

***SUTERA BIDADARI*, SEBUAH NOVEL TRILER DAN MEDIA BARU**

Nur Izwani Mohamad Noor
Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan
Universiti Sains Malaysia
 nurizwani88@gmail.com

Halimah Mohamed Ali
Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan
Universiti Sains Malaysia
 halimah@usm.my

Abstrak

Kajian ini menumpukan kepada peranan media dalam penghasilan *Sutera Bidadari* (2011) karya Ramlee Awang Murshid. Teori media baru yang mengandungi beberapa elemen penting seperti interaktif, pantas, simulasi dan komuniti maya digunakan untuk melihat peranan dan sumbangan media baru dalam penghasilan novel Ramlee ini. Teori proses kreatif juga akan digunakan di dalam kajian bagi menumpukan bagaimana pengarang berkarya menggunakan media baru. Analisis ini akan mendedahkan pengaruh media baru ke atas novel yang dihasilkan oleh pengarang triler ini. Bagi mengesan pengaruh media baru, komen-komen di dalam media baru terhadap teks juga dianalisis dalam kajian ini. Komen-komen daripada peminat diambil daripada laman-laman blog yang berkaitan dengan karya. Seterusnya, teori media baru juga digunakan dalam mengenal pasti campur tangan media baru dalam pembinaan watak-watak dan struktur dalaman daripada teks ini.

Kata kunci: media baru, proses kreatif, pengaruh, triler, campur tangan.

PENDAHULUAN

Sutera Bidadari (2011) ialah sebuah novel lanjutan daripada novel *Cinta Sufi* yang dikarang oleh pengarang yang sama, iaitu Ramlee Awang Murshid. Novel ini merupakan salah satu novel daripada trilogi *Sutera Bidadari*. Perbincangan makalah ini hanya memfokuskan kepada novel *Sutera Bidadari* sahaja dan tidak melihat kepada dua buah novel lagi daripada trilogi yang sama. Pemilihan teks ini adalah berdasarkan kepada pengaruh media baru yang dikesan di dalam penghasilannya. Ramlee merupakan pengarang triler dan merupakan anak kelahiran Papar, Sabah, pada 4 November 1967. Beliau membesar di Kepayan, Kota Kinabalu. Beliau mula mengarang novel triler pertamanya, iaitu *Igauan Maut* (1995). Pembabitan Ramlee sebagai pengarang triler dipengaruhi oleh pengalaman hidup dan persekitaran beliau sendiri. Pekerjaan bapanya sebagai pegawai penjara, telah memberi peluang kepada Ramlee berjumpa dengan banduan-banduan di penjara tempat bapanya bekerja. Tambahan pula, genre triler masih kurang di Malaysia dan keadaan ini mendorong Ramlee dalam menghasilkan cerita bercorak triler. Perkara tersebut dinyatakan oleh Ramlee sendiri

ketika sesi wawancara dalam “Forum Pengarang Nombor Satu Malaysia: Novel *thriller* & Cereka Sains Dalam Dunia Digital” di Universiti Sains Malaysia.

Di dalam penghasilan *Sutera Bidadari*, Ramlee telah menggabungkan genre epik dan triler. Epik ialah genre yang berkisar mengenai kisah kepahlawanan. “Bahan dalam epik adalah kisah keberanian tokoh-tokoh wira, manusia yang termasyhur, malah dewa-dewa juga dan sering mengambil bahannya daripada sejarah dan mitos (M. K. Danziger & W. S. Johnson, 1991: 98)”. Begitu juga Ramlee yang memasukkan watak daripada sejarah, iaitu Hang Tuah dan Hang Lekiu agar bertepatan dengan maksud epik yang dinyatakan oleh Danziger dan Johnson tersebut. Selain itu, beliau turut memasukkan latar-atar yang bersesuaian dengan watak-watak sejarah berkenaan. Maka, epik triler di sini membawa kepada pengertian sebuah penceritaan mengenai watak wira yang digabungkan bersama dengan unsur-unsur saspens, misteri dan pembunuhan kejam. Walaupun demikian, Ramlee tidak cenderung kepada hakikat sejarah. Sebaliknya beliau memasukkan unsur-unsur rekaan di dalam karyanya ini sama ada di dalam watak, latar mahupun di dalam plot yang dihasilkan.

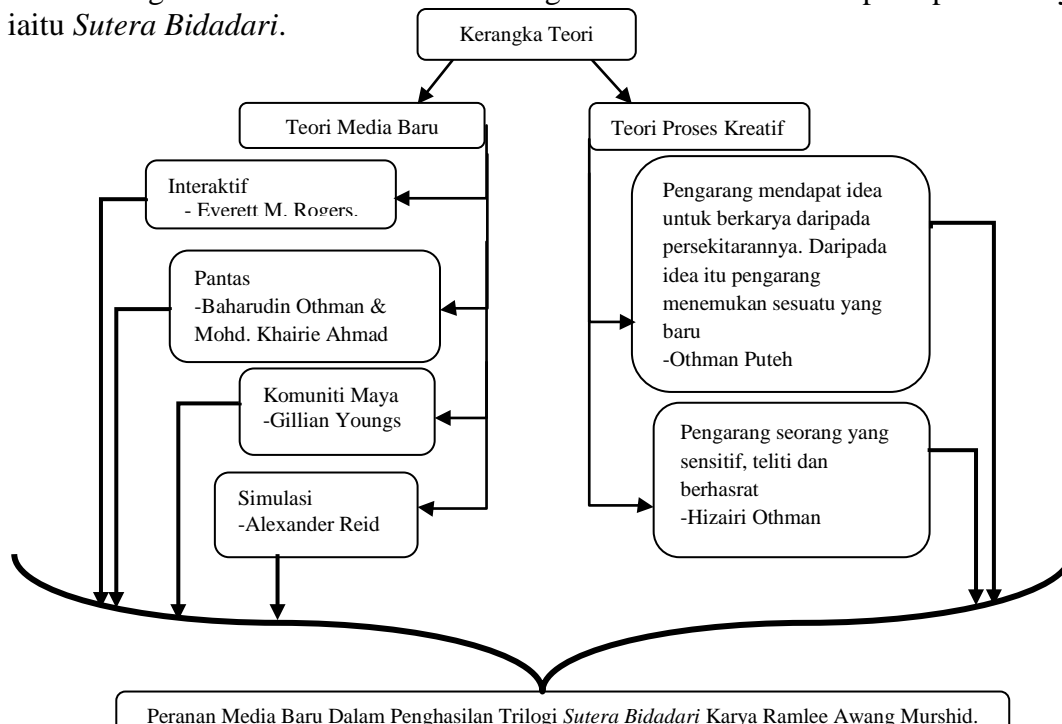
KAEDAH

Dalam menghasilkan makalah ini, beberapa kaedah telah dilakukan dalam mendapatkan maklumat yang berkaitan.

Kaedah 1. Kaedah kepustakaan yang dijalankan ini adalah bagi mendapatkan data-data sekunder yang berkaitan dengan tajuk makalah. Tempat-tempat tersebut ialah Perpustakaan Hamzah Sendut Universiti Sains Malaysia, Pusat Sumber Universiti Sains Malaysia, Akademi Pengajian Melayu Universiti Malaya, Dewan Bahasa dan Pustaka dan Arkib Negara.

Kaedah 2. Kaedah pencarian di laman web juga dilakukan bagi mendapatkan maklumat berkenaan pengaruh media baru dan maklumat-maklumat lain yang berkaitan. Tambahan pula, pengarang yang dibincangkan dalam makalah ini mempunyai laman blog kelab peminatnya yang tersendiri.

Kaedah 3. Seterusnya, makalah ini menggunakan teori media baru dan proses kreatif. Penggunaan teori-teori ini adalah selaras dengan perbincangan yang akan dibuat. Selain itu, penggunaan teori-teori ini juga bersangkutan dengan pengarang yang dipilih memandangkan beliau turut terlibat dengan media baru dalam penciptaan karyanya, iaitu *Sutera Bidadari*.



Rajah 1 kerangka teori

Peranan Media Baru

Interaktif. Media baru juga dikenali sebagai teknologi komunikasi interaktif. Kelebihan teknologi ini ialah dapat membantu pengguna berinteraksi antara satu sama lain. Interaktif bermaksud saling berinteraksi atau saling berhubung antara satu pihak dengan pihak yang lain. Hubungan dua hala ini boleh berlaku dengan adanya penggunaan alat seperti komputer serta terdapat sambungan kepada Internet yang akan memudahkan proses perhubungan antara dua pihak. Proses interaksi ini boleh berlaku kerana, “pereka komputer cuba membentuk sebuah komputer yang boleh berinteraksi dengan seorang individu dengan cara yang serupa dengan komunikasi manusia ke manusia (Everett M. Rogers, 1991: 46)”. Maka, proses interaksi yang berlaku ini adalah seperti peniruan kepada proses komunikasi antara manusia. Dengan terhasilnya komputer yang berfungsi sebagai alat interaksi dua hala ini, telah membuka ruang perubahan dalam teknologi media. Perubahan ini seterusnya memberi kesan kepada industri penulisan. Pengarang mula mengambil peluang dengan menggunakan media baru dalam menghasilkan karya-karya mereka dengan lebih cepat dan mudah. Manakala, pembaca pula dapat melibatkan diri dengan menyampaikan komentar mereka kepada pengarang.

Sifat interaktif yang ada pada media baru itu turut memberi kelebihan kepada pengguna media kini, terutamanya kepada pengarang yang dikaji, iaitu Ramlee Awang Murshid. Media baru telah memberi peluang kepada Ramlee Awang Murshid untuk berkomunikasi dengan peminatnya. Hal ini telah membantu beliau dalam mendapat komentar yang berguna untuk novel-novel yang dihasilkan dan juga yang bakal dihasilkan. Laman sosial seperti blog diuruskan oleh moderator Kelab RAM, manakala *facebook* diurus oleh pembantu terdekat Ramlee Awang Murshid, iaitu isterinya. Perkara ini dinyatakan sendiri oleh Ramlee di dalam program “Wacana Karya bersama Ramlee Awang Murshid” di Universiti Perguruan Sultan Idris. Seterusnya, info-info yang didapati daripada peminat-peminat akan disampaikan kepada Ramlee secara langsung. Info-info yang dimaksudkan ialah komentar-komentar yang berbentuk kritikan, saranan dan pelbagai lagi komen yang membina. Daripada komentar tersebut, Ramlee Awang Murshid cuba mengambil iktibar dan memperbaiki karya-karyanya. Daripada pemerhatian menerusi tinjauan yang dilakukan, Ramlee mengakui bahawa kebanyakan pembacanya ingin watak Ratna terus hidup. Maka, Ramlee menghidupkan watak Ratna di dalam sambungan kisah Laksamana Sunan di dalam *Sutera Bidadari*. Ramlee sebagai pengarang cuba memenuhi kehendak peminatnya. Justeru, media baru berperanan dalam memberi maklumat berbentuk komentar daripada peminat-peminat Ramlee Awang Murshid.

Sifat interaktif pada media baru membantu Ramlee berhubung dengan para peminatnya. Interaktif melalui komputer juga membolehkan pengaliran maklumat dua hala antara

pengguna dengan pengguna yang lain. Contoh salah seorang peminat Ramlee yang turut menyampaikan komen mengenai watak Ratna, isteri kepada Laksamana Sunan,

Sarah Ardielar: Ramlee kalau nak sambung cerita *Cinta Sang Ratu*, saya amat berharap agar Sunan bukan bersama Haryani akhir nanti! Saya amat berharap agar Sunan bersama Ratna dan kenangan Ratna!! Dan saya memang berharap ada sambungannya...

(<http://alaf21fc.blogspot.com/2007/02/ulasan-novel-cinta-sang-ratu-ramlee.html>)

Komen ini dibuat oleh Sarah Ardielar yang juga merupakan salah seorang peminat Ramlee Awang Murshid. Komen ini dibuat di dalam laman blog Kelab Peminat Novel Alaf 21 di <http://alaf21fc.blogspot.com>. Peminat Ramlee ini menyatakan harapannya agar watak Sunan tetap bersama Ratna dan kenangan Ratna. Peminat Ramlee ini juga mengharapkan sambungan daripada kisah Laksamana Sunan di dalam *Cinta Sang Ratu*. Media yang interaktif juga membantu pengarang memenuhi kehendak peminat. Hal ini dilaporkan oleh wartawan Sinar Harian,

Kerana sambutan menggalakkan daripada peminat, Ramlee, menghasilkan sekuel novel itu sehingga lahirnya trilogi *Cinta Sang Ratu* dan *Hijab Sang Pencinta* dalam bahagian pertama manakala *Cinta Sufi* dan *Sutera Bidadari*, bahagian kedua. Terbaru, dia baru sahaja menyiapkan trilogi *Bagaikan Puteri* bahagian kedua, yang merupakan penamat bagi trilogi itu berjudul *Sunan Musafir*. *Sunan Musafir*, mula diterbitkan Alaf 21, Grup Buku Kumpulan Karangkrif sejak Mei lalu.

(<http://www.sinarharian.com.my/hiburan/cabaran-terhebat-ramlee-awang-murshid-1.57316>)

Laporan yang dibuat oleh wartawan Sinar Harian ini telah membuktikan bahawa Ramlee telah menghasilkan sambungan kisah Laksamana Sunan bagi memenuhi kehendak para peminat. Komen-komen peminat ini diperoleh oleh Ramlee melalui e-mel serta blog. Kedua-dua medium ini mempunyai sifat interaktif yang membolehkan penyaluran maklumat daripada peminat kepada pengarang melalui komputer. Maklumat mengenai komen peminat yang sampai kepada Ramlee dijadikan iktibar dalam membentuk dan mengembangkan kisah Laksamana Sunan.

Pantas. Kewujudan media baru dapat dikenal pasti melalui keterangan berikut, “era sezaman telekomunikasi seorang kepada seorang, berpusat di sekeliling media dua aliran yang berlaku dengan adanya komputer. Oleh itu, kita perlu menetapkan tarikh permulaan era komunikasi interaktif daripada tahun 1946, apabila ENIAC, komputer kerangka pertama direka di Philadelphia (Rogers, 1991: 35)”. Berdasarkan kepada keterangan Rogers ini, tahun bermulanya komunikasi interaktif ialah pada tahun 1946 dengan penghasilan kerangka komputer pertama di Philadelphia. Dengan kewujudan komputer tersebut telah membuka ruang kepada komunikasi interaktif berlaku dengan capaian Internet yang membolehkan manusia saling berhubung antara satu sama lain dengan lebih pantas. Seperti yang dinyatakan oleh Mohd. Baharudin Othman dan Mohd. Khairie Ahmad, “komunikasi massa membolehkan orang yang tinggal berdekatan ataupun berjauhan daripada punca maklumat mendapat maklumat yang sama dengan pantas dan serentak (2009: 159)”. Dengan adanya teknologi sebegini

mampu menjimatkan masa penghantaran maklumat daripada seorang individu kepada individu yang lain.

Kepantasan media baru menyampaikan maklumat turut mempengaruhi kepantasan pengarang seperti Ramlee Awang Murshid berkarya. E-mel juga termasuk dalam media baru. E-mel mempunyai keistimewaan kerana dapat menghantar mesej dengan pantas. Di dalam blog Kelab RAM juga turut membuka kemudahan untuk menghantar mesej kepada pihak moderator kelab. E-mel dan blog dijadikan saluran oleh peminat Ramlee dalam menyampaikan komentar. Komen-komen yang diberi boleh mempercepatkan proses Ramlee mengarang. Ramlee membuat pantauan ke atas komentar yang dibuat oleh peminatnya melalui isterinya dan moderator Kelab RAM. Maka, daripada komen tersebut beliau dapat memperbaiki novel seterusnya dan menghasilkan novel tersebut dengan melengkapkan kekurangan novel sebelumnya. Ramlee dapat menghasilkan trilogi *Sutera Bidadari* yang terdiri daripada tiga buah karya yang memaparkan kisah Laksamana Sunan dalam masa tiga tahun. Dalam tempoh tersebut, Ramlee mampu menyiapkan trilogi beliau disamping menghasilkan novel-novel lain seperti *9 Nyawa* (2010), *Rayyan Fantasi* (2011), *Fiksyen 302* (2011) dan terbaru, *Aku Bercerita* (2012). Hal ini memperlihatkan kepantasan beliau dalam berkarya.

Komuniti maya. Komuniti maya merupakan satu lagi elemen yang terdapat di dalam media baru. Ramlee juga mempunyai komuniti maya beliau yang tersendiri di dalam blog kelab peminatnya, iaitu di www.kelabram.com. Komuniti maya ialah kumpulan orang yang berada dalam ruangan maya, yang menggunakan komputer sebagai alat perhubungan mereka. Kemunculan komuniti maya dalam media baru ini ternyata mempunyai kelebihan, yakni merencanakan lagi komunikasi interaktif di dalam teknologi baru tersebut. Menurut Gillian Youngs, “they can be, although of course are not necessarily, more open to the involvement of people who are geographically and culturally distant from one another. In their reach, ICTs enable new kinds of imaginings about the nature of communities across national, cultural and social boundaries (2002: 391)”. Berdasarkan pandangan Youngs ini, media boleh melibatkan kumpulan orang yang jauh sama ada dari geografi dan budaya antara satu sama lain. Kemampuan teknologi tersebut juga membolehkan masyarakat membayangkan mengenai komuniti di seluruh sempadan negara, budaya dan sosial. Justeru, media baru mampu mendekatkan jarak mereka yang berada dalam komuniti maya tersebut.

Ramlee Awang Murshid juga memiliki komuniti maya di dalam blog kelab peminatnya. Ramlee mengumpulkan peminatnya di dalam Kelab RAM. Dengan adanya komuniti maya di dalam blog peminat beliau, Ramlee dapat berhubung dengan peminat-peminatnya. Ramlee juga dapat berhubung menggunakan laman sosial *facebook* yang turut mempunyai pengikutnya. Berhubung dengan itu, komuniti maya dapat memberikan input kepada Ramlee sebagai seorang pengarang untuk menghasilkan karya-karyanya. Komuniti maya juga bukan sekadar membaca, tetapi turut menyumbangkan komen yang membina kepada Ramlee Awang Murshid. Komen ini walau bagaimanapun dapat membantu Ramlee memperbaiki mutu penghasilan karya-karya beliau yang seterusnya. Beberapa ulasan dan komen yang terpilih akan digunakan oleh Ramlee dalam memperbaiki karya serta menghasilkan karya-karya seterusnya. Secara ringkasnya, komuniti maya ini juga kelompok yang sentiasa menghidupkan novel-novel yang dihasilkan oleh Ramlee Awang Murshid.

Simulasi. Simulasi atau *simulation* merupakan elemen yang juga terdapat di dalam media baru. Kewujudan simulasi ini dikenal pasti melalui petikan berikut, “throughout the late 1980s and early 1990s, simulation was something of a buzzword in cultural and media studies (Nicholas Gane & David Beer, 2008: 103)”. Pada tahun tersebut, simulasi telah menjadi topik penting dan menjadi istilah yang popular dalam budaya dan pengajian media. Simulasi membawa maksud sesuatu yang direka tetapi sama dengan sifat sebenar. Simulasi ini dapat dilihat melalui komunikasi dalam media baru yang menyediakan komunikasi antara pembaca dan pengarang. Komunikasi ini diwujudkan dalam ruangan maya bagi menggantikan komunikasi sebenar. Di dalam buku *The Two Virtuals: New Media and Composition*, juga memperkatakan mengenai simulasi, “as I will explore, the relationship between the machine beneath reflects a similar relationship between human body and consciousness (Alexander Reid, 2007: 79)”. Reid menyatakan bahawa simulasi ini memantulkan hubungan yang sama antara badan manusia dan kesedaran.

Simulasi dapat dikesan juga melalui pembentukan kelab peminat Ramlee Awang Murshid di laman blog dalam Internet. Menurut Sohaimi Abdul Aziz, “Ramlee’s fans created a club called the Ramlee Awang Murshid Fan Club (RAMFC) which holds various activities such as meeting the author, thereby creating an effective communication channel between Ramlee and his readers (2010: 64)”. Penciptaan kelab peminat Ramlee di dalam Internet menyerupai penciptaan kelab realiti. Seperti yang dimaksudkan dengan istilah simulasi, situasi yang direka atau dibuat tetapi mirip kepada situasi yang sebenar. Di dalam jaringan Internet, kelab yang dicipta dapat berhubung dengan sesiapa sahaja dan di mana-mana sahaja pengguna tersebut berada tanpa batasan. Perhubungan melalui media baru dengan capaian Internet tidak memfokuskan pengguna setempat sahaja, bahkan menghubungkan pengguna dari negara-negara lain. Promosi di dalam media baru juga merupakan simulasi yang menyerupai promosi yang di buat di kedai-kedai buku seperti MPH dan Popular. Menurut Steven Masiel dan Robert A. Klein, “Thus, the Internet and other new media serve to promote the content of traditional media as well as promote their own content (2006: 225-226)”. Menurut petikan tersebut, Internet dan media baru juga bertindak dalam membuat promosi. Promosi melalui media baru juga lebih pantas dan mudah disebabkan media ini mampu berhubung dengan ramai orang.

Proses Kreatif

Idea baru. Penulisan kreatif adalah suatu konsep yang sememangnya tidak dapat dipisahkan dengan seseorang pengarang. Tidak kira sama ada pengarang itu pengarang baru ataupun lama. Menurut Othman Puteh, “apabila berbicara tentang penulisan kreatif seperti cereka cerpen, ini bererti seseorang itu harus memiliki daya cipta atau kreativiti yang menuntut kecerdasan, keterampilan berbahasa, sensitiviti atau kepekaan dan imaginasi yang tajam untuk berkarya. Cereka cerpen juga memuatkan fakta, idea atau gagasan, di samping diimbangi dengan teknik penceritaan. Ia juga mengizinkan kehadiran emosi untuk memberi nyawa kepada karya itu (2001: 52)”. Berdasarkan pandangan Othman Puteh ini, seseorang pengarang semestinya berkebolehan berdaya cipta dan mempunyai kreativiti untuk berkarya. Perkara ini penting kerana seseorang yang tidak mempunyai daya cipta mahupun kreativiti tidak dapat berkarya dengan baik. Bagi Othman, “beliau menyatakan insan kreatif itu bagaikan suatu titik ataupun pusat kepada berawalmuaranya satu riak alun yang mengembang, merempuh segala sesuatu

yang berada di sekitaran dengan keupayaannya, tentunya, bagi memungkinkan ia keluar menemukan sesuatu yang baru, yang tidak lazim (2001: 3)". Pandangan Othman ini memberi gambaran tentang seseorang pengarang yang kreatif itu mampu melahirkan idea-idea baru serta mampu berkembang dan diterima masyarakat. Tidak ada istilah mengulang-ulang idea pengarang-pengarang lain bagi seseorang pengarang yang kreatif.

Kreativiti pengarang. Hizairi Othman turut memberikan pandangan beliau berkenaan proses kreatif pengarang. Menurut beliau, "cara membaca penulis dan orang biasa biasanya dibezakan oleh tahap ketelitian, sensitiviti dan niat (2000: 42)". Pandangan yang dikemukakan oleh Hizairi ini memperlihatkan perbezaan antara penulis dan orang biasa. Penulis mempunyai sensitiviti sama ada terhadap pembaca ataupun persekitaran mereka. Sensitiviti ini juga adalah salah satu ciri yang terdapat dalam proses kreatif seseorang pengarang. Sensitiviti juga akan membawa pengarang dalam membentuk proses kreatifnya yang tersendiri. "Setiap penulis akan melalui proses kreatif (Hizairi, 2000: 43)". Oleh itu, setiap penulis sudah pasti mempunyai proses kreatif yang tersendiri dan membezakan teknik antara setiap pengarang tersebut. Proses kreatif membentuk kreativiti pengarang. Mencipta sesuatu yang kreatif dan unik boleh digambarkan melalui cara penulisan pengarang masa kini, yang menjadikan komentar pembaca sebagai ilham dalam penghasilan karya-karya mereka. Sukar menghasilkan karya yang boleh menarik perhatian khalayak dan mendapat tempat di hati mereka jika tidak mengetahui kehendak sebenar khalayak. Justeru itu, dengan penilaian yang diberi oleh khalayak, sedikit sebanyak dapat memperbaiki mutu penulisan pengarang masa kini dan memenuhi cita rasa khalayak.

HASIL

Analisis *Sutera Bidadari* dan Proses Kreatif Pengarang

Teks *Sutera Bidadari* berkembang disebabkan oleh komen peminat terhadap teks *Cinta Sufi*. Komen peminat ini mempersoalkan berkenaan watak Haryani yang tidak dimasukkan dalam trilogi sambungan kisah Laksamana Sunan. Dalam *Cinta Sufi*, watak Haryani tidak dimasukkan. Maka, peminat telah memberi respons terhadap perkara tersebut,

Finie Ramos: Kemudian, kenapa tidak ada langsung watak abad-21; Haryani dan lain-lain? Bukankah Haryani juga adalah watak utama dalam siri ini?

(<http://www.kelabram.com/2010/06/ulasan-cinta-sufi-oleh-syamil-samad.html>)

Berikutan daripada komen peminat yang mahukan watak Haryani dimasukkan di dalam sambungan Laksamana Sunan selepas *Hijab Sang Pencinta*. Maka, Ramlee memasukkan semula watak tersebut di dalam *Sutera Bidadari*. Bukti watak Haryani dimasukkan dalam *Sutera Bidadari*,

"Saudari nampak berminat pada Keris Nanggroe milik Laksamana Sunan." Abid Kamal menegur Haryani dan berdiri di sebelah kanan wanita itu. "Memang serupa tapi itu bukan Keris Nanggroe yang sebenar," tegas Haryani. "Saudari pernah melihat Keris Nanggroe yang tulen?" Abid Kamal mencabar.

Haryani tidak menjawab.

(Ramlee Awang Murshid, 2011: 535)

Perbualan antara Abid Kamal dengan Haryani membuktikan bahawa watak Haryani ada di dalam *Sutera Bidadari*. Ramlee memasukkan juga watak Haryani, namun sebagai watak sampingan sahaja bagi memenuhi kehendak peminat yang mahukan watak Haryani dimasukkan dalam kisah Laksamana Sunan. Terdapat pengaruh daripada media baru yang dapat dikesan melalui tindakan Ramlee yang memasukkan watak yang disukai oleh peminat.

Di dalam novel ini, iaitu *Sutera Bidadari* Ramlee menceritakan mengenai sumpahan Sang Dewi. Sang Dewi merupakan watak lama, iaitu Ratna yang dihidupkan semula dengan nama baru di dalam siri kedua ini. Watak ini terhasil daripada keinginan peminat yang mahukan Ratna dihidupkan semula. Buktinya,

Tanpa Nama: Ramlee kalau nak sambung cerita *Cinta Sang Ratu*, saya amat berharap agar Sunan bukan bersama Haryani akhir nanti! *please!!!* saya amat berharap agar Sunan bersama Ratna dan kenangan Ratna!! dan saya memang berharap ada sambungannya... Tidak sabar mahu mengetahui kesudahannya.

(<http://alaf21fc.blogspot.com/2007/02/ulasan-novel-cinta-sang-ratu-ramlee.html>)

Komen di atas ialah komen yang diberikan oleh salah seorang peminat Ramlee yang menyatakan harapannya agar watak Laksamana Sunan dan Ratna disatukan. Komen ini dibuat dalam ulasan *Cinta Sang Ratu*. Hal ini memperlihatkan bahawa peminat masih menaruh harapan agar kedua-dua watak Ratna dan Laksamana Sunan disatukan semula. Seterusnya, dalam novel *Sutera Bidadari*, Ramlee cuba mewujudkan watak Ratna yang digelar Sang Dewi dalam penceritaan ini. Dalam masa yang sama, Ramlee cuba menuruti kehendak para peminatnya.

Perihal Sang Dewi yang sebenarnya Ratna dijelaskan di bahagian penamat cerita *Sutera Bidadari*,

“Kita hendak menemui... Ratna. Sang Dewi itu adalah Ratna,” jelas Saifudin.

“Ratna Sang Ratu... mantan Ratu Sulaman Kerajaan Pulau Utara,” getus Indera.

(Ramlee Awang Murshid, 2011: 546)

Watak Ratna telah dimatikan di dalam *Cinta Sang Ratu*, iaitu trilogi sebelumnya. Namun, Ramlee mewujudkan semula watak Ratna sebagai Sang Dewi di dalam *Sutera Bidadari*. Dalam teks sebelum ini, iaitu *Cinta Sufi*, Ramlee tidak menyebut mengenai watak Sang Dewi. Justeru di dalam *Sutera Bidadari*, Ramlee mewujudkan watak lama ini semula sebagai respons kepada komen peminat tersebut. Terdapat peranan media baru yang dapat dikesan dalam pengembangan novel-novel Ramlee. Komen peminat telah membawa kepada kemunculan semula watak lama di dalam novel sambungan ini. Jelas bahawa terdapat pengaruh media baru ke atas Ramlee dalam menghasilkan karya-karyanya. Ciri interaktif dalam media baru membantu komuniti maya menyampaikan komen kepada pengarang yang mereka minati.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, hasil daripada dapatan kajian ini telah menjawab permasalahan yang ditimbulkan. Pertamanya adalah mengenai peranan media baru dalam penghasilan karya Ramlee. Media yang bersifat interaktif dapat menghubungkan peminat dengan pengarang. Media baru berperanan dalam menyampaikan maklumat dengan pantas. Maklumat yang disampaikan dengan pantas akan memudahkan Ramlee mengetahui *feedback* peminat ke atas karya-karyanya. Media baru juga digunakan sebagai alternatif dalam berkomunikasi dan mempromosikan karya-karya terbaru. Situasi ini disebut sebagai simulasi, iaitu peniruan situasi sebenar. Seterusnya, media baru dapat membina komuniti maya yang tersendiri. Kelebihan media ini digunakan oleh Ramlee bagi membentuk komuniti maya di blog dan *facebook* miliknya. Ramlee menjadikan komen-komen peminat yang berbentuk pujian mahupun kritikan sebagai panduan dalam memperbaiki kelemahan karya-karya yang dihasilkan. Di dalam masa yang sama, dapat mencetuskan idea baru buat Ramlee bagi menyambung kesinambungan cerita di dalam karyanya. Justeru, hasil analisis mendapati bahawa media baru berperanan dalam mempengaruhi pembinaan watak-watak. Walaupun Ramlee mencetak karya-karyanya, namun beliau tetap juga menggunakan alternatif lain bagi meningkatkan sambutan ke atas karya-karya beliau. Media baru dapat meningkatkan sambutan peminat terhadap karya-karya beliau melalui promosi yang dibuat. Maka, tidak hairanlah jika karya-karya Ramlee laris di pasaran.

Rujukan

- Danziger, M. K. & Johnson, W. S. (1991). *Pengenalan Kritikan Sastera*. Hamdan Yahya, Johan Jaafar & Shamsudin Jaafar (Penterj.). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Forum Pengarang Nombor Satu Malaysia: Novel *Thriller* & Cereka Sains Dalam Dunia Digital, Universiti Sains Malaysia, pada 22 Disember 2011.
- Gane, Nicholas & Beer, David. (2008). *New Media: The Key Concepts*. Oxford; New York: Berg.
- Hizairi Othman. (2000). *Kreativiti dalam Penciptaan Karya Sastera*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Masiclat, Steven & Klein, Robert A. (2006). 'New Media Promotion'. Dalam Susan Tyler Eastman, Douglas A. Ferguson & Robert A. Klein (Eds.), *Media Promotion and Marketing for Broadcasting, Cable, and the Internet* (pp.223-245). Amsterdam; Boston: Focal Press.
- Mohd. Baharudin Othman & Mohd. Khairie Ahmad. (2009). *Pengantar Komunikasi*. Sintok: Penerbit Universiti Utara Malaysia.
- Othman Puteh. (2001). *Penulisan Kreatif: Teori, Pengalaman, Cabaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.

Ramlee Awang Murshid. (2011). *Sutera Bidadari*. Shah Alam: Grup Buku Karangkrif Sdn. Bhd.

Reid, Alexander. (2007). *The Two Virtuals: New Media and Composition*. Indiana: Parlor Press.

Rogers, Everett M. (1991). *Teknologi Komunikasi Media Baru dan Masyarakat*. Zulkarnaina Mohd. Mess (Penterj.) Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Sohaimi Abdul Aziz. (2010). The Development of the Popular Malay Cult Novel (Monograf). *Kunapipi: Journal of Post Colonial Writing*, volume XXII, 1-2.

Wacana Karya bersama Ramlee Awang Murshid, Universiti Perguruan Sultan Idris, pada 25 September 2012.

Ulasan Novel: *Cinta Sang Ratu*- Ramlee Awang Murshid. Dalam <http://alaf21fc.blogspot.com/2007/02/ulasan-novel-cinta-sang-ratu-ramlee.html>.

(2012). Cabaran Terhebat Ramlee Awang Murshid. Dalam <http://www.sinarharian.com.my/hiburan/cabaran-terhebat-ramlee-awang-murshid-1.57316>.

<http://www.kelabram.com/2010/06/ulasan-cinta-sufi-oleh-syamil-samad.html>