JOURNAL OF CREATIVE INDUSTRY AND SUSTAINABLE CULTURE

https://e-journal.uum.edu.my/index.php/jcisc

How to cite this article:
Mohamad Ismandi Wasli (2026). Pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif Malaysia: Perspektif Sejarah Gunaan. *Journal of Creative Industry and Sustainable Culture*, 5, 207-229. https://doi.org/10.32890/jcisc2026.5.13

PEMBANGUNAN KANDUNGAN BERASASKAN SEJARAH DALAM INDUSTRI KREATIF MALAYSIA: PERSPEKTIF SEJARAH GUNAAN

THE DEVELOPMENT OF HISTORY-BASED CONTENT IN THE MALAYSIAN CREATIVE INDUSTRY: AN APPLIED HISTORY PERSPECTIVE

[1]Mohamad Ismandi Wasli

Pusat Pengajian Bahasa, Tamadun dan Falsafah
Universiti Utara Malaysia

[1]Corresponding author: ismandi@uum.edu.my

Received: 17/06/2026 Revised: 21/07/2026 Accepted: 4/08/2026 Published: 31/10/2026

ABSTRACT

The growth of the creative industry has increased the demand for content that is authentic, distinctive and supported by strong narratives. In this context, history possesses significant potential as a source of creative content development, as it encompasses historical figures, events, cultural heritage and collective memory that can be transformed into various creative products and experiences. This article examines the potential of history-based content development within Malaysia's creative industry from the perspective of Applied History. The study adopts a qualitative approach based on document analysis and a literature review of works related to Applied History, creative industries, content development and cultural heritage. The findings indicate that history has considerable potential to support the development of various creative industry subsectors, including films, documentaries, animation, video games, digital museums, new media and heritage tourism. Malaysia also possesses diverse historical and cultural resources, such as the Bujang Valley, Melaka, George Town and various forms of intangible cultural heritage, all of which offer strong narrative and creative value. Nevertheless, several challenges remain, including the gap between historical research and the creative industry, limited expertise in historical interpretation and the relatively low level of heritage digitisation. As a conceptual contribution, this article proposes a Conceptual Model of History-Based Content Development that explains the transformation of historical knowledge into creative content through the lens of Applied History. The model provides a practical reference framework for creative industry practitioners, heritage institutions

and policymakers in planning history-based content development more systematically, while addressing a research gap in which history, heritage and the creative industries have largely been discussed separately. The article argues that history should be viewed not merely as heritage to be preserved, but also as a creative content resource capable of contributing to cultural development, education and the creative economy.

Keywords: Applied History, creative industry, content development, cultural heritage, creative economy.

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif telah meningkatkan permintaan terhadap kandungan yang autentik, beridentiti dan mempunyai kekuatan naratif yang tinggi. Dalam konteks ini, sejarah mempunyai potensi yang signifikan sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif kerana mengandungi pelbagai elemen seperti tokoh, peristiwa, warisan budaya dan memori kolektif yang boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk produk dan pengalaman kreatif. Artikel ini bertujuan membincangkan potensi pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif Malaysia melalui perspektif Sejarah Gunaan. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif berasaskan analisis dokumen dan sorotan literatur terhadap penulisan berkaitan Sejarah Gunaan, industri kreatif, pembangunan kandungan dan warisan budaya. Perbincangan menunjukkan bahawa sejarah berpotensi menyokong pembangunan pelbagai subsektor industri kreatif termasuk filem, dokumentari, animasi, permainan video, muzium digital, media baharu dan pelancongan warisan. Malaysia turut memiliki pelbagai sumber sejarah dan warisan seperti Lembah Bujang, Melaka, George Town serta warisan budaya tidak ketara yang mempunyai nilai naratif dan kreatif yang tinggi. Walau bagaimanapun, beberapa cabaran seperti jurang antara penyelidikan sejarah dan industri kreatif, kekurangan kepakaran interpretasi sejarah serta tahap pendigitalan warisan yang masih terhad perlu diberi perhatian. Sebagai sumbangan konseptual, artikel ini mencadangkan Model Konseptual Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah yang menerangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan kreatif melalui perspektif Sejarah Gunaan. Model ini menawarkan kerangka rujukan kepada penggiat industri kreatif, institusi warisan dan pembuat dasar untuk merancang pembangunan kandungan berasaskan sejarah secara lebih sistematik, di samping mengisi jurang kajian yang selama ini membincangkan sejarah, warisan dan industri kreatif secara berasingan. Artikel ini menghujahkan bahawa sejarah perlu dilihat bukan sekadar sebagai warisan yang dipelihara, tetapi juga sebagai sumber kandungan kreatif yang mampu menyumbang kepada pembangunan budaya, pendidikan dan ekonomi kreatif negara.

Kata kunci: Sejarah Gunaan, industri kreatif, pembangunan kandungan, warisan budaya, ekonomi kreatif.

PENGENALAN

Industri kreatif semakin diiktiraf sebagai salah satu sektor strategik yang menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi, penciptaan pekerjaan dan pembangunan budaya di peringkat global (Howkins, 2001; Hartley, 2005; Hesmondhalgh, 2019). Dalam era ekonomi berasaskan pengetahuan dan teknologi digital, nilai sesuatu produk tidak lagi bergantung semata-mata kepada sumber fizikal, tetapi turut dipengaruhi oleh kreativiti, inovasi, harta intelek dan kandungan yang dihasilkan (UNCTAD, 2022). Perkembangan platform digital, perkhidmatan penstriman dan ekonomi pencipta (*creator economy*) telah mempercepatkan pertumbuhan industri kreatif serta mewujudkan permintaan yang semakin tinggi terhadap kandungan yang unik, autentik dan mempunyai identiti yang jelas (Jenkins, 2006; UNESCO, 2024). Perkembangan ekonomi pencipta turut mengubah landskap pengeluaran kandungan dengan

memberi peluang kepada individu dan komuniti untuk menghasilkan, memasarkan dan mengedarkan kandungan secara langsung kepada pengguna melalui platform digital (Cunningham & Craig, 2021).

Menurut UNESCO (2024), industri budaya dan kreatif menyumbang lebih tiga peratus daripada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK) global serta menyediakan puluhan juta peluang pekerjaan di seluruh dunia. Industri ini merangkumi pelbagai subsektor seperti filem, animasi, permainan video, muzik, penerbitan, seni persembahan, media digital dan pelancongan budaya. Walaupun perkembangan teknologi telah mengubah cara kandungan dihasilkan dan diedarkan, kejayaan sesuatu produk kreatif masih banyak bergantung kepada kekuatan naratif dan pengalaman yang ditawarkan kepada pengguna (Fog et al., 2010; Salmon, 2010). Oleh sebab itu, pembangunan kandungan (*content development*) menjadi salah satu elemen paling penting dalam memastikan daya saing industri kreatif pada masa kini.

Dalam konteks pembangunan kandungan, sejarah mempunyai kedudukan yang istimewa kerana menyediakan pelbagai sumber naratif yang kaya dan pelbagai. Tokoh sejarah, peristiwa penting, tamadun silam, konflik, migrasi, perdagangan dan pengalaman masyarakat merupakan elemen yang mempunyai nilai penceritaan yang tinggi dan boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif (Rosenstone, 2017; Tosh, 2021). Berbeza dengan kandungan yang dibina sepenuhnya melalui imaginasi, sejarah menawarkan asas fakta, konteks dan pengalaman manusia yang sebenar, sekali gus memberikan elemen autentisiti yang semakin dihargai dalam pasaran kreatif global (Smith, 2006; Ashworth, Graham, & Tunbridge, 2007).

Perkembangan industri kreatif antarabangsa menunjukkan bahawa sejarah dan warisan budaya semakin dimanfaatkan sebagai sumber pembangunan kandungan. Korea Selatan misalnya berjaya menggabungkan unsur sejarah dan budaya tradisional dalam pembangunan drama, filem dan kandungan digital yang bukan sahaja mencapai kejayaan komersial, malah turut memperkukuh imej budaya negara tersebut di peringkat antarabangsa (Jin, 2016). Jepun pula memanfaatkan sejarah, legenda dan mitologi tempatan sebagai sumber utama pembangunan anime, manga dan permainan video yang mempunyai pengaruh global (Allison, 2006). Pengalaman negara-negara tersebut menunjukkan bahawa sejarah boleh berfungsi bukan sahaja sebagai sumber warisan, tetapi juga sebagai sumber kandungan kreatif yang mampu menjana nilai ekonomi dan budaya secara serentak.

Selaras dengan Dasar Industri Kreatif Negara dan Dasar Kebudayaan Negara, pembangunan kandungan yang berasaskan identiti budaya dan warisan tempatan dilihat sebagai salah satu pendekatan yang berpotensi memperkukuh daya saing industri kreatif Malaysia (Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia, 2020; Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya Malaysia, 2021). Dalam konteks ini, sejarah dan warisan budaya negara bukan sahaja berfungsi sebagai aset budaya yang perlu dipelihara, tetapi juga sebagai sumber strategik yang boleh dimanfaatkan dalam pembangunan kandungan kreatif yang berteraskan identiti tempatan dan mempunyai nilai ekonomi yang tinggi.

Malaysia turut memiliki pelbagai aset sejarah dan warisan yang berpotensi untuk dibangunkan sebagai kandungan kreatif. Sejarah Kedah Tua dan Lembah Bujang, kegemilangan Kesultanan Melayu Melaka, warisan bandar George Town, sejarah perdagangan maritim Nusantara serta kepelbagaian budaya masyarakat Malaysia menyediakan sumber naratif yang sangat kaya dan unik (Nik Hassan Shuhaimi, 2010; Wheatley, 1961; Andaya & Andaya, 2017). Selain itu, warisan budaya tidak ketara seperti Mak Yong, wayang kulit, songket dan pelbagai tradisi masyarakat tempatan turut mempunyai potensi besar untuk diterjemahkan kepada filem, animasi, permainan video, dokumentari dan kandungan digital yang berteraskan identiti budaya tempatan (UNESCO, 2023; Ibrahim & Badaruddin, 2021).

Walau bagaimanapun, sebahagian besar sumber sejarah dan warisan di Malaysia masih dimanfaatkan dalam konteks pendidikan formal, penyelidikan akademik, pemuliharaan warisan dan pelancongan tradisional. Potensinya sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif masih belum diterokai secara menyeluruh. Kebanyakan hasil penyelidikan sejarah diterbitkan dalam bentuk artikel jurnal, buku akademik dan laporan penyelidikan yang lazimnya berlegar dalam lingkungan akademik. Hubungan antara penyelidikan sejarah dengan industri kreatif pula masih relatif terhad berbanding negara-negara yang telah berjaya membangunkan ekosistem kandungan berasaskan sejarah secara lebih sistematik (Meringolo, 2022; Hayden, 2019).

Dalam keadaan ini, Sejarah Gunaan (*Applied History*) menawarkan satu perspektif yang relevan untuk menghubungkan penyelidikan sejarah dengan pembangunan industri kreatif. Sejarah Gunaan merujuk kepada penggunaan pengetahuan, perspektif dan metodologi sejarah bagi menangani isu semasa serta menghasilkan penyelesaian yang mempunyai nilai praktikal kepada masyarakat (Neustadt & May, 1986; Guldi & Armitage, 2014). Pendekatan ini melihat sejarah bukan sekadar sebagai usaha memahami masa lalu, tetapi juga sebagai sumber yang boleh digunakan untuk membentuk dasar, pendidikan, pembangunan komuniti dan pelbagai bentuk inovasi sosial. Dalam konteks industri kreatif, Sejarah Gunaan menyediakan kerangka yang membolehkan pengetahuan sejarah diterjemahkan kepada kandungan yang lebih mudah diakses, menarik dan mempunyai nilai ekonomi tanpa mengabaikan ketepatan fakta dan nilai warisan yang terkandung di dalamnya.

Sorotan terhadap literatur menunjukkan bahawa kajian berkaitan Sejarah Gunaan, warisan budaya dan industri kreatif telah berkembang dengan pesat dalam beberapa dekad kebelakangan ini. Namun demikian, kebanyakan kajian memberi tumpuan kepada aspek pemeliharaan warisan, pelancongan budaya, pendidikan sejarah atau pembangunan ekonomi kreatif secara berasingan (Smith, 2006; Hesmondhalgh, 2019; UNESCO, 2024). Kajian yang meneliti sejarah sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif dalam konteks Malaysia masih relatif terhad dan belum dibincangkan secara khusus melalui perspektif Sejarah Gunaan. Keadaan ini mewujudkan satu jurang pengetahuan yang memerlukan penelitian yang lebih mendalam, khususnya dalam usaha memahami bagaimana sumber sejarah boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif yang relevan dengan keperluan industri masa kini.

Permasalahan utama yang dikenal pasti bukanlah kekurangan sumber sejarah dan warisan, tetapi ketiadaan pendekatan yang sistematik untuk menghubungkan pengetahuan sejarah dengan proses pembangunan kandungan kreatif. Kajian terdahulu cenderung membincangkan Sejarah Gunaan, pemuliharaan warisan dan industri kreatif secara berasingan, sedangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan yang sesuai dengan keperluan industri masih belum diberikan perhatian yang mencukupi, khususnya dalam konteks Malaysia. Kekurangan kerangka yang menghubungkan ketepatan sejarah, interpretasi, penceritaan dan aplikasi industri inilah yang menjadi permasalahan utama artikel ini.

OBJEKTIF KAJIAN

Sehubungan itu, artikel ini bertujuan membincangkan potensi pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif Malaysia melalui perspektif Sejarah Gunaan. Secara khusus, artikel ini mempunyai empat objektif utama:

1. Membincangkan peranan sejarah sebagai sumber kandungan kreatif.
2. Mengenal pasti bentuk pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif.
3. Menilai potensi sumber sejarah Malaysia dalam menyokong pembangunan industri kreatif.

4. Mencadangkan satu model konseptual pembangunan kandungan berasaskan sejarah yang boleh dijadikan rujukan dalam pembangunan industri kreatif.

Artikel ini diharapkan dapat menyumbang kepada pengembangan wacana mengenai hubungan antara sejarah dan industri kreatif, di samping memperlihatkan bagaimana sumber sejarah dan warisan negara boleh dimanfaatkan secara lebih strategik dalam pembangunan ekonomi kreatif Malaysia. Lebih penting lagi, artikel ini menghujahkan bahawa sejarah perlu dilihat bukan sahaja sebagai warisan yang dipelihara, tetapi juga sebagai sumber kandungan kreatif yang berpotensi menyumbang kepada pembangunan budaya, ekonomi dan identiti negara pada masa hadapan.

SOROTAN LITERATUR

2.1 Sejarah Gunaan

Sejarah Gunaan (*Applied History*) merujuk kepada penggunaan pengetahuan, perspektif dan metodologi sejarah untuk memahami isu semasa serta membantu proses membuat keputusan dalam pelbagai bidang kehidupan (Neustadt & May, 1986; Meringolo, 2022). Berbeza dengan pendekatan sejarah tradisional yang lebih menumpukan kepada rekonstruksi dan interpretasi masa lalu, Sejarah Gunaan memberi penekanan kepada bagaimana pengalaman sejarah boleh digunakan bagi menangani cabaran semasa dan masa hadapan (Guldi & Armitage, 2014).

Menurut Neustadt dan May (1986), sejarah mempunyai nilai praktikal kerana pengalaman masa lalu menyediakan asas yang penting untuk memahami corak perubahan, kesinambungan dan kemungkinan yang berlaku dalam masyarakat. Pandangan ini kemudiannya diperluaskan oleh Guldi dan Armitage (2014) yang menegaskan bahawa ahli sejarah perlu memainkan peranan yang lebih aktif dalam menangani isu-isu kontemporari melalui penggunaan perspektif sejarah yang bersifat jangka panjang (*long-term thinking*).

Perkembangan Sejarah Gunaan dalam beberapa dekad kebelakangan ini menunjukkan bahawa sejarah tidak lagi terhad kepada ruang akademik semata-mata. Ahli sejarah kini terlibat dalam pelbagai sektor seperti dasar awam, pengurusan warisan, muzium, media, pendidikan, perancangan bandar dan industri budaya (Hayden, 2019; Meringolo, 2022). Perkembangan ini memperlihatkan bahawa sejarah mempunyai nilai yang lebih luas daripada fungsi tradisionalnya sebagai disiplin ilmu yang mengkaji masa lalu.

Dalam konteks budaya dan industri kreatif, Sejarah Gunaan membuka ruang kepada penggunaan sejarah sebagai sumber idea, naratif dan identiti yang boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk produk dan pengalaman. Melalui pendekatan ini, sejarah bukan sahaja berfungsi untuk menjelaskan apa yang berlaku pada masa lalu, tetapi turut menjadi sumber inspirasi dalam pembangunan kandungan yang relevan dengan keperluan masyarakat semasa. Oleh itu, Sejarah Gunaan menyediakan asas konseptual yang penting dalam memahami bagaimana sejarah boleh dimanfaatkan sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif.

2.2 Industri Kreatif dan Pembangunan Kandungan

Industri kreatif merupakan sektor ekonomi yang berasaskan kreativiti, bakat, kemahiran dan harta intelek dalam menghasilkan produk serta perkhidmatan yang mempunyai nilai ekonomi dan budaya (Howkins, 2001; Hartley, 2005). Konsep ini mula mendapat perhatian global selepas United Kingdom memperkenalkan definisi industri kreatif melalui Department for Culture, Media and Sport (DCMS) pada penghujung 1990-an yang menekankan peranan kreativiti sebagai sumber utama penciptaan nilai ekonomi.

Menurut Howkins (2001), ekonomi kreatif merujuk kepada sistem ekonomi yang menjadikan idea sebagai komoditi utama dalam proses pengeluaran dan penciptaan nilai. Dalam ekonomi ini, kreativiti, pengetahuan dan inovasi memainkan peranan yang lebih penting berbanding sumber fizikal tradisional. Hesmondhalgh (2019) pula menjelaskan bahawa industri kreatif melibatkan penghasilan dan pengedaran kandungan simbolik yang memberi makna kepada masyarakat melalui pelbagai medium seperti filem, televisyen, muzik, penerbitan, media digital dan seni persembahan.

Perkembangan teknologi digital telah mempercepatkan pertumbuhan industri kreatif di seluruh dunia. Platform penstriman, media sosial dan ekonomi pencipta (*creator economy*) telah mewujudkan peluang baharu dalam penghasilan dan pengedaran kandungan kreatif (UNCTAD, 2022; UNESCO, 2024). Dalam persekitaran yang semakin kompetitif ini, kandungan yang mempunyai identiti, keaslian dan nilai naratif yang kuat menjadi faktor penting dalam menentukan kejayaan sesuatu produk kreatif.

Dalam konteks pembangunan kandungan, konsep *storytelling* atau penceritaan memainkan peranan yang sangat penting. Jenkins (2006) menjelaskan bahawa pengguna moden bukan sahaja mencari maklumat, tetapi juga pengalaman yang mampu mewujudkan hubungan emosi dengan sesuatu produk. Fog et al. (2010) dan Salmon (2010) turut menegaskan bahawa penceritaan yang berkesan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memperkukuh identiti produk dan mewujudkan pengalaman yang lebih bermakna. Oleh sebab itu, sumber yang mempunyai kekuatan naratif seperti sejarah dan warisan budaya semakin mendapat perhatian dalam industri kreatif. Sejarah menyediakan jalan cerita, watak, konflik, identiti dan pengalaman manusia yang boleh dimanfaatkan dalam pembangunan kandungan kreatif yang mempunyai nilai komersial dan budaya secara serentak.

2.3 Sejarah sebagai Sumber Kandungan Kreatif

Hubungan antara sejarah dan pembangunan kandungan kreatif semakin mendapat perhatian dalam era ekonomi kreatif. Sejarah mempunyai kelebihan yang unik kerana mengandungi pelbagai elemen yang diperlukan dalam proses penceritaan seperti watak, konflik, perubahan sosial, pengalaman budaya dan identiti masyarakat (Rosenstone, 2017; Tosh, 2021). Elemen-elemen ini menjadikan sejarah sebagai sumber naratif yang kaya untuk pembangunan pelbagai bentuk kandungan kreatif.

Menurut Rosenstone (2017), sejarah tidak seharusnya dilihat sekadar sebagai himpunan fakta dan tarikh, tetapi sebagai naratif yang membantu masyarakat memahami pengalaman manusia dalam konteks yang lebih luas. Naratif sejarah mengandungi unsur dramatik, konflik, perjuangan dan transformasi yang menjadikannya sesuai untuk diterjemahkan kepada filem, drama, dokumentari dan media digital.

Selain itu, sejarah juga berkait rapat dengan pembentukan identiti dan memori kolektif masyarakat. Halbwachs (1992) menjelaskan bahawa memori kolektif memainkan peranan penting dalam membentuk kefahaman masyarakat terhadap masa lalu dan identiti mereka. Dalam konteks warisan budaya, Smith (2006) menegaskan bahawa sejarah bukan sekadar berkaitan artifak atau tapak fizikal, tetapi juga melibatkan makna, nilai dan pengalaman yang dikongsi oleh masyarakat.

Hubungan antara sejarah, identiti dan warisan menjadikan sejarah sebagai sumber yang sangat berharga dalam pembangunan kandungan kreatif. Kandungan yang berasaskan sejarah sering mempunyai elemen autentisiti yang tinggi kerana berpunca daripada pengalaman sebenar dan identiti budaya yang unik. Keadaan ini memberi kelebihan kepada produk kreatif dalam pasaran global yang semakin menuntut kandungan yang mempunyai nilai tempatan dan identiti tersendiri.

Di peringkat antarabangsa, pelbagai negara telah berjaya memanfaatkan sejarah sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif. Korea Selatan menggunakan sejarah dan budaya tradisional dalam pembangunan drama sejarah yang berjaya menarik perhatian khalayak antarabangsa (Jin, 2016). Jepun pula memanfaatkan sejarah samurai, legenda dan mitologi tempatan dalam pembangunan anime dan permainan video yang mempunyai pasaran global (Allison, 2006). Pengalaman ini menunjukkan bahawa sejarah bukan sahaja mempunyai nilai budaya, malah berpotensi menjana nilai ekonomi melalui industri kreatif.

Dalam era digital, potensi sejarah sebagai sumber kandungan menjadi semakin luas. Teknologi seperti realiti maya (VR), realiti terimbuh (AR), visualisasi tiga dimensi dan kecerdasan buatan membolehkan sejarah dipersembahkan dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik (Cameron & Kenderdine, 2007; Champion, 2015). Perkembangan ini membuka peluang baharu kepada pembangunan kandungan berasaskan sejarah yang mampu menarik minat generasi muda serta khalayak global.

2.4 Jurang Kajian

Sorotan literatur menunjukkan bahawa kajian berkaitan Sejarah Gunaan, industri kreatif dan warisan budaya telah berkembang dengan pesat dalam beberapa dekad kebelakangan ini. Walau bagaimanapun, kebanyakan kajian memberi tumpuan kepada aspek-aspek tersebut secara berasingan. Kajian Sejarah Gunaan lazimnya meneliti peranan sejarah dalam pendidikan, dasar awam dan pembangunan komuniti (Neustadt & May, 1986; Meringolo, 2022), manakala kajian industri kreatif pula lebih tertumpu kepada ekonomi kreatif, teknologi digital dan inovasi budaya (Howkins, 2001; Hesmondhalgh, 2019).

Dalam konteks Malaysia, penyelidikan berkaitan sejarah dan warisan kebanyakannya memberi perhatian kepada dokumentasi sejarah, pemeliharaan warisan dan pelancongan budaya (Nik Hassan Shuhaimi, 2010; Ibrahim & Badaruddin, 2021). Kajian yang membincangkan sejarah sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif masih relatif terhad dan belum diterokai secara menyeluruh melalui perspektif Sejarah Gunaan.

Perbandingan tersebut memperlihatkan bahawa kajian Sejarah Gunaan menekankan penggunaan pengetahuan sejarah untuk menangani keperluan semasa, tetapi kurang membincangkan mekanisme penghasilan kandungan kreatif. Sebaliknya, kajian industri kreatif dan penceritaan memberi perhatian kepada penciptaan nilai, pengalaman pengguna dan kebolehpasaran kandungan, tetapi tidak menjadikan ketepatan serta interpretasi sejarah sebagai komponen utama. Kajian warisan pula lebih menumpukan aspek pemuliharaan dan pelancongan. Oleh itu, masih terdapat keperluan untuk mengintegrasikan ketiga-tiga bidang tersebut dalam satu kerangka yang menerangkan bagaimana pengetahuan sejarah dapat ditransformasikan kepada kandungan kreatif tanpa mengabaikan integriti sejarah.

Selain itu, kebanyakan kajian terdahulu membincangkan sejarah dan warisan sebagai sumber pendidikan, pemeliharaan budaya atau pelancongan warisan, manakala kajian yang meneliti proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan kreatif masih terhad. Kajian sedia ada juga kurang memberi perhatian kepada peranan Sejarah Gunaan sebagai kerangka yang menghubungkan penyelidikan sejarah dengan pembangunan kandungan dalam industri kreatif. Oleh itu, artikel ini bukan sahaja membincangkan potensi sejarah sebagai sumber kandungan kreatif, tetapi turut mencadangkan satu model konseptual yang menerangkan proses transformasi tersebut dalam konteks industri kreatif Malaysia.

Justeru, artikel ini berusaha mengisi jurang tersebut dengan meneliti bagaimana sejarah boleh berfungsi sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif dalam pelbagai subsektor industri kreatif. Selain itu,

artikel ini turut mencadangkan satu model konseptual yang menerangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan kreatif yang boleh dimanfaatkan dalam pembangunan industri kreatif Malaysia.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk konseptual yang bertujuan meneliti potensi pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif Malaysia melalui perspektif Sejarah Gunaan. Pendekatan konseptual dipilih kerana kajian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan, sebaliknya memberi tumpuan kepada analisis dan sintesis pengetahuan sedia ada bagi membangunkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara sejarah dan industri kreatif.

Data kajian diperoleh melalui kaedah sorotan literatur yang melibatkan penelitian terhadap pelbagai sumber akademik dan profesional yang berkaitan dengan Sejarah Gunaan, industri kreatif, pembangunan kandungan, ekonomi kreatif, warisan budaya dan warisan digital. Sumber rujukan terdiri daripada artikel jurnal, buku akademik, laporan organisasi antarabangsa, dokumen dasar kerajaan dan penerbitan institusi yang berkaitan. Pangkalan data utama yang dirujuk termasuk Scopus, Web of Science, Google Scholar dan beberapa repositori akademik yang relevan.

Bagi memastikan kesesuaian sumber, beberapa kata kunci digunakan dalam proses pencarian literatur seperti “Applied History”, “Creative Industry”, “Creative Content”, “Content Development”, “Cultural Heritage”, “Digital Heritage”, “Storytelling”, “Historical Narratives” dan “Creative Economy”. Literatur yang dipilih memberi tumpuan kepada penerbitan yang membincangkan hubungan antara sejarah, warisan budaya dan pembangunan kandungan kreatif, khususnya dalam konteks ekonomi kreatif dan transformasi digital. Pemilihan sumber dilakukan secara purposif berdasarkan tiga kriteria, iaitu sumber mempunyai hubungan langsung dengan fokus kajian, diterbitkan oleh penerbit atau institusi yang berautoriti, dan menyumbang kepada pemahaman konseptual mengenai hubungan antara sejarah, warisan dan pembangunan kandungan kreatif. Sumber yang bertindih, tidak dapat diakses dalam bentuk teks penuh atau hanya menyentuh bidang kajian secara tidak langsung tidak dimasukkan dalam analisis. Oleh sebab kajian ini berbentuk konseptual dan bukan sorotan literatur sistematik, proses pemilihan sumber bertujuan membina sintesis konseptual dan bukannya menghasilkan pemetaan literatur secara menyeluruh.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Melalui kaedah ini, tema-tema utama yang berkaitan dengan pembangunan kandungan berasaskan sejarah dikenal pasti, dikategorikan dan disintesiskan. Proses analisis menghasilkan beberapa tema utama iaitu sejarah sebagai sumber kandungan kreatif, bentuk pembangunan kandungan berasaskan sejarah, potensi sumber sejarah Malaysia serta cabaran dan peluang dalam pembangunan kandungan kreatif berasaskan sejarah.

Pendekatan ini membolehkan kajian menghasilkan satu perbincangan konseptual yang lebih tersusun mengenai peranan Sejarah Gunaan dalam menyokong pembangunan industri kreatif Malaysia. Di samping itu, hasil analisis turut digunakan bagi membangunkan satu model konseptual yang menerangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan kreatif yang boleh dimanfaatkan dalam pelbagai subsektor industri kreatif.

PERBINCANGAN

4.1 Sejarah sebagai Sumber Kandungan Kreatif

Kejayaan sesuatu produk dalam industri kreatif banyak bergantung kepada kekuatan kandungan yang menjadi asas kepada proses penceritaan dan pembinaan pengalaman pengguna. Dalam konteks ini, sejarah mempunyai kelebihan yang unik kerana menyediakan sumber naratif yang kaya, pelbagai dan mempunyai nilai autentik yang sukar diperoleh daripada sumber lain. Berbeza dengan kandungan yang dibina sepenuhnya melalui imaginasi, kandungan berasaskan sejarah mempunyai asas fakta, identiti dan pengalaman sebenar yang membolehkan khalayak membina hubungan yang lebih mendalam dengan sesuatu produk kreatif (Rosenstone, 2017; Tosh, 2021).

Menurut Jenkins (2006), pembangunan kandungan dalam era media baharu tidak lagi bergantung semata-mata kepada penyampaian maklumat, tetapi kepada keupayaan membina pengalaman dan hubungan emosi antara pengguna dengan sesuatu naratif. Dalam konteks ini, sejarah menawarkan pelbagai elemen yang diperlukan dalam proses penceritaan seperti tokoh, konflik, perubahan sosial, perjalanan budaya, peperangan, perdagangan dan pengalaman masyarakat yang berkembang sepanjang masa. Elemen-elemen ini menjadikan sejarah sebagai sumber naratif yang sangat sesuai untuk pembangunan pelbagai bentuk kandungan kreatif.

Selain aspek naratif, sejarah turut mempunyai nilai autentisiti yang semakin penting dalam ekonomi kreatif kontemporari. Menurut Smith (2006), masyarakat moden semakin menghargai pengalaman yang mempunyai hubungan dengan identiti, memori dan warisan budaya. Kandungan yang berasaskan sejarah sering dianggap lebih bermakna kerana mempunyai kaitan dengan pengalaman sebenar yang pernah berlaku dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, sejarah bukan sahaja berfungsi sebagai sumber maklumat, tetapi juga sebagai sumber makna yang membantu membentuk hubungan emosi antara kandungan dan pengguna.

Peranan sejarah sebagai sumber kandungan kreatif juga boleh dijelaskan melalui konsep memori kolektif yang diperkenalkan oleh Halbwachs (1992). Memori kolektif merujuk kepada ingatan bersama yang dikongsi oleh sesuatu masyarakat mengenai masa lalu mereka. Melalui kandungan kreatif, memori kolektif dapat diterjemahkan semula dalam bentuk yang lebih mudah difahami dan dihayati oleh generasi baharu. Dalam keadaan ini, produk kreatif bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai mekanisme penyebaran pengetahuan dan pembentukan identiti budaya.

Hubungan antara sejarah dan pembangunan kandungan kreatif dapat dilihat dengan jelas melalui pengalaman beberapa negara yang berjaya memanfaatkan sejarah sebagai sumber industri budaya. Korea Selatan misalnya menggunakan sejarah Dinasti Joseon sebagai asas pembangunan pelbagai drama dan filem yang berjaya menarik minat penonton global (Jin, 2016). Jepun pula memanfaatkan sejarah samurai, mitologi dan cerita rakyat dalam pembangunan anime, manga dan permainan video yang menjadi sebahagian daripada strategi diplomasi budaya negara tersebut (Allison, 2006). Pengalaman ini menunjukkan bahawa sejarah boleh berfungsi sebagai sumber budaya yang mampu menghasilkan nilai ekonomi, memperkukuh identiti nasional dan meningkatkan pengaruh budaya sesebuah negara di peringkat antarabangsa.

Dalam era ekonomi kreatif, sejarah juga semakin dilihat sebagai sebahagian daripada sumber budaya yang boleh ditransformasikan kepada aset ekonomi. Howkins (2001) menjelaskan bahawa nilai ekonomi dalam industri kreatif terhasil melalui proses transformasi idea, pengetahuan dan simbol budaya kepada produk yang mempunyai nilai pasaran. Dalam konteks ini, sejarah boleh dianggap sebagai salah satu bentuk modal budaya yang berpotensi untuk diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif

seperti filem, animasi, dokumentari, permainan video, media digital dan pengalaman pelancongan warisan.

Bagi Malaysia, sejarah menawarkan sumber kandungan yang sangat luas dan pelbagai. Kedudukan negara yang pernah menjadi sebahagian daripada jaringan perdagangan maritim Asia, pengalaman kolonialisme, pembentukan negara bangsa serta kepelbagaian budaya masyarakat menyediakan pelbagai naratif yang mempunyai nilai penceritaan yang tinggi. Sejarah Kedah Tua, Kesultanan Melayu Melaka, bandar warisan George Town, perjuangan kemerdekaan dan warisan budaya masyarakat pelbagai etnik merupakan antara sumber yang berpotensi untuk diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif yang mempunyai identiti tempatan yang kuat.

Berdasarkan perbincangan tersebut, sejarah boleh dianggap sebagai sumber kandungan kreatif yang strategik kerana mengandungi tiga elemen utama yang diperlukan dalam pembangunan industri kreatif, iaitu naratif, identiti dan autentisiti. Ketiga-tiga elemen ini membolehkan sejarah berfungsi bukan sahaja sebagai sumber pengetahuan mengenai masa lalu, tetapi juga sebagai asas kepada pembangunan kandungan kreatif yang mampu menjana nilai ekonomi, budaya dan sosial dalam konteks kontemporari.

Rajah 1

Hubungan Sejarah dan Pembangunan Kandungan Kreatif



Sumber. (Diolah oleh penulis (2026))

Rajah 1 memperlihatkan hubungan asas antara sejarah dan pembangunan kandungan kreatif. Rajah tersebut menunjukkan bahawa sejarah dan warisan berfungsi sebagai sumber naratif yang menyediakan bahan mentah kepada proses penceritaan kreatif. Melalui proses interpretasi dan penyesuaian naratif, sumber sejarah kemudiannya diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif seperti filem, animasi, permainan video, dokumentari dan media digital. Kandungan yang dihasilkan seterusnya menyumbang kepada pembangunan industri kreatif melalui penciptaan nilai ekonomi, budaya dan sosial. Hubungan ini menunjukkan bahawa sejarah bukan sekadar sumber pengetahuan mengenai masa lalu, tetapi turut berperanan sebagai sumber strategik yang boleh dimanfaatkan dalam pembangunan kandungan kreatif yang berasaskan identiti dan warisan tempatan.

4.2 Bentuk Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah dalam Industri Kreatif

Sejarah boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif melalui proses interpretasi, penceritaan dan penyesuaian mengikut keperluan medium yang digunakan. Dalam konteks industri kreatif, sejarah tidak dipindahkan secara langsung daripada sumber akademik kepada pengguna, tetapi melalui proses kreatif yang menyesuaikan fakta, naratif dan pengalaman sejarah kepada bentuk yang lebih menarik, mudah difahami dan sesuai dengan sasaran audiens (Jenkins, 2006; Fog et al., 2010). Proses ini membolehkan sejarah berfungsi sebagai sumber kandungan yang mempunyai nilai ekonomi dan budaya secara serentak.

4.2.1 Filem dan Dokumentari

Filem dan dokumentari merupakan antara medium yang paling berkesan dalam menterjemahkan sejarah kepada kandungan kreatif. Melalui gabungan visual, audio dan penceritaan, sejarah dapat dipersembahkan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dihayati oleh masyarakat berbanding penulisan akademik atau buku teks (Rosenstone, 2017).

Menurut Rosenstone (2017), filem sejarah berupaya membentuk pemahaman masyarakat terhadap masa lalu kerana medium visual mempunyai kelebihan dalam menghubungkan fakta sejarah dengan pengalaman emosi penonton. Keadaan ini menjadikan filem dan dokumentari sebagai instrumen penting dalam penyebaran pengetahuan sejarah kepada khalayak yang lebih luas.

Di peringkat antarabangsa, pelbagai filem dan drama sejarah telah membuktikan bahawa sejarah mempunyai nilai komersial yang tinggi apabila dipersembahkan secara kreatif. Industri hiburan Korea Selatan misalnya berjaya memanfaatkan sejarah Dinasti Joseon sebagai asas kepada pembangunan drama sejarah yang mendapat sambutan global (Jin, 2016). Selain menjana pendapatan melalui industri hiburan, kandungan tersebut turut menyumbang kepada promosi budaya dan pelancongan negara.

Dalam konteks Malaysia, pelbagai tema sejarah seperti Kesultanan Melayu Melaka, perdagangan maritim Nusantara, Kedah Tua, perjuangan kemerdekaan dan pembentukan negara bangsa mempunyai potensi yang besar untuk diterjemahkan kepada filem dan dokumentari yang lebih berdaya saing. Potensi ini masih belum dimanfaatkan secara optimum walaupun mempunyai nilai penceritaan yang tinggi dan relevan dengan identiti negara.

4.2.2 Animasi dan Permainan Video

Animasi dan permainan video merupakan antara subsektor industri kreatif yang berkembang pesat dalam era digital. Berbeza dengan filem atau dokumentari, medium ini mempunyai kelebihan kerana menggabungkan unsur hiburan, pendidikan dan interaktiviti secara serentak (Champion, 2015).

Banyak negara telah berjaya menggunakan sejarah sebagai asas pembangunan animasi dan permainan video. Jepun misalnya menggunakan sejarah samurai, peperangan feudal dan legenda tempatan sebagai sumber utama pembangunan anime dan permainan video yang berjaya menembusi pasaran global (Allison, 2006). Begitu juga dengan siri permainan video Assassin's Creed yang menggunakan pelbagai latar sejarah dunia sebagai asas kepada pengalaman permainan yang menarik dan mendidik.

Menurut Champion (2015), permainan video berasaskan sejarah berupaya meningkatkan penglibatan pengguna kerana mereka bukan sahaja mempelajari sejarah, tetapi turut mengalami dan berinteraksi dengan persekitaran sejarah yang dibangunkan. Pendekatan ini menjadikan sejarah lebih dekat dengan generasi muda yang semakin cenderung kepada pembelajaran berasaskan pengalaman.

Malaysia mempunyai pelbagai naratif sejarah yang sesuai untuk pembangunan animasi dan permainan video. Kisah perdagangan antarabangsa di Kedah Tua, pelayaran Nusantara, sejarah Melaka dan pelbagai cerita rakyat tempatan boleh diterjemahkan kepada kandungan interaktif yang mempunyai identiti budaya tempatan yang kuat. Selain menyumbang kepada pembangunan industri kreatif, pendekatan ini juga berpotensi memperkukuh kesedaran sejarah dalam kalangan generasi muda.

4.2.3 Muzium Digital dan Teknologi Imersif

Transformasi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan sejarah dan warisan budaya. Jika sebelum ini pengalaman sejarah banyak bergantung kepada lawatan fizikal ke muzium atau tapak warisan, teknologi digital kini membolehkan sejarah diakses melalui pelbagai platform yang lebih interaktif dan fleksibel (Cameron & Kenderdine, 2007).

Perkembangan teknologi seperti realiti maya (VR), realiti terimbuh (AR), pemodelan tiga dimensi dan visualisasi digital membuka peluang baharu dalam penyampaian sejarah. Teknologi ini membolehkan pengguna melihat semula persekitaran sejarah yang telah hilang, meneroka tapak warisan secara maya dan berinteraksi dengan kandungan sejarah secara lebih mendalam (Champion, 2015).

Dalam konteks Sejarah Gunaan, teknologi imersif memainkan peranan penting dalam menghubungkan hasil penyelidikan sejarah dengan pengalaman pengguna. Sebagai contoh, tapak arkeologi seperti Lembah Bujang boleh divisualisasikan semula melalui teknologi tiga dimensi bagi membolehkan pengguna memahami bentuk asal candi, sistem perdagangan dan kehidupan masyarakat yang pernah berkembang di kawasan tersebut.

Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan akses masyarakat terhadap sejarah, malah membuka peluang kepada pembangunan produk kreatif yang menggabungkan pendidikan, hiburan dan teknologi dalam satu pengalaman yang lebih menyeluruh.

4.2.4 Podcast dan Media Sosial

Perkembangan media digital telah mewujudkan pelbagai saluran baharu untuk penyebaran kandungan sejarah. Podcast, YouTube, TikTok, Instagram dan pelbagai platform media sosial kini menjadi medium penting dalam menyampaikan maklumat kepada masyarakat, khususnya generasi muda (Jenkins, 2006).

Trend peningkatan kandungan sejarah dalam media digital menunjukkan bahawa minat terhadap sejarah masih wujud dalam masyarakat, namun pendekatan penyampaiannya perlu disesuaikan dengan corak penggunaan media semasa. Kandungan sejarah yang disampaikan melalui video pendek, infografik, podcast dan media sosial sering lebih mudah diakses dan difahami berbanding penerbitan akademik yang bersifat formal.

Fenomena ini turut mewujudkan peluang kepada kemunculan pencipta kandungan sejarah (*history content creators*) yang menghasilkan pelbagai bentuk kandungan digital berasaskan penyelidikan sejarah. Dalam konteks ekonomi pencipta, sejarah berpotensi menjadi satu niche yang mampu menarik minat audiens tertentu serta mewujudkan peluang keusahawanan baharu dalam industri kreatif.

4.2.5 Pelancongan Warisan

Pelancongan warisan merupakan salah satu bentuk pembangunan kandungan berasaskan sejarah yang paling jelas dan telah lama diamalkan di pelbagai negara. Dalam sektor ini, sejarah berfungsi sebagai kandungan utama yang membentuk pengalaman pelawat melalui interpretasi, penceritaan dan penghayatan terhadap sesuatu lokasi atau warisan budaya (Timothy & Boyd, 2003).

Menurut Timothy dan Boyd (2003), kejayaan sesebuah destinasi pelancongan warisan bergantung kepada keupayaan mengolah sejarah menjadi pengalaman yang bermakna kepada pelawat. Oleh itu, elemen penceritaan, interpretasi warisan dan pengalaman budaya menjadi komponen penting dalam pembangunan produk pelancongan warisan yang berkualiti.

Malaysia mempunyai pelbagai destinasi yang berpotensi untuk dibangunkan melalui pendekatan ini. Bandar warisan Melaka dan George Town, tapak arkeologi Lembah Bujang serta pelbagai warisan budaya tidak ketara mempunyai nilai sejarah yang tinggi dan mampu menjadi asas kepada pembangunan pengalaman pelancongan yang lebih kreatif dan inovatif.

Dalam era digital, pelancongan warisan tidak lagi terhad kepada lawatan fizikal semata-mata. Teknologi digital membolehkan pembangunan lawatan maya, aplikasi interpretasi warisan, permainan berasaskan lokasi dan pengalaman imersif yang dapat memperkayakan pengalaman pelawat. Perkembangan ini menunjukkan bahawa sejarah bukan sahaja berfungsi sebagai sumber warisan, tetapi juga sebagai kandungan kreatif yang menyokong pembangunan industri pelancongan dan ekonomi kreatif secara serentak.

4.3 Potensi Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah di Malaysia

Malaysia mempunyai kelebihan yang tersendiri dalam pembangunan kandungan berasaskan sejarah kerana memiliki warisan sejarah dan budaya yang pelbagai hasil daripada kedudukannya yang strategik dalam rangkaian perdagangan maritim Asia sejak berabad-abad lamanya. Kepelbagaian tamadun, budaya dan pengalaman sejarah yang membentuk negara ini menyediakan sumber naratif yang kaya untuk pembangunan pelbagai bentuk kandungan kreatif. Berbeza dengan banyak negara yang bergantung kepada sumber budaya yang lebih homogen, sejarah Malaysia dibentuk oleh interaksi pelbagai tamadun dan komuniti yang menghasilkan kepelbagaian naratif, identiti dan pengalaman budaya yang unik (Andaya & Andaya, 2017).

Dalam konteks industri kreatif, nilai sesuatu sumber sejarah tidak hanya bergantung kepada kepentingan sejarahnya semata-mata, tetapi juga kepada keupayaannya menyediakan elemen penceritaan, identiti dan pengalaman yang boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan kreatif. Berdasarkan perspektif ini, beberapa aset sejarah dan warisan di Malaysia mempunyai potensi yang signifikan untuk dibangunkan sebagai sumber kandungan kreatif.

4.3.1 Lembah Bujang dan Kedah Tua

Lembah Bujang merupakan antara tapak arkeologi paling penting di Asia Tenggara dan sering dikaitkan dengan kewujudan tamadun Kedah Tua yang berkembang sejak awal abad Masihi (Nik Hassan Shuhaimi, 2010; Mokhtar Saidin, 2012). Penemuan candi, artifak perdagangan, manik, seramik dan pelbagai tinggalan arkeologi membuktikan bahawa kawasan ini pernah menjadi pusat perdagangan maritim yang penting dalam jaringan perdagangan yang menghubungkan India, China dan Asia Tenggara.

Dari perspektif pembangunan kandungan kreatif, Lembah Bujang mempunyai beberapa kelebihan yang unik. Pertama, sejarahnya melibatkan interaksi pelbagai tamadun yang menyediakan latar naratif yang kaya dan kompleks. Kedua, kewujudan pelabuhan antarabangsa, pedagang asing dan hubungan antara budaya menyediakan elemen dramatik yang sesuai untuk pembangunan filem, dokumentari dan permainan video. Ketiga, kekurangan representasi Kedah Tua dalam media popular menjadikan tema ini masih segar dan mempunyai potensi untuk diterokai secara kreatif.

Selain itu, hasil penyelidikan arkeologi yang telah dijalankan sejak lebih satu abad lalu menyediakan asas data yang kukuh untuk pembangunan kandungan kreatif yang berteraskan bukti sejarah. Teknologi visualisasi digital, pemodelan tiga dimensi dan realiti maya boleh digunakan untuk membina semula landskap Kedah Tua serta mempersembahkannya kepada masyarakat dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah difahami (Champion, 2015). Pendekatan ini berpotensi menjadikan Lembah Bujang bukan sahaja sebagai tapak warisan, tetapi juga sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif yang berasaskan sejarah awal Malaysia.

4.3.2 Melaka sebagai Naratif Ketamadunan dan Perdagangan Global

Melaka merupakan antara simbol sejarah yang paling penting dalam pembentukan identiti Malaysia. Sebagai pusat perdagangan antarabangsa yang berkembang pesat pada abad ke-15 dan ke-16, Melaka memainkan peranan penting dalam jaringan perdagangan maritim dunia dan menjadi titik pertemuan pelbagai budaya, bahasa dan agama (Andaya & Andaya, 2017; Wheatley, 1961).

Dari sudut pembangunan kandungan kreatif, sejarah Melaka menawarkan pelbagai lapisan naratif yang boleh diterjemahkan kepada pelbagai medium. Kisah pengasasannya, perkembangan institusi kesultanan, hubungan diplomatik dengan kuasa luar, perdagangan antarabangsa serta pengalaman penjajahan Portugis, Belanda dan British menyediakan sumber cerita yang kaya dan pelbagai. Naratif ini bukan sahaja mempunyai nilai sejarah yang tinggi, malah mengandungi elemen konflik, diplomasi, pengembaraan dan perubahan sosial yang menjadi asas kepada penceritaan kreatif.

Status Melaka sebagai Tapak Warisan Dunia UNESCO turut meningkatkan nilai simbolik dan kebolehpasaran kandungan yang berasaskan sejarah bandar tersebut. Dalam industri kreatif, pengiktirafan antarabangsa seperti ini boleh membantu meningkatkan kredibiliti dan daya tarikan sesuatu kandungan kepada pasaran global. Oleh itu, Melaka mempunyai potensi yang besar untuk dibangunkan sebagai sumber kandungan bagi filem sejarah, dokumentari, animasi, permainan video dan pelancongan warisan yang berasaskan pengalaman budaya.

4.3.3 George Town dan Naratif Kepelbagaian Budaya

George Town merupakan contoh yang menarik tentang bagaimana sejarah dan warisan budaya boleh menjadi sumber pembangunan kandungan kreatif yang berterusan. Sebagai bandar pelabuhan yang berkembang melalui perdagangan antarabangsa sejak abad ke-18, George Town memperlihatkan pertemuan pelbagai komuniti dan budaya yang membentuk identiti bandar tersebut (UNESCO, 2023).

Keunikan George Town terletak pada keupayaannya menggabungkan warisan ketara dan tidak ketara dalam satu landskap budaya yang hidup. Seni bina kolonial, rumah kedai tradisional, makanan warisan, perayaan masyarakat dan amalan budaya tempatan menyediakan pelbagai sumber kandungan yang boleh diterjemahkan kepada media kreatif dan pengalaman budaya.

Fenomena seni jalanan yang berkembang di George Town juga memperlihatkan bagaimana warisan dan kreativiti boleh digabungkan untuk menghasilkan bentuk interpretasi sejarah yang lebih kontemporari. Pengalaman ini menunjukkan bahawa sejarah tidak semestinya disampaikan melalui pendekatan tradisional, tetapi boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk ekspresi kreatif yang lebih dekat dengan masyarakat moden.

Dalam konteks industri kreatif, George Town mempunyai kelebihan kerana menawarkan pelbagai lapisan cerita yang berkaitan dengan identiti bandar, migrasi, perdagangan dan kepelbagaian budaya.

Kepelbagaian ini membolehkan pembangunan kandungan yang lebih pelbagai dan sesuai untuk pelbagai segmen audiens.

4.3.4 Warisan Budaya Tidak Ketara sebagai Kandungan Kreatif

Selain tapak sejarah dan bandar warisan, Malaysia juga mempunyai pelbagai warisan budaya tidak ketara yang berpotensi besar untuk dibangunkan sebagai kandungan kreatif. Warisan seperti Mak Yong, Wayang Kulit, Songket, Dondang Sayang dan pelbagai tradisi tempatan mengandungi nilai budaya, estetika dan naratif yang unik serta mampu menjadi sumber inspirasi kepada pembangunan kandungan kreatif kontemporari (UNESCO, 2023).

Mak Yong misalnya bukan sekadar seni persembahan tradisional, tetapi mengandungi pelbagai unsur penceritaan, muzik, tarian dan mitologi yang boleh diterjemahkan kepada filem, animasi dan media digital. Begitu juga dengan Wayang Kulit yang menggabungkan elemen naratif, visual dan persembahan yang mempunyai potensi untuk diadaptasi kepada bentuk kandungan yang lebih sesuai dengan generasi masa kini.

Songket pula menawarkan peluang yang berbeza kerana nilai kreatifnya bukan hanya terletak pada produk fizikal, tetapi juga pada simbolisme, motif dan sejarah yang terkandung di sebalik setiap corak tenunan. Dalam konteks industri kreatif, warisan budaya tidak ketara seperti ini boleh berfungsi sebagai sumber kandungan yang memperkayakan identiti tempatan serta menyokong pembangunan produk kreatif yang berteraskan budaya.

Secara keseluruhannya, potensi Malaysia dalam pembangunan kandungan berasaskan sejarah bukan terletak pada kekurangan sumber sejarah, tetapi pada kekayaan sumber yang masih belum diterokai secara menyeluruh. Cabaran utama adalah bagaimana sumber-sumber tersebut dapat ditafsirkan dan diterjemahkan kepada kandungan yang relevan dengan keperluan industri kreatif kontemporari. Dalam hal ini, Sejarah Gunaan menyediakan pendekatan yang sesuai untuk menghubungkan penyelidikan sejarah dengan pembangunan kandungan kreatif yang lebih inovatif dan berdaya saing.

4.4 Cabaran dan Peluang Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah

Walaupun sejarah mempunyai potensi yang besar sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif, usaha untuk menterjemahkan pengetahuan sejarah kepada produk industri kreatif masih berhadapan dengan pelbagai cabaran. Cabaran-cabaran ini melibatkan aspek institusi, sumber manusia, teknologi dan ekosistem industri yang mempengaruhi keupayaan sejarah untuk dimanfaatkan secara lebih meluas dalam pembangunan ekonomi kreatif.

4.4.1 Jurang antara Penyelidikan Sejarah dan Industri Kreatif

Salah satu cabaran utama ialah jurang yang masih wujud antara komuniti akademik dan industri kreatif. Sebahagian besar penyelidikan sejarah dihasilkan dalam bentuk artikel jurnal, buku akademik, laporan penyelidikan dan penerbitan ilmiah yang lazimnya ditujukan kepada khalayak akademik (Meringolo, 2022). Walaupun penyelidikan tersebut mengandungi pelbagai maklumat yang bernilai, kandungannya sering disampaikan dalam bentuk yang sukar diakses oleh pemain industri kreatif dan masyarakat umum.

Keadaan ini menyebabkan banyak hasil penyelidikan sejarah tidak diterjemahkan kepada produk kreatif yang mempunyai impak yang lebih luas. Dalam banyak kes, wujud jurang komunikasi antara ahli sejarah dan penggiat industri kreatif yang menyebabkan potensi sumber sejarah tidak dimanfaatkan secara optimum. Sedangkan dalam negara-negara yang mempunyai industri kreatif yang lebih maju, kerjasama

antara penyelidik, institusi budaya dan industri kreatif merupakan amalan yang telah lama berkembang (Hayden, 2019).

Situasi ini menunjukkan keperluan kepada pembangunan ekosistem yang lebih bersepadu bagi menghubungkan penyelidikan sejarah dengan proses pembangunan kandungan kreatif. Kerjasama strategik antara universiti, institusi warisan, muzium, syarikat media dan pencipta kandungan boleh membantu mempercepatkan proses pemindahan pengetahuan daripada dunia akademik kepada industri.

4.4.2 Kekurangan Kepakaran Interpretasi Sejarah

Cabaran seterusnya ialah kekurangan tenaga pakar yang mempunyai keupayaan untuk menghubungkan sejarah dengan pembangunan kandungan kreatif. Dalam banyak keadaan, ahli sejarah mempunyai kepakaran dalam penyelidikan dan analisis sumber sejarah, tetapi kurang terlibat dalam proses pembangunan produk kreatif. Sebaliknya, penggiat industri kreatif pula mempunyai kemahiran dalam penceritaan, reka bentuk dan penghasilan kandungan, tetapi mungkin tidak mempunyai pengetahuan sejarah yang mencukupi.

Keadaan ini boleh menyebabkan berlakunya ketidakseimbangan antara kreativiti dan ketepatan sejarah. Kandungan yang terlalu menekankan aspek hiburan mungkin mengorbankan fakta sejarah, manakala kandungan yang terlalu menekankan ketepatan akademik mungkin kurang menarik kepada khalayak umum. Oleh itu, pembangunan kandungan berasaskan sejarah memerlukan individu atau pasukan yang mampu berfungsi sebagai penghubung antara kedua-dua bidang tersebut.

Dalam konteks Sejarah Gunaan, peranan *historical consultant* atau perunding sejarah menjadi semakin penting. Mereka bukan sahaja memastikan ketepatan fakta sejarah, tetapi turut membantu proses interpretasi dan penyesuaian naratif agar sesuai dengan keperluan medium kreatif yang digunakan.

4.4.3 Pendigitalan Warisan dan Akses kepada Data Sejarah

Perkembangan industri kreatif digital memerlukan akses kepada sumber sejarah yang mudah diperoleh dan boleh digunakan dalam pembangunan kandungan. Walau bagaimanapun, sebahagian besar sumber sejarah dan warisan di Malaysia masih berada dalam bentuk fizikal atau belum didokumentasikan secara sistematik. Keadaan ini menyukarkan proses pembangunan kandungan digital yang memerlukan data visual, dokumen sejarah dan maklumat yang boleh diakses dengan mudah.

Menurut Cameron dan Kenderdine (2007), pendigitalan warisan merupakan salah satu komponen penting dalam usaha memperluaskan akses kepada sejarah dan budaya. Pendigitalan bukan sahaja membantu pemeliharaan warisan, tetapi turut menyediakan asas yang diperlukan untuk pembangunan kandungan kreatif seperti muzium digital, aplikasi mudah alih, realiti maya dan permainan video berasaskan sejarah. Oleh itu, usaha mendigitalkan arkib, koleksi muzium, tapak warisan dan sumber sejarah yang lain perlu diperkukuhkan bagi menyokong pembangunan kandungan kreatif yang lebih inovatif dan berasaskan bukti sejarah yang sahih.

4.4.4 Teknologi Digital dan Kecerdasan Buatan sebagai Peluang Baharu

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun kebelakangan ini turut memperlihatkan peningkatan perhatian terhadap pembangunan kandungan budaya dan warisan dalam persekitaran digital. Menurut UNESCO (2024), transformasi digital telah membuka peluang yang lebih luas kepada institusi budaya, organisasi warisan dan industri kreatif untuk menghasilkan kandungan yang mampu menjangkau khalayak global tanpa batasan geografi. Dalam konteks ini, warisan budaya tidak lagi dilihat hanya

sebagai objek pemuliharaan, tetapi sebagai sumber kandungan yang boleh diadaptasi kepada pelbagai platform digital dan pengalaman kreatif.

Perkembangan ini turut disokong oleh peningkatan penggunaan teknologi imersif seperti realiti maya (VR), realiti terimbuh (AR), kembar digital (*digital twin*) dan kecerdasan buatan generatif yang membolehkan sejarah serta warisan dipersembahkan dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik. Menurut European Commission (2024), penggunaan teknologi digital dalam sektor warisan bukan sahaja meningkatkan akses masyarakat terhadap sumber sejarah, malah berpotensi merangsang inovasi dalam pembangunan kandungan budaya dan ekonomi kreatif. Keupayaan teknologi untuk membina semula persekitaran sejarah, menghasilkan visualisasi masa lalu dan memperkayakan pengalaman pengguna menjadikan sejarah lebih mudah diakses oleh generasi digital.

Selain itu, trend *historical storytelling* dalam media digital turut menunjukkan peningkatan yang ketara. Kandungan sejarah yang disampaikan melalui video pendek, podcast, platform penstriman dan media sosial semakin mendapat perhatian kerana mampu menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan secara serentak. Fenomena ini menunjukkan bahawa sejarah mempunyai potensi yang besar untuk berkembang sebagai sebahagian daripada ekonomi kandungan (*content economy*) yang semakin pesat berkembang di peringkat global (UNESCO, 2024). Dalam konteks Malaysia, perkembangan ini membuka peluang kepada institusi warisan, penyelidik dan pencipta kandungan untuk meneroka bentuk-bentuk baharu pembangunan kandungan berasaskan sejarah yang lebih inovatif, inklusif dan berdaya saing.

4.4.5 Keusahawanan Kandungan Sejarah

Perkembangan ekonomi pencipta (*creator economy*) turut mewujudkan peluang baharu kepada pembangunan kandungan berasaskan sejarah. Dalam persekitaran digital semasa, individu dan organisasi tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada institusi media tradisional untuk menghasilkan dan mengedarkan kandungan kepada khalayak (UNCTAD, 2022). Fenomena ekonomi pencipta turut mengubah struktur pengeluaran kandungan dengan membolehkan individu berfungsi sebagai pengeluar, pengedar dan pemasar kandungan secara serentak melalui platform digital seperti YouTube, TikTok, Instagram dan podcast (Cunningham & Craig, 2021). Perkembangan ini telah membuka ruang yang lebih luas kepada penghasilan kandungan sejarah dan warisan oleh pencipta kandungan bebas yang mampu menjangkau audiens global tanpa bergantung kepada saluran media konvensional.

Fenomena ini membuka ruang kepada kemunculan usahawan kandungan sejarah (*historical content entrepreneurs*) yang menghasilkan kandungan melalui platform seperti YouTube, TikTok, podcast, blog, aplikasi digital dan media sosial. Kandungan berkaitan sejarah, warisan dan budaya semakin mendapat perhatian kerana mampu menawarkan perspektif yang unik serta memenuhi minat khalayak terhadap identiti dan pengalaman masa lalu.

Selain pencipta kandungan digital, peluang keusahawanan turut wujud dalam bidang konsultansi sejarah, pembangunan permainan video berasaskan sejarah, pelancongan warisan, interpretasi warisan dan pembangunan teknologi budaya. Bidang-bidang ini menunjukkan bahawa sejarah bukan sahaja mempunyai nilai akademik dan budaya, tetapi juga berpotensi menjadi asas kepada pembangunan kerjaya dan perusahaan kreatif yang baharu.

Dalam konteks Malaysia, pembangunan keusahawanan kandungan sejarah masih berada pada peringkat awal, namun mempunyai potensi yang besar untuk berkembang seiring dengan pertumbuhan ekonomi digital dan industri kreatif negara. Dengan sokongan dasar yang sesuai serta kerjasama antara institusi

akademik dan industri, sejarah berpotensi menjadi salah satu sumber utama yang menyokong pertumbuhan ekonomi kreatif berasaskan identiti tempatan.

Secara keseluruhannya, cabaran dan peluang yang dibincangkan menunjukkan bahawa pembangunan kandungan berasaskan sejarah memerlukan pendekatan yang lebih bersepadu dan strategik. Walaupun terdapat kekangan dari segi institusi, kepakaran dan sumber, perkembangan teknologi digital serta ekonomi pencipta membuka ruang yang luas untuk memanfaatkan sejarah sebagai sumber kandungan kreatif yang mempunyai nilai ekonomi, budaya dan sosial. Dalam konteks ini, Sejarah Gunaan menyediakan satu kerangka yang relevan untuk menghubungkan penyelidikan sejarah dengan keperluan industri kreatif yang semakin berkembang.

MODEL KONSEPTUAL PEMBANGUNAN KANDUNGAN BERASASKAN SEJARAH

Berdasarkan sintesis literatur berkaitan Sejarah Gunaan, pembangunan kandungan kreatif, penceritaan budaya dan ekonomi kreatif, artikel ini mencadangkan satu Model Konseptual Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah yang menerangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada produk dan pengalaman dalam industri kreatif. Model ini dibangunkan berasaskan pandangan bahawa sejarah tidak menghasilkan nilai ekonomi atau budaya secara automatik, sebaliknya memerlukan proses interpretasi dan kreativiti sebelum dapat diterjemahkan kepada kandungan yang mempunyai nilai kepada masyarakat dan industri.

Model yang dicadangkan menggabungkan prinsip asas Sejarah Gunaan yang menekankan penggunaan pengetahuan sejarah dalam konteks kontemporari (Neustadt & May, 1986; Guldi & Armitage, 2014), konsep penceritaan kreatif dalam pembangunan kandungan (Jenkins, 2006; Fog et al., 2010) serta prinsip ekonomi kreatif yang menekankan transformasi idea dan pengetahuan kepada produk yang mempunyai nilai ekonomi (Howkins, 2001).

Berbeza daripada kajian terdahulu yang lazimnya membincangkan Sejarah Gunaan, warisan, penceritaan dan ekonomi kreatif secara berasingan, model ini menyusun kesemua unsur tersebut sebagai satu proses transformasi yang saling berkaitan. Kebaharuan model terletak pada kedudukan Sejarah Gunaan sebagai kerangka panduan yang merentasi keseluruhan proses, daripada pemilihan dan interpretasi sumber sejarah sehingga pembangunan kandungan, aplikasi industri dan penghasilan impak. Kedudukan ini membolehkan kreativiti dan kebolehpasaran kandungan diseimbangkan dengan ketepatan fakta, integriti sejarah dan tanggungjawab terhadap warisan budaya.

Rajah 2

Model Konseptual Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah



Sumber. (Diolah oleh penulis (2026))

Rajah 2 memperlihatkan bahawa pembangunan kandungan berasaskan sejarah merupakan satu proses transformasi yang sistematik yang dipandu oleh perspektif Sejarah Gunaan. Dalam model ini, Sejarah Gunaan berfungsi sebagai kerangka panduan yang menghubungkan pengetahuan sejarah dengan aplikasi kontemporari melalui proses interpretasi, penceritaan kreatif dan pembangunan kandungan. Pendekatan ini menunjukkan bahawa sejarah tidak seharusnya dilihat sebagai sumber maklumat masa lalu semata-mata, tetapi sebagai sumber strategik yang boleh dimanfaatkan untuk menghasilkan nilai budaya, sosial dan ekonomi dalam konteks semasa.

Model ini bermula dengan pengetahuan sejarah yang diperoleh daripada pelbagai sumber seperti arkib, hasil kajian, artifak, warisan budaya dan memori kolektif masyarakat. Pengetahuan tersebut kemudiannya melalui proses interpretasi bagi mengenal pasti tema, isu dan naratif yang mempunyai potensi untuk dibangunkan sebagai kandungan kreatif. Proses ini penting bagi memastikan fakta sejarah dapat disesuaikan dengan keperluan audiens semasa tanpa menjejaskan ketepatan dan integriti sejarah.

Peringkat seterusnya melibatkan penceritaan kreatif yang berfungsi sebagai jambatan antara sejarah dan industri kreatif. Melalui teknik penceritaan, visualisasi dan reka bentuk pengalaman, naratif sejarah diterjemahkan kepada pelbagai bentuk kandungan seperti filem, dokumentari, animasi, permainan video, podcast dan muzium digital. Proses ini membolehkan pengetahuan sejarah dipersembahkan dalam bentuk yang lebih menarik, mudah diakses dan relevan kepada masyarakat kontemporari.

Kandungan yang dihasilkan kemudiannya diaplikasikan dalam pelbagai sektor industri kreatif seperti media kreatif, pelancongan warisan, pendidikan digital dan pembangunan produk budaya. Melalui aplikasi ini, sejarah tidak lagi terhad kepada fungsi akademik atau pemuliharaan warisan semata-mata, tetapi menjadi sebahagian daripada ekosistem ekonomi kreatif yang mampu menjana peluang baharu kepada industri dan masyarakat.

Akhir sekali, model ini menunjukkan bahawa pembangunan kandungan berasaskan sejarah berpotensi menghasilkan pelbagai impak yang merangkumi nilai ekonomi, pemerkasaan identiti budaya, pendidikan dan literasi sejarah, kesedaran serta pemuliharaan warisan, dan peningkatan daya saing industri kreatif. Impak-impak ini menunjukkan bahawa sejarah mempunyai nilai yang melangkaui fungsi tradisionalnya sebagai sumber pengetahuan masa lalu. Sebaliknya, sejarah berupaya menjadi sumber kandungan kreatif yang menyumbang kepada pembangunan budaya, pendidikan dan ekonomi secara serentak.

Berdasarkan model yang dicadangkan, sejarah mempunyai potensi yang signifikan untuk berfungsi sebagai sumber kandungan kreatif yang mampu menyokong pembangunan industri kreatif Malaysia secara lebih sistematik dan mampan. Oleh itu, usaha untuk menghubungkan penyelidikan sejarah dengan pembangunan kandungan kreatif melalui perspektif Sejarah Gunaan wajar diberikan perhatian yang lebih serius sebagai sebahagian daripada strategi pembangunan budaya dan ekonomi kreatif negara pada masa hadapan. Perkara ini dirumuskan dalam bahagian kesimpulan berikut.

KESIMPULAN

Perkembangan industri kreatif global memperlihatkan bahawa kandungan yang autentik, beridentiti dan mempunyai kekuatan naratif merupakan antara faktor utama yang menentukan daya saing sesuatu produk kreatif. Dalam konteks ini, sejarah mempunyai potensi yang besar untuk berfungsi sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif kerana mengandungi pelbagai elemen seperti tokoh, peristiwa, pengalaman masyarakat, warisan budaya dan memori kolektif yang boleh diterjemahkan kepada pelbagai bentuk produk dan pengalaman kreatif.

Artikel ini telah membincangkan potensi pembangunan kandungan berasaskan sejarah dalam industri kreatif Malaysia melalui perspektif Sejarah Gunaan. Perbincangan menunjukkan bahawa sejarah bukan sahaja berfungsi sebagai sumber pengetahuan mengenai masa lalu, tetapi juga sebagai sumber strategik yang boleh dimanfaatkan dalam pembangunan filem, dokumentari, animasi, permainan video, muzium digital, media baharu dan pelancongan warisan. Melalui proses interpretasi dan penceritaan kreatif, pengetahuan sejarah dapat diterjemahkan kepada kandungan yang lebih mudah diakses, menarik dan relevan kepada masyarakat kontemporari.

Kajian ini turut menunjukkan bahawa Malaysia mempunyai pelbagai aset sejarah dan warisan yang berpotensi untuk dibangunkan sebagai kandungan kreatif. Lembah Bujang sebagai pusat tamadun awal dan perdagangan maritim, Melaka sebagai simbol ketamadunan dan perdagangan antarabangsa, George Town sebagai manifestasi kepelbagaian budaya serta pelbagai warisan budaya tidak ketara seperti Mak Yong, Wayang Kulit dan Songket menyediakan sumber naratif yang kaya dan mempunyai nilai kreatif yang tinggi. Aset-aset ini bukan sahaja penting dari sudut pemeliharaan warisan, tetapi juga berpotensi menyokong pertumbuhan industri kreatif melalui pembangunan kandungan yang berasaskan identiti tempatan.

Walau bagaimanapun, usaha memanfaatkan sejarah sebagai sumber kandungan kreatif masih berhadapan dengan beberapa cabaran seperti jurang antara penyelidikan sejarah dan industri kreatif, kekurangan

kepakaran dalam interpretasi sejarah, tahap pendigitalan warisan yang belum menyeluruh serta keperluan kepada kerjasama strategik yang lebih kukuh antara institusi akademik, agensi warisan dan pemain industri kreatif. Dalam masa yang sama, perkembangan teknologi digital, teknologi imersif, kecerdasan buatan dan ekonomi pencipta membuka peluang baharu yang membolehkan sejarah diterjemahkan kepada bentuk kandungan yang lebih inovatif dan berdaya saing.

Sebagai sumbangan konseptual, artikel ini telah mencadangkan Model Konseptual Pembangunan Kandungan Berasaskan Sejarah yang menerangkan proses transformasi pengetahuan sejarah kepada kandungan kreatif melalui lima komponen utama iaitu pengetahuan sejarah, interpretasi sejarah, penceritaan kreatif, pembangunan kandungan dan aplikasi industri kreatif. Model ini menunjukkan bahawa nilai ekonomi, budaya dan pendidikan yang terhasil daripada sejarah bukan berlaku secara langsung, tetapi melalui proses transformasi yang dipandu oleh perspektif Sejarah Gunaan. Justeru, model yang dicadangkan berpotensi menjadi kerangka rujukan bagi penyelidik, pengamal industri kreatif dan pembuat dasar dalam usaha membangunkan kandungan berasaskan sejarah secara lebih sistematik.

Secara keseluruhannya, artikel ini menghujahkan bahawa sejarah perlu dilihat bukan sekadar sebagai warisan yang dipelihara atau disiplin akademik yang mengkaji masa lalu, tetapi sebagai sumber kandungan kreatif yang mampu menyumbang kepada pembangunan budaya, pendidikan dan ekonomi kreatif negara. Dalam era ekonomi digital dan ekonomi pencipta yang semakin berkembang, sejarah berpotensi menjadi salah satu sumber strategik yang dapat memperkukuh identiti budaya, memperluaskan akses masyarakat terhadap warisan serta meningkatkan daya saing industri kreatif Malaysia. Oleh itu, usaha untuk mengintegrasikan sejarah dengan pembangunan kandungan kreatif melalui pendekatan Sejarah Gunaan wajar diberikan perhatian yang lebih serius sebagai sebahagian daripada strategi pembangunan budaya dan ekonomi kreatif negara pada masa hadapan.

Dari sudut praktikal, pembuat dasar boleh menyokong pembangunan kandungan berasaskan sejarah melalui skim pembiayaan, program pendigitalan warisan dan kerjasama antara universiti dengan industri. Institusi warisan pula boleh memperluas akses kepada koleksi dan kepakaran interpretasi, manakala penggiat industri kreatif disarankan melibatkan ahli sejarah atau perunding sejarah sejak peringkat awal pembangunan kandungan. Walau bagaimanapun, kajian ini terbatas kepada analisis konseptual berasaskan sumber sekunder dan model yang dicadangkan masih belum diuji secara empirikal. Oleh itu, model ini perlu dinilai melalui kajian lapangan, pembangunan prototaip atau kajian kes yang melibatkan pemain industri kreatif, institusi warisan dan pencipta kandungan.

Bagi penyelidikan akan datang, kajian empirikal yang melibatkan pemain industri kreatif, institusi warisan dan pencipta kandungan sejarah boleh dijalankan bagi menguji keberkesanan model yang dicadangkan. Pendekatan ini akan membantu memperkukuh lagi pemahaman mengenai potensi sejarah sebagai sumber pembangunan kandungan kreatif dalam konteks Malaysia dan rantau Asia Tenggara secara lebih meluas.

PENGHARGAAN

Penyelidikan ini tidak mendapat geran khusus dari mana-mana agensi pembiayaan di sektor awam atau komersial.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada sebarang konflik kepentingan yang berkaitan dengan penyelidikan, penulisan atau penerbitan artikel ini.

RUJUKAN

Allison, A. (2006). Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination. University of California Press.

Andaya, B. W., & Andaya, L. Y. (2017). A history of Malaysia (3rd ed.). Palgrave Macmillan.

Ashworth, G. J., Graham, B., & Tunbridge, J. E. (2007). Pluralising pasts: Heritage, identity and place in multicultural societies. Pluto Press.

Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2007). Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse. MIT Press.

Champion, E. (2015). Critical gaming: Interactive history and virtual heritage. Routledge.

Cunningham, S., & Craig, D. (2021). Creator culture: An introduction to global social media entertainment. New York University Press.

Department for Culture, Media and Sport. (1998). Creative industries mapping document. DCMS.

European Commission. (2024). Cultural heritage and digital transformation: Opportunities for innovation and sustainable development. Publications Office of the European Union.

Fog, K., Budtz, C., Munch, P., & Blanchette, S. (2010). Storytelling: Branding in practice (2nd ed.). Springer.

Guldi, J., & Armitage, D. (2014). The history manifesto. Cambridge University Press.

Halbwachs, M. (1992). On collective memory. University of Chicago Press.

Hartley, J. (2005). Creative industries. Blackwell Publishing.

Hayden, D. (2019). The power of place: Urban landscapes as public history (2nd ed.). MIT Press.

Hesmondhalgh, D. (2019). The cultural industries (4th ed.). Sage Publications.

Howkins, J. (2001). The creative economy: How people make money from ideas. Penguin Books.

Ibrahim, N., & Badaruddin, M. (2021). Warisan budaya dan pelancongan di Malaysia. Penerbit Universiti Sains Malaysia.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

Jin, D. Y. (2016). New Korean wave: Transnational cultural power in the age of social media. University of Illinois Press.

Malaysia. Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia. (2020). Dasar Industri Kreatif Negara. Putrajaya: Kerajaan Malaysia.

Malaysia. Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya Malaysia. (2021). Dasar Kebudayaan Negara 2021. MOTAC.

Meringolo, D. D. (2022). Museums, monuments and national parks: Toward a new genealogy of public history. University of Massachusetts Press.

Mokhtar Saidin. (2012). Archaeology and early civilisation in the Bujang Valley. Penerbit Universiti Sains Malaysia.

Neustadt, R. E., & May, E. R. (1986). Thinking in time: The uses of history for decision makers. Free Press.

Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman. (2010). Lembah Bujang: Dari perspektif arkeologi dan pelancongan warisan. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Rosenstone, R. A. (2017). History on film/film on history (3rd ed.). Routledge.

Salmon, C. (2010). Storytelling: Bewitching the modern mind. Verso.

Smith, L. (2006). Uses of heritage. Routledge.

Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). Heritage tourism. Pearson Education.

Tosh, J. (2021). The pursuit of history: Aims, methods and new directions in the study of history (7th ed.). Routledge.

UNCTAD. (2022). Creative economy outlook 2022. United Nations Conference on Trade and Development.

UNESCO. (2023). Intangible cultural heritage and sustainable development. UNESCO Publishing.

UNESCO. (2024). Re|Shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good. UNESCO Publishing.

Wheatley, P. (1961). The Golden Khersonese: Studies in the historical geography of the Malay Peninsula before A.D. 1500. University of Malaya Press.