



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PERMAINAN MISI NEGARAKU DALAM  
MENCABAR KESEDARAN SEMANGAT  
PATRIOTISME DALAM KALANGAN  
MASYARAKAT



05-4506832



NURFARAH AQILLAH BINTI ZAINUDIN



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PERMAINAN MISI NEGARAKU DALAM MENCABAR KESEDARAN  
SEMANGAT PATRIOTISME DALAM KALANGAN MASYARAKAT**

**NURFARAH AQILLAH BINTI ZAINUDIN**

**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**

2025

UPI/IPS-3/BO 32  
Pind: 00 m/s 1/1



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

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**  
**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 09/09/2025

**i. Perakuan Pelajar**

Saya, **NURFARAH AQILLAH BINTI ZAINUDIN (M2O221001447) FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN** Dengan Ini Mengaku Bahawa Disertasi/Tesis Yang Bertajuk **PERMAINAN MISI NEGARAKU DALAM MENCABAR KESEDARAN SEMANGAT PATRIOTISME DALAM KALANGAN MASYARAKAT** 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 sejelasnya dan secukupnya.

Tandatangan Pelajar

**ii. Perakuan Penyelia:**

Saya, **DR MUHAMMAD FAISAL BIN AHMAD** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PERMAINAN MISI NEGARAKU DALAM MENCABAR KESEDARAN SEMANGAT PATRIOTISME DALAM KALANGAN MASYARAKAT** 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**

9/9/2025

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /  
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

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

Tajuk / Title: **PERMAINAN MISI NEGARAKU DALAM MENCABAR  
KESEDARAN SEMANGAT PATRIOTISME DALAM  
KALANGAN MASYARAKAT**

No. Matrik / Matric's No.: **M2O221001447**

Saya / I / : **NURFARAH AQILLAH BINTI ZAINUDIN**  
(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: 9/9/2025

  
\_\_\_\_\_  
(Tandatangan Penyelia / Signature of  
Supervisor)  
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official  
Stamp)  
**DR. MUHAMMAD FAISAL BIN AHMAD**

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 bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan keizinan-Nya, saya dapat menyempurnakan pengajian serta menyiapkan kajian ini sebagai sebahagian daripada keperluan ijazah Sarjana. Setinggi-tinggi penghargaan saya tujukan kepada ibu saya, Sarlinah binti Mohd Sani, dan abah saya, Zainudin bin Daud, yang tidak pernah jemu mendoakan kejayaan saya, memberikan sokongan moral dan material yang tidak ternilai. Tidak dilupakan juga kepada Abang Aiman Hizami serta seluruh ahli keluarga yang sentiasa menjadi pendorong utama, meskipun terpaksa mengorbankan masa, tenaga dan kewangan demi melihat saya melangkah lebih jauh dalam bidang ini. Saya ingin merakamkan penghargaan tulus kepada penyelia saya, Dr. Muhammad Faisal bin Ahmad, atas segala bimbingan, dorongan intelektual, serta kesabaran sepanjang tempoh penyelidikan ini dijalankan. Kepakaran dan tunjuk ajar beliau amat bernilai dalam membantu saya memahami serta menyempurnakan kajian ini dengan lebih mendalam dan bermakna. Kepada insan yang paling memahami sepanjang perjalanan ini, Muhamad Syafiq bin Johari, saya ingin merakamkan setinggi penghargaan atas sokongan yang tidak berbelah bahagi – dari segi kewangan, motivasi emosi, hingga kehadiran yang sentiasa menguatkan semangat saya ketika saya hampir berputus asa. Saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada semua pemain Misi Negaraku, yang telah memainkan peranan penting dalam menjayakan kajian ini: Shahrul Yayah, Zaini Muhamad, Haiqal Rosli, Ieyqah Naeiza, Wan Nur Ashikin (Sean), Dewi Shuhara, Ashraf Hashim, Taufiq Tarmizi, Hafizul Amir bin Mat Hashim, Shazril Ariffin, Norzuhaili (Jojo), Zatulishak, Mardhiah Binti Nasir, Hasif Omar, Fatini Ghurrah Omar dan Baba Thomas. Setiap daripada anda telah memberikan komitmen dan kreativiti luar biasa yang mencorakkan hasil kajian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para krew produksi yang banyak membantu dari sudut teknikal dan pelaksanaan idea: Akmal Rahmani, Naquiyuddin Shah, Najib Omar dan Ummi Syaza Hannan – dedikasi dan kerjasama anda amat saya hargai. Akhir sekali, penghargaan ini ditujukan kepada semua kenalan, penonton, serta individu-individu yang telah membantu secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan projek ini. Sumbangan anda semua, dalam apa jua bentuk sekalipun, amat besar ertinya buat saya.

Semoga segala usaha dan pengorbanan ini diganjar dengan kebaikan berpanjangan.





## ABSTRAK

Kajian ini merangka garis panduan pembangunan program permainan teater berasaskan konsep *escape room* sebagai medium kreatif bagi memupuk semangat patriotisme melalui pendekatan seni persembahan. Penurunan kesedaran terhadap nilai patriotik dalam kalangan masyarakat Malaysia, khususnya disebabkan kurangnya pengalaman langsung serta jurang pengetahuan terhadap sejarah, identiti nasional, dan peranan individu dalam masyarakat, menjadi antara pendorong utama kepada inisiatif ini. Selain itu, pengaruh budaya luar turut menyumbang kepada penghakisan nilai tempatan yang berkait dengan patriotisme. Kajian ini tertumpu kepada khalayak Malaysia berumur 17 tahun ke atas, melibatkan konteks produksi seni persembahan serta institusi yang mendukung agenda perpaduan nasional. Pendekatan penyelidikan adalah kualitatif, berasaskan kerangka teori Viola Spolin melalui *Teori Permainan*, dan mengaplikasikan lima pendekatan penciptaan utama: naratif imersif (*immersive storytelling*), reka bentuk ruang (*spatial storytelling*), reka bentuk partisipatif (*participatory design*), intertekstualiti dan multivokaliti (*intertextuality and multivocality*), serta pedagogi kritikal (*critical pedagogy*). Penemuan menunjukkan bahawa permainan teater ini mampu menghasilkan pengalaman dramatik yang menyeluruh melalui interaksi aktif antara pemain, ruang, dan naratif, di samping menyampaikan mesej patriotisme secara simbolik dan reflektif. Implikasi kajian mengesahkan potensi permainan teater sebagai pendekatan pedagogi alternatif yang berkesan dan inklusif. Selain meningkatkan kefahaman terhadap prinsip kenegaraan, pendekatan ini mampu merentas peringkat umur dan latar sosial, serta diaplikasikan dalam pelbagai konteks pendidikan, komuniti, dan kebudayaan. Justeru, gabungan *escape room* dan seni teater menetapkan penanda aras baharu dalam penghasilan karya seni berimpak tinggi yang relevan dengan keperluan semasa masyarakat Malaysia.





## THE MISI NEGARAKU GAME IN CHALLENGING THE SPIRIT OF PATRIOTISM IN SOCIETY

### ABSTRACT

This study outlines the development of a guideline for theatre-based escape room programs as a creative medium to foster patriotism through the performing arts. The declining awareness of patriotic values among Malaysians—driven by limited direct experience, gaps in historical knowledge, and a weakened sense of national identity—highlights the need for innovative approaches. Additionally, the pervasive influence of foreign cultures has contributed to the erosion of local patriotic consciousness. This research focuses on Malaysian audiences aged 17 and above, engaging with the context of performance production and institutions that promote national unity. A qualitative methodology was employed, grounded in Viola Spolin's Game Theory, and guided by five core creative approaches: immersive storytelling, spatial storytelling, participatory design, intertextuality and multivocality, and critical pedagogy. Findings reveal that the theatre game experience offers an emotionally and physically engaging encounter through interaction with characters, narrative, and space. The performance not only entertains but also symbolically communicates patriotic messages, encouraging reflection and deeper understanding of national values. The study's implications confirm the potential of theatre games as an inclusive and impactful pedagogical tool. Beyond enhancing awareness of national principles, this method demonstrates adaptability across age groups, social backgrounds, and educational or cultural settings. The integration of escape room mechanics and performative theatre establishes a new benchmark in artistic production, enabling relevant, reflective, and accessible modes of patriotic education. Therefore, this approach offers a sustainable and innovative model for engaging diverse audiences in nation-building narratives through performative practice.



## KANDUNGAN

### Muka Surat

<b>PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN</b>	ii
<b>PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI</b>	iii
<b>PENGHARGAAN</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>ABSTRACT</b>	vi
<b>KANDUNGAN</b>	vii
<b>SENARAI JADUAL</b>	xi
<b>SENARAI RAJAH</b>	xii
<b>SENARAI LAMPIRAN</b>	xiv

### BAB 1 PENGENALAN

1.1	Inspirasi dan Motivasi	1
1.2	Matlamat Penciptaan	4
1.3	Objektif Penciptaan	7
1.4	Persoalan Kajian	7
1.5	Kontekstualisasi Topik	7
1.5.1	Permainan Teater “Misi Negaraku”	8
1.5.1.1	Perasaan Takut, Cuak, Cemas	8
1.5.2	Mencabar Kesedaran	12
1.5.3	Semangat Patriotisme	13
1.6	Imaginasi Idea Penciptaan	13
1.6.1	Bilik 1	14

1.6.2	Bilik 2	15
1.6.3	Bilik 3	16
1.6.4	Bilik 4	18
1.6.5	Bilik 5	18
1.6.6	Ruang Refleksi	19

## **BAB 2 KAJIAN LITERATUR DAN KAJIAN KARYA KREATIF**

2.1	Kajian Literatur	20
2.1.1	Permainan Teater	20
2.1.2	Escape room Sebuah Persembahan	30
2.1.3	Masalah Pemahaman dan Penerapan Semangat Patriotisme Terhadap Generasi Kini	35
2.2	Kajian Karya Kreatif	40
2.2.1	Karya Kreatif Escape Room	40
2.2.2	Karya Kreatif Patriotisme	54
2.2.3	Karya Kreatif Permainan Teater	58
2.3	Keaslian Ciptaan	59
2.3.1	Konsep Karya	59
2.3.2	Semangat Patriotisme Dalam Permainan Teater	60
2.3.3	Perlaksanaan Projek Karya Kreatif	61

## **BAB 3 KONSEP PENCIPTAAN**

3.1	Konseptualisasi Idea Penciptaan	63
3.2	Landasan Teori dan Penciptaan	68
3.2.1	Theory of Play	68

## **BAB 4 PROSES PENCIPTAAN KARYA KREATIF**

4.1	Kaedah Pengumpulan Maklumat untuk Penciptaan	72
4.1.1	Temu Bual bersama Penerbit Kanan Superdough Sendirian Berhad	72

4.1.2	Pemerhatian dan Penyelidikan Lapangan	76
4.1.3	Hasil dan Implikasi Pemerhatian	79
4.2	Pendekatan Penciptaan	80
4.2.1	Pendekatan Naratif (Immersive Storytelling)	81
4.2.2	Pendekatan Reka Bentuk Ruang (Spatial Storytelling)	83
4.2.3	Pendekatan Interaktif (Participatory Design)	84
4.2.4	Pendekatan Intertekstual (Intertextuality and Multivocality)	85
4.2.5	Pendekatan Refleksi Sosial (Critical Pedagogy)	86

## **BAB 5 DESKRIPSI KARYA KREATIF**

5.1	Pembentukan Karya	89
5.1.1	Brainstorming dan Penyelarasan Tema	90
5.1.2	Permainan Spontan Misi Negaraku	91
5.1.3	Pembentukan Karakter	94
5.1.4	Reka Bentuk Teka-Teki dan Ruang	101
5.1.4.1	Pembentukan Teka-Teki	102
5.1.4.2	Pembentukan Ruang	103
5.1.5	Prototaip dan Ujian	105
5.1.5.1	Respon Pemain	105
5.1.5.2	Pemerhatian Cabaran Kesedaran Patriotik	106
5.1.5.3	Ujian Karakter Spontan	108
5.1.5.4	Keberkesanan Teka-Teki	109
5.1.6	Latihan dan Penyelarasan Krew	109
5.1.6.1	Latihan Pelakon	110
5.1.6.2	Latihan Krew	111
5.2	Struktur Karya	112
5.2.1	Tahap Naratif dalam Struktur Misi Negaraku	112

5.3	Program Persembahan	114
-----	---------------------	-----

## **BAB 6 REFLEKSI DAN RUMUSAN**

6.1	Refleksi Penciptaan	116
-----	---------------------	-----

6.1.1	Pengalaman	117
-------	------------	-----

6.1.2	Perasaan	118
-------	----------	-----

6.1.3	Nilai	119
-------	-------	-----

6.1.4	Tindakan	119
-------	----------	-----

6.1.4.1	Bagaimanakah Permainan Teater Dapat Dijalankan Untuk Meningkatkan Semangat Patriotisme?	120
---------	---	-----

6.1.4.2	Bagaimanakah Cara Untuk Membangunkan Setiap Permainan Dalam Satu Program Permainan Teater?	121
---------	--	-----

6.1.4.3	Bagaimanakah Unsur-Unsur Patriotisme Menerapkan Pengalaman Melalui Seni Persembahan?	122
---------	--	-----

6.2	Rumusan	123
-----	---------	-----

6.3	Cadangan	125
-----	----------	-----

6.3.1	Integrasi Elemen Digital untuk Komuniti Sekolah dan Institusi Pendidikan	126
-------	--	-----

6.3.2	Penilaian Jangka Panjang untuk Komuniti Belia	126
-------	---	-----

6.3.3	Adaptasi Tema Sosial untuk Komuniti Pelbagai Budaya	127
-------	---	-----

6.3.4	Penyesuaian untuk Komuniti Luar Bandar dan Terpinggir	128
-------	---	-----

<b>RUJUKAN</b>		129
----------------	--	-----

<b>LAMPIRAN</b>		136
-----------------	--	-----

## SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
5.1	Tarikh dan Masa Permainan Misi Negaraku	114
5.2	Aturcara Projek Misi Negaraku	114

## SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kadar Peratus Penonton Iklan Media Sosial	3
1.2	Penerangan bilik-bilik Misi Negaraku	17
2.1	Elemen Improv Spolin	24
2.2	Watak Jigsaw merupakan perancang segala pembunuhan	41
2.3	Perangkap yang dipakai kepada pemain escape room	43
2.4	Penjaga penjara di penjara yang penuh dengan teknologi canggih	46
2.5	Ruang permainan langsung escape room Breakout, KL Sentral	49
3.1	Konsep Misi Negaraku	64
3.2	Struktur Misi Negaraku	65
3.3	Theory of Play oleh Viola Spolin	68
4.1	Pengkarya Misi Negaraku menjalankan temu bual bersama Rosyafiq Roslee	74
4.2	Pendekatan Penciptaan	81
4.3	Reaksi pemain yang berasa bingung dengan identiti suri	82
4.4	Pemain sedang meletakkan senjata pada nilai yang betul	83
4.5	Pemain bersama Suri di ruang Peperangan	86
4.6	Askar dapat menangkap kanak-kanak daripada pemain	87
5.1	Pendekatan Penciptaan	90
5.2	Latihan spontan antara pelakon	92

5.3	Latihan Improvisasi	93
5.4	Pembentukan karakter bersama gamemaster	94
5.5	Pembentukan karakter dalam ruang Mahkamah	96
5.6	Pembentukan karakter dalam ruang Peperangan	97
5.7	Pembentukan karakter dan cabaran ruang Hospital	98
5.8	Pembentukan Teka-teki	102
5.9	Pendedahan puzzle interaktif kepada krew dan pelakon	103
5.10	Pembentukan Ruang secara spontan bersama pelakon	104
5.11	Prototaip dan Ujian	105
5.12	Latihan dan Penyelarasan Krew	110
6.1	Refleksi Penciptaan	117



## SENARAI LAMPIRAN

- A QR Code: Imbas di sini untuk menonton projek Misi Negaraku
- B Production schedule “Misi Negaraku”
- C Dokumen Mahkamah
- D Idea Puzzle
- E Puzzle Senjata Silat: Perisai Kesetiaan
- F Surat Jemputan
- G F.O.H





## BAB 1

### PENGENALAN



Asas kesopanan mula tercalar dengan kemasukan budaya luar dan pengorbanan perjuangan mendapatkan kemerdekaan negara tiada nilai pada mata belia yang menganggap bulan atau hari kemerdekaan adalah sebuah sejarah yang perlu dilupakan. Golongan belia adalah golongan yang paling berperanan terhadap patriotisme kerana golongan ini merupakan golongan ini yang akan menjadi penentu keteguhan dan kelangsungan negara (Hamidi et al. 2017). Kajian ini telah dibuat oleh Universiti Utara Malaysia untuk menguji tahap jati diri dalam kalangan belia di Kedah, Malaysia (Berita Harian, 2017). Situasi yang membimbangkan ini masih berlanjutan sehingga tahun 2024 dimana menerusi artikel surat khabar Berita Harian pada 28 Februari 2024 menyatakan pelaksanaan semula Program Latihan Khidmat Negara (PLKN) adalah





disebabkan kurang patriotik dan semangat cinta akan negara dalam kalangan belia di Malaysia kini.

Beberapa situasi bagi isu kesedaran belia di Malaysia dipecahkan di bawah konteks Rukun Negara. Pada 24 Mac 2024, Malaysia digemparkan dengan isu penghinaan Islam iaitu apabila terdapat kedai serbaneka yang tidak bertanggungjawab telah menjual stokin yang mempunyai kalimah Allah (Berita Harian, 2024). Kesedaran agama yang berada dibawah Rukun Negara pertama iaitu Kepercayaan kepada Tuhan menunjukkan semua badan organisasi dan setiap individu berada pada tahap yang merisaukan. Kesedaran Rukun Negara ketiga dan keempat iaitu, Keluhuran Perlembagaan dan Kedaulatan Undang-undang masih berada di tahap yang membimbangkan apabila peratus pencapaian skor indeks Malaysia turun iaitu pada 58.4 peratus bagi tahun 2022 berbanding 2021 yang pencapaiannya adalah 60.31 peratus. Indeks Belia adalah bertujuan untuk memantau kesejahteraan dan menurut Datuk Seri Zahid Hamidi, penurunan ini adalah berkait rapat dengan komitmen dan kesedaran yang kurang terhadap belia melibatkan diri dalam aktiviti politik, kenegaraan dan demokrasi (Sinar Harian, 2023). Selain itu, menerusi perkongsian berita Astro Awani pada 10 September 2020, peranan institusi beraja diperlekehkan dalam kalangan pengguna media sosial pada tahun 2020 (Astro Awani, 2020). Secara tidak langsung situasi isu ini dikaitkan dengan kesedaran Rukun Negara yang kedua iaitu Kepercayaan kepada Raja dan Negara.

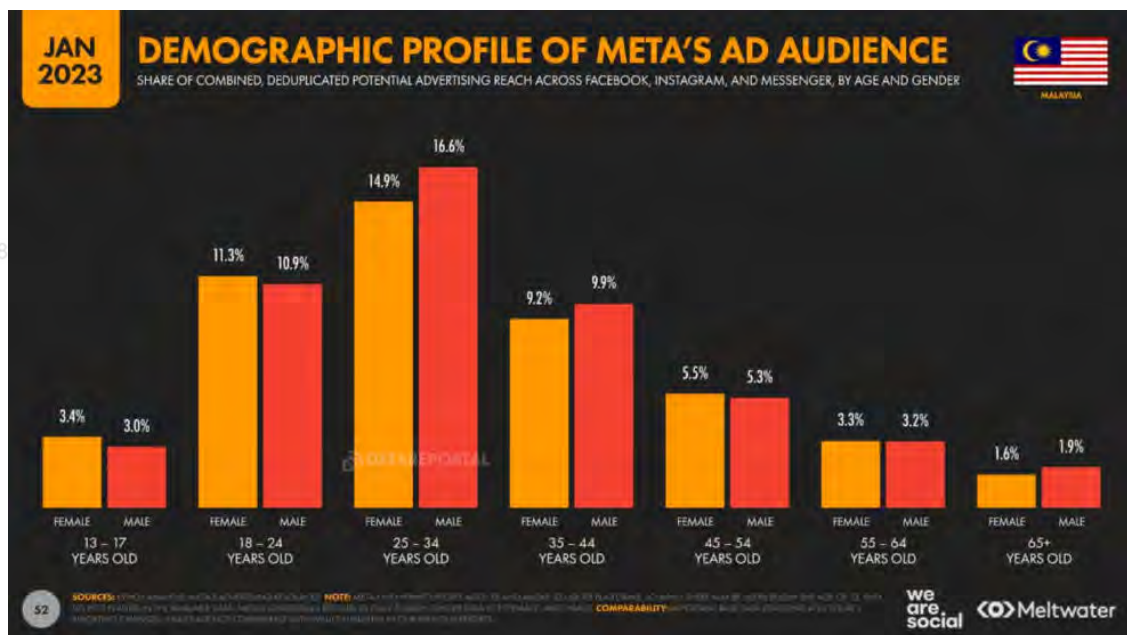
Golongan belia di Malaysia kini adalah lebih terbuka dan terpengaruh dengan media sosial yang menjadi titik permulaan mereka meninggalkan patriotisme dalam diri mereka. Pada era yang penuh dengan kuasa teknologi di hujung jari tidak dinafikan



memberi kebaikan seperti memperoleh pengetahuan dengan lebih pantas dan luas. Walau bagaimanapun, penggunaan media sosial yang berlebihan juga akan memberikan kesan. Dengan cara yang mudah memahami kualiti, jenis, dan pengguna media sosial, boleh dibahagikan kepada kategori tertentu. Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai dunia permainan maya, dunia media sosial, projek kolektif, blog, kandungan komuniti, dan laman rangkaian sosial.

## Rajah 1.1

*Kadar Peratus Penonton Iklan Media Sosial*



Merujuk Rajah 1.1, penggunaan media sosial pada tahun 2023 yang dilaporkan daripada *Digital 2023 Global Overview Report* adalah majoritinya dari kalangan 18 hingga 34 tahun yang merupakan golongan belia. Akibat daripada terlalu banyak menghabiskan masa seharian dengan penggunaan media sosial, golongan belia dipercayai mengalami ketagihan yang membawa kepada masalah mental yang dihadapi



golongan ini. Masalah mental adalah termasuklah tekanan perasaan, keresahan dan kemurungan (Berita Harian, 2017).

Tercetus satu idea kepada pengkarya berdasarkan isu yang berlaku dalam kalangan belia di Malaysia melalui “*Misi*” mempertahankan dan membangunkan “*Negaraku*”. Tren golongan belia kini adalah kebanyakannya suka perkara-perkara yang menguji minda dan penuh dengan cabaran dan disebabkan itu *escape room* sering didatangi kumpulan manusia yang berusia lingkungan 18 ke 30 tahun (Kolar & Cater, 2018). Bertitik tolak dari itu, berdasarkan pemerhatian dan pengalaman pengkarya mengikuti beberapa *escape room* di Malaysia, aktiviti ini merupakan sebuah seni persembahan yang mempunyai cabaran di mana spektatornya tiada pilihan lain selain dari menjalani pengembaraan itu sehingga selesai berdasarkan petunjuk-petunjuk yang ada menyebabkan konsekuensinya boleh mengangkat isu dan menerapkan nilai positif dalam kehidupan spektator dan juga pemain yang bersama-sama menjalankan karya kreatif ini. Disebabkan itu, persembahan berkonsepkan *escape room* ini menjadi pilihan pengkarya dalam menekankan semangat patriotisme dalam diri masyarakat.

## 1.2 Matlamat Penciptaan

Matlamat utama yang ingin pengkarya dalam menghasilkan karya kreatif yang berkonsepkan *escape room Misi Negaraku* ini adalah untuk mengangkat seni persembahan teater sebagai satu platform untuk menerapkan unsur-unsur patriotisme selain memberi kesedaran, menyampaikan informasi dalam diri masyarakat dan mencabar minda masyarakat untuk terus berbakti sama ada kepada diri sendiri mahupun





negara. Teater mampu memanusiakan manusia selari dengan matlamat pengkarya dalam usaha membentuk pemikiran kognitif yang berkesan terhadap tindakan sama ada individu mahupun kumpulan masyarakat. Pengkarya bermatlamat menjadikan seni persembahan sebagai satu platform yang mengandungi kepelbagaian ini diterima oleh masyarakat di Malaysia dengan secara meluas merangkumi bidang-bidang utama seperti bidang ekonomi, politik, agama, sastera, dan aspek kehidupan.

*“Creative practice was used as a free space where young people could try out different roles and play with aesthetic forms and new identities. The intention to play and re-create experiences from popular culture was more important to these young people than trying to fit into well-known theatrical formats and conventions”.* (Haagensen, 2014)

Petikan adalah menjelaskan bahawa kebebasan dalam memilih peranan dan identiti baru boleh ditemui melalui pentas yang diinovasikan secara kreatif dengan tujuan mencipta semula pengalaman berdasar budaya berbanding menggunakan format teater yang terkenal dan konvensi. Secara ortodoksnya, rakyat telah dibiasakan dengan persembahan-persembahan teater yang berkonsepkan penonton datang menonton persembahan teater yang memisahkan ruang pelakon dengan penonton. Ini secara tidak langsung juga sukar untuk menimbulkan dan memberi keberanian untuk sama-sama mempunyai pengalaman menerima mesej tersebut secara lebih nyata.

Permasalahan kini dapat dilihat apabila semangat patriotisme dalam diri individu di Malaysia pada zaman yang penuh dengan kemajuan teknologi kini sebenarnya masih kurang berbanding individu yang berada di zaman peperangan untuk mendapatkan kemerdekaan (Mohamed Mustafa Ishak, 2020). Apatah lagi mempraktikkan patriotisme dalam kehidupan harian. Pengkarya mendapati melalui





penekanan perasaan ketakutan, cemas, risau dan tertekan menyelesaikan tugas dan menghadapi cabaran dalam karya yang mengangkat patriotisme sebagai sebuah tema, merupakan matlamat pengkarya untuk menanam dan memupuk semangat patriotisme. Matlamat ini adalah untuk memberikan pengalaman secara tidak langsung dan tidak formal kepada masyarakat supaya dapat meningkatkan semangat cinta akan negara, berbakti dan mempertahankan negara. Menjadikan seseorang melalui dan mempunyai pengalaman yang sama dengan orang lain itu bukanlah semudah yang disangkakan, selain pengalaman sebenar yang dilalui mengikut pilihan kehidupan mereka sendiri termasuklah pengalaman yang berbeza zaman. Pengalaman yang dirasai oleh orang yang berada dalam peperangan sebelum kemerdekaan tidak sama dengan pengalaman orang yang berada di zaman yang maju dengan teknologi kini. Walau bagaimanapun, kesan pengalaman tersebut boleh dicipta melalui tindakan dan boleh disemat di dalam memori menggunakan pilihan tersendiri dan bergantung kepada sejauh mana manusia itu membuat keputusan untuk tetap menyimpan memori dan pengalaman lalu mengaplikasikan ke dalam kehidupan semasa.

Selain itu, pengkarya juga bermatlamat untuk menambahkan kualiti kehidupan seseorang sama ada secara individu mahupun berkumpulan. Hal ini demikian kerana, karya kreatif *Misi Negaraku* ini bukan sahaja akan melibatkan tema bagi tugas setiap pemain, malah secara tidak langsung melibatkan pemikiran kritikal untuk menyelesaikan tugas, fokus, tahap kesedaran dalam diri, dan tindakan sebelum, semasa dan selepas menjalani persembahan ini juga.





### 1.3 Objektif Penciptaan

- 1.3.1 Merangka sebuah program permainan teater yang berlandaskan patriotisme.
- 1.3.2 Mereka cipta konsep *escape room* yang membangunkan setiap permainan dalam satu program permainan teater.
- 1.3.3 Menghasilkan sebuah program permainan teater yang memberikan pengalaman menggunakan unsur-unsur patriotisme.

### 1.4 Persoalan Kajian

- 1.4.1 Bagaimanakah permainan teater dapat dijalankan untuk meningkatkan semangat patriotisme?
- 1.4.2 Bagaimanakah cara untuk membangunkan setiap permainan dalam satu program permainan teater?
- 1.4.3 Bagaimanakah unsur-unsur patriotisme menerapkan pengalaman melalui seni persembahan?

### 1.5 Kontekstualisasi Topik

*Misi Negaraku* mengambil beberapa kata kunci yang akan diterangkan secara lebih terperinci yang menghubungkan definisi dengan pandangan yang diambil semasa proses penyelidikan.





### 1.5.1 Permainan Teater “*Misi Negaraku*”

Permainan teater “*Misi Negaraku*” adalah gabungan permainan teater dan *escape room* demi mencapai matlamat permainan. “*Misi*” adalah merujuk kepada tugas khusus yang dipertanggungjawabkan kepada rakyat untuk memupuk patriotisme melalui pengembaraan bilik-bilik *escape room* yang mempunyai cabaran dan teka-teki demi membangunkan jati diri dan keupayaan memupuk semangat patriotisme dalam golongan belia di Malaysia. “*Negaraku*” adalah merujuk kepada negara Malaysia yang patut disanjung dan dipertanggungjawabkan bersama demi mengekalkan kemerdekaan dan keharmonian rakyat dan negara. “*Misi Negaraku*”, merupakan sebuah inisiatif untuk mencabar golongan belia terhadap kesedaran semangat patriotisme demi pembangunan jati diri dengan memberikan pengalaman dan pengetahuan menggunakan platform pengajian persembahan. Kesedaran akan dicabar melalui cabaran yang melibatkan perasaan takut, cuak dan cemas.

#### 1.5.1.1 Perasaan Takut, Cuak, Cemas

Dalam kajian akademik tentang ketakutan, kecemasan, dan kebimbangan terdapat pelbagai kajian yang mendalam dan pelbagai. Beberapa kajian psikofisiologi telah menyiasat bagaimana reaksi badan terhadap ketakutan dan kecemasan, termasuklah penyelidikan tindak balas konduktiviti kulit dan aktivasi saraf semasa takut dan ingatan penutupan. (Marin MF, et al. 2017; Hyde J, et al. 2019; Lang PJ, et al. 1998). Terdapat juga kajian terhadap manfaat terhadap perasaan-perasaan ini iaitu daripada sudut pandang *neuroscience*, ketakutan dan kecemasan memainkan peranan penting dalam





mekanisme kelangsungan hidup. Amygdala, sebahagian daripada otak, bertindak sebagai pusat kawalan emosi, termasuk ketakutan dan kecemasan. Mekanisme ini melibatkan sistem respons badan seperti tekanan darah dan hormon tekanan. Menurut kajian LeDoux (2022), ini mewujudkan "sirkuit ingatan kerja" yang membentuk perasaan ketakutan. Kajian ini juga menyoroti pentingnya memahami ketakutan dan kecemasan bukan sahaja sebagai produk amygdala, tetapi sebagai hasil daripada interaksi sistem yang lebih kompleks dalam otak.

Definisi bagi perasaan takut, cuak dan cemas diperjelaskan oleh pengkarya untuk membezakan jenis dan merumuskan perasaan-perasaan itu melalui pengalaman Misi Negaraku supaya karya bukan sahaja memfokuskan satu perasaan dalam sesuatu keadaan yang membuatkan mereka tidak senang dan luar jangkaan, malah menyedari perasaan tersebut hadir supaya seseorang itu sama ada dapat atau tidak dapat mengawal sehingga terhasilnya tindakan terhadap sesuatu keadaan.

#### a) **Takut**

Menurut Hamzah dan Wahid (2017) ketakutan yang tidak logik, ekstrem dan berulang daripada senario yang sama adalah contoh emosi ketakutan. Pusat emosi otak menghasilkan hormon mengekalkan kewaspadaan yang tinggi dan bersedia untuk mengambil tindakan apabila seseorang itu dalam ketakutan. Selain itu, ketakutan menyebabkan muka dan darah seseorang menjadi putih dan sejuk. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, takut boleh didefinisikan sebagai gentar menghadapi sesuatu yang dianggap boleh membahayakan diri, rasa bimbang, gelisah, tidak berani.





Ketakutan menurut Gobe (2006) mempunyai faedah emosi dan membantu orang mengingati peristiwa penting dalam hidup mereka.

Jadunath (1986) menjelaskan ketakutan sebagai keadaan dalam minda di mana seseorang mengalami kebimbangan yang ekstrem. Satu definisi daripada emosi takut ialah anarkis mental yang ditimbulkan yang dirangsang oleh objek yang dasyat. Kesan perasaan yang ditimbulkan oleh ketakutan boleh bertahan sementara, manakala takut itu sendiri adalah emosi yang asas (Jadunath, 1986). Anak mata yang lebih besar, degupan jantung yang semakin melaju, pucat, pernafasan yang lebih cepat, dan bulu roma berdiri adalah beberapa manifestasi fizikal kecemasan yang boleh berlaku ketika takut (Hamzah dan Wahid, 2017).



Terdapat beberapa jenis ketakutan, tetapi semua berkongsi beberapa kesamaan.

Antara contohnya adalah takut akan penolakan, jatuh, kematian, ketinggian, penderitaan dan kegelapan. Walau bagaimanapun, terdapat perasaan takut yang sewajarnya ada mengikut untuk situasi seperti takut kematian dan takut bahaya manakala rasa takut emosi seperti takut anjing, atau kegelapan ialah rasa takut yang datang adalah kesan daripada pengalaman traumatik (Adi W. Gunawan, 2007). Seseorang akan menjadi fobia terhadap sesuatu selepas mengalami trauma.

## b) Cuak

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, cuak ditakrif sebagai perasaan yang sama dengan cemas, takut, gentar. Dari sudut psikologi, Hazreen (2022) cuba mentakrifkan





cuak sama maksud dengan gelisah, resah, bimbang, risau dan gundah. Bagi kelangsungan hidup, cuak merupakan satu komponen utama. Perasaan ini mengawal segala tindak tanduk secara sedar atau tidak sedar sehingga boleh menentukan cara interaksi seseorang. Kesan perasaan ini boleh menjadi positif seperti cuak yang boleh membuatkan seseorang menjadi lebih baik, kreatif dan produktif. Walau bagaimanapun, perasaan ini juga boleh membuatkan seseorang itu takut untuk mencuba sesuatu pengalaman yang baru. Perasaan cuak dan bimbang ada pada setiap orang disebabkan beberapa perkara yang boleh dibahagikan kepada dua iaitu berpunca daripada sesuatu yang wujud dan tidak wujud. Sesuatu yang wujud adalah seperti sesuatu ancaman yang berkaitan kesihatan mahupun kehidupan dan bencana alam, manakala sesuatu yang tidak wujud adalah perkara yang belum terjadi dan hadir dalam gambaran imaginasi.



### c) **Cemas**

Perasaan cemas mempunyai persamaan dengan perasaan dan takut cuak. Cemas menurut Kamus Dewan Edisi Keempat menyebut bahawa cemas adalah hati yang berasa risau dan takut seperti cemas disebabkan bahaya, darurat dan ketakutan terkurung dalam bilik yang mempunyai ancaman yang berlanjutan. Perasaan cemas yang berlebihan boleh menyebabkan kesan terhadap kesihatan mental dan menurut Annisa dan Ifdil (2016), cemas dan takut mempunyai persamaan, tetapi berbeza dengan tahap fokus yang kurang spesifik. Takut adalah perasaan yang memberi respon terhadap ancaman secara langsung manakala cemas boleh diklasifikasikan sebagai kerisauan tentang bahaya yang tidak diduga sebelum masanya tiba. Menurut Syamsu Yusuf





(2009), cemas adalah gejala ketidakmampuan neurotik untuk menangani realiti, ketegangan, dan cabaran kehidupan seharian. Kartini Kartono (1989) mengesahkan bahawa cemas adalah gabungan kebodohan dan kebimbangan tentang yang tidak diketahui. Untuk tujuan ini, Sarlito Wirawan Sarwono (2012) mendefinisikan kecemasan sebagai fobia di mana kedua-dua objek dan sumber ketakutan terselubung dalam kegelapan.

### 1.5.2 Mencabar Kesedaran

Definisi mencabar daripada Kamus Dewan Edisi Keempat adalah menguji kemampuan atau ketabahan seseorang. Manakala kesedaran merujuk daripada Kamus Dewan Bahasa Edisi Keempat adalah perihal (keadaan) sadar (akan sesuatu), keinsafan, ingatan. Kesedaran adalah kata terbitan daripada perkataan sadar. Faham, maklum, tahu di untung dan gerak hati tanpa berfikir adalah definisi kepada perkataan sadar (Ibrahim & Ali, 2013). Terdapat 19 tahap pengetahuan seseorang dan kesedaran adalah sesuatu yang berkaitan dengan perkara tersebut (Balwi et al, 2004). Menurut Yuhanis (2015) sesuatu yang berlaku di sekeliling yang membuatkan seseorang itu peka dan minat adalah definisi bagi kesedaran.

Dalam kajian ini mencabar kesedaran adalah sesuatu tindakan yang dilakukan untuk membangkitkan pemikiran, kefahaman, dan membangunkan pengetahuan manusia melalui perkara-perkara yang menguji kemampuan serta pemikiran seseorang. Melalui mencabar kesedaran, seseorang akan melalui pengalaman serta pengetahuan untuk menyelesaikan tugas, melepaskan diri daripada perangkap dan dalam masa





yang sama perlu bersama-sama kumpulan mengharungi pengembaraan cabaran di setiap ruang “*Misi Negaraku*”.

### 1.5.3 Semangat Patriotisme

Cinta dan pengabdian kepada negara sentiasa dikaitkan dengan patriotisme. Apabila seseorang percaya dan bertindak dengan cara yang menunjukkan bahawa mereka adalah patriot, mereka dipanggil warga negara patriot (Nik Anuar, 2002). Patriot akan melakukan apa-apa sahaja untuk melindungi patriotisme sebagai cinta kepada tanah air. Tanpa rasa cinta akan negara, keluarga, masyarakat, atau apa-apa jenis kumpulan lain, mereka tidak boleh melakukan kerja mereka dengan baik. Pada masa yang sama, patriotisme boleh didefinisikan sebagai keyakinan yang dipegang oleh individu bahawa kesejahteraan diri mereka sendiri dan kumpulan sosial penting di mana mereka adalah sebahagian bergantung kepada pemeliharaan atau pertumbuhan, atau mungkin keduanya, kuasa dan penyempurnaan masyarakat dan budaya mereka dan termasuk bergantung kepada perlindungan atau pertumbuhan kuasa dan budaya masyarakatnya.

## 1.6 Imaginasi Idea Penciptaan

Sebelum melangkah masuk dan mulakan permainan *Misi Negaraku*, para pemain akan diberikan penerangan berkaitan peraturan dan syarat permainan oleh kru produksi. Anggaran pemain adalah dari 4 hingga 6 orang dan setiap pemain perlu memilih watak bagi menggerakkan permainan. Setiap watak mempunyai peranan tersendiri serta





terdapat props yang perlu dijaga oleh pemain sebagai “nyawa” di dalam permainan. *Misi Negaraku* mempunyai lima bilik cabaran yang berlandaskan konsep lima rukun negara. Pecahan bilik yang dibahagikan mengikut lima rukun negara terdiri daripada kepercayaan kepada Tuhan, kesetiaan kepada raja dan negara, keluhuran perlembagaan, kedaulatan undang-undang, dan kesopanan dan kesusilaan. Masa diberikan kepada pemain bagi setiap bilik selama tujuh minit.

Terdapat peranan yang akan diberikan kepada pemain sepanjang bermain “*Misi Negaraku*”. Peranan yang pertama adalah, pemain perlu memainkan peranan sebagai watak diberikan oleh *gamemaster*. Watak-watak itu pada hakikatnya para pemain akan aplikasikan di antara ruang pertama hingga kelima. Implikasi watak yang diberikan adalah untuk memberikan tanggungjawab serta meninggalkan kesan kepada pemain.

Kedua adalah peranan sebagai pemegang nyawa tambahan, nyawa tersebut perlu dijaga selepas menemui di bilik kedua. Nyawa ini akan menjadi sumber di bilik terakhir dan akan menguji sejauh mana kesepaduan dan kerjasama mereka menyelamatkan nyawa tersebut. Peranan seterusnya adalah sebagai pengumpul petunjuk. Petunjuk-petunjuk akan ditemui pemain sepanjang bermain “*Misi Negaraku*” dan jika semua petunjuk daripada setiap bilik dilengkapi, petunjuk akan terus menjadi kunci untuk keluar dari bilik-bilik tersebut.

### 1.6.1 Bilik 1

Bilik Kepercayaan kepada Tuhan merupakan bilik yang berasaskan salah satu prinsip dalam Rukun Negara yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan keagamaan ke





dalam pengalaman permainan *escape room*. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan menghormati peranan agama dan kepercayaan spiritual dalam kehidupan. Teka-teki dalam permainan dirancang untuk melibatkan pemain dengan konsep-konsep kepercayaan, refleksi spiritual, dan nilai-nilai moral. Melalui permainan, pemain diajak untuk menghargai dan memahami keberagaman agama dan keyakinan, serta menghormati pandangan orang lain.

### 1.6.2 Bilik 2

Konsep bilik kedua *Misi Negaraku* yang berlandaskan rukun negara adalah bilik Kesetiaan kepada Raja dan Negara, melibatkan integrasi elemen-elemen pendidikan sivistik dan patriotisme ke dalam pengalaman permainan *escape room*. Dalam konteks ini, *escape room* dirancang bukan hanya sebagai permainan hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mempromosikan pemahaman dan penghargaan terhadap prinsip kesetiaan kepada raja dan negara. Bilik ini dirancang dengan konsep yang berkaitan dengan sejarah, budaya, dan simbol nasional. Ini dapat termasuk referensi kepada momen-momen penting dalam sejarah negara, tokoh-tokoh nasional, dan aspek-aspek lain yang memperkuat identiti nasional. Teka-teki dan cabaran dalam permainan dirancang untuk mengajak pemain berinteraksi dengan konsep-konsep bilik termasuklah kesetiaan kepada raja dan negara. Contohnya, teka-teki mungkin memerlukan pengetahuan tentang institusi negara, sejarah pemerintahan, atau aspek-aspek penting dari rukun negara. Melalui permainan dalam bilik kedua, pemain diajak untuk menghargai dan menghormati simbol-simbol negara seperti bendera, lagu kebangsaan, dan lambang negara.





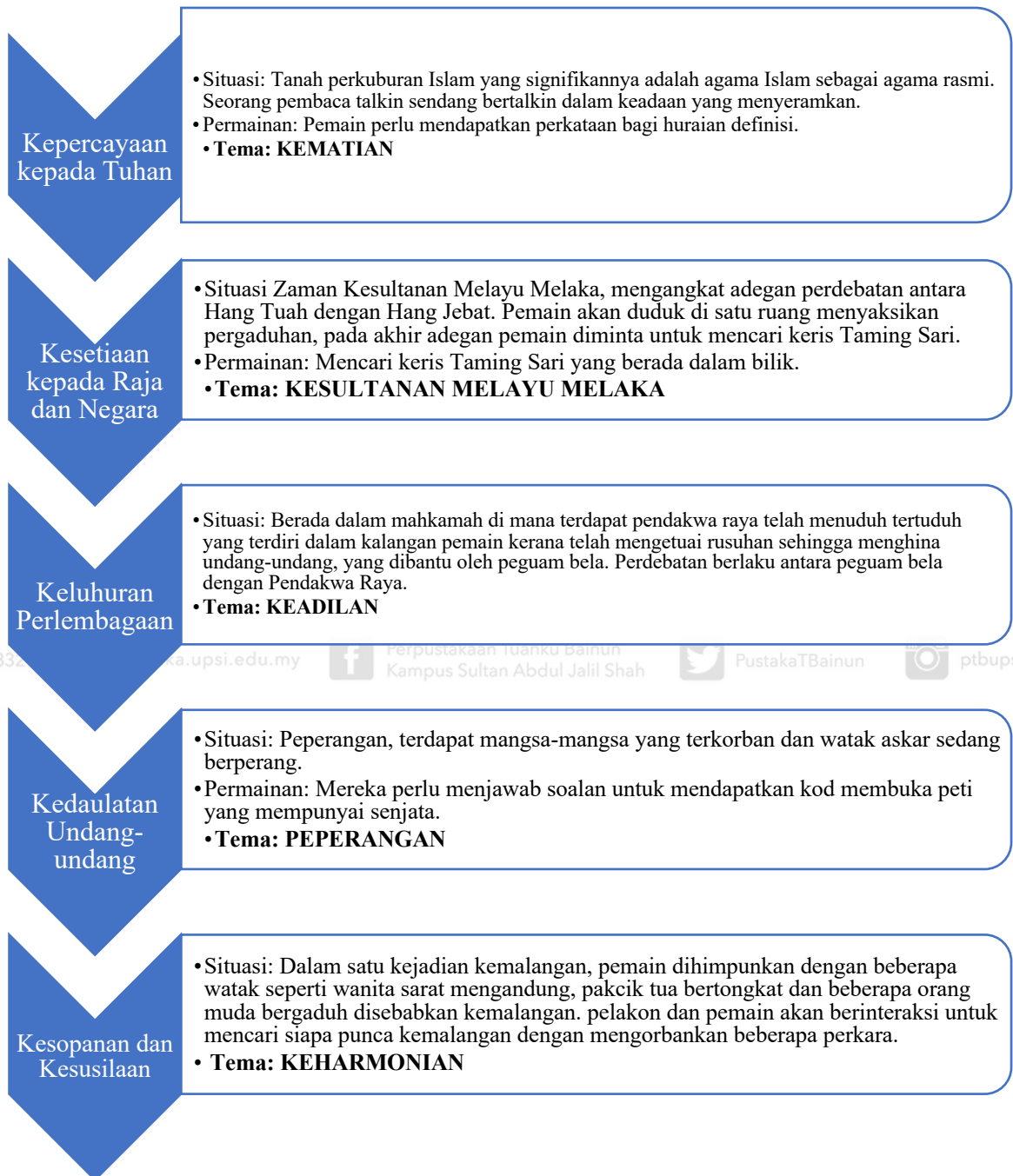
### 1.6.3 Bilik 3

Bilik Keluhuran Perlembagaan dirancang dengan konsep yang berkaitan dengan perlembagaan, undang-undang, dan sistem keadilan. Ini dapat termasuk referensi kepada dokumen perlembagaan, proses penggubalan undang-undang, dan pentingnya hukum dalam memelihara ketertiban dan keadilan. Teka-teki dalam permainan dirancang untuk mengajak pemain berinteraksi dengan konsep yang terkait dengan perlembagaan dan hukum. Ini mungkin akan melibatkan pengetahuan tentang hak asasi, proses pembentukan undang-undang, atau sejarah perlembagaan negara.



## Rajah 1.2

### *Penerangan bilik-bilik Misi Negaraku*





#### 1.6.4 Bilik 4

Bilik yang berkonsepkan Kedaulatan Undang-Undang mengintegrasikan prinsip-prinsip keadilan, hukum, dan tata negara ke dalam struktur dan permainan *Misi Negaraku*. Ini merupakan cara inovatif dan interaktif untuk mendidik dan meningkatkan kesedaran tentang pentingnya menghormati dan mematuhi hukum. Teka-teki dalam permainan dirancang untuk melibatkan pemain dengan konsep-konsep hukum dan kedaulatan. Ini boleh melibatkan pecahan undang-undang, memahami hak asasi manusia, atau menjelajahi prinsip-prinsip dasar undang-undang dan keadilan.

#### 1.6.5 Bilik 5



Bilik seterusnya yang berkonsepkan Kesopanan dan Kesusilaan mengintegrasikan nilai-nilai budaya, etika dan tatacara ke dalam struktur permainan *Misi Negaraku*. Tujuannya adalah untuk mendidik dan meningkatkan kesedaran tentang pentingnya kesopanan dan kesusilaan dalam masyarakat. Bilik ini dirancang dengan konsep yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, kesopanan, dan kesusilaan. Ini dapat termasuk senario yang menekankan pentingnya perilaku yang baik, hormat terhadap orang lain, dan tatacara dalam berbagai situasi. Teka-teki dalam permainan dapat dirancang untuk mengajak pemain mempraktikkan dan memahami nilai-nilai kesopanan dan kesusilaan. Contohnya, teka-teki mungkin memerlukan pemain untuk menunjukkan kerjasama, empati, dan menghormati perbezaan untuk menyelesaikan cabaran dan tugas.





### 1.6.6 Ruang Refleksi

Sebelum pemain ke ruang terakhir iaitu ruang refleksi, terdapat ruang yang mementaskan gabungan mesej-mesej dari setiap bilik sebagai satu langkah mengingatkan semula pemain dan menjelaskan mesej yang cuba disampaikan. Bantuan media iaitu seperti audio, video dan kesan khas membantu menaikkan mod cinta akan negara kepada para pemain menerusi penyampaian persembahan.

