

CHANGE BEGINS WITH EACH OF US

# GOING ZERO WASTE

## KNOW WHERE IT SHOULD GO

Global waste generation is expected to increase from 2.01 billion tonnes in 2016 to 3.40 billion tonnes by 2050, representing a 70% increase in waste generation over this period. Making sound decisions regarding how we manage the waste is one of humanity's most significant contributions to reducing its impact on the world. So, let's always remember to reduce our waste, reuse whatever we can, and recycle what can be made new.

1

### REDUCE

Reduce is all about decreasing the amount of waste produced in the first place.



2

### REUSE

Reuse looks at how we can use certain items again or find a new use for it instead of throwing it away.



3

### RECYCLE

Recycle is about making sure we separate items that can be recycled and used for a new purpose.

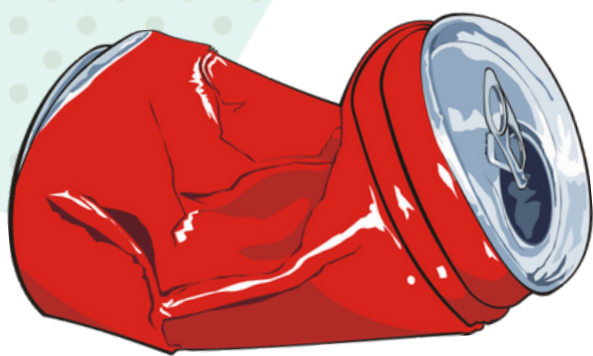


THIS RESEARCH IS SUPPORTED BY UMCARES AND MR DIY GROUP (M) SDN. BHD.

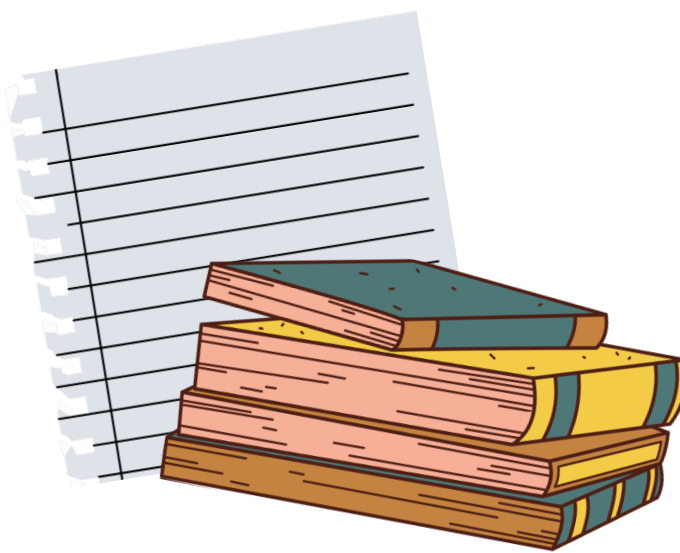
<https://myumcares.um.edu.my/diy-made-simple>



# What can be recycled



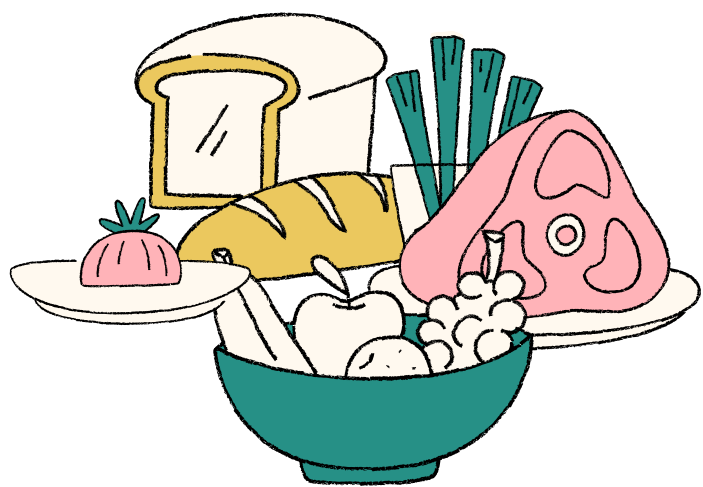
**Food and beverage cans**



**Paper and books**



**E-waste**



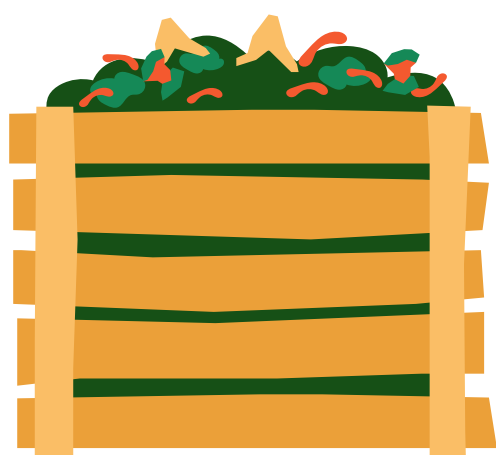
**Food waste**



**Plastic**



**Glass bottles**



**Boxes**



**Unwanted clothes or textiles**



**Leather items**



UNIVERSITI  
MALAYA



# Pertandingan DIY MADE SIMPLE

Repurposing Waste,  
Countering Cost of Living

Tarikh Tutup:  
**20 Mei  
2023**

Lebih  
**RM 16,000**  
hadiah keseluruhan untuk dimenangi  
WANG TUNAI, BAUCAR MR.DIY + LAWATAN SAMBIL BELAJAR KE UM & MR.DIY

## PERINGKAT SARINGAN

Penghantaran video idea  
(semua pasukan)



## PERINGKAT AKHIR

Pembangunan produk  
(16 pasukan terpilih)



Terbuka kepada murid-murid sekolah menengah seluruh Malaysia\*

Mendapat Kerjasama & Sokongan:  
Kementerian Pendidikan Malaysia

Sebarang pertanyaan, hubungi:  
Pusat Jalinan Masyarakat (UMCares):  
03-7967 7360 / 012-344 4671 (Asyraf Mansor)

\*Tertakluk terma & syarat

Daftar ▶  
sekarang!



Maklumat lanjut: [myumcares.um.edu.my/diy-made-simple](http://myumcares.um.edu.my/diy-made-simple)



## PERTANDINGAN PROJEK

*“DIY Made Simple 2023 : Repurposing Waste, Countering Cost of Living”*

### 1. NAMA PERTANDINGAN

*“DIY Made Simple 2023: Repurposing Waste, Countering Cost of Living”*

Pertandingan ini merupakan pertandingan rekacipta untuk menambahbaik prasarana/ruang sekolah secara *Do-It-Yourself* (DIY). Pertandingan ini terbuka kepada murid sekolah menengah seluruh Malaysia dan dijalankan dalam **2 peringkat**:

**Peringkat Saringan** Cadangan penambahbaikan dan idea rekacipta oleh murid yang diusulkan melalui video.

**Peringkat Akhir** Peringkat merealisasikan produk yang telah dicadangkan di Peringkat Saringan. Setiap pasukan/sekolah yang terpilih ke Peringkat Akhir akan dibimbing oleh mentor dan pembantu mentor yang terdiri daripada para pensyarah Universiti Malaya untuk menghasilkan produk secara terperinci serta dibentangkan kepada juri.

*\*Kos pertandingan di Peringkat Akhir akan ditaja oleh MR D.I.Y. dan Universiti Malaya.*

## 2. LATAR BELAKANG TEMA

### *“Repurposing Waste, Countering Cost of Living”*

Peningkatan kos sara hidup adalah realiti yang menghimpit masyarakat pada hari ini. Selain implikasi buruk kepada aspek psikologi, sosial, keselamatan dan pengangguran, kos sara hidup yang tinggi juga mengurangkan sumber kewangan individu dan keluarga, seterusnya mengganggu keperluan asas termasuklah pendidikan. Walaubagaimanapun, ianya harus diharungi dan semua pihak tidak kira individu, sektor kerajaan, sektor swasta mahupun komuniti sekolah haruslah memainkan peranan masing-masing dan berganding bahu dalam menangani cabaran ini. Tema pertandingan DIY Made Simple 2023 ini diperkenalkan bagi menggalakkan cetusan idea-idea dan produk melalui penggunaan semula bahan buangan dalam kalangan pelajar sekolah (berkonsepkan *Do-It-Yourself*) yang akhirnya dapat membantu meringankan kesan kos sara hidup yang tinggi bukan sahaja di kalangan komuniti sekolah malah komuniti luar sekolah. Selain itu, penekanan penggunaan semula bahan buangan melalui tema ini juga secara tidak langsung menyumbang kepada pencapaian inisiatif kerajaan dalam menyatupadukan elemen ESG (Environmental, Social, Governance) khususnya dalam penjagaan alam sekitar.

## 3. ANJURAN BERSAMA

- Universiti Malaya:
  - a) Pusat Jalinan Masyarakat Universiti Malaya (UMCares) sebagai sekretariat pertandingan
  - b) Fakulti Alam Bina
- MR D.I.Y. Group (M) Berhad
- Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

## 4. PERINGKAT

- Saringan
- Akhir

## 5. OBJEKTIF

- a) Untuk memupuk budaya kreatif dan inovasi melalui kajian dan reka cipta secara DIY (*Do-It-Yourself*) dalam kalangan masyarakat.
- b) Untuk merangsang semangat keusahawanan dalam kalangan murid agar menceburi bidang keusahawanan sebagai kerjaya pilihan.
- c) Untuk memupuk budaya bekerja secara profesional (kreatif, inovasi, merancang dan melaksanakan serta bekerja secara berpasukan) dalam kalangan murid sekolah.
- d) Untuk memperkukuhkan kemahiran insaniah para pelajar termasuk sifat kompetitif dan berdaya saing.

## 6. SYARAT PERTANDINGAN PROJEK

- Pertandingan ini terbuka kepada semua sekolah menengah di Malaysia yang berdaftar di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia termasuk sekolah-sekolah swasta dan sekolah di bawah Majlis Amanah Rakyat (MARA), berumur **13 tahun sehingga 17 tahun**.
- Setiap sekolah dibenarkan untuk menghantar **lebih** daripada 1 pasukan.
- Penyertaan pertandingan adalah secara berkumpulan. Setiap pasukan terdiri daripada **LIMA (5)** orang murid serta guru pengiring (nisbah 1 guru: 5 murid).
- Setiap pasukan hanya dibenarkan untuk mencadangkan **SATU (1)** produk/idea sahaja.
- Terbuka kepada semua sekolah yang pernah menyertai atau memenangi pertandingan ini.
- Idea/inovasi produk yang pernah dibangunkan oleh murid pada pertandingan lepas tidak dibenarkan untuk digunakan semula.
- Produk hendaklah ciptaan baharu yang berkonsepkan fizikal/nyata.
- Produk yang dihasilkan hendaklah mudah untuk dipindahkan dari suatu tempat ke suatu tempat. Walau bagaimanapun, produk yang tidak boleh dipindahkan atau dialihkan adalah dibenarkan tertakluk pada terma dan budi bicara panel juri.
- Setiap sekolah/pasukan hendaklah menggunakan produk-produk yang terdapat di kedai-kedai MR D.I.Y. semaksimal mungkin.

- Integrasi ahli kumpulan digalakkan untuk mempamerkan perpaduan kaum dan mendukung Rukun Negara Malaysia.
- Pertukaran peserta yang telah didaftarkan adalah tidak dibenarkan. Walaubagaimanapun, pertimbangan khas boleh diberi berdasarkan alasan yang munasabah.
- Idea/inovasi produk yang dicadangkan hendaklah asli dan tidak terikat dengan mana-mana hak Harta Intelek. Penganjur tidak akan bertanggungjawab sekiranya terdapat sebarang tuntutan daripada pihak ketiga. Penyertaan akan terbatal sekiranya didapati hasil karya yang dikemukakan tidak asli atau ciplak.
- Idea/inovasi produk yang dihasilkan mestilah sesuai dengan tema pertandingan.
- Idea/inovasi produk mestilah dapat memberi impak yang besar khususnya kepada sekolah dan komuniti, amnya.
- Penganjur tidak akan bertanggungjawab terhadap sebarang kecederaan fizikal peserta, sebarang kehilangan atau kerosakan yang dialami oleh pihak sekolah sepanjang menyertai pertandingan ini.
- Setiap pasukan hendaklah mendaftar dengan mengisi borang pertandingan yang disediakan oleh sekretariat pertandingan sahaja. Penghantaran borang hendaklah selewat-lewatnya pada tarikh tutup pendaftaran.
- Semua idea/inovasi produk yang diterima oleh sekretariat pertandingan adalah menjadi hak milik bersama antara sekolah, Universiti Malaya dan MR .D.I.Y.. Tetapi Universiti Malaya dan MR D.I.Y. berhak meminda mana-mana yang sesuai sama ada pada perkataan atau logo (jika diperlukan) bagi maksud untuk digunakan, dipamerkan ataupun dicetak dalam mana-mana barangan atau program yang dianjurkan oleh kedua-dua pihak.
- Sekretariat pertandingan berhak untuk menukar, meminda, mengubah atau menambah terma syarat pertandingan ini sekiranya berlaku situasi tertentu yang kritikal (contohnya pandemik penyakit berjangkit, bencana alam dan sebagainya) dan semua peserta akan tertakluk dengan perubahan tersebut.

- Segala keputusan juri-juri di Peringkat Saringan (secara dalam talian) dan Peringkat Akhir (secara bersemuka) adalah **muktamad**.
- Semua pasukan yang layak mara ke Peringkat Akhir perlu hadir ke sesi penyampaian hadiah yang dianjurkan oleh sekretariat pertandingan. Walaubagaimanapun, **kos pengangkutan** adalah di bawah tanggungan sekolah masing-masing. Penginapan dan makan minum semasa majlis penyampaian hadiah akan disediakan dan ditaja oleh sekretariat pertandingan. Keperluan untuk hadir ke majlis akan dimaklumkan kelak tertakluk kepada perubahan dan situasi semasa.

## 7. CARA PENDAFTARAN PERTANDINGAN *DIY MADE SIMPLE 2023*



Gambar Rajah 1: Empat langkah untuk menyertai pertandingan “DIY Made Simple 2023”

## 8. FORMAT PERTANDINGAN

Pertandingan ini akan dijalankan dalam **DUA (2) peringkat**:

### 1. Peringkat Saringan

Peserta dikehendaki untuk **menyediakan video** yang menerangkan sejauh mana produk/idea DIY (*Do-It-Yourself*) yang akan direka dapat membantu menyelesaikan masalah atau menaik taraf prasarana atau ruang tertentu di sekolah.

- Video tidak boleh melebihi **3 MINIT** dalam Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris beserta sarikata. Sekiranya suara latar dalam Bahasa Melayu, paparan sarikata perlu dibuat dalam Bahasa Inggeris dan sebaliknya.
- Pihak sekolah dikehendaki untuk menggunakan format video *intro* dan *outro* yang telah disediakan oleh sekretariat pertandingan. Video *intro* dan *outro* boleh dimuat turun di laman sesawang UMCares di pautan berikut: <https://myumcares.um.edu.my/diy-made-simple>
- Isi kandungan dan durasi video **MESTI** mengikut garis panduan berikut:



Isi Kandungan	Durasi (saat)
Maklumat sekolah, peserta dan produk/idea	10 hingga 15
Pernyataan masalah	30 hingga 45
Strategi/cadangan penyelesaian <ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep produk/idea yang dicadangkan berasaskan masalah dan tema pertandingan</li> </ul>	30 hingga 45
Lakaran produk	20 hingga 30
Senarai bahan dan anggaran kos bagi penghasilan produk/idea	30 hingga 45

*Catatan: Tempoh 3 minit penghasilan video adalah tidak termasuk intro dan outro yang disediakan.*

- Segala kos pembuatan video adalah dibawah tanggungjawab sekolah.
- Video yang dihasilkan mestilah merupakan hasil karya sendiri dan bukannya diciplak dari mana-mana pihak dan belum pernah dipersembahkan untuk sebarang tujuan.
- Rakaman mestilah jelas (muzik dan visual) dan mudah untuk ditonton serta dinilai oleh pihak juri.
- Sekiranya video produk mempunyai *copyright* dari segi muzik, pihak sekolah diminta untuk mengubah kembali video tersebut.
- Video yang dihasilkan mestilah dalam format MP4.
- Setiap rakaman video yang dihasilkan hendaklah dihantar ke <https://forms.office.com/r/2tiNxuhtYS> selewat-lewatnya **20 Mei 2023**.
- Video yang dihasilkan **tidak boleh melebihi 1GB**.
- Video-video tersebut akan dimuat naik ke YouTube dengan menggunakan akaun UMCares berserta nombor pendaftaran projek (akan diberikan selepas menghantar borang pendaftaran beserta bukti pembayaran). Video yang dimuat naik perlulah dikongsi (*share*) dan mengumpul jumlah **“Like” sebanyak mungkin** bagi memastikan keterlihatan idea.

- Video hendaklah mengandungi logo-logo seperti di bawah:



*Catatan: Susunan kedudukan logo adalah seperti di atas dan dikehendaki diletakkan secara kekal sepanjang tempoh video dimainkan.*

- Video yang dihasilkan akan menjadi hak milik sekretariat pertandingan.
- Pihak penganjur berhak untuk memanggil sekolah yang terpilih untuk membuat pembentangan (secara dalam talian) di hadapan juri-juri yang telah ditetapkan sekiranya diperlukan.
- Hanya **16 buah pasukan terbaik yang memenuhi syarat dan kriteria yang ditetapkan SAHAJA** akan dipilih dan mara ke Peringkat Akhir pertandingan.

## 2. Peringkat Akhir

Peserta akan **membangunkan produk berskala penuh** berdasarkan idea yang dicadangkan di Peringkat Saringan dengan konsep DIY (*Do-It-Yourself*).

- Tempoh pembangunan produk adalah selama 3 bulan.
- Setiap pasukan akan dibimbing oleh mentor dan pembantu mentor yang terdiri daripada pensyarah Universiti Malaya yang akan ditentukan oleh sekretariat pertandingan.
- Setiap pasukan akan dibekalkan dengan baucar MR D.I.Y. bernilai **RM1,000** untuk ditebus di kedai MR D.I.Y.. Baucar perlulah digunakan untuk tujuan pertandingan sahaja dan tidak boleh dijual atau dipinda milik kepada pihak lain.
- Kos tambahan sebanyak **RM1,000** akan diberikan oleh Universiti Malaya melalui mentor untuk membeli barang-barang keperluan lain. Segala penambahan kos selain yang dinyatakan di atas adalah **TIDAK DIBENARKAN**.

- Peralatan yang diperolehi dan produk yang dibangunkan melalui pertandingan ini akan menjadi hak milik sekolah.
- Pemilikan dan penjagaan produk yang dibangunkan hendaklah diserahkan kepada mana-mana kelab yang berkaitan di peringkat sekolah bagi memastikan produk tersebut boleh digunakan secara berterusan.
- Projek yang melibatkan sistem pendawaian elektrik atau sesalur air utama adalah tidak dibenarkan. Tetapi penggunaan bateri bagi setiap produk adalah dibenarkan.
- Sesi penilaian akan diadakan di Universiti Malaya. Syarat-syarat dan jadual pembentangan akan dikeluarkan oleh sekretariat pertandingan dan pertukaran giliran pembentangan adalah tidak dibenarkan. Masa pembentangan keseluruhan untuk setiap pasukan adalah selama **20 minit iaitu 10 minit pembentangan dan 10 minit sesi soal jawab.**
- Peserta perlu bersedia dan hadir semasa proses penjurian diadakan bagi membentang dan menjawab soalan pihak juri. Hanya peserta yang berdaftar sahaja dibenarkan menjawab soalan.
- Setiap pasukan dikehendaki untuk menghasilkan **SATU (1)** video penggambaran pembangunan produk tidak melebihi **3 MINIT** yang mempamerkan proses sepanjang pelaksanaan produk. Video setiap pasukan akan dimuat naik ke media sosial penganjur untuk mendapatkan undian tertinggi (juri awam) bagi kategori **Anugerah Khas** di Peringkat Akhir.
- Isi kandungan dan durasi video **MESTI** mengikut garis panduan berikut:

<b>Isi Kandungan</b>	<b>Durasi (saat)</b>
Maklumat sekolah, peserta dan produk/idea	20 hingga 30
Proses pembangunan produk (Peringkat Saringan dan Peringkat Akhir) termasuk kos dan bahan-bahan yang digunakan serta demonstrasi produk	60 hingga 90
Penerangan impak dan kecekapan ( <i>sustainability</i> ) produk	30 hingga 60

*Catatan: Tempoh 3 minit penghasilan video adalah tidak termasuk intro dan outro yang disediakan.*

## 7. GANJARAN PERTANDINGAN

Ganjaran pertandingan bagi Peringkat Saringan dan Peringkat Akhir adalah seperti berikut:

- Semua sekolah dan peserta akan mendapat sijil penyertaan

Anugerah	Jumlah Pemenang	Wang Tunai	Baucar MR. D.I.Y.	Sijil	Trofi
<b>PERINGKAT SARINGAN</b>					
<i>Most Like Video</i>	1	RM 500	-	(Sijil Digital)	-
Penyertaan Sekolah Terbanyak (JPN Negeri)	5	-	RM 500	/	-
JPN setiap Negeri	16	-	-	/	-
Semua Sekolah	-	-	-	(Sijil Digital)	-
<b>PERINGKAT AKHIR (16 PASUKAN YANG TERBAIK)</b>					
Johan	1	RM 4,000	RM 300	/	/
Naib Johan	1	RM 3,000	RM 300	/	/
Tempat ke 3	1	RM 2,000	RM 300	/	/
Tempat ke 4	1	RM 1,000	RM 300	/	/
Tempat ke 5	1	RM 500	RM 300	/	/
Inspirasi	11	-	RM 300	/	/
Anugerah Khas Undian Awam	1	RM 500	-	/	-

## 8. KRITERIA PENGHAKIMAN

### Peringkat Saringan

Bil.	Perkara	Pembe- r t
1.	Kreativiti idea produk yang dicadangkan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan tema.	40%
2.	Video menunjukkan keperluan penyelesaian masalah tersebut di sekolah.	30%
3.	Mengetengahkan idea rekacipta yang berpotensi dibangunkan secara DIY ( <i>Do-It-Yourself</i> ).	20%
4.	Penyampaian idea yang kreatif, berkualiti dan asli dalam bentuk video.	10%
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>

*Nota penting: Pasukan yang mendapat "like" terbanyak tidak mempengaruhi markah juri untuk layak ke Peringkat Akhir.*

### Peringkat Akhir

Bil.	Perkara	Pemberat
1.	Mempamerkan produk atau penambahbaikan ruang yang berasaskan TEMA: " <i>Repurposing waste, countering cost of living</i> " secara kreatif dan unik.	30%
2.	Produk yang inovatif, kreatif, unik, kemas, tahan lasak dan mampan dengan mengetengahkan budaya DIY ( <i>Do-It-Yourself</i> ) serta kos, penggunaan bahan buangan serta produk-produk yang terdapat di kedai-kedai MR. D.I.Y. secara maksimal.	30%
3.	Impak (kepada komuniti sekolah dan luar sekolah) dan kehakupayaan produk.	20%
4.	Video penggambaran pembangunan produk perlu mempamerkan semangat berpasukan dan perpaduan di kalangan guru, pelajar dan mentor yang terlibat.	10%
5.	Sesi pembentangan produk.	10%
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>

**Nota penting:**

- 1) Produk yang dihasilkan dalam Peringkat Akhir perlulah sama dengan idea yang dicadangkan di Peringkat Saringan.
- 2) Juri berhak untuk menolak markah jika produk yang dihasilkan tidak sama dengan apa yang dibentangkan Peringkat Saringan.
- 3) Produk mestilah dibangunkan secara DIY (*Do-It-Yourself*) oleh pasukan. Pasukan tidak boleh melibatkan mana-mana pihak luar sama ada dari kalangan rakan-rakan sekolah, keluarga atau orang luar dalam **proses pembuatan produk**. Namun, penglibatan rakan-rakan sekolah, keluarga atau orang luar dalam **proses pengumpulan bahan-bahan** adalah digalakkan.
- 4) Juri berhak untuk menolak markah pasukan yang menerima bantuan pihak luar dalam proses pembuatan produk.
- 5) Pasukan yang mendapat “**undian terbanyak**” untuk kategori **Anugerah Khas** tidak mempengaruhi markah juri-juri di Peringkat Akhir.

**9. TARIKH-TARIKH PENTING**

<b>20 Mac 2023</b>	Pembukaan pendaftaran
<b>20 Mei 2023</b>	Tarikh tutup pendaftaran
<b>21 Mac - 20 Mei 2023</b>	Tempoh penghantaran video
<b>31 Mei 2023</b>	Pengumuman sekolah yang layak ke Peringkat Akhir
<b>01 Jun – 31 Ogos 2023</b>	Proses penghasilan produk
<b>September 2023</b>	Penilaian produk akhir
<b>September 2023</b>	Majlis penyampaian hadiah di UM

<b>Peringkat Saringan</b>	<b>Peringkat Akhir</b>
---------------------------	------------------------

*Catatan: Tertakluk kepada pindaan*

## SENARAI SEMAK KEPERLUAN MENGIKUT PERINGKAT

PERINGKAT SARINGAN	
Borang pendaftaran	
Video cadangan projek	

PERINGKAT AKHIR	
Produk dengan saiz skala penuh	
Video pengambaran pembangunan produk	
Bahan pembentangan (jika ada)	

Pendaftaran boleh dibuat melalui pautan atau kod QR dibawah:



<https://forms.office.com/r/2tiNxuhtYS>

Penghantaran video boleh dimuat naik melalui pautan atau kod QR yang disediakan:



<https://forms.office.com/r/vSQeGNquAi>

*\*bagi penghantaran video, guru sekolah perlu menggunakan emel yang telah didaftarkan melalui pautan atas*

Untuk sebarang pertanyaan, boleh sertai kumpulan DIY Made Simple 2023 dengan imbas QR yang disediakan di bawah atau sila hubungi



<https://chat.whatsapp.com/GBzjrCyvEsx3Btub6XZRZI>

**UMCares (Pusat Jalinan Masyarakat), Universiti Malaya  
Aras 6, Kompleks Pengurusan Penyelidikan & Inovasi  
Universiti Malaya**

**Tel : 03 7967 7360 / 7357 / 7358 / 2429**

**Emel : [umcares@um.edu.my](mailto:umcares@um.edu.my)**

**Laman Web Rasmi : <http://myumcares.um.edu.my>**

**(En. Muhammad Asyraf Mansor – 012 3444671)**