

KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI
PLATFORM DIGITAL DAN KESANNYA KEPADA
INDUSTRI

WAN NUR AFIQAH BINTI WAN JAINUDIN

UNIVERSITI

MALAYSIA

IJAZAH SARJANA MUDA TEKNOLOGI KREATIF DAN
WARISAN

2021



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI PLATFORM DIGITAL DAN KESANNYA KEPADA INDUSTRI

Oleh

WAN NUR AFIQAH BINTI WAN JAINUDIN (C17A0380)

Tesis Ini Dikemukakan Sebagai Memenuhi
Sebahagian Daripada Tugas Bagi Projek Penyelidikan Untuk
Penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif
Dengan Kepujian

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

2021

ISI KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	Isi Kandungan	i
	Declaration	ii
	Abstrak	iii
BAB I	PENDAHULUAN	
	1.1 Pengenalan	1 - 3
	1.2 Objektif Kajian	4
	1.3 Persoalan Kajian	5
	1.4 Permasalahan Kajian	6 - 7
	1.5 Kepentingan Kajian	8
	1.6 Skop Kajian	9
BAB II	KAJIAN LITERATUR	
	2.1 Pengenalan	10 - 12
	2.2 Sejarah Filem	13
	2.3 Ketirisan Kandungan Filem Tempatan	14 - 15
	2.4 Perkembangan Teknologi Digital	16 - 18
	2.5 Fenomena Filem Cetak Rompak	19 - 21
	2.6 Undang-Undang Yang Dibentuk	22 - 24
	2.7 Kesimpulan	25
BAB III	METODOLOGI	
	3.1 Pengenalan	26 - 27
	3.2 Rekabentuk Kajian	28
	3.3 Kaedah Pengumpulan Data	29 - 32
	3.4 Populasi Dan Persampelan	33
	3.5 Pembangunan Instrumen Kajian	34
	3.6 Teknik Penganalisis Data	35
	3.7 Prosedur Analisis Data	36
	3.7 Kesimpulan	37
BAB IIII	DAPATAN KAJIAN	
	4.1 Pengenalan	38
	4.2 Keputusan	39 - 54
	4.3 Kesimpulan	55
BAB IIIII	KESIMPULAN	
	5.1 Pengenalan	56
	5.2 Perbincangan	57 - 58
	5.3 Cadangan	59
	5.4 Kesimpulan	60
	RUJUKAN	61 - 62
	LAMPIRAN	63 - 66

DECLARATION

I hereby certify that the work embodied in this report is the result of the original research and has not been submitted for a higher degree to any other University or Institution.

OPEN ACCESS

I agree that my report is to be make immediately available as hardcopy or on-line open acces (full text).

CONFIDENTIAL

(Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)*

RESTRICTED

(Contains restricted information as specified by the organisation where research was done)*

I acknowledge that Universiti Malaysia Kelantan reserves the right as follows.

1. The report is the property of Universiti Malaysia Kelantan
2. The library of Universiti Malaysia Kelantan has the right to make copies for the purpose of research only.
3. The library has the right to make copies of the report for academic exchange.

Certified by:

Signature

Date:

Signature of supervisor

Name:

Date:

ABSTRAK

Perkembangan teknologi rangkaian di Malaysia kini banyak mempengaruhi pada pertumbuhan industri filem. Hal ini menimbulkan pelbagai pandangan negatif kepada industri. Disebalik itu, unsur yang meliputi kearah negatif mampu merencatkan lagi perkembangan industri filem. Selain itu, nilai penerbitan tidak lagi sama seperti sebelumnya hal ini boleh menimbulkan cabaran baru terhadap industri dan terdapat juga peningkatan tinggi penerbit bebas kecil dalam industri yang dipengaruhi oleh kemunculan Internet dan media sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut, kajian ini dijalankan untuk mengetahui ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri serta mengenalpasti motif seseorang individu itu dalam melakukan cetak rompak digital dan penyelidik mahu menganalisis cara mengatasi masalah ketirisan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa. Penyelidikan telah dijalankan ke atas informan yang terdiri daripada pelbagai agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem dengan menggunakan kaedah tinjauan. Keputusan kajian ini mendapati bahawa individu yang menjalankan aktiviti cetak rompak digital ini mempunyai motif tersendiri dan tindakan undang-undang perlu diambil dalam mengatasi masalah cetak rompak digital ini. Hasil kajian ini mendapati bahawa faktor ketirisan kandungan filem tempatan di platform berpunca daripada perkembangan teknologi, isu hak cipta, tatacara pelaksanaan penguatkuasaan, tatacara kelulusan dagangan dan peruntukan undang-undang sedia ada.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

Perkembangan arus globalisasi dunia serta kemunculan pelbagai teknologi canggih terutamanya dalam aspek teknikaliti penerbitan filem sedikit sebanyak membantu senario industri perfileman tanah air untuk turut sama mengikut rentak kemajuan ini. Perkembangan pesat industri perfileman dunia yang sering diterjemah sebagai pendapatan ekonomi memaksa industri filem tempatan untuk melihat jauh ke hadapan dan di luar zon yang selesa (Hasrul et al., 2014).

Sedar atau tidak, kita sedang berada di dunia digital. Banyak bukti yang kita boleh dapati dan sebagai contoh hampir semua orang tidak membawa wang tunai dizaman ini, mereka mempunyai laman web peribadi, bercakap tentang kamera digital manakala menonton filem pula dalam bentuk video digital (Mokmin bin Haji Basri, 2003).

Senario perfileman pada abad ke-19 seharusnya menyediakan satu rangka model strategik dalam pemilihan dan pengawalan teknologi baru dalam perfileman. Secara mendalam, kemunculan teknologi yang ada perlu dilihat sebagai satu bentuk peluang baru terutamanya dalam aspek kreativiti dan potensi. (Hasrul et al., 2014). Sejak tertubuhnya Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS) pada tahun 1981, banyak perkembangan dapat dilihat dari sudut perkembangan industri perfileman. Ketika itu bantuan kewangan dari FINAS telah diterima oleh para pembikin filem (Abdul Razak Haja Mohaideen and Mohd Syuhaidi Abu Bakar, 2018).

Ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri berlaku kerana adanya aktiviti cetak rompak iaitu filem yang tidak memiliki tanda hologram yang dikeluarkan oleh Kementerian Perdagangan Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Aktiviti filem cetak rompak merupakan fenomena yang bukan sahaja mengancam survival industri video dunia, malah hampir membunuh industri filem terutama bagi negara yang mana industri ini sedang membangun.

Di samping itu juga memberi kesan secara tidak langsung hingga menyebabkan kerugian yang besar kepada mereka yang terlibat dalam industri ini (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Berdasarkan kajian ini, dapatlah disimpulkan bahawa ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dapat memberi pelbagai kesan kepada industri dan haruslah diatasi dengan segera agar filem tempatan tidak meleluasa di platform digital. Digital teknologi memperbaharui proses penerbitan filem. Penerapan teknologi digital meningkatkan pengeluaran filem termasuk kelajuan, kecekapan dan fleksibiliti (Fang & Xiong, 2020).

Penemuan kajian oleh Adeyami et al. (2013) mendapati bahawa dimensi etnik memainkan peranan yang penting dalam tren video cetak rompak yang berbahaya di Lagos yang mana perebutan dua kumpulan etnik yang besar dalam aktiviti ini memburukkan lagi keadaan. Di samping itu turut ditemui beberapa faktor penyumbang yang lain seperti tahap kesedaran yang rendah tentang video cetak rompak dalam kalangan masyarakat awam di Nigeria, penggunaan teknologi yang canggih untuk persaingan dan menarik perhatian pasaran, pengawalan secara rahsia dan dilindungi oleh penjenayah terhadap aktiviti cetak rompak, penggunaan medium/format selain dari VCD/DVD cetak rompak seperti internet, YouTube, dan penggunaan kabel serta penglibatan stesen televisyen dan internet dalam aktiviti cetak rompak (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Teknologi digital benar-benar mengubah perkara asli kita yang berkaitan dengan filem dan TV seperti filem, pita CD dan lain-lain. Cara-cara termasuk pengumpulan maklumat, pemprosesan, pemindahan dan paparan dll telah banyak berubah. Begitu juga dengan persembahan karya seni (Fang & Xiong, 2020). Sebagai negara yang utama dalam pengeluaran filem United Kingdom, juga menghadapi masalah sejagat iaitu cetak rompak. Jika secara tradisi filem dicetak rompak menggunakan VCD/DVD kini perkembangan teknologi telah mengubah tatacara filem dicetak rompak yang mana industri filem di negara tersebut berhadapan dengan aktiviti filem cetak rompak melalui muat turun dari Internet yang lebih pantas dan boleh dilakukan dari rumah sahaja (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016)

1.2 OBJEKTIF KAJIAN

1. Mengenalpasti punca ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital.
2. Mengenalpasti kesan-kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital.
3. Menganalisis cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa.



1.3 PERSOALAN KAJIAN

1. Adakah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital memberi kesan kepada industri?
2. Apakah kesan-kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital?
3. Apakah cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa?
4. Adakah seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan rakaman cetak rompak digital?

1.4 PERMASALAHAN KAJIAN

Teknologi informasi dan komunikasi juga menghadirkan media baru yang hadir di dalam kehidupan kita sehari-hari. Beragam bentuk media baru tersebut dipicu dengan hadirnya kombinasi antara komputer dan internet, saat teknologi digital bekerja dengan mengubah apa pun seperti suara, teks, foto, dan filem (Kasus et al., 2014). Signifikan kepada penggunaan label cakera optik ini adalah sebagai langkah kerajaan membanteras aktiviti cetak rompak yang bermatlamat melindungi hak harta intelek. Hal ini kerana, filem yang dihasilkan secara cetak rompak merupakan filem yang tidak tulen dan dibuat salinan atau dicetak tanpa kebenaran pemegang hak cipta karya tersebut (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Saat ini komputer dan internet telah menjadi keperluan dasar bagi sebagian masyarakat, terutama kelompok usia produktif. Bahkan sejak kehadiran media sosial di internet seperti Facebook, Twitter, dan YouTube, jumlah pengguna internet semakin meningkat (Kasus et al., 2014). Dengan adanya media social di internet seperti youtube dan pelbagai lagi akan lebih mudah berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan. Ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dapat memberi pelbagai kesan kepada industri. Masalah ini berpunca dari seseorang individu yang tidak bertanggungjawab melakukan rakaman cetak rompak digital.

Dalam kebanyakan bentuk cetak rompak, perkara yang menjadi isu bukan sahaja melibatkan perbezaan sosial tetapi lebih kepada keterbukaan pendedaran. Ini mendorong penerbit di Nigeria iaitu Charles Igwe turut sama terlibat dalam kempen anti cetak rompak dengan memfokuskan kepada tugas utama industri filem di Nigeria adalah untuk memastikan proses pendedaran dan pengagihan yang meluas agar ruang atau insentif untuk membeli filem cetak rompak dapat dikekang (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Kajian ini mengkaji pelbagai dari segi pandangan tentang ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri, mengenalpasti ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital dan penyelidik mahu menganalisis cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa.



1.5 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Kajian ini juga sesuai dijadikan bahan rujukan dan dimanfaatkan kepada pelbagai pihak termasuk pemain industri filem, agensi kerajaan dan ahli masyarakat. Melalui kajian ini pengkaji dapat memperoleh data-data yang tepat.

Kajian ini penting kepada pemain industri filem kerana dapat memberikan maklumat tentang punca ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Hal ini kerana punca ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital berlaku kerana adanya aktiviti cetak rompak digital yang berleluasa sehingga menyebabkan kerugian terhadap pemain industri filem.

Kajian ini juga penting kepada ahli masyarakat kerana dapat menyedarkan mereka betapa seriusnya masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Justeru masyarakat diharapkan agar dapat melaporkan dan memberikan maklumat kepada pihak berkuasa jika berdepan dengan masalah tersebut.

1.6 SKOP KAJIAN

Kajian ini melibatkan responden yang terdiri daripada pelbagai agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem. Dapatan yang terhasil daripada kajian ini hanyalah daripada analisa bilangan daripada pelbagai agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem.

Aspek-aspek yang menjadi persoalan dalam kajian ini ialah masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa dan kesannya kepada industri. Hal berlakunya sejak kehadiran media social di internet seperti Facebook, Telegram, Twitter, dan YouTube, jumlah pengguna internet pun semakin meningkat. Pembolehubah-pembolehubah yang digunakan dalam analisis bagi menjawab persoalan kajian adalah terhad kepada apa yang dinyatakan di dalam instrument kajian sahaja. Kajian secara tinjauan dijalankan sekali sahaja dalam tempoh tertentu menggunakan soal selidik bagi mendapatkan data-data kajian.

Kajian ini juga sangat bergantung kepada kejujuran daripada pelbagai pelbagai agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem yang terbabit sebagai responden dalam memberikan jawapan yang tepat dan benar kepada soal selidik yang dikemukakan. Responden diberi jaminan bahawa respon mereka dalam kajian ini dirahsiakan. Kesahan dan kebolehpercayaan sangat bergantung kepada keikhlasan dan kejujuran jawapan responden.

Kajian ini juga penting kepada ahli masyarakat kerana dapat menyedarkan mereka betapa seriusnya masalah ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital akibat pendedahan media yang tidak dikawal sehingga memberi kesan terhadap industri.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 PENGENALAN

Revolusi perkembangan teknologi di dalam dunia perfileman khasnya telah membawa kesan yang sangat mendalam terhadap penerbitan sesebuah filem (Hashim et al., 2015). Filem juga adalah medium elektronik bergambar yang mula-mula diperkenalkan kepada masyarakat sebelum terciptanya televisyen. Namun ianya berbeza dengan radio kerana filem dapat menyampaikan sesuatu mesej dengan gabungan bunyi dan gambar (Abdul Razak Haja Mohaideen and Mohd Syuhaidi Abu Bakar, 2018).

Filem dikatakan mencerminkan imej dan ketamadunan sesuatu bangsa dan pemerolehan mesej akan diserap ke minda melalui tingkah laku dan komunikasi yang dipaparkan. Namun perkembangan industri filem dicatatkan dengan ancaman dan cabaran aktiviti filem cetak rompak (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Dengan mempertimbangkan peranan perkembangan teknologi, cetak rompak kini tidak hanya meliputi bahagian-bahagian tertentu dunia malah menjangkau dari lautan yang terbuka sehingga ke ruang siber, dari penggunaan kerahan tenaga kepada teknologi digital yang menjadikan cetak rompak sentiasa berlaku di mana sahaja. Kepantasan teknologi telah mengkontraskan fenomena cetak rompak pada masa kini dengan terdahulu yang mana kepantasan teknologi telah memberi kemudahan dan kadar yang lebih murah kepada aktiviti cetak rompak (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital berlaku kerana adanya filem cetak rompak. Aktiviti filem cetak rompak merupakan fenomena yang bukan sahaja mengancam survival industri video dunia, malah hampir membunuh industri filem terutama bagi negara yang mana industri ini sedang membangun. Di samping itu juga memberi kesan secara tidak langsung hingga menyebabkan kerugian yang besar kepada mereka yang terlibat dalam industri ini (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Teknologi digital ini turut sama digunakan dalam urusan transaksi kewangan global dan juga turut digunakan dalam penghasilan cakera optik cetak rompak dan Internet tanpa had pemalsuan, pengedaran dan keuntungan dengan membelakangkan kualiti, kepantasan dan kecapaian (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Filem yang dihasilkan secara cetak rompak merupakan filem yang tidak tulen dan dibuat salinan atau dicetak tanpa kebenaran pemegang hak cipta karya tersebut. Penjualan dan pengedaran bagi filem cetak rompak ini sering berlaku di pasar-pasar malam, premis perniagaan tetap dan penjaja yang menggunakan beg atau bakul yang bergerak dari meja ke meja di dalam premis menjual (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Hasil dari kajian yang dijalankan oleh Motion Picture Association t.n. bagi perkara yang melibatkan filem dan televisyen, dapat dikatakan bahawa terma ini berkaitan dengan aktiviti memuat turun, membuat sambungan atau hubungan kepada rangkaian tertentu atau menyediakan pelbagai akses tanpa kebenaran bagi menyalin filem. Program televisyen atau kandungan hak cipta di Internet dan membuat atau menjual dalam bentuk DVD dan 'Blue ray' (Motion Picture Association) (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Dengan mempertimbangkan peranan perkembangan teknologi, cetak rompak kini tidak hanya meliputi bahagian-bahagian tertentu dunia malah menjangkau dari lautan yang terbuka sehingga ke ruang siber, dari penggunaan kerahan tenaga kepada teknologi digital yang menjadikan cetak rompak sentiasa berlaku di mana sahaja. Kepantasan teknologi telah mengkontraskan fenomena cetak rompak pada masa kini dengan terdahulu yang mana kepantasan teknologi telah memberi kemudahan dan kadar yang lebih murah kepada aktiviti cetak rompak (Abdullah, Amizah, et al., 2016).



2.2 SEJARAH FILEM

Filem mempunyai pelbagai genre, antaranya ialah genre seram, genre komedi, genre aksi dan pelbagai. Filem seram merupakan salah satu genre yang paling lama bertahan dalam arena industri perfileman dunia dan mempunyai sejarah yang panjang kerana elemen-elemennya tersendiri. Filem seram direka untuk menakutkan, memberi kejutan dan membangkitkan kebimbangan yang tersembunyi di sebalik penceritaannya (Asaari et al., 2017). Industri perfileman sedang berkembang dengan pesat. Perkembangan filem yang pesat dipancu oleh kemajuan dalam bidang teknologi pembikinan filem dan teknologi penyiaran. Selain itu, proses globalisasi dan permintaan yang kian meningkat terhadap aktiviti hiburan ekoran peningkatan keupayaan berbelanja dan perubahan gaya hidup dalam kalangan penduduk bukan saja di Malaysia malah di seluruh pelusuk dunia juga menyumbang kepada kepesatan perkembangan industri perfileman sejagat (Imang, 2015).

Filem adalah salah satu medium komunikasi untuk mendidik masyarakat, menyampaikan sesuatu mesej kepada khalayak. Selama ini filem, teater dan seni persembahan lain diletakkan sebagai salah satu agenda dalam diari Kementerian Kesenian, Kebudayaan dan Warisan, sepatutnya perlu dilihat lebih daripada itu (Yusoff & Jamaluddin, n.d.). Perkembangan industri perfileman yang pesat di Malaysia dibuktikan bukan sahaja dalam konteks peningkatan kuantiti dan kualiti fasiliti penontonan terutamanya pawagam dan skrin tayangan, tetapi juga dari segi peningkatan jumlah penontonan, filem yang dihasil dan ditayangkan, jumlah kutipan dan lesen perfileman yang dikeluarkan (Imang, 2015). Peranan FINAS (Perbadanan Kemajuan Filem Nasional) dan multimedia adalah penting untuk memastikan industri filem kita maju setaraf dengan medium komunikasi yang lain. Kementerian Kesenian, Kebudayaan dan Warisan memainkan peranan agar filem lebih dihargai dari sudut seni (Yusoff & Jamaluddin, n.d.).

2.3 KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN

Industri perfileman menyumbang dari segi perkembangan budaya dan kreativiti negara, namun pada hakikatnya kerjaya industri perfileman lebih bersifat ‘sementara’ dan kurang diberikan perhatian sewajarnya dalam masyarakat (Abdul Razak Haja Mohaideen and Mohd Syuhaidi Abu Bakar, 2018).

Punca ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri adalah daripada aktiviti filem cetak rompak digital yang merupakan fenomena bukan sahaja mengancam survival industri video dunia, malah hampir membunuh industri filem terutama bagi negara yang mana industri ini sedang membangun. Di samping itu juga memberi kesan secara tidak langsung hingga menyebabkan kerugian yang besar kepada mereka yang terlibat dalam industri ini (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Hakikatnya, cetak rompak pula merujuk kepada pemalsuan hak cipta dan hak yang berkaitan sebagai contoh hak pemuzik, pengeluar dan organisasi penyiaran sebagaimana menurut ‘Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)’ yang dimuatkan (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Tinjauan turut dibuat ke atas kajian yang dijalankan oleh “RAND of the Safety and Justice Program” (2009) di bawah penyeliaan “RAND Infrastructure, Safety, and Environment” dan “RAND Center for Global Risk and Security,” mendapati Malaysia memainkan peranan yang aktif terlibat dalam aktiviti cetak rompak sebagai salah satu negara yang mengeluarkan filem cetak rompak dalam bentuk DVD dan di edar serta dijual di London. Kumpulan Kongsi Gelap Ang Bin Hoey merupakan pihak yang berpengaruh dan mempunyai kawalan ke atas semua pasaran haram yang melibatkan serangan senjata, rompak, peras ugut dan pelbagai aktiviti jenayah yang lain (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016)

Seterusnya, cetak rompak ke arah perbuatan negatif dengan merujuk cetak rompak kepada perbuatan mencuri harta intelek tulen kerana realitinya, pemilik hasil karya ini wajar mendapat ganjaran (Abdullah, Amizah, et al., 2016). Bagi negara yang menjadi pengeluar utama filem dan video seperti Amerika Syarikat, India, Britain dan Perancis, cetak rompak dikatakan telah menjadi satu ancaman yang besar kepada industri dan ekonomi (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Antara lain, cetak rompak juga merujuk kepada penggunaan tanpa kebenaran atau membuat salinan ke atas kerja kreatif terutama tanpa pengetahuan pemilik hak cipta (mengikut undang-undang) (Abdullah, Amizah, et al., 2016).



2.4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Teknologi dalam perkembangan arus produksi, konsumsi dan distribusi informasi memegang peranan penting (Hadi, 2010). Ada beberapa perkembangan yang dapat dicermati berkait dengan kemunculan berbagai media baru dewasa ini, diantaranya perkembangan dalam medium massa itu sendiri, perkembangan yang terkait dengan teknologi informasi dan perkembangan konvergensi teknologi yang dapat menyebabkan lahirnya berbagai jenis industri media baru, baik media cetak maupun elektronik (M, 2012). Salah satu tuntutan globalisasi adalah informasi dapat diakses oleh seluruh masyarakat. Dengan demikian, industri media yang ada harus dapat memenuhi permintaan itu

Perkembangan pesat industri perfileman dunia yang sering diterjemah sebagai pendapatan ekonomi memaksa industri filem tempatan untuk melihat jauh ke hadapan dan di luar zon yang selesa. Malah, dengan lambakan kemasukan filem daripada luar yang membanjiri pasaran tempatan bukan sahaja melalui pawagam malah melalui media baru juga, seharusnya membuatkan penggiat filem tempatan tidak hanya memikirkan kaedah konvensional semata-mata untuk menarik perhatian penonton dan pasaran antarabangsa (Hashim et al., 2014). Salah satu tuntutan globalisasi adalah informasi dapat diakses oleh seluruh masyarakat. Dengan demikian, industri media yang ada harus dapat memenuhi permintaan itu. (M, 2012). Media baru tidak terlepas dari key term seperti digitality, interactivity, hypertextuality, dispersal dan virtuality. Dalam konsep digitality semua proses media digital diubah (disimpan) ke dalam bilangan, sehingga keluarannya (out put) dalam bentuk sumber online, digital disk, atau memory drives yang akan diubah dan diterima dalam layar monitor atau dalam bentuk 'hard copy' (Hadi, 2010).

Istilah digital sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat ini teknologi digital telah memasuki berbagai aspek bidang kehidupan, mulai dari bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi dan berbagai bidang lainnya (Arsitektur et al., 2018). Internet adalah bahagian terbaru dalam industri komunikasi massa. Internet bahkan sampai saat sekarang ini dapat juga digunakan untuk menonton berita dan mendapatkan update terbaru pada kejadian saat ini dari seluruh dunia (M, 2012).

Biarpun perkembangan teknologi banyak memberi implikasi yang positif namun sekarang untuk filem Melayu selalu keluar di You Tube. Jadi ini merupakan punca juga kepada kemajuan filem cetak rompak (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Cara pengeluaran filem, pengedaran filem dan penyimpanan filem banyak berubah (Fang & Xiong, 2020). Sistem televisyen berbayar turut membawa kepada persaingan dalam aktiviti ini yang mana selain dari digunakan secara sah oleh khalayak terdapat juga aktiviti merakam dari penayangan filem di stesen ini dan mencetak serta diedarkan di pasaran (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Globalisasi informasi yang dimainkan oleh industri media telah menempatkan negara-negara berkembang sebagai bahagian dari masyarakat informasi dunia yang mengharuskan dibentuknya peraturan dan penggunaan teknologi informasi di setiap negara dalam menanggapi perkembangan baik dalam tingkat regional dan internasional. Kegiatan penggunaan teknologi informasi harus dikembangkan tanpa mengorbankan hak-hak penonton dengan cara yang adil, sehingga pelanggaran yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dapat dihindari melalui penerapan prinsip-prinsip dan aturan seragam di setiap negara (M, 2012).

Kini penggunaan intensif peralatan moden seperti telefon selular dan komputer riba diperhebatkan dengan kemudahan akses kepada internet membolehkan khalayak untuk menonton filem cetak rompak tanpa kekangan kerana golongan yang muda sekarang mereka boleh tengok full movie dengan hand phone (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).



2.5 FENOMENA FILEM CETAK ROMPAK

Malaysia merupakan negara membangun di Asia tidak terkecuali berhadapan dengan masalah ini, malah Malaysia turut didakwa sebagai sebuah negara yang aktif dalam aktiviti cetak rompak (IIPA Special 301 Report 2008). Malaysia dikatakan mempunyai kemudahan yang dikuasai dan dimiliki oleh sindiket jenayah terancang terutama kumpulan penjenayah yang mempunyai kekayaan dan berkuasa dari Taiwan yang bukan sahaja di Malaysia malah seluruh Asia (Abdullah, Amizah, et al., 2016). Ini adalah kerana internet merupakan satu medium yang sangat sukar untuk mengesan sama ada sesuatu filem, muzik mahupun foto telah mempunyai “salinan” dan jika sudah ia sangat sukar untuk dikesan keberadaannya dalam rangkaian internet yang sangat besar. Filem-filem cetak rompak ini kemudian dimuatnaik ke dalam laman sesawang serta boleh dimuat turun dengan percuma dari laman sesawang yang sama (Hasan, 2019).

Dalam pada itu menurut kajian yang dilakukan oleh Yar (2005), menyatakan bahawa pihak Motion Picture Association di United Kingdom telah mengenal pasti negara-negara di Asia Tenggara merupakan negara utama yang merupakan pusat penghasilan dan pengeksporan filem cetak rompak dengan melabelkan Malaysia sebagai pusat utama cetak rompak dengan mencatat jumlah tertinggi iaitu sebanyak 61% DVD cetak rompak yang memasuki United Kingdom adalah dari Malaysia melalui Lapangan Terbang Kuala Lumpur (Yar 2005).

filem cetak rompak mempunyai kepelbagaian manifestasi yang terdiri dari 8 bentuk iaitu cakera optik cetak rompak, cetak rompak di Internet, cetak rompak kaset video, pencuri cetak teater, pencuri signal, cetak rompak penyiaran yang terdiri dari persembahan umum dan sehubungan dengan yang import (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Tidak terkecuali fakta ini turut ditemui dalam kajian Wang (2006) berhubung isu cetak rompak turut menekankan bahawa negara Asia seperti China, Taiwan, India, Thailand dan Malaysia merupakan negara yang sedang membangun dari segi ekonomi dan pasaran. Pada dasarnya, keunikan pembangunan ekonomi dan perkembangan teknologi yang melanda negara Asia ini telah mengakibatkan bukan sahaja kebanjiran pengeluaran barangan berorientasikan eksport malah lambakan barangan cetak rompak (Wang 2006).

Penemuan kajian oleh Shipman (2007) berhubung filem cetak rompak di China turut menemui bahawa kos penghasilan cakera optik yang murah menyumbang kepada 'kemeriahan' aktiviti ini. Hal ini kerana perkembangan teknologi yang membawa kepada kos penghasilan cakera optik yang lebih murah (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Kajian ini memfokuskan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang berlaku kerana adanya aktiviti filem cetak rompak. Jika pada masa dahulu, filem dalam bentuk fizikal seperti VCD/DVD menjadi tumpuan penjenayah cetak rompak ini, kini tumpuan mereka beralih kepada filem cetak rompak yang dimuat turun dari laman-laman web di internet (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Tinjauan turut dibuat ke atas kajian yang dijalankan oleh “RAND of the Safety and Justice Program” (2009) di bawah penyeliaan “RAND Infrastructure, Safety, and Environment” dan “RAND Center for Global Risk and Security,” mendapati Malaysia memainkan peranan yang aktif terlibat dalam aktiviti cetak rompak sebagai salah satu negara yang mengeluarkan filem cetak rompak dalam bentuk DVD dan di edar serta dijual di London. Kumpulan Kongsi Gelap Ang Bin Hoey merupakan pihak yang berpengaruh dan mempunyai kawalan ke atas semua pasaran haram yang melibatkan serangan senjata, rompakan, peras ugut dan pelbagai aktiviti jenayah yang lain (Abdullah, Amizah, et al., 2016). Aktiviti cetak rompak digital yang bergabung dengan internet telah membunuh aktiviti cetak rompak yang dijual secara terbuka. Kesannya, jenayah cetak rompak semakin sukar dibendung dan menjadi mustahil untuk disekat penyebarannya (Hasan, 2019).

2.6 UNDANG-UNDANG YANG DIBENTUK

Malaysia amat memandang serius pelanggaran undang-undang harta intelek. Oleh yang demikian, Kementerian Perdagangan Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan (KPDNKK) telah ditugaskan khusus bagi memerangi aktiviti cetak rompak yang bukan sahaja melibatkan barangan pengguna malah meliputi produk media seperti filem (Abdullah, Amizah, et al., 2016). Akta Penapisan Filem 2002 memberi fokus kepada mekanisme penapisan filem di Malaysia. Oleh yang demikian, Akta Penapisan Filem 2002 merupakan akta induk yang bertanggungjawab dalam semua aktiviti filem (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Dalam menguatkuasakan perundangan ini, beberapa akta yang mencakupi semua aktiviti berhubung harta intelek telah diwujudkan. Antaranya adalah Akta Hak Cipta 1987 (Pindaan) 2012, Akta Perihal Dagangan 2011, Perintah Perihal Dagangan (Label Cakera Optik) 2010 dan Akta Cakera Optik 2000 (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Bahagian Kawalan Penapisan Filem Dan Penguatkuasaan dibentuk bagi melaksanakan peraturan dan menguatkuasakan undang-undang yang termaktub di dalam Akta Penapisan Filem 2002. Menurut Wan Amizah Wan Mahmud (2008) sejarah penapisan filem di Malaysia bermula pada tahun 1895 secara rasmi iaitu apabila Ordinan Teater digubal bertujuan untuk mengawal selia persembahan teater yang merangkumi kandungan cerita, moral pelakon, waktu tayangan selain dari keselamatan panggung itu sendiri (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Kedatangan Akta Hak Cipta ke Tanah Melayu pula bermula pada tahun 1826 hingga 1912, apabila English Copyright Act 1911 mula diguna pakai, undang-undang berkaitan hak cipta yang digunakan di Straits Settlements adalah undang-undang hak cipta di England yang ditemui dalam kebanyakan perundangan dan undang-undang biasa. Walau bagaimanapun tidak diketahui sama ada terdapat bukti yang menunjukkan bahawa undang-undang ini telah digunakan dalam sebarang kes yang berkaitan dengan hak cipta di Settlements (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016). Ini jelas menunjukkan bahawa perkembangan teknologi merupakan faktor yang dominan dalam menyumbang kepada kewujudan aktiviti filem cetak rompak (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Akta Perihal Dagangan 2011 merupakan suatu Akta bagi tujuan menggalakkan amalan perdagangan yang baik. Antara inti pati penggalakan tersebut adalah dengan melarang perihal dagangan palsu dan pernyataan, pengendalian dan amalan palsu atau mengelirukan berhubungan dengan pembekalan barang-barang dan perkhidmatan serta untuk mengadakan peruntukan bagi perkara-perkara yang berkaitan atau bersampingan dengannya (APD 2011) (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).

Signifikannya akta ini dengan isu hak cipta adalah akta ini merupakan akta induk kepada Perintah Perihal Dagangan (Label Cakera Optik 2010) yang mana antara perintah yang terdapat dalam Perintah Perihal Dagangan (Label Cakera Optik 2010) adalah keperluan bagi setiap filem yang dikeluarkan dalam bentuk VCD/DVD tulen ditampal label cakera optik yang turut dikenali sebagai hologram. Perintah Perihal Dagangan (Label Cakera Optik 2010) ini dibentuk adalah bagi mengelakkan kekeliruan di pihak pengguna terhadap ketulenan filem dalam bentuk VCD/DVD tersebut (Abdullah, Amizah, et al., 2016).

Manakala Perintah Perihal Dagangan (Label Cakera Optik 2010) ini dikeluarkan sebagai pelengkap kepada Akta Induk iaitu Akta Perihal Dagangan 2011 yang berkait rapat dengan cetak rompak. Perintah ini merupakan Undang-undang subsidiari kepada Akta Perihal Dagangan yang tertakluk di bawah kuasa menteri di bawah Seksyen 69 di dalam Akta Induk yang berkuasa untuk mengeluarkan perintah (Abdullah, Wan Mahmud, et al., 2016).



2.7 KESIMPULAN

Melalui penemuan dalam kajian ini bahawa ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri berpunca daripada fenomena cetak rompak digital. Punca ini berdasarkan kesedaran yang rendah dalam kepentingan harta intelek terhadap industri dan negara yang merupakan penyumbang utama yang melibatkan audien terhadap cetak rompak digital.

Filem bukan sahaja boleh menjadi penyampaian sesuatu mesej malah merupakan cabang sistem ekonomi yang boleh membangunkan pembangunan dalam negara. Dalam pembangunan aktiviti ekonomi negara, industri juga turut terlibat. Keadaan ini kerana ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri sebagai punca kewujudan aktiviti cetak rompak digital ini.

Bab ini telah membincangkan mengenai latar belakang, sejarah filem, ketirisan kandungan filem tempatan, fenomena filem cetak rompak digital dan undang-undang yang dibentuk. Bab selanjutnya akan membahas tentang rekebentuk kajian, kaedah pengumpulan data, populasi dan persampelan kajian, pembangunan instrumen kajian, teknik penganalisis data dan prosedur analisis data.

BAB III

METODOLOGI

3.1 PENDAHULUAN

Metodologi kajian merupakan satu keadah dan teknik yang telah digunakan dalam kajian tertentu. Dalam penyelidikan, metodologi merupakan salah satu konsep yang penting dalam menentukan pencapaian kajian tersebut kerana pengumpulan data-data ini memerlukan kaedah yang betul, tepat, jitu dan benar. Metodologi merujuk kepada kaedah yang paling sesuai untuk digunakan bagi menjalankan penyelidikan dan menentukan tatacara yang efektif bagi menjawab permasalahan kajian (Hua, 2016). Mengikut strategi kajian kemanusiaan oleh University of Southern California (2018), “tujuan utama pengkaji menggunakan kaedah analisa konseptual adalah untuk memahami makna atau maksud sesebuah ‘idea’ atau ‘konsep’. Manakala tujuan kedua adalah untuk menentukan bagaimana ‘idea’ atau ‘konsep’ tersebut berkait dengan masalah falsafah yang lain (Hasan, 2019).

Metodologi kajian yang digunakan adalah merujuk kepada cara-cara yang paling berkesan bagi mendapatkan maklumat yang berfaedah dengan penggunaan instrumen yang minimum untuk mencapai matlamat penyelidikan. Menurut Majid (1998), kegagalan menggunakan kaedah pengumpulan data yang berkesan akan menghasilkan maklumat yang tidak tepat dan kabur (Yaacob, 2010).

Antara kaedah dan teknik yang telah digunakan ialah seperti mengumpul maklumat dan menganalisis segala maklumat yang diperolehi berkaitan dengan kajian yang telah dijalankan. Metodologi kajian juga dapat menerangkan cara sesuatu masalah tersebut dikaji dan sebab mengapa sesuatu kaedah dan teknik tertentu digunakan. Metodologi kajian ini dapat membantu para pengkaji untuk sentiasa berada di landasan yang betul ketika menjalankan kajian dan dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan dalam kajian mereka. Tujuan metodologi kajian ini dilakukan adalah kerana dapat membantu meningkatkan kefahaman yang luas berkaitan dengan pengaplikasian kaedahan dan teknik dengan membuat huraian tentang proses kajian.

3.2 REKABENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian ini adalah berbentuk deskriptif. Kajian ini menggunakan kajian kuantitatif berdasarkan beberapa faktor penting terutamanya untuk mengetahui ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Data diperoleh dengan menggunakan soal selidik dan rujukan dari pelbagai sumber. Kemudian data-data yang diperolehi daripada sampel rawak ini dianalisis dan dibentangkan dengan statistik perihalan dan ujian signifikan. Soal selidik merupakan instrumen yang kerap digunakan dalam kajian deskriptif (Skager dan Weinberd, 1979). Menurut Tuckman (1988), penggunaan kaedah tinjauan menggunakan soal selidik memudahkan penyelidik memperolehi kerjasama daripada responden (Yaacob, 2010). Matlamat strategi penyelidikan adalah untuk menjamin kesahihan kajian. Penyelidikan ini bertujuan untuk mengumpul data mengenai ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

Kajian ini juga turut dibantu melalui kajian perpustakaan bagi menambahkan lagi maklumat yang diperlukan dalam kajian ini. Maklumat-maklumat diperolehi daripada pelbagai sumber seperti buku, jurnal, dan majalah.

3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data ialah kaedah mengumpul maklumat secara terperinci yang diketahui atau telah dikumpulkan mengenai sesuatu dan seterusnya dijadikan asas untuk membuat kajian secara analisis atau kesimpulan (Said, 2018). Pelbagai data yang telah dikumpul bagi merangkumi hasil dari kajian yang dilakukan selaras dengan keperluan objektif untuk kajian penyelidikan ini. Dalam kajian ini, data dibahagikan kepada dua kategori iaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah responden dan informan. Responden berbeza dari informan. Responden adalah sumber data tentang keragaman dalam gejala, berkaitan dengan perasaan, kebiasaan, sikap, motif dan persepsi. Data sekunder adalah data dari sumber terpencil yang tidak diperoleh untuk masalah kajian yang ada khususnya. Pengkaji telah menggunakan populasi dan sampel kajian ini terhadap agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem.

3.3.1 Data Primer

Menurut Yusof (2003) data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama untuk menjawab persoalan kajian. Dengan kata lain, data primer adalah merujuk pengumpulan data di kawasan lapangan dan menganalisis data mentah (raw data) untuk menghasilkan keputusan (Hua, 2016). Pengumpulan data primer kajian ini menggunakan kaedah set soalan soal selidik. Melalui kajian soal selidik, pengkaji dapat memperolehi data daripada maklum balas responden.

3.3.1.1 Soal Selidik

Dalam kajian ini data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari instrumen soal selidik. Jawapan-jawapan dari soal selidik ini diasingkan mengikut soalan dianalisis (Said, 2018). Data diperoleh dengan menggunakan soal selidik yang akan diedarkan kepada responden yang telah terpilih mewakili agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK)

dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem. Soal selidik mempunyai empat bahagian yang mengandungi 15 soalan.

Soalan soal selidik terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A adalah mengenai latar belakang responden antara soalan yang terkandung ialah jantina, umur serta bangsa. Manakala bahagian B pula mengenai punca ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital, bahagian C pula mengenai kesan-kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan akhir sekali bahagian D pula mengenai cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa.

Penggunaan kaedah *google form* dimana ia mudah untuk diakses oleh responden dan boleh dijawab pada bila-bila masa serta memudahkan penyelidik memperolehi kerjasama daripada responden. Melalui kaedah soal selidik ini, pengkaji dapat mengetahui dengan lebih mendalam tentang ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

3.3.2 Data Sekunder

Menurut Marican (2005) data sekunder pula adalah data yang telah dikumpulkan oleh pengkaji lain. Data sekunder pula adalah merujuk kepada penyelidik yang mengutip data daripada jabatan dan institusi kerajaan, sektor swasta, pertubuhan bukan kerajaan (NGO), atau melalui kaedah lain yang telah menyediakan maklumat penuh tentang kajian penyelidikan yang lepas (Hua, 2016).

Maklumat-maklumat yang diperolehi daripada pegumpulan maklumat skunder adalah seperti buku, jurnal, artikal, dan internet. Tujuan pengkaji menggunakan sumber-sumber tersebut kerana mempunyai dua tujuan iaitu tujuan utama mencari fakta dan kajian literature serta teori yang berkaitan dengan kajian ini manakala tujuam kedua adalah untuk membuat deminstrasi yang tepat dan bersesuaian dengan kajian ini.

3.3.2.1 Internet

Pengkaji telah menggunakan keadah internet untuk mencari jurnal, artikel, akhbar dan tesis mengenai kajian-kajian lepas untuk dijadikan sebagai panduan dalam menghasilkan sorotan kajian. Selain itu, penggunaan keadah internet ini juga membolehkan pengkaji untuk mencari maklumat berkaitan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Dengan maklumat yang diperolehi itu, pengkaji dapat membuat huraian dan rumusan yang baik mengenai aspek yang telah dikaji oleh pengkaji.

Maklumat berkaitan dengan kajian ini boleh diperolehi di carian Google yang merangkumi ResearchGate, Google Scholar dan Academia. Oleh itu, dengan penggunaan keadah internet ini membolehkan pengkaji membuat penambahan maklumat dalam kajiannya serta dapat menyiapkan kajiannya dengan baik.



3.3.2.2 Kajian Perpustakaan

Pengkaji juga telah menggunakan keadah kepustakaan untuk membuat rujukan dan mencari maklumat berkaitan dengan kajiannya. Penyelidikan pustaka merupakan satu teknik yang digunakan oleh seseorang penyelidik bagi mendapatkan data dan bukti melalui kajian ke atas dokumen dan rekod. Ia hampir sama dengan kaedah dokumentasi (Said, 2018). Namun begitu, kaedah ini juga digunakan untuk mencari maklumat berkaitan dengan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri dengan lebih terperinci.

3.4 POPULASI DAN PERSAMPELAN

Prosedur persampelan kebarangkalian adalah sinonim dengan penyelidikan jenis kuantitatif. Prosedur persampelan jenis ini dilaksanakan dengan memilih subjek sampel secara rawak iaitu subjek dalam sampel tersebut mempunyai semua ciri-ciri yang terdapat dalam populasi kajian (Said, 2018). Sampel yang dicadangkan oleh penyelidik perlu mempunyai perkaitan dengan objektif penyelidikan. Sebagai contohnya, penyelidikan kuantitatif dan penyelidikan kualitatif mempunyai perbezaan dari segi jumlah sampel kajian (Hua, 2016). Sampel ialah sebahagian daripada pupulasi tanpa mengambil kira sama ada ia dapat menjadi wakil populasi ataupun sebaliknya. Pengkaji telah memilih populasi kajian ini daripada agensi kerajaan, swasta, pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dalam bidang Pengajian Skrin dan pemain industri filem.

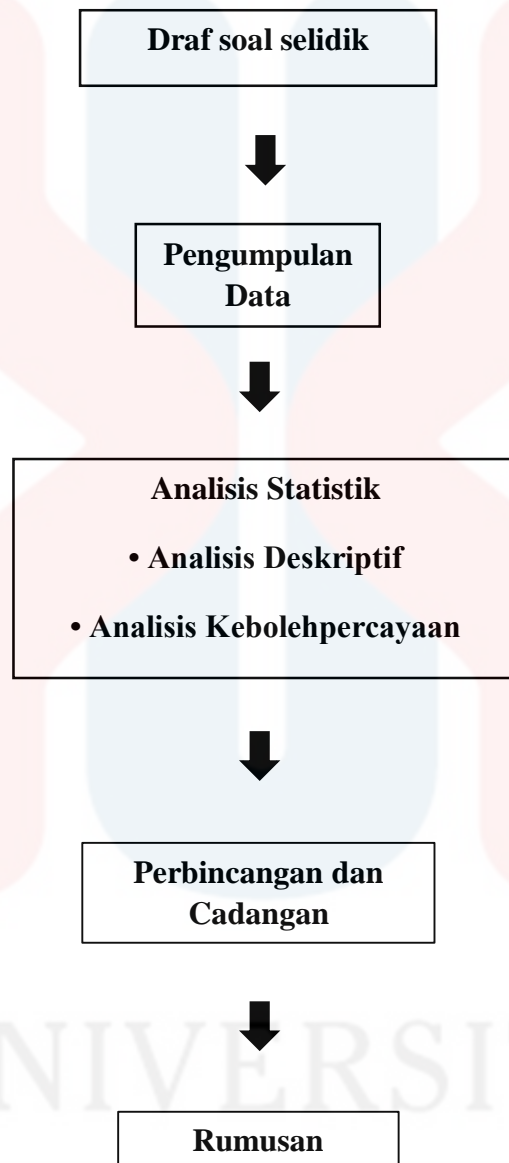
3.5 PEMBANGUNAN INSTRUMEN KAJIAN

Instrumen yang digunakan dalam kajian adalah berbentuk soal selidik. Instrumen berbentuk soal selidik merupakan cara yang paling berkesan bagi mendapatkan maklumat daripada responden (Yahaya, 2014). Kajian ini menggunakan kajian kuantitatif berdasarkan beberapa faktor penting terutamanya untuk mengetahui ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Kajian ini dibentangkan menggunakan bahasa Melayu. Hal ini kerana bahasa Melayu merupakan bahasa utama di Malaysia maka ia akan memudahkan untuk berkomunikasi dengan responden. Soalan soal selidik terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A adalah mengenai latar belakang responden. Manakala bahagian B, C, dan D pula mengenai ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

3.6 TEKNIK PENGANALISIS DATA

Proses analisis merupakan proses terakhir dalam rangka kerja metodologi bagi sesuatu kajian penyelidikan. Secara umumnya, proses analisis akan melibatkan alat atau perkakas bagi membantu mendapatkan jawapan atau keputusan yang tepat (Hua, 2016). Analisis data dan peratus digunakan untuk mengetahui ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri yang dikaji. Analisis peratusan digunakan untuk mengetahui tentang latar belakang responden seperti, jantina, umur, dan bangsa. Matlamat strategi penyelidikan adalah untuk menjamin kesahihan kajian. Penyelidikan ini bertujuan untuk mengumpul data mengenai ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

3.7 PROSEDUR ANALISIS DATA



Rajah 3.7: Prosedur Analisis Data

3.8 KESIMPULAN

Melalui penemuan dalam kajian ini bahawa ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri berpunca daripada fenomena cetak rompak digital. Punca ini berdasarkan kesedaran yang rendah dalam kepentingan harta intelek terhadap industri dan negara yang merupakan penyumbang utama yang melibatkan audien terhadap cetak rompak digital.

Secara keseluruhannya, dalam bab ini telah membincangkan mengenai mengenai kaedah kajian yang digunakan dalam kajian yang melibatkan reka bentuk kajian, kaedah pengumpulan data, populasi dan persampelan, pembangunan instrument kajian, teknik penganalisis data dan prosedur analisis data.

BAB III

DAPATAN KAJIAN

4.1 PENGENALAN

Bab ini akan membincangkan tentang keputusan analisis dan dapatan kajian yang diperolehi melalui soal selidik yang telah diedarkan kepada responden. Kajian ini menggunakan kajian kuantitatif berdasarkan beberapa faktor penting terutamanya untuk mengetahui ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Hasil yang telah diperolehi ditunjukkan dalam bentuk peratus. Dapatan analisis akan memberi gambaran keseriusan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri di Negara kita. Pengkaji telah mengkategorikan hasil dapatan kajian ini kepada dua bahagian. Bahagian pertama adalah mengenai latar belakang responden. Manakala bahagian dua pula mengenai ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

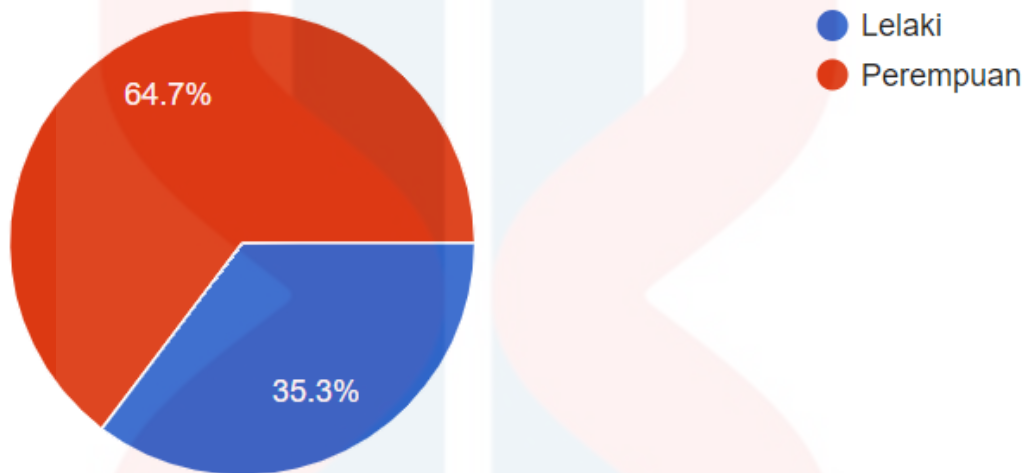
4.2 KEPUTUSAN

Keputusan ini bergantung kepada penilaian responden melalui borang selidik dimana pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik melalui talian. Keputusan ini juga merupakan keputusan akhir atas kajian pengkaji iaitu keputusan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Soalan soal selidik terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A adalah mengenai latar belakang responden antara soalan yang terkandung ialah jantina, umur serta bangsa. Manakala bahagian B pula mengenai punca ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital, bahagian C pula mengenai kesan-kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan akhir sekali bahagian D pula mengenai cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa. Sebanyak 51 responden telah memaklum balas untuk soal selidik ini.

4.2.1 Bahagian A: Demografi

Jantina

51 responses

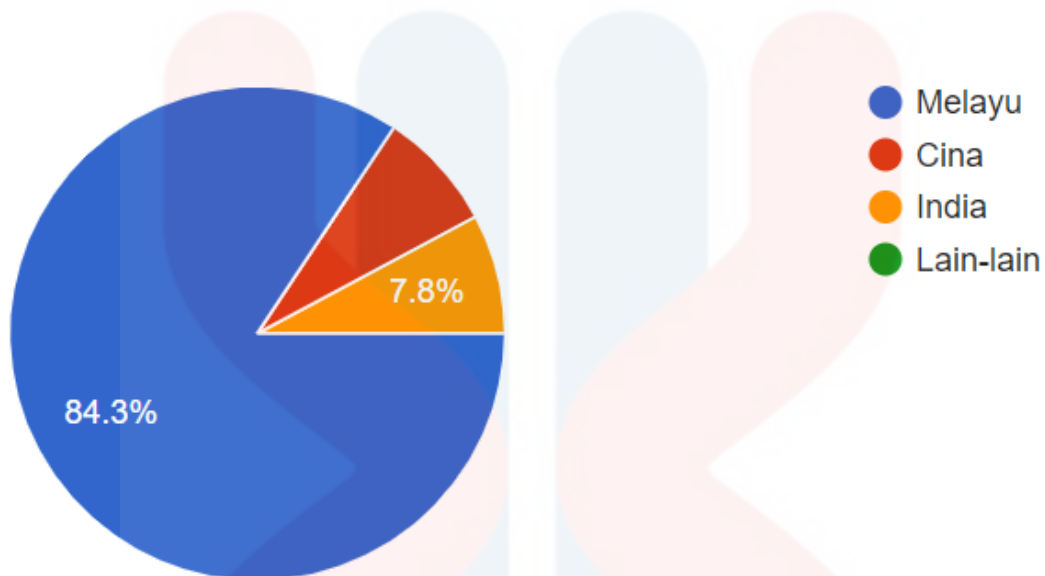


Rajah 1: Carta responden bagi jantina

Rajah diatas menunjukkan bahawa seramai 18 orang responden yang terdiri daripada “lelaki” telah maklum balas untuk borang soal selidik ini dengan nilai peratusan 35.3% manakala 33 orang responden yang terdiri daripada “perempuan” telah maklum balas dalam soal selidik ini dengan nilai peratusan 64.7%. Hal ini kita dapat lihat bahawa kebanyakan perempuan lebih suka menonton filem tempatan diplatform digital berbanding lelaki yang kurang minat menonton filem tempatan diplatform digital ini kerana perempuan lebih berminat menonton filem tempatan hanya di rumah melalui diplatform digital

Bangsa

51 responses

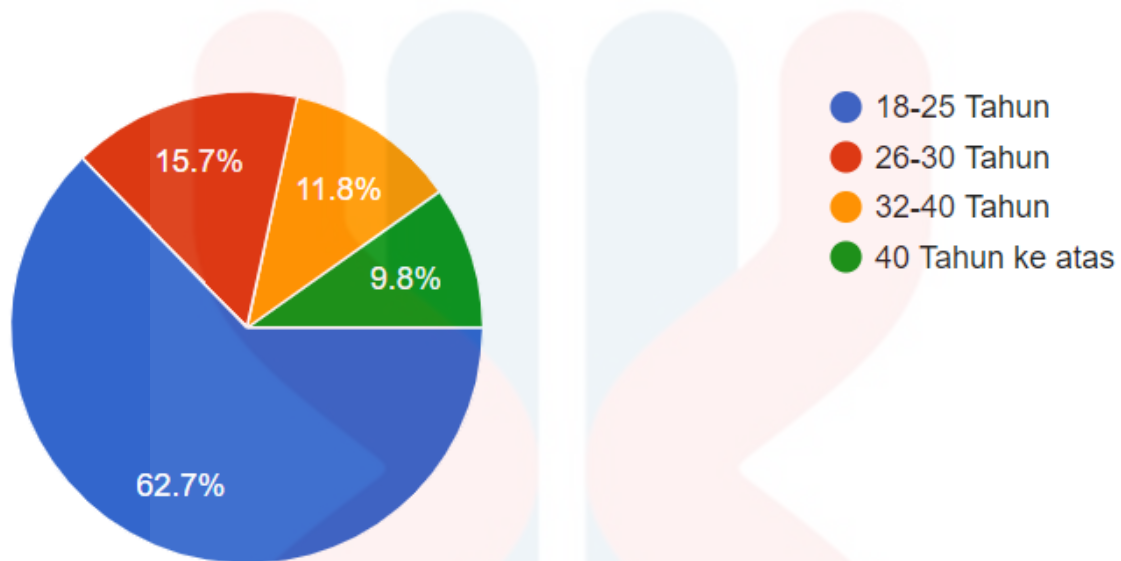


Rajah 2: Carta responden bagi bangsa

Berdasarkan rajah 2 diatas menunjukkan seramai 51 responden telah berhasil menjawab ke semua soalan yang telah diberikan. Seramai 43 orang responden merupakan responden bagi bangsa "Melayu" telah menjawab soal selidik ini iaitu dengan peratusan 84.3%. Manakala seramai 4 responden daripada bangsa "cina" dan "india" telah menjawab soal selidik ini iaitu dengan peratusan 7.8%. Seterusnya bagi "lain-lain" adalah 0%. Dengan ini kita dapat lihat bahawa kaum melayu merupakan peratusan paling tinggi berbanding peratusan bagi kaum Cina dan kaum India. Hal ini berkemungkinan filem tempatan bagi kaum Cina dan Kaum India tidak banyak berlaku cetak rompak melalui flatform digital dan masalah kekurangan bangsa Cina dan bangsa India dalam pengagihan borang soal selidik ini juga sangat sukar.

Umur

51 responses



Rajah 3: Carta responden bagi bangsa

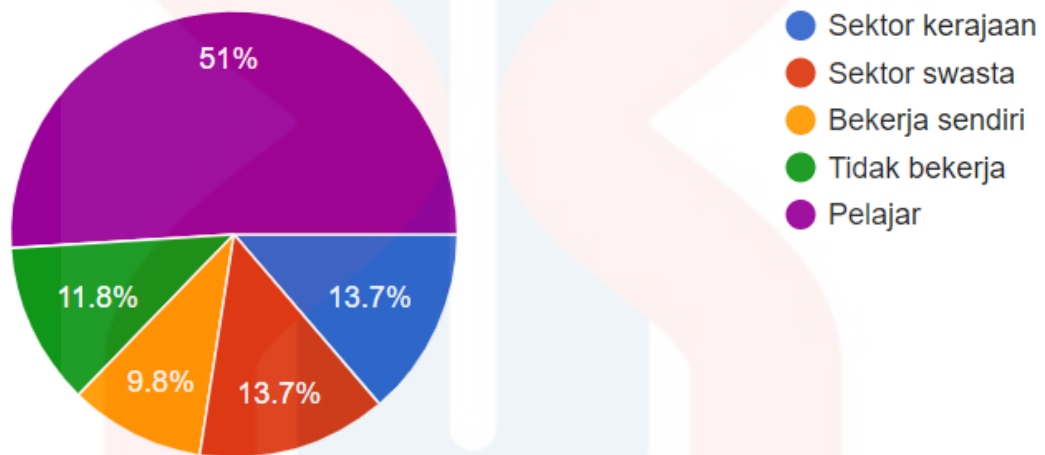
Rajah 3 diatas menunjukkan lingkungan berumur "18 hingga 25 tahun" telah maklum balas pada soal selidik ini dengan peratusan sebanyak 62.7% manakala peratusan bagi lingkungan berumur "26 hingga 30 tahun" adalah 15.7%. Seterusnya sebanyak 11.8% bagi yang berumur "32-40 tahun" dan akhir sekali bagi berumur "40 tahun ke atas" telah maklum balas pada soal selidik ini dengan peratusan sebanyak 9.8%.

Semakin meningkat umur semakin menurun peratusan, hal ini kerana berkemungkinan daripada mereka merupakan pekerja atau berkeluarga dan mereka mungkin sibuk dengan kerja dan urus hal rumah sehingga tiada waktu untuk mengisi borang selidik ini. Kebanyakan lingkungan berumur 18 hingga 25 tahun telah mengisi borang selidik ini merupakan pelajar dan mengetahui dunia fileman serta mereka mempunyai aplikasi yang canggih untuk menjawab soalan pengkaji. Pengkaji juga telah target kepada orang yang lingkungan berumur 18 sehingga 25 tahun kerana

kebanyakkan mereka merupakan pelajar dan mereka akan menonton filem tempatan diflatform digital untuk menjimatkan kos mereka.

Pekerjaan

51 responses



Rajah 4: Carta responden bagi pekerjaan

Rajah 4 diatas menunjukkan statistik bahawa seramai 26 orang responden telah menjawab soal selidik ini dengan nilai peratusan tinggi iaitu 51% bagi “pelajar”. Bagi “sektor kerajaan” dan “sektor swasta” pula seramai 7 orang responden telah menjawab soal selidik ini dengan nilai peratusan 13.7% manakala bagi “tidak bekerja” seramai 6 responden telah menjawab soal selidik ini dengan kadar peratusan 11.8%. Seterusnya bagi “bekerja sendiri” seramai 5 orang responden telah menjawab soal selidik ini dengan nilai peratusan 9.8%.

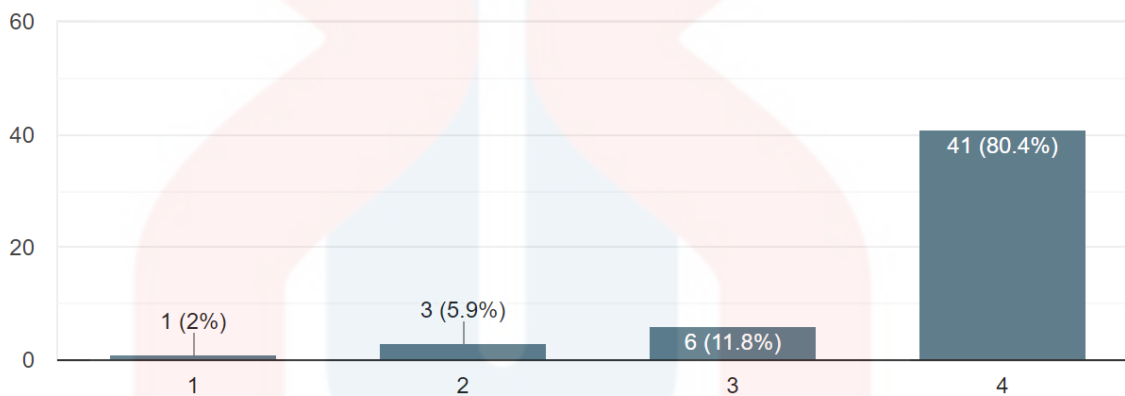
Nilai peratusan bagi pelajar menunjukkan paling tinggi berbanding dengan sektor lain iaitu kerajaan, swasta, bekerja sendiri, dan tidak bekerja. Hal ini, didapati pelajar mempunyai masa untuk menonton filem tempatan diplatform digital dan hasil kajian ini berjaya kerana ia menepati golongan sasaran yang ditetapkan oleh pengkaji untuk menjayakan penyelidikan ini.



4.2.2 Bahagian B: Soal selidik mengenai punca ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital. Setiap pernyataan berdasarkan skala 4 titik iaitu SANGAT TIDAK SETUJU (1), TIDAK SETUJU (2), SETUJU (3), SANGAT SETUJU (4).

1. Filem tempatan merupakan filem yang diminati ramai sama ada golongan remaja mahupun dewasa.

51 responses

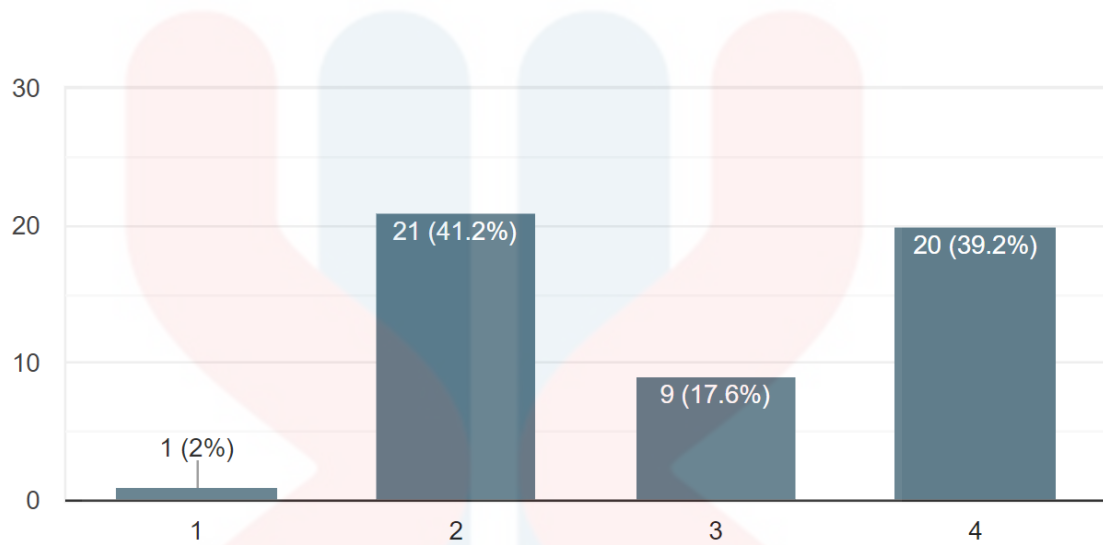


Rajah 5: Graf responden bagi bahagian B soalan 1

Rajah diatas menunjukkan graf responden bagi soalan 1 yang dikemukakan oleh pengkaji. Dalam graf tersebut seramai 41 orang responden dengan nilai peratusannya sebanyak 80.4% responden telah mengatakan “sangat setuju” dan 6 orang responden dengan nilai peratusannya 11.8% telah mengatakan “setuju”. Seterusnya 3 orang responden mengatakan “tidak setuju” dengan peratusannya 5.9% manakala 1 orang responden telah mengatakan “sangat tidak setuju” dengan nilai peratusannya 2%. Hal ini menunjukkan ramai yang sangat setuju bahawa filem tempatan merupakan filem yang diminati ramai sama ada golongan remaja mahupun dewasa.

2. Saya maklum bahawa cetak rompak digital adalah satu kesalahan.

51 responses

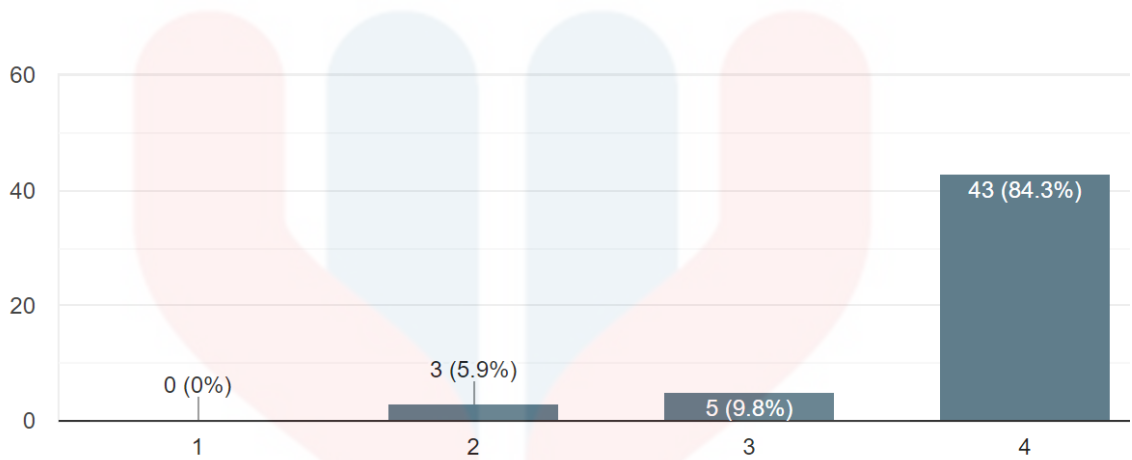


Rajah 6: Graf responden bagi bahagian B soalan 2

Rajah diatas menunjukkan graf responden bagi soalan 2 yang dikemukakan oleh pengkaji. Berdasarkan graf soalan 2, keputusan menunjukkan peratusan “sangat setuju” adalah 39.2% dengan seramai 20 orang responden dan bagi “setuju” pula adalah 17.6% dengan seramai 9 orang responden. Selain itu, bagi “tidak setuju” adalah 41.2% dengan seramai 21 orang responden dan “sangat tidak setuju” adalah 2% dengan seramai 1 orang responden. Hal ini menunjukkan kebanyakan responden tidak mengetahui bahawa melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan dan beberapa responden mengatakan bahawa melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan.

3) Cetak rompak digital berlaku kerana kelonggaran penguatkuasa undang-undang.

51 responses

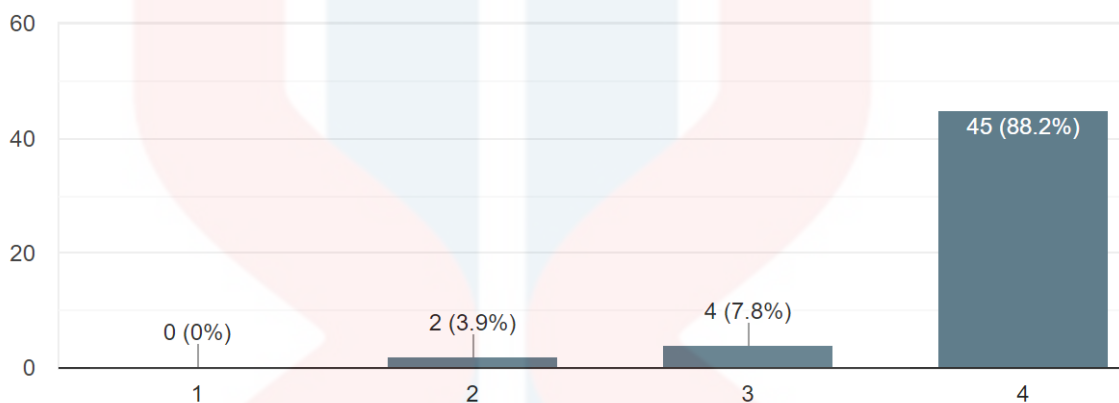


Rajah 7: Graf responden bagi bahagian B soalan 3

Menurut rajah 7, kebanyakan responden mengetahui rakaman cetak rompak digital berlaku kerana kelonggaran penguatkuasa undang-undang dan hanya segelintir responden sahaja tidak tahu mengenai hal tersebut. Hal ini dapat dilihat dimana seramai 43 orang responden mengatakan “sangat setuju” untuk soalan tersebut dengan nilai peratusannya sebanyak 84.3% dan seramai 5 orang responden dengan nilai peratusannya 9.8% bagi “setuju” manakala bagi “tidak setuju” seramai 3 orang responden dengan nilai peratusannya sebanyak 5.9% dan “sangat tidak setuju” adalah 0%. Jelas kita dapat lihat bahawa cetak rompak digital berlaku kerana kelonggaran penguatkuasa undang-undang.

4. Kecanggihan teknologi telah menjadi mudah untuk memuat naik dan memuat turun filem tempatan melalui rakaman cetak rompak digital.

51 responses

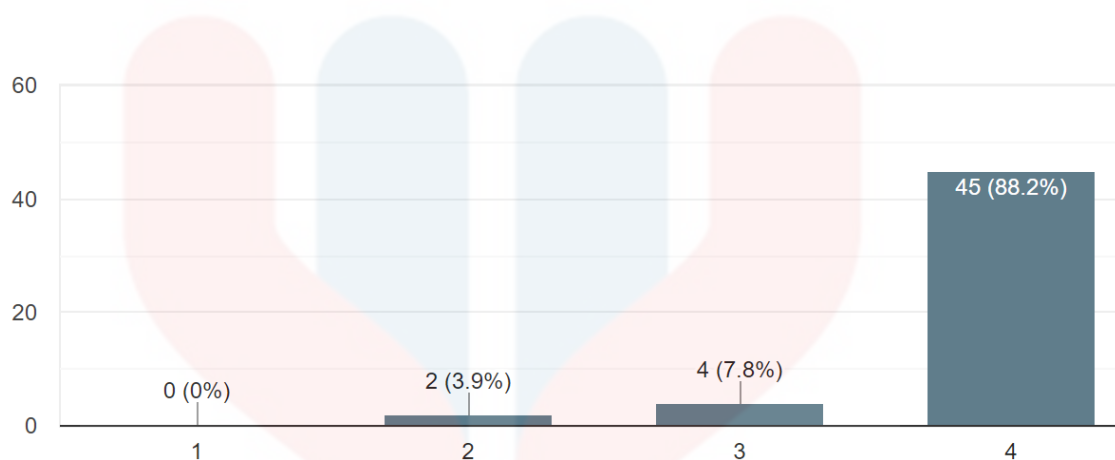


Rajah 8: Graf responden bagi bahagian B soalan 4

Berdasarkan rajah 8 menunjukkan seramai 45 orang responden telah mengatakan “sangat setuju” dalam soalan ini. Peratusan bagi responden yang menjawab “sangat setuju” adalah sebanyak 88.2% dan peratusan bagi jawapan “setuju” adalah hanya 7.8% iaitu seramai 4 orang responden manakala bagi “tidak setuju” adalah 3.9% iaitu seramai 2 orang responden dan “sangat tidak setuju” adalah 0%. Kebanyakan responden telah mengatakan dengan adanya kecanggihan teknologi pengguna telah menjadi mudah untuk memuat naik dan memuat turun filem tempatan melalui rakaman cetak rompak digital. Hal ini kerana rakaman cetak rompak mudah untuk didapati diplatform digital.

5. Seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan cetak rompak digital.

51 responses



Rajah 9: Graf responden bagi bahagian B soalan 5

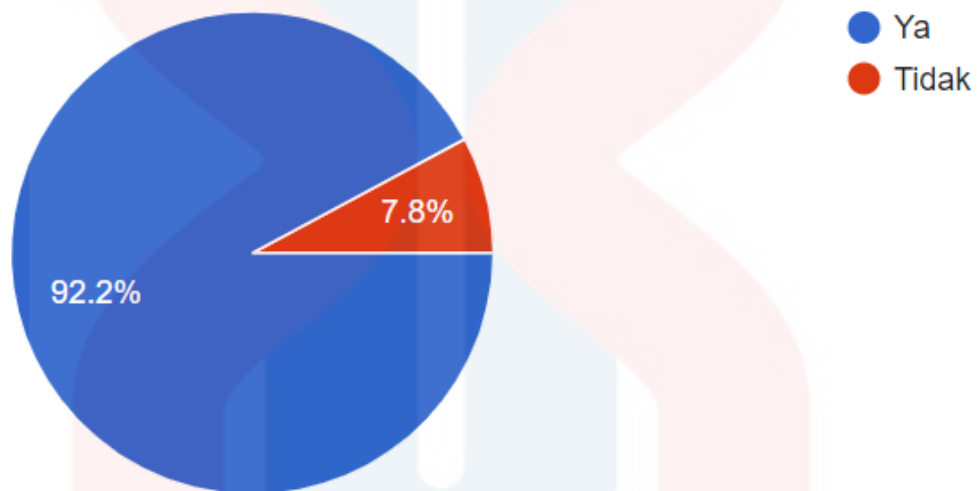
Rajah diatas menunjukkan graf responden bagi soalan 5 yang dikemukakan oleh pengkaji. Pengkaji ingin mengetahui bahawa adakah seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan cetak rompak digital. Berdasarkan graf soalan 5, keputusan menunjukkan peratusan “sangat setuju” seramai 45 orang responden dengan nilai peratusannya adalah 88.2%. kebanyakan responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut bahawa seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan cetak rompak digital.

Seterusnya bagi “setuju” seramai 4 orang responden dengan nilai peratusannya adalah 7.8% manakala “tidak setuju” seramai 2 orang dengan nilai peratusannya sebanyak 3.9% dan “sangat tidak setuju” adalah 0%. Bagi mereka yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut mungkin mereka kurang pengetahuan tentang cetak rompak digital.

4.2.3 Bahagian C: Soal selidik mengenai kesan-kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital.

1. Adakah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital memberi kesan kepada industri?

51 responses



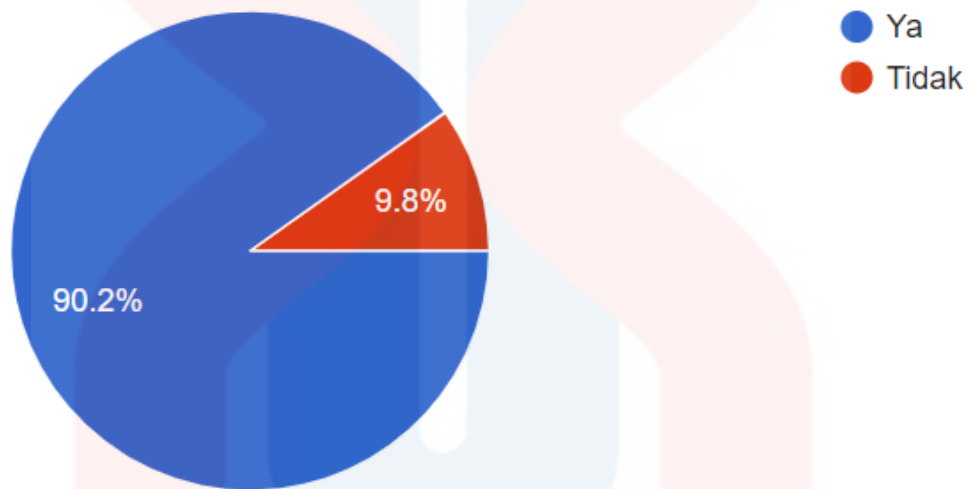
Rajah 10: Carta responden bagi bahagian C soalan 1

Menurut rajah 10, pengkaji telah mengemukakan pernyataan tersebut bagi mengetahui pandangan responden terhadap kesan kepada industri jika berlakunya ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital. Seramai 47 orang responden mengatakan “ya” untuk soalan tersebut dengan peratusannya sebanyak 92.2%. Kebanyakan responden mengatakan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital memberi kesan kepada industri dan hanya segelintir responden sahaja tidak tahu mengenai hal tersebut.

Seterusnya, seramai 4 orang responden mengatakan “tidak” dengan nilai peratusannya 7.8%. Hal ini berlaku kerana mereka tidak mempunyai aplikasi yang canggih untuk menjawab soalan pengkaji terutama bagi umur 50 keatas.

2. Adakah mutu perfileman negara akan terjejas jika melakukan cetak rompak digital?

51 responses

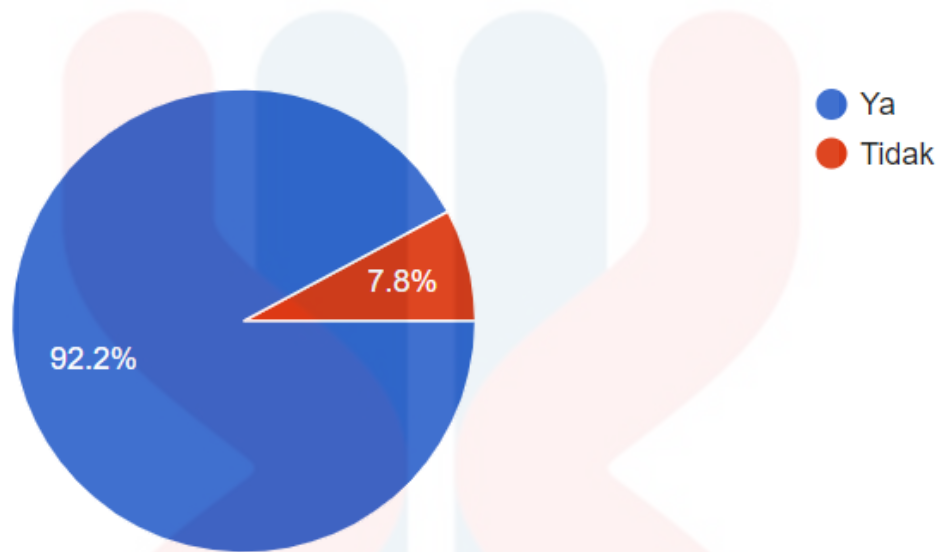


Rajah 11: Carta responden bagi bahagian C soalan 2

Berdasarkan rajah 11 menunjukkan carta responden bagi soalan 2 dalam bahagian C oleh pengkaji. Dalam carta tersebut seramai 46 orang responden mengatakan “ya” untuk soalan tersebut dengan peratusannya sebanyak 90.2% manakala seramai 5 orang responden mengatakan “tidak” dengan nilai peratusannya 9.8%. Kebanyakan responden mengatakan mutu perfileman negara akan terjejas jika melakukan cetak rompak digital dan responden yang menjawab tidak untuk soalan pengkaji berkemungkinan tidak tahu mengenai mutu perfileman negara akan terjejas jika melakukan cetak rompak digital

3. Melakukan cetak rompak digital merugikan pihak pengeluaran yang sah

51 responses



Rajah 12: Carta responden bagi bahagian C soalan 3

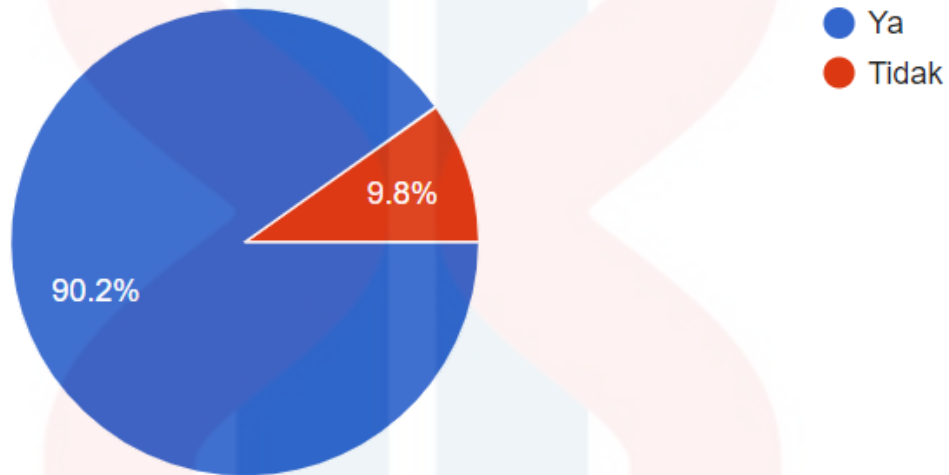
Menurut rajah 12 menunjukkan carta bagi soalan 3 dalam bahagian C iaitu mengenai melakukan cetak rompak digital merugikan pihak pengeluaran yang sah. Pengkaji mengemukakan soalan tersebut kerana pengkaji ingin tahu bilangan responden yang mengatakan melakukan cetak rompak digital merugikan pihak pengeluaran yang sah supaya pengkaji dapat menyelesaikan penyelidikan pengkaji dengan mudah.

Melalui rajah ini, kita dapat lihat bahawa peratusan jawapan “ya” telah meningkat iaitu sebanyak 92.2% berbanding dengan peratusan jawapan bagi “ya”. Peratusan bagi jawapan “ya” adalah hanya 7.8%. Kebanyakan responden mengatakan bahawa cetak rompak digital merugikan pihak pengeluaran yang sah dan hanya segelintir responden sahaja tidak tahu mengenai hal tersebut.

4.2.4 Bahagian D: Soal selidik mengenai cara untuk mengatasi masalah ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital yang semakin berleluasa.

1. Individu yang melakukan cetak rompak digital akan dikenakan hukuman

51 responses

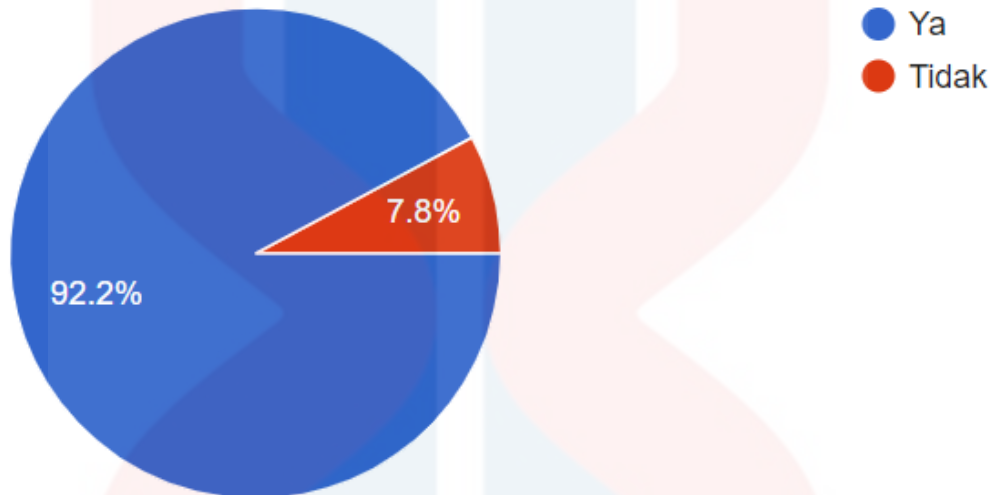


Rajah 13: Carta responden bagi bahagian D soalan 1

Berdasarkan rajah 13 menunjukkan carta responden bagi soalan 1 dalam bahagian D yang dikemukakan oleh pengkaji. Dalam carta tersebut sebanyak 90.2% responden telah mengatakan bahawa individu yang melakukan cetak rompak digital akan dikenakan hukuman manakala hanya 9.8% responden telah mengatakan bahawa individu tidak akan dikenakan hukuman jika melakukan cetak rompak digital. Responden yang menjawab tidak untuk soalan pengkaji berkemungkinan tidak tahu mengenai hukuman dikenakan jika melakukan cetak rompak digital tersebut.

2. Mewujudkan kesedaran masyarakat bahawa cetak rompak digital adalah satu kesalahan dan perlu dibanteras.

51 responses



Rajah 14: Carta responden bagi bahagian D soalan 2

Menurut rajah 13 menunjukkan carta bagi soalan 2 dalam bahagian D iaitu mengenai mewujudkan kesedaran masyarakat bahawa cetak rompak digital adalah satu kesalahan dan perlu dibanteras. Pengkaji mengemukakan soalan tersebut kerana pengkaji ingin tahu bilangan responden yang setuju terhadap soalan tersebut supaya pengkaji dapat menyelesaikan penyelidikan dengan mudah. Sebanyak 92.2 % responden mengatakan perlu mewujudkan kesedaran masyarakat bahawa cetak rompak digital adalah satu kesalahan dan perlu dibanteras manakala hanya 7.8% responden sahaja yang mengatakan tidak perlu mewujudkan kesedaran masyarakat dengan peratusannya sebanyak 92.2% manakala seramai 4 orang responden mengatakan “tidak” dengan nilai peratusannya 7.8%. Responden yang menjawab tidak untuk soalan pengkaji berkemungkinan pernah melakukan cetak rompak digital.

4.3 KESIMPULAN

Melalui penemuan dalam kajian ini bahawa ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital berpunca daripada fenomena cetak rompak digital. Punca ini berdasarkan kesedaran yang rendah dalam kepentingan harta intelek terhadap industri dan negara yang merupakan penyumbang utama yang melibatkan audien terhadap rakaman cetak rompak digital. Dalam penambahbaikan akta juga ditekankan oleh para informan yang berpendapat bahawa kekurangan yang ada dalam akta-akta yang berkaitan dengan operasi media negara turut mendorong kepada berleluasa fenomena filem cetak rompak digital.

Bab ini telah membincangkan mengenai keputusan analisis dan dapatan kajian yang diperolehi melalui soal selidik yang telah diedarkan kepada responden. Keputusan ini merupakan keputusan keseluruhan yang telah mengumpulkan maklumat daripada borang soal selidik.

BAB IIIII

KESIMPULAN

5.1 PENGENALAN

Bab ini merupakan bab yang terakhir dalam kajian ini. Dalam bab ini, pengkaji merumuskan secara ringkas segala perbincangan dan dapatan kajian yang telah dilakukan dalam bab-bab sebelumnya. Terdapat penghuraian disetiap carta dan graf yang telah perolehi. Penghuraian juga menerangkan keputusan kajian yang tidak dijangka dan juga tentang perbincangan data yang diperolehi adalah berkaitan dengan tajuk kajian. Selain itu, pengkaji juga menyarankan beberapa cadangan kajian yang wajar diutarakan sebagai refleksi kepada keseluruhan kajian ini.

5.2 PERBINCANGAN

Hasil daripada analisis kajian didapati bahawa daripada responden adalah terdiri daripada golongan pelajar perempuan dan kebanyakan responden terdiri daripada golongan pelajar dalam lingkungan umur 18 tahun dan ke atas. Daripada hasil dapatan soal selidik yang diedarkan kepada responden berkenaan bahawa cetak rompak digital adalah satu kesalahan. Kerajaan seharusnya mengenakan denda bagi mereka yang telah melakukan cetak rompak digital supaya tiada lagi kes cetak rompak digital.

Selain itu, pengkaji juga mendapati kebanyakan responden tidak mengetahui bahawa melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan. Pada rajah 6 majoriti 41.2% daripada soal selidik kajian tidak bersejutu bahawa melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan. Hal penyelidik akan menghasilkan sebuah video pesanan terhadap orang awam atau masyarakat tentang melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan.

Seterusnya, cetak rompak digital telah berlaku kerana kelonggaran penguatkuasa undang-undang. Pada rajah 7 sebanyak 84.3% daripada soal selidik kajian bersetuju bahawa cetak rompak digital telah berlaku kerana kelonggaran penguatkuasa undang-undang. Ini dapat disimpulkan bahawa kebanyakan responden mengetahui tentang kelonggaran penguatkuasa undang-undang. Jika penguatkuasa undang-undang tidak diperketatkan hal ini semakin ramai yang melakukan cetak rompak digital dan semakin berani untuk mereka yang melakukan cetak rompak digital.

Di samping itu, daripada data hasil kajian soal selidik yang diedarkan kepada responden berkaitan dengan kecanggihan teknologi telah menjadi mudah untuk memuat turun filem tempatan melalui rakaman cetak rompak digital menunjukkan majoriti 88.2% pada rajah 8. Ini menunjukkan bahawa responden bersetuju kecanggihan teknologi telah menjadi mudah untuk memuatnaik dan memuat turun filem tempatan melalui cetak rompak digital.

Sementara itu, hasil daripada analisis soal selidik yang dibuat seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan cetak rompak digital, didapati nilai sebanyak 88.2% pada rajah 9. Ini menunjukkan responden bersetuju bahawa seseorang individu mempunyai motif dalam melakukan cetak rompak digital. Dengan erti kata lain, seseorang individu melakukan cetak rompak tersebut kerana dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Orang yang melakukan cetak rompak digital seharusnya menyedari bahawa cetak rompak digital adalah merupakan satu kesalahan

Kesimpulannya, pengkaji telah mendapatkan maklumat yang tepat melalui kaedah kuantitatif iaitu penghasilan borang soal selidik secara atas talian mengenai ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri.

5.3 CADANGAN

Dalam topik kajian ini, ada beberapa perkara yang ingin dicadangkan oleh penyelidik iaitu untuk membangunkan sebuah produk video periklanan untuk kesedaran masyarakat, yang mana cadangan ini adalah dianggap dapat membantu menyedarkan semua masyarakat pada masa akan datang. Pengkaji ingin membangunkan produk video tersebut berdasarkan ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri mengikut pemilihan responden di dapatan kajian.

Berikut merupakan cadangan oleh penyelidik untuk menghasilkan sebuah video pesanan terhadap orang awam atau masyarakat berdasarkan dapatan kajian di bahagian B pada rajah 6. Menurut rajah 6, kebanyakan responden memberi respon bahawa mereka tidak mengetahui melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan serta pada rajah 8 di bahagian B, kebanyakan responden mengatakan bahawa kecanggihan teknologi telah menjadi mudah untuk memuat naik dan memuat turun filem tempatan melalui cetak rompak digital. Cadangan ini untuk mengatasi masalah kegiatan cetak rompak digital sebenarnya.

Seterusnya cadangan kepada pihak-pihak lain yang berkenaan ialah menjalankan dasar memboikot cetak rompak digital. Kita sedia maklum bahawa para pengguna mempunyai kuasa dalam memuat turun filem tempatan melalui rakaman cetak rompak digital. Oleh itu masalah kegiatan cetak rompak digital tidak mungkin akan berlaku jika permintaan tinggi daripada para pengguna tidak wujud. Dalam hal ini, permintaan masyarakat ini perlu diambil berat kerana ia akan mempengaruhi masyarakat terhadap rakaman cetak rompak digital. Sesungguhnya pengguna memainkan peranan penting dalam mengatasi masalah ini, penekanan terhadap kesedaran penghargaan hak cipta penting dalam setiap lapisan masyarakat.

5.4 KESIMPULAN

Berdasarkan kajian ini, dapatlah disimpulkan bahawa ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dapat memberi pelbagai kesan kepada industri dan haruslah diatasi agar filem tempatan tidak meeluasa di platform digital. Digital teknologi memperbaharui proses penerbitan filem. Penerapan teknologi digital meningkatkan pengeluaran filem termasuk kelajuan, kecekapan dan fleksibiliti (Fang & Xiong, 2020). Kajian ini juga penting kepada ahli masyarakat kerana dapat menyedarkan mereka betapa seriusnya masalah ketirisan yang berlaku dalam kandungan filem tempatan di platform digital akibat pendedahan media yang tidak dikawal sehingga memberi kesan terhadap industri.

Melalui bab 1 hingga bab 4 pengkaji telah mengkaji tentang ketirisan kandungan filem tempatan di platform digital dan kesannya kepada industri. Melalui pendapat responden dalam bab 4, pengkaji mendapati bahawa kebanyakan tidak mengetahui bahawa melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan. Hal penyelidik akan menghasilkan sebuah video pesanan terhadap orang awam atau masyarakat tentang melakukan cetak rompak digital adalah satu kesalahan.

RUJUKAN

- Abdul Razak Haja Mohaideen and Mohd Syuhaidi Abu Bakar. (2018). Meneroka Permasalahan Tenaga Modal Insan dalam Industri Filem di Malaysia. *Forum Komunikas*, 13(1), 41–56.
- Abdullah, N. A., Amizah, W., Mahmud, W., Nor, M., & Ali, S. (2016). “BANTERAS FILEM CETAK ROMPAK”: SARANAN PEMANTAPAN PENGUATKUASAAN (‘Eradicating Film Piracy’: Proposed Consolidation of Enforcement). *E-BANGI: Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 11(1), 18–31.
- Abdullah, N. A., Wan Mahmud, W. A., & Ali, M. N. S. (2016). Kewujudan Filem Cetak Rompak & Filem Tidak Bertapis: Mengapa Masih Berlaku? (Existence of Piracy and Uncensored Films: Why Is It Still Happening?). *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 32(1), 158–192. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2016-3201-08>
- Arsitektur, P., Sains, F., & Teknologi, D. (2018). Riza Aulia Putra: Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arkitektur PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PERKEMBANGAN DUNIA PERANCANGAN ARSITEKTUR RIZA AULIA PUTRA. *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology*, 4(1), 67–78. www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie
- Asaari, A., Aziz, J., Seram, F., & Perfileman, I. (2017). Perkembangan filem seram di Malaysia: Satu tinjauan literatur. *E-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, 12(2), 30–45.
- Fang, J., & Xiong, W. (2020). Impact of digital technology and internet to film industry. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 768(7). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/768/7/072112>
- Hadi, I. P. (2010). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dalam Era Jurnalistik Modern. *Scriptura*, 3(1), 69–84. <https://doi.org/10.9744/scriptura.3.1.69-84>
- Hasan, A. S. (2019). Pendemokrasian Media dan Cabaran Keselamatan dalam Era Digital (Media Democratization and Security Challenges in The Digital Age). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(1), 237–251. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2019-3501-16>
- Hashim, H., Aziz, J., & Ibrahim, F. (2014). Film and the technology revolution: Perceptions on the use of CGI from the aesthetic and creative aspects. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 30(June), 95–106. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2014-30si-06>
- Hashim, H., Salleh, M. A. M., & Mohamad, E. (2015). Usage analysis of visual digital (DVFX) special effects on short films and genre. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 99–115. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2015-3102-07>
- Hasrul, H., Jamaluddin, A., & Faridah, I. (2014). Filem Dan Revolusi Teknologi : Persepsi Penggunaan CGI Dari Aspek Estetik & Kreativiti. *Jurnal Komunikasi*, 30, 95–106.
- Hua, A. K. (2016). Pengenalan Rangkakerja Metodologi dalam Kajian Penyelidikan : Satu Kajian Kes Abstrak Introduction to Methodology Framework in Research Study : A Case Study Abstract Pengenalan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 17–24.
- Imang, U. (2015). Sifat dan motivasi penontonon filem dalam kalangan penonton filem di Malaysia Ubong. *Jurnal Komunikasi Borneo Edisi Khas (Konvokesyen Ke-17 UMS)*

2015, 15, 83–100.

- Kasus, S., Series, W. E. B., Minggu, M., & Episode, M. (2014). Analisis web series dalam format film pendek (STUDI KASUS WEB SERIES 'MALAM MINGGU MIKO EPISODE NISSA'). *Wimba*, 6(1), 27–40.
- M, M. (2012). Perkembangan Teknologi Dalam Industri Media. *Jurnal Teknik Industri*, 12(1), 57. <https://doi.org/10.22219/jtiumm.vol12.no1.57-64>
- Mokmin bin Haji Basri. (2003). Jurang Digital Dan Kesan Terhadap Perkembangan K-Ekonomi. *Wacana Sekolah Pengajian Perniagaan, December 2005*.
http://www.academia.edu/5487243/05_Jurang_Digital_and_Kesan_K_Ekonomi
- Said, M. J. H. (2018). *KERTAS CADANGAN PENYELIDIKAN (SARJANA MUDA) Disediakan oleh : March*, Dalam kajian ini data kuantitatif adalah data yang.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29478.42569>
- Yaacob, Z. (2010). *Pengaruh Keganasan Dalam Media Terhadap Tingkah Laku Agresif Remaja*. 1–172.
- Yahaya, A. (2014). Pengaruh Media Berunsur Agresif Dan. *Pengaruh Media Berunsur Agresif Dan KEEANNYA Terhadap Tingkah Laku Pelajar Sekolah Menengah, April*.
<https://doi.org/10.13140/2.1.2909.3761>
- Yusoff, N., & Jamaluddin, I. (n.d.). KOMENTAR Industri Filem Kita : Permasalahan dan Masa Depan. *Jurnal Skrin Malaysia*.

SOALAN KAJIAN

BAHAGIAN A: DEMOGRAFI

- 1) JANTINA
 - a) Lelaki
 - b) Perempuan
- 2) BANGSA
 - a) Melayu
 - b) Cina
 - c) India
 - d) Lain-lain
- 3) UMUR
 - a) 18-25 Tahun
 - b) 26-30 Tahun
 - c) 32-40 Tahun
 - d) 40 Tahun ke atas
- 4) PEKERJAAN
 - a) Sektor kerajaan
 - b) Sektor swasta
 - c) Bekerja sendiri
 - d) Tidak bekerja
 - e) Pelajar

BAHAGIAN B: SOAL SELIDIK MENGENAI PUNCA KETIRISAN YANG BERLAKU DALAM KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI PLATFORM DIGITAL.

(Sila nyatakan pendapat anda dengan setiap pernyataan berdasarkan skala 5 titik iaitu SANGAT TIDAK SETUJU (1), TIDAK SETUJU (2) SETUJU (3), SANGAT SETUJU (4))

- 1) FILEM TEMPATAN MERUPAKAN FILEM YANG DIMINATI RAMAI SAMA ADA GOLONGAN REMAJA MAHUPUN DEWASA.
Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2) Setuju (3), Sangat Setuju (4)

- 2) SAYA MAKLUM BAHAWA RAKAMAN CETAK ROMPAK ADALAH SATU KESALAHAN.
Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2) Setuju (3), Sangat Setuju (4)

- 3) CETAK ROMPAK DIGITAL BERLAKU KERANA KELONGGARAN PENGUATKUASA UNDANG-UNDANG.
Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2) Setuju (3), Sangat Setuju (4)

- 4) KECANGGIHAN TEKNOLOGI TELAH MENJADI MUDAH UNTUK MEMUAT NAIK DAN MEMUAT TURUN FILEM TEMPATAN MELALUI RAKAMAN CETAK ROMPAK DIGITAL.
Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2) Setuju (3), Sangat Setuju (4)

- 5) SESEORANG INDIVIDU MEMPUNYAI MOTIF DALAM MELAKUKAN CETAK ROMPAK DIGITAL.
Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2) Setuju (3), Sangat Setuju (4)

BAHAGIAN C: SOAL SELIDIK MENGENAI KESAN-KESAN KEPADA INDUSTRI JIKA BERLAKUNYA KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI PLATFORM DIGITAL.

- 1) ADAKAH KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI PLATFORM DIGITAL MEMBERI KESAN KEPADA INDUSTRI?
 - a) Ya
 - b) Tidak
- 2) ADAKAH MUTU PERFILEMAN NEGARA AKAN TERJEJAS JIKA MELAKUKAN RAKAMAN CETAK ROMPAK DIGITAL?
 - a) Ya
 - b) Tidak
- 3) SAYA MAKLUM BAHAWA CETAK ROMPAK DIGITAL MERUGIKAN PIHAK PENGELUARAN YANG SAH.
 - a) Ya
 - b) Tidak

BAHAGIAN D: SOAL SELIDIK MENGENAI CARA UNTUK MENGATASI MASALAH KETIRISAN KANDUNGAN FILEM TEMPATAN DI PLATFORM DIGITAL YANG SEMAKIN BERLELUASA.

- 1) INDIVIDU YANG MELAKUKAN RAKAMAN CETAK ROMPAK DIGITAL HARUS DIKENAKAN HUKUMAN.
 - a) Ya
 - b) Tidak

- 2) MEWUJUDKAN KESEDARAN MASYARAKAT BAHAWA RAKAMAN CETAK ROMPAK DIGITAL ADALAH SATU KESALAHAN DAN PERLU DIBANTERAS.
 - a) Ya
 - b) Tidak

Carta Gant

Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pemilihan Tajuk																
Permasalahan dan Objektif																
Skop Penyelidikan dan Kepentingan Kajian																
Persoalan Kajian																
Kajian Literatur																
Metodologi Kajian																
Penghantaran dan Pembentangan																