

labu menjadi badan kereta kuda, tikus menjadi kuda dan pakaian Cinderella yang buruk menjadi cantik. Hal yang sama berlaku dalam cerita *Bawang Merah Bawang Putih*, Bawang Merah sentiasa dibantu oleh arwah ibunya yang mati lemas di dalam kolam.

Jika diteliti secara wajar, kedua-dua cerita ini banyak persamaannya dan di sini timbul persoalan mengapa cerita kita tidak dapat menyaingi cerita Barat tersebut? Tidak dinafikan terdapat usaha untuk mempromosikan cerita *Bawang Merah dan Bawang Putih* dalam bentuk filem dan animasi, tetapi langkah yang diambil tidak jauh perjalanannya. Filem hanya menjadi tayangan dan tidak dapat menarik minat masyarakat untuk menontonnya. Faktor yang menjadikan cerita terus bertahan ialah dengan menayangkannya berulang kali. Analogi ini sama perannya dengan cara menghafal ayat al-Quran oleh anak-anak. Satu teknik yang paling baik ialah dengan adanya pengulangan sehingga bacaan tersebut tersemat kuat di benak akal anak-anak.

Hal yang sama juga dapat dilakukan pada cerita rakyat kita, jika disiar berulang kali pastinya akan dapat memikat jiwa anak-anak kita. Dewasa ini sudah wujud sekelompok anak Melayu yang menghasilkan animasi *Upin Ipin* yang bertaraf antarabangsa sehingga dapat menandingi cerita animasi dari Barat. Dalam hal ini, sebaik-baiknya kumpulan ini terus memperkenalkan cerita teladan Melayu sebagai bahan hiburan, selain memberikan teladan yang baik sejajar dengan nilai Melayu Islam yang tidak bercanggah dengan nilai sejagat.

Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam Penyebaran Cerita Rakyat

Kesedaran untuk mewujudkan animasi sudah pun diterokai oleh

beberapa kelompok anak muda Melayu kerana mereka menyedari bahawa untuk menyebarkan maklumat pada masa kini hanya dengan menggunakan wadah yang diguna pakai dan bersesuaian dengan selera mereka. Namun demikian, untuk menerbitkan kembali cerita rakyat dengan menggunakan ilustrasi yang menarik juga dapat menangkap minat cerita kita tidak dapat menyaingi cerita Barat tersebut? Tidak dinafikan terdapat usaha untuk mempromosikan cerita *Bawang Merah dan Bawang Putih* dalam bentuk filem dan animasi, tetapi langkah yang diambil tidak jauh perjalanannya. Filem hanya menjadi tayangan dan tidak dapat menarik minat masyarakat untuk menontonnya. Faktor yang menjadikan cerita terus bertahan ialah dengan menayangkannya berulang kali. Analogi ini sama perannya dengan cara menghafal ayat al-Quran oleh anak-anak. Satu teknik yang paling baik ialah dengan adanya pengulangan sehingga bacaan tersebut tersemat kuat di benak akal anak-anak.

Cerita rakyat seperti *Bawang Putih Bawang Merah* ini dapat dijadikan cerita animasi dengan senario yang wujud pada zaman tradisional Melayu seperti cara berpakaian dan cara berkomunikasi antara sama sebaya dengan orang yang lebih tua. Jika cerita digubah benar-benar mengikut ciri kemelayuan, secara tidak disedari nilai-nilai luhur Melayu akan diterapkan dalam kehidupan berbudaya dalam kalangan anak-anak muda.

Langkah-langkah yang perlu diambil kira untuk membuat Interaktif CD adalah seperti yang berikut:

1. Menyiapkan kertas cadangan yang mencatatkan peruntukan yang boleh didapati daripada badan-badan tertentu. Jika di universiti, terdapat dana penyelidikan. Jika permohonan agak munasabah dengan mengambil kira peluang yang akan diperolehi pastinya permohonan akan dipenuhi.

2. Menyiapkan konsep. Bentuk yang bagaimana? Segalanya harus bersesuaian dengan bahan yang akan dipaparkan dan khalayak sasaran. Jika bahan yang ingin dijadikan objek suguhan ialah sejarah kita seharusnya menyediakan suatu paparan yang berunsur sejarah dan tidak memaparkan secara moden. Khalayak pula jika

secara umum, sebaik-baiknya paparan juga harus boleh diterima oleh semua lapisan usia.

3. Menyiapkan jalan cerita (*story board*) yang sesuai dengan tahap pemikiran khalayak yang menjadi sasaran. Cerita yang disediakan mempunyai beberapa babak yang memaparkan kisah Bawang Merah dan Bawang Putih sejak mula hingga ke akhirnya. Misalnya: a) Keadaan suasana kampung dengan kedamaian yang ada termasuk sungai dan hutan dara (*motion graphic*) perlu diadun sama ada menggunakan kaedah 2 D animasi atau 3 D animasi.

- I. Gambaran satu keluarga yang menghuini sebuah pondok usang di tepi sungai dan juga terdapat periigi berhampiran rumah. Pakaian para isteri kadangkala berkemban tetapi boleh disesuaikan dengan ajaran Islam. Pakaian watak harus dilakar secara menutop aurat.
- II. Paparan suami yang kerjanya hanya mengail ikan dan pulang ke rumah waktu makan tengah hari. Suami makan bersama-sama dengan dua orang isteri dan dua orang anaknya. Dipaparkan sikap kedua-dua orang isteri dan anak-anak yang difahami oleh khalayak dengan elemen baik dan buruk.
- III. Digambarkan beberapa peristiwa seperti pihak Bawang Putih cuba menganiaya keluarga Bawang Merah sewaktu ketiadaan sang ayah (mati disengat ikan sembilang).
- IV. Kematian ibu Bawang Merah yang ditolak jatuh ke dalam periigi.
- V. Paparan Bawang Merah yang menanganis dan mimpi yang dialami. Didatangi arwah ibu yang bertukar menjadi ikan kaloi.
- VI. Paparan memberikan makan ikan kaloi di periigi dan diperlihatkan oleh Bawang Putih.
- VII. Gambaran Ibu Bawang Putih menangkap ikan kaloi dan

VIII.

dimasak. Hidangan diberikan makan kepada Bawang Merah. Paparan Bawang Merah mengutip tulang ikan kaloi dengan bantuan semut. Tulang ditanam di pinggir hutan dan dengan serta-merta seponoh beringin tumbuh subur. Di situlah Bawang Merah menghabiskan masa bersama-sama jelmaan ibunya.

IX.

Gambaran - Putera mahkota mendengar suara merduanya sewaktu sedang berbuai.

X.

Paparan pengiring sultan menemui Ibu Bawang Putih dan di sinilah kejadian sebenar terbongkar. Bawang Merah dibawa ke istana dan berkahwin. Digambarkan kasih sayang yang tidak terhingga.

XI.

Gambaran Putera raja terhantuk kapak di pintu dan selepas beberapa peristiwa lain yang diikuti oleh perbuatan Bawang Merah secara tanpa ragu mengikut segala hasutan Ibu Bawang Putih. Akhirnya kedua-dua beranak bertukar menjadi katak dan hiduaplah Bawang Merah bersama-sama suami dengan gembira.

XII.

Menyiapkan *Quick-time Movie* - Akan disediakan oleh pakar animasi (*programmer*).

4

Mengedit bunyi yang diadun

5

(*sound mixing and editing*). Di sini dijalankan suatu penyelarasan terutama mencari bunyi yang sesuai sama ada menggunakan lagu atau lain-lain. Pemilihan lagu juga harus sesuai dengan jalan cerita dan tema.

6

Alih suara (*voice over*). Mengenal pasti studio yang baik untuk rakaman suara bersesuaian dengan bahan yang dijadikan objek paparan. Studio Finas di Ulu Klang dapat dijadikan tempat untuk rakaman. Suara latar sebaik-baiknya terang dan ada tingkatan suara yang wajar. Tidak memerlukan suara seorang artis yang memakan kos banyak untuk bayaran.

CATHAY-KRIS FILM mempersembahkan



7 Programming - ahli ITC yang berkebolehan.

8 Mastering. Proses memperbanyakkan (*process replicating*). Proses cetakan dan label/pembalutan (*process printing and*

9 10 (*process printing and packaging*) sebaik-baiknya dipilih warna dan slogan kata yang menarik minat khalayak selain tidak lari dari tema asal.

Dalam pembentukan CD Interaktif segala aspek harus difikirkan secara wajar kerana tujuannya supaya dapat meninggalkan kesan kepada khalayak. Kini sudah banyak usaha dijalankan oleh pihak Perpustakaan Nasional Malaysia dan Dewan Bahasa dan Pustaka untuk mengetengahkan khazanah warisan dalam bentuk sebegini, namun jumlahnya masih kecil.

Cerita Rakyat Melayu yang mulai meredup sebaik-baiknya cuba diusahakan untuk lebih memikat penyebarannya secara menggunakan pelbagai wadah selaras dengan perkembangan multimedia kerana wadah ini yang dapat diguna pakai untuk menarik generasi muda umumnya. Tidak dinafikan pelbagai usaha cuba diketengahkan seperti baru-baru ini (Disember 2008-Februari

2009) pihak Angkasa telah mengadakan sayembara menulis cerita rakyat yang berkaitan dengan alam angkasa dan hasilnya banyak penyertaan diterima dari pelosok negara. Ertinya minat khalayak masih ada tetapi tidak ada saluran untuk mengetengahkannya.

Sehubungan dengan inilah, pihak media seperti televisyen dapat

menyiarkan cerita rakyat dalam bentuk berseri dan disesuaikan dengan senario masa kini. Hal ini sudah pun diusahakan dengan menyiarkan cerita *Pak Pandir Moden*. Namun begitu, khalayak masih tidak tertarik dengan cerita tersebut mungkin disebabkan teknik persembahannya yang kurang disenangi. Kita harus meniru teknik yang dibuat oleh Walt Disney sehingga cerita luarannya sentiasa tidak menjemukan.

Kesedaran dalam kalangan generasi muda sebaik-baiknya disemai dengan sentiasa menayangkan cerita tersebut berulang kali sebagai sarana untuk mereka mengenal khazanah bangsa sendiri. Bak kata pepatah "Tak kenal Maka Tak Cinta!". Hal sebegini sudah pun diterokai oleh televisyen Indonesia (TVRI) yang memuatkan pelbagai cerita seperti *Samson Anak Betawi*, *Puteri Dalam Batol*, *Legenda Batu Bangkai*, *Legenda Tujuh Puteri dan Delima Ajaib Berbijih Emas* (hanya menyebut beberapa contoh) dan disiarkan pula TV3. Tidak salah kita meniru asalkan cerita rakyat Melayu tidak gersang dalam kepoknya yang dipinggirkan.

TAMAT