

PENGURUSAN INTELEK KANAK-KANAK BERDASARKAN PRINSIP KEPIMPINAN DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN

NORSALIZA MOHD SHUHAINI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

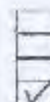
2021

**PENGURUSAN INTELEK KANAK-KANAK
BERDASARKAN PRINSIP KEPIMPINAN
DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN**

NORSALIZA MOHD SHUHAINI

**TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH PERADABAN MELAYU**

**INSTITUT PERADABAN MELAYU
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2021**

UPSI/MS-3/BO 12
Rev. 00 m/s 1/1UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRISSila tandu (✓)
Kertas Projek
Sijil Penyelidikan
Sijil Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 25 (hari bulan) Jan (bulan) 2021

i. Perakuan pelajar:

Saya, NOFSALIZA BT MOHD SUKAWANI, P20161006748, IPM (SILA
 NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa
 disertasi/tesis yang bertajuk PENGURUSAN INGEGAL KANAK-KANAK BERDASARKAN
PRINSIP KEPIMPINAN DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak menyalah 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 seelusnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PM DR. AZHAR BIN WAHID (NAMA PENYELIA) dengan ini
 mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PENGURUSAN INGEGAL KANAK-
KANAK BERDASARKAN PRINSIP KEPIMPINAN DALAM ANIMASI
UPIN DAN IPIN

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

25.1.21

Tarikh

Tandatangan Penyelia
 Profesor Madya Dr. Azhar bin Hj. Wahid
 Penyerah Kanan
 Fakulti Bahasa dan Komunikasi
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 35000 Tanjung Malim, Perak



UPSI/PS 3/BO 31
Pind. 01.04/6.1/1UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRISINSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIESBORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title:

PENGARUH INTELEK KANAK-KANAK BERDASARKAN
RANGSANG KEPIMPINAN DALAM ANIMASI UPIN DAN
IPIN

No. Matrik / Matric's No.:

P20161000948

Saya / I:

NORSALWA BT MOHD SUHAIMI

(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 berkaitan keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972.



TERHAD/RESTRICTED

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



TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 25.1.2021

(Tandatangan Penyetor / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasi) / Name & Office / Stamp

Pensyarah: Kanin
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
15300 Tanjong Malim, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekatan akses dan terpuh 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

Pohon sirih pohon selasih
Tumbuh rimbun di hujung laman
Kalungan budi junjungan kasih
Menjadi kenangan sepanjang zaman

Alhamdulillah....Dengan nama Allah yang Maha Pemurah dan Maha Mengasihani. Segala pujian bagi Allah, Rahmat sejahtera ke atas Nabi Pesuruh-Nya dan ke atas keluarga, sahabat-sahabatnya yang menjaga suruhan dan tegahan-Nya.

Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih semekar gubahan bunga jambangan ditujukan kepada Prof. Madya Dr. Azhar Wahid, selaku penyelia utama yang banyak memberi tunjuk ajar, teguran dan bimbingan yang optima serta penuh kesabaran dalam membantu saya menyiapkan tesis ini. Seumpama bintang tujuh sinar mentari, segalanya berjalan dengan lancar sehingga ke tahap penyediaan tesis ini. Tidak dilupakan setinggi-tinggi si pucuk pisang, tinggi lagi pucuk meranti saya ucapkan kepada Dato Paduka Mohd Rosli Saludin sebagai penyelia kedua yang turut bersama-sama membimbing dan memberi tunjuk ajar dalam tempoh tesis ini disiapkan. Dalam mencetus idea, sekapur sirih seulas pinang juga saya ucapkan atas panduan dan pemahaman daripada Profesor Dr. Mohamad Mokhtar Abu Hassan selaku pengasas Pendekatan Pengurusan yang digunakan dalam kajian ini. Bahkan, sekalung budi atas banyaknya coretan suka duka dikongsi bersama buat semua yang terlibat di Institut Peradaban Melayu, sahabat baik, keluarga dan mereka yang terlibat secara langsung dan tidak langsung saya sepanjang tempoh pengajian saya.

Kala senja terbenam mentari
Indah sekali santapan mata
Terima kasih setulus hati
Silap dan salah maaf dipinta

Sekian, Terima Kasih.





ABSTRAK

Kehebatan dalam pembangunan teknologi dan perisian evolusi animasi tempatan menular seiring dengan perkembangan pembelajaran kanak-kanak. Ketinggian daya fikir yang terkandung dalam penceritaannya mempamerkan kesignifikanan dan kerelevanannya untuk mendidik kanak-kanak melalui pengalaman dalam multimedia. Sehubungan itu, objektif kajian ini dijalankan adalah untuk pertama, mengenal pasti dimensi yang terdapat dalam Prinsip Kepimpinan berdasarkan kandungan transkripsi video animasi *Upin dan Ipin* terpilih; kedua, menganalisis kandungan transkripsi video animasi *Upin dan Ipin* terpilih dalam menguruskan intelek kanak-kanak berdasarkan Prinsip Kepimpinan; dan ketiga, merumuskan keupayaan kepimpinan menguruskan intelek kanak-kanak dalam transkripsi video animasi *Upin dan Ipin* terpilih. Kajian ini dijalankan dengan mengaplikasikan Prinsip Kepimpinan yang terkandung dalam Pendekatan Pengurusan (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013), iaitu satu pendekatan baharu dalam dunia Kritikan Sastera. Penyelidikan ini dijalankan dengan menggunakan Pendekatan Kajian Kualitatif dengan reka bentuk Fenomenologi berdasarkan Kaedah Analisis Kandungan Transkripsi Video. Pemaparan animasi *Upin dan Ipin* dilihat mempamerkan keupayaan kepimpinan menguruskan intelek kanak-kanak tanpa sengaja dan tiada paksaan melalui proses Pembelajaran Berasaskan Cabaran. Kesimpulannya, Prinsip Kepimpinan yang ditonjolkan bersama Dimensi Pendidikan ini amat signifikan untuk memperlihatkan pengurusan intelek kanak-kanak berlaku melalui perubahan sikap negatif kepada amalan yang baik. Implikasi kajian ini mendapati pengurusan intelek kanak-kanak berjaya diuruskan melalui kesahihan pembuktiannya hasil gabungan pengaplikasian Prinsip Kepimpinan (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013) dengan Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi (Goleman, D. 2000), Komponen Kecerdasan Emosi (Goleman, D. 2019), dan Aktiviti Kepimpinan (Lambert, L. 2010).





CHILD INTELLECTUAL MANAGEMENT BASED ON LEADERSHIP PRINCIPLES IN *UPIN AND IPIN* ANIMATION

ABSTRACT

The greatness of the development of local animation technology and evolutionary software has widely spread along with the development of children's learning. The height of thoughts contained in the storytelling exhibits its significance and relevance to educating children through experiences in multimedia. Accordingly, the objectives of this study are; first, to identify the dimensions found in the Leadership Principles based on the transcript content of selected animated videos of *Upin and Ipin*; second, to analyse the content of selected *Upin and Ipin* animated video transcripts in managing children's intellect based on Leadership Principles, and third, to summarise the leadership capabilities of managing children's intellect in selected *Upin and Ipin* animated video transcripts. This study is conducted by applying the Leadership Principles contained in the Management Approach (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013), which is a new approach in the world of Literary Criticism. This research was conducted using a Qualitative Study Approach with Phenomenological design based on Video Transcription Content Analysis Method. The animated display of *Upin dan Ipin* is seen to demonstrate the leadership ability to manage children's intellect unintentionally and without coercion through the Challenge Based Learning process. In conclusion, the Leadership Principles highlighted with the Education Dimension in the animation are very significant to show that the intellectual management of children occurs through the change of negative attitudes to good practices. Implications of this study found that children's intellectual management is successfully managed through the validity of the evidence as a result of the combination of applications of Leadership Principles (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013) with Emotional Intelligence and Leadership Styles (Goleman, D. 2000), Components of Emotional Intelligence (Goleman, D. 2019) and Leadership Activities (Lambert, 2010).





KANDUNGAN

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi-xi
SENARAI JADUAL	xii-xviii
SENARAI RAJAH	xix-xx
SENARAI SINGKATAN	xxi-xxiii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1-2
1.2 Latar Belakang Kajian	2-11
1.3 Pernyataan Masalah	11-16
1.4 Objektif Kajian	17
1.5 Soalan Kajian	17
1.6 Kerangka Teoritikal Kajian	18-34
1.7 Kepentingan Kajian	34-35
1.8 Batasan Kajian	35-41





1.9	Definisi Pengoperasional	42
1.9.1	Pengurusan Intelek	42-43
1.9.2	Kanak-kanak	43-45
1.9.3	Prinsip Kepimpinan	45-46
1.9.4	Animasi Upin dan Ipin	46-51
1.10	Rumusan Bab	51-54

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	55-56
2.1.1	Kajian Berkaitan Kanak-kanak Menggunakan Pelbagai Pendekatan atau Teori	56-66
2.1.2	Kajian Berkaitan Intelekdengan Menggunakan Pelbagai Pendekatan atau Teori	67-72
2.1.3	Kajian Berkaitan Bahan Animasi dengan Menggunakan Pelbagai Perspektif	72-82
2.1.4	Kajian Berkaitan Penggunaan Pendekatan Pengurusan daripada Pelbagai Perspektif	83-103

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	104-105
-----	-------------	---------





3.2	Latar Belakang Pendekatan Pengurusan	105-136
3.3	Reka Bentuk Kajian	137-141
3.4	Prosedur Pengumpulan Data	141
3.4.1	Kaedah Kepustakaan	141-142
3.4.2	Kaedah Analisis Transkripsi Video	142-150
3.5	Instrumen Kajian	151-153
3.6	Prosedur Menganalisis Data	153-156
3.6	Rumusan	157-163

**BAB 4****ANALISIS DAPATAN**

4.1	Pengenalan	164-165
4.2	Mengenal pasti Dimensi yang terdapat dalam Prinsip Pengurusan Kepimpinan Berdasarkan Kandungan Transkripsi Video Animasi Upin dan Ipin Terpilih	165-166
4.2.1	Meneroka Maklumat Melalui Penyoalan	166-174
4.2.2	Berkebolehan Membuat Keputusan Berdasarkan Bukti	174-181
4.2.3	Berfikiran Terbuka dalam Menerima Pandangan Orang Lain dan Merendah Diri	181-189
4.2.4	Berani Mencuba Tanpa Bimbang dikritik	189-195



4.2.5	Membina Idea Berdasarkan Pengalaman Kendiri	196-202
4.2.6	Berkebolehan dalam Membina Idea-idea Baharu dan Menjana Hasil Positif	203-206
4.2.7	Mempunyai Hala Tuju yang Jelas Melalui Dorongan Imaginasi	206-212
4.3	Menganalisis Kandungan Transkripsi Video Animasi Episod Upin dan Ipin Terpilih dalam Menguruskan Intelek Kanak-kanak berdasarkan Prinsip Kepimpinan	212-219
4.3.1	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan	219-220
4.3.1.1	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan Kak Ros	221-224
4.3.1.2	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan Opah	224-228
4.3.2	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa	228-229
4.3.2.1	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa Kak Ros	229-239
4.3.2.2	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa Ibu Mail	239-241
4.3.3	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Afiliasi	241-242

4.3.3.1	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi	
	Afiliasi Cikgu Melati	242-245
4.3.4	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Jurulatih	246
4.3.4.1	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi	247-249
	Jurulatih Kak Ros	
4.3.4.2	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi	
	Jurulatih Mail [Watak Kanak-kanak]	249-251
4.4	Merumuskan Keupayaan Kepimpinan Watak	
	Menguruskan Intelek Kanak-Kanak dalam	
	Transkripsi Video Animasi Episod Upin dan Ipin	
	Terpilih	252-265
4.4.1	Kepimpinan Watak dalam Membina Kemahiran	
	Awal Matematik dan Pemikiran Logik Kanak-kanak	265-270
4.4.2	Kepimpinan Watak sebagai Pemudahcara	271-275
4.4.3	Kepimpinan Watak dalam Bimbingan	
	Membuat Keputusan	276-285
4.4.4	Kepimpinan Watak dalam Menyelesaikan Isu	285-287
4.4.4.1	Kepimpinan Tiga Cabang Empati Cikgu	
	Melati dalam Kecerdasan Emosi UI	
	berdasarkan Idea 3	288-295

4.4.5	Kepimpinan Watak dalam Membimbing Kanak-kanak Membuat Tindakan	296-299
4.4.5.1	Watak Upin dan Ipin Sentiasa Kelihatan Gelisah	299-300
4.4.5.2	Watak Upin dan Ipin Sentiasa Bersemangat untuk Berusaha dengan Baik dan Bersungguh-sungguh	300-304
4.4.6	Kepimpinan Watak Membina Daya Cipta dalam Pembangunan Kognitif Kanak-kanak	304-313

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Perbincangan	315-319
5.1.1	Pertama, Mengenal pasti dimensi yang terdapat dalam Prinsip Kepimpinan berdasarkan kandungan transkripsi video episod Upin dan Ipin terpilih	320-322
5.1.2	Kedua, Menganalisis kandungan transkripsi video animasi episod Upin dan Ipin terpilih	

	dalam menguruskan intelek kanak-kanak	
	berdasarkan Prinsip Kepimpinan	322-325
5.1.3	Ketiga, Merumuskan Keupayaan	
	Kepimpinan Menguruskan Intelek	
	Kanak-Kanak dalam Transkripsi Video	
	Animasi Upin dan Ipin Terpilih	325-330
5.1.4	Implikasi Kajian	330-340
5.2	Kesimpulan	340-347
5.3	Cadangan	348-349

LAMPIRAN 1**LAMPIRAN 2****LAMPIRAN 3****LAMPIRAN 4**

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Krew Produksi Animasi Upin dan Ipin	10-11
1.2	Senarai Episod Siri Animasi Upin dan Ipin	36-39
1.3	Perincian Transkripsi Video Pilihan	40
1.4	Tingkah laku Watak Kanak-kanak dalam Episod Kajian	49
3.1	Senarai Makalah Mengikut Tahun	115
4.1	Senarai Pertanyaan yang dikemukakan dalam Transkripsi	167-168
4.2	Dialog Penyoalan dan Proses Pengumpulan Maklumat Kanak-kanak	169
4.3	Proses Penyoalan UI kepada Watak Mail tentang Duit	171
4.4	Senarai Pertanyaan Beserta Bukti dalam Transkripsi	174-175
4.5	Bukti Ehsan Membawa Wang yang Banyak ke Tadika	176
4.6	Proses Penyiasatan Kak Ros Kepada UI	177

4.7	Pujian dan Proses Siasatan-Bimbingan Kak Ros kepada UI	178
4.8	Ingatan UI terhadap Kak Ros Setelah Mendapat Pujian	179
4.9	Dialog Upin Mempertahankan Penyoalan Kak Ros	180
4.10	Senarai Bukti Dialog Berfikiran Terbuka kepada Watak Kanak-kanak	182-183
4.11	Pemaparan Kesan Berfikiran Terbuka Kanak-kanak	184
4.12	Dialog Teguran Pencetus Pemikiran Terbuka Cikgu Melati	185
4.13	Perbezaan Penerimaan Teguran Cikgu Melati dengan Teguran Kak Ros	186-187
4.14	Teguran Opah yang diterima oleh UI	188
4.15	Senarai Dialog Tindakan UI Berani Mencuba	190
4.16	Kebolehan Berani Mencuba UI ke atas Sasaran Opah	190
4.17	Sikap Kedekut Ehsan sebagai Watak Sasaran UI	191
4.18	Kebolehan Berani Mencuba UI ke atas Sasaran Ehsan dalam Idea 2	192
4.19	Kesukaran Berani Mencuba 2 UI ke atas Sasaran Ehsan	193

4.20	Galakan Kepimpinan Watak Kak Ros terhadap Sifat Berani Mencuba	195
4.21	Senarai Pengalaman Kendiri dan Pembinaan Pengalaman Baru UI dan Mencipta Idea Tanpa Sengaja	196-197
4.22	Peniruan UI Melalui Penyalinan Pemerhatian dan Pengalaman	198
4.23	Perbezaan Cara Mail dengan UI berniaga	199
4.24	Pengetahuan Baru Hasil Pemerhatian Perkongsian Idea	201
4.25	Risiko Tanggungan Kak Ros	204
4.26	Keberhasilan Bimbingan Kak Ros	205
4.27	Bukti Dialog Kegemaran Watak Ehsan	207
4.28	Peniruan Idea Kak Ros diterap oleh UI dalam Idea 2	208
4.29	Perbezaan Imajinasi Semula adi Sebelum dan Selepas Matlamat Tercapai	209-210
4.3	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi dalam Episod UI Pilihan	213
4.31	Komponen Kecerdasan Emosi Pemimpin dalam Episod UI Pilihan	214

4.32	Komponen Aktiviti Kepimpinan dalam Episod UI Pilihan	215
4.33	Gabungan Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti Kepimpinan Watak dalam Episod UI Pilihan	216
4.34	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Mengikut Watak dalam Episod	217
4.35	Komponen Kecerdasan Emosi Watak dalam Episod	218
4.36	Aktiviti Kepimpinan Watak dalam Episod	219
4.37	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti dalam Kepimpinan Kak Ros melalui Dialog	221
4.38	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti Refleksi dalam Kepimpinan Kak Ros	223
4.39	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti dalam Kepimpinan Opah	225
4.40	Perbezaan Gaya Kepimpinan Emosi Paksaan, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti dalam	

	Kepimpinan Opah dan Kak Ros	226
4.41	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti dalam Kepimpinan Kak Ros	230
4.42	Gaya Kempimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti Refleksi dalam Kepimpinan Kak Ros	232
4.43	Halangan-halangan dalam Aktiviti Kepimpinan Kak Ros	233
4.44	Siasatan Terhadap Halangan dalam kata-kata UI	234
4.45	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa dan Aktiviti dalam Kepimpinan Kak Ros	237
4.46	Kepimpinan Kak Ros dalam Aktiviti Perundingan	238
4.47	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa dan Komponen kecerdasan Emosi dalam Kepimpinan Ibu Mail	240
4.48	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Afiliasi dan Aktiviti dalam Kepimpinan Cikgu Melati	243
4.49	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Jurulatih, Komponen Kecerdasan Emosi dan Aktiviti	

	Kepimpinan Kak Ros	248
4.50	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Jurulatih dan Aktiviti dalam Kepimpinan Mail	250
4.51	Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Jurulatih dan Komponen Kecerdasan Emosi dalam Kepimpinan Mail	251
4.52	Cetusan cabaran dalam dialog antara Kak Ros dengan UI	253
4.53	Proses UI Membina Intelek	258
4.54	Kebolehan UI dalam Pengiraan Awal Matematik	269
4.55	Perbualan yang berlaku antara Kak Ros dengan UI Berkaitan Wang Gandaan	270
4.56	Halangan daripada Kepimpinan Kak Ros	272
4.57	Dialog Peminjaman Wang daripada Ehsan bagi Idea 2	278
4.58	Penyoalan dalam Proses Siasatan bagi Idea 2	281
4.59	Penyoalan dalam Proses Siasatan-Bimbingan bagi Idea 2	282
4.60	Pemulangan wang kepada Ehsan dalam Strategi 2	285
4.61	Kehadiran 3 Cabang Empati dalam Watak Cikgu	

	Melati	289
4.62	Perbezaan Situasi dan Hasil Upah	291
4.63	Perubahan Kecerdasan Emosi dalam Intelek UI	294-295
4.64	Penyoalan Berulang dalam Penandaan Watak	299
4.65	Penyoalan Pembentukan Idea Baru dalam Idea 4	300
4.66	Semangat Bekerja Bersungguh-sungguh dalam Idea 4	301
4.67	Ketekunan UI Menolong Mail Membuahkan Hasil	301
4.68	Kewujudan Watak Pendorong Dewasa dalam Penceritaan	302
4.69	Kekuatan Dorongan Gandaan Wang	302-303
4.70	Situasi Perubahan Berdasarkan Perbezaan Pengalaman	306
4.71	Pembinaan Daya Cipta dalam Kepimpinan Kak Ros	307
4.72	Penyalinan Peniruan UI daripada Pengalaman 4 dalam Idea 4	309
4.73	Perubahan Sikap kepada Amalan UI	310
5.1	Kepimpinan Berdasarkan Kandungan Transkripsi Video	323-324
5.2	Proses Pengurusan Intelek Kanak-kanak melalui Kepimpinan Pemimpin	327

5.3	Pembelajaran Berasaskan Cabaran dalam Kajian	337
5.4	Petikan Dialog Dorongan Berbentuk Pujian dalam Transkripsi Kajian	339
5.5	Petikan Dialog Perubahan Sikap Kanak-kanak (Upin dan Ipin)	339-340

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teoritikal Kajian	19
3.1	Susur Galur Sejarah kemunculan Pendekatan Pengurusan (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013)	107
3.2	Susur Galur Sejarah Perkembangan Pendekatan Pengurusan 2013-2017 (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013)	109
3.3	Lima Prinsip Asas dalam Pendekatan Pengurusan	111
3.4	Peringkat-peringkat Perancangan dalam Pendekatan Pengurusan	118
3.5	Dimensi-dimensi Prinsip Kepimpinan dalam Pendekatan Pengurusan	121
3.6	Dimensi-dimensi Prinsip Pengorganisasian dalam Pendekatan Pengurusan	123
3.7	Dimensi-dimensi Prinsip Penstafan dalam Pendekatan Pengurusan	130

3.8	Jenis-jenis Pengawalan Prinsip Kawalan dalam Pendekatan Pengurusan	135
3.9	Reka Bentuk Kajian	138
3.10	Instrumen Kajian	151
3.11	Proses Penganalisisan Data	156
4.1	Carta Aliran Proses Pembinaan Idea-idea UI	257
4.2	Carta Induk Proses Pengurusan Pengurusan Intelek UI	260
4.3	Proses Pembinaan Idea 1 dalam Pengurusan Intelek UI	273
4.4	Proses Pembinaan Idea 2 dalam Pengurusan Intelek UI	277
4.5	Aliran Siasatan Bimbingan Pengurusan Intelek UI	284
4.6	Proses Pembinaan Idea 3 dalam Pengurusan Intelek UI	292
4.7	Proses Pembinaan Idea 4 dalam Pengurusan Intelek UI	297
4.8	Proses Pembentukan Pengalaman UI	308
4.9	Proses Aliran Pengurusan Intelek UI dalam Proses Daya Cipta	312
5.1	Dapatan Menarik Penemuan Pengkaji Berdasarkan Kajian	329
5.2	Sumbangan Dapatan Kajian kepada Kerangka Teoritikal kajian	343
5.3	Sumbangan Model Kepimpinan PGL	347

SENARAI SINGKATAN

A	Afiliasi
A	Artikulasi
b	baris
B	Bimbingan
C	Cabaran
E	Empati
E	Eksplorasi
J	Jurulatih
K	Kendiri
m	minggu
M	Motivasi
P	Paksaan
P	Pengalaman
R	Refleksi
W	Wibawa
ep	Episod

IS	Ingat Semula
KD	Kesedaran Diri
KS	Kemahiran Sosial
MB	Menyediakan Bahan
PD	Pengawalan Diri
RM	Ringgit Malaysia
UI	Upin dan Ipin
ABC	Air Batu Campur
APM	Akademi Pengajian Melayu
bhg	bahagian
CAT	<i>Communication Accommodation Theory</i>
CDA	<i>Critical Discourse Analysis</i>
DBP	Dewan bahasa dan Pustaka
DVD	<i>Digital Versatile Disc</i>
GAM	<i>Model General Aggression</i>
IIC	<i>International Language Conference</i>
KLM	<i>Kulliyyah of Language and Management</i>
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
MSC	<i>Malaysian Status Company</i>



UMT	Universiti Malaysia Terengganu
WKk	Watak Kanak-kanak
IIUM	<i>International Islamic University Malaysia</i>
MDeC	<i>Malaysia Digital Economy Corporation</i>
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
ASEAN	<i>Association of Southeast Asian Nations</i>
IYSJL	<i>Jurnal Kulliyah of Languages and Management</i>
PAK21	Pembelajaran Abad Ke-21
HASMM	<i>Hikayat Awang Sulung Merah Muda</i>
HISMA 2	Himpunan Ilmuan Sasterawan Melayu Kedua
CELPAD	<i>Centre for Languages and Pre-University Academic Development</i>
UNICEF	<i>Humanitarian Aid Organization</i>
CSm9ep10bhg1b1	CS-Cari Simpan





BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Bab ini secara keseluruhannya membincangkan perkara-perkara penting yang berkait secara langsung dengan kajian yang dijalankan. Perbincangan awal bab ini dilakukan dengan meneroka dan mendalami latar belakang kajian yang mengkhusus kepada bahan multimedia berbentuk animasi. Dalam penelitian lanjut, kajian-kajian terdahulu dirujuk berdasarkan bahan-bahan seperti tesis, disertasi, buku, dan artikel-artikel seperti jurnal, surat khabar, majalah dan kertas persidangan. Seterusnya, hasil daripada perbincangan terhadap kajian lampau, pengkaji membuat tanggapan awal dan kemudiannya rumusan





secara terperinci. Dalam bahagian latar belakang kajian pula, pengkajian diteruskan dengan membincangkan sejarah perkembangan cerita kanak-kanak berbentuk tradisional lisan sehingga berkembang menjadi bentuk animasi. Berdasarkan bahagian pernyataan masalah pula diuraikan masalah yang menjadi isu dalam pemilihan tajuk kajian ini dijalankan. Selanjutnya, perincian lanjut dilakukan terhadap aspek-aspek lain seperti tujuan dan objektif kajian, persoalan kajian, kerangka teoritikal kajian, kepentingan kajian dan definisi operasional. Perbincangan lanjut diteruskan berdasarkan pembahagian bab dalam kajian.

1.2 Latar Belakang Kajian



Terdahulu, sejarah intelektual Melayu membekalkan zaman lampau dengan tidak mengetepikan golongan cerdik pandai, pemikir dan penggerak keilmuan dalam berkarya, malahan sumbangan golongan ini dalam membina budaya dan kehidupan bangsa dipandang tinggi oleh masyarakat. Sekukuh pimpinan penglibatan para ulama, karyawan dan budayawan silam sudah cukup untuk mempengaruhi arah pemikiran masyarakat (A.Aziz Deraman, 2005). Bahkan, perubahan arus perdana turut membawa transformasi cerdik pandai ke dunia hiburan berinformasi seperti kartun kepada kanak-kanak.

Lantaran itu, Nor Afian Yusof dan Mohamad Mohsin Mohamad Said (dalam Khalim Zainal, Abdul Salam Yussof & Zaharah Hassan, 2009) membawa sejarah dunia perkartunan di Malaysia seawal tahun 1930-an sewaktu era sebelum kemerdekaan lagi





seiring dengan kemunculan akhbar. Meskipun kefungsiian kartun semakin berkurangan selepas Malaysia mencapai kemerdekaan, namun kemunculan media hiburan baru seperti filem dan pentas-pentas bangsawan pula mengubah citarasa masyarakat. Penyiaran kartun yang kebanyakannya berkisar perihal kepolitikan dan kesosialan telah menjadi bahan hiburan yang mengandungi unsur humor dan kritikan yang membangkitkan semangat Nasionalisme orang Melayu pada ketika itu. Dengan menggunakan imaginasi pengkarya itu sendiri, kartun mula dieksploitasi dalam bentuk refleksi peristiwa, menghurai ataupun mengkritik watak.



Kemunculan kartun ini membawa kepada pemaknaan perkataan kartun dengan merujuk penjelasan Mulyadi (dalam Khalim Zainal et al, 2009) sebagai suatu bentuk penambahan dan pengurangan yang sengaja dilakukan bagi gambaran unsur humor, jenaka dan hiburan. Penjelasan ini turut bertepatan dengan penakrifan Nor Afian Yusof dan Mohamad Mohsin Mohamad Said (dalam Khalim Zainal et al, 2009) yang memaknakan kartun sebagai “Berasal daripada bahasa Itali ‘*cartone*’ yang bermaksud kertas. Pada asalnya kartun adalah penamaan untuk sketsa pada kertas *a lot stout paper* sebagai rancangan reka bentuk untuk lukisan kanvas atau dinding” (ms. 151).

Tambahnya lagi, dua buah majalah terbitan Singapura mendapat nafas baru terhadap dunia perkartunan negara apabila membuka ruangan kartun dan lukisan potret. Pada ruangan itu, kesempatan mencipta nama telah diambil oleh kartunis-kartunis tanah air sehingga melahirkan majalah-majalah humor berbentuk kartun dan komik tempatan



seawal era 70-an dan 80-an bertebaran dalam memenuhi evolusi dunia perkartunan. Sehubungan itu, dalam mendepani era globalisasi kini kanak-kanak di alam Melayu dihadapkan dengan fenomena dunia teknologi yang turut memaparkan bahan yang sama dalam dunia sastera lisan tetapi berbeza dari aspek kaedah penyampaian iaitu multimedia animasi. Perkembangan sistem teknologi yang pesat membangun menyebabkan penyampaian sastera lisan berbentuk tradisional mengalami perubahan drastik apabila medium penglipur lara ini diambil alih oleh kerakusan kecanggihan sistem Teknologi Maklumat (Norfarizah Mohd Bakhir & Norzaini Zainal, 2015).

Malahan, Perzlyo (dalam Nur hidayu Jaafar, 2015) turut membuktikan bahawa pembelajaran secara signifikan dalam menghidupkan suasana penyampaian maklumat berlaku melalui penggunaan multimedia. Dalam memerihalkan corak kehidupan melalui proses pembelajaran terhadap kanak-kanak, pemindahan bahan secara kreatif dilihat melalui sifat kanak-kanak yang mudah menerima arahan dan maklumat. Bahkan, tempoh masa penyimpanan maklumat dalam memori kanak-kanak juga disimpan lebih lama berbanding secara lisan atau formal. Perubahan globalisasi multimedia melalui Sains dan Teknologi juga berdepan dengan arus pengalihan pandangan masyarakat cerdas pandai kepada bahan animasi dalam mempengaruhi pemikiran kanak-kanak.

Bahkan seiring dengan perubahan yang berlaku mengikut arus perdana kehidupan modenisasi itu sendiri. Bukan itu sahaja, animasi kartun turut mempertajam daya kreativiti dan imaginasi kanak-kanak melalui aktiviti meramal sebelum, semasa atau selepas sesuatu cerita ditonton. Dalam pada itulah, kartun animasi ini bertindak sebagai



satu kaedah penyampaian penceritaan yang kreatif sebagai medium kritikan dan teguran yang berkesan sehingga berupaya membawa perubahan kepada kesedaran dan sikap masyarakat yang bukan sahaja di dalam negara bahkan di luar negara. Hal ini membawa kepada singkapan sejarah berdekad yang lalu, Rall (2020) menceritakan tahun 1920-an dan awal tahun 1935-an telah membuka sejarah animasi sebagai media yang berkembang melalui pelbagai teknik lukisan tangan tradisional animasi dan gerakan berhenti dalam pelbagai animasi boneka penjelmaan dan animasi potongan rata. Dipercayai bahawa filem *Disney Snow White* dan *The Seven Dwarfs* merupakan filem yang membawa ciri animasi pertama yang terkenal dan berjaya secara komersial.



Namun, sejak akhir-akhir ini animasi tempatan dalam evolusi pembangunan menasarkankan kanak-kanak sebagai penonton setia kepada sastera tontonan yang bersifat animasi. Keadaan ini mendorong penggiat industri kreatif untuk mengadaptasi sastera tulisan tradisional menjadi sastera lisan moden yang disuntik kemodenan. Transformasi dari tulisan (teks) ke alam multimedia dalam konteks karya sastera secara tidak langsung memberi nafas baru kepada sesuatu bahan bacaan (teks). Perkembangan skop animasi yang bukan hanya diaplikasikan sekadar menghiburkan dan pembikinannya yang mengujakan tetapi kandungan simulasi masa dan alam nyata dalam alam maya unsur-unsur didikan turut dicerapkan. Dengan demikian, dunia teknologi kini membawa impak yang besar dalam dunia pendidikan terutama terhadap pendidikan awal kanak-kanak. Kebijaksanaan penggunaan multimedia dalam pembelajaran kanak-kanak menjadikannya sebagai medan penyampai maklumat yang lebih efisien di samping mendedahkan kanak-kanak ke alam transformasi baharu dengan maklumat baharu.



Tambahan lagi Bernie, Molebash dan Moon (dalam Adenan Ayob, 2014) turut menyatakan bahawa pemikiran kreatif seseorang berupaya dirangsang melalui penggunaan multimedia. Rentetan itu, animasi kini menjadi sebahagian daripada alat teknologi yang meninggalkan impak positif dalam kehidupan kanak-kanak dan bukannya sekadar bahan hiburan yang menyeronokkan berdasarkan perkembangannya yang menular dengan begitu pantas. Bahkan, pendapat Siti Sarah Nadiah Aziz (dalam Norfarizah Mohd Bakhir dan Norzaini Zainal, 2015) mendapati penggunaan elemen animasi daripada segi keagamaan, iaitu syariat, budaya sosial yang berteraskan nilai-nilai kemasyarakatan, sejagat dan penyelitan unsur-unsur moral turut menjadi salah satu saluran komunikasi berkesan dalam memenuhi keperluan amalan jiwa kanak-kanak

Lebih-lebih lagi, kajian Siti Sarah Nadiah Aziz (dalam Norfarizah Mohd Bakhir dan Norzaini Zainal, 2015) mendedahkan bahawa “80 peratus pembelajaran manusia adalah melalui penglihatan dan pendengaran” (ms. 121). Secara naturalnya, hasil tontonan akan menjadi ikutan dan alat pembelajaran disebabkan pemikiran kanak-kanak terlalu mudah untuk terpengaruh. Jika terdahulu kanak-kanak dihadapkan dengan animasi *Doremon* yang berlatarbelakangkan budaya luar, kini animasi *Upin dan Ipin* pula mendapat tempat dalam hati kalangan kanak-kanak melalui jalan ceritanya yang menarik di samping penceritaannya yang menepati dunia nyata kanak-kanak di Malaysia.



Malahan, animasi yang ditayangkan tidak dinafikan berupaya meninggalkan impak yang positif berdasarkan jalan cerita yang baik di samping membantu kanak-kanak memahami jalan cerita sebagai teladan. Bahkan, impak negatif juga akan kelihatan melalui jalan cerita yang tidak bermesej. Memetik kata-kata Siti Sarah Nadiah Aziz (dalam Norfarizah Mohd Bakhir dan Norzaini Zainal, 2015) mendapati, kanak-kanak akan memproses secara aktif apa yang sedang ditontonnya. Hal ini dilihat melalui reaksi yang diberikan oleh kanak-kanak sama ada meneruskan tontonan atau tidak terhadap auditori dan visual yang dipaparkan. Hal ini demikian kerana kanak-kanak yang terlibat secara aktif dalam tontonan bukan sahaja bertujuan untuk menghiburkan tetapi membawa nilai dan sifat yang positif. Melaluinya kanak-kanak untuk berasa teruja, terdorong dan terbimbing melalui rangsangan animasi tontonan.



Oleh hal yang demikian, keterujaan kanak-kanak ini ternyata memerlukan sokongan yang jitu melalui keupayaan kepimpinan kandungan animasi itu sendiri selagi tidak bercanggah dengan matlamatnya untuk membimbing, memimpin dan mendorong melahirkan masyarakat kanak-kanak yang terdidik tanpa sengaja. Bukan itu sahaja, generasi kanak-kanak dilihat sebagai kelompok muda yang tidak mampu membina akhlak dan keperibadian sendiri dengan kehidupan budaya yang diamalkan dalam masyarakat terdahulu. Perubahan zaman membawa kanak-kanak ke satu alam transformasi perkembangan Sains dan Teknologi yang menyelitkan aspek-aspek pengurusan dalam berkarya.





Hal ini turut bertepatan dengan pandangan terdahulu Mohd Ariff dan Amala Salleh (dalam Maira Akbal, 2008) peringkat pendidikan awal kanak-kanak telah menerima perkembangan teknologi sebagai satu inovasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Penjelasan Mohammad Mokhtar Abu Hassan (dalam Mohamad Zuber Ismail, 2017) menyatakan bahawa teks karya sastra bukan hanya berjaya memasukkan nilai-nilai moral dan didaktik bahkan turut menyelitkan aspek pengurusan harus diangkat dalam berkarya. Sehubungan dengan itu, perkembangan animasi dalam cerita lisan kanak-kanak memperlihatkan percambahan yang menggalakkan di media elektronik. Bertepatan dengan percambahan dan pembaharuan ilmu dalam perkembangan dan perubahan zaman maka ilmu pengurusan diketengahkan sebagai satu sudut pandangan dalam meneliti kearifan sesebuah karya. Keistimewaan dan kesignifikan karya dalam apa juga bentuk dan elemen diketengahkan penelitiannya dari pelbagai sudut dan pendekatan.

Sehubungan dengan itu, pengkaji menurunkan organisasi pembikinan animasi *Upin dan Ipin* yang digunakan dalam kajian ini. Animasi *Upin dan Ipin* ini telah diterbitkan oleh Les'Copaque Production Sdn Bhd yang berpusat di Shah Alam, Selangor Malaysia merupakan sebuah organisasi pembuatan animasi tiga dimensi berstatus MSC. Organisasi ini bukan sahaja menguruskan bidang animasi malahan penglibatan penuh dalam pengemukaan idea, rakaman suara dan pasca penerbitan yang diterbitkan oleh Haji Burhanuddin Md. Radzi bersama-sama isterinya Hajah Ainon Arif. *Upin dan Ipin* merupakan karakter pertama yang diperkenalkan pada tahun 2007 melalui episod *Ramadan dan Idul Fitri*. Episod ini berjaya meraih keuntungan hasil kutipan bioskop





pada sekitar RM 6.3 juta sehingga mencatatkan kutipan tertinggi dalam sejarah filem Malaysia lebih-lebih lagi menerusi Filem *Geng Pengembaraan Bermula*.

Kejayaan Les' Copaque Production Sdn. Bhd. sememangnya mengejutkan dunia animasi lebih-lebih lagi animasi *Upin dan Ipin* menjadi kartun animasi yang popular dan mendapat tempat di hati peminat di beberapa buah negara seperti Indonesia. Ternyata, proses pembuatan kartun animasi ini terselit di dalamnya kisah yang menarik untuk diselongkar oleh pengkaji. Merujuk Annisa Karnesyia Jumat (2020) inspirasi Hajah Ainon Ariff selama tiga tahun membuahkan hasil apabila karakter itu diminati terutamanya peminat cilik, kanak-kanak. Hajah Ainon yang sememangnya menyukai kanak-kanak menjelaskan bahawa animasi *Upin dan Ipin* diinspirasikan rentetan daripada beliau sendiri ingin mengertikan dan merasai perasaan dan tingkah laku kanak-kanak yang kemudiannya diterjemahkan melalui penulisan skrip. Bukan itu sahaja, Hajah Ainon turut mengangkat budaya Asia yang bukan hanya Malaysia dan Melayu sahaja tetapi melibatkan nilai-nilai kehidupan di Asia yang hampir menyamai bagi setiap negara.

Pembikinan *Upin dan Ipin* juga menyorotkan pesan moral untuk kanak-kanak dalam membangunkan karakter yang baik dan peniruan boleh berlaku hasil daripada penontonan. Kanak-kanak melalui karakter *Upin dan Ipin* sememangnya tidak berupaya diajar pada alam nyata tetapi sebolehnya karakter yang baik pasti menjadi ikutan penonton ciliknya. Justeru itu, hajah Ainon sendiri menjaga skrip, kandungan cerita yang mengandungi isi yang bagus untuk diketengahkan sebagai tontonan di samping menitik



beratkan kesesuaian ceritanya dengan beberapa buah negara. Sehubungan dengan itu, sehingga kini, karakter ini menjadi jaguh di hati peminat kanak-kanak.

Bahkan, disebalik tabir pembikinan *Upin dan Ipin* ini terkandung krew produksi yang terlibat dalam menjayakan pembikinan animasi *Upin dan Ipin* seperti dalam jadual yang berikut:

Jadual 1.1

Krew Produksi Animasi Upin dan Ipin

Organisasi Pembikinan Animasi Upin dan Ipin	
Penerbit	Haji Burhanuddin Md. Radzi dan Hajah Ainon Arif
Pengarah	Adam Amiruddin
Pengarah Kreatif	Shafiq Isa
Pengarah Animasi	Mohd. Nazmi Yatim
Pengarah Seni	Mohd. Faiz Mohd Hanafiah
Pengarah Teknikal	Tan Shiek Wei
Pengarah Produksi	Tan ying Sowk
Perhubungan Awam	Mohd. Zarin
Perundangan	Rafiezi Tahir
	Manal Zulaikha
Komposer	Muhammad Hazran Tahar
	Muhammad Rizal
Audio	Akmal Hisyam Abdol Karim
	Mohd Farquar Azman
	Tengku Mohd Firadus
	Munira Syafira
	Mohd Azlan Mockter
	Adi Bahari
	Heidi Othman
	Muhammad Hafizi Hazaha
Pereka Grafik	Leman Bakti
	Mohamad Zairie Hamzah
	Nor Huda Radzi
	Nurfarahani Zainal
	Mohd Sallehuddin

(bersambung)

Jadual 1.1 (*sambungan*)

Organisasi Pembikinan Animasi Upin dan Ipin	
Pereka 3D Model	Akmal Hisyam Abdol Karim
	Mohd Farquar Azman
	Tengku Mohd Firadus
	Munira Syafira
	Mohd Azlan Mockter
	Adi Bahari
	Heidi Othman
	Muhammad Hafizi Hazaha
Watak	
Upin dan Ipin	Asejiela Putri
Mail	Hasrul
Ehsan	Fareez
Ibu Mail	Ida Rahayu
Cikgu Melati	Aliya
Kak Ros	Ida Shahhera
Opah	Hajah Ainon
Tok Dalang	Haji Burhanuddin

05-4506832 Diubahsuai daripada Video Animasi *Upin dan Ipin episod Cari dan Simpan*

1.3 Pernyataan Masalah

Perkembangan pesat teknologi moden menjadikan lambakan animasi sebagai satu medium yang paling berpengaruh kepada kanak-kanak. Animasi seperti yang dinyatakan oleh Victoria (dalam Cook dan Moana, 2019) sering digunakan untuk menarik minat khalayak. Bahkan pendefinisian ini turut menyokong penjelasan Perloff (dalam Norsaliza Mohd Shuhaini, Mohd Rosli Saludin dan Azhar Wahid, 2017) yang menyifatkan bahawa kanak-kanak yang mudah terhibur dan terpengaruh akan mengenyepkan pertimbangan kandungan cerita selagi bahan yang ditonton dapat memenuhi kehendak selera tontonan

kanak-kanak itu. Pertimbangan perubahan tontonan menjelaskan sifat semulajadi kanak-kanak yang gemar melakukan peniruan melalui pemerhatian dan mudah dipengaruhi selagi bahan tersebut mampu menarik minat penggunaanya (Jamaludin Harun & Zaidatun Tasir, 2005).

Rentetan dengan dunia kemelut globalisasi kini dan kesibukan ibu bapa, kanak-kanak diberikan lebih pilihan bersendirian tanpa dipandu. Penontonan rancangan kartun yang mengujakan, membolehkan ibu bapa bebas beraktiviti (NuFa, 2020). Pandangan Mahmood Nazar Mohamed (dalam kajian Arbai'e Sujud dan Nik Rafidah, 2001) turut menjelaskan bahawa kanak-kanak memerlukan bimbingan masyarakat dalam mempelajari, mengetahui dan mengenali dunia sekeliling mereka.

Bukan itu sahaja, kanak-kanak perlu dibimbing dengan bijaksana dalam menguruskan kehidupan melalui pengalaman yang singkat dalam dunia kanak-kanak. Menyingkap dapatan terdahulu mengenai keberadaan ibu bapa di sisi anak-anak, pandangan Warren (dalam Maira Akbal, 2008) mendapati kawalan ibu bapa dalam tontonan rancangan dapat memberi manfaat sebagai agen pembudayaan positif tingkah laku kanak-kanak sepertimana keberkesanan pengaruh penggunaan bahan bacaan yang terkandung dalam kajian Arbai'e Sujud & Nik Rafidah (2001).

Hal ini memaknakan bahawa ibu bapa atau golongan dewasa memainkan peranan dalam membangunkan intelek kanak-kanak ketika penontonan berlaku. Tindakan aktif ibu bapa semasa berlakunya aktiviti penontonan memainkan peranan dalam penceritaan,

atau memberi tindak balas segera kepada sebarang pertanyaan anak-anak. Dengan kata lain, penglibatan aktif ini dapat mengukuhkan mesej yang baik dan mengelakkan kekeliruan dalam penyampaian mesej tontonan kepada kanak-kanak.

Hal ini disokong dan bertepatan dengan pandangan Warren (dalam Maira Akbar, 2008) yang kemudiannya diperkukuh oleh pendapat Zulzaidi Mahmud (2008) dengan mensyorkan ibu bapa untuk menemani anak-anak ketika menonton televisyen memandangkan kanak-kanak masih lagi berada pada tahap kesukaran untuk membezakan perkara baik dan buruk. Secara khususnya, penglibatan aktif ibu bapa atau golongan dewasa sama ada abang, kakak, datuk atau nenek amat penting dalam membangunkan pengurusan intelek yang cuba disampaikan oleh media tontonan tersebut kepada kanak-

Bahkan,, minat yang memuncak secara mendalam terhadap kartun yang ditonton turut berpegang kepada pertimbangan kanak-kanak terhadap aksi menarik yang ditonton, dan pembentukan pengalaman baru kanak-kanak. Menjengah pandangan Amida @ Hamidah Abdulah (2006) dalam usia muda, kanak-kanak mempunyai minda yang amat peka dengan cakerawala alam sekelilingnya. Kepekaan bermula daripada kasih sayang ibu bapa dan keakraban dalam kalangan ahli keluarga sehingga mempamerkan satu horizon mesra yang berkualiti.

Kini, persekitaran tontonan kanak-kanak tanpa pemantauan membuatkan kanak-kanak mulai leka dengan dunianya sendiri memandangkan situasi penyaluran pendidikan



sudah berbeza berbanding zaman dahulu yang lebih menitikberatkan keakraban si anak dengan ibu bapa melalui sastera lisan yang diperdengarkan dalam kehidupan harian. Disebabkan hal itu, berdepan dengan kanak-kanak yang mudah terpesona dengan kehebatan dan keunikan animasi ini ternyata berupaya menarik perhatian kanak-kanak untuk mengangkat rancangan kartun sebagai model ikutan.

Kajian Perloff (dalam Norsaliza Mohd Shuhaini et al, 2017) membuktikan bahawa kanak-kanak tanpa mempertimbangkan jalan cerita atau isi kandungannya menganggap rancangan-rancangan di televisyen sebagai guru. Berpegang kepada sudut pandang kanak-kanak bahawa kartun berpotensi membuatkan mereka mudah terpengaruh dan terpesona dengan unsur-unsur kejutan dan kelucuan yang dipaparkan, orang dewasa tidak boleh mengandaikan penontonan membekalkan pengetahuan ingin tahu kanak-kanak sahaja.

Sepatutnya, tontonan membawa makna dalam kehidupan kanak-kanak secara langsung atau tidak langsung jika kanak-kanak tidak menimba pembentukan pengalaman baru dalam mengenali alam nyata melalui alam maya. Tambahan pula, kehebatan dan keunikan kartun animasi sememangnya menarik perhatian dan menimbulkan keseronokan dalam diri kanak-kanak untuk mengangkat rancangan dan watak dalam kartun sebagai model ikutan. Bukan itu sahaja, tindakan kurang bijak ibu bapa yang membiarkan kanak-kanak menonton tanpa mengira masa menyebabkan tanpa disedari kehidupan berkasi sayang si anak dirampas oleh kuasa tontonan tanpa disedari walaupun masyarakat melihatnya sebagai amalan biasa bagi kanak-kanak.



Hal ini dibuktikan dengan realiti hari ini menampakkan trend tontonan rancangan kartun secara bersendirian dalam tempoh yang lama sememangnya membuatkan anak-anak menyepi tetapi bukan tindakan bijak yang boleh diambil ringan oleh ibu bapa (NuFa, 2020). Maka dengan itu, janaan dapatan kajian oleh Wan Abas, Wan Anita dan Azizah Hamzah (2013) membuktikan bahawa kebanyakan ibu bapa pada masa kini tidak mempunyai masa yang banyak untuk menjadi peneman setia kepada dunia penerokaan alam nyata anak-anak.

Hal ini ditunjukkan melalui seawal usia anak-anak pada dekad ini kebanyakan ibu bapa bekerjaya meletakkan dan menyerahkan tanggungjawab didikan dan asuhan anak kepada orang lain dan pusat jagaan. Sehubungan dengan itu, kartun tontonan berbentuk animasi yang memaparkan gambaran watak-watak ciptaan menyerupai watak sebenar dalam alam nyata membuka peluang kepada kanak-kanak untuk belajar daripada pengalaman tontonannya di samping mencari keseronokan dalam situasi yang berbeza. Pergerakan cerita secara tidak langsung membawa kanak-kanak merentasi alam realiti tanpa gangguan dan pemantauan masyarakat sekelilingnya.

Malahan, dunia globalisasi kini menyaksikan kerancangan kanak-kanak dipertontonkan dengan rancangan kartun menarik tanpa mengira masa sehingga tanpa disedari oleh orang dewasa telah mengalihkan kehidupan berkasih sayang si anak kepada keseronokan tontonan. Bersangkutan dengan besarnya ketelusan pengaruh animasi kepada kalangan kanak-kanak, maka pengkaji merasakan wujud keperluan untuk melihat keupayaan kepimpinan watak dalam struktur kandungan cerita animasi berfungsi sebagai



aliran pengurusan intelek dalam membimbing kehidupan kanak-kanak melalui bahan tontonan.

Oleh hal yang demikian, pengkaji terpenggil untuk menjawab persoalan-persoalan yang timbul dalam dunia pengurusan intelek kanak-kanak yang dicerapkan oleh pengkaji bersama-sama Prinsip Kepimpinan (watak dalam animasi menggantikan watak ibu bapa dalam alam nyata) berdasarkan Pendekatan Pengurusan (Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2013). Melalui pendekatan ini pengasasnya menggunakan pelbagai pendekatan antaranya falsafah, bahasa, keagamaan, psikologi, sosiologi, para pengkaji menguji, memperdebatkan, memantapkan dan memperkembang pendekatan-pendekatan ini menjadi satu sudut kritikan sastera.



Ketelusan pengamatan dan kebijaksanaan yang dipamerkan oleh tokoh sastera di Malaysia ternyata membentuk satu pendekatan baharu dalam melahirkan dan menzahirkan rangkaian idea yang bernas dan berkeintelektualan. Disebabkan itu, Mohammad Mokhtar Abu Hassan (2013) dalam pengujiannya ke atas karya sastera menyarankan Pendekatan Pengurusan merupakan satu pengaktif baru yang boleh diaplikasi oleh para pengkaji. Kemunculan pendekatan baharu ini dilihat telah membawa satu anjakan paradigma dalam dunia kesusasteraan Melayu sekaligus menjadi landasan yang utuh dalam dunia kritikan.





1.4 Objektif Kajian

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

- a. Mengenal pasti dimensi yang terdapat dalam Prinsip Kepimpinan berdasarkan kandungan transkripsi video animasi episod *Upin dan Ipin* terpilih.
- b. Menganalisis kandungan transkripsi video animasi episod *Upin dan Ipin* terpilih dalam menguruskan intelek kanak-kanak berdasarkan Prinsip Kepimpinan.
- c. Merumuskan keupayaan kepimpinan menguruskan intelek kanak-kanak dalam transkripsi video animasi episod *Upin dan Ipin* terpilih.



1.5 Soalan Kajian

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

- a. Apakah dimensi Prinsip Kepimpinan yang terdapat dalam kandungan episod *Upin dan Ipin* terpilih?
- b. Apakah kandungan transkripsi video animasi *Upin dan Ipin* terpilih berupaya menguruskan intelek kanak-kanak dalam Prinsip Kepimpinan?
- c. Bagaimanakah kepimpinan dalam kandungan transkripsi video animasi *Upin dan Ipin* terpilih berupaya menguruskan intelek kanak-kanak?



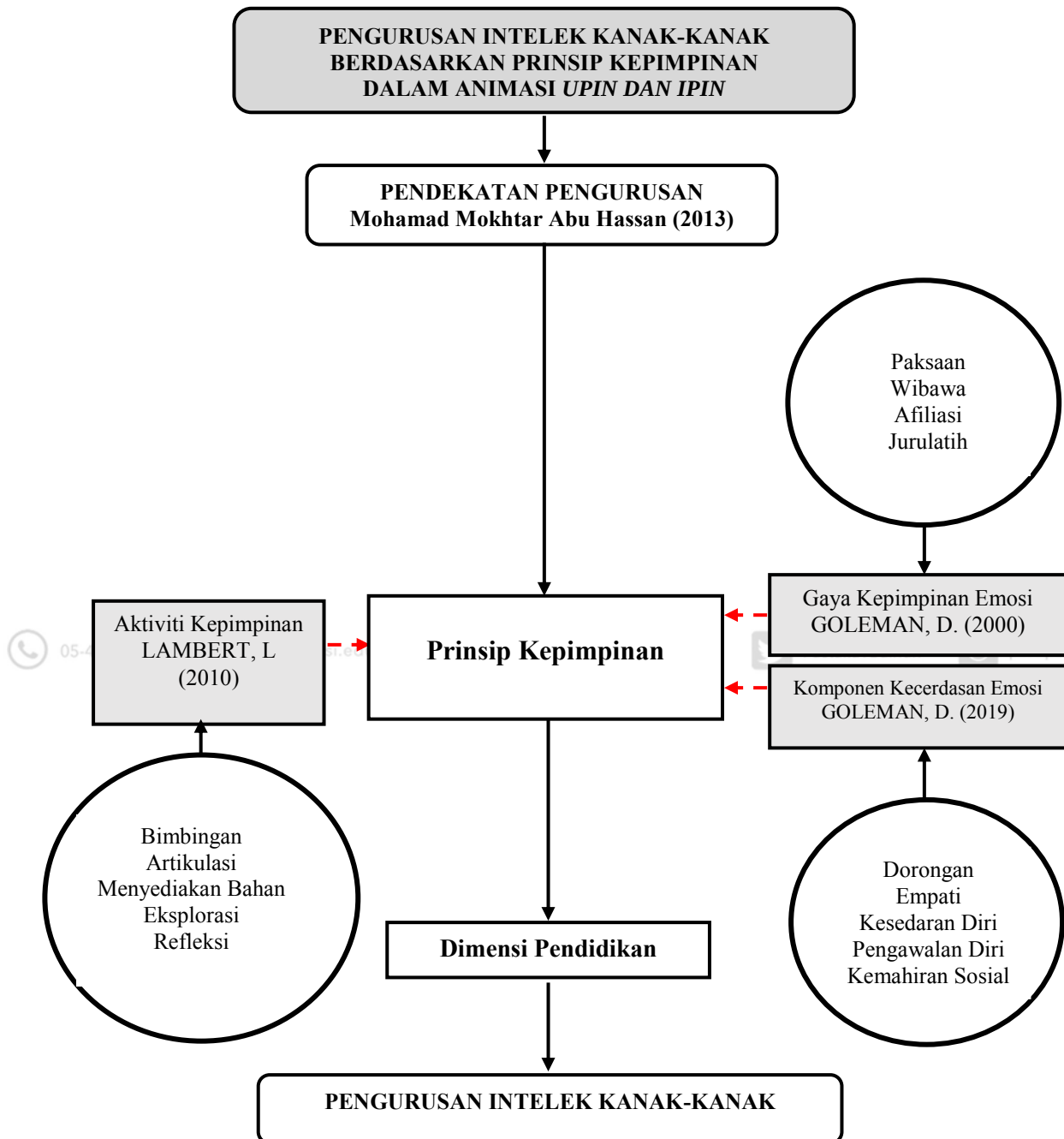


1.6 Kerangka Teoritikal Kajian

Berdasarkan Rajah Kerangka Teoritikal Kajian yang dirangka menjelaskan bahawa kajian ini telah menggunakan Pendekatan Pengurusan yang diasaskan oleh Mohamad Mokhtar Hassan (2013) dengan membataskan hanya satu daripada lima prinsip asas pengurusan, iaitu Prinsip Kepimpinan. Selanjutnya, bagi menyerlahkan gaya kepimpinan seseorang dalam menguruskan intelek kanak-kanak dalam kajian, analisis kajian ke atas Prinsip Kepimpinan ini dijalankan berlandaskan satu dimensi sahaja iaitu Dimensi Pendidikan sahaja.

Berdepan dengan fenomena ini, pengkaji merumuskan bahawa dalam menyerlahkan kepimpinan ini, kajian ini dimantapkan lagi dengan gabungan daripada Gaya Kepimpinan Emosi Goleman, D. (2000), Komponen Kecerdasan Emosi Goleman, D. (2019) dan Aktiviti Kepimpinan Lambert, L (2010) untuk membangunkan pengurusan intelek kanak-kanak melalui kepimpinan watak. Berikut dipaparkan Kerangka Teoritikal Kajian berdasarkan pengamatan pengkaji melalui Rajah 1.1 seperti yang berikut.





Rajah 1.1. Kerangka Teoritikal Kajian

Berdasarkan Kerangka Teoritikal Kajian dalam Rajah 1.1 yang dipaparkan menunjukkan Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Goleman, D (2000), Komponen Kecerdasan Diri Goleman, D (2019) dan Aktiviti Kepimpinan Lambert, L (2010) telah diceraip masuk ke dalam Prinsip Kepimpinan di bawah Pendekatan Pengurusan Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2013). Tujuan cerapan dilakukan adalah untuk melihat berlakunya pengurusan intelek berdasarkan kepimpinan dalam Dimensi Pendidikan.

1.6.1 Pendekatan Pengurusan

Pendekatan Pengurusan telah diketengahkan oleh Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2013) sebagai pendekatan baharu yang dimunculkan dalam dunia kritikan Sastera Melayu di Malaysia melalui pembentangan kertas kerja di Seminar Himpunan Ilmuan Sasterawan Melayu (HISMA) yang bertajuk *Pendekatan Pengurusan Satu Metode dalam Dunia Kritikan* (Mohamad Zuber Ismail, 2017). Sementelahan itu, lima prinsip asas sesuatu pengurusan kemudiannya diaplikasi dalam pendekatan ini antaranya Prinsip Perancangan, Prinsip Kepimpinan, Prinsip Pengorganisasian, Prinsip Penstafan dan Prinsip Kawalan. Kemunculan prinsip-prinsip ini menjalankan kefungsiannya ke atas aspek struktur teks sesebuah karya.

1.6.2 Prinsip Kepimpinan

Prinsip Kepimpinan yang dibincangkan di bawah Pendekatan Pengurusan menjelaskan persoalan yang menjadi tanggapan masyarakat terhadap aspek pengurusan dalam



sesebuah karya sastera. Dalam prinsip ini pula turut terkandungnya empat dimensi antaranya, Dimensi Pentadbiran, Dimensi Pendidikan, Dimensi Tanggungjawab Sosial dan Dimensi Ekonomi (Mohamad Zuber Ismail, Sara Beden dan Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2015). Bagi merealisasikan Prinsip Kepimpinan dalam kajian ini, dimensi yang sesuai dipacukan adalah Dimensi Pendidikan.

1.6.3 Dimensi Pendidikan

Dalam merealisasikan prinsip ini, Dimensi Pendidikan merupakan salah satu dimensi yang menyerlahkan Prinsip Kepimpinan dalam Pendekatan Pengurusan. Hal ini demikian kerana pendidikan dirumuskan oleh Mok (dalam Mohamad Zuber Ismail, Sara Beden dan Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2015) sebagai satu proses pembangunan intelek yang mendorong seseorang untuk bertindak. Bahkan, Mohamad Zuber Ismail, Sara Beden dan Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2015) menambah aktiviti pendidikan yang sempurna dan komprehensif menyediakan generasi muda ke arah pembentukan berpengetahuan dan personaliti yang dinamik.

1.6.4 Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Goleman (2000)

Pemimpin yang baik menurut Goleman (2000) tidak ditentukan melalui penggunaan satu gaya kepimpinan sahaja, tetapi mereka akan beralih kepada gaya yang lain seperti yang ditentukan oleh keadaan. Berhubung gaya kepimpinan ini, Goleman (2000) telah memperkenalkan enam jenis gaya yang terkandung dalam kepimpinan, iaitu Gaya



Kepimpinan Paksaan, Gaya Kepimpinan Wibawa, Gaya Kepimpinan Demokratik, Gaya Kepimpinan Afiliasi, Gaya Kepimpinan Jurulatih dan Gaya Kepimpinan Berorientasikan Pencapaian yang diguna pakai dalam konteks tempat kerja. Namun begitu, pendefinisian ini hanya membincangkan empat daripada enam jenis gaya yang digariskan mengikut perspektif kajian sahaja, iaitu:

1.6.4.1 Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Paksaan

Menurut pendefinisian (Goleman, 2010) gaya kepimpinan ini merujuk kepada pemimpin yang suka memaksa sehingga menyebabkan penggunaannya dilihat kurang berkesan dalam kebanyakan situasi. Bahkan, gaya kepimpinan berkuasa seperti ini dilihat hanya akan merosakkan kesan mencari kepuasan. Melalui kepimpinan ini juga, pemimpin membina orang yang dipimpin dengan tidak menghadirkan kebimbangan atas desakan yang mereka lakukan. Dengan pendekatan alternatif, pemimpin yang menggunakan gaya ini perlu berkembang dengan gaya mereka sendiri dalam bekerjasama dan berkomunikasi seperti menerima nasihat untuk menambah keupayaan memimpin.

Penjelasan Goleman (2000) mendapati sama seperti ibu bapa kepimpinan tidak akan pernah menjadi sains yang tepat. Tetapi, tidak sepatutnya menjadi misteri yang lengkap kepada mereka yang mengamalkannya. Pemimpin jenis ini boleh mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai keperluan untuk memimpin secara berkesan. Malah, seorang pemimpin mestilah bertindak balas dengan baik dan memainkan gaya kepimpinan ini bertepatan pada masanya.



1.6.4.2 Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa

Gaya kepimpinan jenis ini dijelaskan oleh (Goleman, 2000) sebagai memberi perakuan keupayaan yang membenarkan langkah susulan diberikan kepada orang yang dipimpin atas kegagalan tindakan yang telah diberi kebebasan. Gaya ini menunjukkan pemimpin berupaya membina kepercayaan, penghormatan dan komitmen dengan membiarkan orang yang dipimpin itu sendiri dalam membina keputusan yang mempengaruhi matlamat mereka dan memberi kebebasan dalam melakukan tindakan. Lebih-lebih lagi, pemimpin yang berwibawa berupaya memandu fleksibiliti dan bertanggungjawab. Malahan, dipercayai bahawa orang yang berada dalam lingkungan kepimpinan ini cenderung memberi bimbingan dan tunjuk ajar berkaitan dengan apa yang boleh dan yang tidak



Tambahan lagi, keputusan yang dibuat pula adalah hasil perbincangan bersama dengan orang yang dipimpin. Pemimpin yang berkuasa bukan hanya menjadi pendengar yang baik tetapi juga penyual yang sempurna. Mereka adalah mata penglihatan yang dapat merasakan kesan atas keputusan yang dibuat dan membayangkan rancangan pilihan yang sedang dibuat bagi masa hadapan. Prinsip utama penglibatan gaya ini adalah untuk menentukan suara siapa yang didengar bahkan penglibatan secara meluas bermakna semua pihak berkepentingan untuk mengambil bahagian dalam perbincangan. Dalam proses penglibatan, kesediaan menjadi keperluan awal yang patut diwujudkan memandangkan melalui penglibatan, suatu perhubungan baik dapat dipupuk melalui





perubahan andaian dan kepercayaan, perkongsian matlamat dan hal tuju boleh berlaku antara pemimpin dengan yang dipimpin.

Dalam hal ini Goleman (2000) memperlihatkan penglibatan bersama dapat mewujudkan ruang untuk memperoleh keputusan perbincangan yang berkesan, meneroka idea bersama-sama dan berinteraksi dengan baik. Tambahan pula, bentuk penglibatan gaya kepimpinan ini adalah dengan memberi peluang yang meluas kepada orang yang dipimpin untuk melibatkan diri dalam isu yang timbul; membina pembinaan perkongsian matlamat; melibatkan peluang yang dirangka untuk pembelajaran berterusan; memberi tumpuan kepada perbualan antara orang yang dipimpin dengan pemimpin serta dapat membuat refleksi tentang tindakan yang mereka lakukan; dan mempermudah isu yang timbul secara aktif.



1.6.4.3 Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Afiliasi

Melalui Gaya Afiliasi ini Goleman (2000) membawa karakter pemimpin yang berusaha dalam menjaga keharmonian dan kegembiraan orang yang dipimpin. Pemimpin jenis ini memiliki ikatan keemosionalan yang kuat. Mereka berupaya berkongsi idea, berkongsi insfirasi, dan memacu fleksibiliti. Pemimpin Afiliasi sama seperti peranan ibu bapa dalam menyesuaikan diri dengan peraturan isi rumah. Malah, tiada ketetapan dikenakan bagi orang yang dipimpin untuk mendapatkan sesuatu melalui gaya kepimpinan ini. Pemimpin jenis ini juga turut memberi kebebasan kepada orang yang dipimpin melalui cara berfikir untuk menyelesaikan masalah dengan menawarkan banyak maklum balas





yang positif. Tambahan lagi, Gaya Kepimpinan Afiliasi ini dapat membina rasa kepunyaan yang umumnya membawa kesan positif dalam membina keharmonian orang yang dipimpin, meningkatkan semangat, mengeratkan komunikasi dan memperbaiki kehilangan kepercayaan.

Walaupun Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Afiliasi sepertimana yang dijelaskan oleh Goleman (2000) membawa banyak manfaat tetapi gaya ini tidak boleh digunakan sewenang-wenangnya. Meskipun, pemimpin Afiliasi jarang menawarkan nasihat yang membina mengenai cara memperbaiki tetapi orang yang dipimpin perlu tahu bagaimana untuk melakukannya dengan cara tersendiri. Manakala, jika seseorang pemimpin terlalu bergantung kepada gaya ini, ia boleh menyebabkan orang yang dipimpin menemui kegagalan. Oleh sebab itu, gaya ini sangat berhubung rapat dengan Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Wibawa.

1.6.4.4 Gaya Kepimpinan Kecerdasan Emosi Jurulatih

Gaya kepimpinan keempat yang dijelaskan oleh Goleman (2000) pula merujuk kepada Gaya Kepimpinan Jurulatih yang melangkah peranannya sebagai jurulatih yang mencari cara atau kaedah untuk membantu orang yang dipimpin dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Gaya ini berfungsi dengan baik apabila pemimpin menyedari bagaimana kebolehan baharu dapat membantu memajukan orang yang dipimpin. Dengan kata yang lebih mudah, gaya ini memainkan kefungsiannya apabila orang yang dipimpin berkemahuan untuk dilatih.





Gaya kepimpinan ini juga menimbulkan kebimbangan terhadap ketahanan orang yang dipimpin berdasarkan pembelajaran atau perubahan cara. Keadaan akan menjadi sulit sekiranya pemimpin tidak mempunyai kepakaran untuk membantu orang yang dipimpin. Dalam konteks kajian ini, pengkaji mengaplikasikan empat daripada enam gaya yang telah diperkenalkan oleh Goleman (2000), iaitu Gaya Kepimpinan Paksaan, Gaya Kepimpinan Wibawa, Gaya Kepimpinan Empati dan Gaya Kepimpinan Jurulatih berikutan kesignifikannya dan kesesuaiannya dengan kandungan cerita dan watak yang dipimpin, iaitu kanak-kanak.

1.6.5 Komponen Kecerdasan Emosi Goleman (2019)



Komponen Kecerdasan ini pula telah diperkenalkan oleh Goleman pada tahun 2019 dengan menafrkannya sebagai kebolehan yang memberi kesan yang mendalam kepada semua abiliti lain, sama ada meningkatkan atau berinteraksi dengan mereka. Komponen Kecerdasan Emosi Goleman (2019) diambil berdasarkan kepimpinan yang berlaku di tempat kerja yang kemudiannya disesuaikan oleh pengkaji dengan kajian yang dijalankan dalam konteks persekitaran hidup kanak-kanak. Bagi Goleman (2019), pemimpin yang bijak emosinya boleh menilai standard, menguatkan pertumbuhan peribadi dan profesional, serta memupuk sokongan organisasi berikutan mereka berkeyakinan untuk menyokong perkembangan kecekapan emosi.

Perkembangan kecekapan emosi tersebut adalah seperti mengetahui perasaan sendiri, mampu menguruskan emosi, mempunyai perasaan simpati, dapat memperbaiki





kerosakan emosi diri sendiri dan orang lain, dan menjadi emosi yang interaktif, iaitu menyerupai orang lain supaya seseorang boleh berinteraksi dengan orang lain. Ketrampilan komunikasi yang kuat adalah alat yang menyokong keupayaan seseorang untuk bertindak secara emosional dan berwibawa. Pemimpin yang bijak emosinya dapat mengenal pasti dan membincangkan perasaan sendiri, manakala pendengar yang baik pula dapat berdialog dan menyoal dengan soalan yang sesuai.

Malahan, memetik lanjutan pandangan Goleman (2019) turut menamakan kecerdasan emosi sebagai keupayaan individu untuk memotivasikan diri sendiri secara berterusan dalam menghadapi kekecewaan, untuk mengawal impuls, untuk mengawal suasana hati dan menjaga kesusahan dari mengalirkan keupayaan berfikir untuk berharap dan berempati. Bagi Goleman (2019) penentu kecemerlangan seseorang bukan hanya terletak kepada kepintaran akademik semata-mata tetapi juga kepintaran emosi. Hal ini demikian kerana kepintaran dalam akademik sahaja tanpa kepintaran emosi tidak akan membawa seseorang ke kemuncak kecemerlangan. Berhubung sebab itu, dalam konteks kepimpinan seorang pemimpin yang cemerlang mesti mempunyai kedua-duanya, iaitu kepintaran akademik dan emosi. Berikut diperjelaskan Komponen Kecerdasan Emosi merujuk kepada Goleman (2019), antaranya:

1.6.5.4 Kesedaran Diri

Komponen ini menjelaskan keupayaan untuk mengenali dan memahami perasaan serta emosi orang yang dipimpin dengan membawa kesedaran diri tersebut sebagai memberi



kesan kepada orang lain. Kesedaran diri adalah komponen pertama kecerdasan emosi yang diperkenalkan oleh Goleman (2019). Kesedaran diri bermakna seseorang mempunyai pemahaman yang mendalam tentang seseorang berkaitan dengan emosi, kekuatan, kelemahan, dan keperluan. Sebaliknya, seseorang pemimpin itu perlu jujur dengan diri mereka sendiri sebelum berlaku jujur dengan orang lain. Orang-orang yang mempunyai kesedaran diri yang tinggi menyedari bagaimana perasaan mereka boleh mempengaruhi orang lain dan prestasi kerja. Oleh itu, sekiranya seseorang menduga sesuatu yang tidak baik dalam apa yang sedang dilakukan, mereka akan melakukan dengan lebih baik terlebih dahulu. Tanda-tanda yang diperjelas oleh Goleman (2019) untuk menunjukkan seseorang memiliki kesedaran diri adalah melalui keyakinan diri, mempunyai penilaian realistik sendiri dan merasai humor dalam konteks merendah diri.

1.6.5.5 Pengawalan Diri

Komponen Kecerdasan Emosi selanjutnya, iaitu Pengawalan Diri ini dijelaskan oleh Goleman (2019) sebagai keupayaan seseorang untuk mengawal atau mengalihkan perhatian dan perasaan yang mengganggu kecenderungan untuk menolak keputusan sebelum bertindak. Pertama, pengawalan atau peraturan diri sangat penting bagi diri seorang pemimpin. Orang yang terkawal perasaan dan emosi mereka adalah orang yang munasabah dan dapat mewujudkan persekitaran yang amanah dan penuh keadilan bagi mengurangkan perbalahan. Kedua, peraturan diri adalah penting untuk menjadi alasan yang kompetitif. Seseorang yang telah menguasai emosi ternyata dapat menerima perubahan dan tidak mudah panik untuk menerimanya. Sebaliknya, mereka akan mencari



maklumat, mendengar dan menerangkan program baharu. Tanda-tanda bagi orang yang memiliki kecerdasan emosi ini merujuk kepada adanya kepercayaan dan integriti, keselesaan dengan kekaburan dan keterbukaan kepada perubahan.

1.6.5.6 Motivasi

Penjelasan (Goleman, 2019) berkaitan motivasi merujuk kepada semangat untuk bekerja atas sebab-sebab yang melebihi kecenderungan kewangan dan status. Melaluinya, seseorang berkeupayaan untuk meneruskan matlamat dengan tenaga dan dorongan kegigihan. Motivasi mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu pencapaian melebihi harapan. Tanda-tanda seseorang termotivasi adalah merujuk kepada kekuatan orang yang dimotivasi untuk mencapai optimisma walaupun menghadapi kegagalan, suka belajar, mencari cabaran yang kreatif dan bangga melakukan kerja dengan baik. Malahan, mereka suka dan terus-terusan bertanya dan tidak sabar-sabar untuk meneroka kerja mereka serta memberikan komitmen yang tinggi dalam organisasi.

Dalam konteks kajian ini Komponen Kecerdasan Emosi Motivasi diadaptasi oleh pengkaji daripada Goleman (2019) di tempat kerja yang merujuk kepada Kecerdasan Emosi Dorongan watak orang dewasa kepada kanak-kanak bersesuaian dengan konteks pendidikan kepada kanak-kanak. Sifat kanak-kanak perlu didorong oleh watak dewasa dan bukannya dimotivasi memandangkan mereka masih dalam tempoh pembelajaran dan tindakan yang dilakukan adalah hasil dorongan kepimpinan orang dewasa. Hal ini bertepatan dengan dapatan Mohd Amin H.A.Shariff (2003) yang menjelaskan bahawa





kanak-kanak, “memerlukan dorongan untuk menimbulkan minat memulakan sesuatu. Jika setiap kali dia bertindak dan tindakan itu diterima oleh orang sekeliling, ini akan memberi dorongan yang lebih kepada kanak-kanak itu. Penerimaan dalam bentuk ganjaran seperti pujian atau benda kesukaan mereka akan terus menggalakkan kanak-kanak itu bertindak seperti yang dikehendaki” (ms. 13).

1.6.5.7 Empati

Dalam aspek kecerdasan emosi ini, berempati merupakan emosi yang paling mudah untuk dikenali. Empati dijelaskan sebagai keupayaan untuk memahami selok-belok emosi orang lain dan berkemahiran untuk mengalihkan reaksi emosi orang lain (Goleman, 2000). Pemimpin sentiasa memerlukan empati untuk menjaga kepentingan orang lain bahkan, pada hari ini kepentingannya jauh lebih diperlukan. Terdapat tiga jenis empati yang diperkenalkan oleh Goleman (2011), iaitu Empati Kognitif, Empati Emosi dan Empati Keprihatinan. Empati Kognitif menjelaskan keupayaan untuk memahami perspektif orang lain, Empati Emosi menerangkan tentang keupayaan untuk merasakan perasaan orang lain dan Empati Keprihatinan pula dijelaskan sebagai keupayaan untuk merasakan apa yang diperlukan oleh orang lain daripada diri sendiri.

1.6.5.8 Kemahiran Sosial

Kompenan ini melalui pentakrifan Goleman (2019) memberi tumpuan kepada seseorang yang berkemahiran dalam menguruskan hubungan dan berupaya untuk membina





hubungan. Tanda-tanda yang ditunjukkan oleh orang yang menerima keberkesanan komponen ini dipraktikkan dalam kepimpinan dilihat menerusi wujudnya perubahan dalam sesuatu hubungan. Komponen kemahiran sosial tidak semudah perlaksanaannya memandangkan komponen ini bukan sekadar hubungan persahabatan. Hal ini demikian kerana meskipun seseorang mempunyai tahap sosial yang tinggi, tidak semestinya individu itu turut bersemangat. Sebaliknya, komunikasi mesra tersebut berfungsi dengan tujuan untuk menggerakkan orang ke arah yang diinginkan sama ada semangat yang ditunjukkan ke atas produk baharu atau strategi baharu.

1.6.6 Aktiviti Kepimpinan Lambert (2010)



Aktiviti Kepimpinan ini telah dikemukakan oleh Lambert (2010) dengan melihat aktiviti kepimpinan yang berlaku dalam persekitaran sekolah. Dari sudut yang lain pula, Lambert (2010) telah menjalankan satu kajian berkaitan keupayaan kepimpinan untuk pembangunan sekolah yang berterusan. Kajian ini adalah rentetan daripada penulisannya berkaitan *Membina Keupayaan Kepimpinan* di sekolah yang mencetuskan minatnya untuk mendalami penambahbaikan dalam membina keupayaan kepimpinan di sekolah secara berterusan. Rentetan kajian itu, Lambert (2010) telah menjelaskan konsep sebenar kepimpinan dengan mencetuskan Aktiviti Kepimpinan.

Melalui cetusan Aktiviti Kepemimpinan ini, Lambert (2010) percaya bahawa sebagai pemimpin pandangan orang yang dipimpin perlulah selalu didengar, kepercayaan mereka perlu dicabar, melibatkan mereka dalam penilaian dan membina makna dan





pengetahuan melalui refleksi dan berdialog. Terdapat enam aktiviti yang dicetuskan oleh Lambert (2010) namun, kajian ini hanya merujuk kepada lima aktiviti sahaja untuk dianalisis bersesuaian dengan kefungsiannya dan seterusnya menjadi pegangan pengkaji berdasarkan kandungan cerita dan kepimpinan. Aktiviti tersebut dirujuk seperti yang berikut:

1.6.6.1 Bimbingan

Merujuk Lambert (2010) aktiviti ini membantu pemacu berfikir tentang apa yang ingin dilakukan oleh pemimpin. Melalui bimbingan, pemimpin perlu mengemukakan soalan kepada murid dan bukannya mengarahkan murid melakukan sesuatu perkara yang dikehendaki. Manakala, berdasarkan kepimpinan pula aktiviti ini membantu orang yang dipimpin berfikir tentang apa yang perlu dilakukan dan bukan hanya menerima arahan daripada orang yang memimpin.

1.6.6.2 Penyediaan Bahan

Dalam aktiviti penyediaan bahan, Lambert (2010) menjelaskan pemimpin perlu menyediakan perantara yang sesuai untuk orang lain melakukan sesuatu tugas. Bukan itu sahaja, soalan yang bersesuaian boleh dikemukakan oleh orang yang dipimpin dan pemimpin memberi peluang kepada orang lain untuk meneroka semasa melaksanakan tugas yang diberi.



1.6.6.3 Artikulasi

Aktiviti Artikulasi pula menurut pengamatan Lambert (2010) bermaksud pemikiran yang jelas dapat disampaikan kepada orang lain melalui apa yang difikirkan oleh pemimpin.

1.6.6.4 Refleksi

Lambert (2010) menjelaskan pendefinisian aktiviti refleksi sebagai bersikap refleksi dan memikirkan tugas sebagai pemimpin berjaya atau sebaliknya. Pemimpin turut berhak untuk mengemukakan soalan yang bersesuaian seperti Apakah?, Mengapakah?, atau bagaimanakah?, bahkan amalan refleksi secara berterusan dipercayai berupaya menghasilkan daya cipta. Konsep refleksi didefinisikan oleh Linden dan Fertman (dalam Lambert, 2010) sebagai satu proses pembelajaran seseorang untuk memperoleh maklumat daripada analisis dan kemudiannya mengaplikasikan maklumat baharu tersebut menjadi pengalaman dalam kehidupan seharian.

Pembelajaran berpanduan refleksi dengan memetik Lambert (2010) dalam keupayaan kepimpinan sekolah ini kemudiannya disesuaikan oleh pengkaji bagi memperlihatkan tindakan melalui idea-idea yang dilakukan oleh watak kanak-kanak dalam kajian berdasarkan tentang apa yang dilakukan sebelum, semasa dan selepas berlakunya tindakan. Pengkaji mengubah suai konsep ini mengikut kesesuaian kajian bagi dihubungkan dengan aktiviti yang sesuai dijalankan dalam membimbing dan menguruskan intelek kanak-kanak. Hal ini demikian kerana melalui refleksi kognitif



pemimpin akan berkembang dan seterusnya diterapkan untuk menjadi amalan dalam memimpin kanak-kanak.

1.6.6.5 Eksplorasi

Dalam aktiviti ini, Lambert (2010) menyatakan bahawa bagi memahami ketidakpastian kejayaan atau kegagalan dalam pembelajaran baharu, pemimpin boleh bertindak untuk menjadi model kepada orang lain. Model ini kemudiannya menjadi ikutan orang yang dipimpin secara tidak sengaja selanjutnya menjadi amalan dalam kehidupan.



Penelitian kajian ini diharapkan dapat:

- a. Membuktikan tontonan animasi Upin dan Ipin berfungsi untuk membina dan menambahkan pengalaman kanak-kanak.
- b. Membuktikan animasi Upin dan Ipin menjadi penyampaikan maklumat, merangsang intelek dalam meneroka pengalaman baru bagi membimbing ke arah pembangunan intelek kanak-kanak.
- c. Membuktikan intelek kanak-kanak dapat diuruskan melalui kepimpinan watak dalam tontonan tanpa keberadaan ibu bapa atau golongan dewasa semasa penontonan.





- d. Membuktikan bahawa pengkarya bukan hanya menghasilkan karya untuk kepuasan estetika tetapi di dalamnya terkandung Prinsip Kepimpinan yang telah digunakan oleh pengarang melalui transkripsi video animasi Upin dan Ipin.
- e. Memberi panduan kepada pengkarya animasi dalam menghasilkan karya yang berdaya kuasa yang boleh menjangkau batasan dalam pengalaman hidup kanak-kanak.
- f. Penontonan animasi Upin dan Ipin menjadi pencetus perubahan sikap kanak-kanak.
- g. Kajian menjadi panduan kepada kerja-kerja penyelidikan pengkaji lain yang ketandusan kajian terdahulu supaya menemukan dapatan lain.



1.8 Batasan Kajian

Kajian ini mempunyai skop dan batasan yang bertumpu kepada animasi kartun tempatan *Upin* dan *Ipin* sebagai bahan kajian bermula dari tahun 2007, iaitu tayangan sulung sehingga 2016 iaitu berjumlah 113 episod yang kemudiannya akan dipilih berdasarkan proses penyisihan mengikut keperluan kajian. Tayangan awalnya bermula pada 14 September 2007 oleh *Les' Copaque Production Sdn. Bhd.* yang memaparkan kehidupan dua beradik kembar yang berusia lima tahun, iaitu yang diberi nama *Upin* dan *Ipin* yang tinggal bersama seorang kakak bernama *Kak Ros* dan *Opah* dalam masyarakat kampung Durian Runtuh di Malaysia.



Siri animasi *Upin* dan *Ipin* berkisar tentang kehidupan harian kanak-kanak (*Upin* dan *Ipin*) dalam keluarga, sekolah, rakan-rakan setadika dan masyarakat kampung. *Upin* dan *Ipin* menonjolkan kenakalan, kejujuran dan kecerdasan watak dan perwatakan *Upin* dan *Ipin* dalam cara yang penuh kelucuan dan bersahaja di samping memaparkan mesej dengan cara halus dan santun. Jadual yang berikut jelas menunjukkan senarai episod siri animasi *Upin* dan *Ipin* yang bermula daripada tahun 2006 sehingga 2016 sudah cukup memadai bagi kajian yang dijalankan.

Jadual 1.2

Senarai Episod Siri Animasi Upin dan Ipin

Tarikh Siaran di TV9			
Musim	Episod Pertama-Akhir 2016	Senarai Episod	Kod
1	14 Sept 2007 - 13 Okt 2007	Ep1: Esok puasa Ep2: Dugaan Ep3: Nikmat Ep4: Terawih Ep5: Esok Raya Ep6: Hari Raya	EPm1ep1 Dem1p2 Nm1ep3 Tm1ep4 Erm1ep5 HRm1ep6
2	5 Sept 2008 – 6 Okt 2008	Ep1: Tadika Ep2: Anak bulan Ep3: Adat Ep4: Tamak Ep5: LailatulQadar Ep6: Kisah dan tauladan Ep7: Ketupat Ep8: Zakat fitrah Ep9: Sayang Kak Ros Ep10: Malam Syahdu Ep11: Pagi Raya Ep12: Berkat	Tm2ep1 Abm2ep2 Am2ep3 Tm2ep4 LQm2ep5 KdTm2ep6 Km2ep7 ZFm2ep8 SKRm2ep9 MSm2ep10 PRm2ep11 Bm2ep12

(bersambung)

Jadual 1.2 (sambungan)

Tarikh Siaran di TV9			
Musim	Episod Pertama-Akhir 2016	Senarai Episod	Kod
3	2 Feb 2009 - 30 Dis 2009	Ep1: Air kolah air laut Ep2: Basikal baru Ep3: Berkebun Ep4: Gosok jangan tak gosok Ep5: Kisah dua malam Ep6: Kembara ke Pulau Harta Karun Ep7: Istimewa hari ibu Ep8: Seronoknya membaca Ep9: Kami satu Malaysia Ep10: Berpuasa bersama kawan baru Ep11: Selamat menyambut lebaran Ep12: Upin, Ipin dan Apin Ep13: Jejak Rambo Ep14: Diri bersih badan sihat Ep15: Ambil galah tolong tunjukkan Ep16: Sapy Oh sapy	AKALm3ep1 BRm3ep2 Bm3ep3 GJTKm3ep4 K2Mm3ep5 KkPHKm3ep6 IHIm3ep7 SMm3ep8 K1Mm3ep9 BBKBm3ep10 SMLm3ep11 UIAm3ep12 JRm3ep13 D2bsm3ep14 AG2Tm3ep15 SoSm3ep16
4	15 Mac 2010 – 29 Dis 2010	Ep1: Juara kampung Ep2: Anak harimau Ep3: Ramadhan kembali lagi Ep4: Menjelang Syawal Ep5: Bila besar nanti Ep6: Rasa sayang Ep7: Kisah raja pemburu Ep8: Kisah pisang dan cengkerang Ep9: Kenangan manis Ep10: Lama tapi berharga Ep11: Demi Metromilinium	JKm4ep1 AHm4ep2 RKLM4ep3 MSm4ep4 2Bnm4ep5 RSm4ep6 KRPM4ep7 KSdCm4ep8 KMm4ep9 LTBm4ep10 DMm4ep11

(bersambung)



Jadual 1.2 (sambungan)

Tarikh Siaran di TV9			
Musim	Episod Pertama-Akhir 2016	Senarai Episod	Kod
5	12 Mac 2011 – 31 Dis 2011	Ep1: Belajar lagi Ep2: Terbang tinggi-tinggi Ep3: Tersentuh hati Ep4: Ikhlas dari hati Ep5: Kuih untuk Opah Ep6: Rindu Opah Ep7: Sakit ke? Ep8: Garang ke sayang Ep9: Sedia Mula Ep10: Gelapnya Ep11: Jari jemari Salleh Ep12: Cerita kami Ep13: Metrobot bergabung	BLm5ep1 3Tm5ep2 THm5ep3 IdHm5ep4 KuOm5ep5 Rom5ep6 Skm5ep7 GkSm5ep8 SMm5ep9 Gm5ep10 2JSm5ep11 CKm5ep12 MBm5ep13
6	18 Mac 2012 – 30 Dis 2012	Ep1: Mainan baru Ep2: Tangkap dia Ep3: Kembara kecil-kecilan Ep4: Terima kasih cikgu Ep5: Iqra Ep6: Rasai kemenangan Ep7: Bulan hantu Ep8: Hari misteri Ep9: Raja buah Ep10: Cari dan simpan Ep11: Kenangan mengusik jiwa Ep12: Taman Mesra Ep13: Sedia menyelamatkan	MBm6ep1 TDm6ep2 K2Km6ep3 TKCm6ep4 Im6ep5 RKm6ep6 BHm6ep7 HMm6ep8 RBm6ep9 CSm6ep10 KMJm6ep11 TMm6ep12 SMm6ep13
7	9 Mac 2013 – 28 Dis 2013	Ep1: Gong Xi Fa Chai Ep2: Gigi susu Ep3: Nenek si bongkok tiga Ep4: Usahawan muda Ep5: Sahabat selamanya	GXFCm7ep1 GSm7ep2 NsBTm7ep3 Umm7ep4 GXFCm7ep1

(bersambung)



Jadual 1.2 (sambungan)

Tarikh Siaran di TV9			
Musim	Episod Pertama-Akhir 2016	Senarai Episod	Kod
		Ep6: Dugaan Ramadhan Ep7: Riang raya Ep8: Daun hijau Ep9: Barang silam Ep10: Bahaya jerebu Ep11: Pim Pim Pom Ep12: Kembara kembar nakal Ep13: Beli pakai suka Ep14: Boria suka suka	DRm7ep6 2Rm7ep7 DHm7ep8 BSm7ep9 BJm7ep10 3Pm7ep11 2KNm7ep12 BPsm7ep13 B2Sm7ep14
8	30 Mei 2014 – 25 Dis 2014	Ep1: Upin Ipin kesayanganku Ep2: Kail dan laga Ep3: Belajar sambil main Ep4: Cuai cuai cuai Ep5: Pengalaman puasa Ep6: Raya yang bermakna Ep7: Warna warni Ep8: Jaga dan hargai mata Ep9: Ultraman ribut Ep10: Angkawasan Ep11: Hasil tempatan Ep12: Perangi rasuah Ep13: Terompah Opah Ep14: Pokok seribu guna	UIKm8ep1 KLm8ep2 BSMm8ep3 3Cm8ep4 2Pm8ep5 RBm8ep6 2Wm8ep7 JHMm8ep8 Urm8ep9 Am8ep10 HTm8ep11 PRm8ep12 Tom8ep13 PSGm8ep14
9	2 Mac 2015 - 1 Jan 2016	Ep1: Siapa Atan? Ep2: Sahabat Pena Ep3: Kedai makan Upin dan Ipin Ep4: Cip Cip Cip Ep5: Jambatan Ilmu Ep6: Ultraman Ribut II Ep7: Al-Kisah Hari Raya Ep8: Dah Bocor? Ep9: Dulu dan Sekarang Ep10: Skuad Bebas Denggi Ep11: Siang tidur malam berjaga Ep12: Al-Kisah Malam Puasa Ep13: Siapa yang Ambil Ep14: Isi Masa Lapang	SA?m9ep1 SPm9ep2 KMUIIm9ep3 3Cm9ep4 Jim9ep5 UR2m9ep6 A_KHRm9ep7 DB?m9ep8 DSm9ep9 SBDm9ep10 STMBm9ep11 A-MPm9ep12 Sam9ep13 IMLm9ep14

Berdasarkan jadual yang ditunjukkan menjelaskan pembatasan bahan dibuat atas perkara-perkara yang berikut:

- a. Kajian memberi tumpuan kepada struktur cerita yang meliputi watak dan kandungan cerita yang terdapat dalam transkripsi video episod *Cari dan simpan* (CSm6ep10) mengikut musim terpilih. Episod *Cari dan simpan* ini mengandungi tiga bahagian, iaitu *Bahagian 1* berdurasi, *Bahagian 2* berdurasi 6:67 minit dan *Bahagian 3* berdurasi 6:44 minit seperti dalam jadual yang berikut:

Jadual 1.3

Perincian Transkripsi Video Pilihan

Kod	Bahagian	Kod Bhg	Durasi	Latar Tempat
CSm6ep10	1	CSm6ep10Bhg1	6:22 minit	Ruang tamu rumah Opah
				Halaman Rumah
	2	CSm6ep10Bhg2	6:67 minit	Tadika Mesra
				Bilik guru
				Pasar
	3	CSm6ep10Bhg3	6:44 minit	Rumah Opah
				Pasar
Jumlah Durasi	3 Bahagian		19:33 minit	

Keseluruhan masa tayangan berjumlah 19:33 minit. Episod ini mempunyai kekuatannya yang tersendiri yang dikenal pasti menerusi pemilihan tema dalam *Rancangan Pengajaran Tahunan Bahasa Melayu Prasekolah* (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2001) dan bersesuaian untuk diketengahkan sebagai panduan dalam menguruskan intelek kanak-kanak yang memerlukan pemantauan orang

dewasa. Pemilihan episod yang menjadi bahan kajian adalah berdasarkan kesesuaian struktur cerita yang menepati objektif dan pendekatan kajian yang digunakan.

- b. Analisis kajian memberi tumpuan kepada prinsip pengurusan kepimpinan yang terserlah dalam kandungan cerita episod *Upin dan Ipin*. Pengkaji hanya memilih transkripsi video episod yang bersesuaian dengan prinsip yang mendominasi. Ini bermakna hanya Prinsip Kepimpinan berdasarkan Dimensi Pendidikan dalam Pendekatan Pengurusan (Mohamad Mokhtar Hassan, 2013) sahaja yang akan diperbincangkan dan dianalisis dalam kajian ini.
- c. Analisis ke atas episod *Cari dan Simpan* ini memberi tumpuan kepada kepimpinan Watak Dewasa (WD) dan Watak Kanak-kanak (WKk) dalam membangunkan dan menguruskan intelek mereka sendiri yang menjadi kajian pengkaji.
- d. Analisis mengenai Dimensi Pendidikan yang terkandung dalam Prinsip Kepimpinan Pendekatan Pengurusan dibuktikan secara terperinci melalui pengurusan intelek kanak-kanak dalam episod *Upin dan Ipin*. Pembuktian ini kemudiannya diorganisasikan menjadi rajah dan carta alir yang dibina, dikupas dan diperbincangkan secara teliti dan rinci serta disokong dengan bukti dapatan petikan dialog hasil daripada transkripsi video yang dijalankan oleh pengkaji.

1.9 Definisi Pengoperasional

Pengkajian ini menggunakan beberapa konsep yang membawa maksud berlainan dengan kamus atau glosari. Bagi mengidentifikasikan beberapa maksud yang digunakan dalam kajian, pengkaji memberi penjelasan terperinci berhubung latar belakang konsep yang akan digunakan. Berikut diperjelas konsep-konsep yang digunakan dalam kajian ini antaranya seperti yang berikut:

1.9.1 Pengurusan Intelek

Merujuk Wan Azmi Ramli (2001) pengurusan dilihat sebagai “satu kemahiran peribadi dan pentadbiran yang agak kompleks, teknik kepimpinan dan cara untuk mendapatkan kerjasama dan penyelarasan” (ms. 77). Manakala, Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2013) sebagai pengasas Pendekatan Pengurusan mendefinisikan pengurusan dengan menganggapnya sebagai satu medium dan mekanisme yang dinilai dari perspektif kemampuan dan keupayaan seseorang pemimpin dalam mempengaruhi, menerajui atau mengendalikan sesebuah organisasi kekeluargaan, kemasyarakatan dan kenegaraan.

Dalam merealisasikannya, anggota organisasi perlu melibatkan diri dengan bekerjasama melalui penerapan komunikasi dan interaksi yang berkesan dalam mencapai objektif sesebuah organisasi. Bahkan Cotton, Curran dan Wattis (2019) turut memberi pendapat bahawa pengurusan merupakan perkara-perkara yang kompleks yang sering dibuat dalam persekitaran mencapai hala tuju.



Manakala, intelek pula mengambil pendefinisian awal menerusi perkataan intelek sempit yang sukar diubah melalui pengalaman seseorang disebabkan oleh pengaruh baka dan genetik. Bahkan, Mohd Azhar Abd. Hamid (2005) menjelaskannya sebagai kecenderungan semulajadi dalam upayanya menjangkakan masa depan seseorang. Meskipun intelek dalam pengertian sempit sukar untuk diubah, namun intelek dilihat menjadi daya fikir seseorang untuk mengenali sesuatu persoalan dan perkara (Saedah Siraj, 2003). Begitu juga dengan pandangan Covey (2006) yang turut berhujah dengan menyatakan intelek sebagai keupayaan seseorang untuk menggunakan bahasa, memahami intrikasi menganalisis, sebab, dan berfikir secara abstrak.

Oleh hal yang sedemikian, pengurusan intelek mengikut kajian ini didefinisikan sebagai satu proses pengorganisasian aliran daya fikir dan tatattingkat tindakan seseorang berdasarkan situasi bagi mencapai sesuatu tujuan.

1.9.2 Kanak-kanak

Terdahulu, konsep kanak-kanak dirujuk kepada Piaget (dalam Rohaty Mohd Majzub dan Abu Bakar Nordin, 1992) sebagai kemampuan organisma aktif yang membentuk pengetahuan dalam dunianya sendiri. Melalui proses ini mereka dapat menyesuaikan dan mengubah diri mengikut kehendak alam sekeliling. Sebagai organisma yang bertindak dengan aktif kepada rangsangan, kanak-kanak menjadikan peka kepada keadaan sekelilingnya apabila mereka berinteraksi bebas dengan orang-orang di persekitarannya. Pandangan ini menyebabkan alam kanak-kanak dianggap sebagai suatu tahap yang amat





penting dalam pertumbuhan dan perkembangan individu kerana ia menjadi penanda asas kepada perkembangan seterusnya. Dalam kehidupan kanak-kanak, mereka memerlukan keupayaan atau kemahiran kreatif sehingga mampu meninggalkan kesan keindahan, keseronokan meneroka dan menjadi hiburan kepada kanak-kanak.

Tidak ketinggalan juga dengan pandangan terdahulu Atan Long (1984) yang turut menyatakan bahawa usia muda kanak-kanak berada dalam tahap pembentukan yang mana kanak-kanak amat mudah dibentuk dan dicorakwarnakan. Hal ini bersesuaian dengan pandangan Brown (1994) yang menunjukkan persekitaran akan membentuk secara perlahan-lahan pengukuhan terhadap tingkah laku kanak-kanak sepertimana yang termaktub dalam Akta Kanak-Kanak (dalam Yee, 2014) di Malaysia yang mentakrifkan



kanak-kanak dilihat sebagai:

seseorang yang di bawah umur 18 tahun. Pada jangka usia satu tahun kanak-kanak akan melalui proses pergerakan koordinasi otot kasar dan halus manakala, kanak-kanak pada peringkat enam hingga 12 tahun pula tergolong dalam kategori kanak-kanak yang aktif dan diberi peluang bersuara dan bergerak (ms.4).

Pentakrifan ini bertepatan pula dengan pandangan Rodd (2013) berkenaan awal kanak-kanak merujuk kepada tempoh perkembangan kanak-kanak yang berkisar dari lahir hingga kira-kira lapan tahun. Dalam pada itu, kanak-kanak melalui pemikiran dan tindakan menjadikan mereka tergolong dalam golongan yang dinamik. Oleh itu, Roxburgh (dalam Yee, 2014) menjelaskan kanak-kanak dibahagiakan kepada empat



kumpulan, iaitu “prasekolah, murid-murid sekolah rendah, pelajar-pelajar sekolah menengah (remaja) dan belia pasca sekolah menengah” (ms. 4). Malahan, melalui pengaruh persekitaran dan orang di sekeliling, kanak-kanak membentuk identiti hasil daripada gabungan identiti ibu bapa pada masa dahulu dengan identiti yang mereka cipta bagi masa hadapan (Yee, 2014). Begitu juga dengan pendapat Brignall dan Valey (2005) yang menjelaskan melalui interaksi sosial yang sihat pula dapat membentuk pembangunan identiti kanak-kanak secara positif.

1.9.3 Prinsip Kepimpinan

Prinsip Kepimpinan merupakan salah satu prinsip yang telah diperkenalkan oleh Mohamad Mokhtar Abu Hassan pada tahun 2013 di bawah Pendekatan Pengurusan. Memetik pandangan Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2013), kepimpinan sangat berkait rapat dengan aspek pengurusan. Bahkan, kepimpinan tidak dapat tidak dijelaskan oleh kajian Zuraidah Abdullah, Zahir Ahmad dan Nuwairi (2012) turut membincangkannya melalui etimologi dalam alam Melayu yang mana melihat perkataan kepimpinan yang diterbitkan daripada terbitan pimpin membawa tafsiran sebagai keupayaan memimpin

Secara rumusnya, kepimpinan dilihat sebagai satu mekanisme dalam kebolehpayaan dan kebolehmampuan seseorang pemimpin untuk mempengaruhi dan mengendalikan sesebuah organisasi. Bukan itu sahaja, kepimpinan yang efektif terkandung di dalamnya keefisien pengurusan dan tingkah laku pemimpin dalam mencapai matlamat dan hala tuju. Ringkasnya kepimpinan dibincangkan sebagai:



soal tanggapan pengurusan yang terdapat dalam sesebuah karya sastra. Kepimpinan merupakan satu daya pengamatan yang digunakan dalam mengamati pemikiran dan pengalaman-pengalaman pentadbir dalam sesebuah organisasi berdasarkan empat dimensi iaitu Dimensi Pentadbiran, Dimensi Pendidikan, Dimensi Tanggungjawab sosial dan Dimensi Ekonomi. Mengabaikan mana-mana satu dari dimensi ini akan menjejaskan kemampuan tanggapan kita untuk memperoleh pembicaraan dan penelitian dalam teks kajian (Mohamad Zuber Ismail, Sara Beden & Mohamad Mokhtar Abu Hassan, 2015, ms. 101).

1.9.4 Animasi Upin dan Ipin



05-4506832 Pentakrifan awal animasi merujuk Saharil Azlan Sahidun (dalam Jamaludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2005) menunjukkan animasi merujuk kepada proses penggunaan pelbagai kaedah dalam memperlihatkan perubahan pergerakan kepada imej yang teguh. Animasi turut dikatakan sebagai “satu set grafik yang dipaparkan dengan pantas dan dalam bentuk siri (*frame*) atau objek atau aksara” (ms. 2). Manakala, Jamaludin Harun dan Zaidatun Tasir (2005) pula menafsirkan animasi melalui perkataan *Latin* yang bermaksud:





...‘dihidupkan’ ataupun *‘bring to life’* iaitu satu pembuatan atau proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup. Animasi dihuraikan sebagai satu proses membentuk ilusi pergerakan di dalam filem atau video menerusi gabungan gambar-gambar ataupun gabungan pergerakan yang direkodkan daripada kerangka-kerangka imej. Malahan, animasi dilihat sebagai proses menambahkan pergerakan kepada imej yang statik sifatnya bagi membolehkan ianya kelihatan lebih menarik dan dinamik (ms. 2).



Begitu juga halnya dengan takrifan Wyatt (2010) yang menambah penghuraian konsep animasi sebagai kemahiran menggunakan teknologi yang memerlukan ketekunan dan ketelitian yang tinggi disebabkan memandangkan penghasilannya melibatkan aspek kreativiti. Bahkan, animasi didefinisikan sebagai “imej yang dimanipulasikan secara *‘frame by frame’* dan apabila digerakkan secara pantas akan menghasilkan pergerakan ilusi” (ms. 70).

Bertitik-tolak daripada kekuatan tersendiri, konsep animasi ini ditambah baik dengan pembaharuan terhadap penemuan daripada bahan kajian terdahulu. Pandangan Norhafizah Mohamed Husin et al. (2013) membuktikan “Sejarah perkembangan kartun animasi pertama di Malaysia telah bermula pada 1978 menerusi animasi Hikayat Sang Kancil yang mula ditayangkan sekitar tahun 1983” (ms. 1). Kemudian dari tahun ke tahun berdasarkan Fadli Abdullah dan Md Sidin Ahmad Ishak (2010) pula mendapati siri pertama animasi Usop Sontorian menjadi kartun animasi pertama yang mula menempah



tempat secara komersial pada kemunculannya melalui filem animasi pertama Silat Lagenda pada tahun 1955.

Selanjutnya, penjelasan Rozinah Jamaludin (2005) memperlihatkan animasi sebagai imej yang diberi nyawa. Takrifan ini melihat animasi sebagai “cara mudah menambahkan ilusi pergerakan iaitu kelihatan seolah-olah memberi pergerakan tetapi sebenarnya tidak. Animasi mensimulasikan tingkah laku keadaan sebenar, menarik perhatian isi kandungan pada skrin, dan memberi maklum balas kepada impak visual” (ms. 174). Malahan, pergerakan yang dilihat terdiri daripada banyak imej kaku tetapi persepsi pergerakan dalam animasi sebenarnya adalah ilusi. Animasi memperlihatkan satu paparan pantas susunan imej-imej seni 2D atau posisi model agar menghasilkan ilusi gerakan yang kelihatan hidup.

Oleh hal yang demikian animasi Upin dan Ipin dalam kajian ini membawa konsep karakter Upin dan Ipin bagi masyarakat yang beragama Islam, dicontohi dalam memperkukuh aspek penerapan nilai sosialisasi dan kefahaman terhadap agama dalam pembentukan keperibadian yang mulia. Penerbitannya sebagai siri animasi pertama merujuk Hassan (dalam Fadli Abdullah dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2010) telah “Memunculkan lebih banyak siri televisyen, filem dan telefilem yang menjelaskan satu perkembangan menarik dalam kalangan negara ASEAN memandangkan Malaysia tidak mempunyai studio besar dan kukuh berbanding negara lain seperti Filipina, Thailand, Vietnam dan Indonesia” (ms. 71). Kejayaan animasi Upin dan Ipin dilihat sebagai contoh terbaik hasil inisiatif dan sokongan MSC dan MDeC.

Bahkan, menerusi tanggapan Maimunah Alias (dalam Fadli Abdullah dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2010) dengan mencatatkan bahawa animasi ini menjadi satu fenomena besar yang baharu dalam dunia industri animasi tempatan apabila Filem ‘Geng Pengembaraan Bermula’ berjaya meraih kutipan sebanyak RM 6.3 juta hasil tayangan di pawagam. Diperjelas bahawa Upin dan Ipin merupakan siri animasi kartun kanak-kanak ciptaan Haji Burhanudin Radzi, Hajah Ainon Arif, Mohd Nizam Abdul Razak dan Mohd Safwan Abdul Karim melalui *Les’ Copaque Production Sdn. Bhd.*

Siri animasi ini telah memulakan tayangannya pada 14 September 2007 dengan memerihalkan paparan kehidupan harian dua kanak-kanak kembar berumur lima tahun tinggal bersama seorang kakak (Kak Ros) dan seorang Opah (Mak Uda) di kampung Durian Runtuh setelah kematian ibu bapa sewaktu masih bayi. Animasi Upin dan Ipin ini diceritakan berkisar kehidupan seharian Upin dan Ipin dalam keluarga, sekolah dan masyarakat kampung serta dalam kalangan rakan sebaya. Upin dan Ipin yang bersekolah di Tadika Mesra dalam kawasan kampung dan mempunyai beberapa rakan yang mempunyai pelbagai tingkah laku, iaitu:

Jadual 1.4

Tingkah laku Watak Kanak-kanak dalam Episod Kajian

Watak Kanak-kanak	Bangsa	Tingkah Laku
Mei Mei	Cina	Berperibadi cerdas dan menjadi penasihat
Jarjit Singh	Singh	Suka berpantun dan berjenaka
Ehsan	Melayu	Berbadan agak gempal, anak orang kaya, gelaran manja Intan Payung, cerewet, agak kedekut dan suka makan

(bersambung)



Jadual 1.3 (sambungan)

Watak Kanak-kanak	Bangsa	Tingkah Laku
Fizi	Melayu	Sepupu Ehsan dan berkeyakinan diri tetapi suka mengejek
Mail		Suka mengelamun dan pandai berniaga
Susanti	Indonesia	Rakan baru berpindah dari Jakarta, Indonesia

Kampung Durian Runtuh sangat harmonis dengan gelagat Tok Dalang sebagai Ketua Kampung. Penduduk kampung lain seperti Muthu (membuka gerai makan dan tinggal bersama anaknya Rajoo dan binatang peliharaan Sapy (lembu), Salleh (lelaki yang berpewatakan perempuan dan bersuara lembut), dan Ah Tong pula pandai berbicara, senang untuk berurusan, dan sering berbasikal.



Kehebatan animasi ini diperlihatkan menerusi penerimaan anugerah Animasi Terbaik KLIFF 2007 bagi musim pertama Upin dan Ipin. Pada musim kedua, seramai 1.5 juta penonton telah menonton animasi ini sehingga menjadikannya sebagai karya yang paling banyak ditonton di Malaysia berbanding animasi kartun *Doremon* dan *Spongebob*. Pada Disember 2010 pula mencatatkan kegemilangan animasi Upin dan Ipin apabila francais Upin dan Ipin berjaya mengumpul sebanyak RM 12 juta hasil penjualan siri Upin dan Ipin kepada penyiar antarabangsa di negara luar.

Berikutan kejayaan yang mengagumkan, animasi Upin dan Ipin turut menerima anugerah *Bes Ton Screen Chemistry* pada tahun 2009 yang dianugerahkan *Shout and Leadership Award 2010* oleh *World Brand Congress India*. Selanjutnya, watak Upin dan Ipin pula diangkat sebagai Duta UNICEF Malaysia 2013 di samping menerima NEF-





Awani Tun Dr. Mahathir Award 2010 dan Anugerah Bintang Popular Berita Harian 2012.

Kajian *Google Zeitgeist* (dalam Noor Aida Mahmor dan Naishah Hashim, 2015) turut mendapati pengguna *Google* Malaysia menjadikan kata kunci Upin dan Ipin sebagai carian paling kerap dalam kategori rancangan televisyen. Selain di Malaysia menerusi saluran *Disney Channel*, animasi Upin dan Ipin turut ditayangkan di Indonesia, Filipina, Singapura, Turki, Brunei, Thailand, Vietnam, Korea Selatan dan Hong Kong. Bukan itu sahaja melalui *Youtube* dan *tonton.com.my*., episod dalam animasi Upin dan Ipin turut menjadi tontonan dalam DVD dan khidmat penstriman video dalam akaun rasmi *Les' Copaque*.



1.10 Rumusan Bab

Bab 1: Pengenalan

Bab ini membincangkan sejarah perkembangan sastera kanak-kanak dari perspektif lisan, tulisan dan berkembang kepada penggunaan elemen animasi. Selanjutnya, bab ini menghuraikan permasalahan kajian yang mewujudkan pemilihan tajuk untuk dilakukan kajian. Aspek-aspek lain seperti objektif kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan perbincangan pembahagian bab yang disusun mengikut kronologi kajian turut diperincikan.





Bab 2: Tinjauan Literatur

Bab ini memperjelas dapatan penting berhubung perkaitan langsung dengan kajian yang dijalankan. Perbincangan bab ini dimulakan dengan kajian-kajian lepas yang dibahagikan kepada empat bahagian, iaitu:

- i. Kajian Kanak-kanak Menggunakan Pelbagai Pendekatan atau Teori;
- ii. Kajian Bahan Animasi Upin dan Ipin dengan Menggunakan Pelbagai Perspektif ;
- iii. Kajian Intelek Menggunakan Pelbagai Pendekatan atau Teori; dan
- iv. Kajian Pendekatan Pengurusan daripada Pelbagai Perspektif



Bab 3: Metodologi Kajian

Bab ini meneliti secara lanjut kerevelanan Prinsip Kepimpinan dalam Pendekatan Pengurusan yang terdapat dalam transkripsi video episod kajian yang menjadi data pengkaji. Pengkaji menggunakan Prinsip Kepimpinan berdasarkan Dimensi Pendidikan dalam Pendekatan Pengurusan yang diketengahkan oleh Mohamad Mokhtar Abu Hassan (2013) sebagai landasan kajian. Bab ini selanjutnya diperincikan dengan instrumen kajian, dan prosedur penganalisan data yang bertepatan dan bersesuaian dengan kajian yang dijalankan.



Bab 4: Dapatan Kajian

Bab ini membincangkan analisis terperinci yang dijalankan pengkaji ke atas transkripsi vide kajian. Melalui analisis yang dijalankan secara teliti, data-data yang diperoleh daripada bahan kajian kemudiannya dianalisis melalui kaedah analisis transkripsi video dengan mengaplikasikan Pendekatan Pengurusan sebagai landasan kajian. Pengkaji memperincikan Prinsip Kepimpinan berdasarkan Dimensi Pendidikan dalam kepimpinan watak dalam pengurusan intelek kanak-kanak.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan proses mengenal pasti dan seterusnya menganalisis kandungan transkripsi video bagi menjawab ketiga-tiga objektif dan persoalan kajian yang dikemukakan. Pertama, penelitian analisis kajian ini memfokus kepada meneliti keberadaan dimensi yang terdapat dalam kandungan transkripsi video. Selanjutnya, bab ini meneliti bagaimana episod kajian melalui kepimpinan watak berupaya menguruskan intelek kanak-kanak menerusi gaya dan komponen kepimpinan watak dan aktiviti yang dijalankan terutama berdasarkan perspektif pengurusan.

Hasil dapatan kajian ini diuraikan secara rinci melalui kepimpinan watak dan kandungan cerita dalam meneliti keupayaan kanak-kanak menguruskan intelek mereka. Rumus bagi dapatan yang telah dianalisis kemudiannya disokong oleh proses memperkembang pembelajaran kognitif kanak-kanak lebih-lebih lagi dalam mendalami kerasionalan dan kesignifikan Prinsip Kepimpinan dalam Pendekatan Pengurusan ini diketengahkan untuk menguruskan intelek kanak-kanak.



Bab 5: Perbincangan, Kesimpulan dan Cadangan

Dalam bab ini, pengkaji menemukan persamaan dan perbezaan kajian yang dijalankan dengan kajian terdahulu sebagai implikasi kajian. Pengkaji turut menemukan dapatan baharu dan menarik hasil daripada penerapan prinsip dalam pendekatan yang digunakan dalam kajian ini berdasarkan tiga persoalan kajian yang telah dikemukakan. Dapatan kajian dalam bahagian kesimpulan membuktikan bahawa persoalan kajian menemukan jawapan yang relevan dengan kerasionalan kajian dijalankan.

Tuntasnya, beberapa cadangan penambahbaikan kajian turut dikemukakan oleh pengkaji dalam bahagian cadangan bagi mendampakkan peningkatan kajian dalam dunia

