

## PERMAINAN HANG TUAH

Alia Hanum Shamsulbahri

Prof. Dr. Nor Azan Hj Mat Zin

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia*

### ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan sebahagian daripada tradisi lisan, iaitu ekspresi budaya yang mencerminkan norma-norma dan tingkah laku suatu bangsa. Cerita rakyat diwarisi secara turun menurun dari satu generasi kepada generasi berikutnya khususnya kanak-kanak dan remaja melalui penceritaan. Ia bertujuan untuk menghibur dan mendidik mereka melalui nilai-nilai murni yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut. Namun era perkembangan teknologi kini telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan menyebabkan tradisi bercerita ini semakin lama semakin hilang dan dilupakan oleh generasi muda. Kebanyakan ibu bapa pada masa kini sibuk dan banyak menghabiskan masa bekerja berbanding dengan keluarga. Teknologi seperti televisyen, komputer dan konsol permainan mengambil peranan sebagai alat hiburan kepada anak-anak. Oleh itu, mereka lebih terdedah kepada cerita rakyat dari negara luar dan kandungan permainan yang juga kurang bersesuaian dengan norma kehidupan dan budaya rakyat tempatan. Permainan sentiasa popular dan digemari oleh remaja dan kanak-kanak. Justeru, satu kajian dijalankan bagi menghasilkan sebuah kerangka konsep permainan komputer riba berasaskan cerita rakyat tempatan. Kerangka konsep tersebut dibina dengan menggabungkan penceritaan dalam permainan untuk memberi kesedaran dan mempromosi cerita kepada pengguna khususnya tentang seni dan budaya serta nilai murni yang terkandung dalam sesebuah cerita rakyat. Permainan ini dihasilkan mengikut proses sebenar penghasilan permainan mengikut model AGILE yang terdiri daripada lima fasa iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pembangunan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian. Bagi mengimplementasi kerangka konsep tersebut, satu prototaip permainan yang berasaskan kepada teknologi komputer riba, permainan Hang Tuah dihasilkan.

## 1 PENGENALAN

Malaysia merupakan negara yang kaya dengan seni dan warisan budaya masyarakatnya yang diwarisi sejak zaman berzaman sehingga menjadikannya begitu unik. Seni warisan dan budaya di negara ini tidak hanya terhad kepada persembahan kebudayaan dan kesenian tetapi mencakupi nilai dalam kehidupan masyarakat seperti artifak, bangunan, busana serta cerita rakyat. Dalam dunia serba moden kini, kesenian dan kebudayaan yang suatu ketika dahulu menjadi identiti sesebuah masyarakat (Maran Ramping 2014) semakin hari semakin dilupakan akibat peredaran zaman yang terlalu pantas. Namun Malaysia sehingga kini masih dikenali dengan pelbagai bentuk kesenian dan kebudayaan yang unik seperti tarian zapin, boria, wayang kulit, gamelan serta pelbagai bentuk kesenian dan kebudayaan lain khususnya tradisi bercerita yang sering diturunkan turun temurun oleh nenek moyang kita. Hakikatnya, semua itu semakin terhakis akibat peredaran zaman dan arus permodenan yang kian berkembang pesat. Masyarakat hari ini juga lebih cenderung untuk menerima pemodenan dari dunia Barat yang dilihat semakin sehati dengan kehidupan seharian mereka sehingga lupa asal-usul budaya sendiri. Jika ditanya mengenai kebudayaan diwarisi oleh nenek moyang suatu ketika dahulu, kebarangkalian mereka sendiri juga tidak tahu asal-usul kebudayaan itu.

Cerita rakyat adalah sebahagian daripada tradisi lisan yang dapat difahami sebagai ekspresi budaya yang menggunakan bahasa dan pertuturan serta mencerminkan budaya suatu bangsa (Nashakardiani 2013). Pewarisan nilai dan pembudayaan melalui cerita rakyat sudah menjadi budaya turun temurun di kalangan nusantara. Cerita rakyat bukan sahaja mencerminkan nilai sosial budaya masyarakat dahulu, tetapi juga mewariskan nilai-nilai itu kepada masyarakat sekarang. Cerita rakyat yang diwarisi dari satu generasi kepada generasi lain mampu menghidupkan semula nilai-nilai murni yang terkandung dalam sesebuah cerita rakyat tersebut dan seterusnya dapat memupuk perasaan cinta terhadap budaya sendiri. Namun kebanyakan pengetahuan tradisional iaitu budaya bercerita yang dahulu diwarisi oleh golongan tua tidak lagi membudaya dan mewariskan cerita rakyat ini kepada generasi muda sekarang. Kurangnya usaha mempopularkan koleksi cerita rakyat juga merupakan satu faktor yang menyebabkan nilai dan budaya ini hilang dan tidak dihargai oleh generasi masa kini. Melihat kepada peranan media elektronik dalam sesebuah masyarakat sebagai satu alat untuk berkomunikasi, penyampaian dan mendidik yang berkesan untuk menyalurkan informasi kepada generasi muda khususnya, kerajaan Malaysia telah mengambil inisiatif untuk mempopularkan kembali cerita rakyat. Atas dasar pentingnya dan kesedaran ini kerajaan Malaysia sudah memulakan usaha-usaha untuk

menghidupkan kembali dengan mewartakan cerita rakyat yang berbentuk dokumen analog, manuskrip, dan artifak ke dalam bentuk digital. (Hisam Sam 2013) Sehubungan itu Kementerian, Kesenian dan Warisan Malaysia telah melakukan penstrukturan pada 2004, yang mana fokus utamanya adalah untuk memulih dan membangunkan budaya, seni dan warisan di Malaysia.

Perkembangan teknologi media yang pesat menjadikan pelbagai bentuk penciptaan media elektronik di pasaran dan membolehkan maklumat disampaikan dalam bentuk digital. Komputer riba merupakan salah satu teknologi yang tercetus dan semakin populariti penggunaannya bukan sahaja sebagai alat berkomunikasi malahan kini ia dilengkapi dengan pelbagai fungsi seperti permainan, e-mel, capaian internet dan sebagainya. Teknologi ini merupakan satu pengayaan yang semakin populariti dan gaya penggunaan komputer riba di kalangan golongan remaja. Kajian ini dijalankan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) telah melaporkan sebanyak 90% penduduk Malaysia yang menggunakan komputer riba dikalangan golongan muda. Ini menunjukkan bahawa golongan muda di Malaysia cenderung terhadap penggunaan teknologi digital (Siti Ezaleila Mustafa 2016)

## **2 PENYATAAN MASALAH**

Malaysia mempunyai populasi tiga kaum utama iaitu Melayu, Cina dan India serta lebih daripada tujuh kumpulan besar etnik membuktikan Malaysia adalah satu negara yang aman dan makmur. Kepelbagaian kaum etnik yang berbeza ini telah saling mempengaruhi antara satu sama lain dan menghasilkan gabungan budaya Malaysia yang unik dan kaya dengan warisan budayanya. Nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat seperti artifak, senibina, sejarah, pakaian serta cerita rakyat menggambarkan warisan budaya sesebuah masyarakat dalam sesebuah negara dan warisan ini selalunya berbeza dari satu negara dengan negara yang lain. Sejauh manakah warisan bangsa ini diwarisi dan disanjung tinggi oleh masyarakat yang berbilang kaum, bangsa dan bahasa ini? Warisan bangsa sewajarnya dipertahankan, dijaga dan kemudian diwarisi dari satu generasi ke satu generasi yang lain. Bercerita mengenai warisan contohnya cerita rakyat, hikayat dan penglipur lara yang mana banyak generasi muda kini sudah tidak lagi mengingati kisah seperti Pak Pandir dan Pak Kandung, Batu Belah Batu Bertangkup dan Bawang Merah dan Bawang Putih dan banyak lagi.

Proses globalisasi membawa kepada kemunculan pelbagai hiburan moden, yang mengheret anak-anak masa kini ke dalam lingkaran budaya global khususnya dari luar. Rentetan arus modenisasi mengakibatkan tradisi bercerita semakin diabaikan oleh masyarakat kini. Tinjauan menunjukkan bahawa ramai golongan muda terutamanya kanak-kanak dan remaja lebih didedahkan kepada cerita rakyat dari Barat berbanding dengan cerita tempatan (Fazurawati Che Lah 2017). Mereka lebih mengenali dan menyukai budaya asing daripada budaya sendiri serta lebih mengenali cerita Barat seperti Snow White, Cinderella dan sebagainya. Generasi muda bukan sahaja mengenali bentuk cerita rakyat Barat, malah jika ditanya mengenai jalan cerita atau pun watak yang terdapat dalam cerita tersebut mereka mampu menjelaskannya dengan baik walaupun cerita itu hanya disampaikan melalui penceritaan sahaja. Mereka mampu mengingati watak utama dalam cerita tersebut baik dari segi pakaian yang dipakai mahupun keadaan persekitarannya.

Budaya bercerita oleh ibu bapa yang dapat menyampaikan unsur-unsur pengajaran dan nasihat dalam kalangan anak-anak sukar ditemui dalam masyarakat kini. Fenomena ini merupakan salah satu unsur yang menyebabkan generasi muda sekarang semakin melupakan tradisi lama, sebaliknya menyanggah budaya asing khususnya Barat (Saiyidah Nafisah 2013). Ibu bapa moden sekarang tidak mempratikan aktiviti bercerita kepada anak-anak mereka berbanding dengan ibu bapa generasi dahulu yang menjadikan aktiviti bercerita pada waktu itu sebagai hiburan ketika waktu terluang. Selain berperanan sebagai hiburan, bercerita juga digunakan untuk mendidik generasi baru. Melalui penceritaan, setiap individu dalam masyarakat boleh memperoleh pengetahuan tentang adat dan sejarah masyarakatnya, tentang alam sekitar dan masalah kehidupan dan teladan serta bagaimana menyelesaikan sesuatu masalah. Oleh kerana bercerita merupakan sumber hiburan utama kepada masyarakat lampau, maka pencerita memainkan peranan yang penting dalam hidup masyarakat hinggalah ke hari ini. Justeru itu generasi muda merupakan agen transformasi dalam kalangan mereka, dan merekalah yang menjadi tonggak dan harapan untuk memperkenalkan dan manyanjung seni dan budaya warisan nenek moyang dahulu kepada masyarakat kini.

Kurangnya pendedahan kepada bahan-bahan berbentuk cerita rakyat tempatan serta kesukaran mendapat perisian yang berciri tempatan menyebabkan para ibu bapa lebih cenderung memilih koleksi cerita dari negara asing terutamanya Barat. Kebanyakan perisian penceritaan yang

terdapat di pasaran didominasi oleh perisian import yang mempopularkan cerita rakyat Barat. Kesan dari senario ini menyebabkan generasi muda didedahkan lebih kepada cerita rakyat dari negara asing berbanding negara sendiri. Malah tidak banyak bahan-bahan cerita rakyat ditayangkan oleh stesen televisyen yang ada pada masa sekarang. Bagaimana cerita-cerita Barat boleh tersemat di hati rakyat tempatan malah boleh diingati dengan baik? Apakah rahsia dan kaedah apakah yang digunakan dalam menyampaikan cerita rakyat ini?. Salah satu kaedah yang digunakan untuk menambat hati golongan muda adalah dengan menzahirkan cerita tersebut dalam bentuk animasi seperti bunyi, dan elemen interaksi dalam koleksi sesebuah cerita rakyat tempatan yang boleh dijumpai dalam bentuk buku komik digital seperti mana yang dilakukan oleh negara Barat untuk menarik dan mempopularkan cerita rakyat kepada golongan muda. Justeru, masyarakat tempatan terutamanya generasi muda kini kurang didedah kepada cerita rakyat sendiri (Afiq Nasron 2017). Malaysia masih lagi kekurangan permainan yang dibangun oleh rakyat sendiri jika dibandingkan dengan negara lain. Malaysia hanya mempunyai sasaran yang kecil di rantau asia kira 6% peratus sahaja dari 10%peratus. Maka sudah tentu dan pastinya tiada watak yang berasaskan rakyat negara ini dibangunkan dalam permainan tersebut apatah lagi untuk mendapatkannya dan memainkannya kerana begitu sukar untuk ditemui di mana-mana laman web mahupun di syarikat pengeluar permainan komputer.

### **3 OBJEKTIF KAJIAN**

Matlamat kajian ini adalah untuk menghasilkan sebuah perisian permainan komputer riba yang berasaskan cerita rakyat Malaysia iaitu Hang Tuah. Objektif yang telah digariskan bagi pembangunan permainan ini adalah seperti berikut:

- I. Membangunkan kerangka konsep (framework) untuk teknik penceritaan dalam perisian komputer riba yang berasaskan cerita Hang Tuah berdasarkan kepada teknologi komputer riba.
- II. Implementasi perisian permainan komputer berasaskan cerita Hang Tuah yang mengaplikasikan teknik penceritaan dan pengintegrasian elemen multimedia interaktif.
- III. Menguji dan menilai kebolehgunaan perisian permainan komputer yang dibangunkan terhadap pengguna sasaran.

### **4 METOD KAJIAN**

Metodologi bagi pembangunan permainan Hang Tuah ini ialah method *Agile*. Metodologi ini di pilih kerana pendekatan adaptif yang memberi perubahan dengan baik, membolehkan komunikasi langsung untuk mengekalkan ketelusan dan hasil yang mempunyai kualiti yang lebih baik dengan mencari dan membetulkan kecacatan dengan cepat.



#### 4.1 Fasa Perancangan

Pada fasa ini, membincangkan tentang perancangan awal projek yang menyatakan objektif, skop dan permasalahan kajian. Jadual perancangan projek turut disediakan bagi mengelakkan aktiviti atau fasa seterusnya ditangguhkan dan memantau pergerakan semua aktiviti. Pecahan kerja yang merangkumi tiga aspek dinyatakan dilakukan bagi memudahkan dan mengetahui orang yang bertanggungjawab menyiapkan aktiviti yang telah diberi. Pencarian maklumat mengenai permasalahan yang berkaitan kajian dijalankan melalui internet dan kajian lepas.

#### 4.2 Fasa Analisis

Hasil dapatan kajian awal dianalisis pada fasa ini. Permainan Hang Tuah ini perlu dibangunkan bagi menyelesaikan permasalahan yang berlaku. Pada fasa ini, keberkesanan permainan Hang Tuah sebagai penyelesai masalah diutamakan. Konsep

dan juga fungsi lanjutan berlaku pada fasa ini. Beberapa kisah Hang Tuah dikaji dan ditapis supaya objektif kisah ini dicapai dan diutamakan untuk dimasukkan ke dalam permainan. Objektif kajian dikenal pasti.

#### 4.3 Fasa Reka Bentuk

Fungsi di dalam permainan ini dibina mengikut objektif yang ditentukan bagi menepati keperluan pengguna dan juga keperluan sistem. Gambaran serta fungsi yang ada di dalam permainan dihimpunkan sebagai sebuah papan cerita. Hasil papan cerita yang dibina bagi menghasilkan keputusan muktamad sebelum fasa pelaksanaan bermula.

#### 4.4 Fasa Pengujian

Hasil daripada pembinaan permainan ini diuji oleh pengguna. Pengguna diberi peluang untuk bermain permainan ini. Segala maklum balas terhadap permainan ini direkodkan. Penambahbaikan dan pengubahsuaian berlaku sekiranya tidak mencapai objektif berdasarkan maklum balas yang diterima daripada pengguna.

Pengujian kebolegunaan dilakukan kepada 10 responden untuk menguji kebolegunaan permainan yang mengambil kira kefungsi permainan dan reka bentuk antara muka. Jadual di bawah menunjukkan hasil daripada soal selidik yang diberikan.

Jadual 1.1 Hasil Soal Selidik

No.	Ciri-ciri	Penerangan
<b>Fungsian</b>		
<b>Aplikasi</b>		
1	Butang berfungsi dengan baik	Selepas butang ditekan, permainan memaparkan paparan yang sepatutnya.
2	Pemain bergerak ke arah yang betul	Pergerakan pemain mengikut arah yang betul walaupun sedikit kaku.
3	Paparan nyawa sentiasa dikemaskini	Paparan nyawa sentiasa dikemaskini setelah pemain mengumpul objek ketika bermain, namun pengguna tidak boleh melihat paparan nyawa setelah selesai bermain.
<b>Reka bentuk Antara Muka</b>		
1	Konsistensi bagi setiap Antara muka	Permainan ini mempunyai tulisan yang jelas dan sesuai untuk pengguna terutamanya dikalangan remaja. Warna yang digunakan adalah warna yang ceria dan menjadi daya tarikan kepada pengguna.
2	Kebiasaan Pengguna	Butang yang terdapat di dalam permainan mudah difahami.

		Paparan antara muka seperti yang telah dijangkakan oleh pengguna selepas menekan butang.
3	Muzik Latar	Muzik latar yang dimainkan tidak <i>synchronize</i> pada setiap antara muka permainan

Copyright@FTSM



## 5 HASIL KAJIAN

Hasil kajian yang dijalankan oleh pembangun permainan Hang Tuah merupakan prototaip perisian permainan yang dibangunkan menggunakan kerangka konsep yang memberi penekanan kepada gabungan teknik penceritaan dalam permainan Hang Tuah. Rentetan itu pengujian dijalankan kepada pengguna sasaran untuk melihat keberkesanan perisian dari aspek keboleh bermain (jalan cerita, matlamat jelas), kepenggunaan (antara muka), dan keberkesanan permainan yang dibangunkan. Proses reka bentuk antara muka menu utama permainan, antara muka paparan permainan Hang Tuah dan antara muka paparan tamat permainan. Rajah 1(a) dan Rajah 1(h) merupakan reka bentuk antara muka menu utama permainan, antara muka paparan permainan dan paparan tamat permainan Hang Tuah.



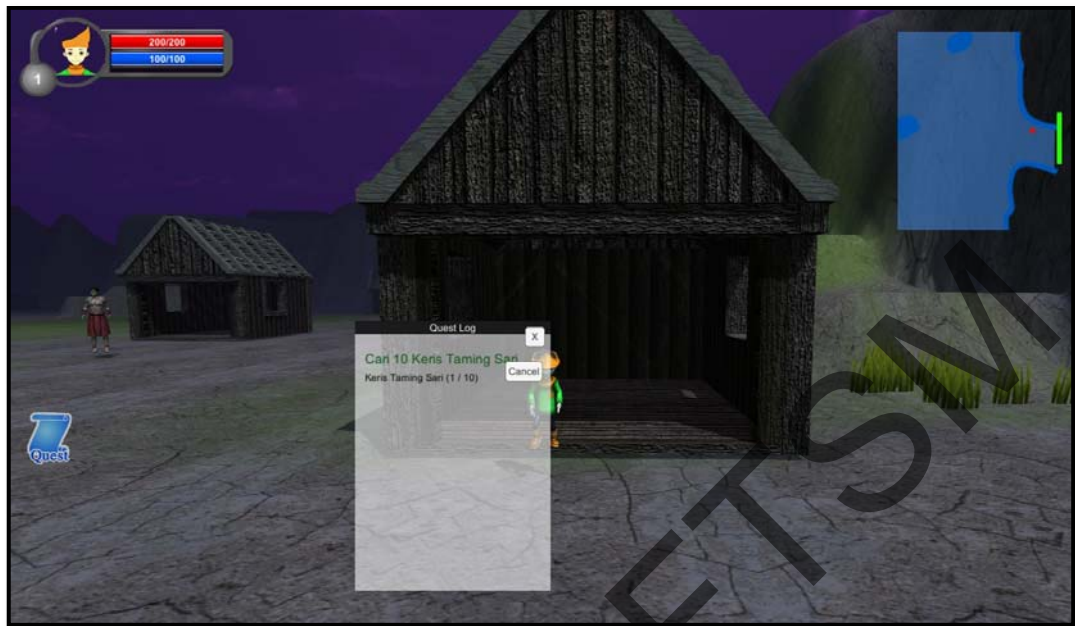
Rajah 1(a) Antara muka bagi menu utama permainan



Rajah 1(b) Antara muka bagi cabaran permainan yang pertama



Rajah 1(c) Antara muka bagi misi permainan yang pertama untuk mencari Keris Taming Sari



Rajah 1(d) Antara muka bagi misi permainan yang pertama apabila dapat mencari Keris Taming Sari



Rajah 1(e) Antara muka bagi cabaran permainan Hang Tuah untuk berlawan dengan pahlawan Majapahit



Rajah 1(f) Antara muka bagi misi permainan yang kedua untuk mencari Mantra



Rajah 1(g) Antara muka bagi misi permainan yang kedua untuk mendapatkan Mantra





Rajah 1(h) Antara muka bagi paparan tamat permainan Hang Tuah  
 Hasil dari pengujian dijalankan, mendapat respons positif daripada pengguna sekaligus mencapai objektif pebangun.

## 6 KESIMPULAN

Secara keseluruhan, permainan ini meringkaskan tentang Permainan Hang Tuah. Permainan ini diharapkan dapat membantu masyarakat terutamanya dikalangan remaja yang berusia 15-17 tahun bagi memahami serba sedikit cerita Hang Tuah. Segala kelebihan yang diperolehi daripada penghasilan permainan ini diharap dapat dimanfaatkan dalam proses menghidupkan dan memperkenalkan semula cerita rakyat kepada generasi muda. Oleh itu, adalah diharapkan prototaip perisian permainan komputer riba berasaskan cerita Hang Tuah menjadi satu pemangkin dalam industri permainan bagi memperkenalkan cerita rakyat kepada umum.

## 7 RUJUKAN

Maran Ramping. 2014. Kepentingan Seni dan Kebudayaan Kepada Masyarakat. Retrieved from: <http://kemayangambai.blogspot.my/2014/11/kepentingan-seni-dan-kebudayaan-kepada.html>

Nasha Khairina Kardiani. 2013. Asal Usul Bahasa Melayu. Retrieved from: <http://nashakardiani.blogspot.my/2013/05/asal-usul-bahasa-melayu.html>

Mohd Yuszaidy Mohd Yusof. 2016. Pemuliharaan Warisan Budaya Tidak Ketara Di Malaysia. Retrieved from: <http://yuszaidyheritage.blogspot.my/2016/07/pemuliharaan-warisan-budaya-tidak.html>

Hisam Sam. 2016. Penjelasan Karya Sastra Melayu Klasik Beserta Ciri, Jenis, Nilai Dan Contohnya. Retrieved from: <http://www.dosenpendidikan.com/penjelasan-karya-sastra-melayu-klasik-beserta-ciri-jenis-nilai-dan-contohnya/>

Dr. Sabzali Musa Kahn. 2011. Mendepani Seni Warisan dan Kreatif Dalam Mencapai Satu Gagasan Melayu di Nusantara. Retrieved from: [https://umexpert.um.edu.my/file/publication/00008719\\_74102.pdf](https://umexpert.um.edu.my/file/publication/00008719_74102.pdf)

Norhidayyu Zainal. 2014. Usaha Memartabatkan Kesenian. Retrieved from: <http://www.jkkn.gov.my/ms/usaha-memartabatkan-kesenian>

Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff. 2015. Warisan Ketara dan Warisan Tidak Ketara. Retrieved from: <http://yuszaidyheritage.blogspot.my/2015/09/warisan-ketara-dan-warisan-tidak-ketara.html>

Siti Ezaleila Mustafa. 2016. Penggunaan Laman Sosial Dan Impaknya Terhadap Hubungan Persahabatan Dalam Talian. Retrieved from: <http://journalarticle.ukm.my/10496/1/16458-46239-1-SM.pdf>

Fazurawati Che Lah. 2017. Manfaatkan cerita rakyat. Retrieved from: <https://www.hmetro.com.my/bestari/2017/08/251206/manfaatkan-cerita-rakyat>

Saiyidah Nafisah. 2013. Pengaruh Budaya Asing dikalangan generasi muda. Retrieved from: <http://saiyidah22.blogspot.my/2013/05/pengaruh-budaya-asing-dikalangan.html>

Afiq Nasron. 2017. Kepentingan Mempertahankan Unsur-Unsur Budaya. Retrieved from: <http://afiqnasron.blogspot.my/2017/09/kerja-kursus-kepentingan.html>