

**INTERNATIONAL JOURNAL
OF LAW, GOVERNMENT
AND COMMUNICATION
(IJLGC)**www.gaexcellence.com/ijlgc**PERANAN LES' COPAQUE PRODUCTION DALAM
MEMPROMOSIKAN BUDAYA MALAYSIA MELALUI
ANIMASI UPIN & IPIN: PERSPEKTIF PENONTON***THE ROLE OF LES' COPAQUE PRODUCTION IN PROMOTING
MALAYSIAN CULTURE THROUGH UPIN & IPIN: AUDIENCE
PERSPECTIVES*Ain Natassya Abdullah ¹, Najjah Salwa Abd Razak^{2*}, Masdini Harina Ab Manan³¹Language Centre, National Defence University of Malaysia, Malaysia natassyaain@gmail.com <https://orcid.org/0009-0007-0666-3234>²Language Centre, National Defence University of Malaysia, Malaysia najjah@upnm.edu.my <https://orcid.org/0000-0002-2721-5568>³Language Centre, National Defence University of Malaysia, Malaysia masdini@upnm.edu.my <https://orcid.org/0000-0002-6680-1914>

*Corresponding Author

Article Info:**Article history:**

Received date: 30.07.2026

Revised date: 27.08.2026

Accepted date: 21.09.2026

Published date: 28.09.2026

To cite this document:

Abdullah, A. N., Razak, N. S. A.,
& Manan, M. H. A. (2026).
Peranan Les' Copaque
Production Dalam
Mempromosikan Budaya
Malaysia Melalui Animasi Upin
& Ipin: Perspektif Penonton.
*International Journal of Law,
Government and*

Abstrak:

Budaya ialah aset penting sesebuah negara dan medium yang berpotensi untuk memperkenalkan identiti sesebuah masyarakat di peringkat antarabangsa. Seiring dengan perkembangan media digital, dan pendedahan generasi muda kepada kepelbagaian kandungan antarabangsa, animasi dilihat sebagai satu daripada medium kreatif yang dapat mengetengahkan budaya tempatan. Justeru, kajian ini bertujuan untuk meneliti pendekatan Les' Copaque dalam mempromosikan budaya Malaysia menerusi animasi Upin & Ipin dari perspektif penonton serta peranan animasi tersebut dalam mempromosikan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kes menerusi temu bual mendalam separa berstruktur. Peserta kajian terdiri daripada 12 peserta dari Malaysia, Indonesia, Brunei dan Singapura. Data temu bual dirakam dalam bentuk audio, ditranskripsikan secara verbatim dan dianalisis secara tematik. Dapatan kajian menunjukkan bahawa peserta kajian mempunyai pandangan positif terhadap pendekatan Les' Copaque yang menghasilkan animasi Upin & Ipin sebagai wahana promosi budaya Malaysia. Empat tema dilaporkan daripada makalah ini iaitu animasi sebagai medium untuk mempromosikan budaya Malaysia, paparan

Communication, 11(45), 759-775.

sambutan perayaan, gamabaran suasana kampung dan representasi budaya Malaysia menerusi animasi Upin & Ipin. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa paparan kepelbagaian kehidupan masyarakat Malaysia dalam animasi dapat menarik perhatian penonton serta memperkenalkan unsur budaya tempatan di persada antarabangsa. Kajian ini memberi implikasi terhadap industri animasi dan kreatif dengan mengetengahkan potensi kandungan animasi berteraskan budaya sebagai medium promosi budaya Malaysia di peringkat antarabangsa.

DOI: 10.35631/IJLGC.1145048

Kata Kunci:

Animasi, Budaya Malaysia, Upin & Ipin, Warisan Budaya

Abstract:

Culture is an important national asset and a potential medium for introducing the identity of a society to international audiences. With the development of digital media and the increasing exposure of younger generations to diverse international content, animation is regarded as a creative medium that can showcase local culture. Thus, this study aims to examine Les' Copaque Production's approach to promoting Malaysian culture through Upin & Ipin from the viewer's perspectives as well as the role of the animation in promoting Malaysian culture internationally. This study employed a case study design using in-depth semi-structured interviews. A total of 12 participants from Malaysia, Indonesia, Brunei, and Singapore were involved in the study. The interview data were audio-recorded, transcribed verbatim, and analysed using thematic analysis. The findings indicate that the participants had positive perceptions of the use of Upin & Ipin as a medium for promoting Malaysian culture. This article reports on four themes: animation as a medium for promoting Malaysian cultura, the portrayal of festive celebrations, the depiction of village life, and the representation of Malaysian culture through the Upin & Ipin animation. The findings also indicate that the portrayal of Malaysian's diverse social and cultural life in the animation can attract viewers' attention while introducing local cultural elements to international audiences. This study has implications for the animation and creative industries by highlighting the potential of culture-based animated content as a medium for promoting culture internationally.



© The authors (2026). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact ijlgc@gaexclence.com

Keyword:

Animation, Cultural Heritage, Malaysian Culture, Upin & Ipin

Pengenalan

Tradisi budaya dan seni sesebuah negara merupakan aset yang amat bernilai. Budaya dan seni kebangsaan mampu memperkukuh identiti sesebuah negara, bahkan memelihara keunikan negara tersebut. Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya (MOTAC) menyeru masyarakat untuk terus mempromosikan amalan budaya di pelbagai lokasi dengan tujuan memelihara

ekspresi seni, tradisi budaya dan warisan sejarah melalui kerjasama dengan komuniti tempatan (Malay Mail, 2023) termasuklah menerusi animasi. Les' Copaque Production (LCP) Sdn. Bhd. antara produksi yang aktif dalam penghasilan animasi bahkan telah menandatangani memorandum persefahaman (MoU) dengan Beijing Animation and Gaming Industry Association (BAGIA) bagi membangunkan kerjasama dalam bidang animasi dan industri permainan video (BERNAMA, 2019).

Les' Copaque Production ialah antara produksi yang banyak menghasilkan animasi di Malaysia, malah berkembang di Indonesia dan negara jiran lain seperti Singapura. Kajian ini dilaksanakan dengan harapan dapat menyumbang kepada bidang kajian budaya dan media dengan menonjolkan peranan animasi tempatan sebagai medium yang mempromosikan budaya Malaysia sekali gus menyokong ke arah pemartabatan budaya dalam konteks Asia Tenggara. Sebelum wujudnya Upin & Ipin, masyarakat Malaysia biasa dihidangkan dengan animasi dari luar negara yang menonjol dan terkenal dalam kalangan lapisan masyarakat contohnya siri animasi Doraemon. Siri animasi dari Jepun tersebut berjaya di peringkat antarabangsa bahkan ditayangkan di Malaysia yang mengetengahkan budaya tempatan sebagai tema harian (Mohd Fauzi et al., 2020). Sekalipun terdapat pelbagai kajian terdahulu yang membincangkan animasi Upin & Ipin daripada perspektif pendidikan, nilai moral, agama, toleransi dan komunikasi antara budaya, penelitian terhadap peranannya sebagai medium representasi budaya Malaysia masih terhad.

Selain itu, kajian sedia ada juga lebih menumpukan kepada analisis kandungan animasi atau aspek teknikal penghasilan animasi, tanpa meneliti secara mendalam bagaimana budaya Malaysia direpresentasikan serta ditafsir oleh penonton daripada latar budaya dan negara yang berbeza. Kekurangan ini menyebabkan sejauh mana animasi Upin & Ipin berkesan sebagai medium diplomasi budaya dan pemartabatan identiti budaya Malaysia di peringkat antarabangsa masih belum jelas. Tambahan pula, pandangan dari perspektif penonton dari dalam dan luar negara khususnya negara jiran sebenarnya perlu diselami bagi mendapatkan perincian mendalam berkenaan animasi Upin & Ipin. Justeru, kajian ini bertujuan untuk meneliti pendekatan Les' Copaque dalam mempromosikan budaya Malaysia menerusi animasi Upin & Ipin dari perspektif penonton. Kajian ini turut melihat peranan animasi tersebut dalam mempromosikan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa. Upin & Ipin dipilih sebagai fokus kajian kerana kandungannya memaparkan pelbagai aspek kehidupan masyarakat Malaysia, termasuk amalan budaya, nilai, perayaan dan cara hidup. Secara khusus, kajian ini dilaksanakan bertitik tolak daripada persoalan, 1) Bagaimanakah budaya Malaysia dipromosikan menerusi animasi Upin & Ipin berdasarkan perspektif penonton, 2) Apakah peranan animasi Upin & Ipin dalam mempromosikan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa?

Objektif Kajian

Secara ringkas, kajian ini mempunyai objektif sebagaimana berikut:

- 1) Meneliti pendekatan Les' Copaque Production dalam mempromosikan budaya Malaysia menerusi animasi Upin & Ipin dari perspektif penonton.
- 2) Menganalisis peranan animasi Upin & Ipin dalam mempromosikan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa.

Sorotan Literatur

Budaya adalah cerminan kepada sesuatu masyarakat dari aspek gaya hidup, keilmuan dan kesenian selain aspek-aspek lain yang menjadi sebahagian daripada pandangan sesuatu organisasi, masyarakat mahupun sesuatu bangsa tersebut. Jika dilihat dari segi latar masyarakat pula, kira-kira 51% rakyat Malaysia terdiri daripada etnik Melayu (Evason, 2016), yang majoritinya beragama Islam. Kepelbagaian etnik di Malaysia, termasuk masyarakat Cina dan India, membentuk sebuah masyarakat majmuk yang kaya dengan budaya. Contohnya, amalan sapaan dalam masyarakat Malaysia berbeza mengikut latar budaya, agama dan norma sosial. Sebahagian wanita Melayu lebih cenderung bersalaman sesama wanita, atas faktor agama dan budaya manakala berjabat tangan sering diamalkan dalam masyarakat Cina sebagai salah satu bentuk sapaan. Menghormati golongan yang lebih tua juga merupakan amalan penting dalam budaya tempatan.

Budaya dapat dipromosikan dalam pelbagai cara. Hanum (2021) mendapati bahawa budaya membaca umpamanya dapat diterap menerusi platform animasi. Kajian beliau mendapati bahawa animasi Upin & Ipin dapat memupuk budaya membaca dalam kalangan kanak-kanak menerusi penampilan aspek galakan membaca di dalam animasi tersebut. Yasa (2018) menekankan keupayaan animasi yang bukan sahaja menjadi medium hiburan yang menarik minat kanak-kanak dan orang dewasa bahkan sering digunakan untuk memelihara budaya yang masih wujud tetapi semakin terancam disebabkan peredaran zaman. Justeru, budaya bukan hanya menampilkan berkenaan sesuatu ciri masyarakat dari aspek pakaian, agama, malah pendidikan yang ditampilkan menerusi budaya membaca dan menariknya ditonjolkan di dalam animasi Upin & Ipin. Wan Yusoff (1970) menekankan peri penting komuniti kampung yang menjadi agen pemelihara warisan budaya Melayu. Situasi ini menunjukkan potensi besar pembangunan siri animasi berasaskan budaya tempatan.

Industri animasi Malaysia terus berkembang dan berjaya menembusi pasaran antarabangsa dengan cemerlang dan membanggakan (BERNAMA, 2025). Secara umum, bagi sesebuah negara untuk berkembang maju pada abad ke-21, negara tersebut perlu membangunkan aktiviti ekonomi baharu. Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) pada masa kini telah mengubah gaya hidup masyarakat di seluruh dunia. Laporan UNCTAD (2008) mengiktiraf ekonomi kreatif sebagai satu pendekatan untuk mengurangkan jurang ekonomi antara negara maju dan negara membangun. Konsep ini menekankan kepentingan integrasi budaya dan teknologi dalam teori pertumbuhan ekonomi. Walaupun konsep ini masih diperdebatkan, industri kreatif diakui sebagai komponen utama dalam ekonomi kreatif. Malaysia sering dikaitkan dengan pembangunan industri kreatif dalam kalangan negara membangun (UNCTAD, 2008).

Syarikat produksi Les' Copaque Production Sdn. Bhd. ialah syarikat yang telah lama bertapak di Malaysia. Syarikat tersebut sebenarnya telah bermula sejak tahun 2005 yang membuka peluang kepada graduan tempatan menonjolkan bakat mereka dalam industri animasi di Malaysia. Les' Copaque mempunyai kepakaran dalam menghasilkan animasi 3D yang berkualiti tinggi, berimej tempatan serta mempunyai daya tarikan global. Pengarah Urusan Les' Copaque iaitu Haji Burhanuddin bersama-sama isterinya, Hajah Ainon, menyasarkan penghasilan cerita ringkas yang dapat difahami oleh semua tanpa mengira usia dan latar belakang pada peringkat permulaan syarikat ditubuhkan. Sementara itu, bahagian animasi berhasrat untuk menonjolkan kemahiran teknikal mereka. Menerusi perbincangan selama

beberapa bulan, mereka kemudiannya bersepakat untuk menghasilkan kisah pengembaraan berlatar kampung Malaysia. Projek pertama Les' Copaque Production yang berjaya dihasilkan ialah filem animasi 3D "Geng: Pengembaraan Bermula" yang dilancarkan pada 11 September 2007. Selain itu, siri animasi sampingan "Upin & Ipin" turut diketengahkan dengan kedua-dua watak tersebut sebagai peranan sokongan dalam filem berkenaan (Les Copaque, 2026). Seterusnya, sekiranya merujuk kepada aspirasi syarikat ini, hasrat mereka adalah untuk merealisasikan kisah pengembaraan berlatar kampung di Malaysia. Hasrat tersebut sebenarnya menggambarkan bahawa Les' Copaque cakna kepada kepentingan menerapkan elemen budaya di dalam animasi mereka sebagai cara menarik minat masyarakat di samping menonjolkan kepada negara luar berkenaan keunikan budaya tempatan.

Kajian berkaitan Upin & Ipin semakin berkembang seiring perkembangan siri Upin & Ipin yang mendapat hati dalam kalangan masyarakat. Dari aspek pendidikan umpamanya, kajian Mahdi et al. (2020) menyelidik berkenaan penggunaan siri animasi Upin & Ipin dalam pengajaran peringkat kolej. Kajian mereka mendapati bahawa penggunaan siri animasi tersebut sebagai medium pengajaran mendapat penerimaan yang baik dalam kalangan pelajar. Pelajar tersebut turut memberikan persepsi yang positif terhadap pembelajaran mereka. Kajian mereka membuktikan bahawa animasi tersebut berkesan sebagai bahan bantu mengajar interaktif dalam meningkatkan kefahaman pelajar yang menjadi antara sebahagian daripada kaedah pengajaran yang bervariasi selain proses pengajaran dan pembelajaran sedia ada di Kolej Komuniti Tanjung Piai. Selain pelajar peringkat remaja, animasi atau kartun merupakan medium yang sangat berkesan dalam menyampaikan mesej kepada kanak-kanak (Jailani et al., 2023; Putri et al., 2021) dan orang dewasa (Putri et al., 2021; Yasa, 2018;), menghiburkan dengan nilai pengajaran (Jailani et al., 2023), dan nilai agama (Putri et al., 2021) khususnya dakwah Islam (Jailani et al., 2023). Secara terperinci, kajian Putri et al. (2021) mendapati bahawa episod "Kedai Makan Upin & Ipin" dalam kajian mereka antaranya mengandungi nilai utama seperti keagamaan, nasionalisme, berdikari, kerjasama dan integriti, dengan nilai keagamaan sebagai elemen paling dominan yang membentuk asas pembinaan sahsiah individu.

Kajian-kajian juga telah dilaksanakan berkenaan penggunaan animasi sebagai medium untuk mempromosikan budaya, termasuk kajian yang dilaksanakan oleh Zhang dan Ismail@Kamal (2023). Mereka menegaskan bahawa animasi berpotensi menjadi kaedah yang berkesan dalam mempromosikan budaya dalam pelbagai aspek. Animasi boleh dimanfaatkan untuk menyokong usaha toleransi selain berfungsi sebagai medium penyampaian maklumat, hiburan dan pemasaran. Diplomasi melibatkan usaha dari peringkat kanak-kanak lagi. Contohnya kajian Hamdani et al. (2025) mendapati bahawa sikap dan tingkah laku yang tidak menerima perbezaan boleh membawa kepada sikap tidak bertolak ansur dalam kalangan kanak-kanak, justeru nilai toleransi perlu dipupuk melalui medium yang sesuai seperti animasi yang mudah menarik minat mereka.

Aspek toleransi turut ditonjolkan dalam animasi Upin & Ipin menerusi dapatan kajian Andriani (2021) yang mana nilai toleransi dan kesedaran budaya menjadi asas perpaduan dan kehidupan harmoni yang diterjemahkan menerusi bahasa, pakaian, perayaan, seni dan makanan tradisional. Walau bagaimanapun, kajian Zhang dan Ismail@Kamal (2023) dan kajian Hamdani et al. (2025) tersebut hanya meneliti perkembangan animasi dari segi kualitinya, tanpa memberi tumpuan terperinci berkenaan elemen budaya yang ingin diketengahkan. Kajian yang menumpukan berkenaan analisis komunikasi antara budaya turut dilaksanakan oleh Dewi (2012) menerusi analisis wacana kritis (CDA) model Fairclough untuk menganalisis komunikasi antara budaya dan mesej moral dalam animasi tersebut. Dapatan kajian Dewi

(2012) mendapati bahawa animasi Upin & Ipin sarat dengan nilai perpaduan melalui gambaran kepelbagaian budaya utama di Malaysia seperti Melayu, Cina dan India. Andriani (2021) turut menyelidik dari aspek budaya dengan menumpukan kepada pembinaan kepelbagaian budaya dalam filem Upin & Ipin. Kajian beliau menggunakan Teori Representasi Hall bagi meneliti bagaimana elemen budaya dan kefahaman antara budaya dipaparkan serta ideologi yang ingin disampaikan kepada penonton, khususnya kanak-kanak. Usaha untuk menarik perhatian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh dilakukan dengan bantuan siri animasi Upin & Ipin (Mahdi et al., 2020) dan tidak hanya berfokus kepada tontonan umum semata-mata. Kajian Jailani et al., (2023) meneliti pengaruh siri tersebut terhadap kehidupan beragama kanak-kanak Muslim, dan dapatan melalui kajian kepustakaan serta tinjauan menunjukkan bahawa Upin & Ipin memberi kesan positif dengan menyampaikan mesej moral berunsur keagamaan.

Kajian Hamdani et al. (2025) turut melaksanakan kajian kualitatif berasaskan analisis kandungan terhadap animasi Upin & Ipin namun melihat dari aspek toleransi yang dirangkumkan dalam agama dan sosial. Kajian mereka menekankan penerimaan serta penghormatan terhadap perbezaan yang boleh diamalkan dalam kehidupan seharian kanak-kanak. Animasi Upin & Ipin diminati oleh pelbagai lapisan masyarakat iaitu kanak-kanak, remaja dan dewasa serta menjadi fenomena popular, sekali gus menunjukkan potensi televisyen sebagai medium penyampaian nilai moral dan etika yang berkualiti (Dewi, 2012). Justeru, siri animasi Upin & Ipin menarik untuk dikaji kerana elemen yang ditonjolkan dalam animasi tersebut bersifat pelbagai serta berpotensi memberi manfaat bukan sahaja dalam aspek pengajaran dan pembelajaran, malah turut berperanan dalam mempromosikan budaya. Walaupun kajian terdahulu telah membincangkan peranan animasi sebagai medium promosi budaya, penelitian lanjut masih wajar dilakukan bagi memahami sejauh mana Les' Copaque berjaya mengetengahkan budaya Malaysia berdasarkan pandangan penonton tempatan dan antarabangsa, di samping meneliti sumbangan animasi tersebut terhadap usaha pemartabatan budaya Malaysia. Oleh itu, kajian ini memberi perhatian kepada perspektif penonton yang lebih luas merentas latar negara bagi memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap peranan animasi tersebut dalam mempromosikan budaya Malaysia.

Seterusnya, kajian ini bertujuan untuk meneliti peranan animasi Les' Copaque dalam mempromosikan dan menyebarkan budaya Malaysia. Animasi Upin & Ipin merupakan antara karya yang paling berjaya dan sinonim dengan perkembangan Les' Copaque. Melalui penceritaan serta paparan kehidupan masyarakat yang berbilang kaum dan agama, animasi ini memperlihatkan pelbagai aspek budaya Malaysia kepada khalayak ramai. Berpandukan Teori Representasi yang diperkenalkan oleh Stuart Hall (1997), kajian ini meneliti bagaimana budaya Malaysia digambarkan menerusi animasi tersebut. Paparan budaya yang jelas dan mudah difahami membantu penonton mengenali adat, nilai dan amalan masyarakat Malaysia dengan lebih dekat. Selain itu, animasi Upin & Ipin bukan sahaja berperanan sebagai medium hiburan, malah menjadi saluran yang memperkenalkan budaya tempatan kepada khalayak yang lebih luas.

Pemahaman budaya menjadi elemen penting dalam komunikasi rentas budaya kerana perbezaan nilai dan norma boleh mempengaruhi cara sesuatu mesej diterima oleh individu dan masyarakat. Najjah Salwa et al. (2020) menegaskan bahawa keupayaan menyesuaikan diri dengan konteks budaya yang berbeza merupakan aspek penting dalam menghadapi persekitaran silang budaya. Jika diteliti dari konteks animasi, perkembangan ini dapat dilihat melalui usaha Upin & Ipin menyampaikan budaya Malaysia kepada khalayak tempatan dan

antarabangsa. Sementara itu, dari perspektif konstruksionis, kajian ini turut memberi perhatian kepada bagaimana penonton mentafsir dan memahami budaya yang dipaparkan berdasarkan pengalaman masing-masing. Justeru, animasi Upin & Ipin dilihat berupaya menyumbang kepada usaha memperkenalkan dan memperkukuh identiti budaya Malaysia dalam kalangan penonton tempatan dan antarabangsa.

Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan kajian ini, kerangka konseptual kajian telah dikemukakan sebagaimana berikut:



Rajah 1: Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1 di atas ialah kerangka konseptual yang berasaskan kepada Teori Representasi Stuart Hall (1997). Kerangka tersebut menerapkan tiga pendekatan utama dalam teori tersebut yang merangkumi pendekatan reflektif, intensional dan konstruksionis bagi memperincikan bagaimana budaya Malaysia direpresentasikan atau diwakili menerusi animasi Upin & Ipin terbitan Les' Copaque. Pendekatan reflektif meneliti sejauh mana animasi mencerminkan situasi sebenar budaya Malaysia. Sementara itu, pendekatan intensional memfokuskan kepada niat Les' Copaque dalam mengetengahkan budaya tempatan. Seterusnya, pendekatan konstruksionis memberi perhatian kepada tafsiran dan pembinaan makna oleh penonton berdasarkan kepada latar belakang dan pengalaman tersendiri. Ketiga-tiga pendekatan ini menjadi asas untuk memahami peranan animasi Produksi Les' Copaque khususnya dalam mempromosikan budaya Malaysia kepada khalayak tempatan dan antarabangsa.

Metodologi Kajian

Kajian ini ialah kajian kualitatif yang menerapkan reka bentuk kajian kes untuk memahami perspektif peserta kajian terhadap animasi Upin & Ipin dari aspek peranan Les' Copaque dan animasi yang dihasilkan dapat mempromosikan budaya Malaysia. Pendekatan kualitatif dipilih kerana sesuai digunakan untuk memahami pandangan dan makna yang diberikan oleh peserta kajian yang berasaskan kepada pengalaman mereka. Pada masa yang sama, kajian kes membuka ruang kepada fenomena sesuatu situasi dapat dikaji secara mendalam dalam konteks sebenar (Wright & Wright, 2016; Yin, 2018).

Data dikumpulkan menerusi kaedah temu bual mendalam separa berstruktur dengan menggunakan protokol temu bual yang terdiri daripada 13 soalan. Kaedah temu bual sesuai digunakan untuk memperoleh maklumat mendalam sama ada dari aspek pandangan, kepercayaan, pengalaman dan perasaan individu (Easwaramoorthy & Zarinpoush, 2006). Lokasi temu bual dipilih berdasarkan kesediaan peserta kajian seperti di perpustakaan, pejabat dan bilik asrama. Sesi temu bual mengambil masa kira-kira 60 minit. Protokol temu bual memberi tumpuan kepada pandangan peserta terhadap animasi terbitan Les' Copaque Production, khususnya Upin & Ipin, serta representasi dan promosi budaya Malaysia yang dipaparkan melalui animasi tersebut.

Kajian ini melibatkan 12 orang pelajar Institusi Pengajian Tinggi iaitu dari Malaysia, Indonesia, Brunei dan Singapura. Peserta terdiri daripada pelajar Tahun 2 hingga Tahun 4 daripada pelbagai bidang pengajian, termasuk Pengajian Bahasa, Sains Sosial dan Kemanusiaan, Pengurusan Perniagaan, Al-Quran dan Sunnah, Ekonomi dan Muamalat, Pengajian Brunei, keusahawanan serta teknologi. Peserta dari Malaysia terdiri daripada Peserta 1, Peserta 5, dan Peserta 11; peserta dari Indonesia pula ialah Peserta 4, Peserta 8, dan Peserta 9. Peserta dari Brunei pula terdiri daripada Peserta 2, Peserta 3 dan Peserta 6. Sementara itu, Peserta 7, Peserta 10 dan Peserta 12 ialah dari Singapura. Pemilihan peserta dari empat negara bertujuan untuk memperoleh pelbagai perspektif berkaitan animasi Upin & Ipin dalam konteks representasi budaya dan promosi budaya.

Semua siri temu bual direkod dalam bentuk audio dan seterusnya ditranskripsikan secara verbatim. Data kemudiannya dianalisis secara tematik dan analisis data kualitatif ini merupakan suatu proses sistematik untuk meneroka, menyusun dan mentafsir data termasuklah transkrip temu bual bagi mendapatkan pemahaman terhadap isu yang dikaji (Wong, 2008). Selanjutnya, tema dibina berdasarkan pola dan makna yang dianalisis daripada data temu bual. Tema tersebut kemudiannya disemak oleh dua orang pakar dalam penyeldiikan kualitatif yang masing-masing mempunyai pengalaman dalam bidang budaya dan kajian kualitatif. Pengalaman mereka dalam bidang tersebut adalah melebihi lima tahun bagi menilai kesesuaian dan ketekalan tema yang diperoleh daripada dapatan kajian.

Dapatan Kajian dan Perbincangan

Kajian ini dilaksanakan untuk menyelidik sejauh mana Produksi Les' Copaque mempromosikan budaya Malaysia serta menganalisis perkembangan industri animasi yang memertabatkan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa. Data diperoleh menerusi temu bual yang menekankan kepada penggunaan media iaitu animasi Upin & Ipin serta pandangan peserta kajian terhadap budaya Malaysia bagi menganalisis data yang bersesuaian.

Bagaimanakah budaya Malaysia dipromosikan menerusi animasi Upin & Ipin berdasarkan perspektif penonton?

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat pelbagai pendekatan Les' Copaque dalam mempromosikan budaya Malaysia termasuk pendekatan naratif, visual, perayaan pelbagai kaum, pembinaan watak pelbagai etnik yang menjadi gambaran masyarakat majmuk, dan latar kampung sebagai simbol budaya. Selain itu, tema yang diperoleh daripada kajian ini turut melihat kepada tema sedia ada daripada kajian-kajian terdahulu. Sekalipun kajian-kajian terdahulu tidak memfokuskan kepada perincian daripada pelbagai negara, namun tema tersebut dilihat membantu dalam analisis data kajian. Sekalipun begitu, dalam makalah ini, hanya empat

tema utama dibentangkan iaitu animasi ialah medium yang mempunyai potensi dalam mempromosikan budaya Malaysia, animasi Upin & Ipin kerap menonjolkan sambutan perayaan sebagai wahana mempromosikan budaya Malaysia, animasi Upin & Ipin sering mengetengahkan suasana kampung di Malaysia dan animasi Upin & Ipin berpotensi menjadi representasi budaya Malaysia.

Animasi ialah Medium Berpotensi dalam Mempromosikan Budaya Malaysia

Berdasarkan kajian ini, peserta kajian mengakui bahawa animasi menjadi medium yang mempunyai potensi untuk mempromosikan budaya Malaysia antaranya Peserta 1 menyatakan:

“Pada pendapat saya, aaa animasi memang aa ialah cara yang paling terbaik untuk mempromosikan budaya tempatan sebab kita boleh memaparkan apa yang berlaku di negara kita kepada aaa orang-orang di luar sana. Sebagai contoh, negara kita ni multiracial atau pelbagai bangsa. So, melalui animasi tu, kita boleh gambarkan apa yang berlaku kepada orang di luar sana tentang situasi yang berlaku di negara kita. Contohnya bila hari raya, dorang boleh tahu apa itu lemay, apa tu mercun, apa itu gathering kita makan ramai-ramai”.

Peserta 2 dan Peserta 4 turut mengetengahkan pandangan yang sama sebagai contoh, Peserta 2 berkata:

“Menurut saya, melalui animasi ini dapat mempromosikan budaya tempatan dengan baik kerana kebanyakan audiens yang menonton animasi ini terdiri daripada kanak-kanak hingga remaja. Jadi, menerusi animasi ini mereka dapat melihat bagaimana budaya tempatan itu berlaku dan bagaimana sesuatu budaya itu dilaksanakan. Dengan itu, mereka akan dapat mengikuti apa yang mereka lihat”.

Peserta 4 menyatakan:

“Bagi saya, Malaysia mempunyai animasi terbaik di Asia Tenggara walaupun ia hanya memaparkan kehidupan harian Upin dan Ipin, iaitu seorang kanak-kanak yang tinggal di kampung. Mereka mempunyai jalan cerita yang menarik sebagai seorang Muslim dan kehidupan seharian. Terdapat perbezaan dalam Upin dan Ipin walaupun kita berasal daripada rumpun yang sama. Kita dapat melihat perbezaan budaya tersebut melalui Upin dan Ipin, dan ia sangat menarik untuk ditonton.

Justeru, berdasarkan kajian ini, dapat disimpulkan bahawa peserta kajian mendapati bahawa penggunaan animasi sebenarnya dapat membantu dalam mempromosikan budaya tempatan. Tambahan pula, kaedah animasi dapat menarik perhatian bukan sahaja kanak-kanak bahkan peringkat belia. Peserta kajian turut mengakui bahawa animasi berpengaruh dalam mempromosikan budaya tempatan. Dapatan ini selaras dengan pandangan Zhang dan Ismail@Kamal (2023) yang menekankan bahawa animasi mempunyai potensi besar sebagai medium penyampaian maklumat yang signifikan. Selain berperanan menjadi hiburan kepada penonton, animasi dapat menyokong diplomasi, toleransi, medium saluran maklumat dan pemasaran. Animasi dapat membantu dalam memupuk kefahaman budaya dan menjadi penghubung antara budaya dengan budaya yang lain. Situasi ini dapat menerap rasa hormat-menghormati antara satu sama lain yang memberi kesan positif kepada masyarakat termasuk mengelakkan perselisihan selain dapat menyelami budaya masing-masing.

Animasi Upin & Ipin Kerap Menonjolkan Sambutan Perayaan Sebagai Wahana Mempromosikan Budaya Malaysia

Kajian ini turut mendapati bahawa animasi Upin & Ipin kerap menonjolkan sambutan perayaan sebagai wahana mempromosikan budaya Malaysia.

Peserta 1 berkata:

“Adegan yang memaparkan salah satu budaya di negara ini yang paling saya ingat ialah apabila Upin dan Ipin ingin pergi ke opera Cina. Opera Cina itu merupakan satu majlis keraian yang dianjurkan oleh masyarakat Cina. Dalam adegan tersebut, Upin, Ipin, Kak Ros dan Opah pergi ke tempat penganjuran opera Cina. Upin dan Ipin terjumpa gelang dan berusaha mencari pemiliknya. Akhirnya mereka dapat menyaksikan opera Cina bersama rakan-rakan dan keluarga mereka”.

Peserta kajian ini mengakui bahawa animasi Upin & Ipin berperana sebagai medium promosi yang dipaparkan menerusi opera Cina di Malaysia iaitu satu daripada persembahan tradisional masyarakat Cina.

Peserta 10 menyatakan:

“Salah satu babak yang memaparkan budaya tempatan Malaysia ialah Upin dan Ipin membuat persembahan kompang di majlis perkahwinan. Permainan kompang sangat sinonim dengan budaya perkahwinan di Malaysia. Seperti yang kita ketahui, kompang merupakan alat muzik tradisional Melayu. Upin, Ipin dan rakan-rakan juga memakai pakaian kebangsaan seperti baju Melayu dan baju kurung”.

Sementara itu, Peserta 11 berkata:

“Untuk Hari Raya pula, Upin dan Ipin akan memakai baju Melayu. Meimei pula memakai cheongsam berwarna merah, dan Jarjit memakai pakaian tradisional India”.

Peserta 12 turut menekankan aspek tradisional yang dipaparkan dalam animasi Upin & Ipin sebagaimana berikut:

“Mereka sentiasa bermain permainan tradisional dalam rancangan tersebut. Ini merupakan cara yang baik untuk mempromosikan budaya Malaysia. Selain itu, terdapat episod khas Hari Raya yang mempromosikan makanan tradisional seperti lemang serta pakaian seperti baju Melayu, dan juga perayaan tradisional secara keseluruhan”.

Peserta-peserta kajian kebanyakannya menyatakan bahawa animasi Upin & Ipin mengetengahkan elemen pemakaian baju tradisional umpamanya ketika sambutan Hari Raya Aidilfitri dan Aidiladha. Sementara itu, watak Mei Mei dan Jarjit turut memakai pakai tradisional masing-masing mengikut etnik. Pemakaian pakaian tradisional mengikut sambutan perayaan dan etnik sekaligus mempromosikan elemen kepelbagaian kaum dan budaya tempatan.

Animasi Upin & Ipin Sering Mengetengahkan Suasana Kampung Di Malaysia

Seterusnya, suasana kampung yang diketengahkan dalam animasi Upin & Ipin turut memberi elemen penting sebagai cerminan budaya Malaysia di dalam animasi tersebut.

Peserta 1 antaranya menyebut:

“Saya terbayangkan situasi di kampung saya yang hampir sama dengan cerita Upin dan Ipin. Saya juga membayangkan kehidupan saya apabila pulang ke kampung kerana saya agak nakal, lebih kurang Upin dan Ipin, dan kakak mereka juga agak tegas”.

Pandangan Peserta 1 turut diakui oleh peserta lain yang menggambarkan bahawa suasana Malaysia dapat dirasai apabila melihat latar kampung halaman dalam Upin & Ipin.

Peserta 3 menyatakan:

“Suasana desa dan kampung yang menggambarkan Malaysia”.

Peserta 8 memperincikan dengan berkata:

“Dalam Upin dan Ipin, latarnya ialah suasana kampung seperti yang saya tonton. Dalam suasana tersebut, terdapat juga pelbagai kaum, yang menunjukkan bahawa Malaysia ialah negara berbilang kaum”.

Sementara itu, peserta 9 berkata:

“Saya merasakan suasana kampung dengan rumah tradisional Melayu yang sangat ikonik”.

Peserta kajian ini mengakui bahawa suasana kampung yang berlatar kampung halaman dalam animasi Upin & Ipin berupaya menggambarkan suasana sebenar di Malaysia dengan jelas khususnya masyarakat di kampung selain mengetengahkan situasi kepelbagaian agama, bangsa dan perayaan.

Wan Yusoff (1970) sejak dahulu menekankan bahawa kampung halaman mempunyai peranan tersendiri khususnya sebagai benteng pemeliharaan warisan budaya Melayu. Suasana kampung itu sendiri sebenarnya bukan hanya dimiliki oleh satu identiti iaitu masyarakat Melayu, bahkan merangkumi bangsa lain iaitu India dan Cina sebagai iaitu antara kaum yang terdapat di Malaysia. Situasi ini menunjukkan bahawa animasi mempunyai potensi yang besar dalam pembangunan siri animasi berteraskan budaya tempatan. Kajian Mohd Fauzi et al., (2020) antaranya mendapati bahawa budaya tempatan berupaya mengangkat siri animasi sebagai contoh siri animasi Doraemon dari Jepun berjaya sehingga ke peringkat global.

Animasi Upin & Ipin Berpotensi Untuk Menjadi Representasi Budaya Malaysia

Kajian ini seterusnya mendapati bahawa animasi Upin & Ipin berpotensi untuk menjadi representasi budaya Malaysia dengan menonjolkan kepelbagaian budaya dalam masyarakat berbilang kaum.

Kajian ini mendapati bahawa animasi Upin & Ipin berkemampuan menjadi representasi budaya Malaysia dengan memaparkan kepelbagaian budaya dalam masyarakat berbilang kaum.

Peserta 6 berkata:

“Di Brunei, kebanyakan rumah tidak seperti rumah Upin & Ipin kerana rumah di sana lebih kepada rumah banglo”.

Peserta 8 menjelaskan:

“Dalam suasana kampung tersebut terdapat pelbagai kaum. Watak seperti Opah dan Tok dalang mewakili kaum Melayu, Uncle Muthu dan Jarjit mewakili kaum India, manakala Mei Mei dan Ah Tong mewakili kaum Cina”.

Peserta 9-pula berkata:

“Saya yakin bahawa animasi Upin & Ipin mencerminkan budaya Malaysia kerana ia menggambarkan rumah kampung yang diperbuat daripada kayu dan mempunyai struktur rumah tradisional”.

Peserta 11:

“Saya yakin animasi Upin & Ipin mencerminkan budaya Malaysia kerana ia memaparkan masyarakat berbilang kaum seperti realiti di Malaysia”.

Berdasarkan kajian ini juga, strategi yang digunakan oleh Les' Copaque dalam menghasilkan karya boleh dipuji kerana berteraskan penerapan nilai kekeluargaan, nilai kemasyarakatan, membawa mesej yang jelas, penerapan elemen budaya kepada khalayak menerusi pendekatan yang santai serta berpotensi menghasilkan kandungan yang menarik khususnya dari konteks industri animasi.

Apakah peranan animasi Upin & Ipin dalam mempromosikan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa?

Kajian ini turut menunjukkan bahawa animasi Upin & Ipin berkemampuan menjadi daya tarikan kepada penonton dari pelbagai negara, khususnya negara jiran yang mempunyai rumpun yang sama sebagaimana kajian ini. Senario ini menggambarkan perkembangan positif terhadap usaha karya animasi dalam pemertabatan budaya Malaysia menerusi pelbagai rentas negara dan budaya. Justeru, Upin & Ipin bukan sahaja berperanan sebagai medium hiburan tempatan bahkan berpotensi untuk berkembang sehingga peringkat global kerana mengetengahkan elemen budaya yang dekat di hati penonton dengan pendekatan animasi yang santai dan menarik. Penonjolan elemen budaya tradisional termasuk perayaan serta watak yang ditampilkan turut memberi kesan terhadap penerimaan penonton terhadap animasi yang diketengahkan. Watak-watak pelbagai kaum antaranya Uncle Ah Tong, Mei Mei, Uncle Muthu dan Jarjit menonjolkan cerminan masyarakat majmuk di Malaysia. Kajian ini juga mendapati bahawa penonton dapat mengenal pasti bahawa animasi yang ditonton ialah produk Malaysia kerana pendekatan Les' Copaque yang mengangkat elemen budaya, agama dan bangsa.

Seterusnya, animasi ini berjaya menonjolkan representasi budaya Malaysia dan berupaya dianalisis menerusi Teori Representasi oleh Stuart Hall (1997) khususnya pendekatan reflektif yang turut diterapkan oleh Andriani (2021). Nugroho (2020) menghuraikan bahawa pendekatan reflektif melihat bahasa sebagai cerminan realiti dunia luar, yang mana makna yang disampaikan secara tepat adalah melalui simbol, iaitu selaras dengan hasil dapatan kajian ini.

Kajian ini juga menunjukkan bahawa animasi Upin & Ipin dilihat berperanan sebagai medium yang signifikan untuk mempromosikan budaya Malaysia, khususnya dalam kalangan generasi muda dan penonton antarabangsa. Situasi ini dapat dikaitkan dengan kemampuan peserta kajian ini yang mampu memberi gambaran berkenaan karya animasi Upin & Ipin yang ditonton bahkan mereka mempunyai kesedaran terhadap elemen budaya yang diterapkan dalam animasi tersebut. Mereka juga mengakui kemampuan Les Copaque' menerusi animasi Upin & Ipin dalam menggambarkan identiti Malaysia. Namun, terdapat beberapa isu penting yang perlu diambil perhatian bagi memperkukuh kefahaman terhadap implikasi dapatan kajian ini.

Kajian ini mempunyai limitasi tertentu iaitu antaranya, kajian ini menggunakan saiz sampel kecil melibatkan temu bual. Justeru, dapatan kajian ini hanya terhad kepada peserta kajian yang ditemu bual sahaja. Kajian akan datang disarankan supaya melibatkan sampel yang besar serta menggunakan data kuantitatif menerusi kajian tinjauan umpamanya atau kajian secara campuran supaya mendapat data yang lebih menyeluruh dari perspektif yang berbeza.

Selanjutnya, latar kampung perlu diteliti dan dianalisis dengan mendalam bukan disebabkan latar tersebut tidak penting, namun selari dengan peredaran masa, latar tempat tinggal di Malaysia kebanyakannya turut berubah dan terdapat latar pembangunan yang tidak diketengahkan. Justeru, representasi latar kampung sebenarnya tidak boleh dianggap sebagai cerminan kepada keadaan semasa di Malaysia secara keseluruhan tempat. Budaya juga turut berubah sehinggakan menjadi budaya moden atau kombinasi moden dan tradisional antaranya jika dilihat kepada pemakaian harian di rumah, makanan dan pakaian terkini.

Kajian ini seterusnya menyokong Teori Representasi Stuart Hall khususnya pendekatan reflektif, namun analisis boleh diperkembangkan dengan memfokuskan kepada pendekatan konstruktivis kerana animasi bukan semata-mata cerminan realiti bahkan mempunyai makna budaya tertentu jika dilihat dari aspek naratif, pemilihan watak dan visual. Upin & Ipin bukan sahaja memaparkan budaya Malaysia tetapi turut dapat membina persepsi penonton terhadap identiti nasional.

Sekiranya dilihat dari pasaran antarabangsa, Upin & Ipin mempunyai potensi yang baik dari aspek kelangsungan sebagai karya animasi kerana kandungan yang diterapkan adalah berasaskan nilai toleransi, diplomasi dan komersial yang ditonjolkan menerusi budaya tempatan. Sekalipun begitu, terdapat cabaran dari aspek memastikan keseimbangan antara keaslian budaya dan keperluan pasaran global. Sekiranya Les' Copaque menyesuaikan kandungan animasi kerana ingin memenuhi citarasa antarabangsa, budaya yang ingin dipromosikan berkemungkinan akan menurunkan nilai ketulenan budaya sebenar di Malaysia.

Kajian ini turut menyumbang kepada industri animasi dan kreatif yang mana kandungan animasi berasaskan sambutan perayaan, kehidupan masyarakat dan suasana kampung berpotensi menjadi medium promosi identiti dan budaya Malaysia di khalayak umum termasuk di peringkat antarabangsa. Dapatan kajian turut memberi implikasi kepada usaha promosi budaya dengan menghasilkan kandungan kreatif yang merangkumkan unsur hiburan dan

representasi budaya tempatan. Kajian ini dapat memberi rujukan kepada penggiat industri khususnya dalam menerapkan elemen bersesuaian dalam karya animasi. Gabungan elemen budaya dan representasi tempatan harus dipertimbangkan untuk memperluas berkenaan promosi budaya dalam kalangan rakyat Malaysia dan juga masyarakat luar negara.

Jika diteliti, Upin & Ipin berpotensi dalam arena animasi antarabangsa dan dapat memainkan peranan penting dalam mempromosikan budaya Malaysia. Elemen pendidikan budaya perlu diintegrasikan secara strategik dalam kandungan animasi bagi meningkatkan literasi budaya dalam kalangan generasi muda. Literasi budaya sangat penting kerana memaparkan kefahaman warganegara terhadap negara yang kemudiannya dapat menerapkan semangat patriotism. Walau bagaimanapun, usaha mempromosikan budaya menerusi animasi perlu mengambil kira cabaran globalisasi yang dapat memberi kesan terhadap keaslian budaya tempatan. Justeru, penggiat industri perlu bijak menyeimbangkan antara keperluan pasaran global dan pemeliharaan identiti budaya. Kajian ini turut mendapati bahawa animasi Upin & Ipin bukan semata-mata mewakili budaya Malaysia, bahkan turut menjadi medium strategik dalam memperkukuh kefahaman budaya dan memupuk semangat perpaduan yang turut ditonjolkan dalam kajian-kajian lepas (Andriani, 2021; Dewi, 2012) serta meningkatkan keterlihatan budaya Malaysia di persada antarabangsa. Kajian masa hadapan disarankan untuk meneroka impak jangka panjang animasi terhadap pembentukan identiti budaya.

Kesimpulan

Kajian ini mendapati bahawa animasi Upin & Ipin memainkan peranan signifikan dalam mempromosikan budaya Malaysia yang diketengahkan menerusi gambaran masyarakat majmuk, elemen budaya harian dan latar kehidupan kampung yang autentik. Animasi ini bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan, malah sebagai saluran efektif dalam menyampaikan nilai budaya kepada penonton tempatan dan antarabangsa. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa pendekatan Les' Copaque Production dilaksanakan secara strategik melalui elemen naratif dan visual seperti pemaparan perayaan pelbagai kaum serta perwakilan masyarakat berbilang etnik. Hasilnya, penonjolan naratif dan visual tersebut memudahkan pemahaman budaya dalam kalangan penonton khususnya golongan muda. Senario ini menjadi pemangkin kepada kejayaan Upin & Ipin sehingga berjaya menembusi pasaran antarabangsa. Animasi berpotensi besar menjadi medium diplomasi budaya dalam memperkukuh identiti kebangsaan di peringkat global. Sekalipun begitu, kajian ini terhad kepada data kualitatif dalam skala kecil. Justeru, kajian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau kaedah campuran bagi menilai impak secara lebih menyeluruh.

Penghargaan:	Penghargaan dirakamkan buat semua peserta kajian yang sudi menjadi peserta kajian ini bagi menjayakan kajian. Terima kasih kepada para penyunting dan penilai makalah ini yang memberikan saranan dalam menyempurnakan makalah ini. Penghargaan turut dirakamkan kepada Jabatan Pengurusan dan Penyelidikan Inovasi (JPPI), Universiti Pertahanan Nasional Malaysia.
Penyataan Pembiayaan:	Kajian ini tidak menerima sebarang pembiayaan.
Pernyataan Konflik Kepentingan:	Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan berkaitan penerbitan kertas kerja ini. Semua penulis telah menyumbang kepada kajian ini dan telah meluluskan versi akhir manuskrip untuk penyerahan kepada International Journal of Law, Government and Communication (IJLGC).
Pernyataan Etika:	Kajian ini tidak melibatkan sebarang data sensitif yang memerlukan kelulusan etika. Semua penulis mengesahkan bahawa penyelidikan ini telah dijalankan selaras dengan prinsip integriti akademik dan piawaian etika penerbitan yang diterima umum.
Pernyataan Sumbangan Penulis:	Semua penulis telah menyumbang secara signifikan terhadap pembangunan manuskrip ini. Ain Natassya Abdullah bertanggungjawab terhadap pengkonsepkan, pengumpulan data kajian dan analisis dapatan kajian. Najjah Salwa Abd Razak mengendalikan konsep metodologi kajian, penulisan sorotan literatur, penyeliaan keseluruhan kajian serta penulisan draf awal manuskrip. Masdini Harina Ab Manan menyumbang kepada semakan kritikal manuskrip dan pandangan terhadap pemurnian. Semua penulis telah membaca dan meluluskan versi akhir manuskrip sebelum penyerahan.
Pengisytiharan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI)	“Penulis mengisytiharkan bahawa kecerdasan buatan (AI) generatif atau teknologi berbantuan AI telah digunakan semasa penyediaan manuskrip ini. Alat/perisian AI berikut telah digunakan: ChatGPT. Alat/perisian tersebut digunakan terhad kepada beberapa ayat yang bertujuan untuk penyuntingan bahasa, penambahbaikan tatabahasa dan terjemahan namun, idea dan analisis serta interpretasi dapatan kajian serta sintesis dan rumusan dilaksanakan sendiri oleh para penulis. Semua kandungan yang dihasilkan atau dibantu oleh AI telah disemak dan disahkan oleh penulis. Penulis bertanggungjawab sepenuhnya terhadap ketepatan, keaslian, integriti dan kandungan akhir manuskrip ini.”

Rujukan

- Abdul Ghani, D. (2015). Upin & Ipin: *Promoting Malaysian culture values through animation*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/283765123_Upin_Ipin_Promoting_Malaysian_culture_values_through_animation
- Andriani, V. W. (2021). Representasi keragaman budaya dalam film kartun Upin dan Ipin: Pemahaman lintas budaya. *INCARE International Journal of Educational Resources*, 2(4). <https://doi.org/10.59689/incare.v2i4.312>
- BERNAMA. (2019, March). Les' Copaque Tandatangani MoU Dengan BAGIA. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/bisnes/korporat/2019/03/542602/les-copaque-tandatangani-mou-dengan-bagia>
- BERNAMA. (2025, August 18). Malaysian animation takes the world stage, promoting culture and harmony globally. *Malay Mail*. <https://www.malaymail.com/news/life/2025/08/18/malaysian-animation-take-the-world-stage-promoting-culture-and-harmony-globally/188051>
- Dewi, R. S. (2012). Representation of communication between cultures and moral messages in animation film (Study analysis of animation film "Upin Ipin" in MNC TV). *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 10(1).
- Evason, N. (2016). Malaysian Culture. Cultural Atlas. Retrieved from <https://culturalatlas.sbs.com.au/malaysian-culture/malaysian-culture-core-concepts#malaysian-culture-core-concepts>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). SAGE.
- Hamdani, F., Nurchamidah, N., & Bakhit, M. E. A. (2025). Penanaman nilai toleransi pada anak melalui sinema animasi: Studi analisis karakter tokoh sinema Upin dan Ipin. *Indonesian Journal of Islamic Religious Education (INJIRE)*, 3(1). <https://doi.org/10.63243/djmddn37>
- Hanum, A. N. L. (2021). Strategi promosi perpustakaan: Film animasi sebagai media edukasi bagi pemustaka. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 1(2), 121–146. <https://doi.org/10.24198/inf.v1i2.31077>
- Jailani, M., Hafidh, N., & Huda, M. Y. (2023). The influence of Upin and Ipin animation on children's religious life. *Penamas*, 36(1). <https://doi.org/10.31330/penamas.v36i1.650>
- Les' Copaque Production Sdn. Bhd. (2026, May 6). About. <https://lescopaque.com/v11/about/>
- Mahdi, M. S., Yunos, Y., & Mohd Yusoff, M. Y. (2020). Penerimaan pelajar terhadap animasi Upin & Ipin sebagai alat bantu mengajar. *Jurnal Melayu Sedunia*, 3(1).
- Malay Mail. (2023, September 30). D-G: National Department for Culture and Arts committed to elevating state identity, culture for visit Malaysia year 2026. <https://www.malaymail.com/news/malaysia/2023/09/30/d-g-national-department-for-culture-and-arts-committed-to-elevating-state-identity-culture-for-visit-malaysia-year-2026/93699>
- Md Ariff, S. N., Awang Deng, P., & Yaakub, Y. (2023). Pembentukan perpaduan di Malaysia melalui nilai budaya dalam animasi Upin dan Ipin. *Applied History Journal of Merong Mahawangsa*, 1(1). <https://doi.org/10.32890/ahjmm2023.1.6>
- Mohd Nadzri, N. S., & Hassan, H. (2013). The language identities of Malaysians as portrayed in Upin and Ipin. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, 65(2). <https://doi.org/10.11113/jt.v65.2356>
- Putri, R., Murtono, & Ulya, H. (2021). Nilai-nilai pendidikan karakter film animasi Upin dan Ipin. *Educatio*, 7(3), 1253–1263. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1401>

- Tenny, S., Brannan, J. M., & Brannan., G. D. (2022, September 18). Qualitative study. *National Library of Medicine*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470395/>
- United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2008). *The Challenge of Assessing the Creative Economy*. <https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme>
- Wong, L. (2008, April 30). Data Analysis in qualitative research. *Malaysian family physician: the official journal of the Academy of Family Physicians of Malaysia*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267019/>
- Wright, L. T., & Wright, R. (2016). Qualitative research. In M. Baker & S. Hart (Eds.), *The Marketing Book* (7th ed., pp. 191–210). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315890005>
- Yasa, G. P. P. A. (2018). Animasi sebagai inspirasi pelestarian budaya berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1, 110–116. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zhang, X., & Ismail@Kamal, J. (2023). Animation Technology to Enhance Communication of Cultural Heritage: A Systematic Review. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/download/2230/1642>