

TRANFORMASI MEDIUM DARI TRADISI LISAN, TEKS DAN BENTUK MULTIMEDIA DALAM CERITA UNGGAS

**(TRANSFORMATION OF MEDIUM FROM ORAL TRADITION TO
TEXT AND MULTIMEDIA IN UNGGAS TALES)**

Madiawati Mamat@Mustaffa
Arbaie Sujud

Abstrak

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 penglipurlara 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 mendekati karya dengan masyarakat. Perisian Cerita Unggas merupakan contoh karya sastera yang sesuai untuk dikaji aspek tradisi lisan, bentuk tulisan dan bentuk multimedia kerana cerita ini telah melalui ketiga-tiga proses tersebut.

Abstract

Oral tradition is a popular and important entertainment form the olden days since society yet to expose with technology. Storyteller is the responsible person

who present various form of stories based distinctive skills and creativities. Nevertheless storyteller role and function already had lost its function with are medium story spread in writing with are literature products in writing. Technological and communication development also again brings to delivery changes literary work. Literature form performs in interactive form by using multimedia element. "Cerita Unggas" software makes suitable example to be studied oral tradition aspect, writing and multimedia form. It had gone through all the three processes mention as above.

Pendahuluan

Tradisi lisan merupakan medium penting penyebaran maklumat kepada masyarakat Melayu pada masa dahulu. Corak masyarakat tertutup yang melingkari kehidupan masyarakat pada waktu itu menjadikan mereka sebagai masyarakat yang tidak terdedah kepada teknologi atau mekanisma lain untuk tujuan penyebaran atau perkongsian maklumat. Masyarakat pada waktu itu menjadikan hiburan yang diperoleh sebahagiannya melalui cerita yang disampaikan oleh tukang cerita sebagai jujuk penting dalam penyuburan tradisi masyarakat. Setelah adanya sistem tulisan serta pengenalan alat cetak, maka penyampaian hasil karya sastera berubah daripada bentuk lisan kepada bentuk teks (tulisan). Hasil-hasil sastera dapat disebarikan secara meluas dalam bentuk ini dan menjadi satu bentuk yang paling popular dalam penulisan prosa mahupun puisi. Perubahan zaman yang pesat juga membawa kepada zaman ledakan teknologi maklumat yang sekali lagi membawa perubahan kepada bentuk penghasilan serta penyampaian karya sastera. Karya sastera bukan sahaja ditulis dalam bentuk buku malahan juga boleh didapati daripada bentuk multimedia, sama ada dalam bentuk cakera padat ataupun atas talian (*online*).

Dilihat daripada peristilahnya, multimedia merupakan istilah yang menjadi trend dalam era teknologi maklumat (IT- *Information Technology*). Perkataan multi bermaksud "banyak" atau "pelbagai" dan media bermaksud "perantara untuk berkomunikasi". Menggunakan multimedia, bermaksud menggunakan pelbagai media sama ada visual atau auditori untuk tujuan interaktiviti dan komunikasi dengan komputer. (Rozinah Jamaludin, 2005:2)

Karen S.Ivers dan Ann E. Barron, (1998:2) apabila menjelaskan projek multimedia pendidikan mendefinisikan multimedia sebagai;

In general terms, multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound.

Multimedia berkomputer adalah gabungan teks, gambar, bunyi, animasi dan video. Ciri gabungan inilah yang memberikan bentuk bersepadu yang lebih berkesan berbanding dengan mana-mana media tunggal. Dengan menggunakan pendekatan multimedia, teks kini tidak hanya disertai ilustrasi dan kesan bunyi, malah terdapat pelbagai pilihan medium. Setiap satunya menambahkan pemahaman yang lebih menyeluruh. Gabungan media penting supaya konsep yang rumit dan abstrak dapat disampaikan secara sekaligus menggunakan beberapa media. Contohnya, animasi tiga dimensi diiringi rakaman suara bagi menerangkan butiran-butiran objek. Setiap medium yang digunakan bagi memperkukuhkan dan membantu pemahaman dengan cara yang tersendiri (Vivi Lachs, 2004:5).

Justeru itu apabila memperkatakan berkenaan dengan sastera dalam bentuk multimedia merupakan hasil gagasan pengarang yang berilmu serta bermakna yang disampaikan dalam bentuk gabungan pelbagai (*multi*), iaitu adanya teks, grafik, imej, audio, video dan animasi serta mempunyai keupayaan interaktiviti bagi membolehkan khalayak atau pengguna untuk mendapatkan maklumat.

Justeru perbincangan yang berkaitan dengan perubahan yang berlaku dalam penyampaian hasil sastera iaitu dari lisan kepada teks dan seterusnya dalam bentuk multimedia wajar dilakukan. Dalam konteks ini perisian Cerita Unggas 1 akan digunakan sebagai korpus dan data kajian. Penelitian terhadap cerita unggas bukan sahaja dilihat dalam bentuk teks tetapi juga dikaji papan cerita (story board) untuk menjelaskan elemen-elemen multimedia yang digunakan untuk menghasilkan perisian tersebut. Konsep-konsep yang digunakan dalam mereka bentuk perisian ini turut juga dibincangkan bagi melihat aspek multimedia yang digunakan.

Cerita Unggas Sepintas Lalu

Koleksi Cerita Unggas merupakan satu himpunan sastera rakyat kanak-kanak yang diceritakan oleh Aripin Said dan telah diterbitkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka dalam bentuk teks pada tahun 2003 dan seterusnya dalam bentuk cakera padat pada tahun 2007. Koleksi Cerita Unggas ini menghimpunkan 21 buah cerita kanak-kanak yang ada kaitannya dengan burung dan unggas. Cerita yang berkisarkan dunia kehidupan binatang seperti unggas ini adalah suatu kelainan dengan cerita-cerita yang biasa didedahkan kepada kanak-kanak. Biasanya cerita binatang yang dipaparkan ialah yang mempunyai simbol-simbol tertentu seperti binatang yang bijaksana, tamak dan sombong. Namun begitu koleksi cerita unggas ini merupakan sesuatu yang berbeza dengan cerita-cerita rakyat kanak-kanak sebelum ini kerana memaparkan watak unggas dalam pelbagai simbol dan makna.

Kajian ini hanya meninjau tiga buah cerita yang terdapat dalam perisian Unggas 1, iaitu Cerita Ayam Kampung dengan Ayam Hutan, Cenderawasih dan Bangau Membalas Jasa. Ketiga-tiga buah cerita tersebut merupakan cerita yang diceritakan semula serta ditulis dalam bentuk teks dengan dibantu oleh ilustrasi yang tertentu sebagai inisiatif untuk menarik minat kanak-kanak meneliti cerita tersebut. Walau bagaimanapun cerita tersebut menjadi lebih menarik apabila dipersembahkan dalam bentuk multimedia dengan menggunakan pelbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video serta animasi. Gabungan elemen-elemen ini menjadikan cerita tersebut lebih bermakna serta mudah difahami oleh khalayak.

Dilihat daripada bentuk asalnya sebagai cerita lisan, iaitu dituturkan oleh tukang cerita, akhirnya dibukukan sebagai dokumentasi bagi mengekalkan hasil sastera tersebut. Namun begitu dalam bentuk teks aspek lisan yang dikemukakan tidak dapat dikesan dengan baik kerana tiada tradisi bercerita, yang ada pun cuma tulisan dan beberapa grafik yang dilukis untuk menarik perhatian kanak-kanak.

Namun begitu dengan adanya perubahan dari bentuk lisan ke bentuk teks dan akhirnya dalam bentuk multimedia, khalayak bukan

sahaja dapat mendengar suara, malahan juga dapat melihat grafik, teks, video dan animasi. Gabungan elemen-elemen ini dapat memberi kesan penerimaan dalam diri khalayak terutamanya kanak-kanak.

Ketiga-tiga buah cerita ini berkisarkan kisah mengenai watak ayam dan burung yang merupakan haiwan perliharaan yang disukai oleh kanak-kanak. Cerita Ayam Kampung dengan Ayam Hutan misalnya menceritakan perbezaan kehidupan ayam hutan dan ayam kampung. Ayam Hutan yang merasakan seronok melihat kehidupan ayam kampung yang dijaga makan minumannya dan cuba ingin merasai kehidupan rakannya itu. Walau bagaimanapun pengalaman hidup dengan ayam kampung tidak seindah yang disangka kerana mereka dijaga untuk disembelih. Akhirnya ayam hutan pulang semula dan menjalani kehidupan biasa di hutan.

Cerita Cenderawasih pula memaparkan cerita asal-usul kejadian burung cenderawasih yang dikatakan berasal daripada anak raja yang bernama Cenderawasih yang disumpah oleh ayahandanya kerana sifatnya tamak dan suka membazir. Begitu juga dengan Cerita Bangau Membalas Jasa memaparkan bagaimana berlakunya hubungan persahabatan antara kerbau dan bangau. Cerita ini banyak memaparkan nilai pendidikan yang boleh dijadikan iktibar oleh kanak-kanak khususnya.

Ketiga-tiga cerita yang dibincangkan di atas dipersembahkan dalam bentuk multimedia dengan konsep belajar sambil berhibur. Kanak-kanak tidak sahaja belajar daripada cerita tersebut malahan juga boleh berhibur dengan permainan dan kuiz yang disediakan.

Multimedia merupakan sesuatu yang dinamik maka apabila ianya diserap dalam bidang pendidikan maka lahirkan satu konsep pembelajaran yang baru gabungan dari pendekatan pendidikan dan hiburan yang dinamakan *edutainment* (*education + entertainment*). Ini menyebabkan lahirnya banyak aplikasi-aplikasi multimedia yang bercorak *edutainment* terutamanya bagi pelajar-pelajar muda dan remaja. Dengan memindahkan isi pelajaran tradisi ke bentuk permainan dan hiburan seperti ini menjadikan sesuatu proses pendidikan itu

sesuatu yang dinanti-nantikan serta menjanjikan keseronokan kepada pelajar.

Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2000: 16)

Perisian yang dihasilkan bukan sahaja memaparkan cerita semata-mata, tetapi juga menyelitkan juga informasi dan permainan-permainan tertentu untuk memberi lebih daya tarikan kepada kanak-kanak. Kanak-kanak tidak disogok dengan fakta semata-mata tetapi juga boleh belajar dengan persekitaran yang menyeronokkan melalui kuiz, permainan dan *screen saver* yang disertakan. Cerita-cerita yang dipersembahkan juga sarat dengan nilai-nilai murni yang boleh membentuk keperibadian kanak-kanak.

Secara ringkasnya dapat dijelaskan bahawa himpunan Cerita Unggas merupakan satu usaha yang baik bagi menanam serta memupuk sikap positif dalam kalangan kanak-kanak. Cerita-cerita berkisarkan tentang unggas dan burung tersebut mudah diterima oleh kanak-kanak kerana mereka suka terhadap benda hidup dan apatah lagi cerita tersebut dipersembahkan dalam bentuk multimedia, sesuatu bentuk yang baharu yang memikat rasa ingin tahu mereka.

Perubahan tradisi lisan ke tulisan dan ke bentuk multimedia

Koleksi Cerita Unggas sebagai sastera rakyat yang dituturkan secara lisan pada awalnya tidak akan hilang konsep kelisanan apabila dipindahkan dalam bentuk multimedia. Cuma di sini tukang cerita atau penglipur lara tidak lagi memainkan peranan sebagaimana dalam tradisi lisan.

Penglipur lara merupakan nama tukang cerita dalam tradisi lisan Melayu. Penglipur lara mendapat panggilan kerana cerita rakyat yang disampaikan menghiburkan hati pendengar dan menghilangkan duka lara mereka. Penglipur lara bukan sahaja bercerita tetapi melakonkan aksi watak-watak dalam ceritanya, mengajukan ucapan dialog dan bangun menari, bersilat, berjalan dan bergerak di pentas untuk menghidupkan ceritanya. Dia juga menggunakan topeng-topeng untuk menggambarkan dengan lebih jelas rupa sesuatu watak terutamanya watak utama dan watak jahat. Kadang kala penglipur lara menyarungkan pakaian seperti

baju layang atau jubah yang longgar dengan cepat di atas pentas bagi mengindahkan lagi penceritaan (Ensiklopedia Sejarah Kebudayaan Melayu, 1999:1811)

Seseorang tukang cerita yang baik dapat menarik perhatian khalayak serta dapat memainkan peranan menyentuh emosi khalayak dengan cerita-cerita yang dipersembahkan. Berkenaan dengan cerita unggas, tukang cerita banyak menyelitkan unsur-unsur lucu supaya dapat menarik minat kanak-kanak. Walaupun unsur lucu di ketengahkan tetapi nilai pengajaran dalam sesebuah cerita tidak diabaikan. Pelbagai reaksi dan nada suara digunakan untuk menghidupkan suasana bercerita.

Noriah Taslim (1993:145) menjelaskan bahawa peranan penglipur lara atau tukang cerita ialah pada dasarnya memberikan hiburan, ketenangan, keseimbangan pada hati yang duka lara dan kerehatan pada saraf-saraf kejang dan lesu, kerana itu dipersembahkan atau dilakonan cerita lisan ini pada waktu malam, waktu senggang atau waktu rehat.

Justeru itu tradisi bercerita ini lebih diminati oleh kanak-kanak kerana mereka ada hubungan langsung dengan tukang cerita. Segala kemusykilan dan persoalan boleh ditanya terus kepada tukang cerita. Ini sekaligus akan memberi rasa motivasi dan dihargai dalam diri kanak-kanak tersebut. Konsep bercerita digunakan kerana kanak-kanak sangat suka mendengar cerita. Kanak-kanak yang memahami cerita yang disampaikan akan menggunakan pengajaran dan nasihat yang terdapat dalam cerita tersebut sebagai panduan dalam kehidupannya.

Berbeza apabila cerita unggas dibukukan dalam bentuk teks (tulisan) dan beberapa ilustrasi. Kesan penghayatan kurang dikesan oleh kanak-kanak yang meneliti cerita tersebut. Mereka hanya membaca dan mungkin terhibur dengan beberapa ilustrasi yang disertakan sahaja. Keupayaan mereka untuk membaca juga sukar dicapai kerana mereka lebih berminat dengan hubungan secara langsung sebagaimana yang dijelaskan di atas.

Cerita Unggas dalam bentuk teks tidak dapat menyerlahkan ciri-ciri kelisanan seperti penggunaan dialek dan reaksi daripada tukang cerita.

Konsep hiburan juga sukar untuk dinikmati kerana cerita tersebut lebih kepada memaparkan nilai-nilai pengajaran dan didaktik. Misalnya dalam cerita Ayam Hutan dengan Ayam Kampung yang dibukukan (dalam bentuk teks), aspek hiburan dan humor sukar dinikmati kerana ceritanya secara pemerian dan mendatar sahaja. Berbeza jikalau cerita ini dituturkan oleh tukang cerita, watak Ayam Hutan yang dikatakan katik itu pun boleh menimbulkan unsur lucu apabila tukang cerita mengayakan bentuk serta rupa ayam katik tersebut. Tambah lagi penggunaan nada suara serta bantuan alat-alat muzik boleh membantu menarik minat kanak-kanak mengikuti cerita tersebut.

Begitu juga dengan ilustrasi yang dipaparkan dalam cerita tersebut, tidak dapat membantu khalayak khususnya kanak-kanak untuk memastikan sifat-sifat ayam yang dijelaskan dalam cerita tersebut. Fungsi ilustrasi yang terdapat dalam buku tersebut hanyalah sebagai daya penarik kepada kanak-kanak yang tentunya mengemari buku-buku bergambar. Namun begitu gambar-gambar yang disertakan belum tentu dapat menarik minat kanak-kanak pada zaman sekarang yang telah terdedah dengan kecanggihan teknologi. Mereka lebih tertarik dengan gambar-gambar yang menggunakan banyak warna. Kesesuaian penggunaan warna boleh memberi kesan psikologi serta motivasi kepada kanak-kanak.

Karya sastera dalam bentuk buku atau tulisan merupakan bentuk penyampaian idea atau gagasan pengarang yang popular kerana bentuk ini dapat menyimpan karya tersebut untuk jangka masa yang lama. Tidak dengan bentuk lisan kerana tradisi dan kemahiran tersebut hanya dimiliki oleh seseorang tukang cerita. Sesebuah cerita akan lenyap begitu sahaja jikalau tukang cerita tidak ada lagi serta tidak mewariskan kemahiran bercerita kepada anak-anaknya.

Rentetan itu dengan zaman perkembangan teknologi dan komunikasi perubahan telah dilakukan ke atas persembahan cerita unggas tersebut, iaitu dipersembahkan dengan menggunakan elemen-elemen multimedia untuk memberi lebih kesan penghayatan terhadap cerita tersebut. Cerita tersebut telah dipersembahkan dengan menggunakan cakera padat (CD-ROM).

Penyampaian maklumat dalam bentuk cakera padat lebih mendapat perhatian kerana bentuknya yang mudah dibawa dan boleh menyimpan pelbagai maklumat dalam bentuk teks mahupun digital. Bentuk-bentuk yang interaktif ini boleh mengekalkan tumpuan kanak-kanak apabila meneliti sesebuah perisian.

CD-ROM technology like any new technology hold great promise in enchancing learning as well as in improving the quality of education. ...the multimedia CD-ROM resources are attractive since it combine picture, sound, along with texts and graphic. With the help of full-clour illustrations, diagrams, sound and simple clear text, the CD-ROM resources can simulate student's mind and encourage learning through all senses. ... since it is attractive and user friendly, CD-ROM can be used to motivate lower ability students by helping to compesate for reading and writing difficulties.

(Wan Abdul Kadir Wan Dollah, 1995:10)

Hakikat ini disokong oleh Jamaluddin dan Zaidatun (2005:18) apabila membincangkan animasi. Dalam hal ini, animasi digital mampu menarik minat pelajar dengan mudah di samping mampu menyampaikan sesuatu mesej dengan lebih pantas berbanding dengan menggunakan media yang lain. Penumpuan pelajar lebih lama kepada media bersifat dinamik berbanding media yang bersifat statik.

Penggunaan pelbagai format ini mampu menambahkan tempoh perhatian terhadap pelajaran seseorang pelajar dan juga dapat memotivasikan pelajar untuk terus mempelajari bahan pembelajaran tersebut (Noraini Idris:2004).

Dalam bidang sastera, multimedia telah dapat diterima sebagai satu mekanisme untuk pendokumentasian. Melalui penerapan elemen multimedia masyarakat mula menerima sebagai satu bentuk medium alternatif yang mampu menarik minat khalayak untuk meneliti hasil-hasil sastera. Kepelbagaian reka bentuk seperti adanya penggunaan teks, audio, video dan animasi menjadikan karya dalam bentuk begini lebih berkesan serta gagasan pengarang mudah disampaikan.

Konsep keseluruhan perisian Unggas adalah untuk belajar sambil berhibur atau juga dikenali sebagai didikria (*edutainment*) (Normahdiah Sheik Said:2006). Setiap cerita diselitkan dengan lagu dan syair-syair yang tertentu untuk menimbulkan kesan hiburan. Unsur pendidikan dapat dikesan secara langsung dan secara tidak langsung. Secara langsung kanak-kanak boleh mempelajari serta mengetahui jenis dan sifat-sifat unggas yang dikemukakan. Pengajaran secara tidak langsung pula boleh didapati daripada perkembangan plot dan perwatakan yang dimainkan oleh watak dalam cerita tersebut.

Penghasilan perisian yang baik bergantung kepada per lukisan papan cerita (*story board*). Papan cerita merupakan draf awal yang biasanya disediakan oleh penulis skrip atau pereka sesebuah perisian. Papan cerita yang baik memerlukan daya kreatif dan imaginasi yang tinggi terutamanya dalam menyampaikan dan menyusun bahan sastera yang digunakan untuk kanak-kanak kerana penyediaannya perlu dilakukan dengan teliti supaya konsep hiburan serta didikan dapat disampaikan kepada kanak-kanak dengan baik.

Apabila membangunkan sesebuah perisian, konsep antaramuka menjadi aspek yang penting kerana ia dapat menimbulkan suasana serta kesesuaian latar yang dipaparkan dengan cerita. Misalnya dalam Cerita Ayam Hutan dan Ayam Kampung gabungan unsur belukar seperti menggunakan warna hijau serta elemen-elemen yang berkaitan dengan tumbuh-tumbuhan sesuai digunakan dalam mempersembahkan suasana kampung serta belukar yang biasanya dikaitkan dengan kehidupan ayam.

Jikalau dilihat dari segi peranannya, Cerita Unggas dalam bentuk multimedia juga boleh dikatakan sebagai tradisi bercerita secara digital atau dikenali juga *Digital Storytelling*. Penyampaian dalam bentuk ini bukan sahaja memaparkan cerita secara audio malahan lebih daripada itu terdapat animasi, grafik dan teks yang menarik minat khalayak.

Penceritaan berdigital merupakan satu pendekatan baru dalam penyampaian cerita, yang mengabungkan kaedah penceritaan tradisional dengan pelbagai media berdigital. Dalam penceritaan tradisional atau sastera rakyat, cerita disampaikan oleh seseorang penglipur lara dengan

bahasa yang mudah serta gaya yang tersendiri. Misalnya seseorang tukang cerita mahir dalam memaparkan nada sedih, kecewa, cemas dan gembira dalam penyampaian sesebuah cerita.

“Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen.”

– The Digital Storytelling Association (http://my.simmons.edu/services/technology/ptrc/pdf/digital_storytelling.pdf)

Ditinjau dalam tradisi lisan seseorang tukang cerita mestilah mahir bercerita secara lisan, kreatif menggunakan mimik wajah serta menggunakan pelbagai alatan muzik untuk menghiburkan khalayak dengan lagu-lagu yang tertentu. Namun begitu dalam bentuk multimedia aspek yang dikatakan itu masih digunakan tetapi peranan tukang cerita telah diambil alih oleh peralatan teknologi multimedia.

Pertamanya, tradisi bercerita oleh tukang cerita telah diambilalih oleh suara latar pelakon yang terlibat melakonkan watak-watak yang terbabit. Mereka memainkan peranan dengan mengujarkan skrip yang telah tersedia . Misalnya dalam “Cenderawasih” terdapat beberapa pelakon yang memainkan watak utama, iaitu Raja Canang, Permaisuri, Putera Cenderawasih (kecil), Putera Cenderawasih (besar) dan Perdana Menteri. Kesemua watak ini memainkan peranan masing-masing berdasarkan skrip yang disediakan. Berbeza dengan tradisi lisan, kesemua perwatakan watak dilakonkan oleh seorang tukang cerita yang mahir menggunakan nada suara yang tertentu untuk menggambarkan perihal seseorang watak.

Keduanya, ekspresi wajah atau mimik muka yang dimainkan oleh tukang cerita. Dalam bentuk multimedia, bahagian ini lebih dilihat pada pemilihan grafik dan animasi yang digunakan. Grafik dan warna yang digunakan boleh dikatakan sebagai ganti kepada peranan tukang cerita

yang mahir dalam persembahan menggunakan mimik muka. Grafik dan warna yang digunakan dapat menggambarkan suasana dan perihal yang berlaku tanpa dijelaskan dengan dialog-dialog tertentu ataupun sarikata untuk menghuraikan tentang sesuatu perkara. Warna dan grafik yang digunakan misalnya dapat menggambarkan suasana kesedihan, kegembiraan atau pun kesusahan.

Menurut Rozinah Jamaludin (2005:145), grafik mengilustrasikan mesej seperti pepatah yang menyatakan bahawa sekeping gambar dapat menggambarkan seribu bahasa. Ini diteruskan dengan pendapat Jamaluddin dan Zaidatun (2005) yang menjelaskan bahawa untuk memastikan sesebuah grafik yang digunakan dalam persembahan elektronik khususnya aplikasi multimedia dengan lebih berkesan, seseorang perlu memahami pilihan jenis-jenis grafik yang ada serta perbezaan di antaranya.

Pemilihan grafik yang sesuai dapat memberi kesan penghayatan yang tinggi terhadap sesebuah cerita dalam bentuk multimedia. Grafik yang jelas dan tidak mengelirukan bukan sahaja memberi kesan yang menarik tetapi juga dapat memberi pengetahuan kepada khalayak. Merujuk kepada perisian unggas, penggunaan grafik yang sesuai dapat memberi pengetahuan kepada kanak-kanak berkenaan dengan bentuk dan budaya sesebuah masyarakat. Misalnya dalam “Cenderawasih” kanak-kanak diperkenalkan dengan burung cenderawasih serta kehidupan dan adat resam keluarga diraja zaman tradisional. Ini secara langsung memberi pendedahan kepada kanak-kanak tentang adat dan budaya sesebuah bangsa.

Begitu juga dengan cerita Bangau Membalas Jasa, kesedihan yang dialami oleh bangau tidak dinyatakan secara langsung, walau bagaimanapun khalayak dapat menanggapi suasana sedih tersebut dengan imej serta nada suara yang digunakan. Bangau tersebut diberikan imej yang sayu serta wajah yang berkerut-kerut apabila menahan kesakitan. Secara tidak langsung reaksi begini boleh merangsang fikiran khalayak untuk menanggapi serta memikirkan tentang suasana tersebut.

Justeru itu pemilihan grafik direka bukan secara sewenang-wenang. Grafik yang dilukis bukan sahaja perlu menarik tetapi juga

dapat menguasai perwatakan yang dibawa oleh watak. Selain itu grafik juga perlu disesuaikan dengan sasaran khalayak supaya mesej yang hendak disampaikan dapat ditanggapi dengan baik oleh sasarannya. Grafik kartun adalah sesuai dikenakan pada cerita kanak-kanak yang gemarkan alam fantasi.

Akhirnya peralatan yang digunakan oleh seseorang tukang cerita apabila membuat persembahan. Peralatan yang biasa digunakan mengiringi persembahan ialah alat-alat muzik seperti serunai dan biola serta topeng-topeng yang tertentu yang boleh memerihalkan perwatakan yang diceritakan. Misalnya persembahan Awang Batil, tukang cerita menggunakan peralatan seperti batil untuk membuat sesuatu persembahan. Alat-alat muzik seperti serunai, biola, gong dan rebab serta topeng yang menggambarkan watak tuk nujum dan hulubalang merupakan peralatan yang penting dalam mengiringi persembahan Awang Batil. Walau bagaimanapun dalam persembahan sastera dalam multimedia ini, peralatan yang digunakan tidak sebagaimana yang dibincangkan di atas. Peralatan di sini lebih kepada perkakasan teknikal yang digunakan seperti sistem audio dan video digunakan untuk memaparkan sebuah animasi atau cerita yang berinteraktif.

Perkakasan yang terdapat pada komputer boleh dibahagikan kepada lima komponen yang utama perkakasan input atau masukan, perkakasan pemprosesan, perkakasan storan, perkakasan output atau keluaran dan perkakasan komunikasi atau perhubungan. Memahami setiap komponen, fungsinya dan bagaimana ia memainkan peranan dalam menentukan keupayaan sesebuah sistem membolehkan seseorang memahami dan menguasai teknologi multimedia khususnya dalam penerbitan animasi dengan lebih berkesan (Jamalludin dan Zaidatun; 2005).

Gabungan ketiga-tiga aspek yang dibincangkan di atas dalam persembahan tradisi lisan, teks atau tulisan dan penceritaan digital (multimedia) menghasilkan sebuah cerita yang dapat menarik minat khalayak sastera untuk meneliti karya tradisional dalam bentuk yang moden serta interaktif. Dengan adanya perubahan serta perkembangan penyampaian karya sastera dengan secara tidak langsung ini memberi peluang kepada khalayak untuk meneliti pelbagai genre sastera, sama ada sastera moden ataupun tradisional.

Penutup

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi jelas telah memberi impak yang besar dalam pelbagai disiplin keilmuan. Namun kemunculannya bukan bermakna mengikis dan menghilangkan kejatidirian sastera khususnya sastera lisan yang merupakan satu khazanah yang penting. Justeru itu penyampaian tradisi lisan melalui medium digital dapat menyalurkan nilai-nilai murni serta didaktik kepada khalayak dengan lebih berkesan. Sastera lisan yang sarat dengan nilai intelektual serta nilai-nilai murni yang dapat membentuk sahsiah masyarakat harus dijaga serta diberi nafas baru supaya kekal zaman berzaman. Karya-karya sastera sebegini tidak harus dilupakan begitu sahaja. Para penggiat sastera haruslah mengambil peluang menguasai multimedia supaya dapat menyebarkan hasil karya kepada khalayak dengan cara yang mudah dan terkini. Daripada bentuk tradisi lisan kepada tulisan dan akhirnya dalam bentuk digital multimedia membuka peluang kepada pengiat sastera untuk menghasilkan karya-karya yang bermutu, berinteraktif serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.

Kajian terhadap Koleksi Unggas ini didapati bahawa cerita ini berpontensi menjadi popular seperti cerita-cerita binatang yang lain, kerana di dalamnya sarat dengan nilai pendidikan dan hiburan untuk kanak-kanak. Proses perubahan penyampaian cerita yang dilakukan terhadap cerita tersebut juga membuka peluang kepada khalayak mengenali secara mendalam nilai tersurat dan tersirat yang disampaikan dalam ketiga-tiga buah cerita tersebut.

Ringkasnya transformasi yang berlaku dalam penyampaian karya sastera terutamanya dalam Cerita Unggas memberi ruang yang luas kepada penyebaran cerita tersebut. Walaupun penceritaan digital (multimedia) telah mengambil alih peranan penyebaran cerita tersebut, namun bentuk lisan dan tulisan (teks) tetap digemari serta penting dalam penyebaran hasil-hasil sastera.

Bibliografi

Aripin Said, 2003. *Koleksi Terpilih Cerita Unggas*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka

- Ensiklopedia Sejarah Kebudayaan Melayu*, 1999. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2000. *Pengenalan Kepada Multimedia*. Kuala Lumpur: Venton Publishing
- Jamaluddin Harun dan Zaidatun Tasir, 2005. *Multimedia, Konsep dan Praktis*. Kuala Lumpur :Venton Publishing
- Karen S.Ivers dan Ann E. Barron, 1998. *Multimedia Projects in Education : Designing, Producing, and Assessing*. Libraries Unlimited Inc
- Noraini Idris et.al, 2004. *Teknologi dalam Pendidikan Sains dan Matematik*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya
- Noriah Taslim, 1993. *Teori dan Kritikan Sastera Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Normahdiah Sheik Said, 2006. *Citra KeMalaysiaan Vs Isu KeMcDonalisan Fenomena Pemindahan Silang Budaya Dalam reka bentuk Multimedia*, dalam Budaya Memeluk Akar Menyuluh Ke Langit. Singapura: Universiti Teknologi Nanyang
- Rozinah Jamaluddin, 2005. *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications.
- Rieber, L.P, 1990b. "Using *Computer Animated Graphics in Science Intruction with Children* dalam *Journal of Educational Pyschology* 82(1), 135-140.
- The Digital Storytelling Association
(http://my.simmons.edu/services/technology/ptrc/pdf/digital_storytelling.pdf) diakses pada 11 Mac 2009
- Vivi Lachs, 2004. *Multimedia di dalam Bilik Darjah*. Kuala Lumpur : Institut Terjemahan Negara Malaysia

Wan Abdul Kadir Wan Dollah, 1995. *Potential Role and Management Implications of CD-ROM Technology in Educational Institutions in Malaysia. Jurnal Pendidikan*. Kementerian Pendidikan. 29 (83), Hal.10-17