

PENDEKATAN MAIN GERAK INDAH SEBAGAI SEBUAH SENI CATAN PERFORMATIF

ZURAINI BINTI ABDULLAH

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024

PENDEKATAN MAIN GERAK INDAH SEBAGAI SEBUAH SENI CATAN
PERFORMATIF

ZURAINI BINTI ABDULLAH

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENGAJIAN PERSEMBAHAN
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپنوريسيتي قنديديقن سلطان ادريس

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **13 OGOS 2024**

i. Perakuan Pelajar

Saya, **ZURAINI ABDULLAH (M20211000223) FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN** Dengan Ini Mengaku Bahawa Disertasi/Tesis Yang Bertajuk **PENDEKATAN MAIN GERAK INDAH SEBAGAI SEBUAH SENI CATAN PERFORMATIF** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau ke mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasasnya dan secukupnya.

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **DR. NOR SHURADI BIN HAJI NOR HASHIM** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PENDEKATAN MAIN GERAK INDAH SEBAGAI SEBUAH SENI CATAN PERFORMATIF** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian / sepenuhnya syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA PENGAJIAN PERSEMBAHAN**.

26 September 2024

Tarikh

DR NOR SHURADI HAJI NOR HASHIM
Pensyarah
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: PENDEKATAN MAIN GERAK INDAH SEBAGAI SEBUAH SENI CATAN PERFORMATIF
No. Matrik / Matric's No.: M20211000223
Saya / I: ZURAINI ABDULLAH
(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.

The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris

2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.

Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.

3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.

The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.

4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done

☒ **TIDAK TERHAD/OPEN ACCESS**



(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 26 September 2024



(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)

& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

DR NOR SHURADI HAZI NOR HASHIM
Pensyarah

Fakulti Muzik dan Seni Persembahan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35000 Tanjong Malim, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.
Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan izinNYA tesis ini berjaya disiapkan. Dalam usaha mengumpul bahan-bahan kajian, membangunkan kerangka teoretikal, kerangka idea penciptaan, hasil dapatan penciptaan dan pendokumentasian, maka penyelidikan telah mendapat bantuan secara langsung dari individu-individu berikut: Dr Nor Shuradi bin Haji Nor Hashim selaku penyelia yang banyak memberi nasihat dan panduan, rakan-rakan akademik dari kalangan UPSI dan luar yang terlibat secara langsung dan tidak langsung bagi penyelidikan kajian persembahan ini. Diucapkan berbilang ribuan terima kasih kepada YBhg Dato' Profesor Emeritus Dr. Hashim Yaacob yang sudi bekerjasama sebagai informan membantu pengkaji memberikan data hasil dapatan kajian ini. Turut mengucapkan rasa terima kasih tidak terhingga kepada Zahari Hamzah, Moh Azam Rezali, Izwan Palaree, Aqil Ridwan, Idham Alex, Fikril, Shamin dan ramai lagi yang banyak membantu agar projek karya kreatif ini dapat disempurnakan mengikut keperluan pengijazahan. Akhir sekali ucapan terima kasih atas doa dan pengorbanan ibu, arwah ayah, suami dan keluarga tercinta dalam perjalanan untuk menyiapkan projek kreatif ini bagi mengapai segulung Sarjana Pengajian Persembahan ini. Aaamin.



ABSTRAK

Projek Pengajian Persembahan (D3P-Karya Kreatif) adalah menghasilkan pendekatan Gerak Indah sebagai sebuah kerangka penciptaan seni catan performatif. Penghasilan projek karya ini berasaskan dari pertikaian pengkaji tentang karya seni catan tidak bersifat tuntas, statik dan perlu mempraktikkan peralatan berus sebagai instrumen melukis gambaran seni catan secara konvensional. Projek akhir ini menegaskan seni catan adalah bersifat tidak statik, tidak mempertaruhkan penggunaan instrumen berus sebagai alatan melukis seni catan, malah boleh memanipulasi kinestik tubuh menghasilkan pengkaryaan seni catan abstrak. Objektif penciptaan projek ini adalah menjustifikasikan pendekatan main gerak indah sebagai alternatif baharu menghasilkan seni catan performatif. Lantas, objektif keduanya mendemonstrasikan permainan Gerak Indah sebagai sebuah kerangka idea penciptaan menghasilkan karya catan performatif. Teori idea penciptaan pada karya kreatif ini adalah berpegang kepada teori Gerak Indah Rendra yang menekankan prinsip gerak indah perjalanan, prinsip gerak indah sedar bentuk, prinsip gerak indah sedar ruang bercampur aduk dengan aksi lakuan fizikal, permainan props dan rangsangan kesan bunyi berpotensi menghasilkan karya kreatif seni catan baharu. Dapatan kajian ini menunjukkan pendekatan Gerak Indah dapat menjustifikasikan dan mendemonstrasikan bentuk seni catan performatif yang dijalinakan melalui aktiviti bermain Temasya Rewang, Main Jejak Titian, Main Silat Pertarungan dan Main Mari Berwarna bersama aksi tubuh pelakon. Rumusan kajian ini mendapati kesan permainan Temasya Rewang, Main Jejak Titian, Main Silat Pertarungan dan Main Mari Berwarna yang disalurkan pada tubuh manusia dapat berfungsi sebagai instrumen baharu menghasilkan seni catan abstrak sebagai karya performatif. Implikasi projek akhir ini dapat dijadikan satu panduan kepada pemegang taruh untuk mengenal pasti potensi tubuh manusia sebagai sumber bahan alternatif untuk menghasilkan karya seni catan secara performatif.



GERAK INDAH PLAY APPROACH AS A PERFORMATIVE PAINTING ART

ABSTRACT

The goal of the Performing Studies Project (D3P-Creative Works) is to establish the Gerak Indah approach as a framework for creating performative painting art. This project is founded on the researcher's claim that traditional painting is not static and incomplete and that it necessitates the use of brush equipment as a medium for creating a more dynamic form of art. This final project underscores that painting is a dynamic art form that doesn't depend on traditional brush techniques. It demonstrates how body kinetics can be utilized to produce abstract paintings. This project aims to introduce the "Gerak Indah" approach as an innovative technique for creating performative paintings. Moreover, it aims to showcase the Gerak Indah method as a framework for producing performative artwork. The aim was to showcase the Gerak Indah approach as a platform for creating performative painting work. The underlying theory of this creative endeavour aligns with the Gerak Indah Rendra principle, which prioritizes beautiful and explorative motion, the consciousness of form and space, and the integration of physical actions, props, and sound effects. These elements have the potential to generate new creative works of art through painting. The findings of this study show that the Gerak Indah approach can justify and demonstrate the form of performative painting art that is woven through the activities of playing Temasya Rewang, Main Jejak Titian, Main Silat Pertarungan and Main Mari Berwarna with the body actions of the performers. The conclusion of this study found that the effects of Temasya Rewang, Main Jejak Titian, Main Silat Pertarungan and Main Mari Berwarna, as a guide for stakeholders to identify the human body's potential as an alternative source of material to produce performative painting artworks.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH	xi
BAB 1 PENGENALAN DAN LATARBELAKANG	
1.1 Inspirasi Dan Motivasi Penciptaan	1
1.2 Matlamat Penciptaan	11
1.3 Objektif Penciptaan	13
1.4 Persoalan Penciptaan	13
1.5 Kontekstualisasi Topik	13
1.5.1 Manipulasi Kinestetik Tubuh Badan Manusia	13
1.5.2 Pendekatan Bermain Gerak Indah	15
1.5.3 Seni Catan Performatif	16
1.6 Imajinasi Pengkaryaan	18
BAB 2 KARYA LITERATUR DAN KARYA KREATIF	
2.1 Kajian Literatur	22
2.2 Kajian Karya Kreatif	29



2.3	Keaslian Penciptaan	34
BAB 3	KONSEP PENCIPTAAN	
3.1	Landasan Teori Penciptaan	40
3.2	Konseptualisasi Idea Penciptaan	47
BAB 4	PROSES PENCIPTAAN KARYA KREATIF	
4.1	Kaedah Pengumpulan Maklumat Penciptaan	54
4.1.1	Kaedah Temu bual	56
4.1.2	Kaedah Pemerhatian	57
4.1.3	Kaedah Dokumen Analisis	58
4.2	Pengumpulan Maklumat Majlis Rewang	59
4.3	Pengumpulan Makluman Silat Pertarungan	63
4.4	Pengumpulan Makluman Main Berwarna	65
4.5	Pengumpulan Makluman Al-Siraṭ al-Mustaqim	68
4.6	Pengumpulan Makluman Gerak Indah W.S Rendra	70
4.7	Pendekatan Penciptaan	75
4.7.1	Kendalian Teknik Perjalanan (Journey) untuk penciptaan Gerak Indah	76
4.7.2	Kendalian Teknik Anu-Ning-Ning untuk penciptaan Gerak Indah	77
4.7.3	Kendalian Teknik Sadar Bentuk dan Sadar Ruang untuk penciptaan Gerak Indah	78
4.8	Pendekatan Penciptaan Main Temasya Rewang	80
4.9	Pendekatan Penciptaan Main Jejak Titian	84
4.10	Pendekatan Penciptaan Main Pertarungan	89
4.11	Pendekatan Penciptaan Main Mari Berwarna	93
BAB 5	DESKRIPSI KARYA KREATIF	
5.1	Pembentukan Karya	98
5.1.1	Bentuk Persembahan: Main Temasya Rewang	99

5.1.2	Bentuk Persembahan Langsung: Main Jejak Titian	102
5.1.3	Pendekatan Penciptaan Main Pertarungan	105
5.1.4	Bentuk Persembahan Main Mari Berwarna	108
5.2	Bentuk Visual Catan Performatif Abstrak	110
5.3	Struktur Karya	115
5.4	Program Persembahan	119
BAB 6	REFLEKSI DAN RUMUSAN	
6.1	Refleksi	120
6.2	Rumusan	130
6.3	Cadangan	132
	RUJUKAN	135

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Perbandingan 'Kelainan' (Difference) Teknik dan Media Seni Catan sedia ada dengan Teknik dan Media Seni Catan Performatif.	37
3.1	Pendekatan (approach) Kerangka Main dan Bermain (Play anda Playing) yang dipetik dari sumber perbincangan oleh Schechner (2013)	44
3.2	Kerangka 4 Karya Catan Performatif	51
4.1	Kerangka Penciptaan Main dan Bermain Temasya Rewang	80
4.2	Kerangka Pendekatan Penciptaan Main Jejak Titian	84
4.3	Kerangka Pendekatan Penciptaan Main Pertarungan	89
4.4	Kerangka Pendekatan Penciptaan Main Mari Berwarna	93
5.1	Bentuk Main Temasya Rewang	99
5.2	Bentuk Main Jejak Titian	102
5.3	Bentuk Main Silat Pertarungan	105
5.4	Bentuk Main Mari Berwarna	108
5.5	Bentuk Produk Seni Catan Performatif.	110
5.6	Struktur Karya Seni Catan Performatif	115
5.7	Struktur Perjalanan Program	119



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Hasil rakaman karya seni catan kontemporari yang diciptakan oleh Nor Tijan Firdaus bertajuk ‘New Normal’	31
2.2	Hasil rakaman karya seni catan kontemporari oleh Nazhan Fikri, Media Campuran di atas Kanvas	32
3.1	Konseptualisasi Kerangka Main Seni Catan Performatif berasaskan Gerak Indah	53
4.1	Gambar Nostalgik Suasana Majlis Rewang Majlis Perkahwinan di Kampung melalui Ilustrasi Pengkaji	62
4.2	Gambar Kendalian Teknik Perjalanan (Journey) pengkaji bersama jurulatih untuk proses penciptaan Gerak Indah	76
4.3	Gambar Kendalian Teknik Perjalanan (Journey) pengkaji bersama jurulatih untuk proses penciptaan Gerak Indah	77
4.4	Gambar Kendalian Teknik Anuning-Ning (Fokus) oleh pengkaji bersama jurulatih untuk proses penciptaan Gerak Indah	78
4.5	Gambar Kendalian Teknik Sadar Bentuk dan Sadar Ruang oleh pengkaji bersama jurulatih untuk proses penciptaan Gerak Indah	79
4.6	Gambar Aktiviti Mereka cipta Seni Catan Performatif melalui konsep main Temasya Rewang	84
4.7	Gambar Aktiviti Mereka cipta Seni Catan Performatif melalui konsep Main Jejak Titian	89
4.8	Gambar Aktiviti Mereka cipta Seni Catan Performatif melalui konsep Main Pertarungan	93
4.9	Gambar Aktiviti Mereka cipta Seni Catan Performatif melalui konsep Main Mari Berwarna	97



5.1	Gambar Main Temasya Rewang Melalui Teknik Gerak Indah Pemain pada ruang Kanvas Khas.	111
5.2	Gambar Main Jejak Titian Melalui Teknik Gerak Indah Pemain pada ruang Kanvas Khas.	111
5.3	Gambar Main Silat Pertarunan Melalui Teknik Gerak Indah Pemain pada ruang Kanvas Khas.	112
5.4	Gambar Seni Catan Performatif Temasya Rewang dari Hasil Kesan Jejak Pemain di atas Ruang Kanvas Khas.	113
5.5	Gambar Seni Catan Performatif Jejak Titian dari Hasil Kesan Jejak Pemain di atas Ruang Kanvas Khas.	113
5.6	Seni Catan Performatif Silat Pertarungan dari Hasil Kesan Jejak Pemain di atas Ruang Kanvas Khas	114
5.7	Seni Catan Performatif Mari Mewarna dari Hasil Kesan Jejak Pemain (Penonton) di atas Ruang Kanvas Khas.	114

BAB 1

PENGENALAN DAN LATAR BELAKANG

Pengkaji menegaskan bidang seni di Malaysia turut terdiri kepada seni persembahan meliputi bidang Seni Muzik, Seni Tari, Seni Teater dan Seni Filem. Manakala seterusnya merangkumi seni pameran iaitu Seni Visual yang terdiri pelbagai disiplin seperti Seni Halus, Reka bentuk, Komunikasi Visual dan Seni Tampak 2D serta 3D. Secara khususnya, pengkaji menegaskan seni persembahan teater dan seni pameran visual khususnya lukisan seni catan¹ jika diteliti ada jurang pemisah yang ketara terutama kepada proses penghasilan karya. Secara dasarnya seni persembahan teater memerlukan tubuh manusia untuk bermain aksi lakon dan aksi gerak sebagai bahan

¹ Pengkaji menegaskan secara asasnya lukisan seni catan adalah merupakan proses penciptaan ‘gambaran’ 2D yang menggunakan pelbagai teknik dan bahan pewarna seperti cat yang memerlukan bahantara air dan minyak.

pengantara pengarah dan penonton bagi memahami simbol aksi yang dipentaskan. Sementara, lukisan seni catan memerlukan alatan berus dan pisau paten semasa melakar gambaran bersama bahan-bahan pewarna² di ruang kanvas yang disediakan. Malahan seni catan memerlukan dua iaitu unsur seni dan prinsip rekaan bagi membentuk kandungan hasil pengkaryaan. Elemen unsur seni terdiri daripada garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna. Sementara prinsip rekaan pula terdiri daripada harmoni, kontra, kepelbagaian, imbalan, kesatuan serta irama dan pergerakan.

Namun begitu, meskipun berlainan dari segi medium dan cara mencipta proses pengkaryaan, tetapi kajian ini mempertikaikan wujudnya persamaan dari sudut aliran pemikiran khususnya yang mengacu kepada aliran pasca modenisme yang telah diaplikasikan oleh pengkarya pada medium seni persembahan teater serta juga medium lukisan seni catan. Menurut Mana Sikana (2017) telah menggariskan kondisi pasca modenisme adalah merujuk kepada kehadiran aliran seni pasca modenisme yang membawa kepada bentuk seni dan genre yang bercampur dari pelbagai teknik, pendekatan, budaya, zaman, fakta dan bahan sejarah dalam satu ruang permainan seni teater, seni tari, seni filem dan seni visual khususnya. Melalui Vink (2019), pula menunjukkan kondisi pasca modenisme turut ditandai dengan penolakan konsep

² Menurut Hendriyana (2022) menjelaskan proses menghasilkan seni catan memerlukan bahan pewarna cat air yang sesungguhnya menggunakan bahan air untuk memproses pewarnaannya. Secara kebiasaannya bahan cat air bersifat lutsinar, ia juga boleh digelapkan seperti warna merah, kuning, biru ekor dari sapuan bahan warna berkali-kali sehingga tebal. Manakala seni catan yang menggunakan bahan cat minyak yang merangkumi bahan turpentine atau bahan pengilapnya ialah minyak *linsid* yang mana fungsinya mencairkan warna. Di samping itu, bersifat legap dan perlu diproses sedikit demi sedikit untuk mencerahkan bahan yang diwarnakan itu. Berbeza dengan bahan catan yang menggunakan bahan cat akrilik, di mana ia perlu menggunakan air, bersifat lutsinar dan legap juga boleh di cerah warnanya



modenisme, khususnya yang mengacu idea representasi realiti dan peniruan semula objek-objek seni kepada bentuk realistik. Lantas, kelangsungan itu membangun dengan simbol yang mencabar dan membangunkan bentuk anti-struktur sebagai praktik produk seni yang baharu. Ini turut disokong bersama dengan pandangan Kamaruddin M. Said (2004) yang menegaskan kesemua medium seni drama, seni teater dan seni visual telah menghala kepada alir pascamodenisme dengan menghadirkan simbol secara *hybridization*, yakni percampuran sumber dari pelbagai budaya, bahan sejarah, teknik, kaedah dan pendekatan, lalu mengisi semula tanda objek baharu secara leluasa (eklektik).

Berpandukan pada pandangan yang dikemukakan oleh ketiga sarjana diatas, pengkaji mempertikaikan pengkaryaan seni teater dan lukisan seni catan tidak lagi dipengaruhi secara total dengan aliran romantisme, realism, impresionisme, ekspresionisme dan surealisme. Sebaliknya, pengkarya seni teater dan lukisan seni catan turut mengaplikasikan mood aliran pasca modenisme yang sesungguhnya menolak gagasan modenisme, strukturalisme, logocentrism dan teks-teks pemikiran yang *absolute*, bitara dan tuntas. Pengkaji tegaskan pengkarya aliran pasca modenism masa kini masih mengaplikasikan senjata metodologi seperti dekontruksi³ dan

³ Derrida (1978), menganggap logocenterisme adalah satu konsep yang didukung dengan tatacara pemikiran strukturalisme dan modenisme, yang harus di runtuh dan dicabar semula dengan dekonstruksi dan rekonstruksi semula dengan pandangan baharu. Ini dilakukan dengan memperkenalkan pemikiran secara menyahpusat (decentring) dengan tujuan untuk menghancurkan pemikiran, pandangan secara berpusat atau tunggal, dengan senjata dekonstruksi. Melalui metodologi dekonstruksi inilah, pengkarya aliran pasca modenisme atau pascastruktrulisme mulai mempertanyakan, mempersoalkan dan mencabar semula sistem pemikiran strukturalisme, modenisme termasuk pemdekatan atau teknik seni yang mampan yang cenderung dikawal dari pusat ilmu yang ditanggapi segalanya benar dan statik (logocenterism). Justeru itu, senjata dekonstruksi adalah merupakan proses mencabar, membongkar, meruntuh sebuah pegangan, pemikiran, pandangan, hukum, teknik,





rekonstruksi dengan mereka cipta semula bentuk seni yang tidak statik, tidak berbatas, dan bersifat mengulang kepada kondisi baharu tanpa berhenti. Perihal ini turut dibahaskan melalui Mana Sikana (2017) yang menegaskan seni pentas teater Melayu telah menelusuri dunia pasca modenism atau dunia tanpa sempadan yang meraikan pandangan individu pengkarya yang tidak lagi ikut dengan idea konvensional bagi menghasilkan pengkaryaan seni teater. Sebaliknya, pengkarya nekad melanggar struktur persembahan linear kepada penciptaan-penciptaan secara anti struktur. Kesannya, ekoran pencairan batas linear kepada anti-linear inilah dunia atas pentas teater di Malaysia tidak lagi sebagai realis dan mengikut imitasi prasarana realiti. Sebaliknya, menjadi melampaui realiti sehingga bersimpang-siur dengan yang real dengan tidak real, yang sah dengan yang fantasi. Pandangan pengkaji ini adalah sejajar dengan hasil dapatan kajian Nor Shuradi Nor Hashim (2020)⁴ yang mendapati dunia menjadi hiper atau melampaui realiti dan membangun sebagai sebuah simulasi dirinya yang sebenar.

Berkaitan itu, pengkaji turut berpendapat lukisan seni catat masakini turut meniti arus globalisasi dunia tanpa sempadan yang sesungguhnya aliran pasca modenism telah merebak masuk ke dunia pengkaryaan seni catan tempatan. Sebagai aliran yang sering mempertikaikan modenisme dan konsep yang mampan, maka pengkaji mempertikaikan lukisan seni catan di Malaysia tidak lagi meraikan ciptaan

pendekatan yang bersifat secara pusat, mampan, tunggal dengan melahirkan semula wacana, alur fikir, teknik, pendekatan yang pelbagai dan tanda relatif.

⁴ Menurut Nor Shuradi Nor Hashim (2020) ekoran dari pengkarya tidak mengutip sumber rujukan, fakta atau perkara realiti menyebabkan hasil karya teater telah membangun sebagai hasil dunianya sendiri. Ini ekoran kandungan teater tidak terbit dari sumber rujukan dunia realiti tetapi terbit dari imaginasi pengkarya yang lebih dikenali sebagai sebuah simulasi atau simulacra.





yang diikat dengan aliran Klasikisme, Barroque, Post-Impressionisme, Ekspressionisme,, Romantisme dan Seni Pop yang moden. Sebaliknya, seni catan di Malaysia turut meraikan pandangan individu pengkarya dengan membenarkan mereka melanggar batas konsep dan pendekatan sedia ada dengan membangunkan teknik dan pendekatan baharu yang bebas eklektik dan tidak statik. Menurut Shafrizal Shahir (2004) menjelaskan reaksi pasca modenisme telah menyerlahkan anjakan perbezaan dari segi proses kreatif pengkaryaan seni visual di Malaysia yang mana pengkarya mula pertikaian dengan teknik dan bentuk artistik yang beku. Melalui Sandler (2018) menjelaskan seni visual pasca modenisme membawa kepada arus pluralisme yakni mempunyai kepelbagaian gaya seni secara majmuk, tanpa satu rujukan yang khusus atau tidak sumber yang dicipta dari sejarah atau teknik sedia ada. Tegasnya lagi, seni visual pasca moden menggunakan teknik campuran dan kaedah baharu, mempunyai sifat instalasi, konseptual, mengandungi persembahan, menggunakan media video dan media baru. Meskipun begitu, melalui Mohamad Kamal (2016) menegaskan seni visual pasca moden di Malaysia tidak merayakan semangat mempertikaikan agama, dan nilai budaya yang disepakati masyarakat dan malahan mementingkan kritikan sosiobudaya sebagai wadah perkaryaan. Di samping itu, tegasnya seni visual pasca moden di Malaysia turut bersifat plural dengan mementingkan pelbagai gaya, mengutip inspirasi dari seni tradisi, estetik nilai Islam, bercampur dengan stail seni barat, dipengaruhi dengan mainan teknologi, sumber pendidikan, budaya dan isu sosiopolitik. Manakala melalui kajian oleh Siti Emi Syahira (2009) mendapati seni catan pada akhir abad ke 20 dan awal abad ke 21 di Malaysia dipengaruhi dengan seni aliran pasca modenisme yang memupuk pengkarya seni catan tempatan bebas bereksperimen dan berjuangkan seni peribadi yang tinggi dan unggul.





Rentetan dari perkembangan aliran seni pasca moden di bidang seni visual dan berpautan dengan pandangan Shafrizal Shahir (2004), Sandler (2018), Mohamad Kamal (2016) dan Siti Emi Syahira (2009) jelas menunjukkan seni visual khususnya seni catan adalah bersifat plural yang penuh dengan kepelbagaian gaya seni secara majmuk, tanpa sumber yang dicipta dari hasil teknik, pendekatan yang sebelumnya, dan malahan menggunakan pelbagai kaedah, teknik dan media yang dicampur aduk membangun kepada bentuk seni catan yang baharu. Atas pandangan inilah pengkaji selaku pengkarya seni yang tidak lagi terikat dengan teknik dan konsep seni catan yang bersifat tuntas dan konvensional. Sememangnya, pengkaji selaku pengkarya sememangnya berjuang untuk seni masyarakat tetapi dari sudut proses penciptaan turut bebas bereksperimen dengan mencipta seni yang lain dan bersifat plural. Bagi pengkaji, maksud plural dalam konteks projek akhir ini adalah menghasilkan seni catan berwarna dengan mementingkan pengayaan seni yang pelbagai, menggunakan percampuran teknik dan media dari sumber lain dengan sumber seni catan, lalu bercampur aduk menghasilkan gambaran seni secara abstrak.

Bagi merealisasikan projek akhir karya ini, maka pengkaji sesungguhnya berhasrat menggunakan pelbagai teknik dan media dari seni lakon, seni gerak, seni teater dan seni catan yang dicampur aduk secara plural untuk menghasilkan gambaran seni catan bersifat kontemporari. Namun pada dasarnya proses penghasilan seni catan oleh Hendriyana (2022) memerlukan bahan pewarna dan alatan seperti berus cat warna, alatan pensel warna, dan alatan pisau paten untuk menggambarkan sesuatu figura, benda, ilusi, perkara lain yang di hasilkan pada ruang permukaan kanvas atau bahan media lain. Sebaliknya hakikat sebagai seorang pelajar jurusan sarjana kajian persembahan dan seni kontemporari pasca moden, pengkaji selaku pengkarya tidak lagi





mengikut pendekatan dan teknik seni catan yang kaku dan mampan. Dengan meraikan gambaran seni catan bersifat kontemporari, yang dipenuhi dengan gaya seni catan yang bersifat plural seharusnya pengkaji harus berani dan mencabar pendekatan yang sebelumnya, dengan mencampur aduk pelbagai media bagi membangun kepada bentuk seni catan yang baharu.

Dengan demikian, projek kajian ini mempertikaikan bahawa penghasilan seni catan tidak lagi seharusnya terikat dengan penggunaan alatan dan bahan secara tuntas demi menghasilkan karya seni visual. Malah menghasilkan karya seni catan yang dicampurkan dengan pelbagai teknik dan media lain dijangka dapat menghasilkan pengkaryaan seni yang bersifat kontemporari dan *avant garde*. Justeru, pengkaji sekali lagi mempertikaikan alatan dan bahan seni catan tidak bersifat tetap dan boleh berubah mengikut konteks, fungsi dan keperluan. Dalam konteks ini, pengkaji mempertikaikan alatan dan bahan karya seni catan turut tidak tergantung kepada alatan berus atau pisau paten untuk melakar gambaran pada ruang canvas secara tuntas. Meskipun penggunaan alatan berus dan pisau paten adalah merupakan alatan yang perlu digunakan khususnya melalui kandungan DSKP buku teks seni visual tingkatan 1 – 5 khususnya murid-murid sekolah seni Malaysia. Namun kajian ini turut mempertikaikan pengkarya seni catan turut boleh melepaskan penggunaan selain alatan berus dan pisau paten, dengan cara menggunakan alatan ‘lain’ untuk melukis gambaran warna di atas ruang spatial lukisan seni catan.

Dalam hubungan ini, kajian ini mempercayai anggota kinetik tubuh badan manusia turut boleh dimanipulasikan sebagai alatan seni yang dilangsungkan dalam secara aksi performatif. Melalui Schechner (2013) menegaskan istilah performatif





adalah merujuk kepada 3 prinsip iaitu *to do* (aksi), *being* (menjadi) dan *showing doing* (pertunjukan). Justeru segala bentuk aksi seperti sukan, ritual, kehidupan realiti manusia, acara kebudayaan, acara seni persembahan dan lainnya adalah merupakan aksi-aksi performatif yang memperlihatkan aksi *to do*, *being*, *showing doing* untuk dipertontonkan oleh penonton atau pengamatnya. Justeru, dalam konteks wacana performatif Schechner (2013), kajian ini percaya bahawa karya seni visual seperti seni lukisan, seni arca, seni cetakan dan seni catan adalah turut bersifat performatif. Dalam kata lain, karya seni visual seperti seni catan adalah sebuah performatif apabila pelukis melakukan tindakan melukis/melakar lukisan atas canvas (*to do*), dan menghasilkan latar lukisan mengikut kondisi tema/konsep/gambaran kehidupan yang disasarkan (*being*) dan hasil garapan lukisan seni catan akan dipamerkan kepada penonton atau pengamat sebagai hasil apresiasi. Atas dasar ini, pengkaji mempertikaikan alatan berus dan pisau paten bukan satu alatan tuntas yang perlu digunakan untuk melakar gambaran seni catan menggunakan bahan cat yang pelbagai. Sebagai karya seni catan yang bersifat performatif, kajian menegaskan alatan lain selain berus dan pisau paten boleh digunakan bagi melakar gambaran seni catan secara abstrak. Dengan itu, kajian menegaskan tubuh badan manusia turut boleh berfungsi sebagai alatan untuk mewarnai gambaran seni catan secara kreatif dan inovatif. Atas kepercayaan kajian ini yang menegaskan karya seni catan adalah sebagai tindakan performatif. Lantaran itu, karya seni catan turut boleh dilakar dalam tindakan performatif secara ‘main dan bermain’ (*play and playing*).

Melalui AS Hardy (2015) persembahan Mak yong tradisional turut berasaskan dari tindakan bermain. Dalam konteks ‘bermain’ adalah merujuk kepada tindakan improvisasi atau spontan yang jelasnya adalah merupakan ciri-ciri prinsip sebuah teater





tradisional Melayu. Bermain ‘Mak Yong’ dalam konteks ini adalah merujuk kepada tindakan melakukan aksi performatif tanpa dikawal oleh sumber skrip. Pemain mak yong kena memahami asas cerita mak yong dan melakonkan secara improvisasi dengan perlu peka berinteraksi dengan pelakon lain dalam menghasilkan permainan Mak yong. Dalam konteks persembahan moden, teknik bermain turut dibahaskan oleh Muhamad Fitri Zakaria (2019) yang menjelaskan karya-karya teater eksperimentasi dari kumpulan 7 idiot turut menggunakan teknik ‘bermain’ lakon secara spontan. Hasil kajian Muhamad Fitri Zakaria (2019) menunjukkan pelakon 7 idiot memerlukan skrip yang diciptakan dari ilham penulis skrip drama. Sebaliknya, pemain perlu konstruksi lakonan secara devised dan mementingkan punch line untuk berdialog, beraksi sebagai latar cerita. Dengan bermain dengan punch-line yang disediakan oleh ahli-ahli pelakon 7 Idiot, ia secara langsung telah membangunkan plot cerita secara improvisasi dan bersifat devised, lalu berkembang menjadi satu jalinan latar plot cerita sehingga membentuk sebuah persembahan teater improvisasi

Atas dasar inilah, kertas kerja ini membangunkan suatu idea baharu yang terbit dari inspirasi dan motivasi mempertikaikan seni catan turut boleh dihasilkan tanpa menggunakan alatan berus dan pisau paten semasa melakar gambaran bersama bahan-bahan cat tersebut. Selaku pelajar projek akhir, kerja kertas ini ingin mengusulkan penerbitan seni catan menggunakan teknik dan media baharu sebagai produk pengkaryaan. Bentuk pengkaryaan seni catan menggunakan teknik dan media baru dalam konteks kertas kerja ini adalah merujuk kepada penghasilan karya seni catan yang tidak lagi bersandarkan penggunaan alatan berus atau pisau palet sebagai instrumen untuk catan lakaran gambaran. Kertas kerja ini mempertikaikan fungsi alatan berus dan pisau palet tidak bersifat tuntas, statik dan bersifat sinkronik. Sebaliknya,





kertas kerja ini menegaskan tubuh badan manusia turut bertindak sebagai instrumen yang boleh menghasilkan seni catan yang bersifat diakronik dan dikendalikan secara aksi performatif. Dalam kata lain, projek akhir ini membangunkan teknik dan media seni catan menggunakan tubuh badan manusia sebagai alatan media dan teknik ‘lain’ (difference) untuk menghasilkan karya seni catan.

Bagi merealisasikan inspirasi dan motivasi ini, maka penghasilan karya seni catan pada projek akhir ini bakal dikendalikan secara aksi bermain (playing). Pengkaji ini mempercayai sama seperti konsep main dan bermain yang dibahaskan oleh Schechner (2013), boleh menghasilkan seni catan menggunakan tubuh badan manusia sebagai alatan, yang mana menimbulkan karya seni catan secara kreatif dan inovasi. Maka, tindakan badan manusia bermain dengan bahan-bahan cat secara aksi performatif boleh menciptakan suatu seni catan yang bersifat eksperimental dan abstrak. Proses mencipta seni catan abstrak boleh dikendalikan secara aksi bermain dengan susun atur komposisi dan blocking pemain secara bebas dan dinamik melalui atas ruang kanvas khas yang disediakan. Maka, hasil permainan yang dilangsungkan oleh tubuh badan pemain bukan hanya dapat melakar unsur seni garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna dan ruang sehingga membangunkan teknik dan media yang lain sebagai hasil pengkaryaan. Malahan, aktiviti bermain dengan cara manipulasi instrumen tubuh manusia atas ruang kanvas turut menghasilkan karya seni catan yang bersifat abstrak ekoran kesan dari aktiviti bermain. Ringkasnya berbekalkan kepada kerangka ‘Play & Playing’ yang dibahaskan oleh Schechner (2013) sebagai pegangan teoretikal pengkaryaan. Kertas kerja projek akhir ini bakal manipulasi instrumen tubuh badan manusia di atas ruang spatial kanvas lantai secara tindakan performatif ‘bermain’



sehingga membangunkan kesan pada garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna dan ruang, lantas menghasilkan karya seni catan secara abstrak.

1.2 Matlamat Penciptaan

Matlamat utama penerbitan karya kreatif ini adalah bertujuan untuk membangunkan teknik dan media alternatif menggunakan tubuh badan manusia sehingga menghasilkan karya seni catan secara abstrak dan bersifat performatif. Dengan memanipulasi tubuh badan manusia di atas ruang spatial kanvas khas, maka, matlamat projek karya kreatif ini dapat menegaskan penghasilan karya seni catan yang tidak lagi bergantung kepada alatan berus dan pisau palet sebagai alatan yang tuntas. Sebaliknya matlamat projek akhir ini membuktikan bahawa instrumen tubuh badan manusia turut boleh bertindak sebagai media alternatif yang boleh menghasilkan seni halus catan yang dikendalikan secara performatif dengan tindakan ‘bermain’. Melalui manipulasi tubuh manusia mengikut kerangka permainan yang disediakan Lantas, matlamat projek akhir ini bukan sahaja dapat mempamerkan aksi performatif dalam gaya bentuk pergerakan indah, lakonan fizikal di atas ruang kanvas khas yang dijayakan melalui tubuh badan pemain. Malahan, kesan dari tindakan performatif aksi dan reaksi tubuh pemain yang berada di atas ruang kanvas khas telah menghasilkan suatu karya seni catan sebagai produk pengkaryaan.

Berpandukan kepada sumber kerangka teori play and playing (main dan bermain) yang dibahaskan oleh Schechner (2013) jelas menegaskan bahawa aksi ‘bermain’ adalah jantung kepada aksi performatif atau tindakan sebuah persembahan.



Jelasnya, segala aksi dan tingkah laku ritual, upacara atau acara yang dikendalikan oleh manusia adalah merupakan ‘ramuan’ atau resepsi performatif secara kaedah ‘bermain’. Justeru, kerangka teori ini berpegang bahawa aksi bermain merujuk kepada penglibatan diri individu manusia memanipulasi tubuh badannya melakukan aksi secara berseronok atau bersifat rekreasi (bebas dan spontan). Berpanduan kepada kerangka ‘bermain’ inilah projek karya ini bermatlamat untuk memanipulasi tubuh badan manusia bermain secara bebas, seronok, spontan dan bersifat improvisasi bagi menghasilkan kesan garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna dan ruang sehingga menghasilkan karya seni catan secara abstrak.

Ringkasnya, kesan dari memanipulasi tubuh badan manusia menggunakan teknik bermain secara eksplorasi kebebasan, keseronokan, improvisasi dan spontan sebagai teknik dan media pengkaryaan. Lantas, ia dijangka dapat menghasilkan seni catan abstrak yang tidak lagi bersandar lagi kepada alatan berus dan pisau palet secara tuntas. Jelasnya matlamat projek akhir ini adalah untuk membuktikan manipulasi alat tubuh badan manusia menggunakan tindakan teknik ‘bermain’ dapat dijadikan sebagai sumber media alternatif penghasilan karya seni catan dalam kondisi yang baharu. Perihal dapat dibuktikan dengan mengusul proposal bahawa manipulasi tubuh badan manusia secara tindakan aksi bermain berpotensi membangunkan media dan teknik baharu bagi penghasilan karya seni catan.



1.3 Objektif Penciptaan

- 1.3.1 Menjustifikasikan pendekatan main gerak indah sebagai sebuah kerangka penciptaan seni catan performatif.
- 1.3.2 Mendemonstrasikan Kerangka Main Seni Catan Performatif berasaskan Gerak Indah ini sebagai satu penghasilan karya seni?

1.4 Persoalan Penciptaan

- 1.4.1 Bagaimanakah pendekatan main gerak indah sebagai sebuah kerangka penciptaan seni catan performatif?
- 1.4.2 Bagaimanakah Kerangka Main Seni Catan Performatif berasaskan Gerak Indah ini dapat dijadikan satu penghasilan karya seni?

1.5 Konseptualisasi Topik

1.5.1 Manipulasi Kinestetik Tubuh Badan Manusia

Menurut Kamus Dewan Online (2022) manipulasi bermaksud perihal perbuatan menggunakan sesuatu dengan tindakan yang cekap. Istilah manipulasi turut bermaksud mengendalikan dan menggunakan sesuatu dengan cekap. Manakala kinestetik mengikut pandangan Salhah Abdullah (2008) diertikan sebagai suatu proses



berkomunikasi dengan gerak badan yang sesuai bagi menyampaikan mesej dengan berkesan. Tegasnya, kinestetik turut merujuk kepada kemahiran individu menggunakan motor kasar dan motor halus bagi memanipulasikan objek dan aktiviti. Tegasnya, melalui wacana Howard Gardner menjelaskan manusia mempunyai kecerdasan pelbagai dan antaranya adalah merujuk kepada kemahiran memanipulasi tubuh secara kinestetik oleh seorang individu yang mana perlu digilap kemahiran skil dan teknikal⁵ motor kasar dan motor halus. Melalui Rohani Abdullah (2005) motor kasar adalah merujuk kepada kawalan keatas tingkahlaku yang memerlukan banyak otot dan membolehkan individu bergerak melakukan aktiviti di persekitarannya seperti melompat, menggulingkan badan, merangkak dan berkaitan. Manakala motor halus merujuk kepada merujuk kawalan ke atas tingkahlaku yang memerlukan otot kecil untuk memegang pencil, menjahit, melukis dengan berus dan sebagainya.



Berpautan pada itu, manipulasi kinestetik tubuh badan manusia pada konteks projek akhir ini adalah merujuk kepada perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang individu mengendalikan tubuh kinestetik untuk mempamerkan aksi sesuatu kerja seni secara performatif. Justeru memanipulasikan tubuh kinestetik secara pergerakan motor halus seperti melentik jari jemari, melakukan pergerakan aksi lakon yang halus dan berseni. Dituruti bersama dengan tindakan memanipulasikan kendalian pergerakan tubuh secara motor kasar seperti melompat, bergerak secara aliran dengan tempo perlahan atau laju dan sebagainya. Maka, dari tindakan memanipulasi kinestetik tubuh individu inilah mereka secara berkumpulan melakukan aksi tindakan bermain di

⁵ Pengkaji tegaskan kemahiran kecerdasan pelbagai di kemahiran kinestetik adalah merangkumi bidang kemahiran gerak atau tari, bidang kemahiran lakonan, bidang kemahiran mereka kraf, bidang kemahiran seni catan, bidang kemahiran sukan, bidang kemahiran nyanyi dan lain yang melibatkan pergerakan manipulasi tubuh secara kemahiran motor kasar dan motor halus.





ruang kanvas khas yang disediakan dengan berfungsi sebagai instrumen menggantikan alatan berus dan pisau paten sewaktu menyiapkan proses kerja menggambar lukisan catan seni. Impak dari manipulasi kinestetik tubuh badan individu secara berkumpulan dihadapan penonton inilah bakal meninggalkan kesan-kesan jejak pada atas ruang kanvas sebagai sebuah gambaran abstrak.

1.5.2 Pendekatan Bermain Gerak Indah

Menurut Kamus Dewan Online (2022) menjelaskan istilah main bermaksud sesuatu yang dilakukan secara bersenang lenang atau bergembira. Melalui pandangan Schechner (2013) telah menegaskan genre main dan konsep bermain adalah bersifat bebas, keseronokan, bersifat improvisasi dan melakukan secara aksi spontan. Dalam kata lain sebahagian dari genre main dan kerangka tindakan bermain tidak bersifat tetap, tidak mengikut peraturan, tiada mempunyai sempadan atau bentuk permainan yang tuntas dan boleh menjadi sewenangnyanya dan bebas. Namun, pada sebahagian aktiviti bermain mempunyai kerangka main yang disediakan dan mengikut peraturan, masa dan ruang yang disediakan yang tergantung kepada fungsi dan peranan tersebut⁶.

Manakala Gerak Indah adalah terlahir dari konsep dan pendekatan W.S Rendra yang diciptakan sewaktu kendalian Bengkel bersama artis budaya Kumpulan Kesenian Dewan Bandaraya Kuala Lumpur pada tahun 1993 dan 1995. Konsep dan teknik pergerakan gerak indah adalah dihasilkan melalui manipulasi tubuh kinestetik pemain

⁶ Penerangan mengenai teori main dan bermain (play and playing) akan dibahaskan dengan lebih terperinci di Bab 3



dengan aksi pergerakan spontan, melakukan aksi yang dirujuk melalui muscle memory (kesedaran memori tubuh) pemain yang dipengaruhi dengan tindakan alam dan alam sekitar.

Justeru, bermain Gerak Indah dalam konteks projek akhir ini adalah merujuk kepada tindakan melakukan aksi bermain untuk melahirkan proses penciptaan lukisan gambaran seni catan bersifat abstrak yang dihasilkan melalui manipulasi kinestetik tubuh individu pemain secara berkumpulan di atas ruang kanvas yang disediakan. Dengan mengaplikasikan teknik Gerak Indah yang diasaskan oleh W.S Rendra, maka projek akhir ini dapat memanipulasi tubuh kinestetik pemain bermain di atas ruang kanvas khas dan bahan cat atau bahan media yang disediakan untuk menghasilkan satu produk seni catan bersifat performatif.

1.5.3 Seni Catan Performatif

Secara dasarnya seni catan adalah merupakan hasil karya 2D dengan penggunaan pelbagai teknik dan bahan pewarna seperti cat yang memerlukan bahantara air dan minyak. Menurut Hendriyana (2022) secara konvensional medium seni catan memerlukan peralatan berus dan pisau paten bagi menghasilkan ciptaan gambaran pengkaryaan. Menurut Muhamad Kamal (2016), imej gambaran yang dilukis menggunakan bahan berus dan bahan pewarna misalannya yang dikendalikan menggunakan tangan manusia (pengkarya) adalah merupakan ekspresi dari pengkarya mengenai isu sosiobudaya dan isu sosiopolitik sebagai wadah seni untuk dipamerkan semula kepada penonton sebagai suatu apresiasi seni. Manakala Media merujuk kepada



Kamus Dewan Online (2022) alat atau perantara komunikasi seperti radio, filem atau bahan komunikasi cetakan seperti suratkhbar dan sebagainya. Manakala alternatif adalah merujuk kepada pilihan yang sememangnya menjadi kemestian, atau satu pilihan anda dua kemungkinan.

Bagi istilah performatif adalah merujuk dari wacana di bahas oleh Schechner (2013) yang menegaskan segala tindakan merangkumi ritual, permainan sukan, seni hiburan, majlis perayaan agama, krisis sosial, main, aksi kehidupan atau apa sahaja tindakan yang dilangsungkan oleh kehidupan adalah merupakan suatu performatif. Dengan menegaskan prinsip to do (aksi), being (menjadi), showing doing (mempamerkan), maka ketiga-tiga prinsip tindakan performatif ini boleh diperjelaskan dengan explaining showing sebagai as yang merujuk kepada subteks aksi tindakan itu sebagai performativiti. Manakala is adalah merujuk kepada aksi tindakan yang hadir dari dasar konvensi dan sistem yang membangunkan tindakan itu.

Berpautan itu, istilah seni catan performatif pada projek akhir ini adalah merujuk kepada ketidakakuran pengkaji sebagai pengkarya menggunakan alatan berus untuk menghasilkan proses penciptaan gambaran seni catan abstrak. Sebaliknya, pengkaji menggunakan kemahiran kinestetik tubuh individu pemain untuk memanipulasi anggota motor kasar dan motor halus bermain di atas ruang kanvas khas secara menggunakan kerangka teknik gerak indah. Melalui kerangka main teknik gerak indah inilah setiap individu bersama kumpulannya bakal memanipulasi tubuhnya menggunakan bahan pewarna dan ruang kanvas khas untuk melakarkan proses rekaan seni catan sebagai sebuah alternatif alatan baharu. Dalam kata lain, tanpa menggunakan alatan berus, maka pengkaji akan memanipulasi kinestetik tubuh pemain melakukan





pelbagai aksi tindakan secara gerak, lakon, dialog, nyanyian secara spontan, sambil diiringi dengan media lain untuk menghasilkan satu karya secara seni catan performatif.

1.6 Imaginasi Pengkaryaan

Bagi menjustifikasikan dan mendemonstrasikan aktiviti ‘bermain’ menggunakan instrumen tubuh badan demi menghasilkan seni reka catan sebagai produk perkaryaan abstrak. Projek akhir menyediakan kerangka ‘main dan bermain’ yang telah diubahsuai semula dari sumber pendekatan atau approach main dan bermain oleh Schechner (2013) dengan menyediakan kerangka main seni catan performatif berkonsepkan mainan gerak indah. Terdapat 6 komponen pendekatan merangkumi struktur, rangka (frame), proses, pengalaman skil, fungsi dan evolusi yang membentuk kerangka main seni catan performatif berkonsepkan mainan gerak indah. Melalui kerangka main gerak indah inilah pemain bakal memanipulasikan tubuhnya bermain di atas ruang kanvas khas sehingga menyiapkan proses penghasilan karya seni catan.

Pada amnya, memanipulasi tubuh badan pemain melalui aktiviti bermain gerak indah adalah merujuk kepada aksi atau tindakan pemain mempamerkan ekspresi dari kinesik tubuh badan mereka sehingga kesan tindakan bermain pada ruang atas kanvas khas menghasilkan karya seni catan secara performatif dan bersifat abstrak. Secara dasarnya, konsep gerak indah adalah dipetik dari sumber historis yang diperkenalkan oleh W.S Rendra seorang aktivitis seni dari Indonesia ketika memimpin aktiviti bengkel asas kreatif bersama Kumpulan Kesenian DBKL (KSDBKL) pada tahun 1993. Konsep gerak indah yang diperkenalkan oleh W.S Rendra telah mementingkan sumber naluri





dan ekspresi tubuh badan artis budaya DBKL untuk bertindak sebagai teknik penghasilan pergerakan secara kreasi. Melalui temuramah informan Jasni Abdul Hamid (2022), koreografer KSDBKL telah menegaskan konsep gerak indah yang diperkenalkan oleh W.S Rendra telah mementingkan naluri rasa dan ekspresi tubuh penari yang lahir dari serapan pengalaman hidup dan latar belakang budaya dari seseorang individu penari untuk menghasilkan gerak indah. Tegasnya, sumber alam dan persekitaran hidup individu yang dilalui telah meresapi pengalaman dan memori recall manusia untuk menghasilkan gerak indah. Menurut informan Khalid Abdul Saffa (2022), turut merupakan koreografer KSDBKL telah menegaskan konsep gerak indah menekankan kepada gerak improvisasi yang terlahir dari naluri dan ekspresi penari. Justeru, ekspresi gerak indah menuntut penari (pemain) melahirkan sewenangnyanya struktur gerak tanpa memerlukan penyusunan komposisi pergerakan dan ritma secara mampan. Tegasnya, semasa mencipta proses gerak indah antara penekanan yang disarankan adalah melalui proses 'traveling' (perjalanan) yang membenarkan pemain memanipulasi koordinasi pergerakan tubuh manusia untuk melahirkan komposisi gerak indah. Malahan, ketika penari (pemain) melahirkan gerak indah yang bersifat improvisasi inilah menuntut pemain perlu sedar bentuk ekspresi pergerakan, sedar ruang diri dan persekitaran agar aksi pergerakan tubuh dapat dimanifestasikan dengan murni, indah dan kreatif. Ringkasnya, estetik gerak indah tidak semestinya menuntut skil kemahiran gerak tarian tradisional dan moden yang kebiasaannya perlu dikuasai oleh seorang pemain atau penari ketika melakukan repertoire mengikut disiplin sesuatu tari tersebut. Sebaliknya, konsep gerak indah yang diasaskan oleh W.S Rendra boleh dijayakan oleh pemain individu berlatarbelakangkan artis seni persembahan atau individu yang berhasrat menggunakan konsep pergerakan kreatif sebagai pengkaryaan atau seni gunaan (applied arts).





Rentetan itu, konsep gerak indah yang dibangun oleh W.S Rendra inilah telah mencetuskan daya imaginasi saya selaku pelajar yang dinilai untuk menggunakan semula konsep gerak kreatif ini dengan membangunkan kerangka main secara gerak indah bagi tujuan penghasilan seni catan secara performatif. Namun, prinsip-prinsip atau konseptualisasi gerak indah W.S Rendra tidak diaplikasikan secara menyeluruh untuk menghasilkan seni catan performatif. Projek akhir ini hanya meminjam semangat 'konsep gerak indah' secara pastiche. Lantas, mengisi semula dengan membangun kerangka main gerak indah yang mementingkan prinsip gerak 'traveling', prinsip sedar bentuk, sedar ruang yang pada masa bercampur aduk dengan aksi lakuan secara lakon fizikal, pergerakan kreatif, permainan dialog, permainan props dan rangsangan kesan bunyi yang dihasilkan melalui gerak tubuh pemain ketika beraksi di ruang kanvas khas tersebut. Turut sama, aktiviti penghasilan gerak indah ini turut menyerlahkan usaha pemain bermain bersama dengan bahan pewarna yang dicipta secara khas demi untuk menghasilkan elemen kesan khas garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna dan ruang pada ruang kanvas khas sehingga kesan permainan gerak indah dapat dilakar dan membentuk suatu pengkaryaan seni catan secara abstrak dan bersifat performatif.

Ringkasnya, melalui cetusan imaginasi pengkaryaan memanipulasi campur aduk mainan gerak indah dengan mainan teknik lakonan fizikal, pengucapan dialog, pergerakan kreatif, nyanyian, mainan props dan rangsangan bunyi. Lantas, diselaraskan bersama dengan mainan bahan pewarna khas pada ruang atas kanvas yang diciptakan khas. Maka, kesan dari manipulasi tubuh badan pemain bersama alatan props dan bahan warna yang dimainkan secara gerak indah di atas ruang kanvas khas. Justeru, aktiviti bermain mengikut kerangka 'gerak indah' dapat menyediakan suatu teknik dan media alternatif menghasilkan seni catan yang tidak lagi bersandarkan kepada alatan berus





atau pisau palet secara tuntas. Sebaliknya, cetusan imaginasi pengkaryaan mengaplikasikan kerangka main gerak indah dengan berasaskan mainan manipulasi tubuh manusia berupaya menghasilkan satu produk seni catan yang bersifat abstrak, kontemporari, diakronik dan bercirikan performatif. Ringkasnya, projek karya akhir ini bakal membangunkan karya seni catan yang bersifat abstrak, ekspresionisme eksperimentasi ekoran dari kesan permainan gerak indah yang dijayakan oleh pemain pada ruang atas kanvas khas tersebut.

