



**PROPOSAL PERMOHONAN
SCENIC Creative Grant
KISAH MITOS DAN LAGENDA
BORNEO**

**PREPARED BY:
LEVEL UP ACADEMY**

**IRWIN MOHAMAD DAUD KER
(017 818 7711)**

PENDAHULUAN

Sabah terkenal dengan warisan budaya dan sejarahnya yang kaya, namun masih banyak kisah komuniti tempatan yang belum diterjemahkan ke dalam bentuk dokumentari visual moden.

Level Up Academy, sebuah kolektif kreatif yang berpusat di Sabah Aeropod, Kota Kinabalu, aktif dalam bidang pembangunan kandungan digital dan produksi kreatif.



Dengan pengalaman terdahulu dalam projek dokumentari, lakonan, dan kolaborasi bersama FINAS HQ & Sabah, pasukan ini berhasrat untuk mengangkat kisah benar masyarakat tempatan agar lebih dikenali, dihargai, dan diabadikan untuk generasi masa depan.

Projek “KISAH MITOS DAN LAGENDA BORNEO” diwujudkan bagi mendokumentasikan sejarah sebenar masyarakat Borneo yang menjadi sebahagian penting dan hampir ditelan zaman tentang kepentingan peristiwa dimana iainya penting bagi simbol kekuatan bterutamanya bagi rakyat Borneo.

QR SCAN TENTANG



HASIL KERJA YANG TERDAHULU



Bersama INVEST Sabah,
MIDA, KIBING, SK NEXILIS,
ESTEEL & LINACO



Bersama BICAM



Bersama KKIP Aerospace
Training Centre



Bersama DIDR



Bersama Merarap Hotspring Lawa
& MARA Sarawak

KISAH MITOS DAN LAGENDA BORNEO

LEGENDA

1. Legenda dan Asal Usul Suku Dusun Klias Beaufort
2. Legenda Suku Lotud Tuaran.
3. Legenda Suku Tatana Kuala Penyu

LEVEL UP ACADEMY adalah sebuah organisasi creative bukan sahaja pakar dalam pemasaran digital, data science, malah pakar dalam video editing & AI. Majority Penghasilan dalam bentuk applikasi AI (Premium Paid) serta applikasi Da Vinci Resolve untuk video editing dan applikasi Blender 3D untuk menarik minat bagi semua lapisan masyarakat untuk tontonan terutamanya para belia untuk meningkatkan jati diri dan sikap semangat sayangkan masyarakat, kaum dan negeri.

Semua hasil sumber adalah sumber asli atau sumber asal yang dicatatkan dan direkodkan oleh penghuni pada masa itu. Level Up Academy telahpun membuat MOU tandatangan bersama Borneo Historical Society untuk sama-sama mendigitalkan sumber asli ke sumber digital agar menyebarkan lagi sejarah sebenar Borneo terutamanya di Sabah ini. Dengan bantuan dana dari SCENIC, ini membolehkan keberkesanan untuk meneruskan projek yang telah sekian lama terbengkalai akibat budget yang tidak mencukupi.

MOU BERSAMA BORNEO HISTORICAL SOCIETY @ 'KUMIS-KUMIS'



"Kumis-Kumis" atau nama sebenar Dr Shari Jeffri adalah seorang pengkaji sejarah yang sangat terkenal di dalam dan luar negara terutamanya kisah Borneo. Dr Shari Jeffri merupakan president Borneo Historical Society yang sama-sama menandatangani MOU bersama Level Up Academy untuk memperjuangkan sejarah ke arah digital bagi membaiki semula nama baik sejarah sebenar di Borneo.

Majority sumber asli terdapat dari arkib UK dan telah digunakan sumbernya oleh Borneo Historical Society untuk membantu memulihkan sejarah Sabah sebenar dan menyebarkan semua lapisan masyarakat. Level Up Academy adalah syarikat diberi tanggungjawab memastikan hasrat murni ini tercapai.

Mission & Vision

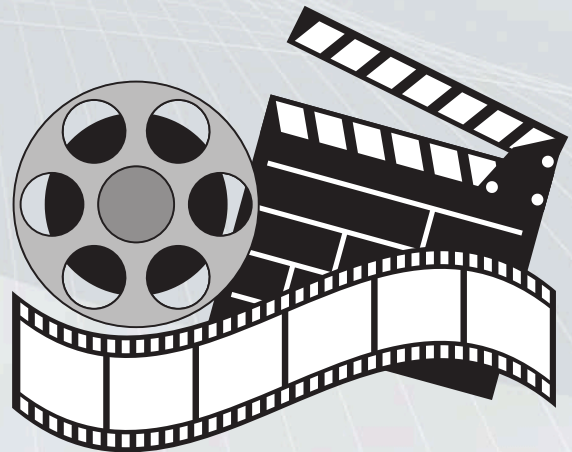


VISION

Menjadi kolektif kreatif Sabah yang mengangkat kisah, warisan, dan bakat tempatan ke peringkat nasional dan antarabangsa melalui penceritaan visual yang autentik dan berimpak sosial.

MISSION

- Menghasilkan karya kreatif berasaskan kisah sebenar, budaya, dan identiti masyarakat Sabah.
- Membangunkan bakat muda tempatan dalam bidang filem, animasi, dan kandungan digital.
- Menjalin kolaborasi dengan institusi, komuniti, dan agensi seperti FINAS serta SCENIC untuk memperkukuh ekosistem kreatif Sabah.



OBJEKTIF PROJEK

- Menghasilkan dokumentari kisah benar masyarakat Borneo di Sabah dalam bentuk visual yang menarik.
- Menonjolkan warisan budaya dan sejarah pelayaran masyarakat maritim Sabah.
- Mempupuk kesedaran serta kebanggaan terhadap asal-usul dan identiti masyarakat tempatan.
- Melibatkan bakat muda Sabah dalam penghasilan dokumentari profesional terutamanya applikasi AI, Da Vinci Resolve & Blender 3D.

UNIQUE SELLING POINT (USP)



Level Up Academy ialah pakar kreatif berasaskan applikasi AI, Da Vinci Resolve & Blender di Sabah yang mempunyai bukti pengalaman dalam penghasilan karya dokumentari dan naratif tempatan.

Antara bukti penglibatan dalam post-produksi filem “Mantera”. Semua post-produksi dihasilkan oleh ahli team North Borneo FilmFinity iaitu pertubuhan post-produksi yang kerap dijaga di bawah pimpinan Level Up Academy.

Dalam era AI, Level Up ingin menyahut cabaran menghasilkan dokumentari “KISAH MITOS DAN LAGENDA BORNEO”, berasaskan kajian bersama Borneo Historical Society.

Pengalaman ini membuktikan keupayaan Level Up dalam mendokumentasikan kisah benar dan warisan budaya Sabah secara kreatif dan autentik.

KONSEP & BENTUK PROJEK

- Format: Dokumentari Kisah Benar Hibrid
- Durasi: 8–10 minit
- Bahasa: Bahasa Melayu & dialek tempatan (sari kata Inggeris)
- Gaya Visual: Gabungan lakonan semula, temubual, dan animasi penggunaan AI applikasi, Da Vinci Resolve dan Blender 3D.
- Tema: Identiti, warisan, dan kesinambungan generasi & kaum etnik Sabah
- Nada Cerita: Autentik, reflektif, dan inspiratif

RANCANGAN PELAKSANAAN

Fasa	Aktiviti Utama	Tempoh (Anggaran)
Produksi	Penggambaran, temubual, lakonan semula, Penggunaan Aplikasi AI	4 minggu
Pasca-Produksi	Suntingan video, animasi, muzik, sari kata	4 minggu
Promosi & Tayangan	Tayangan komuniti, media sosial, festival filem	4 minggu

LEGENDA

1. Legenda dan Asal Usul Suku Dusun Klias Beaufort
2. Legenda Suku Lotud Tuaran.
3. Legenda Suku Tatana Kuala Penyu

STORYBOARD - LEGENDA DAN ASAL USUL SUKU DUSUN KLIAS BEAUFORT

SEGMENT 1 Segmen 1: Pahlawan Pasi Dapi dan Pengembaraan Awal

Kunci Peristiwa	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Asal Usul Suku Dusun Klias	Suku Dusun Klias (berbahasa seperti Bundu-Liwan) adalah suku pertama yang membuka perkampungan Takuli, Kinamam, Miang, dan Malabau di Daerah Beaufort.	Peta Daerah Beaufort menumpu pada 4 kampung utama.
Karakter Pasi Dapi	Ketua Suku mereka adalah pahlawan gagah berani, Pasi Dapi , yang berasal dari Ulu Sungai Padas . Beliau adalah anak pahlawan dusun terkenal yang memiliki kuasa mistik luar biasa .	Ilustrasi seorang pahlawan Dusun (mungkin memegang parang/senjata tradisional) dengan latar belakang bukit bukau.
Pengembaraan Pertama (Berkalow)	Pasi Dapi mengembara dari Ulu Sungai Padas ke hilir, hingga sampai ke tempat bernama Berkalow . Beliau bertukar barang hasil kerja tangan dan makanan dengan penduduk lembah pantai.	Ilustrasi perahu/perahu yang didayung di sungai yang deras (ulu) beralih ke sungai yang tenang (hilir).
Pengembaraan Kedua (Sanguinan)	Tidak lama kemudian, beliau mengembara lagi jauh ke hilir sehingga ke Sanguinan . Beliau amat suka tempat tersebut dan membeli kawasan itu dari pembesar tempatan (dengan harga sama seperti seorang hamba perempuan).	Ilustrasi Pasi Dapi berinteraksi dengan pembesar tempatan/penduduk Sanguinan.

STORYBOARD - LEGENDA DAN ASAL USUL SUKU DUSUN KLIAS BEAUFORT

SEGMENT 2 Kehidupan di Hilir Sungai dan Penghijrahan Besar

Segmen ini menumpukan pada penempatan kekal Pasi Dapi di hilir sungai, perkahwinan, dan keputusan strategik beliau untuk membawa seluruh sukunya berpindah.

Kunci Peristiwa	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Pengembaraan Ketiga dan Perkahwinan	Pasi Dapi mengembara kali ketiga ke Bangkalalak dan tinggal di sana selama setahun. Beliau mengahwini seorang gadis Suku Bisaya dan mendapat dua orang anak: Orang Kaya Raja dan Penghulu Besar (yang kemudian menetap di Lingkungan).	Ilustrasi perkahwinan antara Dusun dan Bisaya. Peta menunjuk ke Bangkalalak dan Lingkungan.
Keputusan Kembali dan Mengajak Berpindah	Pasi Dapi pindah ke Padas Damit, sebelum mengambil keputusan untuk balik ke Ulu Sungai Padas. Beliau mengumpul semua ahli suku dusun ulu untuk mencadangkan perpindahan kekal ke kawasan lembah pantai yang lebih baik.	Ilustrasi Pasi Dapi berhimpun dan bercakap dengan ahli sukunya di kawasan bukit.
Perpecahan Kumpulan dan Destinasi	Disebabkan jumlah suku yang ramai, mereka berpecah kepada dua kumpulan utama: satu kumpulan berpindah ke Klias (kawasan cerita) dan satu lagi kumpulan berpindah ke Tuaran .	Peta menunjukkan dua laluan penghijrahan utama (ke Klias dan ke Tuaran).
Penubuhan Sistem Pentadbiran Klias	Setibanya di Klias, Pasi Dapi berjumpa dengan dua anaknya (Orang Kaya Raja dan Penghulu Besar) untuk membentuk sistem kerajaan dan pentadbiran sendiri yang digelar Majlis Penghulu Lima .	Ilustrasi Pasi Dapi berunding dengan dua anaknya di Klias.

STORYBOARD - LEGENDA DAN ASAL USUL SUKU DUSUN KLIAS BEAUFORT

SEGMENT 3 Evolusi Majlis Penghulu dan Pengakhiran Kuasa

Segmen ini menggariskan bagaimana sistem Majlis Penghulu berkembang dan barisan ketua yang mengendalikan pentadbiran, serta pengakhiran kuasa majlis tersebut.

Kunci Peristiwa	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Struktur Majlis Penghulu Lima	Sistem pentadbiran ini pada awalnya melibatkan lima (5) buah kampung , tetapi kemudian ahlinya bertambah menjadi tujuh (7) Penghulu Kampung . Walau bagaimanapun, nama sistem kekal Majlis Penghulu Lima .	Ilustrasi lima atau tujuh orang penghulu dalam sebuah majlis/perhimpunan.
Barisan Ketua Keturunan	Majlis ini melantik ketua selepas Pasi Dapi dari kalangan keturunan mereka. Barisan Ketua termasuk anak Orang Kaya Shahbandar Mohamad , diikuti oleh OK Shahbandar Jemaut, OK Shahbandar Barun, OK Shahbandar Tamit, dan OK Shahbandar Saut .	Ilustrasi siri potret/lukisan pemimpin-pemimpin yang disebut (OK Shahbandar).
Peranan OK Shahbandar Saut	OK Shahbandar Saut adalah pemimpin terakhir yang disebut, dilantik oleh SBBUB (Syarikat Berpiagam Borneo Utara British) sebagai Majistret Mahkamah Anak Negeri dan tinggal di Sungai Kerukan .	Ilustrasi Mahkamah Anak Negeri atau lukisan ketua berpakaian seragam zaman kolonial.
Kepentingan Sungai Kerukan	Sungai Kerukan, yang berada di dalam wilayah Sungai Klias, terkenal dengan hasil pertaniannya seperti Lada Putih dan Sagu .	Ilustrasi ladang lada putih dan sagu di tepi Sungai Kerukan.
Pembubaran Majlis	Kuasa dan fungsi Ketua Majlis Penghulu Lima akhirnya dihentikan dan dibubarkan .	Ilustrasi Majlis Penghulu Lima yang dibubarkan secara formal (tamatnya sebuah era).

STORYBOARD - LEGENDA SUKU LOTUD TUARAN

SEGMENT 1

Adegan	Penerangan Visual	Narasi/Teks Utama (Poin Penting)
1.1. Tuaran Hari Ini	Pemandangan moden Tuaran dan kawasan petempatan Lotud (Tamparuli, Mengkabong, Sulaman).	Suku Lotud kebanyakannya tinggal di Daerah Tuaran . Mereka adalah penduduk jati peribumi yang mendarat di Tuaran ratusan tahun yang lalu.
1.2. Rumah Panjang Indai	Ilustrasi Rumah Panjang di Kampung Indai, suasana kehidupan harian zaman dulu kala.	Menurut legenda, nenek moyang mereka bukan dari Nunuk Ragang, tetapi penduduk asal yang menetap di Tuaran.
1.3. Legenda Odu Limban	Ilustrasi Odu Limban memancing, terpancing anak ketam berulang kali, lalu membawanya pulang dan memeliharanya dalam tempurung kelapa.	Odu Limban di Kampung Indai memelihara seekor anak ketam yang menjadi gergasi (lebih besar dari kerbau).
1.4. Pertempuran Tambuakar	Ilustrasi Ketam Gergasi sedang membunuh seekor Tambuakar (Naga) di muara Sungai Tuaran.	Ketam gergasi itu menyelamatkan kampung dengan membunuh Tambuakar di muara Sungai Tuaran.
1.5. Pokok Kolian Emas	Ilustrasi Odu Limban menanam tulang Tambuakar yang kemudian tumbuh menjadi pokok kolian dengan buah emas. Kampung Indai menjadi kaya raya.	Tulang Tambuakar ditanam, tumbuh menjadi pokok Kolian yang berbuah emas, menjadikan penduduk kampung kaya.
1.6. Kisah Tajau Gurunon	Adegan dua pemuda Indai pergi ke Bongawan , menukar batu berwarna emas dengan Tajau Gurunon sambil menyanyikan "salu salu bulawan, nokotuhun gurunon."	Dua pemuda menipu orang Bongawan untuk mendapatkan Tajau berharga bernama Gurunon .

STORYBOARD - LEGENDA SUKU LOTUD TUARAN

SEGMENT 2

Adegan	Penerangan Visual	Narasi/Teks Utama (Poin Penting)
2.1. Peperangan Bongawan	Adegan orang Bongawan menyerang keluarga Indai dengan ilmu hitam setelah mengetahui penipuan batu emas. Suasana panik dan kematian.	Orang Bongawan menyerang balas dengan ilmu hitam kerana merasa tertipu, menyebabkan ramai terkorban.
2.2. Penghijrahan (Pecahan)	Adegan penduduk Kampung Indai yang masih hidup berpecah dan berhijrah ke empat arah: Kadamaian, Keningau, Tambunan, dan Nunuk Ragang.	Berlaku penghijrahan kaum dari Indai ke tempat lain, berpecah kepada empat kumpulan: Kadamaian, Keningau, Tambunan, dan Nunuk Ragang.
2.3. Turulion dan Lotud Guakon	Adegan suku Lotud Guakon (dari 7km Tamparuli) berpindah masuk ke Kampung Indai yang kosong, dipimpin oleh Turulion .	Suku Lotud Guakon (dari Tamparuli) di bawah pimpinan Turulion berpindah masuk ke Kampung Indai.
2.4. Kedatangan Bajau & Pelayaran	Ilustrasi kedatangan suku Bajau di Mengkabong dan Tasik Sulaman. Kapal-kapal suku Lotud di lautan.	Suku Lotud berpindah ke Tuaran sekitar tahun 1700-an dan pernah menjadi ahli pelayaran .
2.5. Pencerobohan Laut	Peta menunjukkan kawasan perairan Tuaran dikuasai. Ilustrasi kapal-kapal suku Illanun dan Balangingi di laut.	Suku Lotud berhenti belayar di laut dalam abad ke-18 kerana kawasan perairan dikuasai oleh suku Illanun dan Balangingi .

STORYBOARD - LEGENDA SUKU LOTUD TUARAN

SEGMENT 3

Adegan	Penerangan Visual	Narasi/Teks Utama (Poin Penting)
3.1. Konflik Togyung (Tiung)	Adegan pertempuran antara suku Lotud di kawasan Togyung/Tiung dengan suku Bundu sekitar tahun 1780-an.	Suku Lotud terlibat dalam peperangan dengan suku Bundu di kawasan Togyung/Tiung (sekitar 1780-an).
3.2. Ancaman Penyakit	Ilustrasi penduduk yang sakit akibat demam cacar dan kolera, menunjukkan punca pengurangan jumlah penduduk.	Jumlah suku Lotud berkurang disebabkan oleh penyakit seperti demam cacar dan kolera .
3.3. Menentang Illanun	Adegan peperangan antara Suku Suang Lotud menentang suku Illanun, termasuk menentang Sultan Si Mirantow .	Suku Suang Lotud menentang suku Illanun, memaksa mereka berpindah ke Tempasuk.
3.4. Perikatan Brunei	Ilustrasi pengkalan tentera laut Kesultanan Brunei di Mengkabong. Tentera Brunei, Bajau, dan Suang Lotud bersekutu.	Kesultanan Brunei menjadikan Mengkabong pangkalan tentera, membawa kepada perikatan dan kahwin campur antara suku Brunei, Bajau, dan Suang Lotud .
3.5. Warisan Lotud	Ilustrasi penemuan artifak atau sisa perjuangan di sepanjang kawasan Bontoi hingga Topokon.	Suku Lotud adalah suku dominan di Tuaran sejak abad ke-18 dan tidak melalui proses Nunuk Ragang .
3.6. Seruan Generasi Baru	Gambar Tokoh-tokoh Lotud yang dikenal pasti (jika ada, seperti dalam hasil carian Asug Tantagas sebagai pakar ritual, atau orang penting dalam cerita seperti Turulion dan Odu Limban).	Tokoh-tokoh seperti Odu Limban, Turulion , dan para pejuang yang menentang Illanun, adalah warisan yang perlu dikongsikan kepada generasi baru.

STORYBOARD - LEGENDA SUKU TATANA KUALA PENYU

SEGMENT 1 Asal-Usul, Interaksi Awal, dan Penggantian Nama

Segmen ini meliputi sejarah paling awal, hubungan dengan suku lain, dan peristiwa yang membawa kepada nama "Tatana."

Peristiwa Kunci	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Penyelesaian Austronesia Awal	Rumpun berbahasa Austronesia tiba di Sg. Klias kira-kira 2000 tahun lalu . Peninggalan di Gua Pulau Burong diidentifikasi sebagai jejak " Suku Murut Sandiwar ."	Peta Borneo Utara menumpu pada Sg. Klias & Pulau Burong.
Hubungan Leluhur Tatana dan Murut Sandiwar	Nenek moyang Tatana berhijrah ke Menumbok sekitar 1200 M . Terdapat hubungan/perkahwinan dengan Murut Sandiwar (dibuktikan melalui persamaan kata seperti <i>kanon, monsoi, timug</i>).	Ilustrasi pertemuan/perkahwinan antara dua kelompok suku. Peta pergerakan ke Menumbok.
Identiti Awal: Suku Punan Tetanah	Nama asal mereka kemungkinan Punan (tetapi berbeza dari Sarawak). Daly (1886) mencatat mereka sebagai " Suku Punan Tetanah ."	Dokumen lama/skrol menunjukkan perkataan "Punan Tetanah."
Konflik dengan Suku Bisaya	Suku Bisaya tiba di Sg. Padas sekitar 1500 M . Pada pertengahan 1800-an , Bisaya menyerang, memaksa leluhur Tatana bersembunyi dalam lubang bawah tanah .	Peta pergerakan Suku Bisaya ke Sg. Padas. Ilustrasi suasana konflik/orang bersembunyi dalam lubang.
Asal Usul Nama "Tatanah/Tatana"	Selepas musuh pergi, mereka menamakan suku mereka " Tatanah " (bererti dari tanah) untuk memperingati insiden persembunyian itu. Nama Tatana mula digunakan sekitar 1850-an .	Ilustrasi dua ketua suku, Punghara Kumbang dan Punghara Kuntas , keluar dari gua di Tanjung Lumut.

STORYBOARD - LEGENDA SUKU TATANA KUALA PENYU

SEGMENT 2 Pengkhianatan, Konsekuensi, dan Penghijrahan

Segmen ini menumpukan pada peristiwa dramatik yang melibatkan Kesultanan Brunei dan penghijrahan besar Suku Tatana dari Sg. Klias.

Peristiwa Kunci	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Hantaran Hadiah dan Pengkhianatan	Tatana meminta Suku Bisaya menghantar hadiah hasil hutan berharga kepada Sultan Brunei. Bisaya menipu, menukar hadiah tersebut dengan hasil bermutu rendah untuk merancang penguasaan kawasan.	Ilustrasi hasil hutan berharga (kapur barus) ditukar dengan hasil rendah. Ilustrasi perahu/jong Bisaya di Teluk Brunei.
Hukuman Sultan dan Kepergian	Sultan murka melihat hadiah rendah, lalu menghantar pahlawan untuk menjatuhkan hukuman mati ke atas kedua-dua Ketua Suku Tatana. Ini menyebabkan suku tersebut meninggalkan kawasan mereka .	Ilustrasi wajah Sultan yang murka. Ilustrasi Suku Tatana meninggalkan rumah/perkampungan mereka.
Penyelesaian Kawasan (Jual/Rampas)	Terdapat keraguan sama ada kawasan itu dijual kepada orang Brunei/Bisaya (dari Sg. Pungharan ke Sg. Klias) atau diambil secara paksa.	Peta kawasan Sg. Klias dan perairan pantai.
Penghijrahan Besar-Besaran	Suku Tatana berhijrah ke kawasan baharu yang lebih selamat: Bundu, Muntabangun, Berabagan, Mawau (muara Sg. Kuala Lama), dan Sg. Prussock . Suku Bundu Klias sebenarnya adalah Suku Tatana.	Peta menunjukkan laluan penghijrahan ke destinasi baharu.

STORYBOARD - LEGENDA SUKU TATANA KUALA PENYU

SEGMENT 3 Legenda Percampuran Cina – Tatana di Kuala Penyu

Segmen ini merangkumi legenda penting yang menjelaskan percampuran budaya, asal usul penempatan di Bundu, dan warisan budaya Cina.

Peristiwa Kunci	Butiran Naratif	Visual Penerangan
Ketibaan Orang Kaya Si Lasak	Si Lasak , seorang anak kapal dagang dari Cina, bersama rakan-rakannya membuat penempatan di Sungai Klias . Mereka memulakan penanaman lada putih dan berkahwin dengan Suku Dusun awal (Tatana) Sg. Klias.	Ilustrasi Si Lasak menanam lada putih di tepi sungai.
Peningkatan Status Si Lasak	Si Lasak membuka ladang besar, membawa saudara-mara dari Cina, dan diangkat sebagai Ketua Suku Dusun awal. Beliau diberi gelaran " Orang Kaya " oleh Sultan Brunei.	Ilustrasi perjumpaan Si Lasak dengan Sultan/Pembesar.
Malapetaka dan Perpindahan ke Bundu	Penempatan diserang Suku Murut. Banjir besar Sg. Padas memusnahkan ladang lada. Suku Dusun awal (Tatana) berpindah ke kawasan yang lebih tinggi di tepi pantai: Bundu Kuala Penyu .	Ilustrasi banjir dan orang-orang berpindah ke kawasan berbukit (Bundu).
Keturunan di Bundu	Keturunan Si Lasak diberi anugerah: Orang Kaya Sabandar Ah Koon (leluhur OK Sabandar Rinjewar) dan Orang Kaya Sabandar Tengan (leluhur OK Kimsoy). Legenda ini mengesahkan Dusun awal/Tatana di Bundu .	Ilustrasi rumah kayu lama di Bundu (berusia 150 tahun).
Warisan Budaya Cina	Suku Tatana mengaku mempunyai darah campuran Cina (berasal dari Fujian dan Guangdong). Adat seperti melekatkan kaligrafi Cina dan menyimpan tebu semasa Tahun Baru Cina kekal diamalkan.	Ilustrasi orang Tatana dengan ciri campuran Cina.

ANGGARAN BAJET RM 15,000



PENGUNAAN TEKNOLOGI & PENGEMBANGAN VISUAL (AI & BLENDER) – RM2,500

Komponen	Perincian
Rekaan Visual AI & Konsep Dunia Legenda	Guna AI (Midjourney / Runway ML) untuk hasilkan latar, watak & mood setiap suku.
Model 3D & Animasi Blender	Bangunkan elemen visual seperti roh, alam mistik, atau penempatan lama Sabah.
Integrasi AI Voice / Subtitle	Gunakan ElevenLabs, Whisper, dan subtitle auto dalam 3 bahasa (BM, BI, loghat tempatan).

PRODUKSI (PENGGAHMBARAN & LAKONAN SEMULA) – RM5,000

Komponen	Perincian
Pelakon Tempatan & Ekstra	6–8 pelakon komuniti Dusun, Lotud, Tatana untuk lakonan semula.
Sewa Kamera, Audio & Lighting	Kamera DSLR, mic condenser, tripod, lighting portable.
Kos Lokasi & Pengangkutan	Shooting di Beaufort, Tuaran & Kuala Penyu (termasuk makan)
Tenaga Kerja Produksi	Pengarah, penolong produksi, jurukamera, pengurus lokasi.
Kostum Tradisional & Props	Baju adat, alat muzik, hiasan tradisi.

ANGGARAN BAJET RM 15,000



PASCA PRODUKSI (EDITING, COLOR, ANIMASI & DUBBING) – RM5,500

Komponen	Perincian
Suntingan Video (DaVinci Resolve)	Color grading, audio mixing, pacing storytelling.
Efek Visual & Motion Graphic	Masukkan unsur legenda – kabus mistik, roh, suasana purba.
Narasi, Dubbing & Subtitle	Suara latar BM + dialek Dusun, Lotud, Tatana.
AI Enhancement Audio / Visual	Runway ML, Adobe Enhance untuk kualiti profesional.
Muzik Asli / Bebas Hakcipta	Cipta atau beli muzik tradisional Sabah.

PROMOSI, PAMERAN & PENGHARGAAN – RM2,000

Komponen	Perincian
Trailer & Poster Digital	Reka bentuk kreatif poster AI + trailer promosi berdurasi 1 minit.
Tayangan Komuniti / Pameran Tempatan	Sewa ruang tayangan (KK / Tuaran / Beaufort).
Paparan Penghargaan SCENIC	Logo, kredit khas dalam video & media sosial.
Format Arkib / Handover	Fail akhir (HD) untuk SCENIC & penyimpanan awan.

KESAN & IMPAK SOSIAL



- Menyumbang kepada dokumentasi sejarah masyarakat di Sabah
- Mengukuhkan identiti Sabah dalam naratif budaya dan filem tempatan.
- Menyediakan peluang kepada belia Sabah untuk belajar produksi & profesional.
- Menjadikan karya ini rujukan pendidikan dan warisan budaya.
- Nilai Tambah kepada SCENIC
- Mengangkat warisan lisan Sabah melalui pendekatan moden AI & visual kreatif.
- Melatih tenaga tempatan dalam bidang produksi kreatif digital.
- Menjadikan SCENIC sinonim dengan inisiatif yang menggabungkan teknologi dan budaya tempatan.

PELAN PENGEDARAN & PROMOSI

- Tayangan komuniti: Level Up Academy, SCENIC dan pesta Kaamatan
- Platform digital: YouTube, TikTok & Facebook Level Up Academy.
- Festival filem: Kota Kinabalu International Film Festival, Mini Film Festival UMS, Borneo Eco Film Fest.
- Rakan kerjasama budaya: Muzium Sabah, Jabatan Pendidikan Sabah & FINAS Sabah.
- Rakan Media: Radio ataupun media akhbar serta majalah seperti Breeze
- Kredit & Penghargaan: Filem akan menampilkan logo dan penghargaan rasmi kepada SCENIC sebagai sponsor utama serta NGO yang membantu

Hasil Akhir (Deliverables)

- 1.3 Episod Dokumentari Pendek (5–10 minit setiap satu)
 - Legenda Dusun Klias Beaufort
 - Legenda Lotud Tuaran
 - Legenda Tatana Kuala Penyu
- 2.1 Video Trailer Promosi (1 minit)
3. Poster Rasmi & Paparan Penghargaan SCENIC
4. Fail Arkib Digital untuk Tayangan & Pameran Tempatan

KESIMPULAN



LEVEL UP Academy dengan penuh komitmen memohon sokongan daripada SCENIC untuk merealisasikan projek penceritaan kreatif berasaskan Sabah yang berpotensi besar untuk mengangkat suara dan identiti tempatan ke peringkat yang lebih luas. Sebagai sebuah akademi bertauliah dalam bidang latihan digital, kreatif, dan pemasaran – serta aktif membimbing belia Sabah dalam bidang kemahiran TVET dan ekonomi digital – LEVEL UP membawa kekuatan unik dalam menggabungkan teknologi, penceritaan tempatan, dan impak sosial.

Projek ini bukan sekadar hasil kreatif, tetapi satu usaha untuk memperkasa bakat muda Sabah, membuka peluang ekonomi melalui industri kandungan digital, dan membina naratif visual yang menggambarkan semangat, budaya, dan keaslian masyarakat kita.

Dengan pengalaman luas dalam penghasilan video, animasi, pemasaran digital, dan pembangunan komuniti kreatif, LEVEL UP yakin projek ini akan mencapai standard profesional, menarik minat penonton tempatan dan antarabangsa, serta memartabatkan nama SCENIC sebagai rakan strategik yang memperkukuh ekosistem kreatif Sabah.

Kesimpulannya, dengan geran sokongan daripada SCENIC, LEVEL UP bukan sahaja akan menghasilkan karya berkualiti tinggi, tetapi juga memastikan setiap hasil membawa mesej “Dari Sabah, Untuk Dunia” – satu bukti bahawa pelaburan SCENIC akan melahirkan impak yang nyata, berpanjangan, dan membanggakan negeri.