

KEBITARAAN PENGAJIAN MELAYU DI JABATAN KESENIAN MELAYU: INTEGRASI DISIPLIN ILMU TEKNOLOGI PERKOMPUTERAN

NUR YUHANIS MOHD NASIR

Universiti Malaya
yuhanis83@um.edu.my

NORAZLIN HAMIDON

Universiti Malaya
norazlin@um.edu.my

ABSTRAK

Jabatan Kesenian Melayu digabungkan bersama Jabatan Sosiobudaya di Akademi Pengajian Melayu (APM). Bagi Program Ijazah Dasar, Jabatan Kesenian Melayu menawarkan lebih daripada 40 kursus, merangkumi pelbagai disiplin ilmu berkaitan kesenian, antaranya asas seni, pengurusan seni, seni visual, seni persembahan, seni muzik dan pengajaran seni. Kesedaran terhadap peri pentingnya untuk terus memartabatkan pengetahuan kesenian Melayu yang bersifat tradisional dan pada masa sama menerima perubahan zaman, pihak Jabatan Kesenian Melayu dengan sokongan daripada pengurusan APM sentiasa mengemas kini kandungan kursus serta mengambil pendekatan untuk menyesuaikan kursus-kursus yang ditawarkan agar relevan dengan pasaran kontemporari demi memastikan graduan Pengajian Melayu (Kesenian Melayu) mempunyai daya pasaran yang baik usai pengajian. Melihat kepada keadaan semasa secara global yang amat mementingkan teknologi komputer, Jabatan Kesenian Melayu turut menawarkan beberapa kursus yang berkaitan dengan ilmu perkomputeran. Kursus Animasi Kesenian Melayu dan kursus Dokumentasi Digital Kesenian Melayu memberi pendedahan kepada para pelajar tentang asas pembikinan animasi dan video. Kertas kerja ini membincangkan kepentingan penawaran kursus tersebut yang mengintegrasikan ilmu teknologi perkomputeran, secara lebih khusus merujuk kepada teknologi multimedia kepada para pelajar jurusan Pengajian Melayu di Jabatan Kesenian Melayu dengan meneliti buku panduan serta proforma kursus dan kupasan terhadap isu berkaitan.

Kata kunci: Akademi Pengajian Melayu; integrasi disiplin; Jabatan Kesenian Melayu; pengajian Melayu; teknologi komputer

THE NICHE OF MALAY STUDIES AT THE DEPARTMENT OF MALAY ARTS: COURSES WITH INTEGRATION OF COMPUTER TECHNOLOGY KNOWLEDGE

ABSTRACT

The Department of Malay Arts is combined with the Department of Socio-culture at the Academy of Malay Studies, University of Malaya (APM). More than 40 courses are offered in the Department of Malay Arts for the undergraduate program. It includes various disciplines of arts that comprises foundation of arts, art management, visual arts, performing arts, music and the teaching of arts. Realizing the importance to elevate the knowledge of Malay arts which

encompass the traditional values and at the same time accept changes in time, the Department of Malay Arts with the support from the APM top management regularly revises course content offered in this program. This is to ensure the relevance of the courses offered, to meet current market demand and to meet student employability upon their graduation. The current dependency trend to computer and technology-oriented skill, the department has included a few courses that integrate computer-based knowledge. Animation of Malay Arts and Digital Documentation of Malay Arts give students basic exposure on animation and video production. This article discusses the importance to offer technology-integrated, specifically multimedia technology related courses to Malay Studies students by referring to the academy guidebook as well as the courses pro-forma and analysis on relevant issues.

Keywords: Academy of Malay Studies; discipline integration; Department of Malay Arts; Malay studies; computer technology

PENGENALAN

Pengajian Melayu, secara amnya merangkumi segala ilmu yang berkenaan dengan bangsa Melayu. Dengan memetik kata-kata yang memberi pengertian maksud “Pengajian Melayu” oleh *National University of Singapore* dalam konteks pengajian yang ditawarkan oleh institusi tersebut,

Malay Studies is not simply the study of the Malay language and Malay literature. In the context of the department, Malay Studies is the academic and scientific study of the Malays and major aspects in the lives hence the focus on Malay culture, religion, literature, language, development, politics and so on. To deepen our understanding of the Malays and their place in the modern world, theoretical knowledge from the various disciplines and branches of the humanities and the social sciences are applied.

(NUS Malay Studies Society, 2016)

Persoalan “Siapa Melayu?” Mengikut Artikel 160 Perlembagaan Persekutuan, orang Melayu ialah,

... seseorang yang menganuti agama Islam, lazim bercakap bahasa Melayu, menurut adat Melayu dan —

(a) yang lahir sebelum Hari Merdeka di Persekutuan atau Singapura atau yang lahir sebelum Hari Merdeka dan ibu atau bapanya telah lahir di Persekutuan atau di Singapura, atau yang pada Hari Merdeka berdomisil di Persekutuan atau di Singapura; atau

(b) ialah zuriat seseorang yang sedemikian;

(Perlembagaan Persekutuan, 2006: 170)

Namun begitu, Melayu dalam Perlembagaan Persekutuan hanya benar bagi Melayu di negara Malaysia sahaja. Akan tetapi, bangsa Melayu tidak hanya wujud di negara ini malah tersebar

serata dunia sehingga ke Madagascar (Zuliskandar Ramli, 2011:209). Maka dirujuk maksud Melayu yang diberikan oleh para sarjana lain, antaranya yang mencirikan Melayu berdasarkan sifat fizikal dominan seperti *brown race* atau mempunyai warna kulit perang gelap, rendah, berambut lurus dan bermata gelap serta bersinar (Wan Hashim, 2012; Siti Rohaini, 2010; Blumenbach, 1865).

Sejarah bangsa Melayu itu cukup panjang dan terdapat beberapa pendapat tentang asal-usulnya. Ada yang mengatakan bangsa Melayu berasal dari Afrika atau Yunnan seperti yang diterima oleh Heine-Gelder (Zaharah Sulaiman, 2012; Oppenheimer, 2012;). Ada juga sarjana yang percaya dan memperjuangkan teori baharu bahawa bangsa Melayu bukan berasal dari Yunnan (Wan Hashim, 2012). Walaupun terdapat pelbagai teori tentang asal-usul Melayu, suatu yang pasti ialah bangsa Melayu merupakan suatu bangsa yang kaya dengan elemen budaya. Hal ini kerana, Melayu di rantau ini mengalami proses evolusi dan difusi budaya dari dahulu sehingga ke hari ini. Kepulauan Melayu pernah menjadi pusat tumpuan para pedagang antarabangsa seperti dari Negara Cina dan India yang membawa bersama pengaruh agama Hindu-Buddha kepada masyarakat Melayu (Shamsul A. B., 2003: 118). Elemen kepercayaan agama tersebut dicerminkan dalam lain-lain unsur budaya Melayu seperti amalan harian dan kepercayaan. Kedatangan Agama Islam seterusnya memperkukuhkan pengaruh Islam dalam sistem kebudayaan masyarakat Melayu dan membentuk Melayu beracukan Islam. Selain Hindu-Buddha dan Islam, masyarakat Melayu juga terkesan dengan kolonialisme dan disebabkan oleh pengaruh-pengaruh luar ini, maka bangsa Melayu menjadi kaya dengan warisan budaya dalam pelbagai bentuk seperti bahasa, kesusasteraan dan kesenian. Warisan budaya ini wajar dilestarikan merentasi peredaran zaman agar tidak terkubur dan di sinilah institusi pengajian tinggi memainkan peranan.

Secara rasmi, Akademi Pengajian Melayu (APM) sebagai sebuah institusi akademik tertubuh melalui penggabungan antara Jabatan Pengajian Melayu (di bawah Fakulti Sastera dan Sains Sosial) dan Akademi Pengajian Melayu (yang ditubuhkan pada 1990 dengan fungsi berbeza) sekitar Julai 1995. Sebagai sebuah pusat ilmu yang berfungsi untuk pengijazahan, APM pada mulanya digerakkan oleh lima jabatan iaitu:

- Jabatan Kesusasteraan Melayu
- Jabatan Bahasa Melayu
- Jabatan Linguistik Melayu
- Jabatan Sosio-Budaya Melayu
- Jabatan Kesenian Melayu

Pada penghujung tahun 2011, berlaku penggabungan antara Jabatan Sosiobudaya Melayu dengan Jabatan Kesenian Melayu dan sehingga ke hari ini, pengurusan kedua-dua ini kekal sebagai satu jabatan dengan tenaga pengajar secara amnya mempunyai latar belakang akademik sama ada berkaitan bidang sosiobudaya ataupun kesenian. Penggabungan tersebut walau bagaimanapun tidak menjejaskan penawaran kursus oleh kedua-dua jabatan dan artikel ini memberi fokus kepada kursus yang ditawarkan di Jabatan Kesenian Melayu, khususnya kursus-kursus yang mengintegrasikan disiplin ilmu selain daripada Pengajian Melayu sebagai usaha jabatan memartabatkan ilmu berkaitan Alam Melayu dalam menempuh modenisasi.

INTEGRASI PELBAGAI DISIPLIN ILMU DALAM KURSUS DI JABATAN KESENIAN MELAYU

Di Jabatan Kesenian Melayu, tumpuan pengajian adalah terhadap teori dan amali tiga bidang utama, iaitu seni visual, seni persembahan dan pengurusan seni. Bagi peringkat ijazah dasar (ijazah Sarjana Muda Pengajian Melayu), terdapat empat kursus teras yang ditawarkan, iaitu Asas Reka Bentuk Seni, Pengurusan dan Pentadbiran Seni, Pembangunan Reka Bentuk Dua Dimensi dan Pembangunan Reka Bentuk Tiga Dimensi. Bagi kursus pilihan pengkhususan, lebih kurang 40 kursus ditawarkan. Antara kursus-kursus pilihan ini, beberapa kursus turut mengintegrasikan disiplin ilmu daripada bidang lain, merangkumi ilmu pengurusan, pendidikan dan teknologi komputer. Kursus-kursus itu ialah:

- Teori Pemasaran Produk Seni
- Pemasaran Produk Seni
- Pengurusan dan Pentadbiran Seni
- Teori Pengurusan Teater
- Pengurusan Teater
- Animasi Kesenian Melayu
- Pendidikan dan Pengajaran Seni
- Dokumentasi Digital Kesenian Melayu.

Bagi kursus Teori Pemasaran Produk Seni dan kursus kesinambungannya, Pemasaran Produk Seni, para pelajar didedahkan kepada ilmu serta strategi pemasaran manakala tiga subjek pengurusan, iaitu Pengurusan dan Pentadbiran Seni, Teori Pengurusan Teater dan Pengurusan Teater mendedahkan para pelajar kepada aspek pengurusan yang meliputi pentadbiran sumber manusia, perancangan, pelaksanaan dan pengelolaan aktiviti berkaitan kesenian. Kursus Pendidikan dan Pengajaran Seni pula menekankan pedagogi dalam latihan pengajaran subjek pendidikan seni dengan mengaitkan kepada objektif serta falsafah pendidikan negara. Kursus Animasi Kesenian Melayu dan Dokumentasi Digital Kesenian Melayu pula mengintegrasikan ilmu dan kemahiran perkomputeran. Kedua-dua kursus tersebut menekankan *hands-on* kepada para pelajar untuk menghasilkan produk animasi/ dokumentasi menggunakan program atau aplikasi komputer, selaras dengan era teknologi masa kini.

Kepentingan mengintegrasikan ilmu dan kemahiran lain dalam bidang Pengajian Melayu pernah disentuh oleh Professor C.S. Kessler yang merupakan pemeriksa khas Jurusan Sosiobudaya. Beliau mencadangkan dan melaksanakan kursus Penggunaan Komputer dalam Pengajian Budaya Melayu Semasa pada tahun 1990-an (Norazit Selat, 1995: 77). Dengan fokus utama terhadap ilmu perkomputeran, kepentingan serta pembangunan teknologi komputer yang semakin meluas secara langsung menunjukkan bahawa bidang Pengajian Melayu juga perlu diperkukuhkan agar tidak tenggelam dalam arus perkembangan dan pembangunan teknologi komputer.

Di bawah kepimpinan mantan Pengarah APM, Datuk Zainal Abidin Borhan, menerusi Skim Latihan Akademik Bumiputera/ Skim Latihan Akademik IPTA (SLAB/I), APM telah membuka tawaran kepada masyarakat umum yang memenuhi beberapa kriteria akademik bagi mengikuti program sarjana dan Doktor Falsafah (Ph.D) dalam bidang animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D) di institusi pengajian tinggi tempatan pada tahun 2009. Penawaran skim dalam bidang pengajian animasi bertujuan memenuhi perancangan jangka panjang Jabatan Kesenian Melayu yang bermatlamat mengadakan kakitangan akademik APM dengan kelulusan dalam bidang teknologi animasi. Dua calon telah dipilih oleh pihak APM/ Jabatan Kesenian; seorang daripadanya untuk program Sarjana dan seorang lagi untuk program PhD.

Walaupun bagaimanapun, kursus Animasi Kesenian Melayu sudah ditawarkan sebagai kursus elektif jabatan semenjak sesi akademik 2007/2008 dengan melantik pengajar sambilan dari luar APM. Pada waktu itu, pelajar didedahkan dengan konsep asas animasi, kemahiran melukis kartun dan membuat papan cerita. Bagi sesi akademik 2009/2010, pro-forma kursus tersebut dikemas kini dan dimurnikan agar lebih menepati penamaan dan objektif kursus sebagai kursus animasi. Kursus Animasi Kesenian Melayu yang diperbaharui mengajar para pelajar tentang aliran kerja pembangunan produk animasi dan pada akhir semester, para pelajar berupaya menghasilkan satu produk animasi ringkas yang mengangkat tema Kesenian Melayu untuk penilaian kursus berkenaan, sebagai contoh klip video animasi lagu rakyat, iklan, kandungan pengajaran dan pembelajaran berkonsepkan animasi-multimedia dan lain-lain.

Bagi kursus Dokumentasi Digital Kesenian Melayu yang juga ditawarkan sebagai kursus pilihan, para pelajar yang mendaftar didedahkan dengan konsep dokumentasi, proses dan kemahiran mendokumenten karya serta produk budaya Melayu dalam bentuk digital. Selain itu, kursus ini turut mendedahkan para pelajar dengan kemahiran merakam dan menyunting video bagi menghasilkan produk berbentuk dokumentari untuk penilaian akhir kursus.

Sebagai usaha memantapkan kedua-dua kursus ini di Jabatan Kesenian Melayu, sepanjang sesi 2010 hingga 2014, pengajar yang dilantik (iaitu calon SLAB PhD) untuk membantu pensyarah APM mempunyai latar belakang akademik dalam bidang multimedia dan teknologi maklumat. Pada masa yang sama, turut dilakukan kajian dan menulis tesis yang mempunyai kaitan dekat dengan kedua-dua kursus animasi dan dokumentasi (Nur Yuhanis, 2015).

RASIONAL PENGINTEGRASIAN DISIPLIN ILMU BERKAITAN TEKNOLOGI PERKOMPUTERAN DENGAN KURSUS-KURSUS DI JABATAN KESENIAN MELAYU

Zaman kian berubah. Masyarakat dunia secara amnya terkesan dengan pelbagai arus kemodenan. Negara Malaysia juga tidak terkecuali. Masyarakat Melayu yang merupakan kaum terbesar di Malaysia turut dipengaruhi oleh perubahan yang berlaku dek peredaran zaman. Perubahan ini merujuk kepada suatu proses yang dinamakan “globalisasi”. Kilminster (1997: 257) pertama kali menemukan terminologi globalisasi dalam Kamus Webster pada 1961 dan dari segi definisi, ada yang berpendapat bahawa globalisasi ialah pembangunan masyarakat global (Wunderlich & Warriar, 2010). Knight (2015) merujuk globalisasi sebagai:

“the flow of technology, economy, knowledge, people, values, and ideas . . . across borders. Globalization affects each country in a different way due to a nation’s individual history, traditions, culture and priorities. Globalization is positioned as a multifaceted phenomenon and an important environmental factor that has multiple effects on education.”

(Knight, 2015)

Penyataan oleh Knight itu menghubungkan-kaitkan antara globalisasi sebagai suatu proses dengan kesannya terhadap nilai tradisi, budaya dan juga pendidikan. Hal yang sama turut disebut dalam ucapnaya Menteri Besar Johor, Dato Mohamed Khaled Nordin dalam di Persidangan Antarabangsa Pengajian Alam Melayu 2016 yang berlangsung di Kota London (Mohamed Khaled Nordin, 2016). Selain daripada itu, beliau berpendapat bahawa senario dalam Pengajian Melayu masa kini “kurang berkembang dan kurang terlihat.” Faktor penguncupan Pengajian Melayu antaranya adalah kerana penawaran kursus yang terlalu memfokuskan kepada citra lama tanpa menyelaras atau mengembangkannya sejajar dengan situasi semasa dan dianggap tidak mempunyai daya saing serta masa depan kerjaya seperti bidang-bidang lain yang dianggap lebih kritikal, iaitu perubatan, kejuruteraan, undang-undang dan perakaunan Beliau merasakan perlu untuk menghubungkan titik-temu disiplin pengajian Melayu dengan pelbagai isu lain dalam usaha mendepani dunia yang semakin maju dan mencabar.

Secara am, banyak pihak menyedari bahawa suatu anjakan paradigma perlu ada untuk Pengajian Melayu berkembang sebagai suatu bidang ilmu yang tidak kurang pentingnya. Institut Alam dan Tamadun Melayu (ATMA) di Universiti Kebangsaan Malaysia sebagai contohnya, telah melakukan rombakan, dahulu ATMA hanya mempunyai tiga komponen utama iaitu bahasa, sastera dan budaya, tetapi kini diperluaskan fokus pengkajian Alam dan Tamadun Melayu kepada pelbagai komponen yang merangkumi politik, ekonomi, sains dan teknologi dunia Melayu (Lim, 2012).

Di Jabatan Kesenian Melayu, kursus Animasi Kesenian Melayu dan Dokumentasi Digital Kesenian Melayu merupakan dua kursus pilihan yang mengintegrasikan ilmu teknologi perkomputeran. Teknologi komputer berkait rapat dengan teknologi maklumat (*Information Technology - IT*) dan secara am, teknologi komputer dikelompokkan di bawah bidang sama ada Sains Komputer atau Sains Maklumat (*Information Science - IS*) (Denning, 2005: 27; Garvey, 1979: xi; Borko, 1968: 3). Perkembangan cabang di bawah payung IT atau IS atau teknologi komputer itu sendiri amat luas hingga mencakupi pelbagai disiplin ilmu lain. Antara cabang ilmu yang terbentuk termasuklah animasi dan dokumentasi digital (Parent, 2002:xv, 1; Popp et.al, 2016: 81). Pada kebiasaannya, kursus animasi atau/ dan dokumentasi digital ditawarkan kepada para pelajar jurusan sains komputer atau IT atau Multimedia (hotcourses, 2016). APM mewujudkan kelainan dengan menawarkan kursus animasi dan dokumentasi digital kepada para pelajar jurusan Pengajian Melayu di Jabatan Kesenian Melayu. Antara matlamat kursus ini ditawarkan di APM ialah melahirkan graduan Pengajian Melayu yang berpengetahuan bukan sahaja dalam ilmu Melayu, tetapi juga berpengetahuan dalam ilmu serta kemahiran teknologi komputer. Selain daripada itu, dengan adanya kemahiran menghasilkan animasi atau dokumentasi digital, graduan Pengajian Melayu mempunyai nilai tambah dan mempunyai potensi untuk meluaskan skop carian kerja dalam sektor lain.

Penawaran kursus animasi dan dokumentasi digital di APM juga adalah relevan dengan sokongan yang ditunjukkan oleh pihak kerajaan Malaysia terhadap pembangunan sektor kreatif.

Penubuhan Koridor Raya Multimedia (*Multimedia Super Corridor-MSK*) yang turut menumpukan kepada industri animasi adalah inisiatif pihak kerajaan dalam memajukan industri animasi tempatan (Asefeso, 2012). Pihak kerajaan Malaysia juga mempunyai misi untuk menjadikan Malaysia antara pengeluar utama animasi dunia seiring dengan nama-nama besar dalam dunia animasi digital seperti Amerika Syarikat dan Jepun (Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak, 2010).

Sebagai tambahan, pelajar yang mengambil kursus animasi dan dokumentasi digital turut mendapat kemahiran sampingan lain seperti pembangunan grafik, penyuntingan grafik, rakaman audio, penyuntingan audio, pembinaan cerita, penulisan skrip, pembangunan papan cerita dan perancangan projek animasi/ video digital yang menjadi sebahagian daripada sukatan pelajaran kursus tersebut. Dengan kemahiran tambahan ini, graduan Pengajian Melayu (Kesenian Melayu) mempunyai peluang untuk mempunyai kerjaya dalam bidang-bidang berkaitan media kreatif.

KEPENTINGAN PENAWARAN KURSUS ANIMASI DAN DOKUMENTASI DIGITAL DI JABATAN KESENIAN MELAYU, AKADEMI PENGAJIAN MELAYU

Kemampuan animasi sebagai perantara komunikasi dan pembelajaran yang berkesan banyak disebut oleh para sarjana dalam pelbagai bidang (Harsono, 2009; Zhang, Shi & Tam, 2002: 157; Weiss & Morrison, 2002: 465; Carmichael & Pawlina, 2000: 83; Bush, Hair & Bush, 1983: 26, 41). Walaupun animasi di Malaysia sudah bermula sejak tahun 1946, hanya beberapa tahun kebelakangan ini sahaja industri animasi dan pembangunan teknologi perkomputeran (multimedia) Malaysia mula berkembang secara lebih aktif (Hassan, 2003; Mohd Amir & Md. Sidin, 2011:1-9). Semakin banyak animasi dihasilkan di peringkat tempatan, dalam bentuk iklan, siri televisyen, filem dan perisian kursus pengajaran dan pembelajaran (*courseware*). Begitu juga dengan pendokumentasian digital, banyak pihak menyedari kepentingan dan kelebihan untuk mendokumentasikan maklumat dalam bentuk digital (Rizzi et. al. 2007: 631; Remondino & Campana, 2007: 36; Hight, 2008: 3-7).

Animasi merupakan salah satu elemen dalam multimedia. Di peringkat tempatan, banyak kajian yang dibuat berkaitan dengan animasi sebagai perantara atau format penyampaian cerita, khususnya cerita-cerita rakyat (Ibrahim & Ahmad, 2013; Nur Yuhannis, 2008; Yapp, 2007; Siew, 2005). Dalam perspektif nilai budaya masyarakat Melayu, kajian oleh Ibrahim & Ahmad (2013) ada menyentuh tentang kepentingan untuk melestarikan cerita rakyat dan cara untuk mengoptimalkan kemampuan animasi bagi mencapai tujuan tersebut,

Animation is widely used in the digitization of folktales as a medium for fostering the spirit of reading among children, promoting socio-cultural value, popularizing folktale story, fostering moral value and so on. Preservation and conservation of Malay folktales in our community are very important and need further attention to ensure the continuity of folklore remains for future generations.

(Ibrahim & Ahmad, 2013)

Penubuhan *Malaysian Development Corporation (MDEC)* oleh pihak kerajaan dan agensi lain seperti *Malaysian Institute of Microelectronic Systems (MIMOS)* yang diletakkan di bawah pengawasan Kementerian Sains, Teknologi dan Inovasi (MOSTI) bertujuan menyediakan

infrastruktur dan insentif kepada para pengkarya kreatif tempatan untuk memajukan kandungan multimedia kreatif, termasuk animasi yang dilihat mempunyai potensi di pasaran global (Herwina, Mohd Nazari & Norzaidi, 2010: 325-332). Namun begitu, usaha untuk memajukan industri ini perlu dimulakan di peringkat bawah dengan memberikan pendidikan kepada golongan pelajar untuk memupuk minat dan membentuk kemahiran dalam pembangunan kandungan digital. Seperti mana yang telah dinyatakan sebelum ini, globalisasi telah mempengaruhi kehidupan manusia serba-serbi termasuk pendidikan (Habib Mat Som & Megat Ahmad Kamaluddin, 2007; Otmae, 1995). Dalam aspek pendidikan negara, pembangunan di Malaysia banyak dipacu oleh usaha untuk mencapai Wawasan 2020 selepas pengumumannya dibuat oleh mantan Perdana Menteri Malaysia, Tun Dato' Seri Mahathir bin Mohamad pada tahun 1991 (Awang Azman & Nur Yuhani, 2016). Sebagai langkah membentuk masyarakat bermaklumat selaras dengan wawasan yang ditetapkan, mata pelajaran teras berasaskan komputer telah ditambah dalam kurikulum sekolah dengan memperkenalkan para pelajar kepada mata pelajaran baharu, iaitu Penerbitan Multimedia Kreatif (Jamaluddin Harun & Nurul Ain, 2013: 19-35). Selain daripada itu, para pelajar sekolah menengah mempunyai pilihan untuk mengambil mata pelajaran Animasi dan Reka Bentuk Penerbitan yang ditawarkan sebagai mata pelajaran elektif peringkat menengah atas. Sukatan mata pelajaran ini boleh dikatakan merangkumkan ilmu serta kemahiran pembangunan animasi, pendokumentasian dan penerbitan.

Mohd Khaled (2016) ada menyebut bahawa,

“...Pengajian Melayu mempunyai kepentingan strategik yang tersendiri. Ia mempunyai tarikan global. Ia mesti terus disubur dan dibangunkan. Selari dengan perkembangan pesat dunia Melayu itu sendiri.”

Teknologi perkomputeran merupakan satu *trend* yang menjadi perhatian dan ikutan masyarakat. Persoalan: Bagaimanakah Pengajian Melayu dapat mengikut *trend* itu? Di Jabatan Kesenian Melayu, kursus Animasi Kesenian Melayu dan Dokumentasi Digital Kesenian Melayu merupakan usaha jabatan untuk menjadikan pengajian para pelajar ijazah dasar (Pengajian Melayu) mengikut arus semasa yang mementingkan kemahiran perkomputeran. Teras utama para pelajar Akademi Pengajian Melayu, khususnya di Jabatan Kesenian Melayu masih bertunjangkan ilmu Pengajian Melayu, tetapi dengan pengintegrasian ilmu perkomputeran, ada keseimbangan antara pengetahuan tradisional dengan pengetahuan moden. Para pelajar didedahkan dengan pelbagai ilmu kesenian Melayu dari kedua-dua perspektif ini. Namun begitu, cabaran disiplin ilmu Pengajian Melayu untuk terus mekar dalam kalangan masyarakat moden bukan suatu cabaran yang mudah. Dengan membekalkan ilmu serta kemahiran teknologi perkomputeran kepada para pelajar Pengajian Melayu, para pelajar mempunyai nilai tambah. Selain itu juga, kursus-kursus sebegini memberikan golongan muda ini kesedaran bahawa elemen budaya Melayu boleh disebar-luaskan melalui teknologi semasa ke peringkat yang lebih global. Siapa lagi yang mampu untuk berbuat demikian jika bukan mereka yang mempunyai asas dalam Pengajian Melayu?

Senario sekarang menunjukkan bahawa masyarakat Melayu masa kini lebih mengagungkan budaya luar berbanding dengan budaya Melayu sendiri. Rasa kasih dan sikap

menghargai warisan budaya tradisional semakin longgar. Jika perkara ini tidak diatasi, pepatah “Tak akan Melayu hilang di dunia” mungkin tidak akan benar lagi.

“Masa depan pengajian Melayu dan peradabannya, berada pada persimpangan yang sangat kritikal. Jika tidak dilakukan sesuatu sekarang, ia tidak akan berkeselamatan.”

(Mohd Khaled, 2016)

Dengan menjadikan negara Korea dan Jepun sebagai model terbaik; kedua-dua negara ini merupakan pengeluar teknologi dan jauh lebih membangun berbanding negara Malaysia. Walaupun Korea dan Jepun diklasifikasikan sebagai kapitalis dalam era globalisasi, masyarakat Korea dan Jepun moden masih menghargai nilai budaya tradisional mereka. Hal ini jelas dicerminkan menerusi cerita-cerita animasi dan siri drama televisyen kedua-dua negara yang dipasarkan ke seluruh dunia. Maklumat atau nilai budaya tradisional itu terdapat pada pelbagai aspek, antaranya tema cerita klasik (berkisarkan sejarah negara), fesyen busana tradisi, penggunaan gaya bahasa tradisi dan seni bina atau monumen tradisi. Secara tidak langsung, para penonton asing mempelajari budaya tradisional dan membentuk suatu gelombang Kpop dan Jpop (Shim, 2006:25-44). Masyarakat Malaysia juga antara yang terkesan dengan gelombang ini menerusi proses globalisasi (Awang Azman & Nur Yuhanis, 2016). Jika diubah perspektif ke suatu sudut yang lain, apa yang dilakukan oleh Korea dan Jepun boleh dicontohi, iaitu membangunkan kandungan yang mengangkat budaya Melayu tradisional dan menyemarakkannya di dalam dan ke luar negara.

POTENSI PENAWARAN KURSUS ANIMASI DAN DOKUMENTASI DIGITAL DI JABATAN KESENIAN MELAYU, AKADEMI PENGAJIAN MELAYU

Dalam konteks yang lebih luas, tidak terhad hanya kepada pengajian di peringkat ijazah dasar, Universiti Malaya sebagai sebuah Universiti Penyelidikan amat menggalakkan kakitangan akademik dan para pelajar untuk melibatkan diri dalam penyelidikan yang bersifat multi disiplin, iaitu penyelidikan yang melibatkan dua atau lebih disiplin ilmu secara bersama. Gayraud (2005) menyebut bahawa suatu projek multidisiplin bertujuan untuk bertukar kepakaran dan mempertingkatkan pengetahuan dalam disiplin ilmu yang lain. Maka, multi disiplin bukan sekadar memberi nilai tambah kepada suatu penyelidikan tetapi juga membawa manfaat kepada institusi secara am dan penyelidik secara khususnya melalui pembentukan jaringan dengan pihak daripada bidang berbeza serta peluasan ilmu pengetahuan. Tidak salah untuk mengatakan bahawa warga APM (pelajar dan kakitangan akademik) mempunyai pengetahuan yang baik dan meluas tentang kesusasteraan dan kesenian tradisional Melayu. Namun jika tidak dimanfaatkan pengetahuan tersebut melalui perkongsian, pengetahuan tersebut hanya berlegar dalam kalangan individu dari bidang berkaitan Pengajian Melayu sahaja. Hal ini adalah benar dan telah ditunjukkan menerusi beberapa kajian oleh sarjana terdahulu yang mana kebanyakan orang kurang tahu atau mengenali cerita-cerita dan bentuk persembahan dari Sastera dan Kesenian Melayu tradisional (Nur Yuhanis Mohd Nasir, 2015; Siew, 2005). Oleh yang demikian, penawaran kursus animasi dan dokumentasi digital di Jabatan Kesenian Melayu mewujudkan potensi untuk kolaborasi antara pihak APM dengan pihak lain antaranya seperti

Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat dan Jabatan Pengajian Media dari Fakulti Sastera dan Sains Sosial dalam memperluaskan sebaran ilmu serta maklumat Pengajian Melayu.

Selain daripada itu, para pensyarah dan pelajar Akademi Pengajian Melayu dapat meluaskan skop penyelidikan mereka. Disebabkan Jabatan Kesenian Melayu menawarkan kursus animasi dan dokumentasi digital, bilangan penyelidikan berkaitan subjek tersebut juga semakin bertambah oleh para pelajar pasca-siswazah. Pada ketika ini, seorang calon ijazah Sarjana sedang melakukan kajian berkaitan pengaruh cerita animasi terhadap kanak-kanak; yang merupakan suatu pembaharuan dalam penyelidikan di Akademi Pengajian Melayu.

CABARAN MENAWARKAN KURSUS ANIMASI DAN DOKUMENTASI DIGITAL DI AKADEMI PENGAJIAN MELAYU

Walaupun pihak Jabatan Kesenian Melayu secara khususnya mendapat sokongan daripada pihak pengurusan APM dan kelulusan daripada pihak Universiti Malaya untuk penawaran kursus berkaitan teknologi komputer iaitu animasi dan dokumentasi digital, pengajar masih berhadapan dengan beberapa kekangan.

Pertama, dari segi perkakasan dan perisian komputer. Memandangkan teras APM bukan dalam teknologi, maka makmal komputer di APM hanya menyediakan perisian dan perkakasan komputer yang asas sahaja. Hakikatnya, proses pembangunan produk digital animasi atau video memerlukan beberapa keperluan tambahan lain seperti tablet grafik, mikrofon, perisian pelantar animasi/ video dan ruang storan maklumat yang besar. Terdapat dua buah makmal komputer di APM, dengan setiap satu daripadanya menyediakan ruang untuk 20 buah komputer sahaja. Bagi semester yang sedang berlangsung kini, jumlah pelajar yang mendaftar untuk kursus animasi ialah seramai 36 orang pelajar. Maka, para pelajar terpaksa berkongsi komputer, namun perkongsian ini tidak sesuai bagi kursus yang bersifat *hands-on* dalam pengajaran.

Kedua, tidak semua pelajar mempunyai komputer peribadi. Masih ada segelintir kecil pelajar di APM yang tidak mempunyai komputer sendiri. Hal ini sedikit sebanyak mempengaruhi kualiti kerja pelajar yang terpaksa menggunakan komputer di APM yang hanya boleh diakses pada waktu pejabat (jam sembilan pagi sehingga lima petang, ditutup pada cuti am dan cuti semester) sahaja. Walaupun para pelajar dibenarkan untuk menggunakan makmal komputer di luar waktu kuliah, kebanyakan pelajar mempunyai jadual kelas yang padat, maka sukar bagi mereka meluangkan waktu untuk menyiapkan tugas mengikut waktu operasi makmal.

Ketiga, pandangan sesetengah pihak terhadap kursus animasi di Jabatan Kesenian Melayu. Ada pihak yang menginginkan kandungan kursus animasi untuk setaraf dengan penghasilan kualiti animasi antarabangsa. Pada pandangan mereka, kursus animasi perlu fokus kepada teknologi animasi tiga dimensi (3D) dan bukan 2D kerana beranggapan 2D sudah lapuk atau *obsolete*. Hal ini mempunyai kaitan juga dengan kekangan pertama dan kedua, iaitu dari segi kemudahan perkakasan atau komputer. Secara am, antara teknologi 2D dan 3D, spesifikasi perkakasan yang diperlukan untuk tujuan pembangunan adalah berbeza. 3D memerlukan keupayaan perkomputeran yang lebih tinggi kerana pengerjaan 3D melibatkan proses yang lebih berat seperti *rendering*. Sebaliknya untuk 2D, proses yang terlibat dalam pembangunan lebih mudah seperti melukis-mewarna dan sesetengah perisian pelantar tidak menuntut proses *rendering* yang lama seperti 3D. Selain itu, sebelum seseorang mempelajari teknologi animasi

3D, ada yang berpandangan bahawa teknologi 2D sebagai asas perlu dikuasai terlebih dahulu dalam pembangunan animasi (Al-Saati, Botta & Woodbury, 2016). Persoalan sama ada 2D sudah lapuk atau tidak sudah lama dibangkitkan namun jika diteliti senario masa kini, masih banyak pihak menggunakan animasi 2D, khususnya dalam persembahan pengajaran dan pembelajaran (P&P) seperti rancangan-rancangan Astro Tutor TV dan juga pengiklanan.

Walaupun pelbagai kekangan, cabaran dan kekurangan yang timbul, baik di pihak APM mahupun pelajar sendiri, segala isu tersebut tidak menghalang untuk kursus animasi dan dokumentasi digital diteruskan. Sebaliknya, tanda aras bagi hasil kerja pelajar untuk animasi dan video digital kedua-dua kursus berkenaan disesuaikan dengan kekurangan serta kelebihan yang ada. Matlamat kursus-kursus ini juga adalah untuk membekalkan pengetahuan asas tentang produksi animasi dan video yang secara amnya boleh diaplikasikan merentasi segala teknologi komputer yang ada dan dalam realiti pekerjaan bidang berkaitan. Selain itu, perlu diingatkan bahawa, para pelajar APM bukan pelajar teknologi maklumat, maka kemahiran *hands-on* dan pemahaman terhadap fungsi perisian dan perkakasan komputer tidak setara dengan pelajar teknologi maklumat. Oleh sebab itu, pendekatan dan kandungan kursus animasi dan dokumentasi digital di APM disesuaikan dengan pelajar Pengajian Melayu.

RUMUSAN

Pengajian Melayu merupakan suatu bidang ilmu yang semakin terencil dari benak pandangan masyarakat masa kini. Arus modenisasi yang dibawa oleh globalisasi mengubah pelbagai aspek kehidupan manusia. Dari segi pemikiran dan keinginan, masyarakat lebih menghargai nilai-nilai moden, manakala sesuatu yang berkonsepkan tradisional semakin dipinggirkan. Hal ini merupakan satu cabaran besar bagi institusi pengajian seperti Akademi Pengajian Melayu dalam usaha memartabatkan kembali ilmu Pengajian Melayu.

Kehidupan generasi muda banyak terikut dengan budaya semasa. Tidak pernah terlintas sebelum ini bahawa aktiviti harian manusia akan berorientasikan teknologi, khususnya perkomputeran. Realitinya sekarang, komputer dan cabang-cabangnya seperti digital, komunikasi, maklumat dan rangkaian merupakan elemen dominan dalam semua aspek kehidupan. Sifat tradisional Pengajian Melayu juga perlu berkembang seiring dengan teknologi ini. Kursus Animasi Kesenian Melayu dan Dokumentasi Digital Kesenian Melayu merupakan suatu kebitaraan yang ditawarkan oleh Akademi Pengajian Melayu menerusi Jabatan Kesenian Melayu. Hal ini sejajar dalam usaha melestarikan Pengajian Melayu dalam meredah gelombang modenisasi dan globalisasi. Berdasarkan pengalaman dengan para pelajar terdahulu yang telah mengambil kursus animasi atau/ dan dokumentasi digital, boleh dirumuskan bahawa kemahiran para pelajar Pengajian Melayu boleh diperluaskan merentasi disiplin ilmu yang lain; dalam konteks ini merujuk kepada bidang teknologi perkomputeran, dan mempersiapkan mereka untuk berhadapan dengan kehendak pasaran kerjaya sebenar.

RUJUKAN

Al-Saati, M. Z., Botta, D., & Woodbury, R. 2016. The Emergence of Architectural Animation. *School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University, Kanada, 2.*

- Asefeso, A. 2012. *CEO Guide to Doing Business in Asia*. Capaian pada 26 Ogos 2016 dari <http://bit.ly/2bma0lM>
- Awang Azman Awang Pawi & Nur Yuhanis Mohd Nasir. 2016. *Challenges in An Informed Society: The Impact of Globalization on Malaysian Cultural Life* dibentangkan dalam Forum Enculturing an Informed Society yang diadakan di Cyberview Resort & Spa, Cyberjaya, Malaysia pada 20 Oktober 2016.
- Borko, H. 1968. Information Science: What is it?. *American Documentation*, 3-5.
- Blumenbach JF. 1865. *The Anthropological Treatises of Johann Friedrich Blumenbach*. London: Anthropological Society.
- Bush, A. J., Hair Jr, J. F., & Bush, R. P. 1983. A Content Analysis of Animation in Television Advertising. *Journal of Advertising*, 12(4), 20-41.
- Carmichael, S. W., & Pawlina, W. 2000. Animated PowerPoint as a Tool to Teach Anatomy. *The Anatomical Record*, 261(2), 83-88.
- Denning, P. J. 2005. Is Computer Science Science? *Communication of the ACM*, 48, 27- 31.
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. 2010. Pembangunan Sektor Animasi di Malaysia: Pendidikan dan Latihan Animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 69-82.
- Garvey, W. D. 1979. *Communication: The Essence of Science*. Oxford: Pergamon Press.
- Gayraud, V. 2005. *Multidisciplinary Research in FET*. Capaian dari <https://cordis.europa.eu/pub/ist/docs/fet/press-20.pdf>
- Habib Mat Som & Megat Ahmad Kamaluddin Megat Daud. 2007. *MALAYSIA*, I. Globalisasi dan cabaran pendidikan di Malaysia.
- Harsono, B. 2009. Perbedaan Hasil Belajar antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2):71-79.
- Hassan Abd. Muthalib. 2003. The influence of Anime on Malaysian Animation Filmmakers. Paper presented at the International Anime and Manga Forum, Tokyo, Japan.
- Hight, C. 2008. The Field of Digital Documentary: A Challenge to Documentary Theorists. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 3-7.
- Hotcourses, 18 Institusi Menawarkan Jurusan Animasi di Malaysia [pos web log]. Capaian pada 26 Ogos 2016 dari <http://bit.ly/2bR3v7m>
- Ibrahim, N., & Ahmad, W. F. W. 2013. A Proposed Model for Animation of Malay Folktales for Children. *ISICO*.
- Jamaluddin Harun & Nurul Ain Mohd Zaid. 2000. Pembangunan Perisian Multimedia Menggunakan Strategi Pembelajaran Berasaskan Situasi bagi Tajuk Teknologi Animasi Digital. *Fakulti Pendidikan UTM*.
- Kilminster, R. 1997. Globalization as an Emergent Concept dalam A. Scott (Ed.), *The Limits of Globalization: Cases and Arguments*. London: Routledge.
- Knight, J. 2015. Updated Definition of Internationalization. *International Higher Education*, (33).
- Lim, K.H. 2010. Pengajian Melayu dan Pengajian Dunia Melayu dalam Abad ke-21: Antara Cabaran dengan Masa Depan dibentangkan dalam Seminar Antarabangsa Pengajian Melayu dengan tema: "Pengajian Melayu dalam abad ke-21: Cabaran dan Masa

- Depan” yang diadakan di Hankuk University of Foreign Studies (HUFS), Seoul, Korea pada 25 Jun 2010.
- Mohamed Khaled Nordin. 2016. Ucaptama di Persidangan Antarabangsa Pengajian Alam Melayu 2016. Pengajian Melayu dan Masa Depan: Keperluan Membangun Naratif Baru, London.
- Mohd Yuszaidi Mohd Yusoff & Muammar Ghaddafi Hanafiah. 2015. Akta Warisan Kebangsaan 2005 (Akta 645): Penilaian dari Aspek Perundangan dan Penguatkuasa. *Jurnal Melayu*, Vol. 14(2): 202-223.
- Norazit Selat. 1995. *Antropologi dan Sosiologi Menggaris Arah Baru*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nur Yuhanis Mohd Nasir. 2015. “*Bangsawan Puteri Saadong*”: *Adaptasi Teks dan Persembahan*. Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Ohmae, K. 1995. *The Ends of the Nation State: The Rise of Regional Economies*. New York: Free Press.
- Oppenheimer, S. 2012. *Out of Africa: Peopling of the World and the Origins of Malays*. Kertas kerja yang dibentangkan di Seminar Asal Usul Melayu: Induknya di Alam Melayu pada 20 Januari 2012, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Parent, R. 2002. *Computer Animation: Algorithms and Techniques*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Perlembagaan Persekutuan. 2006. *Mengandungi Pindaan Terkini - Akta 1260/2006*. Capaian dari https://legal.usm.my/v3/phocadownload/laws/Perlembagaan_Persekutuan.pdf
- Popp, E. C., Tuzinski, K. & Fetzer, M. 2016. Actor or Avatar. Dalam Drasgow, F. (Peny.) *Technology and Testing*. New York: Routledge.
- Remondino, F., & Campana, S. 2007. Fast and Detailed Digital Documentation of Archaeological Excavations and Heritage Artifacts. In *Proceedings of the 35th International Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology*, Berlin, 36-42.
- Rizzi, A., Voltolini, F., Girardi, S., Gonzo, L., & Remondino, F. 2007. Digital Preservation, Documentation and Analysis of Paintings, Monuments and Large Cultural Heritage with Infrared Technology, Digital Cameras and Range Sensors. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 36(Part5/C53), 631-636.
- Rosnan, H., Nazari Ismail, M., & Mohd Daud, N. 2010. The Globalization of Film Business and Its Effect on the Malaysian Film Industry. *Business Strategy Series*, 11(5), 325-332.
- Shim, D. 2006. Hybridity and the Rise of Korean popular Culture in Asia. *Media, culture & society*, 28(1), 25-44.
- Siew, P. H. 2005. *Pembangunan dan Keberkesanan Pakej Multimedia Interaktif (CITRA) dalam Pendidikan Moral untuk Murid Sekolah Rendah*. Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia.
- Siti Khariah Mohd Zubir. 2016. Pembangunan Sahsiah Belia dan Teori SPB4K dalam Novel Nisah Haron. *Jurnal Melayu*, Vol. 14 (1): 120-135.
- Siti Salasiah Tamam & Shaiful Bahri Md. Radzi. 2013. Jurang Digital dalam Cerita Jenaka Internet: Satu Perbincangan Folklor Urban. *Jurnal Melayu*, Vol. 10: 49-67

- Shamsul A. B. 2003. The Malay World: The Concept of Malay Studies and National Identity Formation dalam Virginia Hooker & Norani Othman (Eds.), *Malaysia: Islam, Society and Politics* (101-125). Singapura: Institute of Southeast Asia Studies.
- Weiss, R. E., Knowlton, D. S., & Morrison, G. R. 2002. Principles for Using Animation in Computer-based Instruction: Theoretical Heuristics for Effective Design. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 465-477.
- Wunderlich, J. & Warrier, M. 2010. *A Dictionary of Globalization (Ed. Kedua)*. London: Routledge.
- Yapp, A. 2007. *Rentap: Adaptasi Cerita Legenda ke Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi* (Tesis Sarjana). Universiti Malaysia Sarawak, Sarawak, Malaysia.
- Zaharah Sulaiman. 2012. *Susur Masa Migrasi Manusia Menghuni Dunia: Konsep "Pipit Sama Pipit Enggang Sama Enggang" Menjurus kepada Terbentuknya Bangsa Melayu*. Dibentangkan di Seminar Asal Usul Melayu: Induknya di Alam Melayu pada 20 Januari 2012, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Zhang, H., Shi, J. & Tam, C. 2002. Iconic Animation for Activity-based Construction Simulation. *Journal of Computing in Civil Engineering*, Vol. 16(3): 157-164.
- Zuliskandar Ramli. 2011. Rumpun Melayu di Madagascar. Dalam Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman et. al. (Peny.), *Alam Melayu: Suatu Pengenalan*. Bangi: ATMA.

Biodata Penulis:

Nur Yuhanis Mohd Nasir Penulis merupakan Pensyarah Kanan di Jabatan Sosio-budaya/ Kesenian Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya. Bidang kajian beliau tertumpu kepada animasi dan budaya popular Melayu.

Nor Azlin Hamidon

Penulis merupakan Ketua Jabatan di Jabatan Sosio-budaya/ Kesenian Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya. Bidang kajian beliau ialah Kesenian Melayu, khususnya Seni Kaligrafi dan Seni Visual.