kepada profesional atau artis generasi baru yang melukis menggunakan pad lukisan elektronik dan mewarna di atas sistem pantas seperti SGI.

Setidak-tidaknya, Internet, yang akan menjadi tulang belakang apa yang dirancang dalam MSC, e-dagang, sekolah bestari, teleperubatan dan banyak lagi, akan menggunakan format tertentu penjelmaan imej dan grafik.

Aplikasi harus dibina, perisian baru digunakan, sistem interaktif perlu direka, dan elemen penting dalam semua komponen ini ialah animasi dan grafik.

Setidak-tidaknya, permintaan kepada "artis digital" cukup tinggi dalam industri Internet, dengan lebih banyak tapak web tempatan diwujudkan, untuk mengisi jawatan pembangun kandungan web, webmaster dan artis web.

Asas kepada MSCwood

Persidangan Panel Penasihat Antarabangsa (IAP) ketiga di Cyberjaya dua bulan lalu mencadangkan Malaysia mengembangkan skop MSC kepada bidang hiburan dan tidak mengehadkan aktiviti perkomputeran saja. Ini termasuk pembangunan kampung hiburan (entertainment village) seperti pembangunan studio dan kemudahan perfileman di Amerika Syarikat dan Eropah.

Langkah itu disambut baik dan proses pembangunan kampung hiburan itu dijangka dilaksanakan oleh syarikat tempatan yang mempunyai kemudahan studio canggih di England.

Pinewood Studios kepunyaan Datuk Keramat Holdings di England, digunakan untuk pembikinan filem James Bond dan Star Wars termasuk filem terbaru, Star Wars - Episode One... The Phantom Menace.

Kehadiran kemudahan seperti itu di negara tidak akan berjaya tanpa kehadiran pakar animasi dan grafik mencukupi, sesuatu yang perlu disediakan dalam jumlah yang agak besar.

Dalam bidang ini Malaysia mungkin berpeluang menjadi lokasi kedua selepas Hollywood, di mana pembangunan kesan khas canggih seperti dalam kebanyakan filem hari ini dihasilkan.

Ini kerana dalam beberapa aspek kita mendahului negara lain. India mungkin mengeluarkan secara purata dua filem setiap hari, tetapi penggunaan animasi canggih masih belum berkembang.

Jepun menang terkenal dengan animasi, tetapi ia terhad kepada kartun dan permainan konsol seperti Playstation. Filipina pula hanya menyediakan kepakaran pelukis kepada kebanyakan pengeluar filem seperti Disney.

Malaysia pula mempunyai semua kemudahan, insentif dan MSC untuk menjadi pusat pembangunan animasi kedua dunia hiburan.

Dalam beberapa tahun akan datang, mungkin Star Wars Episod 3... pakar animasi dari MSCwood menjadi pereka utama kesan khas filem itu.