

Representasi karya sastra kanak-kanak Malaysia di aplikasi Youtube

Representation of Malaysian Children's Literature on Youtube

Mohd Shukrey Ahmad
shukrey.ahmad@usm.my

Bahagian Kesusasteraan, Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan,
Universiti Sains Malaysia, 11800, Pulau Pinang, Malaysia

Received: 05 Dec. 2023; **Revised:** 09 Sept. 2024; **Accepted:** 10 Jan. 2025; **Published:** 11 Jan. 2025

To cite this article (APA): Ahmad, M. S. Representasi karya sastra kanak-kanak Malaysia di aplikasi Youtube. *PENDETA*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.1.1.2025>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.1.1.2025>

ABSTRAK

Karya kesusasteraan kanak-kanak dalam bentuk media baharu merupakan satu usaha yang positif untuk mengembangkan dan memperkenalkan bidang kesusasteraan tempatan. Ini kerana generasi kanak-kanak kini lebih cenderung untuk melayari internet khususnya aplikasi *Youtube* bagi mencari hiburan. Namun dipastikan juga karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan di *Youtube* kurang menerapkan identiti Melayu dan sudah terpengaruh dengan gaya animasi luar. Walaupun ada usaha untuk menerapkan elemen kemelayuan dalam karya kesusasteraan kanak-kanak ini namun dilihat masih lagi tidak mencukupi sehinggakan ramai kanak-kanak memilih untuk menonton karya sastra di *Youtube* dalam bahasa Indonesia. Hal ini sangat dibimbangi sekiranya karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan dalam aplikasi *Youtube* tidak dapat menerapkan identiti Melayu kepada kanak-kanak akan mendatangkan masalah berbahasa pada masa hadapan. Kesannya akan menyebabkan kanak-kanak tempatan tidak dapat membezakan antara bahasa Melayu dengan bahasa Indonesia dan mula mencampur-aduk perbualan harian dengan penggunaan bahasa Indonesia. Sehubungan itu, kajian ini akan mengenalpasti representasi karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan di aplikasi *Youtube* dan menganalisis menggunakan kerangka aksiologi oleh Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi (2013). Kajian secara ilmiah ini dilakukan berkaitan lagu kanak-kanak masyarakat Melayu, cerita binatang dalam masyarakat Melayu, permainan tradisional kanak-kanak Melayu, dan watak hero dalam masyarakat Melayu. Hasil kajian mendapati bahawa karya sastra kanak-kanak tempatan terpilih diaplikasi *Youtube* sememang mempunyai elemen identiti Melayu dan boleh menarik minat golongan kanak-kanak untuk menonton namun kurang mendapat hebahan secara meluas.

Kata kunci: Cerita binatang, lagu tradisional, hero, permainan tradisional, *Youtube*.

ABSTRACT

Children's literature in the form of new media is a positive effort to expand and introduce local literature. This is because the current generation of children tends to spend more time browsing the internet, particularly YouTube, for entertainment. However, it has been observed that local children's literature on YouTube lacks sufficient incorporation of Malay identity and has been influenced by foreign animation styles. Although efforts have been made to include elements of Malay identity in this type of children's literature, they remain insufficient, leading many children to prefer watching literary works on YouTube in the Indonesian language. This situation raises significant concerns. If local children's literature on YouTube fails to instill a strong sense of Malay identity, it could lead to language-related issues in the future. The impact of this would be that local children may struggle to differentiate between the Malay and Indonesian languages, potentially mixing Indonesian vocabulary into their daily conversations. In response to this concern, this study aims to identify the representation of local children's literature on YouTube and analyze it using the axiological framework by Mohd Syahmir Alias and Mohd Shukri Hanapi (2013). The study focuses on aspects such as Malay children's songs, animal stories in Malay culture, traditional Malay children's games, and hero characters in Malay society. The findings reveal that selected local children's literature on YouTube does incorporate elements of Malay identity and has the potential to attract children's interest. However, these works lack widespread promotion.

Keywords: Animal stories, traditional songs, heroes, traditional games, YouTube

PENGENALAN

Kesusasteraan kanak-kanak Melayu pada awal penciptaannya bermula dengan tradisi lisan. Cerita yang disampaikan penglipura untuk keseluruhan anggota masyarakat ini telah diminati oleh golongan kanak-kanak kerana mempunyai unsur hiburan. Menurut Hadijah Rahmat (2006: 3) dalam masyarakat Melayu kesusasteraan untuk kanak-kanak dikesan bermula dengan tradisi lisan yang dikenali sebagai sastera rakyat. Cerita-cerita rakyat yang popular seperti Pak Pandir, Pak Kaduk, Si Luncai, Pak Belalang dan Lebai Malang yang khususnya ditujukan kepada anggota masyarakat dewasa tetapi turut diminati oleh kanak-kanak kerana terdapat unsur jenaka. Perkara ini jelas bahawa kanak-kanak sangat tertarik kepada penceritaan yang menerapkan elemen-elemen emosi yang membawa kepada perasaan gembira dan lucu. Seterusnya, kesusasteraan kanak-kanak juga berkembang kepada tradisi pencetakkan apabila berlaku kemajuan dalam teknologi di tanah air. Menurut Hadijah Rahmat (2006: 4) lagi industri percetakan dibahagikan kepada empat peringkat iaitu tahap permulaan (sebelum 1924), tahap percubaan (1924 - 1956), tahap pembentukan (1957 - 1969) dan tahap perluasan (1970 - 1982).

Dengan adanya teknologi mesin cetak penyebaran karya sastera menjadi lebih aktif dan disokong lagi dengan lahirnya ramai penulis berbakat yang meminati kesusasteraan Melayu. Oleh itu, peredaran zaman juga membawa kepada berkembangnya teknologi digital yang turut bersama karya-karya sastera tempatan diberi gaya baharu penyebarannya iaitu dalam bentuk multimedia. Menurut Nor Azah Abdul Aziz, Norasikin Fabil dan Zawawi Ismail (2021: 16) multimedia interaktif muncul sekitar tahun 1990-an dan para pendidik berinovasi untuk mengaplikasikan media ini dalam persekitaran pengajaran dan pembelajaran. Hal ini memperlihatkan terdapat usaha untuk menengahkan sistem pendidikan kanak-kanak menggunakan perisian yang berkait rapat dengan penggunaan internet. Menurut Rohayati Junaidi (2020: 16) pula, penekanan terhadap pencapaian akademik pasti akan menyebabkan kanak-kanak tertekan emosi, kesihatan terganggu dan pastinya mewujudkan sikap pentingkan diri serta mengganggu hubungan sosial kanak-kanak. Justeru, dengan mempraktikkan penghasilan karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan diadaptasikan ke dalam bentuk animasi pasti akan menjadi pilihan kanak-kanak generasi Y dan Z untuk mendapatkan hiburan dan melepaskan diri daripada tekanan pembelajaran. Selain mendapat hiburan, aspek pendidikan juga seperti keilmuan, kebudayaan, jati diri dan peradaban bangsa akan diperkukuhkan dengan kefahaman yang diperolehi melalui tontonan karya sastera di aplikasi *Youtube*.

Perkara ini juga telah mendapat perhatian daripada pihak yang berautoriti seperti Dewan Bahasa dan Pustaka, merupakan badan berkanun yang bertanggungjawab untuk mengembangkan bidang kesusasteraan Melayu telah menghasilkan karya-karya kesusasteraan kanak-kanak dalam bentuk digital. Menurut Rohaya Md Ali dan Sohaimi Abdul Aziz (2013: 242), Bahagian Multimedia Dewan Bahasa dan Pustaka antara badan yang paling giat dan aktif membangunkan bahan-bahan pembelajaran dalam pelbagai bidang seperti bahasa, pendidikan, agama dan sastera. Kini dipastikan lebih 40 buah perisian yang diterbitkan Dewan Bahasa dan Pustaka berkaitan kesusasteraan kanak-kanak. Hal ini jelas melihat kesungguhan pihak Dewan Bahasa dan Pustaka dalam mengembangkan kesusasteraan kanak-kanak dalam bidang multimedia sebagai suatu persediaan bergerak ke arah kemajuan teknologi digital.

Sehubungan itu, perkongsian karya kesusasteraan kanak-kanak dalam bentuk digital ini juga tersebar dalam pelbagai media termasuklah aplikasi *Youtube* yang menjadi pilihan generasi kanak-kanak pada ketika ini. Menurut Muhamad Hanapi Khamis dan lain-lain (2019: 63) menyatakan aplikasi *Youtube* mula diperkenalkan pada tahun 2015 telah menjadi laman sesawang perkongsian video dalam talian yang sangat popular dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Golongan ini mahukan akses yang pantas kepada maklumat yang dicerap daripada pelbagai sumber serta komunikasi dan tindak balas yang cepat. Sehubungan itu, Maslawati Mohamad, Normilah A. Wahab, Saripah Mamat, Saadiah Kummin dan Nor Azilawati Mati Isa (2017: 156) juga menyatakan pada abad ke-21, masyarakat kini begitu meminati *Youtube*. Ramai yang menggunakan aplikasi ini untuk memenuhi minat dan hobi, perniagaan dan keperluan akademik. Jelaslah bahawa dengan kewujudan aplikasi *Youtube* ini sangat dekat dengan generasi muda kini yang menawarkan pelbagai maklumat dalam bentuk video untuk memberikan hiburan dan keseronokan dengan cepat.

Justeru, dapat dinyatakan bahawa penyebaran penghasilan multimedia karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan ini adalah sangat bertepatan kerana kanak-kanak generasi kini lebih cenderung melayari internet untuk menggunakan aplikasi sosial *Youtube* bagi mencari hiburan. Hal ini dinyatakan

oleh Maizatul Haizan Mahbob, Yong Ai Ming, Wan Azreena Wan Jaafar dan Mahfudzah Mustafa (2011: 76), salah satu produk internet yang di minati oleh pelbagai generasi ialah *Youtube*. Aplikasi ini merupakan laman perkongsian video yang membolehkan pengguna memuat naik, memuat turun, menonton, memberi pandangan, mengulas rakaman video ahli komuniti yang lain menggunakan teks dan berkongsi klip video termasuk videoblog. Jenis video dalam *Youtube* begitu banyak dan diantaranya ialah klip filem, rancangan televisyen, video muzik dan video blog. Terbukti bahawa aplikasi *Youtube* ini sememangnya diminati oleh pelbagai lapisan masyarakat termasuklah golongan kanak-kanak yang juga menonton video seperti animasi yang menerapkan unsur-unsur aksi dan lucu. Dinyatakan juga oleh Shahril Anuar Abdul Ghalim dan Nurul Nisha Mohd Shah (2019: 56) pembangunan media sosial kini kian pesat membangun dengan adanya pelbagai jenis telefon pintar yang mampu melaksanakan pencarian dimana sahaja tanpa halangan. Jelas bahawa kemajuan teknologi kini berkemampuan memacu penyebaran video kesuasasteraan kanak-kanak menjadi lebih mudah dan senang dicari oleh pengguna khususnya kanak-kanak.

Penyataan Masalah

Kajian berkaitan representasi kesusasteraan kanak-kanak dalam aplikasi *Youtube* ini dilaksanakan kerana terdapat pandangan yang menyatakan kanak-kanak tempatan kurang menerapkan identiti tempatan. Menurut Muhammad Syahman Mahdi (2019: 166) animasi Malaysia kini semakin terpengaruh oleh gaya animasi luar. Tidak banyak kartun-kartun tempatan yang masih menekankan identiti Melayu. Namun bukanlah tiada langsung idea ataupun identiti Melayu yang dipaparkan tetapi hanya sejumlah kecil sahaja bilangannya. Selain itu, Rahmi Jumriati Jono (2022) juga menyatakan kebanyakan ibu bapa merasa resah kerana anak-anak mereka lebih fasih berbahasa Indonesia berbanding dengan bahasa kebangsaan. Ini kerana berpunca daripada sikap ibu bapa yang menggunakan peranti mudah alih sebagai alat pembelajaran kepada anak-anak. Namun kanak-kanak juga akan terdedah kepada unsur negatif yang terdapat dalam media sosial seperti aksi dan tutur kata yang tidak sesuai dengan norma seharian masyarakat tempatan. Perkara tersebut boleh difahami juga melalui pernyataan oleh Nor Asiah Yaakob (2018) menyatakan masalah aspek pertuturan atau komunikasi apabila menonton animasi dari negara luar ialah terdapat kanak-kanak akan menukar dialek dan "slang" bahasa mengikut percakapan dari luar negara yang secara perlahan mengikis personaliti bahasa anak Malaysia.

Justeru, melalui pandangan tokoh-tokoh di atas jelas memperlihatkan bahawa karya sastera kanak-kanak tempatan diaplikasi *Youtube* mengandungi kepincangan yang boleh mengganggu identiti dan gaya percakapan golongan kanak-kanak tempatan. Dikatakan bahawa video untuk kanak-kanak tempatan kurang memaparkan identiti kemelayuan dan dipastikan juga kanak-kanak lebih banyak menonton video yang menggunakan bahasa Indonesia sehinggakan golongan ini mula terpengaruh dengan gaya percakapan dan dialek masyarakat Indonesia. Hal ini sangat penting untuk diteliti bagi menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengenalpasti video-video untuk kanak-kanak diaplikasi *Youtube* yang mempunyai elemen kemelayuan dan kesusasteraan supaya boleh disampaikan kepada kanak-kanak. Sehubungan itu, Normaliza Abd Rahim (2019: 94) juga menyatakan perlu dilaksanakan satu kajian berkaitan memartabatkan bahasa Melayu melalui penceritaan dalam aplikasi *Youtube* supaya pengguna bahasa dapat memahami tentang apa yang ingin disampaikan melalui *Youtube* dengan baik. Hal ini jelas bahawa terdapat saranan untuk dilakukan penelitian berkaitan aspek kebahasaan dalam aplikasi *Youtube* supaya dapat diaplikasikan kepada golongan kanak-kanak di Malaysia. Perkara ini juga perlu dilaksanakan supaya kanak-kanak tempatan dapat menilai dan mengetahui video kesusasteraan kanak-kanak yang bagaimana wajar menjadi tontonan.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini seperti berikut iaitu mengenalpasti sejauh manakah representasi kesusasteraan kanak-kanak tempatan dalam aplikasi *Youtube*. Kedua, menganalisis kedudukan ilmu kesusasteraan kanak-kanak yang terkandung dalam aplikasi *Youtube* menggunakan pendekatan Aksiologi Ilmu Islam.

Sorotan Kajian

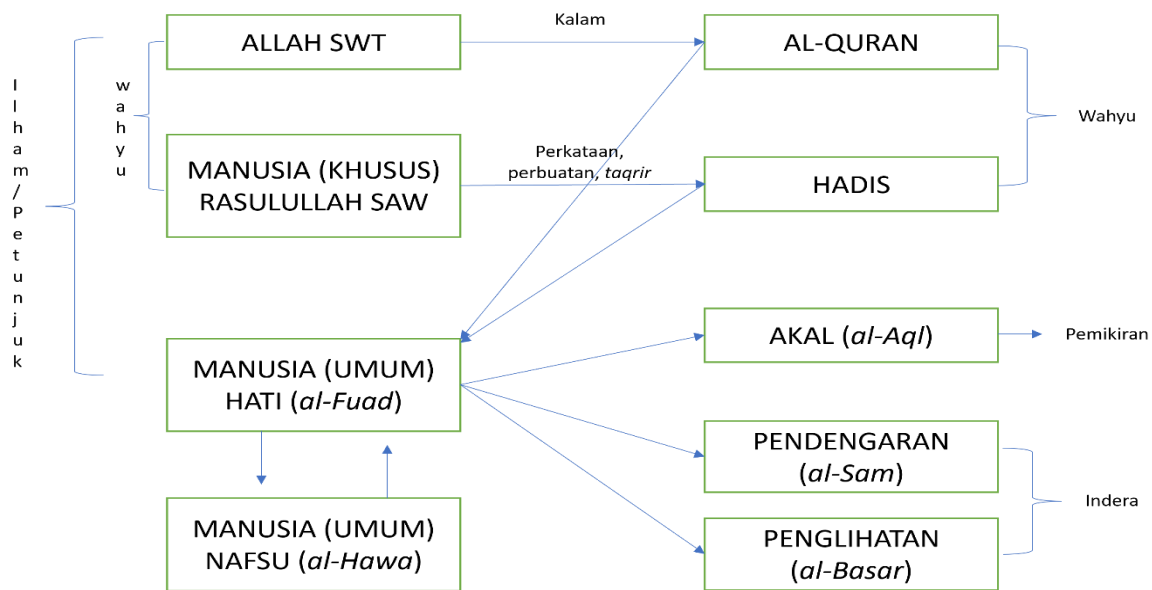
Bahagian ini akan meneliti beberapa kajian lepas yang berkaitan dengan video untuk kanak-kanak dalam aplikasi *Youtube* tempatan. Pertama kajian tertumpu kepada tulisan yang dilakukan oleh Muhamad Syahman Mahdi, Yusnilayati Yunos dan Mohd Yuszaidy yang berjudul Wacana Identiti Melayu dalam Animasi Upin-Ipin: Episod Dugaan dan Nikmat. Kertas kerja ini telah diterbitkan di Jurnal Melayu pada tahun 2019 membincangkan berkaitan kekuatan dan kelemahan animasi Upin Ipin dalam menyampaikan identiti Melayu kepada masyarakat. Pengkaji telah menggunakan kaedah soal selidik kepada 20 orang responden yang terdiri daripada pelajar Sijil Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat. Kajian telah melihat ciri-ciri identiti Melayu menggunakan tiga aspek iaitu pertuturan, amalan harian dan daerah tempat tinggal. Hasil daripada kajian ini mendapati animasi Upin dan Ipin sememangnya mempunyai ketiga-tiga aspek yang dikaji bagi mengenalpasti identiti Melayu untuk disampaikan kepada masyarakat.

Selanjutnya, sorotan akan meneliti tulisan daripada Nur Yuhanis Mohd Nasirm Nurhamizah Hashim dan Awang Azman Awang Pawi yang berjudul Penelitian Kandungan Terhadap Siri Animasi Upin dan Ipin, Boboiboy dan Omar dan Hana. Kertas kerja ini diterbitkan di Jurnal Pengajian Melayu pada tahun 2022 membincangkan berkaitan aspek penceritaan melalui tiga animasi popular Malaysia iaitu Upin dan Ipin, Boboiboy serta Omar dan Hana. Dalam kajian ini telah menggunakan Model Struktur Stanton (2007) bertujuan menganalisis aspek struktur cerita dalam animasi. Tiga perkara telah dianalisis iaitu analisis struktur fakta cerita yang memperlihatkan penelitian bahagian pengenalan, bahagian tengah, bahagian penamat. Kedua analisis struktur sarana cerita iaitu tajuk, sudut pandangan, simbol dan ironi. Ketiga analisis berkaitan tema cerita. Hasil daripada kajian ini mendapati bahawa struktur fakta cerita dalam ketiga-tiga animasi ini berfokuskan kepada watak utama iaitu Upin, Ipin, Boboiboy, Omar dan Hana yang menunjukkan signifikan dalam aspek fakta tempat, waktu dan budaya. Kajian ini mendapati ketiga-tiga animasi ini wajar disebarkan kepada kanak-kanak kerana akan memberi hiburan, mempunyai pendidikan dan sarat dengan budaya tempatan. Justeru, penelitian terhadap dua sorotan ini sangat signifikan untuk dimasukkan dalam kajian ini kerana meneliti aspek dalaman karya animasi tempatan yang dilihat sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penerapan elemen tempatan dalam animasi buatan Malaysia. Melalui perkara ini aspek yang terkandung dalam animasi Upin dan Ipin, Boboiboy serta Omar dan Hana ini wajar diterapkan dalam animasi tempatan yang lain supaya kejayaan tersebut boleh dicontohi.

METODOLOGI KAJIAN

Sehubungan itu, kajian ini akan menggunakan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam yang diilhamkan oleh Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi pada tahun 2013. Pendekatan ini menyatakan kedudukan ilmu dalam Islam terbahagi kepada beberapa peringkat iaitu peringkat pertama al-Quran sebagai sumber ilmu, kedua hadis Rasulullah SAW berperanan menjelaskan kandungan al-Quran secara teori ataupun praktikal, ketiga ilmu berasaskan gandingan hati dan akal, keempat ilmu daripada perkhabaran yang ditangani telinga dengan penilaian hati, kelima ialah ilmu yang diperoleh daripada pengamatan mata dengan pemahaman hati.

Rajah 1: Hierarki Ilmu dalam Islam



Menurut Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi (2013: 57) lagi Allah SWT merupakan sumber kepada segala ilmu yang diketahui atau tidak diketahui. Allah SWT juga telah berfirman supaya diturunkan al-Quran kepada Rasulullah SAW sebagai ilmu yang dapat memartabatkan ilmu agama Islam. Hadis yang merupakan perkataan, perbuatan dan *taqir* (diam persetujuan) Rasulullah SAW dalam sumber ilmu dalam Islam. Selanjutnya, Allah SWT juga memberikan ilham kepada umat manusia melalui *al-fuad* (hati). Penilaian seseorang melalui hati (*al-fuad*) dengan berpandukan al-Quran dan hadis akan diterima sebagai ilmu yang benar dan berautoriti. Manakala ilmu pengetahuan akan diperolehi melalui pemikiran akal (*al-Aql*), pendengaran (*al-Sam*) serta penglihatan (*al-Basar*). Ilmu pengetahuan ini akan diperolehi melalui pencarian dan gabungan penilaian hati (*al-fuad*) dengan ilmu yang benar. Sebaliknya, juga pencarian berdasarkan nafsu (*al-hawa*) akan membawa kepada kebinasaan.

Analisis Kajian

Penelitian khusus dilaksanakan terhadap karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan di aplikasi *Youtube* ini supaya dapat membantu meningkatkan penyebaran dan perkembangan mutu kepada lebih baik. Hal ini secara tidak langsung dapat membentuk dan menarik minat golongan kanak-kanak terhadap kesusasteraan tempatan apabila melayari internet untuk menggunakan aplikasi *Youtube*. Menurut Nur Yuhanis Mohd Nasir, Nurhamizah Hashim, Eizah Mat Hussain dan Abdul Mutalib Embong (2024: 53) menyatakan penggunaan teknologi dengan mengarang cerita-cerita tradisi untuk kanak-kanak akan menjadikannya karya yang lebih menarik untk dihayati. Ini jelas menunjukan penggunaan media teknologi dapat menaikan keberkesanan penyebaran karya sastera kanak-kanak kepada masyarakat. Justeru, penelitian ini membahagikan karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan kepada beberapa bahagian iaitu lagu kanak-kanak masyarakat Melayu, cerita binatang dalam masyarakat Melayu, permainan tradisonal kanak-kanak Melayu, dan watak hero dalam masyarakat Melayu. Selain itu, kajian ini akan mengaplikasikan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam bertujuan untuk memastikan setiap elemen yang dimasukkan ke dalam aplikasi *Youtube* tersebut mempunyai manfaat dan kebaikan yang boleh membentuk generasi ini menjadi baik dan beradap. Hasil daripada kefahaman dan kesesuaian terhadap kajian ini hanya tiga elemen sahaja yang akan digunakan iaitu akal, pendengaran dan penglihatan. Perkara ini dipastikan sangat berkait dengan kajian representasi karya sastera kanak-kanak dalam aplikasi *Youtube*.

Lagu Kanak-Kanak Tradisional Malaysia

Masyarakat Melayu dahulu terkenal dengan nilai kesenian yang tinggi sebagai cerminan daya keinterlektualan yang kreatif dan berjiwa murni. Justeru, dengan keupayaan ini telah melahirkan pelbagai kesenian termasuklah genre puisi khususnya lagu-lagu yang didendangkan. Masyarakat Melayu dahulu telah menyanyikan lagu puisi adalah untuk menghiburkan diri dan masyarakatnya setelah seharian penat bekerja. Oleh itu, lagu-lagu rakyat ini telah dihasilkan untuk didengari oleh pelbagai golongan termasuklah kanak-kanak. Menurut Hadijah Rahmat (2006: 57), kanak-kanak masyarakat Melayu lama menyanyikan puisi ketika bermain ataupun didendangkan oleh pengasuh. Lagu puisi ini hampir lenyap dalam masyarakat Melayu sekarang kerana tidak diamalkan lagi dan pasti akan pupus jika sama sekali tidak dirakam secara bertulis. Jelas bahawa lagu-lagu kanak-kanak ini digunakan untuk menghiburkan diri dan masyarakat Melayu khususnya kanak-kanak pada suatu masa dahulu namun kini kian lenyap mengikut peredaran zaman.

Justeru, pengembangan lagu kanak-kanak ini perlu diangkat kembali supaya menjadi hiburan serta dapat membantu generasi ini mengenali kehidupan dan mengembangkan pemikiran sebagai generasi yang akan meneruskan tradisi masyarakat Melayu. Perkara ini akan diteliti dalam aplikasi *Youtube* sebagai medium yang dapat menarik penonton generasi kanak-kanak pada zaman moden ini. Antara lagu-lagu kanak-kanak tradisional masyarakat Melayu yang dikenalpasti tersiar dalam aplikasi *Youtube* Lagu Kanak TV yang mempunyai 764 ribu pelanggan ialah *Enjit-enjit Semut*, *Bangau oh Bangau*, *Nenek-nenek Si Bongkok Tiga*, *Lagu Tiga Kupang*, *Rasa Sayang Sayangye*, *Tanya Sama Pokok*, *Anak Itik Tokwi*:

Jadual 1: Lagu Kanak-kanak Tempatan di Aplikasi Youtube

Bil.	Tajuk	Youtube	Tahun Terbit	Jumlah Tontonan
1	Enjit-enjit Semut	Lagu Kanak TV	2017	1,591,504
2	Bangau oh Bangau	Lagu Kanak TV	2016	45,612,365
3	Nenek-nenek Si Bongkok Tiga	Lagu Kanak TV	2017	3,210,046
4	Rasa Sayang Sayangye	Lagu Kanak TV	2018	668,792
5	Anak Itik Tokwi	Lagu Kanak TV	2017	5,346,294

Sehubungan itu, jelas bahawa karya-karya kesusasteraan kanak-kanak berbentuk lagu sememangnya telah dimuatkan dalam aplikasi *Youtube* sebagaimana dilaksanakan oleh siaran *Youtube* Lagu Kanak TV. Justeru, lagu *Enjit-enjit Semut* mempunyai jumlah tontonan sebanyak 1,591,504 sepanjang 7 tahun disiarkan, lagu *Bangau oh Bangau* mempunyai jumlah tontonan sebanyak 45,612,365 sepanjang 8 tahun disiarkan, lagu *Nenek-nenek Si Bongkok Tiga* mempunyai jumlah tontonan sebanyak 3,210,046 sepanjang 7 tahun disiarkan, lagu *Rasa Sayang Sayangye* mempunyai jumlah tontonan sebanyak 668,792 sepanjang 6 tahun disiarkan, lagu *Anak Itik Tokwi* mempunyai jumlah tontonan sebanyak 3,210,046 sepanjang 7 tahun disiarkan. Namun begitu setelah diteliti melalui saluran Lagu Kanak TV ini menunjukkan jumlah tontonan video berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional semakin menurun setiap tahun iaitu berjumlah 14 juta setahun pada 2019 namun pada tahun 2022 jumlah tontonan semakin berkurang iaitu 2 juta tontonan sahaja. Perkara ini membuktikan bahawa penyiaran atau penyebaran lagu kanak-kanak Melayu tradisional diaplikasi *Youtube* semakin dipinggirkan oleh penonton kanak-kanak.

Sehubungan itu, perkara boleh dianalisis menggunakan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam menurut Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi (2013: 57) iaitu melalui peringkat tiga akal (*al-Aql*), peringkat keempat pendengaran (*al-Sam*) dan peringkat kelima penglihatan (*al-Basar*). Melalui perkara ini kanak-kanak yang menonton lagu kanak-kanak tradisional diaplikasi *Youtube* ini akan memiliki ilmu pengetahuan baharu dalam kehidupan. Hal ini dilihat sebagai peringkat ilmu dalam Islam apabila menggunakan akal (*al-Aql*) untuk menonton perkara-perkara yang mendatangkan manfaat seperti lagu *Enjit-Enjit Semut*, lagu *Bangau Oh Bangau*, lagu *Nenek Si Bongkok Tua* Dan lagu *Anak Itik Tokwi*. Dipastikan setiap lirik yang terkandung dalam lagu ini mempunyai unsur nasihat dan pengajaran yang berguna kepada golongan kanak-kanak. Kanak-kanak akan menggunakan pendengaran (*al-Sam*) berkaitan perkataan-perkataan baharu seperti semut, itik, burung bangau dan

akan menggunakan penglihatan (*al-basar*) mengetahui rupa bentuk perkara yang dilihatnya. Rakuman terhadap perkara-perkara ini akan membentuk kanak-kanak yang berpengetahuan tentang lagu kanak-kanak bangsa Melayu.

Cerita Binatang Malaysia

Selain itu, cerita binatang juga sinonim dengan kesusasteraan kanak-kanak tempatan. Ini dapat dilihat pelbagai cerita binatang telah diwariskan dan diminati oleh golongan kanak-kanak sehingga kini. Menurut Md Sidin Ahmad Ishak (2008: 68), pada 1925 O.T Dussek telah menghasilkan *Hikayat Pelanduk* yang mengandungi cerita tentang Sang Kancil. Kemudian Dewan Bahasa dan Pustaka serta beberapa penerbit swata telah menulis kembali dan mengubah suai cerita yang bersumberkan haiwan yang dianggap cerdik dalam masyarakat Melayu. Menurut Md Sidin Ahmad Ishak lagi (2008: 7), cerita binatang terbahagi kepada dua iaitu cerita binatang sebenar dan cerita bukan binatang sebenar. Kanak-kanak meminati cerita binatang tidak kira binatang yang jinak ataupun liar. Binatang seperti kucing, anjing, burung, pelanduk, buaya, monyet, semut, beruang, gajah, harimau, singa atau ular menjadi watak-watak penting yang tidak pernah kehabisan cerita. Hal ini membuktikan bahawa cerita binatang Melayu sememangnya berkisarkan tentang persekitaran kehidupan masyarakat Melayu yang berkaitan dengan haiwan-haiwan tempatan bertujuan memberi nasihat dan sindiran secara halus.

Oleh itu, adaptasi cerita binatang dalam media interaktif ini dilihat sebagai suatu perkembangan yang positif sebagai usaha menyebarkan elemen kesusasteraan kanak-kanak ini supaya sentiasa relevan dengan keadaan semasa. Justeru, cerita binatang iaitu Sang Kancil dengan binatang lain yang telah dikenalpasti tersiar dalam aplikasi *Youtube* iaitu Sang Kancil dengan Kerbau, Sang Kancil dengan Buaya, Sang Kancil dengan Harimau:

Jadual 2: Cerita Binatang di Aplikasi Youtube

Bil.	Tajuk	Youtube	Tahun Penerbit	Jumlah Tontonan
1	Sang Kancil dengan Kerbau	Les' Copaque Production	2012	7,048,215
2	Sang Kancil Mengira Buaya	Les' Copaque Production	2013	25,778,711
3	Sang Kancil dengan Harimau	Rekod TV Malaysia	2013	577,682

Sehubungan itu, jelas bahawa karya-karya kesusasteraan kanak-kanak berbentuk cerita binatang sememangnya dimuatkan dalam aplikasi *Youtube* sebagaimana dilaksanakan oleh Les'Copaque Production yang mempunyai jumlah pelanggan melebihi 17 juta. Justeru, dapat dilihat cerita binatang Sang Kancil dengan Kerbau mempunyai jumlah tontonan sebanyak 7,048,215 sepanjang 11 tahun disiarkan, manakala cerita binatang Sang Kancil Mengira Buaya pula mempunyai jumlah tontonan sebanyak 25,778,711 sepanjang 10 tahun disiarkan dan cerita binatang Sang Kancil dengan Harimau pula mempunyai jumlah tontonan sebanyak 577,682 sepanjang 10 tahun disiarkan. Namun begitu, video Sang Kancil dengan Harimau ini tidak disiarkan dalam *Youtube* rasmi Les' Copaque Production tetapi diambil daripada *Youtube* Rekod TV Malaysia yang mempunyai jumlah pelanggan melebihi 857 ribu.

Sehubungan itu, perkara boleh dianalisis menggunakan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam menurut Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi (2013: 57) iaitu melalui peringkat tiga akal (*al-Aql*), peringkat keempat pendengaran (*al-Sam*) dan peringkat kelima penglihatan (*al-Basar*). Melalui perkara ini boleh difahami bahawa kanak-kanak yang menonton cerita binatang dalam masyarakat Melayu akan mendapat pengetahuan baharu tentang haiwan bernama sang kancil. Kanak-kanak akan memahami cara penggunaan akal (*al-Aql*) apabila mengenali binatang yang kecil bernama kancil yang digambarkan sangat bijak dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Hal ini juga boleh dikaitkan dengan elemen pendengaran (*al-Sam*) apabila mengetahui kancil dikisahkan pandai berkata-kata dengan memujuk binatang lain seperti harimau, buaya dan kerbau dengan tujuan mencapai matlamatnya. Penggunaan elemen penglihatan (*al-Basar*) juga akan membentuk keyakinan dalam diri kanak-kanak apabila mengetahui binatang bernama kancil itu berfizikal kecil namun berjaya menewaskan haiwan yang mempunyai tubuh badan yang lebih besar. Perkara ini akan membuatkan

kanak-kanak berfikir bahawa seseorang yang kecil namun apabila mempunyai kebijaksanaan akan mampu mengalahkan apa sahaja dan akan mencontohinya dalam kehidupan sebenar.

Permainan Tradisional Kanak-Kanak Malaysia

Selain itu juga, permainan tradisional juga dilihat sebagai sebahagian daripada kesusasteraan kanak-kanak tempatan. Perkara ini banyak dilihat dalam karya kesusasteraan kanak-kanak yang dihasilkan sebagai usaha memperkenalkan permainan tradisional Melayu kepada generasi baharu supaya warisan nenek moyang ini tidak hilang ditelan zaman. Permainan tradisional ini bukan sahaja dilakukan untuk waktu lapang sebagai hiburan namun juga dipertandingkan dalam acara tertentu yang membolehkan generasi moden kini mengenali dan memahami keperluan untuk mempertahankan warisan budaya ini. Menurut Mohamad Shofi Mat Isa (2022) permainan tradisional kian pupus dan dibimbangi akan lenyap jika tidak diberi pendedahan kepada generasi kanak-kanak ketika ini. Pada era gajet dan teknologi kanak-kanak telah berubah kerana lebih terdedah kepada aplikasi permainan secara dalam talian dan juga media sosial. Justeru, pengenalan permainan tradisional kepada kanak-kanak menggunakan aplikasi *Youtube* dilihat sebagai suatu usaha yang dapat meningkatkan pengetahuan dan membantu kanak-kanak mengenali permainan tradisional masyarakat Melayu. Antara permainan yang dikenali pasti ialah sepak bulu ayam, Galah Panjang, Konda Kondi:

Jadual 3: *Permainan Tradisional di Aplikasi Youtube*

Bil.	Tajuk	Youtube	Tahun Penerbit	Jumlah Tontonan
1	Sepak Bulu Ayam (Kompilasi Permainan Tradisi dalam Upin Ipin	Les' Copaque Production	2020	1,798,087
2	Galah Panjang (ambil galah tolong tunjukkan)	Les' Copaque Production	2010	2,964,210
3	Konda Kondi (Nuri: Permainan Tradisional)	Nuri Series	2018	1,376,743

Sehubungan itu, jelas bahawa karya-karya kesusasteraan kanak-kanak berbentuk permainan sememangnya dimuatkan dalam aplikasi *Youtube* sebagaimana dilaksanakan oleh Les'Copaque Production yang mempunyai jumlah pelanggan melebihi 17 juta. Oleh itu, dapat dilihat kepada permainan tradisi Sepak Bulu Ayam mempunyai jumlah tontonan sebanyak 1,78,087 sepanjang 3 tahun disiarkan, permainan tradisi Galah Panjang mempunyai jumlah tontonan sebanyak 2,964,210 sepanjang 13 tahun disiarkan. Manakala permainan tradisi Konda Kondi yang disiarkan dalam Youtube Nuri Series mempunyai jumlah tontonan sebanyak 1,376,743 sepanjang 6 tahun disiarkan.

Sehubungan itu, perkara boleh dianalisis menggunakan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam menurut Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi (2013: 57) iaitu melalui peringkat tiga akal (*al-Aql*), peringkat keempat pendengaran (*al-Sam*) dan peringkat kelima penglihatan (*al-Basar*). Melalui perkara ini dapat dilihat bahawa kanak-kanak akan menonton video berkaitan tradisional dalam aplikasi *Youtube* untuk mengetahui dan memahami permainan yang pernah menjadi amalan kanak-kanak pada suatu masa dahulu. Kanak-kanak akan menggunakan akal (*al-Aql*) untuk memahami perkara yang dilihat tersebut seperti permainan sepak bulu ayam, permainan galah panjang dan permainan Konda-kondi. Peraturan-peraturan permainan yang ditunjukkan dalam aplikasi *Youtube* ini akan mengesa kanak-kanak untuk berfikir supaya boleh ditiru dan dimainkan dalam kehidupan seharian. Selain itu, elemen pendengaran (*al-Sam*) dan penglihatan (*al-Basar*) juga boleh dikaitkan dalam permainan tradisional dalam aplikasi *Youtube* ini. Melalui video tersebut kanak-kanak akan melihat cara permainan tradisional tersebut dimainkan secara bersama-sama dengan kawan-kawan yang lain. Keronokan yang ditonjolkan melalui gelak ketawa dan sorakan watak dalam video tersebut akan memberi motivasi dan keterujaan untuk kanak-kanak mencuba permainan tersebut sendiri. Hal ini akan menjadi suatu pengetahuan baharu kepada golongan kanak-kanak sehingga boleh membentuk jati diri dan semangat kesukanan yang tinggi.

Hero Dalam Kesusasteraan Kanak-Kanak Malaysia

Sejajar dengan itu, konsep hero atau wira juga dilihat sebagai elemen yang terdapat dalam kesusasteraan kanak-kanak Melayu. Watak hero ini digambarkan bertujuan untuk mengangkat dan meninggikan jati diri sesuatu bangsa dengan mempercayai dan meyakini bahawa bangsanya merupakan sebuah bangsa yang bertamadun dan berkebolehan dalam membina sesebuah negara yang berdaulat. Menurut Hadijah Rahmat (2006: 124), menyatakan konsep hero ini dianggap sebagai keunggulan sesuatu sejarah. Beberapa istilah yang digunakan untuk menjelaskan konsep hero ini iaitu sateria, pahlawan, pendekar, pejuang, wira, tokoh dan srikandi untuk Wanita seperti watak-watak Hang Tuah, Hang Jebat, Bendahara Tun Perak, Badang, Tokoh Penentang Penjajah, Srikandi Melayu. Oleh itu, konsep hero ini dapat digunakan dalam mengajak golongan tertentu supaya merasa bangga dengan keunggulan identiti yang diangkat sebagai watak hero dalam sesebuah sejarah negara dan bangsa. Justeru, dapat dibuktikan bahawa watak wira Melayu dalam kesusasteraan kanak-kanak juga disiarkan dalam aplikasi *Youtube*. Hal ini dapat dilihat melalui watak-watak Hang Tuah (Super Tuah):

Jadual 4: Hero Tempatan di Aplikasi *Youtube*

Bil.	Tajuk	<i>Youtube</i>	Tahun Penerbit	Jumlah Tontonan
1	Hang Tuah (Super Tuah)	Tunnelbiz Studio	2023	14,103

Sehubungan itu, jelas bahawa karya-karya kesusasteraan kanak-kanak berbentuk wira sememangnya dimuatkan dalam aplikasi *Youtube* sebagaimana dilaksanakan oleh Tunnelbiz Studio yang mempunyai lebih seribu pelanggan. Justeru, cerita wira Hang Tuah mempunyai jumlah tontonan sebanyak 14,103 sepanjang 2 bulan disiarkan. Sehubungan itu, penelitian dilakukan ke atas ke semua aspek dalam kesusasteraan kanak-kanak iaitu lagu kanak-kanak masyarakat Melayu, cerita binatang dalam masyarakat Melayu, permainan tradisional kanak-kanak Melayu, dan watak hero dalam masyarakat Melayu memperlihatkan kurangnya bilangan tontonan terhadap karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan dalam aplikasi *Youtube*.

Sehubungan itu, perkara boleh dianalisis menggunakan pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam menurut Mohd Syahmir Alias dan Mohd Shukri Hanapi iaitu melalui peringkat tiga akal (*al-Aql*), peringkat keempat pendengaran (*al-Sam*) dan peringkat kelima penglihatan (*al-Basar*). Melalui perkara ini kanak-kanak dapat mengetahui berkaitan hero atau pahlawan yang wujud dalam masyarakat Melayu tradisional iaitu Hang Tuah. Kanak-kanak akan menggunakan akal (*al-Aql*) untuk berfikir berkaitan kehebatan watak tersebut dalam menghadapi musuh serta mengetahui keperibadian Hang Tuah sebagai lambing jati diri bangsa Melayu. Selain itu, kanak-kanak dapat menggunakan pendengaran (*al-Sam*) dan penglihatan (*al-Basar*) dalam memperelajari kehidupan pahlawan Melayu Hang Tuah. Gaya percakapan dan lenggok bahasa yang digambarkan dalam video Super Tuah yang merupakan bahasa Melayu klasik semestinya akan memberi pengetahuan baharu kepada golongan kanak-kanak. Kanak-kanak dapat mendengar dan mencontohi gaya bahasa yang sopan dalam kehidupan seharian. Di samping itu, kanak-kanak juga dapat menggunakan elemen penglihatan (*al-Basar*) untuk mengetahui suasana kehidupan masyarakat Melayu tradisional. Seni bina rumah dan busana yang digunakan watak Hang Tuah sememangnya unik dan mempunyai falsafah bangsa Melayu yang patut dipelajari dan diketahui oleh generasi kanak-kanak sebagai penerus bangsa pada masa hadapan.

Oleh itu, perlunya penelitian khusus dilakukan untuk membantu meningkatkan penghasilan video kesusasteraan kanak-kanak yang bermutu dan diminati oleh penonton terutamanya kanak-kanak di Malaysia. Hal ini telah menimbulkan persoalan bagaimana untuk menghasilkan sesebuah video di aplikasi *Youtube* yang boleh memberi impak kepada cara berfikir kanak-kanak untuk menjadi lebih kreatif dan meminati kesusasteraan Melayu. Justeru, bagi menjawab persoalan ini perlu meneliti terlebih dahulu bentuk-bentuk karya tempatan yang mendapat perhatian golongan kanak-kanak untuk menonton. Antara video animasi tempatan yang dikenali pasti berjaya menarik minat kanak-kanak ialah siri animasi *Upin dan Ipin*, *Pada Zaman Dahulu*, *Boboiboy*, *Ejen Ali*, *Mechamoto*, *Omar dan Ana*, *Didi and Friends*.

Perkara ini perlu dilihat sebagai penanda aras yang perlu dicapai supaya karya animasi bersumberkan kesusasteraan tempatan juga berjaya menarik minat kanak-kanak untuk menonton. Menurut Shahril Anuar Abdul Ghalim dan Nuru Nisha Mohd Shah (2019: 56) kanak-kanak gemar menonton televisyen, tidak kira menonton kartun, iklan, filem dan pelbagai jenis program kerana mempunyai faktor penarik terhadap kanak-kanak untuk menonton. Televisyen mempunyai gabungan bunyi, gambar, teks dan sebagainya sepertimana elemen dalam aplikasi media. Justeru, media ini mempunyai tahap interaktif yang tinggi, proses pembelajaran dan pengajaran yang boleh dikawal sendiri oleh kanak-kanak. Hal ini menjadikan medium tersebut mampu mengekalkan minat kanak-kanak untuk terus menonton bagi mendapatkan pelajaran sambil berhibur. Oleh itu, pendekatan kreatif perlu diperkenalkan dalam menghasilkan video kesusasteraan kanak-kanak tempatan supaya berupaya menarik minat kanak-kanak untuk menonton. Aliza Alias (2017: 39) mencadangkan empat ciri yang perlu diterapkan iaitu kerelevanan pengajaran dan pembelajaran, kedua pemilihan ilmu, ketiga kawalan terhadap proses pengajaran, inovasi.

KESIMPULAN

Sehubungan itu, dipastikan bahawa karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan sememangnya tersiar dalam aplikasi *Youtube* berkaitan iaitu lagu kanak-kanak masyarakat Melayu, cerita binatang dalam masyarakat Melayu, permainan tradisonal kanak-kanak Melayu, dan watak hero dalam masyarakat Melayu. Namun begitu jumlah tontonannya masih boleh lagi dikata rendah jika dibandingkan dengan karya animasi popular seperti animasi *Upin dan Ipin*, *Boboiboy*, *Ejen Ali*, *Mechamoto*, *Omar dan Ana*, *Didi and Friends*. Hal ini perlu dipertingkatkan lagi supaya karya sastera kanak-kanak di aplikasi *Youtube* dalam mengimbangi lambakkan video dari Indonesia yang telah mempengaruhi gaya berbahasa kanak-kanak tempatan. Oleh itu, usaha yang gigih perlu dilaksanakan oleh pelbagai pihak agak karya kesusasteraan tempatan diaplikasi *Youtube* dapat diperbanyakkan serta memberikan pendedahan yang menyeluruh kepada generasi kanak-kanak di Malaysia.

Selain itu, pengaplikasian pendekatan Hierarki Ilmu dalam Islam oleh Mohd qSyahmir Alias dan Mohd Shukri (2013) ini juga akan membantu pembinaan karya kesusasteraan kanak-kanak tempatan dalam aplikasi *Youtube*. Penerapan dan pemahaman berkaitan pendekatan seperti akal (*al-Aql*), pendengaran (*al-Sam*) dan penglihatan (*al-Basar*) dalam menghasilkan karya sastera kanak-kanak yang baik pasti akan meningkatkan jumlah tontonan di aplikasi *Youtube* serta menampahkan ilmu pengetahuan untuk kanak-kanak.

Rujukan

- Ali, R., M., & Aziz, S., A., (2017). *Perkembangan Kesusasteraan Kanak-kanak di Malaysia*: Daripada Media Cetak kepada Media Digital. Sastera dalam Budaya dan Media. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Alias, A., (2017). Pengajaran Kreatif. dlm *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Alias, M., S., & Hanapi, M., S., (2013). Aksiologi Ilmu dalam Al-Quran: Tumpuan Khusus Terhadap Nilai Hierarki Ilmu. Kuala Lumpur: Centre of Quranic Research.
- Ghalim, S., A., A., & Shah, N., N., M., (2019). *Pendidikan Awal Kanak-kanak Melalui Aplikasi Multimedia: Peranan Ibu Bapa dalam Memacu Perkembangan dan Keberkesanan Penggunaannya di Rumah*. Media Baharu dalam Pendidikan. Shah Alam: Penerbit Universiti Teknologi MARA.
- Isa, M., S., M., (2022: Ogos 2) 30 Permainan Tradisi Makin Pupus. Utusan Malaysia <https://www.utusan.com.my/nasional/2022/08/30-permainan-tradisi-makin-pupus/>
- Ishak, M., S., A., (2008). Buku Kanak-kanak di Malaysia Sebagai Warisan Hasil Seni. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia.
- Jono, R., J., (2022: April 9) Ibu Bapa Resan Anak Lebih Lancar Bahasa Indonesia. <https://majoriti.com.my/netzkorner/2022/04/09/ibu-bapa-resah-anak-lebih-lancar-bahasa-indonesia>
- Junaidi, R., (2020). Persekitaran Kanak-kanak: Satu Penelitian Terhadap Novel Kanak-kanak Terpilih. PENDETA, Jilid 11, No. 1, 1 – 17.

- Khamis, M., H., Abdullah, M., H., T., Azni, Z., M., & Allam, S., N., S., (2019). *Keberkesanan Youtube dalam Dunia Pendidikan*. Media Baharu dalam Pendidikan. Shah Alam: Penerbit Universiti Teknologi MARA.
- Mahdi, M., S., Yunos, Y., Yusoff, M., Y., M., (2019) Wacana Identiti Melayu dalam Animasi Upin dan Ipin: Episod Dugaan dan Nikmat. *Jurnal Melayu. Bil. 18 (2)* 164 – 178.
- Mahbob, M. H., Ming, Y. A., Jaafar, W. A. W., & Mustafa, M., (2011). Pengaruh "Youtube" Terhadap Keganasan Remaja. *Malaysian Journal Of Youth Studies*, Volume 4, 76 – 89.
- Nasir, N. Y. M., & Hushim, N. (2022). Penelitian Kandungan Terhadap Siri Animasi Upin-Ipin, Boboiboy dan Omar dan Hana: Kajian Aspek Struktur Cerita. *Jurnal Pengajian Melayu. JOMAS*, Jilid 33 (1) 108 – 124.
- Nasir, N., Y., M., Hashim, N., Hussain, E., M., & Embong, A., M., (2024). Eksplorasi Sastera Kanak-kanak dan Adaptasi: Analisis Terhadap Filem Animasi pin Ipin: Keris Siamang Tunggal dan Buku Cerita Kanak-kanak “The Malay Tale of The Pig King. *PENDETA*, Jilid 15, No. 2, 53 – 64.
- Mohamad, M., Wahab, N., A., Mamat, S., Kummin, S., & Isa, N., A., M., (2017). Pengajaran Kreatif Melalui Program Web TV. dlm *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rahmat, H., (2006). Peranan dan Perkembangan Sastera Kanak-kanak. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Yaakub, N., A., (2018: Januari 3). Kesan Positif dan Negatif Rancangan Animasi Luar Negara Ke Atas Jati Diri Kanak-kanak Malaysia. <https://www.usim.edu.my/news/in-our-words/kesan-positif-dan-negatif-rancangan-animasi-luar-negara-ke-atas-jati-diri-kanak-kanak-malaysia/>