

WACANA IDENTITI MELAYU DALAM ANIMASI *UPIN & IPIN* : EPISOD *DUGAAN DAN NIKMAT*

MUHAMAD SYAHMAN MAHDI
Universiti Kebangsaan Malaysia
muhamadsyahman@yahoo.com

YUSMILAYATI YUNOS
Universiti Kebangsaan Malaysia
yusmila@ukm.edu.my

MOHD YUSZAIDY MOHD YUSOFF
Universiti Kebangsaan Malaysia
yuszaidy@ukm.edu.my

ABSTRAK

Kajian ini membincangkan identiti Melayu menerusi siri animasi *Upin & Ipin* dalam episod *Dugaan dan Nikmat*. Kajian yang dijalankan secara kualitatif dan kuantitatif ini bertujuan untuk mengenal pasti kekuatan serta kelebihan siri animasi *Upin & Ipin* yang mampu menyumbang kepada penghasilan suatu konsep identiti Melayu dalam cerita animasi tempatan. Borang soal-selidik diedarkan kepada 20 orang responden yang terdiri daripada pelajar Sijil Animasi 2D, Kolej Komuniti Segamat. Soal selidik ini mengandungi maklumat berkaitan tahap pengetahuan, kesedaran dan amalan mereka tentang identiti Melayu. Siri animasi ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan ciri-ciri identiti Melayu. Ciri-ciri tersebut dilihat dari aspek pertuturan, amalan harian dan daerah tempat tinggal. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa ketiga-tiga ciri ini saling berkaitan antara satu sama lain bagi membentuk sebuah cerita yang beridentitikan Melayu. Nilai budaya Melayu ini terdapat dalam siri-siri animasi *Upin & Ipin* kerana menerusi siri animasi tempatan ini Malaysia mampu untuk memperkenalkan keunikan dan identiti negara. Kejayaan mengadunkan ketiga-tiga ciri tersebut menghasilkan sebuah siri animasi yang baik dan mempunyai elemen identiti Melayu. Kajian ini diharapkan dapat menjadi titik awal terhadap pembentukan model identiti Melayu dalam penerbitan siri animasi Melayu di Malaysia dan menambahkan lagi khazanah mengenai wacana identiti Melayu menerusi siri animasi tempatan.

Kata kunci: animasi; ciri; identiti Melayu; *Upin & Ipin*; wacana

THE DISCOURSE OF MALAY IDENTITY THROUGH *UPIN & IPIN* ANIMATION SERIES EPISODE : *DUGAAN DAN NIKMAT*

ABSTRACT

This research discusses the *Dugaan dan Nikmat* episode in *Upin & Ipin* animation series. The purpose of this research is to identify the strengths and props of *Upin & Ipin* animation that would contribute to the creation of Malay identity concept in other animation series. This research used both qualitative and quantitative method. A questionnaire has been given to 20 samples consist of students from the 2D Animation Certificate course from Segamat Community College. The questionnaire contained information on their level of knowledge, awareness and practice of Malay identity. The animation series was analyzed using the Malay

identity concept approach. The concept are seen through the same language spoken, similar cultural practices and identical ways of living. The research shows that all three concept are connected to each other to create a story with Malay identification element. The value of Malay culture is reflected in the *Upin & Ipin* animated series because through this local animated series Malaysia is able to introduce the uniqueness and identity of the country. The success to combine all three theories will create an excellent production of Malay animation series. Therefore, this research is hoped to be the starting point in the development of Malay identity model in animation series production in Malaysia as well as improving the Malay identity discourse through animation series.

Keywords: animation; features, Malay identity; *Upin & Ipin*; discourse

PENGENALAN

Animasi pertama Malaysia bermula pada tahun 1956 menerusi penciptaan logo filem negara, iaitu logo seekor harimau. Tujuan logo ini dihasilkan adalah untuk tayangan filem percuma di kampung-kampung bagi kempen kerajaan sempena pilihanraya. Seterusnya, animasi Malaysia terus berkembang sekitar tahun 1990-an. Pada tahun 1994, iklan majalah *Gila-Gila* yang menggunakan watak animasi daripada majalah telah dihasilkan dengan tujuan mempromosikan majalah *Gila-Gila*. Kebiasaannya animasi atau juga dikenali sebagai kartun begitu diminati oleh golongan kanak-kanak kerana perwatakan setiap watak kartun yang dicipta oleh *animator* cukup menghiburkan penonton dan menarik perhatian. Perkembangan animasi negara dilihat semakin berkembang dan seiring dengan perkembangan teknologi animasi ketika ini (Mohammed Shahemey Azmi 2015).

Filem animasi pendek yang pertama adalah *Hikayat Sang Kancil* dan ditayangkan pada tahun 1983. Filem animasi pendek seterusnya di antara tahun 1984 dan 1987 adalah *Sang Kancil & Monyet*, *Sang Kancil & Buaya*, *Gagak Yang Bijak*, *Arnab Yang Sombong* dan *Singa Yang Haloba*. (Mohammed Shahemey Azmi 2015).

Menurut Hassan Mutalib (2006), Filem animasi mula berkembang sekitar tahun 1990-an dengan munculnya siri animasi *Usop Sontorian* iaitu siri animasi pertama di Malaysia pada tahun 1995 dan filem animasi *Silat Lagenda* merupakan filem animasi pertama di Malaysia pada tahun 1998. Semenjak penerbitan siri animasi *Usop Sontorian* pada tahun 1995, sektor animasi di Malaysia semakin berkembang dengan munculnya banyak siri animasi di televisyen, filem dan telefilem yang berkaitan dengan animasi. Ini merupakan satu perkembangan yang menarik dalam kalangan negara ASEAN, memandangkan Malaysia tidak mempunyai studio yang besar dan kukuh berbanding Filipina, Thailand, Vietnam, dan Indonesia pada ketika itu.

Pada tahun 2007, siri animasi *Upin & Ipin* begitu dikenali di seluruh negara, watak dua orang adik beradik kembar yang ceria membuatkan siri animasi ini tidak bosan untuk ditonton oleh setiap lapisan masyarakat. Siri animasi *Upin & Ipin* ini sememangnya dilihat sebagai sebuah siri animasi Melayu kerana paparan jalan ceritanya serta suasana yang terlihat di dalam setiap babak dalam episod *Dugaan dan Nikmat*. Selain itu, latar belakang kehidupan *Upin & Ipin* yang dipaparkan dalam filem animasi ini menepati pemamparan imej masyarakat Melayu. Hal ini selari dengan pernyataan oleh William (2003) yang menyatakan bahawa orang Melayu ialah orang yang mendiami lembah-lembah sungai, sebahagiannya tinggal di kampung-kampung yang bertaburan sepanjang tebing sungai yang merupakan alat perhubungan terpenting pada waktu itu. Siri animasi *Upin & Ipin* menepati kriteria kerana merupakan sebuah hasil karya yang memaparkan budaya tradisi rakyat Malaysia terutamanya masyarakat Melayu kerana membawakan dan memberi gambaran kepada masyarakat luar tentang identiti Melayu yang unik dan istimewa.

Selain itu, karya-karya yang dihasilkan oleh Les' Copaque Production dilihat mempunyai keistimewaannya yang tersendiri dan berbeza daripada karya animasi lain. Kejayaan siri animasi *Upin & Ipin* merupakan contoh terbaik yang boleh dilihat hasil sentuhan anak Melayu. Menurut Abu Bakar Abdullah (2006) melukis kartun dan komik kartun adalah lukisan mengenai kehidupan yang lebih-lebihkan ataupun dikurang-kurangkan dengan cara tersendiri bagi mencapai cerita dan maksud yang ditetapkan. Kartun hampir sama dengan komik kerana ia adalah gabungan antara seni penulisan dan seni visual (lukisan) bagi menghasilkan cerita dan kartun juga dikatakan sebagai alat bagi menterjemah maksud daripada politik, ekonomi, sosio budaya dan sebagainya. Ia disampaikan dalam bentuk jenaka, seram, sedih dan pelbagai cara. Kartun merupakan sebuah medium komunikasi yang berkesan dalam menyampaikan mesej, ideologi atau maksud tertentu kepada khalayak. Kewujudan pelbagai cara dan konsep yang telah dibuat dalam penghasilannya agar setiap hasil karya itu dapat memberi impak yang mendalam kepada sasaran khalayaknya.

Animasi Malaysia semakin berkembang dengan adanya kepakaran dalam bidang tersebut. Oleh itu, seharusnya pakar animasi ini mengambil peluang menghasilkan sebuah animasi yang mempunyai identiti Melayu dan jati diri rakyat Malaysia kerana Malaysia merupakan sebuah negara yang mempunyai polarisasi kaum yang pelbagai antara kaum yang terdapat di Malaysia adalah seperti Melayu, Cina, India dan lain-lain.

PERMASALAHAN KAJIAN

Perusahaan siri animasi tempatan di Malaysia banyak terpengaruh dan menceduk idea atau konsep animasi luar negara. Hassan Muthalib (2006) menyatakan bahawa:

With the advent of local animation TV sories, some moved into this new area, bringing with them the anime sytle (clearly seen in the look of the tiger in Sang Wira, the cat in Edi & Cici, and the human characters in Mann Spider and Silat Lagenda)

Industri animasi Malaysia kini semakin terpengaruh dan dipengaruhi oleh gaya pengarahan dan lukisan animasi luar. Menurut Hassan Mutalib (2006) hanya kartun-kartun tempatan yang masih menekankan identiti Melayu tempatan seperti *Tiga Dara Pingitan*, *Atuk*, *Anak-Anak Sidek* dan *Puteh* yang mengekalkan ciri-ciri kartun tempatan, namun kartun-kartun yang disebutkan itu bukanlah siri animasi tetapi hanya tertumpu kepada komik dan media cetak. Hal ini bermakna bukanlah tiada idea ataupun identiti Melayu untuk dipaparkan, cuma cara persembahan atau medium lebih tertumpu kepada media cetak, manakala dalam medium animasi hanyalah sejumlah kecil sahaja bilangannya misalnya, *Anak-Anak Sidek* (1999-2003), *Usop Sontorian* (1996-1998), dan *Kampung Boy* (1999-2000).

Keadaan ini berlaku akibat daripada kurangnya usaha pembikin-pembikin filem dan penulis-penulis skrip animasi untuk melaksanakan kajian yang terperinci terhadap konsep atau elemen identiti Melayu di dalam sesebuah karya animasi tempatan. Perkara ini dianggap mudah kerana kebanyakan khalayak yang hadir menonton filem adalah untuk mengetahui jalan cerita berbanding dengan ideologi yang hendak di sampaikan kepada khalayak.

Seterusnya, di peringkat institusi pengajian tinggi pula kebanyakan yang mengambil jurusan Multimedia Animasi terutamanya pelajar-pelajar Sijil Animasi 2D semakin terpengaruh dan dipengaruhi oleh gaya pengarahan, penulisan, penceritaan dan lukisan animasi dari luar tanpa memaparkan identiti Melayu yang sewajarnya. Keadaan ini berlaku akibat daripada kurangnya usaha penggiat-penggiat animasi dan tenaga pengajar untuk melaksanakan kajian yang lebih terperinci terhadap konsep atau elemen identiti Melayu di dalam penghasilan sesebuah karya animasi.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini ialah (i) mengenal pasti ciri-ciri animasi yang beridentiti Melayu, (ii) membincangkan ciri-ciri identiti Melayu dalam siri animasi *Upin & Ipin* dan (iii) menganalisis keistimewaan siri animasi *Upin & Ipin* yang beridentiti Melayu.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif yang mementingkan makna, realiti sebenar dan pemahaman yang berlaku. Selain itu, kaedah kuantitatif juga digunakan bagi mendapatkan data tentang kefahaman pelajar-pelajar yang mengambil jurusan dan bidang animasi mengenai kepentingan identiti Melayu dalam penghasilan filem dan kartun animasi mereka. Instrumen kajian yang digunakan dalam penyelidikan ini merangkumi ciri-ciri jati diri Melayu yang telah dikupas oleh Abdullah Hassan (2009) dalam kajiannya. Terdapat lima ciri-ciri jati diri Melayu tersebut iaitu, Mempunyai Leluhur yang Sama, Menuturkan Bahasa yang Sama, Mengamalkan Kebudayaan yang Sama, Berpegang kepada Agama yang Sama dan Bermastautin di Daerah Geografi yang Sama. Namun dalam kajian ini, hanya tiga ciri sahaja yang akan dilihat iaitu Menuturkan Bahasa yang Sama, Bermastautin di Daerah Geografi yang Sama dan Mengamalkan Kebudayaan yang Sama menerusi episod *Dugaan dan Nikmat* dalam animasi *Upin & Ipin*. Selain itu, kaedah Perpustakaan turut digunakan dalam menentukan maklumat yang berkaitan untuk dibuat dan kaedah ini sebenarnya mempunyai kepentingan tersendiri. Maklumat yang diperolehi tidak terhad kepada buku-buku yang berkaitan dengan bidang perfileman sahaja bahkan terhadap bidang lain yang berkaitan dengan kajian. Keratan akhbar, majalah, dan juga kajian ilmiah yang terdahulu sebagai rujukan bagi memperolehi maklumat berkaitan dengan tajuk turut digunakan. Kaedah ini membantu dalam menyelesaikan tugas serta memperolehi maklumat yang tepat dan bernas. Oleh itu, kunjungan ke perpustakaan dilakukan bagi tujuan pengumpulan data.

Kaedah Perpustakaan Elektronik (Internet) juga turut digunakan dimana dalam mengejar arus globalisasi atau dunia tanpa sempadan, perkembangan teknologi maklumat berkembang dengan sangat aktif, sekaligus ia telah memberikan peluang keemasan untuk memperolehi sebarang maklumat dalam menyelesaikan kajian yang dilakukan. Penggunaan kaedah dari sumber internet turut digunakan untuk mencari bahan-bahan sampingan bagi memperkukuhkan kajian yang dijalankan. Terdapat beberapa perpustakaan yang terlibat antaranya adalah Perpustakaan Negara, Perpustakaan Tun Sri Lanang (Universiti Kebangsaan Malaysia), Perpustakaan Fakulti FilemTeater dan Animasi (Universiti Teknologi MARA), Perpustakaan Akademik Seni Kebangsaan Malaysia (ASWARA), Perpustakaan Universiti Multimedia Malaysia (MMU), Perpustakaan Politeknik Muadzam Shah (PMUS), Perpustakaan Persatuan Animasi Malaysia (ANIMAS), Perpustakaan Kolej Komuniti Segamat (KKS) dan Perpustakaan Kolej Komuniti Tanjung Piai (KKTGP).

Siri animasi *Upin & Ipin* ditonton dan dianalisis untuk melihat sejauh mana elemen jati diri Melayu terdapat dalam animasi berkenaan. Selain daripada melihat aspek jati diri, kaedah ini juga akan membolehkan untuk mengkaji ciri-ciri jati diri yang boleh dikaitkan dengan penyebaran propaganda. Isi kandungan ini, sebenarnya ia telah banyak membantu dalam memahami maksud sebenar kajian serta apa jua yang hendak dikaji. Semasa melakukan kajian ini, bahan-bahan yang diperolehi dapat menyokong dan menguatkan lagi kajian supaya ia dapat memahami analisa kandungan yang dilakukan. Bahan-bahan tersebut seperti buku, majalah, akhbar, fotografi ataupun apa sahaja bahan yang bercetak yang boleh dijadikan rujukan. Bahan-bahan ini mempunyai peranan yang luas dan kaitan yang amat erat dengan analisis kandungan. Analisis kajian ini berfokus kepada episod *Dugaan dan Nikmat*. Pemerhatian dengan cara mengulang tonton teks siri animasi tersebut sebanyak enam kali dilakukan bagi mengenalpasti

keseluruhan isi teks mengikut konsep dan ciri-ciri identiti Melayu. Melalui analisis ini, akan menghasilkan pendapat, pandangan dan juga tafsiran makna selari dengan kaedah kualitatif yang digunakan. Menurut Linda Eberts Dorsten (2005), dalam bukunya *Research Method and Society*:

“Content analysis is the study of recorded communication. Recorded communication is found in books, jurnal, magazine, newspaper and other print media: audio, video and audiovisual recording: and electronic images such as those at commercial website and...”

Kaedah pengutipan data yang digunakan dalam kajian merupakan cara yang digunakan selaras dengan elemen-elemen yang terkandung dalam metod kajian. Kajian akan dilaksanakan mengikut urutan agar kajian akan tampak lebih teratur disamping mencapai objektif kajian. Manakala menurut W.Larence Neuman (2006);

“A great deal of what reserchers do in the field is to pay close attention, watch and listen carefully. They use all the senses, noticing what is seen, heard, smelled, tasted, or touched. The researcher becomes an instrument that absorbs all sources of information.”

Berikut dijelaskan kaedah-kaedah pengutipan data dan fasa dalam kajian ini yang signifikan untuk menjawab persoalan kajian sekaligus memenuhi tuntutan objektif kajian. Penggunaan beberapa kaedah dalam pengumpulan data antaranya tontonan filem, kajian perpustakaan, perpustakaan elektronik (internet), keratan akhbar, jurnal dan soal selidik turut digunakan bagi menentukan kekuatan dan kelemahan kajian yang dijalankan.

Selain daripada kaedah yang dinyatakan, kaedah menonton siri animasi yang dikaji turut digunakan. Kaedah ini amat penting dalam menguatkan lagi sokongan terhadap maklumat-maklumat yang diperolehi melalui kaedah-kaedah di atas. Dengan menonton siri animasi *Upin & Ipin* episod *Dugaan dan Nikmat* ia telah mambantu pengkaji untuk melakukan analisis terhadap siri animasi tersebut dalam memperolehi maklumat mengenai elemen identiti Melayu terhadap siri animasi ini. Menerusi kaedah menganalisis teks filem, penyelidikan dilakukan dengan menonton siri animasi *Upin & Ipin*. Menerusi kaedah ini, pendapat, pandangan dan tafsiran akan dikeluarkan. Proses menganalisis teks filem merupakan satu proses yang dilakukan untuk mengumpul maklumat menerusi penontonan filem. Berdasarkan penyelidikan, proses mengumpul maklumat yang diperlukan ini memerlukan penontonan siri animasi *Upin & Ipin* secara kerap sehingga maklumat yang diperlukan di dalam penyelidikan ini diperolehi. Kaedah menganalisis teks filem akan dilakukan secara menyeluruh bagi musim pertama siri animasi berkenaan. Analisis teks filem ini dilakukan adalah bertujuan untuk membantu mendapatkan maklumat yang diperlukan kerana maklumat khusus berkenaan dengan siri animasi yang dipilih rata-ratanya sukar diperolehi melainkan dengan cara melakukan penontonan terhadap siri-siri animasi *Upin & Ipin* tersebut.

Kesemua maklumat yang diperolehi dijadikan sebagai rujukan sendiri. Rujukan tersebut kemudiannya disesuaikan dengan rujukan ilmiah yang lain seperti buku, majalah, artikel, keratan akhbar mahupun jurnal yang berkaitan dengan topik kajian. Secara tuntasnya dapat dinyatakan bahawa kajian metodologi ini adalah baik untuk dijadikan panduan yang amat berkesan serta membantu menyelesaikan kajian yang sedang dilakukan sekali gus ia menentukan proses-proses yang digunakan dalam mencari maklumat. Setelah mengenalpasti permasalahan yang wujud barulah pencarian bahan-bahan melalui kaedah dan strategi yang sesuai digunakan. Kaedah yang dijalankan adalah bertepatan dengan maklumat dalam menjalankan penyelidikan. Pemilihan kaedah-kaedah ini telah membantu dalam melaksanakan

kajian sehingga selesai. Kajian ini melibatkan satu aliran proses bagi melihat bentuk siri animasi *Upin & Ipin* sebagai sebuah siri animasi yang beridentitikan Melayu. Dengan menggunakan kaedah kajian seperti ini, akan menjawab setiap persoalan yang dikaji. Bagi tujuan melihat keunikan dan keistimewaan siri animasi *Upin & Ipin* ini, pengaplikasian kaedah kualitatif dan kuantitatif akan di gunakan. Daripada maklumat yang diperolehi, setiap data dan maklumat akan di analisa berdasarkan kaedah yang digunapakai. Kajian ini secara umumnya relevan kerana ia menawarkan satu manuskrip ilmiah yang menjelaskan tentang sebuah karya animasi yang beridentitikan Melayu.

Kajian ini menggunakan kaedah soal selidik, temu bual dan pemerhatian. Menurut Crystal (1992), soal selidik adalah merupakan satu set soalan bercetak yang digunakan untuk memperolehi data kajian secara laporan sendiri daripada responden kajian yang terlibat. Set borang soal selidik diedarkan kepada responden dalam kalangan pelajar Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat yang mengandungi sejumlah pernyataan berkaitan dengan pemahaman identiti Melayu di dalam siri animasi *Upin & Ipin*. Penentuan sample kajian adalah faktor terpenting bagi mendapatkan data yang terbaik dan benar. Antara ciri-ciri penting yang diberi perhatian adalah jantina, umur dan faktor sosial. Menurut Asmah (2008), variabel merupakan isi kandungan yang terpenting kerana ia akan membentuk data yang dikumpulkan. Kajian ini merupakan kajian peringkat awal. Sehubungan dengan itu, dalam mengumpulkan data berdasarkan jumlah pelajar sijil Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat, maka borang soal selidik akan diedarkan kepada 20 orang responden yang dipilih secara rawak. Data soal selidik yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan perisian SPSS (Statistical Package for Social Science) dan seterusnya penginterpretasian terhadap data kajian akan dipaparkan dalam bentuk jadual dan carta serta dihuraikan secara deskriptif statistik dalam bentuk peratusan.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Demografi Responden

Bahagian A ialah soal selidik yang terdiri daripada data–data berkaitan demografi responden meliputi tempoh semester pelajar, jenis program pengajian, agama dan juga lingkungan umur. Hasil data demografi telah dikaji untuk mengukuhkan kebolehpercayaan data yang dikumpul dan hasilnya di simpulkan dalam Jadual 1.

JADUAL 1. Maklumat Demografi Respondan

	Item	Peratus (%)
Semester	2	20
	3	30
	4	50
Program	Sijil Animasi 2D	100
	Islam	78
Agama	Hindu	10
	Buddha	7
	Lain - lain	5
Umur	18 - 20	98
	21 - 23	2

Daripada Jadual 1 di atas, didapati seramai 20 orang responden terdiri daripada pelajar lelaki berumur dalam lingkungan 18–20 tahun mendominasi bilangan seramai 98%, manakala lingkungan umur 21–23 sebanyak 2% sahaja. Majoriti responden yang menjawab soal selidik ini adalah beragama Islam sebanyak 78.0%, berbeza dengan pelajar Hindu dan Buddha hanya sekadar 10% dan 7%. Bagi program pengajian pula, sebanyak 100% adalah pelajar Sijil Animasi 2D. Responden yang terlibat dalam menjawab soal selidik ini hanyalah pelajar–pelajar yang mengikuti tempoh pengajian semester dua hingga empat sahaja, tanpa membabitkan pelajar semester satu kerana pelajar semester satu masih di peringkat awal pengajian dan tidak banyak terdedah dengan tugas yang melibatkan *storyboard*, bahasa filem, penceritaan dan sumber rujukan yang berat. Jumlah responden yang paling tinggi adalah daripada semester 4 iaitu 50% kerana mereka di tahun akhir seterusnya diikuti oleh semester 3 iaitu 30% dan semester 2 iaitu 20%.

Tahap Pengetahuan Pelajar Sijil Animasi 2D Tentang Identiti Melayu

Pada bahagian B terdapat soalan yang berkaitan dengan pengetahuan, kesedaran dan amalan pelajar Sijil Animasi 2D tentang identiti Melayu. Sebanyak lima item dikemukakan untuk menjawab tahap pengetahuan pelajar Sijil Animasi 2D tentang identiti Melayu. Dapatan kajian ini ditunjukkan dalam Jadual 2.

JADUAL 2. Tahap pengetahuan pelajar terhadap Identiti Melayu

Bil.	Item	Peratus (%)
1	Pernahkah anda mendengar tentang identiti Melayu.	60.0
2	Tahukah anda tentang maksud identiti Melayu secara keseluruhan.	30.0
3	Tahukah anda apakah peranan identiti Melayu di dalam filem.	50.0
4	Tahukah anda elemen yang terdapat di dalam identiti Melayu.	50.0
5	Pernahkah anda membaca tentang identiti Melayu.	40.0

Merujuk jadual di atas secara keseluruhannya, majoriti responden mengakui bahawa mereka tidak mempunyai pengetahuan tentang identiti Melayu. Ini dapat dibuktikan daripada keseluruhan item bahagian ini yang mencatatkan peratusan yang agak rendah. Item terendah sebanyak 30.0% memberikan tanda bahawa mereka tidak mengetahui tentang maksud identiti Melayu secara keseluruhannya. Begitu juga dengan peranan identiti Melayu di dalam filem dan elemen-elemen identiti Melayu yang mencatatkan sebanyak 50.0% dan 50.0% secara keseluruhannya. Hanya 40% responden pernah mendengar tentang identiti Melayu dan 30.0% responden pernah membaca tentang bahan bacaan yang berkaitan identiti Melayu. Secara keseluruhannya tahap pengetahuan responden terhadap identiti Melayu adalah berada pada tahap sederhana berdasarkan dapatan di atas.

Tahap Kesedaran Pelajar Sijil Animasi 2D Tentang Identiti Melayu

Sebanyak lima item dikemukakan untuk menjawab tahap kesedaran pelajar Sijil Animasi 2D tentang Identiti Melayu. Hasil daripada kajian ditunjukkan dalam Jadual 3.

JADUAL 3. Tahap kesedaran pelajar terhadap Identiti Melayu

Bil.	Item	Peratus (%)
1	Saya sedar bahawa pengetahuan tentang identiti Melayu adalah penting.	60.0
2	Pensyarah selalu mengingatkan tentang penghasilan cerita yang memaparkan identiti Melayu.	80.0
3	Saya sedar tentang elemen identiti Melayu harus dimasukkan dalam menghasilkan sebuah cerita yang baik.	50.0
4	Saya kurang peka terhadap identiti Melayu di dalam penghasilan cerita.	60.0
5	Kesedaran saya terhadap pengetahuan identiti Melayu adalah tinggi	50.0

Merujuk jadual di atas, peratusan setiap item yang dinilai dalam mengukur tahap kesedaran responden tentang kesedaran identiti Melayu ini berada dalam purata yang tidak jauh bezanya antara satu sama lain. Responden menyedari bahawa tahap kesedaran menggunakan identiti Melayu itu adalah suatu perkara yang penting di dalam penghasilan sebuah cerita yang baik, dan para pensyarah selalu mengingatkan akan perkara tersebut, di mana peratusan tertinggi sebanyak 80.0%, namun ianya masih lagi berlaku dalam kalangan pelajar kerana sikap mereka yang agak berat untuk mencari bahan-bahan dan sumber yang berkaitan identiti Melayu agar boleh di jadikan panduan dalam menghasilkan sebuah jalan cerita yang baik. Ini dibuktikan bahawa peratusan yang kedua tertinggi sebanyak 60.0%, menunjukkan bahawa mereka sememangnya kurang peka terhadap kepentingan memasukan elemen identiti Melayu kedalam jalan cerita yang dihasilkan. Selain itu juga, responden mengakui bahawa amalan berkenaan dengan ilmu pengetahuan tentang identiti Melayu adalah penting, kerana hasil peratusan yang ketiga tertinggi adalah sebanyak 60.0% membuktikan tentang hal itu. Responden juga turut menyedari bahawa kesedaran tentang elemen identiti Melayu harus dimasukkan dalam menghasilkan sebuah cerita yang baik adalah pada tahap sederhana iaitu sebanyak 50.0%.

Amalan Pelajar Sijil Animasi 2D Tentang Identiti Melayu

Sebanyak lima item dikemukakan untuk menjawab tahap amalan pelajar Sijil Animasi 2D tentang Identiti Melayu. Berikut adalah jawapan yang diberikan oleh responden yang dikaji;

JADUAL 4. Tahap amalan pelajar terhadap Identiti Melayu

Bil.	Item	Peratus (%)
1	Saya akan menghasilkan jalan cerita yang mengandungi elemen identiti Melayu.	60.0
2	Saya akan sentiasa mencari bahan tentang identiti Melayu.	40.0
3	Saya sentiasa peka terhadap kepentingan identiti Melayu di dalam penghasilan sesebuah cerita.	20.0
4	Saya akan mencari maklumat tentang identiti Melayu dan menggunakannya.	40.0
5	Saya kurang pasti sama ada perlu memasukan elemen identiti Melayu ke dalam setiap cerita saya.	80.0

Jadual di atas menunjukkan tahap pengamalan responden terhadap identiti Melayu ketika menghasilkan cerita atau filem yang diberikan oleh pensyarah. Daripada penelitian pensyarah, amalan untuk memasukan elemen identiti Melayu di dalam penghasilan cerita yang dilakukan oleh pelajar adalah amat sedikit sekali. Jika dilihat melalui peratusan, peratusan tertinggi sebanyak 80% responden menjawab kurang pasti sama ada untuk memasukan elemen identiti Melayu ke dalam cerita mereka. Seterusnya, 40.0% responden mengakui bahawa mereka akan mencari bahan atau maklumat tentang identiti Melayu sebagai rujukan bagi menghasilkan jalan cerita yang baik dan mampu memaparkan identiti Melayu di dalam cerita mereka dan hanya 40.0% sahaja yang akan menggunakan maklumat tersebut. Responden juga mengakui bahawa mereka akan menggunakan elemen identiti Melayu dalam penghasilan cerita mereka. Item ini berada pada tahap ketiga tertinggi iaitu sebanyak 40.0%. Item terakhir berada pada kedudukan rendah, sebanyak 20.0% responden menunjukkan kepekaan mereka tentang terhadap kepentingan identiti Melayu di dalam penghasilan cerita.

Pengetahuan dan Kesedaran Pelajar Sijil Animasi 2D Tentang Siri Animasi *Upin Ipin*

Sebanyak lima item dikemukakan untuk menjawab tahap amalan pelajar Sijil Animasi 2D tentang Identiti Melayu. Dapatan soalan ini ditunjukkan dalam Jadual 5.

JADUAL 5. Tahap pengetahuan dan kesedaran pelajar terhadap Identiti Melayu dalam siri animasi *Upin Ipin*

Bil.	Item	Peratus (%)
1	Saya mengetahui siri animasi <i>Upin Ipin</i> mempunyai identiti Melayu.	30.0
2	Saya kurang pasti sama ada siri animasi <i>Upin Ipin</i> mempunyai elemen identiti Melayu atau tidak.	70.0
3	Saya sedar bahawa siri animasi <i>Upin Ipin</i> memaparkan tentang identiti Melayu.	30.0
4	Saya suka untuk menonton siri animasi <i>Upin Ipin</i> ini kerana ianya memberikan jalan cerita yang menarik dan bersahaja.	80.0
5	Siri animasi <i>Upin Ipin</i> boleh dijadikan rujukan sebagai sebuah cerita yang mengandungi elemen identiti Melayu.	80.0

Jadual di atas menunjukkan tahap kesedaran dan pengetahuan responden terhadap identiti Melayu di dalam siri animasi *Upin Ipin*. Daripada dapatan berikut sebanyak 80.0% responden gemar untuk menonton siri animasi *Upin Ipin* kerana jalan cerita yang ringan dan menarik serta bersahaja. Manakala sebanyak 30.0% responden mengetahui bahawa siri animasi *Upin Ipin* ini memaparkan elemen identiti Melayu dan sebanyak 70% responden menjawab kurang pasti bahawa siri animasi *Upin Ipin* ini mempunyai identiti Melayu atau tidak dan responden jugak bersetuju untuk menjadikan siri animasi *Upin Ipin* sebagai rujukan bagi sebuah siri animasi yang mempunyai elemen identiti Melayu bagi penghasilan cerita mereka akan datang dengan jumlah peratusan sebanyak 80.0% dan tahap kesedaran responden terhadap elemen identiti Melayu di dalam siri animasi ini adalah sebanyak 30.0% sahaja iaitu peratusan yang paling rendah.

Pengetahuan dan Kesedaran Pelajar Sijil Animasi 2D Tentang Identiti Melayu di dalam Siri Animasi *Upin Ipin*

Sebanyak lima item dikemukakan untuk menjawab tahap amalan pelajar Sijil Animasi 2D tentang Identiti Melayu. Berikut adalah perutusan yang didapati daripada soal selidik yang dikemukakan;

JADUAL 6. Tahap pengetahuan dan kesedaran pelajar terhadap Elemen Identiti Melayu di dalam siri animasi *Upin Ipin*

Bil.	Item	Peratus (%)
1	Saya bersetuju siri animasi <i>Upin Ipin</i> mempunyai 3 elemen identiti Melayu iaitu Bahasa, budaya dan menetap di daerah yang sama.	90.0
2	Saya tidak pasti sama ada siri animasi <i>Upin Ipin</i> mempunyai elemen identiti Melayu atau tidak.	10.0
3	Ketiga-tiga elemen identiti Melayu yang dinyatakan terdapat di dalam siri animasi <i>Upin Ipin</i> .	80.0
4	Siri animasi ini telah membentuk sebuah siri animasi yang menggambarkan identiti Melayu.	90.0
5	Siri animasi ini berjaya untuk membuktikan identiti Melayu dalam kalangan masyarakat Malaysia.	80.0

Jadual di atas menunjukkan tahap kesedaran dan pengetahuan responden terhadap identiti Melayu di dalam siri animasi *Upin Ipin* yang mempunyai 3 elemen identiti iaitu dari segi bahasa, budaya dan menetap di daerah yang sama dengan dapatan sebanyak 90.0%. terdapat juga responden tidak pasti bahawa siri animasi *Upin Ipin* ini mempunyai elemen identiti Melayu iaitu sebanyak 10.0%. Manakala sebanyak 80.0% responden mengetahui bahawa siri animasi *Upin Ipin* ini memaparkan ketiga-tiga elemen identiti Melayu yang dinyatakan dan sebanyak 90.0% responden menjawab siri animasi *Upin Ipin* ini membentuk sebuah siri animasi yang menggambarkan identiti Melayu. Hampir keseluruhan responden iaitu 80% menjawab bahawa siri animasi *Upin Ipin* ini telah berjaya membuktikan bahawa ia adalah sebuah siri animasi yang membentuk identiti Melayu di dalam sesebuah cerita untuk tontonan masyarakat.

Menuturkan Bahasa Yang Sama

Berdasarkan siri animasi *Upin & Ipin* hasil kajian menunjukkan peranan bahasa Melayu sebagai bahasa perpaduan dalam kalangan masyarakat di Malaysia yang berbilang kaum dan berbilang bangsa ini. Bahasa Melayu merupakan bahasa penting dan mengalami proses perancangannya. Bahasa Melayu juga berperanan sebagai bahasa kebangsaan dan bahasa rasmi seperti terkandung di dalam perkara 152 Perlembagaan Persekutuan. Keseluruhan cerita dalam siri animasi *Upin & Ipin* ini berdurasi 30 minit menggunakan bahasa Melayu yang mudah di fahami bagi menggambarkan kepada khalayak bahawa bahasa Melayu ini boleh diterima oleh setiap lapisan masyarakat di Malaysia. Misalnya Mei Mei dan Rajoo juga fasih berbahasa Melayu walaupun kadang kala kedengaran agak pelat. Namun semangat untuk bertutur dalam bahasa Melayu itu yang harus dipuji kerana secara tidak langsung ia akan menarik minat kaum lain untuk menonton siri animasi *Upin & Ipin* ini bagi mendalami lagi etika dan nilai-nilai murni yang ada pada masyarakat Melayu Malaysia.

Mengamalkan Kebudayaan Yang Sama

Kebanyakan bangsa di dunia ini mendefinisikan diri mereka sebagai sebuah bangsa apabila anggota masyarakatnya mengamalkan kebudayaan yang sama. Masyarakat yang mewarisi kebudayaan yang sama dianggap sebagai sebuah bangsa yang sama. Dalam konteks bangsa Melayu, perkara yang dibincangkan adalah mengenai bangsa Melayu yang menuturkan bahasa Melayu, mengamalkan kebudayaan Melayu dan beragama Islam. Jika dikaji mengenai kebudayaan bangsa Melayu, mereka tidak boleh terpisah dengan budaya Islam itu sendiri. Bangsa Melayu akan mengekalkan bahasa, adat dan agama Islam sebagai intipati kehidupan seharian mereka. Kebudayaan sesebuah bangsa ini merupakan warisan yang dikongsi dengan generasi silam. Oleh sebab itu, kebanyakan kebudayaan bangsa Melayu yang diwarisi menjadi simbol bagi jati diri bangsa Melayu. Selain bahasa, budaya Melayu memang terkenal dengan adat Melayunya. Bangsa Melayu amat terkenal dengan sifat lemah lembut dan sopan santunnya. Kehidupan seharian sangat dipengaruhi oleh persekitaran masyarakatnya. Kebiasaannya amalan ini telah menjadi amalan turun temurun zaman berzaman yang diwarisi dari nenek moyang mereka. Tak lapuk dek hujan, tak lekang dek panas, begitulah amalan-amalan tertentu ini tetap diamalkan walaupun arus kemodenan telah lama menyerapi kehidupan masyarakat Melayu di negara kita ini.

Melihat kepada babak dalam siri animasi *Upin & Ipin* episod *Nikmat* ini kelihatan kawan-kawan Upin dan Ipin tiba di rumah untuk beraya bersama. Mereka semua yang terdiri dari pelbagai kaum dan agama ini menikmati hidangan yang disediakan oleh Opah. Setelah makan, mereka semua berkongsi pengalaman berpuasa sementara Opah sentiasa ada untuk memberi nasihat dan galakan kepada mereka untuk berpuasa pada tahun-tahun yang akan datang. Berdasarkan pemerhatian, budaya makan semeja masih lagi diamalkan oleh setiap kaum di Malaysia, ini kerana budaya dan amalan ini mempunyai unsur-unsur budaya tradisional yang mampu untuk mempertahankan tradisi. Jika dikaitkan dengan animasi *Upin & Ipin* didapati keluarga Upin dan Ipin dan sahabat Ipin yang berbangsa Melayu seperti Mail, Ehsan dan Fizi mengamalkan budaya masyarakat Melayu.

Budaya itu merupakan pernyataan jiwa, emosi, pemikiran dan nilai-nilai sosial bagi sesuatu masyarakat itu. Oleh itu, budaya itu boleh juga difahami sebagai budaya ekspresif. Di samping itu unsur-unsur budaya itu juga membawa pengertian dan makna kepada masyarakat yang menghasilkannya. Budaya itu juga boleh diteliti sebagai budaya simbolik. Walau bagaimanapun budaya itu dinamik, iaitu berubah dengan keperluan masyarakat semasa. Unsur-unsur budaya masa lalu itu merupakan tradisi yang diwarisi dari zaman-berzaman. Dengan berlakunya proses modenisasi dan urbanisasi itu, maka budaya juga turut disesuaikan dengan perubahan itu.

Bermastautin Di Daerah Yang Sama

Pada masa lalu, ketika perkembangan komunikasi masih tidak berkembang dengan pesat dan maju, orang yang tinggal di suatu daerah geografi dinamakan sebagai satu bangsa. Perkara ini dapat dilihat apabila sesebuah masyarakat yang tinggal dalam sebuah daerah geografi, mereka dianggap sebagai sesatu bangsa yang sama. Perkara ini dapat difahami apabila Tanah Melayu pernah dianggap sebagai daerah geografi bangsa Melayu. Konsep ini bagaimanapun sudah terhakis pada masa sekarang kesan daripada perubahan politik. Kajian ini mendapati bahawa penduduk-penduduk kampung yang mendiami geografi yang sama ini mempunyai perpaduan yang sangat kukuh dan utuh. Contohnya pada babak Upin dan Ipin mengejar seekor ayam jantan untuk disembelih sebagai hidangan Hari Raya. Rajoo dan Mei Mei turut sama membantu mereka untuk mendapatkan ayam tersebut, kelihatan mereka seperti sudah biasa dengan agenda kejar mengejar ayam di kampung. Secara realitinya amat jarang kita lihat masyarakat India dan

Cina mengejar ayam di kampung. Namun di dalam animasi *Upin & Ipin* ini ia berlaku dan ianya akan membuka minda kanak-kanak yang menontonya bahawa kehidupan di kampung juga adalah seronok dan mencabar, berlainan bangsa atau kaum bukanlah penghalang untuk terus menetap di kawasan yang sama. Keadaan ini menunjukkan pergaulan bersama masyarakat Melayu dan menetap di kampung Melayu membolehkan Rajoo dan Mei Mei memahami adat dan budaya masyarakat Melayu

Memperkenalkan Budaya dan Identiti Melayu

Sebagai tonggak kepada keluarga ibu bapa memainkan peranan dalam mengawal kegiatan anak-anak untuk memastikan mereka tidak didedahkan dengan perkara-perkara yang negatif dan tidak membawa kebaikan termasuklah apa sahaja yang dipaparkan di kaca televisyen. Paparan kisah *Upin & Ipin* sudah pasti secara tidak langsung mendapat tempat di hati para ibu bapa untuk ditonton oleh anak-anak mereka. Kajian ini bukan setakat memberikan pengajaran kepada kanak-kanak, malah menunjukkan bahawa budaya Melayu perlu dipupuk sejak kecil. Hal demikian ditunjukkan oleh watak Opah dan Kak Ros yang sentiasa memberikan tunjuk ajar kepada Upin dan Ipin dalam kehidupan seharian. Justeru animasi ini bukan sahaja mendapat sambutan kanak-kanak tetapi mendapat kepercayaan penuh dari ibu bapa. Secara tidak langsung animasi *Upin & Ipin* bakal terus mendapat keunikannya tersendiri.

Kini apa yang dapat dilihat, Les Copaque sedang berusaha keras untuk memenuhi sambutan dari negara luar seperti negara jiran kita Singapura, Brunei dan Indonesia. Lebih bangga, animasi tersebut juga mendapat perhatian dari studio animasi terkenal, Disney. Kehadiran '*Shin Chan Malaysia*' inilah satu-satunya animasi yang cukup menghiburkan hati dalam masa yang sama menyampaikan mesej yang baik. Kanak-kanak yang tidak puasa boleh jadi tercabar dengan *Upin & Ipin* yang sentiasa berpuasa penuh. Contohnya dialog pada babak *Upin Ipin* yang berpuasa untuk kali pertamanya, mereka berdua tidak sabar untuk makan sehingga kerap bertanya, "*Kak Ros, lama lagi ke nak berbuka.. Laparla....*" Medium cerita yang ingin disampaikan adalah ketika berpuasa dan berbuka puasa. Menariknya, babak-babak yang dipaparkan memberikan mesej yang hendak disampaikan menerusi animasi ini yang membolehkan kanak-kanak mendapat gambaran apakah fungsi dan kelebihan mereka berpuasa dengan lebih jelas lagi. Siri animasi *Upin & Ipin* ini sememangnya banyak peluang dan kelebihan yang sangat besar dalam memperkenalkan identiti Melayu di peringkat global. Antara peluang yang berjaya di kemukakan adalah *Upin & Ipin* ini merupakan siri animasi Malaysia yang melibatkan kanak-kanak kembar dengan membawakan pengisian cerita yang ringkas, padat dan berkesan kepada penonton. Animasi *Upin & Ipin* ini telah berjaya memperkenalkan kepada dunia tentang budaya, geografi, kaum, perayaan, makanan, pakaian dan sebagainya yang terdapat di Malaysia.

Peluang yang ada untuk menembusi pasaran antarabangsa merupakan langkah kanan bagi memperkenalkan dan menggambarkan penduduk di Tanah Melayu pada ketika ini. Peluang yang seterusnya adalah dapat melenyapkan anasir-anasir dan budaya dari luar melalui siri kartun yang telah ditayangkan oleh televisyen sebelum ini seperti *Doraemon*, *Shin Chan*, *Power Puff Girl* dan sebagainya yang tidak sesuai dengan cara dan adat ketimuran di Malaysia. Maka dengan kehadiran siri animasi ini, ianya telah membuka satu lembaran baru kepada kanak-kanak di Malaysia agar mereka boleh mengenali tentang adat dan budaya serta identiti masyarakat sendiri selain memberi tarikan yang berbeza daripada siri-siri animasi luar negara yang telah ditayangkan sebelum ini.

Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Pengantar

Antara ciri bahasa yang digunakan ialah bahasa mudah yang sesuai dengan bahasa kanak-kanak dan tidak mencampur-adukkan bahasa Inggeris, sebaliknya pendek dan padat. Dalam episod *Dugaan dan Nikmat* juga mendapati bahawa bahasa yang pendek itu sesuai dengan gaya perbualan kanak-kanak sehingga menghadkan tidak lebih daripada empat perkataan untuk dialog Ipin dengan memotong dialog watak lain melalui kata 'betul, betul, betul'. Ia juga mesti membawa nilai positif termasuk 'betul, betul, betul' dan pengkaji mendapati di dalam siri animasi *Upin & Ipin* ini, pengarah tidak berani membuat adegan yang berbahaya kepada kanak-kanak termasuk melompat tangga, selain tidak bersifat menyogok, sebaliknya lebih menunjukkan nilai yang menjadi ikutan seperti *Upin & Ipin* rajin berpuasa. Secara tidak langsung siri animasi ini telah dijadikan wadah untuk 'menjual' budaya tempatan seperti yang dilakukan Korea Selatan apabila berjaya berbuat demikian di negara luar termasuk Malaysia. Bahasa Melayu sebenarnya bukan penghalang untuk sesuatu produk maju dan mendapat sambutan di luar negara kerana kajian mendapati bahawa kanak-kanak dan remaja di Malaysia lebih 'gila' atau meminati dengan animasi Jepun atau drama Korea, meskipun ia menggunakan bahasa ibunda mereka.

KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan terdapat tiga ciri identiti Melayu diketengahkan dalam episod *Dugaan dan Nikmat*. Ciri-ciri ini mampu membentuk identiti Malaysia. Seharusnya nilai budaya Melayu ini dikekalkan di dalam siri-siri animasi tempatan kerana menerusi siri animasi tempatan ini Malaysia mampu untuk memperkenalkan keunikan dan identiti negara. Hal ini dapat dibuktikan menerusi nilai budaya Melayu yang diamalkan oleh masyarakat yang wujud di dalam siri animasi *Upin & Ipin*. Siri animasi *Upin & Ipin* ini mempunyai identiti Melayu berdasarkan tiga gagasan yang dikenal pasti iaitu menuturkan bahasa yang sama, mengamalkan kebudayaan yang sama dan menetap di daerah yang sama. Berdasarkan siri animasi tersebut diharap para pelajar Sijil Animasi 2D di mampu menghasilkan lebih banyak siri animasi yang mempunyai identiti Melayu seperti siri animasi *Upin & Ipin*. Memandangkan kajian ini merupakan satu kajian rintis, pengkaji berhasrat untuk melanjutkan kajian ini pada masa akan datang. Kajian yang berkaitan dengan identiti Melayu boleh dibuat dalam pelbagai rekabentuk kajian seperti eksperimental kualitatif dan kaedah campuran untuk memahami lebih mendalam, peranan dan kepentingan identiti Melayu dalam penghasilan karya-karya yang bermutu tinggi serta berkualiti. Kajian ini memberi perspektif dan pembelajaran baharu kepada pelajar kursus Animasi untuk menerbitkan cerita-cerita yang bersesuaian untuk kanak-kanak. Ianya berpotensi untuk dijadikan model pembelajaran dan pengajaran bagi semua guru animasi dan pendidikan seni khususnya bagi guru sekolah rendah, sekolah menengah mahupun peringkat institusi pengajian tinggi.

RUJUKAN

- Abdullah Hassan. 2009. Bahasa Melayu di persimpangan: Antara jati diri dengan rempuhan globalisasi. *Jurnal Kemanusiaan*, 16(2009): 59-81.
- Asmah Haji Omar. 2008. *Nahu Kemas Kini*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Crystal, D. 1992. *An Encyclopedic Dictionary of Language and Languages*. Cambridge MA: Blackwell.
- Dorstren, L.E., Lawrence, H. 2005. *Research Method and Society*. New Jersey: t.tp.

- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. 2010. Pembangunan Sektor Animasi di Malaysia: Pendidikan dan Latihan Animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 69-82.
- Fatimah Muhd Shukri dan Nur Afifah Vanitha Abdullah. 2016. Ruang, Masa Dan Sebab Akibat dalam Naratif Filem Animasi Geng Pengembaraan Bermula. *Jurnal Melayu*, 15(2), 237-249.
- Harsono, B. 2009. Perbedaan Hasil Belajar antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2):71-79.
- Hasrul Hashim, Jamaluddin Aziz & Faridah Ibrahim. 2014. Filem dan Revolusi Teknologi: Persepsi Penggunaan CGI dari Aspek Estetik dan Kreativiti. *Jurnal Komunikasi*, 30, 95-106.
- Hassan, Mutalib. 2006. *The Influence of Anime on Malaysia Animation Filmmakers*. Kuala Lumpur: Rempah Seniman.
- M. Mahmood. 2012. *Kesinambungan Tradisi Dalam Animasi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Marlyna Maros. 2008. Lakuan Bahasa Komplek: Manifestasi dan Istilah-Istilahnya dalam Komuniti Bahasa Melayu. *Jurnal Melayu*, (3), 1-20.
- Mohammed Shahemey Azmi. 2015. *Animasi Malaysia Cetus Fenomena*. Kuala Lumpur: Utusan Melayu (M) Berhad.
- Mohd Yusof Othman. 2011. *Jati Diri Kebangsaan Manhaj Islam Hadhari*. Bangi: Institut Islam Hadhari, UKM Publication.
- Mohd. Nor Shahizan Ali, Mus Chairil Samani dan Hasrul Hashim. 2011. Analisis Naratif Filem Dokumentari The Kinta Story (1949). *Jurnal Komunikasi*, 27 (2), 183-202.
- Neuman, W. Lawrence. 2006. *Social Research Method: Qualitative and Quantitative Approaches*. Ed ke-6. Boston: Allyn and Bacon.
- Nur Afifah Vanitha Abdullah. 2017. Sorotan Literatur Bangsawan di Malaysia 1960-2017. *Jurnal Melayu*, 16(2), 179-190.
- R. R. William. 2003. *Nasionalisme Melayu*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- S. M. Zakir. 2014. Karya dan Kekuasaan Pengarang: Pemikiran dan Gaya Naratif Mutakhir Anwar Ridhwan. *Jurnal Melayu*, 12, 70-81.
- Sa'adiah Ma'alip. 2011. Sikap Bahasa dan Identiti: Kajian Kes Masyarakat Narum, Sarawak. *Jurnal Melayu*, (6), 57-72.
- Stuart H. 1992. *The Question of Cultural Identity, Modernity and Its Future*. Cambridge: Polity Press, Hlm. 274 - 316.
- Zainal Kling. 2008. Minda Melayu Suatu Tafsiran. Dlm. Anwar Ridhwan (pngr.). *Minda Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka. Hlm. 17-61.
- Zainul Rijal Abu Bakar. 2010. Undang-undang Islam di Malaysia: Ke arah pembentukan jati diri kebangsaan. Dlm. Mohd. Yusof Othman (pnyt.). *Jati Diri Kebangsaan Manhaj Islam Hadhari*. Bangi: Institut Islam Hadhari, UKM. Hlm. 67-84.
- Zuliskandar Ramli. 2011. Rumpun Melayu di Madagascar. Dalam Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman et. al. (Peny.). *Alam Melayu: Suatu Pengenalan*. Bangi: ATMA.
- Zulkifley Hamid, Naidatul Zamrizan Abu & Asyraf Zulkifley. 2015. Strategi Komunikasi dalam Kalangan Murid Pelbagai Etnik. *Jurnal Komunikasi*, 31(1), 171-186.

Biodata Penulis:

Muhamad Syahman Mahdi

Penulis merupakan calon Ijazah Doktor Falsafah (Program Pengurusan Persembahan Seni) di Pusat Kelestarian Warisan dan Kebitaran Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor.

Yusmilayati Yunos

Penulis merupakan Pensyarah Kanan di Pusat Kelestarian Warisan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor.

Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff

Penulis merupakan Pensyarah Kanan di Pusat Kelestarian Warisan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor.