

Malay Warrior Board Game: A Method of Appreciating the Narrative of Hikayat Hang Tuah

Fairuladilan Hamadun*

Farrah Atikah Saari **

Izati Nabila Marzuki***

Hidayat Hamid****

Md Ariff Ariffin *****

Nadya Ahmad Kamal*****

Ayub Awang*****

fairul.h@umk.edu.my*, atikah.s@umk.edu.my (corresponding author)**,
nabila.m@umk.edu.my***, hidayat.h@umk.edu.my****, ariff.a@umk.edu.my*****,
nadya.ak@umk.edu.my*****, ayub.a@umk.edu.my*****

ABSTRACT

Hikayat Hang Tuah is a traditional Malay literary work that often attracts the attention of scholars both within and outside the nation. The story is always a topic of discussion in academic circles through the existence of studies from various perspectives such as the language content in the text by Hussin Sarif (2009), a comparison between modern works and the original text by Monique Zaini-Lajoubert (2010), the relevance of Hang Tuah as a heroic figure by Rahimah (2018), the symbol of sovereignty in the text by Tengku Mohd Ali and Ja'afar (2013), the character of Hang Tuah by Hashim Musa (2014), the character of Hang Tuah in the context of civilization by Ayu Nor Azilah Mohamad (2017), and the truth of Hang Jebat as a hero by Mohamed Anwar Omar Din (2019). The existence of these studies proves that the content of Hikayat Hang Tuah is still relevant for extensive study in various aspects, especially through the method of the Malay Hero Board Game which still needs to be explored. The study applied the Malay Heroes Board Game using two conceptual frameworks, namely 5W1H by Rudyard Kipling (1902) namely What, Who, Where, When, Why and How and the ADDIE model by FSU (1975) consisting of Analysis, Design, Development, Implement and Evaluate. The results of the study found that the Malay Heroes Board Game could be a product that has the potential to elevate the Hikayat Hang Tuah as a new medium in appreciating the narrative of classical Malay literature.

Keywords: Hikayat Hang Tuah, narrative, Malay Hero Board Game.

Submitted: 23 August 2023

Revised: 03 January 2024

Published: 31 March 2025

* Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

** Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

*** Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

**** Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

***** Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

***** Lecturer at the Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.

***** Lecturer at the Faculty of Architecture and Ekistics, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.



Pahlawan Melayu Board Game: Kaedah Penghayatan Naratif Hikayat Hang Tuah

Fairuladilan Hamadun*

Farrah Atikah Saari **

Izati Nabila Marzuki***

Hidayat Hamid****

Md Ariff Ariffin *****

Nadya Ahmad Kamal*****

Ayub Awang*****

fairul.h@umk.edu.my*, atikah.s@umk.edu.my (penulis koresponden)**,
nabila.m@umk.edu.my***, hidayat.h@umk.edu.my****, ariff.a@umk.edu.my*****,
nadya.ak@umk.edu.my*****, ayub.a@umk.edu.my*****

ABSTRAK

Hikayat Hang Tuah merupakan sebuah karya kesusasteraan Melayu tradisional yang sering menjadi tumpuan pengkaji dalam negara mahupun luar negara. Hikayat ini sentiasa menjadi perbincangan dalam arena akademik melalui kewujudan kajian pelbagai sudut seperti kandungan bahasa dalam teks oleh Hussin Sarif (2009), perbandingan karya moden dengan teks asal oleh Monique Zaini-Lajoubert (2010), kerelevanan Hang Tuah sebagai tokoh wira oleh Rahimah (2018), simbol kedaulatan dalam teks oleh Tengku Mohd Ali dan Ja'afar (2013), sifat peribadi watak Hang Tuah oleh Hashim Musa (2014), watak Hang Tuah dalam konteks peradaban oleh Ayu Nor Azilah Mohamad (2017) serta kebenaran Hang Jebat sebagai seorang pahlawan oleh Mohamed Anwar Omar Din (2019). Kewujudan kajian-kajian ini membuktikan bahawa kandungan *Hikayat Hang Tuah* masih relevan untuk dikaji secara meluas dalam pelbagai aspek khususnya melalui kaedah seni permainan *Pahlawan Melayu Board Game* yang masih perlu diterokai. Kajian mengaplikasikan *Pahlawan Melayu Board Game* dengan menggunakan dua kerangka konsep iaitu *5W1H* oleh Rudyard Kipling (1902) iaitu *What, Who, Where, When, Why* dan *How* serta model ADDIE oleh FSU (1975) yang terdiri daripada *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*. Hasil kajian mendapati bahawa, *Pahlawan Melayu Board Game* mampu menjadi sebuah produk yang berpotensi dalam mengangkat *Hikayat Hang Tuah* sebagai satu medium baharu dalam menghayati naratif kesusasteraan Melayu klasik.

Kata Kunci: Hikayat Hang Tuah, Naratif, Pahlawan Melayu Board Game.

Dihantar: 23 Ogos 2023

Disemak: 03 Januari 2024

Diterbit: 31 Mac 2025

- * Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- ** Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- *** Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- **** Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- ***** Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- ***** Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.
- ***** Pensyarah di Fakulti Senibina dan Ekistik, Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia.



1.0 Pengenalan

Karya kesusasteraan melayu tradisional masih lagi boleh dinikmati dan memberi banyak manfaat kepada masyarakat. Dengan penggunaan bahasa sebagai medium dapat membuktikan bahawa karya ciptaan sosial ini telah memberi impak yang positif. Karya seperti Hikayat Hang Tuah merupakan karya agung yang diceritakan secara lisan dan siap ditulis pada abad ke 17 yang menceritakan watak-watak yang wujud pada kurun ke 15. Watak pahlawan melayu itu dikenali sebagai lima bersaudara iaitu Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Kasturi dan Hang Lekiu. Karya sastera ini mengandungi falsafah, bahasa dan budaya hidup masyarakat melayu terdahulu. Simbol yang ditonjolkan melalui lima watak ini merupakan salah satu komponen yang penting dalam membina jatidiri orang Melayu moden yang kini semakin lupa dan tidak bangga dengan asal usulnya sendiri dan boleh menjadi inspirasi kepada golongan muda kini.

Bagi memberi kesan penghayatan kepada generasi muda kini supaya karya sastera seperti naratif Hang Tuah terus kekal relevan, satu kaedah perlu dicipta seperti permainan dalam talian. Penerokaan dalam media baru dan terkini amat penting supaya penceritaan tentang kegemilangan kesultanan Melayu Melaka tidak lenyap dalam catatan sejarah seperti mana negara luar yang amat menyanjung sejarah dan sastera mereka. Pelbagai platform boleh diterokai sebenarnya kerana masih ada lagi rekod lampau mengenai sebuah empayar kerajaan Melayu yang wujud dan terpelihara sehingga kini. Sumber-sumber sejarah, manuskrip, hikayat lama, artifak, dokumen atau surat lama masih boleh dikaji isi kandungannya dan diterjemahkan dalam bentuk yang lebih menarik untuk tatapan umum. Oleh itu, karya seperti Hang Tuah ini amat penting dan wajib dipelihara dengan sewajarnya agar tersemat dalam jiwa generasi abad ini tentang hebatnya pahlawan melayu suatu ketika dahulu.

2.0 Penyataan Masalah

Karya yang berkisar tentang Hang Tuah sememangnya banyak dikaji dari pelbagai sudut oleh ahli akademik. Namun kajian yang lebih proaktif perlu dilakukan lebih-lebih lagi yang melibatkan penggunaan teknologi terkini yang selari dengan perubahan zaman. Kalau dahulunya, kebanyakan karya disampaikan melalui cerita lisan. Penyampaian emosi dalam teks berbentuk prosa klasik juga mempunyai perbezaan dengan penyampaian emosi dalam penulisan sastera moden. Jurang perbezaan tersebut dilihat dari sudut penggunaan daftar kata sastera lama dalam prosa klasik yang menyukarkan pemahaman konteks dan menyebabkan generasi sekarang kurang menarik minat membaca khususnya remaja (Amran & Ahmad, 2021).

Berdasarkan kajian Syafrein Effendi et al. (2017), sejak kebelakangan ini pelbagai perspektif dan tafsiran mengenai Hang Tuah dimanifestasikan dalam bentuk karya visual seperti filem, buku, komik dan animasi. Setiap hasil karya ini sangat menarik, berbeza dari segi mesej penyampaian mengenai Hang Tuah. Terdapat juga pengkaji yang memmanifestasikan konsep rekabentuk watak berdasarkan kisah pengembaraan laksamana Hang Tuah dalam bentuk buku ilustrasi yang sangat inovatif. Konsep yang inovatif sangat penting dalam memperkenalkan karya sastera kerana dalam kehidupan sosial kini, masyarakat dilihat kurang menghayati teks sastera klasik yang menceritakan tentang adab masyarakat Melayu dahulu kala. Walhal pengamalan adab masyarakat Melayu terdahulu merangkumi tata cara kehidupan dan adat istiadat sangatlah sopan



dan berbudi. Sekiranya pihak yang berperanan mengabaikan karya hebat ini, maka secara tidak langsung akan membuatkan masyarakat Melayu buta terhadap amalan tradisi dan adab asal usul mereka. Sedangkan identiti bangsa sepatutnya dipelihara dan diamalkan oleh generasi akan datang. Identiti Melayu seharusnya tidak lenyap ditelan zaman. Adab atau tingkah laku masyarakat harus dikaji dengan cara meneliti amalan adab masyarakat kini dan terdahulu melalui karya agung naratif Hang Tuah.

Selain itu, menerusi kajian Tuan Yaakub, (2019), kandungan karya seperti Hikayat Hang Tuah atau dikenali sebagai karya sastera tempatan sememangnya sarat dengan elemen nilai murni yang menjadi lambang jati diri orang Melayu. Oleh hal demikian, semua pihak perlu mengambil peranan dalam usaha memartabatkan sastera tempatan yang menggunakan bahasa melayu. Umum mengetahui Bahasa Melayu telah diiktiraf sebagai lingua franca dan dituturkan secara meluas dari dulu hingga kini dan terbukti sebagai bahasa ilmu dan menjadi sumber penyatuan bangsa Malaysia. Tambahan lagi, Sastera Melayu sememangnya kaya dengan elemen tempatan yang menjadikannya sangat unik di mata dunia. Oleh itu, dalam perkembangan era digital yang semakin kompleks, pelbagai usaha memartabatkan bahasa dan sastera melayu perlu digiatkan. Ahli akademik, penulis serta yang berkaitan perlu bergerak seiring dengan perkembangan zaman kerana landskap digital ini perlu membawa sastera Melayu ke tahap yang membanggakan. Peranan sastera Melayu tidak boleh dinafikan walaupun dalam zaman sains dan teknologi dan menjadi ikonik dalam menghadapi globalisasi yang semakin rencam.

3.0 Tinjauan Literatur

Hikayat Hang Tuah bukanlah sesuatu yang janggal dalam dunia penyelidikan. Maka sudah tentunya ramai pengkaji yang cuba meneliti teks ini dalam pelbagai sudut. Namun, kajian-kajian tersebut masih perlu dilengkapi melalui penyelidikan ini kerana terdapat banyak ruang yang masih perlu diterokai. Antaranya dapat dilihat melalui kajian yang dijalankan oleh Hussin Sarif (2009) bertajuk Keimplisitan Ujaran Dalam Hikayat Hang Tuah Dari Sudut Pragmatik dengan memberi tumpuan terhadap aspek bahasa dalam Hikayat Hang Tuah. Beliau cuba menerokai teks dengan mengenal pasti unsur-unsur implisit, penggunaan unsur implisit dalam menyampaikan mesej dan aspek pemikiran ketika mengujarkan ujaran. Teori Relevans yang diusulkan Sperber dan Wilson (1995) diaplikasikan dengan mengambil kira aspek peranan kognitif yang melibatkan konteks, kesan konteks, dan usaha memproses oleh pendengar. Dapatan kajian Hussin Sarif membawa kepada penemuan makna yang implisit dalam semua ujaran yang dituturkan oleh watak-watak dalam Hikayat Hang Tuah. Akan demikian, ujaran-ujaran makna implisit menunjukkan penutur mempunyai mesej tertentu kepada pendengar dan makna sebenar ujaran bergantung kepada peranan kognitif pendengar. Apa yang dapat dilihat 23 melalui kajian Hussin Sarif adalah teks Hikayat Hang Tuah menjadi fokus utama kajian dalam konteks bahasa. Berlainan pula dengan fokus penyelidikan ini yang mana bukan sahaja teks menjadi bahan kajian tetapi juga filem Hang Tuah (1956) arahan Phani Majumdar. Kerangka teori yang digunakan juga sudah tentu berbeza dengan mengambil kira aspek tema, naratif dan stilistik kedua-dua medium.

Kajian lain iaitu Tengku Mohd Ali dan Ja'afar (2013) yang bertajuk Simbol Kebesaran Daulat, Mahkota Dan Keris Dalam Hikayat Hang Tuah cuba merungkai simbol daulat, mahkota dan keris sebagai ikon, simbol dan indeks bagi masyarakat Melayu tradisional khususnya persepsi mereka dalam melihat dan berkhidmat terhadap raja yang menjadi



ketua pentadbiran dan ketua agama. Apa yang didapati ialah simbol daulat, mahkota dan keris membentuk identiti yang jelas kepada masyarakat Melayu dan masih menjadi tanda kebesaran raja sehingga kini. Kuasa, kebesaran dan kedaulatan raja juga menjadi kepercayaan mereka selari dengan sikap taat setia kepada raja. Simbol-simbol seperti daulat, mahkota, dan keris bukan sahaja mencerminkan kekuasaan dan kedaulatan raja, tetapi juga menjadi elemen penting dalam pembentukan identiti budaya Melayu. Apa yang dapat dilihat melalui kajian Tengku Mohd Ali dan Ja'afar (2013) ialah, sudut kajian yang dilakukan tertumpu kepada simbol kepada raja yang mana sangat berbeza dengan kajian yang dibangunkan. Perbezaan ini cukup membuktikan bahawa terdapatnya jurang ilmu yang perlu ditampung melalui penyelidikan terhadap medium baharu teks Hikayat Hang Tuah iaitu tema, naratif dan stilistik filem Hang Tuah (1956).

Selain itu, terdapat kajian yang cuba melihat teks Hikayat Hang Tuah dalam sudut sifat peribadi watak Hang Tuah. Kajian tersebut bertajuk Hang Tuah Mendepani Orang Siam: Iktibar Untuk Masyarakat Melayu Patani Menghadapi Cabaran Kini yang dijalankan oleh Hashim Musa dan Rozita Che Rodi (2014) dengan merungkai persoalan bagaimana menangani cabaran dan rintangan berlandaskan sifat yang dipaparkan oleh Hang Tuah dalam teks Hikayat Hang Tuah. Melalui analisis peristiwa Hang Tuah diutus ke Benua Siam, Hashim Musa dan Rozita Che Rodi mendapati 24 bahawa watak Hang Tuah memiliki ilmu, akal yang bijak, kefasihan berkomunikasi dan kearifan diplomasi, kehalusan budi bahasa dan ketekalan adat susila, keberanian, keperwiraan dan kecekalan menghadapi musuh. Sifat peribadi tersebut menunjukkan tauladan yang baik dan merentasi zaman sehingga sangat diperlukan oleh generasi kini. Biarpun kajian Hashim Musa dan Rozita Che Rodi memilih ke arah sifat peribadi watak Hang Tuah, namun kaedah analisis teks yang dijalankan mampu membantu pengkaji dalam merungkai teks Hikayat Hang Tuah khususnya aspek tema, naratif dan stilistik. Naratif dalam karya tradisional seperti *Hikayat Hang Tuah* sering mencerminkan nilai-nilai masyarakat dan menjadi medium untuk menyampaikan mesej budaya

Kehadiran Ayu Nor Azilah et al. (2017) cuba melihat teks Hikayat Hang Tuah dalam aspek watak Hang Tuah dalam konteks peradaban. Kajian dijalankan bagi mencari jawapan kepada persoalan tentang watak Hang Tuah yang diangkat begitu tinggi dalam teks sehingga menjadi wira utama bagi menyampaikan naratif dalam Hikayat Hang Tuah. Selari dengan kajian mereka yang bertajuk Hang Tuah Lambang Peradaban Bangsa Melayu, hasil analisis mendapati bahawa sifat yang dimiliki oleh Hang Tuah seperti kesetiaan, keperwiraan, keberanian dan kebaktian menjadi ikonik kepada pembinaan peradaban bangsa Melayu. Bukan itu sahaja, analisis juga membuktikan bahawa watak Hang Tuah mencerminkan alam fikiran masyarakat Melayu. Apa yang dapat dilihat melalui kajian ini adalah konteks yang diberi fokus berlainan dengan penyelidikan yang dibangunkan. Kajian Ayu Nor Azilah et al. (2017) memacu ke arah perbincangan watak Hang Tuah dalam peradaban pemikiran Melayu sedangkan penyelidikan ini melihat kepada aspek tema, naratif dan stilistik khususnya medium teks dan filem.

Mohamed Anwar Omar Din et al. (2019) hadir dengan kajian bertajuk Legitimacy of Hang Jebat as A Hero: Let The Hikayat Tell The Real Story bagi melihat teks 25 Hikayat Hang Tuah dari sudut kebenaran Hang Jebat sebagai seorang pahlawan. Persoalan timbul apabila berlakunya penyebaran tentang watak Hang Jebat yang diangkat sebagai pahlawan Melayu. Maka disebabkan itu, kajian ini hadir bagi mencari kesahihan yang terkandung dalam teks Hikayat Hang Tuah sekiranya terdapat pernyataan yang menyatakan Hang Jebat sebagai seorang pahlawan utama dalam teks. Apa yang



didapati ialah ramai golongan atasan dan bawahan yang tidak membaca teks asal Hikayat Hang Tuah sehingga terpengaruh dengan media baharu yang tercetus daripada teks seperti bangsawan, filem, teater, tarian, cerpen, muzikal, televisyen dan komik sehingga melahirkan interpretasi yang tersasar daripada peristiwa sebenar teks. Melalui kajian ini, dapat dilihat analisis teks yang dijalankan oleh Mohamed Anwar Omar Din et al. (2019) sangat membantu dalam kaedah penyelidikan yang dibangunkan biarpun fokus kajian adalah berbeza iaitu perbandingan teks dan filem dalam aspek tema, naratif dan stilistik.

Kajian seterusnya bertajuk Rasa Emosi Hang Jebat Dalam Hikayat Hang Tuah yang dijalankan oleh Amran dan Ahmad (2021) memberi tumpuan terhadap aspek emosi dalam teks Hikayat Hang Tuah khususnya melalui penggunaan daftar kata sastera. Perasaan berang, duka dan keperwiraan dalam watak serta perwatakan Hang Jebat cuba diselami menggunakan kerangka teori Rasa-Fenomenologi oleh Sohaimi Abdul Aziz. Hasil kajian Amran dan Ahmad (2021) mendapati bahawa ketiga-tiga rasa tersebut menjadi punca kepada wujudnya emosi terhadap tindakan yang dilakukan oleh watak Hang Jebat. Melalui kajian Amran dan Ahmad (2021) dapat dilihat ianya berlainan dengan penyelidikan ini terutamanya aspek yang diteliti iaitu filem Hang Tuah (1956). Tambahan pula teori Rasa-Fenomenologi yang 26 diaplikasikan tidak serupa dengan yang digunakan dalam kajian ini iaitu *historical poetics of cinema* yang menyentuh tentang aspek tema, naratif dan stilistik

4.0 Metodologi

Kajian ini memberikan fokus kepada penceritaan daripada naratif Hikayat Hang Tuah sebagai bahan kajian untuk dikembangkan bagi membangunkan produk yang berasaskan teknologi terkini. Pemilihan Hikayat Hang Tuah yang merupakan karya sastera yang dipilih untuk mencapai objektif utama kajian ini iaitu membangunkan produk dengan penciptaan Pahlawan Melayu Board Game. Justifikasi pemilihan Hikayat Hang Tuah sebagai bahan kajian kerana bagi meningkatkan penghayatan terhadap naratif Hikayat Hang Tuah yang mana masih berorientasikan teks dalam pembelajaran sastera. Selain itu, produk ini juga dapat memupuk minat terhadap hikayat Melayu dalam kalangan generasi muda serta mempelbagaikan kaedah pembelajaran sastera tradisional Melayu dengan lebih interaktif. Manakala yang paling penting adalah produk ini dapat dijadikan satu kaedah dalam memperingati tokoh-tokoh perfileman legenda yang pernah mewarnai industri hiburan tanah air pada suatu ketika dahulu.

Menerusi produk yang dibangunkan ini, pengkaji telah menciptakan *check point* yang terdapat dalam permainan tersebut dan mengandungi soalan yang perlu dijawab oleh pemain. Soalan tersebut disampaikan dalam bentuk *QR Code* yang mana pemain perlu mengimbasnya terlebih dahulu menggunakan telefon pintar sebelum menjawab soalan yang dipaparkan. Soalan juga disampaikan oleh watak-watak legenda berdasarkan naratif Hikayat Hang Tuah. Selain itu, produk ini dibangunkan dengan menggunakan dua kerangka konsep iaitu *5W1H* oleh Rudyard Kipling (1902) iaitu *What, Who, Where, When, Why* dan *How* (Markov, 2019). Selain itu, Model ADDIE oleh FSU (1975) iaitu *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluate* turut digunakan (ISFET, 2021).





Rajah 1: Pahlawan Melayu *Board Game*

Proses pembangunan produk bermula dengan penciptaan Pahlawan Melayu Board Game yang berasaskan *Snake Ladder Game*. Setiap *check point* yang terdapat dalam permainan mengandungi soalan yang perlu dijawab oleh pemain. Soalan tersebut disampaikan dalam bentuk QR Code yang mana pemain perlu mengimbasnya terlebih dahulu menggunakan telefon pintar sebelum menjawab soalan yang dipaparkan. Soalan juga disampaikan oleh watak-watak seperti Haji Mahadi, P. Ramlee, Ahmad Mahmud, Nordin Ahmad, S. Shamsuddin, Aziz Satar dan S. Kadarisman berdasarkan naratif *Hikayat Hang Tuah*.



Rajah 2: P. Ramlee Memegang Watak Sebagai Hang Tuah



Rajah 3: Ahmad Mahmud Memegang Watak Sebagai Hang Jebat



Rajah 4: Aziz Satar Memegang Watak Sebagai Hang Lekiu





Rajah 5: S. Shamsuddin Memegang Watak Sebagai Hang Lekir



Rajah 6: Nordin Ahmad Memegang Watak Sebagai Hang Kasturi

Produk ini dibangunkan dengan menggunakan (2) dua kerangka konsep iaitu (1) pertama 5W1H oleh Rudyard Kipling (1902) iaitu *What* (Apakah), *Who* (Siapakah), *Where* (Dimanakah), *When* (Bilakah), *Why* (Kenapakah) dan *How* (Bagaimanakah). (2) Kedua Model ADDIE oleh FSU (1975) iaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Reka Bentuk), *Development* (Pembangunan), *Implement* (Melaksanakan) dan *Evaluate* (Menilai).



Jadual 1: Pengaplikasian 5W1H ke dalam Pahlawan Melayu Board

Game 1	5W1H
a	Apakah yang menyebabkan Hang Tuah dijatuhkan hukum bunuh oleh Sultan Melaka?
b	Siapakah yang cuba membalas dendam terhadap kematian Hang Tuah?
c	Di manakah Hang Tuah disembunyikan daripada hukuman bunuh?
d	Bilakah berlakunya peperangan antara Tun Jenal dengan Hang Tuah?
e	Kenapakah Hang Tuah menculik Tun Teja?
f	Bagaimanakah Hang Jebat membalas dendam terhadap Sultan Melaka?

Jadual 2: Pengaplikasian Model ADDIE ke dalam Pahlawan Melayu Board

a	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> i. Analisis naratif Hikayat Hang Tuah ii. Analisis watak-watak dalam filem Hang Tuah (1956)
b	Reka Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> i. Reka bentuk Pahlawan Melayu Board Game ii. Reka bentuk watak-watak yang menjadi penyampai soalan iaitu Haji Mahadi sebagai Sultan Mansur Shah, P. Ramlee yang memainkan peranan sebagai Hang Tuah, Ahmad Mahmud sebagai Hang Jebat, Nordin Ahmad sebagai Hang Kasturi, S. Shamsuddin sebagai Hang Lekir, Aziz Satar sebagai Hang Lekiu dan S. Kadarisman sebagai Pateh Karma Wijaya dalam bentuk animasi.
c	Pembangunan	<ul style="list-style-type: none"> i. Membangunkan Pahlawan Melayu Board Game dan kaedah kebolegunaan permainan.
d	Melaksanakan	<ul style="list-style-type: none"> i. Menggabungkan naratif <i>Hikayat Hang Tuah</i> dan watak-watak filem <i>Hang Tuah</i> (1956) iaitu Haji Mahadi, P. Ramlee, Ahmad Mahmud, Nordin Ahmad, S. Shamsuddin, Aziz Satar dan S. Kadarisman ke dalam permainan Pahlawan Melayu Board Game.
e	Menilai	<ul style="list-style-type: none"> i. Menjalankan ujian ke arah keberkesanan permainan

Permainan Pahlawan Melayu Board Game penting untuk menarik minat pelajar dalam memahami naratif *Hikayat Hang Tuah* dengan mudah memandangkan visual untuk mewakili watak menggunakan teknik reka bentuk kartun. Permainan ini juga jarang dibangunkan di Malaysia dan menjadi inovasi baru demi mengajak pelajar dan generasi



muda ke arah lebih memahami sastera tempatan mereka. Selain itu, pendidikan masa kini tidak lagi bergantung kepada buku atau bahan bercetak semata-mata tetapi memerlukan gabungan daripada bahan digital pada masa yang sama. Pelajar pada masa kini lebih cenderung kepada pembelajaran yang bersifat interaktif melalui penggunaan telefon pintar. Maka disebabkan itu, permainan Pahlawan Melayu Board Game menggabungkan aplikasi QR Code yang mana memerlukan telefon pintar untuk menjawab soalan yang terkandung dalam permainan tersebut. Tambahan pula soalan tersebut disampaikan oleh karakter filem yang telah dianimasikan yang mampu menarik minat pelajar. Disamping itu juga, penghasilan Pahlawan Melayu Board Game mampu meningkatkan kekayaan kaedah pendidikan di Malaysia. Pendidikan akan menjadi lebih bertenaga dan berkesan dengan menggunakan platform pembelajaran permainan yang interaktif. Pembelajaran adalah menyenangkan dan mudah sepanjang masa, bukan sahaja untuk pelajar tetapi juga membantu guru, pengajar dan ibu bapa.

5.0 Anilisis dan Perbincangan

Pahlawan Melayu Board Game merupakan sebuah permainan yang berasaskan *Snake Ladder Game*. Permainan ini diubahsuai menjadi sebuah permainan yang baharu dengan mengandungi penceritaan daripada naratif *Hikayat Hang Tuah*. Bukan itu sahaja, permainan ini cuba mengaplikasikan watak-watak yang terdapat dalam filem *Hang Tuah* (1956) arahan Phani Majumdar seperti Haji Mahadi, P. Ramlee, Ahmad Mahmud, Nordin Ahmad, S. Shamsuddin, Aziz Satar dan S. Kadarisman sebagai karakter yang mengutarakan soalan yang perlu dijawab oleh pemain di setiap *check point* yang mengandungi QR Code. Permainan ini bukan sahaja bersifat interaktif tetapi mampu mengangkat hikayat sastera Melayu ke arah platform yang lebih kreatif iaitu beralih daripada pembacaan teks kepada sebuah permainan yang bersifat lebih unik iaitu Pahlawan Melayu Board Game.



Rajah 7: Ilustrasi Permainan Pahlawan Melayu Board Game



Antara kelebihan permainan Pahlawan Melayu Board Game ialah dapat meningkatkan penghayatan terhadap naratif *Hikayat Hang Tuah* yang mana masih berorientasikan teks dalam pembelajaran sastera. disamping itu, permainan ini juga dapat memupuk minat terhadap hikayat Melayu dalam kalangan generasi muda dan seterusnya dapat mempelbagaikan kaedah pembelajaran sastera tradisional Melayu dengan lebih interaktif. Manakala yang paling penting adalah permainan ini dapat menjadi satu kaedah dalam memperingati tokoh-tokoh perfileman legenda yang pernah mewarnai industri hiburan tanah air pada suatu ketika dahulu. Oleh sebab itu, para pengkaji telah mengkomersialkan inovasi permainan ini mengikut arus teknologi semasa dan Pahlawan Melayu Board Game mampu diaplikasikan penuh dalam *Apple AppStore dan Google Playstore*.

6.0 Kesimpulan

Secara kesimpulannya naratif Hikayat Hang Tuah yang diciptakan melalui permainan Pahlawan Melayu Board Game telah memberi dimensi baru dalam dunia kesusasteraan kerana dapat disampaikan dengan lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, ia dapat meningkatkan penghayatan terhadap naratif Hikayat Hang Tuah yang mana kini masih berorientasikan teks dalam pembelajaran sastera yang menyebabkan golongan muda menjadi cepat bosan dan hilang minat terhadap karya Melayu. Oleh itu, dengan memupuk minat terhadap hikayat Melayu dalam kalangan generasi muda sekaligus dapat memberi lonjakan yang besar dalam memperkasakan warisan bangsa ini. Dengan kajian yang dilaksanakan oleh penyelidik iaitu mencipta kepelbagaian dalam kaedah pembelajaran sastera tradisional Melayu dengan lebih interaktif telah memberi impak yang positif disamping menjadi satu kaedah dalam memperingati tokoh-tokoh perfileman legenda yang pernah mewarnai industri hiburan tanah air pada suatu ketika dahulu.

Permainan yang dihasilkan ini juga mampu menarik minat pelajar memahami naratif Hikayat Hang Tuah dengan mudah dengan adanya watak reka bentuk kartun yang juga jarang dibangunkan di Malaysia dan ia merupakan sebuah inovasi baharu. Inovasi ini penting kerana dunia pendidikan pada masa kini sangat memerlukan gabungan bahan digital dan bersifat interaktif melalui penggunaan telefon pintar. Maka permainan Pahlawan Melayu Board Game telah menggabungkan aplikasi QR Code yang mana memerlukan telefon pintar untuk menjawab soalan. Oleh itu, penghasilan Pahlawan Melayu Board Game mampu meningkatkan kekayaan dalam kaedah pendidikan di Malaysia. Pendidikan akan menjadi lebih bertenaga dan berkesan dengan menggunakan platform pembelajaran permainan yang interaktif.

Selain itu, Pahlawan Melayu Board Game mampu diperkembangkan lagi khususnya dalam aspek lain seperti penggunaan aplikasi permainan tiga dimensi (3D). Hal ini disebabkan oleh Pahlawan Melayu Board Game hanyalah dua dimensi (2D) dan perlu diperkembangkan ke dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang mana mula menguasai pasaran gamifikasi golongan muda. Medium 3D menjadikan karakter Pahlawan Melayu Board Game lebih berkualiti tinggi serta lebih realistik lebih-lebih lagi menggunakan telefon udah alih yang mempunyai resolusi skrin yang tinggi. Kehebatan teknologi 3D sekali gus mampu meningkatkan lagi minat golongan muda dalam mengeksploitasi naratif hikayat Melayu tradisional yang lain seperti Hikayat Merong Mahawangsa, Hikayat Inderaputera, Hikayat Bayan Budiman dan lain-lain.



Rujukan

- Amran, M. N. S. B., & Ahmad, M. R. W. (2021). *Rasa emosi hang jebat dalam hikayat Hang Tuah*. *Jurnal Melayu*, 20(2), 267-281.
- Ayu Nor Azilah, Mohamad, Mohamed Ali Haniffa & Wayu Nor Asikin Mohamad. (2017). *Hang Tuah Lambang Peradaban Bangsa Melayu*. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah*, 20-34.
- Hashim Musa & Rozita Che Rodi. (2014). *Hang Tuah Mendepani Orang Siam: Iktibar Untuk Masyarakat Melayu Patani Menghadapi Cabaran Kini*. *Persidangan Antarabangsa Warisan Patani dalam Sastera, Budaya dan Media*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Hussin Sarif. (2009). *Keimplisitan Ujaran Dalam Hikayat Hang Tuah Dari Sudut Pragmatik*. Selangor: Universiti Putra Malaysia.
- ISFET. (2021). *What is the ADDIE Model?* Retrieved from International Society for Educational Technology: <https://www.isfet.org/pages/addie-model>.
- Lajoubert, M. Z. (2010). *Karya Sastera Melayu Moden yang Berilhamkan*. *Jurnal Terjemahan Alam & Tamadun Melayu*, 113-143.
- Markov, S. (2019). *The Kipling method (5W1H)*. Diakses dari Genvive: <https://geniusrevive.com/en/the-kipling-method-5w1h/>
- Mohamed Anwar Omar Din, Zulayti Zakaria, Wan Ahmad Fauzi Wan Hashim, Nazir Ibrahim & Junaidi Abu Bakar. (2019). *Legitimacy Of Hang Jebat As A Hero: Let The Hikayat Tell The Real Story*. *Man In India*, 5337-5356.
- Syafrein Effendi, W. M., Mohamad Sharif, F., Jaafar, R., Kadir, Z., & Mohammad Noh, L. M. (2017). *Kembara Laksamana Hang Tuah-Sebuam manifestasi visual Hikayat Hang Tuah melalui karya seni reka grafik & ilustrasi*. Dalam *Melaka International Intellectual Exposition (MIIEEX 2017)*. Division of Research and Industry Linkages, Alor Gajah, Melaka.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1995). *Relevance: communication and cognition* (Second Edition). Oxford, Blackwell.
- Tengku Mohd Ali, T.I.M. & Ja'afar, S. (2013). *Simbol kebesaran, Daulat, mahkota dan keris dalam Hikayat Hang Tuah*. *Jurnal Melayu*. (Jilid 1).
- Tuan Yaakub, N. M. I. (2019). *Memperkasa Bahasa dan Sastera Melayu*. Universiti Utara Malaysia Press.

