

Adaptasi Kesusasteraan Rakyat (Cerita Si Luncai) Dalam Karya Seni Cetakan

Hazrul Mazran Rusli, Abdul Aziz Zali @ Zalay
hazrilmazranrusli@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan membincangkan penghasilan karya seni visual berdasarkan adaptasi terhadap salah satu bentuk kesusasteraan rakyat Melayu iaitu Cerita Si Luncai. Adaptasi yang dilakukan adalah memfokuskan kepada unsur-unsur didaktik atau pengajaran yang terkandung di dalam teks cerita Si Luncai. Objektif penulisan ini adalah untuk melihat samada pelukis boleh membaca, mentafsir dan mengupas sesebuah hasil kesusasteraan dan menterjemahkannya dalam bentuk imej visual. Penyelidikan ini menggunakan gabungan pendekatan Teori Adaptasi oleh Desmond & Hawkes (2006) dan kaedah eksplorasi visual yang diperkenalkan oleh O'Grady J. & K (2009). Bentuk karya seni visual yang dihasilkan adalah karya seni cetakan blok kayu konvensional. Dapatan penulisan kajian ini adalah sebanyak satu (01) karya cetakan blok kayu konvensional dengan sepuluh (10) edisi telah dihasilkan berdasarkan adaptasi yang dilakukan terhadap subjek kajian untuk tatapan penghayat. Kesimpulannya, hasil dari penyelidikan ini mendapati bahawa bahan kesusasteraan rakyat Melayu mampu diterjemah semula secara visual dan amat berpotensi untuk dijadikan sebagai subjek atau tema didalam penghasilan karya seni visual. Disamping itu, penulisan ini juga mampu untuk memperkayakan penghayatan kedua-dua bentuk kesenian ini.

Kata kunci: kesusasteraan rakyat; cerita jenaka Melayu; seni visual; cetakan; adaptasi;

Adaptation of Malay Folklore Tales (Si Luncai) in Printmaking

ABSTRACT

This research is carried out to discuss art making process based on the adaptation of the story of Si Luncai which is one of the popular Malay folklore tales. Adaptation is focused on the didactic elements that lie in the chosen folk tale. The objective of this research is to study whether artists can read, interpret and produced artworks based on literature. Combination of two methods are used in this research which are Adaptation Theory introduced by Desmond & Hawkes (2006) and Visual Exploration approach introduced by O'Grady J. & K. (2009). The chosen technique of artwork is conventional woodcut print. The finding of this research is a woodcut print with 10 editions adapted and based on the chosen folk tale as subject are made for the viewers to appreciate. In conclusion, this research found that Malay folklore tales are able and potential to be re-interpret and manipulate in form of visual as artworks. This research also served as enrichment of these two artforms.

Keywords: Malay folklore tales; adaptation; visual art; printmaking; woodcut

1. PENGENALAN

Takrifan yang diberikan oleh Kamus Dewan edisi ketiga terhadap perkataan sastera ialah bahasa yang digunakan di dalam kitab. Dalam kata lain yang lebih mudah, perkataan sastera bolehlah dianggap ia sebagai satu bentuk bahasa yang bukan digunakan dalam perbualan seharian atau bahasa basahan. Perkataan susastera pula membawa pengertian terhadap seni sastera atau sebarang unsur kesenian yang tercipta dengan penggunaan bahasa, tulisan atau lisan oleh mereka yang mahir sastera atau mempunyai pengetahuan yang baik dalam seni persuratan. Menurut Ismail Yusoff (2008), hasil-hasil sastera adalah ungkapan bahasa yang indah yang diucapkan atau bertulis yang mempunyai nilai kesenian yang murni, halus, merdu, suci dan cantik dari segenap segi iaitu bahasa, isi dan penyampaian. Shamsul Amri Baharuddin (2009) pula menggambarkan hasil sastera sebagai satu bentuk kesenian yang menggunakan bahasa yang indah-indah, halus dan tertib. Tambah beliau (Samsul Amri Baharuddin, 2009), apabila dibaca ianya menjadi merdu dan berirama, malah lebih lunak apabila didendangkan. Pusat Rujukan Persuratan Melayu Dewan Bahasa dan Pustaka memberikan takrifan terhadap terma kesusasteraan adalah sebagai satu hasil seni yang diwujudkan dalam bentuk karangan bebas atau dalam bentuk puisi. Ismail Yusoff (2008) dalam kajian beliau pula memberikan takrifan terhadap terma kesusasteraan sebagai himpunan beberapa atau lebih dari satu hasilan susastera.

Sastera Rakyat pula adalah satu bentuk hasilan sastera tertua yang pada asalnya disampaikan secara lisan dan berkisar dalam kelompok masyarakat tertentu. Sastera rakyat lahir atas tujuan hiburan dan pengajaran. Ia juga turut mempunyai unsur tokoh tambah dan pengaruh tempatan. Mohd Taib Osman (2007) memetik kenyataan oleh Francis Lee Utley dalam penulisan beliau yang berjudul "*Folklore: Some Operational Definition*" pada tahun 1965 yang menegaskan bahawa sastera rakyat ialah sastera yang dipindahkan secara lisan dikalangan masyarakat primitif yang terpencil atau dalam kebudayaan pinggiran yang bertamadun, atau dikalangan masyarakat 44andar atau desa, atau dikalangan kelompok dominan atau kecil. Mohd Taib Osman (2007) yang mengupas lebih lanjut di dalam konteks masyarakat Melayu mengatakan bahawa sastera rakyat adalah satu bentuk genre Kesusasteraan Melayu Lama yang tertua di dalam masyarakat melayu berbentuk lisan (oral tradition) yang wujud sebelum kesusasteraan bertulis (literary tradition) dan dinikmati oleh golongan luar istana.

Harun Mat Piah et al. (2000) pula mentafsirkan sastera rakyat sebagai satu bentuk hasilan sastera milik sesuatu kumpulan masyarakat yang diperturunkan daripada satu generasi ke satu generasi yang lain. Harun Mat Piah et al. (2000) juga menegaskan bahawa sastera rakyat turut dikenali sebagai sastera lisan dan sifat lisan itulah yang menentukan identitinya sebagai sastera rakyat. Menurut Mohd. Taib Osman (1972) sastera rakyat mempunyai pengertian yang lebih sempit berbanding dengan tradisi lisan. Beliau menegaskan sastera rakyat sering dilihat sebagai sesuatu yang sudah mati atau setidak-tidaknya merupakan warisan atau tinggalan zaman lampau. Penggunaannya juga terbatas pada cerita-cerita lisan dan cerita-cerita tradisional yang biasanya dituturkan pada kanak-kanak sewaktu hendak tidur. Walaubagaimanapun, takrifan yang lebih sihat diberikan oleh Safian et al. (1988). Menurut beliau, tradisi lisan membawa pengertian yang lebih luas. Ia meliputi bahan naratif dan bukan naratif, dan apa juga ekspresi lisan sesuatu budaya termasuklah cerita-cerita lipur lara, cerita jenaka, mitos, legenda, peribahasa, pantun, ungkapan adat dan sebagainya. Safian et al. turut menegaskan sastera rakyat adalah sebahagian daripada tradisi lisan yang dapat difahami sebagai ekspresi budaya yang menggunakan bahasa dan mempunyai hubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang-undang, keperluan masa lapang, kegiatan ekonomi, system kekeluargaan dan susunan nilai sosial masyarakatnya.

Berdasarkan penyelidikan oleh Ismail Yusoff (2008), hasil kesusasteraan rakyat dapat dikategorikan kepada dua (02) kategori. Kategori pertama adalah bahan sastera yang berbentuk cerita (*narrative*). Contoh-contoh hasil sastera yang tergolong di dalam kategori ini

adalah seperti Cerita Asal Usul, Cerita Penglipur Lara, Cerita Jenaka, Cerita Binatang, Cerita Rakyat, Cerita Pengajaran, Cerita Hantu dan Cerita Lagenda. Kategori sastera rakyat yang kedua pula adalah bahan sastera yang tidak berbentuk cerita (*non-narrative*). Contoh-contoh hasil sastera kategori ini adalah seperti Peribahasa, Perbilangan Adat, Pantun, Teka-teki, Jampi Serapah dan juga Bahasa Berirama.

2. KESUSASTERAAN RAKYAT SI LUNCAI

Cerita Si Luncai adalah salah satu daripada hasil kesusasteraan rakyat yang berbentuk cerita jenaka berwatak manusia yang diklasifikasikan dalam kategori Cerita Jenaka Melayu. Unsur kejenakaan dalam cerita-cerita jenaka Melayu biasanya menampilkan perwatakan manusia sejagat yang bersifat kedunguan seperti dalam cerita Pak Kaduk yang menang sorak walaupun kampungnya tergadai. Cerita Pak pandir pula menampilkan watak kebodohan dan lurus bendul, manakala sifat suka berangan-angan kosong ditunjukkan dalam cerita Mat Jenin dan Lebai malang pula menggambarkan kritikan terhadap sifat tamak yang akhirnya membawa kerugian. Mohd Taib Osman (2007) menegaskan walaupun unsur kejenakaan dalam sastera rakyat ini bertujuan untuk menghiburkan, namun ia turut mempunyai fungsi dan tujuan untuk mengajar, menyemai adab moral, mengkritik dan menyindir terhadap sesuatu yang tidak kena.

Penulisan ini menumpukan sepenuhnya terhadap cerita si Luncai sahaja kerana kecerdikan dan kelicikannya mencari helah bagi mengatasi masalah yang dihadapinya. Watak Si Luncai juga turut digambarkan sebagai seorang Melayu yang tidak *stereotype* berbanding watak-watak dalam cerita jenaka lain kerana beliau tidak mudah mengalah, tidak mudah tunduk kepada pihak yang lebih berwibawa dan patuh kepada pihak berkuasa. Disamping itu, penulis merasakan bahawa cerita Si Luncai turut mengandungi kritikan terhadap pemerintah. Harun Mat Piah *et al.* (2002) menyatakan dalam penyelidikannya bahawa cerita-cerita jenaka turut mempunyai unsur-unsur atau elemen berbau politik. Keadaan ini dibuktikan dalam teks Si Luncai apabila beliau (Si Luncai) dengan secara terbuka begitu berani mengatakan bahawa wajah raja menyerupai wajah ayahnya yang telah meninggal dunia dan mencari helah bagi melepaskan diri dari hukuman zalim yang dikenakan keatasnya.

2.1 Cetakan

Terma cetakan adalah merujuk kepada sesuatu bahan atau perkara yang dicetak melalui penggunaan acuan atau mesin-mesin yang boleh membantu kerja-kerja mencetak itu. Perkataan ini terbit dari kata dasar cetak yang membawa maksud sebarang cap atau cop berbentuk tanda, huruf dan sebagainya pada kertas atau kain. Perkataan ini turut merujuk kepada sebarang bahan yang dijadikan acuan untuk menghasilkan sesuatu produk. Takrifan cetakan secara umum juga dapat difahami dengan melihat kepada objek-objek seharian yang mempunyai elemen percetakan. Contoh yang boleh kita lihat adalah seperti surat khabar, majalah, buku, duit dan sebagainya. Namun, objek-objek harian ini tidak boleh diangkat sebagai sebuah karya seni.

Takrifan dalam konteks seni tampak pula, terma cetakan adalah merujuk kepada sebarang perbuatan mengalihkan dan menggandakan imajan dari satu permukaan kepada permukaan lain dengan menggunakan sebarang kaedah atau teknik-teknik tertentu. Mazlan Karim (2012) dalam kajiannya menggariskan cetakan konvensional adalah sebuah karya seni bersifat dua dimensi dan boleh diulang cetak dalam jumlah yang banyak selagi blok atau matrik yang digunakan tidak rosak dan mampu untuk menghasilkan cetakan atau *impression* ke atas permukaan kertas, kanvas atau kain. Mazlan Karim (2012) turut memetik Alexia Tala (2009) yang menyatakan karya cetakan konvensional sebagai suatu hasil cetakan yang dipamerkan di dinding dan dalam bingkai kaca. Sharifah Fatimah Zubir (1982) dalam katalog Pameran Cetakan, Muzium Seni Negara pula menggariskan bahawa cetakan adalah hasil daripada

suatu aktiviti atau perbuatan yang meninggalkan kesan atau bekas secara visual di atas permukaan bentuk yang lain. Beliau memberikan contoh seperti kesan tapak kaki yang di tinggalkan di atas pasir, salinan lukisan atau garisan pen dan pensil.

Mazlan Karim (2012) dalam kajiannya menyatakan bahawa 'Cetakan asli' merupakan terma yang lebih tepat dan komprehensif apabila menghuraikan definisi cetak dalam konteks seni halus. Kenyataan oleh Mazlan 46dentity46 dilihat selari dengan kenyataan oleh Sharifah Fatimah Zubir (1982) yang menyatakan bahawa pelukis lebih suka menggunakan istilah cetakan asli (*original print*) dalam membezakan hasil karya mereka dengan salinan cetak (*reproduction copies*) karya-karya seni sedia ada. Penetapan sebuah cetakan itu sebagai asli turut berkisar kepada bagaimana imejan sesebuah karya cetakan itu dihasilkan. Bernard S. Myers (1963) memberikan takrifan cetakan konvensional adalah sebuah karya kreatif yang bermula dengan penghasilan blok atau terma yang lebih khusus iaitu matrik. Blok atau matrik ini samada menggunakan kayu, logam, lino atau sutera saring. Seniman cetak mengolah permukaan blok melalui aktiviti torehan alat turis, stensil, potongan pisau dan lain-lain sebagaimana seorang pelukis menghasilkan catan atau lukisan menggunakan berus, pensil, arang, cat minyak dan kanvas. Mazlan Karim (2011) turut menekankan bahawa di samping penggunaan blok atau matrik, keaslian sesebuah cetakan konvensional atau tradisi itu turut bergantung kepada medium, kaedah dan disiplin seni cetak yang digunakan oleh seseorang seniman cetak.

Medium paling biasa yang digunakan oleh seniman cetak dalam menghasilkan karya adalah kertas. Secara umum, teknologi pembuatan kertas telah bermula ketika peradaban Cina dan dikembangkan dan diperhalusi pula oleh orang-orang Jepun apabila mereka mendapati kertas-kertas dari Cina terlalu rapuh. Rosalind Ragan (2005) menulis dalam kajian beliau, kertas telah digunakan secara konvensional oleh seniman cetak untuk mendapatkan '*impression*' atau hasil cetakan daripada blok yang digunakan. Berdasarkan pengalaman menyelidik sendiri, penggunaan kertas sebagai bahantara utama dalam penghasilan cetakan adalah kerana sifat kertas itu sendiri yang sesuai untuk semua kaedah dan teknik cetakan seperti cetakan timbulan (blok kayu, dan lino), *intaglio*, stensil dan sebagainya. Dari sudut estetik pula adalah kerana kesan-kesan unik yang diperolehi daripada kepelbagaian jenis kertas itu sendiri yang menjadi 46dentity dan tarikan utama karya-karya seni cetak berbanding karya seni visual yang lain.

Karya-karya cetakan konvensional juga ditentukan melalui teknik-teknik cetakan yang digunakan. Mazlan Karim (2012) memetik kenyataan oleh Ponirin Amin (1995) yang menegaskan bahawa perhatian utama dalam penghasilan karya cetakan adalah tekniknya. Rosalind Ragan (2005) menggariskan terdapat empat kaedah tradisi untuk menghasilkan karya cetakan iaitu kaedah relief (timbunan), *intaglio*, lithografi dan sutera saring. Long Thien Shih (1993) pula menjelaskan hasil cetakan dapat diperolehi melalui teknik timbulan, permukaan dan stensil. Malah menurut beliau juga, kemahiran teknikal yang tinggi amat diperlukan bagi mendapatkan kualiti cetakan yang optimum.

Disamping elemen blok atau matrik, medium dan teknikal, cetakan konvensional juga menitik beratkan elemen etika dan disiplin dalam proses penghasilan karya. Mazlan Karim (2012) menjelaskan disiplin dan etika dalam proses penghasilan karya cetakan konvensional merujuk kepada *standard* atau piawaian yang perlu dipatuhi oleh seniman cetak. Kajian oleh Lessing J. Rosenwald (1961) menjelaskan bahawa piawaian ini dicetuskan oleh Gabor Peterdi di *Third International Congress of Plastic Art, Vienna* pada September 1960 dan dipersetujui oleh Majlis Seni Cetak Amerika bagi menentukan keaslian sesebuah karya cetakan.

2.2 Kajian Kesusasteraan Dalam Penghasilan Karya Seni Visual

Penulisan ini membincangkan bagaimana elemen didaktik atau pengajaran yang terkandung dalam bahan sastera rakyat (cerita Si Luncai) diolah dan digunakan sebagai subjek kajian di dalam penghasilan karya seni visual berbentuk cetakan. Teknik cetakan yang dipilih adalah cetakan blok kayu. Melalui penghasilan karya, penulis juga cuba untuk memberikan respon terhadap persoalan yang dilontarkan oleh Prof. Madya Salmah Abu Mansor (2009) iaitu sama ada pelukis boleh membaca, mentafsir dan mengupas sesebuah bahan sastera seperti pantun, gurindam, perumpamaan atau syair dan menterjemahkannya ke atas sekeping kanvas atau kertas dalam bentuk imej visual dengan menggunakan pelbagai medium seperti cat minyak atau cat air.

Penyelidikan studio ini dijalankan bagi mengolah dan menggunakan bahan kesusasteraan rakyat untuk dijadikan tema dalam menghasilkan sesebuah karya seni visual. Berdasarkan pengamatan yang dijalankan, penulis mendapati bahawa bahan kesusasteraan rakyat ini semakin dipinggirkan. Generasi muda khususnya tidak lagi gemar membaca atau mengkaji hasil-hasil sastera jenis ini. Aznan Bakar (2010), seorang pengarang Akhbar Utusan menulis di dalam artikel beliau yang berjudul "Sastera tempatan terpinggir?" yang diterbitkan pada 26 Mac 2010 mengutarakan pandangan yang menyokong pernyataan di atas. Beliau menyatakan bahawa ruang yang diberikan untuk aktiviti sastera di negara ini semakin sempit apabila generasi elektronik hari ini tidak lagi merasakan sastera itu penting dan tidak menyumbang apa-apa dalam kehidupan.

Pada tahun 2007, forum bertajuk Masa Hadapan Sastera Malaysia telah berlangsung di Rumah Pena. Forum ini telah diterajui oleh beberapa sarjana tempatan seperti Prof. Ir. Dr. Irwan Abu Bakar (Universiti Malaya), Dr. Nor Faridah Abd. Manaf (Universiti Islam Antarabangsa Malaysia) dan Dr. Chong Fah Ming (Universiti Putra Malaysia). Antara yang diperkatakan oleh Nor Faridah (2007) dan diperbincangkan di dalam forum tersebut adalah faktor yang telah menyebabkan sastera Malaysia tidak dapat melangkah jauh berbanding sastera Barat adalah kerana tidak ada usaha menyeluruh daripada pelbagai pihak. Tambah beliau lagi, bagi memastikan sastera Malaysia mempunyai kekuatan, ia perlu dipersembahkan dan digarap menggunakan pendekatan multi disiplin. Kenyataan Nor Faridah (2007) jelas selari dengan kenyataan oleh Abu Hassan Hasbullah (Jabatan Pengajian Media, Universiti Malaya) yang melontarkan pendapatnya sewaktu membentangkan kertas kerjanya pada Seminar Sasterawan Dalam Pembinaan Peradaban Malaysia di ASWARA pada tahun 2008. Abu Hassan Hasbullah (2008) telah menyentuh berkenaan struktur organisasi kesusasteraan tempatan yang masih belum dibangunkan secara menyeluruh. Sebagai contoh, aktiviti berkenaan sastera hanya tertumpu di kota, seolah-olah kawasan desa dan pedalaman terpinggir daripada arus perkembangan dunia kesusasteraan yang meliputi para penggemarnya di merata-rata tempat. Beliau juga turut menegaskan bahawa tidak banyak pihak yang sanggup untuk mengangkat karya-karya sastera bagi diterjemahkan kedalam bentuk lain seperti ke layar perak seperti yang berlaku di Barat.

Berdasarkan pemerhatian penyelidik terhadap perkembangan seni visual pula, penulis mendapati bahawa golongan seniman seni visual tidak begitu gemar untuk menggunakan bahan sastera dalam karya mereka terutamanya jenis kesusasteraan rakyat khususnya dikalangan seniman muda. Kenyataan ini jelas disokong oleh Salmah Abu Mansor (2009) dalam buku pameran *Tampannya Budi* yang berlangsung di Balai Seni Visual Negara pada tahun 2009. Salmah Abu Mansor (2009) menegaskan bahawa penggunaan bahan sastera dalam penghasilan karya seni visual seolah-olah terabai oleh kerana penekanan yang berlebihan terhadap kajian dalam bentuk teks bercetak berkenaan Alam Melayu. Beliau turut menegaskan bahawa karya seni visual juga adalah suatu bahan bersifat tekstual yang boleh dibaca, ditafsir dan dikupas oleh sesiapa sahaja tidak kira samada oleh seorang yang pakar ataupun bukan. Sebagai bukti, pameran *Tampannya Budi* 2009 merupakan pameran sulung yang menampilkan karya-karya yang menjadikan bahan sastera klasik Melayu secara

menyeluruh sebagai tema dalam karya. Pameran ini merupakan hasil kerjasama Balai Seni Visual Negara dengan Institut Alam dan Tamadun Melayu, Universiti Kebangsaan Malaysia.

Penggunaan bahan kesusasteraan dalam penghasilan karya seni visual bukanlah merupakan suatu perkara baru. Menurut pandangan beberapa tokoh sarjana tempatan, terdapat kaitan rapat antara sastera klasik Melayu dengan seni lukis moden Malaysia sejak sekitar 1970-an. Siti Zainon Ismail (1989) menjelaskan bahawa karya-karya seni lukis moden Malaysia mula memperlihatkan 48dent-ciri kecintaan terhadap nilai tradisi dan peribumi kesan daripada Seminar Akar-akar Kesenian Peribumi dan Perkembangan Kini yang diadakan di Institut Teknologi Mara pada Disember 1979. Pelukis-pelukis tempatan khususnya lulusan institusi tinggi mula menyedari akan hakikat nilai dan 48dentity tempatan. Mereka ghairah menyelitkan elemen-elemen budaya ke dalam karya-karya mereka. Kajian oleh Mulyadi Mahamood (2002) menyatakan seniman tempatan mula merujuk kepada kesenian tradisi dalam mencari dan membina 48dentity dalam karya-karya mereka sejak 1970-an dan 1980-an.

3. METODOLOGI

Penghasilan sesebuah karya seni visual adalah suatu proses yang menggabungkan tiga elemen utama. Menurut Rosalind Ragans (2005), sebuah karya seni terhasil apabila ia menggabungkan elemen subjek, komposisi dan makna. Penjelasan selanjutnya diberikan oleh Ocvirik, Stinson, Wigg, Bone & Clayton (2009) yang mengatakan bahawa perkara asas yang melengkapkan sesebuah karya seni halus terdiri daripada tiga komponen utama iaitu bahan rujukan atau subjek (*subject*) bentuk (*Form*) dan makna (*Content*).

Untuk membina 'makna' yang tersirat disebalik 'subjek' dan 'bentuk', penyelidikan studio ini telah menggunakan gabungan dua pendekatan. Pendekatan pertama, penulis menggunakan pendekatan adaptasi longgar berdasarkan Teori Adaptasi yang dikemukakan oleh Desmond & Hawkes (2006). Menurut Desmond & Hawkes (2006), tiga kaedah adaptasi yang boleh dilakukan apabila membincangkan adaptasi bahan sastera kepada bentuk filem. Tiga bentuk kaedah ini adalah adaptasi tertutup (*close adaptation*), adaptasi longgar (*loose adaptation*) dan adaptasi sederhana (*intermediate adaptation*). Adaptasi tertutup merupakan satu teknik adaptasi yang dilakukan bagi mengekalkan sebahagian besar bahan literal asal dengan penambahan minimal dalam karya baru. Kaedah adaptasi longgar pula merupakan teknik adaptasi yang hanya mengambil sebahagian kecil bahan literal dan menggantikan sebahagian besar dengan unsur atau olahan yang baru. Manakala kaedah adaptasi sederhana merupakan proses adaptasi yang berada diantara adaptasi tertutup atau longgar. Biasanya adaptasi bentuk ini masih mengekalkan sebahagian besar bahan literal asal dengan penambahan unsur baru yang tidak kurang banyak.

Pendekatan kedua, penyelidik menggunakan pendekatan eksplorasi visual yang diperkenalkan oleh O'grady J&K (2009). Menurut O'grady J&K (2009), pendekatan eksplorasi visual merupakan kaedah yang paling biasa dan banyak digunakan oleh para pereka bagi menyelesaikan permasalahan 'bentuk' (*Form*) dan komunikasi visual yang terhasil daripada olahan komposisi (*Composition*). Pendekatan kajian sebegini biasanya dimulakan dengan melibatkan aktiviti pengumpulan imajan, kajian warna, tipografi dan struktur. Pendekatan eksplorasi visual ini juga membolehkan penyelidik membina olahan komposisi karya yang paling tepat melalui menggunakan teknik lakaran samada secara tradisi menggunakan pensil dan kertas ataupun secara digital melalui penggunaan aplikasi digital. O'Grady J&K (2009) menjelaskan bahawa; "...*generation of multiple visual solution allows for comparative analysis of broad sample of possibilities, which enables the designers to see the most successful vehicle for communication.*".

4. ANALISIS DAN PERBINCANGAN TERHADAP ADAPTASI CERITA SI LUNCAI DALAM KARYA 'ALKISAH LUNCAI DAN RAJA', CETAKAN BLOK KAYU, 2015



Gambar 1: Hazrul Mazran Rusli, *Alkisah Luncai Dan Raja*, cetakan blok kayu atas kertas, 10 edisi

Rekonstruksi naratif yang cuba dibina dalam karya ini adalah penyelidik ingin menyampaikan suatu bentuk respon terhadap suasana politik tanah air sejak kebelakangan ini. Berdasarkan analisis yang telah dijalankan terhadap kisah Si Luncai, penyelidik mendapati bahawa watak Si Luncai yang digambarkan dalam kisah ini bukanlah dikalangan rakyat biasa yang sentiasa patuh pada perintah Raja atau pihak berkuasa. Sebaliknya, Si Luncai digambarkan sebagai seorang yang licik dan mempunyai daya intelek yang tinggi. Kenyataan ini dibuktikan dimana dari awal penceritaan lagi apabila watak Si Luncai yang digambarkan sentiasa berusaha dan memikirkan rancangan untuk melepaskan diri dari hukuman yang diperintahkan keatasnya. Bahkan pada babak-babak pengakhiran cerita, Si Luncai akhirnya berjaya membalas dendam dengan merancang pembunuhan raja yang telah menzaliminya dan berjaya mengahwini puteri raja tersebut.

Mohd Taib Osman (2007) menyatakan bahawa Kisah Si Luncai ini menggambarkan *world-view* masyarakat Melayu kosmopolitan di bandar dan pelabuhan perdagangan berbanding watak-watak lain yang digambarkan di dalam cerita jenaka Melayu. Di samping itu, pemerhatian penyelidik turut mengesan sindiran dan kritikan dalam konteks politik dalam cerita Si Luncai yang dikaji ini. Harun Mat Piah *et al.* (2002) menegaskan bahawa plot-plot kritikan berbau politik ini memang wujud dalam bentuk hasil sastera rakyat seperti cerita jenaka Melayu. Menurut beliau juga, unsur kelucuan yang cuba disampaikan dalam cerita jenaka Melayu tidak akan sampai sekiranya pembaca tidak dapat memahami situasi, latar belakang atau konteks kemunculannya. Kejayaan dalam kisah Si Luncai ini timbul bukan hanya pada tipu helah yang dirancang dan dilaksanakannya, tetapi turut timbul pada keberanian Si Luncai (rakyat biasa) dengan sengaja dan tanpa rasa segan silu mengkritik pemerintah, dalam konteks perbincangan ini ialah raja Melayu sehinggalah menyebabkan beliau (Si Luncai) dijatuhkan hukuman bunuh. Suatu bentuk hukuman yang melampau, zalim dan tidak setimpal dengan kesalahan yang telah dilakukan walaupun dalam konteks

masyarakat Melayu moden hari ini juga kita sedia maklum bahawa mendatangkan kemurkaan raja itu adalah adalah menjadi satu kesalahan.

Berdasarkan naratif yang digarap daripada kisah Si Luncai, penyelidik mendapati bahawa senario yang hampir sama juga berlaku dalam konteks politik tanah air semasa. Sebelum perbincangan lebih lanjut dijalankan, perlu ditegaskan disini bahawa penyelidik tidak memihak kepada mana-mana parti politik samada parti pemerintah (kerajaan) atau pembangkang. Penyelidik hanya merekodkan senario semasa yang berlaku dan difikirkan relevan dengan konteks penyelidikan studio ini. Sebagai seorang seniman, penulis hanya memberikan respon melalui penghasilan karya berdasarkan apa yang dilihat dan berlaku di persekitaran penulis dalam konteks ruang lingkup semasa.

Disamping imej tangan-tangan yang memegang sepanduk yang biasa kita lihat dalam mana-mana demonstrasi ataupun tunjuk perasaan, subjek utama dalam karya ini adalah imej topeng Guy Fawkes yang dipopularkan melalui filem *V for Vendetta*. Filem *V for Vendetta* merupakan adaptasi semula daripada novel berbentuk grafik karya Alan Moore. Ilustrasi novel grafik ini pula dihasilkan oleh David Lloyd dan Tony Weare. Novel ini telah diterbitkan pada September 1988 sehingga Mei 1989 oleh beberapa syarikat penerbitan seperti *Quality Communication* (United Kingdom), *Vertigo* atau lebih dikenali sebagai *DC Comics* (Amerika Syarikat), *Delcourt* (Perancis), *Abril Jovem* serta *Panini Comics* di Brazil. Komik ini telah diterbitkan dalam versi filem oleh Warner Bros pada tahun 2006.

Watak 'V' samada di dalam filem atau komik *V for Vendetta* sentiasa digambarkan memakai topeng Guy Fawkes kerana watak ini digarap berdasarkan kisah dan sejarah '*The Gunpowder Plot*' yang berlaku di Britain pada tahun 1604. Menurut Greenspan (2012) dan Shape (2005) insiden '*The Gunpowder Plot*' merupakan satu konspirasi untuk menggulingkan dan membunuh Raja James 1 dan menggantikannya Puteri Elizabeth. Guy Fawkes adalah antara individu dalam kumpulan yang terlibat dalam rancangan konspirasi ini. Konspirasi '*The Gunpowder Plot*' ini telah berjaya dipatahkan oleh pihak berkuasa, namun hanya Guy Fawkes yang ditangkap dan dijatuhkan hukuman. Daripada sudut tema dan genre pula, naskhah filem *V for Vendetta* menghidangkan naratif yang jelas berbau kritikan politik. Secara keseluruhannya, filem ini memaparkan konflik yang berlaku diantara parti pemerintah berfahaman fasis (*The Norsefire Party*) dengan watak 'V' yang berfahaman anarchisme.

Imej topeng Guy Fawkes ini dipilih bukan hanya berdasarkan faktor sejarah disebalik pembikinan filem *V For Vendetta* tersebut yang didapati mempunyai persamaan dengan kisah Si Luncai dalam konteks menzahirkan penentangan terhadap pemerintah yang zalim, tetapi juga disebabkan topeng Guy Fawkes ini juga telah menjadi satu ikon pop kerana ia telah digunakan oleh peserta demonstrasi dan beberapa parti politik di seluruh dunia sebagai simbol alegori terhadap penindasan yang dilakukan oleh kerajaan terhadap rakyat. Menurut Landers (2008), penggunaan topeng muka Guy Fawkes ini telah dipopularkan oleh sebuah pertubuhan atau kumpulan aktivis yang terdiri daripada penggadam internet yang dinamakan sebagai '*The Anonymous*'. '*The Anonymous*' telah menggunakan topeng muka dengan wajah Guy Fawkes ini dalam protes dan demonstrasi yang dijalankan oleh mereka di Amerika Syarikat. Antara demonstrasi dan serangan ikonik yang telah mereka adakan adalah '*Project Chanology*' iaitu satu demonstrasi yang membantah '*The Church of Scientology*' pada tahun 2008 (Landers 2008).

Menurut McMillan (2008) dalam tulisan beliau berjudul '*Hackers Hit Scientology with Online Attack*' yang diterbitkan dalam PC World oleh IDG News Service, *Project Chanology* dilancarkan sebagai bantahan terhadap usaha Gereja Scientology yang mendesak laman perkongsian video Youtube untuk menarik semula tayangan klip video untuk kegunaan dalaman gereja tersebut yang telah tersebar kepada tontonan umum. McMillan (2008) turut melaporkan bahawa lawan web rasmi milik Gereja Scientology telah lumpuh sepenuhnya akibat dari serangan oleh '*The Anonymous*' ini. Braiker (2008) pula melaporkan dalam

NewsWeek Web Exclusive bahawa klip video tersebut telah mendapat jumlah tontonan sebanyak lebih 2 juta dalam tempoh dua hari sejak 'The Anonymous' melancarkan serangan mereka.

Ekoran daripada serangan 'The Chanology Project' ini, penggunaan topeng muka Guy Fawkes ini telah menular keseluruh dunia. Pada 23 Mei 2009, *BBC News* pula menyiarkan paparan berita yang menunjukkan kumpulan penunjuk perasaan membakar objek berupa tong serbuk peledak palsu sebagai simbol protes terhadap isu perbelanjaan ahli parlimen di U.K turut mengenakan topeng Guy Fawkes. Menurut Moore (2012), senario yang sama turut dilihat dalam beberapa lagi demonstrasi anti kerajaan di Eropah sepanjang tahun 2011 hingga 2012. Pengaruh kumpulan 'The Anonymous' juga dilihat berkembang sehingga ke Amerika Selatan dan juga Asia. Di Mumbai, peserta sebuah demonstrasi yang membantah sekatan kandungan internet turut dilihat menggunakan topeng muka Guy Fawkes. Menurut Hill (2011) dan Sumaiya (2011), antara demonstrasi ikonik yang berlaku di Asia adalah ketika berlakunya Revolusi Arab pada sekitar tahun 2011. *Arab Spring* yang bermula di Mesir dan akhirnya telah mempengaruhi negara-negara Arab disekitarnya. Belia-belia Arab yang menyertai siri demonstrasi turut dilihat menggunakan topeng Guy Fawkes.

Penggunaan topeng Guy Fawkes oleh penunjuk perasaan di seluruh dunia ini mendapat perhatian dan sokongan oleh pencipta watak 'V' tersebut iaitu Alan Moore. Walaupun pada asalnya, beliau hanya mencipta watak bagi sebuah komik dan tidak bertujuan untuk menjadikannya sebagai satu ikon. Gopalan (2008) dalam dua buah laporannya yang disiarkan dalam *Entertainment Weekly* memetik kenyataan Alan Moore sebagai;

"I was also quite heartened the other day when watching the news to see that there were demonstrations outside the Scientology headquarters over here, and that they suddenly flashed to a clip showing all these demonstrators wearing V for Vendetta Guy Fawkes masks. That pleased me. That gave me a warm little glow." (Alan Moore, 2008)

Kenyataan hampir sama turut disuarakan oleh David Lloyd yang telah menghasilkan ilustrasi dan juga pencipta bersama komik tersebut. Laporan oleh Waites (2011) yang disiarkan dalam *BBC News* memetik kenyataan beliau sebagai;

"The Guy Fawkes mask has now become a common brand and a convenient placard to use in protest against tyranny – and I'm happy with people using it, it seems quite unique, an icon of popular culture being used this way. My feeling is the Anonymous group needed an all-purpose image to hide their identity and also symbolise that they stand for individualism - V for Vendetta is a story about one person against the system. We knew that V was going to be an escapee from a concentration camp where he had been subjected to medical experiments but then I had the idea that in his craziness he would decide to adopt the persona and mission of Guy Fawkes". (David Lloyd, 2011)

Topeng berwajah Guy Fawkes ini akhirnya menjadi satu ikon popular di seluruh dunia dan menjadi satu imej visual bagi menggambarkan penentangan terhadap penyelewengan-penyelewangan yang dilakukan oleh kerajaan atau parti-parti pemerintah di mana-mana negara. Majalah *Times* (2011) menyifatkan topeng ini telah terjual sebanyak ratusan ribu unit menjadi *top-selling* di laman web Amazon.com.



Gambar 2



Gambar 3

Gambar 2 & 3: Aksi peserta Perhimpunan Bersih yang mengenakan topeng Guy Fawkes di Kuala Lumpur.

Sumber: <https://aznealishak.files.wordpress.com/2015/08/a31r2603.jpg>
https://ismailsadiron.files.wordpress.com/2012/04/dsc_0271.jpg

Perkara yang sama juga turut berlaku di negara kita Malaysia. Sejak beberapa tahun kebelakangan ini, kita sering melihat beberapa siri demonstrasi secara aman memprotes skandal-skandal melibatkan kerajaan yang dirasakan zalim, korup dan juga menekan rakyat. Sebagai contoh, beberapa siri Perhimpunan Bersih yang ditunjangi oleh parti-parti pembangkang dan juga NGO pro-pembangkang telah dilancarkan dan telah mendapat sambutan yang hangat daripada rakyat. Mereka yang turut sama dalam perhimpunan dan demonstrasi jalanan ini juga menggunakan topeng Guy Fawkes ini sebagai salah satu cara atau kaedah untuk menggambarkan ketidakpuasan hati mereka. Senario ini terbukti melalui beberapa gambar semasa perhimpunan tersebut yang diambil oleh penyelidik melalui internet seperti dipaparkan di bawah.



Gambar 4: Penggunaan topeng Guy Fawkes oleh peserta-peserta Perhimpunan Bersih di Kuala Lumpur.

Sumber:
http://images.says.com/uploads/story_source/source_image/410337/23be.jpg

5. DISKUSI DAN PENUTUP

Penggunaan bahan sastera dalam penghasilan karya seni visual bukanlah suatu perkara yang baru. Namun, penyelidikan studio yang dijalankan ini telah berjaya memberikan satu lagi bentuk pengucapan, pengolahan dan penghayatan bersifat akademik terhadap hasilan sastera rakyat yang dibimbangi semakin terpinggir. Karya yang telah berjaya dihasilkan sepanjang penyelidikan studio ini diusahakan merupakan interpretasi penulis terhadap elemen didaktik yang sarat terkandung di dalam hasilan sastera rakyat. Bentuk hasilan sastera ini bukan hanya berfungsi sebagai medium hiburan, bahkan begitu sarat dengan unsur-unsur pengajaran. Ibarat menarik rambut dalam tepung, begitulah bijak dan halusnyanya cendekiawan Melayu lampau. Menegur dengan cara yang begitu bersahaja.

Elemen-elemen didaktik yang sarat dalam cerita jenaka Melayu telah diterjemahkan semula dalam bentuk visual dan disesuaikan dengan konteks semasa dan juga permasalahan harian yang membelenggu masyarakat moden hari ini khususnya dari kalangan bangsa Melayu itu sendiri. Penulis berharap, isu-isu yang disentuh dan telah disuntik ke dalam karya-karya yang merangkumi konteks sosial, politik, sejarah dan juga ekonomi dapat memberikan sumbangan ke arah pembinaan budaya dan masyarakat yang lebih positif. Walaupun hari ini kita hidup dalam suasana moden, namun karektor Pak Pandir, Si Luncai dan Pak Kadok seringkali dapat kita perhatikan. Tidak kurang pula ada masanya kita sendiri merasakan bahawa tindakan dan keputusan yang kita ambil seakan-akan mengulangi nasib malang yang menimpa Si Lebai.

Penulis akan terus menjadikan hasilan kesusasteraan sebagai sumber inspirasi bagi menghasilkan karya-karya akan datang. Kaedah berkarya yang berteraskan penyelidikan juga telah mempengaruhi proses-proses pengkaryaan penyelidikan di masa hadapan. Penyelidikan studio yang dijalankan ini turut dilihat sebagai satu usaha memperkayakan lagi karya-karya cetakan di Malaysia. Karya-karya cetakan dilihat sedikit terpinggir berbanding karya-karya seni visual yang lain seperti catan, arca dan instalasi yang sering menjadi medium pilihan seniman di dalam menghasilkan karya. Penyelidikan studio ini juga telah memberikan satu platform kepada penyelidik untuk meneroka konsep cetakan itu sendiri lebih jauh lagi dan menghasilkan karya-karya yang mencabar ruang lingkup definisi dan disiplin seni cetakan konvensional di dalam karya-karya penulis yang akan datang. Noyce (2006) dan Ponirin (1995) menegaskan bahawa amalan seni cetak tidak harus terbelenggu dengan disiplin-disiplin tradisi dan seniman seni cetak bertanggungjawab untuk mengembangkannya selari dengan konteks perkembangan zaman.

Namun begitu, keputusan-keputusan yang didapati daripada penyelidikan studio ini bukanlah sesuatu yang bersifat muktamad. Segala keputusan yang diperolehi oleh penyelidikan studio ini adalah terhasil daripada keterbatasan sumber dan kepakaran yang dimiliki oleh penyelidik. Ia berupaya untuk diperhalusi dan diperkembang lagi oleh penyelidik-penyelidik lain selepas ini. Sebagai contoh, gaya, material dan bentuk karya yang lebih mantap dan berkualiti.

Kesimpulan kepada penyelidikan studio ini, jelas bahawa hasilan sastera rakyat ini mempunyai potensi tinggi untuk diteroka, diolah dan diterjemahkan kedalam bentuk baru oleh seniman dalam konteks seni visual. Sebenarnya, hasil kesusasteraan rakyat ini sentiasa bersifat malar segar dan bersedia untuk dicernakan dalam konteks semasa. Hasil sastera rakyat masih lagi relevan untuk dijadikan bacaan dan pedoman kehidupan masa kini. Kajian oleh Shamsul Amri Baharudin (2009) memperjelaskan bahawa sastera klasik Melayu sarat mengandungi falsafah pandangan dunia atau *worldview* masyarakat Melayu itu sendiri. Beliau menegaskan bahawa terdapat unsur kepintaran, kebijaksanaan dan kekuatan yang merentas masa dalam hasil sastera klasik Melayu samada dalam bentuk prosa atau puisi. Kedua-duanya menggunakan ragam bahasa yang indah, halus dan tertib. Samsul Amri Baharudin (2009) mengulas lebih lanjut bahawa aspek keindahan ini haruslah dikekalkan dan menjadikannya sebagai warisan budaya yang mencerminkan nilai intelek yang tinggi dan menjadi kemegahan masyarakat Melayu itu sendiri. Memandangkan sifat bahan ini yang tidak

terikat pada sebarang 'time frame', maka elemen pendidikan dan pengajaran yang digarap daripada hasil kesusasteraan rakyat sebenarnya ini masih lagi relevan untuk di jadikan cerminan kepada masyarakat moden hari ini. Lantaran, penyelidik merasakan bahawa penyelidikan ini sedikit sebanyak akan membantu memartabatkan hasil kesusasteraan rakyat yang semakin terpinggir.

Penyelidik berpendapat bahawa usaha memartabatkan hasil sastera rakyat ini merupakan tanggungjawab yang harus dipikul bersama khususnya dikalangan seniman. Begitu juga halnya dalam konteks seni visual. Kelompok seniman tidak harus bersifat menunggu permintaan dari khalayak, sebaliknya haruslah sentiasa menawarkan produk untuk dinikmati. Perkara ini harus dilihat sebagai satu cabaran yang harus didepani agar kedua-dua genre kesenian ini dapat diperkayakan lagi demi kelangsungannya untuk generasi akan datang.

RUJUKAN

- A. Aziz Itar, (2003). Usaha Memartabatkan Seni Sastera Harus Berterusan. Utusan Online 30 Jun 2008. Diambil dari http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.Asp?y=2007&dt=1101&sec=sastera&pg=sa_01.htm 16 Oktober 2017.
- Azman Ismail, (2007). Sastera Malaysia Semakin Terpinggir. Utusan Malaysia 01/11/2007. Diambil dari http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.Asp?y=2007&dt=111101&pub=utusan_malaysia&sec=Sastera&pg=sa_01.htm pada 12 Sept. 2014.
- Braiker, B. (2008). 'Anonymous' Takes On Scientology. NewsWeek p.p. Technology, NewsWeek Web Services. Diambil dari www.newsweek.com/anonymous-takes-on-scientology-93883 pada 20 April 2015.
- Feldman, E.B. (1981). *Varities of Visual Experience*. New York: Prentice Hall, Inc.
- Fox, Adam. Woolf, Daniel, R. (2002). *The Spoken Word: Oral Culture in Britain 1500 – 1850*, Manchester, Manchester University Press.
- Grabowski, Beth. & Fick, Bill. (2009), *Printmaking: A Complete Guide to Materials and Processes*, London, Laurence King Publishing Ltd.
- Gopalan, N. (2008). Q & A: *Watchmen* Creator Alan Moore. Entertainment Weekly. Diambil dari ew.com/article/2008/07/21/qa-watchmen-creator-alan-moore/ pada 8 Jun 2016.
- Gopalan, N. (2008). *Alan Moore Still Knows the Score*. Entertainment Weekly. Diambil dari ew.com/article/2008/07/21/alan-moore-still-knows-the-score/ pada 8 Jun 2016.
- Greenspan, J. (2012). *Guy Fawkes Day: A Brief History*. A+T Networks.
- Harun Mat Piah, Ismail Hamid, Siti Hawa Salleh, Abu Hassan Sham, Abdul Rahman Kaeh, Jamilah Ahmad, et al. (2002). *Kesusasteraan Melayu Tradisional Edisi Kedua*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia.
- Hassan Ahmad, Ed. (2001). *Dlm Cerita Jenaka Melayu*. Kuala Lumpur. Yayasan karyawan.
- Hamzah Hamdani (ed) (1988), *Pemikiran Sastera Nusantara*, Kuala Lumpur, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Hill, E. (2011). *Hackers Hit Tunisian Websites*. Politics. Al Jazeera. Di ambil dari www.aljazeera.com/news/Africa/2011/01/201113111059792596.html pada 6 Jun 2016.
- Ismail Yusoff, (2008), *Kesusasteraan Melayu Lama dan Baru*, Sintok, Universiti Utara Malaysia.
- Kassim Ahmad, Hassan Ahmad (ed) (2004) *Hikayat Abdullah*, Kuala Lumpur, Yayasan Karyawan.
- Landers, C. (2008). *The Internets Are Going to War*. USA: Baltimore City Paper.
- Maxwell, Joseph A. (2005), *Qualitative Research Design: An Interactive Approach 2nd Edition*, USA, SAGE Publication.
- Mazlan Karim & A. Rahman M. *Tema Sastera Klasik Melayu: Peribahasa dan Bidalan dalam Karya Cetakan Pelukis Malaysia*, Jurnal Elektronik Jabatan Bahasa & Kebudayaan Melayu, jilid 3 (2011) 41-53.

- Mohd. Taib Osman, Hassan Ahmad (ed), (2007). *Cerita Jenaka Melayu*, Kuala Lumpur, Yayasan Karyawan.
- Mohd. Taib Osman, (1972). *The Aims, Approach and Problems in The Study Folk Literature or Oral Traditions*. Dlm The Brunei Museum, Jurnal 2:4 hlm 159-164.
- Mohd. Taib Osman, (1988). Dlm Hamzah Hamdani (ed.). *Pemikiran Sastera Nusantara*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Moore, A. (2012). *Viewpoint: V for Vendetta and The Rise of Anonymous*. BBC News. Di ambil dari www.bbc.com/news/technology-16968689 pada 14 Februari 2016.
- Mulliyadi Mahamood, (2002). *Tradisi Sebagai Gerak Rasa*. Dlm katalog pameran *Gerak Rasa*. Kuala Lumpur: Muzium Negara.
- Nang Naemah Nik Dahalan, (2014) *Sastera Rakyat Melayu: Sejarah dan Genre-Genre Utama (Malay Folk Arts: The History of Its Genre)*. Jurnal Al-Muqaddimah Bil 2 (2) 2014, 46-63.
- Noyce, R. (2011). *Printmaking at The Edge*. Great Britain: A&C Black publisher Limited.
- O'grady, Jenn. & Ken Visocky. (2009), *A Designer's Research Manual: Succeed In Design by Knowing Your Clients and What They Really Need*. USA: Rockport Publisher
- Ponirin Amin. (1995). *Seni Cetak Kreatif dan 'The Little Prince'*. Dlm *Katalog Pameran 'Alternatif Printmaking'*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Ragans, R. (2005). *ArtTalk*. United States of America. McGraw Hill.
- Waites, R. (2011). *V For Vendetta Mask: Who's Behind Them?* London. UK. BBC News.
- Safian Hussain, (1988). *Glossari Istilah Kesusasteraan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Salmah Abu Mansor, (2009). Pengenalan. Dlm *Pameran Tampannya Budi*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Shahnon Ahmad, (1991). *Sastera Sebagai Seismograf Kehidupan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Shamsul Amri Baharudin, (2009). *Tampannya Budi*. Dlm *Pameran Tampannya Budi*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Sharifah Fatimah Zubir, (1982). Menggalak Kecenderungan baru. Dalam *Dewan Budaya*, Jilid 4, Bil. 8. Kuala Lumpur, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sumaiya, R. (2011). *Hackers Shutdown Government Sites*. The New York Times. Diambil dari www.nytimes.com/2011/02/03/world/middleeast/03hackers.html pada 6 Jun 2016.
- S. Myers B. (1963). *Understanding the Arts*. New York: Holt, Rinehart & Winston Inc.
- Tala, A. (2009) *Installations and Experimental Printmaking*. A&C. London.
- Thien Shih, L. (1993). *Seni Cetak Asli – Seni Cetak Grafik*. Dlm *Katalog Pameran Komunikasi Melalui Grafik – Seni Cetak*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Thien Shih, L. (1993). *Kedudukan Seni Cetak Dalam Tahun 70-an*. Dlm *Katalog Pameran Komunikasi Melalui Grafik – Seni Cetak*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.

