

DARIPADA CETAK KEPADA DIGITAL: REKONSTRUKSI CERITA RAKYAT DI MALAYSIA

(From Oral to Digital: The Reconstruction of Folk Tales in Malaysia)

**Rosmani Omar*

rosmaniomar77@gmail.com

Dewan Bahasa dan Pustaka

Md Sidin Ahmad Ishak

sidin@unisel.edu.my

Pejabat TNC (Akademik Penyelidikan dan Jaringan Industri)

Universiti Selangor

Siti Ezaleila Mustafa

ezaleila@um.edu.my

Jabatan Pengajian Media,

Universiti Malaya.

Terbit dalam talian (*published online*): 4 Julai 2019

Sila rujuk: Rosmani Omar, Md Sidin Ahmad Ishak dan Siti Ezaleila Mustafa. (2019).

Daripada Cetak kepada digital: Rekonstruksi Cerita Rakyat di Malaysia. *Melayu: Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu* 12(2), 291-319

Abstrak

Sesuai dengan perkembangan teknologi, cerita rakyat berkembang daripada bentuk lisan kepada bentuk cetak dan seterusnya memasuki ruang digital untuk memperkaya gaya serta persembahannya bagi memenuhi pelbagai keperluan. Walau bagaimanapun, banyak pakar cerita rakyat di Barat khususnya pada abad ke-20 berasa bimbang pengenalan teknologi moden akan memamatkan tradisi sastera rakyat. Namun begitu, sesetengahnya pula menjangkakan sastera rakyat akan lebih maju dan berkembang dalam ruang siber. Bagaimanakah keadaannya bagi sastera rakyat Melayu di Malaysia? Kajian ini bertujuan untuk meneliti sejauh mana transformasi penyampaian cerita rakyat di Malaysia sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengenalan Dasar Industri Kreatif Negara. Kajian ini khususnya bertujuan untuk menyelidik judul cerita rakyat yang diterbitkan melalui media tersebut dan menganalisis format yang digunakan oleh para penerbit tempatan. Hasil kajian

© Dewan Bahasa dan Pustaka. 2019. This work is licensed under the term of the Creative Commons Attribution (CC BY) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ISSN 1675-6460 e-ISSN 2682-8049

mendapati ekosistem cerita rakyat di Malaysia masih belum berkembang sealiran dengan perkembangan teknologi. Oleh itu, usaha yang lebih amat diperlukan untuk memastikan sastera rakyat sebagai khazanah kebangsaan ini dapat dipertahankan dan dimartabatkan.

Kata kunci: Cerita rakyat, buku digital replika, buku digital interaktif, ePub, APK, PDF

Abstract

In line with the development in technology, folk literature has evolved from oral to print and subsequently entered into the digital space, enriching its style and presentation to meet various needs. However, in the twentieth century, many folklore experts, especially in the West, felt that the introduction of modern technology would stamp out folklore. A few others, on the other hand, anticipated that the tradition would advance into cyberspace. What is the situation for Malay folk literature in Malaysia? This study aims to examine whether the transformation of folklore in Malaysia is in line with technological developments and the introduction of the National Creative Industry Policy. This study is primarily aimed at investigating the amount of Malay folk literature published through digital media and examining the formats used by local publishers. The result of this study are that the folklore ecosystem in Malaysia has been very slow to develop and that urgent efforts are needed to ensure that folk literature, being a national treasure, can be preserved and its status elevated.

Keywords: Folk tales, digital replica books, interactive digital books, ePub, APK, PDF

PENGENALAN

Sastera rakyat pernah dikatakan sebagai projeksi masyarakat, iaitu suatu sistem yang memancarkan angan-angan dan harapan masyarakat terhadap sesuatu perkara (Bascom, 1965). Namun begitu, makna sastera rakyat bukan setakat itu kerana kandungannya turut menampilkan identiti budaya, sosial dan tamadun sesebuah masyarakat. Cerita rakyat mempunyai unsur pengajaran, nasihat, sindiran dan penyampaian ilmu (Ming, 2013). Dalam konteks kanak-kanak, penggunaan sastera kanak-kanak Melayu bersumberkan kitab suci al-Quran menjadi kaedah yang efektif, menarik dan menjadi wadah penting untuk melahirkan kanak-kanak yang memiliki ciri-ciri insan kamil (Ani, 2012). Oleh sebab itu, sastera rakyat menjadi pesan yang disampaikan secara turun-temurun daripada satu generasi kepada satu generasi.

Sesuai dengan perkembangan teknologi, cerita rakyat daripada lisan kemudian dibukukan dan seterusnya didigitalkan untuk mewujudkan gaya persembahan yang baharu. Walau bagaimanapun, banyak pakar cerita rakyat di Barat khususnya pada

abad ke-20 berasa bimbang terhadap teknologi moden yang akan mematikan tradisi sastera rakyat. Dundes (1980) berpendapat bahawa “*technology isn’t stamping out folklore; rather it is becoming a vital factor in the transmission of folklore and it is providing an exciting source of inspiration for the generation of new folklore*” (1980:16–17). Dundes yang dianggap sebagai bapa sastera rakyat moden menjangkakan bahawa sastera rakyat akan berpindah dalam ruang siber dan akan berkembang maju dalam dunia digital.

Pada zaman yang kian berganjak menuju revolusi perindustrian 4.0 yang memerlukan transformasi bagi meningkatkan tahap kecekapan dalam rantaian nilai melalui penggunaan digital, pelbagai usaha digubal oleh kerajaan untuk meningkatkan keluaran dalam negara kasar (KDNK). Misalnya, antara strategi yang digariskan dalam Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN) adalah untuk menggalakkan inovasi dan penggunaan teknologi serta meningkatkan kepakaran tempatan ke arah kemajuan dalam penciptaan produk dan karya industri kreatif. Kerajaan juga menggalakkan pelibatan syarikat swasta, syarikat berkaitan dengan kerajaan (GLC) dan syarikat multinasional (MNC) untuk memberikan sokongan secara berterusan dalam usaha memajukan industri kreatif negara.

Namun begitu, untuk merancang strategi pembangunan industri kreatif negara, sejauh manakah syarikat penerbit atau pihak-pihak tertentu menyahut cabaran yang digariskan dalam pemartabatan industri kandungan digital seperti penerbitan buku digital bagi mengetengahkan sastera rakyat? Menurut Syed Abdullah (2011), kurangnya daya usaha oleh para cendekiawan, penggiat seni untuk mempelbagaikan sastera rakyat dalam bentuk yang lain secara kreatif menyebabkan kedudukan sastera rakyat amat membimbangkan. Perpustakaan Negara Malaysia telah mewujudkan laman web inisiatif digital dalam portalnya dan cerita dongeng rakyat dikelaskan sebagai sastera rakyat dan diiktiraf sebagai warisan budaya Malaysia. Namun begitu, tiada jentera inisiatif yang besar dan jitu digerakkan dalam menyebarkan naskhah cerita dongeng rakyat kepada masyarakat umum secara menyeluruh (Mhd Sany dan Mohamad Omar, 2015). Kenyataan ini disokong oleh Normaliza *et al.*, 2016 yang menyatakan bahawa biarpun teknologi moden semakin berkembang, namun cerita rakyat tempatan hampir dipinggirkan. Nur Afradina (2016) juga menyatakan bahawa cerita rakyat yang berakar budaya tempatan di negara ini semakin jauh daripada generasi muda, sedangkan cerita tersebut perlu diterapkan dalam kehidupan kanak-kanak setempat dalam pembinaan jati diri.

Sehubungan dengan itu, kajian ini dilakukan untuk mengetahui transformasi penerbitan cerita rakyat di Malaysia daripada bentuk bercetak kepada bentuk digital, sesuai dengan keperluan dan perkembangan zaman. Bagi mencapai tujuan tersebut,

makalah ini memberikan fokus kepada beberapa objektif kajian, iaitu meneliti bilangan dan bentuk cerita rakyat yang diterbitkan oleh penerbit di Malaysia menerusi buku digital; menyelidik judul cerita rakyat yang diterbitkan melalui media tersebut; dan menganalisis format yang digunakan oleh penerbit yang menerbitkan cerita rakyat Malaysia melalui buku digital.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah analisis judul buku melalui portal eSentral, iaitu https://www.e-sentral.com/category/filter/cat_35_children/~10 yang mempromosikan buku hasil karya penerbit atau individu tempatan di Malaysia. Dari Julai 2016 sehingga 2 Januari 2017, pengkaji telah mengakses 1000 daripada 1961 judul buku digital kanak-kanak yang terdapat dalam portal tersebut untuk mendapatkan judul buku digital cerita rakyat Malaysia. Penerbitan buku digital cerita rakyat Malaysia dikenal pasti melalui judul dan sinopsis yang dimuatkan dalam portal tersebut. Antara maklumat lain yang dipaparkan dalam portal berkenaan termasuklah nama penulis, penerbit, format yang digunakan, saiz fail dan *digital rights management* (DRM).

Pengkaji juga mendapatkan judul cerita rakyat yang diterbitkan oleh penerbit di Malaysia menerusi Google Play. Keterangan ringkas tentang cerita rakyat turut dipaparkan menerusi laman web tersebut selain nama pembangun dan juga format buku yang digunakan, iaitu buku aplikasi. Maklumat tersebut dapat membantu penentuan kategori cerita rakyat, nama penerbit dan juga format buku digital yang diterbitkan. Melalui laman web umum, pencarian judul dibuat pada laman web penerbit yang berpotensi untuk menerbitkan buku digital berdasarkan penerbit buku cerita rakyat melalui portal eSentral. Cerita rakyat diakses menggunakan kata kunci seperti “cerita rakyat Malaysia”, “cerita rakyat Malaysia interaktif”, “cerita lisan Malaysia”, nama penerbit dan judul yang dikenal pasti oleh pengkaji.

Pencarian judul buku digital interaktif bagi cerita rakyat melalui Google Play dijalankan sekali lagi oleh pengkaji dari 1 September sehingga 10 September 2018 untuk meneliti pertambahan bilangan judul-buku digital interaktif yang diterbitkan di Malaysia. Pengkaji turut menganalisis kandungan beberapa buku digital interaktif yang terpilih untuk meneliti format yang digunakan oleh penerbit atau individu dalam usaha memberikan nafas baharu kepada cerita rakyat dalam versi buku digital.

Buku digital yang dipilih dan diakses hanyalah berdasarkan penggunaan kata kunci cerita rakyat Malaysia dan judul tertentu. Dalam pencarian judul tersebut, berkemungkinan masih terdapat beberapa buku digital yang tidak dapat dikenal

pasti kerana kesukaran pengkaji mendapatkan maklumat tersebut menerusi laman web atau penggunaan kata kunci yang lain.

TINJAUAN PERSURATAN

Kajian berkaitan dengan sastera rakyat atau cerita rakyat banyak diketengahkan oleh sarjana kerana keunikannya dalam pelbagai tajuk perbincangan bukan sahaja melibatkan inti cerita bahkan nilai, unsur dan pemikiran yang dipaparkan secara langsung atau tidak langsung dalam cerita tersebut. Misalnya, nilai murni yang diketengahkan dalam buku *Seuntai Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia* (2013) menunjukkan cerita tersebut sarat dengan nilai murni dan kaya dengan nilai kebudayaan Melayu yang selama ini menjadi pegangan masyarakat Melayu dan menjadi wadah dalam pembentukan norma yang baik dalam kalangan khalayaknya (Mohd Firdaus, 2015). Menurut Normaliza *et al.* (2016), cerita rakyat masih mempunyai tarikan dalam pembelajaran dan dapat memberikan manfaat kepada pelajar yang belajar bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. Pelajar juga dapat mempelajari bahasa Melayu melalui cerita rakyat yang menarik perhatian mereka. Kebaikan cerita rakyat dijadikan sebagai modul Pembelajaran Literasi Asas, di samping mengekalkan amalan dan tradisi masyarakat Orang Asli turut diutarakan oleh Mohd Nazri *et al.* (2017). Nik Rafidah, Siti Saniah dan Arba'ie (2010) pula mengambil pendekatan meneliti unsur kecendekiaan minda Melayu yang terserlah dalam cerita rakyat yang berjaya membuat anjakan paradigma minda masyarakatnya dengan cara yang halus bersesuaian dengan akal budi Melayu. Begitulah nilai dan unsur yang terdapat dalam cerita rakyat terus mendapat tempat dalam kalangan sarjana termasuk unsur superioriti rakyat yang terkandung dalam lelucon cerita Abu Nawas asal dan cerita Abu Nawas versi Sabah berasaskan Teori Superioriti (Low, 2014). Dalam konteks alamiah, terdapat juga pengkaji yang meneliti falsafah yang terkandung dalam cerita lisan seperti yang dilaksanakan oleh Suriati dan Nor Hashimah (2016) yang mengambil pendekatan analisis semantik inkuisitif bagi meneliti konsep ruang dalam *Anggun Cik Tunggal*.

Pewajahan baharu cerita rakyat dalam bentuk filem pula mendapat tempat di kaca mata sarjana dan masyarakat. Misalnya, Mastura (2007) membuat penelitian terhadap prinsip dan konsep bentuk filem *Nujum Pak Belalang*, iaitu satu daripada cerita lisan masyarakat Melayu. Cerita rakyat turut diberikan nafas baharu menerusi siri animasi apabila Sususan Kreatif Sdn. Bhd. (SKSB) melancarkan penerbitan siri animasi *Cerita Rakyat* dengan menampilkan 13 episod menerusi siaran 22 minit bagi setiap episod pada tahun 2005 dan ditayangkan melalui Radio

Televisyen Malaysia (RTM) pada tahun 2006 (*BERNAMA*, 29 November 2005). Pada tahun 2011, penerbit animasi, iaitu Les' Copagues Sdn. Bhd. (LCPSB) tampil dengan siri kartun berbahasa Melayu berjudul *Pada Zaman Dahulu* menggunakan teknologi digital tiga dimensi (3D) yang disiarkan menerusi TV Al-Hijrah dan saluran Astro Ceria (Abd. Aziz, 2011). Selain filem, syarikat DD Animation Studio Sdn. Bhd. berjaya menghasilkan klip video *Didi & Friends* yang pertama dengan penampilan lagu rakyat, iaitu *Rasa Sayang* yang dimuat naik secara percuma melalui Youtube pada pertengahan Mei 2014 dan mendapat tempat dalam kalangan kanak-kanak terutamanya yang berusia di bawah lima tahun (Ammar Jazlan, 2016). Kepopularitian siri *Didi & Friends* berada pada puncak apabila siri tersebut disiarkan di saluran Astro Ceria pada tahun 2015 (Haryati, 2018).

Berdasarkan tinjauan persuratan dan perbincangan para sarjana dan sumber media, dapat disimpulkan bahawa ekosistem penerbitan cerita rakyat kurang dibincangkan. Sarjana yang pernah membicarakan usaha tersebut ialah Madiawati dan Arbaie (2009) yang meneliti transformasi medium daripada tradisi lisan, teks dan bentuk multimedia dalam *Koleksi Terpilih Cerita Unggas*, iaitu satu himpunan sastera rakyat kanak-kanak yang diterbitkan oleh DBP dalam bentuk cakera padat pada tahun 2007. Kajian tersebut mendapati tradisi lisan melalui medium digital dapat menyalurkan nilai murni serta didaktik kepada khalayak dengan lebih berkesan. Usaha itu memperlihatkan bahawa kemajuan teknologi dan komunikasi membawa perubahan kepada penyampaian serta penyebaran karya sastera. Namun begitu, kajian tentang sejauh mana sastera lisan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi melalui kepelbagaian medium penerbitan seperti buku digital atau melalui media sosial seperti Youtube, blog dan Facebook belum diberikan perhatian khusus oleh para sarjana. Kajian khusus tentang jumlah penerbitan sastera rakyat dalam bentuk buku digital oleh penerbit di Malaysia misalnya belum menampilkan maklumat dan data yang boleh menjadi kayu ukur sejauh mana cerita rakyat berkembang setanding dengan perkembangan industri penerbitan di Malaysia.

Perkara ini dianggap penting kerana selain mengambil kira perkembangan industri penerbitan daripada buku bercetak kepada buku digital, cara pembacaan masyarakat turut mengalami perubahan daripada konvensional kepada dunia maya. Menurut Mangen dan Weel (2016), kehadiran teknologi skrin digital seperti komputer riba, telefon pintar, tablet (misalnya iPad) dan e-pembaca (contohnya Kindle) menyebabkan berlakunya perubahan besar terhadap cara dan aktiviti pembacaan termasuk peringkat prasekolah, tadika serta sekolah rendah dan pendidikan tinggi. Perubahan pembacaan yang berlaku memberikan cabaran kepada penerbit untuk menegenahkan bahan bacaan kanak-kanak kepada bentuk

digital interaktif yang menyeronokkan. Penerbit perlu menyediakan kandungan yang segar dan menarik untuk bersaing dengan pelbagai aktiviti digital lain, terutamanya permainan dan komunikasi dalam talian.

Di Malaysia, ekosistem penerbitan cerita rakyat mulai berkembang apabila adanya usaha dalam kalangan penerbit untuk mengeluarkannya dalam pelbagai bentuk penerbitan digital. Perkembangan bentuk cakera padat misalnya bermula apabila Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memperkenalkan MyCD yang dipakejkan bersama-sama dengan buku teks bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran di sekolah rendah dan menengah pada tahun 2003 (Rosmani dan Ezaleila, 2017). Pada tahun 2004, terdapat lebih 50 syarikat yang menerbitkan CD-ROM di Malaysia. Antaranya termasuklah HCI Master (M) Sdn. Bhd., Macroworld Sdn. Bhd., Articulate Multimedia, Kumpulan Utusan Berhad, Utusan Media Sdn. Bhd., Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd., T. Zainun T. Mat Publisher, Aliran Permata Sdn. Bhd. dan Tropical Flow Sdn. Bhd. (Noor Hissam Sulaiman, Mot Madon dan Syed Agil Al-Sagoff, 2009).

Buku digital yang dipasarkan melalui platform dalam talian telah mewarnai ekosistem penerbitan di Malaysia apabila pada tahun 2010, KarnaDya Solutions Sdn. Bhd. menerbitkan buku digital dalam format ePub dan MOBI untuk dijual dalam pasaran Amazon Kindle, Apple iBooks dan Kobo. Pada tahun 2011, Xentral Methods Sdn. Bhd. telah memulakan latihan pendigitalan dan berusaha mengumpulkan kandungan buku digital daripada penerbit tempatan untuk melaksanakan projek portal digital eSentral (Rosmani dan Ezaleila, 2017). Pada tahun 2011, DBP merupakan antara penerbit yang mengambil langkah memberikan wajah baharu kepada cerita rakyat melalui penerbitan *Cerita Nenek* secara bersiri dalam laman multimedia DBP. Bermula dari tahun 2011 dan tahun-tahun seterusnya, cerita rakyat mula mendapat tempat dan direpresentasikan oleh penerbit dalam bentuk digital secara dalam talian supaya cerita tersebut mudah diakses dan disebarluaskan.

Buku digital merupakan satu daripada medium untuk penulis mengasah bakat mereka dalam penerbitan hasil karya kreatif seperti sastera rakyat. Portal <http://www.storyjumper.com/> misalnya memberikan peluang kepada masyarakat umum untuk menerbitkan buku digital sendiri secara percuma melalui laman web tersebut. Gambar latar belakang reka bentuk halaman, jenis muka taip teks dan ilustrasi telah disediakan oleh pemilik laman web tersebut. Hasilnya, pelbagai karya dipaparkan untuk tatapan pembaca. Cerita rakyat, *Pak Kaduk* (16 halaman) melalui laman web <http://www.storyjumper.com/book/index/26503748/CERITA-PAK-KADUK#page/1> antara bukti bahawa adanya minat masyarakat untuk mengetengahkan cerita rakyat melalui portal tersebut. Storyjumper turut memaparkan buku kanak-kanak interaktif dalam bentuk digital dalam bahasa Melayu, bahasa Inggeris, Indonesia, Sepanyol, Perancis dan

Poland. Biarpun format buku tersebut bersifat statik dan dibantu dengan selakan halaman secara automatik (*flip*), namun kandungan bahan yang dihidangkan menampilkan grafik yang menarik untuk ditelaah oleh kanak-kanak.

Di Malaysia juga berlaku peningkatan pembacaan melalui ruangan digital dalam beberapa kumpulan umur. Misalnya, menurut Cybersecurity Malaysia (2017), berdasarkan kajian asas kesedaran keselamatan siber kebangsaan dalam kalangan murid sekolah rendah dan menengah pada tahun 2016, sebanyak 84.67% murid sekolah rendah dan menengah menggunakan internet di rumah. Kajian budaya membaca anak-anak dan remaja melalui persepsi ibu bapa dan penjaga yang dijalankan oleh Xentral Methods Sdn. Bhd. (2018) juga menunjukkan 14.76% kanak-kanak berumur lima hingga lapan tahun dan 23.17% kanak-kanak berumur sembilan hingga 12 tahun membaca pada masa lapang menggunakan bahan daripada internet, termasuk media sosial. Namun begitu, dalam konteks pembacaan buku digital, kanak-kanak dikatakan kurang membaca buku dalam dunia elektronik kerana penggunaan buku elektronik masih rendah. Oleh sebab terdapatnya tumpuan kanak-kanak terhadap pembacaan secara digital melalui media sosial, maka perlu ada usaha untuk mengalihkan pandangan kanak-kanak kepada bahan bacaan bermanfaat seperti buku dalam bentuk digital agar mereka tidak dihidangkan dengan bahan yang berbentuk hiburan semata-mata. Menurut Akhiar (2015), untuk mengupayakan pemasaran dan mencapai agenda pengantarabangsaan buku elektronik, penerbit harus meningkatkan keupayaan produk elektronik masing-masing agar selayaknya dapat diterima pada peringkat global, di samping menambah lagi penghasilan karya elektronik bermutu tinggi.

DASAR INDUSTRI KREATIF NEGARA

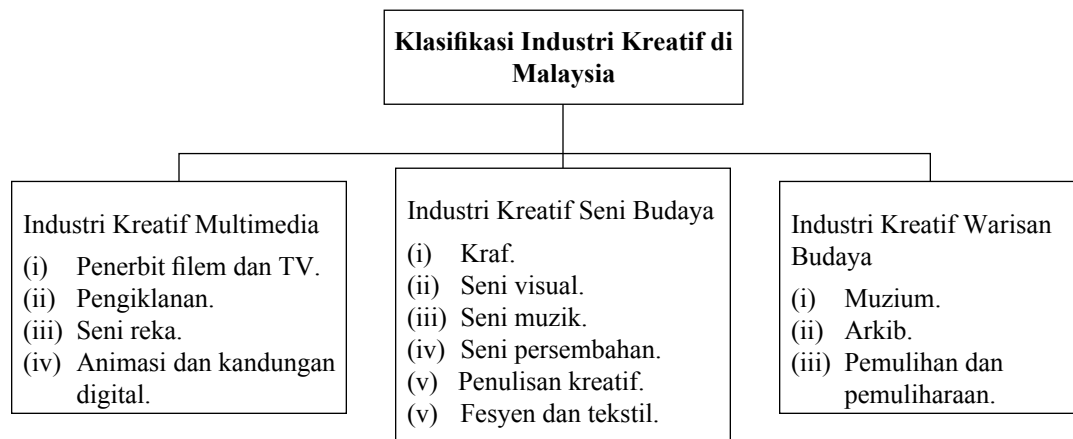
Industri kreatif dalam konteks Malaysia ditakrifkan seperti yang berikut:

Penggemblengan dan penghasilan kebolehan dan bakat individu atau berkumpulan berasaskan kreativiti, inovasi dan teknologi yang menjurus kepada sumber keberhasilan ekonomi dan pendapatan tinggi kepada negara dengan memberi penekanan kepada aspek karya dan hak cipta intelek selaras dengan budaya dan nilai-nilai murni kepelbagaian kaum di Malaysia.

(Kementerian Penerangan, Komunikasi dan Kebudayaan, 2010)

DIKN digubal atas kesedaran peri pentingnya industri tersebut yang memacu segala aktiviti kreatif di Malaysia. Selaras dengan usaha tersebut, YAB Perdana Menteri dalam pembentangan Bajet 2010, mengumumkan bahawa kerajaan akan menggubal Dasar Industri Kreatif yang komprehensif sebagai asas pembangunan industri kreatif

negara; menyediakan Dana Industri Kreatif berjumlah 200 juta ringgit (melalui Bank Simpanan Nasional) berbentuk pinjaman dengan kadar faedah rendah bagi membiayai aktiviti seperti pengeluaran filem dan drama, muzik, animasi, pengiklanan dan pembangunan kandungan tempatan; dan memberikan peruntukan sebanyak tiga juta ringgit sebagai geran pelancaran untuk menubuhkan Tabung Kebajikan Penggiat Seni bagi memastikan kebajikan warga seni sentiasa terbela dan diberikan perhatian. Industri kreatif yang digariskan dalam DIKN melibatkan industri kreatif multimedia, seni budaya dan warisan budaya dan perincian seperti Rajah 1 yang berikut:



Rajah 1 Klasifikasi industri kreatif Malaysia.

Matlamat DIKN adalah untuk menjadikan industri kreatif negara berdaya saing dan dinamik yang menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi negara dan memartabatkan budaya bangsa. Oleh itu, objektif yang digariskan bagi mencapai matlamat tersebut adalah seperti yang berikut:

- (i) Menjadikan industri kreatif sektor dinamik berupaya meningkatkan sumbangan kepada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK) dan seterusnya menyumbang kepada ekonomi berpendapatan tinggi (*high-income economy*);
- (ii) Menyokong pembangunan industri kreatif yang berdaya saing, berdaya maju dan berdaya tahan pada peringkat domestik dan antarabangsa;
- (iii) Menyediakan kemudahan, prasarana dan meningkatkan persekitaran yang kondusif bagi menggalakkan pertumbuhan industri kreatif tempatan;
- (iv) Memacu pertumbuhan dan pengiktirafan harta intelek dalam industri kreatif melalui program latihan dan akreditasi;
- (v) Membangunkan dan memanfaatkan teknologi sebagai pemangkin industri kreatif; dan

- (vi) Mencambahkan sumber maklumat dan mengetengahkan perlambangan budaya tempatan serta identiti kebangsaan ke peringkat global.

(*Sumber*: Kementerian Penerangan, Komunikasi dan Kebudayaan, 2010).

Untuk mempelbagaikan produk industri kreatif, penerbitan buku digital dilihat sebagai satu daripada cabang industri tersebut kerana melibatkan kreativiti, inovasi dan teknologi dan memberikan penekanan terhadap aspek karya dan hak cipta intelek. Penerbitan buku digital diklasifikasikan di bawah kelompok animasi dan kandungan digital. Namun begitu, menurut Barker dan Beng (2017), untuk bergerak ke hadapan pada masa ini dengan DIKN yang luas menjadi prospek yang jauh kerana semangat untuk mempromosikan dan membangunkan industri kreatif telah merosot sejak beberapa tahun kebelakangan ini. Adakah faktor ini turut mengekang penerbit untuk membangunkan buku digital seperti cerita rakyat? Sedangkan, menurut Mohd Amir dan Md. Sidin (2014), perkembangan teknologi dalam pengkomputeran dan multimedia telah membuka ruang yang luas kepada pemaju kandungan kreatif untuk berkarya secara kreatif dan membantu membangunkan industri ke arah matang dan penerimaan global. Usaha untuk membangunkan industri tersebut termasuklah memanfaatkan teknologi untuk tujuan promosi agar produk yang dihasilkan sampai kepada pengguna.

Dalam senario ini, usaha untuk mengupayakan DIKN harus dilaksanakan supaya dasar tersebut tidak dipandang sepi. Menurut Ahmadun Yosi (2013), usaha pintar terhadap karya sastera seperti mengalihkan teksnya kepada wahana buku digital perlu dilaksanakan agar karya tersebut mendapat tempat yang bermakna dalam era industri kreatif, dan karya sastera dapat turut serta menjaga masyarakat dan bangsa untuk terus berbudaya. Tambahan pula, sastera lisan yang diwarisi generasi terdahulu perlu dipelbagaikan bentuknya untuk diwarisi kepada generasi yang akan datang kerana terdapat khazanah yang bernilai menerusinya. Misalnya, penggunaan teknologi terkini dapat meluaskan akses kepada koleksi sejarah lisan kerana dokumen sejarah akan terus kekal selama-lamanya (Siti Roudhah, Radia Banu, Cik Ramlah dan Noor Azlinda, 2012). Melaluinya juga, cerminan masyarakat yang memancarkan pelbagai sumber maklumat seperti sistem sosial, budaya semasa, sejarah dan asal usul masyarakat dapat diketengahkan kepada khalayak (Abdul Halim, 1999).

CABARAN PENDIGITALAN CERITA LISAN

Jasni (2015) berpendapat bahawa kuasa memulakan perubahan dalam persekitaran serba canggih merupakan cabaran getir yang perlu dihadapi oleh negara Malaysia. Para pengkarya seharusnya berani untuk meneroka media baharu yang serba canggih

dalam menyampaikan isi hati serta persoalan dalam karya mereka. Dalam penghasilan cerita rakyat kepada buku digital, pengkarya perlu mempunyai kemahiran dalam pembinaan papan cerita. Papan cerita dapat diumpamakan seperti skrip drama untuk menerbitkan drama. Walau bagaimanapun, penyediaan papan cerita sebagai skrip atau asas untuk pembangunan kandungan cerita buku digital lebih memerlukan kemahiran yang khusus dalam aspek teknikal. Misalnya, selain kandungan teks dimuatkan dalam papan cerita, pengkarya perlu mempunyai kemahiran untuk menentukan arahan grafik dan media atau pengaturcaraan yang digunakan. Menurut Elga (2011), sumber manusia, iaitu sumber pembuatan buku, pengeluar (penerbit) dan kakitangan pemaaju masih perlu disokong untuk dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan keperluan mereka pada masa ini. Dalam usaha pembangunannya, tenaga yang mahir dalam aspek penyediaan reka bentuk, grafik (seperti animasi) dan pengaturcaraan juga diperlukan agar karya cerita rakyat yang dihasilkan berkualiti dan sesuai dengan kanak-kanak. Menurut Yu, Wang, Liu dan Niu (2009), cabaran yang diperhatikan adalah seperti pembangunan cerita, penyediaan dan pengeluaran kandungan, pengurusan proses kerana menyusun naratif digital memerlukan proses penciptaan yang lebih banyak kerana kombinasi pelbagai media seperti teks, imej, video dan audio. Tambahan pula, untuk menghasilkan naratif yang paling ekspresif untuk kanak-kanak dalam bentuk kartun atau animasi bukanlah sesuatu yang mudah (Yu, Wang, Liu dan Niu, 2009) dan perlu diketengahkan dengan cara yang kreatif dan imaginatif agar dapat menarik perhatian kanak-kanak (Md Sidin, 2005). Walaupun faktor tersebut merupakan cabaran kepada penulis, penerbit dan pembangun, kerjasama pintar boleh dilaksanakan untuk menerbitkannya.

Cabaran dalam penghasilan cerita lisan kepada buku digital bukan hanya meliputi pengkaryaan dan pembangunan kandungan, malah aspek pemasarannya juga perlu diambil kira. Misalnya, warisan budaya cerita rakyat mengalami persaingan yang hebat dengan media baharu yang menjurus kepada pengaruh Barat (Zalina, 2016). Keadaan ini memberikan cabaran kepada penerbitan buku digital yang berbayar sifatnya berbanding dengan kandungan yang diterbitkan menerusi media sosial seperti Facebook dan Youtube yang bersifat percuma. Tambahan pula, berleluasanya kesalahan cetak rompak hasil karya filem dan muzik di Malaysia yang dirakamkan dalam bentuk digital menerusi cakera optik (Ahmad Shamsul, 2004). Situasi ini mengancam kemandirian industri video dunia dan hampir membunuh industri filem (Noor Aziah, Wan Amizah dan Mohd Nor Shahizan, 2016). Cabaran ini mungkin memberikan impak terhadap sebilangan penerbit untuk menerbitkan buku digital kerana khuatir terpaksa berhadapan dengan isu cetak rompak seperti filem dan muzik yang merugikan penerbit. Menurut Chennupati, Foo dan Heng,

2006; Lee, Guttenberg dan McCrary, 2002), cabaran dalam persekitaran elektronik ialah perlindungan dan penguatkuasaan harta intelek. Perkara ini perlu ditangani dengan sewajarnya.

Kehadiran lambakan maklumat percuma di web menyebabkan nilai buku digital menurun (Ryan dan Jones, 2013) kerana buku tersebut hanya perlu dimuat naik dalam talian dan diperoleh pengguna dengan lebih cepat. Produk itu boleh ditawarkan dengan mudah pada harga yang lebih murah (Christensen, 1997). Dengan harga yang murah dan permintaannya yang tidak menggalakkan, usaha untuk mengupayakan penerbitan buku digital semakin sukar. Walau bagaimanapun, dalam konteks ini harga buku digital mungkin lebih murah daripada buku bercetak disebabkan penerbit tidak perlu mengeluarkan kos pencetakan. Bagi buku digital yang menggunakan pelbagai kandungan multimedia dan banyak bahan interaktif kosnya mungkin lebih tinggi. Dalam hal ini, perkiraan kos sesuatu yang subjektif bergantung pada kandungan dan format buku digital yang digunakan.

Selain itu, cabaran dalam menghasilkan cerita dalam bentuk digital merupakan usaha untuk mengekalkan keaslian cerita rakyat. Oleh itu, pengkarya perlu bijak untuk menghasilkan kandungan dengan inti pati asal cerita dan menyesuaikan dengan versi digital sama ada dalam bentuk replika atau interaktif. Jika dalam bentuk interaktif, kandungan multimedia yang sesuai dapat digunakan bagi memberikan kesan kepada penceritaan. Menurut Syed Abdullah (2011), cerita rakyat yang wujud dalam pelbagai versi terdedah kepada tokoh tambah kerana disebarkan melalui lisan dan perkara itu tidak dapat dielakkan. Walau bagaimanapun, inti pati asal cerita tetap dikekalkan.

Terdapat pelbagai cabaran dalam usaha menerbitkan buku digital seperti cerita lisan. Tanpa bereksperimen untuk pembinaan manuskrip atau papan cerita, pembangunan kandungan dan proses penerbitannya sehingga sampai kepada pengguna, objektif untuk menjadikan industri kreatif sebagai sektor yang dinamik adalah sukar untuk direalisasikan. Melalui pengalaman daripada proses penerbitan, penerbit akhirnya berupaya mensintesisasikan permasalahan untuk dijadikan perancangan strategik bagi menambah baik aspek kemahiran sumber manusia, teknologi, ekonomi, pengurusan, polisi dan sosial dalam industri. Meskipun Gilbert (2015) berpendapat bahawa usaha penerbitan buku digital dilihat sebagai ancaman atau gangguan kepada buku bercetak, namun bagi Dhillon, Coss dan Hackney (2001), kejayaan dalam menghadapi teknologi yang menimbulkan gangguan dilihat sebagai keupayaan syarikat untuk memperuntukkan dan menguruskan sumber dengan jayanya. Oleh itu, organisasi perlu mewujudkan pasukan teras untuk mengumpulkan idea yang menimbulkan gangguan itu (Susan, Elizabeth dan Theo, 2014).

JENIS DAN FORMAT BUKU DIGITAL-

Buku digital dipasarkan untuk bacaan kanak-kanak terdiri daripada buku digital replika dan buku digital interaktif. Perbezaan ketara antara kedua-duanya ialah buku digital interaktif mengandungi unsur interaktif berbanding dengan buku digital replika yang bersifat statik dari segi kandungannya. Menurut Sargeant (2015), buku digital dapat menjadi replika digital buku bercetak, iaitu mengandungi teks bertulis, imejan dan tahap interaktiviti yang rendah, manakala buku digital interaktif mengandungi elemen multimedia tertentu (seperti audio, video dan animasi) yang boleh dimuat turun atau dibaca menggunakan komputer atau peranti pembaca elektronik yang bersesuaian. Buku ini mengandungi semua kelebihan yang ada pada buku bercetak seperti anotasi tulisan tangan, penonjolan teks dengan penanda berwarna, penanda buku dan sebagainya (Chennupati, Foo dan Heng, 2006).

Zahuddin (2012) berpendapat bahawa buku elektronik ini berkemungkinan dihasilkan daripada proses pendigitalan (*digitalized books*), iaitu versi digital kepada buku bercetak yang sedia ada atau mungkin juga dihasilkan secara terus dalam format digital (*born digital*). Menurut Syed Faiz (2015), buku replika ataupun verbatim selalunya dihasilkan daripada buku yang dicetak dan diambil untuk bertukar format kepada elektronik, manakala bagi buku interaktif atau pun *born digital* hanya wujud dalam format elektronik dan dipersembahkan dalam bentuk aplikasi untuk peranti mudah alih seperti ePub 3.0 ke atas dan juga HPUB. Pembaca boleh membaca buku elektronik menggunakan komputer tablet, komputer peribadi, telefon pintar atau menggunakan peranti pembaca buku digital khusus tertentu yang bersesuaian. Terdapat juga peranti pembaca buku digital yang direka cipta khusus untuk membaca format buku digital yang tertentu sahaja. Sesetengah peranti pembaca buku digital mempunyai kelebihan untuk membaca hampir semua format buku digital popular yang utama. Terdapat pelbagai jenama peranti pembaca buku digital yang boleh dibeli di pasaran dengan pelbagai pilihan saiz skrin serta spesifikasi khusus tertentu (Zahuddin, 2012).

Terdapat beberapa format yang digunakan oleh penerbit dalam membangunkan buku digital. Buku digital dihasilkan dalam format fail termasuk PDF, HTML, MOBI, dan ePub (Hailey dan Walton, 2012). Menurut Didik, Wahyu Sakti dan Syaad (2016), ePub merupakan format fail standard terbuka untuk buku digital yang diperkenalkan oleh International Digital Publishing Forum (IDPF). ePub menggantikan Open eBook sebagai format buku terbuka. ePub terdiri daripada fail multimedia, HTML5, CSS, XHTML dan XML. Format ePub merupakan

salah satu format buku digital yang paling popular ketika ini kerana format ini dapat dibaca melalui pelbagai peranti seperti komputer (AZARDI, Calibre, plugin firefox, plugin google chrome), Android (FBReader, Ideal Reader), iOS (ireader), Kobo eReader, Blackberry playbook, Barnes and Noble Nook, Sony Reader, dan peranti yang lainnya (Haritz, 2013).

Menurut Ardian (2013) terdapat perbezaan yang besar antara PDF dengan ePub. Pada PDF, apabila huruf terlalu kecil, huruf tersebut akan dizum dekat (*zoom in*) hingga terbaca, tetapi lebar satu baris kumpulan kata, akan melampaui lebar layar, sehingga untuk membaca sebaris potongan kalimat harus digeser ke kanan, dan menggeser lagi ke kiri untuk membaca baris berikutnya. Pada format ePub, pengguna hanya melakukan *text resizing*, sehingga seluruh huruf akan membesar sesuai dengan kemampuan mata pembaca.

HyperText Markup Language (HTML) merupakan satu sistem format penulisan dalam Internet yang dianggap sebagai suatu sistem piawai standard yang dapat menggantikan fungsi Acrobat. HTML digunakan secara meluas dalam bidang penerbitan elektronik. HTML mudah digunakan dan boleh dicapai oleh semua jenis komputer peribadi. HTML dianggap sebagai format penulisan yang fleksibel dan membolehkan pengguna berkongsi sistem penghantaran dan penerimaan fail atau dokumen dalam Internet (Nor Hisham, Mot Madon dan Syed Agil, 2010). HTML membenarkan penciptaan dokumen dan dapat diinterpretasikan atau dipaparkan menerusi *world wide web* menggunakan program pelayar (*browser*) seperti Netscape, Microsoft Internet Explorer dan Opera. HTML juga mengandungi pautan pada dokumen lain, sama ada menggunakan mesin yang sama dengan sumber dokumen ataupun mesin lain yang dirangkaikan menerusi Internet. Setiap dokumen HTML diletakkan dalam komputer. Komputer tersebut dipanggil pelayan (*server*), dan dikonfigurasi supaya komputer lain yang dikenali sebagai klien boleh mendapatkan dokumen tersebut tetapi tidak boleh mengubah suai ataupun memadamkan dokumen tersebut (Norazlin *et al.*, 2007).

Buku aplikasi satu daripada format yang digunakan dalam penghasilan buku digital. Aplikasi merupakan program perisian komputer yang digunakan untuk menyampaikan kandungan yang lebih interaktif dan kaya dengan elemen media. Perbezaan buku aplikasi dengan buku digital yang lain ialah buku aplikasi mesti dibina untuk Apple atau Android atau Microsoft, untuk berfungsi dengan menggunakan sistem operasi masing-masing yang berbeza (Lohnes, 2011). Buku aplikasi muncul untuk memerihalkan jenis aplikasi yang dijual dalam Apple App Store (Sargeant, 2015) berbanding dengan kedai e-buku seperti Apple iBookstore (Lohnes, 2011).

ANALISIS PENERBITAN DIGITAL CERITA RAKYAT KANAK-KANAK

Ekosistem penerbitan cerita rakyat di Malaysia berkembang berdasarkan jumlah, bilangan penerbit atau individu yang mengupayakan pembangunannya dan format buku digital yang diguna pakai. Tanpa usaha untuk menerbitkan atau membangunkannya, ekosistem cerita rakyat terbatas kepada kaedah konvensional dan ketinggalan dalam arus pemodenan.

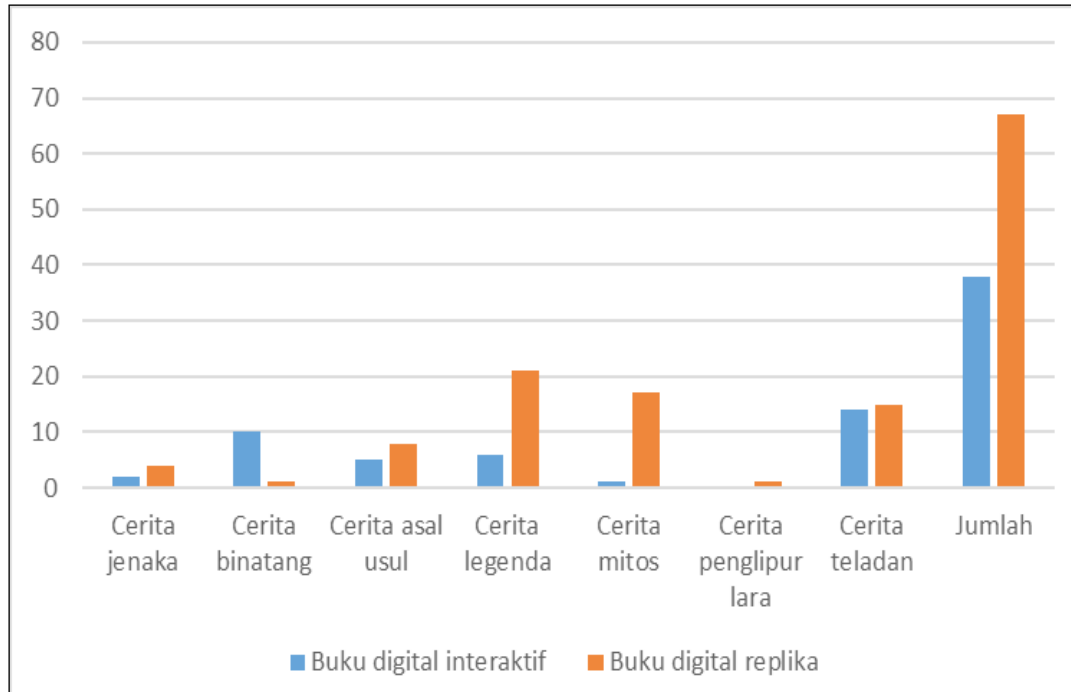
Jumlah dan Bentuk Penerbitan Digital Cerita Rakyat

Kajian ini menunjukkan bahawa daripada 1000 judul buku digital kanak-kanak yang diakses daripada portal eSentral sehingga 2 Januari 2017, sebanyak 67 judul buku digital cerita rakyat yang diterbitkan oleh penerbit di Malaysia dalam bentuk buku digital replika. Hal ini bermaksud hanya 6.7% daripada 1000 judul cerita kanak-kanak ialah cerita rakyat. Sebanyak 93.3% lagi karya buku kanak-kanak dalam kategori yang lain seperti buku sokongan pendidikan dan cerita moden (bidang cerita rekaan atau fiksiyen dan bidang bukan rekaan). Sehingga 10 September 2018, cerita rakyat kanak-kanak yang diterbitkan dalam bentuk buku digital interaktif berjumlah 38 judul. Hal ini menunjukkan bahawa buku digital merupakan medan untuk para penerbit di Malaysia mengangkat semula kegemilangan cerita rakyat untuk diwariskan kepada generasi yang akan datang. Rajah 2 menunjukkan jumlah dan kategori cerita rakyat yang diterbitkan oleh masyarakat Malaysia melalui buku digital.

Cerita legenda merupakan cerita yang paling banyak ditonjolkan menerusi buku digital replika yang mencatatkan 21 judul, diikuti oleh cerita mitos 17 judul. Judul ketiga terbanyak ialah kategori cerita teladan, iaitu 15 judul. Kategori cerita jenaka mencatatkan empat judul, cerita binatang hanya satu judul, cerita asal usul sebanyak lapan judul dan cerita penglipur lara hanya satu judul. Bagi cerita rakyat dalam bentuk buku digital interaktif pula, cerita teladan mencatatkan jumlah tertinggi, iaitu 14 judul, diikuti cerita binatang sebanyak 10 judul, manakala cerita legenda 10 judul, cerita asal usul lima judul, cerita jenaka dua judul dan cerita mitos satu judul. Secara keseluruhan, penerbitan cerita rakyat dalam bentuk buku digital interaktif kurang mendapat tempat dalam kalangan penerbit atau individu berbanding dengan buku digital replika.

Judul Digital

Terdapat pelbagai judul cerita rakyat yang dipromosikan melalui portal <https://www.e-sentral.com>. Antaranya termasuklah *Siri Cerita Rakyat Malaysia: Mat Jenin*,



Rajah 2 Jumlah dan kategori cerita rakyat yang diterbitkan oleh masyarakat Malaysia melalui buku digital.

Siri Cerita Rakyat Malaysia: Putera Menjadi Nelayan, Padi Mula Ditanam di Perlis, Ekor Arnab Menjadi Kontot, Udang Galah Menjadi Bongkok dan Sungai Pinggan. Siri buku tersebut diterbitkan oleh Kualiti Books Sdn. Bhd. Kualiti Book banyak menampilkan cerita rakyat dalam bentuk ePub dalam portal eSentral. Keadaan ini mungkin disebabkan Kualiti Books Sdn. Bhd. merupakan antara penerbit buku kanak-kanak terbesar di Malaysia yang hanya memberikan fokus terhadap penerbitan buku kanak-kanak berbanding dengan penerbit lain yang merangkumi pelbagai bidang penerbitan. Cerita rakyat yang diterbitkan oleh Kualiti Books Sdn. Bhd. mengikut kategori seperti cerita asal usul, cerita moral dongeng, jenaka dan himpunan sejarah atau dalam bentuk legenda. Pengkategorian ini amat baik kerana bagi pembaca biasa kadangkala menghadapi kesukaran atau kekeliruan dalam carian cerita rakyat seandainya tidak mendalami jenis karya tersebut, misalnya perbezaan antara cerita mitos dengan cerita legenda.

Selain cerita rakyat Malaysia, Kualiti Book turut mengetengahkan cerita rakyat dunia seperti *Hikayat 1001 Malam: Sahabat yang Cemburu, Raja Yunan*

dan *Tabit Yaunan*, *Tiga Biji Epal* dan *Selipar Abu Kasim*. Kualiti Book juga turut menampilkan cerita rakyat Asia melalui buku digital seperti *Raja dengan Tabib* (Parsi), *Puteri Tujuh Kuntum Bunga Melur* (Sri Lanka) dan *Bantal Ajaib* (China); cerita rakyat Eropah seperti *Wanita Tua dengan Ayam Jantan Sakti* (Perancis), *Si Kerdil Berhidung Panjang* (Jerman) dan *Putera Berambut Emas* (Romania); cerita rakyat dunia ASEAN seperti *Talam Sakti* (Vietnam), *Petani yang Tamak* (Indonesia) dan *Panah yang Ajaib* (Vietnam).

Selain laman web <https://www.e-sentral.com>, cerita rakyat juga diperoleh melalui laman web umum. Hasilnya, terdapat buku digital dalam bentuk PDF yang diterbitkan oleh Institut Terjemahan Negara Malaysia (ITNM) yang boleh diakses melalui https://books.google.com.my/books?id=_w_Vqn-hBa0C&pg=PR4&lpg=PR4&dq, iaitu *Kisah Dongeng dan Cerita Rakyat Malaysia & Jerman*. Antara cerita rakyat Malaysia yang dipaparkan dalam buku digital tersebut termasuklah *Si Arnab dan Si Landak*, *Syiling Bintang* dan *Kisah Nelayan dan Isteri*. Walau bagaimanapun, cerita yang dipaparkan kepada pembaca digital terhad pada kisah tertentu dengan jumlah paparan halaman yang terbatas.

Cerita rakyat Sarawak menampilkan cerita rakyat kaum etnik utama di Sarawak hasil daripada penceritaan generasi tua Iban, Melanau, Bidayuh dan Orang Ulu. Gambaran kehidupan dan kepercayaan lama masyarakat kaum tersebut dipaparkan menerusi buku digital yang boleh diakses melalui https://books.google.com.my/books?id=Cp_sNDzg5hoC&pg. Antara kisah yang dimuatkan dalam buku digital tersebut termasuklah *Sendi dan Guang*, *Apai Saloi dan Kain Barunya*, *Dayang Petera dan Beras Sakti*, dan *Timbunan Si Penipu*. Halaman buku digital ini tidak dipaparkan sepenuhnya dan pembaca harus mendapatkan buku konvensional untuk meneruskan pembacaan judul cerita rakyat yang termuat dalam buku tersebut. Laman web <https://books.google.com.my/books?id=xaDvPTglxZUC&pg=PA75&lpg=PA75&d> juga memaparkan beberapa halaman kisah *Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia* yang diselenggarakan oleh Othman Puteh dan Aripin Said dan diterbitkan oleh Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd. Bagi mendapatkan halaman penuh, pembaca perlu membeli buku bercetak berkenaan. Kaedah pemaparan beberapa bahagian buku sebagai halaman digital diguna pakai oleh penerbit untuk mempromosikan buku konvensional yang diterbitkan.

Pada tahun 2011, Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) telah menerbitkan buku digital replika cerita rakyat dalam <http://lamanmultimedia.dbp.my> bagi judul seperti yang berikut:

Jadual 1 Judul buku digital replika cerita rakyat yang diterbitkan oleh DBP pada tahun 2011.

Bil.	Judul
1.	<i>Cerita Nenek Siri 1: Leher Angsa Menjadi Panjang</i>
2.	<i>Cerita Nenek Siri 2: Ayam Mengais Tanah</i>
3.	<i>Cerita Nenek Siri 3: Kerbau Balar Menjadi Liar</i>
4.	<i>Cerita Nenek Siri 4: Kelawar Terbang Malam</i>
5.	<i>Cerita Nenek Siri 5: Kera Tidak Berumah</i>
6.	<i>Cerita Nenek Siri 6: Pinggang Kerengga Ramping</i>
7.	<i>Cerita Nenek Siri 7: Kucing dan Harimau Bermusuhan</i>
8.	<i>Cerita Nenek Siri 8: Udang Galah Menjadi Bongkok</i>
9.	<i>Cerita Nenek Siri 9: Puyuh Tidak Berekor</i>
10.	<i>Cerita Nenek Siri 10: Zirafah Berleher Panjang</i>

Terdapat tiga penerbit yang menerbitkan buku digital interaktif cerita rakyat di Malaysia dalam Google Play, iaitu DBP, Unik Edu Solution dan Big Tent Entertainment Sdn. Bhd. Malaysia dengan kerjasama Glue Studios. DBP merupakan penerbit yang mencatatkan jumlah tertinggi (27 judul) dalam mengetengahkan cerita rakyat melalui buku digital dalam format *android application package* (APK) atau pakej aplikasi android. Judul cerita rakyat yang pernah dimuat naik dalam Google Play oleh DBP adalah seperti yang berikut:

Jadual 2 Judul e-buku interaktif cerita rakyat yang diterbitkan oleh DBP.

Bil.	Judul
1.	<i>Pekaka Bercerita: Cenderawasih</i>
2.	<i>Pekaka Bercerita: Gagak</i>
3.	<i>Pekaka Bercerita: Musang</i>
4.	<i>Pekaka Bercerita: Penghulu</i>
5.	<i>Pekaka Bercerita: Ikan Duyung</i>
6.	<i>Pekaka Bercerita: Cengkih</i>
7.	<i>Pekaka Bercerita: Pokok Nipah</i>
8.	<i>Pekaka Bercerita: Kerak Nasi</i>
9.	<i>Pekaka Bercerita: Jalak dan Biring</i>
10.	<i>Pekaka Bercerita: Hakim yang Cerdik</i>
11.	<i>Pekaka Bercerita: Kelekatu yang Sombong</i>
12.	<i>Pekaka Bercerita: Jambatan Pelangi</i>

Bil.	Judul
13.	<i>Pekaka Bercerita: Burung Dedaut</i>
14.	<i>Pekaka Bercerita: Bukit Cuping</i>
15.	<i>Pekaka Bercerita: Tempua Bersarang Rendah</i>
16.	<i>Pekaka Bercerita: Manis dan Kura-kura</i>
17.	<i>Pekaka Bercerita: Pemburu yang Tamak</i>
18.	<i>Pekaka Bercerita: Asal Usul Batu Penyu</i>
19.	<i>Pekaka Bercerita: Penjual Kayu Api Yang Mulia</i>
20.	<i>Pekaka Bercerita: Kerana Budi Burung Ciak</i>
21.	<i>Pekaka Bercerita: Kayu Berubah Tempat</i>
22.	<i>Pekaka Bercerita: Batu Belah Batu Bertangkup</i>
23.	<i>Kisah Silam: Kisah Si Badang Episod 1</i>
24.	<i>Kisah Silam: Kisah Si Badang Episod 2</i>
25.	<i>Kisah Silam: Kisah Si Badang Episod 3</i>
26.	<i>Kisah Silam: Kisah Si Badang Episod 4</i>
27.	<i>Kisah Silam: Kisah Si Badang Episod 5</i>

Unik Edu Solution Sdn. Bhd. pula telah menerbitkan himpunan 10 judul cerita rakyat menerusi judul seperti yang berikut:

Bil.	Judul
1.	<i>Cerita Rakyat Lite: Mat Jenin</i>
2.	<i>Cerita Rakyat Lite: Si Luncai</i>
3.	<i>Cerita Rakyat Lite: Sang Kancil Menolong Sang Kerbau</i>
4.	<i>Cerita Rakyat Lite: Harimau dengan Bayangnya</i>
5.	<i>Cerita Rakyat Lite: Sang Kancil dengan Sang Buaya</i>
6.	<i>Cerita Rakyat Lite: Si Tanggang</i>
7.	<i>Cerita Rakyat Lite: Rantai Emas</i>
8.	<i>Cerita Rakyat Lite: Melur dan Kiambang</i>
9.	<i>Cerita Rakyat Lite: Hakim yang Bijaksana</i>
10.	<i>Cerita Rakyat Lite: Kebijaksanaan Tun Perak</i>

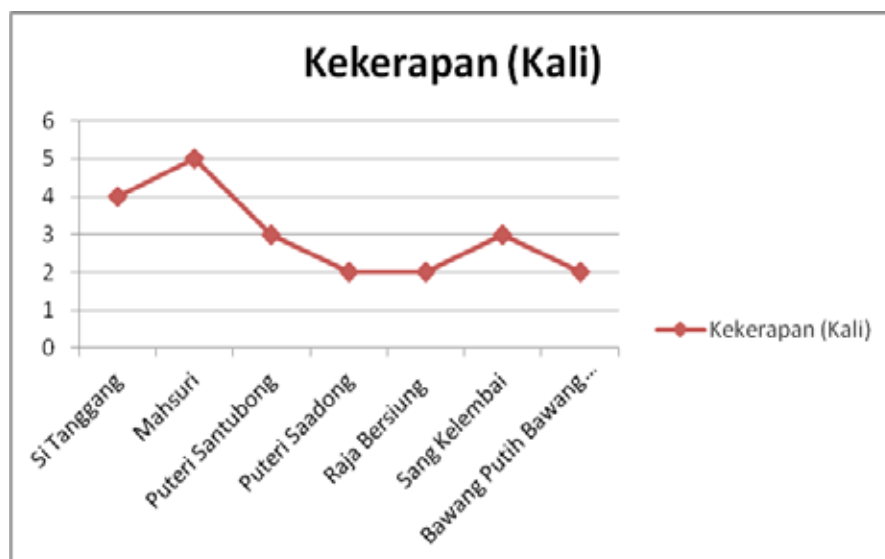
Big Tent Entertainment Sdn. Bhd. Malaysia dengan kerjasama Glue Studios telah menerbitkan dua judul cerita rakyat. Judul cerita rakyat yang berikut telah dimuat naik oleh Pixfusion menerusi Google Play.

Jadual 4 Judul e-buku interaktif cerita rakyat yang diterbitkan oleh Big Tent Entertainment Sdn. Bhd. dengan kerjasama Glue Studios.

Bil.	Judul
1.	<i>Anak-anak & Bongkoron</i>
2.	<i>Bawang Putih dan Bawang Merah</i>

Berdasarkan cerita rakyat yang diperoleh hasil analisis judul, dapat disimpulkan bahawa cerita rakyat yang diterbitkan dalam buku digital mempunyai persamaan dari segi judul. Misalnya, terdapat empat kisah Si Tanggang, lima kisah Mahsuri, tiga kisah Puteri Santubong, dua kisah Puteri Saadong, dua kisah Raja Bersiung, tiga kisah Sang Kelembai dan dua kisah Bawang Putih Bawang Merah seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.

Keadaan ini menunjukkan bahawa cerita rakyat yang dipopularkan menerusi buku digital berkisar untuk beberapa kisah yang sama dan belum diperluas untuk judul yang lain. Mengapakah kisah cerita rakyat Malaysia yang lain tidak mendapat perhatian penerbit atau masyarakat? Apakah kekangan para penerbit atau individu dalam usaha memulihara cerita berkenaan dan menghadirkan kepelbagaian cerita rakyat untuk tatapan masyarakat Malaysia khususnya dalam bentuk buku digital?



Rajah 3 Kekerapan penonjolan kisah cerita rakyat menerusi buku digital.

Format Digital

Hasil kajian ini menunjukkan bahawa penerbit di Malaysia membuat pilihan untuk menerbitkan cerita rakyat dalam bentuk buku digital replika atau buku digital interaktif. Format yang digunakan untuk buku digital replika adalah dalam bentuk PDF dan ePub. Cerita rakyat yang dipasarkan melalui portal eSentral adalah dalam format ePub. Cerita rakyat yang diterbitkan terhasil daripada versi digital buku bercetak dan melalui proses pendigitalan kepada bentuk ePub. Bagi buku cerita replika dalam bentuk PDF, kaedah tersebut mungkin lebih mudah kerana fail PDF merupakan fail yang sedia ada yang digunakan sebelum buku diterbitkan sama ada dalam bentuk konvensional atau untuk dimuat naik dalam talian dalam bentuk digital.

Bagi cerita rakyat berbentuk interaktif, penerbit di Malaysia memberikan keutamaan untuk menerbitkannya dalam format buku aplikasi berbanding dengan format yang lain. Misalnya, DBP menggunakan format APK, iaitu format fail pakej yang digunakan oleh sistem operasi android untuk pengedaran dan pemasangan aplikasi mudah alih dan fail perisian tengah (*middleware*) untuk penerbitan cerita rakyat. Cerita rakyat bagi siri *Pekaka Bercerita* yang diterbitkan oleh DBP adalah dalam bentuk animasi, mengandungi audio, dan muzik latar. Siri cerita rakyat berkenaan mempunyai keistimewaan kerana menampilkan lagu dalam cerita untuk menarik minat pembaca mengikuti perkembangannya.

Selain DBP, buku digital interaktif *Cerita Rakyat Lite* yang dimuat naik dalam Google Play oleh Unik Edu Solution Sdn. Bhd. juga berbentuk animasi interaktif dalam format aplikasi. Buku digital tersebut mengandungi teks, audio tukang cerita dan watak serta muzik latar. Pembaca diberikan dua pilihan untuk mendapatkan jalan cerita kisah tersebut, iaitu melalui dua format yang disediakan. Format pertama, penggunaan suara latar tukang cerita yang membacakan teks bagi kisah tersebut. Format kedua, pembaca boleh membaca sendiri teks melalui halaman demi halaman yang dipaparkan secara silih berganti. Hal ini bertepatan dengan pandangan Jamalludin dan Zaidatun (2000) yang menyatakan bahawa interaktiviti membenarkan pengguna menjelajah sesebuah program multimedia mengikut cita rasa dan kehendak hati mereka sendiri. Pengguna boleh bergerak atau melompat dari satu topik ke satu topik yang lain ataupun melangkaui sesetengah topik yang mungkin kurang diminati atau kurang diperlukan yang merupakan keistimewaan buku sekiranya diterbitkan melalui medium digital interaktif.

Selain itu, kisah *Anak-anak dan Bongkoron* yang diterbitkan oleh Big Tent Entertainment Sdn. Bhd. Malaysia dengan kerjasama Glue Studios menggunakan format cerita yang sangat menarik. Oleh sebab itu, buku ini pernah meraih anugerah

Buku Elektronik Kanak-kanak Terbaik bersempena dengan Festival Kanak-kanak 2015 anjuran Perbadanan Kota Buku. Buku digital ini mempunyai elemen interaktif bagi menarik kanak-kanak menghayati perkembangan cerita, membuat pembacaan teks dan meneroka pelbagai aktiviti berkaitan dengan kandungan cerita atau bahan pengajaran dan pembelajaran yang terdapat dalam buku digital tersebut. Contohnya, cerita ini menyediakan empat ruangan untuk pembaca, iaitu ruangan menonton, membaca, bermain dan pada ruangan tambahan untuk rakaman cerita dan menggubah buku. Pada ruangan menonton, pembaca dapat menikmati tontonan animasi 3Dimensi bersifat interaktif dengan penceritaan melalui teks dan audio (suara latar) menerusi video dalam bahasa Inggeris. Pada ruangan membaca, kanak-kanak dapat membaca teks dalam bahasa Melayu dan setiap patah perkataan akan diberikan unsur penegasan (*highlight*) dengan menggunakan warna tertentu disusuli dengan audio watak yang menuturkan perkataan tersebut untuk memudahkan kanak-kanak mengenali dan memberikan tumpuan terhadap perkataan dan pembacaan.

Pelbagai permainan bersifat interaktif juga ditonjolkan dalam buku cerita rakyat interaktif tersebut, misalnya terdapat ruangan melukis yang membolehkan pengguna melukis, mewarna, memadam, menulis dan menyimpan hasil karya lukisan mereka dan seterusnya kanak-kanak boleh meng-e-melkan hasil lukisan tersebut kepada sesiapa sahaja yang dikehendaki oleh mereka. Permainan kembara hutan yang menghendaki pemain menggunakan unsur interaktif seperti sapu ke atas (*swipe up*) untuk menggerakkan watak pemain bagi menangkap objek (labu air) dalam permainan tersebut untuk membolehkan mereka mendapatkan markah, diiringi dengan audio muzik latar berupaya memberikan keseronokan kepada kanak-kanak bermain permainan digital. Ruangan permainan menangkap objek dengan cepat dan permainan congkak yang menghendaki pemain menggunakan satu sentuhan (*single tap*) juga memudahkan pemain menggerakkan permainan untuk mencapai objektif permainan. Unsur interaktif sebegini membolehkan pemain menjalankan eksplorasi permainan dengan rasa minat tanpa rasa jemu berbanding dengan buku kanak-kanak konvensional yang bersifat statik. Keadaan ini bersesuaian dengan cita rasa kanak-kanak yang dianggap menggemari aksi yang bersifat aktif, penuh tenaga dan pergerakan yang sesuai dengan ciri kanak-kanak itu sendiri (Md Sidin, 2008).

PERBINCANGAN DAN SARANAN

Ekosistem penerbitan sastera rakyat di Malaysia telah berkembang melalui buku digital bagi menyesuaikan dengan perkembangan dan peralihan pembacaan daripada konvensional kepada digital. Melalui penerbitan buku digital, terbuka

ruang eksperimental untuk sastera rakyat digubah, diadaptasi, ditokok tambah dan menjadikannya karya yang lebih kreatif. Sastera rakyat menjadi milik masyarakat serta berupaya menjadi milik individu atau pihak tertentu apabila digubah kepada penerbitan buku digital. Usaha ke arah merekayasakannya masih belum meluas dan kurang mendapat tempat dalam kalangan penerbit.

Keadaan ini menimbulkan persoalan tentang apakah masalah yang melingkari penerbit? Adakah kekangannya disebabkan oleh kos penerbitan, kemahiran sumber manusia atau tiadanya pasaran bagi medium penerbitan tersebut? Dalam konteks sumber manusia, terdapatnya kursus tertentu yang ditawarkan kepada pelajar bagi menyediakan pekerja yang berkemahiran dalam bidang kreatif dan TMK. Misalnya, terdapat dua buah universiti yang mempunyai program animasi yang menawarkan sarjana muda pengkhususan dalam bidang animasi dan 16 universiti menawarkan program yang mempunyai komponen animasi di negara ini (Fadli dan Md Sidin, 2010).

Usaha untuk mencari punca dan jalan penyelesaian bagi persoalan tersebut perlu diambil oleh semua pihak. Tanpa adanya usaha untuk membangunkan buku digital dalam bentuk yang interaktif, kemahiran sumber manusia dalam industri penerbitan akan terbatas kepada penerbitan berbentuk konvensional sedangkan ekonomi digital kian berkembang menuju era revolusi industri 4.0. Selain itu, cerita rakyat juga banyak memberikan kebaikan kepada masyarakat terutama kanak-kanak seperti menampilkan nilai baik hati, membentuk nilai moral (Mohd Firdaus dan Normaliza, 2016), meninggalkan kesan emosi (Arba'ie dan Nik Rafidah, 2011) dan melambangkan kecendekiaan minda Melayu (Nik Rafidah, Siti Saniah dan Arba'ie, 2010). Usaha untuk mendigitalkan cerita rakyat perlu dilakukan kerana landskap kesusasteraan yang sihat bagi kanak-kanak dan remaja dicirikan oleh rasa keseronokan membaca karya penulisan atau rasa terhibur apabila menikmati karya tersebut (Md Sidin, 2005). Dalam aspek ini, keseronokan untuk tujuan pembacaan dapat ditafsirkan melalui medium digital yang lebih interaktif selain keseronokan membaca buku bercetak yang menarik dan menghiburkan. Tambahan pula, komunikasi dan interaksi sosial kini tidak lagi terbatas pada komunikasi teks, tetapi lebih nyata dan menyeronokkan dengan kemajuan teknologi realiti maya dan teknologi animasi sehingga dapat digunakan untuk membentuk dunia maya (Siti Ezaleila, 2014).

Penerbitan cerita rakyat menerusi buku digital replika dan interaktif melambangkan adanya usaha penerbit ke arah mengupayakan industri budaya Malaysia dan memvariasikan kandungan cerita rakyat. Selaras dengan usaha itu, kewujudan cerita rakyat secara dalam talian perlu lebih ditonjolkan supaya masyarakat lebih peka tentang kewujudan bahan bermanfaat yang boleh digunakan

untuk tujuan pendidikan kanak-kanak. Galakan membaca buku digital selain buku konvensional perlu lebih giat dipromosikan supaya kanak-kanak yang terdedah dengan penggunaan komputer gajet dapat mengalih pandangan dan penggunaan kandungan digital seperti permainan dalam talian kepada buku digital yang lebih bermanfaat. Menurut Shaharom dan Saiful Farik (2011), kempen membaca tidak semudah promosi produk pakaian atau kosmetik, namun pendekatan untuk merakyatkan atau mempopularkan buku sebagai budaya ilmu agar dekat dan sehati dalam masyarakat perlu digerakkan.

Hasil kajian ini mendapati cerita rakyat yang diterbitkan melalui buku digital adalah kecil dan daripada jumlah yang kecil itu, penerbit memberikan tumpuan hanya terhadap cerita-cerita rakyat yang popular seperti kisah *Si Tanggang*, *Mahsuri*, *Puteri Santubong* dan *Bawang Putih Bawang Merah* sedangkan Malaysia kaya dengan khazanah cerita rakyat. Misalnya dalam konteks buku konvensional penerbit di Malaysia pernah menerbitkan *Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia* yang diselenggarakan oleh Othman Puteh dan Arifin Said (1995), *Koleksi Cerita Rakyat Sabah* yang ditulis oleh Mohd Suhaimi dan Lokman (2014), *Bantogen: Cerita Rakyat Sabah* yang dinukilkan oleh Azmah (2009) dan buku cerita rakyat yang lain seperti *Cerita Rakyat Malaysia: Puteri Saadong (Jawi)*, *Balang Lipang dan Busak Bulan: Kumpulan Cerita Rakyat Sabah*, *Koleksi Terpilih Cerita Rakyat Malaysia*.

Setiap negeri di Malaysia mempunyai cerita rakyatnya yang tersendiri. Misalnya negeri Selangor, Perlis, Melaka, Perak, Negeri Sembilan, Pahang, Terengganu, Kelantan dan Sabah. Sabah juga kaya dengan cerita rakyatnya. Contoh cerita rakyat Sabah adalah seperti cerita *Asal Usul Kampung Indai*, *Asal Usul Kampung Roun*, *Asal usul Pasar* (cerita asal usul), *cerita Sogunting dan Datu Unduk*, *Si Osong dengan Seekor Ular*, *Daerah Penampang*, *Kusom dengan Tebuan* (cerita tokoh tempatan dan pahlawan), *Cerita Ular Sawa Tempasok*, *Batu Misteri*, *Si Anak-anak dan Si Ului-ului*, *Kisah Sebuah Bukit* dan *kisah Seram Si Kampong Laut*, *Daerah Papar* (cerita binatang, motif alam dan misteri). Koleksi cerita rakyat merupakan indikasi terhadap pemaparan budaya dan pemahaman masyarakat terhadap peristiwa unik yang muncul dalam sesebuah masyarakat (Mohd Suhaimi dan Lokman, 2014).

Walaupun terdapat halangan tertentu dalam usaha membangunkan cerita rakyat dalam versi digital, namun usaha tersebut merupakan wadah dokumentasi ilmu yang tiada ternilai dan harus dilakukan oleh pelbagai pihak demi tamadun dan kesinambungan warisan Melayu. Usaha ini perlu disusuli dengan penerbitan cerita tersebut menerusi pelbagai medium digital seperti buku digital replika, buku digital interaktif, laman web tertentu, Youtube atau media sosial yang lain bagi mengembangkan ekosistem penerbitan seiring dengan kemajuan teknologi maklumat

dan komunikasi. Tanpa usaha ini, hasrat untuk melestarikan DIKN akan terkubur begitu sahaja.

KESIMPULAN

Dalam mengangkat khazanah warisan bangsa, cerita rakyat perlu dipopularkan dengan sentuhan yang lebih kreatif seperti dalam bentuk buku digital untuk diwarisi kepada generasi akan datang. Peralihan dan penyampaian cerita rakyat melalui medium digital bukan bermakna penyampaian cerita rakyat menerusi lisan perlu dilupakan kerana kedua-dua medium tersebut penting dan saling melengkapi. Penerbitan karya sastera dalam ekosistem yang lebih berkembang berasaskan teknologi merupakan cabang pengupayaan kandungan industri budaya negara. Dalam hal ini, semua pihak harus berganding usaha untuk merekayasa cerita rakyat bukan sahaja menerusi bahan bercetak malahan menggunakan ekosistem baharu teknologi yang tersedia untuk diterokai. Para penerbit perlu meneroka bentuk penerbitan yang lebih bersifat interaktif untuk meningkatkan kemahiran sumber manusia dalam dunia penerbitan sesuai dengan perkembangan teknologi. Masyarakat terutama ibu bapa juga diharapkan dapat menyokong usaha untuk mendapatkan bahan-bahan digital yang lebih manfaat seperti cerita rakyat sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan akhliah dan kebijaksanaan pemikiran anak-anak. Tanpa permintaan terhadap judul sebegitu penawaran untuk penerbitannya juga akan terbatas.

RUJUKAN

- Abdul Halim Bandan. (1999). *Cerita rakyat kaum Bajau Semporna, Sabah: Suatu analisis citra masyarakat* (Tesis sarjana sastera tidak diterbitkan). Universiti Putra Malaysia, Selangor.
- Abd. Aziz Itar. (21 Oktober 2011). Pada zaman dahulu taruhan terbaru LCPSB. *Utusan Online*. Diakses daripada http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2011&dt=1021&pub=utusan_malaysia&sec=Hiburan&pg=hi_04.htm&arc=hive#ixzz4ShFQaJD9
- Ahmad Shamsul Abd Aziz. (2004). *Permasalahan cetak rompak cakera optik hasil karya filem dan muzik dari perspektif undang-undang harta intelek*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Seminar Sosio Ekonomi dan IT ke-2, Hotel Holiday Villa, Alor Setar Kedah, 11–12 Ogos 2004.
- Ahmadun Yosi Herfanda. (2013). Sastra dalam era industri kreatif. *Makalah pelengkap untuk Kongres Bahasa Indonesia 2013*, 1–11.
- Akhlar Salleh. (2015). *Transformasi penerbitan elektronik: pengalaman Penerbit Universiti Sains Malaysia*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Persidangan Kebangsaan Industri Buku Negara 2015, Kuala Lumpur, 25–26 April 2015.

- Ammar Jazlan Mad Lela. (8 November 2016). Watak ayam serama ceriakan kanak-kanak. *Kosmo*. Diakses daripada http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2016&dt=1109&pub=Kosmo&sec=Infiniti&pg=in_01.htm#ixzz4ShyHn2Lb
- Ani Omar. (2012). Membentuk insan kamil menerusi sastera kanak-kanak berunsur Islam. Kertas kerja yang dibentangkan dalam 5th Upsi-upi Conference on Education. Selangor, 1–3 Oktober 2012.
- Arba'ie Sujud & Nik Rafidah Nik Muhamad. (2000). Pembentukan emosi kanak-kanak melalui bahan bacaan sastera. *Jurnal Pengajian Melayu*, 22(1). Diakses daripada www.myjurnal.my/public/article-download.php?id=71962
- Ardian Syam. (2013). *Alur kerja penerbit buku digital*. Diakses pada 13 April 2016 daripada http://www.kompasiana.com/ardiansyam/alur-kerja-penerbit-bukudigital_552fd7016ea8347b4d8b457b.
- Azmah Nordin. (2009). *Bantogen: Cerita rakyat Sabah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Barker. T. & Beng, L.Y. (2017). Making creative industries policy: The Malaysia case. *Kajian Malaysia*, 35 (2), 21–37.
- Bascom, W. (1965). The forms of folklore: Prose narratives. *The Journal of American Folklore*, 78 (307), 3–20.
- BERNAMA. (29 November 2005). RTM sentiasa berusaha tarik penonton pelbagai bangsa. *BERNAMA*, Diakses daripada <http://www.bernama.com/bernama/v3/printable.php?id=167542>
- Chennupati, K.R., Foo, S., & Heng, P.C. (2006). Trends in electronic publishing. Ching, H.S., Poon, P.W.T., & McNaught, C. (eds.), *eLearning and digital publishing, computer supported cooperative work*, 33, 111–132.
- Christensen, C.M. (1997). *The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail*. Boston: Harvard Business School Press.
- Cybersecurity Malaysia. (2017). *Buku panduan keibubapaan siber*. Selangor: Cybersecurity Malaysia.
- Dhillon, G., Coss, D. & Hackney, R. (2001). Interpreting the role of disruptive technologies in e-businesses. *Logistics Information Management*, 14(1/2), 163–170.
- Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti Gunawan Irianto & Syaad Patmanthara. (2016). Desain template buku digital ePub. *Prosiding SENTIA 2016–Politeknik Negeri Malang*, 8, 28–32.
- Dundes, Alan. (1980). *“Who are the folk?” Interpreting folklore*. Bloomington: Indiana Press. Diakses daripada <http://lizmontague.files.wordpress.com/2011/10/fl-whoarethefolk.pdf>
- Elga Andina. (2011). Buku digital dan pengaturannya. *Aspirasi*, 2(1), 79–95.
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. (2016). Kesan perkembangan teknologi terhadap industri penerbitan buku di Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 18(2), 71–86.
- Gilbert, R. (2015). E-books: A tale of digital disruption. Forthcoming. *Journal of Economic Perspectives*, 29(3), 165–184.
- Hailey, D. & Walton, R. (2012). *Best tool for the job: How to select an appropriate ebook format*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam *IEEE International Professional Communication Conference*, Orlando, FL, USA, 8–10 Oktober 2012.

- Haritz, C.N. (2013). *Tutorial pembuatan buku digital interaktif menggunakan sigil*. Diakses daripada <https://hartz.wordpress.com/2013/05/04/tutorial-pembuatan-buku-digital-interaktif-menggunakan-sigil/>
- Haryati Karim. (7 September 2018). Magis Didi & Friends. *Kosmo*. Diakses daripada <http://www.kosmo.com.my/hiburan/magis-didi-amp-friends-1.628539>
- Helmy Saat. (19 September 2015). *E-buku perkenal cerita rakyat kepada generasi baru dilancar*. Diakses daripada <http://berita.mediacorp.sg/mobilem/singapore/e-buku-perkenal-cerita/2137756.html>
- Kementerian Penerangan, Komunikasi dan Kebudayaan. (2010). *Dasar industri kreatif negara*. Kuala Lumpur: Kementerian Penerangan, Komunikasi dan Kebudayaan.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2000). *Pengenalan kepada multimedia*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Jasni Dolah. (2015). Masa depan karya seni media baru. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 3(2), 123–131.
- Lee, K.H., Guttenberg N., & McCrary, V. (2002). *Standardization aspects of ebook content formats*. *Computer Standards & Interfaces*, 24 (2002) 227–239. Diakses daripada [https://doi.org/10.1016/S0920-5489\(02\)00032-6](https://doi.org/10.1016/S0920-5489(02)00032-6)
- Lohnes, H. (2011). *Saffy look s for the entry point into digital: Simply read books and their first children's book App* (Tesis sarjana tidak diterbitkan). Faculty of Communication, Art and Technology, University of Victoria. Diakses daripada <http://summit.sfu.ca/item/12936>
- Low, K.O. (2014). Superioriti rakyat dalam lelucon cerita Abu Nawas asal dan cerita Abu Nawas versi Sabah. *Melayu: Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 7 (2). 152–171.
- Madiawati Mamat @ Mustaffa dan Arbaie Sujud. (2009). Tranformasi medium dari lisan, teks dan bentuk multimedia dalam Cerita Unggas. *Jurnal Pengajian Melayu*, 20, 163–178.
- Mangen, A. & Weel, A.V.D. (September 2016). The evolution of reading in the age of digitisation: an integrative framework for reading research. *Literacy*, 5(3), 116–124.
- Mastura Muhammad. (2007). Prinsip dan konsep bentuk filem Nujum Pak Belalang. *Jurnal Skrin Malaysia*, 171–188.
- Md Sidin Ahmad Ishak. (2005). *Perkembangan sastera kanak-kanak di Malaysia: Buku Melayu mencari nafas baru*. Kuala Lumpur: Cerdik Publications Sdn. Bhd.
- Md Sidin Ahmad Ishak. (2008). *Buku Kanak-kanak di Malaysia: Sebagai warisan hasil seni*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia.
- Mhd Sany Mhd Hanif & Mohamad Omar Bidin. (2015). “Kajian perbandingan: Seni pertukangan (ukiran) tradisional dan rapi prototyping” dlm. Norfarizah Mohd Bakhir dan Norzaini Zainal (Eds.), *Penerokaan teknologi melalui seni dan warisan dalam kearifan tempatan*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Ming, D.C. (2013). Sentuhan intelektual membaca karya-karya agung Melayu. *Informika* 2, 1–20.
- Mohd Amir Mat Omar & Md. Sidin Ahmad Ishak. (2014). Understanding Malaysian animation characteristics: A structuralist-semiotic analysis on Malaysian animation series. *Malaysia Journal of Media Studies*, 16(1), 25–37.
- Mohd Firdaus Che Yaacob & Normaliza Abd Rahim. (September 2016). Nilai baik hati menerusi cerita rakyat Melayu terhadap masyarakat Melayu suatu aplikasi Teori Pengkaedahan Melayu. *Journal of Business and Social Development*, 4(2), 48–57.

- Mohd Firdaus Che Yaacob. (2015). *Nilai-nilai murni dalam seuntai himpunan 366 cerita rakyat Malaysia* (Tesis sarjana tidak diterbitkan). Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Diakses daripada <http://psasir.upm.edu.my/id/eprint/56962/>
- Mohd Nazri Abdul Rahman *et al.* (Oktober 2017). Cerita rakyat orang asal Sabah sebagai medium pembelajaran asas literasi: Analisis keperluan. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 5(4), 26–39.
- Mohd Suhaimi Md Yasin & Lokman Abd. Samad. (2014). *Koleksi cerita rakyat Sabah*. Sabah: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.
- Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi, Siti Saniah Abu Bakar & Arba'ie Sujud. (2010). Warisan budaya berfikir lambang kecendekiaan minda Melayu dalam sastera rakyat kanak-kanak. *Jurnal Aswara*, 5(1), 18–27.
- Noor Aziah Abdullah, Wan Amizah Wan Mahmud & Mohd Nor Shahizan Ali. (2016). Kewujudan filem cetak rompak & filem tidak bertapis: Mengapa masih berlaku? *Jurnal Komunikasi Malaysian*, 32(1), 158–192.
- Nor Hissam Sulaiman, Mot Madon & Syed Agil Al-Sagoff. (2010). *Asas penerbitan elektronik*. Kedah: Penerbit Universiti Utara Malaysia.
- Norazlin Mohammed *et al.* (2007). *Sistem multimedia*. Selangor: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.
- Normaliza *et al.* (2016). Wacana cerita rakyat Melayu dalam kalangan pelajar Korea. *Jurnal Kemanusiaan*, 14(1).
- Nur Afiradina Arshad. (2 Jun 2016). Festival sastera kanak-kanak terap cerita rakyat. *Berita Harian Online*. Diakses daripada <http://www.bharian.com.my/node/160161>
- Othman Puteh & Aripin Said. (2011). *366 cerita rakyat Malaysia*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Rosmani Omar & Siti Ezaleila Mustafa. (2017). Buku digital interaktif kanak-kanak di Malaysia: Platform untuk penerbit mengupayakan pembangunan kandungan kreatif negara. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(6), 183–201.
- Ryan, D. & Jones, C. (2013). *Memahami pemasaran digital*. (Wan Salleh Wan Mahmood, Trans.). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia.
- Sargeant, B. (2015). What is an ebook? What is a book App? And why should we care? An analysis of contemporary digital picture books. *Children's Literature in Education*, 46(4), 454–466.
- Shaharom TM Sulaiman & Saiful Farik Mat Yatin. (2011). Senario budaya membaca di Malaysia. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Seminar Pencinta Buku Negeri Perak, UiTM Puncak Perdana, 12–13 Oktober 2011.
- Siti Ezaleila Mustafa. (2014). Penghijrahan dari dunia realiti ke dunia maya: Tinjauan umum terhadap dunia maya sosial terpilih. *Jurnal Komunikasi Malaysian*, 30 (Special Issue), 243–258.
- Siti Roudhah Mohamad Saad, Radia Banu Jan Mohamad, Cik Ramlah Che Jaafar & Noor Azlinda Wan Jan. (2012). Penukilan ilmu baharu melalui sejarah lisan. *Jurnal PPM*, 6, 63–76.
- Suriati Zakaria & Nor Hashimah. (2016). Konsep ruang dalam anggun Cik Tunggal: Analisis semantik inkuisitif. *GEMA Online @ Journal of Language Studies*, 16(3), 187–204.

- Susan, G., Elizabeth, R. & Theo, B. (2014). *The effect of digital publishing on the traditional publishing environment*. ESSAYS INNOVATE 9 2014. Diakses pada 15 Januari 2018 daripada http://www.up.ac.za/media/shared/404/ZP_Files/Innovate%2009/Articles/the-effect-of-digital-publishing.zp40045.pdf
- Syed Abdullah Syed Sulaiman. (2011). *Tradisi lisan: Satu penilaian*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Festival & Seminar Kebangsaan Tradisi Lisan dan Keusahawanan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Bachok, Bachok, Kelantan, 16–18 Oktober 2011.
- Syed Faiz al-Shahab. (2015). *Mengupaya transformasi perbukuan digital/e-buku daripada perspektif produk dan pemasaran*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Persidangan Kebangsaan Industri Buku Negara 2015, Kuala Lumpur, 25–26 April 2015.
- Xentral Methods Sdn. Bhd. (April 2018). *Kajian budaya membaca anak-anak dan remaja melalui persepsi ibu bapa dan penjaga*. Selangor: Xentral Methods Sdn. Bhd. Diakses daripada <http://kajian.xentralthemethods.com/>
- Yu, K., Wang, H., Liu, C., Niu, J. (2009) Interactive storyboard: Animated story creation on touch interfaces. Dalam Liu, J., Wu, J., Yao, Y., Nishida, T. (eds.), *Active Media Technology. AMT 2009. Lecture Notes in Computer Science*, 5820. Springer, Berlin: Heidelberg.
- Zahuddin Sidek @ Salleh. (2012). Buku elektronik (e-buku): Suatu tinjauan dari segi ciri, sejarah perkembangan, format dan teknologi serta perkhidmatannya di perpustakaan. *Sekitar Perpustakaan*, 7–30.
- Zalina Abdul Aziz. (2016). *Nafas baru buat cerita rakyat berbentuk lisan: Inovasi masa kini*. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Persidangan Antarabangsa Pengajian Alam Melayu 2016. Royal Asiatic Society, London, 19–20 September 2016.

Diperoleh (*received*): 2 November 2018

Diterima (*accepted*): 19 Mac 2019