

Article Info:

Published Date: 01 April 2024

*Corresponding Author: Tisyaramli230@gmail.com

Pengayaan Bahasa Seni dalam *E-Book* Cerita Jenaka Kanak-kanak

Art Language Style in Children's Story E-Books

Khairah Batrisyia Ramli

Sekolah Menengah Tengku Ampuan Afzan, 28100, Chenor, Pahang, Malaysia

To cite this article (APA): Ramli, K. B. (2024). Art Language Style in Children's Story E-Books. *KUPAS SENI*, 12(1), 46–55. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.6.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.6.2024>

ABSTRAK

Aspek seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak jenaka merujuk kepada usaha dan kreativiti dalam memasukkan pelbagai elemen seni ke dalam persembahan dan persembahan cerita di platform *e-book*. Ia melibatkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman membaca kanak-kanak dengan menggunakan elemen artistik, seperti ilustrasi, animasi, susun atur, kesan bunyi dan interaktiviti. Pengayaan bahasa seni diterjemahkan dalam aspek kehidupan merangkumi berbagai-bagai nilai artistik secara fleksibel. Pengayaan unsur artistik dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak berkait rapat dengan evolusi teknologi, perkembangan pendidikan dan pengiktirafan kepentingan menyediakan pengalaman membaca yang menarik dan interaktif kepada kanak-kanak. Pernyataan masalah berkaitan pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh dirumuskan dalam beberapa aspek iaitu tahap interaktiviti yang tidak konsisten, sesetengah *e-book* mungkin kurang konsisten dalam mempersembahkan elemen seni dengan tahap interaktiviti yang mencukupi. Sesetengah *e-buku* mungkin tidak memberikan konsistensi dalam jenis interaktiviti yang ditawarkan. Hubungan di antara *e-book* dan kanak-kanak sangat berkait rapat dalam pendidikan untuk mewujudkan satu konteks pembelajaran yang lebih komprehensif. *E-book* mempunyai potensi besar untuk memberi impak kepada pendidikan kanak-kanak. Pengayaan Bahasa seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak berjenaka mempunyai beberapa implikasi yang boleh mempengaruhi pembaca khususnya kanak-kanak yang difokuskan. Beberapa implikasi dilihat terhadap peningkatan minat membaca dalam kalangan kanak-kanak yang semakin menunjukkan impak positif. Secara keseluruhannya, pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak membantu menciptakan pengalaman membaca yang kreatif dan menarik. Penyelarasan bahasa seni dalam pembangunan platform *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh menjadi sebuah inisiatif yang kreatif dan menarik untuk mengembangkan bahasa artistik.

Kata Kunci: *E-book*, Bahasa Seni, Artistik, Kanak-Kanak, Pengajaran dan Pembelajaran

ABSTRACT

The artistic aspect of children's funny stories e-book refers to the effort and creativity in incorporating various artistic elements into the presentation and presentation of the story on the e-book platform. It involves the use of technology to enhance children's reading experience by using artistic elements, such as illustrations, animations, layouts, sound effects and interactivity. The styling of the language of art is translated into aspects of life that include a variety of artistic values flexibly. The styling of the artistic elements in children's humor e-book is closely related to the evolution of technology, the development of education, and the recognition of the importance of providing an interesting and interactive reading experience to children. Statements of problems related to the styling of artistic language in e-books of children's funny stories can be formulated in several aspects, namely the inconsistent level of interactivity, some e-books may be less consistent in presenting art elements with a sufficient level of interactivity. Some e-books may not provide consistency in the type of interactivity offered. The

relationship between e-book and children is closely related in education to create a more comprehensive learning context. E-books have great potential to impact children's education. The styling of the language of art in humorous children's story e-books has several implications that can affect the reader, especially the focused children. Some implications are seen for the increased interest in reading among children which is increasingly showing a positive impact. Overall, the artistic language styling in children's funny story E-books helps to create a creative and interesting reading experience. The coordination of artistic language in the development of the e-book platform of children's jokes can be a creative and interesting initiative to develop artistic language.

Keywords: *E-book, Language Arts, Artistic, Children, Teaching and Learning*

PENGENALAN

Aspek seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak jenaka merujuk kepada usaha dan kreativiti dalam memasukkan pelbagai elemen seni ke dalam persembahan dan persembahan cerita di platform *e-book*. Ia melibatkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman membaca kanak-kanak dengan menggunakan elemen artistik, seperti ilustrasi, animasi, susun atur, kesan bunyi dan interaktiviti. Ramin Hajianfard dan Muhamad Firdaus Ramli (2023) menyatakan bentuk dan konsep Bahasa seni yang digunakan untuk menciptakan karya diteliti untuk menunjukkan pendekatan dan kecenderungan formal dan konseptual. Penggunaan *e-book* untuk cerita jenaka kanak-kanak membawa inovasi dalam pengayaan bahasa seni untuk mewujudkan pengalaman sebuah pembacaan yang menarik dan menghiburkan. Pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak jenaka memberikan dimensi baharu dalam setiap penceritaan yang disampaikan. Dengan menggunakan teknologi, *e-book* mencipta pengalaman membaca yang lebih interaktif, menghiburkan dan mendidik kepada pembaca muda khususnya kanak-kanak. Elemen seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak jenaka bukan sahaja menghiburkan, tetapi juga mencipta pengalaman membaca yang interaktif dan mendidik. Dengan kreativiti dalam menyampaikan cerita, *e-book* adalah cara yang berkesan untuk memperkenalkan kanak-kanak kepada dunia seni visual sejak dari kecil disamping membantu membangkitkan imaginasi visual kanak-kanak, memperkayakan pengalaman membaca dan memahami cerita dengan lebih baik. Melalui integrasi kreatif elemen artistik ini, *e-book* menjadi satu inisiatif yang berkesan untuk menyokong pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak.

LATAR BELAKANG PENULISAN

Pengayaan bahasa seni diterjemahkan dalam aspek kehidupan merangkumi berbagai-bagai nilai artistik secara fleksibel. Pengayaan unsur artistik dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak berkait rapat dengan evolusi teknologi, perkembangan pendidikan dan pengiktirafan kepentingan menyediakan pengalaman membaca yang menarik dan interaktif kepada kanak-kanak. Ramli (2023) melihat pembangunan diserlahkan, menekankan kesederhanaan, interaktiviti dan kebolehsesuaian mengikut keperluan individu. Pesatnya perkembangan teknologi digital, terutama peringkat seperti *tablet* dan *smartphone*, telah membuka peluang baru untuk menyampaikan cerita jenaka kanak-kanak secara interaktif dan menarik. *E-book* memberikan sarana untuk menggabungkan elemen seni, seperti ilustrasi dan animasi, dengan teks cerita. Dengan adanya pembangunan teknologi yang semakin berkembang *e-book* lebih mudah untuk diakses bagi tujuan pendidikan literasi digital yang menjadi semakin penting selaras perubahan era masa kini. *E-book* juga menyediakan platform untuk memperkenalkan kanak-kanak kepada literasi digital sejak kecil disamping menerapkan pengayaan elemen artistik dalam *e-book* bagi mencipta pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan mendidik.



Rajah 1: Kepelbagaian Elemen Seni.

Sumber: Alfaanfriends Centre Asas Belajar Melukis Digital Untuk Kanak-kanak, Nurul Asma Mohamad Rodzi, (2023)

Buku jenaka kanak-kanak sentiasa mendapat tempat dalam kalangan kanak-kanak mahupun orang dewasa. Hal ini demikian kerana, buku cerita seperti ini mempunyai unsur keindahan atau nilai estetika yang tersendiri untuk digambarkan kepada pembaca tentang bagaimana sebuah penceritaan itu boleh diimajinasikan. Menganalisis ciri-ciri keperluan pembelajaran golongan murid dengan mencadangkan strategi penawaran pembangunan dan penambahbaikan sistem pendidikan oleh Zhang dan Ramli (2023). Jalan cerita yang berbeza mengikut genre dan estetika bahasa memaparkan kelainan terhadap elemen artistik di dalam cerita yang ingin disampaikan sama ada cerita jenaka kanak-kanak tradisional ataupun moden. Oleh yang demikian bahasa seni dalam *e-book* merujuk kepada penggunaan elemen artistik, seperti ilustrasi, animasi, reka bentuk susun atur dan elemen kreatif lain untuk memperkayakan pengalaman membaca digital. Penerapan bahasa seni dalam *e-book* boleh memberi impak yang ketara terutamanya dari segi menarik perhatian pembaca, meningkatkan daya tarikan visual dan menyampaikan cerita atau maklumat dengan cara yang lebih menarik.



Rajah 2: *E-book Inside My School Bag*.
Sumber: Rebecca Lee Williams, (2020)

Justeru itu, *e-book* boleh menawarkan elemen interaktif yang pelbagai bagi meningkatkan keterlibatan pembaca, khususnya kanak-kanak. Hal ini secara tidak langsung dapat menarik perhatian pembaca muda atau kanak-kanak, yang cenderung lebih responsif kepada elemen visual dan interaktif. Ramli, Musa, Mohd Khairuddin dan Basiron (2020) untuk sebahagian besar menghasilkan gaya tersendiri melalui corak karya seni yang dimanipulasi sebaik mungkin. Menerusi pencapaian bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak memberikan fleksibiliti dalam mengakses cerita jenaka di mana-mana dan pada bila-bila masa. Kebebasan ini membolehkan kanak-kanak meneroka cerita dengan lebih bebas, disamping mewujudkan pengalaman membaca yang lebih dinamik. Malah, *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dengan cara yang kreatif. Ilustrasi terang dan animasi yang menghiburkan menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, tanpa mengorbankan nilai pendidikan cerita. Ramli dan Musa (2020a) melihat secebis pengetahuan artistik adalah kedudukan untuk menunjukkan bagaimana perkembangan berharga berlaku melalui amalan metafora visual. Oleh yang demikian, kanak-kanak dapat menguasai bahasa seni dengan lebih mendalam yang membolehkan mereka mengembangkan kemahiran visual. Penggunaan seni bahasa dalam *e-book* membolehkan mereka melihat dan berinteraksi dengan imej reka bentuk yang kreatif disamping merangsang imaginasi dan kreativiti kanak-kanak.

DEFINISI

Bahasa seni merupakan asas kepada pengetahuan seni bagi membolehkan murid mengaplikasikannya apabila menjalankan aktiviti amali dan penghayatan seni. Bahasa seni terbahagi kepada dua iaitu unsur seni dan prinsip rekaan. Unsur seni terdiri daripada enam iaitu garisan, warna, rupa, ruang, jalinan dan bentuk. Ramli (2022a) menyatakan hala tuju pengajaran guru mempunyai kesan langsung terhadap cara murid terkesan terhadap kesejahteraan. Ini yang dilihat mempunyai pengaruh yang paling besar terhadap pembangunan dasar pendidikan. Manakala prinsip rekaan pula ada tujuh iaituimbangan, irama dan pergerakan, kesatuan, penegasan, harmoni, kontra dan kepelbagaian. Tidak dinafikan unsur seni dan prinsip rekaan ini amat penting dalam penghasilan karya seni dan dalam sesebuah karya seni sekurang-kurangnya terdapat satu unsur seni yang berkaitan. *e-book* dirujuk sebagai buku elektronik, adalah satu jenis buku yang boleh dibuka secara elektronik menggunakan komputer, komputer riba atau telefon pintar. Saidon (2003) menyatakan zaman ICT segalanya berkongsi pangkal nama yang sama 'e' itu dan 'e' ini. Buku digital, juga dikenali sebagai buku elektronik, juga merupakan teknologi yang memanfaatkan komputer untuk memaparkan maklumat dalam bentuk teks, imej, audio, video dan multimedia lain dalam format yang ringkas dan dinamik yang boleh dibaca oleh komputer dan peranti elektronik lain (Eksawati & Sanjaya, 2012; Putera, 2011; Seamolec, 2013; Smaldino, Deborah, & Lowther, 2008). *E-book* biasanya mempunyai versi bercetak dalam bentuk elektronik, tetapi penerbitan hanya dalam bentuk digital tanpa versi fizikalnya. Buku digital atau buku elektronik *e-book* merupakan alternatif kepada pelajar untuk meningkatkan minat membaca. Tidak dinafikan, lebih ramai pelajar hari ini menghabiskan masa dengan peranti elektronik seperti telefon bimbit berbanding buku. Selain itu, format *e-book* yang boleh diakses mempunyai banyak kelebihan berbanding dengan format buku konvensional. Buku digital mempunyai banyak kelebihan, termasuk tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar dan mudah dibawa ke mana-mana.

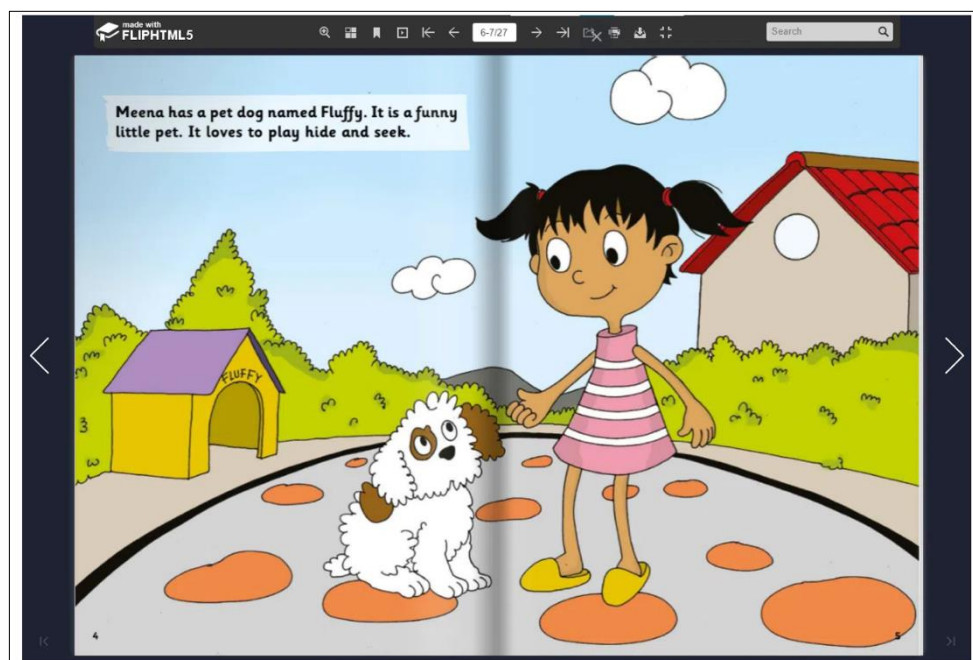
Buku digital boleh disimpan dalam komputer (PC), komputer riba, telefon pintar, tablet atau peranti lain yang direka untuk menyimpan dan membaca buku digital. Buku digital juga tidak memerlukan kertas, menjadikannya lebih hijau. Ramli dan Musa (2020b) pendefinisian makna animasi yang pelbagai berlaku dengan melibatkan parameter dalam psikologi, kehidupan sosial dan budaya seni visual. Kanak-kanak adalah seorang yang digelar budak atau anak kecil yang dimaksudkan sebagai manusia muda iaitu seorang yang belum mencapai baligh serta belum tahu untuk membuat keputusan dengan sendirinya. Perkembangan kanak-kanak ialah kajian proses dan mekanisme yang bertindak sewaktu perkembangan fizikal dan mental seorang bayi sebelum menjadi orang dewasa. Kanak-kanak terbahagi kepada dua iaitu kanak-kanak awal serta kanak-kanak pertengahan dan akhir, kanak-kanak awal dari usia bayi sehingga umur 6 tahun manakala kanak-kanak pertengahan dan akhir di antara 7 tahun sehingga 12 tahun. Akhirnya kanak-kanak pertengahan dan akhir adalah kanak-kanak mula ingin mengetahui sesuatu yang mereka lihat dan perhatikan. Menurut Santrock (2008), beliau mentafsirkan perkembangan kanak-kanak itu sebagai perubahan dari segi biologi, bahasa, fizikal, kognitif, sosio-emosi dan sendiri.



Rajah 3: Seorang kanak-kanak membaca buku.
(Sumber: Mstar, Mohd Al Qayum Azizi, 2019)

PERNYATAAN MASALAH

Pernyataan masalah berkaitan pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh dirumuskan dalam beberapa aspek iaitu tahap interaktiviti yang tidak konsisten, sesetengah *e-book* mungkin kurang konsisten dalam mempersembahkan elemen seni dengan tahap interaktiviti yang mencukupi. Muhamad Firdaus, Abdul Aziz dan Nurazry (2019) menyatakan gaya dimanipulasikan dengan sebaik positif mampu mewujudkan penerimaan umum yang berbeza. Sesetengah e-buku mungkin tidak memberikan konsistensi dalam jenis interaktiviti yang ditawarkan. Ini termasuk elemen seperti animasi, grafik atau pilihan interaktif yang boleh meneroka cerita. Kekurangan konsistensi ini boleh mencipta pengalaman yang tidak tersusun untuk pembaca muda. Hal ini boleh mempengaruhi penglibatan dan minat kanak-kanak untuk membaca *e-book* cerita jenaka kanak-kanak. Masalah lain kepentingan penggunaan teknologi dan media pendidikan. Teknologi maklumat masa kini memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Peranan teknologi dan media dalam membangunkan kemahiran berfikir kritis kanak-kanak menjadi semakin penting. Menurut Ahmad Esa (2007) menyatakan pengenalan komputer dan multimedia dalam pendidikan kita merupakan langkah yang bijak untuk memastikan para pelajar di negara ini tidak ketinggalan dalam dunia yang berteknologi tinggi ini. Penyataan masalah dapat menonjolkan sejauh mana kanak-kanak mempunyai akses dan penglibatan dalam teknologi pendidikan yang dapat merangsang pemikiran kreatif dan pemikiran kritis. Ramli (2022b) melihat kepada keadaan generasi muda masa kini yang lebih cenderung kepada aktiviti yang tidak menentu. Perkara ini perlu dipandang serius kerana tidak kesemua generasi muda khususnya golongan kanak-kanak mempunyai kemahiran terhadap penggunaan teknologi yang perlu diakses melalui peranti-peranti seperti telefon bimbit, komputer riba, tablet dan lain-lain. Walaubagaimanapun, kemahiran ini boleh diasah dan dibimbing oleh golongan professional yang mahir serta berpengalaman.



Rajah 4: *E-book Meena's funny little pet.*
Sumber: Melanie Julia Annea, (2016)

Cabaran mengimbangi antara pendidikan dan hiburan juga menjadi masalah terhadap elemen bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak. Darliz Jenal (2020) telah berkongsi isu pembangunan Bahasa Seni Modul Pengajaran Meningkatkan Penguasaan Pilihan Guru Bukan Seni di Tingkatan Satu. Melalui rekaan, persepsi dan kognisi penghayat dapat digabungkan untuk memahami tindakan luaran fizikal aspek sesuatu imej yang disampaikan (Ramli 2019). Cabaran utama adalah untuk mencapai keseimbangan yang betul antara elemen pendidikan dan hiburan. Penggunaan unsur seni mestilah menyokong matlamat pendidikan di samping mengekalkan keaslian dan daya tarikan sesebuah cerita jenaka. Penggunaan teknologi untuk mempersembahkan unsur seni dalam *e-book* mestilah selari dengan objektif pendidikan. Cabaran itu melibatkan penggunaan *e-book* sebagai alat teknologi sokongan yang bukan sahaja menghiburkan tetapi juga meningkatkan aspek pendidikan bagimemastikan mesej pendidikan kekal relevan dan mudah difahami untuk khalayak sasaran kanak-kanak. Pernyataan masalah ini boleh membimbing penyelidikan dan pembangunan lanjut untuk memahami, menangani dan menggunakan pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak jenaka dengan lebih berkesan.

HUBUNGAN KAJIAN

E-book ialah singkatan daripada 'buku elektronik' *e-book* ialah versi digital buku yang boleh diakses dan dibaca melalui peranti elektronik seperti komputer, tablet atau e-pembaca. Tidak seperti buku bercetak tradisional, *e-book* tidak dicetak di atas kertas, tetapi tersedia dalam format digital yang boleh dimuat turun atau diakses dalam talian. *E-book* digunakan dalam pelbagai konteks, termasuk pendidikan, perniagaan, hiburan dan banyak lagi. Musa, Ramli, Mohd Khairuddin dan Abindinhazir (2019) menyatakan persekitaran kelas, sekolah dan tempat tinggal juga merupakan aspek penting yang perlu dititik beratkan. Kewujudannya telah mengubah cara orang membaca dan mengakses maklumat, membolehkan akses yang lebih mudah dan pantas kepada pelbagai jenis literatur. Norshuhada (2003) menyatakan bahawa buku kertas ditukar kepada format digital biasa melalui proses pendigitalan yang membolehkan ia dipaparkan pada skrin komputer, dipanggil sebagai *e-book*. Hubungan di antara *e-book* dan kanak-kanak sangat berkait rapat dalam pendidikan untuk mewujudkan satu konteks pembelajaran yang lebih komprehensif. *E-book* mempunyai potensi besar untuk memberi impak kepada pendidikan kanak-kanak. Berikut adalah beberapa aspek hubungan antara pendidikan dan *e-book* untuk kanak-kanak. Dalam hubungan pendidikan kedua-dua konteks ini dapat mencipta kebolehcapaian dan

ketersediaan. Ketersediaan bahan bacaan diperluas melalui *e-book* menyediakan untuk diakses dengan lebih mudah dan pantas kepada pelbagai bahan bacaan.

Ramli, Rambeli, Rahmatulah, Mustafa dan Yassin (2021) teknik dalam pendekatan pendidikan seni dapat meningkatkan kefahaman artistik kepada faktor penerimaan yang lebih intelek. Ini boleh merangsang minat membaca kanak-kanak dengan menyediakan pilihan buku yang pelbagai dan menyesuaikan diri dengan tahap kesukaran pembacaan mereka. *E-book* juga membenarkan pengaksesan yang cepat dan mudah kepada pelbagai bahan pembelajaran. Menurut Walton dan Reiner (2013) menyatakan bahawa buku bercetak tidak akan ke mana-mana dan menolak kemungkinan semua buku di perpustakaan akan ke arah elektronik. Hal ini secara tidak langsung membantu kanak-kanak mengakses buku dan maklumat pendidikan tanpa dikekang oleh ketersediaan buku secara fizikal. Seterusnya, hubungan di antara *e-book* dan kanak-kanak dicapai menerusi aspek interaktiviti, dimana boleh berinteraksi dengan bahan pengajaran multimedia. Sedia maklum, *e-book* sering menawarkan elemen interaktif, seperti imej bergerak, audio dan elemen multimedia lain. Menurut Nagamachi (2002), pendekatan pendidikan seni visual dapat mengunngkapan dan menjangka perasaan peribadi pengkarya melalui gambaran imej. Ini boleh menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif untuk kanak-kanak, membantu meningkatkan pemahaman dan pengekaln bahan. Perkara ini juga sangat berkait rapat dengan fleksibiliti pembelajaran. *E-book* membenarkan kanak-kanak belajar di mana-mana dan pada bila-bila masa, asalkan mereka mempunyai peranti yang sesuai. Ini memberikan lebih fleksibiliti dalam proses pembelajaran dan boleh disesuaikan dengan gaya pembelajaran individu. Selain itu, kanak-kanak didedahkan elemen sains dan teknologi dengan lebih awal untuk membantu perkembangan literasi digital di usia muda. Ramli (2021) perubahan terhadap kurikulum dalam penilaian yang menekankan profil, pencapaian, perkembangan dan penglibatan murid. Mereka menjadi akrab dengan teknologi dan media digital disamping dapat mengasah kemahiran yang semakin penting dalam era maklumat hari ini. Penggunaan *e-book* membantu membangunkan literasi digital dalam kalangan kanak-kanak sejak kecil. Mereka boleh belajar berinteraksi dengan teknologi, memahami navigasi elektronik dan mengenali pelbagai format digital. Melalui fasa tersebut keberkesanan pembelajaran berasaskan teknologi menerusi *e-book* dapat meningkatkan penguasaan pembelajaran. Penggunaan elemen interaktif dan multimedia dapat membantu kanak-kanak memahami konsep yang sukar dengan cara yang lebih menyeronokkan dan menarik. Walau bagaimanapun, adalah penting untuk memastikan penggunaan *e-book* disepadukan dengan bijak dalam kurikulum pendidikan kanak-kanak dan masa yang mencukupi juga dibelanjakan untuk aktiviti di luar dunia digital untuk menyokong pembangunan holistik mereka.

IMPLIKASI

Pengayaan Bahasa seni dalam *e-book* cerita kanak-kanak berjenaka mempunyai beberapa implikasi yang boleh mempengaruhi pembaca khususnya kanak-kanak yang difokuskan. Berikut beberapa implikasi dilihat terhadap peningkatan minat membaca dalam kalangan kanak-kanak yang semakin menunjukkan impak positif. Ramli (2020a) menyatakan objektif pembelajaran adalah untuk menunjukkan konsep identiti budaya tempatan untuk disesuaikan dengan ruang landskap sekolah. Tidak kesemua kanak-kanak mempunyai minat terhadap pembacaan kerana perkara tersebut perlu dilatih dan diberi pendedahan sejak dari awal lagi. Kanak-kanak pula lebih minat untuk melakukan aktiviti-aktiviti hiburan seperti bermain bersama rakan atau permainan-permainan yang memberi keseronokkan kepada mereka. Penggunaan unsur seni seperti ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat membaca kanak-kanak dalam cerita jenaka. Idayu Abdul Said, Mohd Nazri Abdul Rahman dan Mariani Md. Nor (2017), mendapati bahawa persekitaran sangat mempengaruhi seni yang ada dalam diri kanak-kanak. Persekitaran yang terdedah oleh kanak-kanak iaitu perkara dimana mereka memperoleh pengalaman dari pemerhatian. Tarikan visual yang menarik boleh menjadi tarikan utama dan mendorong mereka untuk terus membaca. Ramli (2020b) menjana pengetahuan yang berguna dengan imej visual yang bermotivasi untuk paparan. Hal ini secara tidak langsung memberi ransangan imaginasi dan kreativiti.

Bahasa seni yang terdiri daripada elemen seni seperti ilustrasi kreatif dapat merangsang daya imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Secara tidak langsung membuka minda kanak-kanak untuk membayangkan sebuah penceritaan dengan lebih mendalam dan mengembangkan kebolehan kreativiti mereka. Seterusnya, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan adanya bahasa seni yang terdiri daripada elemen seni dan unsur seni yang dapat membantu kanak-kanak melibatkan diri dengan lebih

aktif untuk memahami penceritaan disampaikan. Darisman (2012) menyatakan bahawa elemen seni visual sangat penting bagi menentukan sebuah pengkaryaan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui pengayaan bahasa seni dalam bentuk unsur seni dalam bahan pembelajaran khususnya dalam konteks cerita kanak-kanak. Justeru, memperkayakan bahasa seni bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menarik, malah meningkatkan penyertaan dan pemahaman kanak-kanak terhadap bahan pembelajaran. Muhamad Firdaus Ramli, Noor Alhusna Madzlan, Abdul Aziz Zalay Zali dan Ridzuan Hussin (2020) aspek imej seni visual ditentukan oleh beberapa perkara yang terlibat dengan parameter seperti psikologi, latar belakang peribadi, aspek sosial dan emosi murid. Melalui gabungan unsur seni, teknologi dan reka bentuk kreatif, pembelajaran boleh menjadi pengalaman yang lebih menarik dan berkesan untuk kanak-kanak dalam mengembangkan kemahiran dan pengetahuan mereka. Networkedblogs turut menyatakan seni media baru sebagai karya seni yang menggunakan teknologi komputer sebagai perantaraan penting bagi menghasilkan elemen-elemen kreatif dan dipamerkan secara persembahan. Arnita Tarsa (2016) menyatakan bukan seni yang menjadi acuan seseorang untuk menjadi seorang seniman, tapi dengan seni dapat melahirkan imajinasi untuk menjadi apa saja yang di cita-citakan. Sejak tahun 1970, pelbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses pembuatan seni media baru ini termasuklah seni komputer dan seni multimedia. Pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak juga meningkatkan daya tarik media digital. Teknologi yang semakin berkembang mengikut peredaran zaman ke zaman mencerminkan evolusi masyarakat dan keperluan manusia. Sabri (2019) menyatakan bahawa revolusi industri terjadi empat kali pertama dengan penemuan mesin uap, kedua elektrifikasi, ketiga penggunaan komputer dan keempat revolusi era digital ini. Kanak-kanak yang membesar dalam era digital cenderung lebih terlibat dengan media digital.

Menurut Ajodhia dan Miller (2019), integrasi seni visual dengan kanak-kanak seawal usia kerana umur menunjukkan keupayaan untuk membangunkan pengalaman untuk dialog dan kerjasama. Penggunaan bahasa seni dalam *e-book* dapat meningkatkan daya tarikan mereka terhadap media digital sebagai sarana pembelajaran dan hiburan. Apabila kanak-kanak membesar dalam era digital, media digital menjadi sebahagian daripada kehidupan seharian mereka. Menurut Jaffri Hanafi, Sharulnizam Ramli dan Sabzali Musa Kahn (2014) menyatakan anak-kanak memiliki kreativiti yang boleh dikembangkan melalui teknik pengajaran yang betul. Penggunaan elemen artistik dalam *e-book* boleh memainkan peranan penting dalam meningkatkan daya tarikan mereka kepada media digital, menjadikannya cara yang lebih berkesan untuk pembelajaran dan hiburan. Adalah penting untuk memahami sesebuah implikasi dengan mempertimbangkan konteks dan ciri pengayaan bahasa seni dalam matlamat pendidikan yang diinginkan. Dengan menggayakan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak terdapat implikasi positif kepada pembelajaran dan hiburan kanak-kanak.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak membantu menciptakan pengalaman membaca yang kreatif dan menarik. Penggunaan ilustrasi yang ceria, pemilihan warna yang hidup dan penyusunan teks yang menyenangkan dapat meningkatkan daya tarikan cerita dan memperkaya imajinasi pembaca di peringkat usia muda. Elemen seni rekabentuk boleh dengan mudah dimasukkan ke dalam imej sebagai jenis cetak biru (*blueprint*) yang tidak dapat diselesaikan untuk menghasilkan struktur yang menyokong daya tarikan atau kuasa komposisi (Jeremy Webb, 2010). Penyelarasan bahasa seni dalam pembangunan platform *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh menjadi sebuah inisiatif yang kreatif dan menarik untuk mengembangkan bahasa artistik. Malah dapat menimba pengetahuan terhadap seni visual yang mana ia mempengaruhi beberapa aspek dari segi abstrak, emosi dan menyatakan kesedaran (Louise Bourgeois, 1954) Penggunaan teknologi ini dapat memberikan pengalaman interaktif dan pendidikan kepada pembaca-pembaca muda khususnya kanak-kanak. *E-book* cerita jenaka kanak-kanak memainkan peranan penting dalam menggayakan bahasa seni dengan pendekatan yang inovatif dan menarik.

Melalui penggunaan teknologi, pengarang dan pereka *e-book* berpeluang memperkayakan pengalaman kepada kanak-kanak dengan elemen kreatif yang berbeza untuk ditemui dalam buku konvensional. Pengayaan bahasa seni dalam *e-book* cerita jenaka kanak-kanak akan lebih menarik dengan penggunaan gambar, ilustrasi dan animasi yang menarik perhatian kanak-kanak. Reka bentuk

grafik yang terang dan ekspresif boleh membantu menarik minat mereka, membina imaginasi dan menghidupkan cerita dengan penuh daya perasaan. Selain itu, elemen interaktif, seperti imej boleh sentuh atau kawasan teks berwarna, menambah dimensi tambahan pada pengalaman membaca yang lebih menarik. Namun begitu, perlu diingatkan bahawa penggunaan teknologi ini perlulah seimbang, di samping tetap memberi perhatian kepada nilai pendidikan dan etika. Dengan menggabungkan inovasi teknologi dan kandungan berkualiti, *e-book* cerita jenaka kanak-kanak boleh memberikan pengalaman membaca yang menghiburkan dan mendidik kepada generasi muda.

PENGHARGAAN

Sekalung penghargaan dipanjatkan kepada Ts. Dr. Muhamad Firdaus Ramli kerana telah memberikan tunjuk ajar serta bimbingan untuk saya menyiapkan artikel ini. Jutaan terima kasih juga ingin saya ucap kepada kedua ibu bapa kerana memberikan sokongan moral dan galakan sepanjang proses menyiapkan artikel, tanpa berkat doa daripada mereka mungkin sukar untuk dijayakan. Tidak lupa ucapan penghargaan ditujukan kepada rakan-rakan seperjuangan yang turut bersama-sama saling bantu-membantu sehingga artikel ini dapat dikongsikan.

RUJUKAN

- Ahmad Esa (2007). Peranan Multimedia Di Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak. *Teknologi Dalam Pendidikan*.
- Ajodhia, A., & Miller, A. S. C. (2019). Can arts-informed pedagogy facilitate communities of learning and belonging for minoritised early years children? *An integrative review of research, International Journal of Early Years Education*. <https://doi.10.1080/09669760.2019.1685467>
- Annea, M. J. (2015). *Meena's funny little pet*. Mauritius Institute of Education. Diperoleh daripada <https://fliphtml5.com/eisr/txra/>
- Arnita Tarsa, S. (2016). Apresiasi Seni: Imajinasi Dan Kontemplasi Dalam Karya Seni. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.
- Azizi, M. A. (2019). Pupuk minat membaca bukan sekadar guna buku tapi ada cara lain yang lebih menyeronokkan. Diperoleh daripada <https://www.mstar.com.my/xpose/famili/2019/08/28/pupuk-minat-membaca>
- Che Aleha Ladin, I. M. (2021). Konsep dan Aplikasi Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT) dalam Pengkaryaan Seni Visual Pelajar Sekolah Menengah.
- Darisman, A. (2012). Tinjauan Elemen Desain Pada Dunia Seni. *HUMANIORA*.
- Darliz Jenal, H. R. (2020). Membina Modul Pembelajaran dan Pemudahcaraan Bahasa Seni Visual bagi meningkatkan penguasaan Guru-guru bukan Opsyen Pendidikan Seni di Tingkatan Satu. *Jurnal Seni Dan Pendidikan*.
- Idayu Abdul Said, Mohd Nazri Abdul Rahman & Mariani Md. Nor. Analisis kandungan terhadap aktiviti seni bagi pendidikan awal kanak-kanak dalam jurnal terpilih dari tahun 2010-2016. *Jurnal kurikulum & pengajaran Asia Pasifik*. Januari 2017, Bil. 5, Isu 1. Diperoleh daripada <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/8216>
- Jaffri Hanafi, Sharulnizam Ramli & Sabzali Musa Kahn. (2014). Kreativiti menerusi modul bertema: guru menjana atau menghalang perkembangan kreativiti kanak-kanak?. *Jurnal pengajian melayu*, Jilid 24. Diperoleh daripada <https://ejournal.um.edu.my/index.php/JPM/article/view/9629>
- Muhamad Firdaus Ramli., Noor Alhusna Madzlan., Abdul Aziz Zalay Zali., & Ridzuan Hussin. (2020). COGNITIVE THERAPY TECHNIQUE OF PEOPLE WITH DISABILITIES THROUGH VISUAL ARTS EDUCATION APPROACH. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(2), 3952-3966.
- Musa, R., Ramli, M., Mohd Khairuddin, N., & Abindinhazir, Z. (2019). Eksplorasi lakaran bertema kenderaan serta kesan terhadap kreativiti kanak-kanak. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7, 72-80. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPP/article/view/2708>
- Nagamachi, M. (2002). Kansei engineering as a powerful consumer-oriented technology for product development. *Applied Ergonomics*, 33(3), 289-294. Diperoleh daripada <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12164511/>
- Nurul Asma Mohamad Rodzi. (2023). Asas Belajar Melukis Digital untuk Kanak-Kanak. (2023). Alfaandfriends Centre. Diperoleh daripada <https://www.alfaandfriends.com/asas-belajar-melukis-digital-untuk-kanak-kanak/>

- Ramin Hajianfard., & Muhamad Firdaus Ramli. (2023). The Reflection of Peace and Violence in Visual Art Works of Malaysian Artists, *Peace Review*, DOI: 10.1080/10402659.2023.2188115
- Ramli, M. F.; Rambeli, N.; Rahmatulah, B, Mustafa, M, and Yassin, S. (2021). Development of Teachers in Visual Art Sketching Skills Approach in the Early Childhood Education Professionalism. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11 (5), 469-475. doi:10.48047/rigeo.11.05.48
- Ramli, M. F. (2019). Argumentasi Terhadap Pergerakan Fesyen Jalanan Tempatan. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 6. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/2278>
- Ramli, M. F. (2020a). Assigning Features and Experiences During the Physical Movement Control Conditions Throughout Pandemic COVID-19. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 8(2), i-iv. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol8.2.editorial.2020>
- Ramli, M. F. (2020b). Addressing Experiencing Prior To Pre-Control of Physical Movement Affected by COVID-19 Pandemic Issue. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 8(1), i-iv. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/5497>
- Ramli, M. F. (2021). Debating Sensation of Studies During Restriction of Physical Progress Influenced by Coronavirus Disease (COVID-19). *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 9(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.1.editorial.2021>
- Ramli, M. F. (2022a). Signifying The Continuity of Experience in Confronting the Realm of Visual Art. *KUPAS SENI*, 10, i-xi. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2022b). Exploration of Unity in Dignifying Reviews of Visual Art. *KUPAS SENI*, 10, i-ix. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2023). Defining an Understanding of Art Issues from A Cross-Cultural Teaching Perspective. *KUPAS SENI*, 11(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol11.1.editorial.2023>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020a). An exploration of thematic sketch through visual arts activities towards the preschool children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 9(2), 132-143. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/3920>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020b). Ekplorasi seni visual melalui aktiviti lakaran asas terhadap kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9, 35-47. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/3712>
- Ramli, M. F., Musa, R., Mohd Khairuddin, N. E., & Basiron, N. (2020). Cultural Sharing Through Visual Art Exhibition 'Dalam Bingkai' by JSRB-UPSI with FSRD-ISBI. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 6(2), 25-34. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol6.2.3.2020>
- Ramli, Muhamad Firdaus and Zalay @ Zali, Abdul Aziz and Basiron, Nurazry. (2019). *Pendekatan pendidikan seni visual terhadap terapi kognitif orang kurang upaya / Muhamad Firdaus Ramli...[et al.]*. In: e-proceedings Design Decoded 2019, 19 - 20 June 2019, Mangrove Tourism Complex, Sungai Merbok 08000 Sungai Petani, Kedah.
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *P. Pertama, P. Kedua, P. Ketiga*.
- Saidon, H. (2003). Cabaran Praktis Seni Elektronik Dalam Era Maklumat, . *Journal of Arts Discourse*.
- Walton, L., & W. Reiner. 2013. Perception analysis of scholarly e-books in humanities at the^[1]collegiate level. *ACLS Humanities E-Book White Paper No. 4.*, 6 Mac. Diperoleh dari^[1]^[2]<http://humanitiesebook.org/help/HEBWhitePaper4.pdf>.
- Webb, J. (2010). *Basics Creative Photography 01: Design Principles*. Lausanne: AVA Publishing.
- Williams, R. L. (2020). *Inside My School Bag*. Justine Piekarowicz. Diperoleh daripada <https://fliphtml5.com/gvsk/kqey/>
- Wubin, Z. (2016). *Photography in Southeast Asia*. Singapore: NUS Press
- Zhang, Q., & Ramli, M. F. (2023). Aesthetic Education for Silver Hair: A Study of Chinese Elderly University Students' Art Learning Needs. *Journal of Education and Educational Research*, 6(3), 47-50. <https://doi.org/10.54097/0fv1m271>