

Usia seawal 20-an bukan penghalang bagi sekumpulan anak muda daripada Universiti Malaysia Pahang (UMP) memiliki sebuah syarikat perniagaan yang berdaftar dengan Suruhanjaya Syarikat Malaysia (SSM).

Bergelar mahasiswa, tujuh sekawan yang terdiri daripada Muhammad Muhaimin Juhari, 23, Azmi Mohamad Ariff, 24, dan Mohd Huzairi Saidin, 23, Muhammad Yalah, 22, Emma Sofia Zulkefli, 23, dan Suryanizam Sabturni, 23 merupakan pelajar program Ijazah Sarjana Muda tahun akhir manakala Nazar Syafiq Nazri, 21 sedang mengikuti diploma di tahun akhir masing-masing di Fakulti Sistem Komputer & Kejuruteraan Perisian (FSKKP) di UMP.

Dengan berbekalkan modal RM3,000, Media Lab Studio (MLE) diterajui tujuh sahabat baik yang mempunyai kepakaran berbeza tetapi mempunyai satu hasrat untuk menjadikan MLE sebagai sebuah katalis serta peneraju pembangunan animasi dan permainan video komputer terkenal suatu masa nanti.

Sebagai persiapan untuk memulakan perniagaan, Pengarah Urusan MLE, Muhaimin dan Azmi mengikuti Latihan Keusahawanan Siswa (LKS) dan Kursus Asas Keusahawanan Siswa (KAKS) di bawah bimbingan Unit Keusahawanan, Jabatan Hal Ehwal Pelajar & Alumni, UMP.

Menurut Muhaimin, idea penubuhan syarikat bermula apabila mendapati mereka mempunyai minat yang mendalam dalam menghasilkan animasi terutamanya permainan video komputer.

"MLE telah mula beroperasi pada 11 Mac 2009 di Kolej Kediaman Empat, UMP dengan menawarkan pembangunan permainan video komputer, pembangunan animasi 2D, pembangunan sistem sesawang (Web), pembangunan aplikasi multimedia dan servis konsultasi pengiklanan digital.

Walaupun masih bergelar pelajar ianya tidak menghalang mereka menjalankan perniagaan kerana secara tidak langsung kami dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari.

"Malah kadangkala ianya dapat mempertingkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran kami dalam pembangunan sistem yang diajar oleh pensyarah," kata Muhaimin yang merupakan anak kelahiran negeri Sabah itu.

MLE yang masih berusia setahun jagung, mula dikenali di kalangan umum dengan kebolehan dan kreativiti setiap ahlinya dalam membangunkan portal serta laman sesawang sekitar masyarakat di Kuantan.

Usaha pelajar ini tidak dihalang oleh pihak universiti, malah turut memberi sokongan dalam bidang ini apabila MLE diberi peluang dalam menjayakan beberapa projek multimedia di UMP seperti persembahan multimedia penganjuran majlis rasmi universiti iaitu Cendekia Bitara.

Bukan sekadar membangunkan laman sesawang, MLE turut menyediakan perkhidmatan dengan memberikan latihan perisian multimedia kepada pelajar-pelajar di sekolah Kuantan.

Kebolehan MLE juga diiktiraf di peringkat antarabangsa apabila pelajar-pelajar ini mencipta kejayaan menjuarai pertandingan di peringkat nasional dan di peringkat antarabangsa.

MLE pernah memenangi tempat kedua dalam pertandingan Pelan Perniagaan Institusi Pengajian Tinggi-MSC Malaysia (MIBPC) dengan membawa pulang hadiah sebanyak RM3,000.

Kejayaan terbaharu, penyertaan MLE dalam pertandingan Malaysia Imagine Cup 2010 yang dianjurkan oleh Microsoft Corporation. Di samping itu, projek Eco-Bumi telah mendapat tempat ketiga dengan membawa pulang hadiah kemenangan sebanyak RM 2500.

Dengan berbekalkan modal RM3,000, Media Lab Studio (MLE) diterajui tujuh sahabat baik yang mempunyai kepakaran berbeza tetapi mempunyai satu hasrat untuk menjadikan MLE sebagai sebuah katalis serta peneraju pembangunan animasi dan permainan video komputer terkenal suatu masa nanti.

Eco-Bumi adalah projek 'game side-scroller' atau 'platformer' seakan *Mario* atau *Rockman* yang dibuat untuk kanak-kanak berpendidikan tahap sekolah rendah hingga menengah. Ianya direka sebagai satu permainan yang menyeronokkan dan pada masa yang sama memberi input positif terhadap kepentingan dan penjagaan alam sekitar," katanya

Menurut Huzairi, *game* merupakan salah satu permainan yang begitu diminati anak muda masa kini. Menariknya aplikasi yang dibuat MLE ini mengandungi mesej positif kepada pemain.

Selain itu, pemain akan terhibur dengan melihat paparan kualiti animasi dan grafik yang dimuatkan dalam Eco-bumi ini.

Kejayaan ini merupakan peluang terbaik untuk MLE menunjukkan kesungguhan dan potensi mereka untuk diterima masyarakat bagi terlibat dengan industri ini di Malaysia.

Muhaimin bertindak sebagai ketua

pengaturcaraan yang bertanggungjawab memastikan *game* tersebut berfungsi dengan betul. Manakala, Huzairi dan Khalis pula bertanggungjawab untuk menyediakan bahan untuk kegunaan dalam *game* seperti *object sprites* dan lukisan latar belakang.

Sebelum ini juga, MLE pernah memenangi tempat pertama dalam pertandingan Asean-Korea Multimedia 2009 anjuran Kementerian Perdagangan & Antarabangsa Republik Korea bagi kategori video pendek dengan tajuk "*I'm Not Alone*"

Apabila ditanya adakah mereka akan meneruskan perniagaan ini apabila tamat dalam pengajian, Azmi mengakui akan meneruskan perniagaan ini kerana menganggap bidang perniagaan merupakan satu kerjaya yang mencabar dan mempunyai potensi untuk dikomersilkan pada masa depan.

Emma merupakan satu-satunya wanita yang turut serta dalam membangunkan MLE mengakui tidak merasa kekok berada dalam kelompok tersebut. Malah, rasa kewujudannya dapat membantu dalam pengurusan selain minat yang mendalam dalam pembangunan perniagaan.

Menurutnya, pada masa ini masih terdapat ramai siswazah di luar sana yang masih belum mempunyai pekerjaan dan beliau menasihati golongan siswazah menganggur agar merubah sikap dan persepsi terhadap sektor perniagaan dan meneroka peluang pekerjaan dalam bidang yang mereka ceburi.

Bagi Nazar yang sedang mengikuti diploma di UMP berhasrat akan terus menyambung pelajaran ke peringkat ijazah seperti rakan-rakan yang lain.

Walau bagaimanapun, beliau akan terus bersama MLE kerana percaya banyak peluang untuk mendalami bidang ini selain hanya belajar secara teori dalam bilik kuliah.

Muhaimin berkata dengan bertunjangan prinsip disiplin, komited dan tidak mudah putus asa, ianya ternyata dapat memperkukuhkan MLE.

"Saya mengharapkan syarikat ini dapat menghasilkan produk daripada Malaysia yang mempunyai kualiti yang diiktiraf di peringkat antarabangsa.

"MLE turut mempunyai impian menghasilkan animasi yang canggih seperti di Jepun suatu masa nanti dan sebahagian besar kanak-kanak di Malaysia menonton kartun dan menjadikan permainan video sebagai rutin hidup mereka.

"Oleh itu, MLE berhasrat mencipta animasi dengan menerapkan unsur 1 Malaysia dan nilai-nilai murni yang positif supaya dapat memberikan impak yang besar kepada anak-anak bangsa di Malaysia," kata Muhaimin yang terus menerajui MLE sebagai peneraju pembangunan animasi 2D dan permainan video komputer bertaraf dunia.