

Fungsi Cerita Binatang Dalam Sastera Kanak-kanak Melayu-Arab

Nurhasma Muhamad Saad
Universiti Sains Islam
Malaysia
nurhasma@usim.edu.my

Kartina Kamaruzaman
Universiti Sains Islam
Malaysia
kartina@usim.edu.my

Dr. Rosni Samah
Universiti Sains Islam
Malaysia
rosni@usim.edu.my

Abstract

Sastera kanak-kanak atau dalam bahasa Arabnya *Adab al-Atfal* merupakan pengucapan indah yang merangkumi pelbagai bentuk puisi dan prosa sama ada secara lisan mahupun bertulis digubah khusus untuk kanak-kanak. Kanak-kanak mempunyai kecenderungan semulajadi terhadap cerita-cerita yang menarik antaranya cerita binatang. Kertas kerja ini bertujuan mengenengahkan cerita binatang dalam sastera kanak-kanak Melayu dan Arab. Kajian ini menggunakan metod analisis kandungan dan perbandingan antara cerita binatang sastera kanak-kanak dalam kedua-dua bahasa Melayu dan Arab. Fokus kajian ini ialah fungsi cerita binatang dalam sastera kanak-kanak kedua-dua bahasa tersebut. Hasil kajian mendapati cerita-cerita binatang dalam sastera kedua-dua bahasa Melayu dan Arab mempunyai fungsi penting dalam pendidikan kanak-kanak.

1. Pengenalan

Setiap bangsa di dunia mengenali cerita dongeng tentang binatang atau disebut juga sebagai mergastua. Cerita-cerita binatang yang dituturkan melalui lisan dan disebarkan di kalangan masyarakat yang belum mengenal huruf. Oleh kerana cerita-cerita ini berkembang melalui lisan, maka cerita-cerita binatang menghadapi proses perubahan dengan tokoh tambah yang dilakukan oleh penutur-penuturnya, sama ada disadari atau tidak. Dengan ini, lahirlah pelbagai versi dan corak cerita binatang dalam masyarakat Melayu dan Arab. Cerita binatang adalah salah satu bentuk cerita yang menjadi kegemaran dalam masyarakat sederhana khususnya di kalangan kanak-kanak.

Kanak-kanak secara semulajadinya memang memiliki kecenderungan terhadap cerita. Penggunaan cerita dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan salah satu metode yang efektif untuk mencapai objektif P&P. Cerita boleh dianggap sebagai

wadah yang membantu ke arah membimbing, mendidik dan melatih mereka. Kecenderungan kanak-kanak terhadap genre sastera ini boleh kita perhatikan sejak dari awal proses perkembangan umur mereka. Kanak-kanak cuba memahami isi cerita, menunjukkan minat untuk mendengar cerita yang disampaikan, mengikuti plot-plotnya dan mengimajinasi watak-watak dalam cerita tersebut.

Pemilihan watak dalam cerita seringkali diberi perhatian khusus. Watak haiwan telah digunakan secara meluas kerana ia mempunyai daya tarikan yang tersendiri. Menurut al-Harfi (1996: 97) kanak-kanak lebih mudah mengasimilasikan watak haiwan lebih daripada watak manusia. Justeru, sebahagian besar cerita yang disukai oleh kanak-kanak merupakan cerita haiwan sebagai watak utama.

2. Definisi cerita binatang

Cerita binatang dipercayai sebagai cerita tertua (Ismail Hamid 1988:21); sama usianya dengan cerita asal usul. Cerita binatang merupakan hasil sastera lisan yang diwarisi daripada masyarakat manusia sejak zaman purba, iaitu semasa masih lagi hidup di dalam gua-gua. Pada masa itu, manusia belum lagi menguasai alam di sekeliling mereka. Oleh sebab mereka sering berhadapan dengan binatang di dalam kehidupan mereka, maka diangggapnya bahawa binatang itu sebagai kejadian serupa dengan mereka. Maka timbullah cerita-cerita tentang binatang yang diberikan sifat manusia yang mempunyai kebolehan bercakap, berfikir, dan berperasaan seperti manusia juga.

Cerita binatang menggunakan binatang sebagai watak-wataknya. Binatang-binatang tersebut sama ada binatang peliharaan seperti kucing, anjing, lembu, kerbau, itik atau binatang liar yang mendiami hutan-hutan rimba seperti harimau, serigala, ular, burung, buaya dan sebagainya. Cerita-cerita binatang ini menggambarkan binatang berlagak seperti manusia. Binatang-binatang itu mempunyai akal fikiran, dapat bertutur malah berhujah seperti manusia biasa. Apabila kita mendengar cerita binatang, maka kita akan dibawa ke suatu alam, iaitu masyarakatnya tidak mempunyai sebarang perbezaan dengan masyarakat manusia, kecuali pelaku-pelakunya terdiri daripada binatang. Dalam cerita-cerita tersebut, terdapat kisah yang berlaku antara binatang dengan binatang,

terkadang-kadang lakonannya terjadi antara binatang dengan manusia. (Ismail Hamid 1988: 21).

Ali al-Hadidi (al-Harfi 1996:153) berpendapat bahawa “cerita binatang ialah cerita yang memberi pengajaran. Ia menyerupai cerita didaktik. Namun perbezaan antara keduanya ialah cerita binatang terkadang melangkaui lebih daripada jangkauan dan kemungkinan, sedangkan cerita yang bersifat didaktik ialah cerita yang berpaksikan kenyataan dan realiti. Cerita binatang juga satu kenyataan namun disertai dengan unsur realiti yang bercanggah”.

al-Kilani (1998: 81) pula menyatakan bahawa “cerita-cerita binatang ialah cerita yang menggunakan watak dan peranan haiwan dalam mengembangkan plot-plot cerita”. Cerita jenis ini juga menggunakan haiwan sebagai simbolik dalam sastera. Ini kerana terdapat sebahagian haiwan mempunyai sifat-sifat yang sudah dimaklumi karakternya. Antaranya ialah berani seperti singa, lambat seperti kura-kura dan bermuslihat seperti musang.

Menurut Ismail Yusoff (2008:15) “cerita binatang ialah cerita yang watak-watak atau watak utamanya terdiri dari binatang yang diberi jiwa manusia iaitu pandai bercakap, berfikir, bertindak, menipu tertipu dan sebagainya. Biasanya binatang-binatang ini berlakon sesama binatang. Walaubagaimanapun, terdapat juga watak binatang ini berlakon dengan makhluk lain seperti manusia, raksasa atau benda-benda yang tidak bernyawa seperti tikar, pokok, kukusan dan sebagainya”.

3. Pemilihan watak haiwan dalam sastera kanak-kanak

Hubungan kanak-kanak dengan haiwan dilihat begitu rapat dan sangat ketara (Yusuf 1992 : 88). Hal ini dapat dikenalpasti dengan mudah sejak daripada peringkat awal umur mereka di mana kanak-kanak sering kelihatan teruja dan tertarik dengan watak haiwan itu sendiri. Pelbagai reaksi mereka terhadap haiwan dapat kita saksikan seperti kebolehan mengenalpasti bunyi-bunyi haiwan, mengingati dan menirunya. Mereka juga

cenderung dan berminat dengan gambar dan ilustrasi haiwan yang terpapar di majalah ataupun buku. Kadangkala mereka juga berkeupayaan untuk membezakan haiwan jinak mahupun buas. Justeru, kebiasaannya mereka mampu mengingati beberapa jenis haiwan sebelum mula melangkah ke alam pra-sekolah, memandangkan ia telah tergambar di minda kecil mereka. Dengan itu, cerita-cerita bertemakan haiwan seringkali mendapat tempat di hati kanak-kanak sama ada hikayat-hikayat yang menggunakan watak haiwan yang pandai berkata-kata mahupun kisah yang berkisar tentang realiti haiwan tersebut dan habitatnya.

4. Watak haiwan dalam cerita binatang

Menurut Arbuthnot dalam ^cAbdul al-Tawwab Yusuf (1992: 88), watak haiwan dalam cerita-cerita binatang terdiri daripada tiga kategori utama :

4.1 *Haiwan yang berwatakan manusia:*

Karakter binatang dalam kategori ini bersifat seperti manusia dan mampu melakukan semua aktiviti manusia dalam kehidupan seharian. Watak binatang dalam cerita-cerita sebegini bukan sahaja boleh berbicara sesama mereka malah terkadang terdapat juga perbualan mereka dengan manusia. Watak mereka juga dibentuk untuk berkelakuan seperti manusia. Contoh dalam sastera Melayu ialah cerita-cerita Sang Kancil, Helang Dengan Siput, Arnab Dengan Kura-kura dan lain-lain. Manakala dalam sastera Arab pula, cerita Ayam Yang Bongkak (*al-Dik al-Sakhir*), Cerita Keldai (*Qissat al-Himar*) dan sebagainya..

4.2 *Haiwan yang boleh bertutur dalam bahasa manusia :*

Karakter haiwan dalam cerita jenis ini mampu berkata-kata dan berkomunikasi dalam bahasa manusia. Contoh yang paling jelas ialah karya asal Rudyard Kipling berjudul *The Jungle Book* yang diterjemahkan oleh Aminah al-Sa^cid ke bahasa Arab iaitu *Kitab al-Adghal*. Aminah telah menterjemahkan 2 jilid daripada keseluruhan 4 jilid. Watak

harimau kumbang dan beruang dalam cerita tersebut boleh berkomunikasi dengan kanak-kanak bernama Mojli(Mowgli), namun dalam masa yang sama kekal sebagai haiwan yang mendiami rimba raya.

4.3 Haiwan dalam habitat dan dunianya:

Cerita sebegini mengisahkan tentang manusia dan haiwan. Watak haiwan dalam corak cerita ini tidak boleh bertutur seperti manusia Ia hanya mengeluarkan bunyi atau suara tertentu seperti mengiau, mengembek dan sebagainya.

5. Tema cerita binatang

Cerita-cerita binatang merangkumi pelbagai tema. Antara tema-tema utama ialah:

5.1 Cerita-cerita fantasi (*al-qasas al-khayaliyyah*)

Watak utama dalam cerita-cerita ini didominasi oleh haiwan.(Tu^caymah 1998:189). Ia merupakan cerita yang direka dan dicipta oleh pengarangnya dan sarat dengan nilai-nilai moral serta mesej yang baik seperti pengajaran, manfaat, iktibar dan peringatan. Pengarang cerita ini seringkali mengadaptasi sifat-sifat manusia untuk disuntik ke dalam watak haiwan yang merupakan simbolik kepada sifat-sifat tertentu seperti buaya untuk sifat khianat dan dusta dalam cerita “Tangisan Buaya” (*qissah dumu^c al-tamasih*), kambing melambangkan sifat naif dalam cerita “Sembilan ekor biri-biri” (*qissah tis’ na’jaat*) dan beruang simbol kebodohan dalam cerita “Beruang yang menyelam” (*qissah al-dubb al-ghattas*).

5.2 Cerita-cerita bertemakan keagamaan (*al-qasas ad-diniyyah*)

Watak haiwan juga turut terkandung dalam cerita-cerita yang berunsurkan keagamaan. Haiwan dalam cerita ini mewakili sastera dan agama serentak (al-Kilani 1998:80-81). Contoh paling jelas untuk menerangkan tema ini ialah kisah-kisah berkaitan

dengan haiwan yang terdapat dalam al-Quran dan kisah nabi-nabi (*qasas anbiya'*). Antaranya kisah Nabi Sulaiman yang boleh berkomunikasi dengan pelbagai jenis haiwan dan kisah kapal Nabi Nuh yang telah dinaiki oleh binatang yang berpasang-pasangan. Haiwan-haiwan dalam cerita seperti ini turut disandarkan kepada nama karakter atau individu tertentu seperti Unta Nabi Saleh (*Naqah Saleh*), Gagak Qabil dan Habil (*Qhurab Qabil wa Habil*), Serigala Nabi Yusuf (*Zi'b Yusuf*), Hudhud Nabi Sulaiman dan sebagainya. Pembaharuan dalam cerita-cerita binatang yang bertemakan keagamaan ini ialah penggunaan metode periwayatan cerita oleh haiwan itu sendiri tanpa terkeluar daripada menyampaikan mesej peringatan dan pengetahuan. Abdul Aziz Kamil (Abdul al-Tawwab Yusuf 1992 : 97) berpendapat bahawa teknik penceritaan kisah Rasulullah S.A.W oleh watak-watak binatang, burung dan unsur-unsur semulajadi, bukanlah merupakan teknik baru dalam menyebarkan pengetahuan kepada golongan dewasa dan kanak-kanak, namun penulisan *sirah nabawiyah* menggunakan teknik yang menarik ini menghasilkan pembaharuan dalam mendekati sastera kepada golongan kanak-kanak.

5.3 Cerita-cerita rakyat (*al-hikayat al-sha'biyyah*)

Cerita-cerita rakyat ialah yang bersumberkan hikayat-hikayat warisan sesuatu bangsa, yang diperturunkan daripada satu generasi ke satu generasi tanpa disandarkan kepada pengasasnya (Thu'aimah 1998 : 202). Olahannya membawa kepada signifikan tertentu. Watak haiwan dalam cerita-cerita begini bertujuan untuk menghiburkan kanak-kanak namun bukanlah fokus utama kerana tumpuannya adalah lebih terarah kepada jalan cerita tersebut. Daya imaginasi kanak-kanak juga diasah menerusinya. Contohnya pembacaan mereka mengenai cerita itik yang berwajah hodoh (*al-battah al-qabihah*) namun memiliki hati yang baik dan pekerti yang murni.

5.4 Cerita-cerita aksi atau superhero

Kanak-kanak seringkali dipengaruhi oleh ikon pilihan mereka. Ikon-ikon ini biasanya dibentuk wataknya seperti perwira yang boleh menyelamatkan bumi daripada kejahatan. Antara elemen yang disuntik pada watak perwira tersebut diadaptasi daripada

binatang-binatang tertentu dalam usaha untuk meraih minat golongan kanak-kanak. Justeru, watak yang mempunyai ciri kombinasi antara manusia dan haiwan ini sangat mudah untuk mereka ingati.

6. Corak cerita binatang

6.1 *Epik Binatang*

Epik binatang ialah sejenis cerita binatang yang bermotif kebijaksanaan untuk memperdayakan lawannya. Umumnya epik binatang ini terdapat di kalangan pelbagai bangsa di dunia. Di kalangan orang Melayu binatang yang dianggap bijak dan pintar ialah sang kancil. Manakala orang Arab pula menganggap singa sebagai cerdik dan selalu menghakimi binatang lain. Cerita bercorak epik binatang selalunya berbingkai di sekeliling satu watak. Dalam sastera lisan Melayu, epik binatang ialah cerita-cerita tentang Sang kancil yang mengandungi unsur kelucuan dan kecerdikan memperdayakan binatang-binatang lain yang lebih besar daripadanya. Contoh dalam sastera Arab pula ialah cerita Singa dan Penghakiman Kelawar.

6.2 *Cerita Asal Usul*

Cerita asal usul tentang binatang menerangkan asal usul kejadian sesuatu sifat yang dimiliki oleh binatang tertentu seperti mengapa anjing bermusuhan dengan kucing; kenapa kepala katak mendongak ke atas; kenapa belakang kura-kura menjadi retak; kenapa burung puyuh tidak berekor. Selain menerangkan sifat yang wujud pada binatang itu, cerita-cerita jenis ini juga mengisahkan tentang asal usul kejadian jenis binatang yang tertentu seperti gajah, helang dan sebagainya. Contoh dalam sastera Arab, cerita Soalan-soalan semut yang mengagumkan (*asilah al-namlah al-^cajibah*). Isi cerita ini bukan sahaja berkisar tentang persoalan-persoalan yang berlegar di minda seekor semut kepada dinding, tikus, tongkat, api, air, unta, pisau dan besi, akan tetapi cerita ini menjawab soalan mengapa komuniti semut berskala besar di alam ini.

6.3 *Cerita Sambut Bersambut*

Antara jenis cerita binatang dalam sastera lisan Melayu ialah cerita sambut bersambut. Cerita jenis ini berupa rangkaian cerita sebab dan akibat, juga menerangkan kenapa sesuatu perkara itu berlaku. Cerita ini mengandungi watak-watak binatang yang banyak; misalnya cerita pelanduk terpijak anak memerang; bangau kurus dan sebagainya. Penyampaian cerita diberikan dalam bentuk perulangan daripada segi gaya bahasa, yang melahirkan irama yang menarik, apabila dituturkan sehingga dapat menghiburkan orang yang mendengarnya.

6.4 *Teladan (Fable)*

Dalam kumpulan cerita-cerita binatang ini ada yang dikategorikan sebagai cerita *fable*, iaitu cerita yang bercorak memberi teladan, atau disebut juga sebagai cerita perumpamaan. Cerita jenis ini mengandungi amanat kritikan terhadap masyarakat dan sindiran terhadap tingkah laku manusia. Oleh sebab cerita-cerita jenis ini mencerminkan falsafah atau pemikiran yang tinggi, maka sering dipersoalkan corak sebenarnya cerita-cerita jenis ini; sama ada cerita-cerita *fable* ini berasal daripada tradisi lisan, atau tulisan. Hikayat Kalilah wa Dimnah ialah cerita yang bercorak *fable* yang telah ditulis dalam kesusasteraan Melayu Lama dan Arab. Contoh lain ialah cerita-cerita yang terdapat dalam kitab *al-Amthal* karya al-Maydani.

7. **Fungsi cerita binatang**

7.1 *Medium Hiburan*

Masyarakat zaman dahulu atau golongan yang mengamalkan cara hidup tradisional tidak mempunyai media hiburan untuk individu masyarakatnya. Untuk memenuhi tujuan tersebut, cerita-cerita diciptakan dalam bentuk seni sastera untuk menarik perhatian pendengar. Misalnya, sudah menjadi kebiasaan masyarakat Melayu zaman dahulu menghabiskan masa senggang mereka untuk mendengar cerita-cerita lisan,

atau cerita-cerita penglipur lara yang dituturkan oleh tukang-tukang cerita yang profesional. Kegiatan ini sering diadakan pada sebelah malam sesudah mereka membanting tulang bekerja seharian di sawah atau di ladang. Oleh sebab tidak banyak media hiburan seperti dewasa ini, maka cerita-cerita lisan menjadi kegemaran masyarakat Melayu pada zaman silam. (Ismail Hamid 1988:4)

Cerita yang dicorakkan dengan watak haiwan biasanya lebih menarik berbanding corak cerita yang lain. Cerita-cerita binatang bercetak selalunya diserikan dengan ilustrasi dan gambar-gambaryang menarik. Secara tidak langsung, kanak-kanak dapat menikmati sesi pembacaan dengan minda yang terhibur.

7.2 *Medium Pendidikan*

Cerita binatang juga memainkan peranan yang penting untuk menyampaikan pengajaran dan didikan moral kepada masyarakat tradisi. Cerita lisan Melayu telah menjadi media yang penting untuk memberi nasihat dan pengajaran yang baik supaya menjadi panduan kepada setiap individu masyarakat. Cerita-cerita binatang yang menjadikan haiwan sebagai watak-watak menggambarkan berbagai-bagai pengajaran yang baik seperti mengisahkan tentang akibat orang yang tamak, takbur, sombong dan bongkak. Cerita tentang akibat orang yang takbur ialah seperti cerita “Gagak dengan Siput”, dan watak orang yang tamak seperti cerita “Anjing dengan Bayang-bayang”. Tegasnya, cerita-cerita binatang memainkan peranan untuk mendidik, khususnya bagi kanak-kanak dalam masyarakat sederhana yang belum mengetahui sistem pengajian yang bercorak formal. (Ismail Hamid 1988: 5)

Walaupun penggunaan watak haiwan diaplikasikan, namun ia pada akhirnya membawa mereka kepada nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut di mana cerita jenis ini mempunyai ciri interaktif. Cerita jenis ini sangat sesuai untuk kanak-kanak dan contoh teladan yang hendak disampaikan secara tidak langsung melalui watak binatang ini amat memberi kesan pada jiwa kanak-kanak. (Fatimah Md Yassin 1991:161)

7.3 Medium untuk mendekat dan membiasakan kanak-kanak dengan bahasa sastera.

Cerita-cerita binatang juga berperanan sebagai wadah mendekatkan sastera kepada kanak-kanak. Haiwan dalam cerita-cerita binatang berperanan sebagai pengantara antara sastera dan kanak-kanak. Ini adalah kerana naluri kanak-kanak yang tanpa dipaksa secara semulajadi menyukai haiwan dalam dunia realiti. Justeru, tidak sukar untuk memupuk minat mereka terhadap sastera jika watak haiwan ini dipindahkan ke alam karya penulisan.

7.4 Menjadi dasar penciptaan karya sastera baru

Cerita-cerita binatang ini juga bertindak sebagai medium mempertingkatkan tahap keintelektualan, daya imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Ia diransang sewaktu mereka mengikuti plot-plot yang terdapat dalam cerita tersebut. Ada di antara cerita-cerita ini dipersembahkan dalam bentuk lakonan oleh mereka dan secara tidak langsung, ia melatih mereka untuk mengekspresikan diri mereka dan mencungkil bakat yang tersimpan dalam diri.

8. Kesimpulan

Berdasarkan perbincangan di atas, cerita-cerita binatang yang dihasilkan dalam sastera kanak-kanak Melayu dan Arab bukanlah semata-mata berfungsi sebagai alat hiburan cuma. Tetapi masyarakat Melayu dan Arab dapat memahami jiwa kanak-kanak mereka melalui penghasilan genre cerita ini. Cerita-cerita yang dihasilkan sarat dengan nilai-nilai murni sesuai sebagai wadah untuk mendidik kanak-kanak.

Cerita-cerita ini mengisahkan tentang aspirasi, nilai dan perjuangan hidup sesuatu masyarakat yang melahirkannya. Ia menggambarkan tentang falsafah hidup serta mencerminkan nilai-nilai dan sikap sesuatu masyarakat yang lampau. Secara tidak langsung cerita-cerita binatang ini menganjurkan kepada masyarakatnya supaya tidak

mengabaikan nilai budaya yang menjadi warisan bangsa dari zaman yang lampau. (Ismail Hamid 1988: 4).

Malahan tidak dapat dinafikan, cerita-cerita binatang ini masih lagi mendapat tempat di kalangan kanak-kanak Arab dan Melayu. Ia masih terus disampaikan hingga kini dan menjadi warisan kebanggaan serta khazanah kedua-dua bangsa yang tidak ternilai harganya.

Rujukan

Fawzi °Isa. (2008). *Adab al-Atfal*. Iskandariah: Dar al-Ma°arifah al-Jami°iyyah

Harun Mat Piah et al. (2006). *Kesusasteraan Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Ismail Hamid. (1988). *Perkembangan Kesusasteraan Melayu Lama*. Kuala Lumpur: Longman.

Ismail Yusoff. (2008). *Kesusasteraan Melayu Lama dan Baru*. Sintok: Penerbit Universiti Utara Malaysia.

al-Juwaini, Mustafa al-Sawi.(1985). *Hawla Adab al-Atfal*. Iskandariah: Munsha'ah al-Ma°arif.

Mohd Taib Osman. (1991). *Pengkajian Sastera Rakyat Bercorak Cerita*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Muhammad °Ali al-Harafi. (1996). *Adab al-Atfal Dirasah Nazariyyah wa Tatbiqiyyah*. Kaherah: Dar al-°Itisam.

Muhammad Hassan Barighish. (1997). *Adab al-Atfal Ahdafuhu wa Simatuhu*. Beirut: Mu'assasah al-Risalah.

Muhammad Hassan Barighish. (1992). *Adab al-Atfal Tarbiyyah wa Masuliyyah*. Mansourah: Dar al-Wafa'.

Najib al-Kilani. (1997). *Adab al-Atfal Fi Daw al-Islam*. Beirut: Mu'assasah al-Risalah.

Tu°aimah, Rusydi Ahmad. (1998). *Adab al-Atfal fi al-Marhalah al-Ibtidaiyyah*. Kaherah: Dar al-Fikr al-Arabiy.