

**“PERKARA” (MATTER) DALAM PERISIAN  
CERITA UNGGAS 1: DARI PESPEKTIF MODEL  
PERSEPSI ESTETIKA  
(MATTER ASPECT IN SOFTWARE UNGGAS STORY  
1: A STUDY AESTHETIC PERCEPTION MODEL)**

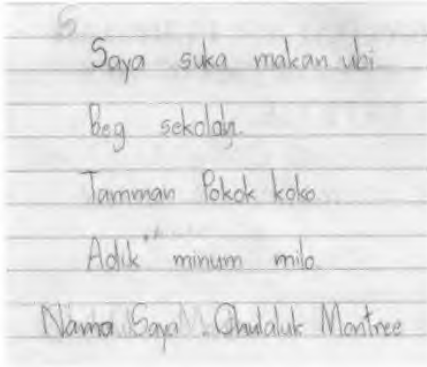
Arbai’e Sujud  
Madiawati Mamat @ Mustaffa

**Abstrak**

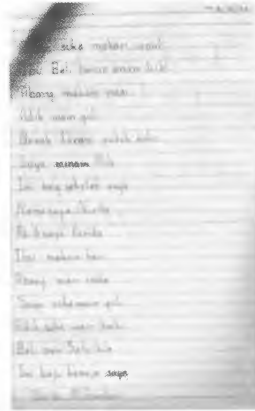
Estetika pasti wujud dalam hasil-hasil kesusasteraan kerana sifat sastera itu indah. Apabila membincangkan konsep keindahan dalam sastera ia merangkumi soal pemikiran, bahasa, dan teknik pengungkapan yang digunakan. Walaupun medium penyampaian sastera bersilih ganti, dari tradisi lisan ke tulisan, dan kini melalui kepada medium alternative. Namun aspek estetika perlu diberi keutamaan dalam menghasilkan karya yang bermutu serta menarik. Aspek perkara (*matter*) merupakan salah satu prinsip dalam model Persepsi Estetika yang boleh dikupas untuk membincangkan soal estetika dalam sastera yang menggunakan medium multimedia bagi mengkaji sejauh mana tanggapan estetika terdapat dalam perisian Cerita *Unggas1*.

**Kata kunci:** Estetika, Sastera, Perkara (*matter*), Perisian, Cerita Unggas 1, Multimedia, Animasi, Teks, Grafik, Tradisi lisan.

### Lampiran 3



**Gambar 1:**  
Contoh ayat-ayat  
yang dibina oleh pelajar



**Gambar 2:**  
Contoh ayat-ayat  
yang dibina oleh pelajar

### Lampiran 4



**Gambar 3:**  
Cara pelajar memahami isi kandungan pelajaran yang dipelajari

### **Abstract**

*The content of aesthetic in literary it become beauty art. The beauty of it includes many things such as languages, ideas and techniques of the disclosure. Although the literary medium keep changing from oral tradition, written tradition and become alternative media, but the aspect of beauty remains ad given priority for to produce a quality and interesting literary work. Matter aspect one of the aesthetic perception model can be discuss about aesthetic in literary which use multimedia elements to review extent aesthectic perception content ini Unggas Story Software 1.*

**Keywords:** *Aesthetic, Literature, Matter aspect, Software, Unggas Story 1, Multimedia, Animation, Teks, Graphic, Oral tradition.*

### **Pendahuluan**

Dalam sastera, estetika sesuatu yang pasti wujud kerana sastera itu bersifat indah. Keindahan itu mencakupi banyak perkara antaranya bahasa, pemikiran, dan teknik pengungkapan yang digunakan. Walaupun medium sastera bersilih ganti, iaitu bermula daripada tradisi lisan kepada tradisi tulisan dan kini kepada medium alternatif, namun aspek keindahan terus dikekalkan dan diberikan keutamaan. Justeru, dunia kesusasteraan Melayu perlu mengambil prakasa melalui perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi secara berterusan untuk membantu memperluas penyebaran karya sastera. Penggabungan elemen multimedia seperti teks, animasi, grafik dan audio-visual dalam persembahan karya sastera bertujuan untuk menimbulkan impak kepada pengguna.

Walaupun kedudukan sastera dalam multimedia masih baru dan masih belum mantap dari segi konsep dan istilah yang berkaitan, namun langkah ke arah memantapkan medium ini sedang dilakukan dengan mengambil pertimbangan bahawa unsur kehalusan dan estetik tidak diabaikan. Hal ini kerana istilah kesusasteraan membawa maksud, iaitu sesebuah hasil karya yang berseni serta memberi makna kepada khalayak. Definisi kesusasteraan selalunya dihubungkan dengan asal-usul perkataan kesusasteraan. Perkataan "sastera" berasal daripada bahasa *Sanskrita castra*, disebut *syasira*, yang bererti kitab suci. *Susastera* memberi erti seni sastera atau seni bahasa, dan umumnya dimaksudkan persuratan. Tambahan *ke* di awal dan *an* di akhir kata *susastra* menyimpulkan maksud

yang terdekat, iaitu seni persuratan yang bersifat halus dan indah (*Ali Ahmad, 1994*).

Manakala multimedia pula dapat dirujuk sebagai 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*).

Sementara itu, Muhamad Hassan Abdul Rahman (2000: 3) menjelaskan media sebagai bahan pengajaran seperti video, televisyen, model, gambar, poster, carta, rajah, pita, kaset, komputer dan bahan rujukan yang digunakan dalam kelas untuk memudahkan interaksi dan proses pembelajaran secara berkesan.

Dalam hubungan ini, perisian multimedia interaktif, merupakan satu asas data dalam bentuk komputer yang membolehkan pengguna memperolehi maklumat dalam pelbagai bentuk termasuklah teks, grafik, video, dan juga audio (*Reeves, 1992*). Rozinah Jamaludin (2000: 3), mendefinisikan multimedia dengan merujuk definisi asal dan definisi kini. Multimedia mengikut definisi asal dengan memetik pendapat Heinich, *et al.*, (1996), dicipta pada tahun 1950-an yang merupakan kombinasi media kaku dan bergerak bagi membentuk satu program pengajaran secara formal atau tidak formal. Sementara itu multimedia dijelaskan pada masa kini sebagai integrasi elemen-elemen teks, audio, grafik, animasi, video dengan menggunakan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan dan menghidupkan suasana maklumat.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan sebelum ini, dapat dirumuskan bahawa sastera multimedia merupakan karya sastera yang berseni yang menggunakan pelbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video serta animasi bagi menyampaikan gagasan pengarang kepada khalayak. Seni yang dimaksudkan dalam konteks sastera multimedia ini bukan sahaja seni berbahasa, iaitu bagaimana kata-kata disusun begitu halus untuk menyampaikan maksud termasuklah juga seni suara, seni grafik, dan sebagainya yang berkaitan dengan persembahan sesebuah cerita.

Dalam konteks ini kesemua elemen tersebut perlu diambil kira supaya nilai yang diketengahkan dalam sesebuah karya dapat dihayati oleh para khalayak. Justeru itu apabila membincangkan istilah sastera yang berseni serta berestetika, adalah menarik untuk diperluaskan dalam kajian ini. Bagi menjelaskan hal tersebut, maka kajian ini akan melakukan pembicaraan awal aspek perkara (*matter*) berdasarkan model persepsi estetika dalam perisian cerita *Unggas 1*, bertujuan melihat sejauh mana pengalaman penghayatan persepsi estetika dapat ditanggapi dalam karya sastera yang menggunakan elemen multimedia.

Perisian Cerita *Unggas 1*, yang diterbitkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka adalah kumpulan cerita kanak-kanak dalam bentuk multimedia berkonsepkan watak komik dalam cakera padat. Terdapat tiga buah cerita yang dipersembahkan dalam perisian tersebut, iaitu *Ayam Kampung dan Ayam Hutan*, *Cenderawasih* dan *Bangau Membalas Jasa*. Ketiga-tiga buah cerita yang berkisarkan tentang unggas dipersembahkan dengan menggunakan gabungan elemen-elemen. Justeru perbincangan ini akan meneliti aspek perkara (*matter*) melalui model Persepsi Estetika bagi meneliti elemen estetika.

## Kajian Lalu

Estetika yang merupakan bidang falsafah mengkaji tentang keindahan yang terdapat dalam alam semulajadi mahupun yang telah diterjemahkan dalam bentuk karya seni ataupun sastera. Alam semulajadi merupakan inspirasi utama pengarang dalam menghasilkan sesebuah karya. Kajian dalam bidang estetika sastera banyak dilakukan terhadap karya-karya sastera dalam bentuk teks tetapi tidak terhadap karya dalam bentuk cakera padat ataupun bahan-bahan multimedia yang lain.

Zakaria Osman (1997), dalam kajian ijazah kedoktorannya di Universiti Malaya misalnya, mengkaji Novel-novel A. Samad Said Menghayatinya dari Sudut Estetika. Kajian ini mengkaji Persepsi Estetika berdasarkan aspek perkara, bentuk dan pernyataan dalam sembilan buah novel A. Samad Said. Kajian yang bertujuan untuk mengemukakan satu cara penghayatan estetika yang boleh memberi kepuasan dan pengalaman estetika apabila menghayati karya seni ternyata berjaya menghuraikan aspek Persepsi Estetika yang terdapat dalam karya-karya A. Samad Said secara terperinci. Pembentukan model Persepsi Estetika juga dikupas secara mendalam, iaitu merangkumi sejarah dan perkembangan ilmu estetik dan seterusnya juga membincangkan kekuatan serta kelemahan

sesebuah teori estetika yang akhirnya membentuk sebuah model Persepsi Estetika boleh menghuraikan nilai estetika dalam sesebuah teks sastra secara menyeluruh.

Tiga aspek yang dipentingkan dalam model Persepsi Estetika iaitu perkara (*matter*), bentuk (*form*) dan pernyataan (*expression*). Ketiga-tiga unsur ini pada hakikatnya adalah satu kesatuan yang saling berhubungan antara satu sama lain dalam pembentukan karya seni. Malah kalau mahu dihayati secara estetika dan demi memperoleh pengalaman estetika yang sebenarnya, ketiga-tiga unsur ini harus dilihat sebagai satu kesatuan yang saling bekerjasama hingga terbentuk sebuah karya seni yang indah.

Dalam karya sastra dalam multimedia, ketiga-tiga aspek yang dibincangkan di atas boleh disesuaikan kerana sifat sastra multimedia itu sendiri yang menggunakan pelbagai elemen untuk menyampaikan maklumat. Ketiga-tiga aspek tersebut merupakan satu rangkuman atau kesatuan yang boleh menyampaikan gagasan pengarang.

Selain itu, kajian Arbaie Sujud (1999), dalam ijazah sarjananya yang bertajuk Estetika Dalam Lirik Lagu Nyanyian P. Ramlee yang disempurnakan di Universiti Putra Malaysia pula menggunakan teori estetika mengikut pendekatan Thomas Aquino untuk menganalisis lirik-lirik lagu P. Ramlee. Kajian tersebut menghuraikan aspek keindahan yang terdapat dalam lirik-lirik lagu P. Ramlee serta menjelaskan pengalaman seniman tersebut yang dikaitkan dengan lirik-lirik lagu yang diciptanya. Tiga aspek estetika yang menjadi tumpuan dalam pendekatan ini ialah kesempurnaan, keseimbangan, dan kejelasan. Ketiga-tiga aspek itu diuraikan berdasarkan bentuk, bahasa, rima, pemilihan kata, dan aspek yang tersurat serta tersirat yang terdapat dalam lirik lagu P. Ramlee.

Aspek kesempurnaan, keseimbangan dan kejelasan menjadi perkara penting dalam neraca estetika dilihat secara lebih global supaya kemandapan suatu penghasilan itu benar-benar berjaya dan menarik. Perkaitan antara unsur yang ada harus diselarikan dengan matlamat yang ditentukan supaya nilai estetika yang sedia wujud boleh berdiri secara sendiri (*Arbaie Sujud, 1999: 39*).

Kesempurnaan dalam sesebuah karya sastra perlu ditimbulkan oleh seseorang pengarang kerana unsur tersebut tidak wujud secara sengaja. Pelbagai pertimbangan yang sesuai harus difikirkan oleh pengarang dalam menghasilkan karya sastra yang bermutu dan tinggi nilai estetikanya. Begitu juga dengan keselarasan bentuk dan keseimbangan

perlu dilihat dalam segala aspek seperti bentuk, gaya bahasa, rima serta pemilihan kata jikalau dirujuk pada sesebuah karya puisi. Jakob Sumarjo (1986: 6) dalam Arba'ie Sujud (1999), menjelaskan bahawa keselarasan dan keseimbangan merujuk kepada kesesuaian setiap unsur atau bahagian sesuai dan seimbang dengan fungsinya. Ini bermakna unsur atau bahagian lain membantu menjelaskan makna atau pemikiran pengarang bukan menganggu atau mengaburkannya.

Dalam penghasilannya, aspek kejelasan juga merupakan perkara yang penting untuk penyampaian idea atau gasasan pengarang secara berkesan. Aspek kejelasan tidak akan wujud dengan sendirinya, tetapi ia juga bergantung kepada kejayaan seseorang pengarang mewujudkan aspek kesempurnaan serta keseimbangan dalam karya mereka.

Norma Bajuria (2000), pula menggunakan pendekatan estetika apabila mengkaji tesis sarjana di Universiti Malaya. Tesis yang bertajuk *Cerita Lipur Lara Rakyat Terengganu dari Sudut Estetika* menggunakan pendekatan estetika yang diperkenalkan oleh Zakaria Osman (1997) dan Teori Kecerdasan pelbagai (*Multiple Intelligence*) oleh Howard Gardner (1984). Kedua-dua pendekatan ini digunakan untuk mengkaji estetika dalam cerita lipur lara Melayu serta menghuraikan kemahiran seseorang penglipur lara dalam menyampaikan sesebuah cerita secara lisan.

Pendekatan persepsi estetika dapat menentukan sikap estetika dan akhirnya mencapai pengalaman estetika dalam menghayati satu-satu karya sastera (Norma Bajuria, 2000: 24). Kajian tersebut hanya menggunakan salah satu aspek model persepsi estetika Zakaria Osman (1997), iaitu aspek keindahan isi yang menjelaskan pengalaman-pengalaman peristiwa yang terdapat dalam cerita lipur lara dari Terengganu. Penelitian terhadap keindahan isi itu dapat menyerlah bahawa cerita rakyat negeri Terengganu disampaikan berdasarkan pengalaman dan pengamatan tukang cerita tentang apa yang berlaku di sekeliling mereka. Kesemua elemen yang dilihat serta dirasai dimanupulasikan dalam bentuk yang paling kreatif yang boleh memberi hiburan dan pengajaran kepada khalayak.

Norma Bajuria (2000: 95), berpendapat bahawa pendekatan persepsi estetika mengandungi ciri dan sikap estetika dan pengalaman estetika mampu merangsang cetusan rasa pembaca dan amat sesuai digunakan sebagai pendekatan dalam kajian hasil-hasil kesusasteraan sama ada moden atau klasik berjaya memperkaya khazanah pengkajian hasil kesusasteraan Negara.

Begitu juga dalam kajian sastera multimedia, pendekatan persepsi estetika juga sesuai digunakan kerana konsep cerita lipur lara dengan sastera dalam multimedia ada persamaannya, iaitu disampaikan secara lisan. Jikalau cerita lipur lara konsep lisan merujuk kepada persembahan cerita tersebut yang disampaikan secara lisan tetapi dalam sastera multimedia bukan sekadar lisan, tetapi merangkumi aspek teks, muzik, kesan animasi, dan sebagainya.

Bentuk ini juga dikenali sebagai penceritaan berdigital (*digital story telling*) merupakan satu pendekatan baru dalam penyampaian cerita, yang menggabungkan kaedah penceritaan tradisional dengan pelbagai media berdigital. Dalam penceritaan tradisional atau sastera rakyat, cerita disampaikan oleh seseorang penglipur lara dengan bahasa yang muda 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 silverscreen, and now the computer screen.”*

- The Digital Storytelling Association  
([http://my.simmons.edu/services/technology/ptrc/pdf/digital\\_storytelling.pdf](http://my.simmons.edu/services/technology/ptrc/pdf/digital_storytelling.pdf))

Justeru itu dalam kajian persepsi estetika terhadap karya-karya sastera berbentuk multimedia ini, kajian yang telah dilakukan terhadap karya-karya lisan serta tulisan boleh dijadikan landasan atau panduan. Hakikatnya isi serta isu yang disampaikan oleh pengarang tidak berubah. Perubahan hanya pada bentuk penyampaian serta kesan penerimaan khalayak sahaja. Dalam hal ini pengarang masih berautoriti dalam menentukan mutu serta kualiti sesebuah hasil karya mereka.

Umumnya kajian-kajian estetika yang telah dilakukan oleh para sarjana membincangkan aspek estetika secara menyeluruh, iaitu kajian persepsi estetika dilihat dalam dua karya sastera yang berbeza zamannya, iaitu kajian terhadap sastera moden oleh Zakaria Osman (1997), yang membincangkan aspek perkara, bentuk dan pernyataan pada Novel-novel A. Samad Said. Kajian oleh Norma Bajuria (2000), yang menjelaskan



persepsi estetika dalam genre sastera rakyat, iaitu cerita lipur lara dari Terengganu dari aspek keindahan isi. Ternyata kedua-dua kajian ini berjaya menyerlahkan nilai ilmu dan falsafah yang terdapat dalam kajian masing-masing.

Berdasarkan soroton kajian estetika yang dibincangkan di atas, ternyata kajian estetika banyak dilakukan terhadap karya sastera yang berbentuk lisan ataupun yang bertulis. Kajian estetika dalam bentuk multimedia masih belum lagi dilakukan secara serius. Walau bagaimanapun, sorotan kajian berkenaan penyelidikan bidang multimedia diharapkan dapat memenuhi ruang yang ada bagi melengkapkan satu tulisan aspek perkara (*matter*) dalam karya sastera yang menggunakan medium multimedia.

Kajian-kajian estetika yang telah dilakukan di atas memperlihatkan bahawa estetika aspek yang penting dalam karya-karya sastera. Estetika dapat memberi lebih penghayatan penelitian sesebuah karya sama ada secara lisan, tulisan mahupun yang menggunakan medium multimedia sebagai agen penyampaian gagasan kepada khalayak. Dalam multimedia, estetika juga dititikberatkan bagi menghasil satu produk yang bukan sahaja berteknologi malahan mempunyai nilai-nilai intelektual serta nilai budaya yang boleh memberi kesan positif kepada khalayak.

Sehubungan itu, dalam membincangkan aspek estetika sastera, aspek estetika dalam multimedia juga tidak boleh diabaikan. Kedua-dua aspek ini perlu diteliti dengan sebaik mungkin supaya kajian yang dilakukan ini data menghuraikan secara baik aspek persepsi estetika sastera dalam multimedia.

## **Perkara (*Matter*) dalam Model Persepsi Estetika**

Perkara (*matter*) merupakan salah satu prinsip yang dibincangkan dalam model persepsi estetika oleh Zakaria Osman dalam mengkaji *Novel-novel A. Samad Said: Menghayatinya dari Sudut Estetika Sastera* pada tahun 1997.<sup>1</sup> Persepsi estetika yang dibincangkan adalah untuk menjelaskan soal tanggapan estetika yang terdapat dalam sesebuah karya sastera.

---

<sup>1</sup> Zakaria Osman, 1997. *Novel-novel A. Samad Said: Menghayatinya dari Sudut Estetika Sastera*. Tesis PhD. Akademi Pengajian Melayu: Universiti Malaya.

Persepsi estetika merupakan satu daya pengamatan yang digunakan dalam mengamati pengalaman-pengalaman estetika berdasarkan dua aspek, iaitu sikap estetika (*aesthetic attitude*) dan pengalaman estetika (*aesthetic experience*). Kedua-dua unsur tersebut saling berhubungan dalam menanggapi pengalaman estetika. Mengabaikan mana-mana satu dari dua unsur ini akan menjejaskan kemampuan tanggapan kita untuk memperoleh pengalaman estetika yang sebenarnya (*Zakaria Osman, 1998: 115*).

Dhasono (1997), ada juga menjelaskan bahawa pengalaman estetika merupakan hasil interaksi antara karya dengan penghayatnya. Kedua-duanya saling berhubungan atau berinteraksi dalam memperoleh pengalaman estetika.

Interaksi tersebut tidak akan terjadi tanpa adanya satu kondisi yang mendukung dan dalam kondisi penangkapan nilai-nilai estetika yang terkandung dalam karya seni; iaitu kondisi intelektual dan kondisi emosional.

(*Dhasono, 1997: 38*)

Sehubungan itu terlihat ada satu persamaan pandangan antara kedua-dua sarjana tersebut, iaitu dalam menghayati Persepsi Estetika, perkara yang penting seperti sikap estetika atau pengalaman estetika perlu ada untuk menghayati pengalaman estetika dalam sesebuah karya sastera. Namun begitu pengalaman estetika ini dapat dihayati dengan lebih baik apabila seseorang pengkaji mempunyai pengalaman, ilmu serta daya sensitiviti yang tinggi terhadap karya atau objek yang ditelitinya.

Tujuan pendekatan Persepsi Estetika adalah untuk mendapatkan satu keseragaman dalam menanggapi sesuatu objek seni. “sekurang-kurangnya apabila diberi garis panduan terhadap aspek-aspek mana yang perlu diteliti peneliti-peneliti akan memperoleh pengalaman estetika yang sama” (*Zakaria Osman, 1997: 116*).

Keseragaman pengamatan penghayatan estetika amat penting dalam mencapai pengalaman yang menarik dalam meneliti sesebuah objek seni terutamanya karya sastera. Karya sastera memerlukan keseragaman penghayatan supaya idea serta gagasan pengarang yang hendak disampaikan dapat ditanggapi oleh khalayak dengan sebaik yang mungkin.

Dalam mencapai keseragaman pengalaman estetika ini pertama, sikap estetik merupakan suatu pemerhatian terhadap sesuatu objek tanpa

ada minat untuk mengkaji serta mengetahuinya dengan lebih mendalam. Zakaria Osman (1997), dengan memetik pendapat Jerome Stolnitz (1960), menjelaskan sikap estetik sebagai “*disinterested and sympathetic attention to and contemplation of any object for its sake alone*”. Dalam membincangkan sikap estetika, Zakaria Osman (1997), banyak memetik pendapat Jerome Stolnitz yang membicarakan sikap peneliti dalam mengkaji sesuatu karya seni. Sehubungan dengan itu beliau menjelaskan bahawa:

Sesebuah karya seni itu tidak boleh dihubungkan dengan apa-apa maksud yang lain selain dari keindahan estetikanya. Kita tidak boleh melihat sesebuah karya seni itu dari sudut hubungannya dengan moral, atau hubungannya dengan kemasyarakatan, atau hubungannya dengan psikologi penciptanya, atau mahu menghubungkan dengan persoalan-persoalan yang dibentangkan dalam karya berkenaan.

(Zakaria Osman, 1997: 117)

Model persepsi estetika oleh Zakaria Osman (1997), mengenengahkan tiga prinsip penting dalam menanggapi persepsi estetika dalam sesebuah karya sastera, iaitu yang terdiri daripada aspek perkara (*matter*), aspek bentuk (*form*), dan aspek pernyataan (*expression*). Ketiga-tiga aspek ini berhubungan antara satu dengan lain bagi melahirkan persepsi estetika yang tinggi dalam sesebuah karya.

Dalam konteks ini perbincangan akan difokuskan terhadap aspek perkara (*matter*) sahaja dalam menjelaskan berkenaan dengan persepsi estetika dalam perisian Unggas. Kedua-dua prinsip tersebut akan disesuaikan dengan ketiga-tiga buah cerita yang dijelaskan di atas berdasarkan lakaran papan cerita (*storyboard*) dan cerita dalam bentuk multimedia.

Perkara (*matter*) merupakan aspek utama dalam pembinaan sesebuah karya seni. Pengamatan terhadap perkara ini dirangsang melalui pandangan atau pendengaran yang dipilih dari pelbagai karya seni. Zakaria Osman (1997) menjelaskan bahawa perkara (*matter*) dalam bidang seni dapat diamati dalam hal-hal yang berkaitan dengan garisan, lakaran, dan warna yang digunakan. Manakala dalam sastera pula merupakan hal-hal yang melibatkan pembentukan sesebuah karya sastera seperti latar, peristiwa, watak serta perlakuan watak, dan persoalan yang dikemukakan dengan untaian bahasa serta ungkapan yang tertentu. Begitu juga dengan

bidang muzik, nada serta skala yang digunakan merupakan perkara yang membina sesebuah lagu.

Kesemua elemen ini dapat ditanggapi dengan pancaindera penglihatan dan pendengaran yang akhirnya membawa satu pengalaman estetika yang berguna pada khalayak sastera. Zakaria Osman (1997), menjelaskan pancaindera di peringkat ini (penglihatan dan pendengaran) sebagai “*higher senses*” manakala deria sentuhan, bau dan rasa sebagai pancaindera bawahan atau “*lower senses*”. Dalam mengamati sesuatu objek seni pancaindera yang utama dapat merasai pengalaman seni tersebut ialah penglihatan dan pendengaran. Seterusnya proses penghantaran maklumat akan mempengaruhi pancaindera sentuh, bau, dan rasa mengikut pengalaman serta tanggapan terhadap sesuatu objek yang diperhatikan. Justeru itu, kesemua pancaindera ini memainkan peranan yang penting dalam menanggapi estetika dalam sesebuah karya sastera.

Sehubungan itu karya sastera dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang lebih efektif kerana khalayak bukan sahaja boleh menanggapi objek tersebut dengan pancaindera penglihatan, malahan juga dapat menanggapi dengan pancaindera pendengaran bagi bunyi-bunyi yang tertentu. Pengamatan serta pengalaman estetika terhadap karya sastera dalam bentuk multimedia mudah ditanggapi oleh khalayak kerana kesannya dapat rasai secara langsung dengan penggunaan sistem audio serta visual yang memaparkan alur sesebuah cerita.

Dalam kajian Zakaria Osman (1997), aspek perkara (*matter*) dalam kajian tersebut dapat menghuraikan bahawa pengalaman penghayatan keindahan terhadap novel-novel yang dibincangkan dapat dianalisis mengikut aspek-aspek seperti berikut:

1. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang mengejutkan.
2. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang membayangkan kehidupan yang terdesak.
3. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang menimbulkan ketegangan dan kecemasan.
4. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang dahsyat dan ngeri.
5. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang menyedihkan.
6. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang menyebabkan keresahan.

7. Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang lain (yang tidak berhubung langsung dengan persoalan pokok dalam sesebuah novel seperti berkaitan cita-cita menentang penjajah, sikap pendendam, peristiwa ganjil, dan kegembiraan kanak-kanak yang belum mengenal erti penderitaan semasa penjajahan).

Berdasarkan pembahagian di atas, tidak semua ketujuh-tujuh aspek tersebut boleh disesuaikan dengan bahan kajian kerana cerita-cerita yang dianalisis merupakan genre sastera kanak-kanak yang sifatnya lebih ringkas serta berfokus kepada konsep hiburan selain daripada pendidikan. Walau bagaimanapun penjelasan mengenai aspek perkara (*matter*) akan dibincangkan berdasarkan penyatuan dua bidang, iaitu bidang estetika serta multimedia sebagaimana yang akan dijelaskan di bahagian-bahagian seterusnya.

Dalam perbincangan ini, aspek perkara (*matter*) yang akan dianalisis ialah aspek keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang membayangkan kehidupan yang terdesak, peristiwa-peristiwa yang menimbulkan ketegangan, dan kecemasan peristiwa-peristiwa yang menyedihkan dan keindahan pada pengalaman daripada peristiwa-peristiwa yang menyebabkan keresahan.

Keselarasan serta keseimbangan unsur estetika dalam pembinaan sesebuah karya dilihat sebagai sesuatu yang penting, iaitu setiap aspek yang dikemukakan dalam sesebuah karya itu bukan sahaja sesuai malahan juga perlu seimbang dari aspek fungsi dan peranannya. Begitu juga dalam menghasilkan sesebuah perisian sastera multimedia, pemilihan elemen multimedia serta elemen sastera perlu seimbang dari aspek teknikal, dan aspek pengisian sesebuah karya sastera. Misalnya dalam pemilihan perlukisan watak perlulah diseimbangkan aspek pemilihan imej, warna, kostum dengan perwatakan yang diketengahkan dalam sesebuah karya. Keseimbangan penggunaan elemen-elemen tersebut berjaya menghasilkan produk yang bermutu serta menarik perhatian para khalayak.

### **Perkara (*Matter*) dalam Perisian Unggas 1**

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, aspek perkara (*matter*) berdasarkan model Persepsi Estetika ialah perkara-perkara yang dapat ditanggapi oleh pancaindera, iaitu penglihatan dan pendengaran. Cerita *Unggas 1* sebagai sebuah cerita yang dipaparkan dalam gabungan pelbagai

elemen multimedia dapat memberi pengalaman serta tanggapan yang lebih baik berbanding dengan karya sastera dalam bentuk lisan mahupun tulisan.

Cerita-cerita yang dipaparkan dengan menggunakan gabungan teks, grafik yang pelbagai warna mengikut kesesuaian suasana serta latar yang dipaparkan, dan audio yang sesuai akan memberi lebih penghayatan kepada para khalayak terutamanya kanak-kanak. Secara psikologinya kanak-kanak gemarkan gambar-gambar yang pelbagai warna serta bunyi-bunyian seperti muzik serta bunyi-bunyi unggas. Elemen-elemen ini yang akan membantu merangsangkan penghayatan khalayak, terutamanya kanak-kanak terhadap sesuatu cerita. Bunyi-bunyian unggas juga boleh memberi pengalaman yang menyeronokkan kepada mereka.

Dilihat kepada perbincangan aspek perkara (*matter*), misalnya Keindahan pada pengalaman daripada peristiwa-peristiwa yang menyebabkan keresahan dapat ditanggapi dalam beberapa buah cerita yang dikaji. Keresahan terjadi akibat perasaan yang tidak tenteram yang boleh membawa kepada kerunsingan. Suasana begini dapat ditanggapi dalam “Cerita Ayam Kampung dan Ayam Hutan”, iaitu dipaparkan keadaan ayam hutan yang dalam kegelisahan apabila melihat ayam kampung yang saiz badannya lebih besar daripada ayam-ayam hutan. Kegelisahan ini menimbulkan perasaan tidak tenteram yang membawa kepada pelbagai pertanyaan dan persoalan yang boleh memberi konflik dalaman watak tersebut. Antaranya diceritakan seperti berikut:

Ayam Kampung: (kehairanan/dalam hati)

Eh! Apa pulak tu? Rupanya seperti aku, tapi ... katik pula. Bulunya licin berkilat dan berwarna-warni. Sungguh segak walaupun kecil.

Ayam Hutan: (kehairanan/dalam hati)

Eh! Apa tu...? Rupanya seperti aku, tapi sungguh besar dan gemuk! Bulu pelepahnya kasar-kasar. Tak macam aku...hairan betul!

Berdasarkan kedua-dua contoh dialog di atas, pelbagai perkara yang membawa kepada persoalan apabila berada dalam suasana keresahan. Keresahan boleh diredakan dengan perbincangan atau apabila terjawabnya persoalan-persoalan yang membawa kepada keresahan tersebut. Merujuk kepada dua situasi tersebut yang dipersembahkan dengan elemen grafik dan audio, penghayatan terhadap pengalaman tersebut mudah ditanggapi oleh khalayak kerana grafik dan audio yang

digunakan dapat meningkatkan daya pengamatan terhadap sesuatu perkara (rujuk kepada lampiran papan cerita i dan ii).

Audio yang digandingkan dengan persembahan video adalah lebih baik daripada video atau audio yang digunakan secara bersendirian bagi tujuan mempertingkatkan ilmu pengetahuan pengguna. Bunyi yang realistik mampu menarik perhatian pengguna (Baharuddin Aris, 2002: 113).

Bunyi-bunyi yang realistik dapat memberi kesan yang tinggi kepada khalayak terutamanya kanak-kanak kerana bunyian tersebut dekat dengan mereka. Pengalaman-pengalaman kebiasaan mendengar bunyian tersebut dapat memberi tanggapan estetika yang lebih tinggi. Misalnya dalam cerita Unggas, banyak bunyi-bunyi alam diketengahkan seperti bunyi ombak, kicauan burung, dan unggas. Bunyi-bunyi ini akan menarik perhatian kanak-kanak untuk mengetahui lebih lanjut berkenaan cerita tersebut.

Begitu juga persembahan cerita *Unggas 1* ini, gabungan pelbagai elemen multimedia dapat meningkatkan pemahaman serta pengamatan terhadap peristiwa dalam sesebuah persembahan. Selain daripada grafik, audio serta warna-warna yang menarik, terdapat juga suara latar yang diketengahkan supaya bagi tujuan pemahaman terhadap cerita tersebut. Misalnya aspek warna yang digunakan sesuai dengan latar atau suasana yang diketengahkan. Suasana aman damai dan tenang diberikan warna hijau dan biru manakala suasana yang kelam kabut serta tegang diberikan warna kelabu dan hitam. Secara tidak langsung ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap cerita yang dipaparkan tersebut.

Albert H. Munsel (1912), dalam Dharsono (2007: 77), menjelaskan bahawa penggunaan warna mempunyai standard yang tertentu berdasarkan angka-angka warna dan terminologinya bagi menjelaskan aspek fizikal serta psikologi sesuatu imej. Berdasarkan *standard* tersebut, satu-satu imej yang dibina dapat memberikan perwatakan yang berbeza mengikut mood dan suasana latar yang diketengahkan

Jika dilihat pada pembangunan imej atau grafik watak, perlulah sesuai dengan perwatakan yang dibawa merupakan imej komik bukannya imej realiti.

Watak-watak yang telah direka serta dibangunkan kemudiannya perlu dikembangkan. Air muka, posisi, struktur badan, jenis pakaian, warna, cara duduk, berdiri,

berjalan dan sebagainya perlu dikenalpasti dan ditetapkan. Ini bagi membolehkan watak yang direka mempunyai personaliti yang tersendiri dan seterusnya membolehkan iannya lebih dekat di hati penonton.

*(Jamaludin Harun & Zaidatun Tasir, 2005: 76)*

Berbeza dengan pengamatan cerita dalam bentuk teks kerana memerlukan daya pengamatan yang tinggi bagi merasai pengalaman sesuatu peristiwa cerita yang disampaikan.

Keindahan pada pengalaman dari peristiwa-peristiwa yang membayangkan kehidupan terdesak juga dapat ditanggapi dalam cerita “Ayam Kampung Ayam Hutan”. Peristiwa ayam hutan serta keluarganya sanggup meninggalkan tempat tinggal mereka disebabkan kehidupan mereka di hutan amat daif. Tidak seperti kehidupan ayam kampung, dalam keadaan terurus dan dijaga oleh tuannya, iaitu tidak perlu mencari makan sendiri dan tidur di reban. Namun begitu kehidupan yang disangka senang lenang itu, akhirnya menjadi kelam kabut kerana mereka dipelihara dalam reban dan diberi makan setiap hari adalah untuk dijadikan lauk pauk sebagai hidangan semasa kenduri.

Daripada peristiwa tersebut ternyata, kehidupan yang terdesak boleh memaksa watak supaya meninggalkan tempat tinggal yang dihuninya daripada sejak kecil semata-mata kerana terpedaya dengan kesenangan yang diperolehi oleh watak yang lain. Keindahan dari peristiwa membayangkan kehidupan yang terdesak ini memberi suatu tanggapan bahawa dalam melakukan sesuatu tindakan perlunya perbincangan serta berfikir secara waras dan teliti supaya keputusan yang diambil boleh membawa kesenangan kepada semua.

Cerita “Ayam Hutan dan Ayam Kampung” memaparkan keindahan pada pengalaman daripada peristiwa yang menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Situasi cemas ini boleh menyebabkan perasaan seseorang berada dalam kurang menyenangkan dan gelisah. Akibat daripada peristiwa cemas biasanya akan berlaku tindakan-tindakan di luar kawalan. Misalnya suasana ini didapati dalam peristiwa ayam hutan menjumpai bulu-bulu ayam yang telah disembelih oleh manusia. Apabila melihat longgokan bulu ayam di merata-rata tempat timbul rasa cemas dalam diri ayam hutan dengan pelbagai persoalan yang bermain di fikirannya. Rasa cemas ini juga boleh mendatangkan rasa bimbang dan ketakutan dengan pengalaman yang dialami oleh watak-watak yang



terlibat. Gambaran pengalaman cemas ini dapat dilihat dengan imej yang disertakan dalam lampiran iii dan iv.

Keindahan pada pengalaman dari peristiwa yang menimbulkan ketegangan dan kecemasan dapat ditanggapi apabila meneliti cerita "Cenderawasih". Ini dapat dilihat pada peristiwa Raja Camang yang baru pulang berdagang mendapati pakaian yang disimpan di gedung habis kerana telah dipakai Putera Cenderawasih yang selalu hendak berpakaian baharu dan pakaian-pakaian tersebut akan diberikan kepada rakyat jelata. Pencerita menggambarkan suasana ini pada watak Raja Camang dengan pelbagai perasaan marah sehingga menimbulkan rasa cemas dan tegang pada watak-watak yang lain. Keadaan cemas dan tegang ini bukan sahaja dapat dirasai dengan kesan muzik serta nada suara watak yang digunakan malahan dengan perlukisan grafik, iaitu watak dilukiskan dengan wajah berang dan marah (rujuk lampiran papan cerita v). Apabila menonton babak tersebut dapat dirasai wujudnya suasana tegang dan cemas akibat rasa marah tersebut. Suasana tegang yang berlaku di dalam cerita tersebut bukan sahaja dapat dirasai oleh watak Raja Camang, malahan juga Putera Cenderawasih serta Perdana Menteri yang turut sama dalam babak tersebut.

Suasana kecemasan dan ketegangan ini akan disusuli dengan perasaan marah serta tidak berpuas hati akibat peristiwa-peristiwa yang tidak sepatutnya telah berlaku. Misalnya Raja Camang kelihatan berang kerana marahkan anaknya yang bersikap membazir serta tamak. Secara tidak langsung peristiwa ini juga dapat menimbulkan rasa keresahan pada watak Putera Cenderawasih yang tidak menyangka beliau dimarahi sehingga disumpah menjadi seekor burung. Suasana tegang diceritakan seperti berikut:

Raja: (menyampuk/dengan perasaan marah)  
Beta tidak menyangka anakanda akan berkelakuan sebegini.  
Sekarang nyah kamu dari sini!!!  
Jadilah kamu seekor burung dan terbanglah kamu dari istana ini.

Akibat berfikiran tidak rasional dan berkeadaan marah, Raja Camang tidak teragak-agak menghalau serta menyumpah anaknya menjadi seekor burung. Ketegangan yang berlaku antara dua beranak diraja tersebut telah menimbulkan rasa cemas dalam kalangan rakyat jelata. Rakyat jelata tidak dapat menerima hukuman yang dijatuhkan ke atas anak raja tersebut dan telah memulangkan semula segala harta yang telah diberikan oleh

Putera Cenderawasih kepada Raja Camang dengan harapan Putera Cenderawasih tidak akan menjadi seekor burung. Namun begitu Putera Cenderawasih telah menjadi seekor burung dan tidak dapat kembali menjadi manusia.

Ternyata perasaan tegang yang dikemukakan dalam peristiwa tersebut tidak dapat dikawal dengan baik sehingga memberi kesan negatif. Menurut Lorraine Bilodeau, M.S. (1992), marah merupakan satu perasaan yang berkaitan dengan emosi, iaitu berkaitan dengan tindak balas biopsikologikal dan kejutan fizikal yang terbina apabila ada ketikanya bahan kimia dalam tubuh seseorang itu telah meningkat. Namun apabila tubuh berada dalam keadaan normal, perasaan tersebut akan terkawal.

Meneruskan penelitian terhadap cerita ini juga dapat menanggapi keindahan pada pengalaman dari peristiwa yang menyedihkan, iaitu Raja Camang sedih dan kesal akibat hukuman yang dilakukan terhadap anakandanya. Walaupun baginda diberi rezeki dan kekayaan yang bertambah tetapi perasaan baginda tidak gembira dan selalu bersedih terkenangkan nasib yang menimpa anaknya.

Apabila meneliti cerita “Bangau Membalas Jasa” pula, dapat dikesan keindahan pada pengalaman dari peristiwa yang menyedihkan. Peristiwa yang menyedihkan dapat dirasai dalam pelbagai keadaan, sama ada dengan dialog serta reaksi para watak secara langsung ataupun dengan penggunaan muzik latar yang lebih perlahan yang akhirnya khalayak dapat menanggapi suasana sedih tersebut. Dalam cerita ini peristiwa sedih digambarkan dalam banyak situasi, antaranya peristiwa Bangau Jantan patah kaki akibat ditimpa dahan yang patah. Ini menimbulkan rasa sedih pada watak tersebut kerana dia tidak lagi dapat menjalankan tanggungjawab untuk mencari makanan untuk Bangau Betina. Peristiwa ini diceritakan seperti berikut:

Bangau Jantan: (Suara sedih)

Nampaknya mulai hari ini, saya tidak dapat lagi mencari makanan untuk kita berdua. Saya masih boleh terbang tetapi tidak boleh hinggap dengan selesa. Nampaknya terpaksa kita makan apa yang ada sahaja.

Bangau Betina: (sayu)

Apa boleh buat... sudah nasib kita begini...

Pengalaman peristiwa tersebut dapat dirasai daripada dialog yang dituturkan dengan nada yang sedih serta sayu. Jikalau diteliti melalui karya dalam bentuk multimedia kesan ini mudah ditanggapi kerana khalayak secara langsung dapat mendengar dialog serta melihat grafik yang dipaparkan. Misalnya dalam peristiwa ini digambarkan imej Bangau Betina sangat sedih dengan gambaran matanya yang sayu. Sekaligus gabungan elemen-elemen multimedia serta dialog yang digunakan akan memberi kesan yang lebih bagus terhadap persembahan sesebuah cerita.

Peristiwa yang menggambarkan kesedihan ini juga dapat dilihat apabila kematian Bangau Jantan. Dengan melihat imejnya sahaja tanpa bantuan audio dan suara latar, khalayak dapat merasakan suasana sedih yang berlaku dalam babak tersebut. Suasana sedih dapat dikesan dengan gambaran imej dipaparkan. Selain memaparkan imej Bangau Betina yang sedang sedih meratapi kematian Bangau Jantan, gambaran imej kerbau serta matahari juga dilukiskan dalam suasana yang sama. (lampiran papan cerita vi)

Daripada penelitian secara awal aspek perkara (*matter*) terhadap tiga buah cerita yang dipersembahkan dalam perisian Unggas 1 ini, terlihat pelbagai peristiwa yang dapat ditanggapi apabila meneliti cerita tersebut. Peristiwa-peristiwa itu dapat mewujudkan rasa keindahan serta menarik para khalayak untuk meneliti cerita tersebut. Pelbagai unsur seperti cemas, sedih dan resah dapat memberi pengalaman suspen kepada khalayak untuk mengetahui peristiwa-peristiwa selanjutnya. Walaupun cerita-cerita ini merupakan cerita berkenaan dengan unggas, namun begitu pengalaman-pengalaman yang diceritakan adalah pengalaman yang ada kaitan dengan kehidupan manusia. Unggas yang dipaparkan adalah imej serta simbol sebagai daya penarik untuk kanak-kanak mengenal cerita-cerita yang penuh dengan nilai dan teladan.

## Rumusan

Berdasarkan pembicaraan awal berkenaan aspek perkara (*matter*) yang disesuaikan dalam perisian Unggas, ternyata cerita kanak-kanak juga tidak terlepas daripada pelbagai penghayatan pengalaman-pengalaman estetika. Walaupun plot cerita yang ringkas, pengamatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dipaparkan adalah penting bagi memberi kesan penghayatan kepada khalayak. Tambahan lagi cerita-cerita ini dipersembahkan dengan elemen multimedia, maka kesan penghayatan adalah lebih baik kerana pelbagai medium digunakan bagi merangsang

pemikiran khalayak. Bunyi, grafik, warna serta muzik merupakan ransangan-ransangan penting bagi menarik minat khalayak untuk meneliti sesebuah persembahan.

Elemen-elemen multimedia yang digunakan itu perlu juga disesuaikan dengan tema dan isi cerita. Keseimbangan penggunaan elemen yang dijelaskan itu penting untuk menyerlahkan aspek estetika dalam sesebuah karya sastera. Estetika daripada aspek perkara (*matter*) yang dibincangkan di atas memperlihatkan terdapat pelbagai keindahan daripada pengalaman-pengalaman peristiwa yang hadir dalam karya sastera, tidak kira sastera kanak-kanak mahu pun karya sastera yang lebih luas sifatnya. Peristiwa yang membayangkan kehidupan yang terdesak, ketegangan dan kecemasan, menyedihkan, dan menyebabkan keresahan yang terjalin dalam cerita kanak-kanak.

Ternyata pengalaman-pengalaman peristiwa yang dialami oleh manusia juga boleh diterapkan serta disesuaikan dengan cerita-cerita yang berkisarkan binatang seperti unggas. Penghayatan terhadap peristiwa yang dibincangkan di atas juga memberi kesan yang baik untuk ditanggapi. Misalnya dapat dijadikan pengajaran serta pendidikan atau boleh menimbulkan rasa keinsafan serta nilai-nilai positif yang lain yang boleh membangunkan minda kanak-kanak.

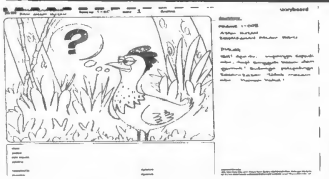
## **Bibliografi**

- Abraham Moles (terj.). 1966. *Information Theory and Esthetic Perception*. London: University of Illinois Press.
- Ali Ahmad. 1994. *Pengantar Pengajian Kesusasteraan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Arbaie Sujud. 1999. *Estetika Dalam Lirik Lagu Nyanyian P. Ramlee*. Tesis Sarjana, Fakulti Bahasa dan Komunikasi. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Aripin Said. 2003. *Koleksi Terpilih Cerita Unggas*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Baharuddin Aris. *et al.*, 2004. *Reka bentuk Perisian Multimedia*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.

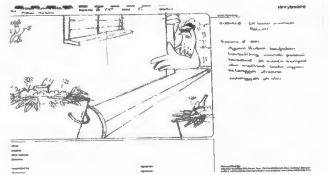
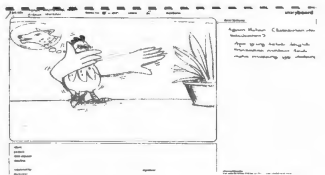
- Dickie, George. 1971. *Aesthetic An Introduction*. New York: Pegasus, A Division of the Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Hamidah Abdul Hamid. 1995. *Pengantar Estetika*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. 2005. *Animasi: Dari Helaian Kertas ke Skrin Digital*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Lorraine Bilodeau, M.S. 1992. *The Anger Work Book*. USA: Hazelden Foundation Norma Bajuria, 2000. *Cerita Lipur Lara Rakyat Terengganu dari Sudut Estetika*. Tesis Sarjana. Akademi Pengajian Melayu. Universiti Malaya.
- Reeves, T.C. 1992. *Evaluating Interactive Multimedia*. *Educational Technology*, 32 (5). pp. 47-52.
- Muhamad Hasan Abdul Rahman. 2000. *Media Pengajaran: Penghasilan Bahan Pengajaran Berkesan*. Universiti Putra Malaysia.
- Zakaria Osman. 1997. *Novel-Novel A.Samad Said: Menghayatinya dari Sudut Estetika Sastera*. Tesis Phd. Jabatan Pengajian Melayu. Fakulti Sastera dan Sains Sosial. Universiti Malaya. Kuala Lumpur.

## Lampiran Papan Cerita

### Lampiran i dan ii Peristiwa Keresahan



### Lampiran iii dan iv Peristiwa Cemas



### Lampiran v (Peristiwa Berang/Marah)



### Lampiran vi Peristiwa Kesedihan

