

Pembinaan Keperibadian Diri Dalam Watak-Watak Adiwira Tempatan Dan Implikasinya Kepada Interaksi Kanak-Kanak.

The Construction of Self-Personality in Local Superhero Characters and its Implications for Children's Interactions.

*Farra Humairah Mohd**
farrahumairah@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: 15 April 2025; Published: 30 June 2025

Cite this article (APA) as:

Mohd, F. H., Hamzah, N., & Baharum, H. (2025). Pembinaan Keperibadian Diri Dalam Watak-Watak Adiwira Tempatan dan Implikasinya Kepada Interaksi Kanak-Kanak. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 13(1), 70 - 82. Retrieved from <https://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/209>

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi moden menjadikan animasi sebagai medium utama yang mempengaruhi pembentukan keperibadian kanak-kanak. Menurut teori behaviorisme, kanak-kanak cenderung meniru apa yang ditonton, manakala teori proksimiti Vygotsky menegaskan interaksi sosial sebagai faktor penting dalam perkembangan kognitif. Namun, lambakan animasi antarabangsa yang mudah diakses menimbulkan cabaran kerana tidak semuanya sesuai dengan nilai budaya tempatan. Kajian ini memberi tumpuan kepada dua animasi tempatan iaitu *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal*, yang sarat dengan mesej keberanian, kepimpinan, tanggungjawab, persahabatan dan kolektivisme. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah pemerhatian dan temu bual bersama murid prasekolah di Terengganu dan Perak. Kajian ini bertujuan menganalisis nilai keperibadian watak adiwira, menilai implikasinya terhadap interaksi kanak-kanak, serta menghubungkaitkannya dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Dapatan menunjukkan bahawa animasi tempatan berpotensi besar membentuk sahsiah positif dan meningkatkan kemahiran interaksi sosial kanak-kanak.

Kata kunci: Pembinaan, Keperibadian diri, Watak-watak adiwira, Implikasi, Interaksi Kanak-kanak

ABSTRACT

*The rapid development of modern technology has positioned animation as a major medium influencing the formation of children's personality. According to behaviorist theory, children tend to imitate what they watch, while Vygotsky's theory of proximity emphasizes social interaction as a crucial factor in cognitive development. However, the abundance of easily accessible international animations poses challenges, as not all are aligned with local cultural values. This study focuses on two local animations, *Ejen Ali the Movie* and *Upin Ipin: Keris Siamang Tunggal*, which are rich in messages of bravery, leadership, responsibility, friendship, and collectivism. Employing a qualitative approach through observation and interviews with preschool children in Terengganu and Perak, this study aims to analyze the personality values of superhero characters, evaluate their implications for children's interactions, and relate these findings to the National Education Philosophy and the National Preschool Standard Curriculum (KSPK). The findings indicate that local animations have great potential to shape positive character traits and enhance children's social interaction skills.*

Keywords: character building, self-personality, superhero characters, implications, children's interaction

PENGENALAN

Perkembangan teknologi digital dewasa ini telah meletakkan animasi tempatan sebagai medium hiburan dan pendidikan yang signifikan dalam membentuk keperibadian kanak-kanak. Animasi seperti *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal* bukan sahaja menghiburkan, malah mengandungi nilai kepimpinan, keberanian, persahabatan, kejujuran, tanggungjawab dan kolektivisme yang dapat menyumbang kepada pembinaan aspek afektif kanak-kanak. Hal ini sejajar dengan teori proksimiti Vygotsky (1978) yang menegaskan bahawa interaksi sosial memainkan peranan penting dalam perkembangan kognitif dan emosi kanak-kanak, justeru watak adiwira berkeperibadian positif berupaya mempengaruhi corak interaksi mereka bersama rakan sebaya, guru dan keluarga.

Selanjutnya, perkembangan pesat teknologi moden kini telah menjadikan media dan perisian animasi sebagai salah satu alat yang sangat berpengaruh dalam kehidupan individu terutamanya dalam kalangan kanak-kanak. Mengikut statistik yang dikeluarkan oleh Kementerian Penerangan Malaysia, kanak-kanak merupakan antara golongan yang teramai dan terbanyak menonton televisyen. Rancangan yang menjadi tontonan kanak-kanak adalah rancangan hiburan seperti rancangan kartun, cerita kanak-kanak dan nyanyian. Kartun sememangnya sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan kanak-kanak pada masa kini. Namun begitu, sesetengah masyarakat menganggap kartun ini tidak mempunyai unsur-unsur yang membina emosi ke arah pembentukan minda dan sahsiah kanak-kanak kerana dikatakan sarat dengan unsur fantasi dan hiburan semata-mata.

Namun demikian, lambakan animasi antarabangsa yang mudah diakses melalui televisyen dan platform digital menimbulkan cabaran kerana tidak semua kandungan bersesuaian dengan nilai budaya tempatan. Fenomena ini berpotensi menyebabkan kecelaruan sahsiah sekiranya pendedahan tidak dikawal. Sehubungan itu, kajian ini memberi tumpuan untuk menilai

nilai keperibadian dalam watak adiwira tempatan, meneliti implikasinya terhadap interaksi sosial kanak-kanak, serta menghubungkaitkan dapatan dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) bagi memperkukuh pembangunan sahsiah generasi muda yang seimbang dan berakhlak mulia.

PENYATAAN MASALAH

Menurut Pakar Perkembangan Pendidikan Kanak-kanak yang juga Penolong Profesor di Institut Pendidikan Universiti Islam Antarabangsa (UIAM), Dr. Mastura Badzis berkata “secara amnya rancangan kartun/animasi boleh disifatkan mempunyai kandungan kurang sesuai dengan perkembangan kanak-kanak di bawah usia tujuh tahun”. Menurutnya lagi, “...kanak-kanak pada usia sedemikian tidak dapat membezakan antara realiti dan fantasi yang tersiar dalam kartun/animasi terbabit sehingga menjadikan ia menyerap apa saja yang diterimanya itu” (*Berita Harian*, 20 September 2011). Selain itu, Pakar Perkembangan Kanak-kanak, Hospital Kanak-kanak Seattle iaitu Dr. Dimitri Christakis, berkata menerusi hasil kajian yang dilakukannya ke atas 60 kanak-kanak yang menonton selama sembilan minit program ‘SpongeBob’ terbitan Nickelodeon boleh menyebabkan masalah perhatian jangka pendek dan berhadapan masalah pembelajaran kepada kanak-kanak berusia empat tahun. Baginya lagi, “pendedahan kepada siaran kartun/animasi boleh menjejaskan kesihatan kanak-kanak” (*Berita Harian*, 20 September 2011).

Tambah menyedihkan lagi apabila beberapa kajian yang telah dibuat ke atas kanak-kanak yang suka menonton animasi/kartun membuktikan bahawa terdapatnya kesan negatif yang mempengaruhi kanak-kanak yang asyik menonton siri animasi kartun. Antara kajian yang dilakukan itu ialah kajian dari Persatuan Pengguna Pulau Pinang menunjukkan secara purata, “kanak-kanak menonton TV di antara 2 dan 3 jam sehari pada hari biasa dan kira-kira 4 jam pada hari minggu. Hal ini bermakna kanak-kanak menghabiskan masa kira-kira 1,200 jam setahun menonton TV berbanding hanya 1,040 jam setahun dalam bilik darjah”. “Daripada 8 rancangan TV yang paling disukai kanak-kanak, 7 daripadanya mengandungi keganasan pada peringkat paling ketara”. Kajian yang dilakukan seterusnya ialah kajian daripada pelajar Komunikasi Massa, Universiti Sains Malaysia yang membuktikan bahawa “setiap hari, kanak-kanak terdedah kepada 4 pembunuhan, melihat 14 kali tembakan dan menyaksikan 38 kali tumbukan fizikal melalui siaran TV setiap hari. Kajian ini mendapati jumlah adegan ganas adalah tertinggi dalam siri animasi/ kartun”. “Animasi/ kartun memang melucukan tetapi pengaruhnya terhadap tingkah laku kanak-kanak amat besar kerana banyak siri kartun yang disiarkan di TV, CD mahu pun internet mempunyai tema keganasan” (*Harian Metro*, 24 September 2000).

Selanjutnya, masih terdapat beberapa elemen yang perlu dipertimbangkan dan dikaji oleh pihak-pihak yang bertanggungjawab menerusi program animasi kartun yang disiarkan kini terutamanya melibatkan unsur kepahlawanan dan lawak yang tidak masuk akal. Hal ini kerana kartun sedemikian membuatkan kanak-kanak ghairah dan cepat terikut-ikut dengan kuasa yang ditontolkan menerusi animasi kartun tersebut. Contohnya, kuasa ajaib, keupayaan terbang dan unsur lawak yang menampakkan unsur nakal seperti penggunaan bahasa yang kesat yang boleh mengundang kepada masalah yang lebih besar kepada kanak-kanak apabila menontonnya (*BERNAMA*, 19 September 2012). Menerusi kajian yang telah dilakukan dan kenyataan daripada pihak-pihak tertentu mengenai penontonan animasi kartun memberikan kesan negatif kepada

masyarakat amnya kanak-kanak namun, ada juga segelintir pandangan dan kajian yang memandang positif terhadap penontonan animasi kepada kanak-kanak.

Menurut Silas Hickey (2007) (Pegarah Kreatif, Pembangunan Animasi Asia Pasifik Turner Entertainment Networks Asia Inc) menyatakan bahawa menonton animasi kartun secara amnya bukanlah perkara negatif dan menonton kartun adalah satu perkara yang boleh membentuk minda ke arah positif apabila kandungannya sesuai untuk kanak-kanak. Malah, Zahiruddin Zabidi dalam *Harian Metro* (11 Januari, 2010) juga mengakui bahawa animasi kartun mampu menjadi instrumen pendidikan yang terbaik untuk kanak-kanak. Buktinya, di Indonesia, ikon animasi *Upin dan Ipin* digunakan semaksimum mungkin dengan meletakkan dan mengaitkan watak itu termasuk ke dalam buku agama. Hal ini dilihat bertujuan bagi menarik dan mendapatkan perhatian kanak-kanak terhadap bahan bacaan agama. Dalam animasi juga terdapat unsur-unsur yang boleh dijadikan ikhtibar dan pengajaran untuk kanak-kanak. Walau bagaimanapun terdapat juga animasi yang boleh mempengaruhi minda kanak-kanak untuk mengikut dan dijadikan panduan dalam melakukan sesuatu perkara yang baik.

Kartun juga turut menceritakan sesuatu perkara yang lucu, lawak dan jenaka yang dapat menghiburkan hati kanak-kanak dan merupakan media yang mudah mendapat rangsangan - berjaya mencuit hati penonton yang berada di luar logik akal sendiri (*Harian Metro*, 2007). Muhammad Fredy (2012) dalam kajiannya merumuskan bahawa aplikasi animasi secara tidak langsung memberi kesan positif kepada pembangunan emosi dan jati diri kanak-kanak. Malahan aplikasi animasi ini patut dijadikan media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi yang lebih baik berbanding dengan media lain seumpama tulisan dan cetakan. Pegawai Operasi Gabungan Persatuan Pengguna Malaysia (FOMCA), S. Piarapakaran pula menegaskan bahawa “siri kartun khasnya kartun adiwira di televisyen mempunyai kesan kuat dalam mempengaruhi minda serta perlakuan kanak-kanak” (*Harian Metro*, 11 Januari 2010). Selain itu, Maglin Dennis D’Cruz (Timbalan Menteri Penerangan, Komunikasi dan Kebudayaan, 2012) berkata, filem animasi adalah kaedah terbaik untuk mendidik kanak-kanak berhubung pelbagai isu semasa, khususnya masalah sosial. Katanya lagi, “pemikiran kanak-kanak lebih mudah dibentuk ke arah yang positif dan segar kerana karya berkenaan mudah didekati dan diikuti oleh golongan terbabit” (*BERNAMA*, 19 September 2012).

Malah, Norlaila Hamima Jamaluddin dalam *Harian Metro* (15 Jun 2011) turut mengakui bahawa menonton animasi di waktu lapang adalah satu cara yang dapat merapatkan hubungan antara ibu bapa dengan anak-anak. Menurutnya lagi, pengaruh televisyen terutama rancangan animasi memang besar impaknya kepada kanak-kanak kerana dalam usia inilah proses pembelajaran akan berkembang dengan pesat yang membuatkan kanak-kanak meniru watak kartun kegemaran mereka. Naib Presiden Kanan *Disney Junior Worldwide*, Nancy Kanter pula mengatakan “Kanak-kanak belajar melalui apa yang mereka lihat dan dengar. Pada peringkat ini mereka sudah mula faham banyak perkara dan mempraktikkan apa yang mereka pelajari sama ada daripada peristiwa yang dilihat depan mata atau melalui rancangan televisyen termasuk animasi”. Sebagai contoh, dalam rancangan *Special Agent Oso*, kanak-kanak diajar menyelesaikan masalah kehidupan seharian seperti bagaimana mengikat tali kasut dan membersihkan bilik tidur (*Harian Metro*, 15 Jun 2011).

Rentetan daripada pandangan yang berbeza-beza daripada kajian yang lepas maka, timbul pelbagai persoalan yang perlu dijalankan kajian. Oleh yang demikian, persoalan-persoalan ini telah mendorong pengkaji untuk membuat satu penelitian dan analisis dengan jelas berkaitan isi kandungan perisian CD animasi adiwira tempatan terpilih. Di sini, kajian dijalankan adalah

untuk menilai kesesuaian perisian terbabit dengan melihat kepada pembinaan keperibadian diri watak-watak adiwira tempatan terpilih dan impikasinya kepada interaksi kanak-kanak.

OBJEKTIF KAJIAN

1. Menganalisis watak-watak adiwira terpilih dalam industri animasi tempatan yang dapat membina keperibadian diri kanak-kanak dari aspek afektif.
2. Membincangkan implikasi pembinaan keperibadian diri watak-watak adiwira terpilih terhadap interaksi kanak-kanak dari aspek afektif.
3. Menghubungkan implikasi pembinaan keperibadian diri watak-watak adiwira terpilih dari aspek afektif dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dua kaedah utama iaitu analisis dokumen dan kajian lapangan. Analisis dokumen dilaksanakan terhadap *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal* dengan menggunakan senarai semak Hierarki Nilai Murni Islam bagi mengenal pasti nilai afektif yang ditonjolkan oleh watak adiwira, sejajar dengan objektif pertama kajian.

Bagi menjawab objektif kedua dan ketiga, kajian lapangan dijalankan melalui pemerhatian dan temu bual separa berstruktur bersama murid prasekolah, guru, dan ibu bapa di Kuala Terengganu dan Perak. Instrumen yang digunakan ialah senarai semak pemerhatian gabungan berasaskan Hierarki Nilai Murni Islam, Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg, serta prinsip Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Dapatan direkodkan melalui buku log, sekali gus membolehkan kajian ini menilai implikasi nilai adiwira terhadap interaksi afektif kanak-kanak secara menyeluruh.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN KAJIAN

Watak-Watak Adiwira Terpilih yang Dapat Membina Keperibadian Diri Kanak-Kanak dari Aspek Afektif.

Secara keseluruhannya, dapatan objektif 1 dirumuskan dalam jadual seperti berikut;

Jadual 1: Watak-watak Adiwira Terpilih yang Membina Keperibadian Diri Kanak-Kanak dari Aspek Afektif.

Nilai Utama	Implikasi Afektif Kanak-Kanak	Minit Adegan (Anggaran)	Contoh Dialog / Situasi
Keberanian	Membina keyakinan diri, daya juang dan	<i>Ejen Ali the Movie</i> (1:02:15)	Ali: "Saya takkan biarkan Cyberjaya musnah! Kita kena

Nilai Utama	Implikasi Afektif Kanak-Kanak	Minit Adegan (Anggaran)	Contoh Dialog / Situasi
	sikap positif.		<i>lawan sampai habis!</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (0:45:20)</i>	Upin: " <i>Jangan takut, Ipin! Kita kena lawan demi Inderaloka!</i> "
Sikap Penyayang & Belas Kasihan	Memupuk empati, keprihatinan dan semangat menolong.	<i>Ejen Ali the Movie (0:38:10)</i>	Niki kepada Alya: " <i>Kita kena cepat, Mak Yah perlukan jantung sintetik ni sekarang.</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (0:50:05)</i>	Mak Deruma: " <i>Walau Tanggung derhaka, dia tetap anakku.</i> "
Persaudaraan & Kekeluargaan	Mengukuhkan rasa kekitaan, kasih sayang dan sokongan keluarga.	<i>Ejen Ali the Movie (0:25:30)</i>	Ali: " <i>Kita kawan kan? Kita sama-sama hadapi semua ni.</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (0:20:12)</i>	Ipin: " <i>Upin, jangan risau. Kita mesti buat sama-sama.</i> "
Amanah, Tanggungjawab & Kebijaksanaan	Mendidik sifat jujur, amanah serta bijak membuat keputusan.	<i>Ejen Ali the Movie (1:10:05)</i>	Ali: " <i>Ini tanggungjawab saya. Saya kena selamatkan semua orang.</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (0:55:40)</i>	Panglima Ragam: " <i>Beta akan pastikan pewaris Inderaloka diselamatkan, walau nyawa jadi taruhan.</i> "
Kesedaran & Penghargaan	Mendorong rasa insaf, menghargai bantuan dan bersyukur.	<i>Ejen Ali the Movie (1:15:30)</i>	Ali: " <i>Kalau bukan kerana kamu semua, saya tak mungkin berjaya.</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (1:05:22)</i>	Putih: " <i>Maafkan aku, Bawang Merah. Aku silap selama ini.</i> "
Kerjasama untuk Kebaikan Bersama	Menanam nilai gotong-royong dan kepentingan usaha kolektif.	<i>Ejen Ali the Movie (0:48:00)</i>	Alya: " <i>Kita kena bergabung tenaga, kalau nak berjaya.</i> "
		<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal (0:58:40)</i>	Upin: " <i>Kita semua kena sama-sama lawan Raja Bersiung!</i> "

Jadual 1 memperlihatkan bukti konkrit bagaimana nilai-nilai afektif dipaparkan secara jelas dalam animasi *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal*. Selaras dengan objektif kajian pertama untuk menganalisis watak-watak adiwira terpilih dalam animasi tempatan terpilih yang dapat membina keperibadian diri kanak-kanak dari aspek afektif, dapatan kajian menunjukkan bahawa watak adiwira dalam *Ejen Ali the Movie* dan *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* berfungsi sebagai model emosi dan moral yang signifikan kepada kanak-kanak. Contohnya, watak Ali ditampilkan sebagai adiwira moden yang menggabungkan keberanian moral, amanah dan kebijaksanaan dalam membuat keputusan beretika. Manakala watak Upin

dan Ipin pula mewakili adiwira kanak-kanak yang dekat dengan pengalaman seharian, sekali gus memudahkan proses pengenalanpastian dan peniruan nilai (Idris & Rahman, 2021).

Dari perspektif Taksonomi Afektif Bloom (1956), analisis mendapati bahawa watak-watak adiwira ini membimbing kanak-kanak melalui domain afektif secara berperingkat, bermula dengan tahap *receiving* dan *responding* melalui kesedaran serta tindak balas emosi terhadap konflik yang dipaparkan, seterusnya berkembang ke tahap *valuing* dan *characterization* apabila nilai seperti keberanian, empati dan tanggungjawab dihayati sebagai prinsip tindakan (Hassan & Hashim, 2019). Contohnya, watak Ali memperlihatkan tahap *characterization*, apabila nilai amanah dan tanggungjawab menjadi sebahagian daripada identiti wataknya. Manakala nilai empati dan kerjasama dalam watak Upin dan Ipin lebih dominan pada tahap awal afektif, selari dengan perkembangan emosi kanak-kanak peringkat awal. Dapatan kajian ini turut menyokong Teori Kecerdasan Emosi Goleman (1995) yang menekankan pembinaan kesedaran diri, pengurusan emosi, empati dan kemahiran sosial (Goleman, 1995; Denham et al., 2015). Watak-watak adiwira yang dianalisis memperlihatkan keupayaan mengawal emosi dalam situasi konflik, memahami perasaan orang lain serta bekerjasama demi kebaikan bersama. Elemen-elemen ini menyumbang secara langsung kepada pembentukan keperibadian kanak-kanak yang stabil dari segi emosi dan berkeupayaan berinteraksi secara positif dalam konteks sosial.

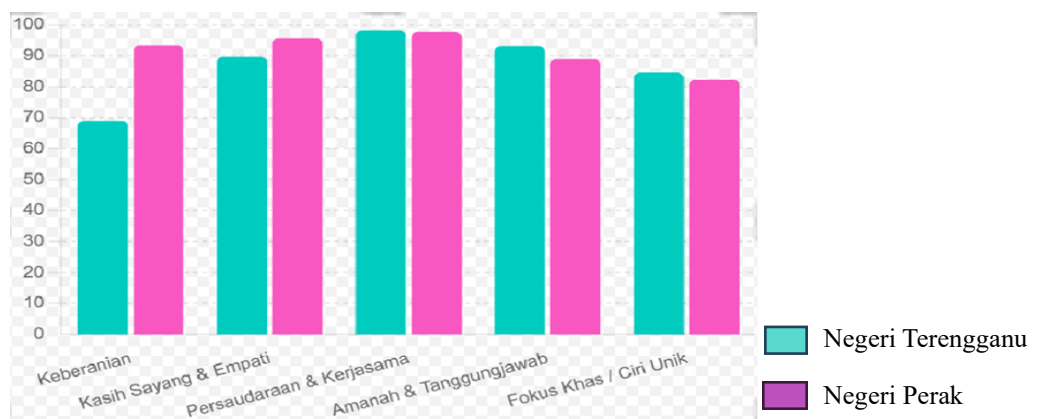
Kemudiannya, dari sudut perspektif Islam, nilai-nilai yang diketengahkan melalui watak adiwira tersebut bertepatan dengan konsep *akhlak mahmudah* seperti amanah, kasih sayang (*rahmah*), tolong-menolong (*ta'āwun*) dan tanggungjawab sebagai khalifah. Nilai-nilai ini mencerminkan pendekatan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara emosi, rohani dan sosial dalam pembentukan sahsiah kanak-kanak (al-Ghazali, 1988; al-Attas, 1993; Abdullah & Ismail, 2018). Oleh itu, animasi tempatan yang dikaji bukan sahaja berfungsi sebagai hiburan, malah berperanan sebagai medium pendidikan afektif yang selari dengan nilai budaya dan agama masyarakat Melayu-Islam. Secara rumusannya, watak-watak adiwira dalam kedua-dua filem ini berjaya memberi sumbangan besar kepada pembinaan keperibadian diri kanak-kanak dari aspek afektif, sejajar dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Implikasi Pembinaan Keperibadian Diri Watak-Watak Adiwira Terpilih Terhadap Interaksi Kanak-Kanak Dari Aspek Afektif

Secara keseluruhannya, kajian membuktikan bahawa animasi tempatan mempunyai peranan penting dalam memperkukuh perkembangan afektif kanak-kanak. Interaksi yang lebih positif, penyayang, berani, dan bertanggungjawab dalam kalangan murid menunjukkan bahawa nilai yang ditonjolkan oleh watak adiwira dapat membentuk keperibadian yang seimbang, sejajar dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Dapatan kajian bagi objektif kedua ini boleh dirujuk melalui jadual 2 di bawah;

Jadual 2: Implikasi Pembinaan Keperibadian Diri Watak-Watak Adiwira Terpilih Terhadap Interaksi Kanak-Kanak dari Aspek Afektif.

Aspek	<i>Ejen Ali the Movie</i>	<i>Upin Ipin Keris Siamang Tunggal</i>	Implikasi kepada Kanak-Kanak	Peratus (TRG) %	Peratus (PERAK) %
Keberanian	Ali berani menentang musuh demi keselamatan Cyberjaya.	Upin & Ipin berani menentang Raja Bersiung.	Meningkatkan keyakinan & keberanian menyuarakan pendapat.	68.97	93.33
Kasih Sayang & Empati	Alya & Niki menunjukkan belas kasihan kepada Mak Yah.	Mak Deruma tetap menyayangi Tanggung walaupun diderhaka.	Mendorong sifat empati, prihatin & suka membantu.	89.66	95.56
Persaudaraan & Kerjasama	Ali & rakan-rakan bersatu menghadapi cabaran.	Upin & Ipin bekerjasama menyelamatkan Inderaloka.	Menggalakkan semangat kekeluargaan & kerjasama.	98.28	97.78
Amanah & Tanggungjawab	Ali bertanggungjawab meneruskan perjuangan ibunya.	Panglima Ragam setia melaksanakan amanah Raja.	Membina disiplin & rasa tanggungjawab dalam tugas.	93.1	88.89
Fokus Khas / Ciri Unik	Menekankan teknologi moden & kepimpinan kritis.	Berakar pada kisah rakyat & nilai budaya tradisi.	Mengimbangi pemikiran kritis moden dengan nilai budaya.	84.48	82.22



Graf 1: Peratusan Aspek Afektif Kanak-Kanak dari Negeri Terengganu dan Perak.

Secara keseluruhan, graf ini memperlihatkan bahawa kedua-dua negeri mencatatkan peratusan yang sangat tinggi dan hampir semua merangkumi aspek afektif. Nilai persaudaraan dan kerjasama menjadi aspek yang paling ketara di kedua-dua negeri, manakala keberanian

menunjukkan jurang yang ketara antara sekolah tadika terpilih di Terengganu dan di Perak. Hal ini menegaskan bahawa animasi tempatan berpotensi besar membentuk nilai afektif kanak-kanak, dengan keberanian dan empati sebagai aspek utama yang boleh terus diperkukuh dalam pendidikan prasekolah.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa animasi tempatan *Ejen Ali the Movie* dan *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* memaparkan tahap penerapan nilai afektif yang tinggi merangkumi keberanian, kasih sayang dan empati, persaudaraan dan kerjasama, amanah dan tanggungjawab, serta fokus khas atau ciri unik watak adiwira. Berdasarkan graf, nilai persaudaraan dan kerjasama serta amanah dan tanggungjawab mencatat skor tertinggi bagi kedua-dua karya, menunjukkan penekanan yang jelas terhadap kepentingan hubungan sosial, tanggungjawab moral dan kerjasama kolektif dalam pembinaan keperibadian kanak-kanak.

Implikasi Pembinaan Keperibadian Diri Watak-Watak Adiwira Terpilih Dari Aspek Afektif Dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) Dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Secara keseluruhan, nilai afektif yang dipaparkan dalam *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal* terbukti menghubungkan secara langsung dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan tunjang utama Kerangka Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Nilai keberanian, kasih sayang, tanggungjawab, kerjasama, serta semangat kolektivisme yang ditampilkan menyokong pembangunan insan seimbang yang berilmu, berakhlak, dan berdaya saing, sesuai dengan keperluan pendidikan negara.

Nilai Afektif	Kaitan dengan FPK	Tunjang KSPK Berkaitan	Contoh Adegan	Implikasi kepada kanak-kanak
Keberanian & Keyakinan Diri	Melahirkan insan berkeyakinan, berdaya saing dan berfikiran kritis.	Komunikasi	Ali berani mempertahankan Cyberjaya daripada musuh (<i>Ejen Ali the Movie</i>) Upin & Ipin menentang Raja Bersiung (<i>Upin Ipin Siambang Tunggal</i>)	Meningkatkan keyakinan diri, keberanian mencuba perkara baharu dan aktif menyuarakan pendapat.
Kasih Sayang & Empati	Membentuk insan penyayang, berakhlak mulia dan menghormati orang lain.	Kerohanian, Sikap dan Nilai	Alya & Niki menyelamatkan Mak Yah (<i>Ejen Ali the Movie</i>) Mak Deruma tetap menyayangi Tanggung (<i>Upin Ipin Siambang Tunggal</i>)	Memupuk rasa empati, sikap prihatin, dan kasih sayang sesama rakan serta keluarga.
Amanah & Tanggungjawab	Menyemai integriti, disiplin, dan rasa	Kerohanian, Sikap dan Nilai	Panglima Ragam setia melaksanakan amanah Raja (<i>Upin Ipin</i>)	Membentuk sikap bertanggungjawab, amanah dan

	tanggungjawab		<i>Siambang Tunggal</i> Ali bertanggungjawab meneruskan perjuangan ibunya (<i>Ejen Ali the Movie</i>)	berdisiplin dalam tugas harian.
Persaudaraan & Kerjasama	Memupuk semangat perpaduan, toleransi dan kesejahteraan sosial.	Kemanusiaan	Upin & Ipin bekerjasama menyelamatkan Inderaloka (<i>Upin Ipin Siambang Tunggal</i>) Ali & rakan-rakan bergabung tenaga melawan ancaman (<i>Ejen Ali the Movie</i>)	Menggalakkan kerjasama, toleransi dan semangat kekeluargaan dalam aktiviti berkumpulan.
Kepimpinan & Ketrampilan Diri	Membina insan berdikari, berdisiplin dan mampu memimpin.	Ketrampilan Diri	Ali memimpin rakan-rakan menghadapi cabaran (<i>Ejen Ali the Movie</i>).	Mendorong kanak-kanak menunjukkan kepimpinan, membuat keputusan dan membina sahsiah unggul.
Kesedaran & Keinsafan	Mewujudkan insan bermoral tinggi yang insaf dan reflektif.	Kerohanian, Sikap dan Nilai	Putih memohon maaf kepada Bawang Merah (<i>Upin Ipin Siambang Tunggal</i>) Ali insaf atas kesilapannya (<i>Ejen Ali the Movie</i>)	Mendidik kanak-kanak insaf atas kesilapan, memohon maaf dan menghargai pertolongan orang lain.
Penghargaan Teknologi & Kreativiti	Menghasilkan insan kreatif, inovatif dan seimbang dengan teknologi moden.	Sains & Teknologi / Perkembangan Fizikal & Estetika	Ali menggunakan teknologi dengan bijak (<i>Ejen Ali the Movie</i>). Upin & Ipin menghidupkan fantasi Inderaloka yang kreatif (<i>Upin Ipin Siambang Tunggal</i>).	Mengasah kreativiti, imaginasi, dan penggunaan teknologi dengan bijak secara seimbang.

Selain itu, analisis dapatan ini juga mendapati nilai keberanian, empati, amanah, kerjasama, kepimpinan, kesedaran diri dan kreativiti dipersembahkan secara konsisten melalui tindakan dan dialog watak utama. Nilai-nilai ini bukan sahaja sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan tunjang KSPK, malah berfungsi sebagai rangsangan emosi yang membantu kanak-kanak membina keyakinan diri, sikap prihatin serta keupayaan berinteraksi secara positif dalam konteks sosial (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).

Selari dengan Teori Kecerdasan Emosi Goleman (1995), nilai-nilai yang dikenal pasti menyumbang kepada pembangunan empati, kawalan emosi dan kemahiran sosial kanak-kanak. Penekanan terhadap amanah, tanggungjawab dan ciri kepimpinan watak adiwira membantu kanak-kanak memahami kepentingan pengurusan diri dan peranan sosial. Dalam konteks pendidikan Islam dan nasional, dapatan ini sejajar dengan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan serta Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang menekankan pembinaan insan seimbang dari aspek emosi, moral dan sosial (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Justeru, dapatan kajian mengesahkan bahawa animasi tempatan terutama yang dikaji berpotensi menjadi medium pendidikan afektif yang berkesan dalam membentuk keperibadian kanak-kanak secara holistik.

RUMUSAN

Kajian ini membuktikan bahawa watak-watak adiwira dalam *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal* berperanan penting dalam pembinaan keperibadian kanak-kanak dari aspek afektif. Dapatan objektif pertama menunjukkan bahawa kedua-dua animasi mengandungi pelbagai nilai murni seperti keberanian, kasih sayang, tanggungjawab, kerjasama, kesedaran, dan kreativiti yang menjadi asas pembentukan sahsiah. Objektif kedua mendapati nilai tersebut memberi implikasi positif terhadap interaksi sosial murid, antaranya meningkatkan keyakinan diri, memupuk empati, menggalakkan kerjasama, serta menyemai tanggungjawab dan disiplin. Seterusnya, objektif ketiga mengesahkan bahawa pembinaan keperibadian ini selari dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK), sekali gus menyokong usaha melahirkan insan seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek, dan sosial.

Tuntasnya, kajian ini membuktikan bahawa animasi tempatan bukan sahaja medium hiburan tetapi juga alat pendidikan yang berkesan dalam membentuk keperibadian kanak-kanak. Watak-watak adiwira dalam *Ejen Ali the Movie* dan *Upin Ipin Keris Siamang Tunggal* berupaya menyampaikan mesej positif yang selari dengan nilai budaya tempatan, sekali gus menyokong pembangunan insan yang seimbang dari aspek jasmani, emosi, rohani, intelek, dan sosial. Hasil kajian ini memberi asas kukuh untuk memperkukuh penggunaan animasi tempatan dalam pendidikan awal kanak-kanak.

Secara keseluruhannya, kajian ini bukan sahaja menonjolkan keberkesanan animasi tempatan sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai wahana pendidikan nilai yang selari dengan aspirasi negara, seterusnya memberi asas kukuh untuk kajian dan inovasi pedagogi pada masa akan datang.

PENGHARGAAN

Penulis merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Universiti Pendidikan Sultan Idris atas sokongan kewangan yang diberikan bagi menjayakan kajian ini melalui **Geran Penyelidikan Fundamental Universiti [2019-0063-107-01]**. Penghargaan khas juga ditujukan kepada rakan-rakan sejawat di Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Melayu, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris atas maklum balas yang membina serta sokongan dan galakan berterusan sepanjang proses penyelidikan dijalankan.

RUJUKAN

- Abdul Rahim, R. (2015). *Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Sahsiah*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Abdullah, M. Y., & Ismail, M. F. (2018). Pendidikan Akhlak Kanak-Kanak Menurut Perspektif Islam Dan Cabaran Semasa. *Jurnal Hadhari*, 10(2), 45–58.
- Ahmad, Z., & Nor, M. (2022). Animation as a Pedagogical Tool: Its Implications on the Affective Development of Preschoolers. *International Journal of Early Childhood Education and Care*, 11(2), 1–15.
- Abdullah, H., & Musa, R. (2018). Animation and Identity: The Impact of Malaysian Cartoons on Children's Cultural Values. *Asian Journal of Social Science*, 46(2), 102–120.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Berita Harian. (2011, September 20). Kandungan Kartun Kurang Sesuai Untuk Kanak-Kanak Bawah Tujuh Tahun. *Berita Harian*.
- BERNAMA. (2012, September 19). Filem Animasi Medium Terbaik Didik Kanak-Kanak. *Bernamea*.
- Chan, L. K., & Goh, C. F. (2019). The Effectiveness of Local Animation in Instilling Good Values Among Preschool Children. *Journal of Education and Learning*, 13(4), 233–245.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society*. Norton.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York, NY: Bantam Books.
- Harian Metro. (2000, September 24). Pengaruh keganasan kartun terhadap tingkah laku kanak-kanak. *Harian Metro*.
- Harian Metro. (2007). Kartun sebagai hiburan dan rangsangan emosi kanak-kanak. *Harian Metro*.
- Harian Metro. (2011, Jun 15). Animasi bantu pembelajaran kanak-kanak melalui contoh harian. *Harian Metro*.
- Hashim, H., Yunus, M. M., & Hashim, H. U. (2018). The Use of Animation in Children's Education: Enhancing Learning Motivation Through Visual Media. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 15(2), 25–44.
- Hassan, A., & Hashim, R. (2019). Moral Values in Children's Animated Television Programmes: A Malaysian Perspective. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 14(3), 45–60.
- Idris, M., & Salleh, H. (2020). Children's Interaction Patterns Influenced by Animated Heroes: A Malaysian Perspective. *International Journal of Child Development*, 8(1), 55–70.
- Idris, M. F., & Rahman, S. A. (2021). Children's Animation as a Medium of Moral Education: An Analysis of Malaysian Animated Films. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 204–220. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3702-12>
- Karim, N., & Salleh, N. (2020). The Role of Digital Storytelling in Developing Social Interaction Among Preschool Children. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 20(4), 12–30.
- Kasdi, A., & Farida, U. (2020). Moral Education for Children in Islamic Perspective. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 1(1), 1–15.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.

- Kohlberg, L. (1981). *Essays on moral development, Vol. I: The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Lee, C. K., & Wang, J. (2017). *Animated Storytelling and Its Effects on Children's Moral Development*. *Early Childhood Research Quarterly*, 39, 47–58.
- Mohd Ariff, N., & Salleh, A. (2008). *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Kanak-Kanak Prasekolah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Noor, A. F. M., & Ahmad, Z. (2022). Media Kanak-Kanak dan Pembentukan Akhlak: Analisis Terhadap Animasi Tempatan. *Jurnal Pengajian Melayu*, 33(1), 89–106.
- Perloff, R. M. (1977). *The Dynamics Of Persuasion: Communication and Attitudes in The 21st Century*. Lawrence Erlbaum.
- Piaget, J. (1965). *The Moral Judgment of The Child*. Free Press.
- Ragbir Kaur Joginder Singh. (2012). *Pengaruh Interaksi Sosial dalam Perkembangan Kognitif Kanak-Kanak*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya Press.
- Rahman, F., & Ismail, A. (2019). Impact of Local Animated Films on Moral Value Development in Preschool Children. *Journal of Early Childhood Education*, 7(3), 45–58.
- Tan, S. H., & Mohd Yusof, H. (2021). Integrating Cultural Values in Malaysian Animation: A Case Study of Ejen Ali and Upin Ipin. *Journal of Media and Communication Studies*, 13(1), 77.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2014). Parenting in The Age of Digital Technology. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 58(4), 1–20.
- Warren, C. (1997). *Children And Television: Images in a Changing Sociocultural World*. Sage.
- Yusof, S., & Hamzah, M. I. (2021). The Role of Animation in Promoting Empathy and Cooperation Among Preschoolers. *Malaysian Journal of Education*, 46(2), 89–104.