

ASPEK-ASPEK SASTERA

Sinopsis

1. Ringkasan cerita lebih kurang 100 - 150 patah perkataan.
2. Mengandungi huraian cerita mengikut urutan masa berdasarkan plot.

Tema dan Persoalan

1. **Tema** ialah persoalan utama yang diungkapkan dalam sesuatu karya, sama ada secara langsung (eksplisit) atau tidak langsung (implisit).
2. **Persoalan** bermaksud perkara-perkara atau isi yang lebih kecil yang ada hubungannya dengan tema sesuatu karya.

Watak dan Perwatakan

1. Watak ialah pelaku atau tokoh dalam sesuatu karya yang menggerakkan cerita dengan cara berinteraksi sesama watak dan alam.
2. Perwatakan pula ialah pelukisan tentang watak dari aspek luaran dan dalaman.
3. Pelukisan watak itu boleh dilakukan secara langsung atau secara tidak langsung oleh pengarang melalui aksi, tutur kata, atau watak-watak berkenaan.
4. Dalam sesuatu cerita lazimnya terdapat istilah yang berkaitan dengan aspek watak, iaitu watak utama, watak sampingan, watak bulat, watak pipih, watak dinamik, watak statik, protagonis dan antagonis.
5. Sifat perwatakan digambarkan melalui tindak-tanduknya, cara berfikir, cara bercakap, rupa paras, fizikalnya, kepercayaannya dan ideologi, serta gambaran perasaan seseorang atau watak itu.
6. **Watak pipih** lazimnya tidak kompleks, tidak berkembang, dan tidak memeranjatkan pembaca.
7. **Watak bulat** amat menarik kerana watak jenis ini menuju ke pelbagai arah sama ada menambah pengalamannya, mengubah sikapnya, dan fizikalnya.
8. **Watak dinamik** ialah watak yang mengalami pelbagai konflik, persoalan, dan permasalahan dari awal hingga akhir.
9. **Watak statik** atau kaku tidak mengalami apa-apa perubahan, perkembangan, dan tidak bergerak.
10. Watak yang berperanan amat penting disebut **watak utama**. Watak yang kurang penting dalam cerita disebut **watak sampingan**.
11. **Watak protagonis** ialah watak utama dalam sesebuah cereka. Watak ini tidak semestinya orang yang baik, tampan, dan berperikemanusiaan. Dia mungkin diktator, koruptor, penjenayah, dan sebagainya. Watak antagonis menjadi penentang atau lawan kepada watak protagonis.

Plot

1. **Plot** ialah sesuatu yang menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam sesebuah cerita. Setiap peristiwa dari awal hingga akhir berdasarkan hukum sebab dan akibat.
2. Plot mengemukakan perkara yang terjadi dan sebab perkara itu terjadi. Setiap perkara berhubungan berdasarkan faktor-faktor sebab dan akibat.
3. Susunan cerita bergantung pada fantasi dan kreativiti pengarang. Plot dirangka dengan teliti dan tidak semestinya berurutan peristiwanya dari awal hingga akhir atau kronologi. Plot ialah penyusunan kronologi yang diubahsuai mengikut kemahuan pengarang.
4. Teknik penyusunan plot yang menarik ialah penyusunan peristiwa secara tidak kronologi. Pengarang haruslah cekap, kreatif, dan bijaksana menyusunnya sehingga mencapai peleraian.
5. Permulaan plot ialah peringkat permulaan (eksposisi), iaitu untuk memperkenalkan watak-watak, latar, dan suasana.
6. Perkembangan plot mengakibatkan konflik.
7. Peristiwa berkembang kepada peringkat pertengahan cerita, iaitu perumitan (komplikasi).
8. Perumitan menuju kepada puncak (klimaks) apabila tercapainya konsentrasi yang maksimum. Kemudian urutan cerita menuju kepada peleraian. Kadang-kadang puncak dijadikan pengakhiran cerita bagi sesetengah cereka.

Teknik Plot

1. Teknik plot ialah cara pengarang mengembangkan plot ceritanya supaya menarik.
2. Antara teknik plot termasuklah seperti yang berikut:

(a) Imbas kembali

- i. Imbas kembali merupakan suatu teknik pengarang mengenang semula peristiwa yang pernah dialaminya.
- ii. Peristiwa itu boleh diimbas kembali melalui pemerian pengarang atau khayalan, dialog, monolog, atau monolog dalaman

(b) Imbas muka

- i. Imbas muka merupakan cara pengarang memberikan bayangan awal atau ramalan tentang sesuatu peristiwa yang akan berlaku kesan daripada aksi-aksi watak dalam cerita berkenaan.
- ii. Imbas muka dapat mewujudkan keyakinan di kalangan pembaca terhadap sesuatu yang akan berlaku.

(c) Saspens

- i. Saspens atau ketegangan ialah peristiwa dalam cerita yang menimbulkan keadaan tertanya-tanya atau perasaan ingin tahu di kalangan pembaca tentang peristiwa yang akan berlaku selanjutnya.

(d) Konflik

- i. Konflik merupakan pertentangan antara dua pihak atau dua kekuatan dalam satu urutan plot.
- ii. Konflik boleh berlaku secara dalaman, iaitu konflik dalam diri watak dan secara luaran, iaitu antara watak dengan watak yang lain atau antara watak dengan alam sekitar.
- iii. Konflik dapat juga digambarkan melalui pertentangan pendapat, idea, sikap, atau pemikiran.

(e) Kejutan

- i. Kejutan ialah perubahan dalam urutan peristiwa yang berlaku secara tiba-tiba tanpa diduga oleh pembaca.
- ii. Lazimnya, kesan yang timbul daripada kejutan tidak sama dengan yang diduga oleh pembaca.

(f) Dialog

- i. Dialog merupakan pertuturan antara dua watak atau lebih daripada dua watak.
- ii. Melalui dialog antara watak-watak inilah biasanya tergambar pendapat yang berkaitan dengan tema.

Latar

1. Latar berperanan memberikan suasana kepada peristiwa dan manusia yang terdapat dalam cerita.
2. Latar penting dalam mengembangkan tema, persoalan, plot, watak, dan perwatakan. Idea, plot, dan watak akan lebih hidup jika berada dalam situasi pelbagai latar.
3. Latar merangkumi pelukisan geografi, topografi, pemandangan, bangunan, peralatan, tanggungjawab watak, waktu, dan sebagainya.
4. Latar terbahagi kepada empat jenis, iaitu:
 - (a) **Latar tempat** - Merupakan ruang atau tempat peristiwa berlaku yang berkaitan dengan lokasi geografi.
 - (b) **Latar waktu atau masa** - Menunjukkan masa peristiwa berlaku seperti zaman, era, sejarahnya, atau musimnya.
 - (c) **Latar masyarakat atau citra masyarakat** - Menunjukkan gambaran keadaan masyarakat dalam cerita merangkumi bangsa atau etnik, status dan kehidupan sosial, ekonomi, dan sebagainya yang bersesuaian dengan watak.
 - (d) **Latar peralatan cerita dan watak** - Alatan yang digunakan oleh watak dalam sesebuah cerita.

Sudut Pandangan

1. Sudut pandangan berperanan untuk mengisahkan sesuatu cerita dan menjelaskan pihak yang menceritakan sesuatu kisah. Maka sudut pandangan mempunyai hubungan yang erat dengan watak.
2. Menurut Anwar Ridhwan (1985), sudut pandangan ialah cara bagaimana pembaca dihadapkan dengan bahan cerita atau bagaimana pengarang memilih cara yang terbaik untuk menyampaikan ceritanya.

Teknik sudut pandangan:

Sudut pandangan orang, pertama

Pengarang bercerita sendiri atau terlibat dalam cerita sebagai watak utama atau watak sampingan. Sudut pandangan ini disebut sebagai *gaya aku*, iaitu cerita itu dibawakan seluruhnya oleh watak *aku*, orang pertama, secara subjektif. Maksudnya pengarang terlibat secara aktif. Teknik ini digunakan untuk menjadikan cerita lebih realistik.

Sudut pandangan orang ketiga tidak terbatas

Kerap digunakan oleh pengarang yang mengisahkan ceritanya melalui watak lain menggunakan kata ganti nama diri ketiga, iaitu *dia* dan *mereka* atau lengkap dengan nama. Pengarang bersikap serba tahu dan bebas bercerita untuk mengemukakan emosi, fikiran, dan pergolakan jiwa watak-watak.

Sudut pandangan orang ketiga ter batas

Pengarang tidak menceritakan semua peristiwa atau watak tetapi hanya akan memilih watak-watak tertentu dan penceritaannya tertumpu kepada mereka. Watak-watak lain diceritakan serba sedikit sahaja.

Sudut pandangan objektif

Pengarang hanya menceritakan segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya (melapor) dan masih menggunakan kata ganti nama diri ketiga. Bezanya pengarang tidak terlibat dalam cerita. Maka pembaca berpeluang membuat penilaian sendiri terhadap cerita tersebut.

Gaya Bahasa

Jenis Gaya Bahasa	Huraiannya
1. Diksi	<ul style="list-style-type: none">bermaksud pemilihan dan penyusunan kata-kata oleh pengarang dalam karyanya • harus memperlihatkan kesesuaian kata yang dipilih dengan tema dan persoalan, latar, watak, dan mesej
2. Ayat	<ul style="list-style-type: none">merujuk kepada cara pengarang membina dan menyusun ayat dalam karyanya, misalnya ayat pendek dan ayat panjang
3. Personifikasi	<ul style="list-style-type: none">dikenali juga sebagai perorangan atau penginsanan • membawa maksud tindakan pengarang memberikan sifat manusia, sama ada dari segi perasaan, perwatakan, atau tindak-tanduk kepada benda-benda mati, binatang, idea, atau hal-hal yang abstrak. • contohnya: <i>...matahari pagi bangkit daripada selimut gunung, benaknya mendandan sejuta persoalan</i>
4. Simile	<ul style="list-style-type: none">merupakan perbandingan yang menggunakan kata konkrit (dapat dihitung) dengan kata abstrak (tidak dapat dihitung) • contohnya: <i>perahu duka, ladang kesabaran</i>
5. Metafora	<ul style="list-style-type: none">merupakan perbandingan secara terus atau langsung tanpa menggunakan kata-kata seperti, bak, umpama, ibarat, dan sebagainya • contohnya: <i>samudera hampa, lautan fikiran</i>
6. Hiperbola	<ul style="list-style-type: none">merupakan sejenis bahasa kiasan untuk menyatakan sesuatu secara berlebih-lebihan daripada maksud yang sebenarnya • contohnya: <i>serihu lautan sanggup diharungi</i>
7. Sinkof	<ul style="list-style-type: none">bermaksud penyingkatan perkataan • contohnya: <i>"Apa dah jadi ini?"</i>
8. Rima	<ul style="list-style-type: none">bermaksud bunyi akhir suku kata pada tempat yang bersetentang antara dua baris atau lebih daripada dua baris dalam puisi • terdiri daripada rima awal, rima daiam, dan rima akhir
9. Asonansi	<ul style="list-style-type: none">merupakan pengulangan bunyi vokal yang sama dalam baris-baris sajak • contohnya: pengulangan vokal <i>w</i> daiam baris <i>Kerana aku penyair kupenuhi hidupku</i>
10. Aliterasi	<ul style="list-style-type: none">bermaksud pengulangan bunyi konsonan yang sama dalam baris sajak • contohnya: pengulangan konsonan <i>m</i> dalam baris <i>Memacu menghimpun kekuatan</i>

11. Pengulangan	<ul style="list-style-type: none"> • berlaku pada kata, ungkapan, baris, atau rangkap yang diulang dalam sajak • anafora - pengulangan kata pada awal baris secara berurutan. Contohnya: <i>Tambah mengimbau sorotan kitab MUHAMMAD! Tambah mengimbau sorotan Kitab ESA!</i> • epifora - pengulangan kata pada akhir baris. Contohnya: <i>...di pundakku ...had sepiku</i> • repitisi - pengulangan kata dalam baris yang sama. Contohnya, <i>orang berbunga dia berbunga</i>
12. Perlambangan	<ul style="list-style-type: none"> • merupakan kata-kata yang digunakan untuk menerangkan sesuatu benda, keadaan, atau peristiwa yang membawa maksud yang lain atau maknanya lebih mendalam • contohnya: <i>senja</i> melambangkan usia tua, <i>pagi</i> melambangkan usia muda

Nilai

Antara contoh nilai ialah:

1. Baik hati
2. Berdikari
3. Hemah tinggi
4. Hormat-menghormati
5. Kasih sayang
6. Keadilan
7. Kebebasan
8. Keberanian
9. Kebersihan mental dan fizikal
10. Kejujuran
11. Kerajinan
12. Kerjasama
13. Kesederhanaan
14. Kesyukuran
15. Rasional
16. Semangat bermasyarakat

dan nilai-nilai lain yang bersesuaian.

Pengajaran

Pengajaran ialah **peringatan/pedoman/perutusan/amanat/mesej** yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam karyanya kepada pembaca/penonton.

Dalam karya tradisional, ia disampaikan **secara tersurat/secara langsung** tetapi dalam karya moden, ia disampaikan **secara tersirat/tidak langsung**.

Jika **nilai positif**, mulakan dengan

- Kita hendaklah
- Kita seharusnya.....

Jika **nilai negatif**, mulakan jawapan dengan

- Kita jangan....
- Kita tidak boleh....

...diikuti dengan contoh dalam teks.