

Produk Media Karya Agung Malaysia

NOR HASHIMAH JALALUDDIN
Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Karya agung Melayu telah menarik perhatian bukan sahaja golongan sarjana malah pasukan produksi media juga. Pada tahun 1956, Hikayat Hang Tuah telah difilemkan dan dianugerahi dengan susunan muzik terbaik dan tercalon dalam kategori 'Golden Bear' di Festival Filem Berlin 1957. Sebuah lagi filem terkenal yang diadaptasi daripada filem Hikayat Merong Mahawangsa, iaitu 'Raja Bersiong' telah dihasilkan pada tahun 1968. Usaha memfilemkan dan mengadaptasi karya agung ini berterusan hingga ke milenium ini. Enfiniti Production telah menghasilkan Puteri Gunung Ledang (PGL) pada tahun 2004 dan diikuti dengan penerbitan filem Merong Mahawangsa (MM) oleh KRU Production pada tahun 2011. PGL kemudiannya telah dipentaskan sebagai teater di Istana Budaya pada tahun 2006. Dengan kehadiran teknologi moden, kedua-dua MM dan PGL telah menggunakan imej janaan komputer (*computer generated imagery – CGI*) untuk mendapatkan hasil yang baik. Sebuah lagi produk media iaitu *anime* Satria 7 memerihalkan Hang Tuah dan empat pahlawannya dalam bentuk '*action series*' dikeluarkan oleh FINAS, RTM dan syarikat penerbitan Jepun dihasilkan pada 2016. Akhir sekali buku ilustrasi Hikayat Hang Tuah telah dihasilkan pada tahun 2012. Dari segi memperkenalkan epik-epik ini jelas ia telah berjaya menarik generasi muda. Namun, keaslian epik-epik ini agak meragukan dan boleh dipertikaikan. Memandangkan syarikat penerbitan lebih mementingkan hal keuntungan, mereka telah mengubah suai jalan cerita dan lebih memberi fokus kepada teknik perfileman seperti *props*, pencahayaan, syot dan lokasi. Kesan dari pengubahsuaian ciri pada watak dan menyalahafsir keaslian hikayat ini, maka secara tidak langsung telah mengurangkan keaslian karya agung Melayu.

Kata kunci: *Produksi media, karya agung, hikayat Hang Tuah, Merong Mahawangsa, Puteri Gunung Ledang.*

The Magnum Opus of Malaysia's Media Products

ABSTRACT

The Malay magnum opus has attracted not only scholars but media production team as well. In 1956, The Chronicle of Hang Tuah has been made film and awarded with best musical score in Hong Kong and nominated as 'Golden Bear' category in Berlin Film Festival 1957. Another eminent film which was adapted from the *Hikayat Merong Mahawangsa* called 'Raja Bersiong' was produced in 1968. The effort of filming and adapting these masterpieces continue in this millineum. Enfiniti Production has produced Puteri Gunung Ledang (PGL) in 2004 and followed by Merong Mahawangsa (MM) by KRU Production in 2011. The former was then performed as theater at the Istana Budaya in 2006. In the advent of modern technologies, both MM and PGL were supported by computer generated imagery (CGI) to give a better production. Another type of media product, the *anime* of *Satria 7* depicts Hang Tuah and his four comrades in action series was released in 2016 by FINAS, RTM and Japan production house. And finally an illustrated book on *Hikayat Hang Tuah* in the form of retelling has been produced in 2012. In terms of epic acquaintance, it obviously attracts the younger generations. Nevertheless, the authenticity of these epics

is dubious and contentious. Since the production houses were more concerned on commercialization, they realigned the story line and focused more on the filming technics, such as props, lighting, shots and locations. The consequence of modifying the features of the characters and misrepresenting the actualities of the chronicle will indirectly demote the legitimacy of the Malay magnum opus.

Keywords: *Media production, magnum opus, Hang Tuah chronicle, Merong Mahawangsa, Puteri Gunung Ledang*

PENGENALAN

Salah satu ukuran kemajuan tamadun sesebuah bangsa adalah melalui karya pustakanya. Ini dapat dikukuhkan dengan pendapat Hassan Ahmad (2005) yang menyatakan tamadun sesuatu bangsa adalah warisan daya cipta bangsa itu yang dapat dikesan dan dihayati melalui karya-karya terdahulu yang ternukil oleh bijak pandai iaitu karyawan, seniman, pemikir, ahli falsafah dan ilmuan bangsa itu. Karya-karya ini dianggap sebagai karya agung. Oleh itu, karya agung dalam konteks dunia Melayu boleh ditakrifkan sebagai karya yang nilainya tahan zaman, yakni yang kekal sepanjang zaman sebagai khazanah budaya dan ilmu Melayu. Nilai yang dimaksudkan adalah nilai seninya, nilai budayanya, nilai ilmu dan pemikiran yang terkandung di dalamnya, nilai pada teknik kepengarangannya yang luar biasa, dan nilai bahasanya yang tinggi dan indah semuanya lahir dalam kesepaduan bentuk, bahasa dan gaya. Menurut Seri Lanang Jaya et al. (2013), penelitian ciri-ciri karya agung Melayu dibuat berdasarkan aspek-aspek yang berikut:

- (i) pemikiran dalam Karya Agung
- (ii) estetika dan Kepengarangan Karya Agung
- (iii) nilai Budaya dan Pandangan Hidup dalam Karya Agung Melayu
- (iv) nilai Ilmu dalam Karya Agung Melayu
- (v) falsafah dalam Karya Agung Klasik dan Moden

Siti Hawa (2009) menganggap karya agung ini bersifat kesusasteraan berfungsi (*functional literature*). Karya tersebut dihasilkan dengan tujuan tertentu dan diharapkan dapat memenuhi sesuatu fungsi tertentu, bukan sekadar hiburan semata-mata. Namun bacaan audiens terhadap sesebuah karya berubah dari semasa ke semasa dan dari generasi ke satu generasi kerana melalui perjalanan sejarah, pembaca/audiens melalui pengalaman yang berbeza. Pengalaman ini juga mempengaruhi bacaan, pemberian makna, dan interpretasi terhadap apa jua maklumat yang dikemukakan dalam sebuah teks. Justeru pendapat Siti Hawa (2009) dapat dibuktikan dengan produk media yang berasaskan teks karya agung ini. Menariknya dengan karya agung ini ialah, usaha mengangkat dari teks ke filem telah berlaku seawal tahun 1950-an lagi. Pada tahun 1956, Hikayat Hang Tuah telah difilemkan dan dianugerahi dengan susunan muzik terbaik dan tercalon dalam kategori 'Golden Bear' di Festival Filem Berlin 1957. Sebuah lagi filem terkenal yang diadaptasi daripada filem Hikayat Merong Mahawangsa, iaitu 'Raja Bersiong' telah dihasilkan pada tahun 1968. Filem boleh dianggap sebagai salah satu daripada produk media. Umum mengetahui bahawa media adalah alat komunikasi seperti radio, televisyen, akhbar, majalah dan Internet yang boleh sampai kepada pendengar dan mampu mempengaruhi pendengarnya. Filem juga adalah salah satu sumber media yang mampu mempengaruhi khalayak. Terkini produk

media bagi karya agung bukan sahaja meliputi filem tetapi juga *anime* dan ilustrasi dalam bentuk penceritaan semula.

SOROTAN LITERATUR

Kajian tentang karya agung memang telah banyak diperkatakan. Ada yang menyorot dari perspektif kesusasteraan, linguistik dan sejarah. Dari perspektif kesusasteraan, tulisan Siti Hawa (2009) menyorot banyak mengenai karya-karya ini. Siti Hawa melalui bukunya, “Kelopak Pemikiran Sastera Melayu”, banyak mengupas cara penulisan teks, filologi, konsep masa dan kajian perbandingan. Antara teks karya agung yang diteliti adalah Merong Mahawangsa, Pelayaran Abdullah Munsyi, Hikayat Hang Tuah serta beberapa buah syair. Manakala buku “Perihal Keintelektualan Kepengarangan dalam Teks Tradisional” suntingan Nor Hashimah (2013) membicarakan mengenai tema dan kandungan teks merangkumi peranan raja selaku payung negara (Nor Hashimah & Zaharani, 2013), Hang Tuah sebagai model ulung (Nor Hashimah, 2013) dan Undang-Undang Kanun dan Perbandingan dengan Undang-Undang Perdagangan Malaysia (Rahmah, 2013). Sementara Ruzy et al. (2014) mengupas mengenai persoalan wanita yang menjadi objek dalam istana Melayu dahulu. Terkini adalah kajian mitos dan keabsahan kedaulatan raja (Maizura & Nor Hashimah, 2018). Sebenarnya banyak lagi kajian mengenai teks agung ini dari pelbagai perspektif dan interpretasi yang menarik untuk dikupas dan difahami.

Bagaimana pula dengan media dan produk media? Hellwig (2017) telah mengulas buku *Mediated Authenticity: How the Media Constructs Reality* oleh Gunn Enli (2015). Enli menegaskan bahawa penonton mengenali dunia melalui media dan berpendapat, “media sepatutnya membekalkan kepercayaan dalam kalangan penonton, memberikan maklumat seimbang dan maklumat neutral tentang dunia”. Tetapi dalam dunia moden hari ini, banyak yang asli bersifat ilusi. Enli (2015) memberi contoh drama radio, pertunjukan realiti, persembahan muzik dan rancangan kuiz di televisyen. Kebanyakannya telah diatur terlebih dahulu seperti persembahan muzik yang telah dirakam terlebih awal, rancangan kuiz dikatakan peserta telahpun mendapat jawapan sebelum disiarkan. Cuma keaslian ini mempunyai had sehingga tidak menjadikan penonton merasa tertipu dengan persembahan yang diberikan. Enli (2015) menjelaskan hal ini sebagai ilusi keaslian (*authenticity illusion*). Pendapat beliau adalah seperti di bawah:

First she deals with authenticity illusion, which she claims is very important in the context of factual genres, such as news production. Journalists try to create authenticity while interviewing people on the street and this Enli calls a strategy to signify the realness. To accept this construction of authenticity, the audience needs a contract. This contract is unspoken, which means the audience knows the specific character of each genre and its specific way of creating the authenticity illusion. The audience knows how to deal with this and the media producers act accordingly. However, if a media producer transgresses this contract, authenticity puzzles and scandals arise.

Dari segi perfileman, latar, *mise-en-scene* (ruang pergerakan pelakon, di mana arah mereka bergerak), *props* (merujuk kepada objek yang digunakan dalam sesebuah babak seperti pakaian, perabot demi memberi makna kepada babak dan watak) sangat penting. Malah syot,

pergerakan kamera memberi kesan pada sesebuah babak, termasuk juga teknik pencahayaan (Hasrul et al., 2015). Dari sini peranan kamera sangat penting bagi memastikan suntingan filem dekat dengan realiti semasa. Mereka cuba mengekalkan efek seolah-olah penonton berada dalam alunan nadi filem yang sama. Penonton tidak boleh merasa tertipu agar filem itu boleh dianggap berjaya pada kaca mata penonton dan sekali gus memberi pulangan yang lumayan kepada pengeluar filem. Ini menyokong pendapat Enli (2015) tentang ilusi keaslian.

Selain filem, Juliana Abdul Wahab (2012) dan Roslina et al. (2015) telah menghuraikan mengenai *manga* dan *anime* yang terkenal di Jepun sehingga menjadi igauan dan ikutan anak-anak muda di Malaysia. *Manga* dan *anime* juga merupakan produk media malah sangat berpengaruh pada hari ini. Roslina et al. (2015) telah memfokuskan kepada *Manga* dan *Dojinshi* Malaysia. Beliau telah melihat persamaan dan perbezaan ciri-ciri luaran karikatur dalam kedua-dua karya ini. Sebagai rumusnya, watak yang berhidung mancung, bermata bulat, comel, berambut panjang dan lurus muncul dalam *manga* serupa dengan apa yang ada dalam karya *anime*.

Artikel ini bertujuan memberikan huraian deskriptif terhadap produk media berasaskan karya agung terutama dari segi keaslian hasil baharu produk media dibandingkan dengan teks asal. Selalunya sarjana mengupas mengenai teknik penghasilan sesebuah filem, tema filem dan kesan visual tetapi kali ini artikel ini akan menghuraikan sejauh mana keaslian hikayat dipertahankan melalui penghasilan sesebuah produk media. Bahan kajian termasuklah filem, *anime* dan buku ilustrasi.

KARYA AGUNG DAN PRODUK MEDIA

Ada beberapa jenis penceritaan semula dilakukan demi menjadikan cerita, hikayat dan teks sebagai produk media. Ini pernah dilakukan pada cerita rakyat seperti Sang Kancil terbitan FINAS. Bagi karya agung, penceritaan semula dilakukan pada Hikayat Hang Tuah. Selain daripada penceritaan semula, bentuk produk media lain seperti filem telah banyak dilakukan. Contohnya, Hang Tuah, Merong Mahawangsa, Raja Bersiong dan Puteri Gunung Ledang.

Persoalan utama adalah, bagaimanakah untuk mengekalkan keaslian cerita rakyat malah lebih penting lagi karya agung untuk khalayak ramai. Dalam penceritaan semula, pengarang akan mengadaptasi cerita lama, dipakejkan semula untuk kegunaan generasi muda dan cuba sedaya upaya mengekalkan inti pati cerita tersebut. Hal yang sama turut diaplikasikan pada filem. Cuma dalam filem, pengarang selalunya memilih hanya sub plot yang menarik dan diolah semula untuk tujuan komersil. Kita tinjau dahulu hasil produk media yang dibincangkan dalam artikel ini. Sumber kajian adalah berdasarkan penceritaan semula Hikayat Hang Tuah melalui buku ilustrasi (Noor Suraya, 2012), *Anime Satria 7* (terbitan bersiri FINAS, RTM dan Syarikat Penerbitan Jepun, 2016) juga dari Hikayat Hang Tuah. Seterusnya, Filem Puteri Gunung Ledang (Enfiniti Production, 2004) dan Merong Mahawangsa (KRU Production, 2011). Kedua-dua Hikayat Hang Tuah dan Hikayat Merong Mahawangsa adalah dua karya agung yang terkenal. Justeru kehebatan hikayat ini telah menarik minat pencinta seni membuat adaptasi dan pada masa yang sama mengolah salah satu daripada inti pati cerita ini sebagai produk media.

a. *Buku Ilustrasi Hikayat Hang Tuah*



Gambar 1: Hikayat Hang Tuah (ilustrasi)
Sumber: Noor Suraya (2012)

Buku ilustrasi Hikayat Hang Tuah dikarang oleh Noor Suraya (2012) dengan menggunakan mukahuruf (font) yang lebih besar dari biasa, ilustrasi berwarna warni yang sangat menarik, menggunakan kulit keras dengan 10 bab di dalamnya. Buku ilustrasi ini mengetengahkan Hang Tuah sebagai hero. Buku in menceritakan tentang kehidupan semasa remaja Hang Tuah dan rakan-rakan – Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Kasturi dan Hang Lekiu. Apabila beberapa siri kejayaan mereka berlima seperti mengalahkan lelaki yang mengamuk di pasar, membunuh lanun di lautan maka mereka akhirnya menjadi pahlawan Sultan Melaka.

Buku ini mempunyai hampir 70% persamaannya dengan teks hikayat karya agung. Buku setebal 376 lebih pendek daripada Hikayat asal yang menjangkau lebih 500 halaman. Maka sudah pasti ada babak-babak yang diringkaskan dan tertinggal. Jika diteliti, pengarang Suraya dan pengilustrasi Zaid Fadli cuba menarik perhatian generasi muda dalam menghasilkan semula hikayat ini. Kali ini lebih banyak gambar yang disertakan dengan warna yang menarik. Lukisan watak mengikut iras muka pahlawan Melayu yang difikirkan sesuai oleh pengilustrasi. Antara persamaan buku ini (2012) dengan Hikayat Hang Tuah (1995) adalah seperti berikut:

- kejayaan membunuh orang amuk di pasar semasa mereka remaja lagi.
- mempelajari silat daripada Aria Putera dan Sang Pertala Nala
- perkahwinan Raden Emas Ayu dengan Sultan Melaka dan timbul konflik dengan Patih Kerma Wijaya di Majapahit
- perihal memukau Tun Teja dan membawa lari ke Melaka untuk dikahwinkan dengan Sultan Melaka
- pertarungan di antara Tuah dan Jebat

Namun terdapat perbezaan yang sangat ketara.

- Pembukaan Melaka dikatakan dengan pertolongan Hang Tuah dan rakan-rakan sedangkan Melaka dibuka oleh Parameswara. Pada ketika ini watak Hang Tuah dan rakan-rakan belum diperkenalkan lagi.
- Puteri Gunung Ledang memerintah Melaka dan PGL bersama rakyat menghadapi peperangan menentang Portugis.



Gambar 2: Ilustrasi kulit buku dan watak 5 pahlawan Melayu
Sumber: Noor Suraya (2012)

b. *Anime – Satria 7*

Anime adalah istilah yang merujuk kepada semua bentuk produk animasi tetapi masyarakat barat mengkhususkannya kepada animasi Jepun. Cerita *anime* menyamai *manga* dari segi persembahan gaya komik, maksudnya wataknya bukan terdiri daripada manusia biasa tetapi watak seperti kartun.

Anime Satria 7 juga merupakan adaptasi dari Hikayat Hang Tuah (1995). Rancangan *Anime Satria 7* ini adalah kerjasama terbitan FINAS, RTM dan *Japanese Animation Producer*, sebuah syarikat penyiaran di Jepun. *Anime* ini menyasarkan golongan muda yang memang meminati rancangan *anime* dari Jepun seperti cerita *Doraemon*, *Naruto*, *Naruto Shippuden*, *Crayon Shinchan* dan banyak lagi. Mengikut Price (dlm. Juliana et al., 2012) dan Roslina et al. (2015) *anime* muncul dari komik Jepun yang dikenali sebagai *manga*. Watak-wataknya berkongsi ciri seperti mata yang besar, pelbagai ekspresi muka, tema atau sub-genre dan ini termasuk artis dan penulis sekali. Kemunculan *anime Satria 7* hasil kerjasama RTM dan syarikat Jepun memenuhi ciri-ciri ini. Watak-wataknya menyerupai *anime* Jepun seperti rambut yang panjang dan lurus, mata besar dan dada yang bidang menyebabkan kita sebagai penonton terus mengasosiasikan cerita ini dengan *anime* Jepun. Ciri-ciri ini sebenarnya diimport oleh Jepun dari budaya barat khususnya dari animasi *Disney*.

Ada beberapa rasional di sebalik penghasilan Satria 7:

- Menyaingi jumlah *anime* Jepun yang ditayangkan
- Mengurangi pengaruh budaya Jepun, sebaliknya menonjolkan hero Malaysia bukannya hero patriotik Jepun
- Menarik minat remaja mengenai watak-watak panglima Melayu seperti Tuah, Jebat, Lekir, Lekiu dan Kasturi. Ditambah pula watak Puteri dan Teja.
- Menambah slot *anime* tempatan.

Juliana et al. (2012) seterusnya menyatakan bahawa paparan statistik menunjukkan hanya TV9, TV2, TV1 yang menyiarkan *anime* tempatan manakala TV3, NTV7 dan TV8 cuma menyiarkan *anime* yang diimport.

Anime ini yang berasaskan karya agung Hikayat Hang Tuah dinamakan Satria 7. Sebagai tambahan, karektor Teja dan Puteri diperkenalkan sebagai sebahagian dari kumpulan lima bersaudara ini, iaitu, Tuah, Jebat, Lekir, Lekiu dan Kasturi. Cerita bermula dengan Puteri Hang Li Po dicolek oleh Suliman Dara dalam perjalanan menuju ke Melaka. Tujuannya adalah untuk menggagalkan perkahwinan di antara Puteri ini dari berkahwin dengan Sultan Melaka. Pembantu Puteri telah selamat sampai ke Melaka selepas pertarungan hebat dengan orang-orang suruhan Suliman Dara. Maka tujuh pahlawan ini dikerahkan untuk menyelamatkan Puteri China ini dari Suliman Dara.

Dalam *anime* ini, banyak adegan pertarungan dan halangan yang ditempuhi. Di sini diketengahkan kehebatan kuasa *supernatural* dari pihak Suliman Dara dan pahlawan Melayu ini ketika pertarungan berlaku. *Anime* ini berjaya menarik perhatian generasi muda dan bersiaran secara bersiri di TV2. Sekurang-kurangnya ada usaha dilakukan untuk menghasilkan *anime* dalam konteks tempatan. Namun pembentukan karakter seperti saiz, wajah, susuk badan lebih berupa watak *manga* Jepun berbanding fitur pahlawan Melayu. Walau bagaimanapun ia dianggap sebagai usaha yang baik untuk memperkenalkan pahlawan Melayu kepada generasi muda.

Jika diteliti dari teks asal dengan *anime* ini, boleh dikatakan persamaan jalan ceritanya kurang dari 10%. Penambahan watak wirawati, iaitu Puteri dan Teja sahaja sudah menyeleweng dari teks asal. Pertarungan di laut antara Suliman Dara dan rombongan Puteri dari China tidak pernah wujud dalam teks asal. Akhirnya pergelutan antara tujuh pendekar dengan Suliman Dara dengan disertakan kuasa sakti juga tidak pernah wujud dalam teks asal. Jelas sekali *anime* ini menyimpang jauh dari Hikayat Hang Tuah. Sebagaimana dinyatakan lebih awal, Satria 7 ditayangkan demi menyaingi pengaruh *anime* dari Jepun. Ini satu usaha yang sangat baik bagi memenuhi pengharapan penonton tempatan. *Anime* yang penuh dengan aksi ini adalah selaras dengan selera golongan remaja. Pada pengeluar rancangan bersiri ini, nilai komersil mengatasi nilai budaya.



Gambar 2: Anime Satria 7 d TV2
Sumber: <https://mforum.cari.com.my/>

c. *Filem dan Teknologi*

Selain produk media ilustrasi dan *anime*, satu lagi wadah produk media adalah filem. Filem dalam konteks ini adalah filem yang menggunakan teknologi CGI. Filem tanpa CGI pernah dihasilkan seawal tahun 1956, iaitu filem *Hang Tuah* dengan warna hitam putih. Sebuah lagi adalah filem *Raja Bersiong* 1968, iaitu sub plot dari Hikayat Merong Mahawangsa. Sungguhpun filem-filem ini berwarna hitam putih tetapi filem *Hang Tuah* telah berjaya mendapat pengiktirafan dari Asia dan Eropah. Angeline et al. (2017) berpendapat, filem di tahun 60an memasukkan unsur keharmonian kaum seperti 'Sesudah Subuh' dan 'Gerimis' lakonan P. Ramlee. Banyak persoalan merentas etnik dipertontonkan. Namun lebih hebat lagi, dalam *Puteri Gunung Ledang* (PGL 2004) dan *Merong Mahawangsa* (MM, 2011), kedua-dua filem ini melangkaui etnik dan kerajaan. PGL melibatkan kehidupan istana di Melaka dan keraton di Jawa Majapahit sementara MM melibatkan empayar Rom dan China di samping Langkasuka. Tujuannya adalah untuk memberi nilai tambah kepada keabsahan kedaulatan raja-raja Melayu yang ternyata gagah dan berkuasa pada zaman itu (Maizura & Nor Hashimah, 2018).

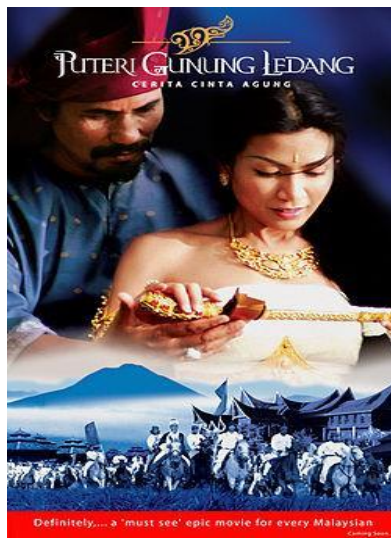
Gunning (1990) dalam Hasrul et al. (2015) menegaskan bahawa kesan visual dalam filem sangat penting demi menarik khalayak ke pawagam. Namun kesan visual ini selalu menjadi penghalang kepada penyerapan makna di antara penonton dan jalan cerita yang hendak disampaikan. Apa yang ditekankan adalah aspek sinematografi dan teknologi berbanding mesej yang hendak dibawa. Teknologi yang dipentingkan dan menjadikan filem itu menarik mengalahkan tema utama, kisah dan jalan cerita yang cuba disampaikan kepada khalayak. Ciri estetik mekanikal yang bergantung dengan tipu helah teknologi kian giat dijalankan dalam filem hari ini. Natijahnya, jutaan wang dibelanjakan demi mendapatkan efek yang menarik meskipun terpaksa membelakangkan naratif itu sendiri. Kebenaran pendapat Gunning (1990) dapat

dikesan daripada keempat-empat produk media yang dibincangkan di atas. Kita lihat pula perbincangan ketidaktepatan produk media iaitu filem satu persatu.

(i) *Puteri Gunung Ledang (PGL)*

PGL merupakan sub-plot dari Hikayat Hang Tuah (1995), iaitu di bahagian akhir sebelum Melaka jatuh ke tangan Portugis. Dalam teks asal, peminangan PGL adalah kesan daripada kerakusan nafsu Sultan Melaka ingin mengahwini PGL. Sebenarnya ia lebih kepada kritikan sosial terhadap kezaliman Sultan itu bila berada di puncak kuasa (Maizura & Nor Hashimah, 2018). Dalam filem ini, pengarah telah menggambarkan dengan detail hubungan di antara kerajaan Melaka dengan Majapahit sehingga ke satu peringkat Raja Majapahit iaitu, Gusti Adipati Handaya Ningrat meminta pertolongan dari kerajaan Melaka untuk melawan Demak. Sebagai balasan puteri Majapahit iaitu Gusti Putri Retno Dumillah dikahwinkan dan menjadi permaisuri baharu Sultan Melaka.

Konflik timbul apabila Puteri Gusti Putri jatuh cinta pada Hang Tuah semasa rombongan Melaka berkunjung ke Majapahit. Terbit cinta yang terlarang di antara HT dan Puteri Gusti. Puteri Gusti telah meninggalkan istana tanpa keizinan Raja Majapahit, belayar ke Melaka lalu menetap di Gunung Ledang dan berharap dapat bertemu kekasih hatinya, Tuah. Perpindahan ke Melaka telah menukar namanya kepada Puteri Gunung Ledang. Filem berakhir dengan cinta tidak kesampaian kesan sumpahan dari Sultan Melaka. Sultan Melaka bersumpah, jika mereka berjaya bertemu, Tuah akan mati muntah darah.



Gambar 3: Filem Puteri Gunung Ledang

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Puteri_Gunung_Ledang_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Puteri_Gunung_Ledang_(film))

Keindahan filem terletak pada cara penggunaan bahasa Melayu tinggi. Apa yang dimaksudkan dengan bahasa Melayu tinggi adalah penggunaan bahasa dalam filem ini yang mengandungi unsur metafora dan bahasa figuratif yang lain. Filem ini cuba mengekalkan bahasa istana seperti '*menjunjung perintah tuanku, adinda, kekanda, datuk Bendahara* dan sebagainya.

Jelas bahawa skrip telah ditulis dengan rapi. Prop, syot, adegan aktor dan aktres diadakan dengan baik. Licin dan mudah diikuti jalan ceritanya. Sangat menarik dan puas untuk ditonton. Tema dan plot dikaitkan dengan jelas dan ini membantu penonton memahami mesej dengan mudah. Kostumnya ringkas tetapi menarik - menggambarkan pakaian dari Jawa dan pakaian istana Melayu untuk menambah suasana dua budaya yang berbeza tetapi dapat disatukan dengan perasaan cinta yang sama. Seterusnya kekuatan filem ini juga terletak pada penggunaan bahasanya. Berikut adalah dialog di antara Tuah dan Puteri Gusti:

Penggunaan bahasa indah antara dua kekasih:

Jika mutiara digilap maka mutiara dihasilkan
Mana kita tahu ia manik bukan mutiara

Air setempayan diveduk segayung
Dapatkah siram api di gunung
Yang lain bertepuk sorak gembira
Sedangkan kita berendam air mata

Setapak **kanda** melangkah
Dua langkah ingatan kanda kepada **dinda**

Menginjak pada tanah yang sama
Bernafas pada udara yang sama

Bahasa indah bagi yang putus cinta:

Jika patah sayap Rajawali
Bertongkat jua **kanda** ke mari

Jangan berangan meniti laut
Takut airnya menjadi api

Tangan terikat di langit
Kaki terpasak di bumi
Jasad tidak setanding mimpi

Belayar berbeluk-beluk
Sauh dibongkar di tempat tenang
Yang tinggal hati tak elok
Yang pergi hati tak tenang

Di sebalik keindahan filem ini dari segi penyampaian mesej dan bahasa, terselit konflik yang menyimpang dari teks karya asal. Perubahan ketara dalam filem ialah tidak pernah dilakarkan perihal cinta HT dengan PGL dalam teks asal. Malah HT tidak pernah sampai ke puncak

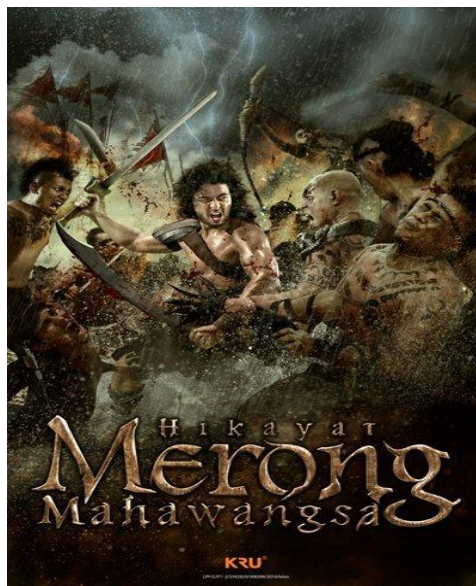
Gunung Ledang lantaran umurnya yang telah tua, malah Tun Mamat yang naik ke puncak gunung. HT hanya menunggu di kaki gunung. Jadi berlaku pemesongan fakta dari cerita sebenar.

PGL juga tidak pernah disumpah oleh Sultan, kerana sebenarnya Sultan yang membatalkan hasratnya mengahwini PGL kerana tidak dapat memenuhi permintaan semangkok darah anak Sultan Melaka. Sesungguhnya PGL tidak pernah digambarkan secara eksplisit dalam teks HHT. Berdasarkan teks asal, PGL diwakili oleh *nenek kebayan* semasa utusan meminang ke Gunung Ledang. Malah PGL itu sendiri dikatakan orang bunian.

(ii) *Merong Mahawangsa (MM)*

Hikayat ini adalah mengenai jurai keturunan di raja negeri Kedah. Filem ini dinamakan '**The Malay Chronicles: Bloodlines**' untuk pasaran antarabangsa dan **Clash of the Empires** untuk pasaran United Kingdom. Filem ini melibatkan kos yang agak tinggi, iaitu berjumlah RM 8 juta. Filem ini telah memenangi 8 daripada 13 anugerah di Filem Festival Malaysia ke 24, 2011.

Cerita ini mengisahkan rancangan perkahwinan di antara putera dari Empayar Rom dengan Puteri China dari Dinasti Han. Keadaan menjadi huru-hara lantaran serangan 'geruda' yang ingin menghalang perkahwinan itu. Puteri China telah dicolek oleh geruda dan Merong menjadi hero untuk menyelamatkan puteri tersebut dan memastikan perkahwinan itu menjadi kenyataan. Akhirnya Merong mati dalam pertarungan tersebut.



Gambar 4: Filem Merong Mahawangsa

Sumber: https://Hikayat_Merong_Mahawangsa.png/220px-Hikayat_Merong_Mahawangsa.png

Filem ini adalah adaptasi daripada Hikayat Merong Mahawangsa. Adaptasi ini telah memutarakan beberapa fakta asal. Fakta sebenar geruda dalam teks HMM adalah sebenarnya burung besar yang telah meminta kebenaran daripada Sultan Sulaiman untuk menyerang angkatan peminangan diraja Rom yang bakal berkahwin dengan Puteri dari China. Dalam HMM, puteri China itu telah dicolek oleh geruda dan disembunyikan dalam gua di Pulau Langkapuri bersama inangnya.

Dalam filem ini, geruda diganti dengan watak manusia iaitu Taji dan Kamawas. Mereka berdua mempunyai kuasa ghaib dan kepahlawanan yang hebat sehingga dapat menguasai laut dan darat. Dalam filem ini satu lagi pemutaran fakta ialah, Merong dikatakan berasal dari Langkasuka dan mempunyai darah keturunan Melayu sedangkan dalam teks asal, Merong Mahawangsa ini merupakan sahabat kepada Raja Rom dan dikatakan berasal dari keturunan Iskandar Zulkarnain. Pembukaan Langkasuka adalah tanpa sebarang konflik dengan gergasi yang menghuni pulau itu malah Raja Merong dilantik menjadi ketua mereka. Dalam teks ini juga tidak ada menggambarkan peperangan berterusan tetapi yang diriwayatkan bagaimana jurai keturunan Raja ini melahirkan jurai keturunan diraja Kedah dan peri eratnya hubungan Kedah dengan kerajaan Siam.

Tetapi di dalam filem ini, peperangan berlanjutan di antara Merong, angkatan China dan Rom melawan Taji dan Kamawas. Taji dan Kamawas telah mencolek Puteri China demi menggagalkan perkahwinan puteri China dengan putera dari Rom. Di akhir cerita Merong mengahwini Embok meskipun dalam teks menyatakan MM mengahwini anak keturunan gergasi sebelum melahirkan keturunan diraja Kedah.

Istimewanya, filem MM ini banyak menggunakan efek dari CGI. Filem ini menelan belanja RM8 juta yang sekaligus dinobatkan sebagai filem termahal dalam tempoh 5 tahun kebelakangan ini dan kedua termahal dalam sejarah industri perfileman tempatan selepas filem 'Puteri Gunung Ledang'. Namun, ini tidak bermakna ianya kurang dari segi kualiti berbanding dengan Puteri Gunung Ledang kerana KRU Studios percaya bahawa penjimatan kos dapat dibuat melalui penggunaan teknologi CGI. Dengan adanya CGI, penyediaan set tidak perlu menelan belanja yang sangat besar. Hanya prop dan set utama dibina seperti empat (4) buah kapal, perkampungan Melayu pada kurun ke-2, pelabuhan kapal, set gambaran Istana di Rom, China dan juga pelabuhan Goa di India (sumber daripada <https://pts.com.my/berita/prebiu-filem-hikayat-merong-mahawangsa>).

PERBINCANGAN

Semua produk media di atas boleh dianggap sebagai satu adaptasi dari karya agung. Mengikut John M. Desmond dan Peter Hawkes (2006, hlm.3):

A film is a close adaptation when most story elements in the literary text are kept in the film and few elements are dropped or added. A film is a loose adaptation when most story are dropped and the literary text is used as point of departure. A film is an intermediate adaptation when it neither conforms exactly nor departs entirely from the literary text but stays in the middle of the sliding scale between close and loose.

Tidak keterlaluan jika dikatakan bahawa produk media di atas adalah merupakan adaptasi longgar yang mengambil sedikit sahaja elemen dari teks asal kemudian diolah bagi memenuhi tuntutan komersil dan khalayak penonton. Kekecualian boleh diberikan kepada buku ilustrasi tulisan Noor Suraya (2012). Buku ini cuba mengikut dengan rapat sekali dengan teks Hikayat Hang Tuah yang asal. Malah penulis membuat rujukan yang sahih dan dari sumber yang boleh dipercayai. Buku ilustrasi ini boleh dianggap sebagai adaptasi rapat (*close adaptation*). Namun yang paling menyimpang adalah cerita bersiri *anime* Satria 7, iaitu dengan penambahan watak

Puteri dan Teja sebagai dua orang wirawati di samping watak lima bersaudara. Malah jalan cerita yang jauh berbeza dengan teks asal seolah-olah menjadikan filem *anime* ini jauh terpesong dari teks asal. Selalunya penulis skrip akan memilih satu bahagian daripada cerita dalam teks lalu mengangkat sebagai filem dalam bentuk adaptasi. Pertempuran di lautan di antara Suliman Dara dan angkatan dari China yang mengiringi puteri untuk dikahwinkan dengan Sultan Melaka memperlihatkan wujudnya elemen kuasa sakti berlebihan dalam pertarungan untuk megesahkan ia adalah *anime* aksi. Plot ini tiada langsung ditemui dalam teks asal.

Jika diteliti secara keseluruhannya, memang banyak berlaku perubahan dari segi jalan cerita. Adaptasi longgar juga terkesan dengan jelas dalam filem PGL dan MM. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian penonton dan mendapat keuntungan lumayan khususnya dengan penggunaan teknologi seperti CGI. Ini sejajar dengan pendapat Gunning (1990) di atas. Apa yang hendak ditonjolkan adalah lebih kepada teknik CGI bagi menampakkan kecanggihan filem itu dihasilkan. Selain MM, CGI juga terlihat pada cerita PGL. Contohnya bagaimana pertarungan di antara PGL dengan utusan raja yang ingin datang meminang di Gunung Ledang. Berlaku pertarungan di antara PGL dengan kuasa *supernatural* PGL yang menggunakan kuasa angin, pohon, akar dalam hutan demi menggagalkan hasrat utusan peminangan. Juga bagaimana Tuah bergegas mencari PGL sebelum tengah malam agar cinta mereka dapat disatukan. Ini untuk memberikan efek yang menarik dalam filem dan membuatkan penonton seolah-olah merasakan emosi Tuah dan PGL. Walau bagaimanapun penulis skrip berusaha mengekalkan inti pati hikayat dan secara kreatifnya menafsir dan membayangkan jalan cerita yang menarik.

Secara tidak langsung, adaptasi ini sebenarnya ada memberi kesan baik dan buruk pada teks asal. Secara positifnya, usaha untuk menterjemahkan teks karya agung ke filem boleh menyemai rasa minat pada karya agung itu sendiri. Generasi muda didedahkan dengan karya agung ini dan menyedari kehadiran teks-teks yang menjadi keagungan persuratan Melayu. Hero-hero seperti Hang Tuan dan Hang Jebat boleh menjadi ikon khususnya tentang setia kawan dan darah kepahlawanan Melayu. Cuma adaptasi longgar ini boleh mengelirukan kerana perbezaan jalan cerita yang besar dari teks sebenar. Ini boleh menyebabkan kekeliruan terutama dalam kalangan penuntut sekolah menengah yang belajar berpandukan teks karya agung yang sebenar.

Sebenarnya pengadaptasian ini boleh dikaitkan dengan teori Relevans yang mengaitkan komunikasi dan kognisi (Nor Hashimah, 2007). Ini penting terutama menyangkut perihal pentafsiran makna dan bagaimana filem itu boleh dianggap relevan terutama dalam kalangan generasi muda. Teori Relevans yang ditambah baik pada 1995 menerangkan bahawa konteks, kesan kognitif dan usaha memproses maklumat mestilah memenuhi tuntutan pendengar demi memastikan mesej yang hendak disampaikan menemui sasaran penonton.

Teori ini menegaskan bahawa tanggungjawab berat terletak kepada sumber pertama, dalam konteks ini adalah pengarang atau penulis skrip. Mereka bertanggungjawab menyampaikan bahan yang relevan setimpal dengan pemerhatian dan perhatian pendengar atau penonton. Pendengar atau pembaca boleh dianggap sebagai sumber kedua. Sumber kedua selalunya akan mentafsir sebagaimana yang diberikan oleh sumber pertama. Mengikut teori ini lagi, sebagai penyalur maklumat, sumber pertama mesti memastikan mesej yang hendak disampaikan mempunyai persekitaran kognitif yang selari dengan sumber kedua. Mesejnya mestilah bersifat manifestasi, iaitu jelas dan mudah ditafsir. Jika konteks di antara sumber

pertama dan sumber kedua tidak sekata, maka salah tafsir akan mudah berlaku. Natijahnya mesej tidak akan dapat disampaikan dan filem itu boleh gagal sepenuhnya.

Sperber dan Wilson (1995) menggariskan dua prinsip penting dalam memastikan ujaran itu relevan untuk diproses. Kedua-dua prinsip itu adalah seperti berikut:

Prinsip Utama Relevans:

Andaian Asas: Kognisi manusia berorientasikan relevan. Pendengar selalunya akan menumpukan perhatian kepada maklumat yang relevan dengan dirinya.

Kesannya: Dengan meminta perhatian, penutur akan mencipta segala pengharapan yang relevan. Interpretasi yang terbaik adalah interpretasi yang dapat mematuhi pengharapan ini.

Bagaimana kita dapat mengaitkan prinsip relevans dengan produk media ini? Masyarakat umumnya pernah mendengar teks karya agung Hikayat Hang Tuah, Merong Mahawangsa dan sub plot cerita Puteri Gunung Ledang. Cuma gaya bahasa klasik mungkin menjadi penghalang kepada generasi muda untuk mencerna mesej yang hendak disampaikan. Penulis skrip dan pengeluar filem merasakan satu tanggungjawab mereka untuk memperkenalkan teks karya agung dengan bahasa, plot dan mesej yang mudah difahami oleh pendengar atau penonton. Natijahnya, lahirlah filem dan cerita yang dibincangkan di atas. Dengan berbekalkan skrip, *props*, plot, dan diadun pula dengan bahasa Melayu moden, generasi muda akan mudah dapat memahami mesej yang hendak disampaikan. Penggunaan bahasa yang mudah tetapi mengikut laras bahasa istana telah menjadikan PGL sebuah filem yang sesuai ditonton malah telah diangkat menjadi persembahan teater di Istana Budaya Malaysia.

Begitu juga dengan cerita MM. Meskipun cerita hikayat ini jauh dari pemahaman generasi muda, namun teknik CGI, pengolahan skrip yang dipermudahkan dan ditambah lagi dengan suasana zaman dahulu, ia telah berjaya mengutip jutaan ringgit. Filem MM cuba mencapai tahap '*Lord of the Ring*' dengan memasukkan elemen peperangan dengan antagonis telah memenuhi kehendak sasaran audiens mereka. Maknanya dari segi teori Relevans, kedua-dua filem ini telah berjaya memenuhi pengharapan penonton lantas menjadikan filem-filem ini relevan untuk ditonton.

Malah dari segi konteks, kesan kognitif dan usaha memproses maklumatnya dianggap seimbang dengan pengharapan penonton. Kesannya filem itu mudah difahami. Meskipun dikatakan bahawa filem ini berkisar tentang hikayat Melayu lama yang diangkat menjadi karya agung, namun pujian harus diberikan kepada penulis skrip dan pengarah filem. Mereka berjaya menjadikan filem ini berbaloi untuk ditonton. Akhirnya dua matlamat dapat dipenuhi, iaitu usaha memperkenalkan hikayat Melayu kepada generasi muda dan keduanya pulangan komersil yang lumayan.

Namun setiap yang dibincangkan mesti ada pro dan kontranya. Jika dirujuk semula pendapat pakar kesusasteraan tradisional, iaitu Siti Hawa dan Pengarah Yayasan Eksekutif yang menerbitkan semula karya agung ini, iaitu Hassan Ahmad, karya agung dilahirkan berlandaskan falsafah. Ada nilai falsafah tinggi yang mencerminkan pemikiran yang tinggi masyarakat karyawan zaman dahulu. Malah jika dilihat pada prakata teks Sejarah Melayu atau Sulalat al Salatin (SS) susunan Muhammad Haji Salleh (1997), teks ini dikarang atas arahan DYMM Sultan Johor yang

menegaskan bahawa teks ini akan menceritakan jurai keturunan raja-raja Melayu dan pendokumentasiannya penting untuk anak cucu akan datang.

Merujuk semula kepada hujah di atas, maka dalam kalangan sasterawan negara ada komentar yang diberi. Ahli sastera terutama ahli sastera tradisional beranggapan matlamat tidak boleh menghalalkan cara. Penghasilan PGL telah disorot oleh sasterawan negara Zurinah Hassan. Manakala MM telah dikupas oleh Mohamed Nazreen dan Md Salleh Yaapar. Sasterawan negara, Zurinah Hassan (2006) berpendapat:

Episod Hang Tuah difitnah dan Sultan Mahmud memining Puteri Gunung Ledang mengandungi peringatan kepada kita supaya sentiasa berwaspada. Hang Tuah dan Puteri Gunung Ledang adalah watak-watak penting yang mempunyai siratan makna di dalam sejarah dan budaya. Semua ini memperlihatkan kebijaksanaan dan ketinggian falsafah sastera Melayu. Malangnya kita telah membenarkan segala kebijaksanaan itu dihancurkan melalui produksi yang jauh menyimpang dari makna asal. Malah kita benarkan ini terjadi di Istana Budaya yang ditunjangi oleh Kementerian yang sepatutnya memelihara budaya dan warisan.

(Sumber: <http://zurinahhassan.blogspot.com/2006/03/teater-filem-pgl.html>)

Seterusnya komen terhadap MM oleh Mohamed Nazreen Shahul Hamid dan Md. Salleh Yaapar adalah seperti berikut:

Berlandaskan kepada semua perbandingan yang dilakukan jelas bahawa bentuk adaptasi yang digunakan dalam filem Hikayat Merong Mahawangsa, adalah adaptasi longgar atau *loose adaptation*. Hal ini demikian kerana penulis skrip dan pengarah filem telah melakukan pelbagai rombakan terhadap unsur-unsur naratif yang ada. Selain itu, penulis skrip dan pengarah filem juga banyak melahirkan interpretasi sendiri untuk mengukuhkan unsur logik dalam jalan cerita filem. Malah, pengolahan juga dilakukan berdasarkan kemampuan pihak produksi, pemasaran, konteks masyarakat dan sebagainya. Bersesuaian dengan itu, penulis skrip dan pengarah filem telah membuang sebahagian besar perkara-perkara yang terkandung dalam teks asal. Pendeknya, penulis skrip dan pengarah filem hanya menggunakan teks Hikayat Merong Mahawangsa sebagai bahan mentah dan kemudiannya telah membentuk cerita yang tersendiri. Namun dalam melaksanakan kaedah tersebut telah berlaku beberapa kelompangan yang membolehkan kewibawaan penulis skrip dan pengarah filem dipersoalkan dalam melakukan adaptasi teks Hikayat Merong Mahawangsa. Hal ini terbukti apabila penulis skrip dan pengarah filem gagal dalam mengekalkan semangat atau mood yang ada pada teks sastera kepada filem adaptasi. Perkara ini dapat dilihat apabila kehebatan jurai keturunan raja-raja Kedah dan sejarah pembukaan Kedah diceritakan dalam keadaan yang agak kabur atau kurang jelas (sumber dicapai pada 28 Mei 2019, dari https://www.academia.edu/19763200/ADAPTASI_TEKST_HIKAYAT_MERONG_MAHAWANGSA_KE_FILEM).

Jelas dari hujah di atas, ahli sastera tidak bersetuju dengan cara produk media dihasilkan. Kesemua teks hikayat yang diangkat menjadi produk media telah melakukan adaptasi longgar sehingga inti sari falsafah dan akal budi Melayu dalam hikayat ini gagal diberi perhatian oleh penulis skrip. Menariknya sekelompok penulis muda pula berpendapat meskipun banyak pengajaran daripada cerita rakyat dan hikayat yang boleh diteladani tetapi cerita-cerita ini perlu melalui adaptasi agar dapat menarik minat generasi muda. Cerita-cerita ini harus bersaing dengan filem-filem luar negara, rancangan televisyen *Netflix*, hiburan *MStar* maka pengadaptasian sangat wajar dilakukan (Teresa Toh, 2018). Apa-apapun kita sepatutnya bersetuju dengan pendapat Edward Said (dalam Mohd. Fadzil, 2006) yang menekankan tentang *voyage in*, iaitu peranan golongan intelektual yang merupakan individu yang dianugerahkan bakat untuk mewakili, mempersembahkan, mengekspresikan dan menyampaikan sebarang maklumat, pandangan, sikap, falsafah dan pendapatnya kepada awam. Dalam hal ini, pengusaha filem dan para intelektual harus dekat mendekati agar filem yang terhasil dapat mengimbangi audiens yang menekankan falsafah dan estetika dan golongan muda yang lebih memikirkan unsur hiburan dengan teknologi terkini.

KESIMPULAN

Meskipun filem, buku ilustrasi dan *anime* yang dibincangkan berkisar dari tahun 2004-2016 bukan perkara baharu tetapi dari segi kupasan dari perspektif bahasa dan sastera ia boleh dianggap satu penulisan yang baharu. Tidak banyak kupasan dari segi membandingkan keaslian teks asal dengan produk media dibincangkan. Namun tema ini telah diangkat dalam satu seminar antarabangsa Asia Tenggara di United Kingdom (ASEASUK, 2018). Benar dari segi hasrat memperkenalkan teks karya agung pada generasi muda adalah murni tetapi untuk memastikan plot atau jalan cerita mematuhi teks asal bukan satu usaha yang mudah. Jelasnya, ada konflik di antara golongan sasterawan dan pihak pengeluar produk media. Satu jalan penyelesaian harus ditemukan agar karya agung ini dapat menembusi generasi muda dan pada yang sama penghasilan produk media berhempah perlu dipertimbangkan agar jalan cerita dan falsafah yang terkandung dalam teks asal tetap terpelihara.

PENGHARGAAN

Artikel ini adalah hasil penyelidikan dari dana TD-2014-006.

BIODATA

Nor Hashimah Jalaluddin adalah profesor Linguistik yang mengkhusus dalam bidang semantik, pragmatik dan geolinguistik. Kajian terkini beliau tertumpu kepada akal budi Melayu dengan menyelidik data metafora. Beliau sedang berusaha menyiapkan peta dialek Melayu bagi menggantikan peta dialek Melayu 1986. Email: shima@ukm.edu.my

RUJUKAN

- Angeline Wong Wei Wei, Shantini Pillai, & Ong Puay Liu. (2018). The golden era of the Malaysian industry: Cross cultural dialogue and negotiation of ethnicity ia a budding nation. *Jurnal Kemanusiaan*, 36(1), 1-24.
- Azlina Asaari, Jamaluddin Aziz, & Sabariah Mohamed Salleh. (2017). Susuk, wanita dan abjection dalam filem seram kontemporari Melayu. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 33(3), 70-88.
- Desmond, J., & Hawkes, P. J. (2006). *Adaptation: Studying film and literature*. New York: Mc. Graw Hill.
- Enli, G. (2015). *Mediated authenticity: How the media constructs reality*. NY: Peter Lang.
- Filem *Merong Mahawangsa*. (2011). KRU Studios.
- Filem *Puteri Gunung Ledang*. (2004). Enfiniti Productions (M) Sdn. Bhd.
- Gunning, T. (1990). The cinema of attraction: Early film and its spectator and the avant-garde. *Early cinema: Space, frame, narrative*. London: BFI.
- Hasrul Hashim, Jamaluddin Aziz, & Faridah Ibrahim. (2015). Filem dan revolusi teknologi: Persepsi penggunaan CGI dari aspek estetik dan kreativiti. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 477-492.
- Hassan Ahmad. (2005). *Pengenalan konsep dan gagasan karya agung*. Kuala Lumpur: Yayasan Karyawan.
- Hellwig, M. (2017). Book review on mediated authenticity: How the media constructs reality. *The Journal of Media Innovations*, 4(1), 82-84.
- Juliana Abdul Wahab, Mustafa K Anuar, & Farhani. (2012). Global media product and construction of "Japanese identity": A case study of anime on Malaysian television. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 28(2), 1-19.
- Kassim Ahmad (pngr). (1995). *Hikayat Hang Tuah*. Kuala Lumpur: Yayasan Karyawan.
- Maizura Othman, & Nor Hashimah Jalaluddin. (2018). Metafora kritikan dalam mitos peminangan Puteri Gunung Ledang: Analisis pragmatik. *Jurnal Melayu Antarabangsa*, 11(1), 1-28.
- Mohd Fadzil Razali, Badrul Redzuan Abu Hassan, & Roslina Latif. (2016). Pemuliharaan warisan terpinggir: Menanggapi peranan medium sinema. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 32(1), 208-223.
- Mohamed Nazreen Shahul Hamid, & Md. Salleh Yaapar. (t.th.). Adaptasi teks hikayat Merong Mahawangsa ke filem. Dicapai pada 28 Mei 2019, dari https://www.academia.edu/19763200/ADAPTASI_TEKS_HIKAYAT_MERONG_MAHAWANGSA_KE_FILEM
- Muhammad Haji Salleh. (1997). *Sulalat al Salatin*. Kuala Lumpur: Yayasan Karyawan dan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Noor Suraya. (2012). *Hikayat Hang Tuah*. Bandar Baru Bangi: Adiwarna.
- Nor Hashimah Jalaluddin. (2007). *Bahasa pernigaan: Analisis semantik dan pragmatik*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nor Hashimah Jalaluddin. (2013). Hang Tuah sebagai model unggul. Dlm. Nor Hashimah Jalaluddin (pnyt), *Perihal keintelektualan dan kepengarangan dalam teks tradisional*. Bangi: Penerbit UKM.

- Nor Hashimah Jalaluddin, & Zaharani Ahmad. (2013). Konsep perpaduan “Raja Payung Negara” dalam teks tradisional: Analisis linguistic. Dlm. Nor Hashimah Jalaluddin (pnyt), *Perihal keintelektualan dan kepengarangan dalam teks tradisional*. Bangi: Penerbit UKM.
- PTS. (2011). Rebiu: Filem ‘Hikayat Merong Mahawangsa’. Dicapai pada 28 Mei 2019, dari <https://pts.com.my/berita/prebiu-filem-hikayat-merong-mahawangsa>
- Rahmah Ismail. (2013). Undang-undang perdagangan dalam Hukum Kanun Melaka: Perbandingan dengan undang-undang perdagangan Malaysia. Dlm. Nor Hashimah Jalaluddin (pnyt), *Perihal keintelektualan dan kepengarangan dalam teks tradisional*. Bangi: Penerbit UKM.
- Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim, & Normaliza Abdul Rahim. (2015). Manga dan dojinshi Malaysia: Persamaan dan perbezaan ciri-ciri luaran karikatur. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 477-492.
- Ruzy Suliza Hashim, Ungku Maimunah, Nor Hashimah, & Zulkarnean Mohamad. (2012). Women as circulating objects. *Asian Journal of Social Science*, 40, 34–50.
- Seri Lanang Jaya Rohani, Abd. Rahman Napiah, Mohd. Rashid Md. Idris, & Naffi Mat. (t.th.). *Penghayatan karya agung Melayu*. Dicapai pada 10 Mei 2018, dari <https://www.scribd.com/doc/203950291/Karya-Agung>
- Siti Hawa Salleh. (1998). *Merong Mahawangsa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka dan Universiti Malaya.
- Siti Hawa Salleh. (2009). *Kelopak pemikiran sastera Melayu*. Bangi: Penerbit UKM.
- Sperber, D., & Wilson, D. (1995). *Relevance theory*. Blackwell: Oxford.
- Teresa Toh. (2018). *Classic tales re-adapted*. Dicapai dari star2@thestar.com.my