



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN KERANGKA RELEVANSI
SIMBOLISME KOSTUM KARAKTER
BERDASARKAN FILEM UPIN IPIN
KERIS SIAMANG TUNGGAL
DALAM PENGOLAHAN
KREATIF CERITA
RAKYAT



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MUHAMMAD NADZMI BIN ABDULLAH SANI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PEMBANGUNAN KERANGKA RELEVANSI SIMBOLISME KOSTUM
KARAKTER FILEM UPIN IPIN KERIS SIAMANG TUNGGAL
DALAM PENGOLAHAN KREATIF CERITA RAKYAT**

MUHAMMAD NADZMI BIN ABDULLAH SANI

**DISERTASI DIKEMUKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA REKA BENTUK
(MOD PENYELIDIKAN)**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**FAKULTI SENI KLESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada¹².....(hari bulan).....Februari..... (bulan) 20.....²⁵.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, Muhammad Nadzmi bin Abdullah Sani (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk Pembangunan Kerangka Relevansi Symbolisme Kostum Karakter Berdasarkan Filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal dalam Pengolahan Kreatif Cerita Rakyat

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Nadzmi

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Dr Nur Syuhada binti Mat Sin (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Pembangunan Kerangka Relevansi Symbolisme Kostum Karakter Berdasarkan Filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal dalam Pengolahan Kreatif Cerita Rakyat

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Media Baru (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

12/2/2025

Tarikh

[Signature]

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES****BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: Pembangunan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter Berdasarkan
Film Upin Ipin Keris Siayang Turiggal dalam Pengolahan Kreatif Cerita Rakyat

No. Matrik /Matric's No.: M20212003278

Saya / I : Muhammad Nadzmi bin Abdullah Sani

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESSNadzmi

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 12/2/2025(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

DR NUR SYUHADA BINTI MAT SIN
Jabatan Multimedia Kreatif
Fakulti Seni Kelestarian dan Industri Kreatif
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjung Malim, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.





PENGHARGAAN

Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Dr. Nur Syuhada binti Mat Sin selaku penyelia utama yang telah menyumbangkan kepakaran, masa dan sokongan dalam membimbing saya dengan penuh dedikasi serta bersemangat dalam menyumbangkan idea yang bernas, meluas dan memberikan kritikan yang kritis. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ronaldi Saleh bin Umar selaku penyelia bersama saya dalam membimbing saya melengkapkan tesis ini dengan sempurna. Saya turut ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada diri sendiri kerana komitmen, usaha, dan ketabahan dalam menyiapkan kajian ini. Proses ini bukanlah sesuatu yang mudah, tetapi dengan azam yang kuat serta kesungguhan untuk mencapai kejayaan, setiap cabaran dapat diatasi dengan baik. Kepercayaan kepada keupayaan diri untuk terus belajar daripada kesilapan menjadi faktor utama yang mendorong saya terus maju hingga ke penghujung perjalanan ini. Selain itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua ibu bapa saya, May Hasni binti Amirrudin dan Abdullah Sani bin Kamaruddin yang telah berada di sisi sepanjang perjalanan master ini. Sokongan moral, doa yang tidak putus-putus, serta dorongan semangat yang diberikan oleh mereka menjadi pendorong yang besar sepanjang perjalanan ini. Kasih sayang dan pengorbanan mereka, dari sudut masa, tenaga mahupun perhatian, memberikan kekuatan kepada saya untuk terus berusaha tanpa berputus asa. Tidak dilupakan juga, ucapan penghargaan kepada rakan-rakan seperjuangan saya Irdina Farzana binti Ahmad Shazli, Muhammad Hamirul Hamizan bin Roslan, Nurasilah binti Osman dan Muhammad Amir bin Hamzah yang memberikan semangat dan sentiasa menemani saya sepanjang menghabiskan penulisan tesis ini di bilik *postgraduate*. Banyak kenangan suka dan duka bersama mereka dari awal perkenalan hingga ke hujungnya. Aktiviti-aktiviti yang dilalui bersama seperti mendaki, berkelah dan jalan-jalan di sekitar Kuala Lumpur mewujudkan memori paling manis sepanjang berada di Tanjong Malim. Selain itu, kehadiran mereka juga yang membantu melancarkan proses pembentangan dapatan dan akhir kajian saya. Pertolongan mereka melalui perkongsian idea, pandangan yang kritikal mahupun sekadar kata-kata semangat, amatlah bermakna bagi diri saya. Sokongan mereka bukan sahaja dari sudut teknikal tetapi memberikan motivasi kepada saya apabila berdepan dengan saat-saat yang sukar. Hubungan persahabatan yang terjalin sepanjang proses ini menjadi bukti bahawa kejayaan ini bukan sahaja hasil usaha individu tetapi bantuan daripada mereka yang mengambil berat terhadap kita. Persahabatan sebegini membuatkan perjalanan menghabiskan master ini tidak kesunyian kerana sentiasa ada aktiviti yang dapat dilakukan bersama-sama. Semoga segala jasa baik semua pihak diberkati dan dihargai. Akhir sekali, ucapan Alhamdulillah kepada Allah SWT di atas segala nikmat dan kemudahan yang dikurniakan dalam setiap cabaran dan dugaan sehingga terhasilnya penyelidikan yang dapat memberikan sumbangan dalam industri animasi. Disertasi ini adalah bukti usaha kolektif dan sokongan daripada semua individu yang luar biasa ini.





ABSTRAK

Cerita rakyat tempatan merupakan sebahagian daripada budaya tradisi masyarakat Melayu yang diwarisi secara turun-temurun. Pemilihan karakter yang diadaptasi daripada cerita rakyat bukan sahaja menampilkan keunikan, tetapi turut memperlihatkan variasi rekaan kostum. Kostum ini berfungsi sebagai simbolik dalam menyampaikan makna dari sudut tradisi, status sosial dan kepercayaan. Kajian ini adalah bertujuan untuk membahaskan justifikasi pemilihan karakter-karakter yang diangkat daripada cerita rakyat untuk divisualkan sebagai karakter penting dalam filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal serta proses pengolahan kreatif bagi setiap kostum karakter cerita rakyat. Kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan kaedah kualitatif yang melibatkan pendekatan temu bual bersama krew produksi Les Copaque untuk membangunkan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK) serta memahami secara perlambangan dan makna yang diterjemahkan melalui rekaan kostum dalam animasi ini. Selain itu, pengkaji turut menggunakan analisis kandungan berdasarkan buku konsep seni serta kajian literatur bagi menghuraikan relevansi simbolisme yang divisualkan pada kostum karakter animasi. Pengkaji juga mengadaptasikan teori Triadik semiotik yang berkonsepkan tanda yang merangkumi tiga kategori utama: representasi, objek (*object*), dan interpretasi (*interpretant*) dalam pembangunan kerangka ini. Pengkaji memfokuskan kepada relevansi pemilihan rekaan karakter yang dilihat bukan sekadar karakter tambahan, tetapi mempunyai sebab yang kukuh serta korelasi terhadap rekaan kostum yang dipengaruhi oleh faktor budaya. Hasil kajian ini diharap membantu industri animasi untuk menekankan bahagian pra-produksi yang menjadi permulaan kepada cetusan idea serta mengangkat kostum tradisional berkonsepkan elemen budaya tempatan ke dalam setiap penghasilan proses rekaan animasi. Secara tidak langsung kajian ini dapat dijadikan rujukan dalam menghasilkan rekaan yang lebih signifikan dan kukuh sumber rekaan yang diperlihatkan dalam aspek kreativiti olahan rekaan kostum dan karakter. Justeru itu, usaha ini diharapkan dapat meningkatkan kualiti animasi Malaysia pada masa hadapan dengan menekankan elemen budaya tempatan sebagai identiti yang unik.





THE DEVELOPMENT OF THE CHARACTER COSTUME SYMBOLISM RELEVANCE FRAMEWORK OF THE UPIN IPIN LONE GIBBON KRIS FILM IN THE CREATIVE PROCESS OF FOLKLORE

ABSTRACT

Local folklore is a part of the traditional culture of the Malay community that is passed down from one generation to another generation. The selection of these characters in the animated Upin and Ipin Lone Gibbon Kris film has opened the public's eyes to the representation of Malay elements process in the form of 3D animated films. The research of this study is to debate the justification of the selection of characters taken from the folklore to be visualized as important characters in the Upin and Ipin Lone Gibbon Kris film as well as the creative process for each folklore character costume. This research was carried out using a qualitative method involving an interview approach with the production crew of Les Copaque to develop a Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK) as well as a comprehensive understanding of the symbolism and meaning behind the character costumes adapted from folk tales in Malaysia. In addition, the researcher also made a content analysis based on concept art book as well as literature studies to describe the relevance of the symbolism built on animated character costumes. The researcher also adapted the theory of Triadic semiotics which is the concept of sign through the semiotic process which is divided into three categories namely: representation, object, and interpretation in the development of this framework. The researcher focuses on the relevance of the selection of character design that is seen not just as a mere pasted character but has a strong reason for the character being chosen and has a continuity with the relationship between the character and the costume which is influenced by cultural factors. The results of this study are expected to be a guide and reference source for artists and researchers, especially in the field of animation. Indirectly, this study can help artists in producing more significant designs and strong design sources that are shown in the aspect of creative design and elaboration of character costume designs. Therefore, this effort is able to boost the production of Malaysian animations of higher quality in the future based on the concept of local culture.



KANDUNGAN

	Muka Surat
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	7
1.2 Pernyataan Masalah	12
1.3 Objektif Kajian	15
1.4 Persoalan Kajian	15
1.5 Kerangka Teori Kajian	16
1.5.1 The Triadic Model	17
1.6 Kerangka Konseptual Kajian	18
1.7 Kepentingan Kajian	20

1.8	Skop Kajian	21
1.9	Definisi Operasional	22
1.9.1	Simbolisme	23
1.9.2	Relevansi	23
1.9.3	Kostum	24
1.9.4	Rekaan karakter	25
1.9.5	Cerita Rakyat	25
1.10	Kesimpulan	26

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.0	Pengenalan	27
2.1	Definisi Operasional Semiotik	28
2.1.1	Pengadaptasian Semiotik dalam Kajian Lepas	28
2.2	Komponen dalam Rekaan Kostum Karakter	30
2.2.1	Identiti Karakter	34
2.2.2	Faktor Luaran	35
2.2.3	Elemen Visual	36
2.3	Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Sedia Ada	37
2.3.1	Kerangka Elemen Budaya	38
2.3.2	Kerangka Proses Reka Bentuk Kostum	40
2.3.3	Kerangka Penerokaan Proses Penghasilan Animasi	42
2.3.4	Kerangka Pengaruh Japanese dan Western terhadap Animasi Tempatan	44
2.4	Teori-Teori dalam Kajian Lepas	47
2.4.1	Saussure Theory	47

2.4.2	The Model of Triadic	48
2.4.3	Roland Barthes Theory	50
2.5	Cadangan Semiotic Triadic Theory	51
2.6	Kerangka Konsep Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK) yang Dicadangkan	52
2.7	Kesimpulan	53

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.0	Pengenalan	54
3.1	Reka Bentuk Kajian	55
3.1.1	Temu Bual	57
3.2	Prosedur Kajian	57
3.3	Sampel Kajian	59

3.4	Instrumen Kajian	60
3.4.1	Soalan Temu Bual	61
3.5	Analisis Data	61
3.5.1	Analisis Tema	62
3.5.2	Analisis Kandungan	62
3.5.3	Kajian Literatur	63
3.6	Triangulasi	64
3.7	Kesahan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK)	64
3.8	Kesimpulan	66

BAB 4 DAPATAN DAN PERBINCANGAN KAJIAN

4.0	Pengenalan	67
4.1	Demografik Responden	68

4.2	Pemilihan Karakter Yang Dipilih Daripada Cerita Rakyat Dalam Filem Upin Dan Ipin: Keris Siamang Tunggal	69
4.2.1	Justifikasi Pemilihan Karakter	69
4.2.1.1	Naratif	71
4.2.1.2	Tema	73
4.2.1.3	Budaya	73
4.2.1.4	Komuniti	74
4.2.1.5	Interaksi	75
4.2.2	Hasil Dapatan Kajian bagi Faktor Pemilihan Karakter	77
4.3	Proses Pengolahan Kreatif bagi Setiap Karakter Cerita Rakyat Dalam Filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal	78
4.3.1	Mat Jenin	82
4.3.2	Nakhoda Ragam	84
4.3.3	Raja Bersiong	85
4.3.4	Belalang	87
4.3.5	Pak Belalang	89
4.3.6	Bawang Putih Bawang Merah	91
4.3.6	Mak Deruma	92
4.3.8	Hasil Dapatan Kajian bagi Proses Pengolahan Kreatif bagi Setiap Karakter	94
4.4	Pembangunan Kerangka Relevansi Symbolisme Kostum Karakter Cerita Rakyat dalam Filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal	95
4.4.1	Representasi	97
4.4.1.1	Identiti Karakter	98
4.4.2	Rujukan	103

4.4.2.1	Faktor Luaran	103
4.4.3	Interpretasi	122
4.4.3.1	Elemen Visual	122
4.5	Kesahan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK)	160
4.5.1	Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK)	164
4.5	Rumusan	168
BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN KAJIAN		169
5.0	Pengenalan	169
5.1	Rumusan Kajian	170
5.1.1	Justifikasi Pemilihan Karakter yang Diadaptasikan daripada Cerita Rakyat dalam Filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal	171
5.1.2	Proses Pengolahan Kreatif bagi Setiap Karakter Cerita Rakyat dalam Filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal	173
5.1.3	Pembangunan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter berdasarkan Filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal	175
5.2	Sumbangan Kajian	178
5.3	Cadangan Kajian Lanjutan	181
5.4	Rumusan	182
RUJUKAN		184
LAMPIRAN		198

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Rumusan Kaedah dan Teori terhadap Rekaan Kostum	32
2.2	Ringkasan Komponen dalam Simbolisme Kostum Karakter dalam Cerita Rakyat	33
3.1	Ringkasan Reka Bentuk Kajian	56
4.1	Maklumat Demografi bagi Responden (Pakar)	68
4.2	Justifikasi Pemilihan Karakter	70
4.3	Latar Naratif Karakter	76
4.4	Triangulasi hasil dapatan bagi Pemilihan karakter yang dipilih daripada cerita rakyat	77
4.5	Klasifikasi Penampilan Karakter	81
4.6	Triangulasi Hasil Dapatan Kajian bagi Proses Pengolahan Kreatif terhadap Setiap Karakter yang Diadaptasi daripada Cerita Rakyat	94
4.7	Rumusan Hasil Dapatan Kajian	96
4.8	Faktor Fizikal Rekaan Kostum Karakter	98
4.9	Faktor Luaran Rekaan Kostum Karakter	104
4.10	Faktor Elemen Visual dalam Rekaan Kostum Karakter	123
4.11	Ekstrak Warna Kostum Karakter Mat Jenin	125
4.12	Ekstrak Warna Kostum Karakter Mat Jenin (Raja)	126
4.13	Ekstrak Warna Kostum Karakter Nakhoda Ragam	128
4.14	Ekstrak Warna Kostum Karakter Raja Bersiong	129
4.15	Ekstrak Warna Kostum Karakter Belalang	131
4.16	Ekstrak Warna Kostum Karakter Pak Belalang	132



4.17	Ekstrak Warna Kostum Karakter Mak Deruma	133
4.18	Ekstrak Warna Kostum Karakter Bawang Merah	134
4.19	Ekstrak Warna Kostum Karakter Bawang Putih	136
4.20	Pengolahan Keris Siamang Tunggal	138
4.21	Pengolahan Gambus Nakhoda Ragam	139
4.22	Pengolahan Tongkat Sakti Raja Bersiong	141
4.23	Pengolahan Lastik Belalang	143
4.24	Pengolahan Mahkota Raja Inderaloka	145
4.25	Pengolahan Mahkota Raja Bersiong	146
4.26	Jenis Motif dalam Pembangunan Kostum Karakter	147
4.27	Motif Flora dalam Rekaan Kostum Cerita Rakyat	155
4.28	Ulasan Kesahan Pakar terhadap KRSKK	162
4.29	Peratus Kesepakatan Pakar bagi Komponen, Sub-Komponen dan Hubungan	155
4.30	Purata Keseluruhan Nilai Perkali Kesahan bagi Kerangka KRSKK	156



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Animasi Pendek Hikayat Sang Kancil	2
1.2	Animasi Siri Pertama “Usop Sontorian” pada tahun 1995	3
1.3	Filem Geng Pengembaraan Bermula oleh Produksi Les Copaque	7
1.4	Senarai Karakter yang Diadaptasi daripada Cerita Rakyat	8
1.5	Triadic Theory	16
1.6	Kerangka Konseptual Kajian	19
2.1	PRISMA untuk Komponen dalam KRSKK	31
2.2	Kerangka Elemen Budaya Tempatan	39
2.3	Kerangka Proses Reka Bentuk Kostum	41
2.4	Kerangka Penerokaan Proses Penghasilan Animasi	43
2.5	Kerangka Pengaruh Japanese dan Western	45
2.6	Semiotic Triadic Theory	49
2.7	Cadangan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter	53
3.1	Prosedur Kajian	59
4.1	Faktor Pemilihan Karakter Cerita Rakyat	71
4.2	Proses Pengolahan Kreatif dalam Pembinaan Kostum Karakter	79
4.3	Rekaan Pengolahan Karakter Mat Jenin	82
4.4	Rekaan Pengolahan Karakter Nakhoda Ragam	84
4.5	Rekaan Pengolahan Karakter Raja Bersiong	86

4.6	Rekaan Pengolahan Karakter Belalang	89
4.7	Rekaan Pengolahan Karakter Pak Belalang	90
4.8	Rekaan Pengolahan Karakter Bawang Putih dan Bawang Merah	91
4.9	Rekaan Pengolahan Karakter Mak Deruma	93
4.10	Cadangan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK)	97
4.11	Rekaan Konsep Mat Jenin	105
4.12	Rekaan Konsep Belalang dan Pak Belalang	106
4.13	Rekaan Konsep Raja Bersiong	108
4.14	Rekaan Konsep Mak Deruma	109
4.15	Rekaan Konsep Bawang Merah	110
4.16	Rekaan Konsep Nakhoda Ragam	112
4.17	Kostum Mat Jenin	113
4.18	Konsep Kostum Mat Jenin	113
4.19	Kostum Nakhoda Ragam	115
4.20	Konsep Kostum Nakhoda Ragam	115
4.21	Kostum Raja Bersiong	117
4.22	Konsep Kostum Raja Bersiong	117
4.23	Kostum Bawang Merah dan Bawang Putih	119
4.24	Konsep Kostum Bawang Merah dan Bawang Putih	119
4.25	Kostum Mak Deruma	121
4.26	Konsep Kostum Mak Deruma	121
4.27	Corak Garisan Selari dan Corak Segi Empat Tepat pada Mat Jenin	149
4.28	Corak Awan Larat Mat Jenin	151

4.29	Corak Pucuk Rebung pada Nakhoda Ragam	156
4.30	Corak Pisang pada Mak Deruma	157
4.31	Corak Kerawang (Reriang) pada Pak Belalang	159
4.32	Corak Kerawang (Reriang) pada Raja Bersiong	160
4.33	Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter	167



SENARAI SINGKATAN

2D	2 Dimensi
3D	3 Dimensi
KRSKK	Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter
UIKST	Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal



SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Etika Penyelidikan
- B Surat Pelantikan Pakar Soalan Temu Bual
- C Surat Pelantikan Pakar Temu Bual
- D Surat Pelantikan Pakar Analisis Kandungan
- E Surat Pelantikan Pakar Pengesahan KRSKK
- F Soalan Pengesahan Temu Bual (Pakar)
- G Soalan Temu Bual (Pakar)
- H Soalan Analisis Kandungan (Pakar)
- I Soalan Pengesahan KRSKK (Pakar)
- J Borang Persetujuan Pakar Soalan Temu Bual
- K Borang Persetujuan Pakar Temu Bual
- L Borang Persetujuan Pakar Analisis Kandungan
- M Borang Persetujuan Pakar Pengesahan KRSKK



BAB 1

PENDAHULUAN



1.0 Pengenalan

Warisan budaya merupakan suatu identiti yang difahami daripada konteks kepentingannya terhadap masyarakat Melayu. Secara umumnya identiti ditakrifkan sebagai jati diri yang merupakan kekuatan berasaskan tradisi, keaslian diri dan sesuatu yang perlu diwarisi (Wan Yusoff, 2006). Identiti ini mewujudkan suatu simbol, ikon dan tanda bagi masyarakat Melayu terhadap pengenalan dari sudut konteks budaya tempatan. Menurut Mohd Yusoff (2018), budaya disimpulkan sebagai sesuatu yang bersifat turun-temurun. Oleh itu, pemahaman terhadap konteks budaya ini penting sebagai suatu pengetahuan yang perlu ada dalam setiap pemikiran dan idea masyarakat. Tambahan pula, pemahaman yang mendalam terhadap budaya mampu mencerminkan suatu masyarakat yang merangkumi pelbagai amalan dan warisan



yang dimiliki. Kenyataan ini turut dinyatakan oleh Basri (2019) bahawa unsur budaya tidak akan statik kerana budaya ini akan terus berkembang mengikut kepada kemajuan masyarakat. Kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong kepada pengolahan secara kreatif terhadap unsur budaya yang menjadi warisan kepada negara.

Pemesatan teknologi telah memberi pengaruh kepada evolusi penghasilan animasi pendek tempatan pada tahun 1984 iaitu “Hikayat Sang Kancil” yang dihasilkan oleh Hassan Abd Muthalib. Penghasilan animasi ini disusuli dengan animasi pendek lain di antara tahun 1984 dan 1987 iaitu “Sang Kancil dan Sang Monyet”, “Sang Kancil dan Sang Buaya”, “Gagak yang Bijak”, “Arnab yang Sombong” dan “Singa yang Haloba” (Muthalib, 2016). Penekanan terhadap nilai pengajaran dijadikan sebagai sandaran kepada penghasilan animasi melalui pembawaan karakter haiwan sebagai karakter penggerak di dalam naratif.

Rajah 1.1

Animasi Pendek Hikayat Sang Kancil



Diadaptasi daripada Harun dan Rahim, 2010

Berdasarkan Rajah 1.1 menunjukkan animasi yang diterbitkan oleh Institut Filem Negara yang menjadikan Hassan Abd Muthalib sebagai Baba Animasi di Malaysia (Muthalib, 2016; Mahamood, 2001). Legasi ini diteruskan oleh penghasilan animasi siri pertama “Usop Sontorian” pada tahun 1995 dan filem animasi “Silat Legenda” yang merupakan filem animasi pertama di Malaysia. Sektor animasi di Malaysia memperlihatkan perkembangan yang pesat dan mudah diterima umum. Pengaruh elemen budaya tempatan yang disandarkan di dalam animasi menjadikannya sebagai suatu identiti terhadap masyarakat tempatan. Perkembangan teknologi seiring dengan era semasa diperlihatkan pada siri animasi “Usop Sontorian” apabila dianugerahkan *Malaysian Book of Records* sebagai siri animasi 2D pertama yang menggunakan perisian Animator-Pro seperti di dalam Rajah 1.2.

Rajah 1.2

Animasi siri pertama “Usop Sontorian” pada tahun 1995



Diadaptasi daripada Jumiran, 1999

Seiring dengan peredaran masa, animasi berbentuk 3D dilihat memberikan penambahan kualiti dalam bidang animasi. Pada tahun 2007, suatu fenomena tercetus terhadap industri animasi tempatan apabila siri animasi 3D bertajuk Upin dan Ipin



yang dihasilkan oleh produksi Les Copaque telah mendapat reaksi yang positif daripada penonton. Kejayaan ini diteruskan melalui penghasilan filem “Geng: Pengembaraan Bermula Upin dan Ipin” pada tahun 2009 yang telah memperoleh kutipan panggung sebanyak RM6.3 juta dan seterusnya mendorong kepada kemunculan animasi 3D lain yang berkualiti seperti Boboiboy, Ejen Ali, Didi dan Friends, Omar Hana dan sebagainya. Tambahan pula, menurut kajian daripada Mohamad Rafik, Alimom dan Firdaus (2020) merumuskan industri animasi kini memperlihatkan kepada beberapa trend naratif iaitu adaptasi kandungan, budaya tempatan, naratif tradisional, cerita dongeng dan penceritaan asal (Mohamad Rafik et al., 2020).

Cerita rakyat merupakan suatu naratif tradisional yang melambangkan budaya Malaysia dilihat mampu mengimbangi pengaruh barat sebagai sandaran dalam menghasilkan setiap rekaan (Muhamad, Tahir, Ramli & S. Abu Bakar, 2023). Cerita rakyat yang popular seperti Puteri, Sang Kancil, Hang Tuah, Pak Belalang dan Si Tanggung diangkat naratifnya untuk dihasilkan dalam bentuk animasi dan filem. Selain itu, cerita rakyat dianggap sebagai harta negara yang mengandungi tradisi dan budaya tempatan serta kaya dengan nilai-nilai positif (Mohamad Hanafiah & Che Yaacob, 2020). Oleh itu, cerita-cerita rakyat ini perlu dipelihara kepentingannya yang mengandungi unsur budaya bagi mengelakkannya daripada terus dilupakan.

Kemunculan filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal yang dihasilkan oleh produksi Les Copaque dilihat membawa kepada suatu kelainan apabila memperkenalkan karakter-karakter seperti Mat Jenin, Belalang, Pak Belalang, Nakhoda Ragam, Raja Bersiong, Mak Deruma, Bawang Putih dan Bawang Merah.





Tambahan pula, filem ini memfokuskan budaya masyarakat nusantara sebagai rujukan dalam proses penghasilan setiap rekaan (Cristhiee Shenna Chin & Imelda Ann Achin, 2024). Inovasi dan kreativiti yang ditampilkan oleh pereka dalam proses rekaan ini dijadikan sebagai keunikan yang mengetengahkan elemen budaya sebagai tarikan utama. Tambahan pula, setiap pembentukan rekaan dalam filem animasi membawakan unsur simbolisme yang diperlihatkan dari sudut semiotik sebagai suatu metafora visual yang ingin disampaikan oleh pereka (Mohamad Ba'ai et al., 2021).

Rekaan yang berkonsepkan budaya tempatan dilihat melalui penghasilan kostum yang menjadi simbolik kepada budaya masyarakat Melayu. Menurut Abd Mubin dan Yaacob (2018) rekaan kostum tradisional seperti baju kurung, baju kebaya dan baju Melayu bukan sahaja mencerminkan nilai estetika seni pakaian tetapi turut mengandungi nilai-nilai budaya dan identiti masyarakat Melayu. Hal ini demikian kerana setiap elemen yang terkandung dalam kostum seperti kain, corak, warna dan hiasan mempunyai maksud tersendiri yang berhubung rapat dengan adat resam, kepercayaan dan status sosial (Resty & Lambok, 2023). Penghasilan rekaan kostum ini dilihat relevan dalam masyarakat moden hari ini apabila rekaan ini melalui suatu proses pengolahan kreatif dan penyesuaian tanpa menghilangkanan elemen tradisionalnya.

Setiap penghasilan produksi animasi melalui proses rekaan kreatif menghasilkan suatu cerminan kepada identiti karakter diinspirasi daripada sumber budaya yang menghubungkan interaksi terhadap masyarakat tempatan (Gay, 1997). Penerapan unsur budaya menerusi rekaan ini disusuli dengan makna yang tersirat mahupun tersurat yang didapati melalui penghasilan pembinaan simbol di setiap





rekaan. Simbol kepada suatu budaya dapat dilihat dari sudut agama, kepercayaan, bahasa, tradisi, bentuk bangunan dan pembentukan kostum (Kroeber & Clyde, 1952). Justeru itu, pereka berperanan menonjolkan ciri-ciri setiap rekaan melalui pendedahan yang khusus. Oleh itu, terdapat beberapa kerangka lepas yang membincangkan secara khusus gerak kerja proses produksi di dalam animasi. Antara kerangka yang telah dibangunkan adalah memfokuskan kepada proses pendokumentasian garis masa (*timeline*) 3D animasi dalam “Desktop Application Learning System: MiLO” sebagai pengajaran dan pembelajaran (Rosli et al., 2019b).

Seterusnya, kerangka yang dibangunkan oleh Isa (2015) menerangkan proses pembangunan Islamic Edutainment yang menggunakan platform animasi sebagai langkah untuk mendidik anak-anak. Selanjutnya, kerangka gerakan tarian rakyat yang menggunakan Motion Capture dalam bentuk animasi dihasilkan oleh (Mazian et al., 2023). Terdapat juga kerangka yang membincangkan secara kreatif proses penghasilan karakter yang dipengaruhi oleh budaya Thai dalam genre fantasi (Worasamutprakarn, 2021). Walau bagaimanapun, terdapat beberapa kekurangan pada kerangka animasi yang dibangunkan terdahulu. Antara kelemahannya adalah terdapat hanya satu kajian sahaja yang memfokuskan proses kreatif penghasilan karakter serta kerangka ini tidak menitikberatkan kepada faktor luar yang dipengaruhi oleh simbol di dalam proses ini. Berdasarkan kajian lepas dilihat kurangnya kerangka yang menghuraikan secara khusus terhadap bahagian kostum yang memberikan refleksi terhadap budaya masyarakat tempatan. Oleh itu, kajian ini telah membangunkan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK).



1.1 Latar Belakang Kajian

Terdahulu produksi animasi Les Copaque telah mencipta suatu fenomena apabila berjaya menghasilkan siri animasi yang popular dibintangi oleh karakter Upin dan Ipin. Siri animasi Upin dan Ipin telah diperkenalkan kepada masyarakat Malaysia melalui saluran TV9 pada 13 September 2007 yang merangkumi lapan episod sempena bulan Ramadan. Berdasarkan kepada Pengarah Urusan, Haji Burhanuddin Md Razi dan isterinya, Hajah Ainon Ariff, animasi Upin dan Ipin adalah salah satu animasi yang menyasarkan kepada penghasilan naratif yang mudah diterima oleh pelbagai umur dan latar belakang. Selain itu, penghasilan produk yang berlatarbelakang elemen budaya tempatan menjadi identiti kepada produksi Les Copaque. Oleh itu, wujudnya filem pertama iaitu “Geng: Pengembaraan Bermula” yang dilancarkan pada 11 September 2007. Berdasarkan Rajah 1.3 filem ini ditayangkan bermula pada 12 Februari 2009 dan dilaporkan telah berjaya mendapat kutipan sebanyak RM6.3 juta dalam tempoh tujuh hari.

Rajah 1.3

Filem Geng Pengembaraan Bermula oleh produksi Les Copaque



Diadaptasi daripada Les Copaque, 2019

Susulan daripada kejayaan filem terdahulu, produksi Les Copaque telah menghasilkan filem “Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal” yang dihasilkan pada tahun 2019. Filem ini berjaya mendapat kutipan sebanyak RM25 juta serta memasuki pencalonan peringkat *Oscar*. Kejayaan ini membuktikan peningkatan kualiti animasi tempatan yang membanggakan hingga ke peringkat antarabangsa. Seiring dengan evolusi teknologi industri animasi, wujudnya persaingan sengit terhadap syarikat animasi tempatan dalam menghasilkan produk animasi yang lebih berkualiti tinggi. Oleh itu, penganugerahan, penghasilan naratif, pembentukan karakter serta tarikan cerita rakyat menjadi suatu kelainan yang ditampilkan oleh produksi Les Copaque. Penampilan karakter-karakter cerita rakyat dalam Rajah 1.4 seperti Mat Jenin, Nakhoda Ragam, Belalang, Pak Belalang, Raja Bersiong, Mak Deruma, Bawang Putih dan Bawang Merah merupakan keunikan yang dibawa dalam filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal.

Rajah 1.4

Senarai Karakter yang Diadaptasi daripada Cerita Rakyat



Diadaptasi daripada Buku Konsep Seni Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal, 2019



Penghasilan karakter yang diadaptasi daripada cerita rakyat ini merupakan kesinambungan kepada naratif karya penglipur lara dalam masyarakat Melayu terdahulu. Cerita rakyat Melayu merupakan naratif yang diperturunkan dari generasi terdahulu sehingga kini (Osman, 1976). Cerita rakyat ini merupakan salah satu karya kreatif yang dihasilkan oleh masyarakat Melayu sebagai sumber hiburan. Cerita rakyat Melayu atau dikenali sebagai kesusasteraan Melayu merupakan karya yang disebarkan melalui etnik atau kaum dan kelompok tertentu yang kaya dengan nilai-nilai positif. Justeru itu, intipati yang disampaikan melalui naratif cerita rakyat mempunyai gambaran budaya dan cara hidup masyarakat tempatan terdahulu yang sewajarnya perlu diteruskan dalam mengekalkan amalan yang positif. Oleh itu, penekanan terhadap budaya dan pengajaran yang disampaikan dalam cerita rakyat wajar diangkat ke dalam filem sebagai suatu identiti bagi filem tempatan.



Secara umumnya identiti budaya merupakan suatu perhubungan yang menyatukan kehidupan masyarakat sekeliling. Pendedahan unsur budaya dalam rekaan animasi memberikan suatu keunikan dalam industri animasi di Malaysia. Tambahan pula, budaya ditakrifkan sebagai “*That complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, costume and any other capability and habits in a society*” (Tylor, 1974). Budaya digambarkan sebagai amalan dan warisan yang dimiliki secara turun-temurun. Namun, identiti terhadap suatu budaya mengalami suatu perubahan yang menyebabkan pereka menghasilkan rekaan yang baharu iaitu mengubah suai rekaan tradisional mengikut kepada trend pada masa kini (Zakaria et al., 2019).





Rekaan kostum tradisional yang divisualkan dalam animasi kini dilihat sebagai cerminan kepada identiti, nilai dan warisan masyarakat tempatan (Mohamad Ba'ai, Khairi & Aris, 2021). Pembawaan elemen-elemen tradisional seperti corak hingga warna diinterpretasikan sebagai suatu makna yang dikaitkan dengan sejarah dan tradisi. Rekaan kostum tradisional kini semakin relevan dalam era teknologi media moden, di mana platform seperti media sosial, filem, dan permainan video menjadi medium utama untuk mempromosikan budaya (Zakaria, 2024). Teknologi masa kini memungkinkan pereka fesyen untuk menggabungkan elemen tradisional dengan inovasi moden yang lebih menarik dan praktikal.

Perubahan pada rekaan kostum dilihat dipengaruhi oleh perkembangan pesat teknologi media masa yang menyebarkan olahan kostum mengikut trend terkini. Kepelbagaian teknik dan inovasi daripada media masa memberi ruang kepada pereka menghasilkan rekaan yang unik dan menarik (Sani & Sin, 2024). Namun begitu, rekaan tradisional dilihat semakin dilupakan akibat daripada percampuran elemen luar yang menghasilkan suatu gabungan olahan demi mengikuti trend yang terkini. Oleh itu, produksi Les Copaque dilihat mengangkat kembali rekaan tradisional masyarakat Melayu apabila menjadikan kostum tradisional sebagai salah satu rekaan yang ditekankan pada karakter yang diadaptasikan daripada cerita rakyat. Pemilihan kostum tradisional yang dijadikan sebagai identiti masyarakat Melayu wajar dihuraikan sebagai suatu pendokumentasian kepada generasi baru.

Seterusnya, media animasi dijadikan sebagai suatu platform yang efektif dalam menyebarkan informasi (Hamrock, 2000). Pembangunan rekaan kostum diperincikan oleh pihak produksi dalam proses mendapatkan rujukan yang dilihat





relevan terhadap setiap penghasilan rekaan. Oleh itu, penyelidikan ini memfokuskan kepada bahagian pra-produksi untuk mengupas lanjut proses penghasilan rekaan kostum. Terdapat beberapa kajian lepas yang mengkaji kostum dan menganalisis perbandingan penggunaan visual yang dilihat melalui karakter Red dalam filem “*Grimms’ Little Red Riding Hood*” (Campagnaro, 2021). Selain itu, kajian daripada (Leigh, 2021) yang menggunakan pendekatan semiotik menghuraikan analisis visual terhadap kostum yang dijadikan sebagai komunikasi yang diperlihatkan sebagai unsur simbolik. Selanjutnya, kajian yang menganalisis pada sistem tanda dan makna memfokuskan kepada konsep semiotik yang menghuraikan warna, pakaian dan corak pada kostum karakter sebagai penghubung kepada naratif filem “*Encanto*” (Indah & Jupriani, 2023).



Tenggara yang merangkumi bahasa, pakaian, makanan, reka bentuk bangunan, tradisi serta pola perilaku karakter dalam filem “*Raya and the Last Dragon*” (Fathanah et al., 2022). Walau bagaimanapun, kajian daripada Campagnaro dan Leigh hanya memfokuskan kepada penggunaan warna yang dilihat sebagai suatu komunikasi yang dijadikan sebagai simbolik kepada kostum yang digayakan oleh karakter. Selain itu, kajian daripada Indah Putri Ani dan Jupriani (2023) hanya membahaskan warna, pakaian dan corak sebagai perlambangan kepada karakter manakala bagi kajian Fathanah (2022) pula membincangkan secara umum bahasa, pakaian, makanan, reka bentuk bangunan, tradisi dan sifat karakter yang dijadikan sebagai representasi terhadap budaya masyarakat Asia Tenggara. Terdapat juga, beberapa kerangka kajian lepas dibangunkan sebagai panduan dalam menghasilkan suatu set karakter Navagraha yang dipengaruhi oleh budaya Thailand agar terlihat moden berdasarkan





daripada penceritaan asal budaya Thailand yang mempunyai pengaruh Hinduism (Worasamutprakarn, 2021).

Selain itu, terdapat juga kerangka yang membahaskan peranan animasi melalui karya berdasarkan kepada isu identiti tempatan melalui karakter animasi yang dipengaruhi oleh pengaruh Jepun dan Barat (Mohd Khalis et al., 2023). Selanjutnya, kerangka proses produksi 3D animasi “Desktop Application Learning System: MiLO” yang didokumentasikan sebagai bahan pengajar dan pembelajaran berdasarkan kekurangan dokumentasi yang terperinci terhadap proses penghasilan animasi. Oleh itu, Kerangka Relevansi Simbolisme Karakter Kostum (KRSKK) ini memfokuskan kepada proses rekaan kostum yang berperanan sebagai panduan untuk memastikan setiap penghasilan rekaan mempunyai relevansi yang dibina melalui rujukan yang diperoleh. Justeru itu, kajian ini dijalankan bagi membangunkan KRSKK berdasarkan gerak kerja daripada krew produksi Les Copaque yang terlibat dalam pembikinan filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal. KRSKK ini juga mempunyai beberapa komponen yang dikenal pasti sebagai faktor yang mendorong kepada penghasilan rekaan kostum yang dibina oleh pereka seperti identiti karakter, faktor luaran dan elemen visual.

1.2 Pernyataan Masalah

Pembawaan karakter yang diadaptasi daripada cerita rakyat dalam filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal dilihat menjadi daya penarik apabila mengetengahkan unsur budaya sebagai rujukan utama dalam penghasilan rekaan kostum. Beberapa





proses pengolahan secara kreatif terhadap rekaan kostum ini telah memperlihatkan beberapa inovasi yang dihasilkan oleh pereka. Justeru itu, pihak produksi menghasilkan buku konsep seni bagi mengupas lanjut proses disebalik penghasilan setiap rekaan tersebut. Namun begitu, penghasilan buku konsep ini dilihat masih mempunyai limitasi dan kurang menyingkap keseluruhan proses yang dikhuatiri mampu mewujudkan pelbagai andaian terhadap proses transformasi rekaan tersebut. Proses rekaan khususnya kostum dan karakter memerlukan pendokumentasian yang lebih jelas dari sudut simbolisme agar setiap penghasilan rekaan mempunyai relevansi terhadap representasi budaya tempatan.

Perkara ini jelas masih terdapat kekurangan terhadap dokumentasi proses yang berkhususkan kepada konsep rekaan produksi animasi (Rosli, Pak, Mohd Shahril, Azmi & Mohd Akhir, 2019). Tambahan pula, pendokumentasian yang merujuk kepada unsur budaya wajar didokumentasikan agar identiti budaya serta ketamadunan dan sejarah yang diwakili oleh rekaan sesuatu karakter sebagai simbol budaya mampu dijadikan sebagai teladan kepada masyarakat (Latif & Omar, 2019). Berdasarkan kajian lepas terdapat beberapa kajian yang meneliti khusus rekaan kostum yang memberikan refleksi terhadap personaliti (Qianqian & Chung, 2021), perlambangan kepada budaya (Resty & Lambok, 2023), perwakilan kepada kuasa (Sonia Sarwindah & Sihombing, 2022) dan simbolik terhadap tradisi ritual sesuatu etnik (Diah, Anisa & Budiarto, 2021). Perlambangan ini diwakili oleh penggunaan warna (Farooq & Riaz, 2021), bentuk (Worasamutprakarn, 2021) dan corak (Indah & Jupriani, 2023) yang diinterpretasikan sebagai agama, muzik, fizikal, status sosial, dan identiti kepada sesuatu masyarakat. Pendokumentasian yang dirumuskan daripada kajian lepas dilihat tidak menghuraikan relevansi rekaan kostum yang menyumbang kepada





pembangunan karakter. Oleh itu, terdapat beberapa kerangka yang mendokumentasikan proses rekaan animasi sebagai panduan kepada penggiat baharu.

Antaranya adalah kerangka *Costume Design and Production Process Framework* yang berdasarkan gabungan pandangan daripada perspektif pakar dan pereka kostum melalui proses 3D simulasi (Porterfield & Lamar, 2021). Namun, kerangka ini hanya memfokuskan kepada proses rekaan pemasangan maya secara 3D simulasi sahaja. Selain itu, kerangka *Ideation Character* yang berdasarkan analisis kandungan personaliti dan persepsi audiens terhadap karakter legenda Navagraha (Worasamutprakarn, 2021). Walau bagaimanapun, kerangka ini hanya merujuk kepada perlambangan keagamaan bagi Buddhist. Selanjutnya, terdapat kerangka *Multimedia Interactive Learning Online (MiLO)* yang berdasarkan kepada proses penghasilan *Dekstop Application Learning System* yang menggunakan animasi 3D sebagai bahan bantu belajar (Rosli et al., 2019). Namun begitu, kerangka ini hanya meliputi kepada bahagian produksi animasi yang merangkumi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Kerangka terdahulu dilihat tidak menghuraikan proses rekaan yang dilihat dalam konteks sejarah khususnya cerita rakyat yang mengandungi identiti budaya Malaysia.

Walaupun bagaimanapun, terdapat beberapa kelemahan yang dikenalpasti melalui kerangka yang dibangunkan daripada kajian lepas. Antaranya adalah hanya satu kerangka yang memfokuskan kepada rekaan kostum karakter Navagraha namun kerangka tersebut merujuk kepada nilai keagamaan bagi agama Buddhist. Selain itu, tiada kerangka yang memfokuskan kepada relevansi korelasi perolehan rujukan serta tiada kerangka yang komprehensif untuk dijadikan sebagai panduan dalam proses





rekaan kostum karakter yang merujuk kepada pengadaptasian budaya. Justeru itu, berdasarkan kepada faktor tersebut maka Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK) adalah wajar untuk dibangunkan.

1.3 Objektif Kajian

Kajian ini dilaksanakan adalah untuk mencapai tiga objektif utama kajian iaitu:

1. Menyatakan justifikasi pemilihan karakter yang dipilih daripada cerita rakyat dalam filem Upin dan Ipin: Keris Siamang Tunggal.
2. Menjelaskan proses pengolahan kreatif bagi setiap karakter cerita rakyat dalam filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal.
3. Membangunkan kerangka relevansi simbolisme penampilan yang dibina pada kostum karakter cerita rakyat dalam filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal.

1.4 Persoalan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat menjawab soalan-soalan kajian seperti yang dinyatakan, iaitu:

1. Kenapa karakter cerita rakyat dipilih sebagai karakter penggerak dalam filem Upin dan Ipin: Keris Siamang Tunggal?
2. Bagaimana proses pengolahan kreatif bagi setiap karakter cerita rakyat dalam filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal?
3. Bagaimana kerangka relevansi simbolisme penampilan yang dibina pada kostum karakter cerita rakyat dalam filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal dibangunkan?

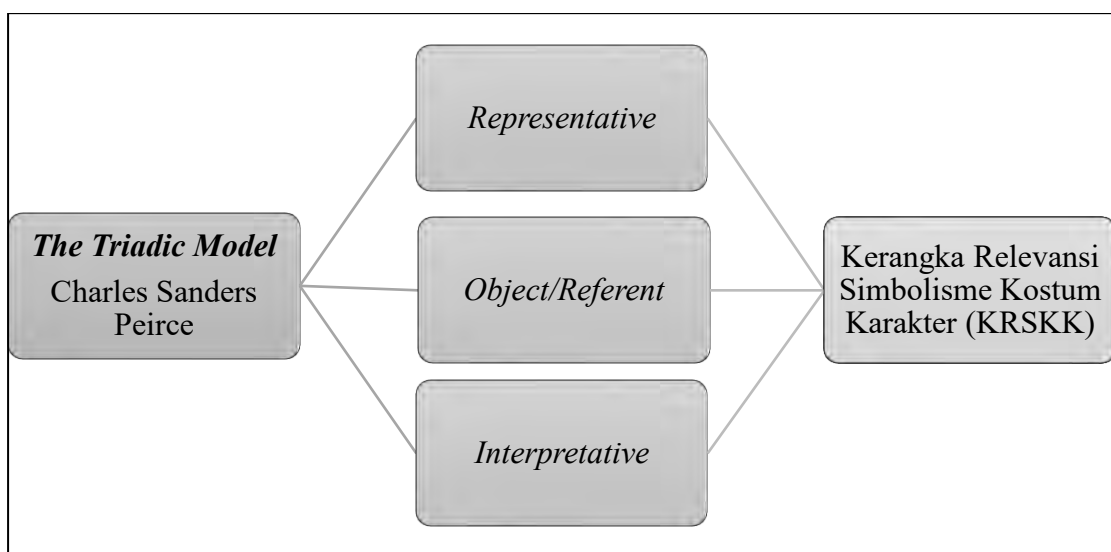


1.5 Kerangka Teori Kajian

Kerangka teori merupakan asas utama dalam pembentukan suatu kajian dan dijadikan sebagai panduan kepada penyelidik dalam mengikuti perubahan perkembangannya dan menghuraikan simbolik rekaan mengikut aras masa kini (Yang & Zhang, 2023). Penggunaan teori dalam bidang animasi sangat penting untuk diintergrasikan ke dalam bentuk kerangka relevansi simbolisme yang dibangunkan ini. Teori bagi kajian ini dijadikan sebagai panduan dalam menyokong item yang penting dalam Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK) seperti faktor luaran, identiti karakter dan elemen visual yang saling berhubung dalam menghuraikan relevansi rekaan yang dibangunkan pada kostum. Bagi kajian ini, satu kerangka teori yang diadaptasi daripada *The Triadic Model* telah digunakan dalam membangunkan kerangka KRSKK. Rajah 1.5 menunjukkan kerangka teori bagi kajian ini.

Rajah 1.5

Triadic Theory





1.5.1 *The Triadic Model*

The Triadic Model digunakan untuk menyokong komponen bagi kajian ini. Menurut Chandler (2002) menyatakan setiap rekaan didorong dengan penghasilan makna melalui penciptaan dan tafsiran yang membentuk suatu tanda (*signs*). Teori ini memperlihatkan tiga aspek utama dalam membentuk suatu tanda yang merangkumi i) tanda atau *representament*, ii) objek yang juga disebut sebagai rujukan (*referent*) dan iii) interpretasi (*interpretant*). Ketiga-tiga aspek ini membentuk suatu korelasi yang membentuk suatu makna tanda yang jelas terhadap penghasilan rekaan kostum. Pengadaptasian terhadap teori ini berlaku dalam tiga trikotomi iaitu representasi, objek dan interpretasi (Widianti, 2024). Setiap trikotomi ini membentuk tiga hubungan yang menghasilkan suatu tanda.



Kajian ini mengenalpasti beberapa tanda yang diperlihatkan di dalam teori ini iaitu *Qualisign, Sinsign, Legisign, Object, Icon, Index, Rheme, Dicent*, dan *Argument*. Namun begitu, kajian ini hanya memfokuskan kepada tiga aspek utama iaitu representasi, objek dan interpretasi. Hal ini demikian kerana, aspek ini dilihat mudah difahami daripada korelasinya yang dapat mengaitkan dengan komponen yang digunakan untuk membangunkan suatu kerangka. Tambahan pula, ketiga-tiga aspek ini membawa kepada penghuraian yang berbeza untuk menghuraikan dengan jelas proses rekaan kostum yang dibangunkan oleh pereka berdasarkan kepada pengaruh konsep budaya tempatan. Oleh itu, aspek representasi, objek dan interpretasi dilihat sesuai untuk digunakan bagi menyokong komponen yang terdapat dalam Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK).





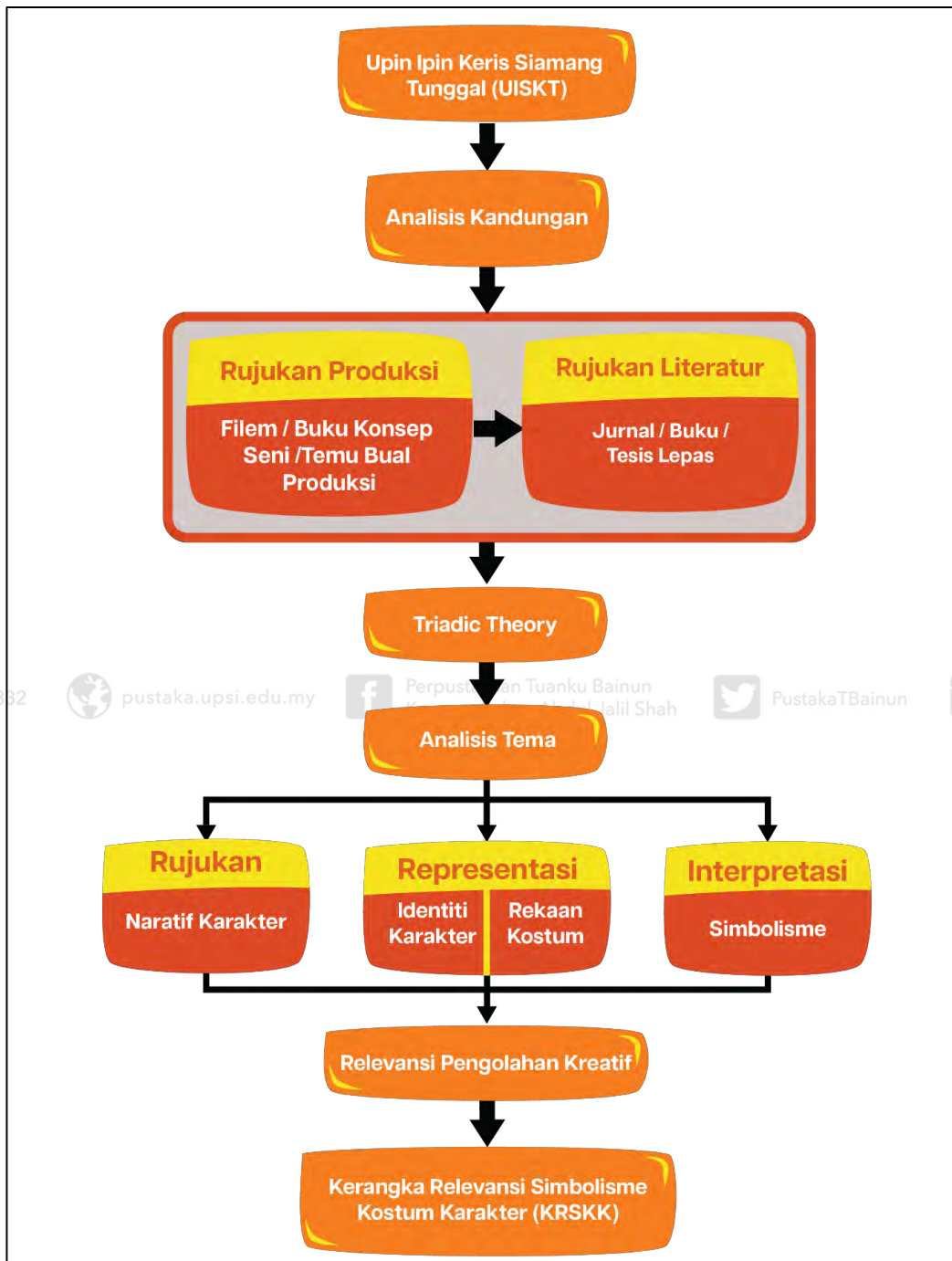
1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1.6 menunjukkan kerangka konseptual bagi kajian ini. Kerangka konseptual ini merangkumi analisis kandungan bagi mendapatkan justifikasi untuk dihuraikan secara lanjut melalui rujukan produksi dan rujukan literatur. Kajian ini mengadaptasikan teori Triadik daripada Peirce dan analisis tema untuk mendapatkan tiga komponen utama untuk membangunkan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK).



Rajah 1.6

Kerangka konseptual kajian





1.7 Kepentingan Kajian

Rekaan kostum karakter dalam filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal banyak dirujuk daripada cerita rakyat popular di Malaysia. Hal ini demikian kerana cerita rakyat dikatakan sesuai dijadikan sebagai medium dalam menghuraikan hubungan kebudayaan, pemikiran, gaya hidup, kepercayaan, adat istiadat dan impian masyarakat Melayu terdahulu (Mohamad Hanafiah & Che Yaacob, 2023). Pendokumentasian terhadap proses ini mampu membantu para pelajar khususnya yang menceburi program animasi di universiti mendapatkan gambaran sebenar proses penghasilan rekaan kostum karakter ini berkonsepkan penerapan identiti budaya dalam rekaan kostum animasi. Para pelajar memerlukan maklumat terperinci penghasilan kostum karakter agar dapat meningkatkan pengetahuan terhadap kualiti rekaan kostum animasi. Pemahaman terhadap elemen karakter dalam kajian ini dapat membantu para pelajar dalam melakukan beberapa inovasi terhadap kostum animasi yang bersumberkan budaya tempatan. Kajian sebegini mampu merangsang daya pemikiran pelajar dalam memberikan daya saingan apabila menjejak kaki ke dalam industri animasi.

Di samping itu, kepakaran pengajar dalam bidang animasi amat diperlukan oleh pelajar dalam membantu menerangkan secara mendalam terhadap situasi industri animasi yang terkini. Kajian ini dilihat membantu pengajar dalam memberikan fokus terhadap proses rekaan kostum yang diinovasikan daripada cerita rakyat. Tambahan pula, terdapat unsur khazanah kebudayaan tempatan yang terkandung nilai simbolisme yang diaplikasikan oleh pereka dalam menghasilkan rekaan kostum ini. Oleh itu, para pengajar dilihat mampu menyampaikan nilai tersirat kepada para



pelajar kerana kostum ini bukan sekadar sebagai adaptasi semata-mata tetapi turut menjadi satu platform bagi menzahirkan apresiasi kepada khazanah warisan negara (Jumrah & Jumrah, 2021).

Seterusnya, penelitian daripada unsur semiotik pada rekaan karakter dan kostum dapat memberikan gambaran yang dilihat sebagai metafora visual yang menjadi identiti kepada karya animasi. Penghasilan rekaan kostum oleh Les Copaque dalam filem Upin Ipin Keris Siamang Tunggal wajar dipuji kerana masih mampu mengekalkan identiti karakter daripada cerita rakyat walaupun telah diolah dan diinovasikan mengikut alur naratif. Oleh itu, kajian ini mampu merungkaikan unsur simbolisme yang diterapkan dalam filem ini agar dapat membantu penggiat animasi di Malaysia dalam mengembangkan karakter untuk memberikan kesan kepada penonton.

1.8 Skop Kajian

Kajian ini mempunyai batasan yang bertumpu kepada filem animasi tempatan iaitu Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal yang ditayangkan pada tahun 2019 sebagai suatu kajian kes. Pengkaji memilih filem ini berdasarkan keunikannya yang mengadaptasikan cerita rakyat sebagai tarikan utama untuk diolah kembali ke dalam filem. Kajian ini memfokuskan kepada beberapa karakter yang diadaptasi daripada cerita rakyat iaitu Mat Jenin, Belalang, Pak Belalang, Mak Deruma, Nakhoda Ragam, Raja Bersiong serta Bawang Putih dan Bawang Merah.



Dalam kajian ini, pengkaji memfokuskan kepada bahagian pra-produksi sebagai skop kajian dalam membahaskan konsep simbolisme yang diperlihatkan dalam unsur semiotik di setiap rekaan kostum. Penetapan bahagian pra-produksi dilihat mampu menghuraikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses olahan kreatif serta menjelaskan proses disebalik penghasilan rekaan kostum tersebut. Tambahan pula, kajian ini tidak melibatkan perspektif audiens dalam proses pengujian akhir kerangka kerana kajian ini hanya sehingga peringkat pembangunan kerangka. Selain itu, kajian ini juga mempunyai batasan terhadap bahan-bahan kajian yang diperolehi iaitu buku konsep seni dan filem. Pemilihan bahan ini membantu pengkaji dalam meneliti dan menghuraikan relevansi pada pengolahan yang dihasilkan pada setiap rekaan khususnya pemilihan kostum pada karakter cerita rakyat. Oleh itu berdasarkan daripada bahan rujukan tersebut, kajian ini meneliti lanjut pengolahan kreatif kostum karakter cerita rakyat ini yang merangkumi pakaian, aksesori dan prop.

1.9 Definisi Operasional

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan beberapa istilah dalam penyelidikan ini. Antara istilah yang digunakan adalah simbolisme, relevansi, kostum, rekaan karakter dan cerita rakyat.





1.9.1 Simbolisme

Simbol didefinisikan sebagai membandingkan, menjelaskan dan menafsir (Thayer, 1982). Terdapat perbezaan di antara tanda dan simbol iaitu menurut Saliba (1976) tanda adalah merujuk kepada informasi terhadap sesuatu keadaan dari kejadian, hal atau hubungan manakala simbol terkandung suatu pengertian atau makna tanpa memberikan informasi secara langsung. Menurut Forceville (2013) simbol juga diertikan sebagai hubungan terhadap sesuatu lain yang disebut sebagai objek atau rujukan. Simbol yang merujuk kepada rujukan menggambarkan makna terhadap bahagian yang mewakili keseluruhan atau berfungsi dalam pemahaman secara abstrak. Malah, simbol juga bukan sahaja dilihat dari sudut pemikiran tetapi terdiri daripada suatu proses yang merangkumi sejarah masyarakat (Saliba, 1976).

Tambahan pula, simbol juga berfungsi sebagai memelihara identiti dan memperkuat nilai budaya sesuatu masyarakat. Oleh itu, kajian ini mendefinisikan simbolisme sebagai suatu tafsiran pada setiap rekaan yang mengadaptasikan elemen-elemen budaya yang diolah secara kreatif dan dijadikan sebagai simbol kepada rekaan tersebut.

1.9.2 Relevansi

Relevansi ditakrifkan sebagai andaian bahawa fakta tersebut merupakan bukti yang berkait rapat kepada bidang kajian. Apabila sesuatu kajian dibuat, kajian tersebut memerlukan bukti yang kukuh untuk memberikan fakta bahawa kajian tersebut boleh dipercayai dan digunakan sebagai bahan kajian. Bantuan fakta yang diperolehi mampu





memberikan tafsiran terhadap perkaitan hubungan kajian antara satu sama lain (Conna Walls, 2020). Secara tidak langsung membuktikan bahawa kajian ini bukan sekadar dijalankan berdasarkan persepsi dan interpertasi diri sendiri semata-mata, sekaligus membawa makna dan perlambangan terhadap sesuatu kajian. Oleh itu, kajian ini memfokuskan relevansi sebagai perkaitan terhadap setiap rujukan yang diperolehi daripada budaya masyarakat tempatan. Setiap pemilihan rujukan daripada pra-produksi wajar berlandaskan kepada pembuktian yang dipercayai sebagai bahan kajian.

1.9.3 Kostum

Kostum atau busana merupakan cara berpakaian kepada pengkelasan masyarakat atau masa tertentu. Tambahan pula, kostum didefinisikan sebagai pemberian maklumat yang jelas terhadap umur dan pangkat atau darjah setiap karakter. Menurut Khalis dan Mustaffa (2017), kostum dapat diertikan kepada segala yang menutupi tubuh karakter. Bahagian ini merangkumi oleh faktor fizikal iaitu bahagian kepala (penutup kepala), badan (baju) dan bahagian bawah (kain). Kostum merupakan unsur lengkap yang menunjang hiasan, aksesori dan tata rias wajah. Kostum merupakan suatu tafsiran kepada identiti karakter yang dihasilkan dalam memberikan nafas di atas pentas mahupun di dalam skrin (Bellman, 1977). Pengkaji mendefinisikan kostum sebagai suatu rekaan yang dipadankan bersama karakter yang diadaptasi daripada cerita rakyat. Kostum juga dilihat sebagai suatu tafsiran identiti pada setiap karakter.





1.9.4 Rekaan Karakter

Sesebuah bentuk penceritaan yang baik bergantung pada olahan karakter berlandaskan aliran naratif dan memberikan kesan kepada peristiwa serta sekuen yang berlaku dalam plot (Hilmi, Abd Rahim & Abdul Jabar, 2019). Oleh itu, rekaan karakter amat penting dalam membentuk naratif penceritaan. Karakter dianggap sebagai jantung dalam menggerakkan plot naratif yang bagus. Rekaan karakter turut dibantu oleh aksesori dan perhiasan tambahan dalam menunjukkan identiti yang berbeza bagi setiap pemakainya (Cifarelli, 2004). Hierarki rakyat yang menggambarkan golongan miskin ditonjolkan melalui kekurangan perhiasan, manakala golongan yang berada di hierarki teratas ditonjolkan dengan penuh kemegahan melalui aksesori yang dipersembahkan (Hong et al., 2019). Oleh itu, kajian ini mendefinisikan rekaan karakter sebagai karakter cerita rakyat iaitu Mat Jenin, Nakhoda Ragam, Raja Bersiong, Belalang, Pak Belalang, Mak Deruma, Bawang Putih dan Bawang Merah.

1.9.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat didefinisikan sebagai salah satu bahagian yang terkandung dalam sastra rakyat. Cerita rakyat berkembang dalam kalangan masyarakat Melayu apabila penyebarannya adalah melalui pertuturan lisan daripada generasi terdahulu hingga kini (Mohd Firdaus & Normaliza, 2016). Cerita rakyat terkandung nilai-nilai positif yang membentuk jati diri sesebuah masyarakat. Selain itu, cerita rakyat juga merupakan pemilikan bersama oleh masyarakat Melayu dan tidak boleh dipertikaikan





oleh sesiapa (Hamid, 1987). Oleh itu, kajian ini memperlihatkan kesinambungan yang dibawa oleh Les Copaque produksi terhadap cerita rakyat di dalam filem Upin dan Ipin Keris Siamang Tunggal.

1.10 Kesimpulan

Bab ini menerangkan latar belakang bagi produksi animasi Les Copaque yang mengutamakan identiti Melayu dalam setiap penghasilan produk. Bagi membangunkan KRSKK, teori Triadik Semiotik telah diadaptasi untuk kepada komponen-komponen dalam proses penghasilan rekaan kostum karakter. KRSKK dapat dijadikan sebagai garis panduan dalam menghasilkan rekaan kostum yang berkualiti berkonsepkan budaya tempatan. Dalam bab seterusnya, tinjauan literatur yang komprehensif bagi kajian ini telah dibincangkan.





BAB 2

TINJAUAN LITERATUR



2.0 Pengenalan

Bab ini memfokuskan tinjauan literatur daripada kajian lepas sebagai panduan membangunkan Kerangka Relevansi Simbolisme Kostum Karakter (KRSKK). Bab ini membincangkan definisi semiotik, pengadaptasian terhadap teori semiotik, meninjau teori-teori semiotik, sistematik tinjauan literatur terhadap komponen bagi rekaan kostum, penggunaan kerangka-kerangka, serta komponen-komponen yang digunakan dalam pembangunan kerangka kostum karakter. Bab ini meliputi kepentingan budaya dan tradisi masyarakat melayu, interpretasi kepada kostum dalam konteks perlambangan dalam mengekalkan identiti masyarakat Melayu.

