

EVOLUSI DALAM MEDIUM PENYAMPAIAN
KESUSASTERAAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DARI
TAHUN 2000 HINGGA 2020: SATU TINJAUAN PENDEKATAN
PRISMA

AYU ATHIRAH BINTI NOR ASRUL

IJAZAH SARJANA MUDA PENGAJIAN WARISAN DENGAN
KEPUJIAN

2024



**EVOLUSI DALAM MEDIUM PENYAMPAIAN
KESUSASTERAAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DARI
TAHUN 2000 HINGGA 2020: SATU TINJAUAN PENDEKATAN
PRISMA**

Oleh

AYU ATHIRAH BINTI NOR ASRUL

TESIS INI DIKEMUKAKAN SEBAGAI MEMENUHI KEPERLUAN UNTUK IJAZAH
SARJANA MUDA PENGAJIAN WARISAN

**FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN UNIVERSITI
MALAYSIA KELANTAN**

2024

PENGESAHAN TESIS

Saya dengan ini mengesahkan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan yang asli dan tidak pernah dikemukakan untuk ijazah tinggi kepada mana- mana universiti atau institusi.

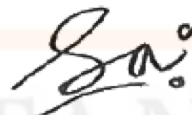
- TERBUKA Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskhah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh)
- SEKATAN Saya bersetuju bahawa tesis ini boleh didapati sebagai naskhah keras atau dalam teks (teks penuh) bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah
- Dari tarikh.....sehingga.....
- SULIT (Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)
- TERHAD (Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut. Tesis adalah milik Universiti Malaysia Kelantan. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian.



Tandatangan

Ayu Athirah Binti Nor Asrul
C20A0943
Tarikh: 19/2/ 2024



Tandatangan Penyelia

Ts. Dr. Mohd Saipuddin Bin Suliman
Tarikh: 25/02/ 2024

PENGHARGAAN

“Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Dan Maha Penyayang”

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Saya dengan rendah hati ingin menyatakan rasa syukur kepada Allah atas izin-Nya yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan kajian ini dengan baik. Segala puji bagi-Nya yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada saya. Saya berharap kajian ini dapat memberikan manfaat kepada diri saya sendiri serta masyarakat melalui kajian yang telah dilakukan.

Saya Ayu Athirah Binti Nor Asrul ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ts. Dr. Mohd Saipuddin Bin Suliman penyelia tesis saya yang telah memberikan bimbingan dan berbagi ilmu sejak awal kajian dilakukan sehingga selesai. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan kepada semua yang telah memberikan sokongan dan dorongan moral serta mempercayai kemampuan saya dalam menyelesaikan kajian ini.

Tidak lupa juga rasa terima kasih kepada ibu dan ayah saya yang selalu memberikan sokongan dari segi fizik dan mental dalam melakukan kajian ini. Serta kepada semua rakan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan bantuan, baik secara langsung atau tidak langsung, saya hargai semua jasa yang telah diberikan. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua yang terlibat. Saya berharap penghargaan ini dapat menjadi motivasi bagi saya untuk terus mengembangkan penelitian saya dan memberikan dampak yang lebih besar lagi.

Ayu Athirah Binti Nor Asrul
Blok M1-1-02 Jalan Mekanikal 2,
Taman Nilai 3,
71800 Nilai, Negeri Sembilan
0176323722
Emel: c20a0943@siswa.umk.edu.my

ISI KANDUNGAN

Bil		Halaman
	PENGESAHAN TESIS	i
	PERHARGAAN	ii
	ISI KANDUNGAN	iii
	ABSTRAK	vii
BAB 1	PENDAHULUAN	
1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	2
1.3	Pernyataan Masalah	4
1.4	Persoalan Kajian	6
1.5	Objektif Kajian	6
1.6	Kepentingan Kajian	7
	1.6.1 Masyarakat	7
	1.6.2 Pendidikan	8
1.7	Batasan Kajian	8
1.8	Definisi Istilah Dan Konsep	9
	1.8.1 Evolusi	9
	1.8.2 Kesusasteraan	10
	1.8.3 Teknologi	10
	1.8.4 Systematic Literature Review (SLR)	11
	1.8.5 Pendekatan PRISMA	11
1.9	Organisasi Kajian	12
	1.9.1 Bab Satu	12
	1.9.2 Bab Dua	12
	1.9.3 Bab Tiga	12
	1.9.4 Bab Empat	13
	1.9.5 Bab Lima	13
1.10	Kesimpulan	14
BAB 2	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan	15
2.2	Kajian Berkaitan Tokoh	15
2.3	Kajian Sarjana Lain Mengenai Teknologi Pilihan	20
2.4	Kajian Sarjana Lain Tentang Kemajuan Teknologi Sastera	25
2.5	Kajian Bidang Lain Tentang Masyarakat Dan Pendidikan	30
2.6	Kesimpulan	36
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	
3.1	Pengenalan	37
3.2	Reka Bentuk Kajian	37
3.3	Kaedah Kajian	38
	3.3.1 Sumber Internet	39
	3.3.2 Kaedah Kepustakaan	39
3.4	Systematic Literature Review (SLR)	40
	3.4.1 Sejarah Ringkas Systematic Literature Review (SLR)	40
	3.4.2 Ciri-Ciri Systematic Literature (SLR)	42

	3.4.3 Kaedah Pengaplikasian Systematic Literature review (SLR)	42
3.5	Kerangka Kajian	47
3.6	Kesimpulan	78
BAB 4	ANALISIS DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pengenalan	49
4.2	Metodologi Pengumpulan Data	49
	4.2.1 Pencarian tajuk	50
	4.2.2 Pencarian Artikel	50
	4.2.3 Pemilihan Artikel (Penerimaan & Pengecualian)	51
	4.2.4 Pendekatan Prisma	51
4.3	Dapatan Dan Analisis	54
4.4	Bilangan Artikel Berdasarkan Tahun Penerbitan	57
4.5	Perbincangan	58
	4.5.1 Animasi	59
	4.5.2 Filem	67
	4.5.3 Blog Dan Laman Sesawang	72
	4.5.4 E-Buku	77
	4.5.5 E-Akhbar Dan E-Majalah	82
	4.5.2 Buku Audio	86
4.6	Jenis Teknologi Bagi Pengampan Kesusasteraan Melayu	91
	4.6.1 Digital Video	91
	4.6.2 Internet Explorer	95
	4.6.3 Teks Digital	97
	4.6.4 Audio	99
4.7	Kerangka Kajian Keseluruhan Bab 4	103
4.8	Kesimpulan	103
BAB 5	Kesimpulan	
5.1	Pengenalan	104
5.2	Rumusan Kajian	104
5.3	Implikasi Kajian	106
5.4	Cadangan Daripada Hasil Kajian	107
	5.4.1 Orang Awam	107
	5.4.2 Kerajaan	109
	5.4.3 Industri	111
	5.4.4 Pengkaji Lain	112
5.5	Kesimpulan	113
Rujukan		114

**EVOLUSI DALAM MEDIUM PENYAMPAIAN KESUSASTERAAN
MENGUNAKAN TEKNOLOGI DARI TAHUN 2000 HINGGA 2020: SATU
TINJAUAN PENDEKATAN PRISMA**

ABSTRAK

Kajian ini dilakukan untuk melihat evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020 dengan menggunakan pendekatan PRISMA. Oleh itu kajian ini berdasarkan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) ini menyasarkan untuk mengenal pasti tema dalam kajian berkenaan evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020. Kajian ini telah melakukan pencarian berdasarkan kata kunci yang dipilih melalui pengkalan data *Google Scholar*. Hasil pemilihan akhir telah mendapati sebanyak 39 artikel selepas melalui fasa pemilihan dan pengecualian. Hasil analisis dalam kajian ini menemui jenis media teknologi dan jenis teknologi yang terdapat sepanjang evolusi berlaku dalam tahun 2000 hingga tahun 2020 yang menjadi tumpuan di dalam artikel yang dipilih. Implikasi kajian adalah Kesusasteraan dan teknologi saling berkait rapat kerana dengan seiring dengan perubahan zaman yang dipenuhi teknologi, kemungkinan besar bahan-bahan yang dianggap tradisional atau "lama" akan dilupuskan atau beralih ke fasa baharu.

Kata kunci: *Systematic Literature Review*, evolusi, kesusasteraan, medium, teknologi, pendekatan PRISMA.

ABSTRACT

This study was conducted to see the evolution of the medium of literature delivery using technology from the year 2000 to 2020 using the PRISMA approach. Therefore, this study based on the *Systematic Literature Review* (SLR) technique, aims to identify themes in the study concerning the evolution of the medium of literature delivery using technology from 2000 to 2020. In this study, a search was conducted based on keywords selected through the *Google Scholar* database. The final selection resulted in 39 articles after going through the selection and exclusion stage. The results of the analysis in this study show the type of media technology and the type of technology available in the course of development in the year 2000 to 2020, which is the focus of the selected article. The conclusion of the study is that literature and technology are closely linked, because in a changing era characterised by technology, it is likely that materials that are considered traditional or 'old' will be discarded or move on to a new phase.

Keywords: *Systematic Literature Review*, development, literature, medium, technology, PRISMA approach

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENGENALAN

Berdasarkan Kamus Dewan Edisi Keempat (2007) evolusi teknologi didefinisikan sebagai perubahan atau pertumbuhan teknologi yang berkembang dari tahun ke tahun. Perubahan dalam teknologi ini sentiasa berlaku mengikut peredaran zaman dan biasanya perubahan yang berlaku ini boleh diambil kira sebagai evolusi. Hal ini kerana, manusia memerlukan teknologi dalam kehidupan seharian mereka.

Menurut Harun Mat Piah (2006) sastera diambil dari bahasa sanskrit yang membawa maksud kitab suci. Sastera juga boleh didefinisikan sebagai mengajar atau petunjuk yang boleh dianggap sebagai alat pengajar. Kesusasteraan pula adalah sesuatu keindahan didalam kitab atau buku jadi kesusasteraan itu sendiri boleh dianggap sebagai kitab yang mengandungi isi yang indah dan memberi manfaat kepada yang menggunakannya dari segi pembelajaran dan sebagainya. Biasanya sastera ini disebarkan menggunakan bahasa dan merujuk kepada karya yang telah dicipta seperti puisi tradisional, sajak, dan prosa moden. Melalui sastera ini, jelas dapat menghiburkan masyarakat dengan cerita-cerita rakyat yang dihasilkan. Dahulu hanya disampaikan dari mulut ke mulut. Kesusasteraan juga berfungsi sebagai pendidik kepada masyarakat melalui puisi, pantun dan sajak. Banyak pengajaran yang boleh kita dapati dari setiap karya yang dihasilkan. Melalui karya kesusasteraan ini juga masyarakat menggunakannya untuk memberi teguran, nasihat dan pengajaran. Sastera juga telah melahirkan masyarakat yang bertamadun dan mempunyai nilai keindahan dalam bahasa dan penulisan di setiap karya.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Kajian ini adalah untuk melihat perubahan atau evolusi yang berlaku dalam penyampaian kesusasteraan kepada masyarakat dari tahun 2000 sehingga tahun 2020 menerusi kajian-kajian lepas yang dihasilkan. Media-media teknologi yang digunakan sepanjang tahun tersebut. Di dalam kajian ini akan dinyatakan perubahan yang berlaku dan cara teknologi digunakan dalam penyampaian kesusasteraan kepada masyarakat.

Selain itu, kecanggihan teknologi kini membuatkan perkembangan teknologi ini menjadi saluran bagi menyampaikan karya-karya sastera dan pengarang karya-karya kesusasteraan ini dapat meluaskan lagi sasaran pembaca karya-karya mereka kerana dengan semakin majunya teknologi di negara kita semakin mudah bagi pengarang terus berkarya untuk disampaikan kepada masyarakat. Penyampaian sastera melalui teknologi menjadi tidak terbatas dan boleh dilihat di seluruh dunia. Hubungan antara teknologi dengan kesusasteraan ini bukan sesuatu yang baru tetapi disebabkan evolusi atau perkembangan terus berlaku membuatkan karya-karya sastera lebih banyak disampaikan melalui teknologi. Pelbagai media telah digunakan kerana hasil-hasil karya ini bukan diukur dengan kualiti komputer atau kualiti kertas tetapi teknologi yang berkesan dan disesuaikan dengan karya yang dihasilkan agar sampai ke masyarakat dengan lebih mudah kerana teknologi adalah perkara yang tidak terbatas. Hal ini kerana, penggunaan teknologi telah membawa kita melihat perkembangan atau evolusi yang lebih besar yang telah merubah cara karya-karya sastera ini disampaikan dan diguna pakai oleh pembaca karya kesusasteraan Melayu.

Selanjutnya, pengkarya dapat mengekalkan dan mempertingkatkan lagi keunggulan dan keindahan hasil karya sastera mereka. Menjadi cabaran kepada pengkarya dalam berkarya di dalam dunia serba moden ini kerana pengkarya bukan sahaja harus menghasilkan karya-karya sastera yang berkesan bagi dibaca oleh pembaca tetapi juga harus mempunyai kepengarangan yang disesuaikan dengan evolusi yang terus berlaku dari tahun ke tahun. Agar hasil karya kesusasteraan Melayu dapat diletak dan dipandang di tempat yang selayaknya. Pengkarya tidak boleh terus berkarya dengan cara lama kerana akan memundurkan dunia kesusasteraan itu sendiri ini akan

merugikan banyak pihak dan keindahan bahasa yang jelas harus diteruskan kepada masyarakat agar tidak lampuk dek zaman. Pengkarya harus memerhati dan menguasai media teknologi agar tidak ketinggalan dan karya dihasilkan seiring dengan perubahan masa dan teknologi yang berlaku. Dengan teknologi yang wujud ini akan terus merubah cara pemikiran dan cita rasa masyarakat terhadap karya sastera. Hal ini menyebabkan pengarang terus mencari dan mendalami evolusi teknologi yang terus berlaku kerana cita rasa pembaca juga berubah yang menyebabkan kesusasteraan harus nekad dalam penyesuaian dengan teknologi kini.

Seterusnya, pengkarya karya sastera harus mempunyai misi dan visi mencipta perubahan yang baru dalam dunia teknologi serba moden ini agar dapat mempertingkatkan lagi kualiti karya kesusasteraan Melayu di negara kita ini dari segi penulisan dan sebagainya. Seperti yang kita tahu bahawa karya sastera adalah warisan yang harus dikekalkan agar tidak hilang begitu sahaja jadi dengan adanya evolusi dalam teknologi ini karya-karya sastera akan disimpan dan dirakam semula menggunakan media yang wujud dan semakin canggih ini. Hal ini dilakukan agar karya-karya sastera dapat disimpan dengan baik dan teknologi menjadi saluran baharu dan utama bagi kesusasteraan Melayu kini tanpa menghilangkanan media kesusasteraan yang sedia ada.

Lawren Gara (2021) menjelaskan bahawa teknologi telah mendapat tempat di hati penerus kesusasteraan Melayu seperti pengkarya dan pembaca hasil-hasil penulisan kesusasteraan Melayu. Pengkarya memilih teknologi sebagai penerus dan medan yang alternatif bagi mereka meneruskan dan menyampaikan kesusasteraan Melayu di negara kita. Teknologi menjadi wadah yang tepat bagi mengumpul dan menghasilkan karya-karya sastera agar terus dipertontonkan kepada masyarakat, pelajar dan penggemar karya-karya sastera ini. Melalui teknologi ini juga menjadi sumber pendidikan yang jelas memudahkan para pengajar dalam menyampaikan kesusasteraan di dalam kelas dan institusi pendidikan. Pelajar dapat membaca segala karya-karya sastera dengan mudah seperti puisi tradisional, pantun, sajak dan sebagainya.

Kini juga terdapat banyak laman sesawang dan aplikasi yang menjadi tempat kesusasteraan diperlihatkan dan dihidangkan terus kepada masyarakat. Dengan cara ini akan menarik minat anak-anak muda dalam membaca dan mendengar hasil kesusasteraan ini. Hal ini juga, akan membebaskan lagi masyarakat untuk terus berkarya dengan teknologi yang sedia ada ini agar boleh menarik pembaca luar untuk mengkritik dan membaca karya-karya sastera ini. Melalui aplikasi yang disediakan yang memuatkan karya-karya sastera ini akan disediakan ruangan bagi pembaca memberi kritikan agar pengkarya boleh membaiki dan melakukan penulisan yang lebih bermutu dan mencapai keunggulan sebuah teks.

Evolusi dalam teknologi yang mempelbagaikan lagi cara kesusasteraan Melayu disampaikan menjadikan kesusasteraan itu sangat menarik dan kesusasteraan akan terus diingat walaupun media yang digunakan berlaku perubahan yang sangat drastik terutama pada tahun 2020. Dengan usaha ini kita dapat memperlihatkan keindahan bahasa kesusasteraan Melayu di negara kita kepada dunia luar agar dunia sastera ini akan terus berkembang dan digunakan sebaik-baiknya.

1.3 PERNYATAAN MASALAH

Permasalahan kajian yang dapat dilihat dalam kajian ini adalah perubahan yang berlaku dalam penyampaian kesusasteraan itu sendiri. Kurangnya pengumpulan data secara sistematik berkenaan perubahan dalam penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi. Menurut Lawren Gara (2021) menerusi perubahan zaman yang terus berlaku yang kian dipenuhi dengan teknologi, yang menyebabkan bahan-bahan yang dianggap tradisional atau “lama” akan dilupuskan dan akan beralih ke fasa baharu jadi bagi melihat evolusi tersebut kajian perlu dilakukan agar masyarakat dapat melihat kesusasteraan di Malaysia terus berkembang tetapi kajian berkaitan evolusi penyampaian kesusasteraan masih kurang dilakukan. Kini, kesusasteraan dan teknologi berkait rapat kerana mengikut peredaran masa yang membuatkan kesusasteraan harus disebar dengan teknologi agar tidak hilang dek zaman. Berdasarkan permasalahan ini, dapat dilihat terdapat perbandingan dari tahun 2000 hingga tahun 2020 kepada cara penyampaian

kesusasteraan kepada masyarakat berdasarkan kajian-kajian lepas yang dilakukan sebelum ini.

Permasalahan di dalam kajian ini adalah untuk mengenal pasti media teknologi yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan. Menurut Madiawati Mamat (2015) dengan tajuk jurnalnya iaitu "*Mencari Kearifan Tempatan dari Teks ke Multimedia : Analisis Siri Sang Kancil*" jelas dapat dilihat cerita rakyat telah divisualkan dengan memperlihatkan penulisan karya kesusasteraan Melayu telah berlakunya evolusi dari teks ke medium lain. Di dalam jurnal ini juga menjelaskan bahawa akan sentiasa berlakunya perubahan teks karya sastera ke medium-medium lain. Sebagai contoh cerita rakyat iaitu Sang Kancil telah menjadi siri animasi yang menarik dipertontonkan kepada masyarakat tidak mengira usia. Jelas dilihat, pada tahun ke tahun perubahan dan evolusi terus berlaku agar kesusasteraan melayu ini terus dilihat dan diketahui masyarakat kini. Seterusnya, kesusasteraan dan teknologi ini berkait agar seiring dengan perubahan yang berlaku dan terdapat pelbagai media yang digunakan yang menjadi permasalahannya serta bagaimana teknologi ini digunakan bagi menyampaikan kesusasteraan dari segi pembelajaran atau kepada masyarakat. Oleh itu, pengkaji ingin mengenal pasti bagaimana teknologi digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu.

Selain itu, tajuk kajian ini dipilih iaitu tentang evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020: satu tinjauan pendekatan PRISMA adalah bagi memfokuskan karya dari tahun 2000 hingga tahun 2020 sahaja kerana teknologi baru meresap masuk ke negara kita sekitar tahun 2000 hingga tahun 2020 untuk dibataskan kerana kajian ini memakan masa dua hingga tiga bulan. Justeru itu, kajian ini dibataskan agar dapat disempurnakan dalam masa yang ditetapkan dan mengetahui lebih dalam lagi tentang perubahan yang berlaku pada setiap tahun dalam menyampaikan kesusasteraan dan media teknologi yang digunakan dan bagaimana media tersebut berfungsi dan teknologi itu digunakan dan sampai dalam segi pendidikan dan kepada masyarakat kini.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

Pada umumnya, kajian ini terdapat beberapa persoalan kajian dan kajian ini bertujuan untuk menjawab dua persoalan utama.

Antaranya ialah :

- Apakah media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik SLR menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020?
- Apakah jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu?

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Pada umumnya, kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh manakah perubahan yang berlaku dalam menyampaikan kesusasteraan dan pelbagai media yang digunakan kerana kesusasteraan itu sendiri cukup luas seperti di dalam kesusasteraan Melayu juga terdapat beberapa genre sastera seperti puisi, sajak, prosa moden dan prosa tradisional. Kajian ini bertujuan untuk mencapai dua objektif utama.

Antaranya ialah :

- Mengkategorikan media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik SLR menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020.
- Mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu.

1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Antara kepentingan kajian adalah bagi menjelaskan lagi bahawa karya sastera atau kesusasteraan Melayu itu sendiri luas dan mempunyai pelbagai seperti pantun, syair dan sajak yang menjadi teguran yang sering dibuat melalui karya-karya sastera kepada masyarakat.

1.6.1 MASYARAKAT

Kajian ini bertujuan untuk mendokumentasi, mendidik dan memberi pengajaran kepada masyarakat. Kesusasteraan ini mempunyai ciri-ciri yang menarik dan melalui kesusasteraan ini dapat membentuk masyarakat yang lebih bertamadun bukan hanya dari sikap sahaja tetapi kehidupan yang harmoni. Penulisan kesusasteraan telah didigitalkan dan divisualkan. Sebagai contoh, dahulu jika ingin menikmati puisi tradisional harus membaca tetapi kini hanya menggunakan media-media teknologi yang semakin berkembang kita dapat menikmati sastera dengan mudah. Menurut Madiawati Mamat (2021) di dalam jurnalnya "*Buku Audio Sastera Sebagai Alternatif Pembacaan Karya Sastera dalam Era Digital*" menyatakan bahawa "*Audiobook*" antara salah satu media teknologi yang menjadi medium cerita rakyat yang dirakamkan menggunakan suara. Selain itu, kesusasteraan Melayu ini juga meluaskan bahasa pada masyarakat melalui media-media yang semakin banyak perubahan dan peningkatan dapat menarik minat masyarakat untuk terus mengikuti peningkatan cara penyampaian kesusasteraan. Sastera tidak akan mati dan terus berkembangnya teknologi. Seterusnya, selagi masyarakat mahukan karya sastera selagi itu sastera itu akan terus hidup dan berkembang. Selagi teknologi terus berkembang kesusasteraan itu sendiri akan terus kekal hidup dan penghasilannya akan berterusan dan ada yang menikmatinya. Sebagai contoh, medium teknologi yang sedang diguna pakai iaitu AI juga telah digunakan dalam penyampai kesusasteraan teknologi yang memindahkan kebijaksanaan manusia kepada mesin. Oleh sebab itu, evolusi ini boleh menyemarakkan industri sastera dan karya asli dan memudahkan sistem pencarian karya kesusasteraan Melayu dan menjadi sumber utama kepada masyarakat.

1.6.2 PENDIDIKAN

Jelas bahawa kesusasteraan itu sendiri adalah alat pengajar dengan adanya kemajuan teknologi di negara kita menjadikan kesusasteraan di dalam pendidikan lebih mudah untuk pengajar dan para pendidik. Kemajuan kesusasteraan ini membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat disesuaikan dengan gaya pembelajaran terkini yang semakin moden yang disebabkan oleh evolusi yang berlaku. Ini dapat mempelbagaikan lagi cara pengajaran kepada pelajar dengan teknologi yang sedia ada. Perkara ini akan menarik minat pelajar dan terlahir rasa ingin mendalami kesusasteraan Melayu dengan melihat dan membaca karya-karya kesusasteraan yang dihasilkan oleh sasterawan negara kita atau para pengkarya yang ada di negara kita. Diharapkan kesusasteraan Melayu ini terus berkembang dan mempunyai penerus kesusasteraan Melayu di negara kita dari golongan muda.

1.7 BATASAN KAJIAN

Kajian ini dibataskan beberapa tahun sahaja iaitu pada tahun 2000 hingga tahun 2020 bagi melihat evolusi atau perubahan yang berlaku dalam menyampaikan kesusasteraan kerana terdapat banyak saluran seperti media-media yang digunakan untuk menyampaikan kesusasteraan itu sendiri.

Selain itu, kajian ini dibataskan kerana bagi memfokuskan karya dari tahun 2000 hingga tahun 2020 sahaja kerana teknologi baru meresap masuk ke negara kita sekitar tahun 2000 hingga tahun 2020. Media teknologi menjadikan kesusasteraan itu sendiri diperkembangkan mengikut teknologi yang pelbagai kini. Sebagai contoh, karya-karya puisi sasterawan telah banyak dilakukan filem pendek. Hal ini telah banyak dilakukan dalam pengajian peringkat universiti bagi melakukan adaptasi jelas dilihat media teknologi digunakan bagi menarik minat pelajar untuk mengenali dan membaca karya-karya sasterawan negara kita agar tidak lapuk dek zaman. Kesusasteraan ini juga sentiasa berkembang kerana media teknologi terus digunakan dan pelbagai bentuk evolusi terus berlaku dalam penambahbaikan kesusasteraan itu sendiri.

Seterusnya, kajian ini dibataskan kerana kajian ini memakan masa dua hingga tiga bulan. Oleh sebab itu, dibataskan agar kajian ini dapat disempurnakan dalam masa yang ditetapkan dan mengetahui lebih dalam lagi tentang perubahan yang berlaku pada setiap tahun dalam menyampaikan kesusasteraan dan media teknologi yang digunakan dan bagaimana media tersebut berfungsi dan teknologi itu digunakan dan sampai dalam segi pendidikan dan kepada masyarakat kini.

1.8 DEFINISI ISTILAH DAN KONSEP

Istilah dan konsep adalah gambaran tentang sesuatu pemerhatian atau kajian yang dilakukan agar dapat mengenal pasti tujuan kajian dan kajian dapat dilakukan secara tersusun dan rapi. Mana Sikana (2015), telah menjelaskan bahawa kajian yang dilakukan merupakan latihan dan asas bagi individu yang intelektual. Definisi istilah dan konsep juga konsep yang perlu diberikan penjelasan yang digunakan dalam penyelidikan dan istilah penting yang terkandung dalam kajian ini seperti:

1.8.1 EVOLUSI

Menurut Endah Murniaseh (2022) evolusi adalah corak perubahan yang berlaku dalam masa tertentu dan memerlukan jangka waktu yang panjang. Evolusi biasanya berlaku kerana wujudnya permintaan dari masyarakat atau perkara yang berkaitan yang memerlukan perubahan itu terjadi. Evolusi ini juga terjadi sebabkan bagi memenuhi keperluan perubahan dari semasa ke semasa yang semakin maju dengan adanya teknologi yang menjadi salah satu sebab evolusi itu berlaku. Evolusi juga biasanya mempunyai strategik yang menyebabkan perubahan itu sentiasa berlaku kerana adanya pihak yang menginginkan perubahan itu berlaku atau "*agen of change*". Menurut Hasyuda Abadi (2013) di dalam jurnalnya "*Kesan Budaya Dan Bahasa Dalam Sastera Siber*" menjelaskan bahawa dari tahun ke tahun pasti terjadinya perkembangan baru atau evolusi yang telah merubah. Kesusasteraan dapat disampaikan melalui platform yang berbeza iaitu melalui teknologi yang sentiasa berubah-berubah dan pasti akan mempunyai saluran baru untuk disampaikan. Karya kesusasteraan juga dihasilkan mengikut kesesuaian perubahan media teknologi itu yang disebut sebagai evolusi di dalam dunia kesusasteraan.

1.8.2 KESUSASTERAAN

Kesusasteraan adalah perkataan yang diambil dari bahasa castra yang disebut sebagai syastra yang merupakan kitab suci. Sastera juga memberi makna seni di dalam sastera dan seni dari segi bahasa yang secara dasarnya persuratan dan kesusasteraan juga membawa maksud kesusasteraan sesuatu yang indah dan halus dalam penggunaan bahasa. Selain itu, menurut Hashim Awang (1987) yang membicarakan tentang definisi kesusasteraan ini sebagai ciptaan seni yang disampaikan melalui pertuturan iaitu sastera lisan dan juga melalui tulisan yang menggunakan gaya penulisan yang indah. Kesusasteraan juga memiliki ciri-ciri yang mencapai keindahan dalam karya-karya yang dihasilkan. Sastera juga dikategorikan sebagai sesuatu yang memiliki unsur-unsur cereka yang disampaikan melalui pelbagai perkataan dan bahasa.

1.8.3 TEKNOLOGI

Teknologi merupakan sesuatu cara teknikal yang diguna pakai oleh manusia bagi mempertingkatkan lagi tahap persekitaran mereka. Teknologi juga adalah pengetahuan dalam penggunaan mesin-mesin dan alat-alat teknologi yang dicipta bagi memudahkan dan membuat setiap pekerjaan dapat dilakukan dengan pantas dan cekap. Pengetahuan manusia digunakan bagi menghasilkan teknologi yang membuat hidup manusia lebih baik dan semakin maju. Teknologi juga diistilahkan sesuatu yang berkait rapat dengan gadget dan rekaan dan memerlukan prinsip sains dilakukan juga proses terkini. Selain itu, teknologi itu akan sentiasa berubah apabila pengetahuan manusia secara teknikal berubah jadi teknologi juga akan berubah bagi menghasilkan produk yang dikehendaki bagi memudahkan kehidupan harian manusia. Seterusnya, teknologi menjadi keperluan kepada manusia kerana teknologi juga dikaitkan dengan perkara baru atau lebih baik yang membawa perubahan yang jelas.

KELANTAN

1.8.4 SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)

Systematic Literature Review adalah pendekatan berkaedah dan komprehensif untuk mengenal pasti, menilai dan meringkaskan penyelidikan dan bukti sedia ada mengenai topik atau persoalan kajian tertentu. Ia merupakan satu bentuk kajian literatur yang ketat yang mengikut protokol yang telah ditetapkan dan set kriteria untuk memastikan proses semakan tidak berat sebelah dan telus.

1.8.5 PENDEKATAN PRISMA

Dalam *Systematic Literature Reviews* (SLR) terdapat pendekatan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang digunakan untuk memastikan ketekalan metodologi dan kualiti. Ia melibatkan langkah-langkah seperti penggubalan persoalan kajian, reka bentuk protokol penyelidikan, pengenalpastian sumber maklumat, pemilihan kajian, pengekstrakan data, penilaian dan sintesis penemuan. Pendekatan PRISMA membantu memastikan ketelusan, kebolehulangan dan kesahihan dalam penyediaan ulasan literatur yang sistematik. PRISMA memberi tumpuan kepada cara pengkaji boleh memastikan pelaporan yang telus dan lengkap bagi ulasan sistematik dan analisis meta. Ia tidak menangani secara langsung atau secara terperinci pengendalian semakan sistematik.

1.9 ORGANISASI KAJIAN

Organisasi kajian merupakan ringkasan berkenaan kajian yang dilakukan pada setiap bab. Rangkuman keseluruhan kajian ini terdiri daripada lima bab sahaja. Kandungan aspek daripada setiap bab ini adalah berbeza.

1.9.1 Bab Satu

Bab ini merupakan bahagian pendahuluan. Aspek-aspek yang dibincangkan adalah pengenalan, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, kepentingan kajian, batasan kajian, definisi evolusi, definisi kesusasteraan, definisi teknologi, definisi *systematic literature review* (SLR), organisasi kajian dan penutup. Bahagian ini merupakan penerangan keseluruhan kajian.

1.9.2 Bab Dua

Bab ini adalah kajian berkenaan sorotan kajian lepas. Pada bab dua ini, pengkaji akan melibatkan proses membaca dan penelitian terhadap kajian-kajian terdahulu yang telah dijayakan oleh para sarjana lepas. Proses tersebut dijalankan bertujuan untuk melihat sama ada kajian ini pernah dijalankan oleh para sarjana lepas atau sebaliknya. Seterusnya, pengkaji turut menjadikan kajian-kajian terdahulu sebagai sumber rujukan bagi membolehkan pengkaji memahami kajian evolusi yang ingin dikaji. Bahkan, pengkaji telah memilih beberapa kajian lepas yang bersesuaian atau berkaitan dengan pemilihan tajuk kajian iaitu evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi.

1.9.3 Bab Tiga

Bab tiga pula merujuk kepada perbincangan tentang metodologi kajian. Bahagian ini pengkaji telah menetapkan kaedah yang perlu dijalankan dalam menjayakan kajian ini. Pengkaji menjelaskan kaedah yang digunakan yang mana terdiri daripada kajian lepas komprehensif iaitu menggunakan sumber Internet dan kaedah perpustakaan. Kajian ini juga menggunakan teknik *Systematic Literature*

Review (SLR). Metodologi kajian ini penting dalam menghasilkan sebuah kajian secara teratur dan kemas.

1.9.4 Bab Empat

Bab keempat pengkaji telah mengkategorikan media teknologi menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020 yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) pendekatan PRISMA. Penelitian dan analisis dibataskan dengan mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu. Bab ini juga dapat melihat sejauh manakah perubahan yang berlaku dalam menyampaikan kesusasteraan dan pelbagai media yang digunakan kerana kesusasteraan itu sendiri cukup luas seperti di dalam kesusasteraan Melayu.

1.9.5 Bab Lima

Bab kelima adalah bab terakhir di dalam kajian iaitu kesimpulan yang merangkumi beberapa sub topik iaitu rumusan kajian, implikasi kajian dan cadangan pengkaji. Oleh itu, bab ini akan mengulas pandangan pengkaji secara menyeluruh daripada hasil analisis kajian bagi memberi kefahaman secara umum.

1.10 KESIMPULAN

Kesimpulannya, kajian ini menyentuh berkenaan dokumentasi evolusi teknologi dalam menyampaikan kesusasteraan menggunakan teknologi. Melalui evolusi yang berlaku menyebabkan cara penyampaian kesusasteraan terus berubah bagi selaras dengan perubahan teknologi yang berlaku. Hal ini demikian, menyebabkan perkara positif terus berlaku dalam dunia kesusasteraan kerana karya-karya lama dapat dipersembahkan lagi kepada generasi seterusnya menggunakan teknologi yang dihasilkan. Ini dapat menarik minat masyarakat untuk terus mengikuti peningkatan cara penyampaian kesusasteraan. Sastera tidak akan mati walaupun teknologi terus berkembang. Seterusnya, bahagian-bahagian di atas merupakan aspek yang akan dibincang dan dikaji serta menjadi landasan kepada satu perbincangan untuk bab-bab seterusnya. Oleh itu, pengkaji berharap agar dapat menjalankan kajian ini sebaik mungkin bagi mencapai objektif kajian dalam memastikan kajian ini dapat berjalan dengan lancar.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 PENGENALAN

Pada bahagian bab dua ini, pengkaji melakukan penelitian terhadap artikel atau kajian terdahulu yang telah dilakukan oleh pengkaji atau para sarjana lepas. Kajian literatur merupakan kajian sistematik bagi mempelajari permasalahan kajian yang dijalankan. Pengkaji melaksanakan proses penelitian ini bertujuan bagi melihat sama ada kajian tentang evolusi dalam menyampaikan kesusasteraan menggunakan teknologi ini pernah dilaksanakan oleh pengkaji lepas atau masih wujud kelompongan dalam kajian tersebut. Kajian-kajian lepas merupakan kajian mengenai tokoh yang berkaitan, jenis teknologi yang wujud di Malaysia, kemajuan teknologi yang berlaku, dan kepentingan teknologi sastera kepada masyarakat dan pendidikan. Setelah pengumpulan data dan sorotan kajian lepas dilakukan, pengkaji mendapati bahawa ada beberapa kajian yang hampir sama dan kajian yang berbeza berkaitan teknologi kesusasteraan yang telah dibuat sebelum ini.

2.2 KAJIAN BERKAITAN TOKOH

Terdapat satu kajian yang dibuat oleh Azmi Rahman pada tahun 2011 di dalam jurnal iaitu Berkarya di Alam Siber: Jaringan Ilmu Tanpa Sempadan. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam teknologi sastera. Pengkaji menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Hasil dapatan kajian beliau telah membuktikan bahawa e-sastera.com muncul sejak 2002 dengan nama asalnya CommunityZero yang diasaskan oleh Wan Abu Bakar Bin Wan Abas atau nama penanya Dr. Irwan. Dr. Irwan telah mencipta ruang e-sastera.com atau di e-sasterawan.net bertujuan supaya para penulis dapat berkarya seperti menulis karya kreatif; sajak, sajak jenaka, puisi Melayu tradisional, pantun, soneta, ulasan dan kritikan sastera, dan cerpen, drama, novel, bicara karya sastera. Terdapat perbezaan yang

ditonjolkan di dalam kajian ini antaranya jurnal ini sememangnya memfokuskan kepada era teknologi dan globalisasi yang telah mengubah cara dan gaya berinteraksi serta menyebarkan agar dapat mewujudkan jaringan ilmu kepada masyarakat manakala pengkaji memfokuskan kepada medium untuk menyebarkan kesusasteraan Melayu.

Selain itu, terdapat kajian lain yang dilakukan oleh Tengku Intan Marlina dan Madiawati Mamat pada tahun 2017 di dalam jurnal iaitu Program Kesusasteraan Melayu di Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya: Pelaksanaan dan Cabaran. Objektif kajian ini adalah membincangkan tentang pelaksanaan dan cabaran dalam tiga kursus Kesusasteraan Melayu di Jabatan Kesusasteraan Melayu, Universiti Malaya yang ditawarkan dengan mengambil kira keperluan semasa para pelajar. Kaedah kajian yang digunakan di dalam kajian ini adalah berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas yang berkaitan dengan kursus Kesusasteraan Melayu yang berkaitan dengan tiga kursus yang ditawarkan oleh Jabatan Kesusasteraan Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya. Dapatan kajian bagi pengasas laman e-sastera, iaitu Wan Abu Bakar Wan Abas menjelaskan bahawa karya siber ialah karya yang diterbitkan di internet. Definisi karya siber harus merangkumi bentuk karya moden yang mengintegrasikan ciri-ciri multimedia seperti teks, warna, grafik, animasi, dan bunyi atau bersifat interaktif yang mampu memberi tindak balas terhadap rangsangan "pembaca" serta dikomposisikan dengan memanfaatkan sistem pautan internet. Jurnal ini telah mempunyai perbezaan iaitu jurnal ini mengkaji tentang penjelasan pengasas e-sastera berkaitan e-sastera manakala pengkaji lebih memfokuskan kepada cara penyampaian sastera menggunakan medium yang wujud dari tahun 2000 hingga tahun 2020.

Selain itu juga, kajian yang dilakukan oleh Irwan Abu Bakar pada tahun 2004 melalui jurnal iaitu Masa Depan Sastera Dalam E-Sastera. Objektif kajian ini adalah bagi mengenal pasti bentuk sastera pada masa hadapan dan menganalisis cabaran yang dihadapi oleh penulis dan ekosistem sastera. Kaedah kajian yang digunakan adalah kaedah kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian yang didapati melalui jurnal ini adalah laman web Sastera2u.com, yang diasas oleh Wan Abu Bakar Wan Abas menjelaskan

berkenaan dengan sejarah perkembangan dan pembangunan majalah elektronik tersebut secara terperinci. Sehingga kini, terdapat laman ruangan dalam web tersebut yang meliputi ruangan seksyen, dinding, buku, blog, forum, berita, mengenai dan hubungi. Bahagian yang menjadi tumpuan dalam pengajaran dan pembelajaran kursus ini ialah ruangan seksyen yang mengandungi 41 bahagian perbincangan karya sastera dan aktiviti-aktiviti penulis. Perbezaan yang diperolehi daripada jurnal ini adalah jurnal ini memfokuskan tentang dunia akan dikuasai oleh teknologi maklumat yang ditandai oleh mesin pembelajaran dan kecerdasan buatan untuk tujuan automasi-teknologi maklumat mampu menjadi sarana dan wahana untuk berkarya, mempromosikan karya sastera, serta menyebarkan karya sastera manakala pengkaji mengkaji berkaitan medium yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu.

Selanjutnya, Mohd. Dahri telah melakukan kajian pada tahun 2009 di dalam kajiannya yang bertajuk Sastera Siber Sebagai Wadah Alternatif. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti perkembangan sastera dalam dunia teknologi maklumat. Selain itu, kajian ini menggunakan kaedah kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian perkembangan yang berlaku dalam teknologi dan temu bual dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian yang didapati adalah Wan Abu Bakar Wan Abas menjadikan laman sesawang iaitu e-sastera itu sebagai satu tempat dalam usaha menghasilkan karya-karya sastera yang bermutu pada abad ini. Perbezaan yang dapat dilihat pengkaji memfokuskan kajian berkaitan medium yang digunakan bagi penyampaian sastera manakala melalui kajian ini memfokuskan kepada laman e-sastera yang menjadi ruang bagi pengkarya berkarya dan menjadi tempat hasil karya dibedah secara langsung.

Seterusnya, Irwan Abu Bakar pada tahun 2006 di dalam kajiannya iaitu Sastera Elektronik di Malaysia dan Penerimaannya. Objektif bagi kajian ini adalah mengenal pasti ciri-ciri utama karya siber dan menganalisis perkembangan sastera siber. Kajian ini menggunakan kaedah berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas. Dapatan kajian mendapati Irwan Abu Bakar menjelaskan bahawa sastera elektronik kerap dirujuk sebagai e-sastera yang digunakan sebagai nama khas untuk merujuk kepada sebuah gerakan sastera siber di Malaysia yang menjadi medan

penulisan dan berkarya. Justeru itu, dapat dilihat perbezaan yang didapati adalah kajian ini memperlihatkan kebolehcapaian dan tahap penyebarluasan karya siber tanpa batas manakala kajian manakala pengkaji mengkaji berkaitan evolusi teknologi medium penyampaian sastera yang berlaku dari tahun 2000 hingga tahun 2020.

Terdapat juga kajian yang dilakukan oleh Irwan Abu Bakar pada tahun 2016 di dalam jurnal iaitu Alam Siber Sebagai Medium Baharu Sastera. Objektif kajian ini mengenal pasti manfaat berkarya di alam siber. Dapatan kajian yang didapati adalah sastera siber merupakan medan komunikasi yang langsung, cekap, dan cepat antara penulis sesama penulis dan khalayak. Mutu karya sastera siber yang baik memiliki ciri-ciri tambahan untuk meningkatkan mutunya. Melalui jurnal ini terdapat perbezaan dengan kajian yang sedang dikaji iaitu jurnal ini menjelaskan tentang manfaat berkarya melalui Internet memberi peluang untuk pengkarya terus berkarya dan karya dapat dibaca oleh seluruh dunia dan bila-bila masa sahaja manakala pengkaji mengkaji berkaitan perubahan medium teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu .

Seterusnya, kajian yang dilakukan oleh Maznida Mahadi dan Tengku Intan pada tahun 2019 di dalam jurnal mereka yang bertajuk Tema Kepentingan Kepelbagaian Gadget dan Komunikasi Digital. Objektif bagi kajian ini adalah mengenal pasti karya yang telah diterbitkan secara atas talian dan menganalisis penerimaan masyarakat. Kajian ini menggunakan kaedah analisis teks yang dilakukan terhadap beberapa buah cerpen media baru yang telah memenangi Hadiah Sastera Kumpulan Utusan 2017. Dapatan kajian yang didapati melalui jurnal ini adalah Wan Abu Bakar Wan Abas menjelaskan bahawa penerimaan masyarakat Internet terhadap karya sastera media baru tidak boleh disangkal lagi. Keterbukaan Internet memberi impak besar kepada kehidupan manusia serta mengubah gaya hidup secara keseluruhan iaitu daripada komuniti sosial kepada komuniti maya. Perbezaan yang boleh didapati pengkaji memfokuskan berkaitan medium teknologi yang terus berubah di dunia kesusasteraan Melayu manakala jurnal ini lebih memfokuskan kepada e-cerpen yang telah diterbitkan secara atas talian yang memudahkan pembaca membaca di mana sahaja.

Di samping itu, Hasimah Harun dengan tajuk kajiannya E-Sastera Pendidikan Dalam Negara pada tahun 2016. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti keberkesanan e-sastera dalam pendidikan di Malaysia. Kajian ini menggunakan kaedah yang berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas berkaitan. Dapatan kajian mendapati Wan Abu Bakar menjelaskan bahawa tradisi mengkomposisikan sajak siber berbentuk multimedia dengan menggunakan pautan Internet telah dimulakan di majalah elektronik sastera, e-sastera.com sejak 2002 lagi. Perbezaan yang boleh didapati adalah jurnal ini memfokuskan kepada keberkesanan e-sastera itu sendiri sebagai kaedah baru dalam pendidikan di Malaysia manakala pengkaji memfokuskan kajian terhadap medium-medium teknologi dalam kesusasteraan Melayu.

Seterusnya, terdapat juga kajian yang dilakukan oleh Mohd Fudzail pada tahun 2011 di dalam kajian beliau iaitu Sastera Dalam Dunia Siber. Objektif bagi kajian ini adalah menganalisis perubahan sastera siber yang berlaku dan mengenal pasti kepentingan teknologi kepada masyarakat. Kajian ini menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen. Dapatan kajian mendapati Irwan Abu Bakar menyatakan bahawa perubahan yang melanda dunia sejagat dengan merebaknya teknologi maklumat (IT) terutama Internet adalah satu revolusi. Revolusi yang melebarkan pengaruh IT dalam kehidupan manusia seluruhnya. Perbezaan jurnal ini adalah jurnal ini memfokuskan kepada pengaruh IT kepada masyarakat yang membawa perubahan yang besar dalam kehidupan seharian manakala pengkaji memperlihatkan perubahan yang berlaku dalam dunia kesusasteraan Melayu dengan wujudnya teknologi baharu.

Selanjutnya, kajian yang dilakukan oleh Mohd Fudzail pada tahun 2009 dengan jurnal iaitu Bahasa Melayu dan Pemanfaatan Teknologi. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti dan mengkaji pembinaan dan pengembangan sistem Bahasa Melayu menggunakan teknologi. Kaedah yang telah digunakan di dalam kajian ini adalah kaedah berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas yang berkaitan. Dapatan kajian yang didapati melalui kajian ini adalah teknologi komputer menjadi pemangkin dalam pelbagai dunia usaha, badan pelaksanaan bahasa dan ahli bahasa tidak mahu ketinggalan di belakang dalam memanfaatkan teknologi moden ini bagi

memasyarakatkan bahasa melalui “Teknologi Bahasa Manusia” Wan Abu Bakar telah menjelaskan perkara tersebut. Perbezaan kajian ini adalah untuk melihat penggunaan teknologi dalam membantu mengembangkan sistem tulisan dalam Bahasa Melayu manakala pengkaji menjelaskan tentang medium-medium teknologi yang membantu dalam penyampaian sastera Melayu .

2.3 KAJIAN SARJANA LAIN MENGENAI TEKNOLOGI PILIHAN

Terdapat kajian yang dibuat oleh Madiawati Mamat dan Tengku Intan Marlina pada tahun 2021 menjelaskan tentang Buku Audio di dalam kajian beliau iaitu Buku Audio Sastera Sebagai Alternatif Pembacaan Karya Sastera Dalam Era Digital. Objektif kajian ini bagi mengenal pasti dan membincangkan sejarah dan perkembangan buku audio sastera di Malaysia. Selain itu, kajian ini bertujuan untuk menganalisis kepentingan buku audio dalam era digital. Kajian yang menggunakan kaedah analisis teks dengan meneliti kajian-kajian lepas. Kajian ini menjelaskan bahawa peredaran zaman yang menuju ke arah penggunaan teknologi secara menyeluruh dan buku audio menjadi salah satu alternatif yang baik dalam mengekalkan dan menyemai amalan suka membaca. Buku audio juga boleh diakses dimana-mana sahaja yang dapat memudahkan pengguna untuk menikmati karya sastera. Perbezaan yang boleh didapati pengkaji memfokuskan kepada evolusi yang berlaku dalam teknologi manakala di dalam jurnal ini adalah berkaitan dengan keberadaan buku audio sastera dalam pasaran yang menggunakan media digital dapat mempelbagaikan kaedah pembacaan dan penelitian karya sastera.

Dalam pada itu, kajian lain yang dilakukan oleh Chew Fong Peng pada tahun 2006 yang membincangkan tentang sastera teknologi yang wujud di Malaysia di dalam jurnal iaitu Isu-isu Perkembangan Sastera Siber di Malaysia. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti isu-isu sastera siber dan menganalisis teknologi yang wujud di Malaysia. Pengkaji menggunakan kuantitatif ialah daripada hasil kaedah soal selidik serta data kualitatif daripada hasil temu bual. Data-data ini dipungut melalui soal selidik 52 orang pelajar kursus bacaan dan kesusasteraan awal kanak-kanak dalam melaksanakan kajian ini. Di dalam kajian ini pengkaji menjelaskan karya e-sastera memberikan “suara” dan struktur baru dalam pengucapan sastera. Salah satu teknologi yang diperkenalkan

adalah KaryaNet DBP dan laman sastera ini memuatkan empat genre sastera yang terdiri pantun, novel, puisi dan cerpen. Perbezaan yang dapat dilihat dalam kajian ini adalah bersifat dinamik kerana kemunculan sistem tulisan yang diikuti dengan mesin cetak telah mengubah ciri perkembangan sastera daripada bentuk lisan kepada bentuk tulisan bercetak yang semakin autentik sifatnya dan kandungannya manakala pengkaji mengkaji berkaitan medium teknologi yang wujud dari tahun 2000 hingga tahun 2020.

Seterusnya, melalui kajian yang dilakukan oleh Rahman pada tahun 2006 di dalam jurnal beliau iaitu Masyarakat Filem dan Budaya Menonton. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti kesan penerbitan filem kepada golongan masyarakat. Kaedah kajian yang digunakan adalah kaedah analisis teks dengan meneliti kajian-kajian lepas. Dapatan kajian yang didapati melalui jurnal ini adalah perkembangan ini telah membuatkan sastera lisan industri dipelihara kerana jumlah penonton filem adaptasi karya-karya kesusasteraan khususnya sastera lisan itu masih ada. Pendapat kedua pula, untuk memastikan sesebuah karya sastera lisan itu dipelihara dengan sebaiknya, maka penggiat filem perlulah menghasilkan filem-filem adaptasi yang menggunakan teknik adaptasi yang tidak membuatkan sebuah cerita rakyat itu hilang elemen-elemen utamanya selari dengan ciri sastera rakyat itu sendiri yang membolehkan unsur-unsur baharu ditokok tambah. Perbezaan jurnal ini adalah ia memfokuskan tentang filem yang menjadikan medium sebagai menyatukan pelbagai isu masyarakat dan mentransformasikan pemikiran daripada cambahan idea yang berbeza tetapi untuk dimanfaatkan mesejnya manakala pengkaji mengkaji medium seperti filem dapat membantu dalam penyampaian kesusasteraan Melayu.

Selanjutnya, kajian yang dilakukan oleh Rosmani Omar dan Siti Ezaleila pada tahun 2018 di dalam jurnal Pembangunan Buku Digital Interaktif Kanak-Kanak di Malaysia: Bersediakah Penerbit?. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) telah memberi impak kepada buku kanak-kanak dalam dunia penerbitan. Metodologi kajian ini menggunakan kaedah temu bual mendalam. Temu bual dilakukan dengan pihak pengurusan dari lima buah penerbit terpilih. Dapatan kajian adalah buku digital yang dipasarkan melalui platform dalam talian telah mewarnai ekosistem penerbitan di Malaysia apabila pada tahun 2010,

KarnaDya Solutions Sdn. Bhd. menerbitkan buku digital dalam format ePub dan MOBI untuk dijual dalam pasaran Amazon Kindle, Apple iBooks dan Kobo. Pada tahun 2011, Xentral Methods Sdn. Bhd. telah memulakan latihan pendigitalan dan berusaha mengumpulkan kandungan buku digital daripada penerbit tempatan untuk melaksanakan projek portal digital eSentral. Perbezaan dapat diperolehi menerusi buku digital yang telah berkembang daripada platform yang hanya memaparkan buku bercetak dalam versi digital yang mudah kepada alatan yang kini menyokong pengalaman multimedia dan interaktif yang tinggi manakala pengkaji mengkaji berkaitan perubahan penyampaian sastera melalui teknologi.

Menurut kajian yang dilakukan oleh Nor Hazidah Awang pada tahun 2010 di dalam jurnal iaitu *Buku Vs E-Buku: Transformasi Era Digital*. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti kekurangan dan kelebihan e-buku dan menganalisis faktor e-buku kepada perubahan kaedah mendapat maklumat. Kajian ini menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian yang didapati adalah e-buku mempunyai banyak kelebihan yang memberikan kemudahan kepada pembaca untuk membawanya ke merata tempat tanpa beban yang berat. Terdapat perbezaan jurnal ini membincangkan tentang kelebihan dan kekurangan buku vs e-buku manakala pengkaji membincangkan berkaitan perubahan yang berlaku dari evolusi medium teknologi dalam kesusasteraan Melayu.

Dalam pada itu, terdapat kajian lain yang dilakukan oleh Nasrul Makdis pada tahun 2020 di dalam jurnal iaitu *Penggunaan E-Buku Pada Era Digital*. Objektif kajian ini mengenal pasti kelebihan penggunaan e-buku pada era digital dan menganalisis implikasi penggunaan e-buku pada era digital terhadap kehidupan manusia. Kaedah yang digunakan adalah berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas. Dapatan kajian yang boleh didapati adalah dengan perkembangan teknologi yang terus berlaku e-buku memberi banyak kelebihan dan kemudahan dalam kehidupan seharian kerana mudah untuk mendapat maklumat secara efisien. Di dalam jurnal ini terdapat perbezaan iaitu menjelaskan implikasi dalam penggunaan e-buku pada era

digital terhadap kehidupan seharian manakala pengkaji memperlihatkan evolusi teknologi yang berlaku dalam penyampaian sastera.

Kajian yang dilakukan oleh Nur Yuhanis, Rahmah dan Eizan Mat Hussain pada tahun 2016 di dalam kajian mereka yang bertajuk Animasi Cerita Bangsawan Puteri Saadong: Adaptasi Teks dan Persembahan. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti animasi multimedia dengan mengadaptasi teks dari sastera tradisional dan adaptasi persembahan bangsawan. Kajian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Dapatan kajian yang didapati adalah menunjukkan bahawa animasi merupakan satu medium adaptasi yang sesuai dalam mempersembahkan kandungan lama atau bersejarah untuk dinikmati oleh generasi muda. Kajian ini berbeza dengan kajian yang sedang dilakukan kerana jurnal ini memfokuskan cara membangunkan teks lama kepada animasi manakala pengkaji mengkaji perubahan teknologi yang membantu dalam penyampaian kesusasteraan Melayu menggunakan teknologi.

Pada tahun 2021 terdapat kajian tentang animasi telah dilakukan oleh Tuan Siti Nurul Suhadah, Mohd Firdaus Che Yaacob dan Nur Samsiah di dalam jurnal mereka iaitu Keberkesanan Unsur Watak dan Perwatakan Dalam Cerita Rakyat Dalam Kalangan Kanak-Kanak dan Remaja Melalui Media Animasi. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti dan menganalisis keberkesanan media animasi kepada golongan kanak-kanak melalui cerita rakyat. Jurnal ini telah menggunakan kaedah kepustakaan dan teks. Kajian ini turut menggunakan teori Pengkaedahan Melayu menerusi pendekatan gunaan sebagai deduktif kajian. Dapatan hasil kajian ini membuktikan bahawa media animasi merupakan salah satu medium yang berkesan dan sistematik untuk menjadikan cerita lisan dapat dipopularkan dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Kajian ini berbeza dengan kajian yang sedang dilakukan kerana jurnal ini seberapa berkesannya satu filem animasi yang dihasilkan melalui adaptasi menerusi cerita rakyat tradisional dan untuk mengembalikan warisan cerita rakyat tradisional menggunakan medium teknologi seperti animasi khususnya. Perbezaan yang boleh didapati adalah pengkaji mengkaji tentang evolusi teknologi dalam penyampaian kesusasteraan Melayu manakala jurnal ini melihat keberkesanan media animasi kepada golongan kanak-kanak melalui cerita rakyat .

Ahmad Nizam pada tahun 2014 telah menjalankan kajian yang bertajuk Animasi Cerita Rakyat Melayu Transformasi Simbolik Narasi Verbal Ke Visual Naratif. Objektif kajian ini adalah menganalisis cerita setempat dalam bentuk animasi cerita rakyat sesuai dengan konteks kebudayaan dan masyarakat Malaysia. Kajian ini menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian mendapati industri animasi melalui pengolahan dan adaptasi cerita hikayat legenda tradisi akan memainkan peranan yang besar dalam bidang pendidikan dan hiburan. Sebagai contoh, animasi yang diadaptasi dari kesusasteraan Melayu klasik dan rangkaian animasi pendek 'Hikayat Sang Kancil'. Perbezaan pada kajian ini adalah kajian ini melihat kepada perubahan cara penyampaian cerita rakyat daripada teks lama kepada animasi manakala pengkaji melihat kepada evolusi medium teknologi yang digunakan dalam penyampaian sastera.

Selanjutnya, Norsaliza pada tahun 2021 dengan kajiannya yang bertajuk Pengurusan Intelek Kanak-Kanak Berdasarkan Prinsip Kepemimpinan Dalam Animasi Upin dan Ipin. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti dimensi yang terdapat dalam Prinsip Kepemimpinan berdasarkan kandungan transkripsi video animasi Upin dan Ipin terpilih dan merumuskan keupayaan kepimpinan menguruskan intelek kanak-kanak dalam transkripsi video animasi Upin dan Ipin terpilih. Kajian ini menggunakan kaedah berbentuk analisis kandungan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas. Dapatan kajian mendapati ketelusan pengamatan dan kebijaksanaan yang dipamerkan oleh tokoh sastera di Malaysia ternyata membentuk satu pendekatan baharu dalam melahirkan dan menzahirkan rangkaian idea yang bernas dan berkeintelektualan. Kemunculan pendekatan baharu ini dilihat telah membawa satu anjakan paradigma dalam dunia kesusasteraan Melayu sekaligus menjadi landasan yang utuh dalam dunia kritikan. Perbezaan pada jurnal ini adalah jurnal ini membincangkan tentang pendekatan baharu dalam kesusasteraan Melayu manakala pengkaji membincangkan evolusi teknologi dalam penyampaian kesusasteraan Melayu.

2.4 KAJIAN SARJANA LAIN TENTANG KEMAJUAN TEKNOLOGI SASTERA

Terdapat satu kajian yang dikaji oleh Rohaya Md Ali pada tahun 2017 di dalam kajiannya bertajuk Sastera Rakyat Dalam Media Digital Sumber Ekonomi Kreatif Negara. Kajian ini dilakukan bertujuan mengenal pasti sastera rakyat dalam media teknologi yang menjadi penjana ekonomi negara. Pengkaji menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Di dalam kajian ini pengkaji menjelaskan bahawa sastera rakyat tidak lagi menggunakan penyampaian secara lisan tetapi dipadatkan dalam bentuk digital yang boleh dimainkan dan dipersembahkan tanpa mengira waktu dan ruang masa. Ini jelas memperlihatkan evolusi teknologi itu berlaku bagi menyusul era teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Perbezaan yang boleh didapati melalui jurnal ini adalah jurnal ini memfokuskan tradisi lisan Melayu telah berkembang menjadi industri kreatif dan menyumbang kepada peningkatan ekonomi melalui pelbagai medium teknologi digital manakala pengkaji hanya memfokuskan kepada perubahan medium teknologi dalam penyampaian kesusasteraan Melayu.

Seterusnya, kajian yang dilakukan oleh Sohaimi Abdul Aziz pada tahun 2010 di dalam jurnal yang bertajuk Sains dan Teknologi Transformasi kepada Kesusasteraan. Di dalam kajian ini beliau ingin mencapai objektif kajian iaitu menganalisis kualiti sastera elektronik sering dibincangkan dan sering dianggap tidak bermutu. Pengkaji menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian. Dapatan kajian mendapati Sains dan teknologi yang saling berhubung kait dengan sastera melalui dua cara iaitu sastera berkaitan dengan Sains dan teknologi melalui cereka Sains apabila gagal dalam menyuarakan dimensi kemanusiaan dalam Sains dan teknologi itu sendiri. Kemudian, Sains dan teknologi telah mentransformasikan sastera melalui genre sastera yang berasaskan teknologi digital seperti sastera hiperteks. Perbezaan yang boleh didapati melalui jurnal ini adalah jurnal ini memfokuskan tentang Sains dan teknologi yang telah mengubah dunia sastera dengan adanya pembacaan karya menggunakan teknologi yang dicipta yang memudahkan masyarakat manakala pengkaji melihat evolusi yang berlaku dalam kesusasteraan Melayu yang menggunakan teknologi.

Selanjutnya, kajian yang dilakukan oleh Azmi Rahman pada tahun 2011 di dalam jurnal iaitu Berkarya di Alam Siber: Jaringan Ilmu Tanpa Sempadan. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam teknologi sastera. Pengkaji menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Hasil dapatan kajian menyatakan bahawa blog, SMS, YouTube, Facebook, dan Twitter merupakan media baru yang muncul dalam era dunia tanpa sempadan. Keakraban warga maya pada media baru telah mengubah cara dan gaya berinteraksi, menyebarkan, mewujudkan jaringan ilmu, melahirkan ramai pensiber (penulis/pengarang siber) dan pemsiber (pembaca siber). Selain itu, penciptaan komputer yang berinternet telah memunculkan karya elektronik; e-Jurnal, e-Akhbar, e-Majalah dan e-Buku. Perbezaan jurnal ini adalah membincangkan tentang teknologi yang sedia ada terutamanya internet, dan mengakses bahan-bahan dari laman blog, audio-video, imej, dan animasi yang merupakan sebuah perpustakaan atau dunia siber ilmu manakala pengkaji memfokuskan bagaimana teknologi digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu.

Di samping itu, kajian yang dilakukan oleh Rohaya Md Ali dan Phat a/l Awang Deng pada tahun 2018 di dalam jurnal Proses Kreatif Dalam Media Digital. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti aspek kepopularan sesebuah karya dalam media digital. Penelitian ini menggunakan kaedah analisis kandungan teks yang menggunakan genre cerpen daripada laman sesawang dalam membincangkan struktur karya media digital secara umumnya telah membawa perkembangan baru dalam dunia kesusasteraan tanah air. Dapatan kajian kemudahan dan kecanggihan dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi menyebabkan maklumat diperoleh hanya di hujung jari. Sehubungan itu juga, kewujudan karya sastera secara atas talian bukan suatu perkara baru dalam kalangan masyarakat di Malaysia. Terdapat pelbagai jenis karya sastera yang dimuat naik dalam laman web dan blog seperti cerpen, novel, puisi dan sebagainya. Sastera siber merupakan medan alternatif bagi pengkarya dan khalayak sastera untuk menikmati hasil kesusasteraan secara cepat dan mudah. Secara tidak langsung, medan digital ini menjadi kesinambungan berkarya bagi pengkarya baru untuk mengetengahkan karya dalam satu perkampungan global. Di dalam jurnal ini menunjukkan perbezaan dengan kajian yang dilakukan oleh pengkaji iaitu berkaitan evolusi teknologi dalam penyampaian

kesusasteraan Melayu manakala jurnal ini memfokuskan kepada struktur karya media digital yang memungkinkan karya dalam bentuk siber ini mendapat perhatian daripada kalangan pembaca.

Sementara itu, kajian yang dilakukan oleh Romani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila pada tahun 2019 di dalam jurnal *Daripada Cetak Kepada Digital: Rekonstruksi Cerita Rakyat di Malaysia*. Kaedah kajian menggunakan kaedah analisis judul buku melalui portal e-sentral yang mempromosikan buku hasil karya penerbit atau individu tempatan di Malaysia. Objektif kajian bagi kajian ini adalah meneliti bilangan dan bentuk cerita rakyat yang diterbitkan oleh penerbit di Malaysia menerusi buku digital menyelidik judul cerita rakyat yang diterbitkan melalui media tersebut dan menganalisis format yang digunakan oleh penerbit yang menerbitkan cerita rakyat Malaysia melalui buku digital. Dapatan kajian adalah cerita rakyat berkembang daripada bentuk lisan kepada bentuk cetak dan seterusnya memasuki ruang digital untuk memperkaya gaya serta persembahannya bagi memenuhi pelbagai keperluan. Walau bagaimanapun, banyak pakar cerita rakyat di Barat khususnya pada abad ke-20 berasa bimbang pengenalan teknologi moden akan mematikan tradisi sastera rakyat. Namun begitu, sesetengahnya pula menjangkakan sastera rakyat akan lebih maju dan berkembang dalam ruang siber. Perbezaan yang dapat dilihat adalah jurnal ini membincangkan tentang buku digital ini mempunyai elemen interaktif bagi menarik kanak-kanak menghayati perkembangan cerita, membuat pembacaan teks dan meneroka pelbagai aktiviti berkaitan dengan kandungan cerita atau bahan pengajaran dan pembelajaran yang terdapat dalam buku digital manakala pengkaji melihat perubahan medium teknologi dalam kesusasteraan Melayu dalam membantu sastera dapat disampaikan kepada masyarakat.

Selanjutnya, menurut Noor Hazwany Haji Arifin dan Salmah Jan Noor Muhammad pada tahun 2019 menerusi kajian mereka yang bertajuk *Pemikiran dalam Novel Siber Kasih Darmia dari Aspek Teori Estetika Bersepadu*. Terdapat dua objektif yang dipamerkan oleh pengkaji antaranya mengenal pasti nilai estetika melalui pemikiran dalam novel siber yang dipilih iaitu *Kasih Darmia* karya Naniey TJ dan menganalisis nilai estetika melalui pemikiran dalam novel siber *Kasih Darmia* dari aspek teori Estetika Bersepadu. Pengkaji menggunakan kaedah analisis teks yang dilakukan terhadap novel

siber Kasih Darmia. Dapatan kajian dibuktikan bahawa sastera siber mula mendapat tempat oleh kebanyakan pengguna dan juga peminat sastera sebagai medan alternatif untuk meneruskan kesinambungan karya mereka menemui khalayak. Sebagai antara pilihan terbaik dalam berkarya, secara tidak langsung sastera siber bergerak sesuai dengan perkembangan semasa dalam dunia teknologi maklumat yang memungkinkan semua manusia berada dalam satu jaringan. Perbezaan di dalam kajian ini adalah kajian ini memfokuskan kepada novel siber yang mudah diakses oleh pembaca dan menarik minat pembaca dengan wujudnya novel siber manakala pengkaji memfokuskan kepada bahan kesusasteraan dapat diakses menggunakan medium teknologi yang semakin berkembang mengikut tahun.

Fadli Abdullah dan Md Sidin Ahmad Ishak pada tahun 2016 telah menjelaskan di dalam jurnal mereka iaitu yang bertajuk Kesan Perkembangan Teknologi terhadap Industri Penerbitan Buku di Malaysia. Objektif bagi kajian ini adalah mengenal pasti keadaan semasa industri penerbitan buku di Malaysia kesan daripada perkembangan teknologi. Kajian ini bersifat kualitatif dan menggunakan sumber-sumber dokumen yang pelbagai untuk mendapatkan data bagi menjawab objektif kajian. Untuk kajian ini, data-data relevan dikumpulkan dengan menggabungkan sumber-sumber daripada dokumen bertulis dan bukan bertulis. Dapatan kajian yang didapati adalah seiring dengan perkembangan teknologi komputer, perubahan bentuk kandungan media dan bagaimana ia disebarkan kepada khalayak juga turut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Perubahan tersebut berkait rapat dengan perkembangan teknologi, iaitu peralihan bentuk kandungan dan cara ia disebarkan daripada menggunakan sistem berbentuk analog kepada digital. Di dalam jurnal ini terdapatnya perbezaan iaitu jurnal ini mengkaji tentang perkembangan teknologi yang berlaku terhadap penerbitan buku manakala pengkaji melihat perkembangan teknologi dalam kesusasteraan Melayu.

Zuraini Jusoh, Radhiah Said dan Norazlina Mohd Kiram pada tahun 2020 ada menjelaskan tentang perkembangan teknologi yang berlaku di Malaysia di dalam jurnal mereka iaitu Pasaran Kerjaya: Kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi Dalam Kalangan Pelajar Bidang Bahasa Melayu. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti tahap kemahiran pelajar bidang Bahasa dan Linguistik Melayu di Fakulti Bahasa Moden dan

Komunikasi, Universiti Putra Malaysia menggunakan perisian asas komputer. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan menggunakan borang soal selidik yang telah diedarkan kepada pelajar yang mendaftar kursus Multimedia Dalam Bahasa. Dapatan kajian mendapati bahawa Bill Gates iaitu pengasas Microsoft Corporation menyatakan bahawa teknologi membolehkan pengguna memperoleh maklumat melalui hujung jari sahaja. Dengan pesatnya perkembangan kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi pada sepuluh tahun kebelakangan ini melahirkan revolusi informasi yang menjadikan dunia tanpa batas. Internet memainkan peranan penting dalam dunia komunikasi dan maklumat serta digunakan sebagai medium untuk menyampaikan dan memperoleh maklumat. Perbezaan yang terdapat di dalam jurnal ini adalah jurnal ini mengkaji tentang perkembangan teknologi yang berlaku dan memberi impak yang besar kepada pelajar dan cara pembelajaran dilakukan manakala pengkaji memfokuskan kepada evolusi yang berlaku dalam medium penyampaian kesusasteraan.

Seterusnya, Ahmad Rizal pada tahun 2009 telah melakukan kajian tentang animasi iaitu di dalam jurnal beliau yang bertajuk Keberkesanan Animasi Grafik Dalam Kalangan Pelajar Berbeza Gaya Kognitif dan Kebolehan Visualisasi Spatial di Politeknik. Objektif kajian adalah menghasilkan reka bentuk model bagi keberkesanan animasi grafik untuk pelajar berbeza gaya kognitif (FI & FD) dan kebolehan visualisasi spatial. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji adalah kaedah pemerhatian dan soal selidik dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian mendapati dengan perkembangan teknologi komputer dan multimedia terutamanya teknik animasi terkini, desakan penerapannya ke dalam bahan pembelajaran dan proses pengajaran meningkat. Perbezaan jurnal ini menjelaskan bahawa animasi juga berupaya membantu penerapan maklumat ke dalam memori, menarik tumpuan, meningkatkan motivasi, memberi gambaran dinamik dan ilustrasi manakala pengkaji melihat perubahan yang berlaku dalam kesusasteraan dengan berlakunya evolusi terhadap teknologi .

Dalam pada itu, Ani Omar telah melakukan kajian pada tahun 2016 dengan jurnal beliau iaitu Integrasi Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu Mempertingkatkan Keyakinan dan Keberhasilan Guru Semasa Latihan Mengajar. Objektif kajian ini mengenal pasti kaedah pengajaran dan pembelajaran yang diamalkan

oleh guru kesusasteraan Melayu masa kini dan menganalisis integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Melayu bagi mempertingkatkan keyakinan dan keberhasilan guru semasa latihan mengajar. Kajian ini bersifat kualitatif dan menggunakan kaedah analisis teks dan kajian kepustakaan untuk melengkapkan kajian, kaedah lapangan juga dilaksanakan. Dapatan kajian mendapati perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi telah banyak mempengaruhi budaya kehidupan masa kini, dalam bidang pendidikan khususnya, pengaplikasian teknologi ini dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan satu anjakan baharu. Perbezaan yang dapat dilihat jurnal ini membincangkan tentang perkembangan teknologi membantu guru dalam pembelajaran kesusasteraan Melayu manakala pengkaji mengkaji perubahan medium dalam kesusasteraan Melayu.

2.5 KAJIAN BIDANG LAIN TENTANG MASYARAKAT DAN PENDIDIKAN

Terdapat kajian yang dilakukan oleh Noor Hazwany Haji Arifin pada tahun 2016 di dalam kajiannya yang bertajuk Persepsi Masyarakat Terhadap Mutu Maklumat Sastera Siber. Tujuan jurnal ini dilakukan untuk mengenal pasti dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap sastera siber dari aspek mutu maklumat. Di dalam kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif. Data diperoleh melalui kajian lapangan iaitu menerusi pemerhatian dan soal selidik terhadap responden iaitu pengguna laman web e-sastera. Pengkaji mendapati persepsi masyarakat terhadap mutu maklumat laman sastera siber iaitu e-sastera bahawa kebanyakan masyarakat bersetuju e-sastera padat dengan maklumat dan sentiasa ada pembaharuan maklumat lama yang terdapat di dalam e-sastera. Oleh itu, tidak akan membosankan masyarakat dan dapat memberikan satu kelainan jika laman-laman sastera terus memperbaharui kandungan karya yang sedia ada dengan yang lain kerana pengunjung setia laman-laman sastera ini sudah tentunya tidak sabar untuk berkunjung semula bagi mendapat karya-karya baharu. Perbezaan kajian ini dengan kajian yang sedang dilakukan adalah jurnal ini menjelaskan persepsi masyarakat terhadap mutu maklumat laman sastera siber iaitu e-sastera manakala pengkaji mengkaji berkaitan perkembangan teknologi dalam membantu penyampaian sastera Melayu.

Selain itu, jurnal ini dikaji oleh Ghazali Lateh dan Norazzila Shafie pada tahun 2013 di dalam kajiannya *Penerimaan Masyarakat Terhadap Karya Sastera di Media Sosial*. Objektif bagi kajian ini adalah mengenal pasti penerimaan masyarakat terhadap bahan-bahan kesusasteraan yang terdapat dalam media sosial, mengenal pasti bentuk karya sastera yang diminati di media sosial. Metodologi kajian ini adalah kajian kuantitatif deskriptif ringkas dan menggunakan soal selidik yang diedarkan melalui Google Form. Dapatan kajian adalah masyarakat dapat menerima bahan-bahan kesusasteraan kerana masyarakat menyatakan bahawa mereka mempunyai penulis kegemaran dan kebanyakannya masyarakat meminati penulis yang mengungkapkan isu kontemporari. Melalui soal selidik sebanyak 93.3% masyarakat suka membaca karya bersifat santai di laman sosial. Dapat dilihat perbezaan jurnal ini adalah kajian ini mengfokuskan kepada penerimaan masyarakat terhadap karya-karya kesusasteraan yang terdapat di media sosial kerana kebanyakan pengkarya melakukan perkara tersebut kerana wujudnya sebahagian masyarakat yang menyukai karya melalui media sosial manakala pengkaji memfokuskan kepada medium teknologi yang digunakan dalam penyampaian sastera.

Seterusnya, terdapat kajian yang dilakukan oleh Nik Muhamad Affendi, Nik Rafidah and Sujud, Arba'ie and Abu Bakar, Siti Saniah pada tahun 2010 di dalam jurnal mereka iaitu *Warisan Budaya Berfikir Lambang Kecendekiaan Minda Melayu Dalam Sastera Rakyat Kanak-kanak*. Objektif kajian bagi kajian ini adalah menganalisis cerita-cerita rakyat yang sesuai dijadikan bahan bacaan untuk kanak-kanak. Kaedah yang digunakan di dalam kajian ini adalah menggunakan kaedah analisis kandungan teks dan judul buku kanak-kanak. Dapatan bagi kajian ini adalah untuk mengambil pendekatan meneliti unsur kecendekiaan minda Melayu yang terserlah dalam cerita rakyat yang berjaya membuat anjakan paradigma minda masyarakatnya dengan cara yang halus bersesuaian dengan akal budi Melayu. Jurnal ini wujudnya perbezaan dengan kajian yang sedang dilakukan iaitu kajian ini mengfokuskan kepada cerita-cerita rakyat yang sesuai dijadikan bahan bacaan untuk kanak-kanak dan masyarakat Melayu tradisi dapat mewariskan budaya berfikir secara positif yang melambangkan kecendekiaan minda Melayu manakala pengkaji memfokuskan perubahan besar yang berlaku dalam penyampaian sastera bagi disampaikan kepada masyarakat.

Selanjutnya, jurnal yang ditulis oleh Muhamad Aniq Bin Azlan dan Mohd Syuhaidi Abu Bakar pada tahun 2019 menerusi penulisan ilmiah mereka yang bertajuk Persepsi dan Motivasi Khalayak Untuk Membaca Karya Sastera Dalam Akhbar Bercetak. Terdapat dua objektif utama yang difokuskan oleh pengkaji antaranya memahami persepsi dan motivasi khalayak untuk membaca karya sastera dalam media cetak. Metodologi yang digunakan oleh pengkaji adalah berbentuk kualitatif di mana kaedah yang digunakan adalah melalui temu bual yang melibatkan 14 informan. Dapatan kajian yang diperolehi adalah didapati bahawa masyarakat mempunyai motivasi yang tinggi untuk membaca ruangan sastera dalam media cetak. Jurnal ini lebih memfokuskan tentang kecanggihan teknologi terkini dan kemajuan Internet telah mempengaruhi trend maklumat di hujung jari yang menyebabkan lebih ramai selesa melayari karya sastera manakala pengkaji mengkaji medium yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu pada tahun 2000 hingga tahun 2020.

Selain itu, ada satu kajian yang dilakukan oleh Mohd Yuszaidy, Mohd Yusoff dan Muammar Ghad Daffi Hanafiah pada tahun 2015 dalam kajian mereka yang bertajuk Impak Media Baharu Terhadap Sistem Nilai Masyarakat Melayu di Malaysia. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti media baru dan masyarakat melayu. Pengkaji telah menggunakan pendekatan kualitatif dengan kaedah perpustakaan untuk mencari maklumat sekunder, tambahan itu kerja lapangan digunakan seperti pemerhatian dan temu bual bagi mengutip data mentah. Hasil dapatan kajian ini telah berhasil mengangkat kepentingan sistem nilai Melayu sebagai jati diri masyarakat Melayu kini atau Melayu moden. Hal ini demikian kerana perkembangan teknologi komunikasi media baharu dalam arus kemodenan secara tidak langsung berupaya mempengaruhi sistem nilai masyarakat amnya masyarakat melayu. Perbezaan kajian ini dapat dilihat melalui perkembangan teknologi dan komunikasi media baharu dalam arus kemodenan manakala pengkaji melihat evolusi yang berlaku pada teknologi di dalam dunia kesusasteraan Melayu.

Penulisan ilmiah yang dikaji oleh Mawar Safei pada tahun 2017 di dalam kajian beliau iaitu Kesusasteraan Melayu dalam Era Generasi Z: Suatu Wacana. Objektif bagi kajian ini adalah mengenal pasti cara mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dengan mereka bentuk semula pembelajaran menerusi pembelajaran-e (e-learning). Pengkaji menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian mendapati Mawar Safei membincangkan tentang pembelajaran-e atau (e-learning), rata-rata menyediakan kandungan pengajaran dan kaedah pembelajaran secara digital. Misalnya ia diurus melalui sistem pengajaran seperti menggunakan laman sesawang dan blog. Sementara pembelajaran mudah alih, ternyata merupakan kaedah pembelajaran yang berkesan. Ia disebabkan sifatnya yang merentasi masa dan tempat kerana dapat dijalani secara mudah alih dengan menggunakan peranti yang bersesuaian. Kebanyakan sekarang menggunakan aplikasi yang popular. Perbezaan yang berlaku dalam kajian ini adalah mengenai pengajaran dan pembelajaran dalam jurusan Kesusasteraan Melayu merupakan kalangan Generasi Z manakala kajian ini melihat kepada perubahan teknologi yang digunakan dalam penyampaian sastera dari bentuk teks kepada medium teknologi.

Merujuk kepada kajian Noradilah dan Lai Wei Sieng pada tahun 2022 di dalam jurnal yang bertajuk Impak Pendidikan Berasaskan Teknologi Terhadap Peningkatan Prestasi Pelajar di UKM. Objektif kajian ini adalah mengenal pasti kesan-kesan penggunaan teknologi dalam peningkatan prestasi pelajar. Kaedah kajian yang digunakan adalah pengumpulan data primer iaitu kaedah soal selidik. Pelaksanaan pengumpulan data kajian ini dijalankan menerusi kaedah edaran soal selidik kepada pihak responden secara persampelan rawak mudah yang melibatkan sepenuhnya analisis kuantitatif dengan menggunakan perisian komputer iaitu Pakej Statistik Sains Sosial. Dapatan kajian yang didapati adalah menunjukkan golongan remaja yang terdedah dengan teknologi maklumat lebih terdorong untuk melibatkan diri dalam perkongsian maya melalui media sosial serta mempelajari tatabahasa dan perbendaharaan kata. Perbezaan yang boleh didapati adalah penggunaan teknologi media dalam sistem pendidikan di kalangan pelajar untuk memenuhi keperluan pengajaran dan pembelajaran seiring dengan kemajuan negara. Kajian ini memberi

manfaat kepada pendidikan khususnya Universiti Awam yang menjadikan ini sebagai salah satu platform utama dalam sistem pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini melihat sejauh mana penggunaan dan penguasaan pelajar dalam teknologi sebagai bahan bantu belajar untuk memperoleh maklumat tanpa sempadan manakala pengkaji melihat penggunaan pelbagai medium teknologi dalam penghasilan dan penyampaian kesusasteraan Melayu.

Selanjutnya, kajian yang ditulis oleh Norhayati Che Hata, Shaferul Hafes Sha'aria dan Mohd Fauzi Abdul Hamida pada tahun 2013 di dalam kajian mereka yang bertajuk Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Objektif kajian membincangkan persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran. Metodologi kajian adalah pengumpulan data dibuat dengan menggunakan kaedah kuantitatif. Data diperolehi dengan menggunakan instrumen soal selidik dan pemerhatian. Dapatan kajian adalah penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria. Perkara ini mungkin disebabkan reka bentuk animasi yang lengkap dengan gambar, video, suara dan lagu yang sesuai dan berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria dan menarik perhatian pelajar. Perbezaan pada jurnal ini dengan kajian yang dilakukan adalah kajian ini memfokuskan terhadap penggunaan animasi sebagai bahan pembelajaran penggunaan animasi dalam proses pembelajaran bahasa yang disifatkannya sebagai pembelajaran secara berhibur yang membawa keseronokan dan menukarkan suasana pembelajaran itu menjadi lebih kondusif manakala pengkaji memfokuskan kepada medium teknologi yang digunakan dalam kesusasteraan Melayu.

Dalam pada itu, terdapat kajian Rina Tiya dan Eka Pramono Adi pada tahun 2018 di dalam jurnal mereka iaitu E-Book Interaktif. Objektif kajian adalah mengenal pasti media pembelajaran dan menganalisis kelebihan dalam penggunaan e-buku dalam pembelajaran. Kajian ini menggunakan kaedah pendekatan kualitatif yang dijalankan menerusi kaedah pemerhatian dalam melaksanakan kajian ini. Dapatan kajian yang boleh didapati melalui kajian ini adalah ciri-ciri e-buku iaitu mempunyai gambar, audio, dan video yang dapat menarik minat pelajar dalam mempelajari sesuatu subjek. Oleh

sebab itu, pembelajaran akan berasa seronok dan berkesan dengan penggunaan e-buku di sekolah ataupun universiti. Perbezaan yang boleh kita dapati melalui jurnal ini adalah jurnal ini menjelaskan kelebihan penggunaan e-buku bagi pelajar manakala pengkaji menjelaskan di dalam kajiannya berkaitan evolusi teknologi yang berlaku dalam penyampaian sastera Melayu di Malaysia.

Selanjutnya, terdapat kajian yang dilakukan oleh Lau Shiau Ching dan Mohd Mokhtar Tahar pada tahun 2021 di dalam jurnal mereka iaitu Penggunaan Peralatan Multisensori Buku Audio Dalam Meningkatkan Minat Murid-murid Masalah Pembelajaran Terhadap Membaca. Objektif kajian ini adalah mengkaji persepsi guru terhadap penggunaan buku audio yang merupakan salah satu peralatan multisensori dalam meningkatkan minat murid-murid masalah pembelajaran dalam membaca. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpul data. Instrumen pengumpulan data adalah soal selidik. Oleh itu, 80 orang guru Program Pendidikan Khas Integrasi dari lapan sekolah rendah di Alor Setar, Kedah dipilih sebagai responden untuk soal selidik. Analisis data menunjukkan kebanyakan guru mempunyai tanggapan positif terhadap penggunaan buku audio. Dapatan kajian adalah penggunaan buku audio membolehkan guru PPKI melibatkan murid-murid masalah pembelajaran dengan teks buku audio yang berupaya membantu meningkatkan minat membaca dalam kalangan murid-murid masalah pembelajaran. Dengan timbulnya minat terhadap membaca, dapat membantu menjana kreativiti murid. Perbezaan bagi kajian ini adalah jurnal ini memfokuskan tentang penggunaan buku audio dalam membantu pelajar yang bermasalah dalam pembelajaran dan membaca manakala pengkaji memfokuskan medium teknologi yang membantu dalam penyampaian kesusasteraan Melayu.

2.6 KESIMPULAN

Kesimpulannya, terdapat banyak kemajuan teknologi yang telah berlaku perubahan atau evolusi dalam penyampaian kesusasteraan kepada masyarakat dalam pendidikan. Melalui pemerhatian sarjana-sarjana lepas, banyak kemajuan media-media teknologi yang digunakan. Berdasarkan kajian literatur yang dijalankan, dapat dirumuskan bahawa banyak perubahan yang berlaku dan cara teknologi digunakan dalam penyampaian kesusasteraan kepada masyarakat.

Selain itu, kecanggihan teknologi kini membuatkan perkembangan teknologi ini menjadi saluran bagi menyampaikan karya-karya sastera dan pengarang karya-karya kesusasteraan ini dapat meluaskan lagi sasaran pembaca karya-karya mereka kerana dengan semakin majunya teknologi di negara kita semakin mudah bagi pengarang terus berkarya untuk disampaikan kepada masyarakat.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 PENGENALAN

Bab tiga membincangkan tentang kaedah dan cara yang diguna pakai untuk menganalisis media teknologi yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020 bagi mendapatkan hasil kajian yang berkualiti dan boleh dipercayai. Bahagian ini juga akan menjelaskan reka bentuk kajian, kaedah kajian dan kerangka konseptual bagi memantapkan lagi sesebuah kajian. Pemilihan data akan dilakukan untuk menilai sesuatu data yang diperolehi sesuai ataupun tidak dan langkah seterusnya akan membahagikan data mengikut objektif kajian yang telah dikenal pasti. Kajian ini menggunakan kaedah *Systematic Literature Review* (SLR). Kaedah ini digunakan bertujuan untuk mencari dan mengenal pasti maklumat kajian secara sistematik dan berasas.

3.2 REKA BENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian adalah sesuatu panduan dalam memudahkan penyelidikan kajian di dalam proses menganalisis dan mengumpul hasil data-data bagi kajian yang dilakukan. Reka bentuk kajian juga merupakan pembentukan pemboleh ubah yang dilihat atau terlibat di dalam kajian yang dilakukan. Kajian ini juga menggunakan kaedah kualitatif semasa mengumpul, meneliti serta menganalisis sesebuah maklumat dan data yang diperolehi oleh pengkaji. Reka bentuk kajian juga akan menggambarkan secara ringkas struktur yang akan dilakukan semasa melakukan kajian ini. Struktur ini juga tertumpu kepada objektif kajian yang hendak dicapai serta menjadi hala tuju untuk menganalisis media teknologi yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. Kewujudan struktur ini juga menjadikan inti pati dan hasil kajian mudah difahami serta dapat disampaikan dengan jelas dalam penelitian kajian ini. *Systematic Literature Review* (SLR) menjadi asas untuk meneliti medium teknologi

dalam menyampaikan kesusasteraan dengan berlandaskan penemuan kajian lepas yang melalui proses tapisan dalam mengenal pasti serta dinilai secara kritis bagi mendapatkan hasil kajian. *Systematic Literature Review* (SLR) sangat sesuai digunakan untuk mengkaji perubahan media teknologi yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. *Systematic Literature Review* (SLR) ini juga dapat mengenal pasti, memilih dan menilai secara kritis penyelidikan untuk menjawab persoalan kajian yang dirumus dengan jelas.

Reka bentuk kajian yang dilakukan dalam penyelidikan ini lebih tertumpu kepada solusi serta cara untuk memperoleh hasil analisis bagi menjawab persoalan-persoalan yang telah ditimbulkan. Perkara ini juga merupakan kaedah untuk mencapai objektif-objektif yang hendak dicapai oleh penyelidik. Objektif-objektif kajian tersebut adalah:-

- 1) Mengkategorikan media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik SLR menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020.
- 2) Mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu.

Seterusnya, untuk mencapai objektif tersebut pengkaji berusaha semampu mungkin untuk membuat dan mencipta kaedah serta solusi untuk merealisasikan tujuan asal kajian ini dilakukan. Sebelum pengkaji menggunakan tajuk kajian ini, telah berlaku beberapa proses penilaian serta melakukan tinjauan-tinjauan terhadap kajian lepas dari beberapa pengkajian sebelum ini bagi melihat evolusi kesusasteraan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020.

3.3 KAEDAH KAJIAN

Kajian ini dijalankan secara kajian lepas komprehensif. Kajian lepas komprehensif adalah proses penyelidikan yang menyiasat secara meluas kajian atau fenomena tertentu dengan matlamat untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang perkara tersebut. Jenis kajian ini melibatkan pemeriksaan menyeluruh terhadap

literatur, data, dan bukti sedia ada yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Ia bertujuan untuk tidak meninggalkan sebarang perkara yang berkaitan dan merangkumi pelbagai sumber, metodologi dan perspektif. Banyak data yang boleh dimasukkan ke dalam kajian untuk mendapat hasil yang sahih tentang perkembangan teknologi yang berlaku dalam menyampaikan kesusasteraan.

3.3.1 SUMBER INTERNET

Sumber Internet juga digunakan untuk menjalankan kajian ini bagi memperoleh segala maklumat yang lengkap, sahih dan berkualiti. Pengkaji juga menapis dan menganalisis sumber sebelum dijadikan bahan rujukan kajian. Pelbagai laman web yang dirujuk untuk melihat pendapat pengkaji-pengkaji lepas berkaitan e-sastera dan teknologi sastera dalam kajian lepas. Laman sesawang lain yang dijadikan rujukan juga adalah seperti laman sesawang Academia, Google Scholar, Scribd, Dewan Bahasa dan Pustaka. Banyak maklumat dan hasil penyelidikan terdahulu yang diperolehi dengan laman sesawang tersebut. Pengkaji juga berhati-hati dan beretika semasa mengambil data daripada kajian lepas bagi menjamin ketulenan dan kesahihan sesebuah maklumat.

3.3.2 KAEDAH KEPUSTAKAAN

Kaedah kepustakaan adalah kaedah pengumpulan data sekunder yang melibatkan sumber maklumat seperti buku, jurnal dan sebagainya. Pengkaji telah menggunakan rujukan kajian kepustakaan sebagai sumber rujukan untuk menyokong kajian tersebut sebagai bahan tambahan untuk mencari bahan yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Oleh hal yang demikian, pengkaji telah pergi ke Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan (UMK) untuk mendapatkan sebanyak mungkin maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian kerana pengkaji merasa rujukan kajian kepustakaan sangat membantu pengkaji mendapat lebih banyak maklumat dan maklumat tambahan selain menggunakan kaedah temu bual. Pelbagai sumber yang didapati di perpustakaan antaranya rujukan buku, tesis, kamus, jurnal dan surat khabar. Rujukan ini membantu pengkaji melakukan penulisan yang baik. Pengkaji juga mendapat banyak maklumat di dalam tesis yang dianalisis semasa di perpustakaan.

3.4 SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)

Systematic Literature Review (SLR) merupakan satu teknik untuk mengukuhkan data secara sistematik dan tersusun agar kajian ini dapat dilaksanakan dengan lebih teliti dan terperinci. Hal ini dikatakan demikian, pengkaji memilih kaedah *Systematic Literature Review* (SLR) kerana terdapat banyak ruang yang boleh untuk diterokai dengan menerapkan kaedah ini di dalam kajian. Para sarjana lepas kurang menggunakan kaedah ini dalam kajian mereka kerana hal ini telah menyebabkan tidak banyak artikel dalam bentuk *Systematic review* yang ditulis oleh *local scholars*.

3.4.1 SEJARAH RINGKAS SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)

Konsep *Systematic Literature Review* (SLR) ini bermula dari dalam bidang perubatan berasaskan bukti khususnya pada awal 1970-an. Proses menyemak dan mensintesis bukti secara sistematik daripada penyelidikan perubatan telah dibangunkan untuk menambah baik pembuatan keputusan dalam penjagaan kesihatan dengan memastikan bahawa campur tangan perubatan adalah berdasarkan bukti terbaik yang ada. Dari masa ke masa, metodologi itu telah disesuaikan dan digunakan untuk disiplin lain juga.

Metodologi *Systematic Literature Review* (SLR) muncul sebagai tindak balas kepada kebimbangan tentang kebolehpercayaan dan kesahihan kajian penyelidikan individu. Perintis awal perubatan berasaskan bukti seperti Archie Cochrane di UK dan David Sackett di Kanada menyokong penggunaan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk meringkaskan dan menilai bukti yang ada. Apabila nilai dan ketelitian *Systematic Literature Review* (SLR) menjadi jelas dalam perubatan, penyelidik dari disiplin lain, seperti sains sosial, psikologi, pendidikan, dan sains alam sekitar yang mula menerima pakai dan menyesuaikan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan bidang masing-masing.

Seterusnya, untuk memastikan kualiti dan ketelusan *Systematic Literature Review* (SLR), pelbagai garis panduan pelaporan telah diwujudkan. Penyata Item Pelaporan Pilihan untuk Kajian Semula Sistemik dan Analisis Meta (PRISMA) yang diperkenalkan pada tahun 2009 telah diterima secara meluas dan kini lazimnya digunakan untuk membimbing pelaporan *Systematic Literature Review* (SLR). Walaupun *Systematic Literature Review* (SLR) memfokuskan pada mengenal pasti dan mensintesis bukti sedia ada, meta-analisis berkembang sebagai teknik statistik untuk menggabungkan secara kuantitatif hasil pelbagai kajian apabila sesuai. Teknik ini membolehkan anggaran kesan yang lebih tepat dan selalunya disepadukan ke dalam *Systematic Literature Review* (SLR).

Systematic Literature Review (SLR) bertujuan untuk mengesan dan mensintesis penyelidikan berkaitan secara menyeluruh, menggunakan prosedur yang teratur, telus dan mengikut setiap langkah dalam proses. *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan secara meluas oleh pengkaji untuk pemetaan bahagian yang masih belum pasti, mengenal pasti penyelidikan yang telah dilakukan, dan meneroka kajian baru seperti yang diperlukan di dalam kajian. *Systematic Literature Review* (SLR) mempunyai bukti untuk menyokong fakta.

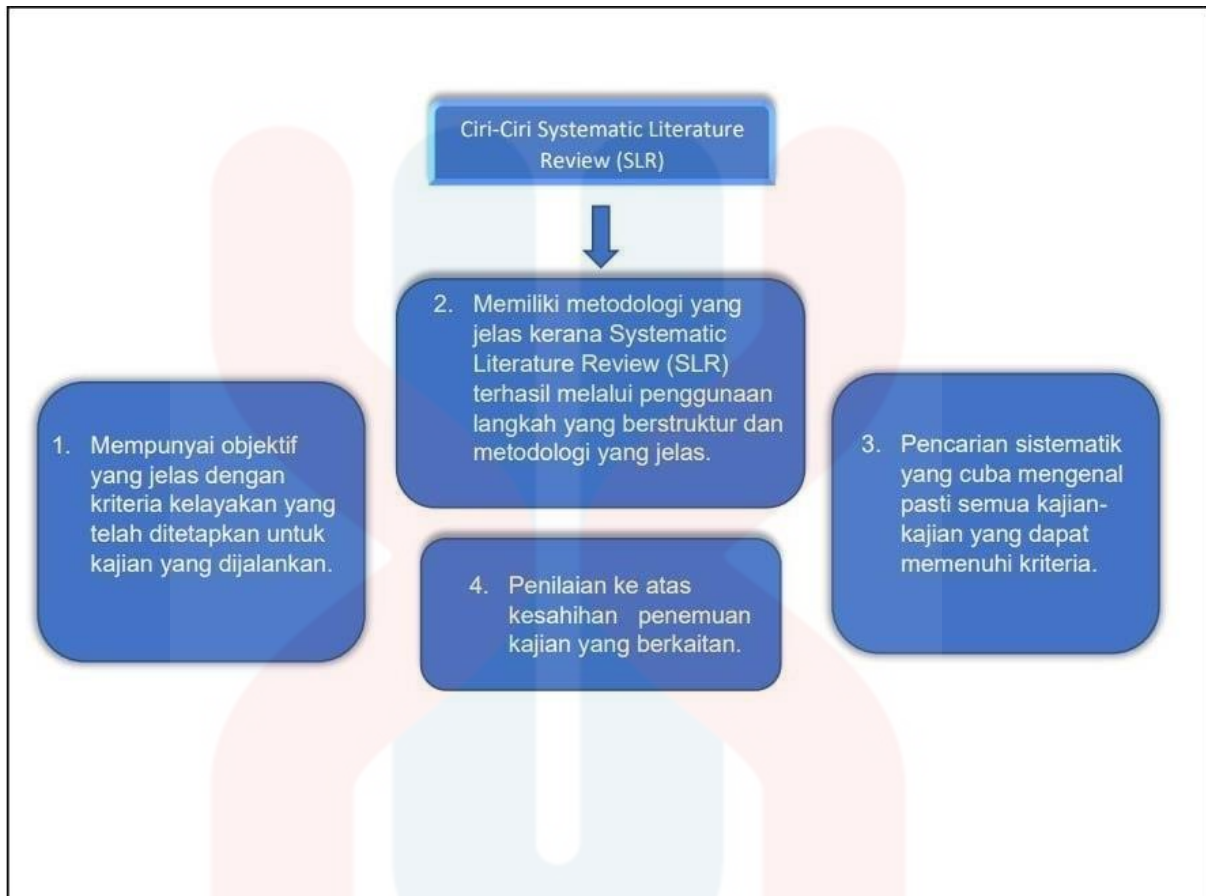
Selain itu, *Systematic Literature Review* (SLR) adalah bertujuan untuk mengenal pasti bentuk dalam kajian yang dilaksanakan dan mencadangkan kepada kajian yang akan datang berkaitan kajian perlu diselesaikan. *Systematic Literature Review* (SLR) tidak bersandarkan kepada data penyelidikan utama sahaja. Ia juga bersandarkan literatur kajian lepas. Kaedah ini juga dilakukan bagi menjawab persoalan yang dibangkitkan di dalam kajian. *Systematic Literature Review* (SLR) mempunyai satu atau lebih tujuan untuk mengintegrasikan seperti membandingkan dan membezakan apa yang telah dilakukan dan dikatakan oleh pemerhatian pengkaji sebelumnya.

Systematic Literature Review (SLR) dapat mewakili hasil kajian dan dapat menyokong kedudukan teori dan kerangka konseptual dari berbagai bidang penelitian. Manakala beberapa kajian dalam kajian sistematik adalah semua kajian yang diterbitkan di dalam Google Scholar, mahupun kajian yang tidak terdapat pada Google Scholar, rujukan akan dilakukan yang sesuai dengan topik utama. Rujukan adalah sumber idea pengkaji-pengkaji lepas yang dimanfaatkan dalam sesuatu kajian. Sitasi yang berkaitan dengan kajian, biasanya dilakukan dengan proses mencari artikel di Google Scholar dan pengkaji akan mendapatkan ribuan artikel mahupun jurnal dari kata kunci yang dimasukkan pada Google Scholar.

3.4.2 CIRI-CIRI *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW* (SLR)

Systematic Literature Review (SLR) menggunakan kaedah yang jelas dan sistematik yang telah dipilih dengan tujuan untuk meminimumkan kecenderungan supaya ia dapat memberikan penemuan yang lebih dipercayai. Pengkaji dapat mendapati dan membuat keputusan bagi kajian yang dijalankan. *Systematic Literature Review* (SLR) mempunyai beberapa ciri utama yang membezakannya daripada jenis ulasan literatur lain. Ciri-ciri ini memastikan bahawa proses semakan adalah teliti, telus dan objektif, dan bahawa penemuan boleh dipercayai dan boleh dipercayai. Berikut adalah ciri-ciri penting *Systematic Literature Review* (SLR).

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 3.4.2 : Ciri-ciri *Systematic Literature Review* (SLR)

Bagi ciri pertama *Systematic Literature Review* (SLR) adalah mempunyai objektif yang jelas dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan untuk kajian yang dijalankan. Sebelum melakukan *Systematic Literature Review* (SLR), pengkaji harus memiliki tujuan yang jelas. Objektif ini menentukan fokus penelitian dan persoalan kajian yang ingin dijawab melalui *Systematic Literature Review* (SLR). Objektif yang jelas membantu dalam merancang strategi pencarian bahan dan melakukan analisis data. Dengan memiliki objektif yang jelas dan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, *Systematic Literature Review* (SLR) menjadi lebih terarah dan terfokus. Ini membantu pengkaji dalam melakukan pencarian yang sistematik, mengenal pasti jurnal atau artikel yang relevan, dan menganalisis data dengan cara yang terstruktur.

Seterusnya, ciri kedua *Systematic Literature Review* (SLR) adalah memiliki metodologi yang jelas kerana *Systematic Literature Review* (SLR) terhasil melalui penggunaan langkah yang berstruktur dan metodologi yang jelas. Metodologi ini merangkumi langkah-langkah yang jelas untuk melakukan pencarian literatur, mengenal pasti artikel, mengeluarkan data, dan menganalisis bahan. Metodologi yang jelas dapat memastikan *Systematic Literature Review* (SLR) dilakukan dengan berterusan dan telus. Metodologi yang berstruktur dan jelas membolehkan pengkaji dapat melihat dan mengenal pasti kelemahan dan dapat meningkatkan kualiti keseluruhan kajian dengan penggunaan *Systematic Literature Review* (SLR).

Selanjutnya, mengenal pasti semua kajian-kajian lepas juga merupakan salah satu ciri *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* (SLR), melakukan pencarian literatur secara sistematik dan komprehensif. Proses pencarian ini melibatkan penggunaan bahan asas yang relevan, sumber-sumber informasi, dan strategi pencarian yang terdefinisi dengan baik. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti sebanyak mungkin kajian lepas yang relevan dengan topik kajian yang dilakukan oleh pengkaji. Salah satu langkah penting dalam *Systematic Literature Review* (SLR) adalah mengenali semua kajian lepas yang memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan sebelumnya.

Ciri yang terakhir bagi *Systematic Literature Review* (SLR) adalah penilaian ke atas kesahihan penemuan kajian yang berkaitan. Pada tahap ini, pengkaji akan menilai kualiti dan perkaitan kajian yang telah disertakan dalam *Systematic Literature Review* (SLR). Penilaian ini bertujuan untuk menentukan apakah penemuan dari kajian-kajian tersebut dapat dipercayai dan relevan dalam konteks pemerhatian bagi kajian yang sedang dilakukan. Dengan melakukan penilaian kesahihan penemuan kajian pengkaji dapat memastikan bahawa hasil *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan pada penelitian yang berkualiti. Hal ini memberikan pengukuhkan kepada bahan-bahan yang menyokong kajian yang dilakukan oleh pengkaji.

3.4.3 KAEDAH PENGAPLIKASIAN *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW* (SLR)

Terdapat tiga kaedah pengaplikasian dalam *Systematic Literature Review* (SLR) antara perancangan SLR, mengendali SLR dan pelaporan SLR. Pada peringkat yang pertama iaitu perancangan SLR pengkaji perlu menentukan terlebih dahulu *Research Question* (RQ). Kemudian, pada peringkat kedua mengendali SLR yang dimulakan dengan menentukan kata kunci bagi pencarian literatur. Pada peringkat ketiga pelaporan SLR yang merupakan peringkat penulisan hasil *Systematic Literature Review* (SLR).



Rajah 3.4.3 : Kaedah Pengaplikasian *Systematic Literature Review* (SLR)

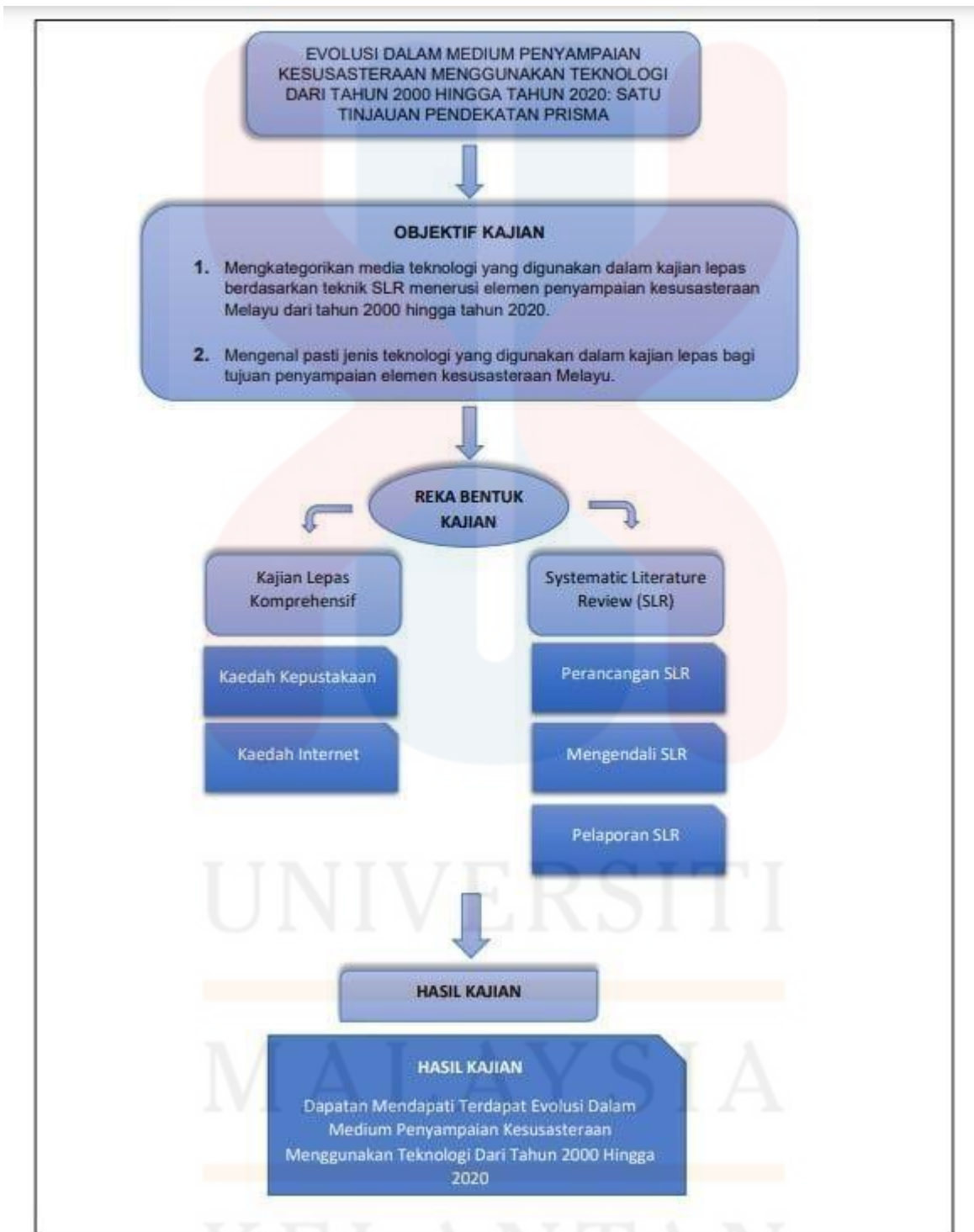
Pada peringkat yang pertama iaitu perancangan SLR pengkaji perlu menentukan terlebih dahulu Research Question (RQ). Research Question (RQ) merupakan bahagian awal dan dasar seiring berjalannya *Systematic Literature Review* (SLR). Sorotan kerja sistematik ini dipandu oleh PRISMA. Kaedah ini merupakan garis panduan tinjauan literatur yang berkualiti kerana prosesnya yang agak ketat dan terperinci melibatkan kuantiti data yang besar. Kelebihan PRISMA ialah ia dapat menunjukkan unsur-unsur

ketelusan, konsistensi, dan standard yang tinggi untuk menghasilkan laporan penyelidikan kualitatif melalui proses tertentu. Proses ini dirujuk sebagai proses yang sistematik, prosedur yang jelas tentang carian dihasilkan dan skop yang komprehensif meliputi semua bahan yang relevan dan boleh diguna semula (meniru) penyelidik lain dengan pendekatan yang serupa telah digunakan untuk membincangkan sesuatu topik. Kelebihan menggunakan kaedah penonjolan sistematik dengan kaedah PRISMA dalam bidang sains sosial ialah hasil kerja yang diperolehi adalah daripada sumber data yang berkualiti dan diiktiraf oleh semua penyelidik.

Selain itu, mengendali SLR dimulakan dengan menentukan kata kunci bagi pencarian literatur atau *search string* yang berasaskan dari PRISMA. Melalui kaedah tersebut akan mendapatkan ribuan artikel mahupun jurnal dari kata kunci yang dimasukkan. Kemudian jurnal dan artikel tersebut akan ditapis mengikut tahun dan mengikut perkaitan jurnal dan artikel tersebut dengan kajian yang dilakukan. Setelah mendapat maklumat yang diperlukan pengkaji akan melakukan *data extraction*. Tujuan mengendali SLR ini dilakukan bagi menganalisis berbagai penelitian atau kajian lain bagi kajian yang dilakukan.

Seterusnya, pelaporan SLR yang merupakan peringkat penulisan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) dalam bentuk tulisan yang baik bagi jurnal yang dilakukan oleh pengkaji. Struktur penulisan *Systematic Literature Review* (SLR) terdiri dari tiga bahagian iaitu pendahuluan, isi dan kesimpulan. Bahagian pendahuluan menjelaskan latar belakang *Systematic Literature Review* (SLR) manakala bahagian isi mempunyai hasil analisis dan membincangkan implikasi dari penggunaan kaedah *Systematic Literature Review* (SLR). Terakhir, bahagian kesimpulan menjelaskan secara menyeluruh dari hasil yang didapati yang disesuaikan dengan *Research Question* (RQ) yang telah ditetapkan.

3.5 KERANGKA KAJIAN



Rajah 3.5 : Kerangka Kajian

3.6 KESIMPULAN

Keseluruhannya, kaedah kajian memainkan peranan yang penting dalam sesebuah kajian. Hasil kajian yang berkualiti juga terhasil daripada kaedah kajian yang tepat. Setiap hasil kajian yang berkualiti diperolehi berdasarkan kaedah kajian yang sistematik dan mempunyai struktur yang jelas serta tersusun. Kaedah kajian ini juga dapat mencari data serta mencipta hujah dengan fakta yang sahih dan tulen. Hal ini dikatakan demikian kerana sumber untuk penelitian telah disaring dan dikenal pasti kesahihan melalui metodologi kajian. Metodologi kajian adalah untuk menjelaskan fungsi dan cara menggunakan kaedah tertentu dan juga menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) mengkaji media teknologi yang digunakan dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. Setelah mengetahui dengan lebih mendalam berkaitan fungsi teori dalam kajian secara langsung dapat melancarkan proses menganalisis data untuk memperoleh hasil kajian yang berkualiti. Oleh itu, metodologi kajian adalah perkara asas yang perlu ada dalam kajian sebelum memperolehi hasil kajian yang ditimbulkan dalam persoalan kajian oleh pengkaji.

BAB 4

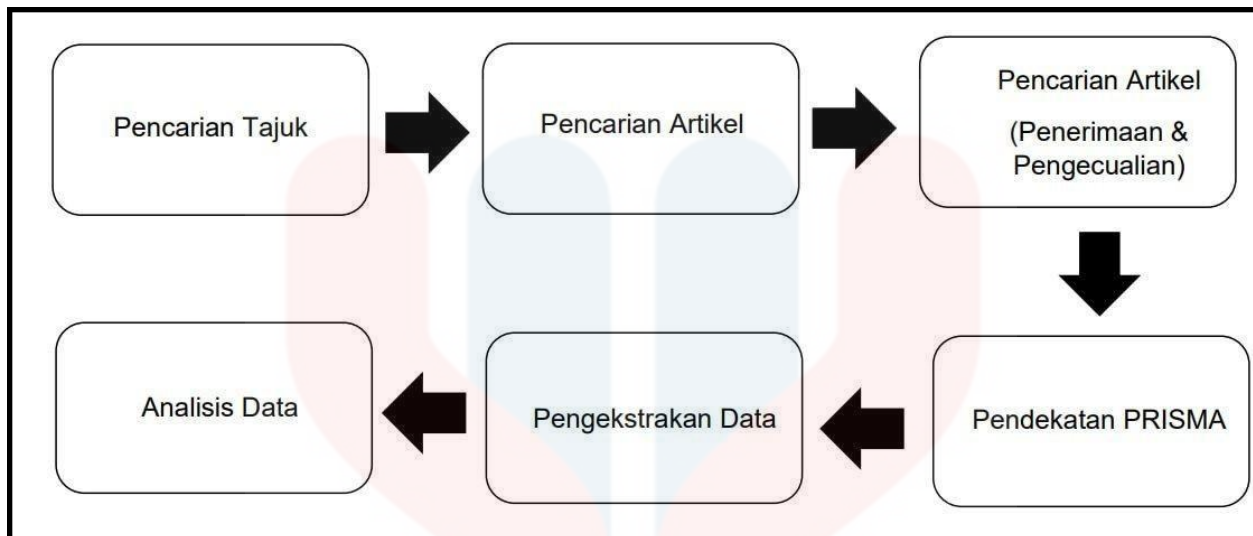
ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN

4.1 PENGENALAN

Kajian ini akan mengkategorikan media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. Penelitian dan analisis dibataskan dengan mengenal pasti jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu. Kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh manakah perubahan yang berlaku dalam menyampaikan kesusasteraan dan pelbagai media yang digunakan kerana kesusasteraan itu sendiri cukup luas seperti di dalam kesusasteraan Melayu.

4.2 METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

Kajian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) pendekatan PRISMA dengan mencari dan menganalisis data yang berkaitan dengan media teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. Lima langkah yang telah dilakukan dalam kajian ini boleh dirujuk pada Rajah 1. Dalam penulisan ini, pengkaji menggunakan pengkalan data *Google Scholar* untuk memulakan pencarian artikel berdasarkan kata kunci yang sesuai sebelum melakukan pembacaan setiap artikel dengan lebih terperinci. Artikel-artikel yang dipilih adalah berkaitan media teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020.



Rajah 1: Carta alir fasa penulisan *Systematic Literature Review* (SLR).

4.2.1 Pencarian Tajuk

Pengkaji memilih tajuk yang memfokuskan kepada media teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020 dan melakukan pengecualian artikel yang tidak berkaitan dengan tajuk. Pengkaji menggunakan carta berasaskan protokol untuk melaporkan *Systematic Literature Review* (SLR) dan meta-analisis.

4.2.2 Pencarian Artikel

Untuk melakukan pencarian tajuk, strategi pencarian elektronik perlu dilakukan ke atas sekurang kurangnya satu pengkalan data utama. Pencarian dimulakan berdasarkan tajuk yang ingin difokuskan di dalam laman web enjin carian iaitu di pengkalan data *Google Scholar*. Kata kunci di pengkalan data *Google Scholar* yang digunakan dalam kajian ini.

4.2.3 Pemilihan Artikel (Penerimaan & Pengecualian)

Pengkaji memulakan proses pemilihan dan pengecualian artikel agar ianya berkaitan dengan tajuk kajian *Systematic Literature Review* (SLR) melalui pembacaan tajuk dan abstrak di dalam setiap artikel. Setelah melakukan proses tersebut, sebanyak 6 artikel yang telah dikecualikan daripada 45 artikel keseluruhan kerana kandungannya tidak berkaitan dengan objektif kajian ini. 39 artikel yang didapati mempunyai kaitan dengan tajuk dibawa ke proses penelitian yang lebih mendalam. Hasil selidikan penuh setiap artikel mendapati 6 artikel yang tidak berkaitan dengan kajian carian dan hasil akhir yang diperolehi untuk melakukan proses pengekstrakan data adalah sebanyak 39 artikel.

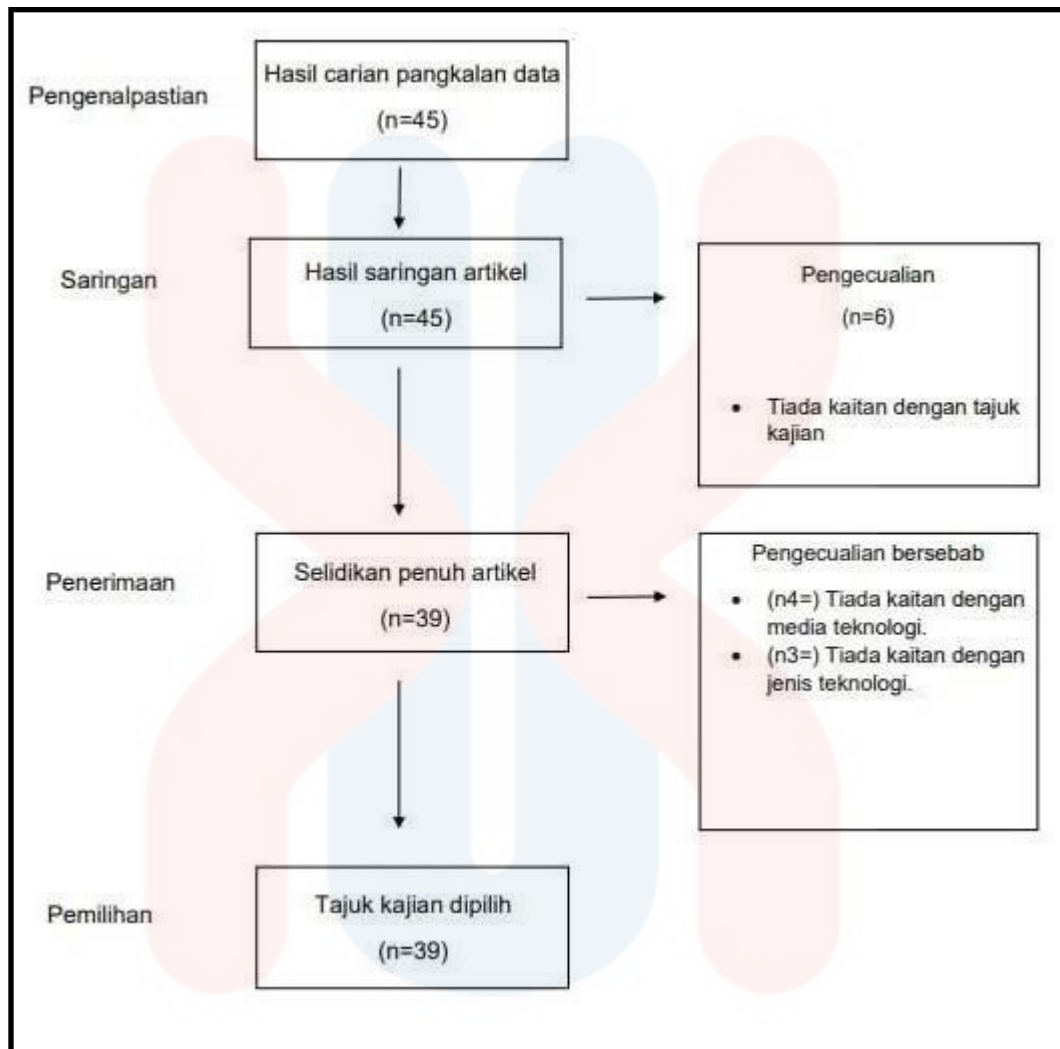
4.2.4 Pendekatan PRISMA

Pada tahun 1996, wujudnya QUOROM (Quality of Reporting of Meta-analyses) kemudian pada tahun 2005 QUOROM diubah kepada PRISMA. Garis panduan Penyata PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses) telah digunakan untuk penyemakan. PRISMA mentakrifkan soalan penyelidikan yang jelas yang membolehkan semakan sistematik iaitu menapis artikel yang telah dikenal pasti melalui kriteria kemasukan dan pengecualian berdasarkan persoalan kajian untuk memeriksa pangkalan data yang besar dengan cepat. Menggunakan PRISMA membenarkan carian rapi berkaitan dengan evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020.

Sorotan kerja sistematik ini dipandu oleh PRISMA. Kaedah ini merupakan garis panduan tinjauan literatur yang berkualiti kerana prosesnya yang agak ketat dan terperinci melibatkan kuantiti data yang besar. Kelebihan PRISMA ialah ia dapat menunjukkan unsur-unsur ketelusan, konsistensi, dan standard yang tinggi untuk menghasilkan laporan penyelidikan kualitatif melalui proses tertentu. Proses ini dirujuk sebagai proses yang sistematik, prosedur yang jelas tentang carian dihasilkan dan skop yang komprehensif meliputi semua bahan yang relevan dan boleh diguna semula (meniru) penyelidik lain dengan pendekatan yang serupa telah digunakan untuk

membincangkan sesuatu topik. Kelebihan menggunakan kaedah penonjolan sistematik dengan kaedah PRISMA dalam bidang sains sosial ialah hasil kerja yang diperolehi adalah daripada sumber data yang berkualiti dan diiktiraf oleh semua penyelidik.

Tahap pertama ialah mengenalpasti. Pada peringkat ini, kata kunci untuk proses carian dikenalpasti. Berdasarkan tinjauan literatur, penyelidikan terdahulu dan terurus, kata kunci yang serupa dan berkaitan untuk evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020. Tahap kedua ialah saringan, di mana 6 daripada 45 artikel telah dikecualikan. Tahap ketiga adalah penerimaan, di mana artikel penuh telah diperiksa. Selepas pemeriksaan penuh, sebanyak 6 artikel telah dikeluarkan kerana tidak berkait rapat dan tidak menumpu kepada evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020. Akhir sekali, adalah tahap pemilihan sebanyak 39 artikel telah dimasukkan untuk semakan.



Rajah 2: Carta alir mengandungi pemilihan artikel melalui carta PRISMA

4.2.5 Pengekstrakan Data

Setelah melakukan proses di atas, pengkaji memulakan fasa pengekstrakan data setiap artikel yang berkaitan dengan tajuk untuk membina jadual yang mengandungi sub-tajuk dan maklumat yang diambil daripada 45 artikel untuk dimasukkan ke dalam jadual pengekstrakan data.

4.3 DAPATAN DAN ANALISIS

45 artikel terpilih berdasarkan hasil selidikan penuh artikel di dalam bahagian pemilihan. Fasa pengekstrakan data dari artikel-artikel tersebut bagi mendapatkan maklumat terperinci tentang kandungan artikel telah dimasukkan ke dalam jadual pengekstrakan data. Jadual 1 memberikan rumusan tentang maklumat mengenai setiap artikel iaitu penulis, tahun, tajuk dan pengkalan data.

Jadual 1: Rumusan artikel yang dipilih berdasarkan carian di pengkalan data

Bil	Penulis	Tahun	Tajuk	Pengkalan data
1	Hasyuda Abadi	2005	Kesan Budaya dan Bahasa dalam Sastera Siber	<i>Google Scholar</i>
2	Peng, Chew Fong	2006	Isu-isu Perkembangan Sastera Siber di Malaysia	<i>Google Scholar</i>
3	Tuan Nurizan Raja Yunos	2006	Komunikasi dan Sastera	<i>Google Scholar</i>
4	Siti Ezaleila Mustafa	2006	Pemasaran di Internet: Kewujudan Kedai Buku Dalam Talian di Malaysia	<i>Google Scholar</i>
5	Nor Azan Mat, dan Nur Yuhanis Mohd Nasir	2007	Edutainment animated folk tales software to motivate socio-cultural awareness	<i>Google Scholar</i>
6	A. Wahab Ali	2009	Perkembangan Cerpen Melayu: Dari Cerita Moyang ke Dewan Sastera	<i>Google Scholar</i>
7	Nor Hazidah Awang	2010	Buku vs E-Buku: Transformasi Era Digital	<i>Google Scholar</i>
8	Affendi, Nik Rafidah Nik Muhamad, dan Siti Saniah Abu Bakar	2010	Warisan Budaya Berfikir Lambang Kecendekiaan Minda Melayu dalam Sastera Rakyat Kanak-kanak	<i>Google Scholar</i>
9	Ab Rahman, Mohamad Azmi, dan Phat Awang Deng	2010	Berkarya di alam siber: Jaringan ilmu tanpa sempadan, tanpa mengira waktu, dan tanpa mengambil kira siapa pensiber	<i>Google Scholar</i>
10	Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak	2010	Pembangunan Sektor Animasi di Malaysia: Pendidikan dan Latihan Animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam	<i>Google Scholar</i>

11	Nurul Ashikin Zulkepli	2010	Kajian terhadap tema, persoalan, nilai murni, falsafah dan pemikiran dalam cerpen majalah dewan sastera tahun 1999 hingga 2000	<i>Google Scholar</i>
12	Ain, R., dan Mohd Saleeh Rahamad	2010	Karya urban kinetik tipografi dalam puisi siber	<i>Google Scholar</i>
13	Noordin Zainal Abidin	2011	Editorial Dewan Sastera: Perspektif pemikiran dan pendirian	<i>Google Scholar</i>
14	Che Siti Zaleha	2011	Mengadaptasi Cerita Dogeng Ke Dalam Filem	<i>Google Scholar</i>
15	Sohaimi Abdul Aziz	2011	Laskar Pelangi: Satu Penelitian Adaptasi Novel Ke Filem	<i>Google Scholar</i>
16	Norhayati Che, Shaferul Hafes Sha'ari, dan Mohd Fauzi Abdul Hamid	2013	Persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab	<i>Google Scholar</i>
17	Sohaimi Abdul Aziz	2013	Teknoteks dan Transformasi Pengajian Kesusasteraan: Mensinergikan Sastera, Teknologi dan Kritikan	<i>Google Scholar</i>
18	Ahmad Nizam	2014	Animasi cerita rakyat Melayu transformasi simbolik narasi verbal ke visual naratif	<i>Google Scholar</i>
19	Tengku Intan Marlina, Hashim Awang, Madiawati Mamat dan Nur Hamizah	2014	From Text to Animation: Adaptation of Bawang Putih Bawang Merah	<i>Google Scholar</i>
20	Azhar Hj, dan Abdul Ghani Hj Abu	2015	Membina Kritikan Sastera Melayu dalam Jalur Pascamodenisme	<i>Google Scholar</i>
21	Rosnidar binti Ain	2015	Multimedia Novels for Internet Generation (Nrt-Gen) Readers in the Cyberspace	<i>Google Scholar</i>
22	Noor Aida dan Nasihah Hashim	2015	Citra Wanita Melayu Dalam Cerita Animasi Kanak-Kanak Upin Dan Ipin	<i>Google Scholar</i>
23	Nur Yuhanis, Rahmah dan Eizan Mat Hussain	2016	Animasi Cerita Bangsawan Puteri Saadong: Adaptasi Teks dan Persembahan	<i>Google Scholar</i>
24	Ani Omar	2016	Integrasi Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu Mempertingkatkan Keyakinan Dan Keberhasilan Guru	<i>Google Scholar</i>

			Semasa Latihan Mengajar	
25	Noor Harwany dan Salmah Jan	2016	Persepsi Masyarakat Terhadap Mutu Maklumat Sastera Siber	<i>Google Scholar</i>
26	Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak	2016	Kesan Perkembangan Teknologi terhadap Industri Penerbitan Buku di Malaysia	<i>Google Scholar</i>
27	Rahman, Azmi	2016	Sastera Siber: Penciptaan dan Apresiasi Puisi	<i>Google Scholar</i>
28	Shuhaini, Norsaliza Mohd, Mohd Rosli Saludin, dan Azhar Wahid	2017	Keupayaan Pengurusan Intelektualisme Kanak-kanak dalam kekuasaan animasi Upin dan Ipin	<i>Google Scholar</i>
29	Omar, Rosmani, dan Siti Ezaleila Mustafa	2018	Pembangunan Buku Digital Interaktif Kanak-kanak di Malaysia: Bersediakah Penerbit?	<i>Google Scholar</i>
30	Ali, Rohaya Md	2018	Proses Kreatif dalam Media Digital	<i>Google Scholar</i>
31	Ida Ayu Sukihana	2020	Perlindungan Hak Cipta Pada Buku Elektronik (E-Book) Di Indonesia	<i>Google Scholar</i>
32	Nur Aifaa Nabilah, Nur Afifah Vanitha dan Fatimah	2020	Proses Transformasi Naratif Daripada Novel Ke Filem Dalam Tombiruo: Penunggu Rimba (2017)	<i>Google Scholar</i>
33	Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar	2019	Tema Kepentingan Kepelbagaian Gadget dan Komunikasi Digital	<i>Google Scholar</i>
34	Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila	2019	Daripada Cetak kepada Digital: Rekonstruksi Cerita Rakyat di Malaysia	<i>Google Scholar</i>
35	Muhamad Aniq dan Mohd Syuhaidi Abu Bakar	2019	Persepsi dan Motivasi Khalayak untuk Membaca Karya Sastera dalam Akhbar Bercetak	<i>Google Scholar</i>
36	Zuraini ,Rozita Said dan Norazlina Mohd Kiram	2020	Pasaran Kerjaya: Kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Kalangan Pelajar Bidang Bahasa Melayu	<i>Google Scholar</i>
37	Nasrul Makdis	2020	Penggunaan E-Book pada Era Digital	<i>Google Scholar</i>
38	Chitra Suparmaniam dan Maizatul Hayati	2020	Keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India Terhadap Motivasi Dalam Kalangan	<i>Google Scholar</i>

			Murid Tahun Lima Di Sjk(T) Daerah Kulim	
39	Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah	2021	Buku Audio Sastera Sebagai Alternatif Pembacaan Karya Sastera dalam Era Digital	<i>Google Scholar</i>
40	Hamid, Mohamed Nazreen Shahul, Rohaya Md Ali, dan Phat Awang Deng	2021	Karya Sastera Sebagai Produk Budaya: Definisi Konsep, Penghasilan dan Cabaran	<i>Google Scholar</i>
41	Sudirman, dan Nurul Afini Roslin Mohd Saufi	2021	Elemen-Elemen Adaptasi Dalam Filem Tombiruu: Penunggu Rimba	<i>Google Scholar</i>
42	Sudirman, Nasirin Abdillah, dan Farrah Atikah Saari	2021	Film adaptation as a new medium in understanding literature	<i>Google Scholar</i>
43	Muhammad Zakin Haziq Mohamad Zamberi	2022	Pendigitalan Sastera : Suatu Proses Pemeliharaan Sastera Rakyat.	<i>Google Scholar</i>
44	Nur Yuhanis Mohd, Nurhamizah Hashim, dan Awang Azman Awang Pawi	2022	Penelitian Kandungan Terhadap Siri Animasi Upin dan Ipin, Boboiboy dan Omar dan Hana: Kajian Aspek Struktur Cerita	<i>Google Scholar</i>
45	Safei, Mawar, Wiyatmi MHum dan Siti Dahlia Abdullah	2023	MASTERA and Generation-Y: The Role of Literature in Southeast Asia	<i>Google Scholar</i>

4.4 BILANGAN ARTIKEL BERDASARKAN TAHUN PENERBITAN

Rajah 1 menunjukkan tahun penerbitan artikel bagi melihat trend penerbitan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020. Ia memberi gambaran tentang bilangan artikel yang diterbitkan pada tahun yang telah dinyatakan, bermula dengan tahun yang terbaru iaitu 2023 (1 artikel), 2022 (2 artikel), 2021 (4 artikel), 2020 (5 artikel), 2019 (3 artikel), 2018 (2 artikel) 2017 (1 artikel), 2016 (5 artikel), 2015 (3 artikel), 2014 (2 artikel), 2013 (2 artikel), 2011 (3 artikel), 2010 (6 artikel), 2009 (1 artikel), 2007 (1 artikel), 2006 (3 artikel) dan 2005 (1 artikel). Walau bagaimanapun, tidak ada sebarang artikel yang terpilih yang diterbitkan pada tahun 2008 dan 2012.



Rajah 3 : Bilangan Artikel Berdasarkan Tahun Penerbitan

4.5 PERBINCANGAN

Jadual 2 adalah media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas berdasarkan teknik SLR menerusi elemen penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020 dengan lebih terperinci. Media teknologi dalam penyampaian kesusasteraan Melayu mula mendapat tempat oleh kebanyakan pengguna dan juga peminat sastera sebagai medan alternatif untuk meneruskan kesinambungan karya mereka menemui khalayak. Menurut Mohd. Dahri Zakaria (2004) ini merupakan antara pilihan terbaik, ia secara tidak langsung bergerak sesuai dengan perkembangan semasa dalam dunia teknologi maklumat, yang memungkinkan semua manusia berada dalam satu kampung.

BIL	TAHUN	MEDIA TEKNOLOGI
1	2000	Animasi
2	2000	Filem
3	2002	Blog dan Laman Sesawang
4	2010	E-Buku
5	2015	E-Akhbar dan E-Majalah
6	2017	Buku Audio

Jadual 2: Media teknologi yang digunakan dari tahun 2000 hingga tahun 2020

Jadual 2 menunjukkan pelbagai media teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan yang telah dikategorikan oleh pengkaji. Melalui media teknologi ini kesusasteraan dapat disampaikan kepada masyarakat. Teknologi terus berkembang mengikut peredaran masa yang menjadikan cara penyampaian sastera terus berubah agar dapat diselaraskan dengan perubahan semasa. Cara penyampaian secara tradisional masih diguna pakai tetapi pengkaji ingin melihat perubahan dan perkembangan teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan melalui kajian-kajian lepas yang telah dilakukan oleh pengkaji-pengkaji lepas yang mengkaji berkaitan media teknologi yang digunakan dalam penyampaian kesusasteraan. Keberadaan sastera dalam era sains dan teknologi menjadi sangat bermakna. Hal ini kerana tanpa sastera, manusia akan kehilangan satu unsur terpenting dalam kehidupan mereka.

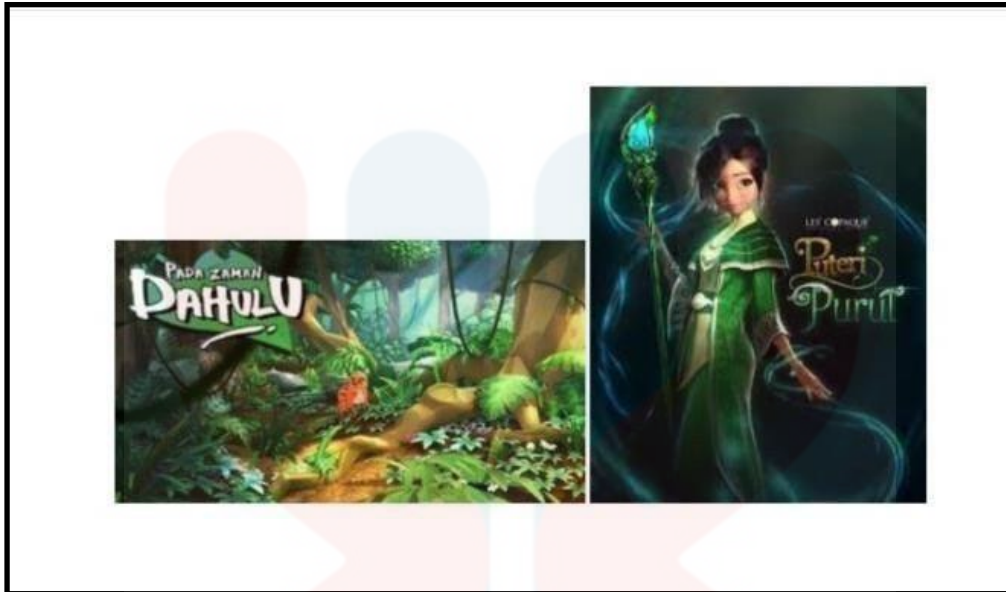
4.5.1 Animasi

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang menarik perhatian ramai masa kini kerana mampu menzahirkan sesuatu fantasi manusia ke alam realiti. Dalam dunia pendidikan, animasi memainkan peranan penting sebagai daya penarik minat pelajar untuk belajar dan dapat membantu guru-guru untuk memotivasikan pelajar ke arah pembelajaran yang lebih menyeronokkan. Animasi ialah teknik yang membolehkan siri

imej statik kelihatan seolah-olah ia hidup, boleh berkomunikasi secara lisan, dengan tindakan dan dengan keupayaan untuk bergerak. Animasi digunakan secara meluas dalam pelbagai industri seperti pengiklanan, hiburan, pendidikan dan sains (Nor Azan Mat, dan Nur Yuhanis Mohd Nasir, 2007). Dapat dilihat melalui pemerhatian pengkaji lepas animasi merupakan platform menyampaikan sesuatu pelajaran yang berkesan jadi boleh diaplikasikan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu kepada masyarakat. Ini kerana animasi mampu menarik minat remaja dan kanak-kanak dalam mempelajari dan memahami karya sastera yang ditukar kepada animasi.

Dewasa ini, dunia animasi digital semakin popular dan diminati oleh ramai pihak khususnya golongan kanak-kanak dan remaja (Norhayati Che, Shaferul Hafes Sha'ari, dan Mohd Fauzi Abdul Hamid, 2013). Animasi sebagai medium penyampai cerita bergenre tradisional, beberapa kajian berkaitan adaptasi turut dirujuk. Seni persembahan bangsawan diadaptasikan dalam animasi "Bangsawan Puteri Saadong" untuk menonjolkan identiti Melayu pada cerita yang diadaptasi daripada teks sastera tradisional. Penerapan elemen Melayu dibuat pada reka bentuk grafik, manipulasi grafik untuk animasi dan juga fail audio yang digunakan (Nur Yuhanis, Rahmah dan Eizan Mat Hussain, 2016).

Animasi Malaysia yang bermula dengan hikayat "Sang Kancil" yang ditayangkan di televisyen Malaysia pada tahun 2000. Atas keberhasilan animasi pendek ini, kemudian diproduksi beberapa rangkaian animasi antara lain 'Sang Kancil dan Monyet', 'Sang Kancil dan Buaya', 'Gagak Yang Bijak', 'Arnab Yang Sombong' dan 'Singa Yang Haloba'. Malaysia kemudiannya melibatkan diri secara serius dalam industri animasi dengan menerbitkan animasi untuk layar lebar yang dimulai oleh film 'Silat Legenda' (2000) dan diikuti oleh 'Cheritera' (2001), 'Putih' (2001), 'Budak Lapok' (2007) dan 'Geng: Pengembaraan Bermula' (2009). Terdapat juga animasi yang menggunakan karakter-karakter kartun sebagai karakter utama dalam animasi seperti Kampung Boy dan Mat Gelap yang menggabungkan live action dan animasi (Ahmad Nizam, 2014).



Gambar 1 : Contoh Animasi Cerita Rakyat

Cerita rakyat turut diberikan nafas baharu menerusi siri animasi apabila Sususan Kreatif Sdn. Bhd. (SKSB) melancarkan penerbitan siri animasi Cerita Rakyat dengan menampilkan 13 episod menerusi siaran 22 minit bagi setiap episod pada tahun 2005 (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019). Pada tahun 2011, penerbit animasi, iaitu Les' Copagues Sdn. Bhd. (LCPSB) tampil dengan siri kartun berbahasa Melayu berjudul Pada Zaman Dahulu menggunakan teknologi digital tiga dimensi (3D) yang disiarkan menerusi TV Al-Hijrah dan saluran Astro Ceria (Abd. Aziz, 2011). Selain filem, syarikat DD Animation Studio Sdn. Bhd. berjaya menghasilkan klip video Didi & Friends yang pertama dengan penampilan lagu rakyat, iaitu Rasa Sayang yang dimuat naik secara percuma melalui Youtube pada pertengahan Mei 2014 dan mendapat tempat dalam kalangan kanak-kanak terutamanya yang berusia di bawah lima tahun.

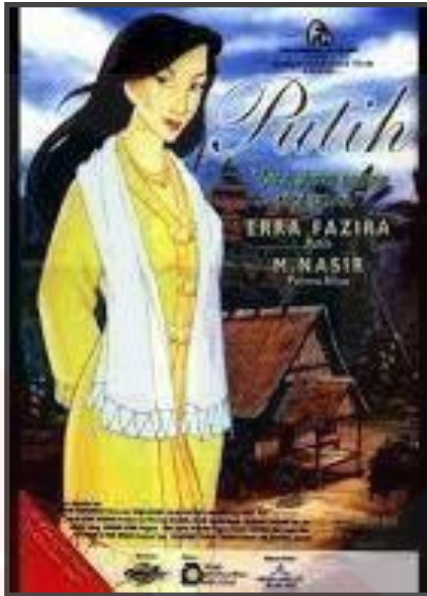


Gambar 2 : Didi & Friends Lagu Rakyat Rasa Sayang

Salah satu animasi Malaysia iaitu animasi "Putih", yang dipandang signifikan untuk mewakili semua animasi yang sesuai bagi penelitian ini. Animasi Putih yang diproduksi pada tahun 2001 merupakan adaptasi cerita Melayu masyarakat setempat, "Bawang Merah Bawang Putih" yang diceritakan turun-temurun secara verbal dari satu generasi ke generasi dalam masyarakat Melayu. Cerita rakyat Melayu ini telah diterbitkan melalui berbagai terjemahan, berawal dari penyampaian secara lisan dalam masyarakat Melayu pada masa yang silam, kemudian dituliskan dalam hikayat dan sastra tulisan. Cerita rakyat Melayu ini pernah difilemkan melalui filem "Bawang Merah Bawang Putih" pada tahun 1959 dan terus diadaptasi dan dikembangkan sampai sekarang ini, baik dalam bentuk tulisan maupun media digital. Sebagai filem animasi ketiga Malaysia, filem ini telah memenangkan 'Anugerah Khas Juri' sebagai filem adaptasi di Festival Filem Malaysia ke-16, 2003. Filem Putih ini juga turut terpilih sebagai 'competition', dalam keikutsertaannya pada 8th Pyongyang Film Festival di Korea Selatan pada September 2002 (Sohaimi Abdul Aziz, 2013).

MALAYSIA

KELANTAN



Gambar 3 : Animasi Putih

Genre sastera Melayu tradisional sesuai dan dapat diterima sebagai sumber adaptasi cerita ke format animasi. Menerusi penilaian yang dilakukan, peratusan responden yang setuju dengan genre sastera tradisional sebagai sumber adaptasi ke bentuk animasi adalah 73 peratus. Hal ini menunjukkan bahawa potensi untuk memaju serta mengembangkan sastera tradisional dalam bentuk animasi adalah cukup besar (Nur Yuhanis, Rahmah dan Eizan Mat Hussain, 2016). Animasi merupakan media teknologi yang paling diminati dan mendapat perhatian ramai kerana mampu melahirkan sesuatu fantasi manusia ke alam realiti. Ia membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan menggunakan perkataan atau imej statik disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan (Ani Omar, 2016).

Adaptasi cerita dari genre sastera Melayu tradisional ke animasi cerita mampu meningkatkan kefahaman individu terhadap cerita lama. Sebagai contoh, tidak semua responden dapat memahami kisah Puteri Saadong dalam format asal, iaitu teks yang ditulis menggunakan bahasa Melayu klasik dengan dialek negeri Kelantan. Namun, apabila adaptasi dilakukan perubahan dari segi medium persembahan dari teks ke animasi cerita menuntut kerja penyesuaian. Dalam animasi *Bangsawan Puteri Saadong*, penyampaian cerita disasarkan bukan untuk tujuan bacaan tetapi untuk tujuan

tontonan. Maka, gabungan elemen multimedia iaitu grafik, animasi, teks dan audio dalam mempersembahkan kisah Puteri Saadong membantu kefahaman responden selaku penonton. Selain daripada itu, penceritaan menggunakan dialog antara watak turut memudahkan penyampaian cerita (Nur Yuhanis, Rahmah dan Eizan Mat Hussain, 2016). Tampaknya industri animasi melalui pengolahan dan adaptasi cerita hikayat legenda tradisi akan memainkan peranan yang besar dalam bidang pendidikan dan hiburan. Animasi berupa cerita rakyat Melayu sebagian besar bersumber dari sastra Melayu (klasik) (Ahmad Nizam, 2014).



Gambar 4 : Keratan Akhbar Berkaitan Animasi

Penggunaan animasi dalam sesuatu persembahan maklumat juga dapat menceriakan proses penyampaian dan membolehkan persembahan tersebut kelihatan lebih hidup dan realistik. Animasi mampu memberi penegasan terhadap sesuatu penyampaian bagi membolehkan perhatian para penonton difokuskan kepada tujuan atau maklumat yang ingin disampaikan (Ani Omar, 2016). Animasi digital ialah kaedah komunikasi yang boleh digunakan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menarik dan menarik perhatian masyarakat terhadap kesusasteraan Melayu. Ini boleh dicapai kerana imej dan mesej boleh disampaikan dengan lebih pantas. Masyarakat mempunyai keupayaan untuk memberi tumpuan yang lebih lama kepada media yang sentiasa berubah. Teknologi animasi memudahkan proses penerangan idea atau demonstrasi kemahiran melalui persembahan visual dan dinamik. Hal ini secara tidak langsung mempercepatkan pemahaman masyarakat terhadap cerita-cerita rakyat.

Kemajuan pembangunan teknologi dan perisian yang memberangsangkan dalam evolusi animasi tempatan menular seiring dengan proses perkembangan intelektualisme kanak-kanak. Kekaguman dan ketinggian intelektualisme yang terkandung di dalamnya mempamerkan kerelevanannya dalam keupayaannya mengendalikan intelek kanak-kanak melalui pengalaman yang berbeza kualitinya berbanding kanak-kanak terdahulu. Objektif kajian ini dijalankan adalah untuk menganalisis pengurusan intelektualisme kanak-kanak melalui penampilan lucu watak animasi kartun tempatan (Shuhaini, Norsaliza Mohd, Mohd Rosli Saludin, dan Azhar Wahid, 2017). Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang menarik perhatian ramai masa kini kerana mampu menzahirkan sesuatu fantasi manusia ke alam realiti. Dalam dunia pendidikan, animasi memainkan peranan penting sebagai daya penarik minat pelajar untuk belajar dan dapat membantu guru-guru untuk memotivasikan pelajar ke arah pembelajaran yang lebih menyeronokkan. Dewasa ini, dunia animasi digital semakin popular dan diminati oleh ramai pihak khususnya golongan kanak-kanak dan remaja (Sohaimi Abdul Aziz, 2013).

Animasi di Malaysia semakin berkembang dan banyak karya animasi tempatan yang telah dihasilkan beberapa tahun belakangan ini. Kualiti animasi Malaysia juga tidak kurang hebatnya dan yang lebih membanggakan ialah penerimaan para penonton dalam dan luar negara terhadap animasi-animasi daripada Malaysia. Antara animasi daripada Malaysia yang mendapat perhatian penonton ialah Upin dan Ipin, BoBoiBoy dan Omar dan Hana (Nur Yuhanis Mohd, Nurhamizah Hashim, dan Awang Azman Awang Pawi, 2022).

MALAYSIA
KELANTAN



Gambar 5 : Animasi Upin & Ipin

Terdapat beberapa contoh animasi yang popular yang mengetengahkan karya kesusasteraan Melayu seperti animasi Upin dan Ipin. Aspek yang wujud di dalam animasi ini menjadikan cerita animasi Upin dan Ipin sangat berharga dalam perkembangan dunia sastera kanak-kanak Malaysia kerana ia menjadi wadah dan corong penyaluran nilai-nilai tertentu kepada generasi muda melalui mesej dan pengajaran yang cuba disampaikan. Upin dan Ipin boleh menjadi teladan kepada kanak-kanak yang beragama Islam untuk mencontohi dan mengukuhkan sosialisi dan kefahaman mereka terhadap agamaitu sendiri dan seterusnya membentuk jati diri dan keperibadian serta emosi mereka. Upin dan Ipin boleh menjadi saluran untuk mendidik dan membantu secara halus penonton terutama kanak-kanak untuk mengisi keperluan mereka tentang kehidupan (Noor Aida dan Nasihah Hashim, 2015).

Jelas animasi memainkan peranan yang besar dalam menyampaikan kesusasteraan Melayu dengan membawa unsur naratif dan budaya ke dalam bentuk visual yang boleh diakses dengan lebih dinamik oleh pelbagai lapisan masyarakat. Animasi menyediakan dimensi baharu kepada warisan sastera Melayu, mewujudkan

pengalaman penyampaian yang lebih interaktif dan menarik untuk khalayak pelbagai peringkat umur.

4.5.2 Filem

Filem mula digunakan secara meluas dalam kesusasteraan Melayu bermula pada tahun 2000, mewujudkan medium yang lebih dinamik dan berkesan dalam membawa pandangan sastera ke dalam bentuk visual. Fenomena ini membuka peluang baharu untuk meneroka dan menghidupkan karya sastera Melayu melalui dimensi audio-visual, memberikan ruang yang lebih luas kepada khalayak untuk melibatkan diri dengan naratif dan unsur budaya secara lebih mendalam.

Pewajahan baharu cerita rakyat dalam bentuk filem pula mendapat tempat di kaca mata sarjana dan masyarakat. Sebagai contoh, filem Nujum Pak Belalang, iaitu satu daripada cerita lisan masyarakat Melayu (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019). Terdapat banyak filem yang telah dihasilkan daripada adaptasi sesebuah karya sastera tidak kira karya sastera dalam bentuk cerita rakyat, dongeng, mitos, legenda, cerita pendek mahupun pengadaptasian daripada sesebuah novel (Sudirman, dan Nurul Afini Roslin Mohd Saufi, 2021). Filem yang dihasilkan daripada adaptasi karya sastera yang begitu banyak tersebut telah membuka ruang yang lebih luas untuk pengembangan dunia kesusasteraan itu sendiri. Adaptasi karya sastera ke bentuk filem bukanlah sesuatu yang asing lagi dalam dunia perfileman (Muhammad Zakin Haziq, 2022).

Berdasarkan pengertian konsep kesusasteraan dan filem yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan sebuah pemahaman terhadap hubungan yang terjalin antara kedua-dua bidang berkenaan dengan menggunakan konsep adaptasi. Konsep adaptasi adalah sebuah proses penghasilan sesebuah filem dengan menyunting sesebuah karya sastera dan dihasilkan dalam satu bentuk baharu iaitu filem. Pembikinan filem di negara kita tidak terkecuali daripada menghasilkan filem yang diadaptasikan daripada karya sastera. Terdapat beberapa karya sastera terutamanya daripada genre novel telah diadaptasikan ke dalam bentuk filem di negara ini. Antaranya ialah filem Jogho (1999) yang diadaptasi daripada novel Juarakarya S.

Othman Kelantan, filem *Ombak Rindu* (2011) yang diadaptasikan daripada novel dengan tajuk yang sama karya Fauziah Ashaari, filem *Tombiruo: Penunggu Rimba* (2017) yang diadaptasi daripada novel dengan tajuk yang sama karya Ramlee Awang Murshid dan filem *Pulang* (2018) yang diadaptasi daripada novel dengan tajuk yang sama karya Lily Haslina Nasir. Filem yang diadaptasi daripada karya sastera mesti meningkatkan pengeluaran kerana terdapat permintaan yang tinggi terhadap filem seperti ini. Ini bukan sahaja memberi peluang untuk menyampaikan nilai-nilai kesusasteraan Melayu kepada khalayak yang lebih luas, tetapi juga boleh menjadi wadah yang berkesan untuk mempromosikan dan memperkasakan warisan kesusasteraan Melayu dalam bentuk visual. Menghasilkan lebih banyak filem adaptasi karya sastera juga dapat memupuk minat membaca dan menghargai kekayaan kesusasteraan Melayu dalam kalangan generasi muda, menjadikan warisan ini relevan dalam konteks budaya moden dan seni hiburan.

Penerimaan positif sedemikian mungkin menandakan keperluan untuk kerjasama antara pembuat filem dan penulis kreatif untuk meningkatkan produktiviti adaptasi filem. Perlu diingatkan juga bahawa pembikinan filem boleh mempertimbangkan untuk melaksanakan aspek estetika dalam filem tanpa menjejaskan nilai komersial untuk memenuhi permintaan penonton. Selain itu, terdapat beberapa asas yang diperlukan dalam adaptasi filem.

Penghasilan filem adaptasi berdasarkan karya sastera mula mendapat momentum di Malaysia. Setiap tahun, berlaku peningkatan produksi adaptasi filem oleh beberapa rumah produksi tempatan. Karya sastera yang telah diadaptasikan ke dalam filem adalah daripada pelbagai genre sastera terutamanya daripada novel. Keadaan ini membuktikan bahawa terdapat permintaan oleh orang ramai terhadap filem adaptasi karya sastera. Oleh itu, adalah diperhatikan bahawa penghasilan adaptasi filem berpotensi meluaskan untuk kesusasteraan. Menarik juga untuk diperhatikan bahawa adaptasi filem sastera merupakan medium baharu dalam menawarkan pemahaman yang lebih baik tentang sastera (Sudirman, Nasirin Abdillah, dan Farrah Atikah Saari, 2021). Di samping itu, sastera rakyat turut diadaptasikan ke dalam bentuk filem seperti filem *Nujum Pak*

Belalang (2000), Magika (2010), Hikayat Merong Mahawangsa (2011) dan Puteri Gunung Ledang (2014). Sastera rakyat merupakan cerminan kepada masyarakat dan perlu dipelihara bagi menjamin keberlangsungan. (Muhammad Zakin Haziq, 2022). Sastera rakyat adalah hasil kreativiti dan ekspresi budaya yang berkembang dalam masyarakat. Melalui cerita, lagu, dan tradisi lisan, kesusasteraan rakyat mencerminkan nilai, kepercayaan, dan pengalaman masyarakat tempatan. Perkataan “cerminan kepada masyarakat” menunjukkan bahawa sastera rakyat bukan sahaja sebuah karya seni yang indah, tetapi juga mencerminkan realiti kehidupan dan pemikiran masyarakat tempatan. Ia mewujudkan satu bentuk komunikasi budaya yang menghubungkan orang ramai kepada warisan dan identiti kolektif mereka. Kepentingan memelihara sastera rakyat ditekankan dalam pantun ini sebagai langkah yang perlu untuk memastikan kelestariannya. Dengan melestarikan kesusasteraan rakyat, kita dapat memastikan warisan budaya dan nilai tradisi terus hidup dan diwarisi kepada generasi akan datang. Ini membantu orang ramai mengekalkan identiti mereka dalam menghadapi cabaran globalisasi dan perubahan sosial yang pesat.



Gambar 6 : Contoh Filem Yang Diadaptasi Dari Karya Sastera

Sebagai contoh, dalam senario kesusasteraan Malaysia, novel karya Fauziah Ashari bertajuk *Ombak Rindu* terbitan pada 2002 oleh Alaf 21 yang mempunyai 23 cetakan semula, telah diadaptasi ke dalam filem oleh Tarantella Pictures dan Astro Shaw dan diarahkan oleh Osman Ali pada 2011. Antaranya, pelakon utama yang terlibat ialah Aaron Aziz, Maya Karin dan Lisa Surihani. Filem itu mencapai kejayaan box-office apabila mengumpul RM10.90 juta (2011). Ia juga memenangi enam anugerah di Festival Filem Malaysia ke-25 dan enam lagi di Anugerah Skrin Malaysia 2012. Pencapaian peralihan kenderaan adalah bukti antara lain peranan teknologi perfileman dalam mengubah sastera kreatif menjadi filem, seperti novel popular ini (Safei, Mawar, Wiyatmi MHum dan Siti Dahlia Abdullah, 2023).

Filem adaptasi cerita rakyat kurang diberikan penekanan dan kebanyakan pembikinan filem hanya menekankan kepada adaptasi novel ke filem. Melalui statistik jumlah penghasilan filem yang dikeluarkan oleh Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS) didapati bahawa pada tahun 2000 sehingga tahun 2010, sebanyak 299 filem yang dihasilkan, namun belum ada sebuah filem adaptasi dari cerita rakyat diterbitkan dan jika ada pun, adaptasi tersebut adalah kebanyakannya berdasarkan kepada adaptasi novel. Filem adaptasi dari cerita rakyat perlu di ketengahkan oleh pembuat filem agar cerita lisan rakyat tidak dilupakan oleh generasi muda dengan dengan begitu sahaja. Jika pada zaman wayang di Malaysia masih hitam putih iaitu sekitar tahun 1950-an, terdapat banyak filem adaptasi daripada cerita rakyat diterbitkan seperti filem *Panca Delima* (1957), *Bawang Putih Bawang Merah* (1959), *Nujum Pak Belalang* (1959) dan *Musang Berjanggut* (1959). Kesemua filem ini diadaptasi dari cerita rakyat. Namun sejak kebelakangan ini filem seperti ini jarang dihasilkan (Che Siti Zaleha, 2011)

Bermula pada tahun 1910-an, mengadaptasi karya sastera agung telah menjadi strategi pemasaran untuk penerbitan filem. Ini membolehkan penonton filem mempunyai citarasa tersendiri. Justeru itu, ia juga mampu menarik minat penonton daripada golongan pertengahan untuk menonton filem. Pada awalnya, kritikan terhadap filem adaptasi daripada sumber sastera tidak diberi perhatian yang meluas pada awal kemunculan bidang perfileman. Namun, aliran ini dipercayai mula diterbitkan sejak tahun 1960-an

setelah kedua-dua bidang in dikatakan sesuai digabungkan bersama.

Kebanyakan filem yang dihasilkan adalah berdasarkan penulisan novel sahaja. Namun pada masa kini, di Malaysia karya-karya sastera yang baik kurang diadaptasikan ke dalam filem. Menurut Ku Seman Ku Hussain (1999) di dalam artikelnya, kita mempunyai sekian banyak novel yang sesuai untuk diadaptasi tetapi terus tersimpan kerana minat membaca karya-karya tempatan yang begitu rendah. Dalam kenyataan tersebut, beliau berpendapat bahawa antara punca kekurangan filem adaptasi di Malaysia adalah kerana kurangnya minat dalam kalangan pengarang untuk membaca karya tempatan. Menurutnya lagi, Jika dibandingkan dengan negara luar, mereka lebih gemar membaca karya agung negara mereka. Maka dengan itu, mereka akan mendapat idea dan mengembangkannya menjadi filem. Di Malaysia, kurangnya minat membaca karya tempatan mungkin menjadi penghalang utama kepada penerbitan filem adaptasi yang lebih meluas. Kurang pemahaman dan tidak biasa dengan karya tempatan mungkin menyebabkan kekurangan inspirasi untuk menyesuaikan cerita ini ke dalam bentuk filem.

Langkah perlu diambil untuk merangsang minat terhadap karya sastera tempatan dalam kalangan penulis dan pembikin filem tempatan ialah melalui program anugerah dengan melakukan promosi karya sastera tempatan dan kerjasama antara penulis dan penerbit serta industri filem boleh menjadi langkah positif untuk mengeratkan hubungan antara karya sastera dan industri filem. Dengan cara ini, diharapkan peningkatan minat membaca karya tempatan akan merangsang kreativiti penulis dan memberi galakan kepada industri perfileman Malaysia untuk lebih aktif dalam menghasilkan filem adaptasi yang mencerminkan kekayaan warisan sastera tempatan.

Kekurangan filem-filem Melayu yang terhasil daripada adaptasi karya sastera mungkin juga, disebabkan oleh kesukaran menghasilkannya dan filem yang diadaptasi seringkali mengalami kegagalan dan mengecewakan penonton. Filem memiliki sifat berbeza berbanding novel dan oleh yang demikian gaya naratif novel tidak mungkin dapat digarap secara mutlak ke bentuk filem. Oleh yang demikian naratif sebuah novel harus melalui transformasi untuk dipersembahkan dalam bentuk filem (Nur Aifaa Nabilah, Nur Afifah Vanitha dan Fatimah, 2020).

Kekurangan filem Melayu yang dihasilkan dan bukannya adaptasi karya sastera juga mungkin disebabkan oleh kesukaran untuk menghasilkannya. Filem yang diadaptasi sering gagal dan mengecewakan penonton. Filem mempunyai ciri-ciri yang berbeza berbanding novel dan oleh itu mustahil gaya naratif sesebuah novel dapat diterjemahkan sepenuhnya ke dalam bentuk filem. Transformasi naratif novel ke dalam bentuk filem memerlukan pelarasan yang teliti untuk memenuhi elemen sistematik dan memastikan keseimbangan antara keaslian sumber dan keperluan medium visual.

Bagaimanapun, kegagalan ini tidak seharusnya menjadi penghalang untuk terus mencipta filem yang diadaptasi yang berkualiti. Sebaliknya, ia seharusnya menjadi pengalaman pembelajaran kepada industri perfileman tempatan untuk terus mempertingkatkan teknik dan pendekatan dalam mengadaptasi karya sastera. Dengan usaha berterusan, kita mungkin dapat melihat perkembangan yang lebih pesat dalam bidang ini, memperkayakan lagi landskap filem Melayu dan menghasilkan karya yang mampu memukau serta memberi impak positif kepada penonton dan industri perfileman tempatan keseluruhannya.

4.5.3 Blog dan Laman Sesawang

Dalam dunia maya yang semakin pesat membangun, kewujudan blog dan laman sesawang telah muncul sebagai medium yang memperkaya dan menembusi dunia kesusasteraan Melayu. Sejajar dengan kemajuan teknologi yang terus berlaku blog dan laman sesawang menjadi salah satu media teknologi yang digunakan bagi penyampaian kesusasteraan.

Melalui kajian yang dilakukan oleh Hasyuda Abadi (2005) menjelaskan beberapa laman sesawang yang pernah diperkenalkan di Malaysia yang menyediakan ruang bagi pengkarya dan peminat sastera berkarya. Beberapa daripadanya ialah Pustakamaya.net, Melayu.com, Karyanet.com.my, arahkiri.cjb.net, idealismahasiswa.net, www.esastera.com, cybersastra.com, komposisionline, zikirgroups.com, kelab maya sastera Sabah (KEMSAS), dan sebagainya. Chew Fong Peng (2006) menyatakan terdapat lebih 542 laman web khusus untuk sastera siber Melayu di Internet. Jikalau kita menggunakan Search dalam Google untuk mencari *cyber literature*, kita akan mendapati 2,620,000 bahan yang menunjukkan betapa besarnya dunia sastera di laman sesawang. Walau bagaimanapun, tapak web www.esastera.com ialah yang paling ketara antara banyak yang lain. Laman web ini sangat penting kerana ia adalah satu-satunya tapak web yang mengandungi sepenuhnya hasil karya sastera dari pelbagai genre (Hasyuda Abadi, 2005).



Gambar 7 : Laman Sesawang eSastera

Di Malaysia, Irwan Abu Bakar mengetuai gerakan yang dipanggil eSastera, yang menggalakkan karya di alam siber dan aktiviti luar talian yang berkaitan. Gerakan sosial tidak formal ini. Untuk membezakannya daripada istilah umum "e-sastera", yang merujuk kepada sastera elektronik, atau "*e-literature*" (Hasyuda Abadi, 2005). Di laman sesawang ini menyediakan portal terbuka yang membolehkan orang ramai menyiarkan karya sastera Melayu dalam pelbagai genre. eSastera ialah cabang "formal" yang berdaftar

dengan badan kerajaan dan gerakan eSastera sejak 2002 (Chew Fong Peng, 2006). Oleh sebab itu, karya E-Sastera menyediakan dimensi dan struktur baharu dalam penyampaian sastera. Karya sastera kini tidak terikat dengan media cetak semata-mata, tetapi diterapkan dengan penuh minat melalui pendekatan yang lebih inovatif dan mengujakan memberikan “suara” dan struktur baru dalam pengucapan sastera. Karya sastera tidak lagi dilahirkan dalam satu bentuk semata-mata, iaitu bercetak, sebaliknya ditonjolkan dengan cara yang lebih menarik. Di sini para pengarang tidak lagi “menulis” semata-mata, tetapi “merekacipta” karyanya dalam bentuk multi-media, hasil gabungan 3D, yakni teks, grafik, dan audio (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja’afa, 2019).

Konsep "suara" dan struktur baru yang disebutkan merujuk kepada bagaimana karya-karya tersebut tidak hanya dibatasi kepada medium tulisan bercetak, tetapi juga melibatkan unsur-unsur multi-media. Para pengarang tidak lagi hanya "menulis" karya mereka, tetapi mereka "merekacipta" dengan menggunakan gabungan 3D, seperti teks, grafik, dan audio. Hasilnya adalah pengalaman sastera yang lebih dinamik dan menarik, memungkinkan pembaca untuk merasai karya dengan cara yang lebih holistik dan interaktif.

E-sastera mencipta laman sesawang sebagai sebahagian daripada eSasterawan.com, yang boleh dianggap sebagai langkah praktikal kerana blog sangat popular dan boleh menjadi satu lagi alat untuk menggalakkan aktiviti sastera. Selain itu, usaha Irwan Abu Bakar untuk menerbitkan majalah sastera berbentuk mesej e-mel boleh dianggap sebagai usaha yang "mendahului masa" dalam memperkasakan sastera berbahasa Melayu serta majalah sastera elektronik bulanan iaitu Bulanan E-Sastera (BEST). Walau bagaimanapun, sebagai akibat daripada halangan yang dibawa oleh kemajuan teknologi internet, ketiga-tiga program tersebut telah dihentikan pada masa ini (Hasyuda Abadi, 2005). Hal ini demikian kerana perubahan atau perkembangan dunia teknologi terus berlaku di dalam kesusasteraan Melayu. Kemala yang merupakan Sasterawan Negara yang ke 11 sempat mengambil bahagian dalam eSastera. Hingga kini, Kemala telah mengikuti perkembangan gerakan eSastera. Kemala juga meminta

Irwan Abu Bakar menjadi Timbalan Presiden Persatuan Sasterawan Nusantara Melayu Raya (Numera) semasa penubuhannya.

Melalui kajian yang dilakukan oleh Siti Ezaleila Mustafa (2006) yang telah memperlihatkan banyak pengkarya memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membina blog mereka sendiri dengan mengadakan perbincangan serta menawarkan forum di samping mempromosikan karya mereka kepada khalayak. Antaranya ialah Faisal Tehrani (tehranifaisal.blogspot.com) dan Sri Diah (sridiah2u.blogspot.com). Ada juga pengarang yang cuba menjual karya mereka terus kepada khalayak melalui laman yang dibina. Dalam dekad ini, laman web dan blog menjadi tarikan utama pembaca mengisi masa lapang tanpa mengira tempat. Kelebihan dan kecanggihan teknologi maklumat dan komunikasi telah memudahkan akses maklumat hanya di hujung jari. Oleh itu, kehadiran karya sastera dalam talian bukanlah perkara baharu dalam masyarakat Malaysia. Terdapat pelbagai jenis karya sastera yang dikongsi melalui laman web dan blog antaranya cerpen, novel, puisi, dan sebagainya (Rohaya Md Ali, 2018).

Melalui blog dan laman sesawang ini, orang ramai boleh memuat turun bahan bacaan digital mengikut keperluan mereka. Kaedah ini terbukti lebih mesra pembaca, menjimatkan, cepat dan mudah kerana tidak perlu lagi membawa buku fizikal kerana berat jika ingin dibawa ke mana-mana. Bahan bacaan telah disesuaikan ke dalam format digital dan boleh dimuatkan pada tablet. Kemajuan dalam teknologi maklumat dan ketersediaan pelbagai kemudahan komunikasi digital yang canggih, mesra pengguna dan terkini telah membuka peluang kepada masyarakat dalam talian untuk menikmati karya sastera dengan mudah, serta meneroka destinasi untuk mendapatkan maklumat, berita, hiburan, maklumat, atau bahan pembelajaran. Internet telah menjadi platform yang mempercepatkan penulisan dan penyebaran karya sastera (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afa, 2019).

KELANTAN

Terdapat 1961 judul buku digital untuk kanak-kanak yang dapat diakses melalui portal eSentral, yang menyediakan koleksi buku cerita rakyat Malaysia dalam bentuk digital (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019). Penyair eSastera turut menyumbang dengan puisi yang disiarkan melalui portal eSastera.com. Puisi yang diterbitkan di portal itu kemudiannya dikumpulkan dalam koleksi puisi, baik secara individu mahupun dalam bentuk kolektif oleh syarikat penerbitan eSastera Enterprise. Hasil kajian menunjukkan bahawa gerakan sastera siber eSastera di Malaysia yang ditujukan kepada usia 12 tahun pada masa itu telah membawa dampak positif terhadap pengarang sastera siber (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar, 2019).

E-Sastera.com ialah salah satu ruang portal digital di Malaysia yang ditubuhkan pada 2004 dan dimulakan oleh seorang profesor kejuruteraan yang mempunyai minat peribadi dalam sastera. Irwan Abu Bakar ialah seorang profesor dalam bidang kejuruteraan mekanikal di Jabatan Kejuruteraan, Universiti Malaya. Sebagai ruang siber, e-Sastera.com menawarkan tempat kepada generasi-Z untuk menyertai penulisan kreatif. Ia secara amnya merangkumi kewujudan kesusasteraan dalam ruang siber, digital, Internet serta e-majalah sejak 2002 yang dipanggil e-Sastera.com dengan pelbagai komuniti yang dibangunkan di CommunityZero.com, sebuah komuniti komersial sehingga 2005. Sejak 2015, e-majalah itu telah diterbitkan semula dalam portal baharu bernama e-Sastera2u.com. Pada tahun 2016, e-majalah ini telah ditubuhkan di Facebook dengan E-Sastera Malaysia sebagai alamat baharunya. Jelaslah bahawa teknologi digital telah berkuasa di setiap sudut dunia sastera, baik fizikal mahupun digital (Safei, Mawar, Wiyatmi MHum dan Siti Dahlia Abdullah, 2023).

E-Sastera.com telah menjadi forum untuk sastera dalam ruang digital, Internet dan e-majalah sejak 2002 melalui komuniti yang dibangunkan di CommunityZero.com. Pada tahun 2015, e-majalah itu telah dihidupkan semula dalam portal baharu yang dikenali sebagai e-Sastera2u.com. Kemudian, pada tahun 2016 e-majalah ini memasuki platform Facebook dengan nama E-Sastera Malaysia sebagai alamat baharu.

Perjalanan E-Sastera.com menggambarkan bagaimana teknologi digital telah memberi impak yang besar kepada dunia kesusasteraan, mengubah cara karya sastera dihasilkan, diakses dan dikongsi. Transformasi daripada laman web asal kepada portal baharu dan kepada kehadiran media sosial menunjukkan penyesuaian kepada perubahan dalam teknologi dan trend pengguna, menunjukkan kuasa teknologi digital yang meresapi setiap aspek dunia sastera, baik dalam bentuk fizikal mahupun digital.

4.5.4 E-Buku

Dalam era digital yang semakin meluas, kita menyaksikan perubahan mendalam dalam landskap sastera Melayu dengan kemunculan e-buku sebagai medium penyampaian yang semakin mendapat sambutan. Kewujudan e-buku menandakan peralihan daripada tradisi sastera kepada alam siber dan menggambarkan semangat inovatif yang mengikuti arus kemajuan teknologi. E-buku dalam dunia kesusasteraan Melayu bukan sekadar medium pengganti, tetapi jendela baharu yang membuka peluang kepada penulis, pembaca dan pencinta sastera menyerap karya secara lebih dinamik dan interaktif. Terdapat banyak peranan dan impak e-buku terhadap kesusasteraan Melayu yang kaya dengan warisan dan keindahan kata-kata.

Di Malaysia, penampilan e-buku memasuki tahap yang cukup lambat dan hanya mulai mendapatkan respons dari penerbit-penerbit tempatan pada awal tahun 2010-an. Dilaporkan bahawa sekitar 40 penerbit tempatan telah memulai keterlibatan mereka dalam penerbitan e-buku sekitar tahun 2012. PTS Publication & Distribution dan Pelangi ePublishing adalah beberapa contoh penerbit yang aktif dalam mengadaptasi judul-judul yang sudah ada menjadi format e-buku (Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2016). Perkembangan e-buku dalam era pesatnya kemajuan teknologi tetap memberi ruang kepada buku bercetak untuk terus mempertahankan kedudukannya di pasaran. Walau bagaimanapun, yang mungkin mengalami perubahan adalah trend pasaran buku bercetak akibat populariti e-buku. Dapat disimpulkan di sini bahawa penggunaan buku bercetak dan e-buku saling melengkapi satu sama lain karena keduanya memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Kedua-duanya tetap relevan, bergantung

pada keinginan dan citarasa pengguna. Buku bercetak tetap menjadi objek yang dapat dikembangkan sebagai koleksi, seperti buku coffee table yang tidak dapat digantikan oleh e-buku karena ciri-cirinya yang unik (Nor Hazidah Awang, 2010)

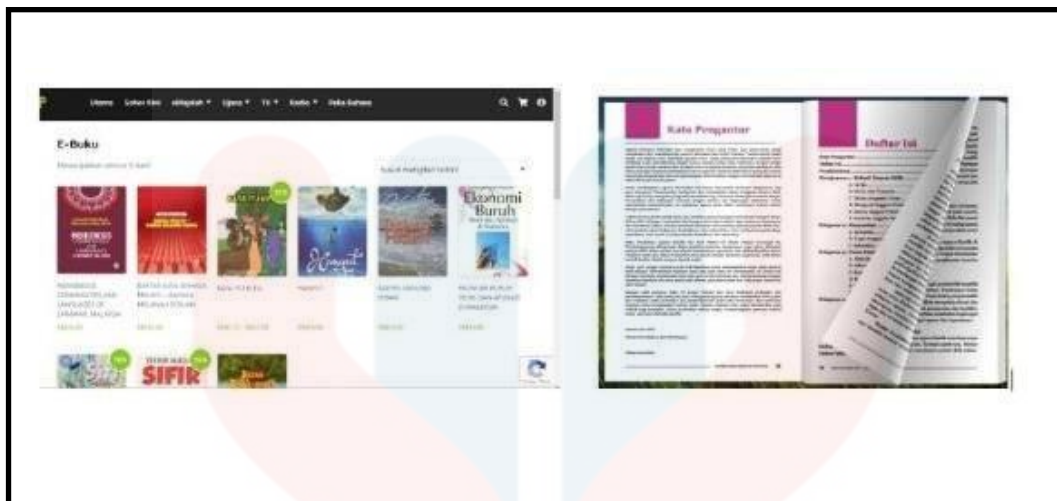


Gambar 8 : Buku Coffee Table

Tidak ramai penulis di Malaysia yang menggunakan sepenuhnya teknologi ini. Kebanyakan mereka hanya menggunakan laman web atau blog peribadi untuk menyiarkan karya mereka secara percuma kepada pembaca yang melawat laman sesawang tersebut. Pendekatan ini memerlukan kesabaran dan perhatian dari pihak pembaca. Contoh penulis yang melibatkan diri adalah Nizam Zakaria (nizamzakaria.blogspot.com). Beliau telah mencipta beberapa novel elektronik (e-novel) dalam format PDF seperti 'Mat and Met,' 'Hadi,' 'Cinta Nasi Lemak,' 'Gurisan Intaglio,' dan karya terbarunya yang masih dimuat naik secara berperingkat, 'Kisah Limau Nipis' (Siti Ezaleila Mustafa, 2006). Dengan kemajuan teknologi masa kini, e-buku telah menjadi satu pilihan bersama-sama dengan buku bercetak sebagai alternatif untuk pembaca di pasaran. Dari perspektif penerbit kehadiran e-buku dianggap memberikan kelebihan kepada mereka kerana beberapa kos seperti kos cetakan, penyimpanan, dan pengedaran tidak lagi menjadi perhatian mereka (Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2016).

Buku digital yang dijual melalui platform dalam talian telah membawa warna baru kepada ekosistem penerbitan di Malaysia. Pada tahun 2010, KarnaDya Solutions Sdn. Bhd. menerbitkan buku digital dalam format ePub dan MOBI untuk dijual di pasaran Amazon Kindle, Apple iBooks, dan Kobo (Rosmani Omar, Md Sidin, dan Siti Ezaleila, 2019). Satu siri berjudul "Cerita Rakyat Malaysia" yang merangkumi judul seperti "Putera Menjadi Nelayan," "Padi Mula Ditanam di Perlis," "Ekor Arnab Menjadi Kontot," "Udang Galah Menjadi Bongkok," dan "Sungai Pinggan" diterbitkan oleh Kualiti Books Sdn. Bhd. Kualiti Books sering menghadirkan cerita rakyat dalam format ePub melalui portal eSentral. Mungkin keadaan ini disebabkan oleh Kualiti Books Sdn. Bhd. yang merupakan salah satu penerbit buku kanak-kanak terbesar di Malaysia.

Penjualan e-buku dalam talian dapat memperkuat posisi mereka dalam rantaian pengeluaran dan nilai industri buku, selain meningkatkan hubungan perniagaan dengan pelanggan. Dari perspektif pelanggan, saluran pembelian dalam talian memberikan kelebihan dengan mengurangkan kos dan waktu yang diperlukan untuk mencari serta memilih buku yang diminati. Ini juga memungkinkan mereka untuk melakukan perbandingan, baik dari segi kandungan maupun harga. Meskipun begitu, menurut pandangan beberapa pihak, terdapat kelemahan dalam penjualan secara dalam talian. Salah satu kelemahan yang nyata adalah ketidakmampuan pelanggan untuk memeriksa keadaan fizikal buku sebelum membelinya. Selain itu, jika buku yang dibeli dalam bentuk bercetak, pelanggan juga perlu menunggu untuk jangka waktu tertentu sebelum mereka dapat memiliki buku tersebut.



Gambar 9 : E-Buku

Format buku ini adalah statik dan diperkaya dengan ciri selak halaman automatik, tetapi kandungannya memaparkan grafik yang menarik untuk diterokai oleh kanak-kanak (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019). E-book ialah versi digital buku cetak. Untuk membacanya, ia memerlukan media elektronik seperti laptop, komputer, tablet atau smartphone. Ebook adalah benda digital, atau peranti elektronik, jadi mereka mempunyai ciri-ciri yang sama seperti peranti digital, seperti keupayaan untuk memperbanyak dan menyebarkan. Ini disebabkan oleh perkembangan pesat Internet sebagai teknologi baharu, yang menyebabkan jumlah buku digital yang dijual jauh melampaui versi cetak (Ida Ayu Sukihana, 2020).

Dengan menekankan format dan ciri unik e-buku, kita boleh membuat kesimpulan bahawa evolusi teknologi telah menyediakan ruang baharu untuk sastera dan pembacaannya. E-buku sebagai versi digital buku bercetak bukan sahaja menawarkan kemudahan membaca yang telah diambil alih oleh teknologi elektronik, malah membuka pintu kepada pengalaman membaca yang lebih interaktif dan visual, khususnya untuk kanak-kanak.

Kebergantungan kepada media elektronik seperti komputer riba, komputer, tablet atau telefon pintar untuk mengakses e-buku telah membawa kita ke era di mana akses kepada pengetahuan dan hiburan lebih mudah dan segera. Walau bagaimanapun, perlu diingatkan bahawa sebagai objek digital, e-buku juga berkongsi sifat dengan peranti elektronik, membolehkan pengedaran dan penyebaran mudah. Inilah realiti yang disumbangkan oleh perkembangan pesat Internet sebagai teknologi baharu.

Dengan jumlah jualan e-buku yang melebihi versi cetakan, kita dapat melihat bagaimana orang ramai semakin mengharungi era digital dalam kehidupan seharian mereka. Oleh itu, sementara e-buku membawa kepelbagaian dan kecanggihan kepada cara kita membaca, ia juga mencerminkan perubahan mendalam dalam industri penerbitan dan cara kita menyampaikan serta menerima pengetahuan dan kesusasteraan. Pada dasarnya, e-buku bukan sekadar alat membaca, tetapi simbol perubahan dan penyesuaian kepada dunia yang semakin digital.

Platform e-book tempatan seperti eSentral, MPH Digital, dan e-book Maxis adalah antara syarikat yang beroperasi untuk menjual e-buku di Malaysia pada masa itu. Banyak penerbit tempatan yang terlibat dalam penerbitan e-book menawarkan karya ini dalam bentuk verbatim, dan tajuk-tajuk yang ditawarkan merupakan tajuk-tajuk yang telah diterbitkan dalam bentuk bercetak (Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2016). Teks digital daripada e-buku juga boleh memperkaya koleksi buku dengan menyediakan terjemahan dalam pelbagai bahasa. Dengan perisian terjemahan, proses terjemahan menjadi lebih mudah dan pantas, manakala teks digital daripada e-buku boleh dimasukkan terus ke dalam perisian. Dari segi kos, penerbitan buku bercetak melibatkan kos yang tinggi seperti kos kertas dan percetakan yang tidak perlu diambil kira dalam penerbitan e-book (Nor Hazidah Awang, 2010). Selain itu, harga e-book yang ditawarkan biasanya lebih menjimatkan berbanding versi bercetak, dengan perbezaan sekitar 20 hingga 40 peratus lebih rendah. Dengan perkembangan positif e-buku penerbit tempatan berharap hasil jualan e-buku dapat memberi sumbangan positif kepada keseluruhan pendapatan perniagaan mereka (Abdullah, Fadli, dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2016).

Seterusnya, e-buku ini mudah dibawa namun memerlukan pengeluaran tambahan untuk memperoleh peranti e-buku. Pengguna diberi kemampuan untuk membawa lebih dari satu buku dalam satu peranti. Pencahayaan yang minimal diperlukan karena peranti e-buku membolehkan pengguna membaca dalam gelap. Proses pencarian atau rujukan silang dapat dilakukan dengan cepat melalui kata kunci atau hyperlink (Nor Hazidah Awang, 2010). Cerita rakyat yang dihadirkan dalam format buku digital masih sedikit dan penerbit cenderung memfokuskan perhatian mereka hanya pada cerita rakyat yang sudah popular seperti kisah Si Tanggung, Mahsuri, Puteri Santubong, dan Bawang Putih Bawang Merah padahal Malaysia memiliki kekayaan khazanah cerita rakyat yang luas (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019).

Kekayaan cerita rakyat yang mencerminkan kepelbagaian etnik dan budaya di Malaysia seharusnya menjadi sumber inspirasi yang banyak untuk dipersembahkan dalam format digital. Dengan memberi tumpuan kepada cerita rakyat yang kurang dikenali atau jarang diceritakan, kita dapat memperkayakan warisan sastera kita dan memastikan generasi akan datang dapat merasai keindahan dan keunikan cerita dari semua lapisan masyarakat. Oleh itu, dengan terus memberi sokongan dan ruang untuk pembangunan cerita rakyat dalam bentuk digital e-buku, kita dapat memupuk dan memelihara kepelbagaian cerita rakyat Malaysia untuk keseronokan dan pembelajaran generasi akan datang.

4.5.5 E-Akhbar dan E-Majalah

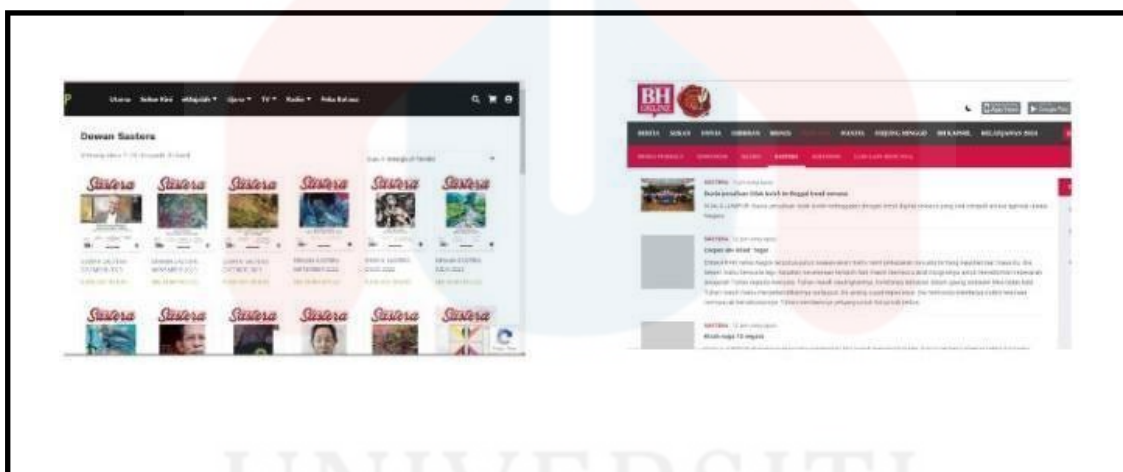
Dalam era digital yang semakin meluas, penggunaan media siber telah mencipta satu kejayaan baharu dalam dunia kesusasteraan Melayu melalui bentuk e-khabar dan e-majalah. Penerbitan elektronik ini bukan sahaja mengekalkan tradisi penyampaian berita dan cerita, tetapi juga mengambil langkah berani untuk membawa sastera Melayu ke dunia dalam domain digital. Dengan mendalami e-akhbar dan e-majalah, kita bukan sahaja menyaksikan perubahan dalam cara kita mengakses maklumat, tetapi juga bagaimana kita mengalami keindahan kata-kata dan kesesuaian berita dalam bentuk yang lebih moden dan seiring dengan perkembangan teknologi semasa.

Karya sastera seperti akhbar dan majalah juga diterbitkan dalam medium digital. Di Malaysia, akhbar berbahasa Melayu seperti Berita Minggu dan Mingguan Malaysia memperuntukkan ruang untuk karya sastera. Malahan karya sastera yang diterbitkan dalam Mingguan Malaysia. Akhbar-akhbar tempatan sepatutnya mula mengekalkan satu slot harian khas untuk mempamerkan karya penulis dalam negara dengan mengambil pemikiran-pemikiran sasterawan yang lebih matang (Muhamad Aniq dan Mohd Syuhaidi Abu Bakar, 2019).

Karya sastera seperti akhbar dan majalah juga diterbitkan dalam media digital, mewujudkan ruang dinamik kepada penulis dan pembaca kesusasteraan Melayu. Dalam era perubahan teknologi berkembang pesat, kehadiran e-khabar dan e-majalah menunjukkan semangat penyesuaian kepada keperluan dan cita rasa pembaca yang berbeza semakin terkini. Melalui medium ini, pengarang dapat menzahirkan kreativiti mereka dalam bentuk yang lebih interaktif, manakala pembaca dapat menikmati karya sastera dengan lebih mudah dan segera, membuka pintu kepada yang lebih komprehensif dan berkuasa. pengalaman membaca.

Utusan Online dan Selangor Kini merupakan antara portal akhbar yang menyiarkan cerpen dalam bentuk digital atau disebut sebagai cerpen media baru. Kedua-dua akhbar online ini turut menganjurkan sayembara cerpen media baru dengan menawarkan hadiah yang lumayan kepada cerpen media baru yang baik dan berkualiti. Hadiah Sastera Kumpulan Utusan (HSKU) kategori Cerpen Media Baharu melalui Utusan Online telah mula diperkenalkan pada tahun 2016 manakala Hadiah Sastera Selangor melalui Selangor Kini, mula diperkenalkan pada tahun 2015 (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar, 2019). Utusan Online yang telah memenangi Hadiah Sastera Kumpulan Utusan (HSKU) 2017, ternyata memberi pengalaman pembacaan yang menarik, mengagumkan, menyedihkan dan memeranjatkan. Perasaan seronok timbul tatkala membaca cerpen-cerpen tersebut.

Adalah penting untuk ditekankan bahawa format digital membuka peluang baharu kepada penulis dan peminat sastera untuk melibatkan diri dengan lebih langsung dan mudah. Dengan mengadakan pertandingan cerpen media baharu, Utusan Online dan Selangor Kini memberi insentif kepada penulis untuk menyumbang karya berkualiti. Keputusan ini juga mencerminkan kesungguhan dalam menggalakkan pembangunan dan kepelbagaian sastera Melayu di era digital. Hadiah Sastera Koleksi Utusan (HSKU) bagi kategori Cerpen Media Baharu menerusi Utusan Online yang diperkenalkan pada 2016 dan Hadiah Sastera Selangor menerusi Selangor Kini menunjukkan komitmen untuk memberi pengiktirafan dan galakan kepada penulis berbakat dalam medium digital. Hadiah yang lumayan menambahkan lagi tarikan dan memberi ganjaran kepada kreativiti dan usaha penulis dalam menghasilkan karya yang berkualiti.



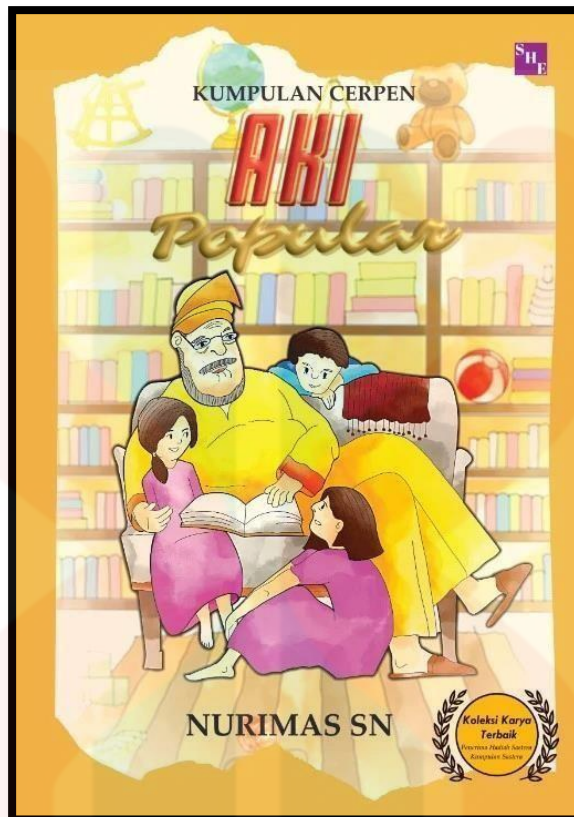
Gambar 10 : E-Majalah dan E-Akhbar

Utusan Online sebagai platform progresif terus mengetengahkan sastera Melayu dengan menampilkan pelbagai bentuk kreativiti dalam bentuk cerpen media baharu. Melalui ruang digitalnya, Utusan Online membuka ruang kepada pembaca menerokai cerita yang bukan sahaja menarik, tetapi juga mencerminkan kepelbagaian dan kekayaan warisan sastera Melayu. Dengan memegang Hadiah Sastera Koleksi Utusan (HSKU) kategori Cerpen Media Baharu, Utusan Online memberi pengiktirafan kepada penulis dan menggalakkan mereka untuk terus berinovasi dalam menyampaikan cerita yang relevan dengan zaman. Langkah ini membuktikan komitmen Utusan Online untuk mengangkat martabat kesusasteraan Melayu menjadikannya forum untuk penulis berkembang dan

cemerlang dalam dunia digital yang dinamik.

Utusan Online bukan sahaja sebagai medium penyampaian berita, malah menjadi pemacu budaya dan kreativiti dalam dunia siber. Dengan memperkayakan laman webnya dengan cerpen media baharu, Utusan Online membina jambatan antara tradisi sastera dan kemajuan teknologi, memastikan pemuliharaan dan kesinambungan warisan sastera Melayu dalam era digital yang sentiasa berkembang.

Cerpen media baru yang diperkenalkan oleh Utusan Online sebagai sebuah karya sastera digital menyerlahkan tema kepelbagaian gajet, kepentingan peralatan media komunikasi digital dan keperluan Internet dalam proses untuk memudahkan kerja yang selama ini dilakukan secara konvensional atau tradisional. Melalui e-khabar pengkarya juga memasukkan unsur teknologi ke dalam pembuatan cerpen tersebut. Sebagai contoh, hasil karya kedalam media cerpen Aki Popular. Cerpen ini memberi kesedaran kepada khalayak pembaca tentang kepentingan untuk celik kepada teknologi. Penggunaan gajet dalam kehidupan seharian memberi manfaat kepada pengguna. Cerpen ini sekaligus membuktikan bahawa masa dapat disingkatkan, jarak dapat didekatkan, jarak komunikasi perhubungan dapat diatasi malah pengurusan menjadi mudah dengan menggunakan media baru (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar, 2019).



Gambar 11 : Cerpen Aki Popular

Utusan Online ini membuka peluang pasaran hasil sastera. Dalam hal ini, peranan penerbit menjadi penting dalam mempertimbangkan karya sastera yang akan diterbitkan, pertimbangan berdasarkan selera, keyakinan dan kemungkinan pemasarannya. Pemasaran hasil sastera digital bersangkutan dengan faktor lain iaitu cara penyampaiannya dalam bentuk digital yang mudah diakses. Oleh itu, tidak mustahil apabila karya sastera digital menjadi popular berikutan terbitannya secara berkala iaitu pada setiap hari ahad empat kali sebulan (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar, 2019).

Dengan kehadiran e-khabar dan e-majalah dalam dunia kesusasteraan, kita menyaksikan evolusi yang luar biasa dalam penyampaian dan pengalaman membaca. Era digital telah membuka lembaran baharu dalam warisan sastera Melayu, membolehkan kita menerokai karya terbaru dengan lebih mudah dan segera. Melalui wadah ini, sastera Melayu bukan sahaja bertahan di alam maya malah mengembangkan

dan memupuk kepelbagaian kreativiti. Masyarakat seharusnya menyokong dan menghayati perkembangan pesat ini, menjadikan e-khabar dan e-majalah sebagai medium yang bukan sahaja menggembirakan orang tetapi juga memupuk cinta kita kepada sastera Melayu dengan sentuhan digital.

4.5.6 Buku Audio

Dalam memecah rentak sejarah dan melintasi garis tradisi, buku audio telah muncul sebagai medium yang mencipta semangat berbeza dalam kesusasteraan Melayu. Dalam era di mana teknologi bergabung dengan seni kata, buku audio bukan sahaja mengandungi cerita tetapi menghidupkan semula pengalaman membaca dengan menggabungkan bunyi dan keindahan perkataan yang unik.

Buku audio merupakan buku yang berbentuk suara yang dirakam oleh seorang pencerita. Buku ini boleh diakses oleh khalayak pada bila-bila masa dengan menggunakan pelbagai peralatan elektronik dan teknologi seperti radio, pita rakaman, telefon pintar ataupun komputer. Buku-buku berbentuk rakaman suara telah meluas dipasarkan secara dalam talian. Namun begitu, buku audio dalam bidang kesusasteraan Melayu masih baru bertapak dan kurang dikenali serta digunakan secara meluas. Hal ini kerana keberadaan buku-buku dalam penerbitan buku audio kesusasteraan Melayu terhad kepada karya-karya yang tertentu sahaja (Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah, 2021).

Dalam kesusasteraan Melayu, buku audio adalah satu alternatif untuk membaca karya sastera yang menyampaikan cerita dan karya sastera melalui format audio. Sejak tahun 2017, buku audio ini adalah salah satu cara untuk menyampaikan karya sastera dalam era digital. Satu daripada pelbagai format yang boleh digunakan untuk membaca karya sastera ialah buku audio dalam konteks kesusasteraan Melayu. Buku audio dalam bahasa Melayu telah dikeluarkan oleh beberapa syarikat, seperti Nusantara. Tambahan pula, buku audio boleh didapati di tapak web seperti Amazon, yang menjual kamus "Datuk Seri Salleh" sebagai buku kesusasteraan dalam bahasa Melayu. Buku audio adalah alternatif yang menarik untuk membaca karya sastera dalam era digital dalam

situasi ini. Ini adalah perlu kerana banyak orang menggunakan buku audio untuk membaca sastera semasa berpindah atau melakukan aktiviti lain yang mungkin tidak selalu memerlukan pemanduan mata. Selain itu, buku audio menjadi alat yang berguna untuk membaca karya sastera dalam bahasa Melayu, yang boleh membantu dalam pemeliharaan dan pengembangan kemahiran bacaan dalam bahasa Melayu.

Buku audio merupakan salah satu medium penyampaian karya sastera dalam era digital, walaupun buku audio sejak tahun 1931 lagi, iaitu apabila pihak *American Foundation for the Blind and Library of Congress Book* mengadakan program buku audio untuk projek orang-orang cacat penglihatan, penggunaan medium ini dalam bidang kesusasteraan Melayu masih belum meluas sehingga hari ini. Selepas itu kaedah buku audio mula berkembang dalam pendidikan awal kanak-kanak dan kini di Malaysia terdapat syarikat penerbitan yang ada menerbitkan karya sastera dengan menggunakan medium buku audio. Namun begitu keberadaan buku audio dan perkembangannya dalam bidang kesusasteraan tidak diketahui secara meluas sebagaimana karya sastera dalam media baharu yang lain (Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah, 2021).



Gambar 12 : Nusantara Audiobooks

Syarikat Nusantara audiobooks menjadi alternatif bahan bacaan sastera di Malaysia. Nusantara Audiobooks telah ditubuhkan pada suku tahun kedua 2017 dan masih beroperasi sehingga kini. Nusantara Audiobooks ialah platform yang menawarkan buku audio yang berbahasa Melayu, bahasa Inggeris dan Indonesia dan mengangkat karya-karya agung atau klasik yang bersifat nusantara. Buku audio dikategorikan sebagai buku audio tempatan pertama di Malaysia. Melalui cogan kata yang dipegang, iaitu “*Listen, Anytime, Anywhere*”.

Idea penubuhan Nusantara Audiobooks bermula daripada sembang santai antara tiga orang sahabat yang mempunyai impian bersama, yang akhirnya membuahkan hasil yang bermanfaat untuk masyarakat sejagat. Hasrat mereka ini diterima baik oleh pihak kerajaan negeri Selangor, iaitu menjalinkan kerjasama bersama antara kerajaan negeri Selangor, iaitu Agenda Siri Pencerahan atas usaha sama bersama Dato Azmin Ali dan juga Perbadanan Perpustakaan Negeri Selangor (PPAS). Hasil kerjasama ini menjadikan impian serta cita-cita pendengar tegar buku audio, iaitu Fikri Faisal atau pengarah ini sendiri menjadi kenyataan.

Awal kemunculan Nusantara Audiobooks, telah memilih 15 buah buku daripada karya kesusasteraan agung atau klasik tempatan. Dalam tempoh dua tahun yang baru-baru ini, Nusantara Audiobooks telah menerbitkan kira-kira 60 buah buku audio. Karya-karya agung yang dirakam antaranya datang dari negara nusantara seperti Brunei, Singapura, Indonesia serta Malaysia. Pemilihan karya oleh pihak nusantara adalah melalui perbincangan dan persetujuan daripada pelbagai pihak.

Sasaran khalayak buku audio terbitan syarikat Nusantara Audiobooks ini kepada golongan orang kelainan upaya (OKU) penglihatan, kelompok yang sudah bersara dan juga golongan muda yang tidak mempunyai masa untuk membuka buku dan membaca setiap helai dalam sebuah buku. Oleh itu, buku audio masih memberi promosi kepada pengguna yang baru sahaja mendaftar di aplikasi Nusantara. Harga jualan buku audio bermula daripada RM25 untuk sebuah buku. Antara buku yang telah dipilih oleh buku audio nusantara ialah Salina dan Langit Petang, karya A. Samad Said, Hikayat Abdullah oleh Abdullah Munsyi, Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck oleh Hamka, Sejarah Melayu oleh Tun Sri Lanang, Mitos Pribumi Malas dan Kita dengan Islam oleh Syed Hussein Al-Attas. Buku-buku dari Indonesia pula, antaranya Aku oleh Chairil Anwar, Saman oleh Ayu Utami, Larung dan Tempurung.

Selain itu, terdapat syarikat-syarikat yang giat menerbitkan buku audio berbahasa Melayu dan bahasa Inggeris antaranya seperti Nusantara Audiobooks, Tlinge Beta dan Kindle Malaysia. Di samping itu, institusi, organisasi atau penerbit buku seperti Perpustakaan Negara Malaysia, Karangkrif E-Mall dan Kinokuniya juga ada menyediakan pelbagai buku audio sebagai pilihan kepada masyarakat. Buku-buku ini boleh dibeli terus dalam talian dengan harga yang telah ditetapkan. Pembaca disediakan dengan “preview book” untuk memilih buku-buku yang sesuai.

Nusantara Audiobooks merupakan perintis kepada syarikat penerbitan buku audio tempatan di Malaysia sudah tentu menghadapi pelbagai cabaran dan kesukaran dalam penerbitan buku-buku audio. Namun kesemua ini dapat diatasi dengan sokongan daripada semua pihak. Antaranya dalam memilih seorang pencerita atau narator bukanlah hal yang mudah apabila melibatkan emosi untuk membaca dan meneruskan pembacaan yang sekata suaranya. Kesenambungan suara dan mood untuk membaca karya-karya itu dikira berjaya. Antara narator atau pembaca buku audio yang telah menjadi sebahagian daripada keluarga Nusantara Audiobooks ini seperti Wan Hanafi Su, Budi Citawan, Tengku Elida, Adibah Noor, Nadia Khan, Allahyarham Mahadzir Lokman, Kudsia Kahar, Oki Rusmini, Tio Pakusadewa, Airil Razali, Mohd Eekmal Ahmad, Ustaz Najmi, Dato M Nasir, Faiz Abdullah dan Tan Sri Khoo Kay Kim. Ayu Utami, seorang penulis yang sangat dikenali di Indonesia juga telah menjadi sebahagian daripada pembaca yang dijemput oleh Nusantara Audiobooks untuk menjadi pencerita dan membaca karyanya sendiri. Keupayaan pencerita untuk membaca dalam mood yang konsisten dikategorikan sebagai pencerita yang terbaik. Pemilihan pencerita yang dilihat dalam oleh pihak Nusantara Audiobooks ialah pemilihan karya atau buku melihat kepada tema cerita, umur yang bersesuaian, serta jantina pencerita.

Mengikut kepada ciri-ciri utama untuk pemilihan pencerita iaitu umur yang bersesuaian untuk menjadi pencerita ialah seperti contoh karya agung Hikayat Abdullah yang dibacakan teksnya ialah pelakon veteran yang masih segak bergaya, iaitu Wan Hanafi Su. Berdasarkan suara yang tegas dan mempunyai keupayaan dalam membacakan patah perkataan satu persatu memberi kelebihan kepada Wan Hanafi Su untuk membacakan karya Melayu klasik tersebut. Ayu Utami, seorang penulis dan juga

seorang pencerita yang membacakan sendiri karyanya memberi jiwa dalam pembacaan karyanya sendiri.

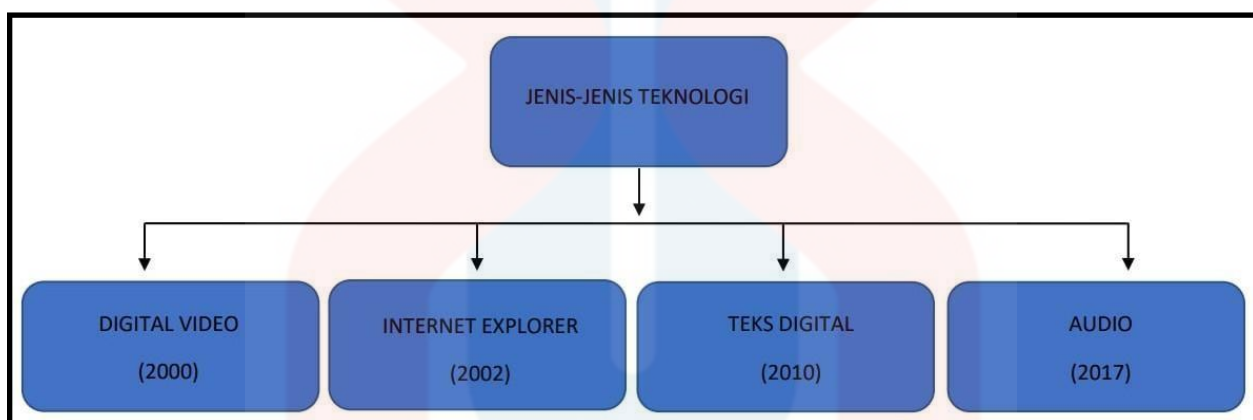
Nusantara Audiobooks, memilih karya-karya agung atau klasik kerana mengikut perbincangan daripada pihak Nusantara bersama pihak kerajaan Negeri Selangor serta Perbadanan Perpustakaan Awam Selangor (PPAS) untuk meneruskan Agenda Pencerahan Selangor yang telah menetapkan bahawa karya-karya agung menjadi pilihan untuk dijadikan buku audio. Oleh kerana itu, usaha itu disambut baik Nusantara Audiobooks yang memang mahu mengangkat karya-karya agung sebagai medan utama mereka berkarya. Karya-karya agung mempunyai keunggulannya tersendiri yang boleh mempesonakan khalayaknya.

Hala tuju Nusantara Audiobooks adalah ingin menerajui penerbitan buku audio ke pasaran antarabangsa dan dikenali serta dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk yang memerlukan. Hasrat ini akan tercapai sekiranya pihak Nusantara Audiobooks mendapat sokongan serta dorongan daripada pelbagai pihak termasuklah golongan pembaca dan pemerintah. Bilangan buku rakaman tempatan akan bertambah serta pengisian kandungannya juga mampu menarik perhatian pendengar.

Dengan sorotan terakhir mengenai keunikan buku audio dalam dunia kesusasteraan Melayu ini, kita dapat menyedari bahawa setiap perkataan yang dituturkan menjadi pelayaran penuh emosi dan makna. Suara yang jelas ini bukan sahaja merentasi sempadan perbendaharaan kata tetapi juga merentasi mental dan budaya. Dalam era digital yang semakin menyelitkan kata-kata dengan nada baharu, buku audio dalam kesusasteraan Melayu bukan sahaja mencipta pengalaman mendengar tetapi juga memastikan daya tarikan dan kebijaksanaan tradisi kita terus bersinar dalam gelombang bunyi.

4.6 JENIS TEKNOLOGI BAGI PENYAMPAIAN KESUSASTERAAN MELAYU

Terdapat beberapa jenis teknologi yang digunakan bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu yang pengkaji lihat melalui kajian-kajian lepas yang telah dilakukan oleh pengkaji lepas. Jelas evolusi ini juga terjadi disebabkan bagi memenuhi keperluan perubahan dari semasa ke semasa yang semakin maju dengan adanya teknologi yang menjadi salah satu sebab evolusi itu berlaku. Evolusi juga biasanya mempunyai strategik yang menyebabkan perubahan itu sentiasa berlaku kerana adanya pihak yang menginginkan perubahan itu berlaku.



Rajah 4 : Jenis Teknologi Bagi Penyampaian Kesusasteraan Melayu

4.6.1 Digital Video

Dalam era digital yang pesat ini, video digital telah menjadi alat yang paling berkesan dalam menyampaikan dan menghidupkan sastera Melayu. Seiring dengan perkembangan teknologi video bukan lagi sekadar merakam imej bergerak malah telah menjadi medium yang mengubah cara kita berinteraksi dengan karya sastera. Video digital membolehkan penulis atau pengkarya menyampaikan cerita dan puisi Melayu melalui dimensi visual. Apabila menarik perhatian penonton dengan imej, warna dan bunyi. Video digital memberikan pengalaman yang menyeronokkan dan merangsang. Dengan teknik penyunting yang canggih, kita dapat menyaksikan kreativiti yang luar biasa dalam penyampaian karya sastera.

Salah satu keunikan video digital dalam kesusasteraan Melayu ialah keupayaannya merakam persembahan puisi atau prosa dengan rupa visual yang menggambarkan makna dan emosi yang terkandung. Ini membuka pintu kepada ekspresi yang lebih kaya dan memberikan dimensi baharu kepada puisi dan prosa yang diterjemahkan melalui watak, tetapan dan muzik. Bukan sahaja sebagai medium penyampaian cerita klasik atau tradisional, video digital juga merupakan tempat yang sesuai untuk menghasilkan karya baharu yang inovatif. Karya sastera Melayu boleh berkembang secara lebih dinamik dan kontemporari untuk menarik minat generasi yang semakin terhubung dengan teknologi.

Selain itu, video digital membuka peluang baharu dan mencipta cabaran dalam dunia kesusasteraan Melayu. Dengan kreativiti dan kebijaksanaan, kita dapat memastikan warisan kesusasteraan Melayu terus hidup dan bersinar melalui medium yang berkembang ini. Kesusasteraan Melayu berbeza daripada seni filem berdasarkan beberapa unsur yang membentuknya. Sebagai contoh, karya sastera seperti novel *Laskar Pelangi* mempunyai satu unsur sahaja berbanding filem yang mempunyai lima unsur. *Laskar Pelangi* mempunyai satu unsur, iaitu kata yang bersifat denotatif dan konotatif.

Maka makna daripada kata-kata itu boleh bersifat literal atau figuratif. Filem pula mempunyai lima unsur, iaitu lakonan (hidup atau animasi), kata (ujaran atau tulisan), muzik, kesan bunyi (bersuara atau senyap) dan imej fotografi (bergerak atau kaku). Berdasarkan perbezaan unsur-unsur ini, maka novel dan filem merupakan seni yang sangat berbeza. Walau bagaimanapun, dua seni ini mempunyai persamaan bukan sahaja daripada kata-kata tetapi juga dari segi naratifnya. Dengan wujudnya persamaan ini, maka novel boleh diadaptasikan ke filem tetapi kedua-dua seni ini masih menjadi dua seni yang berbeza. Maka adaptasi merupakan satu proses yang mencabar pengarang filem untuk melakukannya. Kompleksiti adaptasi novel ke filem telah menyebabkan ada pengarah filem yang enggan membuatnya (Sohaimi Abdul Aziz, 2011). Kehadiran animasi dalam sesuatu persembahan dapat menceriakan keadaan penyampaian, sesuatu konsep yang kompleks, juga dapat dipersembahkan

dengan lebih mudah dan ringkas (Tengku Intan Marlina, Hashim Awang, Madiawati Mamat dan Nur Hamizah, 2014)

Selanjutnya animasi juga termasuk dalam kategori digital video. Dalam versi animasi sebagai contoh animasi Putih di dalam animasi tersebut menampilkan konflik yang berlaku dalam keluarga dipersembahkan dengan cara yang sangat menarik melalui cara watak-watak dilukis. Watak-watak dalam kartun ini menjadi lebih menarik kerana mereka diberikan mimik muka dan menggunakan kesan audio yang sesuai. Adaptasi karya sastera ke dalam animasi ialah pengubahsuaian daripada bentuk verbal kepada visual. Karya sastera dalam bentuk teks disifatkan sebagai verbal manakala karya sastera dalam bentuk multimedia bersifat visual.

Animasi terdapat latar belakang yang dilakar, diikuti dengan kesan bunyi tertentu untuk menjadikan suasana lebih menarik. Selain itu, dalam karya animasi imaginasi penonton adalah terhad kerana adegan yang dipersembahkan adalah jelas dan realistik dengan penggunaan pelbagai visual. Adegan di dalam animasi tersebut itu tidak ditukar sepenuhnya daripada teks kepada animasi sebaliknya aspek tertentu dalam animasi telah ditambah untuk meningkatkan kesan visual. Ternyata persembahan animasi lebih menawan kerana visualnya, ditambah pula dengan kesan bunyi yang sesuai yang akan melahirkan penghayatan yang lebih mendalam terhadap cerita itu. Warna-warna yang digunakan juga boleh mencipta pelbagai perasaan, sama ada kesedihan, kesuraman mahupun kegembiraan. Dalam animasi, pilihan warna, saiz dan struktur grafik mestilah bersesuaian dengan skrip yang disediakan.

Manakala dalam karya teks, gaya bahasa memainkan peranan penting dalam menggambarkan setiap adegan dengan jelas. Bahasa sastera ialah satu bentuk pengucapan yang bermakna, kerana ia mengetengahkan pelbagai perkara penting, dan telah disusun dalam bentuk yang berkesan.

Novel Tombiruo: Penunggu Rimbaini telah diangkat ke layar perak pada tahun 2017 oleh dua orang pengarah terkenal iaitu Nasir Jani dan Seth Larney. Di layar perak, Tombiruo: Penunggu Rimba merupakan filem 'box office' di Malaysia. Hal ini terbukti apabila filem ini berjaya mencapai kutipan tiket sebanyak empat juta Ringgit Malaysia dalam tempoh lapan hari tayangan (Nur Aifaa Nabilah, Nur Afifah Vanitha dan Fatimah, 2020).

Perkembangan industri animasi turut membuka penggunaannya dalam bidang lain selain dari industri perfileman terutamanya dalam bidang pendidikan. Teknologi dan bahan kandungan animasi dikatakan mampu meningkatkan pemprosesan kognitif, pemikiran dan pemahaman berbanding bahan kandungan yang bersifat statik bergantung kepada kaedah dan situasi penggunaannya (Chitra Suparmaniam dan Maizatul Hayati, 2020).

Perkembangan industri animasi telah membawa manfaat yang besar terutama dalam penggunaannya di luar industri perfileman seperti dalam bidang pendidikan. Animasi bukan sekadar hiburan visual, tetapi merupakan alat yang berkuasa untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Teknologi animasi dan kandungan yang digunakan telah membuktikan keberkesannya dalam meningkatkan pemprosesan kognitif, pemikiran kritis, dan pemahaman, berbanding kandungan yang statik dan bergantung kepada kaedah dan situasi penggunaannya.

Dalam konteks pendidikan, animasi menyediakan dimensi tambahan kepada proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen visual, audio dan interaktif. Penggunaannya boleh membantu membimbing pelajar mahupun melakukan penyampaian kesusasteraan melalui konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah difahami. Animasi boleh mempersembahkan maklumat dalam cara yang dinamik, komprehensif dan menarik, memberikan visualisasi yang jelas tentang topik tertentu.

Walaupun animasi digunakan secara meluas dalam penyampaian kesusasteraan Melayu. Ini membuktikan bahawa industri animasi bukan sahaja alat hiburan, tetapi juga medium penting dalam mengubah cara kita belajar dan memahami dunia sekeliling kita. Dengan terus menggabungkan teknologi animasi dengan dunia sastera, kita dapat memupuk generasi yang lebih berkemahiran dan berpengetahuan.

4.6.2 Internet Explorer

Karya sastera di Internet mula aktif di Malaysia sejak awal tahun 2002. Pelbagai laman web mula wujud sebagai wadah penyiaran karya. Sebahagian mereka tidak dikenali di dunia nyata sebagai penyair atau cerpenis atau novelis, namun dalam dunia maya mereka mempunyai pengikut yang ramai. Kebolehcapaian yang segera dan meluas. Karya yang disiarkan di Internet dapat diakses dan diberi respon dan wujudnya dunia tanpa sempadan. Internet juga bersifat dinamik iaitu boleh diedit oleh penulis sepanjang masa yang menjadikan karya yang ada di Internet ini adalah karya yang sentiasa digarap. Melalui Internet juga karya kesusasteraan yang ada di Internet dipersembahkan dengan cara yang berbeza daripada karya cetakan. Melalui laman sesawang karya kesusasteraan boleh ditambah dengan kesan bunyi dan suara. Askara dan grafik berwarna dan beranimasi juga sering diguna pakai bagi menarik minat pembaca.

Penerimaan masyarakat Internet terhadap karya sastera media baru tidak boleh disangkal lagi. Keterbukaan Internet memberi impak besar kepada kehidupan manusia serta mengubah gaya hidup secara keseluruhan iaitu daripada komuniti sosial kepada komuniti maya. Di Malaysia, karya sastera media baru atau karya sastera digital telah mula diperkenalkan sejak tahun 2002 oleh Wan Abu Bakar dan Hasimah Harun melalui portal sastera siber yang dibangunkan oleh mereka ketika itu (Maznida Mahadi, Tengku Intan dan Salinah Ja'afar, 2019).

Tetapi dengan keberadaan Internet, strategi pemasaran buku berubah dengan mendadak daripada menjual secara tradisional di kedai-kedai, buku kini boleh dijual secara dalam talian. Kenyataan ini dikukuhkan dengan statistik yang dikeluarkan oleh Internet World Stat Usage and Population Statistics menunjukkan

bahawa sehingga Jun 2019 masyarakat Asia paling banyak menggunakan Internet iaitu sebanyak 4,241,972,790 orang berbanding 7,716,223,209 orang masyarakat di dunia. Berdasarkan statistik ini, ternyata peluang kebolehpasaran karya sastera secara dalam talian terbuka luas. Penulis berpeluang untuk memasarkan dan mempromosikan karya digital atau karya bercetak mereka secara dalam talian dengan menggunakan media sosial seperti seperti Facebook, Instagram, Twitter, Website ataupun blog. Semuanya boleh dilakukan di hujung jari tanpa perlu bersemuka secara terus atau tanpa perlu mengeluarkan modal yang besar untuk memiliki sebuah kedai buku fizikal. Masyarakat boleh menikmati Internet dengan memilih buku yang diinginkan atau yang dikehendaki, melakukan pembayaran atas talian dan buku digital yang dikehendaki boleh dimuat turun dengan segera. Bukan sahaja karya digital, pesanan terhadap karya cetak juga boleh menggunakan kaedah yang sama. Melalui Internet masyarakat boleh memilih buku yang diinginkan, membuat pesanan serta pembayaran atas talian, buku dengan segera akan diposkan dan pembeli hanya perlu menunggu buku tersebut tiba di depan pintu dalam tempoh kurang 3 hari atau dalam tempoh masa yang telah ditetapkan. Fungsi Internet telah memudahkan tugas pelbagai pihak iaitu, masyarakat atau komuniti maya selaku pembeli, penerbit buku dan juga penulis.

Internet memberikan peluang lain yang baik kepada buku-buku, yang sebelum ini tidak boleh dijual dengan menggunakan kaedah konvensional kini bernilai tinggi apabila dipindahkan dalam bentuk digital yang boleh dibeli secara dalam talian. Pada masa yang sama, Internet melahirkan pelanggan-pelanggan baharu dalam industri pembukuan, termasuklah karya sastera apabila generasi baharu kini yang sebatian dengan Internet dapat memperolehnya secara digital.

Selain itu, keterangan ringkas tentang cerita rakyat turut dipaparkan menerusi laman web selain nama pembangun dan juga format buku yang digunakan, iaitu buku aplikasi. Maklumat tersebut dapat membantu penentuan kategori cerita rakyat, nama penerbit dan juga format buku digital yang diterbitkan. Melalui laman web umum, pencarian judul dibuat pada laman web penerbit yang berpotensi untuk menerbitkan buku digital berdasarkan penerbit buku cerita rakyat melalui portal eSentral. Cerita

rakyat diakses menggunakan kata kunci seperti “cerita rakyat Malaysia”, “cerita rakyat Malaysia interaktif” dan “cerita lisan Malaysia” (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019).

Di samping itu, karya e-Sastera memberikan audiens yang jauh lebih luas dan membuka ruang untuk lebih banyak “pembaca” dalam dunia siber. Oleh sebab Internet merangkumi rangkaian seluruh alam maya, maka karya itu tersiar di seluruh dunia. Sesiapa yang mengetahui alamat laman web e-Sastera boleh melayarinya. Dengan klik di hujung jari sahaja, dunia sastera siber terpampang di depan mata begitu mudah dan pantas.

Dalam konteks sastera siber, Internet telah menyediakan medan dan tapak bagi para peminat sastera, penulis, sasterawan dan pengulas sastera untuk menyumbangkan karya mereka di alam maya. Apa yang lebih penting ialah Internet memberi ruang, wajah dan imej baru kepada sastera. Salah satu sifat sastera siber yang utama ialah sifat interaktifnya. Berbanding cara tradisi kita membaca karya sastera dalam bentuk bercetak, e-sastera memberikan dimensi baru kerana karya e-Sastera berupa karya dalam pembikinan sepanjang masa. Karya yang dihantar ke e-Sastera sentiasa dibaiki, diubahsuai, atau diinovasikan bentuk agar menjadi lebih indah, estetika dan berkesan mengikut kehendak masing-masing. Malahan novel yang disiarkan dalam e-Sastera memberi peluang kepada para pembaca untuk melengkapkan cerita mengikut selera masing-masing.

4.6.3 Teks Digital

Teks digital adalah teks yang boleh diakses secara dalam talian sebagai alternatif kepada buku teks bercetak. Teks digital itu yang mengandungi teks, grafik serta ciri flip yang perlu diselak setiap helaian secara maya. Teks digital merupakan proses pembangunan dan peningkatan penyampaian kesusasteraan Melayu kepada masyarakat bagi pastikan kita mencapai tahap yang baik dalam dunia. Kita merupakan antara satu per empat negara yang terawal di dunia yang melaksanakan perkara ini. Kita boleh merujuk bahan sastera yang mempunyai unsur teks digital ini pada bila-bila masa dan di mana-mana mengikut tahap kemampuan masing-masing, Terdapat 1961

judul buku digital kanak-kanak yang terdapat dalam portal (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019).

Perkara ini dianggap penting kerana selain mengambil kira perkembangan industri penerbitan daripada buku bercetak kepada buku digital, cara pembacaan masyarakat turut mengalami perubahan daripada konvensional kepada dunia maya. Penerbit perlu menyediakan kandungan yang segar dan menarik untuk bersaing dengan pelbagai aktiviti digital lain, terutamanya permainan dan komunikasi dalam talian (Rosmani Omar, Md Sidin dan Siti Ezaleila, 2019).

Teks digital ini memberikan “suara” dan struktur baru dalam dunia sastera. Karya sastera tidak lahir dengan satu bentuk semata-mata, iaitu bercetak sebaliknya ditonjolkan dengan cara yang lebih menarik. Di sini para pengarang tidak lagi menulis semata-mata tetapi merekacipta karyanya dalam bentuk digital iaitu hasil dari gabungan 3D seperti teks, grafik dan audio. Karya sastera tidak hanya ditulis semata-mata tetapi digubah. Para pembaca dapat menikmati pembacaan mereka dengan visual karya yang dihasilkan (Chew Fong, 2006).

Perubahan ini menandakan peralihan daripada pengalaman membaca linear semata-mata kepada pengalaman yang lebih interaktif dan visual. Kini, pembaca bukan sahaja terlibat dalam proses membaca, tetapi juga mendalami tafsiran visual dan audio yang disampaikan oleh karya sastera digital. Karya sastera menjadi lebih terang dan menyeluruh, menawarkan pengalaman yang lebih mendalam. Yang penting ialah hakikat bahawa karya sastera tidak lagi hanya "ditulis" tetapi "digubah." Gubahan ini melibatkan kerjasama harmoni antara elemen 3D, termasuk teks yang merangkumi kandungan, grafik yang menggambarkan cerita dan audio yang menambah dimensi pendengaran. Pembaca kini boleh menikmati karya dengan lebih daripada sekadar perkataan di atas kertas mereka boleh menyerap suasana dan rasa cerita melalui gabungan elemen visual dan audio.

Dengan cara ini, kesusasteraan digital telah membuka ruang baharu untuk ekspresi kreatif dan pengalaman membaca yang lebih mendalam. Pembaca bukan lagi sekadar membaca cerita tetapi mereka mengalaminya melalui semua deria mereka, menjadikan setiap karya sastera perjalanan yang lebih menyeronokkan dan memuaskan dalam dunia digital yang sentiasa berkembang.

4.6.4 Audio

Dalam menghadapi gelombang revolusi digital, dunia sastera telah memasuki era baharu dengan penggunaan teknologi audio yang semakin pesat. Penggunaan audio dalam sastera membuka lembaran baharu dalam menyampaikan cerita yang penuh warna dan menggunakan suara. Melalui medium ini, karya sastera tidak lagi hanya berhenti di halaman, tetapi diubah menjadi pengalaman auditif yang mendalam, merangkumi setiap nuansa dan emosi dalam setiap perkataan yang diucapkan.

Audio digunakan dengan memuatkan suara-suara dengan pelbagai nada yang sesuai dengan jenis karya yang dirakamkan. Buku audio kesusasteraan Melayu masih belum diperkatakan secara meluas di Malaysia. Penggunaan audio dapat meningkatkan pemahaman dan keseronokan dalam meneliti sesebuah karya sastera sebagai alternatif pembacaan karya sastera dalam era digital ini.

Jika dilihat perkembangannya di Malaysia, terdapat rakaman-rakaman buku oleh syarikat penerbitan atau institusi-institusi yang tertentu. Misalnya pada tahun 2018, Universiti Putra Malaysia (UPM) telah melancarkan projek buku audio untuk membantu golongan orang kelainan upaya (OKU) penglihatan yang memerlukan bahan bacaan untuk merangsang perkembangan mental, ilmu dan minat membaca. Aplikasi ini juga merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan OKU melalui teknologi maklumat dan bercirikan mesra OKU penglihatan, dengan fungsi arahan suara dan teknik penggunaan 'swipe' dan 'tap' yang mudah.

Perpustakaan Negara Malaysia, Karangkrif E-Mall dan Kinokuniya juga ada menyediakan pelbagai buku audio sebagai pilihan kepada masyarakat. Buku-buku ini boleh dibeli terus dalam talian dengan harga yang telah ditetapkan. Pembaca disediakan dengan “preview book” untuk memilih buku-buku yang sesuai (Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah, 2021). Dengan adanya pelbagai syarikat penerbitan buku audio sememangnya menyediakan pelbagai pilihan dan kepelbagaian genre buku audio mengikut selera pembaca. Kemudahan untuk mengakses buku audio juga menjadi lebih mudah dan mesra pembaca dengan adanya perkembangan peralatan elektronik dan teknologi kini. Hanya dengan satu klik sahaja pembaca boleh menikmati karya kegemaran masing-masing.

Pada tahun 2017, Nusantara Audiobooks platform buku audio perintis di Malaysia telah dilahirkan. Syarikat itu sejak itu telah menghasilkan lebih 60 buku audio, fiksiyen dan bukan fiksiyen, dalam bahasa Inggeris, bahasa Malaysia dan bahasa Indonesia. Semangat dan matlamat lima orang bersaudara ini ialah mahu membuka mata masyarakat bahawa masih ada alternatif lain untuk menambah ilmu pengetahuan selain membaca, iaitu dengan mendengar buku. Hal ini, kebanyakan pembaca akan mengambil masa senggang untuk membaca manakala dengan mendengar ini, masa akan lebih terisi dengan hanya mendengar buku audio. Pembacaan dengan mendengar boleh dilakukan di mana-mana sahaja sama ada dalam kenderaan atau sambil melakukan kerja-kerja harian.

Walaupun Nusantara Audiobooks baru sahaja berkecimpung dalam masa dunia penerbitan buku audio, namun telah ramai yang menyambut baik idea bernas ini. Pendengar tegar Nusantara Audiobooks banyak memilih karya-karya agung atau klasik. Buku audio Nusantara juga memilih kandungan buku bahasa Melayu untuk mencipta kelainan lain daripada lain. Namun, atas tuntutan kehendak pendengar mereka kini memilih untuk menerajui pasaran dunia dengan memilih kandungan yang berbentuk bahasa Inggeris. Demi menarik minat golongan muda, Nusantara Audiobooks sudah menambah kandungan terbaru, iaitu dari aspek genre yang berlainan. Pihak Nusantara Audiobooks telah memilih untuk berkolaborasi dengan

beberapa syarikat buku seperti syarikat buku Fixi dan juga Dubook (Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah, 2021).

Karya pertama yang telah dipilih atas pilihan pendengar ialah Gantung oleh Nadia Khan. Malah, Nadia Khan juga telah berbesar hati untuk menjadi pencerita karyanya sendiri. Kini, Nusantara AudioBooks sedang memilih untuk menerbitkan buku audio karya-karya berbentuk indie untuk menerajui pasaran yang seterusnya. Nusantara Audiobooks juga bercita-cita untuk mengambil buku penterjemahan sebagai bahan atau karya yang terbaru.

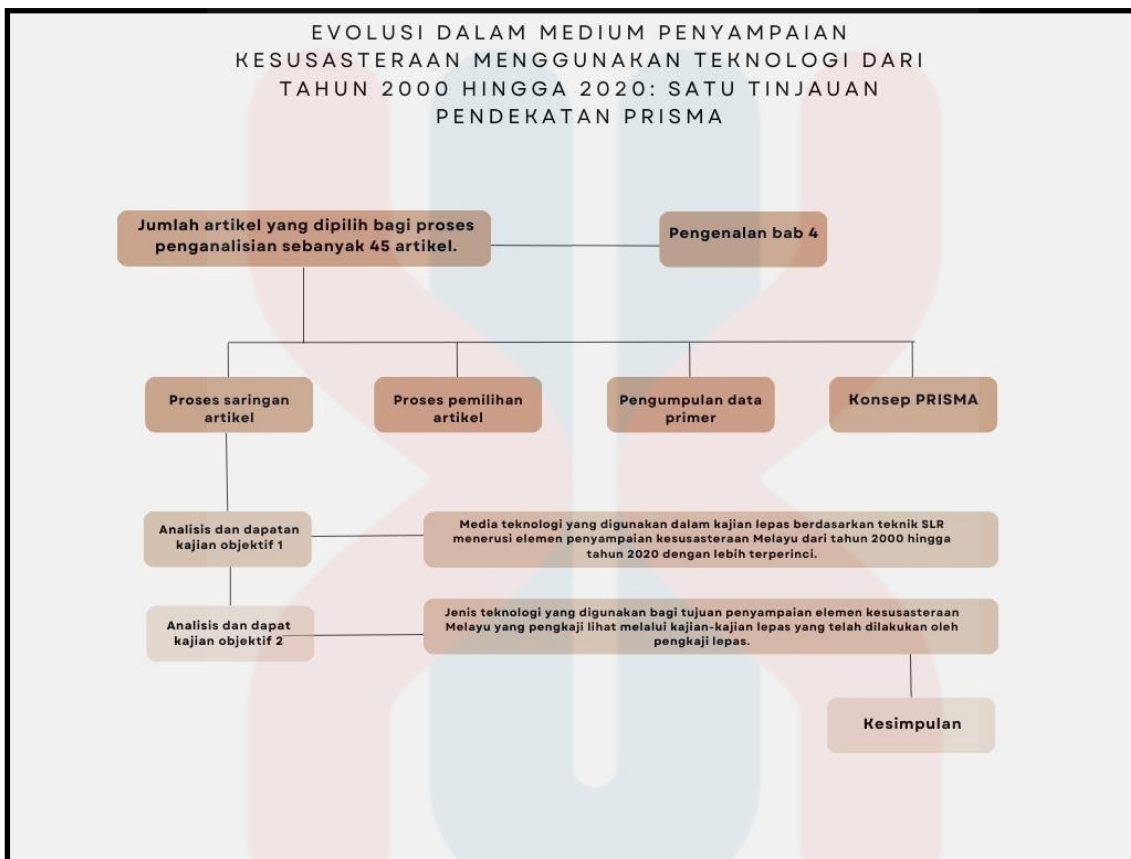
Sasaran khalayak buku audio terbitan syarikat Nusantara Audiobooks ini kepada golongan orang kelainan upaya (OKU) penglihatan, kelompok yang sudah bersara dan juga golongan muda yang tidak mempunyai masa untuk membuka buku dan membaca setiap helai dalam sebuah buku. Oleh itu, buku audio masih memberi promosi kepada pengguna yang baru sahaja mendaftar di aplikasi Nusantara. Harga jualan buku audio bermula daripada RM25 untuk sebuah buku. Antara buku yang telah dipilih oleh buku audio Nusantara ialah Salina dan Langit Petang, karya A. Samad Said, Hikayat Abdullah oleh Abdullah Munsyi, Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck oleh Hamka, Sejarah Melayu oleh Tun Sri Lanang, Mitos Pribumi Malas dan Kita dengan Islam oleh Syed Hussein Al- Attas. Buku-buku dari Indonesia pula, antaranya Aku oleh Chairil Anwar, Saman oleh Ayu Utami, Larung dan Tempurung. Antara koleksi buku bahasa Inggeris pula ialah No Harvest But Thorn (Terjemahan daripada karya Ranjau Sepanjang Jalan oleh Shahnnon Ahmad). Pada peringkat awal, pihak Nusantara Audiobooks merakamkan karya-karya sastera adalah berdasarkan karya-karya sastera yang diiktiraf sebagai karya agung dan daripada penulis-penulis yang besar serta terkenal seperti Shahnnon Ahmad, A.Samad Said dan Abdullah Munsyi. Seterusnya pemilihan karya juga dipilih berdasarkan khalayak, iaitu pemilihan karya-karya seperti Siri Sang Kancil adalah untuk menarik minat khalayak kanak-kanak untuk meneliti karya secara rakaman (Madiawati, Tengku Intan, Nurhamizah dan Nur Asyirah, 2021).

Pada peringkat awal, Nusantara Audiobooks mengambil pendekatan strategik dan bersatu dalam memilih karya sastera yang dirakam. Fokus utama mereka adalah terhadap karya sastera yang berstatus karya agung dan dihasilkan oleh penulis hebat dan terkenal seperti Shahnnon Ahmad, A. Samad Said, dan Abdullah Munsyi. Pendekatan ini bukan sahaja memelihara warisan dan keagungan kesusasteraan Melayu, malah memberi pengiktirafan kepada karya yang telah memainkan peranan penting dalam pembentukan identiti sastera di Nusantara.

Tambahan pula, dalam usaha merentas generasi dan meluaskan julat khalayak, pemilihan karya juga mengambil kira khalayak sasaran. Sebagai contoh, pemilihan karya seperti Siri Sang Kancil menunjukkan kesedaran tentang minat dan keperluan khalayak muda. Dengan cara ini, Nusantara Audiobooks bukan sahaja mempersembahkan karya sastera yang mendalam dan signifikan tetapi juga menyumbang kepada pemupukan celik huruf dan cintakan sastera dari peringkat awal pembelajaran.

Langkah ini bukan sahaja strategik dari segi pengekalan dan kemajuan kesusasteraan Melayu, malah turut berperanan membuka pintu peluang pengalaman mendengar karya sastera yang sebelum ini mungkin tidak dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas. Dengan pendekatan yang ketat terhadap pemilihan karya, Nusantara Audiobooks berada dalam kedudukan yang unik untuk menggabungkan nilai sejarah dan kesinambungan sastera dengan daya tarikan dan pemahaman kontemporari.

4.7 KERANGKA KAJIAN KESELURUHAN BAB 4



Rajah 5 : Kerangka Kajian Keseluruhan Bab 4

4.8 KESIMPULAN

Kajian yang dilakukan ini menggunakan pengkalan data Google Scholar sebagai medium utama untuk mencari artikel yang berkaitan dengan tajuk. Hasil rumusan kajian menunjukkan terdapat banyak media teknologi yang telah digunakan dalam penyampaian kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga tahun 2020 dan semakin meluas jenis teknologi yang digunakan seperti Internet explorer, audio, digital video dan teks digital. Ini membuatkan kesusasteraan Melayu di Malaysia semakin maju dan memberi peluang yang besar kepada pengkarya-pengkarya baru dalam menghasilkan lebih banyak karya kesusasteraan untuk dibaca masyarakat.

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 PENGENALAN

Bab kelima ini adalah bab terakhir di dalam kajian yang dilakukan oleh pengkaji dalam menyediakan kajian ini iaitu bahagian kesimpulan kajian. Menerusi bab ini, pengkaji meliputi rumusan secara keseluruhan terutamanya pada analisis dan perbincangan kajian yang telah dilakukan sebelum ini. Selain itu, bab ini juga pengkaji akan mengetengahkan implikasi dan cadangan yang berkualiti bagi membantu pengkaji-pengkaji lain di masa hadapan dalam membantu perkembangan kajian terhadap evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi.

5.2 RUMUSAN KAJIAN

Kajian ini dilakukan untuk melihat evolusi dalam medium penyampaian kesusasteraan menggunakan teknologi dari tahun 2000 hingga 2020 dengan menggunakan pendekatan PRISMA. Secara rumusannya, pengkaji telah mencapai objektif pertama iaitu mengkategorikan media teknologi yang digunakan dalam kajian lepas secara menyeluruh berdasarkan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) dan melihat jenis teknologi yang digunakan dalam kajian lepas bagi tujuan penyampaian elemen kesusasteraan Melayu dari tahun 2000 hingga 2020 yang merupakan objektif kedua bagi kajian ini. Perkara ini penting agar masyarakat dapat melihat media-media teknologi yang digunakan sepanjang tahun tersebut dan perubahan yang berlaku dan cara teknologi digunakan dalam penyampaian kesusasteraan kepada masyarakat. Kecanggihan teknologi kini membuatkan perkembangan teknologi ini menjadi saluran bagi menyampaikan karya-karya sastera dan pengarang karya-karya kesusasteraan ini dapat meluaskan lagi sasaran pembaca karya-karya mereka kerana dengan semakin majunya teknologi di negara kita semakin mudah bagi pengarang terus berkarya untuk disampaikan kepada masyarakat.

Pengkaji telah menggunakan pendekatan PRISMA di dalam kajian ini kerana kaedah ini merupakan garis panduan tinjauan literatur yang berkualiti kerana prosesnya yang agak ketat dan terperinci melibatkan kuantiti data yang besar. Kelebihan PRISMA ialah ia dapat menunjukkan unsur-unsur ketelusan, konsistensi, dan standard yang tinggi untuk menghasilkan laporan penyelidikan kualitatif melalui proses tertentu. Proses ini dirujuk sebagai proses yang sistematik, prosedur yang jelas tentang carian dihasilkan dan skop yang komprehensif meliputi semua bahan yang relevan dan boleh diguna semula dengan melihat kajian penyelidikan lain dengan pendekatan yang serupa telah digunakan untuk membincangkan kajian yang sama.

Seterusnya, kajian ini juga dijalankan untuk memenuhi ruang dan kelompongan kajian lepas dari segi media-media teknologi yang digunakan pada tahun-tahun tertentu yang diketengahkan oleh pengkaji-pengkaji lepas. Media-media teknologi yang telah dikategorikan ini dapat memberi ruang dan membuka mata semua pihak termasuk industri di negara kita untuk melestarikan lagi dunia kesusasteraan di negara kita. Kajian ini dapat membantu masyarakat dan generasi muda lebih mendalami dan memahami kesusasteraan di negara kita. Kurang atau perlahannya media teknologi berkembang di Malaysia membuatkan kesusasteraan kita semakin dilupakan kerana dengan cara ini karya-karya kesusasteraan dapat dikekalkan dengan pelbagai media teknologi yang wujud di negara kita walaupun masih kurangnya platform untuk mengumpulkan karya-karya sastera di negara kita. Pengkaji juga melihat dan berpendapat bahawa perubahan teknologi turut memperluas capaian kesusasteraan Melayu kepada pembaca dan membolehkan para pengkarya negara kita berkomunikasi dengan lebih meluas. Dengan kemudahan teknologi yang meluas karya-karya terkini dapat dinikmati oleh pelbagai lapisan masyarakat di seluruh dunia dan menjadikan kesusasteraan Melayu semakin relevan dan diperkaya oleh pelbagai perspektif.

Selanjutnya, pengkaji juga melihat dan berpendapat bahawa evolusi dalam teknologi yang mempelbagaikan lagi cara kesusasteraan Melayu disampaikan menjadikan kesusasteraan itu sangat menarik dan kesusasteraan akan terus diingati walaupun media yang digunakan berlaku perubahan yang sangat drastik terutama pada tahun 2020. Dengan usaha ini kita dapat memperlihatkan keindahan bahasa

kesusasteraan Melayu di negara kita kepada dunia luar. Agar dunia sastera ini akan terus berkembang dan digunakan sebaik-baiknya.

5.3 IMPLIKASI KAJIAN

Kesusasteraan dan teknologi saling berkait rapat kerana dengan seiring dengan perubahan zaman yang dipenuhi teknologi, kemungkinan besar bahan-bahan yang dianggap tradisional atau "lama" akan dilupakan atau beralih ke fasa baharu. Industri buku bercetak di Malaysia berkemungkinan akan semakin lupus dalam 10 tahun lagi kerana rata-rata jualan buku di Malaysia sudah meredum teruk. Ribuan buku berlambak dalam simpanan. Oleh sebab itu, kesusasteraan harus seiring dengan media teknologi agar karya-karya tidak hilang begitu sahaja. Contohnya, e-buku makin menangkap pasaran khalayak pembacanya kerana naskhah digitalnya mudah didapati, disimpan dan diakses. Sastera menjadi relevan kerana mampu menyumbang dalam ruangan permintaan tersebut. Oleh itu, pengisian sastera dalam teknologi amat penting bagi memberikan ruang bagi kedua-dua pihak, pembaca dan pengkarya dalam pengenalan dunia e-buku. Di Malaysia sendiri, pengenalan sistem e-buku sudah sedikit sebanyak merubah landskap pembaca. Laman sesawang e-sentral merupakan antara platform yang menyediakan khidmat jualan e-buku dalam pasaran tempatan.

Selain e-buku, konsep kesusasteraan teknologi juga makin mendapat tempat di ruang awam masyarakat Malaysia. Teknologi sastera sebenarnya sudah berlangsung lama sedari Internet sudah wujud di Malaysia dengan menampilkan bahan sastera dalam bentuk digital, dipersembahkan dalam pelbagai media seperti teks, audio, visual, imej dan audio-visual sama ada dalam laman rasmi, blog, aplikasi media sosial, podcast, dan sebagainya.

Pengkarya harus berkarya di dalam dunia serba moden ini kerana pengkarya bukan sahaja harus menghasilkan karya-karya sastera yang berkesan bagi dibaca oleh pembaca tetapi juga harus mempunyai pengarang yang disesuaikan dengan evolusi yang terus berlaku dari tahun ke tahun. Agar hasil karya kesusasteraan Melayu dapat diletak dan dipandang di tempat yang selayaknya. Pengkarya tidak boleh terus berkarya dengan cara lama kerana akan memundurkan dunia kesusasteraan itu sendiri ini akan

merugikan banyak pihak dan keindahan bahasa yang jelas harus diteruskan kepada masyarakat agar tidak lampuk dek zaman. Pengkarya harus memerhati dan menguasai media teknologi agar tidak ketinggalan dan karya dihasilkan seiring dengan perubahan masa dan teknologi yang berlaku. Dengan teknologi yang wujud ini akan terus merubah cara pemikiran dan cita rasa masyarakat terhadap karya sastera. Hal ini menyebabkan pengkarya terus mencari dan mendalami evolusi teknologi yang terus berlaku kerana cita rasa pembaca juga berubah yang menyebabkan kesusasteraan harus nekad dalam penyesuaian dengan teknologi kini. Pengkarya juga seharusnya mempraktikkan kreativiti dan inovatif dalam setiap aspek penghasilan karya sastera. Seiring dengan perubahan trend dan platform digital, pengkarya perlu menggunakan teknologi dengan sebaik mungkin agar karya-karya baharu boleh disampaikan dan dihasilkan secara meluas ini dapat menguntungkan dunia kesusasteraan kita kerana semakin ramai pembaca generasi muda yang akan membaca karya-karya sastera. Keterbukaan kepada teknologi baharu dan penggunaan medium baharu dapat memastikan kerelevanan sastera dalam era teknologi yang sentiasa berkembang.

5.4 CADANGAN DARIPADA HASIL KAJIAN

Berdasarkan analisis dan hasil perbincangan yang dilakukan dalam kajian ini, pengkaji terpanggil untuk mengetengahkan beberapa cadangan yang difikirkan sangat relevan untuk digunakan pada masa hadapan. Hal ini dikatakan demikian kerana masih kurangnya platform atau ruang bagi pengkarya mengumpulkan hasil-hasil karya mereka di suatu tempat bersama dengan pengkarya-pengkarya lain yang boleh menaikkan lagi kesusasteraan Melayu di Malaysia. Oleh sebab itu, beberapa cadangan yang bertepatan dan sesuai bagi melestarikan lagi kesusasteraan Melayu di Malaysia. Cadangan yang ingin dicadangkan oleh pengkaji adalah seperti berikut.

5.4.1 ORANG AWAM

Orang awam dapat membantu dalam melestarikan kesusasteraan Melayu di Malaysia dengan membangunkan platform atau ruang khas bagi kesusasteraan iaitu dengan memperbanyakkan dan mempelbagaikan lagi ruang khas bagi orang awam meletakkan hasil karya mereka. Selain itu, penglibatan orang awam dalam mengkritik karya-karya

sastera yang telah wujud di Malaysia juga boleh menaikkan semula hasil karya-karya sastera ini para sasterawan negara kepada generasi baru agar mereka mengenali hasil karya sastera di Malaysia. Hal demikian, orang awam juga boleh berkongsi di platform digital atau media sosial karya-karya sastera dengan aktif di media sosial yang terkenal di kalangan masyarakat dan golongan muda seperti *Instagram*, *X*, dan *Tiktok* untuk berkongsi karya sastera mereka atau karya-karya pengkarya lain. Melalui platform digital atau media sosial ini orang awam dapat mencapai audiens yang lebih luas terutamanya dalam kalangan generasi muda. Dengan berkongsi karya sastera melalui bentuk visual, video pendek dan teks ringkas dapat menarik perhatian serta membangkitkan minat terhadap kesusasteraan Melayu di kalangan pengguna media sosial yang aktif. Ini juga akan membantu dalam membentuk masyarakat yang suka membaca di era digital ini.

Selain itu, orang awam juga boleh menggunakan blog untuk menulis artikel berkaitan perbincangan yang lebih terperinci tentang sesuatu karya-karya sastera Melayu dengan memberikan pandangan makna yang ingin disampaikan oleh pengkarya di dalam hasil karya mereka. Penggunaan blog membolehkan orang awam untuk menjelajah dan menganalisis karya sastera Melayu secara mendalam. Dengan menyusun artikel yang merinci makna dan mesej yang ingin disampaikan oleh pengkarya, orang awam dapat memperkukuh pemahaman dan menghargai keunikan setiap karya. Blog juga berperan sebagai medium untuk berbicara secara lebih terperinci tentang isu-isu sastera dan memberikan wadah kepada pembaca untuk menyuarakan pendapat mereka. Ini adalah langkah positif dalam memupuk kesedaran dan penghayatan terhadap kesusasteraan Melayu.

Selanjutnya, orang awam juga boleh menyertai komuniti yang berkaitan dengan kesusasteraan. Orang awam dapat menjana idea dan memberikan maklum balas untuk saling memperkayakan dan dapat menambahbaikkan hasil karya sastera. Penyertaan dalam komuniti sastera adalah satu langkah yang sangat berharga. Dengan menyertai platform perbincangan dalam talian yang berkaitan dengan kesusasteraan Melayu orang awam boleh bertukar-tukar pendapat, meluahkan pandangan dan memperkayakan pemahaman kolektif mereka tentang karya sastera. Ini bukan sahaja membantu membentuk komuniti yang dinamik tetapi juga memberikan galakan kepada pengkarya

untuk terus membangun dan meningkatkan kualiti hasil karya mereka. Melibatkan diri dalam perbincangan di media sosial mengenai karya sastera Melayu, memberikan sokongan dan pemahaman yang lebih luas. Ini menjadi salah satu cara bagi membangunkan masyarakat atau orang awam terlibat dalam perkembangan kesusasteraan Melayu.

5.4.2 KERAJAAN

Kerajaan dapat memainkan peranan penting dalam melestarikan kesusasteraan melalui teknologi di Malaysia dengan langkah-langkah seperti pembangunan platform digital khas untuk karya-karya kesusasteraan Melayu dengan wujudnya platform atau aplikasi ini akan memudahkan pembaca untuk mengakses atau mendapatkan sumber karya-karya sastera secara atas talian. Ini bukan sahaja memudahkan pencarian karya baharu, malah memastikan karya kesusasteraan lama atau terdahulu terus diakses dan dihayati oleh generasi kini dan generasi yang akan datang. Langkah ini menyumbang kepada pemeliharaan dan peningkatan populariti kesusasteraan Melayu dalam era digital.

Selain itu, kerajaan juga boleh melakukan pembangunan repositori digital yang meliputi pelbagai genre sastera dan memastikan pemeliharaan dan kebolehcapaian karya sastera untuk generasi akan datang. Membina repositori digital yang merangkumi pelbagai genre sastera adalah satu langkah strategik. Dengan menyediakan wadah ini, kerajaan dapat memastikan pelestarian karya sastera Melayu daripada pelbagai genre dan zaman. Repositori ini bukan sahaja berfungsi sebagai penyimpanan karya kesusasteraan Melayu tetapi juga memudahkan penyelidikan, pengajaran dan pembelajaran pada masa hadapan. Inisiatif ini membantu memastikan kesinambungan kesusasteraan Melayu dalam platform digital yang teratur dan mudah diakses.

Selanjutnya, pengkaji juga bercadang agar sekolah-sekolah memberi fokus kepada khusus kesusasteraan dan teknologi agar pelajar-pelajar telah didedahkan pada peringkat sekolah lagi berkaitan teknologi. Pada masa yang sama, disulamkan dengan unsur moral agar pelajar-pelajar yang kita hasilkan memiliki nilai murni dan kemoralan yang tinggi dalam negara bangsa yang harmoni. Kerajaan juga boleh mengadakan program pendidikan digital dengan cara ini dapat mengintegrasikan kesusasteraan

Melayu melalui program pendidikan digital ini dapat memastikan generasi muda dapat mengakses dan memahami kesusasteraan Melayu secara holistik. Melalui program pendidikan digital ini, kerajaan dapat memastikan sastera Melayu menjadi bahagian penting dalam kokurikulum pendidikan. Ini bukan sahaja melibatkan kajian teks, tetapi juga merupakan pengalaman interaktif yang memperkayakan pemahaman pelajar tentang kekayaan budaya dan nilai yang terkandung dalam kesusasteraan Melayu. Kerajaan juga seharusnya menyokong inisiatif teknologi pendidikan yang memanfaatkan platform digital untuk membantu memperkenalkan kesusasteraan Melayu kepada pelajar secara lebih interaktif dan dinamik. Hal ini kerana sokongan kerajaan terhadap inisiatif teknologi pendidikan bagi memanfaatkan platform digital akan membawa manfaat besar dalam memperkenalkan kesusasteraan Melayu secara lebih interaktif kepada pelajar seperti melalui aplikasi, permainan digital pendidikan, dan sumber pembelajaran interaktif lainnya. Pengajaran dan pembelajaran mengenai kesusasteraan Melayu dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Ini membantu menjana minat, kreativiti, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kekayaan kesusasteraan Melayu.

Oleh sebab itu, kerajaan seharusnya memberikan peruntukan dana kepada projek-projek yang menggunakan teknologi untuk melestarikan dan mempromosikan kesusasteraan Melayu. Melalui inisiatif ini, kerajaan dapat memastikan bahawa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu dalam melestarikan kesusasteraan tetapi juga sebagai medium yang memupuk pertumbuhan dan pemahaman kesusasteraan Melayu. Memberikan peruntukan dana kepada projek-projek yang menggabungkan teknologi untuk melestarikan dan mempromosikan kesusasteraan Melayu adalah langkah strategik. Ini tidak hanya memberikan insentif kepada inovasi dalam bidang kesusasteraan tetapi juga menunjukkan komitmen kerajaan terhadap pemuliharaan kesusasteraan Melayu. Dengan sumber kewangan yang mencukupi, projek-projek ini boleh berkembang, mencapai impak yang lebih besar, dan menyumbang kepada pemahaman yang lebih mendalam tentang kesusasteraan Melayu dalam teknologi yang sentiasa berkembang ini.

5.4.3 INDUSTRI

Pengkaji berharap kebanyakan industri yang lebih berkhususkan kepada sastera dapat membuat aplikasi-aplikasi dan mencipta laman sesawang atau perisian yang mesra sastera agar sastera dapat berkembang seiring dengan teknologi kerana jika industri sendiri mengabaikan kepentingan sastera akan membuatkan sastera bergerak dengan perlahan. Diharap industri dapat memasari bidang sastera dalam teknologi yang mereka hasilkan selain mengejar hal-hal selain teknologi sahaja.

Industri dapat melakukan digitalisasi karya-karya kesusasteraan Melayu terdahulu dan kini dengan cara transformasi ini dilakukan karya kesusasteraan Melayu dapat dilestarikan menggunakan teknologi. Proses transformasi ini tidak hanya memungkinkan penyimpanan yang lebih baik, tetapi juga memudahkan generasi masa kini dan masa depan untuk mengakses dan memahami kesusasteraan. Digitalisasi juga membuka peluang untuk inovasi seperti audiobook, aplikasi interaktif, dan alat pembelajaran digital.

Buku audio tidak hanya memudahkan akses kepada karya-karya kesusasteraan Melayu, tetapi juga membuka peluang kepada golongan yang mempunyai masalah penglihatan atau kesukaran membaca. Dengan mendengarkan karya sastera, mereka dapat menikmati keindahan bahasa dan cerita tanpa menghadapi hambatan penglihatan. Inisiatif seperti ini memperluaskan jangkauan kesusasteraan dan memastikan bahawa kekayaan kesusasteraan ini dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat.

Seterusnya, penggunaan platform digital untuk penerbitan adalah langkah progresif dalam memperluaskan akses terhadap karya-karya kesusasteraan Melayu. Dengan menerbitkan karya-karya tersebut melalui e-buku, platform penerbitan digital, atau aplikasi khusus, industri dapat memastikan bahawa kesusasteraan Melayu dapat diakses dengan lebih mudah dan meluas. Ini bukan sahaja memenuhi permintaan pembaca yang semakin mengamalkan format digital, tetapi juga membuka peluang untuk inovasi dalam penyampaian dan pengalaman membaca dan menyumbang kepada kepelbagaian ekosistem penerbitan sastera.

5.4.4 PENGKAJI LAIN

Pengkaji berharap supaya lebih ramai lagi pengkaji lain yang akan melakukan kajian berkaitan evolusi dalam penyampaian kesusasteraan. Pengkaji juga berharap langkah ini akan merangsang minat lebih ramai pengkaji lain untuk menyumbang kepada literatur kajian tentang evolusi dalam penyampaian kesusasteraan melalui teknologi. Dengan pertambahan bilangan kajian berkaitan tajuk ini, diharapkan kita dapat memahami dengan lebih mendalam kesan perubahan ini terhadap dunia kesusasteraan di Malaysia dan ini juga membuka peluang baharu bagi memperkukuhkan dan mengekalkan kesusasteraan Melayu dalam era digital.

Selain itu, kerjasama antara pengkaji lain dari pelbagai bidang seperti kesusasteraan, teknologi dan pendidikan dapat memperkayakan sudut pandangan yang terlibat dalam kajian ini. Hal ini demikian kerana kajian yang melibatkan pengkaji bidang-bidang tersebut akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana teknologi mempengaruhi, membentuk dan menyusun semula kesusasteraan Melayu. Pengkaji juga berharap pengkaji lain dapat meneroka konsep baharu dan penggunaan teori baharu dalam melakukan kajian kesusasteraan dalam teknologi yang boleh memberikan asas yang kukuh untuk memahami dan membangunkan kesusasteraan dalam era digital.

Pada masa yang sama, jika kajian ini dikaji lebih mendalam oleh pengkaji-pengkaji lain hasil kajian ini akan memberi manfaat kepada masyarakat. Ini juga akan memberi kesedaran kepada masyarakat bahawa kesusasteraan Melayu boleh disampaikan dengan platform digital yang inovatif dengan langkah-langkah ini yang boleh meningkatkan kebolehcapaian dan penghayatan kesusasteraan Melayu.

5.5 KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pengkaji mendapati kajian telah menemui beberapa dapatan yang dapat dimanfaatkan oleh pengkaji berikutnya. Kajian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua individu, masyarakat, pihak berwajib dan diri saya sendiri. Diharapkan kajian ini diteruskan untuk melestarikan dan mengangkat elemen sastera di Malaysia. Permasalahan yang ditonjolkan dalam kajian ini bukan perubahan yang berlaku dalam penyampaian kesusasteraan semata-mata tetapi juga jenis teknologi yang digunakan bagi kelestarian kesusasteraan juga mempunyai masalah yang sama. Teknologi juga berkait rapat kerana mengikut peredaran masa yang membuatkan kesusasteraan harus disebar dengan teknologi agar tidak hilang dek zaman. Tidak sewajarnya teknologi hanya digunakan untuk bidang tertentu sahaja teknologi boleh menjadi platform masyarakat mengakses karya kesusasteraan dengan lebih mudah dan menjadi lubuk pengkarya-pengkarya berkumpul berbincang atau bertukar pendapat agar menghasilkan karya yang indah dan dapat dinikmati oleh semua pihak yang boleh memberi manfaat dari segi pendidikan, nasihat dan moral yang diperlukan dalam masyarakat asalnya.

Semua pengkarya pada hari ini perlu bersama untuk menghasilkan penulisan berkualiti bagi mengangkat kesusasteraan di negara kita agar berada di kedudukan yang lebih tinggi dalam masyarakat pada masa hadapan. Pengkaji mempunyai harapan yang tinggi agar kajian ini dapat memberi perubahan kepada pihak tertentu agar sentiasa membangunkan platform teknologi yang dapat menguntungkan pihak pembaca dan pengkarya di Malaysia agar kesusasteraan dapat disampaikan dengan berterusan kepada masyarakat masa hadapan. Oleh itu, masyarakat dan individu perlu menyokong evolusi yang kerap kali berlaku dalam dunia kesusasteraan agar dapat diselarikan dengan era digital yang bergerak pantas dan diseiringkan dengan peringkat global agar kesusasteraan kita dikenali seluruh dunia.

RUJUKAN

- Abdul Rahman Hanafiah. (2003). *Sastera Melayu klasik: Warisan keemasan*. Pustaka Nasional.
- Ahmad Rizal. (2009). Keberkesanan animasi grafik dalam kalangan pelajar berbeza gaya icognitif dan kebolehan visualisasi spatial di politeknik. (*Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia*).
- Abdullah, Fadli & Md Sidin Ahmad Ishak. (2010). Pembangunan sektor animasi di Malaysia: Pendidikan dan latihan animasi di institusi pengajian tinggi awam. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 12(2), 69-82.
- Affendi, Nik Rafidah Nik Muhamad & Siti Saniah Abu Bakar. (2010). Warisan budaya berfikir lambang kecendekiaan minda Melayu dalam sastera rakyat kanak-kanak. *Jurnal ASWARA*, 8(3), 20-26.
- Ab Rahman, Mohamad Azmi & Phat Awang Deng. (2010). Berkarya di alam siber: Jaringan ilmu tanpa sempadan, tanpa mengira waktu, dan tanpa mengambil kira siapa pensiber. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 5(1), 59-63.
- Ain, R. & Mohd Saleeh Rahamad. (2010). Karya urban kinetik tipografi dalam puisi siber. *Jurnal Peradaban Melayu*, 5(3), 92-111.
- Ani Omar. (2016). Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Melayu mempertingkatkan keyakinan dan keberhasilan guru semasa latihan mengajar. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 9(1), 13-25.
- Ahmad Nizam. (2014). Animasi cerita rakyat Melayu transformasi simbolik narasi verbal ke visual naratif. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 9(5), 60-78.
- A. Wahab Ali. (2009). Perkembangan cerpen Melayu: dari cerita moyang ke dewansastera. *SARI: Jurnal Alam dan Tamadun Melayu*, 27, 109-123.
- Aziz, Noradilah, & Lai Wei Sieng. (2019). Impak pendidikan berasaskan teknologi terhadap peningkatan prestasi pelajar di UKM. *Jurnal Personalita Pelajar*, 22(1), 86-94.
- Azhar Hj & Abdul Ghani Hj Abu. (2015). Membina kritikan sastera Melayu dalam jalur pascamodenisme. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 3(1), 34-46.
- Azmi Rahman. (2016). Sastera siber: penciptaan dan apresiasi puisi. *In SHS Web of Conferences* (Vol. 33). UUM Press.
- Burhan, Nor Izzatul Husna, & Zulkefli Aini. (2021). Analisis literatur sistematik (SLR) terhadap elemen pembangunan pendakwah. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 4(3), 145-164.

- Chew Fong Peng. (2006). Isu-isu perkembangan sastera siber di Malaysia. *Jurnal Peradaban Melayu*, 4(3), 93-110.
- Che Siti Zaleha. (2011). Mengadaptasi cerita dogeng ke dalam filem. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 6(2), 60-83
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. (2016). Kesan perkembangan teknologi terhadap industri penerbitan buku di Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 18(2), 71-86.
- Ghazali, Mohamad Khairul Anuar, Yazid Saleh, & Hanifah. (2021). Pembangunan bandar warisan lestari: sorotan empirikal menggunakan kaedah sorotan literatur bersistematik (Systematic Literature Review (SLR). *e-BANGI*, 18(5), 175-194.
- Hasyuda Abadi. (2005). Kesan Budaya dan Bahasa dalam Sastera Siber. Kertas kerja Dialog Borneo-Kalimanta ke-VIII.
- Hasimah Harun. (2016). E-sastera pendidikan dalam negara. *Jurnal Melayu*, 19(1), 20-32.
- Ida Ayu Sukihana. (2020). Perlindungan hak cipta pada buku elektronik (e-book) di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya*, 8(10), 1589-1597.
- Irwan Abu Bakar. (2004). Masa depan sastera dalam e-sastera. *Journal of Social Sciences*, 4(1), 32-39.
- Irwan Abu Bakar. (2006). Sastera elektronik di Malaysia dan penerimaannya. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 15(1), 103-117.
- Irwan Abu Bakar. (2016). Alam siber sebagai medium baharu sastera. *Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 151-168.
- Lau Shiau & Mohd Mokhtar Tahar. (2021). Penggunaan peralatan multisensori buku audio dalam meningkatkan minat murid-murid masalah pembelajaran terhadap membaca. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 530-536.
- Madiawati Mamat & Tengku Intan Marlina. (2021). Buku audio sastera sebagai alternatif pembacaan karya sastera dalam era digital. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 32(1), 15-28.
- Mohd Fudzail. (2009). Bahasa Melayu dan pemanfaatan teknologi. *Jurnal Bahasa, Pendidikan dan Sastera Melayu (PENDETA)*. 14(1), 23-34.
- Maznida Mahadi & Tengku Intan. (2019). Tema kepentingan kepelbagaian gadget dan komunikasi digital. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(4), 408-421.
- Mohd Dahri. (2009). Sastera siber sebagai wadah alternatif. *Akhbar Mahasiswa*.

- Muhamad Aniq & Mohd Syuhaidi Abu Bakar. (2019). Persepsi dan motivasi khalayak untuk membaca karya sastera dalam akhbar bercetak. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 14(2), 91-115.
- Maznida & Tengku Intan Marlina Tengku Mohd Ali. (2019). Tema kepentingan kepelbagaian gadget dan komunikasi digital. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(4), 408-421
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis mobile learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- Mohd Yuszaidy, M. Y., & G. H. Muammar. (2015). Impak media baharu terhadap sistem nilai masyarakat Melayu di Malaysia. *Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 33-46.
- Mohd Firdaus Bin Che Yaacob, Tuan Siti Nurul Suhadah Tuan Adnan & Nur Samsiah Mazlan. (2021). Keberkesanan unsur watak dan perwatakan dalam cerita rakyat dalam kalangan kanak-kanak dan remaja melalui media animasi. *Jurnal Melayu*, 20(2), 230.
- Maznida Mahadi, Tengku Intan & Salinah Ja'afar. (2019). Tema Kepentingan kepelbagaian gadget dan komunikasi digital. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(4), 408-421.
- Muhammad Zakin Haziq Mohamad Zamberi. (2022). Pendigitalan sastera: suatu proses pemeliharaan sastera rakyat. (*Doctoral dissertation, Universiti Malaysia Kelantan (UMK)*).
- Norsaliza. (2021). Keupayaan Pengurusan intelektualisme kanak-kanak dalam kekuasaan animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Peradaban Melayu*, 12, 71-87.
- Nur Yuhanis Mohd, Nurhamizah Hashim, & Awang Azman Awang Pawi. (2022). Penelitian kandungan terhadap siri animasi Upin dan Ipin, Boboiboy dan Omar dan Hana: Kajian aspek struktur cerita. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 33(1), 108-124.
- Nur Aifaa Nabilah, Nur Afifah Vanitha & Fatimah. (2021). Hubungan alam dan manusia dalam filem Tombiruo: Penunggu Rimba (2017). *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 32(1), 105-117.
- Nur Yuhanis Mohd, Rahmah Bujang & Eizan Mat Hussain. (2016). Animasi cerita bangsawan Puteri Saadong: Adaptasi teks dan persembahan. *Jurnal Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa (PPIB)*, 23(4) 49-56.
- Noor Hazwany & Salmah Jan Noor Muhammad. (2016). Persepsi masyarakat terhadap mutu maklumat sastera siber. *Jurnal Kesidang*, 1(1), 173-193.

- Nor Azilah & Norunnajah Ahmat. (2018). Kajian kepentingan penggunaan teknologi pengajaran untuk subjek Sejarah dan Tamadun di UTeM. *Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 11(2), 99-108.
- Nor Hazidah. (2010). Buku vs e-buku: Transformasi era digital. *Jurnal Persatuan Pustakawan Malaysia*, 4(2), 49-56.
- Norsaliza Mohd, Mohd Rosli Saludin & Azhar Wahid. (2017). Keupayaan pengurusan intelektualisme kanak-kanak dalam kekuasaan animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Peradaban Melayu*, 12(3), 71-87.
- Nor Azan Mat & Nur Yuhanis Mohd Nasir. (2007). Edutainment animated folk tales software to motivate socio-cultural awareness. *In Computer Science Challenges: Proceedings of 7th WSEAS International Conference on Applied Computer Science 21*, 310-315.
- Nurul Ashikin Zulkepli. (2010). Kajian terhadap tema, persoalan, nilai murni, falsafah dan pemikiran dalam cerpen majalah dewan sastera tahun 1999 hingga 2000. (*Doctoral dissertation, Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan*).
- Noordin Zainal Abidin. (2011). Editorial Dewan Sastera: Perspektif pemikiran dan pendirian (*Doctoral dissertation, Universiti Malaysia Sabah*).
- Norhayati Che, Shaferul Hafes Sha'ari & Mohd Fauzi Abdul Hamid. (2013). Persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Sains Humanika*, 63(1), 10-26.
- Noor Aida & Nasihah Hashim. (2015). Citra wanita Melayu dalam cerita animasi kanak-kanak Upin dan Ipin. *Journal of education and Social Sciences*, 2(10), 137-149.
- Noor Hazwany Haji Arifin & Salmah Jan Noor Muhammad. (2019). Pemikiran dalam novel siber kasih darmia dari aspek teori estetika bersepadu. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 4(4), 46-54.
- Rohaya Md Ali. (2017). Sastera rakyat dalam media digital sumber ekonomi kreatif negara. *In International Seminar on Islam, Culture and Heritage: Socio-Political and Economic Issues, "Sustainability of Knowledge*, 30-31.
- Rohaya Md Ali & Phat a/l Awang Deng. (2018). Proses kreatif dalam media digital. *International Journal of Modern Trends in Social Sciences*, 1(4), 96-106.
- Ruziah Ali, Ahmad Zainal Abidin Abd Razak, Ahmad Yushairi Bani Hashim & Abdul Raheem Mohamad Yusof. (2011). Strategi e-pemasaran di dalam transformasi pemasaran penerbitan buku. *Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 4(1), 79-90.

- Rozaiman, Zamri Mahamod, Noor Izam Mohd Taib & A. Rahman Haron (2016). Pengetahuan teknologi pedagogikal kandungan kesusasteraan Melayu: Peranan guru Sastera dalam SPN 21. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2), 85-98.
- Rosmani, Md Sidin Ahmad Ishak & Siti Ezaleila Mustafa. (2019). Daripada cetak kepada digital: Rekonstruksi cerita rakyat di Malaysia. Melayu: *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 12(2), 291-319.
- Rosmani & Siti Ezaleila Mustafa. (2018). Pembangunan buku digital interaktif kanak-kanak di Malaysia: Bersedikah penerbit?. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 20(2), 55-67.
- Rosnidar binti Ain. (2015). Multimedia novels for Internet generation (Net-Gen) readers in the cyberspace. (*Doctoral dissertation, Universiti Teknologi MARA*).
- Shaharuddin, & Syarul Azman. (2020). Analisis literatur sistematik: Impak elemen spiritual terhadap kejayaan usahawan Muslim. Al-Irsyad: *Journal of Islamic and Contemporary Issues*, 5(2), 434-443.
- Suik Fern Kong, Mohd Effendi, & Ewan Mohd Matore (2020). STEM approaches in teaching and learning process: Systematic Literature Review (SLR). *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malaysia*, 10(2), 29-44.
- Siti Ezaleila Mustafa. (2006). Pemasaran di internet: kewujudan kedai buku dalam talian di Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 8(1), 87-97.
- Sohaimi Abdul Aziz. (2010). Sains dan teknologi transformasi kepada kesusasteraan. *Dewan Sastera*, 14-20.
- Sohaimi Abdul Aziz. (2013). Teknoteks dan transformasi pengajian kesusasteraan: mensinergikan sastera, teknologi dan kritikan. Penerbit USM.
- Shuhaini, Norsaliza Mohd, Mohd Rosli Saludin & Azhar Wahid. (2017). Keupayaan pengurusan intelektualisme kanak-kanak dalam kekuasaan animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Peradaban Melayu*, 12, 71-87.
- Sudirman, Nasirin Abdillah & Farrah Atikah Saari. (2021). Film adaptation as a new medium in understanding literature. *In AIP Conference Proceedings*, 2347(1). AIP Publishing.
- Sudirman & Nurul Afini Roslin Mohd Saufi. (2021). Elemen-elemen adaptasi dalam Filem Tombiruo: Penunggu Rimba (TPR). *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 9(1), 109-125.
- Safei Mawar, Wiyatmi MHum & Siti Dahlia Abdullah. (2023). MASTERA and generation-y: the role of literature in Southeast Asia. *Malay Literature*, 36(1).

- Thian Jia Ling, Mohd Effendi, & Ewan Mohd Matore. (2021). The use of information and communication technology in the teaching and learning of mathematics: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(1), 45-59.
- Tuan Nurizan Raja Yunos. (2006). Komunikasi dan Sastera. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 8(1), 109-124.
- Tengku Intan Marlina & Madiawati Mamat. (2017). Program kesusasteraan Melayu di Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya: Pelaksanaan dan cabaran. *Jurnal Melayu*, 16(1), 19-31.
- Tengku Intan Marlina, Hashim Awang, Madiawati Mamat & Nur Hamizah. (2014). From text to animation: Adaptation of Bawang Putih Bawang Merah. *Malay Literature*, 27(2), 310-331.
- Widya Lestari. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca kata melalui media video pembelajaran bagi anak tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 71-76.
- Zawiyah Baba. (2004). Pemeliharaan dan pemuliharaan kesusasteraan tradisional dalam zaman teknologi maklumat dan komunikasi. *Jurnal Persatuan Pustakawan Malaysia*, 38(2), 25-35.
- Zuraini & Norazlina Mohd Kiram. (2020). Pasaran kerjaya: Kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi dalam kalangan pelajar bidang bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 14(2), 91-11.