



UNIVERSITI
MALAYA

**YAYASAN
MR.D.I.Y.**

PERTANDINGAN PROJEK

“DIY Made Simple 2025 - Waste to Energy: Innovate for a Greener Future”

1. NAMA PERTANDINGAN

“DIY Made Simple 2025 - Waste to Energy: Innovate for a Greener Future”

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

“Waste to Energy: Innovate for a Greener Future”

Pengurusan sisa pepejal terus menjadi salah satu cabaran utama di Malaysia, dengan jumlah penjaan sisa harian melebihi 33,000 tan. Peningkatan ini memberi tekanan besar terhadap tapak pelupusan sampah yang kian penuh, selain menyumbang kepada pencemaran alam sekitar. Dalam usaha mengatasi cabaran ini, pendekatan inovatif seperti penukaran sisa kepada tenaga (*waste to energy*) dilihat sebagai penyelesaian yang bukan sahaja mampan tetapi juga memberi nilai tambah kepada bahan buangan.

Tema *Waste to Energy* bagi pertandingan DIY Made Simple 2025 diperkenalkan bagi menggalakkan pelajar sekolah menengah meneroka kaedah kreatif dan inovatif untuk mengubah sisa pepejal, seperti plastik dan kertas, menjadi sumber tenaga yang boleh digunakan. Pendekatan ini bukan sahaja menyokong pengurangan sisa di tapak pelupusan, tetapi juga menyumbang kepada pembangunan tenaga hijau selaras dengan *National Energy Policy 2022-2040* dan Dasar Teknologi Hijau Negara yang menekankan pemanfaatan teknologi lestari.

Inisiatif ini juga menyokong sasaran negara untuk meningkatkan kadar kitar semula kepada 40 peratus menjelang tahun 2025 seperti yang digariskan dalam Rancangan Malaysia Kedua Belas (RMKe-12). Pendekatan *waste to energy* mampu membantu merealisasikan agenda ini dengan menjadikan sisa sebagai sumber yang produktif, mengurangkan kebergantungan kepada bahan api fosil, serta menyumbang kepada pengurangan pelepasan karbon.

Pertandingan ini menyediakan platform kepada generasi muda untuk meneroka teknologi Do-It-Yourself (DIY) dalam mencipta produk yang mampu menukarkan bahan buangan kepada tenaga. Melalui penglibatan aktif pelajar, tema ini bukan sahaja bertujuan meningkatkan kesedaran tentang pengurusan sisa pepejal, tetapi juga memupuk inovasi yang mampu memberi impak positif kepada masyarakat, alam sekitar, dan ekonomi negara.

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 bersama Yayasan MR D.I.Y.
- 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.

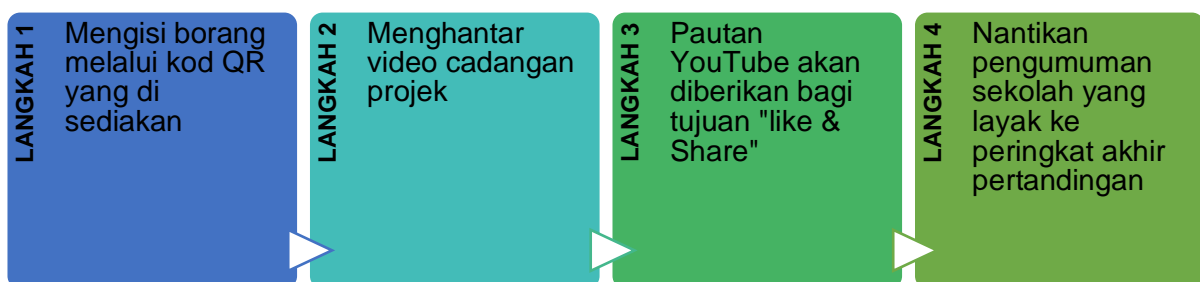
6. SYARAT PERTANDINGAN PROJEK

- 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 **EMPAT (4)** orang murid serta seorang guru pengiring (nisbah 1 guru: 4 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 memenangi pertandingan DIY Made Simple yang lepas tidak dibenarkan untuk digunakan semula oleh sekolah yang sama. Walau bagaimanapun, terdapat keperluan inovasi dan penambahbaikan (seperti perubahan dari segi material, fungsi dan sebagainya) dalam produk tersebut.
- 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 dalam pembangunan produk.
- Idea/inovasi produk mestilah dapat memberi impak yang besar khususnya kepada sekolah atau komuniti.
- 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 Universiti Malaya dan MR .D.I.Y. Universiti Malaya dan MR D.I.Y. juga 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**.
- Pihak sekolah bertanggungjawab sepenuhnya dalam keselamatan murid semasa pembangunan produk
- 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 2025*



Gambar Rajah 1: Empat langkah untuk menyertai pertandingan “DIY Made Simple 2025”

8. 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
PERINGKAT SARINGAN					
<i>Most Like & Share Video (YouTube)</i>	1	RM 500	-	(Sijil Digital)	-
Penyertaan Sekolah Terbanyak (JPN Negeri)	5	-	RM 150	/	-
JPN setiap Negeri	16	-	-	/	-
Semua Sekolah	-	-	-	(Sijil Digital)	-
PERINGKAT AKHIR (16 PASUKAN YANG TERBAIK)					
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	/	/
Most Interesting Product - Undian Awam (TikTok)	1	RM 500	-	/	-

9. TARIKH-TARIKH PENTING

18 Februari 2025

Pembukaan pendaftaran dan penghantaran video

8 Mei 2025	Tarikh tutup pendaftaran dan penghantaran video
28 Mei 2025* <i>Tertakluk kepada pindaan</i>	Pengumuman sekolah yang layak ke Peringkat Akhir
1 Jun – 31 Julai 2025	Proses penghasilan produk
7 Ogos 2025* <i>Tertakluk kepada pindaan</i>	Demonstrasi dan penilaian produk akhir
8 Ogos 2025* <i>Tertakluk kepada pindaan</i>	Majlis penyampaian hadiah di UM

Peringkat Saringan	Peringkat Akhir
---------------------------	------------------------

* Catatan: *Tertakluk kepada pindaan*

FORMAT PERTANDINGAN

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 dalam komuniti.

- Video yang dihasilkan tidak boleh melebihi **3 MINIT**.
- Penghasilan video perlu melibatkan penggunaan **suara latar** dan **sari kata** dalam Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris. 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">• Konsep produk/idea yang dicadangkan berasaskan masalah dan tema pertandingan	30 hingga 45
Lakaran produk <ul style="list-style-type: none">• Sebarang penghasilan model/ produk/ prototaip adalah tidak dibenarkan	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.
- Pihak sekolah hanya dibenarkan untuk menggunakan muzik yang telah disediakan oleh pihak sekretariat pertandingan dalam penghasilan video produk.
- Video yang dihasilkan mestilah dalam format MP4.
- Setiap rakaman video yang dihasilkan hendaklah dihantar melalui borang penyertaan yang telah disediakan selewat-lewatnya **23 Mei 2025**.
- 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). 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.
- **Kriteria penghakiman**

Bil.	Perkara	Pemberat
1.	Kreativiti idea produk yang dicadangkan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan tema.	40%
2.	Video menunjukkan keperluan penyelesaian masalah	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%
Jumlah		100%
<p><i>Nota penting: Pasukan yang mendapat "like" terbanyak tidak mempengaruhi markah juri untuk layak ke Peringkat Akhir.</i></p>		

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 **2** 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 **RM250** akan diberikan oleh Universiti Malaya melalui mentor untuk membeli barang-barang keperluan yang tiada di DIY dan kos pembentangan produk di UM. 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.
- Projek yang melibatkan sumber elektrik sedia ada atau sesalur air utama adalah tidak dibenarkan. Tetapi penggunaan tenaga sumber asli seperti solar, angin, air dan lain-lain 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 demonstrasi dan pembentangan keseluruhan untuk setiap pasukan adalah selama **20 minit iaitu 10 minit demonstrasi & pembentangan dan 10 minit sesi soal jawab**.
- Peserta perlu bersedia dan hadir semasa proses penjurian diadakan bagi membentangkan 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:

Isi Kandungan	Durasi (saat)
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 kehakupayaan (<i>sustainability</i>) produk	30 hingga 60

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

- **Kriteria penghakiman**

Bil.	Perkara	Pemberat
1.	Mempamerkan produk atau penambahbaikan ruang yang berasaskan TEMA: “ Waste to Energy: Innovate for a Greener Future ” 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) 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%
Jumlah		100%

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 **Most Interesting Product** tidak mempengaruhi markah juri-juri di Peringkat Akhir.

SENARAI SEMAK KEPERLUAN MENGIKUT PERINGKAT

PERINGKAT SARINGAN	
Borang pendaftaran	
Video cadangan projek	

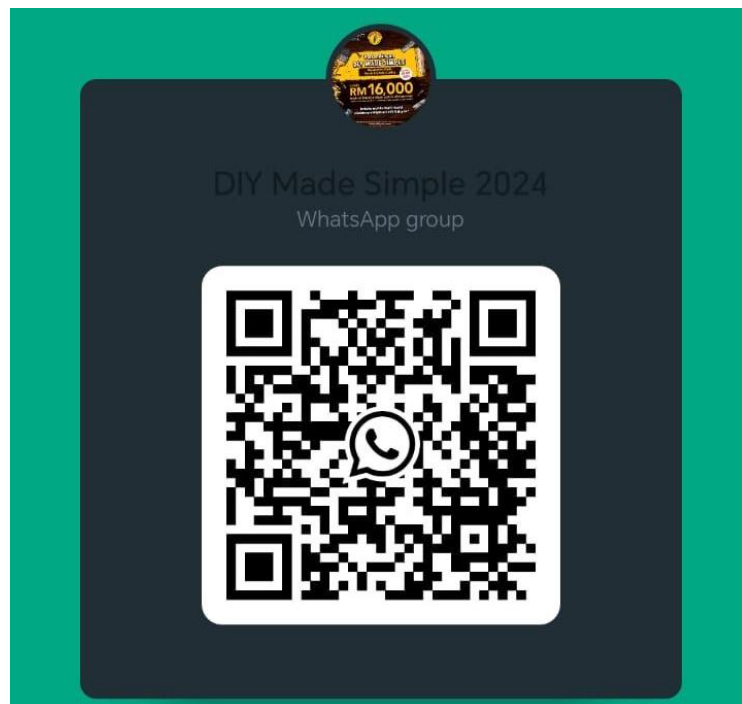
PERINGKAT AKHIR	
Produk dengan saiz skala penuh	
Video penggambaran pembangunan produk	
Bahan pembentangan (jika ada)	

Pendaftaran dan penghantaran video boleh dibuat sebelum atau 8 MEI 2025 melalui pautan atau kod QR dibawah:



<https://forms.office.com/r/hM8hVAiKA>

Untuk sebarang pertanyaan, boleh sertai kumpulan DIY Made Simple 2025 dengan imbas QR yang disediakan di bawah atau sila hubungi



<https://chat.whatsapp.com/GBzjrCyyEsx3Btub6XZRZI>

**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

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

(En. Muhammad Asyraf Mansor – asyraf90@um.edu.my / 03-7967 7358)