RENTAP: ADAPTASI CERITA LEGENDA KE DALAM BENTUK ANIMASI 2 DIMENSI

ALOYSIUS YAPP

Tesis ini dihasilkan untuk
memenuhi syarat Sarjana dalam Bidang Seni

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2007

PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa tiada satupun bahagian daripada penyelidikan yang dilaporkan dalam disertasi ini telah digunakan sebagai bahan sokongan untuk sesuatu sarjana atau kelulusan sama ada kepada universiti ini ataupun institusi pengajian tinggi yang lain.

Pengakuan oleh,

_____

Aloysius Yapp

Penghargaan

Di sini saya ingin berterima kasih kepada Yang Maha Esa sebab memberkati segala usaha yang telah saya usaha untuk menghabiskan penulisan tesis ini. Sekiranya tidak ada sokongan secara langsung kedua orang ibu bapa saya sudah pasti hasil penulisan tesis tidak berkeupayaan sampai ke hari ini. Saya juga ingin berterima kasih kepada ayah saudara saya iaitu Encik Chang Chu Hua yang membimbing saya merantau ke benua lain untuk mengumpulkan pelbagai pengalaman. Dengan pengalaman dan kesabaran yang dipraktikkan, saya berkeupayaan untuk melanjutkan penyelidikan di dalam apa jua keadaan. Dalam itu saya turut berterima kasih kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Unimas yang membolehkan saya melanjutkan penyelidikan bidang animasi dan juga membenarkan saya merealisasikan impian penerokaan dalam bidang animasi. Tidak dilupakan Encik Gregory Wee, Encik Niranjan, Prof. Khairul dan mereka yang terlibat secara langsung dan tidak langsung di dalam penyelidikan saya ini. Sebelum saya menyudahi perbicaraan saya kali ini, saya ingin mengatakan bahawasanya mereka yang melakukan kerja animasi adalah mereka yang dedikasi dan bersedia untuk berkorban demi kebaikan sejagat.

Sekian terima kasih.

Aloysius Yapp

27.7.2006

Abstrak

Kebanyakan legenda bermula daripada tradisi oral yang kemudiannya diterjemahkan ke dalam bentuk teks. Proses dokumentasi ini merupakan satu bentuk pemeliharaan budaya dan menjaminkan masa hadapannya.

Perkembangan teknologi digital dan media telah membawa kepada generasi baru yang lebih selesa dengan komunikasi berbentuk visual. Ini telah menjadikan bidang-bidang seperti seni grafik, ilustrasi, filem dan animasi popular. Dalam pada itu, legenda yang lama perlu dipelihara dan dipopularkan melalui medium komunikasi yang baru ini seperti animasi.

Walaubagaimanpun, penterjemahan legenda ke dalam bentuk animasi bukanlah sesuatu yang baru. Ianya telah lama dilakukan oleh syarikat-syarikat animasi di seluruh dunia terutamanya oleh *Disney*. Tetapi dalam menterjemahkan sesuatu legenda daripada bentuk teks ke dalam bentuk visual bergerak seperti animasi, beberapa isu adaptasi perlu dibincangkan.

Kajian ini akan membincangkan isu-isu adaptasi tersebut dalam mengadaptasi legenda Rentap ke dalam bentuk animasi pendek 2-Dimensi (2D). Pengadaptasian ini akan melibatkan penterjemahan naratif dan stail visual daripada legenda asal ke dalam bentuk animasi.

Kajian ini akan merujuk kepada konsep-konsep realisme dan stailistik untuk reka bentuk latar belakang dan perwatakan. Konsep animasi penuh dan terhad, *mimesis* dan abstrak akan juga dibincangkan untuk mencari pendekatan animasi yang sesuai.

Projek animasi 2D akan dihasilkan dengan menggunakan perisian *Macromedia Flash*.

Abstract

Most legends begin in the oral tradition and before being translated into textual form. This documentation process is a part of cultural preservation. The advancement of digital technology and media has produced a new generation who is more comfortable with visual communication. This trend has made graphics design, illustration, films and animation popular among them. Therefore, ancient legends can be preserved and popularized through the usage of visual mediums such as animation.

The translation of legends into animated form is not new. It has been done before by countless animation companies all over the world in particular Disney. However, the translation of legends into animated form requires the discussion of several issues in adaptation.

This study will discuss those adaptation issues in adapting the legend of Rentap into a short 2-Dimensional (2D) animation. This adaptation will include the translation of the narrative and visual style from the original legend into the animated form.

This study refers to realism and stylistic concepts, background environment and character designs. Full and limited animation, mimesis and abstraction concepts will also be discussed to find a suitable animation approach.

The 2D animated project will be using the *Macromedia Flash* software.

KANDUNGAN

Muka depan

Pengesahan

Pengakuan ii

Penghargaan iii

Abstrak iv

Abstract vi

Senarai kandungan vii

Senarai Jadual, Gambarajah, Figura dan Ilustrasi xi

1. Pengenalan

1.1 Pengenalan kepada bab ms 1

1.2 Cerita Legenda dan Mitos ms 1

1.3 Karya Animasi Adaptasi ms 5

1.4 Kajian ms 7

2. Kajian Lepas dan Penerangan Isu

2.1 Pengenalan bab ms 10

2.2 Konsep-konsep Adaptasi ms 10

2.2.1 *Form*/ Bentuk ms 12

2.2.2 *Fidelity of Transformation*/ Kesetiaan transfomasi ms 12

2.2.3 *Point of View*/ Pandangan ms 12

2.2.4 *Condensation of Character*/ Kondensasi perwatakan ms 13

2.2.5 *Temporal Changes*/ Perubahan masa ms 13

2.2.6 Budaya dan ideologi ms 13

2.2.7 *Borrowing and Intersecting*/ Pinjaman dan Intersesi ms 13

2.3 Legenda Rentap dan Kepelbagaian Versinya ms 14

2.4 Isu ' kesetiaan' Adaptasi ms 15

3. Metodologi Kajian

3.1 Pengenalan ms 17
3.2 Kajian Terhadap Rentap ms 17
3.2.1 Limitasi Kajian ms 18
3.2.2 Temubual ms 18
3.2.3 Sampel Temubual ms 18
3.2.4 Analisis Data ms 19
3.3 Analisis Filem Animasi Mulan ms 19
3.4 Pembentukan projek animasi Rentap ms 20

4. Analisis Temubual

4.1 Pengenalan ms 22
4.2 Analisis Temubual ms 22

5. Analisis Filem Animasi Mulan dan Pengadaptasian Legenda Rentap

5.1 Pengenalan kepada bab ms 25
5.2 Analisis Kandungan Mulan Berdasarakan Teori Naremore ms 26
5.2.1 Bentuk ms 26
5.2.2 Kesetiaan Transfomasi ms 27
5.2.3 Pandangan ms 27
5.2.4 Kondensasi Perwatakan ms 28
5.2.5 Perubahan Masa ms 28
5.2.6 Budaya dan Ideologi ms 28
5.2.7 Pinjaman dan Intersesi ms 29
5.3 Adaptasi Legenda Rentap berdasarkan Teori Naremore ms 29
5.3.1 Bentuk ms 29
5.3.2 Kesetiaan Transfomasi ms 30
5.3.3 Pandangan ms 30
5.3.4 Kondensasi Perwatakan ms 30
5.3.5 Perubahan Masa ms 31
5.3.6 Budaya dan Ideologi ms 31

5.3.7 Pinjaman dan Intersesi ms 32
5.4 Pembentukan Cerita Adaptasi Legenda Rentap ms 35
5.5 Sinopsis Cerita Adaptasi Legenda Rentap ms 35
5.6 Kesimpulan ms 36

6. Rekabentuk Visual Projek Animasi Rentap
6.1 Pengenalan kepada bab ms 37
6.2 Konsep-konsep Adaptasi Visual Realisme dan Stailis ms 37
6.3 Konsep Visual Rentap ms 38
6.4 Rekabentuk Watak dan Figura ms 39
6.5 Rekabentuk Latar belakang ms 40

7. Konsep Animasi
7.1 Pengenalan bab ms 42
7.2 Animasi Penuh dan Terhad ms 42
7.3 Kelebihan dan Kelemahan Animasi Penuh dan Terhad ms 44
7.4 Mimesis dan Abstrak ms 47
7.5 Pergerakan Animasi bagi Rentap ms 48

8. Proses Produksi Animasi Rentap
8.1 Pengenalan bab ms 50
8.2 Teknologi di dalam Animasi ms 50
8.3 Cadangan Pendekatan dan Teknologi dalam Animasi ms 52
8.3.1 *Adobe Photoshop* ms 52
8.3.2 *Macromedia Flash* ms 55
8.3.3 *Trace bitmap* ms 56
8.3.4 *PNG* ms 56
8.4 Kesan Flash ke atas motion dan nilai estetik Animasi 2D ms 57
8.4.1 Nilai Estetik dalam Flash ms 57
8.5 Proses kerja filem animasi Rentap ms 59

9. Kesimpulan serta implikasi penyelidikan

9.1 Pengenalan kepada bab ms 64

9.2 Konfigurasi dan kapasiti komputer ms 67

9.3 Implikasi dan kesimpulan penyelidikan terhadap masa depan ms 68

Rujukan

Lampiran

Senarai Jadual, Gambarajah, Figura dan Ilustrasi

1. Jadual 1.1 Perbezaan antara cerita legenda dan mitos m.s 3
2. Gambarajah 3.1 Proses produksi animasi Rentap m.s 20
3. Jadual 4.1 Perbandingan temubual mengenai Rentap m.s 23
4. Imej 5.1.1 *Mulan Disney Studio* m.s 25
5. Jadual 5.2.1 Perbandingan bentuk animasi *Mulan* dan puisi *Mulan* m.s 26
6. Jadual 5.3.7 Perbandingan Konsep Naremore di dalam *Mulan* dan Rentap m.s 32
7. Figura 6.1 Gambar seorang iban m.s 39
8. Figura 6.2 Lakaran bercirikan muka iban m.s 39
9. Figura 6.5.1 Foto kawasan berpokok m.s 40
10. Figura 6.5.2 Lakaran latar hutan m.s 40
11. Jadual 7.3.1 Perbandingan Animasi Penuh dan Terhad m.s 45
12. Imej 7.4.1 *Power Puff Girls* m.s 48

Bab 1 Pengenalan

1.1 Pengenalan Kepada Bab

Bab ini akan membincangkan tentang kepentingan pemeliharaan terhadap cerita legenda dan mitos. Terdapat banyak cara untuk mendokumentasikan maklumat yang diperolehi daripada sumber lisan ke dalam bentuk teks. Sumber-sumber hasil dapatan teks boleh diadaptasikan ke dalam bentuk persembahan pementasan, muzikal dan juga animasi. Sungguhpun hasil persembahan terdapat nilai komersial, ianya secara tidak langsung memelihara cerita legenda dan mitos dengan kaedah yang berpotensi untuk menarik minat generasi muda.

Kajian ini bertujuan untuk mengadaptasikan cerita legenda Iban- Rentap ke dalam bentuk persembahan animasi demi memahami identiti sebenar serta motivasi yang akan mempengaruhi bangsanya sendiri.

1.2 Cerita Legenda dan Mitos

Kajian kali ini adalah berkaitan dengan adaptasi cerita legenda ke dalam bentuk animasi . Oleh itu perbincangan tentang definisi legenda dan mitos adalah perlu.

Legenda merupakan cerita yang diperturunkan daripada zaman dahulu. Terutamanya berkenaan dengan tokoh sejarah sungguhpun tidak mempunyai bukti yang kukuh tentang latar belakangnya.

Legenda juga dikenali dengan cerita berlatar belakang unsur mitos dan *supernatural* terhadap seseorang watak atau kejadian.

Dengan penerangan lain legenda juga dikenali sebagai cerita tradisional atau cerita koleksi yang popular dan mengandungi fakta-fakta serta *fiction.*

Sementara cerita mitos adalah sebuah naratif tradisional atau cerita lama yang diperturunkan sejak zaman moyang dahulu. Contohnya cerita dongengan, binatang, lawak jenaka dan lain-lain.

Selain itu terdapat juga definisi yang menyatakan bahawa cerita mitos adalah struktur cerita yang berkaitan dengan pegangan dan kebudayaan.

Dengan definisi-definisi tersebut, didapati bahawa cerita legenda dan cerita mitos mempunyai perbezaan yang ketara iaitu cerita legenda menumpukan perhatian pada seseorang tokoh sejarah yang terkenal sementara cerita mitos lebih kepada cerita dongengan yang berhubung kait dengan kebudayaan dan pegangan sesebuah masyarakat.

Jadual 1.1 Perbezaan antara cerita legenda dan mitos

Cerita Legenda	Cerita Mitos
Berkaitan dengan tokoh sejarah seperti Rentap.	Berkaitan dengan cerita dongengan seperti cerita orang halus di dalam hutan.
Berlatar belakangkan kejadian di dalam catatan sejarah.	Berlatar belakangkan masyarakat zaman dahulu.
Struktur naratif yang menggambarkan keberanian dan kegagahan seseorang tokoh.	Struktur naratif yang berunsur pendidikan moral yang membina dan membimbing generasi baru.

Perbincangan seterusnya berkaitan dengan Jadual 1.1 di atas. Jadual 1.1 di atas menggambarkan perbezaan antara cerita legenda dan mitos.

Cerita legenda berkaitan dengan ketokohan seseorang watak di dalam kejadian yang berlatar belakangkan catatan sejarah seperti peperangan bukit Sadok yang diketuai oleh Rentap. Dalam itu struktur naratifnya adalah lebih kepada penggambaran keberanian dan kegagahan seseorang tokoh. Sementara cerita mitos adalah lebih menumpukan perhatian terhadap cerita dongengan atau rakyat. Dalam itu mitos berlatar belakangkan masyarakat zaman dahulu. Struktur naratifnya adalah lebih kepada unsur pendidikan moral.

Namun kedua-dua jenis cerita sama ada cerita legenda mahupun mitos memberikan gambaran visual tentang kebudayaan, kepercayaan atau pegangan, struktur masyarakat, cara dan amalan hidup serta pemahaman mentaliti mereka yang berada di zaman dahulu.

Selepas memahami kepentingan kedua-dua jenis cerita, penyelidik berpendapat bahawa cerita legenda dan mitos merupakan rekod atau catatan zaman dahulu. Ianya perlu dipelihara demi kepentingan bersama.

Dalam itu, cerita legenda dan mitos adalah berasal daripada sumber lisan. Terdapat juga catatan dan rekod yang dikendalikan oleh pasangan adik beradik Grimm.(Grimm *brothers*)

Selain itu Frederick Boyle[1], M.A Jaspan[2], Tom Harrison[3] dan Benedict Sandin[4] juga merupakan pengumpul maklumat serta catatan tentang cerita mitos dan legenda.

---

[1] Frederick Boyle merupakan penulis buku A story of Adventure in Borneo keluaran *Clearinghouse and Education 1900 Kenny Road. Columbus.*

[2] M.A Jaspan. menulis buku bertajuk *Folk Literature of South Sumatra. The Australian National University Press* merupakan penerbit buku tersebut.

[3] Tom Harrison adalah penulis buku berjudul *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Borneo* keluaran *University of California Press.*

[4] Benedict Sandin merupakan penulis buku The Traditional Folklores of the lower Rejang. terbitan *Sarawak Museum Journal.*

Dalam zaman ini, cerita-cerita rakyat yang diterbitkan di dalam bentuk penulisan mempunyai sokongan yang baik daripada pembaca. Terdapat juga pengadaptasian yang berbentuk muzikal dan persembahan pementasan. Oleh itu banyak cerita rakyat telah diadaptasikan ke dalam bentuk animasi contoh yang terbaik adalah *Disney Studio*. Dengan cara mengadaptasikan cerita rakyat ke dalam bentuk animasi akan mengekal dan memelihara cerita dan populariti sesebuah cerita rakyat. Selain itu kaedah pengadaptasian ke dalam bentuk visual moden seperti animasi memberikan gambaran baru serta menarik perhatian generasi muda.

Dalam itu persoalan sama ada pengadaptasian berunsur komersial oleh *Disney Studio* dapat mengekalkan bentuk cerita asal akan ditimbulkan. Kaedah pengadaptasian mereka akan mengubahsuai sesuatu dalam yang asal seperti butiran cerita, perwatakan agar nilai komersial produk animasi dapat dinaikkan. Persoalan ini akan dibincangkan di dalam bab 2.

1.3 Karya Animasi Adaptasi

Disney Studio mengadaptasikan cerita dongengan pasangan adik-beradik Grimm seperti *Snow White* (1937), *Cinderella* (1950), *Little Mermaid* (1987). *Beauty and the Beast* (1991) dan lain-lain.

Selain itu terdapat juga cerita legenda iaitu *Sword in the Stone* (1963), *Pocahontas* (1990) dan *Mulan* (1998) juga telah diadaptasikan ke dalam bentuk filem animasi.

Berikutan daripada hasil karya *Disney Studio,* terdapat studio lain seperti syarikat *Fox Production* telah mengadaptasikan *Anastasia* (1997) sebagai cerita legenda. *Dreamworks Animation SKG* menghasilkan *The Prince of Egypt* (1998).

Di Malaysia, cerita rakyat atau dongengan yang pertama adalah berkaitan dengan binatang iaitu Sang Kancil dan buaya, Sang kancil dengan monyet dan lain-lain lagi.

Selain itu terdapat juga karya adaptasi yang berjudul Putih. dan Silat Legenda (1998). Putih (2001) sebenarnya adalah berdasar daripada cerita Bawang putih dan bawang merah. Terdapat pengubahsuaian dari segi reka bentuk perwatakan. Dalam itu terdapat juga watak tambahan seperti seekor kucing kesayangan Putih. Jalan ceritanya juga diolah dalam kaedah untuk menyesuaikan dengan cerita adaptasi yang digunakan di dalam filem animasi. Ringkasan struktur cerita telah dilakukan. Sementara Silat Legenda sebenarnya berdasarkan cerita Hang Tuah. Tetapi Silat Legenda telah diolah dengan kaedah menukarkan latar belakang ke zaman akan datang. Nilai dari segi unsur sejarah tidak dapat diperolehi. Oleh itu boleh dikatakan bahawa kedua-dua buah cerita telah diubahsuai untuk melengkapkan kehendak sesebuah karya diadaptasikan ke dalam bentuk animasi. Pendek kata kaedah meringkaskan struktur naratif merupakan cara yang biasa digunakan dalam olahan cerita adaptasi tempatan.

Sarawak mempunyai banyak cerita legenda dan mitos. Antaranya adalah cerita Panglima Bukit Sadok- Rentap, cerita Beting Maro, ekspedisi Sungai Lang. Sementara cerita mitos adalah *Apai Sali, Antu Ngambak* dan *Antu Grasi.* Terdapat banyak lagi cerita yang diperturunkan daripada zaman moyang dahulu namun yang paling terkenal dan merupakan wakil bagi cerita legenda adalah cerita Panglima Bukit Sadok- Rentap.

Rentap merupakan seorang ketua yang diberikan amanah untuk menentang pemerintah asing. Rentap telah berusaha untuk menuntut hak untuk meneruskan kehidupan tradisional mereka. Beliau mengetuai bangsanya sendiri untuk melakukan ekspedisi ke kawasan di mana terdapat kuasa pemerintahan asing. Selepas itu beliau memberikan peluang kepada bangsanya untuk berjuang demi kepentingan bangsanya sendiri di bukit Sadok. Semangat beliau turut diingati sehingga zaman sekarang.

Sungguhpun terdapat pelbagai versi tentang cerita legenda Rentap yang berunsur fakta sejarah dan mitos. Kita perlu mengambil kira kesemua cerita yang berlainan versi untuk dikaji selidik. Sebab sekiranya kita merumuskan kesemua cerita tersebut sudah pasti tema utama iaitu semangat dan motivasi serta identiti Iban adalah perkara yang utama.

1.4 Kajian

Kajian ini adalah untuk memahami identiti dan motivasi Rentap. Dengan itu penyelidik boleh mengadaptasikan cerita Rentap ke dalam bentuk animasi. Persoalan-persoalan cerita yang berlainan versi akan dibincangkan di dalam bab 2. Di dalam bab 2 kita juga membincangkan teori-teori adaptasi Naremore.

Bab 3 membincangkan kaedah yang digunakan untuk menemubual dengan penduduk yang berpengalaman di rumah panjang. Dengan sumber maklumat yang dicatatkan proses analisis akan dijalankan di dalam bab 4. Kesemua maklumat yang dianalisiskan membolehkan kita memahami kejadian-kejadian zaman kepahlawanan, identiti dan motivasi Rentap.

Bab 5 akan membincangkan analisis kandungan *Mulan* hasil animasi *Disney* untuk memahami bagaimana cerita legenda diadaptasikan dalam kontek teori-teori Naremore. Bab ini juga membincangkan Rentap yang merupakan pahlawan Iban dan dijadikan projek animasi adalah berkaitan dengan kejadian sejarah yang berlaku di bukit Sadok. Cerita-cerita yang digunakan adalah diperolehi daripada penduduk berpengalaman daripada rumah panjang. Versi cerita yang diadaptasikan akan berpandu kepada cerita yang asal. Dalam itu ianya bukan berunsur fakta berdokumentasi sebab ianya akan mengalami pengubahsuaian dari segi struktur cerita atas sebab nilai dramatiknya.

Kedua-dua bab yang akan dibincangkan seterusnya adalah berkaitan dengan nilai estetik visual yang akan diperolehi daripada projek animasi.

Bab 6 akan membincangkan cara olahan dan reka bentuk perwatakan dan latar belakang agar nilai keaslian visual dan latar belakang pemandangan persekitaran serta rakyat tempatan dapat dipertonjolkan. Dalam itu persoalan ekonomikal dari segi reka bentuk turut ditunjukkan. Kedua-dua perkara perlu diberikan perhatian di dalam perbincangan bab ini iaitu realisme dan abstrak.

Dalam bab 7, kita akan membincangkan pemilihan kaedah atau teknik yang akan digunakan di dalam produksi animasi, sama ada 2D mahupun 3D, *mimesis* dan abstrak, animasi terhad dan penuh.

Bab 8 membincangkan aspek teknikal yang terdapat di dalam produksi animasi. Ianya merangkumi teknologi dan perisian yang digunakan serta langkah-langkah yang perlu diikuti di dalam sesebuah produksi animasi.

Bab 9 merupakan bab perbincangan kesimpulan dan pencapaian. Di dalam bab ini kita akan memperolehi sebuah hasil filem animasi. Dalam itu kita akan membincangkan pencapaian yang dicapai. Selain itu sebuah kesimpulan akan diperolehi agar kita memahami langkah seterusnya untuk mengkaji dan menyelidiki bidang animasi.

Bab 2 Kajian Lepas dan Penerangan Isu

2.1 Pengenalan Bab

Bab ini memperkenalkan konsep-konsep adaptasi yang dikemukakan oleh James Naremore. Pengadaptasian memerlukan keperihatinan terhadap beberapa isu dan ini telah diringkaskan oleh Naremore kepada tujuh fakta utama.

Bab ini juga akan membincangkan isu utama dalam kajian ini iaitu 'kesetiaan' sesuatu adaptasi terhadap fakta dan cerita asalnya. Bagaimanakah isu 'kesetiaan' ini boleh ditangani apabila terdapatnya pelbagai versi cerita dan interpretasi daripada sudut pandangan yang berlainan? Bagaimanakah sesuatu adaptasi 'setia' jikalau fakta atau cerita asal tidak dapat ditentukan ataupun tidak wujud lagi?

Bab ini akan turut mengulas tentang identiti Rentap dan versi ceritanya yang berbeza sepertimana yang disampaikan oleh penulis-penulis dengan pendapat dan latar belakang yang berlainan.

2.2 Konsep-Konsep Adaptasi

Konsep-konsep adaptasi yang dikemukakan oleh Naremore adalah lebih menyeluruh jikalau dibandingkan dengan penulis lain. Ini adalah kerana beliau telah mengumpul dan meringkaskan kesemua konsep-konsep ini daripada penulis-penulis lain seperti Anderson[1]

(1983),

---

[1] Anderson, C merupakan penulis buku berjudul *Toward the Theory of Adaptation.* keluaran *University of Chicago Press.*

Carelli[2] (1988), Bellman[3] (1977), Carpenter [4](1972), Chalfen[5] (1981), dan Adair[6] (1965).

Konsep-konsep adaptasi yang dibincangkan oleh James Naremore terdiri daripada yang berikut:

1. *Form* /Bentuk
2. *Fidelity Of Transformation* /Kesetiaan transfomasi
3. *Point-Of-View (P.O.V.)* /Pandangan
4. *Condensation Of Character* /Kondensasi perwatakan
5. *Temporal Changes* /Perubahan masa
6. *Ideology And Culture* /Ideologi dan budaya
7. *Borrowing And Intersecting* / Pinjaman dan intersesi

---

[2] Carelli, V telah menulis buku bertajuk *Aspiration- Adaptation Theory*. terbitan *Press. New York.*

[3] Bellman Worth merupakan penulis *A Theory of Adaptation* keluaran *Yale University Press. Bloomington.*

[4] Carpenter Lewis adalah penulis buku berjudul *The Art of Adaptation* terbitan *Schocken Book. New York.*

[5] Chalfen, G merupakan penulis *The Significant of Adaptation* keluaran *Hutchincson. London.*

[6] Adair William adalah penulis buku *Adaptation Theory* terbitan *University of Minnesota Press. Minneapolis.*

2.2.1 *Form* / Bentuk

Bentuk asal atau *form* perlu diberikan perhatian sebab dalam proses pengadaptasian yang melibatkan sesebuah cerita legenda, kadang-kala kita menggunakan bentuk asal cerita untuk dikaji-selidik agar kita memahami plotnya. (Anderson, C .1983)

2.2.2 *Fidelity Of Transformation* / Kesetiaan transfomasi

Kesetiaan pengubahan atau *fidelity of transformation* adalah konsep dimana ianya berkaitan dengan pengadaptasian sebuah cerita legenda yang mengandungi sepuluh episod atau lebih. Pengadaptasi perlu mengambil kira kesetiaannya terhadap bentuk asal cerita legenda yang diadaptasikan olehnya. (Carelli, V. 1988)

2.2.3 *Point Of View (P.O.V.)* / Pandangan

Dalam sesebuah proses pengadaptasian sudut pandangan seseorang pengadaptasi dapat dikesan sama ada secara langsung atau tidak langsung. Pandangan dan pendapat seseorang turut diselitkan di dalam pengadaptasian tersebut. (Bellman Worth 1977)

2.2.4 *Condensation Of Character* / Kondensasi perwatakan

Condensation of character merupakan konsep dimana pengadaptasi mempertimbangkan kepentingan sesebuah watak di dalam perkembangan sesebuah jalan cerita. (Byer Cloff. 1966)

2.2.5 *Temporal Changes* / Perubahan masa

Perubahan masa atau *temporal changes* turut diambil kira oleh pengadaptasi. Sebuah cerita yang berlatar belakangkan tempoh masa yang terlalu lama akan dipendekkan tempoh masanya, agar banyak isu dan perkara dapat diselitkan ke dalam cerita yang bakal dihasilkan. (Carpenter Lewis. 1972)

2.2.6 Budaya dan Ideologi

Penulis sesebuah novel atau sastera yang lain kadang-kala mempunyai pemahaman yang lain dan pelbagai. Oleh itu ideologi dan kebudayaan seseorang penulis akan perlu diambilkira dan dipelihara dalam pengadaptasian. (Chalfen, G. 1981)

2.2.7 *Borrowing And Intersecting* / Pinjaman dan intersesi

Setiap pengadaptasian akan dipengaruhi oleh pegangan dan kepercayaan sesebuah masyarakat. Dalam konteks ini konsep *borrowing* dan *intersecting* adalah perkara yang berkaitan dengan masyarakat yang bersemadi dengan kepercayaan mereka sehingga mendewa-dewikan idola mereka yang merupakan Tuhan mereka. (Adair, William. 1965)