

Bahaya Parodi Adegan Tidak Senonoh dalam Kartun Animasi Tempatan

Asrina Suriani Bt. Md. Yunus, Don Daniyal Don Biyajid, Marziana Abdul Majid, Ahmad Syukri Adnan dan Mohamad Faisal Bashir

Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS)

asrina@kuis.edu.my, daniyalbiyajid@kuiscell.kuis.edu.my, marziana@kuis.edu.my, ahmadsyukri@kuis.edu.my, faisalbashir@kuis.edu.my

Abstrak. Kajian ini bertujuan membincangkan bahaya eksploitasi kandungan video parodi tidak senonoh kartun Upin Ipin, suatu produk kartun animasi yang terkenal di Malaysia. Video-videoparodi kartun yang menampilkan siri kartun Upin Ipin yang telah diedit dengan adegan-adegan dan watak yang tidak senonoh, tidak sesuai untuk tontonan umum khususnya kepada golongan kanak-kanak di Malaysia. Kajian telah dijalankan di bawah Geran Penyelidikan Inovasi KUIS Fasa I Tahun 2016 bertajuk Genius Amin. Kajian telah dijalankan dari tahun 2016 hingga 2018. Kaedah kajian menggunakan borang soal selidik dan data-data dianalisis menggunakan perisian “Statistical Package for Social Science (SPSS)” versi 16.0. Hasil kajian menunjukkan nilai-nilai dalam kandungan produk kartun animasi yang menjadi pilihan responden. Kajian ini akan menjadi input kepada pembangunan kartun animasi Genius Amin yang mengandungi nilai-nilai Islam.

Kata Kunci: parodi kartun animasi, kartun, Upin Ipin, kandungan tidak senonoh, kartun animasi Malaysia.

PENGENALAN

Perkembangan animasi di Malaysia menunjukkan pertumbuhan positif. Semakin banyak rancangan animasi tempatan tersiar di kaca televisyen menerusi saluran TV1, TV2, TV3, TV9, Astro Ceria dan Disney Channel. Animasi tempatan memaparkan budaya dan kehidupan masyarakat Malaysia yang berbilang kaum dan agama, disulami dengan mesej-mesej tertentu.

Pasaran produk animasi di Malaysia semakin berkembang dan usaha perlu dipertingkatkan bagi memperbanyakkan lagi produk animasi tempatan. Bidang animasi secara umumnya dipandang skeptikal segelintir masyarakat kerana bagi mereka ia tidak menjanjikan masa depan yang cerah tanpa mengetahui bidang ini sebenarnya sangat berpotensi dalam kita mengejar status negara maju pada tahun 2020 (Sinar Harian, 2016). Industri filem animasi tempatan perlu menembusi pasaran global sejajar Transformasi Nasional 2050 (TN50). Matlamat itu boleh dicapai menerusi sokongan Kementerian Komunikasi dan Multimedia, jabatan dan agensi kerajaan berkaitan industri perfileman (Datuk Seri Dr Ahmad Zahid Hamidi, 2016).

Sektor animasi antara penyumbang kepada penjana ekonomi Malaysia selain petroleum dan produk pertanian seperti getah dan kelapa sawit. Usaha harus dipertingkatkan untuk memperbanyakkan lagi penglibatan serta penghasilan produksi animasi tempatan. Sektor animasi adalah antara sektor yang mempunyai potensi terbesar dalam menjana ekonomi Negara. Malaysia dilihat sudah mula mengorak langkah dalam menggalakkan penglibatan industri dalam bidang ini, terutamanya dalam penerbitan siri dan filem animasi serta pembangunan permainan video. Inisiatif untuk mengeksport kandungan kreatif ke luar juga perlu diberi perhatian kerana nilai pasaran globalnya sangat besar (Les Copaque, 2017).

Kajian ini membincangkan bahaya parodi adegan video parodi tidak senonoh dalam kartun animasi tempatan, iaitu Upin & Ipin. Video-video parodi kartun yang menampilkan siri kartun Upin & Ipin telah diedit dengan adegan-adegan dan watak yang tidak senonoh, tidak sesuai untuk tontonan umum khususnya kepada golongan kanak-kanak di Malaysia.

BAHAYA PARODI ADEGAN TIDAK SENONOH DALAM KARTUN ANIMASI UPIN & IPIN

Video parodi merupakan hasil karya berbentuk video yang meniru video asal dengan cara yang melucukan atau menyindir. Video parodi biasanya akan menjadi tular apabila dikaitkan dengan isu-isu semasa yang sedang panas dibincangkan, filem yang box office termasuklah kartun animasi.

Video parodi kartun Upin & Ipin boleh didapati dengan mudah dengan mudah menerusi saluran media sosial seperti Youtube, Instagram dan lain-lain. Peranti yang biasa digunakan oleh penonton adalah gajet-gajet seperti iPad, tablet, telefon pintar dan komputer.

Upin Ipin adalah satu contoh kartun animasi tempatan yang telah menjadi mangsa parodi video kartun tidak senonoh di media sosial. Ini amat membimbangkan kerana bukan sahaja mencemarkan dan memalukan hasil karya kreatif dan nama baik produksi kartun animasi tempatan, malahan membawa keburukan kepada penonton seperti kanak-kanak yang masih mentah untuk menilai mana yang baik dan mana yang buruk.

Rajah 1 menunjukkan contoh gambar-gambar video parodi dalam kartun animasi Upin & Ipin yang telah diubahsuai oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Video parodi tersebut telah disiarkan kepada penonton. Dikhuatiri, dengan tersebaranya video parodi tidak senonoh kartun animasi Upin & Ipin, akan memberi pengaruh buruk kepada penonton khususnya golongan kanak-kanak. Upin & Ipin mempunyai 12 juta 'like' di Facebook rasminya yang mempunyai lebih sejuta langganan dan satu bilion tontonan di siaran YouTube (hmetro, 2017). Dikhuatiri, video parodi Upin & Ipin tersebut boleh 'meracuni' pemikiran kanak-kanak melalui penerapan unsur lucu pada watak animasi kegemaran mereka.



RAJAH 1. Parodi Kartun Animasi Upin Ipin.

Watak 'Ros', kakak garang dalam siri animasi Upin dan Ipin, dikesan menjadi mangsa eksploitasi oleh pihak tidak bertanggungjawab yang memaparkan watak itu dengan ilustrasi seksi melampau. Karikatur Kak Ros dimuat naik ke dalam sebuah laman web perkongsian seni reka grafik yang telah diubah dan dilukis semula secara digital dengan menggambarkan wataknya berpakaian seksi, malah ada seolah-olah tidak mengenakan sebarang pakaian dengan keterangan tidak senonoh (sinarharian, 2016).

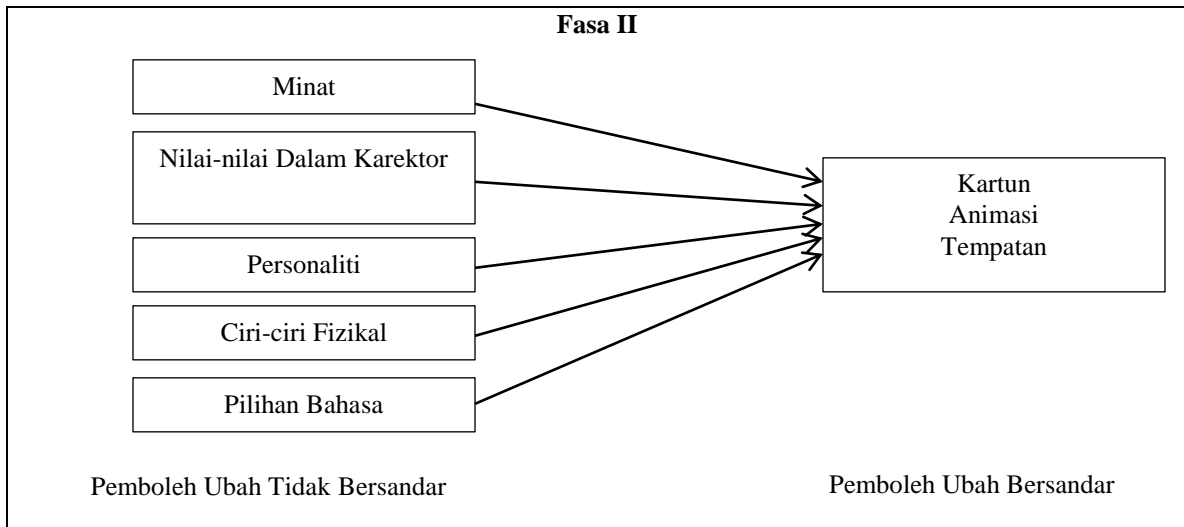
Watak-watak lain dalam siri kartun Upin & Ipin turut menjadi mangsa. Pihak yang tidak bertanggungjawab telah mengubahsuai watak kartun dan tajuk siri kartun diubah dengan kandungan kartun yang menjurus kepada tontonan penonton dewasa. Didapati kebanyakan video parodi Upin & Ipin telah dieksploitasi untuk tayangan di Indonesia. Tajuk video parodi, pakaian watak kartun yang telah diubahsuai dan bahasa yang digunakan ialah dalam Bahasa Indonesia.

Menurut Ketua Media Baru dan Perhubungan Awam Les' Copaque Production Sdn Bhd, Mohd Zarin Abdul Karim berkata syarikatnya tidak terlibat dengan sebarang penghasilan karikatur mahupun video Upin dan Ipin yang bertentangan dengan undang-undang (Sinar Harian, 2016).

KAJIAN NILAI DALAM KAREKTOR WATAK KARTUN ANIMASI

Dalam kajian yang telah dijalankan di bawah Geran Penyelidikan Inovasi KUIS Fasa I 2016 selama 2 tahun, penyelidik telah mengkaji tentang industri kartun animasi tempatan. Penyelidik memperolehi hasil kajian yang memfokus kepada nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi yang sesuai untuk tontonan kanak-kanak.

Kajian rintis telah dibuat ke atas 30 orang responden berusia 12 tahun ke atas. Analisis kajian diperolehi dari edaran borang soal selidik kepada responden dan kajian menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif secara analisis ke atas borang soal selidik menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 16. Rajah 2 menunjukkan kerangka konseptual kajian yang telah dijalankan.



Sumber: Mohd Koharuddin (2004), Amirah Abu Zahrin (2010) dan Siti Mariam (2011)

RAJAH 2. Kerangka Konseptual Kajian.

Kaedah Penganalisan

Dalam kajian ini, kaedah penganalisan yang digunakan adalah seperti dinyatakan dalam Jadual 1 berikut:

JADUAL (1). Kaedah Penganalisan.

No	Penganalisan	Penerangan
1	Ujian kebolehpercayaan	Untuk menguji kebolehpercayaan setiap soalan yang dikemukakan kepada responden sebelum soal selidik diedarkan.
2	Statistik diskriptif	Untuk menganalisis profil serta taburan latar belakang responden.
3	Korelasi Pearson	Untuk mengenal pasti hubungan antara pemboleh ubah bersandar dan tidak bersandar.
4	Regresi	Untuk mengenal pasti faktor yang paling mempengaruhi pemboleh ubah bersandar.

Kaedah penganalisan kajian ini adalah dipilih atas rujukan kajian-kajian lepas yang mengkaji perkara yang sama atau hampir sama menggunakan kaedah-kaedah yang

sesuai. Oleh itu, kaedah yang dipilih bagi kajian ini kerana kaedah-kaedah ini telah digunakan dalam kajian lepas oleh pengkaji sebelum ini.

Ujian Kebolehpercayaan

Ujian kebolehpercayaan bertujuan menguji kebolehpercayaan setiap soalan yang dikemukakan kepada responden sebelum soal selidik diedarkan.

JADUAL (2). Ujian Kebolehpercayaan.

Pemboleh Ubah	Bilangan Soalan	Alpha Cronbach Kajian Rintis (30 Responden)
Minat terhadap watak kartun animasi	11	.758
Nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi	7	.806
Personaliti watak kartun animasi	8	.826
Ciri-ciri fizikal watak kartun animasi	28	.965
Pilihan bahasa kartun animasi	5	.707

Hasil daripada kajian yang dijalankan, nilai kebolehpercayaan 0.7 dan ke atas adalah nilai yang diterima dalam *Cronbach Alpha* (Dr. Andy Field, 2000). Oleh itu di dalam kajian ini, kebolehpercayaan boleh diterima dan dipakai.

Analisis Min

Min merupakan purata yang diperoleh dengan menambahkan semua skor dan dibahagi dengan jumlah responden atau item. Nilai ini menerangkan kecenderungan setiap pemboleh ubah secara purata (Mohd Najib, 2003).

Penggunaan nilai min adalah kaedah yang digunakan secara meluas untuk menggambarkan tindak balas kesemua responden kajian terhadap item dalam suatu instrumen (Creswell, 2008). Min di dalam bahagian ini berdasarkan kepada tafsiran berdasarkan Jadual 4.3.4 di bawah.

JADUAL (3). Analisis Pengelasan Skor Min dan Tahap Penilaian.

Min	Tahap Skor Min
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.67	Sederhana
3.68 – 5.00	Tinggi

Sumber: Mohd Majid, 2000

Analisis nilai min yang dijalankan terhadap semua pemboleh ubah menunjukkan hasil seperti dalam Jadual 4.

JADUAL (4). Analisis Deskriptif Min.

Pemboleh ubah	Jumlah Soalan	Min	Tahap Skor Min
Minat Terhadap Watak Kartun Animasi	11	3.61	Sederhana
Nilai-Nilai Dalam Karektor Watak Kartun Animasi	7	4.10	Tinggi
Personaliti Watak Kartun Animasi	8	3.76	Tinggi
Ciri-Ciri Fizikal Watak Kartun Animasi	28	3.41	Sederhana
Pilihan Bahasa Kartun Animasi	5	3.22	Sederhana

Skor min bagi nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi animasi adalah paling tinggi iaitu 4.10. Keadaan ini menunjukkan responden sangat setuju dengan nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi.

Analisis Data

Berdasarkan analisis data yang ditunjukkan di dalam Jadual 4, skor min bagi nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi menunjukkan nilai-nilai yang diterapkan pada watak kartun animasi. Nilai-nilai pada watak kartun animasi yang menjadi pilihan responden:

- i. Komedi
- ii. Positif
- iii. Memaparkan nilai masyarakatan tempatan
- iv. Menolak unsur negatif
- v. Berbentuk pesanan khidmat masyarakat
- vi. Pengiklanan
- vii. Adiwira kepahlawanan

JADUAL (4). Analisis Nilai-nilai dalam Karektor Watak Kartun.

Nilai-Nilai Dalam Karektor Watak Kartun Animasi	STS	TS	KS	S	SS	Min
Saya menyukai watak kartun animasi yang memaparkan nilai masyarakat tempatan.	0 (0%)	0 (0%)	4 (13.3%)	16 (53.3%)	10 (33.3%)	4.20
Saya menyukai watak kartun animasi berunsur komedi.	0 (0%)	0 (0%)	1 (3.3%)	12 (40%)	17 (56.7%)	4.53
Saya menyukai watak kartun animasi berbentuk adiwira kepahlawanan.	1 (3.3%)	1 (3.3%)	9 (30%)	15 (50%)	4 (13.3%)	3.67
Saya menyokong watak kartun animasi digunakan dalam iklan produk.	1 (3.3%)	1 (3.3%)	7 (23.3%)	16 (53.3%)	5 (16.7%)	3.77
Saya menyokong watak kartun animasi digunakan dalam pesanan khidmat masyarakat berbentuk animasi.	0 (0%)	1 (3.3%)	4 (13.3%)	18 (60%)	7 (23.3%)	4.03
Saya menyukai watak kartun animasi yang positif.	0 (0%)	0 (0%)	2 (6.7%)	14 (46.7%)	14 (46.7%)	4.40
Saya menolak watak kartun animasi yang negatif.	1 (3.3%)	2 (6.7%)	3 (10%)	12 (40%)	12 (40%)	4.07
Jumlah Min Keseluruhan						4.10

Korelasi Pearson

Analisis korelasi Pearson bertujuan untuk menguji kekuatan hubungan antara dua pemboleh ubah, iaitu pemboleh ubah bersandar dengan pemboleh ubah tak bersandar. Jadual 5 menunjukkan data korelasi yang menggunakan kaedah Pearson.

JADUAL (5). Jadual Penerangan Korelasi Pearson.

Pekali Korelasi	Penerangan
$\pm 0.90 - 0.99$	Sangat tinggi
$\pm 0.70 - 0.89$	Tinggi
$\pm 0.40 - 0.69$	Sederhana
$0 - \pm 0.39$	Rendah

**Nota: kesemua nilai kolerasi dinilai sama ada dalam bentuk negatif atau positif.*
 (Sumber: Collis et. al (Business Research) 2009)

JADUAL (6). Jadual Keputusan Kolerasi Pearson.

Jadual Korelasi	Jadual Keputusan Kolerasi Pearson				
	DV 1	IV 1	IV 2	IV 3	IV 4
Minat Terhadap Watak Kartun Animasi (DV 1)	1				
	30				
Nilai-Nilai Dalam Karektor Watak Kartun Animasi (IV 1)	.395**	1			
	.031	30			
Personaliti Watak Kartun Animasi (IV 2)	.561**	.517**	1		
	.001	.003	30		
Ciri-Ciri Fizikal Watak Kartun Animasi (IV 3)	.693**	.390**	.535**	1	
	.000	.033	.002	30	
Pilihan Bahasa Kartun Animasi (IV 4)	.642**	.160**	.277**	.525**	1
	.000	.400	.138	.003	30
	30	30	30	30	30

** . Korelasi signifikan pada aras 0.01 (2 hujung).

DV= Pemboleh Ubah Bersandar

IV= Pemboleh Ubah Tidak Bersandar

Jadual 6 menunjukkan keputusan yang diperolehi daripada analisis korelasi, pemboleh ubah tidak bersandar yang pertama, iaitu nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi mempunyai hubungan positif yang rendah iaitu 0.395. Pemboleh ubah ini signifikan pada aras 0.31, iaitu 2 hujung. Nilai signifikan yang positif telah ditunjukkan, keadaan ini menunjukkan bahawa nilai-nilai dalam karektor watak kartun dapat meningkatkan minat terhadap kartun animasi di kalangan penonton.

Regresi

Kaedah regresi bertujuan untuk menguji pengaruh antara pemboleh ubah bersandar dan pemboleh ubah tidak bersandar. Pengkaji hipotesis menggunakan analisis regresi iaitu dengan melihat tingkat signifikansi dari masing-masing pengaruh pemboleh ubah bersandar dan tidak bersandar, maka dapat diketahui bahawa hipotesis diterima atau

ditolak. Analisis ini dipilih bagi menentukan faktor yang mana paling mempengaruhi minat watak kartun animasi di kalangan responden.

JADUAL (7). Keputusan Regresi.

Pembolehubah	Beta	Signifikan
Nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi	.089	.560
Personaliti watak kartun animasi	.232	.145
Ciri-ciri fizikal watak kartun animasi	.332	.051
Pilihan bahasa kartun animasi	.389	.010

Didapati aras signifikan bagi nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi ialah 0.560. Jadual 7 menunjukkan bahawa jika pemboleh ubah nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi meningkat, maka tahap nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi juga turut meningkat sebanyak 0.089 atau 8.9%.

Ringkasan Hasil Dapatan Kajian

Ringkasan hasil dapatan kajian dalam Jadual 8 menunjukkan keputusan kajian. Keputusan kajian menyokong bahawa faktor nilai-nilai dalam karektor watak, personaliti, ciri-ciri fizikal dan pilihan bahasa mempunyai hubungan signifikan ke atas minat terhadap watak kartun animasi.

JADUAL (8). Keputusan Kajian.

Hipotesis	Keputusan
Hipotesis 1: Nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi akan mempunyai hubungan signifikan ke atas minat terhadap watak kartun animasi di kalangan penonton di Malaysia.	Disokong
Hipotesis 2: Personaliti watak kartun animasi akan mempunyai hubungan signifikan ke atas minat terhadap watak kartun animasi di kalangan penonton di Malaysia.	Disokong
Hipotesis 3: Ciri-ciri fizikal watak kartun animasi akan mempunyai hubungan signifikan ke atas minat terhadap watak kartun animasi di kalangan penonton di Malaysia.	Disokong
Hipotesis 4: Pilihan bahasa kartun animasi akan mempunyai hubungan signifikan ke atas minat terhadap watak kartun animasi di kalangan penonton di Malaysia.	Disokong

Dari kajian yang telah dijalankan didapati nilai-nilai dalam karektor watak kartun animasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat terhadap watak kartun animasi. Berdasarkan hasil kajian, empat nilai yang menjadi pilihan tertinggi responden adalah nilai komedi, nilai positif, memaparkan nilai masyarakatan tempatan dan menolak unsur negatif.

Pembangun kartun animasi perlu mengambilkira nilai-nilai yang menjadi pilihan penonton semasa membangunkan watak sesuatu kartun animasi. Watak yang dibangunkan perlu sesuai dengan sasaran usia penonton dan sesuai dengan nilai dan norma budaya tempatan. Apabila terdapat pihak tidak bertanggungjawab yang mengubahsuai kartun animasi popular yang mempunyai ramai peminat di kalangan kanak-kanak, secara tidak langsung mencemarkan pemikiran kanak-kanak yang belum pandai menilai buruk dan baik kartun yang ditonton mereka

Secara tidak langsung, video parodi Upin & Ipin yang tidak senonoh akan memberi pendedahan yang negatif kepada kanak-kanak kerana mereka cenderung meniru watak animasi kegemaran mereka dari segi pertuturan, perlakuan, pemikiran dan tindakan.

PERANAN IBU BAPA MEMANTAU TONTONAN ANAK-ANAK

Kanak-kanak belajar daripada kartun animasi yang mereka tonton. Ibu bapa perlu memantau kartun animasi yang ditonton oleh anak-anak mereka agar mereka tidak terdedah atau terpengaruh dengan unsur-unsur negatif yang terdapat dalam kartun animasi yang ditonton. Ibu bapa harus peka dengan kartun animasi yang disukai oleh anak-anak mereka terutamanya watak kegemaran yang menjadi idola anak-anak. Menonton kartun merupakan satu aktiviti yang baik bagi perkembangan kanak-kanak, namun aktiviti itu perlu pengawasan ibu bapa atau orang dewasa agar sesi tontonan boleh menjadi medium pembelajaran mereka (Nor Mahani Harun, 2015).

Kanak-kanak yang menonton lakonan ganas akan menunjukkan tingkah laku yang agresif. Mereka lebih cenderung meniru watak-watak animasi kegemaran mereka. Malah imej keganasan itu akan memberi impak kepada dirinya untuk melakukan peniruan (Karangkraf, 2017).

Beribu-ribu video di YouTube kelihatan seperti versi kartun yang popular tetapi mengandungi kandungan mengganggu dan tidak sesuai untuk kanak-kanak. Kajian BBC telah menemui ratusan video yang serupa dengan watak kartun kanak-kanak dengan tema yang tidak sesuai (BBC, 2017). Sesetengah video adalah parodi atau mempunyai kandungan khusus untuk tontonan golongan penonton dewasa, bukan untuk penonton kanak-kanak.

Adalah penting untuk menapis dahulu kartun-kartun yang akan ditayangkan untuk tontonan kanak-kanak. Unsur-unsur yang terdapat dalam kandungan kartun boleh mempengaruhi perkembangan kanak-kanak dari segi bahasa, tingkah laku, pemikiran dan tindakan. Kartun juga merupakan satu elemen yang penting dalam perkembangan kanak-kanak kerana memberi pendedahan baharu buat mereka sama ada daripada segi tingkah laku, corak pemikiran serta penggunaan pancaindera (Utusan Malaysia, 2015).

Justeru itu, ibu bapa memainkan peranan penting dalam memantau apa yang ditonton oleh anak-anak mereka. Masa tontonan dan penggunaan gajet perlu dikawal agar kanak-kanak mempunyai had dan limitasi. Kanak-kanak belajar dari apa yang dilihat dan didengar. Sekiranya tiada kawalan daripada ibu bapa atau penjaga, dikhuatiri video parodi kartun tidak senonoh yang ditonton akan memberi kesan terhadap pemikiran, sahsiah, bahasa dan perilaku kanak-kanak. Ibu bapa bertanggungjawab untuk menilai kesesuaian watak, budaya dan elemen lain dari sudut pembangunan sahsiah dan jati diri anak-anak mereka.

PERANAN AGENSI KERAJAAN

Di Malaysia, industri kartun animasi dipantau oleh Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS). Suatu masa dulu, kandungan kartun atau filem di Malaysia dipantau oleh Lembaga Penapis Filem (LPF) yang bertanggungjawab menapis adegan-adegan serta kandungan yang tidak sesuai ditayangkan kepada penonton di Malaysia.

Sejak tahun 2012, LPF tidak lagi menapis filem sebelum ditayangkan. Sebaliknya, peranan telah diserahkan kepada penerbit atau pengarah filem itu sendiri. Sekiranya ada isu atau masalah berbangkit mengenai sesebuah filem yang ditayangkan, pihak penerbit atau pengarah yang perlu dipertanggungjawabkan. Capaian Internet, mengawal selia penyiaran dan aktiviti dalam talian pula dipantau oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM).

Timbalan Pengarah Jabatan Siasatan Jenayah (Siasatan/Perundangan) Bukit Aman Datuk Law Hong Soon berkata tindakan tegas akan diambil terhadap mana-mana pihak yang dilihat cuba merosakkan masyarakat terutamanya kanak-kanak melalui penyebaran bahan pornografi. Bagaimanapun, katanya polis akan melihat dahulu sama ada kandungan karikatur yang di muat naik ke laman sesawang itu mempunyai unsur negatif terhadap masyarakat sebelum mengambil sebarang tindakan. Di bawah Seksyen 292 Kanun Keseksaan, mana-mana pihak yang disabit kesalahan boleh dihukum penjara sehingga tiga tahun atau denda atau kedua-duanya. (Bernama, 2016).

Produksi kartun Upin & Ipin, iaitu Les' Copaque Production Sdn Bhd sewajarnya mengambil tindakan undang-undang dari segi hak cipta ke atas pihak tidak bertanggungjawab yang membangun, mengubahsuai, mengeksploitasi watak dan menularkan video parodi Upin & Ipin. Ini bagi membendung gejala negatif ke atas masyarakat khususnya kanak-kanak, kesan daripada video parodi kartun berkenaan.

PENUTUP

Dalam membendung tayangan video parodi kartun yang tidak senonoh ini, ibu bapa yang memainkan peranan besar. Selain itu, pemantauan dan penguatkuasaan undang-undang daripada agensi kerajaan yang bertanggungjawab adalah amat diperlukan dalam menangani masalah ini di Malaysia.

Tindakan undang-undang patut dikenakan kepada pihak yang tidak bertanggungjawab membangun, mengubahsuai, mengeksploitasi watak dan menularkan video parodi Upin & Ipin. Video parodi tersebut perlu disekat saluran pada gajet-gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak dan melaporkan kepada pembekal kandungan. Jika tidak ditangani segera, dikhuatiri masalah ini akan membawa kepada keruntuhan akhlak dan moral di kalangan masyarakat khususnya kanak-kanak.

RUJUKAN

1. <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2018/04/406439/bantuan-rm27j-untuk-bangunkan-industri-animasi-kartun>
2. <http://www.sinarharian.com.my/rencana/penerapan-nilai-murni-dalam-animasi-malaysia-1.531444>
3. <https://berita.mediacorp.sg/mobilem/entertainment/lat-kartun-wadah-untuk-memberi-ilmu-namun-dalam-bentuk-jenaka/3422846.html>
4. <https://berita.mediacorp.sg/mobilem/entertainment/kak-ros-watak-dalam-upin-dan-ipin-jadi-mangsa-ilustrasi-melampau/3096200.html>
5. <http://www.lescopaque.com>

6. <http://www.sinarharian.com.my/semasa/watak-kak-ros-jadi-mangsa-eksploitasi-1.559065>
7. http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2007&dt=0329&pub=Utusan_Malaysia&sec=Muka_Hadapan&pg=mh_02.htm
8. <http://www.utusan.com.my/mega/agama/animasi-satu-cabang-dakwah-1.81513>
9. http://www.islam.gov.my/images/garis-panduan/Garisan_Panduan_Penapisan_Kandungan_Bahan-Bahan_Penyiaran_Berunsur_Islam.pdf
10. Dr. Hamdan Daniel (2018). Watak Animasi: Kesan Dan Pengaruh Terhadap Minda Kanak-Kanak. <http://www.awal.my>
11. <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-39381889>