

**CERITA BINATANG DALAM BENTUK ANIMASI :  
ANALISIS NILAI MURNI KEPADA KANAK-KANAK**

**TUAN SYUHADA BINTI TUAN MOHD PANI**

UNIVERSITI

---

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2022

---

KELANTAN



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

# CERITA BINATANG DALAM BENTUK ANIMASI : ANALISIS NILAI MURNI KEPADA KANAK-KANAK

TUAN SYUHADA BINTI TUAN MOHD PANI  
C18A0443

TESIS YANG DIKEMUKAKAN SEBAGAI MEMENUHI  
KEPERLUAN UNTUK IJAZAH SARJANA MUDA PENGAJIAN  
WARISAN DENGAN KEPUJIAN

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN  
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

FEBRUARI 2022

## PERAKUAN TESIS

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

TERBUKA

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh)

SEKATAN

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau dalam talian (teks penuh) bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah

Dari tarikh \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ sehingga

SULIT

(Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)

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

*syuhada*

\_\_\_\_\_

Tandatangan

No. Kad Pengenalan

Tarikh: 1 MAC 2022

*Sudirman*

\_\_\_\_\_

Tandatangan

**ENCIK SUDIRMAN BIN KIFFLI**

Nama Penyelia

Tarikh: **2 Mac 2022**

**SUDIRMAN KIFFLI**  
Penyarah  
Fakulti Teknologi Kreatif & Warisan  
Universiti Malaysia Kelantan

## PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirahim.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat Sejahtera. Segala puji bagi Allah dan syukur kehadiran Ilahi kerana di atas kehendak-Nya, saya dapat menyiapkan dengan jayanya projek penyelidikan dan penulisan tesis saya yang bertajuk “Cerita Binatang Dalam Bentuk Animasi: Analisis nilai murni kepada kanak-kanak. Saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung. Pertama sekali, jutaan terima kasih dan penghargaan kepada satu-satunya penyelia projek penyelidikan saya dalam kursus CFT3124 Projek Penyelidikan I dan II iaitu Encik Sudirman Bin Kiffli di atas segala bimbingan, nasihat dan teguran tanpa henti sepanjang menyiapkan tugas tersebut.

Di kesempatan ini juga, saya ingin merakamkan ucapan terima kasih dan rasa syukur kepada ibu bapa saya yang disayangi. Mereka juga turut memberi sumbangan dari segi moral dan dorongan berpanjangan dalam menyelesaikan penyelidikan ini. Tidak lupa juga ucapan ribuan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan yang sudi memberi tunjuk ajar ikhlas dan sudi memberi bantuan ketika saya memerlukan.

Akhir kata, semoga kajian ini akan memberi pendedahan dan membuka minda khlayak bahawa banyaknya faedah yang kanak-kanak perolehi daripada menonton siri animasi cerita binatang. Segala yang buruk datangnya daripada kekurangan diri saya sendiri dan segala yang baik datangnya daripada Allah SWT.

Sekian, terima kasih.

Tuan Syuhada Binti Tuan Mohd Pani

Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan

Universiti Malaysia Kelantan

Kelantan

20222/1443H

## ISI KANDUNGAN

<b>BIL</b>	<b>Halaman</b>
PENGESAHAN TESIS	
PENGHARGAAN	i
ISI KANDUNGAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b>	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Permasalahan kajian	3
1.3 Persoalan kajian	4
1.4 Objektif kajian	4
1.5 Skop kajian	5
1.6 Kepentingan kajian	6
1.7 Organisasi kajian	7
1.8 Kesimpulan	8
<b>BAB 2: SOROTAN KAJIAN</b>	
2.0 Tinjaun kajian lepas	9
<b>BAB 3: METODOLOGI KAJIAN</b>	
3.0 Definisi teori dan pendekatan	17
<b>BAB 4: ANALISIS</b>	
4.1 Nilai- Nilai Murni Dalam Cerita Animasi Pada Zaman Dahulu	20
4.1.1 Baik Hati	20
4.1.2 Bersikap Jujur	21
4.1.3 Bekerjasama	23
4.1.4 Mengenang budi	24
4.1.5 Keberanian	25
4.1.6 Tolong-menolong	27

4.1.7 Rajin	28
4.1.8 Kasih sayang	29
4.2 Kepentingan Animasi Pada Zaman Dahulu Kepada Kanak-kanak	31
4.2.1 Pendidikan	31
4.2.2 Pengajaran	33
4.2.3 Hiburan	34
4.2.4 Membentuk moral positif	36
4.2.5 Pembentukan emosi kanak-kanak	37
<b>BAB 5: RUMUSAN, CADANGAN, PENUTUP</b>	
5.1 RUMUSAN	40
5.2 CADANGAN	42
5.2.1 Cadangan kepada pihak produksi	42
5.2.2 Cadangan kepada pengkaji akan datang	42
5.3 PENUTUP	43
<b>BIBLIOGRAFI</b>	44

## CERITA BINATANG DALAM BENTUK ANIMASI: ANALISIS NILAI MURNI KEPADA KANAK-KANAK

### ABSTRAK

Kajian ini membincangkan tentang nilai-nilai yang telah diaplikasikan melalui watak haiwan dengan menggunakan pendekatan teori moral dalam sebuah cerita binatang yang telah dianimasikan berjudul Pada Zaman Dahulu hasil keluaran Les' Copaque Production. Cerita animasi Pada Zaman Dahulu yang merupakan sebuah cerita binatang kanak-kanak yang telah menerima perubahan dari segi cerita penulisan lisan kepada bentuk digital. Dalam cerita ini menunjukkan bahawa watak-watak haiwan telah memberi banyak inspirasi kepada kanak-kanak dari segi perkara-perkara yang positif yang dapat dicontohi dan dijadikan sebagai tauladan. Kajian ini juga mengandungi beberapa objektif kajian. Yang pertama adalah bagaimakah nilai-nilai murni yang diterapkan dalam cerita binatang dalam bentuk animasi. Kedua apakah kepentingan cerita binatang dalam bentuk animasi kepada kanak-kanak untuk meminati cerita binatang. Oleh yang demikian, bersesuaian dengan tujuan teori moral yang telah diwujudkan adalah untuk melihat dan mencari nilai-nilai yang baik yang terdapat dalam cerita tersebut. Seperti mana yang telah dikaji dalam cerita animasi Pada Zaman Dahulu, pengkaji telah membuat perbincangan pada bahagian analisis dengan menggunakan objektif-objektif tersebut menggunakan pendekatan teori moral dengan mengambil kira perkara-perkara yang baik.

**Kata kunci:** *cerita animasi, teori moral, nilai murni, kepentingan, Pada Zaman Dahulu*

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

*ANIMAL STORIES IN ANIMATED FORM: AN ANALYSIS OF PURE VALUES FOR  
CHILDREN*

*ABSTRACT*

*This study discusses the values that have been applied through animal characters by using a moral theory approach in an animated story entitled In Ancient Times the result of a story produced by Les 'Copaque Production. An animated story In Ancient Times which is a children's animal story that has received a change in terms of oral writing stories to digital form. In this story it is shown that the animal characters have given a lot of inspiration to the children in terms of positive things that can be emulated and used as role models. The study also contains several research objectives. The first is how pure values are applied in animal stories in the form of animation. Second is the importance of animal stories in the form of animation to children to enjoy animal stories. Thus, in accordance with the purpose of the moral theory that has been established is to see and find the good values found in the story. As has been studied in animated stories In Ancient Times, the researcher has made a discussion on the part of analysis by using those objectives using a moral theory approach by taking into account the good things.*

*Keywords: animated story, moral theory, pure values, importance, In Ancient Times*

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 PENGENALAN

Pada bahagian pengenalan ini, ianya menceritakan sedikit berkenaan dengan cerita binatang. Cerita binatang dikenali sebagai sebuah cerita rakyat yang dahulunya disampaikan secara lisan. Asal usul cerita binatang ini telah disampaikan oleh nenek moyang dan dianggap sebagai milik bersama kerana tidak diketahui siapa tukang penciptanya. Cerita binatang merupakan sebuah cerita rekaan daripada masyarakat pada zaman dahulu dan ianya telah berkembang dari satu generasi ke generasi yang lain di dalam satu kumpulan masyarakat pada ketika waktu dahulu. Cerita ini adalah tokoh pelakunya yang berupa seekor binatang yang telah menjadi sebagai watak utama dan mempunyai sifat dan sikap seperti manusia. Antaranya mereka dapat bercakap, mempunyai akal, dan sebagainya. Cerita binatang ini sangat kaya dengan nilai-nilai yang baik dan bertujuan sebagai sumber hiburan, memberi nasihat, memberi pengajaran, mendidik, memberi sindiran kepada masyarakat pada zaman dahulu.

Cerita binatang mempunyai banyak fungsi antaranya adalah dapat memberi sumber hiburan kepada kanak-kanak dan khalayak. Hal ini adalah kerana, kehidupan masyarakat pada zaman dahulu tidak mempunyai media massa seperti televisyen, telefon, radio dan sebagainya untuk mereka mendapatkan hiburan. Mereka hanya duduk berkumpul di sesuatu tempat dan mendengar cerita tersebut secara lisan dari mulut orang-orang tua. Oleh itu, dengan cara itulah mereka dapat meluangkan masa lapang dengan mendengar cerita-cerita binatang dengan mendapat nilai nasihat mahupun pengajaran. Masyarakat pada zaman dahulu menjadikan cerita binatang yang mempunyai sifat dan sikap seperti manusia bagi memberi mesej dan mengkritik tindakan semua masyarakat. Dalam cerita binatang itu, sememangnya terselit ajaran-ajaran etika dan moral yang dapat dijadikan sebagai pedoman agar dapat dicontohi oleh individu masyarakat setempat.

Cerita binatang yang dulu hanya disampaikan secara lisan telah dibukukan dan dijadikan media digital ke dalam bentuk animasi pada masa kini. Tujuan cerita ini dilakukan sedemikian adalah untuk mengekalkan cerita warisan itu agar golongan kanak-kanak zaman sekarang dapat merasai dan mengetahuinya agar cerita sebegini tidak lapuk ditelan zaman.

Cerita sedemikian merupakan lambang dan khazanah sesebuah masyarakat yang harus dijaga agar ianya terus berkembang dan dapat memberi manfaat untuk generasi yang akan datang. Pihak-pihak media, penerbit dan juga pengarah, telah banyak menghasilkan cerita binatang dalam bentuk animasi. Antaranya adalah cerita seperti Kancil memperdayakan Buaya, Arnab melawan Kura-kura, Ular membelit Kerbau dan sebagainya. Oleh yang demikian, dalam kajian ini, pengkaji lebih memfokuskan kepada cerita animasi yang bertajuk Pada Zaman Dahulu. Cerita keluaran Les' Copaque Production ini mempunyai 44 episod dan ditayangkan selama enam musim di kaca televisyen. Namun demikian, pengkaji tidak mengkaji pada keseluruhan episod, pengkaji hanya membuat kajian dan memfokuskan terhadap 12 episod sahaja dalam cerita animasi tersebut.

Melalui episode-episod tersebut, banyak kisah yang ingin disampaikan di dalam cerita animasi itu, disebabkan oleh kerana cerita tersebut merupakan cerita binatang, ianya telah wujud sejak berzaman lamanya lagi. Ianya telah dibawa dari mulut ke mulut sehinggakan berlaku perubahan kerana terdapat tokoh tambah disebabkan oleh gaya penyampaian dan cara pemahamansegelintir masyarakat. Akan tetapi nilai dan pengajaran yang ingin disampaikan tetap sama dan mampu mendidik kanak-kanak kearah yang lebih baik.

Dalam kajian ini juga, pengkaji telah mengaplikasikan satu teori moral terhadap kajiannya yang diperkenalkan oleh beberapa tokoh iaitu Aristotle dan juga Plato. Teori ini adalah untuk melihat nilai-nilai yang baik dalam cerita binatang tersebut dengan lebih menyerlah agar kajian tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berkesan.

## 1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Terdapat satu permasalahan kajian dalam melakukan kajian ini. Bagi permasalahan kajian adalah kanak-kanak zaman sekarang kurang meminati cerita binatang. Hal ini dikatakan sedemikian kerana, terdapat banyak cerita-cerita kartun yang lebih menarik yang dapat membuat kanak-kanak gemar menontonnya. Di era globalisasi ini, terdapat banyak cerita kartun yang tumbuh bagai cendawan selepas hujan. Ianya telah diterbitkan oleh orang-orang muda yang mula bergiat aktif dalam bidang penerbitan dan seni lakonan, antara contohnya adalah cerita, Upin dan Ipin, Boboi Boy, Agen Ali, dan sebagainya. Hal ini adalah kerana, cerita sedemikian didapati mempunyai aksi-aksi dan superhero yang mencabar dan dapat menarik minat kanak-kanak zaman sekarang. Cerita itu dikatakan wataknya dapat menyelamatkan bumi daripada kuasa jahat dan menunjukkan aksi yang sangat mencabar sehinggakan kanak-kanak zaman sekarang mudah terpengaruh dengan watak dan perwatakan mereka sehinggakan terbawa di dunia nyata. Cerita-cerita sedemikian mungkin tidak sesuai kepada golongan kanak-kanak kerana ianya tidak memberi apa-apa faedah dan nilai yang baik.

Oleh itu berdasarkan kajian ini, pengkaji berharap agar kanak-kanak masa kini lebih gemar menonton cerita animasi yang berupa binatang. Hal ini adalah kerana, cerita binatang adalah merupakan cerita rakyat dan merupakan salah satu warisan yang harus dikekalkan oleh masyarakat ini. Melalui cerita sebegitu, bukan sahaja dapat memberi manfaat, malah dapat mendidik kanak-kanak dengan nilai dan pengajaran yang terkandung di dalamnya. Kanak-kanak diusia kecil mestilah diterapkan dengan cerita sedemikian agar dapat memupuk dan menyemai minat yang lebih mendalam di dalam diri mereka. Justeru itu, dengan wujudnya cerita binatang dalam bentuk animasi, pengkaji berharap kanak-kanak dapat menunjukkan rasa seronok untuk menonton cerita sedemikian.

### 1.3 PERSOALAN KAJIAN

- 1) Bagaimanakah nilai-nilai murni yang diterapkan dalam cerita binatang dalam bentuk animasi.
- 2) Apakah kepentingan cerita binatang dalam bentuk animasi kepada kanak-kanak untuk meminati cerita binatang

### 1.4 OBJEKTIF KAJIAN.

- 1) Mengenalpasti nilai-nilai cerita binatang dalam bentuk animasi yang dapat diterapkan kepada kanak-kanak.
- 2) Menghuraikan kepentingan cerita binatang dalam bentuk animasi kepada kanak-kanak untuk meminati cerita binatang

## 1.5 SKOP KAJIAN

Di dalam skop kajian ini ianya hanya menfokuskan kepada kajian yang ingin kaji. Tajuk yang pengkaji ingin kaji ini adalah terhadap cerita animasi binatang yang bertajuk Pada Zaman Dahulu. Cerita binatang ini yang merupakan sebuah cerita rakyat yang menggunakan watak haiwan sebagai watak utama dan mempunyai sikap dan sifat seperti manusia. Ianya hanya disampaikan secara lisan pada suatu masa dahulu tetapi telah diterbitkan kepada bentuk digital kerana bagi menjaga keaslian plot jalan cerita tersebut.

Daripada 44 episod dalam siri animasi Pada Zaman Dahulu yang ditayangkan selama enam musim, kajian ini hanya tertumpu kepada 12 episod sahaja iaitu yang ditayangkan pada musim pertama sahaja. Hal ini adalah kerana pengkaji lebih menfokuskan tentang isi kandungan yang ingin disampaikan melalui cerita binatang animasi tersebut. Pengkaji lebih melihat kepada mesej dan nilai-nilai murni yang ingin disampaikan kepada kanak-kanak. Merangkumi kepada pengkajian terhadap episod pertama hingga episod 12, banyak mesej-mesej yang ingin disampaikan melalui penggunaa watak dan perwatakan binatang yang comel. Seterusnya, pengkaji mendapati kanak-kanak lebih mudah untuk fahami dan ikut akan nilai-nilai murni yang disampaikan dengan lebih jelas.

Kajian ini juga hanya mengaplikasikan teori moral sahaja, iaitu dimana pengkaji lebih menfokuskan terhadap nilai-nilai murni serta nilai yang baik yang patut dicontohi oleh kanak-kanak zaman kini. Hal ini adalah kerana, dalam cerita animasi Pada zaman dahulu merupakan cerita yang sesuai untuk diberikan kepada kanak-kanak supaya memberi lebih mudah fahami dan banyak manfaat yang ingin disampaikan.

## 1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini adalah dijalankan bertujuan untuk mengetahui berkenaan dengan kepentingan cerita binatang yang telah dipaparkan di dalam siri animasi cerita Pada Zaman Dahulu ini. Berdasarkan apa yang telah dikaji, kepentingan yang telah dipaparkan melalui watak haiwan itu sangat berkait rapat dengan kehidupan masyarakat pada masa kini kerana dapat memberi sindiran terhadap tingkah laku manusia. Sikap binatang yang dinyatakan di dalam cerita tersebut ialah dapat memberikan nilai, manfaat dan pengajaran agar dijadikan contoh dan tauladan kepada kanak-kanak. Perbuatan seperti ini sememangnya terjadi dalam kalangan masyarakat pada hari ini. Perbuatan ini sedikit sebanyak dapat menimbulkan rasa keinsafan dalam kalangan masyarakat apabila menonton cerita binatang ini supaya mempunyai sikap yang sangat baik kepada kanak-kanak ketika diusia awal.

Seterusnya, kajian ini dijalankan untuk bertujuaan mempelbagaikan corak kajian terhadap sastera Melayu berkaitan cerita bintang dalam bentuk animasi ini. Walaupun terdapat banyak kajian mengenai cerita binatang telah dijalankan namun tetap ada perbezaan dari segi pemikiran dan kreativiti pengarang yang telah ditonjolkan. Kajian ini dapat juga mengetahui sejauh manakah pengkaji dapat merungkai tentang latar kehidupan binatang dan permasalahan yang binatang alami dan mempunyai jalan penyelesaiannya yang tersendiri. Antara permasalahannya yang sering berlaku sama ada di alam nyata ataupun dalam bentuk cerita sebagai tatapan umum.

Kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan landasan oleh pengkritik-pengkritik lain dalam menambah lagi kritikan mereka di samping dapat memajukan dan memartabatkan bidang kesusasteraan negara. Setiap penglibatan pengkritik ini dalam memberikan setiap pendapat, ulasan dan cadangan dalam bidang ini akan mengangkat lagi martabat bidang-bidang penerbit animasi. Kajian ini turut juga memberi sumbangan untuk memperbanyakkan setiap kritikan dan kajian terhadap cerita binatang. Di samping itu, kajian ini diharapkan dapat meningkatkan kualiti penghasilan cerita animasi dan juga dapat menambah kuantiti penerbit di tanah air ini. Akhir sekali, diharapkan kajian ini juga dapat meneliti setiap aspek kepentingan yang masih kurang meluas dikaji.

## 1.7 ORGANISASI KAJIAN

Organisasi kajian ini adalah berkenaan kajian di bab 1 yang di mana pengkaji menjelaskan tentang tajuk kajian yang ingin dikaji oleh pengkaji. Pengkaji juga telah mengaplikasikan teori moral dalam kajian tersebut bagi memudahkan dalam kajian tersebut. Pengkaji menerangkan tentang pengenalan secara terperinci dan mengemukakan 2 persoalan berserta objektif-objektif yang ingin digunakan untuk menjalankan kajian tersebut. Terdapat 2 persoalan yang dikemukakan untuk kajian tersebut dan bagi menjawab kepada persoalan tersebut, pengkaji mengemukakan 2 bentuk objektif kajian untuk pengkaji aplikasikan di bahagian analisis nanti.

Selain itu juga, terdapat satu permasalahan kajian yang telah dirungkaikan dan dikenalpasti oleh pengkaji semasa membuat kajian tersebut. Permasalahan kajian tersebut hendaklah diselesaikan oleh objektif-objektif itu agar ianya lebih teratur ketika menyelesaikan kajian. Dalam menyiapkan bab 1 ini juga, pengkaji telah mengemukakan kepentingan kajian dan menjelaskan skop kajian yang dimana ianya hanya menfokuskan kepada golongan-golongan yang tertentu sahaja agar kajian tersebut dilakukan dengan teratur dan tersusun.



## 1.8 KESIMPULAN

Cerita binatang ini yang mempunyai tokoh pelakunya yang berupa seekor binatang yang telah menjadi sebagai watak utama dan mempunyai sifat dan sikap seperti manusia. Ianya merupakan sebuah cerita rakyat yang hanya disampaikan secara lisan pada suatu masa dahulu tetapi telah diterbitkan kepada bentuk digital kerana bagi menjaga keaslian plot jalan cerita tersebut agar tidak mengalami banyak perubahan. Tujuan cerita ini dilakukan sedemikian adalah untuk mengekalkan cerita warisan itu agar golongan kanak-kanak zaman sekarang dapat merasai dan mengetahuinya agar cerita sebegini tidak mudah ditinggalkan dan dilupakan dengan begitu sahaja. Oleh itu, kajian yang pengkaji ingin kaji ini adalah terhadap cerita animasi binatang yang bertajuk Pada Zaman Dahulu dengan menganalisis nilai-nilai murni yang terkandung di dalamnya.

Bersesuaian dengan objektif yang pertama iaitu mengenalpasti nilai-nilai cerita binatang dalam bentuk animasi yang dapat diterapkan kepada kanak-kanak. Oleh itu, tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengetahui berkenaan dengan kepentingan cerita binatang yang telah dipaparkan di dalam siri animasi cerita Pada Zaman Dahulu ini. Sikap binatang yang dinyatakan di dalam cerita tersebut ialah dapat memberikan nilai, manfaat dan pengajaran agar dijadikan contoh dan tauladan kepada kanak-kanak. Kajian ini dapat juga mengetahui sejauh manakah pengkaji dapat merungkai tentang latar kehidupan binatang dan permasalahan yang binatang alami dan mempunyai jalan penyelesaiannya yang tersendiri.

Kesimpulannya, pengkaji berharap kanak-kanak pada zaman sekarang lebih gemar menonton cerita binatang berbanding dengan cerita-cerita superhero yang banyak ditayangkan pada masa kini. Hal ini adalah kerana, terdapat banyak kebaikan dan manfaat yang kanak-kanak dapat pelajari daripada kisah-kisah yang ingin disampaikan melalui cerita binatang.



## BAB 2

### 2.0 TINJAUAN KAJIAN LEPAS

Terdapat beberapa pengkaji lain ataupun kajian para sarjana di dalam Malaysia dan luar Malaysia mengenai aspek cerita binatang yang telah dilakukan. Secara umum menurut Nurhasma Muhamad Saad, Kartina Kamaruzaman dan Dr. Rosni Samah dari Universiti Sains Islam Malaysia telah membuat kajian yang bertajuk Fungsi Cerita Binatang Dalam Sastera Kanak-Kanak Melayu-Arab. Dalam kajian itu mereka ada mengkaji berkaitan dengan fungsi cerita binatang dalam sastera kanak-kanak dengan lebih mendalam dengan menggunakan Bahasa Melayu dan Arab. Dalam kajian itu, beliau telah mendapati cerita-cerita binatang tersebut mempunyai fungsi yang penting di dalam mendidik dan Pendidikan kanak-kanak.

Kajian seterusnya dari Rohaya Md Ali, Phat a/l Awang Deng, Melor Fauzita Yusoff, Rashidah Mamat dan Nor Hafidah Ibrahim (2019) dalam kajiannya yang bertajuk Adaptasi Sastera Rakyat Kanak-Kanak Dalam Media Digital: Membangun Modal Insan Negara dari Universiti Utara Malaysia. Dalam kajian ini menjelaskan adaptasi sastera rakyat kepada media digital telah dilihat semakin menjadi peranan penting sebagai satu usaha untuk meningkatkan pembangunan modal insan masyarakat yang terutamanya terhadap perkembangan sahsiah kanak-kanak sebagai usaha memperkasakan nilai kemanusiaan agar menjadi terbaik. Dalam kajian mereka juga ada menyatakan peranan karya sastera sebagai agen pembentuk paribadi kanak-kanak secara tidak lansung telah menjadi semakin penting.

Nurfarhana Shahira Rosly, Normaliza Abd Rahim dan Haslina Abdul Halim (2015) dalam kajiannya yang bertajuk Pengaruh Elemen Cerita Binatang Berbentuk Digital Ke Atas Ujaran Kanak-Kanak Sindrom Asperger dari Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia, 43400 Serdang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia. Dalam kajian mereka ada menjelaskan bahawa terdapat jenis binatang dalam cerita Sang Singa dan Sang Tikus yang telah berjaya merangsangujaran kanak-kanakyang mengalami masalah sindrom Asperger. Selain itu juga didapati kanak-kanak tersebut menunjukkan perkembangan yang sangat positif terhadap cerita rakyat. Oleh itu, mereka berharap dengan kajian itu, dapat menerapkan elemen penceritaan dan pendigitalan terhadap perkembangan interaksi dan komunikasi sosial kanak-kanakyang mengalami masalah tersebut.

Arba'ie Sujud dan Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi (2011) dalam kajiannya yang bertajuk Pembentukan Emosi Kanak-Kanak Melalui Bahan Bacaan Sastera. Dalam

kajian beliau ada menerangkan bahawa beliau ada membuat kajian terhadap pelajar yang berumur antara 7-12 tahun untuk dijadikan sebagai sampel. Beliau telah memilih seramai Tiga puluh orang kanak-kanak dari tiga buah sekolah rendah di setiap zon di Malaysia untuk menganalisis menggunakan pendekatan psiko-stalistik dengan mengambil kira aspek Bahasa dalam mempengaruhi pembentukan emosi kanak-kanak melaluibahan bacaan sastera yang telah dibaca.

Pengkaji seterusnya yang bernama Atikah Md Noor, Shahril Nizam Sha'ri dan Rohaidah Kamaruddin (2018) dari Fakulti Bahasa Moden, dan Komunikasi UPM telah membuat satu kajian yang bertajuk Nilai Murni dalam Cerita Sang Kancil. Dalam kajian beliau ada menerangkan bahawa kajian tersebut menumpukan terhadap nilai murni yang diterapkan dalam cerita Sang Kancil sebagai pembentuk nilai akhlak dalam kalangan kanak-kanak atau generasi muda. Menyedari hakikat ini, pengkaji telah menjalankan satu kajian terhadap penerapan nilai murni dan pengajaran yang terdapat dalam cerita Sang Kancil dengan menggunakan Teori Kebaikan oleh Al-Ghazali. Hasil daripada kajian ini didapati bahawa cerita Sang Kancil sarat dengan nilai murni dan pengajaran yang telah digarapkan. Cerita Sang Kancil sesuai untuk dibaca oleh kanak-kanak di samping membantu menerapkan nilai-nilai murni dalam diri kanak-kanak sejak dari kecil lagi. Hal ini dapat membentuk dan menjadikan kanak-kanak yang mempunyai nilai akhlak dalam diri mereka agar tidak melakukan perkara yang akan merosakkan diri mereka pada masa hadapan. Cerita Sang Kancil juga banyak memberikan pengajaran kepada masyarakat agar mengamalkan nilai murni. Oleh itu, nilai murni dalam setiap buku cerita kanak-kanak perlulah diterapkan untuk dijadikan sebagai tauladan.

Rohaya Md Ali (2017) dari Universiti Utara Malaysia (UUM) telah melakukan kajian yang bertajuk Sastera Rakyat Dalam Media Digital Sumber Ekonomi Kreatif Negara. Di dalam kajian beliau menerangkan bahawa makalah ini adalah menumpukan perbincangan kepada pembangunan sastera rakyat dalam media digital sebagai penjana ekonomi negara seperti yang digariskan dalam DIKN, iaitu memperkasa industri kreatif negara secara menyeluruh berasaskan kreativiti dan inovasi bagi menyumbang kepada ekonomi berpendapatan tinggi melalui penghasilan produk berkualiti serta memartabatkan warisan seni budaya negara. Dapat penelitian memperlihatkan bahawa hasil sastera rakyat yang ditransformasikan sebagai produk media digital dilihat berperanan penting sebagai pemangkin industri kreatif. Secara tidak langsung, dapat mengekalkan kelangsungan produk

sastera rakyat dalam format yang baru mengikut kesesuaian industri dan turut menyumbang kepada pembangunan jati diri masyarakat dalam mengenali akar ketamadunan budaya bangsa.

Madiawati Mamat@Mustaffa dan Arbaie Sujud (2009) dalam kajiannya yang bertajuk *Tranformasi Medium Dari Tradisi Lisan, Teks Dan Bentuk Multimedia Dalam Cerita Unggas* dari *Jurnal Pengajian Melayu*. Dalam kajian mereka ada mengkaji bahawa tradisi lisan merupakan satu bentuk hiburan yang popular dan penting pada masa dahulu kerana masyarakat belum lagi terdedah dengan teknologi. Tukang cerita merupakan orang yang bertanggungjawab mempersembahkan pelbagai bentuk cerita mengikut kemahiran dan kreativiti yang tersendiri. Namun begitu peranan dan fungsi penglipur lara sudah berkurangan dengan adanya medium penyebaran cerita secara bertulis iaitu dengan adanya hasil-hasil sastera dalam bentuk buku. Kemajuan teknologi dan komunikasi juga sekali lagi membawa kepada perubahan penyampaian serta penyebaran karya sastera. Hasil-hasil sastera dipersembahkan dalam bentuk interaktif dengan menggunakan elemen multimedia. Ketiga-tiga bentuk penyampaian karya sastera ini memainkan peranan yang penting dalam menyebarkan gagasan pengarang sekali gus mendekatkan karya dengan masyarakat.

Siti Zuhaidah zakeria dan Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi (2016) dalam kajiannya bertajuk *Kesinambungan Warisan Budaya Malaysia Melayu Pantai Timur Dalam Cerita Rakyat Untuk Kanak-Kanak*. Dalam kajian beliau mengkaji bahawa terdapat masyarakat kini sudah banyak melupakan cerita rakyat. Namun begitu, telah banyak nilai kebudayaan yang telah terhakis ekoran dengan pembangunan dan perkembangan teknologi dan pendidikan. Oleh itu, pengkaji mengemukakan dua objektif menjadi tunjang kepada penelitian ini iaitu mengenal pasti dan menganalisis kesinambungan unsur budaya yang masih wujud di kalangan masyarakat Melayu melalui cerita rakyat untuk kanak-kanak. Analisis ini merujuk sepenuhnya kepada buku *Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia* selenggaraan Othman Puteh juga Aripin Said dan tumpuan hanya diberikan kepada cerita rakyat masyarakat Melayu Pantai Timur Semenanjung Malaysia sahaja.

Mohd Firdaus Che Yaacob dan Normaliza Abd Rahim (2015) dalam kajiannya yang bertajuk *Cerita Rakyat Membentuk Moral Positif Kanak-Kanak Melalui Nilai Murni* dari *Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia, 43400 Serdang Selangor*. Dalam kajian mereka adalah untuk mengenal pasti dan menganalisis nilai murni di dalam cerita rakyat terhadap kanak-kanak yang sedang meningkat dewasa agar diterapkan dengan perkara-perkara yang positif. Oleh itu, untuk membuat kajian

tersebut, pengkaji telah menjadikan panduan Buku Koleksi Cerita Rakyat yang bertajuk Himpunan 366 Cerita Rakyat di Malaysia. Hal ini adalah kerana, pengkaji mendapati bahawa buku itu mempunyai banyak nilai-nilai murni yang terkandung untuk membentuk moral positif dalam diri kanak-kanak.

Kajian yang bertajuk *Cerita Jenaka Melayu Suatu Manifestasi Watak dan Perwatakan Positif* yang dikaji oleh Muhammad Safuan Bin Ismail, Roslina Binti Abu Bakar dan Nik Rafidah Nik Muhammad Effendy (2018) dari Jabatan bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Dalam kajian itu, mereka telah membuat kajian yang berlainan daripada kajian pengkaji-pengkaji yang dahulu. Pengkaji dahulu lebih memfokuskan terhadap nilai negatif kepada masyarakat Melayu iaitu yang dikatakan lurus, bodoh, tidak bertamadun, tidak berfikir Panjang. Oleh yang demikian, dalam kajian ini, pengkaji telah mencipta dua objektif yang pertama iaitu melihat kepada nilai-nilai yang positif melalui watak dan perwatakan dalam cerita jenaka yang bertajuk Pak Pandir, Mat Jenin, Pak Kaduk dan Si Luncai. Objektif yang kedua pula adalah menganalisis watak dan peratakan positif berdasarkan pendekatan Psikologi Humanistik.

Dalam kajian yang bertajuk *Adaptasi Kesusasteraan Rakyat (Cerita Si Luncai) Dalam Karya Seni Cetakan* hasil kajian Hazrul Mazran Rusli dan Abdul Aziz Zali @ Zalay (2020) dari *Ideology Journal*. Dalam kajian tersebut ada membincangkan tentang penghasilan karya seni visual berdasarkan adaptasi daripada cerita rakyat Si Luncai. Terdapat banyak elemen-elemen seperti nilai pengajaran dan nasihat yang dapat dijadikan tauladan dan diambil daripada cerita tersebut untuk diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Oleh itu dengan menghasilkan adaptasi cerita rakyat si luncai ini kepada bentuk seni visual, ianya harap dapat membantu orang ramai untuk lebih memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan berbanding dengan membaca cerita tersebut. Hal ini adalah kerana, mereka mendapati bahawa masyarakat zaman kini tidak gemar mengkaji dan menghayati sastera jenis begini.

Mohd Firdaus Che Yaacob dan Nasirin Abdillah dalam kajiannya yang bertajuk *Penggunaan Multimedia Ke Arah Memartabatkan Cerita Rakyat Masyarakat Melayu* dari Universiti Malaysia Kelantan. Dalam kajian beliau ada menerangkan bahawa kajiannya membuktikan bahawa cerita rakyat yang terdapat di Malaysia sesuai dijadikan bahan bacaan untuk masyarakat Melayu. Berbicara tentang seni budaya berfikir dan akal budi masyarakat Melayu dalam menyelesaikan suatu masalah merupakan medium yang paling berkesan yang

diperoleh menerusi cerita rakyat yang dikarang menerusi bahan bacaan hingga kini. Lantaran kepesatan dan pemodenan di Malaysia, bidang teknologi memainkan peranan penting dalam memperkasakan dan membawa cerita rakyat di peringkat yang lebih tinggi dengan adanya pendokumentasian cerita rakyat menerusi platform multimedia yang pelbagai.

Imelda Ann Binti Achin, Zairul Anuar Md Dawam dan Addley Bromeo Bin Bianus (2018) dari Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah dalam kajiannya yang bertajuk Analisis Elemen Naratif Dalam Filem Animasi Seefood. Dalam kajian mereka menjelaskan bahawa kajian ini menganalisis penggunaan watak antropomorfik dalam mengukuhkan elemen naratif dalam filem animasi Seefood (2012). Kajian ini mendapati watak utama berupaya menggerakkan penceritaan apabila diberikan konflik serta sub-konflik yang memastikan berlakunya perkembangan penceritaan. Setiap elemen naratif mempunyai hubung kait dan memainkan peranan penting dalam pembentukan sebuah naratif yang mampu menarik perhatian audiens. Pengkaji berharap dengan terlaksananya kajian ini, mampu memberi pemahaman terhadap kepentingan elemen naratif dalam pembentukan sebuah penceritaan yang baik sekaligus memastikan bidang animasi Malaysia dapat menghasilkan produk berkualiti yang mampu bersaing di pasaran antarabangsa.

Nugroho Agung Prabowo dan Warjiyono (2014) yang merupakan pengkaji dari Indonesia dari Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Purwokerto, AMIK BSI Sukabumi telah membuat kajian yang bertajuk Perancangan Animasi Dongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral Dan Linguistik. Dalam kajian tersebut, mereka ada menjelaskan bahawa perancangan animasi dongeng yang bertajuk Pak Tani dan Si Kancil adalah sebagai media pembelajaran untuk pendidikan kanak-kanak ketika di awal usia. Hal ini dikatakan adalah kerana, terdapat nilai-nilai yang baik yang dapat diterapkan dan dicontohi kepada kanak-kanak ketika usia muda.

Patut Handoko dan Cahyaningsih Pujimahanani (2016) dari Universitas Dr. Soetomo Surabaya dalam kajiannya yang bertajuk Peran Dan Jenis Binatang Dalam Relief Cerita Binatang Di Candi Jawa Timur. Dalam kajian beliau telah mengkaji peranan cerita binatang yang terdapat dalam relief cerita binatang candi di Jawa Timur. Beliau dapat membuktikan bahawa cerita binatang tersebut mempunyai banyak faedah dan kebaikannya dalam penyebaran agama dan memberi pesanan etika dan moral kepada manusia. Melalui watak dan perwatakan yang menunjukkan watakbinatang telah memberi pengaruh yang sangat dalam terhadap jiwa manusia. Selain itu, cerita Garudeya dalam relief cerita binatang di Candi Kidal



mempunyai peranan yang membawa pesan moral terhadap pembebasan jiwa dari ikatan jiwa. Jenis binatang dalam relief cerita Garudeya adalah Garuda dan Ular. Seterusnya, dalam kajian beliau juga menyatakan bahawa, cerita binatang dalam relief cerita binatang di Candi Penataran Blitar mempunyai peranan membawa pesan moral etika, nilai tolong menolong, nilai persahabatan dan balas budi. Jenis binatang dalam relief cerita binatang adalah Angsa, Kura-Kura, Anjing, Buaya, dan Lembu.

Benny Muhdaliha dan Dewa Ray Dharmayana Batuaya (2017) dalam kajiannya yang bertajuk Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak dari Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur Jl. Ciledung Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan Indonesia. Dalam kajian mereka mendapati bahawa banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan moral yang dilakukan oleh anak-anak. Oleh itu, pengkaji telah menggunakan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali berjudul I Ceker Cipak sebagai landasan untuk melihat berkara-perkara yang baik. Secara umumnya pesan yang disampaikan dalam cerita rakyat ini merupakan petunjuk tingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat, ajaran baik dan buruk, kegembiraan, kesedihan, serta kepahlawanan. Dengan pesan-pesan moral yang bernilai positif diharapkan dapat melatih pengendalian emosi serta perkembangan karakter dalam proses pembentukan watak seorang anak, khususnya pada era kanak-kanak lagi.

Emy Siswanah (2013) dalam kajiannya yang bertajuk Penggunaa Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Lain Walinsongo Semarang dari Jurnal Phenomenon. Dalam kajian beliau mengatakan bahawa trigonometrimerupakan pelajaran yang bersifat abstrak. Untuk memudahkan dan memahami suatu media pembelajaran meteri adalah mestilah menerapkan media animasi di dalam pembelajaran trigonometri. Kesan daripada animasi pada media tersebut membuatkan inya menjadi lebih menarik sehingga mampu menarik perhatian dan minat mahasiswa. Penggunaan media animasi mampu merangsang kegiatan belajar mahasiswa, membantu kecekapan proses pembelajaran, melancarkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat maklumat yang diberikan. Selain itu, penggunaan media animasi juga dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga membantu mahasiswa dalam memahami pelajaran trigonometri.

Gita Nur Jannah dan Anita Chandra Dewi S dalam kajiannya yang bertajuk Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A TK Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017. Dalam kajian mereka menerangkan bahawa hasil daripada kajian mereka ini banyak memjumpai anak pada usia awal iaitu 4-5 tahun menunjukkan bahawa keterampilan dalam berbicara masih kurang fasih. Mereka mendapati anak-anak malu untuk menyatakan keinginan mereka, anak menjadi pasif dan kurang keyakinan diri dalam berbicara. Oleh itu, pengkaji telah menggunakan film animasi Adit Sopo Jarwo sebagai landasan untuk kajian itu kerana film itu didapati mengandungi nilai edukatif yang tinggi, kesederhanaan perkampungan, gotong-royong, kebersamaan dan kegiatan bermain keseharian anak-anak.

Nurul Hayati Latif, Mazlina Jamaludin, Mohd Amin Zakaria dan Ishanuddin Hussin (2020) dari Jurnal Kejuruteraan Teknolohi dan Sains Sosial dalam kajiannya yang bertajuk Teori Perkembangan Moral Kognitif Dalam Membuat Keputusan Pertimbangan Moral, Kecekapan Moral dan Keputusan Moral. Dalam kajian beliau ada menerangkan bahawa elemen pertimbangan moral, kecekapan moral dan keputusan moral daripada sudut etika, dasar, peraturan, undang-undang, ihsan, sering menjadi antara faktor-faktor yang perlu diberikan perhatian untuk membuat keputusan yang adil, saksama, tepat serta berkesan mengikut tempoh yang ditetapkan. Ini merupakan sebahagian daripada cabaran dan dilema dalam membuat keputusan moral dikalangan semua pentadbir. Pentadbir perlu menilai secara kognitif sebelum membuat keputusan moral agar tindakan moral berjaya menyelesaikan masalah dalam jangka masa pendek mahupun jangka masa panjang. Tindakan tersebut perlu memberi manfaat kepada seluruh organisasi dalaman dan luaran bagi mengurangkan tekanan konflik.

Jamaluddin Mohd Ali, Azizan Haji Baharuddin dan Wan Zailan Kamaruddin Wan Ali (2017) dalam kajian yang bertajuk Kritikan Terhadap Teori Moral Barat: Analisis Ke Atas Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pertimbangan Moral dari Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN), Kampus Sabah, Institut Kefahaman Islam Malaysia dan Universiti Malaya. Dalam kajian beliau menerangkan bahawa makalah mengandungi sorotan ke atas perbincangan tentang faktor-faktor atau perkara-perkara yang mempengaruhi pertimbangan moral dalam susastera Barat. Perbincangan semasa tidak memadai kerana perbincangan yang tiada penghujungnya akibat daripada kegagalan memahami tabii manusia kerana penolakan total kepada tauhid. Mengikut Islam kajian menyarankan tentang kepentingan memasukkan *al-*

*fitrah* sebagai suatu konsep dalam pembahasan epistemologi moral dan peranannya dalam pertimbangan moral



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN



## BAB 3

### 3.0 DEFINISI TEORI DAN PENDEKATAN

Metodologi kajian ini adalah merupakan satu cara yang digunakan semasa berlakunya proses penyelidikan dalam sesuatu kajian iaitu untuk mengumpul, dan mengorganisasi menganalisis ataupun menilai data. Menurut kamus Inggeris Collins, ataupun kaedah dan prinsip yang digunakan dalam sesuatu kajian dalam mendisiplinkan sesuatu, ada mengatakan bahawa metodologi adalah sesuatu yang skema. Metodologi juga banyak menerangkan bagaimana cara sesuatu masalah untuk dikaji dan mengapa sesuatu kaedah itu dalam kajian digunakan. Kajian adalah satu kaedah yang sangat penting dalam membuat sesuatu kajian dengan menggunakan kaedah yang sesuai supaya dapat menjawab dan menyelesaikan kajian. Kajian yang dilakukan akan lebih tersusun dan teratur kerana telah membuat perancangan awal yang sebelum menjalankan kajian, dengan menggunakan kaedah metodologi ini. Oleh itu, metodologi juga bertujuan dalam membantu dan memberi kefahaman yang lebih luas serta terperinci kepada individual dalam menghasilkan sesuatu proses yang telah disusun dalam kajian yang ingin dijalankan.

Berdasarkan kajian yang dilakukan adalah kajian yang berbentuk dokumen iaitu mencari beberapa teks untuk dijadikan rujukan dan tambahan kajian ini kepada pengkaji. Kajian yang dilakukan telah menggunakan pendekatan kualitatif iaitu dengan merujuk kepada sumber internet. Kualitatif yang digunakan adalah dengan merujuk laman sesawang sebagai pendekatan yang terbaik. Di samping itu juga, pengkaji menggunakan beberapa artikel yang telah dijadikan sebagai rujukan untuk kajian ini. Pengkaji juga menggunakan kaedah kepustakaan bagi mencari maklumat-maklumat yang berkenaan untuk menjalankan kajian tersebut. Oleh yang demikian, untuk menyiapkan kajian ini, pengkaji telah menggunakan pendekatan kualitatif.

Kajian ini telah menggunakan teori moral bagi melihat benda-benda berkenaan yang baik dan buruk dalam cerita binatang yang berbentuk animasi. Perkataan moral adalah berasal daripada perkataan Latin, iaitu berbunyi 'moralitas' yang membawa maksud ajaran dan pegangan yang berkenaan dengan perkara baik dan buruknya tingkah laku seseorang. Moral sangatlah penting dalam kehidupan manusia agar manusia dapat mengenali mana yang benar atau salah dan menjauhkan diri daripada perkara-perkara yang salah. Kajian ini sangat sesuai diaplikasikan teori moral kerana cerita pada zaman dahulu banyak terkandungnya nilai-nilai murni yang dapat dicontohi dan diambil tauladan kepada golongan kanak-kanak.

Watak binatang yang diberi sifat dan sikap seperti manusia iaitu cerdik, berani, yakin dan banyak lagi dapat diaplikasikan di dalam jiwa kanak-kanak supaya menjadi insan yang berguna.

Teori moral telah merangkumi pelbagai pendekatan bagi memahami bagaimana, kenapa dan pada tahap apakah seseorang perlu menilai sesuatu perkara samaada ianya adalah seseorang, idea, objek atau perkara yang lain. Teori moral merupakan satu teori yang menjelaskan fenomena-fenomena didaktisme, etik dan kebaikan, keindahan serta keseronokan dalam karya kesusasteraan. Perkara-perkara kebaikan yang dapat membawa manusia kepada tingkat kehidupan yang baik dan menyenangkan tergolong dalam perkara moral yang baik dan terpuji. Menurut Plato, dia sering menekankan kepada perlunya menjadi manusia yang baik, warga negara yang baik, mencari pasangan hidup yang baik. Demikian juga menurut Aristotle juga ada menekankan bahawa orang-orang yang berjaya adalah orang-orang yang mempunyai sifat mulia. Manusia perlu tahu sifat-sifat mulia supaya mereka dapat membangunkannya dalam diri mereka dan menghargainya dalam diri orang lain (Matluthfi, 2017:36-37)

Dalam buku penulisan yang berjudul 'Etika Nicomachean, Aristotle mengenal pasti perkara-perkara yang membawa seseorang itu kepada kehidupan yang baik atau tidak baik. Secara umum Aristotle ada menjelaskan terdapat sebelas sifat moral yang terpuji dan patut dicontohi iaitu keberanian, kesederhanaan, keindahan, kemurahan hati, harga diri, kesabaran, kejujuran, kepandaian, berjenaka, kemesraan dan kerendahan hati. (Matluthfi, 2017:37). Apabila moral dikaitkan dengan sastera, maka signifikasinya ialah karya kesusasteraan yang baik itu adalah kesusasteraan yang isinya baik yang membawa semangat didaktisme untuk kehidupan manusia yang baik pula. Karya kesusasteraan haruslah memancarkan nilai-nilai moral yang murni, berisi dengan nilai pengajaran untuk kebaikan, kehidupan, mendokong kemuliaan dan kebajikan. Inilah kesusasteraan yang bernilai dan berguna kepada kehidupan manusia.

Aristotle mengatakan bahawa adalah suatu keperluan insan untuk mempraktikkan teori keperibadian mulia dalam segala urusan demi melancarkan urusan sehariannya. Teori ini juga menekankan konsep 'the golden mean' iaitu mencari kebaikan dalam keadaan keseimbangan di antara keinginan ini agar tidak melampau dalam setiap perilaku. Sebagai produk sosial, karya kesusasteraan mempunyai kaitan langsung dengan aspek moral. Aristotle menyebutkan bahawa kesusasteraan itu karya yang menyampaikan suatu jenis pengetahuan

yang tidak mungkin disampaikan dengan cara yang lain. Sastera adalah Gedung ekspresi yang khas yang mengajar ilmu dan mengupayakan kearifan hidup (Suwardi Endraswara, 2012:3). Kerana itu, sastera dan moral terkait dalam hubungan ilmu dengan pencernaan nilai-nilai murni kehidupan manusia.

Selain itu, dalam satu sudut pandangan, kesusasteraan dapat dikatakan sebagai wadah Pendidikan nilai moral, wadah apresiasi kebijaksanaan dan kearifan. Dengan demikian, maka karya kesusasteraan adalah karya yang sepatutnya membawa visi mendidik manusia dengan moral yang baik. Untuk itu, kandungan karya kesusasteraan mestilah memuatkan isi yang baik, yang mengandungi nilai moral, falsafah, pemikiran dan perutusan yang boleh memanusiatek pembaca kearah yang lebih baik akhlaknya. Malah pengarang juga sewajarnya merupakan manusia yang boleh menjadi contoh yang terbaik dalam melaksanakan misi kepengarangannya.

## BAB 4

### ANALISIS

#### 4.1 Nilai- Nilai Murni Dalam Cerita Animasi Pada Zaman Dahulu

Setelah dikaji dari episod satu sehingga ke episod 12 di dalam cerita animasi yang bertajuk *Pada Zaman Dahulu*, terdapat banyak unsur-unsur yang baik yang dapat kita semua pelajari dan mengambil iktibar dari kisah-kisah yang dipaparkan dalam siri animasi tersebut. Pengkaji hanya memfokuskan kajian terhadap cerita *Pada Zaman Dahulu* pada musim pertama sahaja. Dengan itu, merujuk kepada objektif yang pertama dalam kajian ini iaitu mengenalpasti nilai-nilai cerita binatang dalam bentuk animasi. Melalui cerita tersebut, telah banyak membuka mata dan hati kepada kanak-kanak supaya sentiasa menyematkan nilai-nilai yang baik di dalam diri.

##### 4.1.1 Baik Hati

Terdapat banyak nasihat serta tauladan yang dipaparkan melalui watak-watak yang dibawa oleh binatang tersebut. Antaranya adalah sikap *baik hati*. Baik hati merupakan sesuatu perbuatan yang sangat terpuji. Setiap manusia mestilah bersikap baik hati terhadap sesama manusia mahupun terhadap binatang. Hal ini adalah kerana, setiap perilaku yang baik pasti akan dibalas dengan kebaikan dan setiap kejahatan yang dibuat pasti akan mendapat balasan buruk ketika masih didunia mahupun diakhirat nanti. Menurut Ahmad Rafizi Salleh, 1998, jika ianya perbuatan baik maka baiklah balasannya dan jika sebaliknya maka buruklah pembalasan yang seseorang itu akan terima. Oleh sebab itulah, kita di nasihatkan supaya sentiasa bersikap baik hati. Seperti firman Allah di dalam Al Quran ada menyatakan,

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrah (biji atom), niscaya dia akan menerima (balasan)nya. Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan seberat dzarrah (biji atom) pun, niscaya dia akan menerima (balasan)nya.” (Al-Zalزالah :7-8)

Petikan ayat Al-Quran diatas membawa maksud bahawa setiap perbuatan manusia di dunia akan dipertanggungjawabkan oleh diri sendiri di hadapan Allah ketika di akhirat kelak, di mana perbuatan baik akan dibalas dengan pahala dan pelakunya akan mendapat ganjaran syurga namun perbuatan jahat akan dibalas dengan dosa dan pelakunya ditempatkan di neraka kecuali dengan bertaubat.

Sebagai contoh dapat dilihat dalam siri animasi *Pada Zaman Dahulu*, sikap baik hati dapat dilihat dalam watak kerbau. Kerbau seekor binatang yang baik hati. Walaupun sikap dia yang kurang pintar, tetapi dia sanggup menolong sang buaya yang berada dalam kesusahan. Walaupun kerbau mengetahui bahawa dirinya pasti dalam bahaya, tetapi demi kesiankan buaya, dia sanggup menyelamatkan buaya dengan meletakkan dirinya dalam bahaya. Jelaslah, sikap baik hati ini dapat dicontohi oleh kanak-kanak supaya menyematkan sikap tersebut di dalam diri masing-masing ketika diusia awal lagi.

Buaya: Kerbau, tolong aku kerbau, argh sakitnya. Tolong angkat dahan besar ni.

Kerbau: Err, aahh. Ehhhhhhhh kenapa aku kena tolong engkau, nanti kau mesti makan aku.

Buaya: Ehh takk, aku takkan makan kau, umpp

Kerbau: Haa tuu bunyi apa tu

Buaya: Erkkk ! dengar tu aku baru je makan kancil

Kerbau: Iya ke,, baik lah. Emm berat ni, aku rasa, aku tak boleh angkat

Buaya: Aku tahu kau boleh kerbau. Tengok tanduk kau kuat, badan kau tegak. Sekali pandang kau Nampak macam, macam raja rimba. Betul tuanku. Tolong lah patik. Patik janji akan menjadi pengikut tuanku yang setia. Patik ketua semua buaya dalam sungai ni, lepasni senang lah tuanku nak seberang sungai

Kerbau: Beta sukaa, baiklah, beta akan berusaha demi menyelamatkan rakyat beta.

(Episod 2. Durasi : 2.04)

#### 4.1.2 Bersikap Jujur

Selain itu, nilai kedua yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah, mengajar kanak kanak supaya *bersikap jujur*. Kejujuran atau jujur bermaksud benar, sesuatu perkara yang menunjukkan pernyataan, kata-kata atau perbuatan yang benar, iaitu tiada unsur penipuan atau dalam erti kata lain yang lebih mudah adalah tidak menipu, tiada penipuan berlaku samada di dalam perbuatan, tingkah laku, pernyataan atau tutur kata setiap individu. Menurut Norita Arifin (2006:99). Beliau menyatakan bahawa nilai kejujuran ini merupakan keperibadian dan perlakuan yang mencerminkan isi hati seseorang untuk melakukan sesuatu secara jujur, ikhlas dan tidak mengharapkan balasan. Kejujuran ini sendiri adalah melambangkan diri kita, sikap jujur dapat menunjukkan bahawa diri kita seorang yang dapat dipercayai dan akan dihormati masyarakat.

Oleh itu, kejujuran dianggap sebagai kualiti yang sangat berharga bagi seseorang, kerana ini menunjukkan bahawa dia adalah seseorang yang boleh dipercayai. Kejujuran adalah asas kepada hubungan manusia dan aktiviti yang berdasarkannya, seperti pekerjaan dan kehidupan masyarakat. Masyarakat yang diasaskan pada nilai-nilai seperti kejujuran akan lebih adil dan harmoni. Di dalam Al Quran juga ada menyuruh agar kita sentiasa berlaku jujur dalam setiap perkara. Hal ini adalah kerana, pendusta merupakan ciri yang pertama orang munafik. Orang yang suka berdusta saat berbicara adalah orang yang munafik. Sebagaimana disebutkan dalam surat Al Munafiqun ayat 1 sebagai berikut:

"Apabila orang-orang munafik datang kepadamu (Muhammad), mereka berkata, "Kami mengakui, bahwa engkau adalah Rasul Allah." Dan Allah mengetahui bahwa engkau benar-benar Rasul-Nya; dan Allah menyaksikan bahwa orang-orang munafik itu benar-benar pendusta."(QS.AlMunafiqun:1)

Diatas membawa maksud bahawa, sesiapa yang berlaku tidak jujur dalam perbuatan hariannya adalah tergolong dalam golongan orang yang munafik. Apabila dia berkata-kata, ayatnya adalah berbohong, apabila dia berjanji, dia mungkir janji. Pebuatan tersebut sangat dibenci oleh Allah. Orang munafik juga tidak akan mudah mendapat kepercayaan oleh orang lain kerana terkenal dengan sifat dan sikap yang suka berbohong.

Sebagai contoh dapat dilihat dalam siri animasi *Pada Zaman Dahulu*, sikap kejujuran yang selalu ditunjukkan oleh watak kerbau sering mendapat kepercayaan oleh kancil dan haiwan-haiwan lain. Kerbau seekor binatang yang bercakap jujur. Disebabkan itulah kancil mudah untuk mempercayai kata-katanya walaupun ada yang mengatakan karbau itu berbohong. Oleh itu, kita mestilah sentiasa mengamalkan sifat kejujuran didalam diri agar disukai ramai dan mendapat kepercayaan dari orang ramai. Dengan menonton cerita tersebut, kanak-kanak akan mendapat nilai dan pengajaran daripada isi-isi yang hendak disampaikan.

Kerbau: Kau tipu, aku yang tolong kau tadi, ahh aduh aduh aa sakit.

Kancil: Eh kau yang tolong dia?

Kerbau: Ahh kepala dia kena hempap dahan besar tu, aku yang tolong angkatkan.

Kancil: Ermm... hahahahaha kau percaya tu buaya?

Buaya: Hahahaha

Kancil: Kalaulah dahan besar tu hempap kepala kau, mestilah dah mati, betul tak buaya?

Buaya: Ehh aku takkan mati. Aku kuat, kulit aku keras



Kerbau: Iyeee betulll

Kancil: Huh aku tak percaya lah, dua dua bohong

Kerbau: Ehh aku lah yang angkat

Kancil: Bohongg

Kerbau: Betul

Kancil: Bohong

Kerbau: Betulllllllll.

(Episod 3. Durasi :1.54)

#### 4.1.3 Bekerjasama

Nilai yang ketiga yang terdapat dalam cerita Pada Zaman Dahulu adalah mengajar kanak-kanak supaya mempunyai sikap *bekerjasama*. Kerjasama adalah merujuk kepada amalan seseorang ataupun dengan kumpulan yang lebih besar dengan melakukan sesuatu pekerjaan secara beramai-ramai dengan saling membantu dalam menyelesaikan setiap pekerjaan. Nilai kerjasama atau muafakat menjadi asas kekuatan kelompok, organisasi, masyarakat dan negara. Berkerjasama adalah perkara yang sinonim dengan kehidupan seharian terutama bagi masyarakat Melayu. Contoh berkerjasama yang dapat dilihat pada hari ini dalam kalangan masyarakat Melayu ialah kesepakatan untuk bergotong-royong, kenduri dan sebagainya. Secara tidak langsung, nilai ini dapat merapatkan dan mengeratkan lagi hubungan masyarakat Melayu dalam menjalankan kehidupan harian.

Pada hari ini, nilai ini jelas diperlihatkan dalam cerita teladan terutama dalam cerita *pada zaman dahulu*. Cerita tersebut bukanlah cerita rekaan semata-mata tetapi cerita ini mampu membentuk keperibadian moral kanak-kanak kerana jiwa kanak-kanak lebih mudah dibentuk sahsiahnya berbanding orang dewasa dan seusia ini juga mereka dapat tahu baik dan buruknya sesuatu perkara. Sikap kerjasama mestilah dipupuk agar segala perbuatan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat melalui pertolongan bersama. Walaupun kita tidak kuat dan hebat, namun apabila dengan bekerjasama, semanya pasti menjadi mudah. Bekerjasama juga dapat mengajar kita bahawa janganlah kita mementingkan diri sendiri dan hendaklah sentiasa bersangka baik terhadap sesiapa pun kerana tanpa sedar banyak manfaat akan diperolehi daripada amalan bekerjasama.

Antara contoh sikap bekerjasama dapat dilihat dalam cerita pada zaman dahulu apabila sang buaya dan rakan-rakannya saling bekerjasama ketika disuruh sang kancil untuk beratur. Mereka memberi kerjasama yang sangat baik agar segalanya dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Selain itu, sikap bekerjasama yang ditunjukkan oleh sekumpulan buaya ketika hendak menangkap sang kancil sangat memberi tauladan kepada kanak-kanak supaya berganding bahu dalam melakukan pekerjaan. Jelaslah, sikap bekerjasama dalam cerita pada zaman dahulu dapat menjadikan inspirasi kepada kanak-kanak agar menyemat nilai-nilai didalam diri mereka.

Ketua buaya: Kancil. Kami semua nak pergi

Kancil: Hahaha bagus, kalau nak pergi bia aku kira jumlah semua

Buaya: Nanti dulu. Macam mana kami nak tahu engkau tak tipu?

Ketua buaya: Perintah Raja Sulaiman jangan sesekali dipertikai. Faham?

Kancil: Cepat la berbaris, senang aku nak kira

Ketua buaya: Betul juga tu, haa buaya semua beraturr sekarang.

Semua buaya beratur untuk memudahkan kancil mengira.

(Episod 5. Durasi : 2.04)

#### 4.1.4 Mengenang budi

Nilai keempat yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah mengajar kanak-kanak supaya mempunyai sikap yang *mengenang budi*. Mengenang budi bermaksud menghargai segala perbuatan baik yang telah dilakukan oleh seseorang dengan cara mengucapkan terima kasih ataupun dengan membalas balik kebaikan tersebut dalam bentuk apapun cara. Setiap perbuatan baik yang telah dilakukan oleh sesiapa sahaja mestilah sentiasa dikenang. Walaupun kita tidak mampu untuk membalasnya semula, tetapi cukuplah kita sentiasa mendoakan akan kesejahteraan hidupnya. Oleh itu, jangan lah kita menjadi seperti peribahasa ada mangatakan “bagai kacang lupakan kulit” iaitu bermaksud orang yang tidak tahu mengenang budi seperti watak buaya dalam cerita pada zaman dahulu.

Antara contoh sikap tidak mengenang budi dapat dilihat dalam cerita *pada zaman dahulu* apabila buaya dihempak pohon yang berat. Dia meminta pertolongan kerbau yang untuk mengangkat kaya tersebut dan berjanji akan menyelamatkan kerbau. Namun demikian,



setelah kerbau menolongnya, buaya terus menangkap kerbau dan memungkiri janjinya. Tindakan buaya jelas menunjukkan bahawa dia seekor yang tidak mengenang budi. Oleh itu, cerita tersebut dapat memberi nasihat dan tauladan kepada kanak-kanak supaya mempunyai sikap mengenang budi iaitu menghargai setiap pertolongan yang diberi. Dengan menonton cerita ini, kanak-kanak dapat belajar pentingnya mempunyai sikap yang mengenang budi.

Buaya: Aku tahu kau boleh kerbau. Tengok tanduk kau kuat, badan kau tegak. Sekali pandang kau Nampak macam, macam raja rimba. Betull tuanku. Tolong lah patik. Patik janji akan menjadi pengikut tuanku yang setia. Patik ketua semua buaya dalam sungai ni, lepasni senang lah tuanku nak seberang sungai

Kerbau: Beta sukaa, baiklah, beta akan berusaha demi menyelamatkan rakyat beta.

Kerbau: Errrr (sambal angkat kayu tersebut)

Buaya: lagi, kuat lagi tuanku bolehhh

Buaya: slurp terus membaham kaki kerbau

Kerbau: Haaa apa ni, lepaskan kaki beta, beta murka

Buaya: Sebernarnya aku belum makan lagi

Kerbau: Haa kan beta dah tolong kau? Kau pun dah janji akan jadi pengikut beta yang setia. Ingat lagi tak?

Buaya: Hahaha sudahlah kerbau, kau jangan nak berangan lah.

(Episod 2. Durasi :2.53)

#### 4.1.5 Keberanian

Nilai yang kelima yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah mengajar kanak-kanak supaya mempunyai sikap *keberanian*. Keberanian ditafsirkan sebagai kesanggupan seseorang untuk menghadapi cabaran dengan yakin dan tabah hati. Keberanian seharusnya ada pada setiap individu namun perlu dibatasi agar tidak mendatangkan kecelakaan. Nilai keberanian juga dikatakan sebagai sikap tidak ragu-ragu mengambil sesuatu tindakan walaupun dalam keadaan bahaya dan berisiko tinggi (Aboebakar Atjeh, 1988: 19). Mustafa Hj Daud menegaskan bahawa nilai keberanian merupakan nilai kebenaran dari segi pertuturan, perbuatan, tindakan dan keyakinan (1995: 35).

Berani ialah satu sifat semulajadi yang dikurniakan oleh Allah kepada setiap manusia ataupun haiwan yang dijadikan Nya. Berani merupakan satu kekuatan tersembunyi yang wujud dalam diri setiap manusia untuk menghadapi cabaran dan masalah kehidupan. Kekuatan tersebut mungkin ditonjolkan melalui pemikiran dan tindakan seseorang. Berani juga diibaratkan sebagai pedang sakti manusia untuk menangkis segala rintangan dan halangan yang akan menyekat seseorang untuk terus mara ke arah mencapai cita-cita atau hajatnya.

Oleh kerana makhluk dan apa jua yang dicipta oleh Allah di dunia ini dijadikan berpasang-pasangan, maka berani juga mempunyai pasangannya iaitu takut. Oleh itu keberanian yang ditunjukkan oleh watak kancil dalam cerita pada zaman dahulu dapat dijadikan sebagai contoh kepada kanak-kanak diluar sana supaya tidak mudah untuk berasa takut dalam menghadapi rintangan ataupun cepat untuk berputus asa. Sebagai contoh dapat dilihat dalam cerita tersebut ketika kancil menipu sekumpulan buaya bahawa mereka dijemput untuk kenduri Raja Sulaiman. Apabila sekumpulan buaya mengetahui bahawa diri mereka ditipu, mereka sangat marah si kancil dan berusaha untuk menangkap kancil. Ketika kancil ditangkap oleh ketua buaya, kancil dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan berani dan amat tenang dengan memikirkan helahnya tersendiri sehingga dirinya terselamat daripada menjadi mangsa buaya.

Kancil: haaaa haaa

Ketua buaya: Aku dah berjaya. Buaya buaya aku dah dapat kancil

Buaya buaya: Yey hahahaha hahahahaa

Kancil: haa, eh kenapa kau gigit ranting kay utu.

Ketua buaya: Ha? Ranting kayu? Inikan kaki kau?

Kancil: Habis tu ni apa?

Ketua Buaya: Kau ingat aku bodoh?

Kancil: kalau kau gigit kaki aku, mesti aku sakit. Betul tak.

Ketua buaya: Haa kau tak sakit ke?

Kancil: haihh kalau buaya lain Nampak, malu kau

Buaya lain: jangan percaya cakap kancil, dia penipu besar. Hahahaha mati lah kau kancil

Kancil: Haa, tunggu!

Ketua buaya: haih tunggu apa lagi aku lapar ni

Kancil: Buaya semua dah makan ke belum?

Buaya semua: Belummm !lapar ni

Kancil: tak teringin ke nak makan daging aku yang sedap ni

Buaya semua: teringinnn

Kancil: Tapi badan aku kecil, tak cukup untuk semua

Ketua buaya: eh sapa kata untuk semua? Cukup untukaku je

Buaya semua: Ketua! Kami telah sebulat suara bahawa daging kancil ini mesti dibahagi sama rata antara kita.

Ketua buaya: ehh mana boleh. Aku yang tangkap. Sapa nak pergi cari lain.

Akhirnya semua buaya sedang bergaduh dan kancil pun dapat menyelamatkan dirinya.

(Episode 6 . Durasi: 2.10)

#### 4.1.6 Tolong-menolong

Nilai yang keenam yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah mengajar kanak-kanak supaya saling *tolong-menolong*. Nilai tolong-menolong membolehkan masyarakat bangun membela dan menangani pelbagai masalah sosial yang dihadapi oleh ahli masyarakat yang memerlukan bantuan dan pertolongan. Justeru itu, ia membawa kesediaan melakukan sesuatu dengan rasa ikhlas dan semangat kekitaan untuk kebaikan bersama tanpa mengharapkan keuntungan atau balasan. Budaya tolong-menolong adalah penting dalam kehidupan bermasyarakat iaitu susah senang bersama-sama mengatasi masalah yang dihadapi.

Oleh itu, pada peringkat umur kanak-kanak cuba dibudayakan nilai tersebut dalam diri mereka. Sikap ini, adalah sikap yang mulia dan harus ditanam dalam jiwa setiap kanak-kanak. Pada usia muda, kanak-kanak mempunyai sikap yang baik dan cuba meniru gaya hidup masyarakat Melayu yang mengamalkan amalan tersebut dalam kehidupan seharian, terutamanya dalam pergaulan seharian. Sewaktu seseorang memerlukan bantuan, masyarakat Melayu akan cuba sedaya upaya memberi bantuan untuk meringankan beban yang ditanggung. Budaya tolong-menolong inilah yang cuba dimanipulasikan dalam diri kanak-kanak dengan sebaik mungkin.

Contoh nilai tolong-menolong yang terselit dalam cerita pada zaman dahulu adalah ketika sekumpulan haiwan datang berjumpa kancil untuk meminta pertolongan kancil. Walaupun badan kancil kecil, tetapi dia mempunyai otak yang dapat berfikir dengan baik. Oleh itu, demi menyelamatkan banyak haiwan daripada dimakan oleh gergasi, kancil sudi untuk pergi berjumpa gergasi dan akhirnya gergasi itu dapat dikalahkan oleh kancil

Monyet: kancil.hutan kita ni dah taka man lagi. Ada gergasi. Habis semua binatang kena makan.

Kancil: Jadi...

Gajah: Tolong lah kami kancil, apa patut kami buat? Kau kan bijak.

Kancil: Haa tahu takpe. Baiklah. Aku akan tolong

Haiwan-haiwan: yeyy

Gajah: Kau lah penyelamat kami. Jadi, apa rancangan kita

Kancil: Emm rancangannya ialah, kamu semua balik. Biar aku yang selesaikan sendiri

Gajah: aikk, kau sendiri je?

Kerbau: Betul ni?

Kancil: Betul la. Haa balik laa

Gajah: ooo sekarang.

(Episode 11. Durasi : 2.10)

#### 4.1.7 Rajin

Nilai yang ketujuh yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah mengajar kanak-kanak supaya bersikap *rajin*. Nilai kerajinan ini adalah bermaksud sebagai usaha yang dilakukan secara berterusan dengan penuh semangat untuk mencapai kejayaan dan kecemerlangan. Selain itu, nilai kerajinan juga merupakan usaha berterusan yang penuh dengan semangat ketekunan, kecekalan, kegigihan, dedikasi dan daya usaha dalam melakukan sesuatu. Orang yang rajin tidak mudah berputus asa dan akan mencuba meneruskan usahanya untuk mencapai kesenangan dalam hidup. Daya usaha merupakan antara ciri yang menjadi sandaran dalam meneliti nilai kerajinan. Daya usaha ditakrifkan sebagai gambaran kesungguhan melakukan sesuatu dengan bersemangat, penuh inisiatif, kreatif dan inovatif untuk menghasilkan sesuatu yang berkualiti.

Contoh nilai kerajinan yang terselit dalam cerita pada zaman dahulu adalah ketika aris disuruh oleh ayahnya untuk pergi menolong aki berkebun. Ketika itu, aris berusaha dengan sedaya upaya untuk menarik ubi kayu yang ditanam oleh aki nya. Walaupun agak sukar, tetapi Aris tidak berputus semangat dan akhirnya menyebabkan usahanya berhasil. Jelaslah, sikap kerajinan yang ditunjukkan oleh aris dapat memberi sumber semangat kepada kanak-kanak supaya gigih dalam melakukan sebarang pekerjaan.

Papa: Apa,

Aris: Ha?

Papa: Aris nak tolong aki?

Aki:Iyaa? Ooo bagus tu. Haa mari mari tolong aki buat ni

Aris: Aki. Nak tolong apa?

Aki: Ha tolong cabut pokok ubi ni boleh?

Aris: kacang je ni. Arghhhh !!

Aki: Haa boleh ke ni?

Papa: Haa bagus bagus. Kuat lagi kuat lagi

Aki: Boleh ke tu?kalau tak boleh takpe. Aki buat

Aris: Bolehhh, boleh Aris kan kuat

(Episod 1. Durasi: 1.02)

#### 4.1.8 Kasih sayang

Nilai yang kelapan yang terdapat dalam cerita *Pada Zaman Dahulu* adalah mengajar kanak-kanak supaya mempunyai sikap *kasih sayang*. Nilai kasih sayang bermaksud perasaan halus dan belas kasihan yang timbul daripada hati yang ikhlas terhadap orang lain dan berusaha membantu meringankan bebanan yang dihadapinya. Nilai kasih sayang terbahagi kepada empat ciri iaitu sayang kepada nyawa, sayang kepada alam sekitar, cinta kepada negara, cinta kepada keamanan dan keharmonian. Kasih sayang merupakan kepekaan dan perasaan cinta yang mendalam serta berkekalan yang lahir daripada hati yang ikhlas dan tidak dipengaruhi oleh emosi atau orang lain. Perasaan sayang sesama manusia akan

melahirkan suasana yang harmoni, manakala sayang kepada alam akan menjadikan persekitaran terpelihara.

Sifat ini perlu dipupuk dari kecil dalam diri anak-anak agar kehidupan menjadi lebih sejahtera dan mempunyai hati yang penyayang. Contoh nilai kasih sayang yang terselit dalam cerita *pada zaman dahulu* adalah ketika Ara hendak mengejar kucing ditepi perigi buta. Ketika Ara hendak melihat ke dalam perigi tersebut, tangannya tergelincir dan hampir terjatuh, nasib baik aki menyelamatnya dengan cepat. Selepas itu Ara dan Aris dimarahi oleh Aki kerana tidak menjaga Ara dengan baik. Hal ini adalah kerana, kecuaiannya berduo hampir menyebabkan Ara terjatuh kedalam perigi tersebut. Contoh petikan dapat dilihat:

Aki: Hei apa Ara buat kat sini? Kalau terjatuh tadi macam mana? Eh budak ni.

Ara: Em Ara ikut kucing tu je

Aki: Ha abang mana?

Aris: Araa?? Araa??

Aki: Baru sekarang nak cari? Nasib baik dia tak jatuh dalam perigi, kalau tak nanti sape susah? Aki jugak. Korang apa tahu.

Aris: Ara ni suka merayau.

Ara: Ala abang yang tak jaga Ara.

Aki: Dah jangan nak tuduh-tuduh. Korang tahu tak bahaya main dekat sini. Kalau terjatuh dalam perigi ni takde siapa pun tahu.

(Episod 7. Durasi 2.27)



## 4.2 Kepentingan Animasi Pada Zaman Dahulu Kepada Kanak-kanak

Selain itu, objektif yang kedua pula adalah menghuraikan kepentingan cerita binatang dalam bentuk animasi kepada kanak-kanak supaya meminati cerita binatang. Tujuan objektif kedua ini dirungkaikan dan dijalankan adalah kerana didapati kanak-kanak zaman sekarang kurang cenderung melibatkan diri dalam menonton cerita binatang. Mereka kurang menyedari bahawa cerita binatang dalam bentuk animasi ini mempunyai banyak kepentingannya dari segi perkembangan tahap kecerdasan otak dan pengalaman. Oleh itu, dengan menonton cerita binatang ini bukan sahaja memberi nilai pengajaran, malah dapat memberi manfaat dari segi mendidik kanak-kanak dengan perkara yang positif yang terkandung di dalamnya. Selain itu juga, ianya dapat memupuk kanak-kanak dari usia muda supaya mengekalkan cerita warisan tersebut agar tidak lapuk ditelan oleh arus kemodenan.

### 4.2.1 Pendidikan

Terdapat banyak kepentingan cerita binatang dalam bentuk animasi ini kepada kanak-kanak, antaranya adalah untuk memberi *pendidikan*. Pendidikan ini adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan memberi latihan. Selain itu, pendidikan juga dapat diertikan sebagai proses, cara dan perbuatan mendidik. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, latihan, atau penelitian. Cerita binatang sangat memainkan peranan yang penting untuk menyampaikan pengajaran dan didikan moral kepada masyarakat tradisi. Cerita lisan Melayu telah menjadi media yang penting untuk memberi nasihat dan pengajaran yang baik supaya menjadi panduan kepada setiap individu masyarakat. Cerita-cerita binatang yang menjadikan haiwan sebagai watak-watak menggambarkan berbagai-bagai pengajaran yang baik seperti mengisahkan tentang akibat orang yang tamak, takbur, sombong dan bongkak.

Walaupun penggunaan watak haiwan diaplikasikan, namun ia pada akhirnya membawa mereka kepada nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut di mana cerita jenis ini mempunyai ciri interaktif. Cerita jenis ini sangat sesuai untuk kanak-kanak dan contoh teladan yang hendak disampaikan secara tidak langsung melalui watak binatang ini amat memberi kesan pada jiwa kanak-kanak (Fatimah Md Yassin 1991:161).

Melalui cerita binatang Pada Zaman Dahulu, ianya dapat melihat unsur yang memberi pendidikan dimana Aki yang merupakan Atuk kepada Aris dan Ara sering

menceritakan kisah-kisah binatang pada zaman dahulu. Dengan cerita-cerita tersebut, sedikit sebanyak telah memberikan Pendidikan kepada Aris dan Ara untuk menjadi budak yang baik. Begitu juga seperti kanak-kanak yang menonton cerita tersebut, ianya pasti akan mendidik kanak-kanak dengan nilai-nilai yang positif. Sebagai contoh petikan yang dapat dilihat melalui cerita tersebut adalah:

Ara: Abang, binatang apa tu? Kotornya.

Aris: Er itu err, Haa itulah badak sumbu.

Ara: Oo badak sumbu.

Aki: Ishh badak sumbu kebenda, itu kan kerbau.

Ara: Kerbau?? Abang tipu Ara!

Aris: Hahahahahahaha.

Aki: Korang tahu kenapa kerbau kotor

Aris: Sebab kerbau memang pengotor

Aki: Huh pandailah kau. Sebabnya kerbau suka berendam dalam lumpur.

Ara: oo. Eh siapa tu?

Aris: Itulah orang yang jaga sawah padi ni. Siang malam dia duduk situ je.

Ara: Iya? Mesti dia penat kan.

Aki: Haihh kena tipu lagi dengan abang kau. Itulah kita panggil orang-orang. Bukan orang betul pun. Patung. Ianya menghalau burung. Burung takut, takde lah dia datang memakan padi. Haa korang pernah dengar tak cerita sang kancil dengan kerbau?

Ara: haa aki cerita la cerita la.

Aki: Ehem, pada zaman dahuluuuuu.

(Episod 1. Durasi 5.19)

Melalui petikan itu, jelas menunjukkan bahawa Aris sering membohongi adiknya yang bernama Ara. Disebabkan dia sering menipu, atuknya telah menceritakan sebuah cerita yang memberi Pendidikan kepada mereka. Cerita tersebut adalah seperti buaya yang sering berbohong. Akibat dari perbohongannya itu, sang kancil tidak mudah untuk mempercayainya. Oleh itu, cerita binatang animasi ini memberi pendidikan yang berguna kepada kanak-kanak dan khalayak yang menontonnya supaya kita mestilah jujur dalam percakapan agar diri kita mendapat kepercayaan dan kehormatan dari orang lain.



#### 4.2.2 Pengajaran

Kepentingan yang kedua pula yang terdapat dalam cerita binatang dalam bentuk animasi ini adalah untuk memberi *pengajaran* kepada kanak-kanak. Kanak-kanak diusia awal haruslah terdedah dengan perkara-perkara yang dapat merangsang minda dan tingkah laku agar mereka tidak melakukan perkara-perkara yang buruk. Pengajaran ini adalah bermaksud bahawa sesuatu yang dapat diambil sebagai iktibar, hikmah, atau pengajaran yang berguna melalui perkara-perkara yang telah berlaku. Menurut Mok (2000), pengajaran merupakan aktiviti menyampaikan isi pengajaran di samping memotivasikan pelajar supaya bersedia untuk belajar, mengurus mereka supaya mempunyai disiplin diri serta menggerakkan mereka dengan aktiviti dan interaksi yang positif. Borko dan Shavelson (1983 dalam Noraini & Shukri, 2009), menganggap pengajaran sebagai satu aktiviti yang kompleks dalam situasi yang berbeza. Hal ini bermakna situasi pengajaran adalah sangat mencabar. Menurut Noraini dan Shukri (2009), pengajaran meliputi segala kaedah, strategi dan pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan isi kandungan mata pelajaran tentang terdapat dalam kurikulum.

Melalui cerita binatang Pada Zaman Dahulu, ianya dapat melihat unsur yang memberi pengajaran dimana kancil yang terburu buru hendak memakan buah rambutan. Untuk menyeberangi sebatang sungai, dia terpaksa menipu sekumpulan buaya agar misinya tercapai dan dapat memakan sepuas hati. Tetapi nasibnya buruk sehingga menyebabkan dia termakan buah yang buruk dan menyebabkan keracunan. Oleh itu kancil terpaksa meminum air di sungai dan dengan tiba-tiba ketua buaya dapat menangkapnya. Ketua buaya itu tamak kerana tidak mahu membahagi kancil tersebut dengan kawan-kawannya sehingga menyebabkan kancil tersebut dapat meloloskan diri. Pengajaran yang kanak-kanak dapat disini, janganlah bersikap tamak dan mempunyai sikap pentingkan diri sendiri. Hal ini adalah kerana, perbuatan tersebut sangat merugikan dan memberi kesan yang buruk kepada diri kita sendiri. Sebagai contoh petikan yang dapat dilihat adalah:

Kancil: Buaya oh buaya. Kancil:

Arghhhh

Tupai: wah air yang tenang jangan disangka tiada buaya.

Ketua Buaya: Aku dah berjaya. Buaya buaya aku dah dapat tangkap kancil

Buaya-buaya: Yeyy hahahahahhahahahaha

Kancil: eh kenapa kau gigit ranting kayu tu

Buaya: Hah ranting kayu. Inikan kaki kau.

Kancil: habis tu ni apa?

Buaya: kau ingat aku bodoh?

Kancil: kalau kau gigit kaki aku, mestilah aku terasa sakit

Buaya: Haa, kau tak sakit ke? Sakit tak?

Kancil: hakalau buaya lain Nampak, malu kau.

Buaya lain:jangan percaya cakap kancil,dia penipu besar

Buaya: hah aku takan tertipu dengan helah kau

Kancil: tunggu!!

Buaya: hei tunggu apa lagi, aku lapar ni.

Kancil: buaya semua, dah makan ke belum?

Buaya-buaya: belum!!

Kancil: tak teringin ke nak makan daging aku yang sedapni.

Buaya-buaya: teringin.

Kancil: tapi badan aku kecil, tak cukup untuk semua.

Buaya: eh siapa kata untuk semua? Cukup untuk aku je.

Buaya-buaya: Hahh?? Ketua kami semua sebulat suara bahawa daging kancil ini harus dibahagi sama rata antara kita.

Buaya: eh mana boleh, aku yang tangkap. Siapa nak pergi cari lain!

(Episod 6. Durasi: 1.50)

### 4.2.3 Hiburan

Kepentingan yang ketiga pula yang terdapat dalam cerita binatang dalam bentuk animasi ini adalah untuk memberi *hiburan*. Hiburan ini adalah membawa erti Masyarakat zaman dahulu atau golongan yang mengamalkan cara hidup tradisional tidak mempunyai media hiburan untuk individu masyarakatnya. Untuk memenuhi tujuan tersebut, cerita-cerita seperti ini diciptakan dalam bentuk seni sastra untuk menarik perhatian pendengar. Misalnya, sudah menjadi kebiasaan masyarakat Melayu zaman dahulu menghabiskan masa senggang mereka untuk mendengar cerita-cerita lisan, atau cerita-cerita penglipur lara yang dituturkan oleh tukang-tukang cerita yang profesional. Kegiatan ini sering diadakan pada sebelah malam sesudah mereka membanting tulang bekerja seharian di sawah atau di lading. Oleh sebab itu

tidak banyak media hiburan seperti dewasa ini, maka cerita-cerita lisan menjadi kegemaran masyarakat Melayu pada zaman silam (Ismail Hamid 1988:4).

Cerita yang bercorakkan dengan watak haiwan biasanya lebih menarik berbanding corak cerita yang lain. Cerita-cerita binatang bercetak selalunya diserikan dengan ilustrasi dan gambar-gambar yang menarik. Secara tidak langsung, kanak-kanak dapat menikmati sesi pembacaan dengan minda yang terhibur. Namun, kini cerita cerita seperti itu sudah banyak difilemkan dan dijadikan dalam bentuk animasi bagi menjaga dan mengekalkan mutu jalan penceritaan agar ianya tidak dilupakan oleh masyarakat. Oleh itu, masyarakat kini boleh menghiburkan diri dengan menonton cerita animasi seperti cerita binatang pada zaman dahulu dikaca televisyen tanpa perlu membaca teks.

Melalui cerita binatang Pada Zaman Dahulu, ianya dapat melihat unsur yang memberi hiburan apabila melihat sang kancil yang cerdik kenakan sekumpulan buaya yang bodoh. Kancil menipu buaya bahawasanya minggu hadapan Raja Sulaiman ingin mengadakan kenduri dan semua buaya dijemput hadir bersama untuk memakan juadah disana. Dengan senangnya buaya itu tertipu dan kancil dapat menyeberangi sungai itu dengan selamat. Hiburan yang kanak-kanak dapat dengan menonton cerita tersebut adalah, dia berasa terhibur apabila melihat karenah buaya yang senang diperbodoh oleh kancil. Antara contoh petikan yang diambil dari cerita pada zaman dahulu adalah:

Kancil: buaya oh buaya

Buaya: haaa berani kau tunjuk muka? Buat apa kau datang sini? Nak kena makan?

Kancil: eh kejap kejap kejap. Jangan marah marah. Aku datang ni membawa perintah Raja Sulaiman

Buaya: ha Raja Sulaiman?

Kancil: Raja Sulaiman suruh aku jemput semua penghuni hutan untuk kenduri

Buaya: kenduri?

Semua buaya: yeyy kenduri. Wah lama tak kenduri. Makan-makan. Bila? Dimana?

Kancil: iya kenduri. Ada kambing ,rusa, lembu, kerbau, kancl. Kancil takde Buaya: orang ada?

Kancil: ada, Raja Sulaiman. Nak?

Buaya: oh takpe lah

Ketua buaya: Kancil. Kami semua nak pergi

Kancil: Hahaha bagus, kalau nak pergi bia aku kira jumlah semua

Buaya: Nanti dulu. Macam mana kami nak tahu engkau tak tipu?

Ketua buaya: Perintah Raja Sulaiman jangan sesekali dipertikai. Faham?

Kancil: Cepat la berbaris, senang aku nak kira

Ketua buaya: Betul juga tu, haa buaya semua beraturr sekarang.

Semua buaya beratur untuk memudahkan kancil mengira.

(Episod 5, Durasi 0.53)

#### 4.2.4 Membentuk moral positif

Kepentingan yang keempat pula yang terdapat dalam cerita binatang dalam bentuk animasi ini adalah untuk membentuk moral positif kepada kanak-kanak. Pembentukan moral positif ini membawa maksud bahawa kanak-kanak akan mendapatkan nilai dan faedah yang bermutu apabila menonton cerita binatang animasi. Melalui cerita sedemikian, perkara-perkara yang positif dapat diserap melalui cerita binatang animasi. Oleh hal yang demikian, cerita binatang adalah garisan kehidupan dan fikiran manusia melalui bahasa untuk dicurahkan kepada kanak-kanak sejak dari usia muda lagi. Dari segi perkembangan logik, emosi yang terkandung di dalamnya dibatasi oleh peringkat umur yang mencorakkan sastera kanak-kanak. Menurut Wan Marzuki Wan Mohd Noor (2010: 8), nilai murni merupakan unsur yang baik dan positif, bermutu dan berkualiti sama ada dalam pemikiran, tingkah laku atau perbuatan, kemasyarakatan atau bidang keagamaan yang mengandungi unsur kebenaran, kejujuran dan tidak mencemarkan budaya masyarakat Melayu.

Menurut Halimah Badioze Zaman (1992) nilai murni sebatik dalam pengarang cerita-cerita rakyat kepada kanak-kanak dan ia tidak terkeluar dari pandangan masyarakat. Ruang litupnya masih berpaksikan alam, lingkungan adat, cara hidup dan budaya masyarakat yang mendasarinya. Nilai murni yang bersifat sedikit ke hadapan, bersifat futuristik, namun ia masih dalam ikatan batas kelaziman berfikir bangsa Melayu. Hal ini perlu ditekankan, kerana seni itu umpama pancaran masyarakat yang mendukungnya. Dengan demikian, keterikatan ini wajar juga dijadikan teras kepada segala citra nilai murni pada masa hadapan supaya cerita-cerita rakyat kepada kanak-kanak ini tidak sekadar bersifat setempat namun lebih global dan universal lagi. Menurut Othman Puteh & Aripin Said (2010) nilai murni yang terpapar dalam setiap cerita rakyat itu penting kepada pembentukan moral dan akhlak kanak-kanak. Maka ia tidak harus digadaikan dengan apa-apa unsur yang dapat menghakis keaslian. Oleh itu, nilai murni boleh mencerminkan masyarakat dan bangsa. Kegiatan memperkasa dan memantapkan pemaparan nilai murni dalam cerita rakyat di negara ini mestilah berteraskan kepada asas dan teras budaya Melayu serta budaya bangsa kita yang kukuh.

Melalui teks yang dikaji, ianya dapat melihat unsur yang membentuk moral positif adalah dimana ketika kerbau berada dalam kesusahan, kancil dengan rela hatinya pergi menolong binatang itu daripada bahaya. Sifat dan sikap si kancil dapat dijadikan sebagai contoh kepada kanak-kanak agar menyemai moral yang positif di dalam diri masing-masing. Sebagai contoh petikan yang menunjukkan moral positif adalah:

Kerbau: tolonglah kancil, suruhlah buaya lepaskan kaki aku

Kancil: buaya, pandai kau tangkap kerbau, boleh kenyang sebulan ni, tak payah kau tangkap aku.

Buaya: hahahahahaha memang aku pandai.

Kancil: tapi? Aku hairan lah macam mana kau tangkap dia?

Buaya: huu masa tu aku tengah lapar, tiba-tiba aku Nampak kerbau dekat tepi sungai.

Kancil: oo macam tu.

Kerbau: oo, eh tipuuuuuuuu. Kau tipuu aku yang selamat kan kau tadi, eh aduh aduh aaa sakit.

Kancil: ehkk,kau yang tolong dia?

Kerbau: ah ah kepala dia kena hempap dengan dahan besar tu, aku yang tolong angkatkan

Kancil: hahahahhahahaha kau percaya tu buaya? Haha

Buaya dan kancil: ahahahahahaha

Kancil: kalau lah dahan besar tu hempap kepala kau, mesti kau dah mati, betul tak buaya?

Buaya: aku takkan mati. Aku kuat. Kulit aku keras

Kerbau: iya betul

Kancil: huh aku tak percaya lah. Dua dua bohong.

Kerbau: eh aku lah yang angkat.

Kancil: bohong

Kerbau: betul

Kancil: bohong

Kerbau: betul

Kancil: bohong bohong bohong, kau pun sama buaya.

Buaya: eh aku pulak

Kancil: dah lahbuang masa aku je, baik pergi cari makan.

Kerbau: kancilll!! Kau tak percaya?? Mari aku tunjuk. Sini! Buaya lepaskan kaki aku. Biar kita buktikan yang kita tak bohong.

(Episod 3, durasi 0.27)

#### 4.2.5 Pembentukan emosi kanak-kanak

Kepentingan yang kelima pula yang terdapat dalam cerita binatang dalam bentuk animasi ini adalah untuk pembentukan emosi kanak-kanak. Kanak-kanak yang mula terdedah dengan dunia luar hendakkan dibentuk dengan emosi yang stabil. Peranan emosi juga penting untuk kanak-kanak yang mula membesar agar perasaan mereka terjaga dan tidak mudah tertekan. Emosi adalah suatu yang wajar hadir dalam kehidupan setiap manusia kerana tanpa emosi hidup seseorang akan menjadi kosong dan membosankan. Perasaan gembira atau sedih,



suka atau duka, marah atau sayang, berani atau takut dan pelbagai perasaan yang wujud dalam diri manusia akan mempengaruhi tindakan, persepsi dan aktiviti kehidupan hariannya. Hal ini bermakna kehidupan manusia sedikit banyak dipengaruhi oleh pembentukan emosi. Pengalaman kanak-kanak adalah terhad berbanding dengan orang dewasa. Selain itu, kanak-kanak perlu diperkenalkan dengan pengalaman pembacaan yang menarik dan menyeronokkan. Menurut Fadzilah Kamsah (2007: 3) dewasa ini, didikan yang patut diberikan kepada anak-anak adalah berbeza berbanding bagaimana kita dididik oleh ibu bapa kita dahulu. Didikan sepatutnya selari dengan peredaran zaman. Setiap anak itu dilahirkan mengikut fitrah (suci bersih), maka ibu bapalah yang menjadikannya sama ada Yahudi, Nasrani atau Majusi.

Oleh itulah kanak-kanak mestilah didedahkan dengan cerita-cerita yang dapat membentuk emosi yang baik agar pikiran mereka tidak terganggu dan dapat diatasi dengan baik. Melalui cerita binatang pada zaman dahulu, ianya dapat dilihat pembentukan emosi yang baik seperti ceritanya mudah difahami dan plot ceritanya tersusun dengan baik. Di samping itu juga, cerita tersebut memberikan mereka rasa seronok, takut, marah yang dapat merangsang emosi agar mereka dapat menilai perkara-perkara yang tepat melalui emosi. Antara contoh petikan yang dapat dilihat dalam cerita Pada Zaman Dahulu adalah:

Kancil: Haa baik aku menyanyi, mana tahun nanti ada binatang yang dengar, boleh aku minta tolong.

Kancil: “siapa cepat dia dapat, langit runtuh aku selamat. Rugi saja kalau mati. Cepat-cepat pergi sembunyi. Kalau lambat pasti lumat sampai langit disambar kilat”.

Kancil: haa?? Oh apa khabar harimau? Minta maaf ye aku sampai sini dulu, jadi aku sorang je boleh duduk sini.

Harimau: hahahaha kau duduk dalam perut aku lagi elok.

Kancil: ishh kau ni rimau, langit dah nak runtuh pun kau ingat makan je. Takde benda lain. “Bunyi kilat”

Kancil: haa dengar tu, tu tanda langit dah nak runtuh la tu. Harimau: woo langit dah nak runtuh. Takutnyaa. Kau nak tipu aku?

Kancil: takde masa aku nak tipu kau rimau. Baik kau cari tempat berlindung. Semoga berjaya

Harimau: kalau macam tuaku berlindung Bersama kau je lah. Boleh aku makan kau sekarang. Mati pun dalam kekeyangan. Hahahahaha

“Bunyi gajah”

Kancil dan harimau: haaa?

Kancil: dengar tu rimau sangkakala dah berbunyi, ajal kita dah dekat.

Harimau: ajal kau yang dekat kancil, bukan kita

Harimau: haaaa “harimau dihempap batu”

Kancil: err langit dah runtuh?

Gajah: huu nasib naik huhuhuhu

Kancil: gajah?



(Episod 8, Durasi 0.30)

Melalui petikan yang diambil dari cerita pada zaman dahulu ini, jelas membuktikan bahawa ketika saat harimau hendak memakan sang kancil, ianya memberikan satu emosi yang mendebarkan kepada penonton agar merasakan perasaan takut. Hal ini jelas menunjukkan bahawa cerita tersebut dapat membentuk emosi kanak-kanak dari usia kecil lagi.

Kesimpulannya, cerita animasi Pada Zaman Dahulu mengungkapkan beberapa kepentingan yang dapat memberi faedah kepada para khalayak terutamanya golongan kanak-kanak supaya membentuk kecerdasan otak dan fizikal yang kuat.

## BAB 5

### 5.1 RUMUSAN

Secara rumusannya, kajian yang bertajuk Pada Zaman Dahulu ini dikatakan sangat sesuai untuk dijadikan kajian. Hal ini adalah kerana, cerita yang menggunakan watak haiwan sebagai watak utama dan mempunyai sifat dan sikap seperti manusia telah memberikan reaksi yang positif kepada golongan kanak-kanak. Selain memberi sumber hiburan kepada masyarakat pada zaman dahulu, cerita binatang juga kaya dengan nilai-nilai yang luhur dan mempunyai nilai yang sangat berharga. Dengan menonton cerita animasi tersebut, khalayak bukan sahaja mendapat faedah akan tetapi dapat menghargai hasil seni orang-orang pada zaman dahulu dengan mencipta cerita sedemian.

Teori yang digunakan adalah untuk melihat nilai-nilai yang baik dalam cerita binatang tersebut dengan lebih menyerlah agar kajian tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berkesan. Daripada 44 episod dalam siri animasi Pada Zaman Dahulu yang ditayangkan selama enam musim, kajian ini hanya tertumpu kepada 12 episod sahaja iaitu yang ditayangkan pada musim pertama sahaja. Merangkumi kepada pengkajian terhadap episod pertama hingga episod 12, banyak mesej-mesej yang ingin disampaikan melalui pengguna watak dan perwatakan binatang yang comel.

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengetahui berkenaan dengan kepentingan cerita binatang yang telah dipaparkan di dalam siri animasi cerita Pada Zaman Dahulu ini. Sikap binatang yang dinyatakan di dalam cerita tersebut ialah dapat memberikan nilai, manfaat dan pengajaran agar dapat dijadikan contoh dan tauladan kepada kanak-kanak supaya dapat mengaplikasikan di dalam diri mereka. Melalui kajian ini pengkaji juga dapat mengetahui tentang latar kehidupan binatang dan permasalahan yang binatang alami. Hal ini adalah kerana, terdapat banyak kebaikan dan manfaat melalui cerita tersebut yang kanak-kanak dapat pelajari daripada kisah-kisah yang ingin disampaikan melalui watak pembawaan binatang tersebut.

Kajian ini adalah satu kaedah yang sangat penting dalam membuat sesuatu kajian dengan menggunakan kaedah yang sesuai supaya dapat menjawab dan menyelesaikan kajian. Kajian yang dilakukan akan lebih tersusun dan teratur kerana telah membuat perancangan awal yang sebelum menjalankan kajian dengan menggunakan kaedah metodologi. Oleh itu,

metodologi juga bertujuan dalam membantu dan memberi kefahaman yang lebih luas serta terperinci kepada individu dalam menghasilkan sesuatu proses yang telah disusun dalam kajian yang ingin dijalankan. Berdasarkan kajian yang dilakukan adalah kajian yang berbentuk dokumen iaitu mencari beberapa teks untuk dijadikan rujukan dan tambahan kajian ini kepada pengkaji. Kajian ini telah menggunakan teori moral bagi melihat benda-benda berkenaan yang baik dan buruk dalam cerita binatang yang berbentuk animasi. Perkataan moral adalah berasal daripada perkataan Latin, iaitu berbunyi 'moralitas' yang membawa maksud ajaran dan pegangan yang berkenaan dengan perkara baik dan buruknya tingkah laku seseorang. Moral sangatlah penting dalam kehidupan manusia agar manusia dapat mengenali mana yang benar atau salah dan menjauhkan diri daripada perkara-perkara yang salah.

Watak binatang yang diberi sifat dan sikap seperti manusia iaitu cerdik, berani, yakin dan banyak lagi dapat diaplikasikan di dalam jiwa kanak-kanak supaya menjadi insan yang berguna. Perkara-perkara kebaikan yang dapat membawa manusia kepada tingkat kehidupan yang baik dan menyenangkan tergolong dalam perkara moral yang baik dan terpuji. Menurut Plato, dia sering menekankan kepada perlunya menjadi manusia yang baik, warga negara yang baik, mencari pasangan hidup yang baik. Apabila moral dikaitkan dengan sastera, maka signifikasinya ialah karya kesusasteraan yang baik itu adalah kesusasteraan yang isinya baik yang membawa semangat didaktisme untuk kehidupan manusia yang baik pula.

## 5.2 CADANGAN

### 5.2.1 Cadangan kepada pihak produksi

Daripada hasil kajian yang pengkaji lakukan, pengkaji mencadangkan agar pihak produksi dapat memainkan peranan yang penting dalam mengangkat siri-siri animasi ini ke tempat yang lebih tinggi standing dengan luar negara. Negara-negara maju dikatakan sangat mementingkan karya sastera sehingga mengangkat karya sastera mereka ditempat yang tinggi dan mempunyai nilai. Pihak produksi seharusnya memperbanyakkan lagi menghasilkan cerita animasi yang berasaskan karya-karya sastera seperti cerita Hikayat, Jenaka, Dongeng dan banyak lagi. Hal ini adalah kerana, cerita-cerita sedemikian mempunyai nilai yang tinggi dan dapat memberi pengajaran serta Pendidikan kepada khalayak. Di samping itu juga, ianya merupakan lambang budaya kita.

### 5.2.2 Cadangan kepada pengkaji akan datang

Berdasarkan kepada analisis yang dilakukan oleh pengkaji, pengkaji juga mencadangkan agar pengkaji-pengkaji diluar sana dapat meneruskan kajian mereka mengenai tajuk animasi ini. kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan landasan oleh pengkaji-pengkaji lain dalam menambah lagi kritikan mereka di samping dapat memajukan dan memartabatkan bidang kesusasteraan negara. Setiap penglibatan pengkritik ini dalam memberikan setiap pendapat, ulasan dan cadangan dalam bidang ini akan mengangkat lagi martabat bidang-bidang penerbit animasi. Kajian ini turut juga memberi sumbangan untuk memperbanyakkan setiap kritikan dan kajian terhadap cerita binatang. Di samping itu, kajian ini diharapkan dapat meningkatkan kualiti penghasilan cerita animasi dan juga dapat menambah kuantiti penerbit di tanah air ini. Akhir sekali, diharapkan kajian ini juga dapat meneliti setiap aspek kepentingan yang masih kurang meluas dikaji.

### 5.3 PENUTUP

Pengkaji berharap agar kajian ini mampu memberi manfaat dan dapat dijadikan contoh kepada pengkaji-pengkaji akan datang dalam meneruskan lagi kajian tersebut agar tidak sekadar terhenti disini. Bersesuaian dengan objektif yang pertama iaitu mengenalpasti nilai-nilai cerita binatang dalam bentuk animasi yang dapat diterapkan kepada kanak-kanak. Oleh itu, tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengetahui berkenaan dengan kepentingan cerita binatang yang telah dipaparkan di dalam siri animasi cerita Pada Zaman Dahulu ini. Sikap binatang yang dinyatakan di dalam cerita tersebut ialah dapat memberikan nilai, manfaat dan pengajaran agar dijadikan contoh dan tauladan kepada kanak-kanak. Kajian ini dapat juga mengetahui sejauh manakah pengkaji dapat merungkai tentang latar kehidupan binatang dan permasalahan yang binatang alami dan mempunyai jalan penyelesaiannya yang tersendiri. Kesimpulannya, pengkaji berharap kanak-kanak pada zaman sekarang lebih gemar menonton cerita binatang berbanding dengan cerita-cerita superhero yang banyak ditayangkan pada masa kini. Hal ini adalah kerana, terdapat banyak kebaikan dan manfaat yang kanak-kanak dapat pelajari daripada kisah-kisah yang ingin disampaikan melalui cerita binatang.

## BIBLIOGRAFI

- Nurhasma Muhamad Saad et.at. (2017). Fungsi Cerita Binatang Dalam Sastera Kanak-Kanak Melayu-Arab
- Rohaya Md Ali et. at. (2019). Adaptasi Sastera Rakyat Kanak-Kanak Dalam Media Digital: Membangun Modal Insan Negara
- Nurfarhana Shahira Rosly et. at. (2015). Pengaruh Elemen Cerita Binatang Berbentuk Digital Ke Atas Ujaran Kanak-Kanak Sindrom Asperger
- Arba'ie Sujud dan Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi (2011). Pembentukan Emosi Kanak-Kanak Melalui Bahan Bacaan Sastera
- Atikah Mohd Noor, Shahril Nizam Sha'ri dan Rohaidah Kamaruddin (2018). Nilai Murni dalam Cerita Sang Kancil
- Rohaya Md Ali (2017). Sastera Rakyat Dalam Media Digital Sumber Ekonomi Kreatif Negara
- Madiawati Mamat@Mustaffa dan Arbaie Sujud (2009). Tranformasi Medium Dari Tradisi Lisan, Teks Dan Bentuk Multimedia Dalam Cerita Unggas
- Siti Zuhaidah zakeria dan Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi (2016). Kesenambungan Warisan Budaya Malaysia Melayu Pantai Timur Dalam Cerita Rakyat Untuk Kanak-Kanak
- Mohd Firdaus Che Yaacob dan Normaliza Abd Rahim (2015). Cerita Rakyat Membentuk Moral Positif Kanak-Kanak Melalui Nilai Murni
- Muhammad Safuan Bin Ismail et. at. (2018). Cerita Jenaka Melayu Suatu Manifestasi Watak dan Perwatakan Positif
- Hazrul Mazran Rusli dan Abdul Aziz Zali @ Zalay (2020). Adaptasi Kesusasteraan Rakyat (Cerita Si Luncai) Dalam Karya Seni Cetakan
- Mohd Firdaus Che Yaacob dan Nasirin Abdillah (2018). Penggunaan Multimedia Ke Arah Memartabatkan Cerita Rakyat Masyarakat Melayu



- Imelda Ann Binti Achin et. at. (2018). Analisis Elemen Naratif Dalam Filem Animasi Seefood
- Nugroho Agung Prabowo dan Warjiyono (2014). Perancangan Animasi Dongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral Dan Linguistik
- Patut Handoko dan Cahyaningsih Pujimahanani (2016). Peran Dan Jenis Binatang Dalam Relief Cerita Binatang Di Candi Jawa Timur
- Benny Muhdaliha dan Dewa Ray Dharmayana Batuaya (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak
- Emy Siswanah (2013). Penggunaa Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Lain Walingsongo Semarang
- Gita Nur Jannah dan Anita Chandra Dewi S. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A TK Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017
- Nurul Hayati Latif et. at. (2020). Teori Perkembangan Moral Kognitif Dalam Membuat Keputusan Pertimbangan Moral, Kecekapan Moral dan Keputusan Moral
- Jamaluddin Mohd Ali et. at. (2017). Kritikan Terhadap Teori Moral Barat: Analisis Ke Atas Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pertimbangan Moral