

Melestari Budaya **KADAZANDUSUN** Menerusi Karya Kartunis Langkawit

- Dr. Mohammad Puad Bin Bebit -
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENDAHULUAN

Langkawit yang sinonim dengan etnik Kadazandusun di negeri Sabah, cuba melestarikan nostalgia sosiobudaya yang hampir tenggelam itu melalui saluran karya seni kartunnya. Langkawit merupakan seorang pelukis kartun Sabah yang karyanya sering tersiar di ruangan akhbar tempatan negeri Sabah. Hasil karyanya berupaya berkomunikasi dengan memaparkan aktiviti kehidupan harian dari sebuah desa terpencil hinggalah paparan sosiobudaya masyarakat Kadazandusun yang menerima tempas era kemajuan pembangunan. Menurut Tjetjep (2009), walaupun manusia semakin menerima perubahan yang diperkenalkan oleh kekuatan luar tetapi tidak ada manusia atau kelompok masyarakat yang melucuti sejarah atau warisan yang selama ini menjadi acuan dalam kehidupannya dan menggantikan dengan yang baharu.

Pengertian budaya tidak dapat dipisahkan dalam sistem kehidupan manusia (Ralp Linton, 1936:78; Siti Zainon, 1989). Teknologi, sosial, semua bentuk ciptaan, artifak, pantang larang, peraturan dan ibadat adalah contoh beberapa bahagian dalam kajian kebudayaan. Kebudayaan adalah cara hidup, iaitu meliputi seluruh cara hidup masyarakat baik dari segi pengumpulan idea dan perasaan, kepercayaan, lambang, nilai kemasyarakatan, serta objek kebendaan yang diwariskan turun-menurun (Aziz Deraman, 2003). Kebudayaan dapat disimpulkan sebagai keseluruhan cara hidup manusia termasuk hasil ciptaan dan pemikiran yang sesuai dengan kehendak rohani dan jasmani yang menjadi amalan untuk kesejahteraan hidup sesuatu kelompok masyarakat. Menurut Andreas Eppink (1970), kebudayaan ialah keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta struktur-struktur kemasyarakatan, keagamaan selain penghasilan seni dan intelektual yang membentuk ciri-ciri khas sesebuah masyarakat.

KARTUN BAHASA KOMUNIKASI

Seni kartun pada dasarnya ialah seni lukis simbolik dengan unsur-unsur sindiran dan kritikan berbaur humor. Setiap hasil karya kartun itu harus mempunyai bentuk dan isi yang membawa kefahaman kedudukannya dalam masyarakat. Penghayatan karya kartun berkisar kepada persoalan-persoalan bentuk, makna dan konteksnya. Penghayatan perlu mengambil kira faktor-faktor kebudayaan seperti masyarakat, sosiopolitik, ekonomi serta dasar-dasar akhbar yang menerbitkannya. Begitu juga dalam tuntutan menilai sesebuah karya kartun harus dikaji sudut-sudut psikologi, sosiologi dan stilistiknya. Perkara ini dilihat daripada sifat kartun itu sendiri sebagai alat komunikasi yang berkesan. Seni kartun, karikatur dan komik adalah cerminan sesebuah masyarakat. Seni kartun boleh disampaikan melalui media percetakan dan elektronik. Terdapat dua kategori kartun yang utama di dunia penerbitan iaitu kartun jenis lerang (*strip cartoons*) dan kartun jenis editorial (*editorial cartoon*). Kartun lerang menampilkan watak-watak serta jalan cerita yang khusus dalam turutan jumlah bingkai. Berbeza dengan kartun editorial yang melakarkan watak-watak dan tokoh politik bentuk karikatur dalam ruangan satu bingkai.

David Low, seorang kartunis Inggeris yang tersohor mengatakan bahawa kartun adalah lukisan berbentuk representasi yang membuat pernyataan bersifat lucu, tajam, dan menyindir. Fungsi utama kartun sebagai senjata budaya yang menyelitkan unsur-unsur kritikan, sindiran, politik dan menjadi cerminan realiti. Mulyadi Mahamood (1973:51) seorang pengkaji kartun mengatakan kartun adalah seni tersendiri, mempunyai tujuan tersendiri dan boleh menyampaikan sesuatu dengan tepat, lucu atau menyindir hanya dengan beberapa garisan. Garisan merupakan elemen dalam lakaran awal untuk menghasilkan sebuah karya. Garisan yang dihasilkan secara spontan membawa kesan kepada lukisan kanak-kanak yang menitikberatkan luahan idea daripada fokus terhadap sesuatu imej.

Manakala John Mc. Cutcheon (1950) dalam *Drawn From Memory* mengatakan bahawa kartun berbeza daripada gambar kerana kartun mementingkan idea dan bersifat unik. Karya kartun berhubung rapat dengan pelbagai disiplin seperti media dan komunikasi, sastera, sejarah, sosiologi, politik, seni halus, grafik dan filem. Tujuannya untuk menyampaikan maklumat mengenai kemasyarakatan, politik, ekonomi, budaya dan pendidikan.

LANGKAWIT

Langkawit, nama yang tidak asing lagi kepada warga tempatan khususnya masyarakat Kadazandusun. Karya siri kartun "Langkawit" yang terawal telah tersiar di ruangan akhbar tempatan *Sabah Times* pada tahun 1995. Kemudian pada tahun 1997, karyanya telah tersiar di akhbar tempatan iaitu *Borneo Mail* dan di awal tahun 2000, karyanya disiarkan di ruangan akhbar *Daily Express*. Karya siri kartun Langkawit yang dipaparkan di dalam akhbar adalah jenis kartun lerang (*strip cartoons*) dan kartun editorial (*editorial cartoon*). Zaman kecilnya dikelilingi oleh elemen-elemen kampung yang tidak lari dari suasana yang indah, nyaman dan mempesonakan. Suasana kampung dihiasi alunan kicauan burung yang berkumandang, kerbau berkubang dan sawah terbentang, Langkawit tenang menghasilkan karya kartun dengan idea yang sentiasa mendatang. Semasa kecil, Langkawit banyak membaca dan mengumpul karya kartunis terkenal iaitu Dato' Lat sebagai dorongan untuk menghasilkan karyanya. Beliau seorang kartunis yang produktif yang sentiasa memotivasi dirinya untuk terus maju seiring dengan era kemajuan masa kini. Beliau terus memantapkan bentuk dan isi yang tersirat pada hasil karyanya. Walaupun karyanya menampilkan unsur kekampungan tetapi beliau dapat menghasilkan ilustrasi *Learning Kadazandusun in CD_Rom*.



Kartunis Langkawit atau nama sebenarnya David Buku Suning

KADAZANDUSUN SUMBER IDEA KARYA LANGKAWIT

Kadazandusun merupakan kumpulan etnik yang terbesar di Sabah dan mempunyai latar belakang budaya, cara hidup, sistem nilai dan tradisi yang berbeza jika dibandingkan dengan kumpulan etnik lain di Sabah (Zaini Mohd. Isa, 1969; Ranjit Singh, 1963).

Sub-suku Kadazandusun masih tinggal di kawasan luar bandar atau di pedalaman Sabah. Sumber kehidupan mereka juga amat bergantung kepada alam dan mereka merupakan petani yang menanam padi dan buah-buahan (Low Kok On). Masyarakat Kadazandusun merupakan penduduk peribumi Sabah yang mengamalkan kegiatan bercucuk tanam dan bergantung kepada tumbuhan di hutan sebagai sumber makanan, ubat-ubatan dan bahan binaan (Tongkul Felix, 2002:6).

Latar belakang dan kesegaran kampung halaman kartunis Langkawit telah memberi idea untuk mewujudkan tema dan mesej yang hendak disampaikan melalui karya kartunnya. Tema kartun Langkawit berkisar pada soal nilai-nilai sosiobudaya, ekonomi, pendidikan, alam, binatang, dan politik. Khalayak penggemar menuntut hidangan kartun yang lebih berinovasi, dapat membina pemikiran kritis, di samping menghibur pada dasarnya. Langkawit mengajak pembaca berfikir untuk menjadi lebih peka terhadap isu-isu budaya masyarakat Kadazandusun. Kaum Kadazandusun memiliki banyak budaya yang boleh diwarisi contohnya dari segi asal-usul, legenda dan perkembangan suku kaum Kadazandusun, bahasa, pakaian tradisional, muzik berunsurkan tradisional, corak kehidupan masyarakatnya, tarian tradisional dan kemuncak bagi pemertabatan warisan budaya Kadazandusun ialah Perayaan Pesta Kaamatan yang diadakan pada setiap tahun. Seseorang individu itu memahami sosiobudaya hidup masyarakat mereka melalui pendidikan tidak formal. Pendidikan tidak formal dipelajari oleh kanak-kanak melalui keluarga atau masyarakat yang bertujuan memberi kemahiran. Mereka diajar cara-cara seperti memancing, memanjat, berburu, bertukang, menyempit, bersawah dan berternak. Kemahiran inilah yang divisualkan oleh kartunis supaya dapat dikongsikan kepada generasi seterusnya.

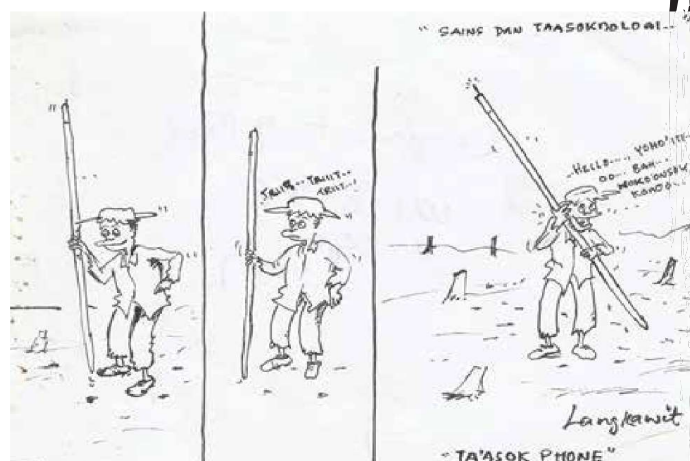
Karya Langkawit akan menjadi dokumentasi yang bakal dirujuk oleh generasi seterusnya. Kartunis perlu berada di situasi mereka bertindak sebagai ejen terhadap proses intelektualisasi dalam masyarakat. Pengolahan imej dan teksnya begitu bersahaja, justeru amat menarik dan memikat untuk dibaca. Langkawit begitu peka terhadap perkembangan semasa.

Kartunnya memperlihatkan isu semasa dari pelbagai sudut secara sinis dan menggambarkan secara jujur mengenai kehidupan harian masyarakat Sabah khususnya masyarakat Kadazandusun. Lakaran Langkawit penuh ekspresi dan emosi, berjaya menghidupkan watak-wataknya yang membawa pelbagai cerita suka dan duka. Jalan ceritanya berliku-liku, ada pasang surut, kaya emosi dan aksi, bagaikan sebuah karya animasi. Langkawit menghasilkan karya mengenai kehidupan seharian dan juga komen terhadap masyarakat setempat. Sosiobudaya yang meliputi tentang kehidupan, adat dan aktiviti harian masyarakat setempat, dapat dipindahkan ke dalam karya seni kartun. Usaha murni ini telah dilakukannya agar masyarakat tidak mudah lupa tentang budayanya. Di samping itu juga Langkawit bertindak untuk menyedarkan masyarakat setempat agar berusaha untuk mengikis sikap pasif dalam kalangan masyarakat.

MELESTARI BUDAYA KADAZANDUSUN DALAM KARYA LANGKAWIT

Sebenarnya karya Langkawit mempunyai nilai-nilai nostalgia dan unsur-unsur kebudayaan masyarakat Kadazandusun. Karya Langkawit, Notitimum di Langkawit (1996), Rinukut-Rukut (2002) dan Langkawit Aramaiti (2002) kaya dengan elemen budaya masyarakat Kadazandusun. Buku-buku ini telah menghimpunkan karya beliau yang tersiar di ruangan akhbar tempatan dalam tempoh beliau melukis kartun. Langkawit juga telah melestarikan budaya melalui buku penerbitan siri kartunnya iaitu Kalabatu Ko 1, Kalabatu Ko 2 dan Kalabatu Ko 3. Kandungan siri kartun yang termuat dalam kesemua buku ini memaparkan sebuah jalan cerita tentang budaya, kehidupan, suasana dan aktiviti masyarakat Dusun melalui watak Kalabatu. Langkawit juga memaparkan suasana alam kanak-kanak melalui tajuk Kowoyo-Woyoon Do Tanak di dalam buku Rinukut-Rukut (2002). Beliau cuba memindahkan unsur budaya nyata dalam bentuk visual tampak melalui karya dua dimensinya. Tujuannya ialah untuk mendokumentasikan sosiobudaya itu agar dapat dikecapi oleh generasi akan datang iaitu unsur-unsur budaya seperti bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencarian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, sistem keagamaan dan kesenian. Karya Langkawit terdapat perubahan kebudayaan iaitu masyarakat yang *monogenius* berubah menjadi masyarakat *heterogenius*. Masyarakat *monogenius* adalah masyarakat yang sama dari segi suku, adat dan

agama, manakala masyarakat *heterogenius* adalah kemasukan ahli baru dalam kelompok masyarakat yang mempengaruhi adat budaya, ilmu pengetahuan dan membawa teknologi baharu. Langkawit juga telah menggambarkan seorang petani yang sedang menanam benih tanamannya dengan menggunakan sebatang buluh panjang sebagai penggali lubang, batang buluh itu juga berfungsi sebagai alat komunikasi iaitu telefon. Penggunaan alat komunikasi telefon mudah alih yang digunakan oleh para peniaga di pasar tamu (pasar terbuka) juga telah dirakamkan melalui lakaran karya kartunnya. Para peniaga menerima arus kemajuan itu dengan mengekalkan elemen tradisi budaya niaga sejak turun-temurun. Ini merupakan satu fenomena yang berlaku dalam suasana sekarang walaupun ciri-ciri tradisi kaum Kadazandusun tidak ditinggalkan.



Aplikasi teknologi adalah suatu keperluan manusia

Kesan dari sini menyebabkan proses perubahan nilai akan berlaku. Nilai penghormatan kepada seorang ketua akan beralih kepada pembawa unsur yang baharu. Masyarakat yang mulanya bergantung kepada alam, ketua, sawah dan ternakan telah mula berubah. Perkara ini amat dititikberatkan oleh Langkawit menerusi cerita kartunnya iaitu Kalabatu (Langkawit, 1995). Karya tersebut memuatkan beberapa peristiwa perubahan kebudayaan sebagai contoh sebahagian masyarakat kampung telah mempelajari sesuatu yang baharu manakala yang lainnya menentang tapi pada akhirnya mereka yang menentang itu mula mempelajarinya. Warisan budaya pula sesuatu yang baharu menggantikan sesuatu yang lama. Dalam hal ini sesuatu yang lama itu disimpan dan akan menjadi warisan budaya. Langkawit juga menerima kemajuan yang bersifat teknologi, contohnya dalam budaya kerja.

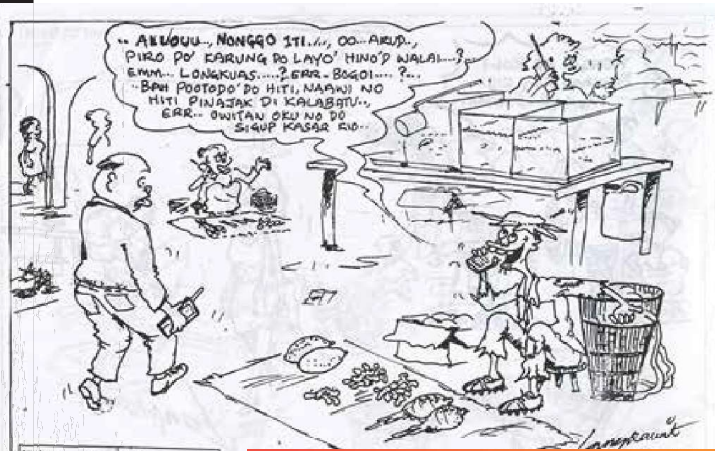


Aplikasi teknologi robot yang melakukan aktiviti penanaman benih padi

Langkawit menggambarkan penggunaan alat perakar waktu yang canggih dengan sentuhan hujung jari bagi merekodkan waktu berkerja. Kemajuan ini seiring dengan negeri-negeri lain. Langkawit juga menyindir pekerja yang cuba menipu dengan menggambarkan seorang pekerja membawa tangan kawannya untuk mendapatkan sentuhan jari bagi menggunakan alat perakar waktu.



Penggunaan alat perakar waktu yang canggih dengan sentuhan hujung jari



Penjual sayur di pasar tamu tidak ketinggalan dengan sistem teknologi

Pertentangan budaya adalah aturan baru yang bercanggah dengan cara yang lama. Langkawit masih mengekalkan kemudahan yang sedia ada seperti jambatan gantung, pondok menunggu bas dan kemudahan terkini iaitu komputer. Langkawit telah menggunakan slogan satu rumah satu komputer, tetapi pengguna tidak dapat menggunakannya kerana di kampung pedalaman belum mendapat bekalan elektrik (Langkawit, 2002:38). Ada masyarakat yang menerima dan ada yang menolak. Akhir sekali, kejutan budaya iaitu kesan mental akibat bertembung dengan unsur baharu yang tiba-tiba dialami. Dalam karya Kalabatu terdapat unsur-unsur kejutan budaya. Kalabatu adalah seorang watak yang mempunyai pemikiran bodoh-bodoh alang dan kuat, semuanya terkejut apabila watak itu pergi ke bandar raya Kota Kinabalu.

WATAK DALAM KARYA KARTUN LANGKAWIT

Kartun Langkawit yang dipersembahkan dengan garisan-garisan ringkas diolah dengan menitikberatkan kualiti garisan yang dapat mewujudkan elemen ruang pada hasil karyanya. Bagi watak umum, Langkawit melakarkan figura kartunnya yang lebih menumpukan mata yang bulat, hidung yang kemek dan dahi yang luas tanpa menunjukkan keperibadian tertentu kecuali untuk humor. Watak lelaki dengan panggilan 'Gaman' (pakcik) dilakarkan dalam bentuk garisan yang spontan. Manakala dari segi pakaiannya menampilkan ciri-ciri orang kampung dari suku kaum Kadazandusun. Hal ini dapat dilihat daripada lakaran kartun watak lelaki yang mengenakan baju kemeja dan bertopi. Di mulutnya terselit rokok daun yang dikenali sebagai sigup. Kadangkala mengenakan kasut yang mempunyai tapak seperti tapak kasut bola sepak yang lebih dikenali sebagai 'Adidas kampung' oleh masyarakat tempatan. Watak perempuan tua dengan panggilan 'Inak' yang mengenakan kebaya dan kain berwarna hitam digambarkan dengan dahi yang luas, di bibirnya tersetil songel atau sigup iaitu gumpalan tembakau dan kepala dihiasi dengan sanggul. Langkawit juga menggambarkan watak inak bersama wakit atau sikutan iaitu tempat memuatkan hasil jualan mereka semasa berurusan dan berjualan di pasar tamu. Gambaran persekitaran yang dilukis cukup untuk menguatkan mesej yang ingin disampaikan. Gambaran watak budak atau kanak-kanak, beliau melakarkan dengan menggambarkan seorang budak yang tidak berbaju, kepala botak dan hanya berseluar pendek.

BAHASA

Undang-undang telah mewujudkan Dasar Bahasa Kebangsaan dan bahasa rasmi iaitu bahasa Melayu. Tetapi penggunaan bahasa vernakular kumpulan etnik tidak dihalang, malah digalakkan (Boris, 1997). Bahasa merupakan pengenalan dan asas perpaduan bagi semua kaum. Demikian juga dengan kaum Kadazandusun yang mempunyai bahasanya sendiri iaitu bahasa Kadazandusun. Langkawit telah menggunakan bahasa ibundanya iaitu bahasa Kadazandusun (sebahagian bahasa vernakular kumpulan etnik) dalam hasil karyanya. Perkara ini tidak melemahkan pelukis untuk terus berkarya walaupun bahasa tersebut difahami oleh segelintir sahaja. Budaya berbahasa telah diabadikan dalam karyanya yang bakal menjadi rujukan kepada generasi akan datang. Secara tidak langsung, Langkawit telah memainkan peranan penting untuk mengangkat dan memartabatkan bahasa ibundanya. Beliau lebih mementingkan inti pati mesej melalui lakaran yang terpalit, langsung menghasilkan kartun manakala bahasa merupakan perkara yang kedua. Bagi mengembangkan dan memelihara bahasa ibunda kaum Kadazandusun. Beberapa usaha telah diambil contohnya bahasa Kadazandusun ini telah mula diajar di beberapa buah sekolah rendah terpilih untuk projek perintis pengajaran dan pembelajaran bahasa Kadazandusun. Karya kartun Langkawit telah menjadi ilustrasi dalam memperjelaskan bahasa Kadazandusun dari segi visual. Lakaran figura yang ringkas dapat menyampaikan maklumat yang tepat dibandingkan dengan dialog yang boleh mengelirukan seseorang. Simbol adalah imej visual tampak yang dapat memberi penjelasan mengenai maklumat yang hendak disampaikan. Imej yang terhasil dari lakaran garisan atau rupa, telah memberi impak kepada setiap masyarakat untuk menilai dan mengaplikasikannya.

KESIMPULAN

Langkawit cuba menyampaikan nilai pendidikan, budaya Kadazandusun, kehidupan sebenar orang kampung dan kemajuan yang dialami di kota. Dicadangkan kartun beliau dapat diperluaskan dengan adanya kemudahan teknologi masa kini. Karya beliau boleh diketengahkan melalui teknik animasi supaya lebih berkesan setanding dengan filem animasi dari negara Barat atau Jepun. Hari ini transformasi sosiobudaya dimuatkan dalam lakaran, akan datang ia mungkin akan diterapkan dalam bidang perfileman.

Karya Langkawit juga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan perisian tertentu. Hasil kajian Roblyer & Edward (2000) mendapati bahawa penggunaan perisian pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat menyediakan sejumlah bahan pengajaran dalam masa yang singkat iaitu 40 peratus lebih laju daripada mereka yang belajar secara konvensional. Kajian turut mendapati pelajar lebih suka bertindak balas dengan pantas, positif dalam aktiviti dan kurang dalam memberi maklum balas negatif. Pelajar merasa seronok, terhibur untuk belajar dan mempunyai kawalan sepenuhnya terhadap proses pembelajaran. John Mc. Cutcheon dalam *Drawn From Memory* (1950) menyatakan bahawa kartun berbeza daripada gambar kerana kartun mementingkan idea dan bersifat unik. Seorang pelukis kartun di Malaysia, Jaafar Taib berpendapat bahawa kekuatan kartun terletak pada dua ciri penting iaitu kemahiran melukis dan kebolehan menghubungkan daya humor yang bersesuaian.

