



**Institut Seni Kreatif dan Teknologi**

**Kebudayaan ASEAN dalam Kandungan Animasi:  
Persamaan dan Potensi**

**Fythullah Hamzah**

**Sarjana Seni  
2022**

# Kebudayaan ASEAN dalam Kandungan Animasi: Persamaan dan Potensi

Fythullah Hamzah

Tesis ini dikemukakan

Bagi memenuhi keperluan untuk Ijazah Sarjana Seni  
(Animasi)

Institut Seni Kreatif dan Teknologi  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK  
2022

## **PERAKUAN**

Saya mengaku bahawa kerja-kerja di dalam tesis ini telah diselaraskan dengan peraturan-peraturan Universiti Malaysia Sarawak, dan tesis ini adalah asli. Tesis ini tidak pernah diterima untuk sebarang ijazah dan tidak dikemukakan secara serentak bagi sebarang pencalonan ijazah lain.



Tandatangan

Nama: Fythullah Hamzah

No. Matrik: 16020105

Institut Seni Kreatif dan Teknologi

Universiti Malaysia Sarawak

Tarikh:

## **PENGHARGAAN**

Jutaan terima kasih kepada penyelia serta mentor, Dr. Azaini Manaf yang banyak membantu serta memberi tunjuk ajar dalam pembangunan tulisan akademik. Juga kepada isteri tercinta: Hazian, anak-anak: Hannah, Hafiy dan Hayfa. Terima kasih kerana sentiasa memberi sokongan masa dan moral dalam penghasilan risalah ini. Terima kasih juga kepada tokoh-tokoh komik dan animasi yang sudi di temu ramah serta berkongsi idea bagi memantapkan kandungan buku serta memperkembangkan ilmu di dalam industri animasi dan visual. Akhir kata ribuan terima kasih kepada rakan-rakan di dalam yang sentiasa memberi komen serta buah fikiran bagi memantapkan isi kandungan kajian ini. Semoga kita memperoleh manfaat dari gera-kerja yang telah dijalankan.

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan hikayat sebagai penceritaan utama di dalam kandungan animasi ASEAN. Di peringkat antarabangsa, studio mega seperti Disney telah membuktikan bahawa cerita hikayat boleh diterjemahkan semula serta mendatangkan hasil yang lumayan. Sifat cerita hikayat yang sedia terkenal di dalam masyarakat menjadikan ia mudah diterima dalam bentuk animasi. Hikayat dan Legenda sentiasa menjadi rujukan utama dalam pembangunan serta penceritaan animasi. Siri filem Disney Studio memaparkan rentetan hikayat Eropah seperti ‘Snow White and the Seven Dwarfs (1934), Cinderella (1950), Alice in Wonderland (1951) serta hikayat yang merujuk hikayat dari ASIA seperti Mulan (1998), Aladdin (1992). Studio saingen seperti Dreamwork juga mengadaptasi hikayat kepada animasi seperti ‘Sinbad: Legend of the Seven Seas (2003)’ serta Fox Animation Studios ‘Anastasia (1997)’. Adaptasi serta penceritaan semula hikayat dalam bentuk animasi dilihat sebagai satu formula yang berkesan bagi melariskan sesebuah filem. Perkara ini juga dapat dilihat di negara ASEAN, di mana adaptasi hikayat menjadi bahan tulisan yang popular untuk skrip animasi. Ini dapat dibuktikan dari siri animasi Malaysia ‘Sang Kancil dan Monyet (1987) berdasarkan Hikayat Sang Kancil’ (Hassan Muthalib). Filem animasi Thailand ‘The Adventure of Sudsakorn (1976)’ berdasarkan hikayat ‘*Phra Aphai Mani*’ (Payut Ngaokrachang) serta siri animasi Vietnam ‘Đáng đời thắng Cáo (1959)’ yang juga dipetik daripada cerita rakyat. Fenomena ini perlu dilihat daripada konteks yang lebih besar. Sebagai contoh, di antara studio terawal di rantau ASEAN ditubuhkan di Vietnam pada tahun 1955. Selepas penghijrahan beberapa animator ke USSR di lewat 50an untuk meneruskan pembelajaran di *Soyzmultfilm* studio, kerajaan tempatan telah menubuhkan sebuah produksi filem ‘Hanoi Cartoon Studio’. Walaupun dilatih di USSR, studio ini masih menjadikan hikayat serta legenda sebagai konteks utama animasi. Perkara

ini mengukuhkan lagi fakta bahawa hikayat merupakan subjek utama penulisan skrip pada era tersebut.

**Kata kunci:** Hikayat, ASEAN, animasi

## ***ASEAN Cultural Existence in Folklore Animation Content: the Potentiality and Similarities***

### ***ABSTRACT***

*The purpose of this study is to investigate the effectiveness of folklore as the main storyline in ASEAN animation content. Internationally, animation giant like Disney had proven that storytelling can be re-interpreted and reintroduced. The popularity of folklore makes it easy for the audience to accept the animation. Folklore and legends have always been the main reference in the development and storytelling of animation. The Disney Studio film series features European slides such as Snow White and the Seven Dwarfs (1934), Cinderella (1950), Alice in Wonderland (1951) and ASIA-inspired diaries such as Mulan (1998), Aladdin (1992). Even rival studios eg: Dreamwork have adapted folklore to their animations such as 'Sinbad: Legend of the Seven Seas (2003)' as well as Fox Animation Studios 'Anastasia (1997)'. Folklore adaptation and storytelling in animated content are seen as effective formulas for filming. This has been proven in ASEAN countries, where folklore adaptations have become a popular writing material for animated scripts. The Malaysian animated series 'The Tortoise and the Monkey (1987) based on Tales of Mousedeer' (Hassan Muthalib). Thailand animated film 'The Adventure of Sudsakorn (1976)' is based on the 'Phra Aphai Mani' (Payuk Ngaokrachang) and the Vietnam animated series 'Đáng đời thắng Cáo (1959)' which is also referred from folklore. This phenomenon needs to be viewed from a larger context. For example, one of the earliest studios in the ASEAN region was established in Vietnam in 1955. After the emigration of animators to the USSR in the late 50s to continue their studies at the Soyzmultfilm studio, the local government established a film production of the 'Hanoi Cartoon Studio'. Although trained in the USSR, the studio still*

*makes the storytelling and legend a major source of animation. This further reinforces the fact that folklore was the main subject of script-writing in that era.*

**Keywords:** *Folklore, ASEAN, animation*

## **ISI KANDUNGAN**

	<b>Mukasurat</b>
<b>PERAKUAN</b>	i
<b>PENGHARGAAN</b>	ii
<b>ABSTRAK</b>	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
<b>ISI KANDUNGAN</b>	vii
<b>SENARAI JADUAL</b>	xi
<b>SENARAI RAJAH</b>	xii
<b>SENARAI SINGKATAN</b>	xiv
<b>BAB 1: PENGENALAN</b>	1
1.1 Latarbelakang Kajian	1
1.2 Permasalahan Kajian	2
1.3 Persoalan Kajian	5
1.4 Objektif Kajian	5
1.5 Kepentingan Kajian	6
<b>BAB 2: SOROTAN KEPUSTAKAAN</b>	8
2.1 Pandangan Keseluruhan	8
2.2 Naratif Lisan	9
2.2.1 Mitos	10

2.2.2 Legenda	10
2.2.3 Cerita Rakyat	11
2.3 Naratif Tulisan	13
2.3.1 Sastera Hikayat	14
2.3.2 Sastera Epik	15
2.3.3 Sastera Sejarah	16
<b>BAB 3: MATERIAL DAN METODOLOGI</b>	18
3.1 Pandangan Keseluruhan	18
3.2 Prosedur dan Ukuran Kajian	18
3.3 Cerita Rakyat ASEAN	19
3.3.1 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Malaysia	19
3.3.2 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Indonesia	56
3.3.3 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Singapura	63
3.3.4 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Thailand	65
3.3.5 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Brunei	69
3.3.6 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Vietnam	71
3.3.7 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Myanmar	75
3.3.8 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Laos	77
3.3.9 Dapatan Kajian Cerita Rakyat Kemboja	80
3.3.10 Dapatan Cerita Rakyat Filipina	84

3.4	Kekangan Kajian	89
3.5	Kesimpulan	89
<b>BAB 4:</b>	<b>KESIMPULAN DAN CADANGAN</b>	91
4.1	Penggunaan Hikayat dalam Animasi Pertama ASEAN	91
4.1.1	Kajian Kes dan kategori cerita	92
4.1.2	Kajian Kes Malaysia ( Sang Kancil dan Buaya)	92
4.1.3	Kajian Kes: Thailand (The Adventure of Sudsakorn)	94
4.1.4	Kajian Kes: Vietnam (Đáng đời thắng Cáo)	96
4.2	Pengenalan Kajian Cerita Rakyat yang Menepati Formula DISNEY	98
4.2.1	Struktur Penceritaan Disney	101
4.2.2	Proses Pengolahan Semula Cerita Rakyat DISNEY	103
4.2.3	Pengaruh Populariti Cerita Rakyat terhadap Animasi Disney	104
4.3	Cadangan Animasi ASEAN yang Menepati Formula Disney	104
4.3.1	Rekaan Kajian	105
4.3.2	Koleksi Data	105
4.3.3	Keputusan	107
4.4	Kesimpulan	108
<b>BAB 5:</b>	<b>KESIMPULAN DAN CADANGAN</b>	110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Cadangan	111

<b>RUJUKAN</b>	113
<b>APENDIKS</b>	120

## SENARAI JADUAL

	<b>Mukasurat</b>
Jadual 2.1	Kategori Hikayat Legenda
Jadual 2.2	Kategori Cerita Rakyat
Jadual 2.3	Kategori sastera hikayat
Jadual 3.1	Senarai cerita rakyat Malaysia
Jadual 3.2	Senarai cerita rakyat Indonesia
Jadual 3.3	Senarai cerita rakyat Singapura
Jadual 3.4	Senarai cerita rakyat Thailand
Jadual 3.5	Senarai cerita rakyat Brunei
Jadual 3.6	Senarai cerita rakyat Vietnam
Jadual 3.7	Senarai cerita rakyat Myanmar
Jadual 3.8	Senarai cerita rakyat Laos
Jadual 3.9	Senarai cerita rakyat Kemboja
Jadual 3.10	Senarai cerita rakyat Filipina
Jadual 4.1	Filem animasi pertama negara rantau ASEAN
Jadual 4.2	Jadual ciri-ciri hikayat dari koleksi data. Jadual di bawah dipilih secara rawak daripada koleksi maklumat yang diperoleh dari gera kerja mengenal pasti sinopsis hikayat ASEAN
	105

## **SENARAI RAJAH**

### **Mukasurat**

Rajah 1.1	Senarai Negara ASEAN	3
Rajah 1.2	Contoh adaptasi hikayat dalam filem Disney. Aladdin ialah sebuah filem animasi tahun 1992 yang dihasilkan oleh Walt Disney Feature Animation dan merupakan filem Disney yang pertama mengetengahkan konsep formula lipur lara secara global. Kisah filem ini diadaptasi dari kisah Aladdin dan lampu ajaib dari Hikayat Seribu Satu Malam	7
Rajah 2.1	Tiga pecahan utama prosa Melayu tradisional. Kebanyakan hikayat dapat dikumpulkan dalam kategori ini	8
Rajah 2.2	Sastera rakyat naratif merujuk kepada sastera rakyat yang menghuraikan suatu peristiwa. Sub-genre sastera naratif termasuklah mitos, legenda, dan juga cerita rakyat	9
Rajah 2.3	Naratif tulisan wujud dalam bahasa Melayu sejarah dengan perkembangan tulisan Jawi. Penggunaan teks tulisan rencong tidak digunakan dengan meluas. Karya dalam kumpulan ini terbahagi kepada tiga genre, iaitu sastera hikayat, sastera epik dan sastera sejarah	13
Rajah 4.1	Animasi Hikayat pertama Malaysia. Tayangan filem animasi pendek Sang Kancil empat minit lebih, namun proses untuk menyiapkannya mengambil masa selama enam bulan sebelum disiarkan pada 1984	94
Rajah 4.2	Filem animasi pertama Thailand. Adventure of Sudakorn di adaptasi cerita rakyat popular di Thailand dan telah menjadi batu loncatan kepada perkembangan cerita rakyat di zaman moden Thailand	95
Rajah 4.3	Animasi pertama Vietnam yang juga merupakan filem animasi terawal dirantau ASEAN menggunakan teknik yang hampir sama dengan pergerakan wayang kulit	97
Rajah 4.4	Empat elemen utama dalam formula filem animasi Disney yang diterapkan pada kesemua filem keluaran mereka mempunyai pola yang berulang serta karakter yang sama seperti filem sebelumnya	101
Rajah 4.5	Filem animasi Snow White merupakan filem pertama Disney yang mendahului teknologi perfileman pada masa ia di tayangkan	102

Rajah 4.6	Penceritaan semula hikayat versi moden. Cerita asal ‘Snow White’ yang gelap menceritakan bagaimana Permaisuri jahat inginkan hati dan jantung karakter utama serta pembalasan ibu tiri yang jahat dipaksa memakai kasut dari besi yang panas	103
Rajah 4.7	Cerapan data hubungkait (correlation data analysis) cerita hikayat ASEAN. Hikayat yang menghampiri garis kawalan sesuai untuk diadaptasi kan kepada animasi mengikut formula Disney	108

## **SENARAI SINGKATAN**

2D	Two Dimensions
3D	Three Dimensions
ASEAN	Association of Southeast Asian Nations
CGI	Computer Generated Image
IT	Information Technology
UNIMAS	Universiti Malaysia Sarawak

## **BAB 1**

### **PENGENALAN**

#### **1.1 Latarbelakang Kajian**

Kajian ini tertumpu kepada impak hikayat kepada industri animasi ASEAN. Objektif kajian ini merupakan untuk mengenal pasti dan membahaskan peranan dan pengaruh hikayat kepada animasi di ASEAN. Kajian kes diambil dari laman web, buku serta temu ramah. Data ini kemudian di tafsir mengikut ‘discourse analysis method’ oleh Brown dan Yule (1983). Kajian ini menyediakan gambaran keseluruhan kepada kategori hikayat yang diterjemahkan ke dalam animasi. Kertas kerja ini akan memberi kesan kepada pengkaji, penggiat animasi di dalam memahami, menghargai dan mengenal pasti ciri hikayat ASEAN yang memberi impak terbesar kepada masyarakat dunia.

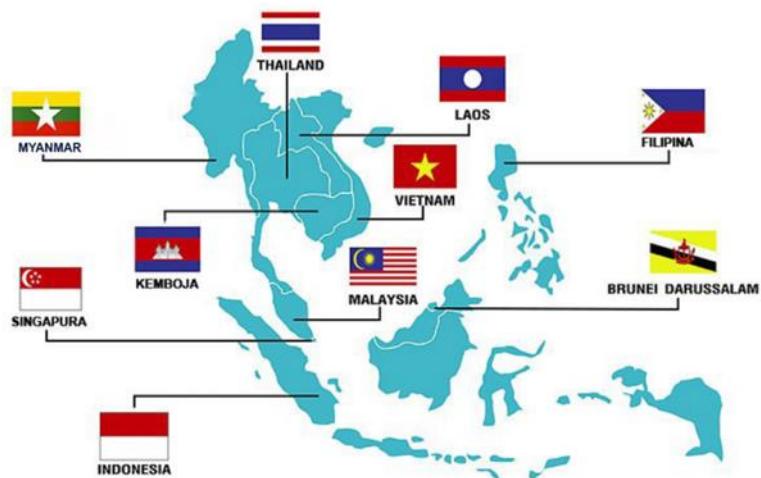
Animasi wujud di dalam pelbagai bentuk dan medium. Ia di definisikan sebagai paparan pantas susunan imej-imej seni 2D atau posisi model agar menghasilkan ilusi gerakan. Animasi ialah sejenis ilusi optik pergerakan disebabkan kejadian penerusan penglihatan, dan boleh dihasilkan dan di demonstrasi dalam pelbagai cara. Ia digunakan meluas dalam filem cakera, iklan, video korporat, permainan video, siri TV dan filem animasi. Definisi animasi kini semakin meluas kerana di pengaruhi oleh medium yang pelbagai, namun begitu terdapat satu konsep definisi yang diterima pakai oleh umum iaitu “susunan gambar yang di hasilkan dengan cara ‘frame by frame’”. Ini diterima pakai oleh Stephenson (1967) dan Wess (1998). Animasi menjadi pilihan utama untuk mempersemprehankan cerita yang bercorak fantasi atau fiksyen kerana ia tidak terbatas dengan logik akal serta hukum fizik. Faktor ini menjadikan animasi sebagai medium yang sesuai untuk membawa cerita-cerita berdasarkan hikayat serta lipur lara. Pembangunan animasi telah

dikuasai oleh dua kuasa besar, Amerika Syarikat dan Jepun. Fakta ini disokong oleh penguasaan syarikat seperti Disney Studio dan Studio Ghibli terhadap industri animasi global. Animasi dari kedua-dua negara ini telah mencapai tahap keuntungan berjuta-juta dolar melalui penjualan animasi berasaskan cerita rakyat. Kejayaan kedua kuasa besar ini telah memberi inspirasi kepada negara lain, khasnya negara ASEAN. Sejajar dengan perkembangan perisian serta perkakasan, negara-negara ketiga secara konsisten telah berupaya mengeluarkan animasi yang setanding dengan kuasa-kuasa besar yang tersebut. Mengikut Holiday dan Sargeant (2018), perkembangan ini juga dapat menyaksikan bagaimana studio animasi di negara tersebut menggunakan hikayat sebagai medium penceritaan. Negara seperti China, Korea dan India yang sarat dengan cerita tradisi menggunakan cerita hikayat sebagai medium persembahan animasi mereka. Cerita-cerita dari benua Asia juga telah di adaptasi oleh studio animasi Amerika syarikat bagi meluaskan penjualan animasi mereka ke luar negara seperti yang diutarakan Fee & Webb ( 2016). Ini dapat dilihat dalam cerita Mulan, Moana serta siri-siri yang berasaskan jalan cerita ‘Journey to the West’.

## **1.2 Permasalahan Kajian**

Dunia Nusantara tradisional kaya dengan karya-karya kesusasteraan sama ada dalam bentuk lisan ataupun dalam bentuk tulisan. Alam penceritaan Nusantara yang merangkumi pentas Sunda pada zaman dahulu kini telah berkembang menjadi negara-negara yang bergabung di bawah satu payung organisasi digelar ASEAN. Ia dianggotai oleh 10 buah negara seperti yang diterangkan dalam oleh JS Amador III (2014), A united region: The ASEAN Community 2015 iaitu:

- i. Malaysia
- ii. Indonesia
- iii. Brunei
- iv. Thailand
- v. Singapura
- vi. Filipina
- vii. Kemboja
- viii. Laos
- ix. Vietnam
- x. Myanmar



**Rajah 1.1:** Senarai Negara ASEAN

Kesemua negara ini mempunyai cerita dan hikayat mereka yang tersendiri dan persekitaran yang berasal daripada nenek moyang yang sama sebelum persempadanan wilayah dan negara (Zafarina, 2015). Ini dapat di buktikan dengan pertindihan cerita di kalangan negara anggota dan juga kewujudan cerita yang mempunyai perincian watak yang sama, tapi berbeza nama dan jalan cerita. ASEAN yang kaya dengan hasil bumi seperti emas,

bijih timah dan kayu-kayan merupakan koleksi Nusantara yang merupakan laluan maritim purba India-China. Sejarah benua ini menyaksikan pertembungan budaya, peperangan saudara serta penaklukan kerajaan dan agama. Oleh yang sedemikian, rantau ini sentiasa mengalami asimilasi politik, agama dan budaya ( Holst, 2007 ).

Berdasarkan fakta tersebut, maka jelaslah mengapa terdapat persamaan malah dalam kes tertentu pertindihan terhadap cerita-cerita hikayat di rantau ASEAN. Malaysia dan Indonesia yang terletak di gugusan yang sama mempunyai Bahasa dan Hikayat yang bertindan. Kadangkala berlaku perebutan mengenai keaslian serta asal usul cerita-cerita tersebut. Mengikut Saran (2018) cerita rakyat ASEAN merupakan adaptasi daripada cerita kerajaan pra-islam yang rata-ratanya melibatkan unsur animisme serta pengaruh Hindu-Buddha. Malaysia, Thailand, Vietnam serta Myanmar pula mempunyai cerita-cerita yang berasaskan kebudayaan Indo-China yang kuat. Perkara ini terhasil daripada perebutan wilayah (Siam-Melayu-Khmer) yang menyaksikan pola penceritaan daripada asimilasi dari hikayat Hindu, Buddha dan cerita tempatan serta perebutan Siam dan Melayu untuk merebut tanah semenanjung Melayu.

Kepulauan Makkasar (Indonesia), Sabah dan Filipina pula berkongsi cerita mengenai semangat yang hampir sama dan kekal hingga kini. Kedatangan Islam ke rantau ini tidak memberi kesan kepada penceritaan secara keseluruhan. Kisah yang di persembahkan masih sama, akan tetapi visual serta gambaran digugurkan oleh sebab faktor agama. Daripada kajian ini kita dapat lihat bagaimana sesetengah cerita hikayat masih lagi dikekalkan struktur utama penceritaan serta digarap mengikut kesesuaian masyarakat tempatan

### **1.3 Persoalan Kajian**

Cerita rakyat ASEAN telah wujud sejak berzaman dipenuhi dengan elemen fantasi, binatang magis, kuasa sakti dan senjata mistik. Cerita-cerita tersebut mengandungi elemen unik mengenai sesuatu peradaban sejak permulaan zaman yang dipengaruhi oleh budaya setempat, agama dan cerita pusaka nenek moyang.

Persempadan semula negara, migrasi, perang, penyebaran agama serta penjajahan telah berlaku di rantau ASEAN sejak zaman dahulu. Ini menyebabkan terdapat cerita hikayat yang sama, tetapi pada kawasan geografi yang berlainan. Peralihan sosio-politik, agama dan pemerintahan menjadikan cerita tersebut mengalami transformasi atau diadaptasi ke dalam kepercayaan dan pegangan agama semasa.

Persoalan timbul apabila sesetengah cerita mengalami perubahan nama dan tempat yang ketara. Walau bagaimanapun, sinopsis cerita masih lagi sama dan masih dapat dijejak kembali asal usul cerita utamanya. Terdapat juga cerita yang menyerupai hikayat dari tamadun Parsi dan Indus.

### **1.4 Objektif Kajian**

Penelitian terhadap keberkesanan cerita-cerita lipur lara di dalam penerbitan animasi dari perspektif ini bertujuan untuk mencapai tiga objektif utama kajian iaitu:

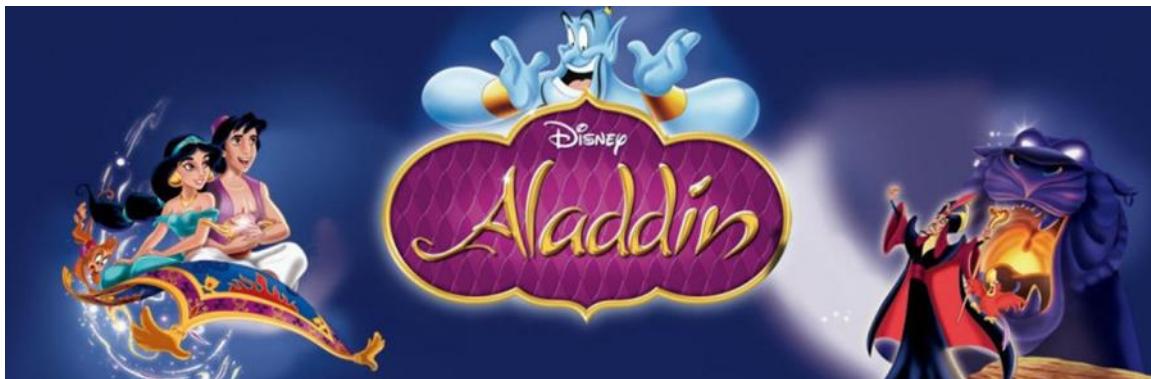
- i. Menganalisis cerita lipur lara terpilih berdasarkan serta menyusun atur kembali cerita tersebut ke dalam satu kaedah penyusunan berjadual yang lebih tersusun serta kemas;
- ii. Menghasilkan direktori ringkas cerita rakyat ASEAN mengikut negara serta mengenal pasti pertindihan yang terdapat dalam cerita lipur lara terpilih.; dan

- iii. Merumuskan kepentingan prinsip-prinsip cerita yang diketengahkan dalam cerita lipur lara ASEAN terpilih serta membuat perbandingan corak cerita berdasarkan struktur filem animasi Disney.

Cerita ASEAN berpotensi menjadi karya hebat jika tepat gaya penyampaian serta bentuk penceritaan. Kebanyakan cerita lipur lara ASEAN mempunyai ciri-ciri yang terdapat pada filem antarabangsa. Rangka cerita yang popular seperti ‘Heroes Journey’ & ‘Disney Princess Theory’ (Campbell, 1990) telah wujud dalam penulisan epik seperti Hikayat Putera Jayapati, Hikayat Syahmardan serta Puteri Gunung Ledang. Kekurangan arkib serta perbandingan menyebabkan masyarakat serta penggiat animasi ASEAN terlepas pandang ciri-ciri hebat ini pada karya Nusantara. Oleh yang demikian, perbandingan yang dilakukan bertujuan untuk mencari cerita hikayat ASEAN yang sesuai untuk diadaptasi kan ke layar perak.

## 1.5 Kepentingan Kajian

Objektif kertas kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti cerita rakyat animasi yang bertepatan dengan formula antarabangsa. Di antara studio antarabangsa yang menggunakan hikayat sebagai medium penceritaan mereka adalah studio animasi Disney. *Walt Disney Studio* telah membuktikan penerimaan secara global filem serta siri animasi yang berlandaskan cerita rakyat dan juga lipur lara. Namun begitu cerita yang terpilih di peringkat awal hanyalah terdiri daripada cerita masyarakat Eropah seperti *Snow White* yang di hasilkan pada tahun 1937. Namun begitu pada tahun 1992 Disney telah memperkenalkan filem animasi yang bukan berdasarkan hikayat Eropah yang pertama iaitu Aladdin. Ia juga dikenali sebagai puteri *Disney* yang pertama iaitu Puteri Jasmin. Cerita Aladdin di hasilkan berdasarkan pada hikayat Aladdin dan Lampu Ajaib petikan dari ‘Hikayat seribu satu malam’ yang popular di Semenanjung Tanah Arab (Ashliman, 2004).



**Rajah 1.2:** Contoh adaptasi hikayat dalam filem Disney. Aladdin ialah sebuah filem animasi tahun 1992 yang dihasilkan oleh Walt Disney Feature Animation dan merupakan filem Disney yang pertama mengetengahkan konsep formula lipur lara secara global. Kisah filem ini diadaptasi dari kisah Aladdin dan lampu ajaib dari Hikayat Seribu Satu Malam

Penggunaan animasi berdasarkan hikayat ini telah di teruskan oleh Disney pada tahun berikutnya dengan filem Pocahontas yang memperkenalkan watak penduduk asal benua Amerika sebagai watak utama. Ini merupakan satu langkah berani bagi pihak Disney untuk membuktikan bahawa mereka mempunyai formula yang berkesan untuk mendominasi pentas animasi antarabangsa serta memperluaskan pasaran filem Disney kepada penonton di serata dunia. Kini Disney sudah mula melebarkan sayapnya ke Asia Tenggara. Kajian ini di perlukan untuk menganalisa cerita hikayat ASEAN yang menepati struktur penceritaan Disney

## BAB 2

### SOROTAN KEPUSTAKAAN

#### 2.1 Pandangan Keseluruhan

Kesusasteraan ASEAN, khasnya kesusasteraan Melayu dapat dibahagikan tiga kategori utama iaitu naratif lisan, naratif tulisan serta prosa tradisional bukan naratif seperti yang diutarakan oleh Sulaiman, Abdullah & Ra'in (2006). Di dalam bab ini, kategori cerita rakyat ASEAN di kelaskan mengikut struktur kesusasteraan Melayu. Naratif lisan berkembang secara lisan dan diceritakan dari mulut ke mulut oleh tok selampit yang menyimpan cerita hikayat warisan tersebut dalam ingatannya sahaja. Pada masa dahulu penglipur lara (tukang cerita) menyampaikan cerita lisan di majlis terbuka atau tertutup dan dipusatkan sehingga ia menjadi cerita warisan. Naratif lisan serta naratif tulisan berbentuk lengkap dengan pengenalan karakter, susur galur karakter, keterangan tempat berlakunya kejadian serta peralatan yang digunakan oleh karakter.



**Rajah 2.1:** Tiga pecahan utama prosa Melayu tradisional. Kebanyakan hikayat dapat dikumpulkan dalam kategori ini