

**Eksposasi Watak dan Perwatakan Binatang Dalam *Tinimungan*
*Tangon Kadazandusun***
Character and Characterization Exploration of Animals in Tinimungan
Tangon Kadazandusun

Farra Humairah Mohd*
farrahumairah@fbk.upsi.edu.my

Roslih Kiting
roslih@fbk.upsi.edu.my

Nordiana Hamzah
diana.azmi@fbk.upsi.edu.my

Hasrina Baharum
hasrina@fbk.upsi.edu.my

Fakulti Bahasa dan Komunikasi,
Universiti Pendidikan Sultan Idris.

**Corresponding Author*

Received: 10 October 2025; Published: 26 December 2025

Cite this article (APA) as:

Mohd, F. H., Kiting, R., Hamzah, N., & Baharum, H. (2025). Eksposasi Watak dan Perwatakan Binatang Dalam Tinimungan Tangon Kadazandusun. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 13(2), 114 - 124. Retrieved from <https://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/208>

ABSTRAK

Watak dan perwatakan binatang merupakan salah satu dari unsur kritikan masyarakat yang dinamakan unsur satira. Oleh itu, kajian ini dihasilkan bertujuan untuk membuat penelitian mengenai watak dan perwatakan binatang dalam himpunan cerita rakyat Kadazandusun iaitu cerita *Ulat Pisang dan Kera*, *Katak dan Tikus*, *Buaya Menjadi Manusia* dan *Rama-Rama*. Selain itu, kajian ini juga akan menghuraikan berkenaan realiti dan fantasi dalam cerita binatang. Objektif kajian ini ialah untuk mengenal pasti watak dan perwatakan; menganalisis realiti dalam cerita binatang dengan menggunakan teori Semiotik Charles Sander Peirce (1965). Dalam kajian ini, pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif iaitu kaedah kepustakaan dan analisis teks. Instrumen kajian ialah senarai semak pemerhatian berdasarkan Teori Semiotik Charles Sander Peirce. Teks-teks karya yang digunakan sebagai data kajian ialah *Ulat Pisang dan Kera*, *Katak dan Tikus*, *Buaya Menjadi Manusia* dan *Rama-Rama*. Dapatan kajian tentang aspek watak dan perwatakan menunjukkan binatang sebagai 'Makhluk Konseptual' adalah binatang (dalam) fikiran yang digunakan dalam tanda suatu bahasa atau simbol dalam suatu sistem atau kod. Binatang dalam makna ini dijadikan sebagai bahasa kiasan, misalnya metafora, simili atau alegori (Sony Sukmawan, 2016). Bagi dapatan objektif kedua, pengkaji mendapati cerita-cerita ini akan dapat membantu masyarakat khususnya kanak-kanak untuk menyuburkan daya imaginasi, memahami dunia baru atau misteri dan membina impian masa depan. Implikasi kajian ialah kanak-kanak dapat mengenali watak dan perwatakan binatang secara

realiti dan fantasi serta dapat menghayati nilai moral yang diterapkan oleh pengarang dalam cerita-cerita berkenaan.

Kata kunci: Eksplorasi; Watak; Perwatakan; Binatang; *Tinimungan Tangon Kadazandusun*.

ABSTRACT

Character and characterization of animals are one of the components of community criticism designated as the element of satire. Therefore, this paper intends to research the character and characterization of animals in the collection of Kadazandusun folklore, particularly the stories of (Ulat Pisang dan Kera) Banana pets and Monkeys, (Katak dan Tikus) Frogs and Mice, Crocodiles Becoming Humans (Buaya Menjadi Manusia) and (Rama-Rama) Butterflies. Furthermore, this paper also elaborated on reality and fantasy in animal stories. This study aimed to identify characters and personalities; analyse reality in animal stories employing Charles Sander Peirce's Semiotic theory (1965). In this study, the approach used was a qualitative approach that is the method of literature review and text analysis. The research instrument was a checklist of observations based on theory of Semiotic by Charles Sander Peirce. The texts used as study data were Ulat Pisang dan Kera, Katak dan Tikus, Buaya Menjadi Manusia and Rama-Rama. The findings of the study of aspects of character and characterisation revealed that animals as 'Conceptual Creatures' were animals (in) the mind used in the sign of a language or symbol in a system or code. Animals in this context were used as figurative languages, such as metaphor, simile or allegory (Sony Sukmawan, 2016). For the findings of the second objective, researchers discovered that these stories would be able to help the community, especially children, to nurture the imagination, understand the new or mysterious world and establish future dreams. The research implied that children could recognise the character and characterisations of animals in reality and fantasy and could appreciate the moral values applied by the author in the stories.

Keywords: Exploration; Character; Characterisation; Animal; Tinimungan Tangon Kadazandusun.

PENGENALAN

Karya sastra merupakan satu khazanah yang amat bernilai. Justeru, kita sebagai generasi pewaris haruslah menghargai sesebuah karya sastra agar tidak luput ditelan zaman. Oleh hal yang demikian, bagi mengembangkan lagi sesebuah karya sastra, seharusnya bermula dari peringkat kanak-kanak lagi iaitu di peringkat sekolah rendah. Pada peringkat ini, karya sastra seperti cerita binatang amat bersesuaian sekali untuk pembacaan kanak-kanak. Malah, kanak-kanak juga dapat mengetahui dengan lebih lanjut mengenai watak dan perwatakan binatang berkenaan dengan tujuan untuk pembentukan nilai yang baik. Dalam teks KOMSAS (2009) watak didefinisikan ialah watak atau pelaku yang dicipta oleh pengarang untuk mendukung tema dan persoalan serta mengembangkan tema sehingga mencapai matlamat pengarang. Namun begitu, tidak semestinya watak-watak terdiri daripada kalangan manusia sahaja. Ada kalanya, ditampilkan juga watak binatang, tumbuh-tumbuhan, makhluk asing dan objek tertentu. Seterusnya, perwatakan ialah sifat-sifat fizikal dan mental, tabiat, perilaku, sifat keperibadian watak seperti bercita-cita tinggi, benci dan sebagainya. Sifat perwatakan digambarkan melalui tindak-tanduk, cara berfikir, bercakap, paras rupa, kepercayaan dan ideologi serta gambaran perasaan seseorang.

Menurut Md. Rozaidee (2009: 18), cerita binatang merupakan sastra rakyat, iaitu sastra lisan yang disampaikan atau disebarkan secara lisan dari satu generasi kepada generasi yang akan datang. Cerita binatang ini dipercayai cerita tertua dan sama usianya dengan cerita asal usul. Selalunya, cerita binatang ialah hasil sastra lisan yang diwarisi daripada masyarakat manusia sejak zaman purba semasa manusia masih lagi hidup di dalam gua-gua. Cerita-cerita binatang ini juga menengahkan binatang sebagai watak utama yang dipersonifikasikan ataupun diberi sifat perorangan binatang.

Semua sifat yang dimiliki oleh manusia biasa dimiliki oleh binatang dalam cerita-cerita binatang Melayu seperti bercakap, menipu, berbincang, berfikir, dan sebagainya. Dalam cerita-cerita tersebut terdapat kisah yang berlaku antara binatang sesama binatang dan kadangkala lakonannya terjadi antara binatang dengan manusia. Watak manusia dalam cerita-cerita binatang Melayu hanya

sebagai watak sampingan sahaja. Watak-watak yang lazim digunakan ialah pelanduk, buaya, gajah, harimau, anjing, ular, arnab, kura-kura, musang, helang, ayam, kambing, burung, lembu, katak, tikus dan sebagainya lagi.

Sebahagian daripada cerita-cerita ini bercorak mitos yang membicarakan tentang asal usul binatang. Cerita ini juga akan mengisahkan konflik antara binatang dengan binatang atau antara binatang dengan manusia. Kebiasaannya cerita binatang ini dapat memberi gambaran bahawa walaupun binatang itu kecil dan lemah tetapi dapat mengalahkan binatang yang lebih besar dan kuat dengan menggunakan akal fikiran yang dapat menjadi senjata untuk menentang binatang yang besar dan kuat. Melalui pemaparan tersebut, memperlihatkan terdapatnya unsur-unsur realiti yang diadunkan dengan unsur-unsur fantasi. Kedua-dua unsur ini merupakan gabungan mantap untuk merangsang minda atau pemikiran para pembaca. Realiti dalam cerita-cerita sebegini boleh diterima umum, namun, unsur fantasi dalam cerita-cerita rakyat sering dipersoalkan oleh masyarakat sedangkan ia merupakan satu keperluan bagi masyarakat khasnya kanak-kanak.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan di atas, kajian ini dilakukan untuk melihat realiti dan fantasi dalam watak dan perwatakan binatang dalam cerita-cerita rakyat khasnya cerita rakyat masyarakat Kadazandusun. Kajian ini juga dilihat dari perspektif semiotik memandangkan cerita-cerita yang terdapat dalam cerita rakyat mempunyai perlambangan yang tersendiri.

OBJEKTIF KAJIAN

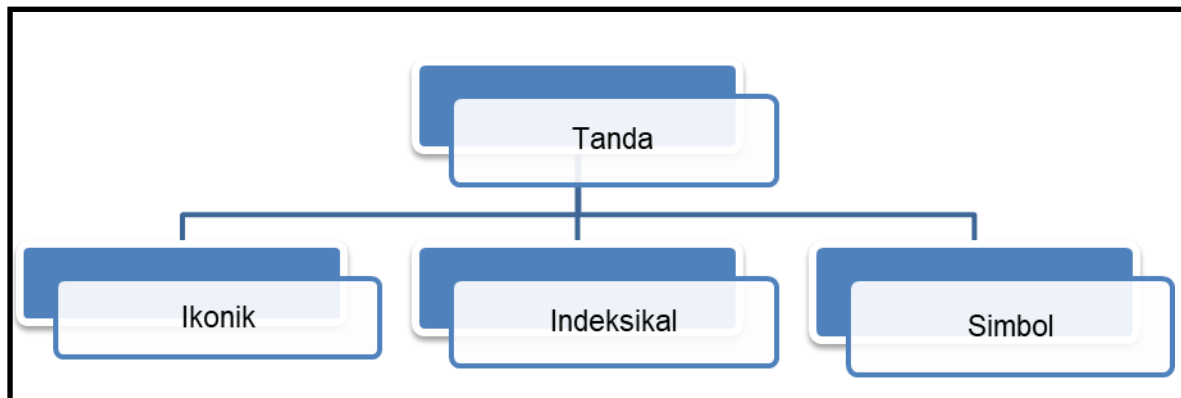
- 1) Menilai realiti dan fantasi watak dan perwatakan binatang dalam cerita-cerita rakyat Kadazandusun.
- 2) Menganalisis realiti dan fantasi watak dan perwatakan binatang dalam cerita-cerita rakyat Kadazandusun dari perspektif semiotik.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan beberapa kaedah, iaitu kaedah kepustakaan dan analisis kandungan. Kajian kepustakaan melibatkan pembacaan dan pengumpulan bahan atau sumber berkaitan dengan kajian karya Keris Mas serta memfokuskan aspek ekonomi dan sistem tanda. A. Halim Ali (2019) menyebutkan kaedah kepustakaan lazimnya menggunakan sumber data yang sedia ada seperti dokumen bercetak, teks, buku, jurnal dan lain-lain. Kajian berasaskan analisis teks dipilih sebagai kaedah utama. Kaedah analisis kandungan, iaitu pembacaan secara teliti terhadap teks kajian, diikuti analisis aspek tanda yang menjadi fokus kajian. Aspek sistem tanda tersebut dianalisis berdasarkan pendekatan semiotik yang disandarkan kepada idea teori Semiotik Charles Sander Peirce.

Menurut Peirce terdapat tiga jenis tanda yang menghasilkan makna iaitu (1) tanda ikon; (2) tanda dalam bentuk indeks dan (3) tanda dalam bentuk simbol. Tanda Ikon bagi jenis-jenis tanda yang menunjukkan persamaan; indeks pula bagi jenis-jenis tanda yang berasaskan hubungan sebab akibat, manakala simbol adalah jenis-jenis tanda yang berasaskan konvensional (A. Halim Ali, 2018:120). Dalam pemikiran Peirce, bahawa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dengan tanda-tanda atau kerana ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Pelbagai jenis tanda yang berdasarkan objek ini kemudiannya dikategorikan kepada tiga jenis iaitu ikon, indeks dan simbol (A. Halim Ali, 2018:120).

Selain itu, pengkaji menggunakan bahan sebanyak empat (4) buah cerita rakyat masyarakat Kadazandusun. Sebagai sumber utama analisis Antara judul cerita rakyat yang digunakan ialah cerita *Ulat Pisang dan Kera, Katak dan Tikus, Buaya Menjadi Manusia* dan *Rama-Rama* terbitan Pejabat Karang Mengarang, Universiti Pendidikan Sultan Idris pada tahun 2017.



Rajah 1: Tanda dalam Teori Semiotik Charles Sander Pierce.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Cerita rakyat yang berbentuk cerita binatang merupakan sebuah cerita fantasi yang dapat menarik perhatian masyarakat khususnya kanak-kanak. Jika dihalusi walaupun cerita-cerita tersebut berunsurkan fantasi dan imaginasi, namun, terdapat juga nilai-nilai kebenaran dan realisme dalam cerita-cerita tersebut. Menurut Md Sidin Ahmad Ishak (2005: 14-15) cerita binatang boleh dibahagikan kepada dua iaitu cerita-cerita binatang sebenar dan cerita-cerita bukan binatang sebenar. Cerita rakyat yang bercorakkan kepada cerita binatang ini sangat popular dalam kalangan masyarakat. Malah kanak-kanak juga amat menggemarinya tidak kira sama ada watak binatang yang biasa atau asing, yang jinak atau liar. Watak binatang seperti kucing, anjing, burung, pelanduk, rama-rama, buaya, tikus, semut, beruang, gajah, harimau, singa, ular, katak dan sebagainya menjadi watak-watak penting yang tidak pernah kehabisan cerita. Watak-watak ini sebenarnya merupakan simbol atau lambang yang mengandungi makna yang tersurat dan tersirat. Pengarang menggunakan pelbagai cara yang halus tetapi mampu merangsang minda masyarakat yang mendengar dan membaca cerita-cerita sebegini.

Bagi Rachmat Djoko Pradopo (2003: 69) menyatakan sastera (karya sastera) merupakan karya seni yang mempergunakan bahasa sebagai mediumnya. Berbeza dengan seni-seni lain, misalnya seni muzik dan seni lukis yang mediumnya berbentuk neutral. Dalam erti kata lain, kedua medium tersebut belum mempunyai erti sastera (seni sastera) iaitu mediumnya kepada 'bahasa' yang mempunyai erti, sistem dan konvensi. Maksudnya di sini, medium seni lukis ialah medium yang menggunakan cat atau warna. Manakala, medium seni muzik pula ialah medium yang berkait dengan suara atau bunyi-bunyian. Oleh itu, kesemua medium ini mempunyai erti yang dikenali sebagai bahan. Bahan sastera juga ialah bahasa yang sudah bererti. Bahasa berkedudukan sebagai bahan dalam hubungannya dengan sastera, sudah mempunyai sistem dan konvensi sendiri yang mempergunakan bahasa yang disebut sistem semiotik. Sehubungan itu, dalam kajian ini simbol-simbol binatang yang digambarkan kepada khalayak pembaca mempunyai erti atau makna yang tersendiri.

Tanda Ikon, Indeks dan Simbol dalam *Cerita Ulat Pisang dan Kera*

Dalam konteks ini, pengkaji cuba meneroka unsur semiotik yang terdapat dalam cerita-cerita rakyat masyarakat Kadazandusun iaitu berkaitan dengan watak dan perwatakan binatang yang dipaparkan menerusi cerita-cerita tersebut. Antara cerita rakyat yang terpilih untuk kajian ini ialah cerita *Ulat Pisang dan Kera*, cerita *Katak dan Tikus*, cerita *Rama-rama* dan cerita *Buaya Menjadi Manusia*. Secara umumnya, **tanda ikon** yang terdapat dalam cerita *Ulat Pisang dan Kera*, karya yang diceritakan oleh Lombi Gungkat (72 tahun) ialah "Kera", "pokok pisang", "sungai", "hutan", "ulat sagu", "buaya" dan sebagainya. Kesemua unsur-unsur ini wujud dalam dunia realiti. Namun, simbol 'ikon' utama dalam cerita ini ialah 'ulat sagu', iaitu binatang yang bersaiz kecil. **Simbol 'indeksikal'** 'ulat sagu' (=lambang kebijaksanaan) yang dianggap bijak berfikir dalam menyelesaikan sesuatu masalah. Dalam cerita ini, Ulat Sagu telah menggunakan kebijaksanaannya untuk menyelamatkan diri

daripada dimakan dan diperbodohkan oleh Kera (=lambang watak antagonis) yang dianggap sebagai pemangsa dalam cerita ini. Helah Ulat Sagu dalam hal ini ialah menyatakan isi yang terdapat dalam *bangau* ialah minyak wangi Raja. Minyak wangi Raja merupakan ikon kepada bahan kesayangan dan istimewa raja. Ia juga merupakan 'indeksikal' (=hadiah istimewa kepada raja dalam upacara tertentu). Hal ini telah menarik perhatian Kera untuk mengambil dan menghidunya. Namun, itu hanya tipu helah daripada Ulat Sagu sahaja. Peristiwa ini dapat dilihat menerusi contoh petikan seperti berikut;

"Benarkanlah kami menghidu sedikit wahai ulat sagu!" kata kera-kera yang degil itu sambil mempersenda-sendakan ulat sagu itu.

"Hei, kamu tidak boleh menghidu! Hanya raja sahaja yang boleh," kata ulat sagu sambil memeluk erat bangau itu kerana takut disambar oleh kera-kera itu.

...Sebaik sahaja kera-kera itu terdengar nyanyian ulat sagu, maka mereka pun terus membuka bangau itu. "Suussss!" lalat yang sangat banyak berbunyi dan berpusu-pusu keluar dari bangau itu. Lalat-lalat itu masuk ke dalam mulut, telinga, mata dan lubang hidung mereka...

Akhirnya, kera-kera itu jatuh seekor demi seekor ke dalam lubuk sungai. Buaya-buaya menyambar kera-kera yang berjatuh itu sehingga semuanya habis dibaham.

(Cerita Ulat Pisang dan Kera, hlm: 116 - 117)

Kera yang bersikap degil dan bertindak terburu-buru tanpa mempedulikan kata-kata Ulat Sagu akhirnya membawa padah kepada dirinya sendiri. Rupa-rupanya yang disangkakan pisang dan minyak wangi raja itu ialah buah pelir kera (diambil dari bangkai kera). Dari aspek yang tersirat 'Kera' merupakan haiwan yang besar daripada 'Ulat Sagu', aktif, garang dan sangat ditakuti oleh binatang-binatang kecil, namun bersikap terburu-buru dan tidak bijak berfikir. Pemikiran yang dapat dikesan dalam cerita ini ialah 'bukan kekuatan fizikal menjadi ukuran tetapi kebijaksanaan berfikir adalah pedoman dalam menjalani liku-liku kehidupan'. Dalam menyampaikan pemikiran tersebut, cerita ini diadun dengan unsur fantasi dan imaginasi bagi menarik perhatian masyarakat yang mendengar dan membaca cerita rakyat ini khasnya kanak-kanak. Unsur imaginasi dan fantasi dalam cerita-cerita rakyat yang bercorak binatang ini membolehkan masyarakat iaitu kanak-kanak membentuk satu pemikiran kreatif.

Sebagai contoh, binatang yang petah bercakap dan berkata-kata, tidak dapat dinafikan ia merupakan cerita fantasi yang membawa makna dan nilai tertentu di dalamnya. Hal ini bertepatan dengan pandangan Mohd Kasim Ismail (1999: 93) menjelaskan fantasi lama seperti cerita-cerita binatang dan dewa-dewa, mengetengahkan makna 'kebenaran hidup lampau' (*the ancient truth*) iaitu kebaikan mengatasi kejahatan. Sehubungan itu, ia menjadi satu cara berhibur (*to enjoy*) dengan meneroka (*to explore*) pelbagai dimensi kehidupan di luar realiti dan pengalaman mereka.

Dalam cerita *Ulat Pisang dan Kera* ini, kita mengetahui binatang sebenarnya tidak bercakap, namun terdapat beberapa perkara tertentu dalam fantasi kemungkinan ada yang berlaku. Misalnya dalam cerita ini, tentu ada kebenarannya dalam kehidupan realiti misalnya kebijaksanaan penting dalam menyelesaikan sesuatu masalah dan sikap terburu-buru membawa padah. Watak binatang yang pandai berkata-kata ialah fantasi tetapi perwatakan seperti kebijaksanaan dalam menyelesaikan masalah dan perwatakan yang terburu-buru membawa padah adalah biasa berlaku dalam realiti kehidupan manusia.

Tanda Ikon, Indeks dan Simbol dalam Cerita Katak dan Tikus

Cerita rakyat yang bercorak cerita binatang yang seterusnya ialah *cerita Katak dan Tikus*. Kisah binatang ini memperlihatkan tentang seekor katak yang terpedaya dengan tipu helah seekor tikus

untuk mendapatkan alat kelaminnya. Berdasarkan unsur semiotik dapat dikenal pasti **tanda ikon** melalui watak yang mendukung cerita ini. Antaranya ialah 'Sang Katak', 'Sang Tikus', 'dahan pokok' dan lain-lain lagi. Tanda-tanda yang terdapat dalam cerita ini merupakan tanda 'ikon' yang mana ia membawa persamaan dengan dunia realiti. 'Ikon' ini membawa perlambangan kepada dunia sebenar. **Simbol** dalam cerita ini seekor tikus yang bertindak bijak untuk mendapatkan alat kelamin daripada Sang Katak. Sang Tikus membawa **tanda 'indeksikal'** yang mana telah menggunakan akalnyanya bagi mengaburi pemikiran Sang Katak. Dengan helah yang pelbagai telah membolehkan Sang Tikus mendapatkan alat kelamin Sang Katak untuk dirinya.

Manakala **tanda 'indeksikal'** untuk watak ini boleh dikategorikan kepada dua, iaitu lambang kecerdikan dan juga kejahatan. Lambang kecerdikan dapat dilihat apabila Sang Tikus boleh berfikir dengan baik tentang cara untuk mendapatkan alat kelamin yang dimiliki oleh Sang Katak. Manakala lambang kejahatan pula ialah apabila Sang Tikus sanggup menipu dan mengukir janji dengan merampas alat kelamin Sang Katak yang sepatutnya bukan menjadi miliknya. Hal ini dapat dilihat dalam petikan berikut;

..." Oleh sebab engkau telah pulang, kembalikanlah alat kelaminku yang engkau telah pinjam itu," kata Sang Katak.

Sang Tikus pun menjawab, "Sahabatku, bagus sekali alat kelamin ini. Cuma yang tidak bagusnyanya, aku tidak akan mengembalikannya kepadamu. Alat kelamin ini sangat bagus."

Walau dengan apa cara sekalipun Sang Katak memintanya mengembalikan alat kelaminnya, Sang Tikus tidak mahu mengembalikannya. Itulah sebabnya kenapa sehingga kini katak tidak mempunyai alat kelamin.

(Cerita Katak dan Tikus, hlm: 127-128)

Berdasarkan petikan di atas, boleh dijelaskan yang melalui pujian juga akan mendapat menjadikan seseorang terkeliru. Kata-kata pujian dalam cerita ini menjadikan lambang kelecikan Sang Tikus. Dengan kata-kata pujian sebagai senjata akhirnya apa yang diimpikan menjadi kenyataan. Lambang 'indeksikal' seekor tikus, iaitu sangat bijak menggunakan akal untuk mencapai kepentingan dirinya. Sang Katak seekor haiwan yang bersaiz kecil serta boleh melompat akhirnya terpedaya dengan helah yang digunakan oleh Sang Tikus kepadanya. Sang Katak yang pada mulanya tidak melayan setiap kata-kata Sang Tikus tetapi akhirnya tewas apabila mendengar pujian mengenai alat kelaminnya. Sang Katak yang mungkin tidak pernah mendengar haiwan lain memuji dirinya telah termakan dengan kata-kata Sang Tikus dan akhirnya terpengaruh sehingga sanggup memberikan alat kelaminnya untuk dipinjamkan kepada Sang Tikus.

Hal ini telah dapat disimpulkan bahawa pemikiran yang terdapat dalam cerita ini ialah jangan mudah terpedaya dengan kata-kata pujian kerana kata-kata pujian tidak hanya untuk memuji tetapi juga sebagai helah. Pemikiran yang disampaikan adalah menggunakan gabungan dua unsur, iaitu realiti dan fantasi. Unsur realiti digunakan oleh penulis melalui watak binatang sebagai pendokong jalan cerita, manakala unsur fantasi diserapkan secara tidak langsung iaitu dengan menjadikan perwatakan binatang seperti manusia.

Oleh itu, selari dengan pendapat A. Rahim Abdullah (2007: 241) yang memetik pendapat Freud dengan menyatakan dengan bakat istimewanya, pengarang telah dapat membentuk fantasinya menjadi suatu realiti baharu, dan orang yang menerimanya sebagai bentuk perenungan hidup yang bernilai. Jadi dengan khusus dia menjadi sang pahlawan, raja, pencipta, tokoh kesayangan yang memang diimpikan. Berdasarkan pernyataan ini, jelas menunjukkan yang pelipur lara mahupun pengarang mengadunkan realiti dan fantasi serta menggunakan **simbol dan tanda** dalam menyampaikan mesej kepada khalayak pembaca khususnya kanak-kanak. Penggunaan unsur fantasi dan simbol mampu menarik minat pembaca untuk lebih memahami mesej yang ingin disampaikan. Simbol atau tanda seperti katak dan tikus adalah begitu dekat dengan masyarakat dan ini membolehkan

mereka membentuk satu pemikiran kreatif apabila membaca cerita yang mengandungi unsur realiti, fantasi dan simbol.

Tanda Ikon, Indeks dan Simbol dalam Cerita Rama-rama

Cerita seterusnya juga membicarakan tentang tanda, penanda, realiti dan fantasi ialah cerita Rama-rama. Cerita ini membawa tema keangkuhan membawa padah. Kisah bermula apabila seekor ulat bulu yang sangat cantik telah diambil oleh Kinduah untuk dipelihara supaya beliau ada kawan di rumahnya. Ulat bulu (Gompios) melihatkan diri yang cantik telah menjadikannya megah dan membanggakan kelebihan yang dimilikinya itu. Oleh yang demikian, dapat dilihat dalam cerita ini tanda dan penanda yang mewarnai perjalanan cerita. **Tanda 'ikon'** adalah diwakili terus oleh ulat bulu (Gompios), rama-rama dan beberapa nama lain lagi. Antaranya ialah 'kutu', 'pokok', 'sungai', 'rumah', 'huma' dan sebagainya. Tanda ikon ini membawa persamaan dengan dunia realiti, iaitu segala yang menjadi tanda dalam cerita ini juga terdapat dalam dunia nyata. Ulat bulu menjadi tanda ikon yang utama dalam cerita ini. **Simbol** utama ini ialah seekor binatang yang bersaiz kecil serta mempunyai bulu yang sangat cantik. Manakala **tanda 'indeksikal'** pula ulat bulu dilihat sebagai lambang kemegahan, keangkuhan dan pemalas hanya kerana memiliki bulu yang cantik. Dalam cerita ini ulat bulu sangat bermegah dengan kelebihan yang dimilikinya sehingga beranggapan dialah haiwan yang paling cantik di kalangan haiwan yang ada. Hal ini dapat dibuktikan melalui petikan berikut;

“Bayang-bayang saya, rupa-rupanya” kata Gompios.” Cantiknya bulu saya,” sambung Gompios itu dengan megah. Selepas itu, Gompios itu pun bermegah dengan bulunya yang cantik itu. Bulu saya begitu cantik. Barangkali akulah yang tercantik di sini. Tidak ada siapa yang dapat melawan kecantikanku,” fikir Gompios itu.

(*Cerita Rama-rama*, hlm: 150)

Gompios (Ulat bulu) yang tidak pernah memerhatikan dirinya sendiri itu telah menjadi riak hanya kerana merasakan dirinya cantik. Walaupun mempunyai bulu yang cantik tetapi ulat bulu juga memiliki badan yang gemuk dan berkutu. Apa yang cuba disampaikan melalui cerita ini ialah kita tidak boleh hanya memandang kepada kelebihan semata-mata tetapi juga perlu menerima kekurangan yang ada. **Tanda indeksikal** ulat bulu boleh dikategorikan kepada dua bahagian, iaitu kecantikan dan keegoan atau kesombongan. Indeksikal kecantikan ialah hanya ulat bulu yang mempunyai bulu yang berwarna-warni dan cantik dalam kalangan binatang lain. Manakala indeksikal keegoan atau kesombongan pula ialah perangai dan tingkah laku ulat bulu yang terlalu berbangga dengan kecantikan dirinya sehingga lupa kepada kekurangan yang ada pada dirinya dan bersikap pemalas. Ulat bulu memang mempunyai bulu yang cantik, namun ia juga mempunyai kekurangan yang mana bulunya itu sering dipenuhi dengan kutu dan badannya gemuk sehingga menyebabkan dirinya menjadi malas untuk bergerak. Perkara seumpama ini telah diakui sendiri oleh ulat bulu seperti dalam petikan di bawah;

“Betul kata kamu, wahai sahabatku. Bulumu memang cantik dan berwarna-warni. Tetapi pernahkah kamu melihat kutu di sekelilingmu dan kegemukan dirimu itu menyebabkan kamu malas untuk bergerak,” kata Rama-rama. Maka, ulat bulu pun memerhatikan bulu-bulunya. “Ya, tak ya juga. Bulu saya ini memang sering dipenuhi dengan kutu. Kegemukan badanku membuatkan aku sukar untuk bergerak ke mana-mana,” kata ulat bulu dengan nada yang sedih.

(*Cerita Rama-rama*, hlm: 151)

Sehubungan itu, tanda 'indeksikal' yang lain pula dalam cerita ini ialah watak Rama-rama. Rama-rama ialah **tanda indeksikal** kepada rama-rama yang memiliki kecerdasan minda dan baik hati dengan menolong manusia. Dalam konteks cerita ini juga rama-rama merupakan indeks kepada

pemangsa yang mana rama-rama ini telah menggunakan kecerdasan mindanya untuk memperdayakan ulat bulu yang sedang leka dengan kecantikan bulunya itu. Kelekaan ulat bulu telah menimbulkan kerumitan kepadanya. Dia mudah diperdayakan oleh rama-rama kerana terpana melihat gigi rama-rama yang sangat cantik, kuat dan berkilat. Bulunya yang selama ini dibanggakan pula telah mendatangkan kesusahan kepada dirinya apabila sering dipenuhi kutu-kutu di sekelilingnya. Berdasarkan kepada cerita ini, terdapatnya pemikiran yang dapat disampaikan kepada masyarakat iaitu kita tidak boleh terlalu berbangga dengan apa yang kita miliki kerana setiap manusia mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Cerita ulat bulu dan kecantikan bulunya itu mampu memberikan pengajaran yang berguna kepada masyarakat khususnya kanak-kanak agar tidak terlalu berbangga dengan apa yang dimiliki serta seharusnya kita sentiasa bersyukur dengan apa yang dikurniakan ke atas diri kita.

Tanda Ikon, Indeks dan Simbol dalam *Cerita Buaya Menjadi Manusia*

Selain itu, dalam cerita *Buaya Menjadi Manusia* juga turut memaparkan unsur semiotik. Dalam cerita ini menemukan **tanda-tanda ikon** seperti 'sungai', 'buaya', 'ikan', 'rumah panjang' dan sebagainya. Cerita ini juga memaparkan unsur realiti kerana 'ikon' yang ditonjolkan memang wujud dalam dunia realiti. Dari kesemua tanda 'ikon' yang terdapat dalam cerita ini, 'ikon' ikan (watak antagonis) adalah lambang kepada seorang haiwan yang sangat besar, ganas dan menjadi pemangsa. Manakala watak buaya pula merupakan 'ikon' dan juga indeksikal kerana watak buaya dalam cerita ini menunjukkan kebijaksanaan menyelesaikan masalah yang timbul (=lambang kebijaksanaan) dan juga lambang keberanian. Dalam hal ini, watak buaya telah menggunakan kebijaksanaannya menyelesaikan masalah yang menimpa dirinya dan keluarganya. Buaya telah menggunakan akalunya yang cerdik dan menggunakan tenaganya untuk menewaskan ikan yang telah menghalang perjalanannya dan keluarganya untuk menuju ke rumah panjang. Sehubungan dengan itu, watak buaya adalah indeksikal yang jelas memainkan peranannya sebagai ketua dan penyelamat dalam cerita ini. Peranan buaya sebagai ketua dan penyelamat kepada ahli keluarganya dapat disaksikan menerusi contoh petikan berikut;

“Kalian naik sahaja belakangku,” kata buaya itu.

Sebelum memulakan perjalanan, buaya itu berpesan supaya mereka tidak membuka mata sepanjang perjalanan sehinggalah mereka disuruh untuk membuka mata. Dalam perjalanan menyusuri sungai, mereka terserempak dengan seekor ikan yang sangat besar dan ganas yang dipanggil Janjamina. Buaya itu menurunkan mereka ke atas darat sementara ia bertarung dengan ikan itu. Sebelum memulakan pertarungan itu, dia sempat berpesan kepada mereka bahawa sekiranya darah yang keluar, dia akan mati tetapi sekiranya buih yang keluar, ikan itu yang akan kalah. Buaya dan ikan Janjamina asyik tenggelam dan timbul. Tidak lama kemudian buaya itu pun timbul. Mereka pun meneruskan kembali perjalanan.

(*Cerita Buaya Menjadi Manusia*, hlm: 134)

Keberanian dan helah yang digunakan oleh watak buaya telah menjadikan watak ikan Janjamina sebagai '**indeks**' yang melambangkan kebodohan. Walaupun digambarkan dalam cerita ini watak ikan yang memiliki sifat yang ganas dan berbadan lebih besar dari buaya, namun di sebalik sifat yang dimilikinya itu terserlah kebodohan dalam diri ikan Janjamina. Ikan Janjamina telah tertipu dengan helah yang diguna pakai oleh buaya. Di sini dengan jelas menunjukkan 'indeks' kebodohan ikan Janjamina apabila ia bersetuju untuk bertarung nyawa dengan buaya. Walaupun watak ikan Janjamina di sifatkan sebagai seekor ikan yang ganas dalam memburu, besar dan ditakuti oleh haiwan lain, namun sikap terburu-buru dan kurang bijak membuat pertimbangan telah memakan dirinya sendiri sehingga kalah dalam pertarungan yang diadakannya. Kebijaksanaan dan keberanian yang dimiliki oleh buaya adalah lambang kepada pemikiran pengarang.

Dalam dunia realiti tidak ada haiwan yang mampu berfikir seperti manusia. Pemikiran yang diterapkan dalam cerita ini ialah kebijaksanaan sebagai sumber penyelesaian, sikap terburu-buru membawa padah serta keberanian yang akhirnya membuahkan hasil. Dalam membentuk pemikiran masyarakat khususnya kanak-kanak, unsur-unsur fantasi telah digunakan agar dapat menarik minat khalayak pembaca untuk memahami lebih dekat lagi **simbol** dan mesej yang cuba disampaikan oleh pengarang. Melalui penerapan unsur-unsur fantasi ini sekali gus dapat membantu khalayak pembaca untuk mencipta proses kreatif dalam diri mereka serta mencambahkan lagi pemikiran mereka.

Melalui cerita-cerita yang menggunakan unsur-unsur fantasi ini, khalayak pembaca dapat mengetahui makna-makna tertentu. Hal ini kerana melalui unsur ini, khalayak pembaca khususnya kanak-kanak dapat meneroka pelbagai dimensi yang tidak terjangkau oleh pandangan mata dan pemikiran mereka. Hal ini sejajar dengan pendapat Mohd Kasim Ismail (2001: 40) menjelaskan gambaran kehidupan watak dan situasi misalnya adalah bersifat imaginasi. Lukisan bagi aspek-aspek seperti ini adalah berupa bayangan pencerita. Sebagai contoh, dalam dunia realiti kehidupan pengarang atau penceritanya mungkin telah atau pernah melihat dan masuk ke istana pada zamannya. Bagaimanapun, kehidupan realiti raja sebenarnya tidak diketahui secara mendalam.

Oleh itu, pengarang menggunakan imaginasi mereka bagi melukiskan gambaran-gambaran tentang kehidupan raja dalam istana tersebut. Begitu juga yang berkaitan dengan fantasi, gambaran tentang dunia kayangan, dunia pari-pari atau jin, tentu sahaja asas realitinya sama sekali tidak dapat dibayangkan. Malah, tidak punya asas langsung untuk dijadikan bahan penciptaan bagi pengarang. Tuntasnya, melalui keupayaan kreativiti, pengarang atau pencerita akan menggunakan kekuatan fantasi ataupun sedikit pengalaman daripada cerita-cerita lama yang didengarinya bagi menggambarkan bentuk dan kehidupan dalam alam yang demikian.

Sehubungan itu, unsur-unsur realiti dan fantasi dalam cerita ini secara tidak langsung telah membuka minda khalayak pembaca untuk berfikir. Oleh yang demikian, cerita ini membawa kebenaran kepada khalayak pembaca sama ada positif ataupun negatif. Binatang dalam dunia realiti tidak boleh bercakap, namun dengan menyelitkan unsur fantasi telah membolehkan watak-watak binatang itu boleh bercakap, berkelakuan dan bertindak mengikut tingkah laku manusia.

RUMUSAN

Berdasarkan kepada penganalisan pengkaji terhadap cerita-cerita rakyat masyarakat Kadazandusun yang bercorak binatang dapat dirumuskan bahawa melalui cerita-cerita ini dapat diterapkan unsur semiotik melalui '**simbol**', '**ikon**', dan '**indeksikal**'. Melaluinya juga kita dapat melihat unsur realiti dan fantasi. Daripada kedua-dua unsur ini, ia amat diperlukan terutamanya dalam penghasilan karya sastera amnya cerita rakyat dan sastera kanak-kanak. Selain itu, dalam penghasilan karya sastera terutamanya cerita rakyat dan sastera kanak-kanak, unsur realiti dan fantasi ini dilihat sebagai satu ciri yang penting bagi mengemukakan idea, falsafah dan pemikiran yang cuba disampaikan oleh pengarang kepada khalayak pembaca. Malah, kebijaksanaan pengarang memanipulasikan kedua-dua unsur ini dapat menghasilkan sebuah karya yang bermutu dan sesuai dengan pembaca.

Penganalisan terhadap cerita-cerita binatang jelas menyerlahkan keupayaan pengarang dalam mengolah dan menyalur idea untuk disampaikan kepada khalayak pembaca. Cerita-cerita seumpama ini amat sesuai dijadikan bahan bacaan untuk kanak-kanak kerana kanak-kanak akan tertarik dengan sesuatu yang luar biasa. Watak binatang yang berkelakuan seperti manusia inilah yang dapat menarik minat mereka. Bahkan itu juga, unsur-unsur realiti yang diadun dengan unsur fantasi juga merupakan gabungan yang mantap untuk merangsang minda dan pemikiran pembaca.

Sememangnya cerita-cerita yang dikaji ini hampir keseluruhannya memaparkan unsur realiti dan fantasi. Realiti dan fantasi yang dipaparkan adalah manipulasi pengarang bagi menyampaikan sesuatu. Sebagai contoh dalam cerita Ulat Pisang dan Kera, sejelasnya memperlihatkan kebijaksanaan watak ulat sagu dalam menangani sesuatu masalah yang menimpa dirinya. Dengan menggunakan unsur realiti dan fantasi serta perlambangan tertentu dapat melahirkan kritikan sosial yang mana dengan kebijaksanaan dapat menyelesaikan masalah. Melalui pembacaan cerita seumpama ini yang memaparkan kisah binatang yang kecil seperti ulat bulu tetapi mampu mengharungi kehidupan yang baik serta berjaya menundukkan binatang yang besar dan garang. Hal ini menjadikan khalayak pembaca berasa diri mereka tertindas tidak lagi merasakan sebegitu. Malah perkara itu juga akan

memberikan mereka semangat untuk meneruskan kegiatan harian. Melalui pembacaan ini juga akan menjadikan masyarakat dapat berfikir dan melahirkan pemikiran kreatif dalam diri mereka.

Tuntasnya, penggunaan simbol atau tanda dalam penulisan kesusasteraan sedikit sebanyak dapat membantu khalayak pembaca untuk lebih memahami apa yang ingin disampaikan oleh pengarang. Hal ini kerana setiap simbol atau tanda yang digunakan seperti 'kera', 'ulat pisang', 'buaya', 'rama-rama', 'ikan', 'tikus', 'katak' dan sebagainya adalah suatu realiti dalam kehidupan. Malah masyarakat juga dapat berimajinasi serta membayangkan watak-watak tersebut setelah membaca sesebuah cerita berkenaan dengan binatang. Penerapan unsur-unsur fantasi pula menjadikan cerita seumpama ini lebih menarik. Selain itu, unsur fantasi yang diselitkan dalam penyampaian cerita ini juga akan menjadikan khalayak pembaca dapat membayangkan sesuatu yang berlainan seperti binatang yang boleh bercakap dan bertindak (tingkah laku) seperti manusia. Hal ini menjadikan masyarakat lebih tertarik untuk membaca dan meneliti cerita tersebut dan melahirkan pemikiran yang kreatif dalam diri kanak-kanak.

RUJUKAN

- A.Halim Ali. (2019). *Pengetahuan Asas Penyelidikan dalam Kesusasteraan Melayu*. Klang: MZ Edu Publications.
- A.Halim Ali. (2006). *Ikhtisar Teori dan Kritikan Sastera Barat dan Malaysia*. Tanjong Malim: Penerbit Profesional Baharu.
- A.Halim Ali (2018) *Inti Sari Teori Barat dan Malaysia*. Shah Alam: Penerbit NHA Excell Resources.
- Ali Ahmad. (1976). *Realiti, Imajinasi dan Kreativiti di dalam Konteks Hasil Kesusasteraan Malaysia*. Dewan Sastera, Jil 8(8): 7-18 & 49.
- A. Rahim Abdullah. (2007). *Fantasi Dan Realiti Dalam Pembinaan Makna Sastera*.
- Hamzah Hamadani dan Zeti Aktar Jaafar (ed). (2007). *Shahnon Ahmad dalam Esei dan Kritikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hizairi Othman. (1999). *Penulis Kreatif Generasi Baru: Antara Tuntutan dan Cabaran dalam Monograf Bil. II Bahasa, Sastera dan Budaya Melayu*. Serdang: Penerbit Universiti Putera Malaysia.
- Jabrohim (2003). *Metodologi Penelitian Sastera*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.
- Jamail Masador, Abdul Halim Ali, & Azhar Wahid. (2021). Nilai Kepahlawanan Dalam Tangon Terpilih Suku Kimaragang Di Sabah: Heroism Values in Selected Tangon of the Kimaragang Community in Sabah. *MANU Jurnal Pusat Penataran Ilmu Dan Bahasa (PPIB)*, 32(1). <https://doi.org/10.51200/manu.v32i1.2954>
- Lotman, J. M. (1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. I. B. Tauris.
- Mana Sikana. (2005). *Teori Sastera Kontemporari*. Bangi: Penerbit Pustaka Karya.
- Md. Sidin Ahmad Ishak. (2005). *Perkembangan Sastera Kanak-kanak di Malaysia*. Shah Alam: Cerdik Publication Sdn. Bhd.
- Mohd. Kasim Ismail. (2001). *Dunia imaginasi dalam sastera Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Minah Sintian dan Rosliah Kiting (2017). *Tinimungan Tangon Kadazandusun (Himpunan Cerita Kadazandusun)*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Nor Hashimah Jalaluddin. (2020). Analisis Kualitatif Teks Dan Makna Dalam Kajian Sastera. *Jurnal Bahasa*, 20(2), 215–233.
- Peirce, C. S. (1965). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vols. 1–8). Harvard University Press.
- Rosliah Kiting dan Minah Sintian. (2019). Cerita Rakyat Kadazandusun Sebagai Wahana Pendidikan Nilai Dan Budaya. *Jurnal Melayu*, 18(2), 245–260.
- Rosliah Kiting. (2020). Warisan Sastera Lisan Kadazandusun Dan Kelestarian Identiti Budaya. *Jurnal Pengajian Melayu*, 31(1), 87–104.
- Saidatul Nornis Hj. Mahali. (2018). *Sastera Rakyat Sabah: Tradisi, Fungsi Dan Makna*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Saidatul Nornis Hj. Mahali. (2021). Naratif Binatang Dalam Sastera Lisan Sabah: Analisis Simbol Dan Makna Budaya. *Jurnal Antarabangsa Alam dan Tamadun Melayu*, 9(2), 55–68.
- Saussure, F. de. (1983). *Course in General Linguistics* (R. Harris, Trans.). Duck worth. (Original work published 1916)
- Siti Zarina Md Israriy. (2001). *Merengkuh Langit: Analisis Unsur Realiti dan Imaginasi, Latihan Ilmiah*: Universiti Putra Malaysia
- Sukmawan, S. (2016). Binatang Sebagai MakhluK Konseptual Dalam Karya Sastera. *Jurnal Poetika*, 4(1), 1–12.
- Teeuw, A. (1988). *Sastera Dan Ilmu Sastera*. Indonesia: Pustaka Jaya.
- Umar Junus. (1998). *Feksyen dan Sejarah: Suatu Dialog*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2019). Pendekatan Kualitatif Dalam Penyelidikan Bahasa Dan Sastera. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 19(3), 1–15.