

**TEATER CELIK SOSIAL SEBAGAI SEBUAH
PERFORMATIF MEMUPUK TINGKAH
LAKU BERISIKO TINGGI DALAM
KALANGAN REMAJA
LEMBAH KLANG**

MUHAMMAD NABIL BIN ZAHANUDDIN

**FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**TEATER CELIK SOSIAL SEBAGAI SEBUAH PERFORMATIF MEMUPUK
TINGKAH LAKU BERISIKO TINGGI DALAM KALANGAN REMAJA
LEMBAH KLANG**

MUHAMMAD NABIL BIN ZAHANUDDIN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

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

**FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



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

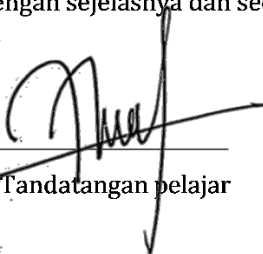
/

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **5 OGOS 2025**

i. Perakuan pelajar :

Saya, Muhammad Nabil bin Zahanuddin, No Matriks M20221001445 dari Fakulti Muzik dan Seni Persembahan dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk Teater Celik Sosial Sebagai Sebuah Performatif Memupuk Tingkah Laku Berisiko Tinggi Dalam Kalangan Remaja Lembah Klang 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 kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya


Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Dr. Nor Shuradi bin Haji Nor Hashim dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Teater Celik Sosial Sebagai Sebuah Performatif Memupuk Tingkah Laku Berisiko Tinggi Dalam Kalangan Remaja Lembah Klang 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.

1/9/2025

Tarikh


DR NOR SHURADI HAJI NOR HASHIM
Tandatangan Penyelia
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35000 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**

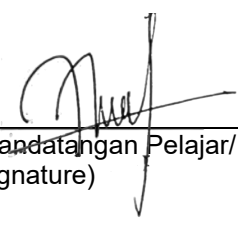
Tajuk / Title: TEATER CELIK SOSIAL SEBAGAI SEBUAH PERFORMATIF MEMUPUK TINGKAH LAKU BERISIKO TINGGI DALAM KALANGAN REMAJA LEMBAH KLANG

No. Matrik /Matric's No.: M20221001445
Saya / I : MUHAMMAD NABIL BIN ZAHANUDDIN
(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: 1/9/2025


(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cap Rasmi / Name & Official Stamp)
DR NOR SHURADI HAJI NOR HASHIM
Pensyarah
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
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

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadrat Allah SWT kerana dengan limpah rahmat dan inayah-Nya, saya berjaya menyiapkan disertasi ini sebagai memenuhi keperluan bagi penganugerahan Ijazah Sarjana Pengajian Persembahan di Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada penyelia saya, Dr. Nor Shuradi bin Haji Nor Hashim, atas segala bimbingan ilmiah, nasihat yang tidak pernah putus, serta sokongan berterusan sepanjang proses penyelidikan dan penulisan disertasi ini. Keprihatinan beliau dalam memperhalusi setiap aspek kajian ini amat saya hargai dan menjadi sumber kekuatan saya sepanjang pengajian. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada semua pensyarah Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, UPSI, yang telah menyumbang ilmu dan pandangan yang mendalam sepanjang pengajian saya. Tidak dilupakan, rakan-rakan seperjuangan dan para responden dan pemain yang terlibat dalam kajian ini. Segala kerjasama dan sokongan anda amat bermakna dalam menjayakan penyelidikan ini. Setinggi-tinggi penghargaan juga ditujukan kepada keluarga tersayang iaitu Ibu, adik beradik serta seluruh ahli keluarga saya yang sentiasa mendoakan kejayaan saya dan menjadi sumber inspirasi dalam menempuh setiap cabaran dalam pengajian ini. Tanpa doa dan sokongan moral mereka, perjalanan ini pasti lebih sukar. Akhir sekali, saya panjatkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung atau tidak langsung telah membantu dan menyumbang kepada kelancaran proses penyelidikan dan penulisan tesis ini. Semoga segala sumbangan ini dikira sebagai amal jariah dan mendapat keberkatan daripadanya.





ABSTRAK

Projek Pengajian Persembahan (D3P-Karya Kreatif) adalah untuk membangunkan kerangka Teater Celik Sosial Sebagai Sebuah Performatif demi Memupuk Tingkah Laku Berisiko Tinggi Dalam Kalangan Remaja Lembah Klang. Penciptaan performatif Teater Celik Sosial adalah berdasarkan pertikaian pengkaji tentang seni teater bukan semata-mata sebagai aktiviti berlakon demi mempamerkan simbol krisis sosial. Malahan, proses berlakon teater dapat memupuk kefahaman remaja tentang isu tingkah laku berisiko tinggi yang bersemi dalam kehidupan masyarakat realiti. Justeru, objektif pertama projek kreatif ini adalah membina Kerangka Teater Celik Sosial sebagai pendekatan main dan bermain performatif. Objektif kedua adalah mempamerkan teater celik sosial sebagai aksi main dan bermain teater masa kini. Objektif ketiga adalah menjustifikasikan teater celik sosial sebagai medium alternatif pembelajaran tentang tingkah laku berisiko tinggi di kalangan peserta remaja. Teori penciptaan pada karya kreatif ini adalah bersandarkan kepada kerangka teoretikal main dan bermain Schechner yang menegaskan aktiviti bermain dapat memupuk pemikiran kritis dan kreatif pemain lakon untuk memerihalkan isu krisis sosial dari sumber pengalaman hidup. Dengan menetapkan prinsip teater celik sosial merangkumi intervensi naratif, susun mainan cerita, main performatif dan celik sosial sebagai kerangka penciptaan Teater Celik Sosial. Lantas, implikasi projek kreatif ini dapat menunjukkan proses main dan bermain teater celik sosial dapat memupuk peserta mengalami dan memahami isu tingkah laku berisiko tinggi sebagai konflik kehidupan. Hasil dapatan aktiviti main dan bermain Teater Celik Sosial bukan sahaja berfungsi sebagai medium estetik lakon, malahan turut berperanan sebagai medium pembelajaran peserta bagi memahami natijah bertingkah-laku risiko tinggi dalam sesebuah kehidupan. Hasil rumusan projek kreatif dapat dijadikan panduan kepada pemegang taruh berkepentingan memahami kerangka teater celik sosial adalah satu medium alternatif pembelajaran teater demi memupuk kesedaran krisis tingkahlaku risiko di kalangan remaja Lembah Klang pada kehidupan realiti.





CELIK SOSIAL TEATER AS A PERFORMATIVE TO FOSTER HIGH-RISK BEHAVIOURS AMONG TEENAGERS IN KLANG VALLEY

ABSTRACT

This project aims to develop a framework for Teater Cilik Sosial as a Performative Practice to address and cultivate awareness of high-risk behaviours among adolescents in the Klang Valley. The creation of Teater Cilik Sosial is grounded in the researcher's critical stance that theatre is not merely an acting activity meant to symbolize social crises. Instead, the process of performing theatre can foster adolescents' understanding of high-risk behaviours that are embedded in real-life societal experiences. The first objective of this creative project is to construct a Teater Cilik Sosial framework as a performative play-based approach. The second objective is to showcase socially conscious theatre as a contemporary form of play and playing. The third objective is to justify socially conscious theatre as an alternative learning medium for adolescents to better understand and reflect on high-risk behaviours. This creative work is rooted in Schechner's theoretical framework of "play and playing," highlighting that play activities encourage critical and creative thinking among performers. This process enables them to express social crises grounded in lived experiences. Teater Cilik Sosial principles include narrative intervention, structured storytelling, performative play, and social awareness. These components form the foundation of the proposed performative framework. The creative project's implications demonstrate that engaging in through Teater Cilik Sosial structured play and performance that can enable participants to experience and understand high-risk behaviours as real-life conflicts. The outcomes reveal that this approach is an aesthetic medium for performance and serves as an educational platform for participants to grasp the consequences of engaging in high-risk behaviours. In conclusion, the findings from this creative project provide valuable insights for stakeholders, offering a clear framework for understanding socially conscious theatre as an alternative learning medium. It highlights theatre's potential in raising awareness and shaping critical reflection among Klang Valley adolescents on issues of behavioural risk in real-world contexts.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii
SENARAI LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN DAN LATARBELAKANG	
1.1 Inspirasi dan Motivasi	1
1.2 Matlamat Penciptaan	11
1.3 Objektif Penciptaan	14
1.4 Persoalan Idea Penciptaan	15
1.5 Kontekstualisasi Topik	15
1.5.1 Teater Celik Sosial	15
1.5.2 Aksi Performatif	19
1.5.3 Tingkah Laku Berisiko Tinggi	20
1.5.4 Remaja Sekitar Lembah Klang	23
1.6 Imajinasi Pengkaryaan	27

BAB 2 KARYA LITERATUR DAN KARYA KREATIF

2.1	Kajian Literatur	32
2.1.1	Pendidikan Tidak Formal	35
2.1.2	Teater Sebagai Medium Pendidikan	37
2.1.3	Pedagogi Kritis Freire Sebagai Pendekatan Teater Untuk Pendidikan	41
2.2	Kajian Karya Kreatif	46
2.2.1	Karya Kreatif Medium Teater	46
2.2.2	Karya Kreatif Medium Teater Animasi	48
2.3	Keaslian Penciptaan	50

BAB 3 KONSEP PENCIPTAAN

3.1	Landasan Teori Penciptaan	53
3.1.1	Teori Main dan Bermain (Play and Playing) Schechner	53

3.2	Konseptualisasi Idea Penciptaan	58
-----	---------------------------------	----

BAB 4 PROSES PENCIPTAAN KARYA KREATIF

4.1	Pengenalan	64
4.2	Fasa 1: Observasi Naratif	69
4.2.1	Aktiviti 1: Pecah Minda	70
4.2.1.1	Tunjuk Perasaan	71
4.2.1.2	Mr. Something	72
4.2.1.3	AI Lakon	74
4.2.2	Aktiviti 2: Tukar Ilmu	75
4.2.3	Aktiviti 3: Dari Akhbar	80
4.2.4	Aktiviti 4: Misi Teropong	84
4.3	Fasa 2: Susun Mainan Cerita	87
4.3.1	Minda Idea	88

4.3.2	Kongsi Cerita	89
4.3.3	Bina Anta Prota	90
4.3.4	Kata-kata kita	91
4.3.5	Realiti Kita	91
4.3.6	Dramaturgi Sosial	92
4.3.7	Mainan Cerita	93
4.4	Fasa 3: Main Performatif	94
4.4.1	Latihan	95
4.4.2	Pementasan	96
4.5	Fasa 4: Celik Sosial	97
4.5.1	Diskusi Bulatan	98
4.5.2	Dokumentasi Proses dan Hasil	99

BAB 5 DESKRIPSI KARYA KREATIF

5.1	Pembetulan Karya	101
5.1.1	Bentuk Karya Main dan Bermain Observasi Naratif	102
5.1.1.1	Bentuk Karya Main dan Bermain Observasi Naratif: Pecah Minda	103
5.1.1.2	Bentuk Karya Main dan Bermain Observasi Naratif: Tukar Ilmu	107
5.1.1.3	Bentuk Karya Main dan Bermain Observasi Naratif: Dari Akhbar	109
5.1.1.4	Bentuk Karya Main dan Bermain Observasi Naratif: Misi Teropong	111
5.1.2	Bentuk Karya Main dan Bermain Susun Mainan Cerita	114
5.1.3	Bentuk Karya Main dan Bermain Main Performatif	120
5.1.3.1	Pra-Produksi	121

5.1.3.2	Produksi	125
5.1.4	Bentuk Karya Main dan Bermain Celik Sosial	128
5.1.4.1	Fasa 1: Observasi Naratif	133
5.1.4.2	Fasa 2: Susun Main Cerita	133
5.1.4.3	Fasa 3: Main Performatif	134
5.2	Struktur Karya	136
5.2.1	Aksi Performatif Celik Sosial (Tayangan Video)	138
5.2.2	Main Performatif (Persembahan) Secara Live	139
5.2.3	Aktiviti Celik Sosial (Refleksi Live)	139
5.3	Program Persembahan	140
BAB 6 REFLEKSI DAN RUMUSAN		
6.1	Refleksi	141
6.1.1	Rumusan Fasa 1: Observasi Naratif	145
6.1.2	Rumusan Fasa 2: Main Susun Cerita	146
6.1.3	Rumusan Fasa 3: Main Performatif	146
6.1.4	Rumusan Fasa 4: Celik Sosial	147
6.1.5	Kesimpulan	147
6.2	Rumusan Keseluruhan Projek Kreatif	154
6.2.1	Cadangan dan Impak Masa Hadapan	156
6.3	Cadangan	157
RUJUKAN		161
LAMPIRAN		164

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Nama Peserta Teater Celik Sosial	27
2.1	Perbezaan Ciri Main Teater Celik Sosial dengan Ciri Main Teater Penindasan Boal dan Ciri Main Teater Forum Nadarajan	52
3.1	Pendekatan (approach) Kerangka Main dan Bermain (Play and Playing) oleh Schechner (2014).	56
3.2	Empat Prinsip Bermain dan Prinsip Hadap Masalah/Teknik Dialog untuk Penciptaan Teater Cilik Sosial	58
5.1	Maklumbalas Refleksi Peserta dan Interpretasi Data Pengkaji	130
5.2	Struktur Pengkaryaan Teater Celik Sosial	136
5.3	Struktur Jadual Perjalanan Program	140

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Struktur Fasa Kerangka Teater Celik Sosial	51
3.1	Kerangka Konseptualisasi Idea Penciptaan Teater Celik Sosial	43
4.1	Struktur Teater Celik Sosial	65
4.2	Fasa 1: Observasi Naratif	70
4.3	Permainan Tunjuk Perasaan	71
4.4	Permainan Mr. Something	72
4.5	Permainan AI Lakon	74
4.6	Permainan Tukar Ilmu	78
4.7	Permainan Dari Akhbar	83
4.8	Permainan Misi Teropong	86
4.9	Fasa 2: Susun Mainan Cerita	88
4.10	Fasa 3: Main Performatif	95
4.11	Main Celik Sosial	98
6.1	Soalan-soalan	151

SENARAI GAMBAR

No. Gambar		Muka Surat
5.1	Proses permainan Tunjuk Perasaan	104
5.2	Proses permainan Mr. Something	104
5.3	Proses Permainan AI Lakon	105
5.4	Proses fasa tukar Ilmu antara pemain dan juga fasilitator	107
5.5	Proses bermain Observasi Naratif Dari Akhbar	109
5.6	Proses Aktiviti Bermain Main Performatif: Rehearsel Pengarah bersama Peserta Remaja/Pemain Lakon.	122
5.7	Proses Aktiviti Bermain Main Performatif: Rehearsel Pengarah bersama Peserta Remaja/Pemain Lakon.	124
5.8	Tayangan Video Imej Main Observasi Naratif, Susun Main Cerita dan Main Performatif: Latihan	126
5.9	Struktur Karya Persembahan Teater Celik Sosial: Main Performatif (Persembahan)	127
5.10	Aktiviti Main Celik Sosial secara interaktif	129



SENARAI LAMPIRAN

A Skrip Teater Celik Sosial hasil idea dan tulisan peserta remaja



BAB 1

Pengenalan dan Latar Belakang

Inspirasi dan motivasi yang mendorong pengkaji menghasilkan proposal karya kreatif ini berdasarkan penelitian awal melalui Laporan Statistik 2021 akhir keluaran Jabatan Kebajikan Masyarakat (JKM) di bawah statistik remaja yang terlibat dengan jenayah mengikut jenis kes dan jantina pada tahun 2021 melaporkan kesalahan jenayah golongan remaja terbahagi kepada beberapa jenis kes seperti jenayah berkaitan harta benda, jenayah berkaitan manusia, akta kesalahan kecil, melanggar syarat pengawasan, penyalahgunaan dadah, perjudian, senjata/ bahan api, kesalahan lalu lintas, lari dari sekolah diluluskan dan lain-lain. Angka keseluruhan bagi kesalahan tersebut mencatatkan jumlah sebanyak 3,457 menurun berbanding tahun sebelumnya pada tahun 2020 dengan catatan 5,357 kes (Jabatan Kebajikan Masyarakat, 2023). Perkaitan data statistik yang dilaporkan oleh Jabatan Kebajikan Masyarakat jelas menunjukkan



remaja yang tinggal di bandar-bandar besar seperti Kuala Lumpur berdepan dengan krisis bertingkah laku risiko tinggi (*high risk behavior*) di dalam kehidupan mereka. Jelas kepada krisis tingkahlaku risiko tinggi perlu dibendung bagi membantu remaja mendepani kelestarian hidup yang berkualiti dalam masyarakat sebenar. Justeru, timbul inspirasi dan motivasi pengkaji menggunakan aksi persembahan sebagai medium yang bukan sahaja berpotensi membimbing remaja mengalami kesan kesedaran tentang bahaya tingkahlaku risiko tinggi yang dimanifestasikan melalui main peranan lakonan. Bahkan aksi bermain teater dalam pelbagai bentuk turut membangunkan sebuah kerangka idea penciptaan performatif baharu dalam menimbulkan kesedaran tentang natijah laku risiko melalui aksi bermain teater.

Justeru, proposal ini perlu terlebih dahulu mendiskusikan isu utama proposal projek akhir yang perlu dibangkitkan tentang krisis tingkahlaku berisiko pada kehidupan remaja di Malaysia amnya dan langkah membangunkan satu kerangka idea penciptaan teater celik sebagai satu cadangan janaan alternatif memupuk kesedaran tentang bahaya mengamalkan tingkahlaku berisiko tinggi dalam kehidupan. Menurut Manwani et. al. (2022) tingkah laku berisiko tinggi adalah satu set tingkah laku yang menimbulkan peningkatan risiko masalah fizikal, sosial atau emosi kepada individu dan masyarakat keseluruhannya. Tingkah laku ini nyata sebagai suatu tindakan keganasan, penggunaan bahan dadah, tingkah laku seksual berisiko, bunuh diri, gangguan melebihi had pemakanan termasuk kegiatan seksual bebas. Melalui Barimah et.al (2022) menjelaskan selain keganasan fizikal dan gejala dadah, golongan muda turut berdepan dengan tingkah laku seksual berisiko. Secara hakikatnya remaja dan belia muda adalah orang yang mempunyai kecenderungan yang tinggi untuk menikmati tingkah laku seksual yang berisiko. Perihal ini dibuktikan dengan hasil dapatan kajian





menunjukkan seramai 110 dari 250 orang pelajar Sekolah di Sunyani, Ghana (44% daripada responden) telah terlibat dalam pelbagai bentuk tingkah laku risiko seksual. Hasil menunjukkan tingkah laku berisiko seksual seperti permulaan seksual awal (atau 7.462, CI: 4.143 - 14.096), mempunyai pelbagai pasangan seksual (atau 43.669, CI: 20.825 - 91.573), penggunaan bukan kondom (atau 6.368, CI: 3.456 - 11.735) dan penggunaan ubat-ubatan (atau 15.523, CI: 8.226 - 29.292) dan jumlah data statistik ini menunjukkan 110 orang murid sangat dikaitkan dengan kemungkinan dijangkiti jangkitan seksual. Bagi pengkaji, jumlah ini bukanlah satu angka yang rendah dan memerlukan satu usaha untuk menanganinya. Pengkaji melihat golongan remaja adalah salah satu kelompok sosial yang terdedah dan mudah untuk terjerumus menjadi mangsa ataupun si pelaku. Hal ini turut dibuktikan dengan kenyataan Rosikin (2022) yang menyatakan remaja yang terdedah dengan gejala sosial di bandar-bandar besar lebih berisiko tinggi untuk terdedah pada tingkah laku berbahaya seperti penyalahgunaan dadah, aktiviti pelacuran dan sebagainya. Perihal ini disokong oleh Handy (2006) yang meneliti penglibatan remaja jalanan mengalami risiko tinggi terjebak dengan tingkah laku berisiko apabila mendiami lingkungan jalanan yang tegasnya mempunyai pelbagai krisis sosial di sekeliling kehidupan mereka. Perihal ini boleh diteliti pada kajian Ndorom dan Banyanga (2022) yang mendapati 197 remaja jalanan di Selatan Sudan berkhidmat sebagai pekerja seks untuk menampung kehidupan miskin mereka. Kajian ini turut mendapati 43% golongan kanak-kanak jalanan terpaksa tinggal dan tidur di tepi jalanan ekoran tiada penginapan rumah atas kemiskinan. Berdasarkan laporan oleh Jasni et. al (2022) remaja gelandangan di bandar besar seperti Kuala Lumpur dan Sabah turut berdepan dengan aktiviti pergaulan bebas ekoran faktor yang tidak mempunyai tempat tinggal dan kanak-kanak yang mengikuti cara hidup atau tabiat yang diikuti oleh rakan sekerja yang sama. Dengan mengamalkan aktiviti bebas menyebabkan





mereka digolongkan sebagai komuniti bebas yang mendapat pemantauan ibu bapa dan penjaga. Kesannya golongan remaja yang tidak dapat pemantauan khusus dari penjagaan ibubapa mereka bakal terperangkap dengan gejala sosial seperti pergaulan seks bebas, jenayah dan termasuk mengedar dadah. Jelasnya, pengedar mudah memanipulasi remaja yang berdepan dengan kekangan kewangan dan kemiskinan hidup untuk dijadikan mangsa dengan mengarahkan mereka menghantar bahan dadah kepada pelanggan. Penyalahgunaan dadah terus menular pada hidup remaja gelandangan setelah melihatnya ibu bapa mereka turut tercebur pada kegiatan dadah dan melakukan penghantaran bahan yang terlarang ini kepada pelanggan. Kajian Anuar et al. (2017) mendapati bahawa kurang kawalan ibu bapa, masalah kewangan, kurang sokongan, dan kawan-kawan yang negatif menyebabkan remaja gelandangan mengalami gejala sosial. Kegiatan bebas mereka di ruang sosial turut disebabkan oleh persekitaran rumah yang tidak selesa, ahli keluarga yang ramai dan ibu bapa yang tidak mengambil berat tentang pendidikan anak-anak mereka. Pergaulan bebas dengan rakan-rakan yang negatif untuk mempengaruhi golongan remaja dengan aktiviti merokok, ponteng sekolah, keluar lewat malam, dan kawan-kawan yang datang ke rumah untuk berbual kosong dan merempit. Dalam kenyataan lain, golongan remaja yang kurang mendapat pengawasan keluarga turut berpotensi melakukan perbuatan tingkah laku berisiko tinggi bersama rakan mereka. Manakala Mohd Alif et al (2022) menegaskan masalah remaja dan belia gelandangan atas empat faktor yang menyumbang kepada gelandangan kanak-kanak dan belia ini terjerumus kepada pergaulan bebas, keciciran dalam pendidikan, kesihatan dan penglibatan dalam jenayah.

Sehubungan itu, kajian ini menegaskan bahawa menangani isu tingkah laku berisiko tinggi di kalangan remaja khususnya yang hidup di bandar-bandar besar sekitar





Lembah Kelang dan bandar-bandar sekitar Selangor turut perlu dijalankan dengan memberikan mereka bimbingan dan pendidikan. Kajian ini menegaskan selain pendidikan sepanjang hayat secara formal dapat memberi peluang remaja yang bermasalah memantapkan kemahiran, kerjaya, menghasilkan individu yang berpengetahuan, berkebolehan, dan berdikari sepertimana yang dijayakan oleh Kementerian Sumber Manusia melalui aktiviti latihan Skim Kemahiran Malaysia. Malahan, pengkaji juga berpendapat pendidikan tidak formal seperti menghasilkan kerangka modul pembelajaran alternatif bermain teater turut boleh dijadikan satu asas pendidikan dalam memupuk kesedaran mereka terhadap natijah tingkahlaku berisiko.

Dengan meneliti mandat Sustainability Development Goal (SDG: 4) yang menggariskan bahawa pendidikan yang berkualiti tinggi harus diberikan secara inklusif, adil dan menggalakkan peluang pembelajaran sepanjang hayat untuk mendidik kanak-kanak, golongan remaja atau golongan belia untuk mencapai pembangunan lestari dan mencapai kehidupan yang berkualiti. Sesungguhnya, mandat SDG Pendidikan dengan sasaran perkara 4.7 menyatakan bahawa semua institusi pendidikan harus memastikan bahawa semua kelompok murid memperoleh pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk menggalakkan pembangunan mampan dan gaya hidup lestari menjelang 2030. Ini termasuk, antara lain, pendidikan untuk pembangunan mampan dan gaya hidup lestari, hak asasi manusia, kesaksamaan gender, kewarganegaraan global, pengiktirafan kepelbagaian budaya dan budaya. Bagi memmanifestasikan SDG 4: Pendidikan berkualiti, maka pengkaji mempertikaikan pendidik dan fasilitator dari Badan Kerajaan dan NGO yang menganjurkan program kesedaran terhadap natijah gejala sosial perlu membangunkan pelbagai kerangka pembelajaran alternatif demi memastikan remaja terus dinamik menelaah konsep





pendidikan terbaharu tentang isu tingkahlaku risiko tinggi. Keperluan untuk membangunkan pelbagai kerangka pembelajaran bagi mendidik remaja tentang bahaya gejala sosial adalah amat wajar, terutama memandangkan peningkatan yang membimbangkan dalam isu seperti penyalahgunaan dadah, tingkah laku agresif, dan penglibatan dalam jenayah kecil dalam kalangan mereka. Melalui laporan oleh Portal Jabatan Kebajikan Masyarakat (2024) menekankan perlunya pelaksanaan program pendidikan dan kesedaran untuk membantu remaja mengelakkan tingkah laku berisiko tinggi. Pendekatan ini merangkumi pelbagai aktiviti seperti ceramah, bengkel motivasi, dan program komuniti yang bertujuan memupuk nilai positif dalam kalangan remaja, sekali gus menyokong pembangunan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Langkah ini bukan sahaja memberi remaja peluang untuk memahami kesan buruk gejala sosial, tetapi juga memperkukuh daya tahan mereka dalam menghadapi cabaran kehidupan moden. Oleh itu, pengkaji menekankan bahawa Kerajaan dan Badan Bukan Kerajaan (NGO) harus memainkan peranan penting dalam merealisasikan usaha ini melalui kerjasama strategik dan pembangunan modul pendidikan yang lebih tersusun. Berdasarkan laporan yang sama, sebanyak 132 program kesedaran telah dilaksanakan dengan tujuan memberikan panduan kepada remaja, melibatkan penyertaan aktif guru, kaunselor, dan fasilitator profesional (Portal Jabatan Kebajikan Masyarakat, 2024). Aktiviti-aktiviti ini dirancang secara holistik untuk melahirkan individu yang bertanggungjawab serta berupaya menyumbang kepada keharmonian masyarakat. Bagi memastikan keberkesanan program, pemantauan berterusan dan penilaian yang sistematik diperlukan supaya program tersebut dapat disesuaikan dengan cabaran semasa yang dihadapi oleh golongan remaja.





Dalam hubungan ini, untuk membantu remaja menjadi lebih sedar tentang tingkah laku berisiko dalam masyarakat sebenar. Lantas, kajian mempertikaikan fasilitator yang mengendalikan program kempen kesedaran dan program kem motivasi harus kreatif, kritis dan mengambil tindakan berani untuk menyediakan aktiviti pembelajaran yang dekat dengan kemelut krisis kehidupan mereka. Kajian mempertikaikan bahawa fasilitator perlu kreatif dan kritis menyediakan pengajaran dan pembelajaran alternatif untuk memberi kesedaran kepada mereka tentang tingkah laku berisiko. Dalam kata lain, kajian menyarankan satu bentuk bimbingan alternatif perlu dibangunkan demi memupuk kesedaran tentang gejala tingkah laku berisiko tinggi di kalangan remaja yang jelas turut merupakan golongan yang terdedah dengan gejala negatif ini. Pengkaji berpendapat tidak semestinya remaja yang bermasalah sahaja yang harus diberikan tumpuan untuk merawat mereka dengan mengadakan program bimbingan atau kem motivasi bagi membantu mereka mengatasi masalah ini. Malahan pengkaji turut berpendapat golongan remaja yang tinggal di bandar-bandar besar turut perlu diberi peluang memasuki bengkel-bengkel kesedaran tentang bahaya natijah tingkahlaku risiko tinggi sebagai usaha pencegahan atau prevention. Perihal ini sejajar dengan pandangan Mohamad Aby (2020) yang berpendapat bahawa remaja sering dianggap sebagai kelompok muda yang kerap menerima stigma negatif daripada masyarakat. Stigma ini biasanya dikaitkan dengan pelbagai isu sosial, termasuk kes-kes seperti mencuri, penyalahgunaan dadah, pergaulan bebas, dan ketidakhadiran di sekolah. Beliau menjelaskan bahawa punca utama permasalahan ini sering berakar pada faktor-faktor seperti amalan pergaulan bebas, konflik dalam hubungan keluarga, kurangnya perhatian dan pengawasan daripada ibu bapa, serta pengaruh negatif daripada rakan sebaya. Faktor-faktor ini secara kolektif dapat mendorong remaja untuk terjebak dalam perilaku yang bermasalah.





Bagi menyahut mandat SDG 4 Pendidikan dan konsep Malaysia Madani yang memberi peluang semua individu dan masyarakat berbilang bangsa dengan peluang asasi yang sejangat. Maka, timbul inspirasi dan motivasi pengkaji untuk membangunkan satu usaha pencegahan atau prevention tentang natijah tingkah laku berisiko tinggi dikalangan golongan remaja yang tinggal di bandar-bandar besar khususnya di kawasan Lembah Kelang dan sekitar bandar besar di Selangor. Bentuk bimbingan yang dicadangkan oleh pengkaji tidak menuntut pembelajaran secara formal yang memerlukan remaja menuntut ilmu pengetahuan secara pasif. Untuk memastikan kondisi pembelajaran bersifat didik hiburan yang menyeronokkan, kajian ini menegaskan aktiviti bermain seni teater sebagai tindakan performatif turut adalah pendekatan pendidikan yang menarik untuk diterokai. Dalam kata lain, kajian berminat untuk memupuk kesedaran tentang tingkah laku berisiko di kalangan remaja melalui aktiviti belajar tatkala bermain seni teater. Kajian berpandangan golongan remaja turut mendapat pendedahan tentang kempen gejala sosial yang boleh diperoleh dari aktiviti kem kesedaran isu sosial di sekolah, mahupun mendapat bahan-bahan pengajaran dari media sosial bagi membantu mereka memperoleh sumber maklumat tentang natijah gejala sosial. Namun, pendidikan bermain teater khususnya dari proses mencari sumber cerita, sehingga ke proses pelatihan dan sehingga ke proses permainan persembahan adalah merupakan momen-momen penting yang boleh remaja terdedah bukan hanya tentang proses kreatif, bahkan proses kritis yang memupuk kemahiran berfikir dan merasai tindakan-tindakan gejala sosial. Dalam kata lain, bermain teater bukan hanya berpotensi menyediakan gelanggang untuk remaja menerokai konflik kehidupan watak melalui tindakan bermain sebagai satu aksi performatif. Malahan, aksi konflik yang dimainkan oleh remaja sebagai peserta bengkel dapat dijadikan satu sumber pembelajaran untuk mereka memahami krisis tingkah laku berisiko tinggi semasa





melakukan aksi performatif tersebut. Melalui Andika Aziz (2019) menyatakan seni teater merupakan satu elemen proses pembelajaran untuk mengenali diri dan masyarakat dengan bimbingan secara lisan dan penggerak tubuh, aktiviti simulasi, main peranan dan improvisasi. Melalui kajiannya, jelas menunjukkan bermain teater bukan hanya memaparkan keindahan 'seni bermain drama'. Malahan, turut membantu remaja-remaja di Pusat Pemulihan di Melaka dan Kota Kinabalu menerusi kaedah teater forum sebagai medium kreatif dan kritikan ke arah perubahan sosial. Tegass beliau lagi pendekatan baharu yang lebih toleran diperlukan untuk menggantikan cara lama dalam menangani isu yang melibatkan remaja. Salah satu strategi yang dicadangkan adalah memberikan remaja kebebasan sementara untuk mengekspresikan emosi mereka melalui aktiviti teater. Aktiviti teater ini berupaya melibatkan aspek fizikal, mental, dan emosi secara menyeluruh, selain memberikan ruang kepada mereka untuk menggunakan imaginasi dan berlatih menghadapi situasi kehidupan tanpa dihukum atas kesilapan, seperti yang mungkin berlaku dalam konteks kehidupan sebenar.

Sehubungan itu, pengkaji berpandangan aktiviti bermain teater berpotensi menempatkan remaja ini di dalam satu ruang bebas untuk bermain teater sambil meneroka isu masalah kehidupan dan memupuk kesedaran menangani isu sosial yang dihadapi. Kajian tegaskan konsep teater penindasan yang dibangunkan oleh Boal adalah merupakan pendekatan genre teater yang dapat memupuk pemikiran kritikal murid menangani masalah kehidupan. Begitu juga dengan teater Forum yang dibangunkan oleh Nadarajan (2023) dengan prinsip olahan skrip, lakonan anti-model, sesi forum, lakonan intervensi turut dikutip secara intertektualiti idea dari teater penindasan Boal demi memupuk celik moral di kalangan murid sekolah aliran perdana. Berpandukan kepada empat prinsip inilah, maka ianya bukan sahaja menyediakan satu





alternatif baharu bentuk persembahan teater yang cenderung bersifat seperti gelanggang forum berwacana isu konflik yang dihadapi watak. Malahan, teater forum turut menyediakan gelanggang kepada murid untuk memahami isu moral yang dipetik sumber DSKP Pembelajaran Moral yang disediakan oleh Pihak Kementerian Pelajaran Malaysia untuk murid Aliran Perdana Sekolah Kebangsaan.

Justeru, kajian sekali membangkitkan penyelesaian terhadap sesuatu isu dan kaedah menanganinya adalah bergantung kepada konteks dan keperluan tertentu. Menurut Othman Lebar (2014) di dalam menangani proses pembelajaran dan kaedah yang digunakan adalah mengikut konteks yang tertentu. Tegas, pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengkaji sebelum, boleh digunakan semula atau diubahsuai semula mengikut kondisi dan konteks tertentu. Justeru, pengkaji sekali lagi mempertikaikan bahawa idea teater penindasan yang dibawa pada tahun 1971 oleh Boal adalah untuk menangani isu masalah masyarakat atau rakyat tertindas oleh kuasa besar (kuasa kerajaan) di Mexico dahulu. Begitu juga perkembangan teater penindasan ini membangunkan bentuk teater seperti 'playback theatre' yang fungsinya turut untuk memupuk pemikiran kritis dan kreatif pemain tentang isu masalah konflik yang dihadapi sesuatu individu dan kelompok. Cuma kelainannya dari segi bentuk dan struktur persembahan yang membawa perbezaan estetik dan nilai didaktif pengajaran. Tambahan, kini, kerangka teater forum yang mementingkan prinsip olahan skrip, lakonan anti-model, sesi forum, lakonan intervensi oleh Nadarajan (2023) sekali mengutip semangat *pastiche* teater penindasan Boal (1971) untuk menyelesaikan masalah pembelajaran moral murid di sekolah aliran perdana sebagai satu pendekatan alternatif pembelajaran mengikut konteks abad ke 21.





Sehingga kini, kajian yang membangunkan satu bentuk dan struktur persembahan bermain teater sambil belajar memupuk kesedaran tingkah laku berisiko di kalangan remaja yang tinggal di bandar besar Lembah Kelang dan sekitar Selangor perlu diterokai dengan meluas. Tegasnya dalam memanifestasikan mandat SDG 4 Pendidikan dengan memberikan saksama kepada semua golongan murid. Maka, kajian menegaskan perlu ada satu kerangka membangunkan idea penciptaan bermain teater yang bukan sahaja menyediakan proses pembelajaran memahami amalan tingkah laku berisiko di dalam kehidupan kanak-kanak jalanan. Malahan, kerangka idea penciptaan seni bermain teater ini turut memaparkan satu bentuk seni persembahan kreatif sebagai idea penciptaan bagi projek akhir ini. Justeru, bagi mengisi kelompangan dalam kajian penciptaan, pengkaji berinspirasi dan bermotivasi untuk membangunkan kerangka 'teater celik sosial' sebagai pendekatan performatif yang bertujuan memupuk kesedaran terhadap tingkah laku berisiko dalam kalangan remaja, khususnya mereka yang tinggal di kawasan Kuala Lumpur dan bandar-bandar besar sekitar Selangor.

1.2 Matlamat Penciptaan

Matlamat utama penerbitan karya kreatif ini adalah bertujuan untuk membangunkan kerangka teater celik sosial untuk dijadikan satu alternatif teater yang bukan sahaja menawarkan proses bermain lakonan sebagai tindakan performatif. Malahan, matlamat projek akhir ini adalah bertujuan untuk menyediakan aktiviti bermain teater dapat dijadikan medium bimbingan remaja memahami amalan bertingkah laku risiko sebagai suatu tindakan performatif. Projek akhir ini bertumpu pada pendekatan pencegahan (prevention) dengan tujuan utama memupuk kesedaran dalam kalangan kanak-kanak





jalanan mengenai tingkah laku berisiko melalui proses pembelajaran dan pengalaman bermain teater. Selain itu, matlamat projek ini adalah untuk mengisi kelompangan dalam kajian penciptaan dengan membangunkan teater sebagai alat yang tidak hanya berperanan sebagai medium hiburan melalui struktur dan bentuk persembahan yang dinamik, tetapi juga berfungsi sebagai platform kreatif yang efektif. Penciptaan karya ini diharapkan dapat membantu remaja menjadi lebih celik terhadap krisis sosial yang wujud di sekeliling mereka, melalui aktiviti performatif yang mendorong kesedaran dan refleksi diri.

Sehubungan itu, projek akhir karya ini telah mengaplikasikan kerangka teori Pedagogi Kritis Fiere (1976) dan teori Main dan Bermain (Play and Playing) Schechner (2014) sebagai kerangka penciptaan. Dalam kata lain, projek akhir ini bermatlamat untuk membangunkan kerangka teater celik bagi tujuan mendemonstrasikan isu krisis tingkah risiko dalam bentuk 'main dan bermain' teater dan seterusnya bertindak sebagai satu medium performatif yang dapat membimbing kanak-kanak jalanan memahami krisis tingkah laku berisiko dalam masyarakat.

Dengan berpegang kepada prinsip idea penciptaan dengan menghendaki peserta remaja perlu mencetuskan sendiri sumber bahan penceritaan sebagai naratif persembahan. Lantaran itu, kerangka prinsip idea penciptaan seterusnya adalah mengutip fakta pengalaman (historis) yang dekat dengan kemelut krisis kehidupan mereka sebenar. Lantas, fakta atau historis pengalaman inilah dijadikan sumber penceritaan untuk membangunkan teater celik sosial sebagai sebuah performatif yang penuh dengan hidangan estetik dan dramatik persembahan. Lantas, kesan dari proses bermain lakon yang tercetus dari sumber pengalaman naratif sebenar inilah dapat





dijadikan sumber pembelajaran dalam memahami krisis tingkah laku berisiko dan seterusnya dapat dijadikan panduan sumber untuk peserta remaja celik hati dan celik akal tatkala berdepan isu tingkah laku risiko dalam kehidupan. Dengan demikian, matlamat penciptaan ini bukan sahaja menyediakan gelanggang kepada peserta remaja untuk berkongsi tentang krisis bertingkah lalu risiko tinggi sebagai sumber naratif dan sumber aksi performatif persembahan. Malahan, sumber pengalaman dari krisis tingkahlaku risiko yang dihadapi dapat memupuk celik akal tentang bahaya amalan sikap dan tabiat ini dalam kehidupan. Berpandukan kepada teori main dan bermain yang berpegang bahawa tindakan bermain adalah merupakan satu tindakan performatif yang dibangunkan oleh individu dan kelompok manusia atas keperluan sesuatu. Justeru, aksi performatif main dan bermain pada projek akhir ini bukan hanya bermatlamat untuk menghasilkan bentuk persembahan teater yang dicetuskan dari aksi permainan bebas, spontan dan improvisasi. Malahan tindakan main yang bersifat pengulangan (*repetition*) inilah yang dapat mengisi *restore behaviour* tingkah lalu berisiko, sehingga dirasai atau dialami sendiri pemain demi memahami natijah tingkah laku risiko dalam krisis peristiwa latar rangka permainan tersebut.

Berdasarkan dari kerangka teater celik sosial inilah matlamat projek akhir memerlukan pengkaji menyediakan satu aksi bermain sambil belajar (didik hiburan) bersama peserta remaja. Dengan menekankan matlamat penciptaan secara bermain memanipulasi tubuh mereka secara bebas, seronok, spontan, dan improvisasi. Maka, kesan dari matlamat projek akhir ini bukan hanya berpotensi menghasilkan satu tindakan performatif bersifat teater anti-struktural. Malahan, melalui kerangka teater solusi inilah matlamat penciptaan projek akhir ini dapat dijadikan satu gelanggang kepada peserta remaja untuk bermain dan merasai pengalaman bermain dengan watak-





watak yang mempunyai tabiat tingkah laku risiko. Justeru, pengalaman bermain drama inilah dapat merangsang celik akal dan celik hati peserta remaja tentang natijah ini dalam kehidupan bermasyarakat.

Ringkasnya, matlamat penciptaan projek ini dapat menyediakan gelanggang pengkaji bersama peserta remaja untuk bermain meneroka isu masalah tingkah laku berisiko yang dipetik dari sumber kehidupan sebenar peserta. Lantas, melalui proses mencipta bentuk dan struktur persembahan bukan sahaja berfungsi sebagai satu penerokaan dan mencari alternatif jalan membangunkan produk karya kreatif yang dinamik. Malahan proses meneroka dan mencari jalan membangunkan karya kreatif ini turut sebagai tindakan performatif proses bimbingan demi memupuk peserta remaja tentang bahaya mengamalkan tingkah laku yang melanggar nilai sepunya yang dipegang bersama masyarakat sekeliling.



1.3 Objektif Penciptaan

- 1.3.1 Membina Kerangka Teater Celik Sosial sebagai pendekatan main dan bermain masa kini.
- 1.3.2 Mempamerkan teater celik sosial sebagai performatif main dan bermain teater masa kini
- 1.3.3 Menjustifikasikan teater celik sosial sebagai medium alternatif pembelajaran tentang tingkah laku berisiko tinggi di kalangan peserta remaja.





1.4 Persoalan Idea Penciptaan

- 1.4.1 Bagaimana bentuk Kerangka Teater Celik Sosial sebagai pendekatan main dan bermain masa kini?
- 1.4.2 Bagaimana bentuk teater celik sosial sebagai performatif main dan bermain teater masa kini?
- 1.4.3 Bagaimana teater celik sosial sebagai medium alternatif pembelajaran tentang tingkah laku berisiko tinggi di kalangan peserta remaja?

1.5 Konseptualisasi Topik



1.5.1 Teater Celik Sosial

Syarul Fitri (2019) menjelaskan teater adalah sebuah pertunjukan bergantung dengan visualisasi dari drama yang dipersembahkan di atas pentas dan disaksikan oleh penonton. Teater melayu telah memulakan revolusi baharu seiring dengan perkembangan dunia pasca 2000an. Dengan mengutamakan lakonan dan pemusatan terhadap isi teks, konsep minimalism telah menjadi pilihan untuk hampir semua pementasan di teater alternatif Melayu. Ini secara tidak langsung menjadikan teater Melayu berfungsi sebagai kombinasi artistik yang membantu menyampaikan makna dramatik dan mewujudkan suasana atau mood di sekeliling pementasan. Menurut Ewans (2022) salah satu fungsi utama seni teater ialah berfungsi sebagai komentar sosial. Teater digunakan dalam situasi ini sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang





berkaitan dengan masalah sosial, ekonomi, budaya, dan politik yang dihadapi oleh masyarakat. Tema atau cerita yang berkaitan dengan isu sosial biasanya digunakan dalam drama teater. Ketidakadilan, kesenjangan sosial, diskriminasi, korupsi, perang, dan sebagainya adalah tema-tema yang dibawa untuk dikritik dan dibicarakan. Teater mendorong orang untuk berfikir dan berfikir tentang keadaan sosial melalui pesan yang disampaikan melalui watak, dialog, dan plot. Satire adalah genre teater yang memanfaatkan komedi, ironi, atau sindiran untuk menekankan sesuatu yang tidak betul, bodoh, atau tidak adil dalam masyarakat. Dengan cara ini, teater mempunyai keupayaan untuk bercakap dengan tajam dan kadangkala mencuit hati tentang pelbagai aspek masyarakat. Teater tidak hanya memberikan ulasan tentang keadaan sosial yang sedang berlaku, tetapi ia juga boleh membantu orang ramai memahami dan menyedari isu-isu yang mungkin tidak diambil kira oleh masyarakat secara keseluruhan. Pementasan teater bukan sahaja boleh mendorong perubahan sosial tetapi juga membangkitkan rasa empati dan pemahaman tentang pelbagai pengalaman hidup.

Dalam pada itu, Nadarajan (2020) menjelaskan teater di Malaysia turut merupakan ejen pendidikan. Medium teater bukan sahaja bersifat hiburan dengan sajian dramatik yang menarik dan penuh dinamik. Malahan teater turut dijadikan alat untuk pembangunan komuniti dan memupuk kesedaran. Menurut Nor Shuradi (2018) medium teater bukan sahaja mempunyai estetik yang dinamik dan anti-struktur. Sebaliknya aktiviti bermain teater dapat memupuk kemahiran afektif, kognitif dan afektif. Jelasnya, guru boleh memimpin murid meneroka isu dan mencari alternatif penyelesaian isu. Melalui Haneem Said (2022), teater adalah aktiviti bersifat kreatif. Maka, pendekatan, teknik atau kaedah main teater bukan hanya boleh membangunkan





artistik permainan, malahan fungsinya tekniknya boleh digunakan semula untuk membangunkan domain murid sekolah dan kanak-kanak pra sekolah.

Melalui perbincangan Nor Shuradi (2018), Syarul Fitri (2019), Nadarajan (2022), Haneem Said (2022) jelas menunjukkan teater mengekalkan peranan sebagai karya huburan artistik dan berkembang secara dinamik. Rentetan itu, fungsi teater bukan sekadar sebuah karya hiburan inovasi. Malahan pendekatan, teknik atau kaedah bermain teater boleh diubahsuai secara kreatif dan inovasi demi membimbing domain kemahiran afektif, psikomotor dan kognitif murid. Justeru, teater tidak hanya bersifat semantik tetapi juga pragmatik. Kajian mempertikaikan mengubahsuai teknik bermain teater, maka teater dapat berfungsi sebagai medium yang boleh meneroka isu masalah dan memperoleh jalan penyelesaian masalah secara kritis dan kreatif.



Pada titik tolak inilah kerangka kerja definisi teater celik sosial pada projek akhir ini adalah merujuk kepada satu kerangka idea penciptaan yang mengetengahkan aktiviti bermain teater bukan hanya berfungsi sebagai suatu karya artistik yang penuh sarat dengan permainan isu konflik manusia berdepan dengan natijah bertingkhilaku risiko di dalam peristiwa persembahan. Malahan, aktiviti bermain teater dapat dijadikan satu kerangka main yang berperanan sebagai proses bimbingan demi memupuk celik akal dan celik tentang natijah bertingkhilaku risiko.

Justeru, istilah teater celik sosial pada karya projek akhir ini adalah merujuk kepada sebuah kerangka teater alternatif yang dibangunkan bukan hanya sekadar menuntut pengkaji bersama peserta remaja selaku instrumen kajian melibatkan sama bermain teater yang dihadirkan dengan isu tingkah laku risiko sebagai naratif tema





utama persembahan. Bahkan, teater celik sosial pada projek akhir ini bukan hanya sebagai sebuah permainan teater yang mempunyai bentuk dan struktur yang dipenuhi dengan koleksi *pastiche* pergerakan kreatif, main dialog, teater boneka, semangat teater tradisional dan anti-struktur yang akhirnya dapat berpotensi sebagai teater yang penuh semangat hibriditi (kerangka idea solusi dirinci di bab 3). Malahan, definisi terma teater celik sosial pada projek akhir ini turut merujuk kepada tindakan performatif pengkaji membimbing peserta remaja memahami akibat tingkah laku risiko yang dicetuskan dari pengalaman sebenar sosial dan peristiwa permainan dramatik persembahan. Justeru, melalui kerangka penciptaan teater celik sosial inilah pengkaji bersama peserta remaja meneroka isu krisis tingkah laku berisiko sebagai usaha memahami natijah tindakan dan kesan terhadap pelanggaran nilai tindakan yang disepakati bersama masyarakat secara universal dan konvensional.



Secara ringkasnya, istilah Teater Celik Sosial adalah merujuk sebagai sebuah kerangka penciptaan baharu persembahan teater yang dapat membantu peserta remaja selaku pemain merasai pengalaman bermain watak-watak protagonis dan antagonis yang mengalami krisis tingkah laku risiko sebagai konflik sosial yang berlaku pada latar persembahan. Lantaran itu, penglibatan peserta remaja bukan hanya sebagai instrumen kajian yang mencerna semula sub teks isu tingkah laku risiko secara kognitif. Malahan pemain (pendukung watak) dari peserta remaja adalah merupakan individu yang memperoleh bimbingan dan pengalaman pembelajaran (*inferential learning*) secara merasai dan mengalami krisis tingkah laku risiko semasa proses permainan dramatik dilangsungkan.





1.5.2 Aksi Performatif

Schechner (2014) mendedikasikan pengajiannya kepada seni persembahan dan dia melihat bahawa persembahan bukan sahaja teater dan drama sebenar, tetapi segala-galanya dalam kehidupan, dari kehidupan seharian kepada ritual dan seni. Schechner menerangkan perbezaan antara empat kategori persembahan ataupun performatif mengikut pemerhatinya, iaitu *Being*, *Doing*, *Showing Doing* dan *Explaining Showing Doing*. Istilah “Being” (menjadi) adalah kewujudan, hanya menjadi diri kita tanpa sebarang usaha untuk melakukan atau berpura-pura sesuatu. Istilah “Doing” (melakukan) ialah sebarang perbuatan yang dilakukan dalam kehidupan seharian. Istilah “Showing Doing” (melakukan tindakan) adalah persembahan sebenar, apabila pelakon bertindak dan mewakili realiti. Akhir sekali, *Explaining Showing Doing* (menjelaskan melakukan tindakan) adalah bercakap tentang persembahan dan mengulas seni yang dimainkan.

Justeru, istilah performatif dalam teater celik sosial projek akhir penciptaan karya kreatif pengkaji ini dilihat sebagai sebuah performatif berdasarkan bentuk dan struktur teater celik sosial direka pengkaji. Struktur ini melalui kerangka permainan melalui fasa-fasa oleh peserta remaja dengan kerangka teori pedagogi kritis dan *play and playing*. Melalui aksi performatif, *being* (menjadi) dan *doing* (melakukan) boleh dilihat menerusi fasa dimana peserta remaja mengeluarkan masalah-masalah yang pernah dialami atau dilihat oleh mereka sendiri dan hasil penelitian ini akan disusun jalan cerita mengikut pengalaman mereka tanpa ada usaha untuk berpura-pura menjadi sesuatu lalu dan idea yang dicerakinkan oleh mereka adalah kehidupan harian yang dilalui oleh mereka. Manakala *Showing Doing* pula berada pada fasa pelakon akan





memainkan lakonan apabila mereka melakukan persembahan berdasarkan latihan dan fasa diskusi sebelumnya diri mereka (anak-anak jalanan) sebagai pelakon bertindak mewakili realiti. Di penghujung teater celik sosial ini akan merungkaikan *Explaining Showing Doing* dengan mendiskusikan tentang persembahan dan memahami tentang tingkah laku berisiko tinggi yang dipentaskan lalu menjawab persoalan melalui struktur teater sosial celik sosial.

1.5.3 Tingkah Laku Berisiko Tinggi (*High-Risk Behaviour*)

Tariq & Gupta (2023) berpendapat bahawa secara umumnya tingkah laku membawa maksud kelakuan ataupun gerak geri yang dilakukan oleh seseorang. Manakala risiko membawa maksud kepada segala kemungkinan memberi bahaya atau kerugian bagi seseorang. Tingkah laku berisiko tinggi ditakrifkan sebagai perbuatan yang meningkatkan risiko penyakit atau kecederaan, yang seterusnya boleh membawa kepada hilang upaya, kematian atau masalah sosial. Tingkah laku berisiko tinggi yang paling biasa termasuk keganasan, alkoholisme, gangguan penggunaan tembakau, tingkah laku seksual berisiko dan gangguan makan. Guzman (2014) pula berpendapat tingkah laku berisiko tinggi ialah tingkah laku yang boleh memberi kesan buruk kepada keseluruhan pembangunan dan kesejahteraan belia, atau yang mungkin menghalang mereka daripada kejayaan dan pembangunan masa depan. Ini termasuk tingkah laku yang menyebabkan kecederaan fizikal serta-merta seperti bergaduh, serta tingkah laku dengan kesan negatif kumulatif seperti penggunaan bahan terlarang. Tingkah laku berisiko juga boleh menjejaskan remaja dengan mengganggu perkembangan normal mereka atau menghalang mereka daripada mengambil bahagian dalam pengalaman





biasa untuk kumpulan umur mereka. Sebagai contoh, kehamilan remaja boleh menghalang belia daripada mengalami peristiwa remaja yang biasa seperti tamat pengajian dari sekolah atau daripada membina persahabatan rapat dengan rakan sebaya. Tingkah laku berisiko tinggi boleh memberi kesan yang ketara kepada kehidupan belia dan orang di sekeliling mereka. Oleh yang demikian, adalah penting bahawa ibu bapa, pendidik, dan orang dewasa yang prihatin lain menyedari kelaziman tingkah laku ini, faktor yang meningkatkan kemungkinan mereka, dan apa yang boleh dilakukan untuk mengurangkan atau mencegah risiko yang dipilih.

Dalam konteks kajian ini, tingkah laku berisiko ditakrifkan sebagai tindak balas yang berkemungkinan membawa bahaya kepada diri sendiri atau orang lain atau mempunyai kesan jangka panjang yang negatif. Sering kali, tindakan ini dilakukan tanpa memikirkan akibat atau bahaya yang terlibat. Penggunaan penyalahgunaan dadah, kegiatan seksual berisiko, perilaku agresif, dan mengemudi sembarangan adalah contoh tingkah laku berisiko. Tingkah laku berisiko dan golongan remaja boleh dikaitkan secara kompleks. Oleh kerana lingkungan mereka yang penuh tekanan dan kekurangan akses kepada sumber daya yang stabil, maka golongan remaja sering kali terlibat dalam berbagai tingkah laku berisiko. Antara contoh tingkah laku berisiko yang berpotensi menyerang pengaruh kehidupan remaja adalah (1) Penyalahgunaan dadah dan minuman alkohol. Pengkaji menegaskan golongan remaja berpotensi terjebak dengan penyalahgunaan dadah dan minuman beralkohol sebagai cara untuk melarikan diri daripada situasi sukar yang mereka hadapi atau akibat daripada pengaruh orang lain di sekeliling mereka. Lanjutan (2) Tingkah laku Risiko Salah Laku Jenayah: Pengkaji menegaskan golongan remaja mungkin terlibat dalam aktiviti jenayah dan salah tingkah laku moral seperti pencurian, pemerasan, atau bahkan kekerasan fizik sebagai cara





untuk bertahan hidup atau mencari wang tambahan. Seterusnya (3) Salah lalu seksual yang Berisiko: Pengkaji tegaskan golongan remaja kemungkinan mendapat pengaruh rakan dan imitasi pekerjaan keluarga secara seksual. Justeru, golongan remaja berdepan dengan risiko tanpa perlindungan, yang meningkatkan risiko mereka dijangkiti penyakit menular seksual dan mengandung anak luar pernikahan. Seterusnya (4) eksploitasi seksual dan perdagangan manusia: Pengkaji menegaskan golongan berpotensi menjadi mangsa eksploitasi seksual dan perdagangan manusia oleh individu yang tidak bertanggungjawab terutama bagi mereka yang tinggal di kawasan Bandar yang pada masa sama tidak dikawal oleh kaum keluarga. Perihal membuka peluang untuk mereka terjebak dengan jenayah seksual dan berpotensi menerima pengalaman traumatik dan berisiko bagi kesejahteraan kehidupan mereka. Golongan remaja tidak mempunyai akses yang mencukupi kepada pendidikan kerana kemiskinan dan sumber kewangan keluarga gelandangan yang tidak stabil. Pengkaji mempercayai potensi ini membolehkan golongan remaja gelandangan mengambil tindakan berisiko dengan meminggirkan aktiviti pendidikan format. Kesannya mereka terpinggir daripada memperoleh pendidikan berkualiti dan sekali gus meranapkan peluang masa depan yang lebih baik.

Justeru, melalui tindakan tingkah laku yang berisiko sepertimana yang telah dibincangkan di atas, maka paparan tingkah laku berisiko ini bakal disalurkan dari pengalaman sebenar peserta remaja kepada bentuk penceritaan. Melalui isu tingkah laku berisiko yang diketengahkan oleh peserta remaja melalui bimbingan pengkaji, Maka., pengkaji akan menyusun naratif ini ke dalam bentuk persembahan yang dijayakan oleh peserta remaja sebagai sebuah tindakan performatif.





1.5.4 Remaja Sekitar Lembah Kelang

Dalam konteks undang-undang Malaysia, istilah "remaja" merujuk kepada individu yang berada dalam peringkat transisi antara zaman kanak-kanak dan dewasa. Walaupun definisi undang-undang mengenai "remaja" tidak terlalu uniform di seluruh sistem perundangan negara, terdapat beberapa undang-undang dan peraturan yang memberikan panduan mengenai umur dan status perundangan yang berhubung dengan remaja. Salah satu definisi yang paling jelas mengenai remaja dapat ditemui dalam Akta Kanak-Kanak 2001 (Akta 611) yang menyatakan bahawa individu di bawah umur 18 tahun adalah dianggap sebagai kanak-kanak. Walau bagaimanapun, istilah "remaja" sering digunakan untuk merujuk kepada individu yang berumur antara 13 hingga 18 tahun, suatu tempoh kehidupan yang penuh dengan perkembangan psikologi, sosial,



Mengikut Dewan Bandaraya Kuala Lumpur (2020) Lembah Klang adalah kawasan metropolitan utama di Malaysia yang meliputi pelbagai mukim di negeri Selangor dan Kuala Lumpur. Beberapa mukim utama dalam Lembah Klang termasuk; (1) Mukim Kuala Lumpur – Ibu negara yang merupakan pusat perniagaan dan kewangan negara, dengan kepadatan penduduk yang tinggi. (2) Mukim Petaling – Merangkumi bandar-bandar seperti Petaling Jaya dan Subang Jaya yang pesat berkembang dalam sektor perumahan dan perdagangan. (3) Mukim Klang – Bandar Klang yang bersejarah, penting dalam sektor perkapalan dan logistik. (4) Mukim Gombak – Terletak di utara Lembah Klang, dengan pembangunan pesat dalam sektor perumahan dan pendidikan. (5) Mukim Hulu Langat – Gabungan kawasan bandar dan luar bandar yang berkembang dengan aktiviti perindustrian dan pertanian. (6) Mukim





Sepang – Menjadi pusat pengangkutan dengan adanya KLIA, dan pesat berkembang dalam sektor pelancongan. (7) Mukim Cheras – Kawasan yang pesat berkembang antara Kuala Lumpur dan Hulu Langat, dengan sektor perkhidmatan dan pendidikan yang semakin penting. Setiap mukim ini memberi impak besar terhadap pembangunan Lembah Klang, dengan sektor ekonomi, sosial, dan infrastruktur yang terus berkembang.

Lembah Klang memainkan peranan yang tidak ternilai sebagai pusat utama ekonomi Malaysia, di mana ia didorong oleh pelbagai faktor yang saling berkaitan, terutamanya dalam sektor komersial, pengangkutan, pendidikan, serta industri dan perkilangan. Sebagai pusat komersial, kawasan ini menjadi rumah kepada banyak syarikat multinasional, institusi kewangan, dan perniagaan tempatan, menjadikannya nadi kepada aktiviti ekonomi negara. Sistem pengangkutan awam yang canggih, termasuk MRT, LRT, Monorel, KTM Komuter, dan Lebuhraya Utara-Selatan, memperkukuh integrasi kawasan ini, memudahkan pergerakan manusia dan barang, serta menyokong kelancaran ekonomi. Lembah Klang juga merupakan tumpuan institusi pendidikan tinggi, dengan universiti terkemuka seperti Universiti Malaya (UM) dan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dan banyak lagi universiti awam dan swasta yang tidak hanya membentuk modal insan, tetapi turut menyumbang kepada perkembangan penyelidikan dan inovasi. Di samping itu, kawasan industri di Shah Alam dan Klang, yang merupakan pusat perkilangan utama, memperkukuh kedudukan Lembah Klang sebagai enjin pengeluaran negara, dengan pelbagai sektor industri yang memainkan peranan penting dalam memperkukuh pertumbuhan ekonomi negara.





Lembah Klang berhadapan dengan pelbagai cabaran dan isu utama yang memberi impak besar terhadap kualiti hidup dan pembangunan yang mampan. Salah satu isu utama adalah kesesakan trafik yang berlaku akibat kepadatan penduduk yang tinggi, yang mengakibatkan kesulitan dalam pergerakan harian dan peningkatan masa perjalanan (Chien, Ding, & Wei, 2020). Selain itu, pembangunan pesat di kawasan ini memberi tekanan kepada alam sekitar, khususnya berkaitan dengan pencemaran, yang mengancam ekosistem seperti sungai dan udara akibat aktiviti industri dan urbanisasi yang tidak terkawal (Goh, 2019). Di samping itu, isu perumahan juga menjadi cabaran yang signifikan, di mana permintaan yang tinggi untuk rumah, terutamanya bagi golongan berpendapatan rendah, menyukarkan akses kepada kediaman yang mampu milik, sekali gus meningkatkan ketidakseimbangan dalam masyarakat bandar (Zainuddin & Noor, 2021).



Lembah Klang memainkan peranan sebagai teras pembangunan Malaysia, mencerminkan integrasi antara nilai tradisional dan kemajuan moden. Keistimewaan kawasan ini terletak pada perpaduan budaya yang beraneka, pertumbuhan ekonomi yang pesat, serta infrastruktur yang canggih, menjadikannya sebagai kawasan yang paling dinamik di negara ini. Walaupun demikian, pelbagai cabaran yang dihadapi, seperti kesesakan trafik, pencemaran, dan isu perumahan, memerlukan pendekatan penyelesaian yang berkesinambungan. Untuk memastikan perkembangan yang mampan pada masa hadapan, adalah penting untuk mengimplementasikan strategi pembangunan yang lestari yang menekankan kelestarian alam sekitar dan kesejahteraan sosial, bagi menjamin bahawa Lembah Klang terus berkembang sebagai pusat ekonomi utama negara tanpa mengabaikan keseimbangan ekosistem dan kualiti hidup masyarakat.





Di Lembah Klang, masalah jenayah, gejala sosial, dan tingkah laku berisiko tinggi dalam kalangan remaja semakin menjadi kebimbangan. Salah satu isu utama adalah penyalahgunaan dadah, di mana remaja terjebak dalam penggunaan bahan terlarang disebabkan oleh tekanan sosial dan kemudahan akses kepada bahan tersebut (Zulkifli, 2019). Di samping itu, kes jenayah yang melibatkan remaja, termasuk rompakan dan keganasan, turut meningkat, dengan faktor seperti kemiskinan dan kekurangan pendidikan menjadi pendorong utama (Omar, 2020). Gejala sosial lain termasuklah pelacuran remaja yang sering dikaitkan dengan masalah keluarga dan kekurangan sokongan sosial (Mohan, 2021). Isu pergaulan bebas yang membawa kepada kehamilan remaja dan penularan penyakit kelamin juga semakin mencabar, terutamanya dalam kalangan remaja yang kurang pengetahuan mengenai kesihatan seksual (Tan & Lee, 2022). Pengaruh media sosial yang tidak terkawal turut memberi kesan negatif terhadap tingkah laku remaja, seperti buli siber dan penyebaran nilai-nilai merosakkan (Ng, 2023). Lebih membimbangkan, tingkah laku berisiko tinggi, seperti pemikiran bunuh diri, penyalahgunaan alkohol, dan pelbagai bentuk tingkah laku destruktif, juga semakin meningkat di kalangan remaja, yang sering dipengaruhi oleh persekitaran yang tidak menyokong serta kekurangan bimbingan daripada keluarga (Siti & Aziz, 2020). Semua masalah ini memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan kerjasama antara pihak berkuasa, institusi pendidikan, dan masyarakat untuk menangani isu sosial ini secara berkesan.

Seramai 10 peserta remaja mengikut bengkel Teater Celik Sosial ini daripada mukim lembah klang yang berbeza. Pengkaji memilih peserta-peserta ini berdasarkan latar belakang dan pengalaman dari lensa mata mereka terhadap perkara-perkara yang



boleh menjerumus kepada tingkah laku berisiko tinggi. Berikut adalah nama-nama peserta;

Jadual 1.1

Nama peserta Teater Celik Sosial

Bil	Nama	Umur	Mukim
1.	Norlovely Uanrebugbe Ighaghai Edwin	16 Tahun	Kuala Lumpur
2.	Adriel Izz Affendi bin Khairul Affendi	15 Tahun	Cheras
3.	Leong Jin En	16 Tahun	Cheras
4.	Muhammad Alif Bin Zainul Akramin	15 Tahun	Hulu Langat
5.	Muhammad Fahrin Putera bin Firnando	17 Tahun	Cheras
6.	Muhammad Firdaus Bin Khairuddin	15 Tahun	Kuala Lumpur
7.	Mohamad Rafiq Mursyi Bin Mohamad Rosmadi	15 Tahun	Cheras
8.	Cahaya Maisarah binti Yahya Ismail	15 Tahun	Cheras
9.	Muhammad Haziq bin Roslan	15 Tahun	Cheras
10.	Muhammad Rizq Zharif bin Mohamad Ridhwan	16 Tahun	Cheras

1.6 Imajinasi Idea Penciptaan

Bagi mengenal pasti tiga objektif kajian iaitu (1) membina kerangka Teater Celik Sosial sebagai pendekatan main dan bermain masa kini. (2) Mempamerkan Teater Celik Sosial sebagai performatif main dan bermain teater masa kini, dan (3) menjustifikasikan Teater Celik Sosial sebagai medium alternatif pembelajaran tentang tingkah laku berisiko tinggi di kalangan peserta remaja. Lantas pengkaji membina kerangka teater celik sosial (diterangkan lebih terperinci di Bab 3 Metodologi) untuk mendemonstrasikan teater celik sosial sebagai medium alternatif memaparkan isu tingkah laku berisiko dan sebagai medium pembelajaran untuk kefahaman tingkah laku berisiko di dalam



kehidupan peserta remaja yang mengikut program projek akhir ini. Dari sumber kerangka teater celik sosial, maka imaginasi idea penciptaan projek akhir membayangkan murid perlu menjalani 4 fasa struktur teater celik sosial meliputi Fasa 1; Pecah Idea, Fasa 2; Susun Cerita, Fasa 3; Main Cerita dan terakhir Fasa 4; Bincang Cerita.

Secara asasnya, pada proses Fasa 1 pengkaji membayangkan peserta remaja sedang berada pada proses intervensi bersama pengkaji selaku fasilitator. Semasa proses intervensi ini dilangsungkan, pengkaji bersama peserta remaja akan meneroka aktiviti sejarah silam tentang peristiwa yang pernah peserta alami atau memerhatikan tindakan individu atau rakan melakukan sikap dan tingkahlaku risiko tinggi. Pada ketika itulah pengkaji dapat membantu peserta remaja meneroka tabiat bertingkah laku risiko tinggi yang perlu mereka lakukan atau perhatikan dari amalan rakan sebaya, atau keluarga di hadapan kaca pengalaman mereka. Dari titik itulah, pengkaji membayangkan segala tema-tema tingkah laku berisiko tinggi bakal diutarakan oleh peserta remaja untuk dijadikan satu tema naratif utama sebagai melengkapkan proses fasa 1.

Lantas pada fasa 2, pengkaji membayangkan diri ini membantu peserta remaja menyusun atur plot penceritaan sebagai ekspresi dan sumber naratif penciptaan persembahan. Pengkaji membayangkan diri ini membantu peserta remaja menyusun atur cerita secara tidak linear atau menuruti plot awal, tengah dan akhir secara konvensional. Dalam kata lain, susun atur plot cerita tidak meraikan struktur plot cerita secara linear, bahkan peserta remaja bebas menentukan struktur penceritaan. Di samping itu, pengkaji turut membayangkan watak-watak yang muncul dari sumber





pengalaman masa lalu peserta remaja tidak seharusnya perlu imitasi kehidupan manusia seharian. Pembangunan watak adalah bergantung kepada ekspresi diri peserta remaja untuk menimbulkan watak secara simbol atau membangunkan ikonik-ikonik watak dari sumber golongan remaja yang sememangnya telah melakukan natijah tingkahlaku berisiko tinggi yang dipaparkan dalam sumber media sosial mahupun akhbar tempatan. Hasil dari susun atur penceritaan ini, maka pengkaji akan mentranskripsikan ia menjadikan bentuk skrip secara devised. Justeru, teks garaban dialog yang tertera pada line-line skrip adalah dicetuskan dari sumber karangan kata-kata dialog yang dilahirkan dari ekspresi kanak-kanak jalanan selaku peserta kajian.

Bagi memanifestasikan idea penceritaan kepada bentuk aksi performatif persembahan. Maka, proses fasa 3 membina persembahan dilangsungkan bagi menjawab tiga (3) persoalan kajian projek akhir ini. Pada proses fasa tiga (3) ini Pengkaji membayangkan diri ini memimpin peserta remaja membina bentuk permainan aksi lakonan bagi tujuan persembahan. Hasil dari sumber naratif penceritaan yang dibina pada fasa dua (3), Maka pada fasa inilah pengkaji membayangkan diri ini memimpin peserta remaja memanipulasi tubuh mereka bermain dengan pelbagai teknik permainan lakon secara fizikal, spontan, improvisasi, codified avant garde, termasuk menggunakan elemen nyanyian, melukis, bermain kesenian tempatan. Maka, pengkaji membayangkan diri ini membantu peserta remaja melangsungkan ekspresi melahirkan simbol-simbol aksi yang menjurus kepada konflik sikap dan tingkah laku risiko tinggi sebagai konflik permainan dramatik.

Setelah melengkapkan latihan secara pengulangan dan membaiki proses restore behaviour demi melengkapkan estetik permainan teater celik sosial yang didukung oleh





peserta remaja selaku pelakon. Maka, fasa 3 ini dilengkapi dengan mendemonstrasikan aksi-aksi permainan mengikut susun atur penceritaan. Namun begitu, ekoran dari acuan kerangka penciptaan teater celik sosial yang menekankan prinsip 'pecah cerita'. Maka prinsip pecah cerita ini membolehkan plot penceritaan berkembang dengan cerita ranting yang bakal menghasilkan pelbagai tema-tema lain yang berpautan dengan cerita asal. Perihal ini bermakna, semasa persembahan berlangsung, maka rakan-rakan yang menonton cerita ini boleh masuk ke ruang permainan dan mencetuskan aksi plot baharu. Apa yang pasti plot baharu ini mesti membawa kepada sub-sub tema yang menjuruskan kepada krisis tingkah laku berisiko. Justeru, pada ketika 'segmen pecah cerita' tercetus, maka ini memberikan penanda bahawa struktur persembahan teater celik sosial telah masuk ke ruang fasa 4 iaitu fasa yang membenarkan pelakon dan penonton membincangkan isu krisis tingkah laku berisiko melalui demonstrasi tadi. Pengkaji membayangkan konflik permainan pecah cerita berlaku sekiranya rakan pemain dan penonton mendapati plot penceritaan yang memerihalkan krisis tingkah laku perlu ditukarkan kepada penyelesaian alternatif lain. Namun, sebelum tindakan membenarkan plot penceritaan diubah semula. Pengkaji membayangkan rakan pemain dan penonton perlu memberikan justifikasi dan kewajaran untuk mengubah plot penceritaan sebagai tujuan pengukuhan. Justeru, setelah semua pihak berdiskusi dan bersetuju plot penceritaan di ubah semula. Maka, kesemua pihak perlu melengkapkan proses line penceritaan dan seterusnya mendemonstrasikan line penceritaan dalam bentuk aksi lakonan sebagai tindakan performatif.

Ringkasnya, imaginasi idea penciptaan pengkaji yang telah diperbincangkan pada wacana di atas adalah dicetuskan dari kerangka teoritikal kajian ini yang





menekankan kepada kerangka pedagogi kritis Fiere (1970) dan kerangka main dan bermain dari wacana Schechner (2014). Sesungguhnya kerangka teoritikal Fiere (1970) amat menentang kepada pembelajaran secara banking (wacana kerangka ini dibincangkan secara terperinci di bab metodologi kajian) yang menyarankan murid perlu bersikap aktif dengan menyediakan sumber pengalaman masa lalu sebagai sumber pembelajaran. Manakala teori main dan bermain yang dibahaskan oleh Schechner (2014) adalah merupakan strategi metodologi yang menyarankan semua aktiviti bermain adalah nadi kepada sebuah performatif. Justeru melalui aktiviti bermain inilah pengkaji berimajinasi bahawa bentuk dan struktur teater celik sosial yang dipaparkan kepada penonton bukan hanya memaparkan artistik persembahan yang bersifat anti-realisme dan dinamik sebagai suatu performatif. Malahan, aktiviti karya teater celik sosial turut berfungsi sebagai satu metodologi memupuk pembelajaran tentang risiko kepada peserta remaja.

