

**PENDIGITALAN SASTERA:  
SUATU PROSES PEMELIHARAAN SASTERA  
RAKYAT**

**MUHAMMAD ZAKIN HAZIQ BIN MOHAMAD ZAMBERI**

**C18A0190**

UNIVERSITI

MALAYSIA

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

**2022**



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

**Pendigitalan Sastera:  
Suatu Proses Pemeliharaan Sastera Rakyat**

**Muhammad Zakin Haziq Bin Mohamad Zamberi**

**C18A0190**

Tesis yang dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat

memperoleh Ijazah Sarjana Muda

Pengajian Warisan Dengan Kepujian

**Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan**

**Universiti Malaysia Kelantan**

2022

## PENGHARGAAN

Assalamualaikum dan salam sejahtera.

Saya Muhammad Zakin Haziq bin Mohamad Zamberi (C18A0190) pelajar Sarjana Muda Pengajian Warisan Dengan Kepujian Elektif Kesusasteraan Warisan ingin mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran illahi kerana telah memberi kesihatan tubuh badan, kecerdasan akal fikiran serta keluarga, rakan-rakan dan pensyarah yang sangat memahami dalam usaha menjayakan kajian ini.

Seterusnya, saya ingin dengan besar hati, mengucapkan terima kasih kepada Dr. Nordiana binti Ab Jabar atas bimbingan dan kesabaran dalam memastikan saya berada di landasan yang benar. Segala tunjuk ajar, pandangan dan pendapat dalam memastikan kajian ini dapat dilaksanakan dengan penuh kejayaan amatlah dihargai.

Terima kasih juga kepada Universiti Malaysia Kelantan kerana telah banyak memudahkan urusan saya dengan membekalkan segala bahan-bahan yang diperlukan untuk menjalankan kajian ini. Saya amat berterima-kasih kepada pihak universiti kerana telah menyediakan pelbagai kemudahan bagi kegunaan para pelajar.

Selain itu, tidak dilupakan kedua ibu bapa saya iaitu Mohamad Zamberi bin Murrad dan Hamimah Nasution binti Ismail yang banyak memberi sokongan kepada saya dan tetap percaya dengan diri ini. Pelbagai nasihat dan pandangan telah diberikan mereka untuk memastikan saya kekal bermotivasi. Tidak ketinggalan semua rakan-rakan yang turut membantu dalam proses pelaksanaan kajian ini.

Akhir sekali, ribuan terima kasih kepada semua individu yang telah membantu menjayakan kajian ini sama ada secara langsung atau tidak langsung. Segala sumbangan dan budi anda amatlah dihargai dan hanya Allah SWT sahaja yang membalasnya.

## ISI KANDUNGAN

<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
<b>ABSTRAK</b>	i
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b>	
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang kajian	3
1.2 Permasalahan Kajian	5
1.3 Persoalan Kajian	9
1.4 Objektif Kajian	9
1.5 Batasan Kajian	9
1.6 Kepentingan Kajian	11
1.7 Definisi Konsep	13
1.8 Kesimpulan	13
<b>BAB 2: SOROTAN KAJIAN</b>	
2.0 Pengenalan	15
2.1 Kajian Lepas Pendigitalan Sastera	15
2.2 Kajian Lepas Sastera Rakyat	21
2.3 Kajian Lepas Pemeliharaan (Sastera)	32
<b>BAB 3: METODOLOGI KAJIAN</b>	
3.0 Pengenalan	36
3.1 Rekabentuk Kajian	36
3.2 Kaedah Kajian	38

3.3 Kaedah Pengumpulan Data	42
3.4 Kesimpulan	46
<b>BAB 4: ANALISIS PERBINCANGAN</b>	
4.0 Pengenalan	47
4.1 Cerita Rakyat Yang Telah Melalui Proses Pendigitalan	47
4.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa	47
4.1.2 Magika	51
4.1.2.1 Badang	52
4.1.2.2 Pak Pandir	55
4.1.2.3 Hang Tuah	58
4.1.2.4 Puteri Gunung Ledang	62
4.1.3 Badang (1962)	65
4.1.4 Puteri Gunung Ledang	69
4.1.4.1 Hang Tuah	70
4.1.4.2 Puteri Gunung Ledang	73
4.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal	78
4.1.5.1 Mat Jenin	79
4.1.5.2 Nahkoda Ragam	83
4.2 Menghuraikan Proses Pendigitalan	87
Sastera Rakyat	91
4.2.1 Proses Pengadaptasian	93
4.2.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa	94
4.2.1.2 Magika	95

4.2.1.3 Badang (1962)	96
4.2.1.4 Puteri Gunung Ledang	97
4.2.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal	97
4.2.1.6 Rumusan	
4.3 Menjelaskan Kepentingan Pendigitalan Sastera	100
4.4 Kesimpulan	109
<b>BAB 5: KESIMPULAN</b>	
5.0 Pengenalan	110
5.1 Rumusan Objektif 1	110
5.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa	111
5.1.2 Magika	111
5.1.3 Badang (1962)	112
5.1.4 Puteri Gunung Ledang	113
5.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal	114
5.2 Rumusan Objektif 2	115
5.2.1 Hikayat Merong Mahawangsa	115
5.2.2 Magika	116
5.2.3 Badang (1962)	116
5.2.4 Puteri Gunung Ledang	116
5.2.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal	117
5.3 Rumusan Objektif 3	117
5.4 Cadangan	118

5.5 Penutup

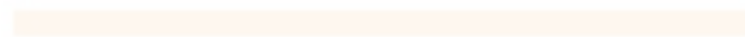
121

Rujukan

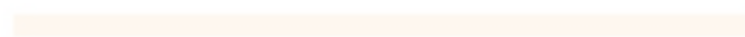
122



UNIVERSITI



MALAYSIA



KELANTAN

## ABSTRAK

Kajian ini dijalankan sebagai satu langkah memelihara bidang kesusasteraan khususnya sastera rakyat menggunakan teknologi digital iaitu melalui filem. Kajian ini dibentuk ekoran daripada polemik yang membahaskan mengenai kerelevanan dan hubungkait bidang kesusasteraan dengan media digital. Selain itu, bidang kesusasteraan itu sendiri sudah semakin kurang mendapat sambutan daripada mahasiswa kini. Pengkaji akan mengenalpasti cerita rakyat yang telah melalui proses pendigitalan khususnya dalam aspek watak dan perwatakan bagi melihat perbezaan yang berlaku. Bagi mengukuhkan mengapa berlakunya segala perubahan kepada watak-watak yang dipilih pengkaji akan menghuraikan proses pendigitalan dengan memberi fokus kepada plot serta teknik adaptasi filem pilihan. Objektif akhir kajian ini adalah untuk menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera kepada masyarakat. Kajian ini dijalankan menggunakan kaedah gabungan. Kaedah kualitatif digunakan bagi mencapai objektif pertama dan kedua kajian manakala kaedah kuantitatif diaplikasikan bagi melengkapkan objektif ketiga dengan menjalankan kaji selidik bersama 40 orang responden. Kajian ini berjaya mengesan pelbagai perubahan yang telah dikenakan kepada watak-watak daripada cerita rakyat pilihan dan ada diantaranya yang begitu menyimpang daripada cerita asalnya. Perkara ini berpunca daripada plot dan teknik adaptasi yang dipilih oleh penulis skrip serta pengarah filem. Objektif ketiga mendapat maklum balas positif daripada majoriti responden yang telah menjawab 16 item yang telah ditetapkan. Bagi penambahbaikan, pengkaji menyarankan agar penghasil filem dan penulis skrip memberi perhatian yang lebih serius kepada penghasilan semula kisah-kisah rakyat yang dipilih agar tidak menyimpan jauh daripada teks asalnya.

## ABSTRACT

This research was conducted as an initiative to preserve Malay literature using digital media mainly through film. In addition, the main reason this research was conducted because there is a polemic regarding literature in digital media. At the same time, the interest to explore and learn the Malay literature is slowly decreasing among the students. The first objective of this research is to detect the folklore which has been through digitalisation processes to identify the differences of selected characters from selected stories. Next, the second objective is to elaborate the digitalisation process mainly focus on plot and adaptation techniques. Meanwhile the last objective is to discuss the importance of literatures digitalisation. The research has discovered some of the characters selected was heavily altered because of the adaptation techniques and plot. As for the last objective, the research has got positive respond from all 40 respondents whom has answered 16 items that has been prepared beforehand.



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.0 PENGENALAN

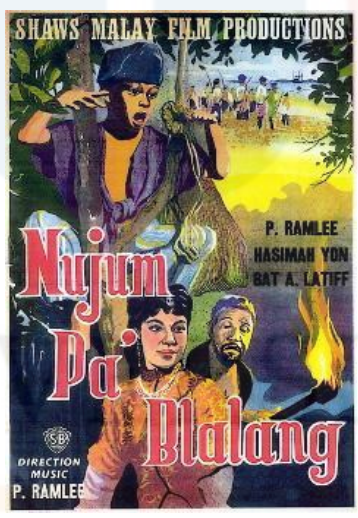
Karya-karya kesusasteraan memberi penekanan kepada penggunaan bahasa estetik bagi menyampaikan pelbagai jenis pengajaran kepada masyarakat. Selari dengan pendapat yang diutarakan oleh Muhammad Ariff Ahmad (1992), di mana kesusasteraan merupakan karya yang dihasilkan dengan memberi fokus kepada penggunaan bahasa yang indah atau baik serta diselitkan dengan pelbagai mesej dan pengajaran yang boleh dimanfaatkan. Secara asasnya, sastera merupakan sebuah seni yang diekspresikan dalam bentuk tulisan. Meskipun begitu, sebelum sistem tulisan diperkenalkan buat pertama kalinya, sastera merupakan sebuah seni yang disampaikan dalam bentuk perkataan yang disusun menjadi sebuah ayat untuk menyalurkan serta menyampaikan unsur-unsur estetika kepada khalayak melalui keindahan perkataan yang dituturkan dalam bentuk prosa (R.O. Windstedt, 1940). Pada asalnya sastera mulai berkembang melalui kaedah lisan dan disampaikan dari mulut ke mulut atau dari segi percakapan sahaja. Sastera lisan ini disampaikan dari satu generasi ke generasi yang seterusnya untuk memastikan keberlangsungannya. Menurut, Prof. Madya Dr. Ab. Razak Ab. Karim (n.d.) kemasukan masyarakat Arab ke rantau ini yang membawa sistem tulisan telah membuatkan sastera mulai berkembang dalam bentuk penulisan yang sering kali dilihat pada masa kini. Apabila sastera itu berkembang melalui sistem penulisan ianya masih tidak lari daripada erti kesusasteraan itu sendiri yang memberi penekanan kepada aspek keindahan dan mesej yang bermanfaat. Sastera merupakan sebuah seni bahasa yang mencitrakan perihal

kisah-kisah kehidupan masyarakat dengan tujuan untuk menyampaikan mesej-mesej bagi menyedarkan serta mendidik khalayak. Mesej-mesej ini disampaikan melalui falsafah hidup atau ideologi yang disuntik oleh pengkarya bagi memudahkan pembaca memahami isi yang ingin disampaikan (Sohaimi Abdul Aziz, 2014). Semakin masa bergerak, penghasilan karya-karya kesusasteraan turut terkesan dengan segala perubahan yang berlaku. Bermula pada tahun 1975, karya sastera mula mendapat sentuhan elektronik melalui penciptaan komputer peribadi (PC). Namun demikian, ianya hanya memudahkan proses penghasilan karya dari aspek penulisan dan pencetakan. Hal ini telah menjadi titik permulaan kepada kemunculan sastera elektronik atau e-sastera kerana ianya disimpan dalam perisian-perisian komputer. Kesusasteraan itu terus berkembang lagi, apabila pada tahun 1985 telah diperkenalkan sistem komunikasi moden atau internet (Irwan Abu Bakar, 2016). Melalui pengenalan sistem internet, maka wujudlah alam siber yang banyak memberi manfaat kepada penghasilan karya-karya kesusasteraan dan seiring dengan perkembangan ini muncul sebuah dunia baharu yang dipanggil sastera siber (*cyber-literature*). Kemunculan dunia baharu ini, telah memudahkan khalayak untuk mengakses atau mencapai pelbagai karya kesusasteraan secara pantas dengan capaian yang amat luas (Irwan Abu Bakar, 2016). Kemajuan demi kemajuan yang disaksikan dalam bidang teknologi telah membawa kepada penciptaan permainan video, filem, animasi, dan sebagainya sama ada menggunakan komputer peribadi, konsol, atau telefon bimbit. Banyak unsur-unsur sastera yang dapat dilihat berkembang searus dengan kemajuan teknologi digital. Sebagai contoh, dapat dilihat beberapa permainan video seperti *Mobile Legends: Bang Bang* yang menjadikan Badang daripada cerita rakyat *Badang* sebagai salah satu karakter untuk dipilih dan digunakan oleh pemain. Di samping itu, sastera rakyat turut diadaptasikan ke dalam bentuk filem atau animasi, seperti animasi Upin dan

Ipin serta filem Nujum Pak Belalang. Sastera rakyat merupakan cerminan kepada masyarakat, dan perlu dipelihara bagi menjamin keberlangsungannya.



Gambar 1: Poster filem terbaharu Upin & Ipin yang sarat delngan pelbagai rujukan cerita rakyat.



Gambar 2: Poster bagi filem Nujum Pak Belalang arahan Seniman Agung P.Ramlee yang ditayangkan pada tahun 1959.

**1.1 LATAR BELAKANG KAJIAN**

Sastera rakyat merupakan karya-karya yang dihasilkan oleh sekumpulan masyarakat dan diwariskan dari satu generasi ke satu generasi menggunakan kaedah lisan atau melalui pertuturan. Nama lain bagi sastera rakyat adalah sastera lisan kerana sifatnya yang disampaikan melalui percakapan sahaja. Cerita-cerita rakyat ini disampaikan oleh penutur profesional atau amatur kepada masyarakat (Mohd Firdaus Che Yaacob, et. al. 2016). Sastera rakyat merupakan sastera yang bersifat kolektif, kerana ia tidak dimiliki oleh seorang individu, tetapi ianya dimiliki oleh setiap anggota masyarakat (Mohd Firdaus Che Yaacob, et. al., 2016). Perkataan rakyat yang digunakan boleh dihubungkan dengan perkataan *folk* yang boleh didefinisikan sebagai sekumpulan individu yang mempunyai nilai kebudayaan yang boleh diasingkan daripada kelompok yang lain (Harun Mat Piah, et. al., 2006). Sastera lisan turut membawa maksud sebagai karya-karya yang sudah ditinggalkan atau tidak dipandang dan hanya diggunakan untuk diceritakan kepada kanak-kanak sebelum waktu tidur (Mohd Taib Osman, 1972). *Folk Literature* dan *Oral Literature* merupakan dua perkara yang sama menurut Dorson (1973). Sastera rakyat merupakan sebuah seni yang sangat luas, ia bukan sahaja melibatkan cerita rakyat malah ia turut merangkumi nyanyian, ungkapan, puisi rakyat yang wujud sama ada dalam bentuk penceritaan atau sebaliknya. Mohd Taib Osman (1976) menambah meskipun sastera rakyat itu berbentuk lisan, ianya masih mengekalkan aspek *susastera* iaitu perkara yang dihasilkan menggunakan bahasa yang indah dan isi-isi yang ingin disampaikan adalah perkara yang baik dan bermanfaat. Sastera rakyat, berupaya untuk menjadi panduan dan petunjuk bagi mengharungi kehidupan mereka. Mohd Firdaus Che Yaacob, et. al., (2016) mengatakan bahawa sastera rakyat tidak terbatas kepada sesuatu kelompok sahaja, malah ianya terbuka kepada masyarakat yang sudah mempunyai sistem tulisan. Sastera rakyat merupakan salah satu khazanah yang sangat berharga yang terdapat dalam kesusasteraan Melayu. Ianya adalah tradisi lisan yang digunakan untuk mempamerkan

budaya sesuatu masyarakat. Kajian ini bertujuan untuk memelihara khazanah sastra Melayu yang penting ini supaya ia mampu untuk terus mekar pada masa perkembangan teknologi kini.



Gambar 3: Contoh cerita rakyat yang sering bermain dibibir-bibir masyarakat.

## 1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan untuk memelihara sastra rakyat menggunakan teknologi digital seperti permainan video, filem dan animasi. Berkaitan teknologi permainan video, wujud polemik antara sarjana yang mengatakan bahawa kesusasteraan dan permainan video adalah dua perkara yang berbeza dan tidak boleh dihubungkan. Dr. Alistair Brown (2013), menyatakan bahawa tiada hubungkait di antara permainan video dan kesusasteraan. Tambahnya lagi, ia seolah-oleh cuba untuk menyamakan sebuah lukisan dengan sepotong keju. Pernyataan beliau itu seolah-oleh mengatakan bahawa, permainan video dan kesusasteraan tidak boleh dihubungkan dan berbeza sama sekali. Namun begitu, Simon. K. Jones (2018), mempunyai pendapat yang berbeza mengenai perkara ini. Beliau menyatakan bahawa faktor yang membezakan sebuah permainan video dengan sastra adalah elemen interaksi yang luas digunakan dalam sesebuah

penghasilan permainan video dan itu yang membuatkan permainan video unik dengan caranya yang tersendiri. Permainan video memerlukan pemain untuk berinteraksi dengan pelbagai pilihan yang dipaparkan pada kaca skrin untuk bergerak dengan lebih lanjut dalam sebuah penceritaan dalam permainan video. Interaksi membawa maksud, tindakan yang wujud antara dua objek atau lebih yang berupaya untuk memberi kesan kepada satu sama lain. Simon. K. Jones (2018), menyatakan bahawa aspek penceritaan dalam kesusasteraan juga bersifat interaktif. Beliau menambah bahawa tiada istilah penceritaan sehala. Apabila sesebuah kisah disampaikan maka penerima akan menginterpretasi kisah-kisah yang ada mengikut kefahaman mereka lalu menjadi suatu perkara yang baharu. Jika ditafsirkan ke dalam konteks sastera rakyat, pengkaji berpendapat bahawa elemen tokok-tambah yang dipraktikkan dalam sastera rakyat itu boleh dianggap sebagai elemen interaktif dan selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Simon. K. Jones (2018), yang menyatakan meskipun wujud sedikit perpezaan di antara permainan video dan juga sastera, namun wujud elemen yang membolehkan kedua-dua perkara ini berhubung menjadi satu. Polemik antara dua sarjana ini membuatkan kedudukan sastera dalam media digital seperti filem khususnya terus dipersoalkan.

Selain itu, sastera rakyat kurang diberi perhatian oleh generasi baharu. Hal ini perlu dilihat dalam aspek kesusasteraan secara meluas. Tengku Intan Marliana (2017), dalam penulisannya ada menyatakan bahawa kesusasteraan kian dipinggirkan oleh pelajar-pelajar sama ada di sekolah atau universiti. Pelajar lebih mengutamakan pendidikan yang boleh menjamin pekerjaan kepada mereka. Di sini dapat disimpulkan, apabila kesusasteraan itu sendiri tidak lagi menjadi pilihan para pelajar, sudah semestinya sastera rakyat turut terkesan ekoran daripada perkembangan ini. Oleh itu, penting sekali usaha-usaha untuk mendedahkan generasi muda kepada kesusasteraan supaya khazanah yang tidak ternilai ini hilang ditelan arus pemodenan.

Akhir sekali, tidak dapat dinafikan bahawa terdapat usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memelihara sastera rakyat, bahkan elemen sastera rakyat turut diselitkan ke dalam pelbagai bentuk media digital seperti filem dan permainan video bagi memperkenalkan serta memeliharanya. Namun, terdapat sedikit masalah berkaitan proses pemeliharaan ke dalam bentuk media digital. Pertama, usaha-usaha yang dilakukan itu tidak mendapat perhatian masyarakat secara meluas. Hanya segelintir sahaja filem-filem atau animasi yang dimuatkan dengan elemen sastera rakyat yang diketahui oleh khalayak berdasarkan kepada pemerhatian pengkaji sendiri. Antara filem dan animasi yang dimaksudkan itu ialah, *Magika* (2010), *Hikayat Merong Mahawangsa* (2011), *Puteri Gunung Ledang* (2014), *Pada Zaman Dahulu* (2011), dan *The Amazing Awang Khenit* (2014). Namun, menurut Rohaya Md Ali (2018), masih banyak lagi produk adaptasi daripada karya-karya sastera rakyat yang kurang diketahui oleh masyarakat pada hari ini, antaranya:

Bil.	Tajuk (tahun)	Penerangan
1.	Hikayat Raja Babi (1775) Hikayat Ular Nangkawan (1842)	Manuskrip warisan Melayu yang telah ditukarkan kepada bentuk digital.
2.	Si Luncai (1981)	Filem animasi komedi yang diarahkan oleh Omar Rojik dan diterbitkan oleh Deddy M. Borhan.
3.	Silat Lagenda (1998)	Filem animasi yang diarahkan oleh Hassan Abd Muthalib. Penceritaannya merupakan sebuah perspektif baharu bagi menyampaikan kisah Hang Tuah lima bersaudara.

4.	Putih (2001)	Filem animasi arahan Rashid Sibir dan ceritanya diinspirasi daripada kisah Bawang Putih dan Bawang Merah.
5.	Cheritera (2001)	Filem animasi yang memaparkan cerita rakyat masyarakat Iban iaitu berkaitan kisah Puteri Bulan dan Raja Suria dan diselitkan juga dengan cerita binatang Sang Kancil dan Sang Kerbau.

Rajah 1: Kajian yang dijalankan oleh Rohaya Md Ali (2018) berkaitan sastera rakyat yang telah diadaptasikan.

Perkara ini membawa kepada permasalahan yang seterusnya, apabila ianya ditukarkan kepada bentuk digital, adakah sastera rakyat yang telah dimodenkan ini akan mendapat penerimaan masyarakat? Pengkaji mengambil contoh, filem Badang (2018) yang mendapat kritikan yang sangat hebat daripada peminat filem tanah akhir. Filem tersebut turut mengalami kerugian yang sangat besar di mana jumlah modal yang dilaburkan berjumlah RM2.2 juta, manakala pulangnya hanya sebanyak RM74 148 sahaja. Pelbagai persoalan yang timbul berkaitan fenomena ini, adakah sastera rakyat yang telah diadaptasi itu masih dikekalkan keasliannya atau sudah mengalami perubahan yang drastik sehingga tidak diterima oleh masyarakat. Jika apa yang dirisaukan ini adalah benar, maka proses untuk memelihara sastera rakyat menggunakan kaedah digital akan menjadi sedikit sukar. Oleh itu, usaha yang lebih serius perlu dilakukan supaya dapat memartabatkan semula sastera rakyat pada masyarakat hari ini.



### **1.3 PERSOALAN KAJIAN**

1. Apakah cerita rakyat yang telah didigitalkan ?
2. Bagaimanakah cara sesebuah cerita rakyat itu melalui proses pendigitalan?
3. Adakah pendigitalan sastera ini mampu untuk membawa kebaikan kepada masyarakat ?

### **1.4 OBJEKTIF KAJIAN**

1. Mengenalpasti cerita rakyat yang telah melalui proses pendigitalan.
2. Menghuraikan proses pendigitalan cerita rakyat terpilih.
3. Menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera rakyat kepada masyarakat.

### **1.5 BATASAN KAJIAN**

Kajian ini dijalankan berdasarkan kepada tiga objektif. Pengkaji akan menghadkan kajian ini terhadap kepada sastera rakyat atau lisan sahaja. Secara lebih terperinci, pengkaji akan memberi fokus utama kepada sastera rakyat yang telah mengalami proses pendigitalan dengan tujuan untuk menghurai proses yang telah ia alami berserta mengkaji manfaat yang boleh diperolehi daripada cerita rakyat yang telah didigitalkan.

Kajian ini akan membataskan penelitian terhadap sastera rakyat dalam bentuk filem sahaja iaitu:

Bil.	Tajuk (Tahun)	Jenis Media
1.	i. Magika (2010) ii. Hikayat Merong Mahawangsa (2011) iii. Puteri Gunung Ledang (2018) iv. Badang (1962) v. Upin & Ipin : Keris Siamang Tunggal (2019)	<b>Filem</b>

Rajah 2: Bahan-bahan yang akan dijadikan sebagai rujukan kajian ini.

Di samping itu, kajian ini terhad kepada sastera rakyat masyarakat Melayu sahaja.

Sastera rakyat yang akan digunakan sebagai rujukan adalah seperti berikut:

Bil.	Tajuk
1.	Hikayat Merong Mahawangsa
2.	Hikayat Hang Tuah
3.	Cerita Jenaka Mat Jenin
4.	Cerita jenaka Pak Pandir
5.	Puteri Gunung Ledang
6.	Lagenda Nahkoda Ragam
7.	Lagenda Badang

Rajah 3: Antara sastera rakyat yang akan dijadikan rujukan dalam kajian ini.



Gambar 4: Antara contoh sastera rakyat yang telah mengalami proses pendigitalan dan akan dijadikan sebagai sumber rujukan kajian ini

Bagi mengkaji kepentingan sastera kepada masyarakat, pengkaji akan melaksanakan soal selidik kepada golongan belia sahaja. Persatuan Bangsa-Bangsa Bersatu menyatakan bahawa belia adalah individu yang berumur 15-24 tahun sama dengan definisi yang dikeluarkan oleh Bank Dunia (Siti Nur Zahirah Adanan, 2017). Namun berbeza dengan takrifan yang dikeluarkan oleh Malaysia, di mana belia adalah individu yang berumur dari 16-40 tahun (Siti Nur Zahirah Adanan, 2017). Bagi memudahkan kajian ini, pengkaji akan menghadkan soal selidik kepada mereka yang berumur dari 18-25 tahun sahaja dan terdiri daripada mahasiswa/i Universiti Malaysia Kelantan elektif Kesusasteraan Warisan seramai 40 orang sahaja.

## 1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Kesusasteraan adalah luahan buah fikiran seorang pengkarya atau penulis. Setiap karya kesusasteraan itu sarat dengan maksud dan pengajaran yang berupaya untuk membentuk seorang manusia. Memetik kata-kata SN Shahnnon Ahmad (1991), beliau

berpendapat bahawa sastera adalah seismograf kehidupan. Hal ini membawa maksud, bahawa karya kesusasteraan adalah alat untuk mencatat kepincangan yang berlegar-legar dalam kalangan masyarakat dengan tujuan untuk membuka mata khalayak dengan apa yang sebenar-benarnya berlaku di sekeliling kehidupan seharian kita. Hal yang sama boleh digunapakai dengan sastera rakyat, ianya adalah luahan pemikiran sekelompok masyarakat Melayu lama. Dalam erti kata lain, ianya adalah salah satu aspek kebudayaan masyarakat Melayu, yang merangkumi pelbagai perkara seperti, pemikiran, adat, peraturan, norma dan sebagainya, di mana ia sewajarnya dipelihara supaya kita tidak lupa akan asal usul kita.

Oleh itu, pengkaji mengambil pendekatan pemeliharaan menggunakan teknologi digital dengan mengambil kira tahap kemajuan teknologi pada masa kini. Generasi muda adalah generasi yang maju, mereka sudah didedahkan dengan gajet dan ada yang berpendapat bahawa generasi ini sudah dikuasai dengan teknologi (Syuhada Choo Abdullah, 2019). Proses pemeliharaan sastera rakyat menggunakan teknologi digital berkemungkinan mampu untuk menarik minat generasi muda untuk mendekati hasil-hasil serta bidang kesusasteraan yang telah diberi nafas baharu. Sekali gus, menyelesaikan masalah yang dinyatakan oleh Tengku Intan Marliana (2017), pada bahagian **1.2 Permasalahan Kajian**.

Pemeliharaan sastera rakyat menggunakan teknologi digital akan membuka lebih banyak ruang dan peluang kepada peminat karya sastera untuk mengakses dan menjangkau karya kesusasteraan. Tidak lupa kepada pengkarya-pengkarya sendiri, apabila sastera mulai didigitalkan, ianya akan menjadi salah satu batu loncatan kepada bidang kesusasteraan itu sendiri kerana, pengkarya akan lebih bebas untuk mengeskepresikan kreativiti mereka. Jika sebelum ini karya sastera hanya boleh didapati melalui kaedah lisan atau tulisan sahaja, dengan pendigitalan sastera bagi memartabatkan

sastera rakyat boleh mewujudkan kesusasteraan yang bersifat interaktif dan visual yang berupaya untuk menarik lebih ramai peminat-peminat kesusasteraan.

### 1.7 DEFINISI KONSEP

Maklumat atau data yang pada asalnya wujud dalam bentuk analog/bercetak dan telah melalui proses transformasi kepada format digital dengan tujuan untuk memudahkan urusan penyimpanan, pengedaran, dan pengaksesan adalah definisi yang boleh diberikan kepada terma pendigitalan (Perpustakaan Negara Malaysia, 2010). Definisi yang lebih ringkas adalah, penukaran bahan analog seperti teks bertulis/bercetak, gambar, bunyi kepada format yang boleh diproses oleh perisian komputer merupakan definisi kepada pendigitalan.

Merujuk kepada *Burra Charter*, “Artikel 1. Definisi”, pada bahagian 1.6, dinyatakan bahawa pemeliharaan boleh didefinisikan sebagai satu proses menjaga sesuatu perkara daripada terus merosot.

1.6 *Preservation* means maintaining the *fabric* of a *place* in its existing state and retarding deterioration.

Gambar 5: Petikan di ambil dari *The Burra Charter 1999*

(Sumber: Australia.Icomos.org)

### 1.8 KESIMPULAN

Sastera rakyat adalah perkara yang perlu dijaga kerana ianya sarat dengan pelbagai pengajaran yang mampu untuk membantu khalayak yang membaca dan mendengarnya menjadi seorang insan yang lebih baik. Sifatnya yang dihasilkan oleh sebuah kelompok yang membuatkan ia menjadi suatu karya yang sangat tinggi nilainya. Ianya adalah luahan emosi dan pengetahuan banyak individu. Semakin diturunkan semakin berkembang dan luaslah isi-isi yang terdapat dalam sesebuah sastera rakyat. Oleh itu, amat penting untuk memelihara sastera rakyat, agar lebih ramai orang diluar sana memperoleh manfaat daripada kisah-kisah yang terdapat dalam sastera rakyat.

## **BAB 2**

### **SOROTAN KAJIAN**

#### **2.0 Pengenalan**

Pada bahagian ini, akan diselitkan beberapa kajian yang telah dilaksanakan oleh pengkaji terdahulu bagi membantu menjalankan kajian ini. Pada bahagian ini, perbincangan akan dibahagikan kepada tiga tema iaitu, kajian berkaitan pendigitalan sastera, sastera rakyat dan proses pemuliharaan kesusasteraan.

#### **2.1 Kajian Lepas Mengenai Pendigitalan Sastera**

##### **2.1.1 Tesis Ijazah Doktor Falsafah**

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik pendigitalan sastera pada peringkat Ijazah Doktor Falsafah, dan hal ini berkemungkinan berlaku daripada kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

##### **2.1.2 Tesis Ijazah Sarjana**

Abdul Rahman dan Nik Adzrieman (2003), menjalankan sebuah kajian ke atas sebuah portal yang dibangunkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka iaitu portal Karyanet. Karyanet adalah sebuah portal yang digunakan untuk memperkenalkan kelebihan penerbitan dalam bentuk multimedia. Kajian ini mendapati bahawa penerbitan karya sastera atau buku-buku dalam format digital mempunyai potensi untuk diterima oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kemajuan yang telah dikecapi dalam bidang teknologi telah membuka banyak ruang dan peluang kepada pengkarya untuk menyampaikan maklumat dengan lebih mudah berbanding secara konvensional.

Tidak dapat dinafikan bahawa kemajuan teknologi digital banyak membantu mengembangkan pelbagai bidang termasuklah kesusasteraan itu sendiri. Namun begitu, masyarakat mempunyai dua persektif dan tanggapan berkaitan sastera digital. Pendapat pertama mengenai isu ini adalah mereka mengatakan bahawa unsur estetika dan keindahan yang tinggi boleh dilihat dan dinikmati melalui sastera siber/digital manakala kumpulan kedua mengatakan elemen keindahan yang terdapat dalam karya sastera itu akan berkurangan atau terganggu. Oleh sebab itu, sebuah kajian yang menggunakan persampelan secara rawak dengan 100 orang responden telah dilaksanakan bagi mengkaji aspek yang mempengaruhi pendapat kedua-dua golongan tersebut dan di penghujung kajian, pengkaji menyatakan bahawa majoriti responden mempunyai tanggapan yang baik terhadap sastera siber (Noor Hazwany Binti Haji Arifin, 2015).

### **2.1.3 Tesis Ijazah Sarjana Muda**

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik pendigitalan sastera pada peringkat Ijazah Sarjana, dan hal ini berkemungkinan berlaku



daripada kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

#### **2.1.4 Artikel/Jurnal**

Karya sastera itu berkembang jika terdapat medium bagi menyebarkannya dan berubah-ubah mengikut zaman. Pada awal perkembangan kesusasteraan, ianya disebarkan dalam bentuk lisan dan kemudian kepada bentuk penulisan dan berkembang pesat apabila munculnya mesin cetak. Sastera tidak berhenti disitu sahaja, ianya terus mekar apabila komputer peribadi mula diperkenalkan sekitar tahun 1975 dan ianya terus maju apabila sistem internet mula dibangunkan pada tahun 1985. Pada hari ini, lebih daripada 543 laman sesawang dan sekurang-kurang 2 620 000 bahan yang berkaitan sastera boleh didapati secara atas talian. Perkembangan ini telah memudahkan masyarakat untuk mengakses karya-karya sastera dengan lebih mudah. Kesemua karya sastera yang dimuatkan ke internet akan sentiasa ditambah baik dari semasa ke semasa. Kesusasteraan yang wujud dalam dunia siber bersifat dinamik kerana ianya boleh beradaptasi dengan apa jua keadaan. Selain daripada itu, sastera siber membolehkan hubungan dua hala antara pengkarya dan pembaca wujud di mana, pembaca boleh memberi maklum balas secara langsung kepada penghasil karya kesusasteraan (Chew Fong Peng, 2020).

Sastera digital/siber atau E-sastera adalah karya-karya kesusasteraan tradisional atau moden yang diterbitkan menggunakan elemen-elemen multimedia seperti 1) grafik, 2) animasi dan 3) bunyi. Selain daripada itu, karya sastera siber bersifat interaktif dan disiarkan menggunakan kemudahan internet secara atas talian. Sastera siber adalah

berbeza dengan karya-karya sastera yang menggunakan teks kosong meskipun ianya diterbitkan menggunakan internet kerana ianya tidak menggunakan elemen-elemen multimedia seperti 1) warna, 2) gambar 3) bunyi dan 4) animasi (Tengku Intan Marlina, et al. 2017).

Sastera rakyat adalah sebuah genre kesusasteraan yang mudah beradaptasi dengan keadaan sekeliling. Oleh sebab itu, sastera rakyat juga boleh ditransformasi kepada bentuk digital. Ekoran daripada perkembangan ini, ianya turut boleh digunakan untuk menjana pendapatan ekonomi kreatif negara. Terdapat banyak karya sastera rakyat yang telah diadaptasi menjadi filem dan pelbagai bentuk digital dan meraih pulangan yang sangat lumayan. Antara cerita-cerita rakyat yang telah mengalami proses pendigitalan adalah seperti, 1) Hikayat Merong Mahawangsa (2011), 2) Puteri Gunung Ledang (2014) 3) Si Luncai (1981), dan 4) Hikayat Raja Babi (1775). Perkembangan yang berlaku ini telah banyak membuka peluang kepada penggiat industri kreatif untuk memantapkan bidang kesusasteraan dan sekali gus membantu menyumbang kepada ekonomi negara (Rohaya Md Ali, 2018).

### **2.1.5 Buku**

Karyaa sastera bersifat luwes, ianya berkembang mengikut keadaan semasa. Apabila sastera mula bermain-main dibibir masyarakat, ianya disebarkan secara lisan. Apabila munculnya sistem tulisan, ciri-ciri sastera rakyat turut berubah ekoran daripada kemajuan tersebut sehinggalah ke hari ini di mana teknologi maklumat dan digital adalah suatu perkara yang tidak asing lagi dan karya-karya kesusasteraan turut terkesan daripada perkembangan ini. Karya sastera siber mempunyai cirinya yang tersendiri. Antara ciri-

cirinya adalah seperti 1) penggunaan elemen multimedia, 2) boleh diakses secara meluas dan pantas, serta 3) bersifat dinamik (E-Sastera: Teori dan Aplikasi: 3, Irwan Abu Bakar, 2016).

Sastera rakyat adalah khazanah masyarakat Melayu yang lahir secara lisan dan turut berkembang secara lisan. Hal ini adalah gambaran kepada kehebatan serta kreativiti yang sangat tinggi masyarakat terdahulu dalam menghasilkan cerita-cerita yang kekal relevan sehingga ke hari ini. Meskipun begitu, rentetan daripada pergerakan arus masa, sastera rakyat mulai disebar menggunakan cara-cara kontemporari. Sebagai contoh, cerita-cerita lagenda seperti Bawang Putih Bawang Merah yang sudah diadaptasi kepada bentuk drama 1) televisyen, 2) filem arahan S.Roomai Noor (1959) serta 3) animasi berjudul Putih arahan Rashid Sibir (2001) dan sudah dibangunkan beberapa aplikasi cerita rakyat di *Google Playstore* dan *Appstore* iaitu aplikasi yang berjudul Cerita Rakyat (Cerita Rakyat Melayu: Dari Tradisi ke Moden: 237, Tengku Intan Marlina et al. 2017).

### **2.1.6 Lain-lain**

Kemajuan teknologi maklumat dan digital yang sudah berjaya menakluk dunia pada hari ini, membawa banyak kesan positif kepada karya-karya kesusasteraan. Pada awalnya, sastera disebarkan secara lisan, kemudian dalam bentuk tulisan, cetakan dan kini dalam format digital. Pelbagai platform yang boleh digunakan bagi mengembangkan karya-karya kesusasteraan seperti *Facebook* dan *Twitter*. Di media-media sosial seperti ini banyak curahan-curahan yang bersifat ekspresif dan sudah semestinya mempunyai elemen-elemen estetika yang tersendiri dan disampaikan dengan penuh makna. Namun begitu, tanggapan masyarakat kini, karya sastera itu perlulah bersifat kanon dan

dibukukan sedangkan mereka lupa bahawa media atau platform bagi menyebarkan hasil sastera bukanlah media cetak semata-mata. Sastera itu mampu beradaptasi dengan apa jua keadaan untuk terus-menerus berkembang (Uman Rejo, 2021).

Hasil-hasil kesusasteraan dan juga filem saling berkait. Meskipun filem pertama kali dicipta adalah pada tahun 1896 di Perancis oleh Lumiere. Walaupun jarak di antara kedua-dua hasil seni ini saling berjauhan, namun mereka saling memerlukan antara satu sama lain. Adaptasi karya sastera ke bentuk filem bukanlah sesuatu yang asing lagi dalam dunia perfileman. Sekitar tahun 1935 hingga 1945, telah direkodkan sebanyak 976 filem di *Hollywood* merupakan adaptasi daripada karya-karya kesusasteraan seperti novel. Karya-karya sastera sering melalui proses adaptasi ke dalam bentuk filem, drama dan sebagainya kerana, karya-karya yang dipilih itu telah diuji dan melalui pelbagai proses penilaian dan membuktikan bahawa plot dan segala kandungan dalamnya mempunyai kekuatan tersendiri (Rasdan Ahmad, Utusan Malaysia, 2014).

Rentetan daripada seruan Kementerian Pendidikan untuk mengangkat bahasa Melayu ke peringkat antarabangsa, Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP), diseur untuk mempergiatkan pendigitalan karya-karya bahasa Melayu. Usaha bagi mendigitalkan karya-karya ini akan disokong oleh pihak kementerian dan pelbagai bantuan akan disalurkan kepada usaha DBP kata Ketua Setiausaha (Pengurusan) Kementerian Pendidikan (Berita Harian, 2018).

Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP), kini sudah beralih kepada pendigitalan sastera rakyat pelbagai suku khususnya di Sarawak. Pengarah Dewan Bahasa dan Pustaka (Sarawak), mengatakan bahawa usaha ini selari dengan revolusi perindustrian 4.0 bagi

membolehkan masyarakat menghayati serta menghargai karya sastera rakyat suku-suku lain. (Utusan Sarawak, 2021).

## **2.2 Kajian Lepas Mengenai Sastera Rakyat**

### **2.2.1 Tesis Ijazah Doktor Falsafah**

Menyelusuri sejarah dunia, dari awal pertapakan manusia di muka bumi ini sehingga ke hari ini, tidak dapat dinafikan bahawa tamadun manusia sudah berkembang dengan sangat pantas. Meskipun peradaban manusia sudah mencapai tahap kemajuannya, Sahril (2018), menyatakan bahawa kemajuan yang dinikmati sekarang tidak dapat dipisahkan dengan karya-karya kesusasteraan. Kesusasteraan dan kebudayaan adalah dua aspek yang tidak boleh dipisahkan. Hal ini kerana, kesusasteraan itu adalah hasil pemikiran sesebuah masyarakat dan terus dikembangkan mengikut peredaran zaman. Hal ini dapat dilihat dalam penghasilan sastera rakyat di mana dalamnya dimuatkan dengan pelbagai nasihat, teguran pengajaran serta berbagai ideologi untuk dijadikan panduan oleh masyarakat sekarang dan sehingga ke hari ini masih terdapat usaha-usaha sesetengah pihak di luar sana untuk mengetengahkan semula genre kesusasteraan ini. Meskipun begitu, Sahril (2018), tetap mengutarakan kerisauannya akan situasi sastera rakyat pada masa kini. Walaupun sastera rakyat adalah sebuah genre sastera yang sangat penting, masih ramai individu di luar sana yang tidak cakna akan kewujudan sastera rakyat. Kajian beliau menyatakan bahawa, golongan muda secara khususnya lebih tertarik dengan pelbagai budaya pop baharu seperti komik, media sosial dan aplikasi digital lain yang dilihat sangat berkesan menarik minat orang muda. Oleh hal yang demikian, kesusasteraan secara umumnya kurang diberikan perhatian oleh masyarakat ekoran

perkembangan teknologi kini. Ekoran daripada kerisauan beliau, Sahril (2018), telah menjalankan satu kajian untuk mengkaji persepsi serta penerimaan masyarakat terhadap cerita rakyat. Dalam kajiannya, Sahril membuat penelitian berdasarkan kepada tiga peringkat umur, iaitu muda (4 orang), menengah (6 orang) dan tua (4 orang) mengenai cerita rakyat pilihan iaitu *Mas Merah*. Hasil kajian beliau, kesemua sampel yang ditemuramah mengakui akan kewujudan cerita rakyat *Mas Merah* dan mereka berpendapat bahawa cerita rakyat boleh dijadikan sebagai acuan membentuk kehidupan masyarakat yang lebih teratur.

Sebuah kajian yang dijalankan oleh U'um Qomariyah (et. al, 2019), ada menyentuh perihal golongan muda yang kurang mempamerkan adab-adab serta nilai-nilai yang ditekankan oleh orang-orang terdahulu. Hal ini berlaku ekoran daripada perkembangan teknologi yang secara perlahan-lahan menghakis nilai-nilai leluhur dalam generasi muda. Pelbagai aspek kehidupan yang boleh dipelajari daripada peninggalan nenek moyang terutama sekali dalam bentuk tradisi lisan. Setiap kawasan mempunyai tradisi lisannya yang tersendiri di mana ia dipadatkan dengan pemikiran masyarakat terdahulu yang kaya dengan pelbagai unsur seperti politik, moral dan budaya dan mampu menjadi panduan dan membawa kesejahteraan kepada masyarakat zaman kini. U'um Qomariyah (et. al, 2019), turut menekankan kepentingan untuk membangunkan generasi baharu yang dilengkapi dengan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat tradisional dan menjadi topik utama perbincangan kajian ini. Antara nilai-nilai yang dinyatakan dalam kajiannya berdasarkan kepada beberapa pilihan cerita rakyat dipecahkan kepada beberapa etika iaitu *humanisme* dan *liberalisme*. Nilai-nilai yang terkandung di bawah etika *humanisme* adalah berjiwa besar, peduli, pemohonan maaf, dan tolong-menolong. Berjiwa besar di sini memberi gambaran bahawa setiap individu perlu sentiasa tabah apabila menghadapi pelbagai dugaan yang berlaku dalam kehidupan manakala peduli

pula membawa maksud, manusia adalah makhluk sosial dan saling memerlukan, dalam kajian ini U'um Qomariyah (et. al, 2019), menyatakan bahawa manusia perlu menjaga antara satu sama lain dan tidak menafikan hak orang lain. Nilai-nilai yang dikategorikan bawah etika *liberalisme* adalah belajar, perjuangan hak, kemuliaan, dan bersatu. Belajar adalah proses yang membuatkan seseorang itu mengembangkan pemikiran mereka dengan keberadaan ilmu, seseorang mampu membezakan perkara yang benar dan sebaliknya dan ini adalah salah satu bentuk kebebasan apabila seseorang itu sudah mampu berfikir secara rasional manakala nilai bersatu yang dibincangkan dalam konteks politik membawa maksud, apabila sesebuah masyarakat itu sentiasa bersatu dan mengetepikan segala perbezaan yang ada maka mereka akan berdiri dengan lebih teguh dan akan membuatkan mereka sukar untuk dijajah dan ini akan memberi kebebasan kepada masyarakat untuk menentukan perjalanan hidup mereka.

Sastera rakyat tidak mampu berdiri dengan sendirinya. Oleh itu, untuk memastikan keberlangsungannya, wujudnya individu yang dipanggil sebagai penglipur lara. Mereka adalah individu yang bertanggungjawab untuk menyampaikan pelbagai kisah kepada masyarakat dalam bentuk prosa atau sebaliknya. Sebuah kajian yang dilaksanakan oleh Mohamad Luthfi Abdul Rahman (2008), berkaitan seorang penglipur lara masyarakat Orang Asli dari suku kaum Jakun di Kampung Sungai Mok, Rompin, Pahang. Tokoh tersebut adalah Pura Taman. Kajian Mohamad Luthfi (2008), mendapati bahawa seorang penglipur lara mempunyai dua peranan yang kian dilupakan iaitu dalang dan dagang. Di samping, digunakan sebagai medium hiburan, cerita rakyat juga berfungsi sebagai satu platform yang digunakan oleh masyarakat lama untuk menyampaikan nasihat dan teguran. Oleh sebab itu, wujudnya dua peranan dalam tugas sebagai seorang penglipur lara. Tugas sebagai dalang, memerlukan penglipur lara untuk menyampaikan kisah-kisah kepada khalayak dengan menekankan unsur keindahan sehingga

membuatkan khalayak leka dan lalai dengan kisah yang disampaikan. Watak sebagai dalang memerlukan penglipur lara untuk menyampaikan kisah dengan memberi sepenuh penekanan kepada unsur hiburan semata-mata. Hal ini berbeza dengan peranan penglipur lara sebagai seorang dagang di mana mereka perlu menyampaikan cerita-cerita dengan memastikan keseimbangan di antara aspek hiburan dan juga nasihat. Kajian Mohamad Luthfi (2008), mengatakan cerita-cerita yang dibawa oleh dagang ini sangat berkait rapat dengan kepercayaan animise masyarakat terdahulu atau dalam konteks kajiannya golongan Orang Asli Jakun. Bagi mereka, kisah yang dibawa oleh dagang adalah sebuah panduan hidup terhadap mereka dan perlu sentiasa diingati.

Nasirin Abdillah (2016), dalam kajiannya ada memperkenalkan konsep baharu berkaitan penulisan semula mitos. Menurut Harun Mat Piah, et al. (1993:88), mitos tergolong dalam kategori sastera rakyat berbentuk cerita seiring dengan lagenda dan cerita binatang. Nasirin Abdillah (2016), telah memperkenalkan konsep *Image-I-Nation* yang diambil dan dipecahkan daripada perkataan Bahasa Inggeris iaitu *Imagination* yang bermaksud imaginasi. Beliau menyatakan bahawa sastera rakyat khususnya mitos terlahir daripada imaginasi manusia itu sendiri. Imaginasi yang membentuk pelbagai cerita ini kemudiannya dikembangkan oleh dari satu individu ke satu individu sehingga menjadi satu bentuk tradisi lisan yang kita kenali pada hari ini. Beliau menambah, asal usul kesemua kisah ini membawa kepada pemahaman asal manusia itu sendiri. Konsep penceritaan semula mitos atau *Image-I-Nation* yang diketengahkan oleh Nasirin Abdillah (2016), menekankan bahawa segala penceritaan semula mitos dilakukan dalam keadaan sedar atau sebaliknya (*image*) oleh seorang individu (*I*) dan masyarakat (*nation*). Konsep ini memaikan peranan yang sangat besar dalam penghasilan atau penulisan semula mitos-mitos. Proses penulisan semula mitos mempunyai kemungkinan untuk membuatkan kandungan asal mitos tersebut untuk tertukar (Nasirin Abdillah, 2016). Jika sesebuah



mitos itu dinilai berdasarkan sumber aslinya maka sesebuah mitos itu akan mengekalkan unsur keasliannya jika ianya dilakukan dengan sebaliknya, dan diubah sedikit maka sebuah mitos baharu akan terhasil. Oleh sebab itu sesuatu sastera rakyat mempunyai pelbagai versi, kerana ianya cuba beradaptasi dengan keadaan sekelilingnya.

Berdasarkan kepada tiga kajian pertama di atas, pengkaji menyatakan bahawa kesusasteraan rakyat itu semakin hari semakin dilupakan ekoran perkembangan teknologi. Tradisi yang menjadi lambang kepada sesebuah masyarakat itu semakin pudar dalam diri individu zaman sekarang. Hal ini boleh dilihat pada tradisi penglipur lara yang kian dilupakan akan kewujudannya. Situasi ini adalah suatu perkara yang sangat membimbangkan kerana ianya melibatkan identiti sesuatu bangsa atau masyarakat. Langkah proaktif perlu diambil bagi memelihara khazanah bangsa yang tidak ternilai ini. Salah satu cara yang boleh digunakan adalah melalui konsep penulisan atau penghasilan semula sastera rakyat yang diperkenalkan oleh Nasirin Abdillah (2016) bagi mengekalkan serta memelihara khazanah yang ditinggalkan masyarakat terdahulu.

### **2.2.2 Tesis Ijazah Sarjana**

Siti Zuhaidah Zakeria (2015), menjalankan sebuah kajian berkaitan gaya penyampaian cerita rakyat untuk kanak-kanak. Kajian beliau telah berjaya mengesan pelbagai masalah dalam penghasilan karya sastera untuk tatapan dan bacaan kanak-kanak. Masalah yang beliau senaraikan dalam kajiannya adalah seperti, 1) penggunaan bahasa, dan 2) isi dalam penceritaan yang baginya masih banyak lompong yang perlu diisi bagi menambahbaik mutu penghasilan sastera rakyat bagi kanak-kanak dan 3) masih kurang jumlah pengiat sastera untuk menghasilkan karya sastera untuk menarik minat

kanak-kanak dan jika ada 4) mereka masih belum berupaya untuk menghasilkan sebuah penulisan yang baik.

Khotami Nursa'ah (2018), menjalankan sebuah kajian mengenai cerita rakyat yang terdapat di Kabupaten Banjarnegara, Indonesia. Hasil kajian beliau menunjukkan bahawa rata-rata golongan muda tidak sedar akan kewujudan cerita rakyat yang terdapat di kawasan masing-masing. Kajian yang dilakukan oleh beliau bertujuan untuk mencari cara bagaimana untuk memelihara tradisi lisan yang ada dalam sesebuah masyarakat. Cara yang dicadangkan oleh beliau adalah dengan membuat pendaftaran cerita rakyat di kementerian yang berkenaan sebelum didokumentasikan. Selesai didokumentasikan, beliau mencadang agar semua kisah-kisah rakyat ini dikumpulkan dan disusun dalam bentuk sebuah buku cerita.

Perkara yang sama dilakukan oleh Mohd Fahmi Ismail (2016), di mana beliau mengkaji perihal cerita rakyat masyarakat Orang Asli Temiar di Gua Musang, Kelantan. Menurut pengkaji, beliau menyatakan masih belum ada kajian yang dijalankan ke atas tradisi lisan masyarakat Orang Asli Temiar. Sama seperti Khotami Nursa'ah, Mohd Fahmi Ismail (2016), menjalankan kajian tersebut dengan tujuan untuk merekod serta mendokumentasikan cerita rakyat Orang Asli Temiar kerana pemikiran Orang Asli dalam cerita rakyat dikatakan sangat penting kerana ianya melibatkan sejarah dan salasilah kewujudan masyarakat. Hal ini diperkukuhkan dengan pernyataan daripada Zawawi Ibrahim (1996), di mana beliau berkata Orang Asli adalah masyarakat yang terasing dan tergolong dalam salah satu masyarakat yang telah lama wujud. Maka pendokumentasian yang dijalankan oleh Mohd Fahm Ismail (2016), adalah suatu perkara yang penting dan kajian beliau telah menemui 11 nilai budaya yang dipegang utuh oleh masyarakat Orang Asli Temiar.

Berdasarkan kepada kajian di atas, jelas membuktikan bahawa masih terdapat lompong dalam usaha memelihara cerita rakyat dan usaha untuk memelihara cerita rakyat tidak dilakukan secara keseluruhan, masih terdapat tradisi lisan masyarakat terdahulu yang terlepas pandang oleh pengiat sastera masa kini.

### **2.2.3 Tesis Ijazah Sarjana Muda**

Salah satu transmisi sastera rakyat adalah melalui seorang penglipur lara. Seorang penglipur lara adalah individu yang bertanggungjawab untuk menyampaikan kisah-kisah rakyat kepada khalayak untuk menimbulkan rasa seronok dan pada masa yang sama mendidik khalayak dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sesebuah cerita. Oleh itu, penglipur lara boleh menjadi salah satu sumber untuk mendidik masyarakat. Namun, jumlah penglipur lara semakin kurang dan masyarakat terutama sekali pelajar semakin kurang mengenali perihal penglipur lara. Situasi ini berkembang ekoran daripada kemajuan teknologi yang serba canggih sehingga mampu mempengaruhi sistem budaya dan sosial masyarakat (Siti Fatimah Mohd Sam, 2005).

Noor Rohana Mansor, et al. (2013) dalam Nur Ezatul Fadtehah Hedel (2020), ada menyentuh berkaitan kepentingan untuk memelihara karya sastera rakyat dalam bentuk pendokumentasian. Nur Ezatul (2020), menambah berdasarkan kajiannya akan diselitkan perihal semantik inkuisitif dalam proses pemeliharaan sastera rakyat. Baginya pemeliharaan dengan kemasukan nilai semantik inkuisitif mampu membantuk pengkaji untuk mendedahkan segala makna yang terdapat dalam sesebuah cerita rakyat. Hal ini kerana, segala yang terkandung dalam sesebuah sastera rakyat tidak boleh difaham dengan begitu sahaja. Oleh sebab itu, proses pemeliharaan dengan menyelitkan unsur

semantik inkuisitif dapat membantu masyarakat memahami segala kandungan yang dimuatkan dalam sesebuah karya sastera rakyat.

Kajian di atas menerangkan bahawa salah satu medium atau pengantara yang digunakan untuk mendedahkan serta menyampaikan kisah-kisah sastera rakyat semakin hilang dan terhakis ekoran daripada perkembangan teknologi masa kini. Seterusnya, kajian Nur Ezatul Fadtehah Hedel (2020), memberitahu bahawa proses untuk memelihara sastera rakyat perlulah dilakukan dengan memberi penekanan kepada maksud-maksud yang terkandung dalamnya bagi membolehkan generasi kini memahami apa yang ingin disampaikan oleh masyarakat terdahulu.

#### **2.2.4 Artikel/Jurnal**

Ekoran daripada perkembangan budaya asing, generasi muda semakin mengagungkan budaya luar daripada budaya dan tradisi sendiri. Hal ini dapat dilihat melalui perubahan prilaku golongan muda dari segi pakaian dan sifat sendiri. Kajian Suhardi, et al. (2019), menyatakan nilai-nilai tradisional dalam diri golongan muda semakin terhakis seperti sifat malu dan cara berpakaian yang sopan. Sama seperti beberapa pengkaji sebelum ini, Suhardi, et al. (2019), turut berpendapat bahawa perkembangan teknologi yang tidak selari dengan perkembangan insaniah atau moral masyarakat. Kajiannya menyatakan bahawa sastera rakyat kaya dengan pelbagai nilai-nilai yang mencerminkan masyarakat setempat seperti 1) nilai keagamaan, dan nilai 2) kesantunan budi. Kajiannya didasarkan kepada dua kisah lagenda iaitu Lagenda Putra Lokan dan Lagenda Putri Pandan Berduri. Hasil kajian Suhardi, et al. (2019), menyatakan

bahawa kisah-kisah yang terdapat dalam sastera rakyat khususnya kedua-dua lagenda ini sesuai untuk dijadikan sebagai bahan pengajaran untuk mendidik golongan muda.

Mohd Fahmi Ismail, et al. (2015), turut berpendapat bahawa cerita rakyat Melayu semakin hilang dan dilupakan oleh masyarakat ekoran perkembangan teknologi yang serba canggih pada hari ini. Kajian yang dijalankan oleh Mohd Fahmi Ismail, et al. (2015), bertujuan untuk menghidupkan semul anilai-nilai yang terdapat dalam cerita rakyat Melayu dalam diri masyarakat. Hasil kajiannya mendapati bahawa cerita rakyat Melayu mempunyai banyak nilai-nilai yang boleh diaplikasikan untuk membina semangat jati diri yang lebih mantap dalam kalangan masyarakat kini.

Cerita rakyat adalah simbol yang melambangkan sesebuah masyarakat. Hal ini kerana, cerita rakyat adalah kisah-kisah yang terhasil dan berkembang dalam sesebuah masyarakat. Cerita rakyat dimuatkan dengan pelbagai kekayaan kebudayaan masyarakat terdahulu. Oleh itu, kajian yang dijalankan oleh Mohd Firdaus Che Yaacob, et al. (2017), bertujuan untuk mengkaji nilai-nilai positif yang terdapat dalam cerita-cerita rakyat Melayu bagi mengenalpasti moral positif masyarakat terdahulu. Kajian tersebut dijalankan berdasarkan kepada Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia. Antara nilai-nilai yang terdapat dalam cerita-cerita tersebut adalah seperti, 1) berkata benar, 2) amanah, dan 3) jujur. Kajian tersebut telah mengukuhkan bahawa, sastera rakyat masyarakat terdahulu penuh dengan pelbagai nilai-nilai yang boleh dijadikan sebagai contoh.

Norazimah Zakaria (2013), menjalankan sebuah kajian untuk melihat perbandingan atau persamaan yang wujud dalam mitos dunia Melayu dan Cina. Pelbagai mitos yang dijadikan sebagai rujukan dalam perbandingan ini seperti 1) Tuk Naga 2) Puteri Tiga Beradik 3) Jing Wei Penambak Laut dan 4) Nu Wa Pencipta Manusia dan Penyelamat Bumi. Kajian tersebut membuktikan bahawa terdapat persamaan daripada

segi susunan plot, tema, gaya bahasa, watak dan perwatakan. Sebagai contoh, tema-tema yang dijadikan sebagai latar membina sesebuah mitos berkisarkan perihal kasih-sayang, pengorbanan dan percintaan. Di samping terdapat persamaan daripada sudut struktur binaan sesebuah karya, unsur-unsur nilai yang ingin dipertengahan juga tidak jauh bezanya dan banyak persamaan. Norazimah Zakaria (2013), menyatakan bahawa cerita rakyat adalah salah satu medium yang sangat penting untuk mendidik masyarakat menjadi seorang yang berbudi pekerti, sopan dan sebagainya sama ada tua atau muda tanpa mengira dari mana datangnya sesebuah cerita rakyat kerana pengkaji menyatakan bahawa cerita rakyat itu bersifat universal sesuai untuk semua orang.

Berdasarkan kajian-kajian di atas, ramai pengkaji berpendapat bahawa faktor yang membuatkan nilai-nilai masyarakat lampau berserta cerita rakyat itu sendiri semakin hilang, terhakis dan dilupakan adalah disebabkan oleh perkembangan teknologi. Selain daripada itu, terdapat juga kajian yang membuktikan bahawa sastera rakyat kaya dengan pelbagai nilai-nilai dan moral yang boleh dijadikan contoh. Situasi ini membuktikan bahawa sastera rakyat perlu dipelihara supaya tradisi yang terdapat dalamnya tidak hilang begitu sahaja.

### **2.2.5 Buku**

Buku Sastera Rakyat Pahang yang diselenggara oleh Madiawati Mamat@Mustaffa, et al. (2019), adalah satu kompilasi cerita-cerita rakyat yang terdapat di negeri Pahang. Ismail Hamid (1987), dalam buku tersebut menyatakan bahawa sastera rakyat adalah salah satu karya yang paling awal muncul dalam sesebuah masyarakat dan ianya berkembang secara lisan ekoran daripada kemunculan sistem tulisan yang datang

kemudiannya. Liaw Yock Fang (2011), mengatakan bahawa sastra rakyat adalah sebuah bidang yang sangat luas kerana dimuatkan pelbagai perkara ke dalamnya.

Sastra rakyat turut dikenali sebagai sastra lisan kerana ianya berkembang secara lisan dari satu kelompok ke satu kelompok yang lain. Antara ciri-ciri sastra rakyat yang dinyatakan oleh Danandjaja (1986), 1) berkembang secara lisan, 2) mempunyai pelbaga versi, dan 3) tiada hak milik tunggal. Sastra rakyat mempunyai dua kategori iaitu, 1) berbentuk naratif (cerita binatang, cerita lagenda, mitos, lagenda) dan 2) berbentuk bukan naratif (puisi, peribahasa, pantun dan teka-teki) (Kesusasteraan Melayu Tradisional: 85, Harun Mat Piah, et al. 1993).

Sastra rakyat adalah rakaman yang berkaitan masyarakat Melayu tradisional. Rakaman ini dipadatkan dengan pelbagai pemikiran dalam satu kumpulan masyarakat. Pemikiran ini adalah seperti, aspek kehidupan yang boleh dijadikan sebagai panduan masyarakat sekarang. Meskipun ianya berkembang dalam kalangan masyarakat marhaen ianya turut mengandungi banyak amanat, teguran dan nasihat untuk kita fikir-fikirkan (Cerita Rakyat Melayu: Dari Tradisi ke Moden: 229, Tengku Intan Marlina et al. 2017).

Francois-Rene Dailie (2002) dalam Eizah Mat Hussain, et al. (2017), menyatakan bahawa pantun yang terhasil dan berkembang dalam masyarakat Melayu adalah perkara yang dimuatkan dengan pelbagai elemen serta aspek kehidupan masyarakat Melayu. Masyarakat Melayu adalah golongan yang sangat rapat dengan alam, dan hal ini boleh dilihat melalui perumpamaan seperti tanah, sungai, buah dan binatang dapat dilihat dalam pantun-pantun Melayu. Hal ini adalah gambaran kepada kebijaksanaan pemikir Melayu tradisional (Simbol dan Makna dalam Pantun dari Perspektif Dunia Luas yang Dipadatkan: 16, Eizah Mat Hussain, et al. 2017).

## **2.3 Kajian Lepas Proses Pemeliharaan (Sastera)**

### **2.3.1 Tesis Ijazah Doktor Falsafah**

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik proses pemeliharaan kesusasteraan pada peringkat ijazah Doktor Falsafah pada mana-mana laman sesawang, dan hal ini berkemungkinan berlaku daripada kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

### **2.3.2 Tesis Ijazah Sarjana**

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik proses pemeliharaan kesusasteraan pada peringkat ijazah sarjana pada mana-mana laman sesawang, dan hal ini berkemungkinan berlaku daripada kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

### **2.3.3 Tesis Ijazah Sarjana Muda**

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik proses pemeliharaan kesusasteraan pada peringkat ijazah sarjana muda pada mana-mana laman sesawang, dan hal ini berkemungkinan berlaku daripada kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.



#### 2.3.4 Artikel/Jurnal

Cetusan fikiran masyarakat Melayu tradisional perlu dijaga supaya ianya tidak lenyap ditelan zaman. Terdapat beberapa badan di Malaysia yang bertanggungjawab untuk memelihara serta memulihara khazanah bangsa yang ditinggalkan oleh masyarakat terdahulu seperti Perpustakaan Negara Malaysia yang mempunyai peranan bagi melahirkan masyarakat yang berintelekt dan berinformatif. Oleh itu, proses pemeliharaan karya-karya sastera terdahulu adalah suatu proses yang signifikan bagi merealisasikan hal ini dan bagi membantu proses pemeliharaan sastera teknologi maklumat dan komunikasi turut digunakan. Sebuah sistem telah dibangunkan oleh perpustakaan-perpustakaan di Malaysia bagi membekalkan pelbagai maklumat dalam bentuk digital sebagai satu langkah menjaga karya-karya sastera serta memudahkan khalayak untuk mengakses segala informasi yang dibekalkan. Sistem tersebut diberi nama Sistem Perpustakaan Digital Nasional atau lebih sinonim dengan nama PERDANA. Proses pemeliharaan menggunakan kaedah digital bukanlah suatu perkara yang baharu, di mana Perpustakaan Negara Malaysia telah mula mengintegrasikan teknologi digital bermula dari tahun 1997 dengan terbitan CD-ROM interaktif Puisi Kanak-Kanak. Pada 2002 Perpustakaan Negara Malaysia melancarkan sistem baharu iaitu Bahagian Maklumat Digital Malaysiana yang berfungsi untuk menghasilkan karya-karya tempatan dalam format digital (Dato' Zawiyah bt Baba, et al. 2004).

Pemuliharaan karya sastera adalah antara proses untuk menyelamatkan naskhah-naskhah lama. Di bawah proses pemeliharaan sendiri terdapat beberapa langkah yang perlu diikuti seperti 1) pembersihan dan 2) penampalan. Sebelum proses bermula, pemuliharaan akan menuntukan keadaan naskhah iaitu antara kritikal atau kurang kritikal.

Kemudian, proses diteruskan dengan langkah pembersihan di mana berus yang lembut akan digunakan bagi membersihkan setiap muka surat karya-karya sastera yang sudah beratus tahun usianya. Kemudian *cleaning pad* turut dipakai bagi menghilangkan semua kesan kotoran yang terdapat pada bahagian-bahagian naskhah dan prosesnya dilakukan dengan sangat lembut supaya tidak merosakan tulisan pada naskhah yang sedang dicuci. Antara alatan atau bahan lain yang digunakan adalah seperti 1) *carboxy cellulose* 2) *spatula* dan 3) *Japanese kozo* (Ab.Razak bin Ab. Karim, 2015).

Naskhah persuratan Melayu adalah harta intelek yang mengandungi pelbagai nilai dan pemikiran yang boleh menjadi panduan manusia hari ini dan ianya sangat tidak nilai dan seharusnya dijaga sebaik yang mungkin supaya tidak hilang dalam lipatan sejarah begitu sahaja. McIlwaine (2006) melalui IFLA menyatakan matlamat utama pemeliharaan dan pemuliharaan adalah untuk memastikan semua hasil-hasil persuratan tinggalan masyarakat terdahulu dijaga dan boleh dicapai secara meluas. Dasar Pemuliharaan Sumber Perpustakaan ada menggariskan beberapa kaedah yang boleh dilakukan untuk memulihara serta memelihara bahan yang mudah rosak dan hancur ini. Terdapat lapan cara yang telah dinyatakan iaitu, 1) perolehan, 2) pengawetan, 3) penjilidan, 4) penukaran format 5) Penyimpanan 6) Penggunaan, 7) Penyenggaraan dan 8) Pameran (Nur Asyikin, et al. 2019).

### 2.3.5 Buku

Pengkaji gagal untuk mendapatkan kajian mengenai pemeliharaan kesusasteraan dalam format media cetak ekoran daripada pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan di kawasan pengkaji semasa kajian ini dijalankan.

### 2.3.6 Lain-lain

Sebuah kertas kerja yang ditulis oleh A.Amin Jamaluddin (2012), berkaitan pemasaran produk-produk sastera. Terdapat tiga komponen yang disentuh dalam penulisan ini iaitu 1) peranan sastera dalam dunia teknologi, 2) proses memperkenalkan produk sastera dan 3) cara memasarkan produk sastera. Kertas kerja ini dilihat sebagai salah satu inisiatif bagi mengembangkan serta memelihara keberlangsungan karya-karya sastera Melayu. Komponen pertama menyatakan bahawa kepentingan untuk menjaga karya-karya sastera kerana terdapat teknologi-teknologi ciptaan manusia yang mampu membuatkan manusia lalai dan berupaya untuk menguasai kepercayaan manusia, dengan adanya karya kesusasteran manusia akan menjadi lebih stabil. Seterusnya, bagi komponen yang kedua pula, dibincangkan perihal media-media yang boleh digunakan bagi mempromosikan produk sastera kepada khayalak. Antara media-media yang disebut adalah 1) media cetak, 2) televisyen dan 3) radio. Terakhir sekali adalah, pemasaran di mana penulis menyatakan bahawa, pengiat sastera perlu mencontohi dunia barat dalam memasarkan produk-produk mereka di mana ianya tidak terhad kepada negara asal sendiri. Sepatutnya perlu dicari ruang bagi memasarkan produk sastera ke peringkat global (A. Amin Jamaluddin, Seminar Antarabangsa Kesusasteraan Asia Tenggara VIII, 2012).

## BAB 3

### METODOLOGI KAJIAN

#### 3.0 Pengenalan

Kamus Dewan mendefinisikan metodologi sebagai sebuah sistem yang dijadikan sebagai landasan dalam melaksanakan sesuatu kajian. Secara etimologi, perkataan metodologi berasal dari sebuah perkataan Yunani yang dipecahkan kepada tiga perkataan iaitu “meta”, “odos” dan “logos” yang bermaksud “dengan, jalan dan ilmu”. Selain itu, Imam Barnadib dalam Salleh (2003), berpendapat di mana metodologi adalah satu jalan untuk melaksanakan penelitian dan Horby (1985) pula mentafsir metodologi sebagai suatu instrumen yang digunakan bagi menghurai, membincang dan menganalisis segala maklumat yang diperoleh. Metodologi jika dilihat dari sudut istilah, ianya adalah satu kaedah penyelidikan yang dijalankan secara sistematik bagi mendapatkan maklumat (F Salleh, 2003). Boleh disimpulkan bahawa, metodologi adalah adalah ilmu yang digunakan bagi mengumpul serta menganalisis segala maklumat dalam pelaksanaan penyelidikan ilmiah.

#### 3.1 Rekabentuk Kajian

Rekabentuk kajian terdiri daripada kaedah kualitatif, kuantitatif dan juga gabungan kedua-dua kaedah tersebut. Pengumpulan data kualitatif lebih menekankan kepada informasi berbentuk deskriptif yang boleh didapati dalam bentuk lisan atau tulisan

(Kamarul Azmi Jasmi, 2012). Patton (1990) membahagikan data kualitatif kepada tiga kategori iaitu:

1. Hasil pemerhatian.
2. Hasil temubual.
3. Bahan bertulis.

Trochim (2006) menyatakan data kualitatif ini adalah tidak tetap kerana sentiasa berubah-ubah kerana tiada penetapan khusus kepada kaedah yang ingin digunakan. Berbeza dengan kaedah kuantitatif di mana ianya lebih bersifat sistematik dan Arikunto (2006) berpendapat bahawa kaedah kuantitatif lebih memberi fokus kepada pentafsiran berdasarkan angka. Kajian berbentuk kuantitatif akan menjadi lebih luas daripada kualitatif kerana mempunyai data sokongan dalam bentuk bernombor. Bagi melancarkan perjalanan menghasilkan kajian ini, pengkaji memilih untuk menggunakan kaedah gabungan dalam prosedur pengumpulan maklumat. Kaedah gabungan menurut Creswell (2005) ianya mampu memberi gambaran yang lebih luas mengenai apa yang ingin dikaji. Meskipun begitu, kajian ini banyak memfokuskan kepada data-data daripada kaedah kualitatif dan disokong oleh kaedah kuantitatif dalam usaha mencapai kesemua objektif yang telah ditetapkan. Kaedah kualitatif akan digunakan bagi mengumpul maklumat untuk menjayakan objektif pertama dan kedua kajian iaitu:

- 1) Mengenalpasti cerita rakyat yang telah melalui proses pendigitalan.
- 2) Menghuraikan proses pendigitalan cerita rakyat terpilih.

Manakala pengaplikasian kaedah kuantitatif adalah untuk menyelesaikan objektif ketiga kajian iaitu:

1. Menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera rakyat kepada masyarakat.

## **3.2 Kaedah Kajian**

Seperti yang telah dinyatakan, kajian ini akan menggunakan kaedah gabungan bagi mendapatkan serta menganalisis segala data yang diperolehi. Berikut adalah beberapa kaedah yang digunakan untuk mengumpul segala data bagi membentuk kajian ini:

### **3.2.1 Kaedah Analisis Teks**

Bagi melaksanakan kajian ini, pengkaji akan menggunakan beberapa buah buku bagi mendapatkan maklumat berkaitan sastera rakyat dan juga sastera digital. Selain itu, beberapa teks sastera rakyat akan digunakan untuk dibandingkan dengan sastera rakyat yang telah ditukar ke bentuk digital untuk melihat persamaan dan perbezaan dari aspek tema, plot, watak dan perwatakan atau sebarang perubahan ke atas cerita asal untuk melihat sama ada ianya dikekalkan atau sebaliknya bagi mencapai objektif pertama dan kedua kajian. Antara cerita-cerita yang akan digunakan adalah seperti:

#### **3.2.1.1 Kesusasteraan Melayu Tradisional**

Buku ini akan menjadi salah satu rujukan utama pengkaji bagi mendapatkan informasi berkaitan sastera rakyat. Buku yang ditulis oleh Harun Mat Piah et al, (1993) ini lengkap dengan pelbagai data mengenai sastera rakyat bermula daripada mitos,

hikayat dan juga epik. Maklumat yang terdapat dalamnya akan menjadi salah satu bimbingan untuk menghasilkan kajian ini supaya pengkaji tidak akan lari daripada landasan sastera rakyat.

### **3.2.1.2 E-Sastera**

Buku yang ditulis oleh Irwan Abu Bakar (2016), akan menjadi salah satu sumber maklumat bagi menjelaskan erti sastera siber kepada pengkaji. Hal ini kerana kajian ini akan memberi fokus kepada sastera rakyat yang telah ditukarkan kepada bentuk digital.

### **3.2.1.3 Hikayat Merong Mahawangsa**

Teks yang akan digunakan adalah teks yang telah disusun oleh James Low (2018) yang telah diterbitkan oleh Geroda Merah Press dan juga teks yang telah disusun oleh Syafiq Hadzir (2018) dan diterbitkan oleh Universiti Kebangsaan Malaysia. Kedua-dua teks ini akan digunakan bagi melihat perbezaan yang telah berlaku ke atas filem Hikayat Merong Mahawangsa yang diterbitkan oleh KRU Studios pada tahun 2011. Apa yang membezakan kedua-dua teks di atas adalah, versi yang disusun oleh James Low (2018) mengandungi nota yang akan menerangkan dengan lebih jelas mengenai apa yang sebenar-benarnya ingin disampaikan dalam setiap bab manakala versi Syafiq Hadzir (2018) pula hanya mengandungi bab pertama daripada teks asal hikayat tersebut. Pengkaji akan menggunakan bab pertama dan kedua teks Hikayat Merong Mahawangsa sahaja

kerana versi filem hanya mengadaptasi bab pertama dan kedua sahaja (Nazreen Shahul Hamid & Salleh Yaapar, 2015).

#### **3.2.1.4 Kumpulan Cerita Jenaka Melayu**

Teks yang akan digunakan daripada kumpulan cerita-cerita jenaka Melayu yang disusun oleh R.O Windsted (1908) dan cerita yang akan difokuskan terdiri daripada cerita Pak Pandir, Pak Belalang dan Mat Jenin. Pak Pandir adalah seorang lelaki yang digambarkan mempunyai sifat lurus bendul yang sangat keterlaluan dan isterinya Mak Mandir sentiasa berada dengannya dan perlu menahan perangai bendulnya itu. Manakala Pak Belalang pula merupakan kisah seorang tua yang mempunyai seorang anak bernama Belalang dan sentiasa bergantung dengan kepintaran yang dimiliki oleh anaknya dan Mat Jenin pula adalah kisah berkaitan seorang lelaki yang sentiasa mempunyai pelbagai angan-angan. Kisah-kisah ini dipilih kerana telah banyak ditukarkan kepada bentuk digital. Jadi pemilihan cerita-cerita ini adalah untuk melihat perbezaan yang berlaku selepas ditransformasi ke dalam bentuk digital.

#### **3.2.1.5 Lipur Lara Nusantara**

Bagi buku yang ditulis oleh Ninot Aziz (2020), pengkaji akan melihat kepada watak Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang bagi melihat perubahan yang berlaku kepada kisah dan kedua-dua watak tersebut. Antara perkara yang akan diberi perhatian adalah seperti peristiwa di mana Sultan Melaka berhajat untuk meminang Puteri Gunung



Ledang. Pengkaji akan melihat plot dan tema asal kisah tersebut untuk dibandingkan dengan versi filem Puteri Gunung Ledang (2014). Di samping itu, pengkaji juga akan melihat perwatakan Hang Tuah di dalam versi teks dan dibandingkan dengan interpretasi penggiat seni kini berkaitan watak tersebut di dalam bentuk digital untuk melihat sama ada ianya sama atau sebaliknya.

#### **3.2.1.6 Hikayat Hang Tuah**

Teks Hikayat Hang Tuah yang akan digunakan adalah teks yang telah dihasilkan oleh Kassim Ahmad (2008). Hikayat Hang Tuah merupakan sebuah epik masyarakat Melayu yang sangat terkenal, dan watak Hang Tuah itu sendiri telah banyak digambarkan ke dalam pelbagai bentuk media-media digital. Hikayat Hang Tuah menceritakan kisah masyarakat Melayu pada zaman feudal (Kassim Ahmad, 2008). Antara perkara yang akan diberi perhatian adalah berkaitan sifat kewiraan yang didukung oleh Hang Tuah dalam epiknya berserta plot dan tema kisah tersebut untuk dibandingkan dengan versi filem seperti filem Hang Tuah arahan Phani Majumdar (1956) yang telah dilakonkan oleh Seniman Agung Negara P.Ramlee dan versi filem Magika arahan KRU Studios (2010).

#### **3.2.1.7 Lagenda Badang**

Teks yang akan digunakan boleh didapati daripada laman sesawang Indonesia Dokumen. Ianya adalah teks terbuka yang ditemui oleh pengkaji hal ini kerana pengkaji gagal untuk menemui sebarang teks-teks rasmi berkaitan kisah tersebut. Oleh itu,

pengkaji akan menggunakan teks yang boleh dicapai daripada laman sesawang Indonesia Dokumen untuk dijadikan sebagai rujukan bagi membandingkan perubahan yang berlaku di antara versi teks dan juga filem Badang (1962).

### **3.3 Kaedah Pengumpulan Data**

Bagi mendapatkan maklumat untuk menjalankan kajian ini beberapa kaedah akan digunakan bagi mengumpul segala data yang diperlukan, antaranya adalah:

#### **3.3.1 Filem**

Pengkaji akan menjadikan filem sebagai sumber utama bagi mendapatkan pelbagai maklumat berkaitan sastera rakyat yang telah ditukarkan kepada bentuk digital. Oleh itu, bahan-bahan yang akan digunakan akan mengandungi pelbagai elemen sastera rakyat. Terdapat juga bahan yang memuatkan pelbagai kisah-kisah sastera rakyat. Antara filem yang akan dijadikan rujukan adalah seperti:

##### **3.3.1.1. Filem**

- i. Magika (2010)
- ii. Hikayat Merong Mahawangsa (2011)

- iii. Puteri Gunung Ledang (2018)
- iv. Badang (1962)
- v. Upin & Ipin : Keris Siamang Tunggal (2019)

### **3.3.3 Rujukan Teks/Dokumen**

Kaedah ini akan menjadi kaedah utama pengkaji mendapatkan bahan-bahan bagi melaksanakan kajian ini. Pelbagai jenis buku yang akan digunakan bagi mendapatkan maklumat bagi membolehkan pengkaji membandingkan teks asal sesebuah cerita dengan versi media digital. Antara buku yang akan dipakai telah disenaraikan pada bahagian

#### **3.2.1 Kaedah Analisis Teks.**

### **3.3.4 Kajian Perpustakaan**

Kajian ini akan memberi fokus yang lebih kepada kaedah kualitatif, maka kajian perpustakaan akan menjadi salah satu kaedah untuk pengkaji mendapatkan segala maklumat. Oleh itu, bahan-bahan seperti, artikel, tesis dan jurnal akan dijadikan sebagai rujukan.

### **3.3.5 Rujukan Laman Sesawang**

Selepas itu, bahan-bahan dari pelbagai laman sesawang akan digunakan pengkaji bagi mencari segala maklumat. Maklumat-maklumat yang digunakan itu, kebanyakannya digunakan bagi membentuk definisi-definisi beberapa konsep dan istilah. Selain itu, ianya juga digunakan sebagai maklumat tambahan untuk menyokong data-data yang diperolehi dari kaedah perpustakaan dan rujukan teks/dokumen. Antara laman sesawang utama yang diakses oleh pengkaji adalah seperti:

1. *Researchgate*
2. *Academia*
3. *MYTO*
4. *Scribd*
5. *Youtube*

Di samping itu, laman sesawang seperti esasteradotcom turut diperhatikan bagi melihat sumbangan laman sesawang yang bertindak sebagai hub bagi mengumpulkan pelbagai genre karya-karya kesusasteraan.

### **3.3.6 Kaedah Soal Selidik**

Seperti yang telah dinyatakan, kajian ini akan menggunakan kaedah gabungan. Kaedah kuantitatif akan digunakan bagi mengumpul data bagi menyelesaikan objektif ketiga. Soal selidik ini akan dijalankan secara tertutup di mana pengkaji akan mendapatkan maklum balas daripada responden dalam lingkungan 15-30 tahun sahaja. Jumlah responden yang akan melibatkan diri dalam soal selidik ini hanyalah 50 orang

sahaja. Soalan-soalan yang akan diberikan adalah berkaitan kepentingan pendigitalan sastera kepada masyarakat. Item-item yang terkandung dalam set soalan yang akan dibekalkan adalah seperti berikut:

1. Menjamin kelestarian sastera rakyat dalam masyarakat.
2. Memudahkan masyarakat untuk mengakses bahan-bahan sastera rakyat.
3. Menyediakan kepelbagaian bahan-bahan sastera rakyat kepada masyarakat.
4. Kemunculan sastera media digital akan membawa kepada pembentukan hub sastera digital.
5. Menjadi pencetus kepada kemunculan lebih ramai penggiat seni kreatif.
6. Faktor perkembangan industri kreatif negara.
7. Membuka lebih banyak peluang pendapatan kepada masyarakat.
8. Penyumbang kepada ekonomi kreatif negara.
9. Pengiktirafan kepada sastera rakyat tradisional apabila dimodenkan.
10. Alternatif mendidik golongan muda.
11. Mengurangkan masalah sosial.
12. Melahirkan generasi berfikiran kritis.
13. Mendorong masyarakat untuk mencuba perkara baharu.
14. Integrasi bidang teknologi dan juga kesusasteraan.
15. Melahirkan masyarakat yang lebih berdaya-saing untuk menghasil dan menyetengahkan sastera rakyat media digital yang lebih berkualiti.
16. Menjadikan sastera rakyat bebas sempadan.

Melalui item-item ini, pengkaji akan melihat apakah kepentingan pendigitalan sastra yang lebih utama yang boleh memberi manfaat kepada masyarakat berdasarkan soal selidik ke atas 50 orang responden.

### **3.4 Kesimpulan**

Kajian ini dilaksanakan melalui penerapan kaedah gabungan bagi mendapatkan segala data yang diperlukan untuk menjayakan kajian ini. Rujukan utama kajian ini adalah media-media digital seperti, filem, animasi, dan permainan video. Sumber rujukan turut diperoleh daripada teks berupa buku/dokumen, informasi dari pelbagai laman sesawang, tesis dan jurnal dijadikan sebagai maklumat tambahan dan sokongan kepada kajian ini. Di samping itu, pengkaji turut menggunakan kaedah soal selidik bagi mendapatkan pendapat responden berkaitan kepentingan pendigitalan sastra rakyat.

## BAB 4

### ANALISIS PERBINCANGAN

#### 4.0 Pengenalan

Pada bahagian keempat penulisan ini, pengkaji akan membincangkan tiga objektif yang telah ditetapkan. Objektif pertama kajian ini ditetapkan bagi mengenalpasti cerita rakyat yang telah didigitalkan. Pengkaji akan memfokuskan kepada aspek watak serta perwatakan beberapa watak daripada cerita-cerita rakyat pilihan dan dibandingkan dengan versi filem. Objektif kedua pula akan menghuraikan proses pendigitalan cerita rakyat terpilih dari sudut plot dan latar cerita. Hal ini ditetapkan bagi merungkai apakah punca yang menyebabkan berlakunya perubahan kepada semua watak pilihan seperti yang akan dibincangkan pada objektif pertama kajian. Bagi mencapai kedua-dua objektif ini, pengkaji akan menggunakan lima buah filem sebagai rujukan. Filem-filem tersebut adalah seperti berikut, 1) *Hikayat Merong Mahawangsa*, 2) *Magika*, 3) *Badang* 4) *Puteri Gunung Ledang*, 5) *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*. Objektif terakhir kajian ini bertujuan untuk menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera rakyat kepada masyarakat. 16 item telah ditetapkan dan dijawab oleh 40 orang responden.

#### 4.1 Cerita Rakyat Yang Telah Melalui Proses Pendigitalan (Watak/Perwatakan)

##### 4.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa

Merong Mahawangsa atau Raja Merong Mahawangsa merupakan satu nama yang tidak asing lagi dalam sejarah penubuhan negeri Kedah. Kisahnya yang bertugas sebagai duta kepada Raja Rom dalam misi membawa Putera Rom ke sebuah kawasan tidak bernama untuk menyatukan putera tersebut bersama seorang puteri dari kerajaan China telah menjadi punca penubuhan kerajaan Langkasuka yang menjadi asas kepada negeri Kedah pada hari ini. Disebabkan oleh impak besar perjalanan Merong Mahawangsa ini telah membuatkan kisahnya ditukarkan kepada bentuk filem oleh KRU Studios pada tahun 2011. Pada bahagian ini, pengkaji menggunakan buku *Hikayat Merong Mahawangsa* yang telah disusun oleh James Low pada tahun 2018 dan pengkaji akan memfokuskan kepada watak serta perwatakan watak utamanya iaitu Merong Mahawangsa bagi melihat perbezaan di antara teks dan juga filem. Sebelum bergerak dengan lebih lanjut, perlu diketahui bahawa *teks Hikayat Merong Mahawangsa* mempunyai 13 bab dan Mohamad Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh Yaapar (2015), dalam kajian mereka menyatakan bahawa versi filem hikayat ini hanya memuatkan dua bab pertama daripada keseluruhan bab yang terdapat dalam teks asal Hikayat Merong Mahawangsa.

Perbezaan pertama yang pengkaji dapati adalah berkaitan status Merong Mahawangsa itu sendiri, di mana di dalam teks *Hikayat Merong Mahawangsa* pada bab pertama ada menyatakan bahawa Merong Mahawangsa merupakan seorang raja yang bersahabat baik dengan Raja Rom dan hal ini sangatlah berbeza dengan napa yang digambarkan di dalam filem, perkara ini boleh dilihat dengan jelas pada petikan; “*Baginda adalah seorang raja yang hebat di kalangan banyak raja...*” (Hikayat Merong Mahawangsa:15). Berdasarkan kepada versi filem, Merong Mahawangsa merupakan seorang tahanan di Goa yang sedang menanti hukuman kerana telah melakukan pelbagai jenayah.



Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, *baginda* merupakan kata ganti diri yang merujuk kepada seorang raja dan khalifah. Memetik kajian yang dihasilkan oleh Bahagian Pembergiaan, Jabatan Adat Istiadat Negara Brunei (2018), kajian tersebut menyatakan perkataan *baginda* merupakan bahasa dalam yang digunakan sebagai kata ganti diri bagi seorang sultan manakala gelaran *raja* didefinisikan sebagai pemerintah, atau menurut Prof Dato' Dr. Abdul Monir Yaacob (2017), menjelaskan bahawa seorang raja adalah individu yang berdaulat dan menduduki heirarki tertinggi dalam sistem sosial, hal ini jelas mengukuhkan bahawa gelaran *baginda* serta *raja* yang diberikan kepada Merong Mahawangsa menunjukkan kedudukannya sebagai seorang individu yang penting dan bukannya rakyat biasa seperti yang dipamerkan dalam versi filem *Hikayat Merong Mahawangsa*.

Seterusnya, kita perlu fahami bahawa hikayat tersebut kaya dengan pelbagai unsur mitos seperti yang dinyatakan oleh Mohamad Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh Yaapar (2015), di mana karya ini dimuatkan dengan pelbagai unsur mitos, dan mitos-mitos ini bertujuan untuk menggambarkan kekuatan serta keagungan Raja Merong Mahawangsa selaku individu serta watak utama yang bertanggungjawab untuk menubuhkan kerajaan Langkasuka. Oleh hal yang demikian, pelbagai kesaktian dan kehebatan yang telah digambarkan oleh penulis berkaitan Raja Merong Mahawangsa dalam teks asal hikayat tersebut. Kesaktian Raja Merong Mahawangsa boleh dilihat melalui senjata saktinya seperti busur Ayunan, Bratpura dan Prasa Sampani Gambara yang boleh bertukar apabila dijampikan sehingga menjadi anak panah berapi serta mampu bertukar menjadi burung Jentayu ketika melawan Girda. Selain itu, kehebatan Raja Merong Mahawangsa boleh disaksikan melalui kepintaran dan kebolehannya sehingga membuatkan puak gergasi merasa gentar dengan kehadirannya. Kedua-dua perkara ini boleh didapati pada petikan seperti berikut;

“Raja Mahawangsa dengan perasaan marah yang membuak-buak melepaskan satu lagi anak panah ke langit lalu ia berubah menjadi burun bernama Jentayu.” (Hikayat Merong Mahawangsa:22).

“Kedua-dua gergasi itu takut dan juga terkejut dengan sikapnya itu, dan menggeletar ketakutan kerana belum pernah lagi bertemu dengannya.” (Hikayat Merong Mahawangsa: 25)

Apabila menyaksikan watak Merong Mahawangsa di dalam filem, aspek kesaktian ini boleh dikatakan hampir keseluruhannya dibuang. Merong Mahawangsa di dalam versi filem digambarkan sebagai seorang pemuda gagah yang mahir dalam seni pertempuran sahaja. Tidak disentuh langsung akan kesaktian yang terdapat pada dirinya seperti yang dicitrakan di dalam teks asal. Jika dilihat pada teks asal pada bab pertama, Raja Merong Mahawangsa dikatakan berasal dari keturunan dewa dewi di mana bapanya seorang jin manakala ibunya adalah separa-dewa; “Duta ini dikesan berketurunan dewa dewi kayangan.” (Hikayat Merong Mahawangsa: 15). Jika dibandingkan dengan filem, Merong Mahawangsa mengatakan dirinya berasal dari keturunan *Alexander the Great* sahaja dan langsung tidak disentuh berkaitan ibu bapanya yang berketurunan dewa dewi kayangan. Di samping itu, Merong Mahawangsa versi filem juga tidak mempunyai sebarang senjata sakti seperti yang dinyatakan dalam teks asal, malah ianya diubah kepada sebilah keris Raja yang diperbuat daripada besi tahi bintang sahaja. Selain itu, kesaktiannya juga digantikan dengan senjata perang yang diasaskan oleh Archimedes yang bernama *Death Ray*. *Death Ray* merupakan sebuah senjata yang menggabungkan ribuan cebisan cermin untuk memantulkan cahaya matahari untuk membakar musuh (Josh Clark, 2008). Hal ini seakan-akan cuba untuk menyelitkan berkaitan kesaktian Raja Merong Mahawangsa seperti yang terdapat dalam teks tetapi cuba untuk dikekalkan elemen realisme itu sendiri.

Kesimpulannya, pengkaji berpendapat bahawa watak Merong Mahawangsa yang terdapat dalam teks, sudah mengalami perubahan drastik apabila didigitalkan kepada bentuk filem. Proses pendigitalan watak Merong Mahawangsa ini berlaku sedemikian kerana penulis skrip dan pengarah filem memilih teknik adaptasi longgar kata Mohamad Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh Yaapar (2015). Hal ini kerana, watak Merong Mahawangsa adalah sangat berbeza dengan apa yang digambarkan di dalam teks asal. Kesaktiannya serta statusnya telah diubah seakan-akan manusia biasa sahaja. Pengkaji berpendapat, perkara ini berlaku kerana pengarah serta penulis skrip ingin mengekalkan unsur realisme di dalam penghasilan filem *Hikayat Merong Mahawangsa* (2011) oleh sebab itu, unsur mitos yang menjadi asas kepada pembentukan watak Raja Merong Mahawangsa telah digantikan dengan elemen-elemen yang lebih logik bagi memudahkan penonton untuk memproses serta menghayati apa yang ingin disampaikan. Namun begitu, dari satu sudut, ianya memberi gambaran positif bahawa penulis skrip dan pengarah filem di Malaysia mampu untuk mengolah sebuah hikayat yang sarat dengan unsur mitos menjadi sebuah karya yang boleh dinikmati oleh segenap lapisan masyarakat di Malaysia dan situasi ini sedikit sebanyak menyumbang kepada proses pemeliharaan sastera rakyat itu sendiri.

#### **4.1.2 Magika**

*Magika* merupakan sebuah filem muzikal fantasi yang diterbitkan oleh KRU Studios pada tahun 2010. Filem tersebut mewah dengan pelbagai watak-watak ikonik daripada sastera rakyat masyarakat Melayu. Menurut Edry (Rohaya Md Ali, 2018), beliau menyatakan tujuan penghasilan filem tersebut adalah untuk mengekalkan kesegaran

cerita rakyat tradisional Melayu terus kekal diingat dan diketahui oleh generasi semasa. Oleh itu, pengkaji memilih beberapa watak yang dimuatkan ke dalam filem ini. Watak-watak yang akan dibincangkan adalah 1) Pak Pandir, 2) Puteri Gunung Ledang, 3) Hang Tuah dan 4) Badang.

#### 4.1.2.1 Badang

Badang merupakan salah satu watak utama yang menjadi tunjang kepada filem ini. Umum mengetahui bahawa Badang merupakan seorang watak lagenda dalam cerita rakyat masyarakat Melayu tradisional yang terkenal dengan kegagahannya yang luar biasa. Apa yang perlu difahami berkenaan watak Badang di dalam filem ini adalah, penulis skrip hanya mengambil wataknya sahaja dan bukan plot utama seperti yang terdapat dalam *Lagenda Badang*. Namun begitu, pengkaji akan melihat perbezaan di antara watak Badang yang terdapat dalam filem ini bagi dibandingkan dengan wataknya di dalam teks asalnya dengan tujuan melihat proses pendigitalan sastera rakyat. Seperti yang telah dinyatakan, Badang merupakan seorang lagenda yang sinonim dengan simbol kegagahan, Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), menyifatkan Badang sebagai seorang pemuda yang mempunyai kebolehan istimewa melebihi manusia biasa. Kekuatannya itu boleh dilihat pada peristiwa dia cuba memetik daun kuras di Sayung namun dahan yang dipautnya itu patah lalu jatuh dan kepalannya terhantuk pada sebuah batu yang besar, meskipun begitu dia tidak mengalami sebarang kecederaan malah batu yang ditimpanya itu yang pecah. Perkara ini boleh didapati pada petikan berikut;

*“Badang pun jatuh ke tanah dan kepalanya terhempas di batu yang besar. Maka batu itu belah dua, maka kepala Badang tiada belah.”* (Cerita-Cerita Sejarah Melayu: 106).

Ahmad Bahri dalam Berita Harian (2017), menambah mengenai kisah kekuatan Badang seperti berikut;

*“Badang dengan mudahnya menolak sebuah kapal ke laut yang pada asalnya gagal ditolak oleh 300 orang pemuda.”* (Berita Harian, 2017).

Kemudian, Badang juga merupakan seorang yang setia meskipun telah memperoleh kekuatan yang luar biasa. Sebelum itu, perlu diketahui bahawa Badang merupakan seorang hamba dan sudah semestinya tidak mempunyai kebebasan diri. Lazimnya, apabila seseorang yang terikat dengan sesuatu perkara, lalu mendapat keuntungan dalam masa yang singkat, sudah semestinya wujud sifat lupa diri dalam hati seseorang individu. Menurut Syaliana (n.d.), antara kelemahan manusia yang disebut oleh Allah SWT dalam surah Al-Hasyr:19 adalah berkaitan “lupa”. Berdasarkan firman Allah dalam surah tersebut, Syaliana menyifatkan kelemahan manusia yang sering lupa itu membuatkan sebahagian daripada kita sering hilang fokus dalam sesuatu pekerjaan yang dilakukan. Namun begitu, walaupun Badang memperoleh kekuatan luar biasa secara tiba-tiba, dia kekal setia menjalankan tugas yang telah diberikan oleh tuannya. Perkara ini diperlihatkan dalam petikan berikut;

*“Maka tuannya pun pergilah dengan Badang; setelah sampai dipandang oleh tuannya tanah itu terlalu luas, disangkanya tebasan orang lain. Katanya kepada Badang, “Tebasan siapa engkau bawa aku ini?” Maka kata Badang, “Inilah datuk tebasan kita.” Maka tuannya pun hairanlah serta dengan sukacitanya bertambahlah kasihnya akan hambanya itu.”* (Cerita-Cerita Sejarah Melayu: 106).

Petikan tersebut jelas menggambarkan kesetiaan Badang kepada tuannya meskipun telah memperoleh kekuatan sakti yang boleh membuatkan dia menjadi seorang yang melebihi daripada tuannya. Namun begitu, dia memilih untuk kekal setia kepada

tuannya dengan mengerjakan dengan sempurna segala tugas yang telah dipertanggungjawabkan kepada dirinya.

Berdasarkan kepada dua aspek di atas, pengkaji akan melihat watak Badang di dalam filem *Magika* bagi mengenalpasti sebarang perubahan yang berlaku kepada watak atau perwatakan Badang selepas didigitalkan. Watak Badang di dalam filem *Magika* tidaklah sekuat seperti yang diceritakan di dalam lagendanya. Wataknya tidak mempamerkan sebarang kekuatan luar biasa sepanjang filem tersebut. Sebagai contoh, pada minit 39:56, Badang telah terluka ketika memeriksa lukahnya di sebuah tasik. Pada pendapat pengkaji, perkara ini adalah bertentangan dengan contoh yang telah diberikan berkaitan kekuatannya pada petikan di atas. Agak sukar diterima, apabila Badang yang tidak mengalami kecederaan ketika jatuh terhempas atas sebuah batu dan kemampuannya untuk menolak sebuah kapal hanya terluka ketika memeriksa lukahnya sendiri. Selepas itu, ketika bertarung dengan Naga Tasik Chini pada minit ke 1:19:37, Nenek Kebayan telah mengikat Badang dengan seutas tali dan Badang mengalami kesukaran untuk melepaskan dirinya daripada ikatan tali tersebut. Sekali lagi, perkara ini sukar untuk diterima kerana Badang merupakan seorang watak yang sinonim dengan perkataan gagah dan perkasa tetapi menghadapi kesukaran untuk melepaskan diri daripada serangan Nenek Kebayan.

Seterusnya, aspek kesetiaan Badang masih dikekalkan dengan jelas di dalam filem tersebut. Pada minit 24:22 dia enggan untuk membantu Ayu mencari adiknya yang hilang, namun setelah dipujuk akhirnya dia bersetuju untuk membantu Ayu. Selepas berjaya menyelamatkan adik Ayu daripada genggamannya Nenek Kebayan, Badang kekal setia bersama mereka kerana dia berjanji untuk membantu dua beradik tersebut pulang ke tempat asal mereka. Meskipun menghadapi pelbagai rintangan seperti diserang oleh Naga

Tasik Chini dan sebagainya, dia tetap bersama mereka sehingga Ayu bersama adiknya berjaya pulang ke dunia mereka sendiri.

Perubahan yang dialami oleh watak Badang setelah ditukar kepada bentuk digital, sedikit sebanyak memberi kesan kepada usaha untuk memelihara sastera rakyat Melayu tradisional. Walaupun terdapat beberapa perubahan yang kurang dipersetujui oleh pengkaji sendiri, kita perlu fahami bahawa filem ini merupakan sebuah filem musikal fantasi yang tidak memberi penekanan kepada aspek aksi atau pertarungan. Oleh itu, tidak begitu banyak ruang yang dimiliki bagi mempamerkan kehebatan sebenar watak Badang yang diketahui oleh umum dalam usaha memelihara sastera rakyat.

#### **4.1.2.2 Pak Pandir**

Menurut R.O Winstedt, Pak Pandir merupakan salah satu daripada lima watak utama dalam sastera rakyat Melayu atau cerita jenaka tradisional Melayu di samping Pak Kaduk, Lebai Malang, Si Luncai dan Pak Belalang (Saiful Bahari Md Radzi, 2001). Watak-watak ini lazimnya sinonim dengan nilai-nilai negatif seperti bodoh dan sial, tetapi masih mempunyai sisi positif seperti pintar. Namun demikian, Noriah Taslim (2008), berpendapat bahawa watak seperti Pak Pandir memberi tanggapan yang kurang senang kepada sastera rakyat tradisional Melayu kerana mereka sering dikaitkan dengan sifat lalai dan lemah dan gagal untuk melaksanakan tugas dengan sempurna seperti manusia kebanyakan. Apa yang perlu difahami, tujuan sebenar hal tersebut dilakukan adalah untuk memberi pengajaran dan sindiran kepada masyarakat. Nurul Asyiqin (n.d.) turut mempunyai pendapat yang sama, di mana kelemahan watak-watak dalam cerita jenaka adalah untuk menyedarkan serta menyindir secara halus untuk dijadikan sebagai

pengajaran. Oleh itu, pada bahagian ini, akan dibincangkan mengenai watak serta perwatakan Pak Pandir di dalam karya agung dan dibandingkan dengan wataknya yang dipamerkan dalam filem *Magika*.

Perkara utama yang boleh dilihat, Pak Pandir merupakan seorang lelaki yang bodoh dan sering gagal untuk menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh isterinya Mak Andeh. Dia selalu melakukan perkara yang bertentangan dengan apa yang diarahkan oleh Mak Andeh meskipun hal yang diminta itu sangat mudah, dan hal tersebut membuatkan dia sering dimarahi dan dicela kerana perbuatannya menimbulkan pelbagai bencana. Sebagai contoh perkara ini boleh dilihat apabila dia disuruh untuk memandikan anaknya kerana Mak Andeh ingin pergi mencari ubat untuk cahaya mata mereka yang kurang sihat. Namun kerana kebodohnya, anak mereka telah menjadi korban. Perkara tersebut boleh dilihat pada petikan;

*“Sepeninggal Mak Andeh pergi itu, Pak Pandir pun melekat api menjerangkan air di dalam kawah. Ada seketika air itu pun panaslah serta menggelegak sedang gelora. Maka diambilnya anaknya itu, dimasukkannya ke dalam kawah itu, lalu kanak-kanak itu dicelur oleh Pak Pandir yang tongong itu, (Cerita Jenaka Melayu: Pak Pandir: 62)*

Noriah Taslim (2008), menyifatkan tindakan Pak Pandir sebagai bodoh kerana sentiasa gagal melaksanakan tugas yang sepatutnya mudah dilakukan oleh manusia normal, meskipun begitu dia memilih untuk melakukan hal yang sangat bercanggah dengan norma kehidupan. Secara ringkasnya, watak Pak Pandir ini merupakan seorang yang dungu, dan sering melakukan hal-hal yang tidak sepatutnya dilakukan oleh seorang manusia normal.

Jika dibandingkan dengan watak Pak Pandir yang telah didigitalkan, terdapat perbezaan yang agak ketara dengan apa yang dipamerkan dalam teks asal. Wataknya



dalam filem *Magika*, digambarkan sebagai seorang yang bijak. Pada babak 13:06 di dalam filem tersebut, Pak Pandir dihulurkan wang kertas namun dia mempersoalkan apa yang boleh dibuat dengan kertas tersebut. Dialog di antara Pak Pandir dan Ayu adalah seperti berikut;

*“Pak Pandir: Kertas! Aku mahu buat apa dengan ini kertas!?”*

*Ayu: Dengan kertas ni, Pak Cik boleh beli ayam, bawa balik rumah.*

*Pak Pandir: Kau ni fikir aku bodoh ya?”*

(Magika, 2011)

Hal ini sangat bertentangan dengan watak Pak Pandir di dalam teks asal, kerana dia tidak menerima apa yang diberikan secara melulu. Wataknya dipamerkan seperti seorang yang bijak, kerana latar filem tersebut menunjukkan masyarakat pada ketika itu menggunakan mata wang timah, perak dan emas. Apabila diberikan wang syiling yang dianggap perak, barulah Pak Pandir memilih untuk memberi tahu Ayu berkaitan keberadaan adiknya yang hilang. Boleh disimpulkan bahawa perubahan yang dialami oleh watak Pak Pandir selepas didigitalkan sangat berbeza dengan wataknya di dalam cerita jenaka. Pengkaji berpendapat, hal ini berlaku kerana persepsi masyarakat yang buruk terhadap watak cerita jenaka khususnya Pak Pandir. Hal ini dikatakan seperti berikut kerana watak cerita jenaka tradisional Melayu dianggap tidak setara dengan watak cerita jenaka masyarakat luar kerana sering memperlihatkan sisi negatif semata-mata (Muhammad Safuan Ismail, 2015). Perkara ini timbul kerana R.O Winstedt mengkritik watak cerita jenaka tradisional Melayu yang dianggap bodoh ekoran daripada keadaan masyarakat Melayu sebelum ini yang bersifat lurus kerana mentaati raja secara membuta tuli (Muhammad Safuan Ismail, 2015). Meskipun begitu, perubahan yang dilakukan kepada watak Pak Pandir seolah-olah memberi nafas baharu, kerana menurut Dato’ Dr.

Sohaimi Abd Aziz dalam perkongsiannya yang bertajuk *Bicara 2021: Manusia dan Sastera Digital*, apabila sesebuah karya itu mengalami proses pendigitalan, ianya akan memberi ruang kepada penulisan baharu yang membolehkan masyarakat atau pembaca membuat tafsiran dengan lebih terbuka. Pengkaji mempunyai dua pendapat yang berbeza mengenai perubahan ini, pertama jika dilihat dari sudut pemeliharaan sastera rakyat, ianya boleh dikatakan sebagai proses adaptasi longgar kerana tidak mengekalkan aspek utama watak Pak Pandir selaku seorang dungu dan semakin kedepan generasi baharu mungkin tidak akan mengenali perwatakan sebenar Pak Pandir. Pendapat kedua pula, ianya adalah satu usaha positif untuk menyedarkan masyarakat supaya jangan mudah terpedaya dan ditipu dalam apa jua keadaan. Meskipun begitu, usaha yang dilakukan oleh KRU Studios dalam daya untuk mengekalkan sastera rakyat perlu dipuji kerana mereka mampu mempamerkan sisi positif watak cerita jenaka yang sinonim dengan perkara-perkara yang kurang menyenangkan bagi membolehkan ia ditonton oleh segenap lapisan masyarakat di Malaysia.

#### 4.1.2.3 Hang Tuah

Apabila membincangkan perihal Hang Tuah, umum mengetahui bahawa dia merupakan satu watak yang agung dan megah dalam karya sastera Melayu. Ayu Nor Azilah, et. al. (2017), menyifatkan Hang Tuah sebagai seorang adiwira dalam tamadun bangsa Melayu kerana kekuatan dan kesaktiannya. Namanya sangat sinonim dengan sebilah keris bernama Taming Sari yang membuatkan wataknya kelihatan lebih gagah dalam konteks masyarakat Melayu. *Hikayat Hang Tuah* merupakan antara teks tertua dalam kesusasteraan Melayu tradisional dan pertama kali disebut sekitar kurun ke-17.

Ayu Nor Azilah et. al. (2017) menyatakan terdapat 20 manuskrip berkaitan hikayat ini, dan sehingga kini masih terdapat penulisan semula berkaitan watak Hang Tuah. Perkara tersebut boleh dilihat dalam cerpen yang dikarang oleh Fatimah Busu dalam kumpulan cerpen *Bunga-Bunga Pulau* (2005) yang berjudul *Mahar Asmara*. Perkara ini bukanlah suatu perkara asing, kerana ketokohan Hang Tuah sebagai simbol perwira bangsa Melayu sangat wajar dicontohi ketika zaman kegemilangan kerajaan Melayu Melaka dan hal itu membuatkan wataknya ditulis atau dihasilkan semula sehingga ke hari ini. Perkara tersebut boleh disaksikan dalam filem *Magika* (2010), yang membuat penghasilan semula watak tersebut sebagai langkah untuk melestarikan kisah rakyat masyarakat Melayu tradisional. Bahagian ini akan membandingkan antara watak Hang Tuah di dalam teks asal dengan filem *Magika*. Watak Hang Tuah asalnya merupakan seorang yang sangat setia dan sanggup melakukan apa sahaja demi Melaka dan Rajanya. Ahmad Sarji (2004), dalam bukunya yang berjudul *Hang Tuah – Tokoh Epik Nasional* menyatakan terdapat 3 kisah tradisi berkaitan bagaimana jawatan “*Laksamana*” itu boleh muncul dan pada kisah ketiga beliau menceritakan seperti berikut;

“*Cerita tradisi ketiga ialah kerana kesetiaan yang tidak berbelah bahagi kepada rajanya yang terbukti dengan kejayaannya membasuh arang di muka Sultan apabila beliau membunuh Hang Kasturi yang derhaka.*” (Hang Tuah – Tokoh Epik Nasional:

ms 42)

Jika bercakap mengenai kesetiaan Hang Tuah ini bukanlah perkara yang asing dan aneh, kerana wataknya memegang prinsip “pantang Melayu menderhaka kepada raja” dengan sangat utuh (Ayu Nor Azilah et. al.,2017). Pada zaman feudal, Raja dianggap sebagai seorang individu yang suci dan perlu dipatuhi. Bagi masyarakat terdahulu, Raja dianggap seperti wakil tuhan di dunia dan apa yang diperkatakan mereka itu adalah satu undang-undang yang tidak boleh disanggah. Oleh sebab itu, Hang Tuah begitu setia

kepada Rajanya dan kesetiaan Hang Tuah sekali lagi boleh dilihat ketika beliau dijatuhi hukuman bunuh namun dia memilih untuk akur dan hal itu boleh dilihat pada petikan berikut;

*“Setelah laksamana mendengar kata bendahara demikian itu, maka laksamana pun menghunus kerisnya dari pinggangnya lalu dipersembahkannya pada bendahara; demikian katanya, “Alhamdulillah! Si Tuah tiada bertuan dua tiga dan Si Tuah tiada mahu derhaka kepada tuannya. Segeralah datuk kerjakan titah yang maha mulia itu.” (Hikayat Hang Tuah; 207).*

Kesetiaan yang dipamerkan oleh watak Hang Tuah di dalam *Hikayat Hang Tuah* bersifat mutlak dan sukar untuk dilawan. Beliau sanggup mentaruhkan segalanya demi mentaati semua titah perintah yang diberikan kepadanya.

Seterusnya, Hang Tuah terkenal dengan sifat kepahlawanannya yang sangat berani dan berkeyakinan. Ketokohan beliau membuatkan dia menjadi antara watak utama dalam perkembangan negeri Melaka (Ahmad Sarji, 2004). Perkara ini disokong dengan pernyataan Ayu Nor Azilah et. al. (2017) di mana Hang Tuah merupakan simbol keperwiraan bangsa Melayu. Wataknya merupakan lambang kepada kemegahan bangsa Melayu kerana mempamerkan kekuatan dan kesungguhan yang sangat luar biasa. Menurut Kassim Ahmad (Ayu Nor Azilah et. al., 2017), Hang Tuah memainkan peranan yang sangat besar dalam perkembangan kerajaan Melayu Melaka kerana dia sentiasa menjaga keharmonian dan kestabilan negeri Melaka, namun apabila dia jatuh sakit Portugis terus berani untuk mengancam Melaka (Hikayat Hang Tuah: xvi). Sifat kepahlawanan Hang Tuah boleh dilihat dengan jelas dalam peristiwa pertarungannya dengan angkatan Seri Buana Inderapura;

*“dipanahnya, ditujunya kepala perahunya kenaikan laksamana itu, lalu patah. Maka dipanahnya pula, ditujunya temberang; kena, lalu putus. Maka ditujunya pula kemudi, itu pun kena lalu patah”* (Hikayat Hang Tuah:246).

Selain itu, dalam peristiwa yang sama, keberanian Hang Tuah boleh dilihat pada petikan berikut;

*“jikalau tiada gerangan kupandang kasihnya, sekarang juga kelengkapan ini habis kubinasakan dengan anak panahku yang sembilan ratus sembilan puluh ini, suatu pun anak panahku tidak jatuh ke tanah, sekaliannya mengenai orang Inderapura juga”* (Hikayat Hang Tuah:245).

Jika hendak dibandingkan dengan watak Hang Tuah di dalam filem *Magika* (2010), pengkaji berpendapat pelbagai aspek utama berkaitan watak perwira bangsa Melayu itu sudah mengalami perubahan apabila didigitalkan. Watak Hang Tuah pertama kali muncul pada minit 17:50, dan dia digambarkan sebagai seorang *polis* yang bertugas untuk menjaga keharmonian negeri. Hal ini masih sama dengan jawatan Hang Tuah yang bertugas sebagai *laksamana* yang menjaga undang-undang negeri. Hal ini disokong oleh pernyataan Ahmad Sarji (2004) di mana *laksamana* turut diberi kuasa pengadilan bagi menghukum segala kezaliman berdasarkan *undang-undang kelaziman* yang dipegang oleh *Tri-Lembaga Pengadilan*. Watak Hang Tuah dalam filem *Magika* turut berfungsi sebagai penegak undang-undang dan perkara tersebut boleh dilihat pada minit 19:24, di mana Hang Tuah mengetuai lima saudaranya untuk menangkap Awang Lembing yang telah mencederakan Mahsuri. Jika dilihat pada aspek perwatakan pula, pada minit ke 18:15, Hang Tuah mempamerkan ketegasannya apabila berhadapan dengan Awang Lembing, tetapi semakin kehadapan wataknya dipamerkan sebagai seorang yang gemar bermain-main dengan melakukan pelbagai jenaka. Di samping itu, Hang Tuah juga

dijelmakan sebagai seorang kaki perempuan, perkara tersebut boleh dilihat pada dialog minit 20:11 yang dilontarkan oleh watak Hang Jebat; “*Tengok! semua dia nak sapu.*”. Gambaran ini adalah bertentangan dengan watak Hang Tuah sebagai seorang yang setia, tegas dan berani seperti yang dicitrakan di dalam *Hikayat Hang Tuah*. Pada tafsiran pengkaji, agak sukar bagi watak Hang Tuah untuk diilustrasikan sebagai seorang yang gemar berjenaka kerana ketegasan dan keberaniannya yang sukar diukur. Kemudian, bagi memperlihatkan watak wira bangsa Melayu sebagai seorang kaki perempuan juga adalah susah untuk diterima kerana sebelum ini, pengkaji sudah menceritakan perihal kesetiaan Hang Tuah yang tidak berbelah bahagi. Apa yang membuatkan pengkaji sangat tidak bersetuju dengan watak Hang Tuah di dalam filem ini boleh dilihat pada minit 21:40, di mana Hang Tuah digambarkan sebagai seorang yang penakut kerana melarikan diri daripada sekumpulan anjing liar. Perkara ini jelas sekali bertentangan dengan sifat kepahlawanan Hang Tuah yang boleh didapati di dalam teks *Hikayat Hang Tuah*. Namun demikian, perlu diketahui bahawa genre filem ini adalah musikal fantasi dan watak Hang Tuah dipegang oleh pelawak Saiful Apek, hal ini sudah semestinya akan memberi ruang kepada elemen-elemen humor diselitkan ke dalam filem tersebut. Meskipun begitu, dari konteks pemeliharaan sastera rakyat, pengkaji merasakan sukar untuk menerima perubahan yang telah dilakukan pada watak Hang Tuah kerana ianya seperti menghakis kemegahan dan keagungan perwira bangsa Melayu itu. Perkara ini berkemungkinan boleh membuatkan generasi baharu keliru dengan watak dan perwatakan sebenar Hang Tuah.

#### **4.1.2.4 Puteri Gunung Ledang**

Puteri Gunung Ledang turut dipamerkan dalam filem *Magika*, dan pengkaji akan membandingkan wataknya dengan teks yang ditulis oleh Fatimah Busu yang berjudul *Mahar Asmara* dalam kumpulan cerpen *Bunga-Bunga Pulau* (2005) berserta teks *Sulalatus Salatin*. Mulaika Hijjas (2010) dalam kajian menyatakan bahawa di atas puncak Gunung Ledang terdapat seorang puteri yang tidak bernama dan hanya menggunakan nama Gunung Ledang sahaja. Dia disifatkan sebagai seorang wanita yang mempunyai kuasa mistik. Kuasanya itu membolehkan dia untuk mengubah penampilan serta umurnya apabila berhadapan dengan seseorang (Mulaika Hijjas, 2010). Ketika Puteri Gunung Ledang Berhadapan dengan Tun Mamat di puncak Gunung Ledang, dia memilih untuk menyerupai seorang wanita tua. Berbeza dengan situasi semasa berjumpa dengan Sultan Mahmud Shah, di mana Sang Puteri menukar rupanya seperti seorang wanita yang sangat cantik jelita, seolah-olah tiada tandingannya. Pernyataan ini boleh disokong dengan kenyataan daripada Maizura Osman dan Nor Hashimah Jalaluddin (2018), di mana mereka mengatakan bahawa Puteri Gunung Ledang merupakan seorang puteri yang sangat cantik dan tidak boleh ditandingi oleh manusia biasa seolah-olah puteri tersebut merupakan makhluk halus. Perkara ini boleh dilihat pada petikan berikut;

*“Sang Puteri masih di situ memerhatikan dengan wajah lembut dan menawan dan seluruh kulitnya yang terdedah tidak ditutupi oleh rabut kelihatan memancar dengan sinar bulan yang berkilau-kilau jernih.”* (Bunga-Bunga Pulau: 175)

*“Tepat pada waktu ini seorang perempuan tua yang bongkok tiga dengan rambut yang putih melepak Panjang berjela di atas tanah berjalan perlahan-lahan ke arah balai dengan diiringi oleh sekumpulan pari-pari yang sangat jelita. ...Menyedari akan kedatangan perempuan tua ini, semua pari-pari pun mengelak ke tepi balai dan menunggukkan kepala ke lutut memberikan hormat takzim yang setia kepada perempuan tua itu.”* (Bunga-Bunga Pulau:183)

Selepas itu, Puteri Gunung Ledang juga merupakan seorang yang pintar. Perkara ini boleh dilihat ketika Sang Puteri menolak lamaran Sultan Mahmud Shah dengan sangat halus. Segala permintaan yang diminta oleh Puteri Gunung Ledang adalah tidak logik dan tidak boleh diterima akal. Pinangan Sultan Melaka itu ditolak dengan syarat seperti berikut;

*“Jikalau Raja Melaka hendak akan daku buatkanlah aku **jambatan emas satu, jambatan perak satu, dari Melaka dating ke Gunung Ledang. Akan peminangnya hati nyamuk tujuh dulang, hati kuman tujuh dulang, air pinang muda setempayan, air mata setempayan, darah raja semangkuk dan darah anak raja semangkuk.**”* (Sulalatus Salatin:124-125).

Menurut Maizura Osman dan Nor Hashimah Jalaluddin (2018), pinangan Sultan Melaka pada ketika itu sudah ditolak mentah-mentah oleh Puteri Gunung Ledang kerana permintaannya itu begitu pelik dan sukar untuk dilunaskan. Perkara ini jelas menggambarkan kebijaksanaan Puteri Gunung Ledang ketika menolak pinangan Sultan Melaka.

Jika dibandingkan dengan watak Puteri Gunung Ledang yang disampaikan dalam filem *Magika* pada wataknya membuat penampilan pertamanya pada minit 27:57, dan pada ketika itu Sang Puteri berasa tertekan dengan wajahnya yang kian berkedut dan tidak secantik dahulu. Merujuk kepada penerangan di atas, Puteri Gunung Ledang mempunyai kebolehan untuk mengubah wajah dan rupanya, namun di dalam filem ini, Puteri Gunung Ledang tidak mempunyai kebolehan seperti yang diceritakan sebelum ini. Sang Puteri hanya bergantung kepada ubat-ubatan yang disediakan oleh Nenek Kebayan sahaja.

Selepas itu, wataknya tidak mempamerkan sebarang aspek kepintaran seperti yang dilakukannya kepada Sultan Melaka. Kisah mengenai syarat-syarat yang



ditetapkannya untuk menolak pinangan Sultan Melaka hanya dinyatakan secara sepintas lalu sahaja oleh watak bendahara.

Secara keseluruhannya, perubahan yang dikenakan kepada watak Puteri Gunung Ledang dalam filem ini tidaklah memberi gambaran yang luas berkaitan watak dan perwatakan sebenar Puteri Gunung Ledang kerana dia hanyalah seorang watak sampingan sahaja. Meskipun begitu, dalam konteks pemeliharaan sastera rakyat masyarakat Melayu tradisional, hal ini masih memberi kesan kerana apa yang dipaparkan itu tidak seperti yang terkandung di dalam teks asal. Selain itu, watak Puteri Gunung Ledang juga dipaparkan sebagai seorang yang mudah berputus asa kerana bermula dari minit 27:57 sehingga 31:15 dia hanya menangis dan bersedih dengan wajahnya yang tidak secantik sebelum ini. Berbeza dengan wataknya di dalam teks asal sebagai seorang individu yang menjadi salah satu faktor kepada kemerosotan Melaka kerana telah membuatkan Sultan Mahmud Shah tenggelam dengan nafsunya sendiri (S.Sainuddin, 1999).

#### **4.1.3 Badang (1962)**

Badang merupakan satu watak yang tidak asing lagi apabila bercakap mengenai kekuatan luar biasa seorang manusia. Lagenda mengenai watak ini mula terkenal sekitar tahun 1800-an. Menurut kurator muzium Kota Tinggi, Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), Badang merupakan seorang hulubalang di Temasik sekitar tahun 1362-1375 di bawah pemerintahan Raja Seri Rana Wikerma. Sebelum bertukar menjadi seorang yang gagah perkasa, Badang pada asalnya merupakan seorang hamba kepada Orang Kaya Nira Sura (Mohd Azlan Hafiz Mohti, 2017). Kisah mengenai Badang ini sangatlah popular sehingga

ditukar ke dalam bentuk filem pada tahun 1962 dan 2018. Di samping itu, terdapat juga usaha yang dilakukan oleh negara Singapura yang membuat pertunjukan kisah Badang pada Perbarisan Hari Kebangsaan Singapura pada tahun 2016. Bahagian ini akan membincangkan perihal watak serta perwatakan Badang dalam teks asal dan dibandingkan dengan wataknya dalam filem Badang tahun 1962 yang dibintangi oleh Wahid Satay dan diarahkan oleh S. Roomai Noor.

Umum mengetahui bahawa Badang memperoleh kekuatan selepas memakan muntah hantu/jin air dan perkara tersebut boleh dilihat pada petikan berikut;

*“Jika demikian baik aku menuntut minta kuat dan gagah, supaya aku kuat mengerjakan tuanku. ...berilah aku kuat dan gagah..., ...maka kata hantu itu, baiklah jikalau engkau hendakkan gagah seperti maksud itu, makanlah muntahku.”* (Cerita-Cerita Sejarah Melayu: 106)

Selepas memakan muntah hantu air tersebut, Badang telah mendapat kekuatan luar biasa di luar norma seorang manusia biasa. Segala perkerjaan yang diberikan oleh tuannya, Berjaya dilaksanakan dengan sangat mudah ekoran daripada kekuatannya itu. Perkara ini ada dinyatakan dalam petikan berikut;

*“Maka segala kayu yang besar-besar dua tiga pemeluk itu habis dibantunnya dengan umbi dan akarnya dihempaskan ke bumi remuk-redam, setelah di bantunnya patah-patah”* (Cerita-Cerita Sejarah Melayu: 106).

Petikan di atas jelas menceritakan bagaimana Badang memperoleh kekuatan luar biasanya dan ianya turut mempamerkan dengan terang berkaitan kekuatan yang dimiliki oleh Badang. Menurut Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), meskipun Badang memiliki kebolehan istimewa, namun badannya tidak begitu besar dan sasa. Dalam erti kata lain,

selepas memperoleh kekuatan daripada muntah hantu air, badannya tidak mengalami perubahan yang ketara.

Selain itu, Badang juga merupakan seorang yang berani dan tidak takut untuk menghadapi sebarang cabaran atau halangan. Perkara ini boleh dilihat sebelum dan selepas memiliki kekuatan luar biasa. Sebelum memiliki kekuatan luar biasa, keberaniannya boleh dilihat pada peristiwa Badang menyerang hantu air yang sering mencuri ikan dilukahnya dan hanya meninggalkan sisik dan tulang ikan sahaja. Meskipun dia melihat seekor makhluk yang pada dasarnya menakutkan kerana hantu tersebut yang digambarkan dalam Cerita-Cerita Sejarah Melayu mempunyai “*tubuh yang besar dan panjang serta merah seperti api, matanya bagai matahari terbit, dan janggutnya terlalu panjang sehingga ke pusat*”, Badang tetap berani untuk berhadapan dengan hantu itu, dan perkara ini diceritakan seperti berikut;

*“Maka oleh Badang diambilnya parang dan kapaknya, serta diberanikan dirinya, lalu diterpanya menangkap janggut hantu itu.”* (Cerita-Cerita Sejarah Melayu: 106)

Kemudian, selepas memperoleh kelebihan istimewa keberaniannya seolah-olah bertambah sehingga membuatkan semua lawannya menyerah sebelum beradu tenaga dengannya. Perkara ini dinyatakan oleh Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), terdapat empat cerita yang sering diceritakan oleh umum berkaitan lagenda Badang. Pengkaji memetik kisah keempat yang diceritakan seperti berikut;

*“ketika pahlawan kerajaan Perlak dari Sumatera, Benderang tidak sanggup beradu kekuatan dengan Badang kerana menyedari Badang jauh lebih kuat daripadanya.”* (Berita Harian, 2017). Watak dan perwatakan Badang yang telah dinyatakan ini, tidaklah begitu berbeza dengan watak Badang yang telah didigitalkan pada tahun 1962. Keperluan untuk Badang memakan muntah hantu air bagi memperoleh

kekuatan sakti masih dikekalkan dan situasi ini boleh dilihat pada minit 9:47. Selepas memakan muntah tersebut, Badang terus memiliki kekuatan seperti “sekawan gajah” sesuai dengan permintaannya kepada hantu air. Kemudian, keberanian Badang turut dipamerkan dengan jelas seperti yang terdapat dalam lagendanya. Perkara tersebut boleh dilihat pada babak Badang menyerang hantu air yang telah sekian lama mencuri ikan daripada lukahnya. Jika dilihat pada babak dalam filem, iaitu pada minit 8:04, Badang dengan berani menerjah ke arah hantu air dan memukulnya bertubi-tubi dan dialog yang dilontarkan pada babak tersebut adalah seperti berikut; “*Aku bunuh! Aku bunuh kau dengan tangan aku sendiri!*”. Pada babak tersebut terdapat sedikit perbezaan dari aspek senjata yang digunakan oleh Badang.

Merujuk kepada teks asal, Badang menggunakan kapak dan parang untuk menyerang hantu air, manakala dalam filem Badang (1962), Badang hanya menggunakan tangan kosong ketika menyerang hantu air. Jika dilihat pada aspek kekuatan yang menjadi perkara utama dalam lagenda Badang perkara ini boleh dilihat pada peristiwa Badang beradu tenaga dengan Nadi Bijaya seorang hulubalang yang dihantar bersama utusan dari benua India (Mohd Azlan Hafiz Mohti, 2017). Berdasarkan kepada salah satu kisah yang dinyatakan oleh Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), Badang dan Nadi Bijaya terikat dengan keputusan seri sepanjang beradu tenaga, dan akhirnya Nadi Bijaya mencadangkan siapa yang mampu mengangkat batu besar berhampiran istana akan diangkat sebagai pemenang. Ringkasnya, Nadi Bijaya gagal untuk mengangkat batu tersebut manakala Badang dengan mudah mengangkat batu tersebut lalu melemparnya ke arah laut. Perkara ini turut dipamerkan dengan jelas dalam filem Badang (1962) iaitu pada minit 1:00:06. Badang mengangkat batu yang dicadangkan oleh Nadi Bijaya kemudian membawanya ketebing lalu membuangnya ke dalam laut. Akhir sekali, berbalik kepada petikan Mohd Azlan Hafiz Mohti (2017), di mana Badang tidak mempunyai badan yang sasa meskipun

mempunyai kekuatan luar biasa. Filem *Badang* (1962), turut mempamerkan hal yang sama di mana, watak *Badang* tidak mengalami sebarang perubahan dari aspek luaran dan wataknya dikekalkan sebagai seorang lelaki berbadan kurus walaupun memiliki kekuatan sakti. Secara keseluruhannya, watak *Badang* yang didigitalkan tidaklah mempamerkan perbezaan ketara khususnya pada watak dan perwatakan *Badang* itu sendiri. Pengkaji berpendapat bahawa filem *Badang* (1962), berjaya untuk mencerminkan dengan tepat mengenai watak *Badang* yang terdapat dalam teks asal. Perkara ini merupakan satu usaha yang patut dipuji kerana ianya mengekalkan elemen utama watak *Badang* dan turut membantu dalam mengekalkan lagenda *Badang* supaya kekal segar.

#### **4.1.4 Puteri Gunung Ledang**

Kisah peminangan Puteri Gunung Ledang boleh dikatakan sebagai sebuah mitos yang diketahui umum. Kisah di mana Hang Tuah menjadi utusan Sultan Mahmud untuk mendaki ke puncak Gunung Ledang dengan tujuan melamar Puteri Gunung Ledang. Cerita ini menggambarkan pengorbanan seorang hulubalang yang sangat setia kepada tuannya meskipun perlu mengetepikan perasaannya sendiri. Namun begitu, *filem Puteri Gunung Ledang* (2004) yang popular itu tidak memberi gambaran sebenar yang terdapat dalam teks asal. Pada bahagian ini, pengkaji akan membandingkan watak serta perwatakan Hang Tuah berdasarkan kepada teks mitos yang ditulis semula oleh Fatimah Busu berjudul *Mahar Asmar* (2005) berserta sedikit petikan daripada *Sulalatus Salatin*.

#### 4.1.4.1 Hang Tuah

Kisah berkaitan peminangan Puteri Gunung Ledang untuk Sultan Mahmud Shah bermula sekitar tahun 1488 sehingga 1511 iaitu selepas kemangkatan permaisuri Sultan Mahmud Shah (Nasron Sira Rahim, 2015). Sultan Mahmud Shah merupakan sultan terakhir yang memerintah Melaka dan selepas kemangkatan permaisurinya, baginda menitahkan Hang Tuah bersama Sang Setia dan Tun Mamat untuk mendaki ke puncak Gunung Ledang demi melamar Puteri Gunung Ledang buat baginda. Merujuk kepada penulisan Fatimah Busu dalam Mahar Asmara (2005), Hang Tuah merupakan seorang yang sudah uzur dan tua. Laksamana Hang Tuah sudah tidak mempunyai kekuatan dan daya seperti zaman mudanya, maka pelbagai pekerjaan yang dipercayakan kepadanya menjadi agak sukar untuk dilaksanakan. Perkara ini boleh disokong dengan pernyataan Nasron Sira Rahim (2015), Tun Mamat mendaki naik ke puncak Gunung Ledang bersama pengiring kerana Hang Tuah gagal meneruskan pendakian kerana keuzuran. Perkara ini boleh dilihat dengan jelas berkaitan ketuaan serta keuzuran Laksamana Hang Tuah pada petikan;

*“Beberapa kali orang tua Laksamana Hang Tuah termengah-mengah oleh kepenatan dan oleh kehilangan tenaga muda yang diganti dengan pasti oleh ketuaan. Beberapa kali rombongan peminangan itu terpaksa berhenti di jalan untuk memberikan kerehatan kepada orang tua Laksamana Hang Tuah dan Sang Setia.”* (Bunga-Bunga Pulau: 177).

Seperti yang telah dibincangkan pada bahagian **4.1.2.3 HANG TUAH**, Laksamana Hang Tuah merupakan seorang individu yang sangat setia, dan sanggup melakukan apa sahaja demi Melaka dan Rajanya. Meskipun dijatuhkan hukuman bunuh, dia tetap setia menjalani hukuman tersebut. Hal ini kerana wataknya berpegang teguh

dengan prinsip “pantang Melayu menderhaka kepada raja”. Perkara ini turut dapat dilihat pada peristiwa peminangan Puteri Gunung Ledang. Meskipun sudah tidak mempunyai kudrat seperti zaman mudanya, dia tetap bersedia untuk menabur bakti kepada Sultan Mahmud Shah yang sentiasa membicarakan mengenai keindahan Sang Puteri. Peristiwa berkaitan kesetiaan Hang Tuah boleh dilihat pada petikan tersebut;

*“Demikianlah, orang tua Laksamana Hang Tuah yang sangat setia dan patuh siap sedia untuk menyembahkan khidmat ke bawah duli Sultan Melaka itu pun menerima perintah bersama Sang Setia mengetuai rombongan peminangan Puteri Gunung Ledang.”* (Bunga-Bungau Pulau; 177).

Apabila dirinya gagal untuk mendaki sehingga ke puncak Gunung Ledang ekoran daripada sifatnya yang sudah tua dan lemah itu, Hang Tuah mengeluh kesal kerana tidak mempunyai daya untuk menyempurnakan titah Sultan Melaka dengan sendirinya. Perkara ini memberi gambaran bahawa begitu pekat kesetiaan Laksamana Hang Tuah kepada Sultan Melaka sehingga dia berasa kesal dengan dirinya kerana tidak mampu melawan usia tua demi menyempurnakan hajat tuannya. Hal ini boleh dilihat pada petikan berikut;

*“Hamba dukacita sekali tidak dapat menyempurnakan tugas ini ke bawah duli tuanku. Kalau hamba lagi muda, tentulah hamba akan mengerjakannya sendiri. Alangkah baiknya kalau manusia dapat melawan usia tuanya!”* (Bunga-Bunga Pulau: 177).

Merujuk kepada watak Hang Tuah dalam versi filem *Puteri Gunung Ledang* (2004), perkara pertama yang bertentangan dengan versi teks adalah watak Hang Tuah yang tidak uzur dan tua. Laksamana Hang Tuah dalam versi filem sangat kuat dan bertenaga. Pada babak minit 6:00, Laksamana Hang Tuah dengan mudah menewaskan samseng-samseng yang membuat kacau di pasar Melaka. Kemudian, jika dilihat dalam

teks, hanya Tun Mamat bersama pengiring sahaja yang berjaya berjumpa dengan Puteri Gunung Ledang, kerana Laksamana Hang Tuah sudah tidak mampu untuk meneruskan pendakian. Namun begitu, versi filem *Puteri Gunung Ledang*, memperlihatkan keupayaan Hang Tuah untuk mendaki Gunung Ledang sehingga berjaya berjumpa dengan Sang Puteri pada minit 1:00:00. Secara mudahnya, apa yang dipamerkan dalam versi filem mengenai watak Hang Tuah sangatlah berbeza dan tidak relevan seperti apa yang dicitrakan di dalam teks.

Kemudian, aspek kesetiaan Laksamana Hang Tuah dipamerkan dengan jelas meskipun terdapat pelbagai elemen yang telah ditokok tambah. Kisah yang disampaikan dalam filem memperlihatkan Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang mempunyai hubungan percintaan, namun Hang Tuah perlu akur dengan permintaan Sultan Mahmud Shah yang ingin memperisterikan Puteri Gunung Ledang. Kemudian, Hang Tuah ditugaskan sebagai ketua rombongan peminangan Puteri Gunung Ledang pada minit 42:00. Perbuatan Hang Tuah ini, jelas memberi gambaran mengenai kesetiaannya kepada Melaka dan Rajanya yang tidak boleh diukur meskipun perlu menjadi korban sekali pun. Namun, jika merujuk kepada teks *Mahar Asmar* (2005), perkara ini sememangnya bertepatan dengan perwatakan Hang Tuah yang setia, namun aspek percintaan antara Hang Tuah dengan Puteri Gunung Ledang adalah elemen yang ditambah semata-mata bagi memberi gambaran yang lebih serius mengenai kesanggupan Hang Tuah untuk berkorban demi Melaka dan Rajanya. Secara asasnya terdapat pelbagai aspek yang sudah diubah berkaitan watak Hang Tuah. Menurut Nor Hashimah Jalaluddin (2019), filem *Puteri Gunung Ledang* (2004), sudah tersimpang daripada teks asal, oleh itu perkara ini menyokong pernyataan pengkaji di mana pelbagai aspek berkaitan Hang Tuah sudah diubah dan ditukar bagi dimuatkan ke dalam skrip dan plot cerita ini.



#### 4.1.4.2 Puteri Gunung Ledang

Puteri Gunung Ledang merupakan antara individu yang menyumbang kepada kemerosotan Melaka pada suatu ketika dahulu. Menurut S.Sainuddin (1999), Sultan Mahmud Shah mentadbir Melaka tanpa mengikut wasiat yang diturunkan oleh ayahndanya Sultan Alauddin. Perkara ini jelas kelihatan semasa baginda memilih untuk meminang Puteri Gunung Ledang sebagai permaisuri baharunya. Hal ini memberi gambaran yang jelas bahawa, Sultan Melaka pada ketika itu lebih mengutamakan nafsunya semata-mata. Bahagian ini akan mengkaji watak serta perwatakan Puteri Gunung Ledang untuk dibandingkan dengan wataknya yang terdapat dalam filem *Puteri Gunung Ledang* (2004). Teks yang akan digunakan bagi melihat perbezaan di antara dua versi Puteri Gunung Ledang ini adalah teks *Mahar Asmara* dalam kumpulan cerpen, *Bunga-Bunga Pulau* (2005) dan *Sulalatus Salatin*.

Perkara pertama yang perlu difahami, terdapat perbezaan pendapat berkaitan asal usul Puteri Gunung Ledang, ada ilmuwan yang menyifatkan Sang Puteri sebagai wanita biasa yang memiliki kecantikan yang sukar untuk dilawan, manakala terdapat sesetengah sarjana yang menyifatkan Puteri Gunung Ledang sebagai makhluk halus (Nasron Sira Rahim, 2015). Perkara ini boleh disokong dengan pendapat daripada Maizura Osman dan Nor Hashimah Jalaluddin (2018) yang mengatakan Sang Puteri merupakan seorang wanita yang sangat cantik berbeza daripada manusia biasa, kecantikannya seolah-olah setara dengan makhluk halus. kecantikannya ini mungkin berpunca daripada kebolehan mistiknya untuk mengubah rupa serta umurnya. Menurut Mulaika Hijjas (2010), dalam satu catatan pemuda berbangsa Cina sekitar tahun 1899, terdapat seorang puteri tidak bernama yang menetap di puncak Gunung Ledang dan dia memiliki kuasa sakti untuk mengubah rupa serta umurnya dan dia juga mempunyai kehidupan abadi di samping ditemani oleh seekor harimau (kucing). Perkara ini boleh dilihat dalam teks *Mahar*

*Asmara*, ketika Sang Puteri menjelmakan diri di hadapan para sultan dan raja, dia memilih untuk menyerupai seorang wanita yang sangat cantik, sehingga membuatkan semua yang melihatnya menjadi tidak keruan. Manakala, semasa berhadapan dengan Tun Mamat yang membawa hajat Sultan Melaka untuk melamar dirinya, Puteri Gunung Ledang memilih untuk menyerupai seorang wanita tua bongkok tiga dengan rambut putih melepak panjang berjela di atas tanah (Bunga-Bunga Pulau, 2005). Nasron Sira Rahim (2015), dalam penulisannya menyatakan pada awalnya Tun Mamat bertemu dengan ketua dayang Puteri Gunung Ledang, selepas seketika muncul seorang wanita tua berbadan bongkok yang tampil memberi syarat-syarat yang mustahil untuk dipenuhi sebagai jawapan kepada pinangan Sultan Melaka. Kebolehannya ini boleh dilihat dalam dua situasi yang telah dinyatakan di atas dalam petikan berikut;

*“Semalam-malaman Sultan Mahmud tidak dapat tidur walau sepicing pun. Keindahan tubuh Sang Puteri tidak ada taranya di dunia ini pada fikiran Sultan Mahmud. Kedua-dua belah lengannya yang gebu dan halus bagaikan sutera dewangga, dadanya yang penuh, matanya yang memancar sinar kemilau bagaikan mutiara dan segala-galanya, segala-galanya amat mengasyikkan hingga pada fikiran Sultan Mahmud sejuta dewa akan jatuh berlelut di hujung kaki yang indah, kecil putih, dan halus bagaikan baldi. Keharuman yang semerbak dari tubuh Sang Puteri pada Sultan Mahmud adalah keharuman yang telah mengalahkan segala keharuman bunga dan ambar kasturi.”*  
(Bunga-Bunga Pulau:176).

Apabila berhadapan dengan rombongan pinangan Sultan Melaka pula, Puteri Gunung Ledang, memilih untuk menyerupai seorang wanita tua;

*“Tepat pada waktu ini seorang perempuan tua yang bongkok tiga dengan rambut yang putih melepak Panjang berjela di atas tanah berjalan perlahan-lahan ke arah balai*

*dengan diiringi oleh sekumpulan pari-pari yang sangat jelita. ...Menyedari akan kedatangan perempuan tua ini, semua pari-pari pun mengelak ke tepi balai dan menunggukkan kepala ke lutut memberikan hormat takzim yang setia kepada perempuan tua itu.” (Bunga-Bunga Pulau:183)*

Melalui dua petikan di atas, boleh disimpulkan bahawa Puteri Gunung Ledang merupakan seorang wanita sakti yang mempunyai kebolehan untuk mengubah wajahnya sesuai dengan sesuatu keadaan.

Seterusnya, Puteri Gunung Ledang merupakan seorang wanita yang bijak. Dia memilih untuk menolak pinangan Sultan Melaka menggunakan cara yang paling halus sekali. Pada pendapat pengkaji, penolakan pinangan tersebut, berpunca daripada sifat Sultan Mahmud Shah yang memilih untuk mengutamakan nafsunya sendiri dalam pentadbiran negara. S.Sainuddin (1999) menyifatkan peristiwa peminangan Puteri Gunung Ledang ini boleh dianggap sebagai satu simbol nafsu yang sangat hebat. Baginda memilih untuk menggadaikan kerajaannya sendiri demi memperisterikan seorang wanita yang tidak bernama. Maizura Osman dan Nor Hashimah Jalaluddin (2018) dalam kajian mereka mengatakan syarat-syarat yang ditetapkan oleh Puteri Gunung Ledang kepada Sultan Melaka juga melambangkan bahawa permintaan Sultan Mahmud Shah yang terlampau tinggi dan sukar untuk dipenuhi. Oleh itu, Sang Puteri memilih untuk menetapkan syarat sedemikian setanding dengan kehendak Sultan Mahmud Shah. Selain itu, syarat-syarat yang ditetapkan oleh Puteri Gunung Ledang juga merupakan satu penolakan mentah-mentah bagi menjawab peminangan Sultan Melaka pada ketika itu. Menurut Hussain (2009) dan Hurgronje (1988), permintaan Puteri Gunung Ledang itu tidak boleh ditafsir secara literal dan Maizura Osman serta Nor Hashimah Jalaluddin (2018) berpendapat mitos yang diciptakan itu merupakan satu metafora yang masih sukar difahami sehingga kini dan hanya berdiri atas andaian dan pendapat para sarjana semata-

mata. Syarat-syarat yang ditetapkan oleh Puteri Gunung Ledang bagi melambangkan kebijaksanaannya adalah seperti berikut;

*“Jikalau Raja Melaka hendak akan daku buatkanlah aku **jambatan emas satu, jambatan perak satu, dari Melaka datang ke Gunung Ledang. Akan peminangnya hati nyamuk tujuh dulang, hati kuman tujuh dulang, air pinang muda setempayan, air mata setempayan, darah raja semangkuk dan darah anak raja semangkuk.**”* (Sulalatus Salatin:124-125).

Kebolehan Puteri Gunung Ledang untuk mengubah rupanya turut dipamerkan dalam filem Puteri Gunung Ledang (2004). Perkara ini pertama kali muncul pada minit 46:02 apabila Sang Puteri mengubah wajahnya menjadi seorang wanita tua berbadan bongkok. Hal ini berlaku semasa rombongan peminangan yang diketuai oleh Hang Tuah berhenti berehat seketika. Puteri Gunung Ledang menyerupai seorang wanita tua bagi mendapatkan jawapan daripada Hang Tuah berkaitan peminangan ini. Hal ini disebabkan oleh, Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang saling menaruh harapan di antara satu sama lain. Jika dibandingkan dengan teks asal, kebolehan Puteri Gunung Ledang masih dikekalkan, namun pertemuan Sang Puteri dalam rupa seorang tua itu telah diubah. Pada asalnya hanya Tun Mamat sahaja yang bertemu dengan Sang Puteri di puncak Gunung Ledang di taman yang sangat indah (Nasron Sira Rahim, 2015). Namun begitu, hal ini tidaklah memberi sebarang kesan kepada kemampuan sakti Puteri Gunung Ledang kerana perjalanan plot sahaja yang diubah bukannya watak dan perwatakannya. Merujuk kepada aspek kebijaksanaan Puteri Gunung Ledang, tiada sebarang perubahan yang telah dikenakan kepada wataknya. Sepanjang filem *Puteri Gunung Ledang* (2004), watak Sang Puteri digambarkan sebagai seorang wanita yang sentiasa berfikir ke hadapan dengan segala tindakannya. Sebagai contoh, apabila ingin berhijrah dari Pulau Jawa ke Gunung Ledang, dia mendapatkan nasihat daripada ketua dayang terlebih dahulu. Kemudian

terdapat beberapa elemen yang telah ditambah dan tidak dapat dilihat dalam kumpulan cerpen *Bunga-Bunga Pulau* (2005), iaitu berkaitan keberaniannya untuk berhadapan dengan Sultan Melaka. Pada minit 1:25:60, Sang Puteri menjelmakan diri di istana Sultan Melaka semasa sultan bersama para pembesar sedang berbincang perihal syarat-syarat yang dikenakan oleh Puteri Gunung Ledang. F. Mustafa (2002), mengatakan bahawa golongan sultan mempunyai daulat selaku pemerintah negara dan perlu ditaati meskipun berlaku zalim. Perbuatan Puteri Gunung Ledang pada babak itu jelas menggambarkan dirinya yang berani sehingga sanggup menderhaka kepada kedaulatan Sultan Melaka kerana dia hadir untuk menentang kehendak Sultan Mahmud Shah untuk memperisterikan dirinya. Dialog ikonik yang dilontarkan oleh Sultan Mahmud Shah bagi menjawab perbuatan berani Puteri Gunung Ledang yang menderhaka adalah seperti berikut;

*“Sultan Mahmud Shah: Beta perkenankan permintaan kamu, tetapi, perbuatanmu ini tetap **derhaka!** dan sesungguhnya bumi Melaka ini bumi **berdaulat!**”*. (Puteri Gunung Ledang, 2004).

Antara elemen lain yang ditambah, adalah aspek percintaan antara Puteri Gunung Ledang dan Hang Tuah. Perkara ini menjadi salah satu konflik utama di dalam filem ini. Sepanjang filem ini berlangsung, dapat dilihat emosi Sang Puteri yang bergelora apabila berhadapan atau bersama Laksamana Hang Tuah. Jika dilihat dalam teks *Mahar Asmara* dalam kumpulan cerpen *Bunga-Bunga Pulau* (2005), tidak dinyatakan walaupun sekali perihal pertemuan Puteri Gunung Ledang bersama Hang Tuah, sedangkan hanya Tun Mamat sahaja yang berjaya untuk menemui Sang Puteri. Secara keseluruhannya, elemen utama yang membentuk watak Puteri Gunung Ledang masih dikekalkan, namun penambahan yang dilakukan itu tidaklah memberi impak yang besar kepada perkembangan watak Puteri Gunung Ledang. Perubahan yang dikenakan kepada

wataknya berpunca daripada penukaran plot filem ini sahaja. Menurut Mulaika Hijjas (2010), filem *Puteri Gunung Ledang* (2004), mengambil kisah *Puteri Gunung Ledang* secara ringan sahaja, oleh itu banyak elemen yang telah ditukar bagi disesuaikan dengan tujuan filem ini.

#### **4.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal**

*Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* merupakan sebuah filem yang dihasilkan oleh Les' Copaque Production pada tahun 2019. Kejayaan filem animasi ini telah membuatnya diangkat sebagai Filem Cetera Terbaik pada tahun 2019 di Festival Filem Animasi Antarabangsa yang berlangsung di Kanada (Hanisah Selamat, 2019). Kehebatan filem ini sekali lagi boleh dilihat apabila berjaya meraih kutipan sebanyak RM25 juta di Malaysia dan ianya juga berjaya untuk mendapatkan perhatian daripada penonton di Indonesia, Vietnam, Uzbekistan dan India. Apa yang membuatkan filem ini menjadi lebih menarik adalah watak-watak daripada cerita rakyat tradisional Melayu yang diselitkan ke dalam filem ini. Sebagai contoh, antara watak yang boleh dilihat adalah seperti, Mat Jenin, Raja Bersiong, Belalang dan Pak Belalang serta Nakhoda Ragam. Dahlan Abd Ghani (2015), menyatakan filem ini berjaya mempromosikan cerita rakyat masyarakat Melayu tradisional di samping keberhasilannya untuk mempamerkan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat Melayu. Oleh itu, pada bahagian ini juga, pengkaji akan cuba melihat watak-watak terpilih yang terdapat dalam filem ini bagi dibandingkan dengan watak serta perwatakannya di dalam teks asal bagi melihat perbezaan di antara versi teks dan versi selepas didigitalkan.

#### 4.1.5.1 Mat Jenin

Mat Jenin merupakan seorang watak yang terdapat dalam cerita jenaka masyarakat Melayu tradisional. Pada asalnya watak Mat Jenin dicipta oleh orang Melayu lama sebagai sebagai cerita hiburan yang diselitkan dengan pelbagai teguran dan sindiran (Nordiana Ab Jabar, 2019). Menurut Nordiana Ab Jabar (2019), watak-watak cerita jenaka yang telah dicipta menjadi teladan kepada khalayak sehingga ke hari ini. Oleh itu, watak Mat Jenin dijadikan sebagai watak utama dalam filem ini disamping Upin & Ipin. Perbandingan watak Mat Jenin yang asal dengan digital akan didasarkan kepada seloka Mat Jenin berserta cerita jenaka *Mat Jenin*. Mat Jenin begitu sinonim dengan peribahasa yang bermaksud *suka berangan-angan*. Ini merupakan salah satu sifat utama Mat Jenin yang tidak boleh diketepikan oleh mana-mana individu yang cuba untuk membuat penghasilan semula watak cerita jenaka ini. Perkara ini boleh disokong dengan pernyataan yang diutarakan oleh Nordiana Ab Jabar (2019) dalam kajiannya yang menyenaraikan beberapa sifat Mat Jenin seperti suka berangan-angan. Perkara ini boleh dilihat dalam seloka dan cerita jenaka *Mat Jenin*;

*“Ingin berkahwin Tuan Puteri,  
Jenin hanyut dalam angan-angan,*

*Dia lupa buat seketika,*

*Sambil mengangkat kedua tangan,*

*Mengenggam kuat tanda gembira.”*

(Seloka Mat Jenin, Himpunan Puisi Klasik:40)

*“Maka aku jualkan pula ini gajah habis-habis, maka banyak pu(la)lah aku dapat duit. Kemudian aku belikan pula satu buah kapal cukup dengan muatannya, maka*

*pergilah aku kepada sebuah negeri. Kemudian meminang pula aku kepada anak raja yang di dalam negeri itu yang sangat eloknya. Maka aku pun sangatlah suka hati aku dengan bergomol bergelutlaha aku dengan perempuan aku itu.”* (Mat Jenin, Cerita Jenaka Melayu:120)

Melalui kedua-dua petikan di atas, maka jelaslah bahawa Mat Jenin merupakan seorang insan yang sering berangan-angan kerana segala yang diimpikannya itu tidak pernah sekali pun menjadi kenyataan kerana ianya hanya bermain-main di bibir dan fikirannya sahaja. Wataknya sering bermimpi di siang hari tanpa memperlihatkan sebarang usaha untuk menjayakan impiannya itu. Dia hanya menyatakan hasratnya sehingga hanyut dibuai realiti ciptaannya sahaja. Perkara ini boleh dilihat pada petikan seloka di atas iaitu *“jenin hanyut dalam angan-angan.*

Seterusnya, Mat Jenin juga merupakan seorang individu yang mudah sekali lupa daratan (Nordiana Ab Jabar, 2019). Perkara ini diperlihatkan dengan jelas ketika dia sedang berangan-angan sehingga mahu menikahi anak raja dan menjadi kaya raya apabila ditawarkan satu pekerjaan oleh Semordan. Baru sahaja ditawarkan satu pekerjaan yang mudah iaitu untuk memanjat pokok kelapa dia sudah hanyut dengan cita-citanya yang tinggi menggunung. Jika dirinya diberikan tanggungjawab yang lebih besar, tidak diketahui apa yang akan dimimpikannya. Perkara ini dibuktikan melalui petikan berikut;

*“Panjat kelapa sampai atas,  
Berhenti sebentar sambil berangan,*

*Aku ingin nak kaya lekas,*

*Dapat duit nak buat modal.”*

(Seloka Mat Jenin, Himpunan Puisi Klasik:40)



Maka terbuktilah bahawa Mat Jenin merupakan seorang yang mudah sekali untuk lupa daratan, apabila diberi sesuatu peluang untuk memajukan dirinya. Namun begitu, segala yang dilakukan oleh Mat Jenin ini merupakan teguran sosial kepada masyarakat supaya tidak menjadi hamba kepada angan-angan yang masih belum pasti. Segala yang diinginkan perlulah diselangi dengan usaha yang setimpal supaya segala yang dikehendaki berupaya menjadi satu kenyataan. Berdasarkan kepada petikan-petikan yang telah dibincangkan maka boleh dirumuskan bahawa watak Mat Jenin dalam karya asalnya merupakan seorang individu yang suka berangan-angan di samping mudah untuk lupa asal usul.

Melihat kepada watak Mat Jenin dalam filem *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*, pada dasarnya tiada perubahan yang begitu ketara dengan kedua-dua perwatakannya seperti yang telah dibincangkan. Pada minit 14:07 boleh dilihat Mat Jenin berangan-angan untuk menjual rambut sakti yang berharga 10 emas sehelai. Dia berjalan-jalan di dalam hutan sambil membuat pengiraan keuntungan yang boleh dia dapat sekiranya berjaya mendapatkan rambut sakti yang dimaksudkannya itu. Hal ini boleh dilihat pada dialog yang dilontarnya;

*“Mat Jenin: Sehelai 10 emas. Dua helai 20 emas. Tiga helai 30 emas. Kalau lapan helai 80 emas. Sembilan helai 90 emas. 10 helai...wow! Kaya! Kaya aku! Boleh kahwin dengan anak raja!”* (Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal, 14:07)

Petikan dialog di atas jelas menggambarkan perwatakan Mat Jenin yang gemar berangan-angan dengan perkara yang masih belum pasti. Selain itu, dia juga memperlihatkan dirinya yang tenggelam dengan angan-angannya sendiri sehingga lupa daratan dan perkara tersebut boleh dilihat pada dialog *“boleh kahwin dengan anak raja!”*. Perkara ini selari dengan perwatakan Mat Jenin seperti yang terdapat dalam teks cerita

jenaka Melayu. Keadaan dirinya yang lupa daratan jelas terpampang apabila, Mat Jenin memarahi Nakhoda Ragam yang telah menyelamatkan dirinya daripada ancaman Raja Bersiong semasa dirinya masih kecil. Raja bersiong mahukan takhta Raja Inderaloka pada saat itu, lalu memilih untuk menyerang istana Inderaloka. Atas arahan raja, Nakhoda Ragam akur lalu membawa Mat Jenin lari meninggalkan istana. Namun, kerana sifatnya yang lupa diri, dia memilih untuk menyalahkan serta menyerang Nakhoda Ragam. Situasi ini boleh dilihat pada minit 1:12:19;

“Mat Jenin: *Kau! Panglima! Kau yang bawa aku lari! Kenapa? Kenapa kau lari? Kenapa tak tolong raja? Apa yang kau dah buat Ragam? Raja ditinggalkan!*” (Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal, 1:12:19)

Keadaan ini jelas berbeza dengan apa yang terdapat dalam teks cerita jenaka Mat Jenin. Namun, asas kepada sifat lupa daratan Mat Jenin masih dipaparkan dengan jelas pada babak tersebut. Dia memilih untuk meletakkan kesalahan ke atas diri Nakhoda Ragam yang telah menyelamatkannya berbanding mengucapkan terima kasih. Meskipun, asas kepada watak dan perwatakan Mat Jenin dikekalkan, masih ada elemen asing yang tidak terdapat dalam teks asal tetapi ditambah atau direka oleh penulis skrip filem ini. Sebagai contoh, Mat Jenin digambarkan sebagai seorang putera kepada takhta kerajaan Inderaloka. Menurut kepada teks asal, tidak dinyatakan mengenai asal usul Mat Jenin, kecuali kebolehnya untuk memanjat pokok nyiur sahaja;

“*Maka pada waktu itu, berjumpalah ini Semordan dengan satu orang yang **terlalu biasa dan pandai** memanjat nyiur, namanya Mat Jenin.*” (Mat Jenin, Cerita Jenaka Melayu:119)

Hanya petikan di atas sahaja yang menceritakan mengenai latar belakang Mat Jenin dalam keseluruhan teks cerita jenaka *Mat Jenin*. Tiada langsung kisah yang

dinyatakan bahawa Mat Jenin berasal daripada mana-mana keluarga diraja. Dia hanya diceritakan sebagai seorang lelaki yang gemar berangan-angan, dan akhirnya mati kerana terlampau asyik berangan. Selain itu, Mat Jenin turut dibentangkan sebagai seorang lelaki yang berani. Pada minit 1:14:57, dia mencuba untuk menewaskan Raja Bersiong demi merampas semula haknya sebagai pemilik takhta kerajaan Inderaloka. Pada babak itu, selain daripada dapat melihat wataknya yang berani, pengarah turut memaparkan Mat Jenin pertama kali “berusaha” untuk mendapatkan sesuatu, berbeza dengan sifatnya yang sentiasa berangan-angan. Secara asasnya, perwatakan sebenar Mat Jenin masih dikekalkan meskipun telah ditukar kepada bentuk digital. Namun, unsur-unsur yang ditambah itu begitu bertentangan dengan sifat dan peribadi Mat Jenin seperti yang terkandung dalam teks asal, khalayak perlu memahami bahawa filem ini hanya mengambil inspirasi daripada watak-watak yang terdapat dalam cerita rakyat tradisional Melayu lalu diolah menggunakan teknik adaptasi. Oleh itu, begitu banyak ruang yang membolehkan penulis skrip untuk mengolah semula watak-watak yang diambil bagi disesuaikan dengan elemen naratif dan plot filem.

#### **4.1.5.2 Nakhoda Ragam**

Sastera Melayu tradisional telah berjaya menghasilkan sejumlah watak-watak hebat seperti golongan raja, bangsawan serta pahlawan (Jelani Harun, 2020). Watak-watak yang sering disebut adalah seperti, Hang Tuah dan Merong Mahawangsa. Tetapi masih ada watak-watak hebat yang kurang mendapat perhatian masyarakat. Jelani Harun (2020) turut menyatakan hal sama di mana masih ramai individu lagenda yang mempunyai sumbangan signifikan kepada sejarah Melayu tetapi tidak diceritakan secara

meluas. Watak yang dimaksudkan ini adalah Nakhoda Ragam yang terdapat dalam *Lagenda Nakhoda Ragam*. Menurut Vaughan (1857), Nakhoda Ragam merupakan individu yang bertanggungjawab dalam pembukaan Pulo Ko Satu yang lebih dikenali sebagai Pulau Pinang pada hari ini. Menurut Jelani Harun, *Lagenda Nakhoda Ragam* sangat terkenal di Brunei Darussalam kerana mempunyai kaitan dengan Sultan Brunei atau Sultan Bolkiah. Perkara ini disebut oleh Low (1998) kerana Sultan Bolkiah merupakan seorang sultan yang mahir dalam ilmu pelayaran sama seperti Nakhoda Ragam. Hal ini boleh dilihat dalam *Selesilah of the Rajas of Brunei* (Jelani Harun, 2020). Seperti yang telah dinyatakan, Nakhoda Ragam merupakan seorang pelayar dan pedagang yang sangat hebat dan sering berlayar sekitar Lingga dan Kedah. Perkara ini disokong dengan surat Jonas Danial Vaughan iaitu seorang pegawai British di Tanah Melayu sekitar 1845-1891. Suratnya menyatakan;

*“Pulau Pinang pada asalnya dikenali sebagai Pulo Ko Satu dan ditemui oleh seorang penjelajah laut bernama Ragam”* (The Journal of the Indian Archipelago and Eastern Asia, Notes on The Malays of Pinang and Province Wellesly: 168).

Bagi mengukuhkan lagi bahawa Ragam merupakan seorang pelayar, Vaughan (1857), menyatakan bahawa Nakhoda Ragam juga merupakan individu yang menamakan beberapa kawasan di Pulau Pinang, seperti Pulau Kindi, Bayan Lepas dan Pulau Betong. Satu petikan daripada *Cerita Tradisi Brunei* ada menyatakan Sultan Bolkaih turut dikenali sebagai Nakhoda Ragam dan suka menjelajah Alam Melayu pada suatu ketika dahulu (Taha Abd Kadir, 1985). Meskipun masih banyak misteri yang menyelebungi Nakhoda Ragam, tetapi selamat untuk pengkaji menyatakan bahawa Ragam merupakan seorang pelayar dan penjelajah laut yang hebat.

Selain daripada dikenali sebagai seorang penjelajah laut yang hebat, Nakhoda Ragam turut dikenali sebagai seorang yang hebat dalam pertempuran laut. Namun begitu, terdapat maklumat yang masih samar-samar sama ada Nakhoda Ragam yang membuka Pulo Ko Satu adalah sama dengan Nakhoda Ragam yang terdapat dalam *Hikayat Anggun Cik Tunggal* (Jelani Harun, 2020). Hal ini kerana, Pawang Ana hanya menyebut sekali sahaja nama Nakhoda Ragam dalam peristiwa pertempuran menentang Anggun Cik Tunggal. Hal ini boleh dibuktikan melalui petikan berikut;

*“Sebuah lancang kuning terlalu amat elok, nama nakhodannya Nakhoda Ragam.”* (Cerita Lipur Lara Tuturan Mir Hassan dan Pawang Ana: 313)

Pertempuran laut di antara Nakhoda Ragam dengan Anggun Cik Tunggal berakhir dengan kekalahan Anggun Cik Tunggal ke tangan Nakhoda Ragam yang sangat hebat (Jelani Harun, 2020). Boleh disimpulkan, di samping dikenali sebagai seorang watak yang mahir dalam ilmu pelayaran, Nakhoda Ragam juga merupakan seorang yang berani dan handal dalam seni pertempuran di atas laut.

Terdapat juga rekod yang menceritakan Nakhoda Ragam sebagai suami kepada Puteri Gunung Ledang dan kisah ini bermain-main dalam masyarakat di Johor. Cerita tersebut mengatakan bahawa Nakhoda Ragam mati tertusuk jarum jahitan Puteri Gunung Ledang. Kisah ini dicatat oleh Braddel (1853) dalam notanya yang berjudul *Notes of a Trip to the Interior from Malacca: 102*. Notanya menyatakan perkara berikut;

*“The aboved named Nakodah Ragam was the **husband** of the more celebrated Putri Gunong (Pulo Ledang). ...One day the Putri was sewing, and her husband who was sitting with her in the vessel’s cabin, commenced to tease her, she told him to let her alone, but persisting, his finger was pricked by her needle. **Unfortunately he died from the wound.**”* (Notes of a Trip to the Interior from Malacca: 102)

Berdasarkan kepada sumber-sumber yang dimiliki, pengkaji akan melihat perbezaan antara watak Nakhoda Ragam seperti yang terdapat dalam teks-teks yang telah dipetik dan dibandingkan dengan wataknya di dalam filem ini. Nakhoda Ragam pertama kali muncul pada minit 43:15, di atas sebuah kapal dan pada ketika itu beliau seperti seorang penglipur lara kerana sedang bersiap sedia untuk mendendangkan lagu “Keris Sakti”. Perkara ini tidak disebut sama sekali dalam mana-mana sumber yang menjadi rujukan pengkaji, di mana Nakhoda Ragam merupakan seorang yang mampu menceritakan sesuatu dalam bentuk nyanyian seperti seorang penglipur lara. Pengkaji berpendapat, situasi ini hanyalah tambahan yang dilakukan oleh penulis skrip sahaja. Selepas tamat nyanyiannya, Upin & Ipin bersama rakan-rakan mereka telah diserang oleh pengikut Raja Bersiong dan pada minit 50:04, buat pertama kalinya penonton dipersembahkan dengan kapal Nakhoda Ragam yang bernama Layar Lara jika menurut kepada pengarah filem ini sendiri iaitu Adam Amiruddin (2019). Sebelum bergerak untuk membincangkan watak Nakhoda Ragam, pengkaji mendapati kapal yang dipamerkan dalam filem ini adalah berbeza dengan apa yang terdapat dalam *Hikayat Anggun Cik Tunggal*, di mana Pawang Ana mengatakan kapal Nakhoda Ragam itu berwarna kuning, manakala apa yang dipaparkan dalam filem pula berwarna biru. Namun begitu, kemunculan Kapal Layar Lara ini mengukuhkan watak Nakhoda Ragam sebagai seorang pelayar dan penjelajah lautan seperti yang terdapat dalam nota Vaughan (1857).

Merujuk kepada aspek seni pertempuran pula, filem ini tidak memaparkan sebarang pertarungan di atas air seperti yang terdapat dalam *Hikayat Anggun Cik Tunggal*. Namun begitu, filem ini memberi gambaran bahawa Nakhoda Ragam juga mempunyai kebolehan untuk bertarung dalam pertempuran jarak dekat (*melee combat*). Perkara ini boleh dilihat pada minit 48:00 dan ketika menentang Raja Bersiong sekitar minit 1:15:00. Perkara ini sukar diulas kerana tiada diceritakan mengenai kebolehan

Nakhoda Ragam dalam pertempuran jarak dekat dalam semua sumber yang dimiliki oleh pengkaji. Kisah Nakhoda Ragam sebagai suami Puteri Gunung Ledang juga tidak disebutkan di dalam filem *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*. Kesimpulannya, seperti yang telah dinyatakan, masih banyak misteri yang menyelubungi Nakhoda Ragam sehingga ke hari ini. Namun begitu, secara dasarnya, apa yang diceritakan oleh filem ini berkaitan watak Nakhoda Ragam boleh diterima dan tidaklah tersimpang jauh. Mungkin watak Nakhoda Ragam di dalam filem ini akan membuka ruang kepada pertemuan baharu mengenai misteri Nakhoda Ragam dan menyumbang kepada pemeliharaan sastera rakyat Melayu tradisional atau kisah *Lagenda Nakhoda Ragam* itu sendiri.

#### **4.2 Menghuraikan Proses Pendigitalan Sastera Rakyat Terpilih Melalui Kaedah Adaptasi (Plot/Latar)**

Adaptasi filem bukanlah suatu perkara yang asing lagi pada masa sekarang. Pada harini kita boleh saksikan pelbagai bahan bercetak seperti novel mula ditukarkan kepada bentuk drama television untuk ditayangkan kepada masyarakat. Alejandro Torres Vergava (2014), mengatakan adaptasi filem daripada bahan-bahan kesusasteraan sedang berkembang pada kadar yang pantas. Hal ini boleh dibuktikan dengan kemunculan filem-filem hasil adaptasi pelbagai karya-karya kesusasteraan seperti *Ranjau Sepanjang Jalan* (1983), *Laskar Pelangi* (2008), *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* (2013), *Tombiruo: Penunggu Rimba* (2017) dan sebagainya. Filem-filem atau produk digital yang muncul sebagai cendawan tumbuh selepas hujan benar-benar menggambarkan keadaan industri perfileman yang mengambil langkah untuk mengadaptasi sesuatu naskhah bagi dijadikan sebagai filem. Perkara ini berlaku kerana pengarah filem tidak perlu

meluangkan masa yang lama untuk menghasilkan sesuatu cerita baharu untuk ditukarkan kepada filem. Sekiranya mereka memilih untuk mengambil sesebuah karya untuk ditukarkan kepada filem, sudah semestinya mereka boleh menjimatkan kos dan masa. Brian Mcfarlane (1996), turut menyatakan hal yang sama berkaitan adaptasi filem. Beliau mengatakan, pengarah filem memilih untuk mengelak daripada menghadapi masalah untuk mencipta sesuatu yang baharu atau mengupah seorang penulis skrip yang jelas-jelas akan meningkatkan lagi kos penghasilan sesebuah filem. Oleh itu, pembikin filem memilih jalan mudah dengan membuat adaptasi filem sahaja. Hal ini kerana, unsur naratif sudah tersedia dan hanya memerlukan sedikit penambahbaikan untuk membuat filem tersebut menjadi lebih menarik. Apa yang lebih menguntungkan, sekiranya sesebuah novel atau bahan yang dipilih itu sudah terkenal, maka pengarah filem boleh menumpang populariti karya tersebut. Menurut Brian Mcfarlane (1996), jika sesebuah karya itu sudah popular, maka ianya akan meningkatkan lagi minat khalayak untuk melihat karya kegemaran mereka itu diilustrasikan.

Antara soalan yang sering ditanya, bagaimana kesusasteraan dan filem itu boleh mempunyai hubung kait. Persoalan tersebut telah dijawab oleh Francesco Casetti (n.d.). Beliau berpendapat seperti berikut;

*“Both literature and cinema have been regarded essentially as modes of expressions, sites, ways of manifestation of an ability to give shapes to ideas, feelings, and personal orientations; in other words, as sites in which and individual’s perceptions are combined with the person’s will/necessity to offer an image of him or herself and of his or her own world.”* (Francesco Casetti, n.d.)

Melalui petikan di atas, kita boleh saksikan bahawa kesusasteraan dan filem merupakan wadah bagi memperlihatkan atau mempersembahkan sesuatu idea, perasaan



atau pengalaman peribadi seseorang dan jawapan yang diberikan itu menggambarkan hubungan yang akrab di antara kedua-dua medium tersebut. Kedua-dua perkara tersebut berupaya untuk memberi rupa kepada segala jenis idea yang bermain difikiran seseorang pengkarya. Merujuk kepada kesusasteraan, Sabaruddin Ahmad (1963), mengatakan bahawa sastera adalah manifestasi segala yang terkandung dalam jiwa manusia dan dipersembahkan dalam bentuk bahasa. Manakala filem pula mempunyai konsep yang sama, namun filem pula menggabungkan aspek bunyi, teks dan gambar. Menurut Malgorzata Marciniak (n.d.), adaptasi filem adalah usaha untuk “menghidupkan” sesebuah karya kesusasteraan yang hanya boleh dinikmati melalui pembacaan sahaja. Sebelum bergerak membincangkan mengenai proses pendigitalan sastera rakyat terpilih, suka untuk pengkaji memberi gambaran mengenai perbezaan serta persamaan di antara karya kesusasteraan dan filem.

<b>Sastera</b>	<b>Filem</b>
<p>Mempunyai unsur teks sahaja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teks mempunyai makna (denotative/konotatif)</li> <li>- Bersifat literal dan figuratif</li> </ul>	<p>Mempunyai lima unsur;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lakonan</li> <li>- Kata (dialog)</li> <li>- Muzik</li> <li>- Kesan bunyi</li> <li>- Imej bergerak atau statik</li> </ul>
<p>Memerlukan terjemahan dan pemahaman sendiri</p>	<p>Tidak memerlukan terjemahan kerana imej yang dipaparkan memberi persepsi secara langsung.</p>

Jadual 1: Perbezaan sastera dan filem

(Sudirman bin Kiffli, Sastera Dalam Filem)

<b>Persamaan Sastera &amp; Filem</b>
Naratif
Verbal ke Visual
<i>Enunciation</i>
Keseluruhan

Jadual 2: Persamaan sastera dan filem

(Sudirman bin Kiffli, Sastera Dalam Filem)

Berdasarkan kepada jadual 2, naratif merupakan unsur utama yang membentuk kedua-dua karya di atas. Tanpa naratif maka lumpuhlah sesebuah karya sastera dan filem. Menurut Mc Farlane (n.d.), naratif merupakan faktor utama yang terkandung dalam sebuah karya sastera dan filem. Jika naratif itu merupakan faktor utama pembentukan kedua-dua karya, maka sangat mustahil untuk mengabaikan kewujudannya. Verbal ke visual pula menerangkan kebolehan khalayak untuk menganalisis atau menginterpretasikan semua perkara yang dipersembahkan kepada mereka. Bercakap dalam konteks kesusasteraan, peringkat ini melihat bagaimana seorang pembaca membayangkan segala penulisan yang dimuatkan ke dalam sesebuah karya, manakala dari segi filem pula, pengkaji merasakan hal ini tidak memerlukan usaha yang sama seperti sastera. Hal ini kerana, khalayak sudah dipaparkan secara visual mengenai apa yang ingin dipersembahkan. *Enunciation* pula adalah proses transformasi atau persembahan. Menurut Francesco Casetti dalam Bart Testa (2002), proses *enunciation* adalah seperti berikut;

- 1) *To take form and manifest itself*
- 2) *To present itself as text and to offer this specific text*
- 3) *To offer this specific text in a specific situation*

(Theories of Cinema: 1999)

Merujuk kepada tiga perkara yang dinyatakan oleh Francesco Casetti, pengkaji berpendapat bahawa, proses *enunciation* merujuk kepada perkara yang boleh dipindahkan daripada kedua-dua bahan tersebut. Apa yang perlu difahami, tidak semua perkara yang terdapat dalam teks sastera mampu diterjemahkan ke dalam bentuk filem atas faktor kos dan sebagainya. Sama seperti filem, elemen seperti muzik dan gambar bergerak tidak boleh dimuatkan ke dalam karya kesusasteraan. Peringkat keseluruhan pula membincangkan mengenai kesetiaan filem itu kepada teks atau sebaliknya, kerana adaptasi itu sendiri memberi ruang kepada penciptaan sesuatu yang baharu kerana Francesco Casetti (2004), mengatakan bahawa adaptasi itu sendiri memberi ruang kepada penghasilan atau penterjemahan baharu sesuatu karya sastera ke dalam bentuk filem.

#### **4.2.1 Proses Pengadaptasian (Penyesuaian Konten Dengan Sesuatu Keadaan)**

Merujuk kepada objektif pertama pengkaji pada bahagian **4.1 Cerita Rakyat Yang Telah Melalui Proses Pendigitalan**, pengkaji telah membincangkan mengenai watak-watak yang telah melalui proses pendigitalan. Watak-watak yang telah diterjemahkan ada yang masih setia dengan teks asal dan terdapat beberapa watak yang memperlihatkan hal yang sebaliknya. Di samping itu, terdapat juga watak-watak yang telah diolah semula oleh penulis skrip dengan disuntik beberapa elemen-elemen baharu kepada mereka. Perkara ini berlaku ekoran daripada proses adaptasi yang digunakan oleh pengarah serta penulis skrip semasa proses penghasilan filem-filem terpilih. Cohen (n.d.), mengatakan adaptasi merupakan satu usaha pemindahan penulisan kepada visual.

Pemindahan ini menggabungkan pelbagai elemen multimedia seperti gambar, musik, animasi dan sebagainya. Seperti yang telah dinyatakan, proses adaptasi merupakan satu proses yang memberi peluang kepada penterjemahan baharu sesuatu karya kesusasteraan. Oleh itu, Cohen (n.d.), mengatakan adaptasi dari teks ke imej tidak perlu memindahkan keseluruhan teks iaitu setiap kata demi kata ke dalam bentuk filem. Perkara ini disokong oleh De Wit Bodeen (n.d.), yang mengatakan adaptasi perlu membuat penafsiran secara selektif bagi mengekalkan serta membina momentum sesebuah karya yang diadaptasi.

Namun begitu, berbalik kepada proses *enunciation* yang menjadi penghalang utama dalam proses pengadaptasian kerana tidak semua yang terkandung di dalam sesebuah teks itu mampu ditafsir ke dalam bentuk filem. Sebagai contoh, pengkaji memetik filem *Life of Pi* yang diadaptasi daripada novel *Life of Pi* tulisan Yan Martel (2002), yang disifatkan sebagai sebuah karya paling sukar sekali untuk diadaptasi (Lauren Williams, 2012). Hal ini berpunca daripada kisah tersebut yang melibatkan seorang manusia dan ditemani seekor harimau yang hanyut ditengah lautan. Jika dilihat pada teks asal, kisah tersebut disampaikan dalam bentuk naratif atau penceritaan. Apabila ditukar ke dalam bentuk filem, pengarah dan penulis skrip perlu memaparkan interaksi langsung di antara Pi Patel dan Richard Parker iaitu seekor harimau Bengal. Hal-hal seperti ini yang membuatkan sesebuah filem mengalami kesukaran untuk mengadaptasi secara setia dengan teks yang dipilih mereka. Perkara ini dinyatakan sendiri oleh Ang Lee iaitu pengarah filem *Life of Pi* dalam artikel Lauren Williams (2012) "*Life of Pi was the hardest film I have ever done*". Selepas itu, perlu difahami terdapat tiga teknik adaptasi yang sering digunakan oleh pengarah filem, iaitu teknik adaptasi rapat/setia, sederhana dan longgar. Adaptasi rapat, merupakan teknik yang mengambil sebahagian besar unsur naratif yang terdapat dalam sesebuah karya dengan melakukan sedikit perubahan, pengguguran atau penambahan. Manakala adaptasi longgar pula mengabaikan,

menggugurkan, menambahkan serta mengubah sejumlah besar unsur naratif karya pilihan dan adaptasi sederhana pula berada di antara kedua-dua teknik adaptasi yang telah dinyatakan (Michael Klein & Gillian Parker).

#### **4.2.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa**

Seperti yang telah dibincangkan, watak Hikayat Merong Mahawangsa telah mengalami beberapa perubahan yang sangat ketara. Sebagai contoh, kehilangan kesaktiannya berserta statusnya sebagai seorang raja yang bersahabat baik dengan Raja Rom. Seperti yang telah dinyatakan oleh Mohamad Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh Yaapar (2015), filem ini menggunakan teknik adaptasi longgar dalam usaha menterjemahkan *Hikayat Merong Mahawangsa* kepada bentuk filem. Apa yang perlu difahami, hikayat tersebut mempunyai 13 bab, dan ianya agak mustahil untuk mengilustrasikan kesemua bab yang terkandung dalam hikayat tersebut. Oleh sebab teknik yang digunakan adalah adaptasi longgar, maka pelbagai perkara yang telah digugurkan daripada teks asal. Sebagai contoh, watak Geruda yang pada asalnya menjadi halangan utama Raja Merong Mahawangsa di dalam filem telah digantikan dengan sebuah kumpulan lanun bernama Garuda. Disebabkan musuh yang perlu dilawan oleh Merong Mahawangsa di dalam filem telah digantikan dengan sekumpulan lanun atau dalam erti kata lain “manusia biasa” sahaja, maka ianya adalah tidak adil untuk mengekalkan kesaktian yang dipunyai oleh Merong Mahawangsa seperti yang terkandung dalam teks asal. Maka dengan itu, telah dibuang segala kesaktian serta statusnya sebagai seorang raja dan anak kepada dewa-dewi bagi mengekalkan kerelevanan filem itu. Di samping itu, Mohamad Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh

Yaapar (2015) turut menambah perubahan yang dikenakan kepada watak Merong Mahawangsa di dalam filem juga dipengaruhi oleh penerimaan masyarakat pada ketika itu. Segala unsur mitos seperti keberadaan burung Geruda, kaum gergasi serta kekuatan sakti Raja Merong Mahawangsa telah digantikan dengan aspek yang lebih logik. Bagi menyokong pernyataan ini, Andre Bazin dalam Abu Hassan Hasbullah (n.d.) menyatakan filem adalah representasi kehidupan dan berupaya membentuk orde dunia. Oleh itu, pengkaji berpendapat disebabkan oleh perkara inilah, elemen mitos di dalam filem *Hikayat Merong Mahawangsa* telah digantikan dengan unsur yang lebih logic bagi memudahkan pemahaman masyarakat.

#### **4.2.1.2 Magika**

Magika merupakan sebuah filem musikal fantasi yang menggunakan pelbagai watak cerita rakyat Melayu tradisional. Antara watak yang digunakan adalah seperti, Pak Pandir, Hang Tuah, Badang dan Puteri Gunung Ledang. Seperti yang telah dibincangkan, watak-watak yang telah dihidupkan dalam filem ini agak bertentangan dengan cerita asal setiap watak. Hang Tuah digambarkan sebagai seorang pelawak dan penakut. Manakala Puteri Gunung Ledang pula dipamerkan sebagai seorang yang sering berduka dan mengeluh mengenai rupanya yang kian berubah. Pak Pandir dan Badang pula tidak dipaparkan dengan sifat utama mereka juga. Secara keseluruhannya, filem ini tidak setia dengan watak serta perwatakan asal kesemua watak yang telah disebut. Apa yang perlu diketahui oleh khalayak, filem ini hanya mengambil inspirasi daripada watak-watak cerita tradisi masyarakat Melayu tradisional sahaja. Hal ini kerana, plot utama filem ini adalah berkaitan pengembaraan Ayu bersama adiknya yang hilang di sebuah dunia mistik yang

dihuni oleh watak-watak cerita tradisi Melayu tradisional. Oleh itu, watak-watak yang disebut tidaklah diberi perhatian yang lebih dalam pembentukan naratif filem ini kecuali Badang yang berfungsi sebagai salah satu watak utamanya disamping Ayu berserta adiknya dan watak-watak lain telah melalui proses *enunciation* yang sangat padat. Namun perubahan yang dikenakan kepada watak Badang agak sukar diterima kerana dia merupakan watak utama yang membintangi filem tersebut. Kehilangan kekuatan luar biasanya agak memberi impak kepada imej Badang yang sinonim dengan sifat gagah dan perkasa. Meskipun begitu, filem ini turut menyelitkan elemen humor ke dalam pembentukan filem dengan kurang memberi perhatian kepada unsur aksi. Pada pendapat pengkaji, genre dan fokus filem ini yang menjadi punca kepada perubahan watak Badang berserta watak-watak lain yang telah dibincangkan pada bahagian **4.1**.

#### **4.2.1.3 Badang (1962)**

Filem Badang boleh dikatakan antara contoh kepada adaptasi rapat. Hal ini kerana, filem tersebut telah mengambil plot dan naratif utama seperti yang terdapat dalam teks asalnya. Apabila sesebuah filem itu dihasilkan menggunakan teknik adaptasi rapat, maka tidak begitu banyak ruang dan peluang yang dimiliki oleh penulis skrip bersama pengarah untuk membuat pengolahan berkaitan jalan cerita filem tersebut. Berpunca daripada teknik adaptasi yang dipilih, maka watak Badang di dalam filem Badang (1962) telah digambarkan sama seperti yang terkandung dalam lagendanya.

#### 4.2.1.4 Puteri Gunung Ledang

Filem ini merupakan contoh terbaik bagi melambangkan proses adaptasi longgar. Seperti yang telah disebut sebelum ini, Mulaika Hijjas (2010), menyatakan filem ini hanya mengambil sebahagian kecil sahaja daripada teks asalnya. Naratifnya telah diubah hampir keseluruhannya pada pendapat pengkaji sendiri. Cerita ini memberi fokus kepada pengorbanan Hang Tuah dalam melupakan perasaannya kepada Puteri Gunung Ledang dan sebaliknya. Maka dengan itu, watak Hang Tuah telah diubah menjadi seorang yang lebih bertenaga atau dalam erti kata lain lebih muda. Berbeza dengan teks asal di mana Hang Tuah pada saat itu merupakan seorang yang sudah tua. Jika filem ini mengekalkan usia Hang Tuah seperti yang terkandung di dalam filem, maka ianya sudah semestinya menimbulkan satu keadaan yang aneh, di mana seorang laksamana tua yang sedang hangat bercinta dengan seorang puteri yang sangat cantik sehingga disukai oleh Sultan Melaka. Disebabkan oleh perubahan plot kisah ini, maka pelbagai perubahan telah dikenakan kepada watak Hang Tuah. Manakala pada watak Sang Puteri, tidak begitu banyak perubahan yang telah dilakukan. Hanya terdapat beberapa aspek yang telah ditambah seperti sifat beraninya untuk menentang Sultan Melaka. Berdasarkan kepada tafsiran pengkaji, perkara ini adalah normal apabila cinta di antara dua jiwa dihalang oleh orang ketiga. Maka perbuatan Puteri Gunung Ledang untuk tampil ke istana Sultan Melaka bagi menentang lamarannya adalah suatu perkara yang mungkin dilakukan oleh orang kebanyakan.



#### **4.2.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal**

Filem ini sama seperti Magika, di mana pengarahnya hanya mengambil inspirasi daripada watak-watak cerita rakyat masyarakat Melayu tradisional sahaja. Perkara ini disahkan oleh Adam Amiruddin (2019) di dalam portal Les' Copaque Production. Dia menyatakan watak-watak yang terdapat dalam filem itu seperti Belalang dan Pak Belalang hanya diambil sebagai inspirasi sahaja. Oleh sebab itu, tidak ada banyak perkara yang boleh dibincangkan mengenai perubahan atau penambahan yang dilakukan kerana filem ini hanya memberi fokus kepada pengembaraan Upin & Ipin bersama rakan-rakan mereka di Inderaloka. Namun begitu, watak Mat Jenin iaitu selaku salah satu watak utama yang dipaparkan tidaklah jauh berbeza dengan apa yang terkandung di dalam teks asal Mat Jenin. Perkara yang sama boleh dipakai kepada watak Nakhoda Ragam yang telah dibincangkan.

#### **4.2.1.6 Rumusan**

Tuntasnya, secara keseluruhannya segala usaha pemeliharaan watak-watak sastera rakyat masyarakat Melayu tradisional perlu diberi pujian meskipun terdapat beberapa watak yang dihasilkan tidak bertepatan dengan apa yang terdapat di dalam cerita asal mereka. Seperti yang telah dinyatakan, perkara-perkara ini berlaku ekoran daripada pengaplikasian teknik adaptasi oleh penulis skrip serta pengarah filem. Usaha yang dilakukan oleh mereka seolah-olah memberi nafas baharu kepada watak-watak sastera rakyat Melayu. Hal ini dikata demikian kerana, sifat sastera rakyat itu dimiliki secara kolektif. Umum mengetahui bahawa sastera rakyat juga dikenali sebagai kesusasteraan lisan (Firdaus Che Yaacob, 2015). Memetik pendapat Mohd Firdaus Che Yaacob (2015)

berkaitan kesusasteraan, beliau mengatakan kesusasteraan lisan akan membuka ruang kepada lebih banyak kreativiti. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang disampaikan dari satu generasi ke satu generasi. Semakin bergerak sesuatu cerita rakyat itu, maka lebih banyak aspek yang akan ditokok tambah atau diubah. Oleh itu, perubahan yang dilakukan itu adalah bersesuaian dengan sifat sastera rakyat atau sastera lisan itu sendiri. Maka tidak hairanlah, jika watak-watak yang dikenali sebelum ini, sudah mengalami beberapa perubahan daripada teks asal. Namun begitu, terdapat beberapa perubahan yang telah dikenakan tidak dipersetujui oleh pengkaji seperti yang dinyatakan pada bahagian sebelum-sebelum ini.

Menurut Rohaya Md Ali (2018), proses pengadaptasian karya-karya sastera akan membuka lebih banyak peluang kepada pelbagai bidang khususnya industri kreatif negara dan sekali gus memecahkan stereotaip bahawa bidang kesusasteraan tidak mampu memberi sumbangan kepada ekonomi kerana kekurangan nilai komersial. Tambah beliau lagi perkembangan ini akan membantu mengekalkan keberlangsungan tradisi lisan. Apabila sesebuah karya kesusasteraan itu ditukarkan kepada bentuk filem, sudah pasti ramai yang aku berminat untuk menonton sebuah tradisi masyarakat Melayu tradisional yang telah divisualkan. Perkara ini boleh dikaitkan dengan pandangan W.A Rahman (n.d.), berkenaan budaya masyarakat Malaysia dan filem. Pada masa sekarang, masyarakat lebih berminat untuk mempelajari sesuatu melalui penontonan atau filem. Selari dengan pendapat Steven Spielberg dalam W.A Rahman (n.d.), di mana filem itu membolehkan penonton filem mempelajari sesuatu perkara baharu apabila disampaikan serta dimanipulasi dengan baik oleh seorang pencerita. Hal ini kerana, di dalam filem juga terdapat perkara-perkara yang menjadi cerminan kepada realiti kehidupan. Berkaitan hal ini, pengkaji mempunyai dua pendapat yang ingin diutarakan. Pertama, pengkaji bersetuju dengan apa yang diutarakan oleh Rohaya Md Ali (2018), di mana

pengadaptasian tradisi lisan masyarakat Melayu tradisional ini banyak membawa perubahan positif kepada peminat dan pengkarya kesusasteraan serta negara. Perkara ini boleh dilihat pada jadual berikut:

BIL.	FILEM	KUTIPAN (JUTA)
1.	HIKAYAT MERONG MAHAWANGSA (2011)	RM6.5
2.	UPIN & IPIN: KERIS SIAMANG TUNGGAL (2019)	RM26.20
3.	MAGIKA (2010)	RM3.14
4.	PUTERI GUNUNG LEDANG (2004)	RM3
5.	OMBAK RINDU (2011)	RM10.9

Jadual 3: Kutipan hasil filem adaptasi karya kesusasteraan.

(Rohaya Md Ali, 2018)

Melihat kepada filem-filem tersebut, secara kasarnya tidak dapat dinafikan bahawa mereka berjaya untuk membawa keuntungan kepada ekonomi negara dan jumlah kutipan tersebut memberi gambaran bahawa filem merupakan salah satu medium yang amat digemari oleh audien pada masa sekarang dan menjadi pilihan audien pada masa sekarang sama dengan pendapat W.A Rahman (n.d.). 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. Namun begitu, berdasarkan kepada perbincangan bahagian sebelum ini,

terdapat beberapa perkara yang ditambah tetapi tidak bersesuaian dengan konteks cerita tersebut, seperti kisah percintaan antara Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang yang tidak pernah sekali disebut di dalam hikayat asal. Pada pendapat pengkaji, apa yang ingin ditambah dalam sesebuah filem adaptasi itu tidak boleh terlalu bertentangan dengan teks asal cerita yang dipetik. Secara keseluruhannya, proses pemeliharaan sastera rakyat menggunakan teknik adaptasi filem itu sepenuhnya bergantung kepada pemilihan teknik adaptasi yang digunakan sama ada rapat, longgar ataupun sederhana. Semakin banyak elemen-elemen yang dikekalkan daripada naratif asalnya, maka semakin baiklah proses pemeliharaan tradisi lisan masyarakat Melayu tradisional. Sekiranya mahu ditambah perkara baharu ke dalam naratif cerita tersebut, penulis skrip serta pengarah filem hendaklah memastikan apa yang ditambah itu boleh sehati dengan cerita asal yang telah dipilih.

#### **4.3 Menjelaskan Kepentingan Pendigitalan Sastera Kepada Masyarakat**

Objektif ketiga ditetapkan bagi menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera kepada masyarakat. Mengapa pengkaji menetapkan objektif ini adalah untuk menjawab beberapa persepsi berkaitan sastera digital. Menurut Chew Fong Peng (2006), dalam kajiannya sejumlah 52% respondennya tidak bersetuju dengan perkembangan novel siber. Bagi mereka perkembangan itu akan membuatkan sesebuah cerita itu mempamerkan aspek-aspek ketidakaslian. Hal ini berkait rapat dengan aspek hak cipta. Apabila sesebuah karya itu dimuatkan ke laman sesawang atau dihasilkan secara digital sudah pasti ianya boleh diakses oleh ribuan orang dengan sangat mudah. Hal tersebut sudah semestinya akan mendedahkan sesebuah karya itu kepada kecurian secara siber atau digital. Selain itu, karya-karya tersebut juga akan terbuka kepada pelbagai tokoktambah yang berkemungkinan merosakkan idea asal yang ingin disampaikan (Chew Fong Peng, 2006).

Seterusnya, dalam Chew Fong Peng (2006), mengenai kepuasan sastera digital seramai 46% responden tidak bersetuju bahawa sastera digital di Malaysia berada pada tahap yang memuaskan. Mereka berpendapat bahawa karya-karya kesusasteraan dalam format digital masih sukar untuk diperoleh dan tidak berkualiti. Mereka juga perbendapat bahawa kesedaran rakyat Malaysia berkaitan kewujudan sastera siber atau digital juga menjadi punca mengapa mereka mengatakan sastera digital di Malaysia berada pada tahap yang tidak memuaskan (Chew Fong Peng, 2006).

Namun begitu, kajian yang dijalankan oleh Chew Fong Peng ini dijalankan pada tahun 2006, dan tidak dapat dinafikan bahawa pada ketika itu masih kurang karya-karya keusasteraan yang wujud dalam format digital. Pada saat itu, teknologi yang digunakan juga tidaklah secanggih saat ini. Pada hari ini, masyarakat sudah terdedah dengan telefon pintar dan dunia siber dan digital. Merujuk kepada kajian Zalina Mohd Aris (2000), penggunaan internet dalam kalangan mahasiswa di Institut Teknologi Tun Hussien Onn, secara purata hanya satu hingga tiga jam sahaja. Berbeza dengan maklumat yang dikeluarkan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia pada tahun 2019 di mana secara purata rakyat Malaysia melayari internet selama 6.6 jam sehari. Perkara tersebut telah menunjukkan perkembangan pesat dunia siber dan digital di Malaysia dan sekali gus memberi kesan kepada perkembangan sastera siber atau sastera digital. Oleh itu, objektif ketiga kajian ini adalah untuk menjelaskan kepentingan pendigitalan sastera.

Skop kajian bagi objektif ketiga difokuskan kepada mahasiswa dalam program Pengajian Warisan, elektif Kesusasteraan Warisan Universiti Malaysia Kelantan yang kini berada pada semester ke-7 sesi 2021/2022 Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan. Seramai 40 orang mahasiswa telah dijadikan responden bagi mengumpul maklumat untuk menjawab objektif ini. Sebanyak 16 item telah dijawab oleh 40 orang mahasiswa

berkaitan kepentingan pendigitalan sastera, dan hasil kaji selidik yang telah dijalankan ialah seperti berikut;

KEPENTINGAN PENDIGITALAN SASTERA	PERATUSAN (%)		
	SETUJU	TIDAK PASTI	TIDAK SETUJU
1. Sastera digital menjamin kelestarian sastera rakyat Melayu tradisional.	85.00	12.50	2.50
2. Sastera digital memberi kepelbagaian bahan-bahan kepada peminat sastera.	90.00	7.50	2.50
3. Sastera dalam bentuk digital akan memudahkan masyarakat untuk mengakses bahan-bahan sastera rakyat.	90.00	5.00	5.00
4. Perkembangan sastera digital boleh menjadi hub pengumpulan karya-karya kesusasteraan di internet.	90.00	7.50	2.50
5. Sastera dalam bentuk digital boleh menjadi pemangkin kepada lebih ramai penggiat seni.	87.50	10.00	2.50
6. Perkembangan sastera dalam bentuk digital boleh memberi lebih	85.00	12.50	2.50

banyak ruang pendapatan kepada masyarakat.			
7. Sastera digital penyumbang kepada ekonomi kreatif negara.	87.50	12.50	-
8. Sastera digital punca perkembangan industri kreatif negara.	80.00	20.00	-
9. Sastera rakyat yang didigitalkan boleh dianggap sebagai satu pengiktirafan.	80.00	17.50	2.50
10. Sastera digital merupakan alternatif untuk mendidik golongan muda.	92.50	5.00	2.50
11. Sastera digital boleh mengurangkan masalah sosial.	47.50	40.00	12.50
12. Sastera digital boleh melahirkan masyarakat berfikiran kritis dan kreatif.	87.50	5.00	7.50
13. Sastera digital menjadi pendorong kepada para karyawan untuk mencuba sesuatu yang baharu.	92.50	2.50	5.00
14. Sastera digital menjadi bukti integrasi antara teknologi dan kesusasteraan.	95.00	2.50	2.50

15. Sastera digital membolehkan masyarakat menjadi lebih berdaya saing dalam usaha mempertingkatkan sastera rakyat.	85.00	15.00	-
16. Sastera digital membuat kesusasteraan (rakyat) menjadi bebas sempadan.	85.00	12.50	2.50

Jadual 4: Peratusan persetujuan terhadap kepentingan pendigitalan sastera.

Jadual 4 jelas memaparkan persepsi positif dengan kepentingan pendigitalan sastera. Item no-14, 13 dan 10 mencatatkan peratusan tertinggi daripada kesemua item yang telah disenaraikan. Secara keseluruhannya, kesemua item mendapat pendapat yang positif daripada majoriti responden yang telah dipilih. Tiada satu item pun yang mendapat peratusan yang tinggi dalam peratusan tidak pasti dan tidak setuju.

Sebanyak 85% mahasiswa bersetuju bahawa pendigitalan sastera akan membantu mengekalkan keberlangsungan sastera rakyat. Alasan-alasan yang dikemukakan termasuklah pendigitalan sastera akan membuatkan tradisi lisan masyarakat Melayu tradisional boleh diakses berulang-ulang kali. Sebagai contoh, apabila ditukarkan kepada bentuk filem, ianya akan membuatkan audien mudah untuk menonton semula segala filem-filem adaptasi sastera rakyat. Responden turut menyatakan bahawa mereka lebih mudah untuk mengingati sesuatu babak apabila divisualkan. Perkara tersebut sudah semestinya membuatkan tradisi lisan masyarakat Melayu itu tetap kekal dan sekali gus membuktikan bahawa pendigitalan sastera mempunyai kepentingan dalam usaha memelihara serta melestarikan sastera rakyat masyarakat Melayu. Namun begitu, terdapat 2.5% mahasiswa tidak bersetuju dengan item ini dengan alasan, sastera rakyat apabila



didigitalkan akan kehilangan naratif asalnya kerana telah melalui proses pengadaptasian dan *enunciation*.

Menyentuh soalan sastera digital memberi kepelbagaian bahan-bahan kepada peminat sastera, sejumlah 90% responden menzahirkan persetujuan mereka dengan sebab sastera digital boleh dinikmati dalam pelbagai medium seperti, video pendek, filem, animasi, permainan video dan sebagainya.

Sama seperti soalan sebelumnya, soalan mengenai sastera dalam bentuk digital akan memudahkan masyarakat untuk mengakses bahan-bahan sastera rakyat, mencatatkan seramai 90% mahasiswa bersetuju dengan alasan apabila ianya telah didigitalkan, bahan-bahan ini boleh didapati dengan pantas melalui laman sesawang sastera siber seperti [www.pustakamaya.net](http://www.pustakamaya.net), [www.KaryaNet.com.my](http://www.KaryaNet.com.my), [www.esastera.com](http://www.esastera.com) dan [www.eliterature.org](http://www.eliterature.org). Namun begitu sebanyak 5% responden tidak bersetuju dengan pernyataan ini kerana bahan-bahan sastera digital yang wujud dalam bentuk filem dan permainan video mungkin agak sukar untuk diperoleh kerana dilindungi oleh akta hak cipta.

Dalam item perkembangan sastera digital boleh menjadi hub pengumpulan karya-karya kesusasteraan di internet, 90% mahasiswa bersetuju dengan soalan ini kerana wujudnya laman sesawang seperti [www.pustakamaya.net](http://www.pustakamaya.net), [www.KaryaNet.com.my](http://www.KaryaNet.com.my), [www.esastera.com](http://www.esastera.com), [www.eliterature.org](http://www.eliterature.org), [www.arahkiri.cjb.net](http://www.arahkiri.cjb.net), [www.idealismahasiswa.net](http://www.idealismahasiswa.net). Manakala 7.5% mahasiswa tidak pasti dan 2.5% tidak bersetuju dengan hal ini kerana, bahan-bahan yang dikumpulkan hanya menfokuskan kepada novel dan puisi-puisi siber.

Item sastera dalam bentuk digital boleh menjadi pemangkin kepada lebih ramai penggiat seni mencatatkan peratusan setuju sebanyak 87.5% dengan alasan sesiapa sahaja

boleh mula menghasilkan karya-karya kesusasteraan. Hal ini boleh dikaitkan dengan pernyataan Chew Fong Peng (2006), di mana karyawan sastera siber tidak dikenali oleh masyarakat umum namun terkenal di media sosial dengan pengikut yang ramai. Pada pendapat pengkaji, dengan persetujuan responden itu memberi gambaran bahawa sesiapa sahaja bebas untuk menghasilkan karya-karya kesusasteraan apabila munculnya sastera digital. Perkara ini juga berkait dengan perkembangan teknologi kini yang melihatkan kemunculan ramai individu yang mahir dalam bidang teknologi maklumat.

Merujuk kepada soalan perkembangan sastera dalam bentuk digital boleh memberi lebih banyak ruang pendapatan kepada masyarakat memaparkan sebanyak 85% mahasiswa bersetuju dengan item ini. Pendapat yang mereka nyatakan berbalik kepada perkembangan teknologi maklumat pada masa kini serta penerimaan masyarakat kepada medium seperti filem yang telah dinyatakan oleh W.A Rahman (n.d.). Manakala sebanyak 12.5% dan 2.5% masing-masing menzahirkan pendapat tidak pasti dan tidak setuju dengan item ini kerana mereka merasakan tidak semua individu yang mahir dalam bidang teknologi maklumat atau digital akan melibatkan diri dalam dunia kesusasteraan.

Item no-7 dan 8 masing-masing mencatatkan peratusan setuju berjumlah 87.5% dan 80% kerana karya-karya sastera rakyat yang telah ditukarkan kepada format digital telah banyak memberi sumbangan kepada industry kreatif negara, dan perkara ini boleh dilihat pada jadual 3: Kutipan hasil filem adaptasi karya kesusasteraan (Rohaya Md Ali, 2018).

Sebanyak 80% responden telah bersetuju dengan item sastera rakyat yang didigitalkan boleh dianggap sebagai satu pengiktirafan. Antara alasan yang diberikan termasuklah sastera rakyat yang dipilih untuk didigitalkan khususnya kepada bentuk filem seolah-olah telah membuka mata masyarakat berkaitan kewujudan cerita-cerita

yang dahulunya hanya wujud dalam bentuk penulisan sahaja. Pengkaji juga turut bersetuju dengan pernyataan yang diberikan oleh responden, apabila sesebuah cerita rakyat yang perlahan-lahan hilang seperti *Lagenda Nakhoda Ragam* yang kurang diketahui umum mula dijadikan sebagai salah satu watak utama dalam filem *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* telah berjaya memperkenalkan semula watak yang telah tenggelam.

Item no-10 telah mencatatkan peratusan setuju sebanyak 92.5% dengan alasan sastera digital dalam bentuk animasi kanak-kanak seperti *Pada Zaman Dahulu* yang dimuatkan dengan pelbagai cerita binatang, kaya dengan pelbagai nilai-nilai moral. Nilai-nilai moral yang dimuatkan ini boleh membantu membentuk personaliti penonton khususnya kanak-kanak tambah mereka. Manakala item no-11 mengalami sedikit penurunan dalam jumlah peratusan setuju yang hanya mencatatkan sebanyak 47.5% diikuti rapat oleh peratusan tidak pasti iaitu 40%. Peningkatan jumlah maklum balas tidak pasti ini disebabkan oleh kekurangan karya sastera digital yang telah ditukarkan kepada bentuk filem dan animasi kanak-kanak yang dimuatkan dengan nilai-nilai positif. Di samping itu, mereka menambah bahawa tiada kajian yang dijalankan bagi membuktikan kesahihan keberkesanan sastera digital dalam usaha membantu mengurangkan masalah sosial dalam kalangan masyarakat.

Berkenaan item sastera digital boleh melahirkan masyarakat berfikiran kritis dan kreatif, sebanyak 87.5% telah bersetuju dengan pernyataan ini dengan alasan untuk mengadaptasi sesebuah karya sastera khususnya sastera rakyat kepada bentuk filem misalnya memerlukan pemahaman yang mendalam kerana sastera rakyat itu kaya dengan unsur-unsur mitos yang agak sukar untuk diterima oleh masyarakat. Perkara ini boleh dilihat pada filem *Hikayat Merong Mahawangsa* di mana sebahagian besar unsur mitos telah digantikan dengan perkara yang lebih logik untuk disesuaikan dengan masyarakat

sekarang. Perkara ini sudah pasti memerlukan seorang penulis skrip untuk berfikir secara kreatif dan kritis bagi memastikan apa yang disampaikan itu dapat diterima oleh masyarakat. Hal yang sama boleh dilihat pada pengadaptasian novel *Life of Pi* yang telah disifatkan sebagai salah satu novel tersukar untuk difilemkan dan pendapat yang telah diutarakan ini juga boleh digunapakai bagi menjelaskan peratusan setuju sebanyak 92.5% untuk item no-13.

Item yang mencatatkan peratusan setuju tertinggi sebanyak 95% adalah sastera digital menjadi bukti intergrasi antara teknologi dan kesusasteraan. Antara alasan yang dikemukakan responden, karya kesusasteraan dinyatakan tidak mampu untuk memberi sumbangan kepada ekonomi serta kekurangan nilai komersial (Rohaya Md.Ali, 2018), sekarang boleh berdiri dengan bidang-bidang lain. Hal ini disebabkan oleh adaptasi filem yang telah mengambil karya-karya kesusasteraan sebagai bahan untuk dijadikan filem. Di samping itu, responden turut menyatakan bahawa bahan-bahan kesusasteraan yang wujud dalam bentuk analog kita boleh dinikmati dalam pelbagai medium digital dan ada di antaranya yang digabungkan dengan elemen-elemen multimedia. Selain itu, terdapat juga watak-watak daripada cerita tradisi Melayu tradisional telah dijadikan sebagai watak dalam beberapa permainan video seperti *Mobile Legend: Bang Bang* iaitu Badang.

Item no-15 turut mencatatkan maklum balas positif dengan peratusan setuju sebanyak 85%. Sekiranya bercakap dalam konteks adaptasi filem daripada bahan-bahan kesusasteraan khususnya sastera rakyat, sudah semestinya pengarah filem mahu memberikan yang terbaik kepada penonton. Bagi mereka filem itu merupakan sebuah produk yang boleh menjana pendapatan kepada mereka, sekiranya mereka mahukan pulangan yang tinggi, maka mereka perlu menghasilkan sebuah adaptasi filem yang terbaik.

Menyentuh perihal soalan sastera digital membuat kesusasteraan (rakyat) menjadi bebas sempadan, 85% mahasiswa menzahirkan rasa setuju dengan alasan karya sastera rakyat yang sebelum ini hanya boleh dinikmati melalui perkongsian atau pembacaan sahaja boleh dinikmati oleh semua orang di seluruh dunia. Perkara ini boleh dibuktikan melalui kejayaan filem *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* yang telah berjaya memenangi Filem Cetera Terbaik pada tahun 2019 di Festival Filem Animasi Antarabangsa yang berlangsung di Kanada.

Kesimpulannya, tidak dapat dinafikan bahawa sastera digital itu mempunyai pelbagai kepentingan, sama ada kepada individu, masyarakat atau negara. Oleh itu, pihak-pihak yang mempunyai kebolehan untuk memelihara sastera rakyat secara digital perlu mengambil langkah proaktif demi mempertingkatkan semula tradisi lisan masyarakat Melayu tradisional. Golongan yang berkemampuan perlulah bijak untuk memanipulasi situasi masyarakat masa sekarang yang sudah terdedah dengan dunia digital dan teknologi maklumat bagi memelihara sastera rakyat.

#### **4.4 Kesimpulan**

Berdasarkan kepada perbincangan objektif pertama, dapat dilihat beberapa watak telah mengalami perubahan yang sangat drastik selepas didigitalkan seperti watak Merong Mahawangsa. Namun, apabila diselami dengan lebih teliti, perubahan tersebut berpunca daripada pelbagai aspek yang menjadi penghalang untuk sesebuah filem menterjemahkan setiap watak secara terus. Objektif ketiga pula mendapat maklum balas positif daripada kesemua 40 orang responden mengenai kepentingan pendigitalan sastera rakyat kepada masyarakat.

## BAB 5

### KESIMPULAN

#### 5.0 Pengenalan

Bab lima merupakan bahagian terakhir dalam kajian ini. Pada bahagian ini, kesemua objektif akan dirumuskan secara ringkas berdasarkan semua analisis dan dapatan kajian ketiga-tiga objektif yang telah ditetapkan. Pada bahagian terakhir ini juga, pengkaji akan mengemukakan beberapa cadangan yang boleh dipertimbangkan dalam usaha melestarikan serta memelihara kesusasteraan rakyat Melayu tradisional.

#### 5.1 Rumusan Objektif Cerita Rakyat Yang Telah Melalui Proses Pendigitalan

Pada objektif pertama, pengkaji telah mengeluarkan beberapa watak cerita tradisi masyarakat Melayu tradisional yang terkandung dalam lima buah filem iaitu, *Hikayat Merong Mahawangsa*, *Magika*, *Badang*, *Puteri Gunung Ledang* dan *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*. Pengkaji menetapkan objektif ini bagi mengkaji watak serta perwatakan watak-watak pilihan selepas melalui proses pendigitalan bagi melihat sama ada ianya mengalami perubahan atau sebaliknya.

### **5.1.1 Hikayat Merong Mahawangsa**

Mudah untuk difahami, sekiranya pengkaji mengatakan watak Merong Mahawangsa di dalam filem ini sangat berbeza dengan wataknya yang terdapat di dalam teks asal. Sebagai contoh, kebolehan sakti yang dimiliki oleh Raja Merong Mahawangsa di dalam teks telah dikeluarkan dan tidak dipaparkan langsung. Merong Mahawangsa di dalam filem digambarkan sebagai seorang lelaki biasa dan merupakan seorang banduan di Goa, India dan menanti hukuman atas kesalahannya. Berbeza dengan Raja Merong Mahawangsa yang merupakan seorang anak kepada dewa-dewi serta seorang raja yang bersahabat baik dengan pemerintah Rom pada ketika itu. Secara kesuluruhannya, intipati yang membentuk keagungan Merong Mahawangsa sebagai individu yang bertanggungjawab membuka negeri Kedah telah dihapuskan apabila diilustrasikan ke dalam bentuk filem.

### **5.1.2 Magika**

Filem Magika telah mengumpulkan pelbagai watak-watak ikonik yang terdapat dalam sastera rakyat masyarakat Melayu tradisional. Watak-watak yang telah dipilih daripada filem ini adalah Badang, Pak Pandir, Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang. Pengkaji mendapati keempat-empat watak yang telah dikeluarkan ini tidak selari dengan apa yang telah diceritakan di dalam teks asal masing-masing. Badang merupakan watak utama di dalam filem ini, dan sinonim dengan simbol kekuatan luar biasa. Namun di dalam filem tersebut, dia digambarkan sebagai seorang lelaki biasa tanpa mempunyai sebarang kekuatan sakti seperti yang diceritakan di dalam teks asal. Kekuatan sakti itu merupakan identiti yang dimiliki oleh Badang namun tidak diselitkan kepada wataknya

di dalam filem Magika. Di samping itu, watak Pak Pandir, yang dikenali sebagai seorang lelaki yang dungu dan bendul juga tidak digambarkan sebaiknya di dalam filem ini kerana diperlihatkan sebagai seorang lelaki yang agak bijak. Selepas itu, sama seperti dua watak sebelumnya, Hang Tuah juga gagal dipamerkan seperti apa yang telah dicitrakan di dalam teks asalnya. Filem ini menonjolkan watak Hang Tuah sebagai seorang individu yang menggilai wanita atau tidak setia, dan penakut. Hal ini sangatlah berbeza dengan prinsip kesetiaan Hang Tuah serta keberaniannya. Akhir sekali, merujuk kepada watak Puteri Gunung Ledang, sekali lagi filem ini tidak mampu memperlihatkan realiti sebenar watak Sang Puteri. Dia dipamerkan sebagai seorang wanita yang sangat mengambil berat mengenai kecantikan dirinya dan tiada sekali pun diperlihatkan kemampuan sakti watak Puteri Gunung Ledang.

### **5.1.3 Badang (1962)**

Watak Badang di dalam filem Badang (1962) telah berjaya memaparkan watak serta perwatakannya seperti yang terkandung di dalam teks asalnya. Badang digambarkan sebagai seorang lelaki yang gagah, dan turut diselit beberapa perkara kecil yang melibatkan watak tersebut seperti tubuh badannya yang kekal dan tidak berubah meskipun telah memperoleh kekuatan sakti melampaui manusia biasa. Selain itu, babak bagaimana dia memperoleh kekuatannya turut dimuatkan di dalam filem ini iaitu selepas memakan muntah hantu/jin air yang sering mencuri ikan-ikannya. Beberapa kisah lain yang menceritakan mengenai kekuatan serta kehandalan badang turut dimasukkan kedalam filem ini seperti peristiwa di mana Badang beradu tenaga dengan hulu balang



kerajaan Perlak dan hulu balang bernama Nadi Bijaya iaitu seorang hulu balang dari benua India.

#### **5.1.4 Puteri Gunung Ledang**

Pengkaji telah memetik watak Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang daripada filem Puteri Gunung Ledang (2004). Sama seperti wataknya di dalam filem Magika, watak Hang Tuah di dalam filem ini turut tidak berjaya dipaparkan dengan sempurna. Terdapat beberapa aspek penting yang telah diubah apabila ianya digambarkan. Sebagai contoh, Hang Tuah tidak digambarkan sebagai seorang laksamana tua yang tidak berdaya sebaliknya sebagai seorang laksamana yang masih kuat dan bertenaga. Merujuk kepada teks asalnya, Hang Tuah gagal untuk mendaki ke puncak Gunung Ledang namun filem ini melakukan hal yang sebaliknya. Terdapat beberapa aspek yang telah ditambah seperti percintaan Hang Tuah bersama Puteri Gunung Ledang. Namun begitu, masih ada beberapa elemen yang dikekalkan seperti kesetiaan. Melihat kepada watak Puteri Gunung Ledang, Kebolehan saktinya untuk merubah dan kebijaksanaannya ketika berhadapan dengan permintaan Sultan Melaka masih dikekalkan. Namun begitu terdapat dua perkara yang telah ditambah berkaitan watak ini iaitu keberaniannya menentang Sultan Melaka secara berhadapan dan dirinya yang menaruh harapan kepada cinta laksamana Hang Tuah.

### 5.1.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal

Pengkaji telah memilih watak Mat Jenin dan Nahkoda Ragam untuk dibincangkan di dalam filem ini. Merujuk kepada watak Mat Jenin, secara keseluruhannya, aspek utama yang membentuk wataknya masih dikekalkan dan dipaparkan dengan baik meskipun terdapat beberapa perubahan kecil. Antara sifatnya adalah, berangan-angan, dan lupa daratan. Namun begitu, terdapat beberapa aspek yang telah ditambah. Mat Jenin merupakan seorang putera raja manakala wataknya di dalam teks asal hanyalah seorang pengutip buah kelapa sahaja. Wataknya juga digambarkan sebagai seorang yang berani meskipun ianya tidak diceritakan di dalam teks asal cerita jenaka Mat Jenin. Seterusnya, beralih kepada watak Nahkoda Ragam, masih banyak misteri yang menyelubungi watak ini, namun secara mudahnya apa yang diceritakan di dalam filem tidaklah begitu jauh daripada sumber-sumber yang dimiliki pengkaji. Sebagai contoh, Nahkoda Ragam masih mempunyai sebuah kapal di dalam filem ini selari dengan lagenda sebagai seorang penjelajah laut. Bergerak kepada aspek pertempuran, filem ini hanya menunjukkan pertempuran Nahkoda Ragam di daratan sahaja, dan perkara ini tidak disentuh sama sekali di dalam teks dan sumber yang dimiliki pengkaji. Merujuk kepada hal yang sama, jika di laut Nahkoda Ragam sangat mahir di dalam seni pertempuran sehingga berjaya menewaskan Anggun Cik Tunggal di dalam *Hikayat Anggun Cik Tunggal*. Walaupun begitu, dirinya yang dikatakan sebagai seorang suami kepada Puteri Gunung Ledang tidak diselitkan sama sekali di dalam filem tersebut.

## **5.2 Rumusan Objektif Menghuraikan Proses Pendigitalan Sastera Rakyat Terpilih Melalui Kaedah Adaptasi.**

Objektif kedua pula merupakan kesinambungan kepada objektif pertama. Pengkaji telah mengeluarkan segala perubahan atau persamaan yang telah dikenakan kepada semua watak pilihan daripada lima buah filem terpilih. Objektif kedua bertujuan untuk membincangkan mengapa watak-watak tersebut telah dilakukan sedemikian berdasarkan kepada teknik adaptasi, *enunciation* atau plot dan naratif. Objektif ini ditetapkan bagi mengukuhkan semua perbincangan yang telah diutarakan pada objektif pertama.

### **5.2.1 Hikayat Merong Mahawangsa**

Hikayat Merong Mahawangsa telah dihasilkan menggunakan teknik adaptasi longgar. Hal ini kerana, agak mustahil untuk penghasil filem menukarkan kesemua 13 bab yang terkandung dalam *Hikayat Merong Mahawangsa* menjadi sebuah filem. Selain itu, perubahan yang berlaku kepada watak Merong Mahawangsa di dalam filem juga berpunca daripada penerimaan penonton semasa yang mahukan sesuatu yang lebih realistik. Oleh itu, pengembaraan Merong Mahawangsa di dalam filem telah diubah supaya menjadi lebih akrab dengan penonton semasa.

### **5.2.2 Magika**

Seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, watak-watak cerita rakyat pilihan dalam filem ini tidak setia dengan teks asalnya. Pelbagai perubahan yang telah dikenakan kepada semua watak yang telah dibincangkan pada bahagian sebelum ini. Antara punca yang menyebabkan perubahan tersebut adalah daripada naratif cerita ini yang memfokuskan kepada dua watak adik beradik di dalam sebuah pengembaraan di sebuah dunia mistik. Plot cerita ini banyak berkisarkan perjalanan dua beradik ini dalam usaha untuk pulang ke dunia mereka dengan sedikit perhatian diberikan kepada watak-watak sastera rakyat pilihan. Di samping itu, filem ini hanya mengambil inspirasi sahaja daripada watak yang terdapat dalam cerita rakyat Melayu tradisional. Oleh itu, pelbagai perubahan telah dikenakan kepada watak-watak pilihan di dalam filem ini bagi disesuaikan dengan genre filem ini iaitu musikal komedi.

### **5.2.3 Badang (1962)**

Pengkaji mendapati filem Badang (1962), menggunakan teknik adaptasi rapat dalam penghasilan filem ini. Hal ini kerana, watak serta perwatakan Badang telah dikekalkan seperti yang terdapat di dalam teks asalnya. Pemilihan teknik adaptasi rapat telah membataskan pelbagai kemungkinan atau perubahan yang boleh dikenakan kepada watak Badang itu sendiri.

### **5.2.4 Puteri Gunung Ledang**

Filem ini hanya mengambil sebahagian kecil sahaja daripada kisah asal Puteri Gunung Ledang dan ianya dihasilkan menggunakan teknik adaptasi longgar. Pengkaji berpendapat begitu kerana, pelbagai aspek penceritaan telah diubah seperti wujudnya kisah percintaan antara Puteri Gunung Ledang dan Hang Tuah. Kisah percintaan antara kedua-dua watak tersebut telah ditambah sebagai sub-plot oleh itu agak mustahil untuk mengekalkan watak Hang Tuah sebagai seorang laksamana tua yang sudah tidak berdaya.

### **5.2.5 Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal**

Naratif filem ini memberi penekanan kepada watak Upin & Ipin beserta rakan-rakan mereka di negeri Inderaloka dengan sedikit perhatian kepada watak-watak cerita tradisi Melayu tradisional. Sama seperti Magika, filem ini hanya mengambil inspirasi daripada watak cerita tradisi Melayu tradisional. Namun begitu, watak-watak yang telah dibincangkan tidak mengalami perubahan yang drastik meskipun naratif cerita ini tidak memfokuskan kepada mereka.

## **5.3 Menjelaskan Kepentingan Pendigitalan Sastera Kepada Masyarakat**

Objektif ketiga pula ditetapkan bagi menerangkan kepentingan pendigitalan sastera. Di samping itu, ianya digunakan bagi menjawab persepsi kurang enak masyarakat kepada perkembangan sastera digital/siber yang terkandung dalam kajian Chew Fong Peng (2006). Seramai 40 orang responden dari program Pengajian Warisan elektif Kesusasteraan Warisan Universiti Malaysia Kelantan telah menjawab 16 item yang

diberikan oleh pengkaji. Kesemua item yang dijawab oleh responden bertujuan untuk melihat impak pendigitalan sastera kepada bidang kesusasteraan, pengkarya kesusasteraan, ekonomi kreatif negara, dan masyarakat. Berdasarkan kepada maklum balas responden, kesemua 16 item mendapat maklum balas positif atau setuju dengan item 14 yang mencatat peratusan setuju tertinggi dengan soalan sastera digital menjadi bukti integrasi antara teknologi dan kesusasteraan. Perkara ini sekali gus, memberi gambaran bahawa sastera digital mempunyai peranan yang sangat besar di samping berfungsi sebagai wadah untuk memelihara karya-karya sastera rakyat.

#### **5.4 Cadangan**

Berdasarkan kepada analisis dan dapatan kajian dalam ketiga-tiga objektif, pengkaji mempunyai harapan yang besar agar proses pendigitalan sastera dapat dipergiatkan pada masa yang akan datang. Pengkaji sendiri merasakan, memelihara kelestarian kesusasteraan khususnya sastera rakyat atau tradisi lisan masyarakat Melayu tradisional melalui kaedah digital perlu diambil serius oleh individu tau kumpulan yang mempunyai niat untuk terus menghidupkan karya-karya tradisi masyarakat Melayu tradisional ini. Oleh itu, pengkaji mempunyai satu cadangan kepada penggiat seni yang ingin menghasilkan filem-filem hasil adaptasi karya kesusasteraan rakyat khususnya dan satu cadangan kepada sarjana di luar sana yang berminat untuk meneruskan kajian pemeliharaan sastera rakyat menggunakan kaedah digital sebagai langkah penambahbaikan.

## 5.4.1 Cadangan Kepada Masyarakat

### 5.4.1.1 Kesetiaan Kepada Elemen Utama Cerita Rakyat

Tidak dapat dinafikan bahawa sastera rakyat itu dimiliki secara kolektif oleh sekumpulan masyarakat. Cirinya yang sentiasa ada elemen tokoh tambahlah yang sentiasa memberikan sebuah cerita rakyat itu nafas baharu. Namun begitu, ianya tidak bermaksud kita bebas untuk mengubah keseluruhan elemen utama yang membentuk sesebuah cerita itu. Jika terdapat penggiat seni di luar sana yang berhasrat untuk memelihara sastera rakyat menggunakan kaedah digital khususnya perfileman, perlulah berhati-hati dalam proses penterjemahan atau penghasilan semula sesebuah karya yang dipilih. Sebagai contoh, merujuk kepada watak Hang Tuah di dalam filem Magika yang telah diubah menjadi seorang yang tidak setia dan penakut adalah satu perkara yang perlu dihindarkan. Pada pendapat pengkaji, sekiranya ingin menghasilkan sebuah filem dengan mengambil inspirasi daripada watak-watak cerita rakyat, pengolahan watak-watak tersebut janganlah terlalu jauh menyimpang daripada watak dan perwatakan asalnya. Hal ini kerana, watak-watak tersebut merupakan simbol yang melambangkan sesebuah masyarakat. Sekiranya diubah terlampau drastik, ianya akan menghilangkan identiti yang melambangkan sesebuah masyarakat. Sudah pasti, ianya akan membantutkan proses pemeliharaan kesusasteraan. Antara contoh yang boleh diikuti adalah filem Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal. Meskipun ianya hanya mengambil inspirasi daripada watak-watak cerita rakyat, namun pengolahannya masih sesuai dan bertepatan kerana unsur utama yang menghidupkan watak tersebut masih dikekalkan. Oleh itu, penggiat seni di luar sana perlulah berhati-hati dalam proses penulisan semula sesebuah cerita atau watak cerita rakyat Melayu tradisional agar proses pemeliharaan sastera rakyat umumnya boleh dilakukan dengan sebaik mungkin.

## **5.4.2 Cadangan Kepada Sarjana**

### **5.4.2.1 Penelitian Terhadap Mesej Utama Cerita Rakyat**

Pengkaji ingin mencadangkan kepada sarjana yang berminat untuk meneruskan kajian mengenai pemeliharaan sastera rakyat menggunakan kaedah digital adalah untuk memberi fokus kepada nilai atau mesej yang terdapat cerita asal sama ada dikekalkan atau dikeluarkan apabila didigitalkan khususnya ke dalam bentuk filem. Hal ini kerana, terdapat segelintir penghasil filem di luar sana hanya mengambil inspirasi atau sebahagian kecil daripada cerita asal sastera rakyat pilihan. Umum mengetahui selain berfungsi sebagai alat hiburan, sastera rakyat turut dijadikan sebagai wahana untuk menegur, menyindir dan menasihati masyarakat. Oleh itu, sekiranya bidang kesusasteraan ingin beralih ke arah pemeliharaan sastera menggunakan kaedah digital khususnya filem, elemen nilai itu perlulah turut diberi perhatian. Pada pendapat pengkaji, sekiranya pemeliharaan dilakukan atas dasar mengekalkan watak dan nama cerita itu sahaja, tanpa menghiraukan mesej sebenar yang ingin disampaikan maka ianya sudah lari daripada tujuan asal sastera rakyat. Oleh yang demikian, pengkaji ingin mencadangkan kepada pengkaji hadapan agar memberi penekanan kepada nilai-nilai yang terdapat dalam sastera rakyat yang telah difilemkan. Berdasarkan kepada objektif pertama kajian ini, pengkaji mendapati bahawa terdapat banyak unsur utama yang membentuk seorang watak atau kisah cerita rakyat telah ditukarkan. Hal ini menimbulkan kerisauan kepada diri pengkaji, sekiranya perkara-perkara penting seperti itu telah dikeluarkan atau ditukarkan, maka peluang untuk melihat unsur nasihat dan nilai yang terdapat dalam semua cerita rakyat



yang telah difilemkan turut mengalami perubahan mempunyai peratusan yang sangat tinggi.

## 5.5 Penutup

Pengkaji mengharapkan kajian ini, mampu memberi gambaran kebolehan pemeliharaan sastera menggunakan kaedah digital dan kepentingannya berdasarkan kepada kesemua objektif yang telah ditetapkan. Namun begitu, masih banyak kerja yang perlu dilakukan bagi memastikan proses pemeliharaan menggunakan kaedah perfileman untuk mencapai tahap kepuasan. Merujuk kepada objektif pertama beberapa filem pilihan memilih untuk mengabaikan teks asal dan membuat pengolahan sendiri yang terlampau menyimpang daripada apa yang terkandung dalam teks asal. Meskipun adaptasi itu memberi ruang kepada penghasil filem untuk mengekspresikan kreativiti mereka, adalah tidak sesuai untuk mengubahsuai hampir keseluruhan elemen utama yang membentuk watak-watak pilihan. Namun begitu, usaha yang dipamerkan perlulah diberi pujian kerana ianya memberi gambaran kemampuan industri filem tanah air untuk mengolah serta membuat penulisan baharu sesebuah cerita rakyat. Diharapkan kajian ini mampu memberi manfaat dan inspirasi kepada semua pembaca.

## RUJUKAN

A.Amin Jamaluddin. (2012). *Sastera dan Pasaran*. Kuala Lumpur: Seminar Antarabangsa Kesusasteraan Asian Tenggara VIII.

Ab. Razak bin Ab. Karim. (2015). *Pemuliharaan Naskhah-Naskhah Nusantara: Satu Pengalaman Dan Pengajaran*. Indonesia: Universitas Andalas.

Abdul Halim Bandan. (1999). *Cerita Rakyat Kaum Bajau Semporna, Sabah: Suatu Analisis Citra Masyarakat*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Abdul Rahman & Nik Adzrieman (2003). *Penerbitan Digital: Kajian Terhadap Perkembangan Penerbitan Karyanet*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Ahmad Sarji. (2004). *Hang Tuah – Tokoh Epik Nasional*. Subang Jaya: Pelanduk Publications (M) Sdn Bhd.

Alejandro Torres Vergara. (2015). *Literary Film Adaptation for Screen Production: the Analysis of Style Adaptation in the Film Naked Lunch from a Quantitative and Descriptive Perspective*. United Kingdom: University of Sheffield.

Andri Crisnaldy. (2021). *Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia*. Indonesia: Universitas Palangka Raya.

Ayu Nor Azilah, et al. (2017). *Hang Tuah Lambang Peradaban Bangsa Melayu*. Selangor: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.

Chew Fong Peng. (2020). *Isu-Isu Perkembangan Sastera Siber Di Malaysia*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Dahlan Abd Ghani. (2015). *Upin & Ipin: Promoting Malaysian Culture Values Through Animation*. Kuala Lumpur: Universiti Kuala Lumpur.

Dato' Zawiyah Baba & Jamilah Mohd. (2004). *Pemeliharaan Dan Pemuliharaan Kesusasteraan Tradisional Dalam Zaman Teknologi Maklumat Dan Komunikasi*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia.

Dr. Zulkifli Noor. (2011). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Indonesia: deepublish.

Harun Mat Piah et al. (1993). *Kesusasteraan Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Irwan Abu Bakar. (2016). *E-Sastera: Teori & Aplikasi*. Kuala Lumpur: eSastera Enterprise.

Jelani Harun. (2020). *"The Legend Of Nakhoda Ragam" In The Malay World And Its Link To Penang's Early History*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.

Kamarul Azmi Jasmi. (2012). *Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif*. Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia.

Katerina Perdikaki. (2018). *Film Adaptation As The Interface Between Creative Translation And Cultural Transformation: The Case Of Baz Lurhmann's The Great Gatsby*. United Kingdom: University Of Surrey.

Khotami Nursa'ah. (2018). *Cerita Rakyat Di Kabupaten Banjarnegara*. Indonesia: Universitas Negeri Semarang.

Madiawati Mamat@Mustafa. (2017). *Sastera Melayu Merentas Zaman*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia.

Madiawati Mustaffa et al. (2019). *Sastera Rakyat Pahang*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Mahyuddin K. M. Nasution. (2019). *Metodologi*. Indonesia: Universitas Sumatera Utara.

Maizura Osman dan Nor Hashimah. (2018). *Metafora Kritikan Dalam Mitos Peminangan Puteri Gunung Ledang: Analisis Pragmatik*. Kuala Lumpur: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Mana Sikana (2014). Sumbangan Drama Adaptasi Dalam Drama Melayu. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Mohamad Luthfi Abdul Rahman. (2008). Pura Taman: Antara Dalang Dan Dagang. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Mohamad Zuber Ismail & Mohamad Mokhtar Abu Hassan. (2017). Prinsip Perancangan Dalam Hikayat Awang Sulung Merah Muda. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Mohamed Nazreen Shahul Hamid dan Md Salleh Yaapar. (2015). Adaptasi Teks Hikayat Merong Mahawangsa Kepada Filem: Analisis Perbandingan Unsur Naratif. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.

Mohamed Noordin Jaafar. (1907). *Journal of The Straits Branch of Royal Asiatic Society* (Mat Jenin/Mat Janin). Singapura: Methodist Publishing House.

Mohd Fahmi Ismail et al. (2015). Cerita Rakyat Melayu: Suatu Analisis Pancaran Jati Diri Masyarakat Melayu Sebagai Cerminan kebudayaan Melayu. Pahang: Universiti Malaysia Pahang.

Mohd Fahmi Ismail. (2017). Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Masyarakat Orang Asli Temiar Di Gua Musang, Kelantan, Malaysia. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Mohd Fahmi Mohd Yusof. (2017). Badang Bukan Mitos, Tak Makan Muntah Hantu. Kuala Lumpur: Berita Harian Online.

Mohd Firdaus Che Yaacob et al. (2017). Cerminan Nilai Moral Positif Dalam Cerita-Cerita Rakyat Melayu. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Mohd Firdaus Che Yaacob. (2015). Nilai-Nilai Murni Dalam Seuntai Himpunan Cerita Rakyat Malaysia. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Muhammad Safuan. (2015). Watak Dan Perwatakan Utama Dalam Cerita Jenaka Melayu. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Mulaika Hijjas. (2010). *“The Legend You Thought You Knew”*: Text And Screen Representations Of Puteri Gunung Ledang. London: British Academy.

Nasirin Abdillah (2016). *Image-I-Nation and Fictocriticism: Rewriting Of The Malay Myth*. Australia: University of Wollongong.

Nasron Sira Rahim. (2015). Puteri Gunung Ledang Jin atau Bunian? Kuala Lumpur: Berita Harian Online.

Nell Andrew & Charles O’Brien: (1998). *Francesco Casetti, Inside The Gaze: The Fiction Film And Its Spectator, Trans.* BloomingtonL Indiana University Press.

Noor Hazwany Binti Haji Arifin dan Salmah Jan Noor Muhammad. (2016). Persepsi Masyarakat Terhadap Mutu Maklumat Sastera Siber.

Noor Hazwany Binti Haji Arifin. (2015). Persepsi Masyarakat Terhadap Sastera Siber. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Nor Hashimah Jalaluddin. (2019). Produk Media Karya Agung. Kuala Lumpur: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Norazimah Zakaria & Mazarul Hasan. (2019). Unsur Mitos Berdasarkan Teks Sastera Melayu Tradisional. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Nordiana Ab Jabar. (2019). Keunggulan Ikon Membawa Teladan Dalam Seloka Melayu. Perak: Jurnal Antarabangsa Persuratan Melayu.

Nur Ezatull Fadtehah Binti Hedel. (2020). Semantik Inkuisitif Dalam Cerita Rakyat. Sarawak: Universiti Malaysia Sarawak.

Nurulmira binti Zakaria@Awang. (2016). Ekspresi Budaya Tradisional Cerita Rakyat Etnik Iban di Bawah *Copyright Act* 1897. Sarawak: Universiti Malaysia Sarawak.

Prof. Dato’ Dr. Abdul Monir. (2017). Institusi Raja Di Tanah Melayu. Cyberjaya: Universiti Islam Malaysia.

R.O Winstedt dan Sturrok (1941). *Cherita Jenaka iaitu Pa' Kadok, Pa' Pandir, Lebai Malang, Pa' Belalang, Si Lunchai*. Singapura: Malaya Publishing House, Limited.

Rasdan Ahmad. (2014). *Sastera Sebagai Sumber Filem*. Malaysia: Utusan Malaysia.

Rizaldi Amrullah. (2021). *Metodologi Penelitian*. Indonesia: Universitas Palangka Raya.

Rohaya Md Ali dan Phat a/l Awang Deng. (2018). *Proses Kreatif Dalam Media Digital*. Kedah: Universiti Utara Malaysia.

Rohaya Md Ali. (2018). *Sastera Rakyat Media Digital*. Kedah: Universiti Utara Malaysia.

Rohaya Md Ali. (2018). *Sastera Rakyat Media Digital: Sumber Ekonomi Kreatif Negara*. Kedah: Universiti Utara Malaysia.

Sahril. (2018). *Cerita Rakyat Mas Merah: Kajian Resepsi Sastra*. Indonesia: Balai Bahasa Sumatera Utara.

Sesilia Seli. (2016). *Kearifan Tempatan Dalam Cerita Rakyat Dayak Kanayatn: Kajian Hermenutik*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Siti Fatimah Mohd Sam. (2012). *Penglipur Lara Sebagai Sumber Ilmu Pendidikan*. Sarawak: Universiti Malaysia Sarawak.

Siti Zuhaidah Zakeria. (2016). *Gaya Penyampaian Cerita Rakyat Melayu Terpilih Dalam Majalah Dewan Pelajar*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Suhardi et al. (2019). *Nilai Kearifan Lokal Folklor Masyarakat Kabupaten Bintan*. Indonesia: Politeknik Senggarang Tanjungpinang.

Tengku Intan Marlina & Madiawati Mamat @ Mustaffa. (2017). *Program Kesusasteraan Melayu Di Akamedia Pengajian Melayu*. Universiti Malaya: Pelaksanaan Dan Cabaran. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

U'um Qomariyah et al. (2019). *Etika Profitas Cerita Rakyat Surakarta*. Indonesia: Universita Negeri Semarang.

Uman Rejo. (2021). Beberapa Pendekatan Dalam kritik Sastra Siber. Indonesia: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

W.A Rahman. (n.d.) Masyarakat Filem dan Budaya Menonton. n.p.:n.p.



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN