



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMIKIRAN VISUAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KANAK-KANAK BERASASKAN SISTEM SOSIAL BUDAYA

ZULPAIMIN BIN HJ. HAMID



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TESIS INI DIKEMUKAKAN

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN
INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2020**



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 17 Disember 2020

i. Perakuan pelajar :

Saya, ZULPAIMIN BIN HJ. HAMID, M20141001165, FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PEMIKIRAN VISUAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KANAK-KANAK BERASASKAN SISTEM SOSIAL BUDAYA 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, PM DR ABDUL HALIM BIN HUSAIN dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PEMIKIRAN VISUAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KANAK-KANAK BERASASKAN SISTEM SOSIAL BUDAYA dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **SARJANA**

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: _____

No. Matrik / Matric's No.: _____

Saya / I : _____

(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)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

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

Dengan Nama Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang
Selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad SAW

Alhamdulillah, bersyukur kehadiran Allah (S.W.T) kerana dengan limpah dan kurniaNya telah membuka pintu hati, ikhtizam serta memberi kekuatan fizikal dan mental untuk saya meneruskan pengajian bagi menyelesaikan penulisan tesis ini hingga ke nohtah yang terakhir dengan penuh rasa tawakkal.

Terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan yang tulus dan ikhlas dikalungkan kepada Profesor Madya Dr. Abdul Halim Bin Husain yang sudi menjadi penyelia utama dengan memberikan bimbingan, panduan dan tunjuk ajar, teguran dan nasihat tanpa mengira waktu sepanjang proses penulisan tesis ini. Tanpa didikannya, pasti tesis ini tidak akan sampai ke noktah terakhirnya.

Penghargaan dan ucapan terima kasih juga saya rakamkan kepada para pegawai di Pejabat Tanah, Majlis Daerah Bandar Baharu, Kedah Darul Aman serta semua yang terlibat sepanjang proses pengumpulan data-data untuk tujuan penyelidikan ini.

Selautan ucapan terima kasih yang disulami kasih sayang kepada isteri tercinta, Puan Latipah Binti Haji Ramli yang telah banyak bersabar, berkorban, dan berdoa untuk saya menamatkan penulisan ini. Buat anak-anak yang disayangi, Siti Nur Zulaikha, Siti Nur Aisyah, Muhammad Danial dan Siti Nur Balqis, Ayah tinggalkan jejak kembara ilmu ini untuk kalian jadikan sebagai sumber inspirasi dan dorongan dalam usaha kalian menggapai ilmu.

Istimewa kepada ayahanda Allahyarham Haji Hamid Bin Haji Awang dan bonda Allahyarhamah Hajjah Hajar Binti Haji Sulaiman, Anakanda telah tunaikan sebuah janji yang pernah anakanda ungkapkan dihadapan kalian berdua. Buat kekanda-kekanda, Noorhamizah, Noorlia, Norfaridatol Akmar dan Zulkarnain, terima kasih atas cabaran yang kalian berikan hingga tercetusnya semangat jitu untuk adinda mengotakan apa yang dikata.

ZULPAIMIN BIN HJ HAMID





ABSTRAK

Kajian ini adalah untuk mengenalpasti pemikiran visual dalam permainan tradisional kanak-kanak. Tiga buah kampung dalam daerah Bandar Baharu, Kedah Darul Aman yang terlibat dalam kajian ini adalah kampung Sungai Tengah, kampung Rumah Murah dan kampung Parit Teropong sementara enam orang kanak-kanak mengambil bahagian dalam melengkapkan kajian ini. Kanak-kanak yang dipilih berusia antara 6 tahun hingga ke 13 tahun disamping Ibu atau bapa kanak-kanak tersebut. Kanak-kanak yang dipilih juga merupakan penghasil dan pemain permainan tradisional kanak-kanak manakala ibu atau bapa kanak-kanak yang terpilih adalah dalam kalangan ibu atau bapa yang pernah memainkan permainan tradisional kanak-kanak. Fokus Kajian ini adalah untuk mendokumentasi, menganalisis dan menginterpretasi bentuk alatan permainan yang menjadi tunjang kepada senario permainan tradisional kanak-kanak dalam situasi alamiahnya. Kajian ini menggunakan kerangka konsep yang diadaptasi daripada Nasaruddin Yunus, Abdul Salam Yusoff, Mohamad Mohsin Mohamad Said (2012) dan Koentjaraningrat (2002). Objektif kajian ini pula adalah untuk mengenal pasti senario permainan, bentuk alatan permainan dan konteksnya dengan sistem sosial budaya. Kajian permainan ini cuba melihat ekspresi daripada pemikiran visual pada bentuk alatan permainan. Kajian ini mengaplikasi pendekatan kualitatif dengan paradigma interdisiplin. Kajian kes dijadikan sebagai reka bentuk kajian. Pemerolehan data adalah melalui pemerhatian, temubual, dokumen dan perakaman visual. Melalui pemerhatian, dapatan utama yang diperolehi adalah berkaitan cara pembuatan peralatan permainan dan cara permainan dimainkan. Melalui dokumen, pemahaman yang lebih menyeluruh tentang cara penghasilan peralatan permainan dan cara permainan dimainkan dalam pelbagai versi. Perakaman visual pula menemukan hal-hal berhubung kaedah penghasilan tidak dapat dikesan melalui pemerhatian semata-mata. Data-data dianalisis dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa permainan tradisional kanak-kanak sangat berkait dengan pemikiran visual yang terbentuk dalam ruang pemikiran kanak-kanak itu sendiri yang dipengaruhi oleh apa yang pernah dilihat oleh kanak-kanak disamping gaya pemikiran yang dianuti oleh masyarakat sekelilingnya. Implikasi dari dapatan ini menunjukkan bahawa pemikiran visual kanak-kanak perlu diawasi dan dibimbing supaya tidak terbentuk pemahaman yang tidak tepat.





VISUAL THINKING IN CHILD TRADITIONAL GAMES BASED ON CULTURAL SOCIAL SYSTEM

ABSTRACT

This study is to identify visual thinking in traditional children's games. Three villages in the district of Bandar Baharu, Kedah Darul Aman were involved in the study, Sungai Tengah village, the village of Rumah Murah and the village of Parit Nibong while six children participated in the study. The selected children are between 6 and 13 years old next to the parent of the child. The children selected are also traditional children's playwrights and players, while the parents of the selected children are among the parents who have played traditional children's games. The focus of this study is to document, analyze and interpret the form of play equipment that contributes to the children's traditional game scenario in its natural setting. This study uses conceptual frameworks adapted from Nasaruddin Yunus, Abdul Salam Yusoff, Mohamad Mohsin Mohamad Said (2012) and Koentjaraningrat (2002). The objective of this study is to identify the game scenario, the form of the game tool and its context with the social and cultural system. This game study attempts to see the expression of visual thinking in the form of game tools. This study applies a qualitative approach to the interdisciplinary paradigm. Case studies are used as study designs. Data acquisition is through observation, interviews, documents and visual recording. Through observation, the main findings gained are about the way the game equipment is made and how the game is played. Through the document, a broader understanding of how game equipment is produced and how games are played in various versions. Visual security, however, finds that matters of the method of production cannot be detected by mere observation. The data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model. The findings of this study show that traditional children's games are very much related to the visual thinking that is formed in the child's own thinking space that is influenced by what the children have seen as well as the thinking styles adopted by the surrounding community. The implications of this finding make it clear that children's visual thinking needs to be monitored and guided so as not to form inaccurate understandings.



KANDUNGAN

Muka surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii

BAB 1	PENDAHULUAN	1
1.1	Pengenalan	1
1.2	Penyataan Masalah	6
1.3	Tujuan Kajian	8
1.4	Objektif Kajian	8
1.5	Persoalan Kajian	9
1.6	Kepentingan Kajian	9
1.7	Batasan Kajian	10
1.8	Kerangka Teori	11
1.8.1	Sistem Sosial Budaya	13
1.8.2	Pemikiran Visual	20
1.9	Definisi Istilah	23
1.9.1	Sistem kepercayaan atau religi	23

1.9.2	Organisasi sosial	24
1.9.3	Pengetahuan	24
1.9.4	Teknologi	25
1.9.5	Pemikiran Visual	26
1.9.6	Intuisi	26
1.9.7	Persepsi	26
1.9.8	Konsepsi	27

BAB 2 SOROTAN LITERATUR 28

2.0	Pengenalan	28
2.1	Demografi daerah Bandar Baharu	29
2.2	Sejarah daerah Bandar Baharu	32
2.3	Kebudayaan dan masyarakat	35
2.4	Permainan kanak-kanak dalam konteks kesenian	36
2.5	Pengaruh persekitaran dalam permainan kanak-kanak	37
2.6	Ekspresi dalam permainan kanak-kanak	38
2.7	Semiotik	38
2.8	Kritikan seni oleh Feldman	39
2.9	Unsur seni dan prinsip rekaan	40
2.9.1	Unsur Seni	41
2.9.2	Prinsip rekaan	42
2.10	Pemikiran dan pemikiran visual	43
2.11	Kanak-kanak dan permainan tradisional	46
2.12	Sistem sosial budaya	49
2.13	Kajian Lampau	52

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN 53

3.0	Pengenalan	53
3.1	Reka bentuk kajian	55
3.2	Kaedah pengumpulan data	56
3.2.1	Pemerhatian	57
3.2.2	Temubual	62
3.2.3	Dokumen	65
3.2.4	Perakaman foto	67
3.2.5	Lakaran	67
3.2.6	Perakaman video	68
3.2.7	Lokasi kajian	68
3.2.8	Kesahan dan kebolehppercayaan data	69
3.3	Analisis data	70
3.4	Analisis data bentuk peralatan permainan	72

BAB 4 DAPATAN KAJIAN 74

4.0	Pengenalan	74
4.1	Senario permainan kanak-kanak	75
4.1.1	Permainan kapal sabut kelapa	75
4.1.2	Permainan pistol ikan	79
4.1.3	Permainan lastik	85
4.1.4	Permainan kapal terbang kertas	88
4.1.5	Permainan payung terjun	92
4.2	Bentuk peralatan permainan tradisional kanak-kanak	96
4.2.1	Bentuk peralatan permainan kapal sabut kelapa	97
4.2.2	Bentuk peralatan permainan pistol ikan	106

4.2.3	Bentuk peralatan permainan lastik	114
4.2.4	Bentuk peralatan permainan kapal terbang kertas	123
4.2.5	Bentuk peralatan permainan payung terjun	130

BAB 5 RUMUSAN DAN CADANGAN 140

5.1	Pengenalan	140
5.2	Objektif kajian	141
5.3	Perbincangan dan dapatan kajian	141
5.4	Faktor yang mempengaruhi senario permainan tradisonal kanak-kanak	142
5.5	Faktor pemikiran visual dalam bentuk peralatan permainan	143
5.6	Faktor kepercayaan dan pengetahuan dalam bentuk peralatan permainan	150
5.7	Faktor pengetahuan dan teknologi dalam permainan kanak-kanak	152
5.8	Cadangan kajian lanjutan	154
5.9	Kesimpulan	155

RUJUKAN 156

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka surat
3.1	Matrik pengumpulan data	57
3.2	Adaptasi analisis bentuk peralatan permainan	72
4.1	Ringkasan permainan kapal sabut kelapa	78
4.2	Ringkasan permainan pistol ikan	84
4.3	Ringkasan permainan lastik	88
4.4	Ringkasan permainan kapal terbang kertas	91
4.5	Ringkasan permainan payung terjun	95
4.6	Analisis unsur seni dalam bentuk kapal sabut kelapa	99
4.7	Analisis prinsip rekaan dalam bentuk kapal sabut kelapa	100
4.8	Analisis unsur seni dalam bentuk pistol ikan	108
4.9	Analisis prinsip rekaan dalam bentuk pistol ikan	110
4.10	Analisis unsur seni dalam bentuk lastik	116
4.11	Analisis prinsip rekaan dalam bentuk lastik	118
4.12	Analisis unsur seni dalam bentuk kapal terbang kertas	125
4.13	Analisis prinsip rekaan dalam bentuk kapal terbang kertas	126
4.14	Analisis unsur seni dalam bentuk payung terjun	132
4.15	Analisis prinsip rekaan dalam bentuk payung terjun	134



**SENARAI RAJAH**

No. Rajah	Muka surat
1.1 Kerangka konsep	12
2.1 Peta Bandar Baharu	29
2.2 Unsur seni	40
2.3 Prinsip rekaan	41
3.1 Komponen analisis data	70
4.1 Permainan kapal sabut kelapa	75
4.2 Permainan pistol ikan	79
4.3 Kaedah pemicu pistol ikan	81
4.4 Permainan Lastik	85
4.5 Kayu asas lastik berbentuk 'Y'	86
4.6 Permaainan kapal terbang kertas	88
4.7 Langkah lipatan kertas untuk penghasilan kapal terbang kertas	90
4.8 Permainan payung terjun	92
4.9 Proses penghasilan payung terjun	94
4.10 Bentuk kapal sabut kelapa	97
4.11 Imbangan semetri	101
4.12 Imbangan tak semetri	101
4.13 Analisis pergerakan kapal sabut kelapa	102
4.14 Analisis kontra kapal sabut kelapa	102
4.15 Analisis penegasan kapal sabut kelapa	103
4.16 Analisis kepelbagaian kapal sabut kelapa	103
4.17 Bentuk pistol ikan	106
4.18 Prinsip imbangan semetri pada pistol ikan	110





4.19	Prinsip pergerakan pada pistol ikan	111
4.20	Prinsip kontra pada pistol ikan	112
4.21	Prinsip kepelbagaian pada pistol ikan	112
4.22	Bentuk peralatan permainan lastik	114
4.23	Prinsip imbalan pada lastik	119
4.24	Prinsip pergerakan pada lastik	119
4.25	Prinsip kontra pada lastik	120
4.26	Prinsip penegasan pada lastik	120
4.27	Prinsip kepelbagaian pada lastik	121
4.28	Bentuk peralatan permainan kapal terbang kertas	123
4.29	Prinsip imbalan pada kapal terbang kertas	127
4.30	Prinsip pergerakan pada kapal terbang kertas	127
4.31	Prinsip kontra pada kapal terbang kertas	128
4.32	Bentuk peralatan permainan payung terjun	130
4.33	Prinsip imbalan dalam permainan payung terjun	135
4.34	Prinsip pergerakan dalam permainan payung terjun	135
4.35	Prinsip kontra dalam permainan payung terjun	136
4.36	Prinsip penegasan dalam permainan payung terjun	136
4.37	Prinsip kepelbagaian dalam permainan payung terjun	137
5.1	Kerangka konsep yang dikembangkan	140





BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, pernyataan masalah, tujuan kajian dan persoalan kajian yang berfokus kepada paradigma kualitatif. Bab ini juga turut membincangkan berkaitan kepentingan kajian, batasan kajian dan konsep-konsep penting yang diaplikasi dalam membentuk kerangka teori. Ia sebagai pedoman awal dan yang akhirnya menjadi pegangan dalam proses menganalisis dan menjalankan kajian.

Sejarah peradaban manusia telah memperlihatkan keakraban hubungan permainan dan manusia samada kanak-kanak mahupun orang dewasa. Permainan adalah sebahagian dari keseluruhan perjalanan kehidupan manusia. Kewujudan bentuk-bentuk permainan merupakan satu fenomena yang tumbuh dan berkembang





dalam semua bentuk sistem sosial budaya yang diketahui di seluruh dunia. Tiada satu pun sistem sosial budaya yang tidak memiliki bentuk-bentuk permainan di dalamnya. Kewujudan bentuk-bentuk permainan ini bertindak sebagai pelengkap dalam kitaran kehidupan sesebuah masyarakat. Ismail Hamid (1991:205), menyatakan bahawa dalam tradisi lisan, bentuk-bentuk permainan ini juga juga dikenali sebagai permainan masa lapang atau sukan rakyat yang termasuk dalam kategori “folk games”.

Menurut Ismail Hamid lagi, permainan bukan sekadar menjadi pengisi masa lapang dan hiburan tetapi ikut berperanan sebagai aktiviti sosial untuk menyeronokkan majlis-majlis keramaian. Sistem sosial budaya masyarakat melayu juga tidak terlepas daripada memiliki pelbagai jenis permainan yang dilestarikan dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Rohidi, (1994:4) bahawa kebudayaan merupakan strategi adaptasi untuk melestarikan dan mengembangkan kehidupan dalam menyiasati persekitaran dan sumber daya di sekelilingnya.

Orang melayu juga seperti lain-lain bangsa di dunia biasanya akan cuba mengatur segala aktiviti kehidupan seharian mereka. Mereka menumpukan sepenuh perhatian, masa dan tenaga dalam mencari rezeki yang bertujuan untuk meneruskan kelangsungan kehidupan disamping melaksanakan tanggungjawab yang lain seperti agama, keluarga, masyarakat dan sebagainya. Aktiviti permainan dan hiburan adalah sebahagian daripada aktiviti yang terdapat dalam lingkaran kehidupan masyarakat melayu. Aktiviti bermain dan hiburan diadakan bagi mengisi masa lapang (masa rekreasi) setelah segala urusan utama dilaksanakan. (Mohd. Taib Osman, 1989:28).





Permainan masa lapang yang lahir di dalam sistem sosial budaya masyarakat melayu dikatakan sebagai satu cara pelepasan emosi manusia itu sendiri. Keriangan dan kepuasan yang diperolehi daripada permainan ini dapat melepaskan rasa yang terpendam di dalam jiwa seseorang (Ismail Hamid, 1991:206). Permainan juga memainkan fungsi sebagai alat komunikasi dalam kalangan anggota masyarakat samada secara lansung atau tidak langsung.

Apabila sesuatu aktiviti permainan diadakan, pemain dan penonton akan ke lokasi permainan dijalankan samada untuk menjadi penonton atau mengambil bahagian. Penglibatan mereka akan meningkatkan peluang untuk menjalin hubungan muhibbah dan persaudaraan antara individu dengan individu yang lain.



permainan yang terdapat dalam masyarakat lain, Ia terbahagi kepada dua kategori yang jelas iaitu permainan yang dimainkan oleh orang dewasa dan permainan yang dimainkan dalam kalangan kanak-kanak. Permainan dalam kalangan orang dewasa lebih cenderung kepada mengisi ruang masa lapang selepas melaksanakan rutin kehidupan seharian. Namun bentuk-bentuk permainan yang dimainkan oleh orang dewasa juga membawa bersama-sama nilai-nilai yang boleh membina kerukunan antara anggota masyarakat disamping membina kesihatan tubuh badan dan emosi dalam kalangan pemainnya mahupun penonton.

Manakala permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak lebih cenderung kepada pengaruh budaya masyarakat dan alam sekeliling. Ismail Hamid (1991:206) menjelaskan bahawa permainan merupakan salah satu proses siosialisasi bagi kanak-





kanak untuk menghadapi lingkungan kehidupan dewasa mereka nanti. Pernyataan ini turut sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Tuti Tarwiyah Adi S. (2012:1) yang menyatakan bahawa bermain mampu membawa anak-anak untuk belajar tentang dunianya, belajar tentang perkongsian, belajar tentang erti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang muzik dan sebagainya.

Aktiviti bermain secara asasnya merangsang kelima-lima pancaindera kanak-kanak. Pancaindera seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, pengecapan dan penciuman akan secara langsung dan tidak langsung tercerna dalam aktiviti-aktiviti bermain yang dilakukan oleh kanak-kanak. Kanak-kanak perlu dirangsang pancainderanya sebaik mungkin agar ia mampu membesar dalam keadaan seimbang.



Permainan kanak-kanak dalam apa jua bangsa atau keturunan dan di mana sekali pun ia dimainkan, ia akan sentiasa memberi keselesaan dan kepuasan dalam kalangan pemainnya. Vygotsy dalam Tuti Tarwiyah Adi S (2012:1), mentakrifkan bermain sebagai '*an activity that gives pleasure to the children*' (sebuah aktiviti yang memberi keselesaan kepada anak-anak).

Beliau turut menyatakan bahawa aktiviti bermain boleh mengajar kanak-kanak tentang bagaimana membangunkan intelektual secara bermasyarakat. Bukan sahaja daya intelek kanak-kanak mampu dikembangkan malah jasmani, emosi, rohani, intelek, sosial dan daya cipta mereka juga boleh dibina melalui aktiviti bermain. Bermain dikatakan mampu menimbulkan perasaan kegembiraan dan keriangannya di jiwa kanak-kanak.





Permainan dalam kalangan kanak-kanak secara asasnya, boleh dibahagikan pula kepada dua kategori yang jelas iaitu permainan anjung dan permainan laman (Jabatan Warisan Negara, 2014). Permainan anjung merupakan permainan yang mudah dan sering dimainkan di anjung-anjung rumah sahaja dan hanya memerlukan pergerakan yang tidak terlalu banyak.

Bentuk permainan dari kelompok permainan anjung ini lebih bertumpu kepada penggunaan akal. Permainan laman pula adalah permainan dari jenis yang memerlukan kawasan yang luas, pergerakan yang lincah dan aktif atau lebih berorientasikan pergerakan fizikal. Permainan anjung adalah seperti permainan batu tujuh atau seremban, congkak, injit-injit semut, colek lidi, permainan tudung botol, permainan getah pemadam dan sebagainya manakala permainan laman adalah mencakupi permainan seperti galah panjang, sepak raga, main sorok-sorok, senapang kayu, lastik, zero point, terompah tempurong, guli dan sebagainya.

Semua jenis permainan tradisional sentiasa melibatkan perbagai ekspresi dalam kalangan pemain-pemain permainan tersebut. Hampir semua ekspresi ini dapat dikesan secara visual dan ia sentiasa berhubungan dengan persekitaran budaya yang menjadi latar kewujudannya. Permainan adalah cerminan kepada corak pemikiran, sistem nilai masyarakat, teknologi yang dimiliki, perilaku, kesenian, persekitaran sosial, bahasa dan keperluan sesebuah masyarakat atau ringkasnya disebut sebagai sistem sosial budaya yang melingkari kewujudan permainan tersebut.

Penyelidikan ini akan menumpukan kepada pemikiran visual dalam permainan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya. Pemikiran visual dalam penyelidikan





ini membawa maksud sebagai suatu proses yang berlaku di dalam minda yang tidak bersifat verbal dan terhasil akibat dari ransangan pemerhatian ke atas sesuatu visual, dalam penyelidikan ini bentuk peralatan permainan tradisional kanak-kanak menjadi bahan visual yang diperhatikan. Peralatan permainan yang dihasilkan sendiri oleh kanak-kanak merupakan satu bentuk ekspresi pemikiran visual yang sangat tulus dan bersifat asli.

1.2 Penyataan Masalah

Permainan merupakan satu bentuk kesenian yang lahir dalam sesebuah masyarakat sentiasa membawa bersama-samanya pengaruh sosial budaya yang dianuti oleh masyarakat tersebut atau dalam kata lain permainan adalah cerminan budaya sesebuah masyarakat sesuai dengan pernyataan bahawa setiap manusia dari awal kelahirannya hinggalah ke akhir hayatnya sentiasa memperlihatkan ia sebagai makhluk berbudaya melalui aktiviti-aktiviti yang dilakukannya (Rohindi, 1994). Situasi ini menjelaskan bahawa setiap bentuk permainan yang lahir dalam kerangka kehidupan sesebuah masyarakat juga merupakan hasil adaptasi sistem sosial budaya yang melingkarinya. Ia adalah merupakan sebahagian daripada bentuk manifestasi kebudayaan masyarakat yang menjadi asas pembentukan permainan itu sendiri.

Bentuk-bentuk permainan tradisional kanak-kanak dalam kalangan masyarakat Melayu perlu dipertahankan agar ia tidak dilupakan. Kurator Muzium Negara, Noraini Basri (2015) menyatakan bahawa permainan tradisional kian hilang ditelan zaman. Kehilangan bentuk-bentuk permainan tradisional kanak-kanak ini akan turut





membawa bersama elemen-elemen budaya yang melekat padanya. Terhakisnya permainan tradisional bererti terhakis jugalah akar budi budaya bangsa.

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan dapat difahami bahawa bentuk pemikiran, seni dan kebudayaan khususnya yang berhubungan dengan permainan tradisional kanak-kanak merupakan satu kesatuan subjek yang menarik untuk dijadikan sebagai objek kajian.

Hasil pemikiran visual kanak-kanak ini juga digunakan untuk memahami perkaitan antara permainan dengan faktor sistem sosial budaya. Segala bahan yang berkaitan dengan pemikiran visual permainan berasaskan sistem sosial budaya perlu dikumpul, dianalisa dan didokumentasi kerana apa yang terpancar dan keluar dari dalam ruang fikiran kanak-kanak itu lebih bersifat asli.

1.3 Tujuan Kajian

Locke (2007) menjelaskan bahawa tujuan kajian sebagai suatu usaha untuk menjelaskan tentang mengapa sesebuah kajian itu perlu dilakukan dan apakah yang ingin dicapai setelah kajian disempurnakan. Berdasarkan penjelasan itu, kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, menganalisa, mendokumentasi, memahami dan menjelaskan berkaitan ekspresi dari pemikiran visual dalam permainan berasaskan system sosial budaya. Secara khususnya pula kajian ini bertujuan untuk:

1. Mendokumentasi senario permainan tradisional kanak-kanak.





2. Mengidentifikasi dan memahami pemikiran visual dari bentuk peralatan permainan tradisional kanak-kanak
3. Menginterpretasi dan mendokumentasi hubungan antara permainan kanak-kanak dengan sistem sosial budaya.

1.4 Ojektif Kajian

Berdasarkan pernyataan masalah yang telah dinyatakan, Kajian ini menetapkan objektif untuk dicapai adalah seperti berikut:

1. Mengenalpasti senario permainan kanak-kanak dalam konteks sebenar.
2. Mengenalpasti dan memahami pemikiran visual dari bentuk peralatan permainan kanak-kanak
3. Mengenalpasti hubungan antara permainan kanak-kanak dengan system



1.5 Persoalan Kajian

Secara khususnya, kajian ini bertujuan untuk memahami dan menjawab secara terperinci beberapa persoalan yang berkaitan dengan pemikiran visual dalam permainan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya. Persoalan-persoalan yang ingin dikaji adalah seperti berikut:

1. Bagaimanakah senario permainan tradisional kanak-kanak?
2. Bagaimanakah corak pemikiran visual dari bentuk peralatan permainan tradisional kanak-kanak?
3. Bagaimanakah hubungan antara permainan kanak-kanak dengan sistem sosial budaya.





1.6 Kepentingan Kajian

Dapatan daripada kajian pemikiran visual dalam permainan berasaskan sosial budaya ini akan memberi manfaat dari sudut pengembangan ilmu kepada pengiat, penghayat, pengkritik, pendidik, penuntut dalam bidang seni dan budaya serta masyarakat amnya melalui pengumpulan, pendokumentasian dan penganalisan data-data yang berkaitan dengan senario permainan tradisional kanak-kanak, bentuk peralatan permainan yang digunakan dan hubungannya dengan pemikiran visual serta system sosial budaya yang menjadi kerangka kewujudan permainan tersebut. Kepentingan kajian ini adalah untuk :

1. Menjelaskan kepada masyarakat tentang pentingnya mempertahankan permainan kanak-kanak sebagai seni warisan bangsa agar tidak hilang ditelan zaman.
2. Mendedahkan kepada warga pendidik dan masyarakat berkaitan kepentingan permainan tradisional kanak-kanak dalam proses membina jatidiri kanak-kanak secara alamiah.
3. Mendedahkan kepada warga pendidik dan masyarakat berkaitan kepentingan memahami pemikiran visual kanak-kanak.
4. Memperjelaskan kepada warga pendidik tentang kepentingan memahami ekspresi dalam aktiviti permainan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya.
5. Mendedah dan mempertingkatkan kefahaman komuniti yang terlibat dalam kerja-kerja seni dan kebudayaan tentang kepentingan memahami simbol daripada pemikiran visual.



6. Mengembangkan kefahaman individu dan kelompok yang menjadi penggumpul data-data berkaitan kanak-kanak dan aktiviti permainannya.

1.7 Batasan Kajian

Batasan kajian dalam penyelidikan ini diwujudkan atas beberapa faktor, antaranya adalah kekangan waktu yang penyelidik miliki. Tanpa batasan kajian, penyelidikan ini mungkin tidak dapat diselesaikan dalam tempoh waktu yang ditetapkan. Penyelidikan yang terlalu mencapah sifatnya akan menjadikan penyelidik tidak dapat mengupas permasalahan secara terperinci, teliti dan berkesan.

Bersandarkan kepada hujahan tersebut, penyelidikan berkaitan pemikiran visual dalam permainan tradisional kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya ini akan mengupas permasalahan dengan batasan perhujahan hanya kepada senario permainan tradisional kanak-kanak yang meliputi kaedah permainan dimainkan, proses penghasilan alatan permainan, bahan yang digunakan sebagai peralatan permainan dan alatan yang digunakan dalam proses penghasilan alatan permainan.

Fokus kajian juga ditumpukan kepada bentuk-bentuk peralatan permainan yang dihasilkan sendiri oleh kanak-kanak selaku pemain. Sistem sosial budaya pula akan dilihat dari empat sudut iaitu sistem kepercayaan atau religi yang diterima pakai oleh masyarakat pendukung yang melatari kewujudan bentuk-bentuk permainan kanak-kanak tersebut, sistem organisasi sosial yang ada dalam masyarakat dilapangan lokasi kajian dijalankan, pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh masyarakat setempat.





Lokasi permainan kanak-kanak yang akan diselidiki dihadkan kepada daerah Bandar Baharu yang terletak dalam negeri Kedah sahaja sementara permainan kanak-kanak yang difokuskan hanyalah permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak Melayu dan alatan permainan yang memiliki bentuk serta dihasilkan sendiri oleh pemain.

1.8 Kerangka Teori

Pendekatan sistem sosial budaya atau kebudayaan akan digunakan dalam penyelidikan ini sebagai cara untuk membentuk pemahaman yang menyeluruh terhadap permasalahan yang dikaji. Pendekatan kebudayaan dalam penyelidikan ini ditakrifkan sebagai suatu cara memandang kebudayaan sebagai suatu sistem iaitu sebagai konsep yang digunakan untuk menganalisis dan sebagai subjek kajian.

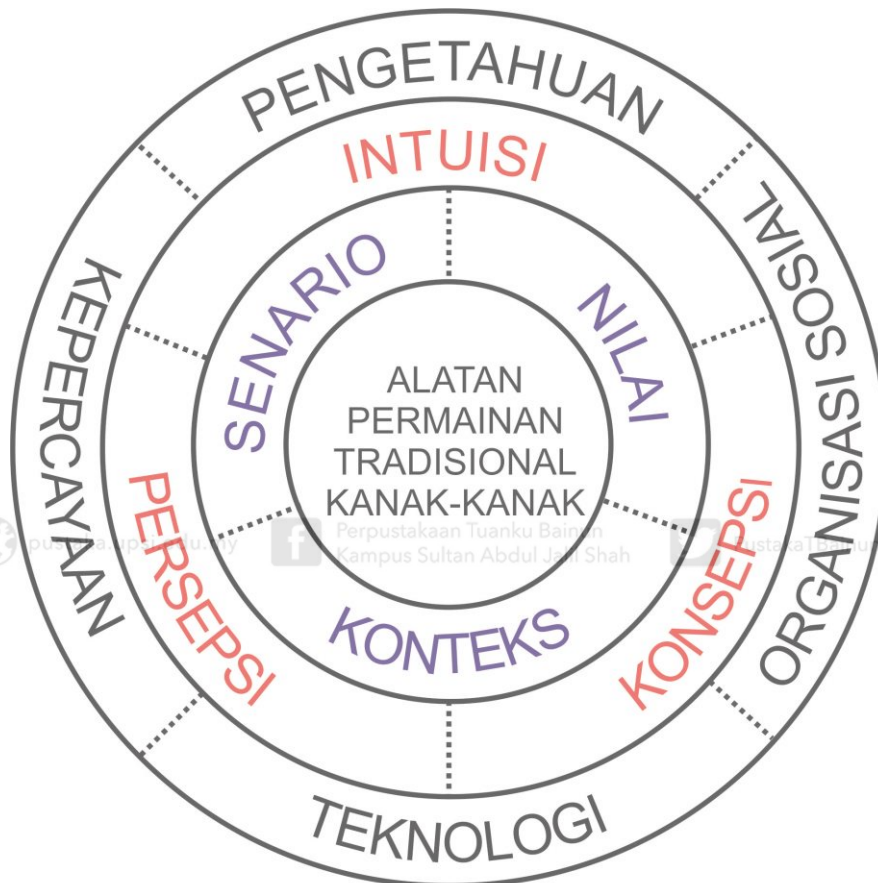


Sistem sosial budaya atau kebudayaan dipandang sebagai satuan kajian atau alat analisis yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan, berhubungan antara satu dengan yang lain dalam satuan integral, berfungsi, beroperasi atau bergerak dalam satuan sistem. Konsep kebudayaan juga difahami sebagai satuan sistemik, pengertian yang merujuk kepada aspek individual, sosial dan budaya dari kehidupan manusia sebagai unsur-unsur yang mempunyai fungsi pedoman dan kuasa secara timbal balik (Parsins, 1966; Spindler, 1977; Spradley, 1972; Suparlan, 1985 dalam Rohind, 1994). Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan, sistem sosial budaya dalam konsep penyelidikan ini juga merujuk kepada kebudayaan.

Konsep-konsep dari pemikiran visual juga digunakan dalam penyelidikan ini bagi tujuan untuk melihat bentuk permainan tradisional kanak-kanak berdasarkan



imej yang terbina dalam minda kanak-kanak (pemain) itu sendiri atau dalam kata lain, pemikiran visual digunakan sebagai alat untuk melihat ekspresi yang divisualkan dari minda para pemain permainan kanak-kanak. Model apresiasi yang dipelopori oleh Feldman (1967) digunakan untuk menganalisis bentuk-bentuk peralatan permainan.



Rajah 1.1:
Kerangka konsep yang diadaptasi daripada Nasaruddin Yunos,
Abdul Salam Yusoff, Mohamad Mohsin Mohamad Said (2012)
dan Koentjaraningrat (2002)

1.8.1 Sistem Sosial Budaya

Sistem sosial budaya dalam penyelidikan ini merujuk kepada pendekatan kebudayaan sebagai suatu sistem yang menjadi panduan bagi menjalani proses kehidupan dalam sesebuah kelompok masyarakat disamping menjadi bahan kajian dan alat analisis



yang membantu pemahaman terhadap persoalan kehidupan sesebuah kelompok masyarakat. Pendekatan kebudayaan diambil sebagai satuan kajian yang terdiri dari unsur-unsur yang berfungsi dan beroperasi dalam kesatuan sistem yang sistemik. Pengertian kebudayaan ini merujuk pada aspek individual, sosial dan budaya daripada kehidupan manusia sebagai unsur-unsur yang memiliki fungsi sebagai pedoman dan kuasa secara timbal balik (Suparlan, 1985).

Abdullah Taib (1985) menyatakan bahawa kebudayaan boleh dilihat dari dua perspektif. Perspektif pertama, menjelaskan bahawa kebudayaan sebagai aturan fenomena dan perspektif kedua mentafsir kebudayaan sebagai sesuatu yang bersifat abstrak. Kebudayaan sebagai aturan fenomena merujuk kepada kebudayaan sebagai sesuatu yang bersifat fizikal dan nyata atau sesuatu yang boleh diamati menggunakan pancaindera penglihatan. Kebudayaan dari sudut ini menumpukan pemerhatian ke atas sifat fizikal seperti umur, jantina, produk, tatacara, tingkah laku, peralatan, rekabentuk, teknik, kemahiran, gaya dan lain-lain yang bersifat nyata. Kebudayaan yang dilihat dari perspektif kedua ialah kebudayaan yang cenderung untuk meneliti sesuatu yang bersifat abstrak. Kebudayaan dari perspektif kedua ini lebih memfokuskan pemahamannya mengenai kepercayaan, nilai-nilai, idea, prinsip, simbol, pengetahuan dan lain-lain yang tidak dapat dikesan oleh mata secara nyata. Pemusatan pemahaman lebih menjurus kepada tujuan disebalik objek fizikal.

Beberapa pendapat dari beberapa kumpulan ahli antropologi telah dikemukakan berhubung kewujudan kebudayaan. Secara kolektif, ahli-ahli antropologi bersependapat bahawa kebudayaan terbentuk secara konseptual. Mereka bersetuju bahawa bukan persekitaran yang membentuk manusia tetapi kebudayaan itu yang





membentuk manusia. Faktor realiti menunjukkan bahawa manusia sentiasa cuba untuk menyesuaikan dirinya dengan persekitaran yang dihuninya. Kebudayaan digunakan sebagai pedoman sesebuah kelompok masyarakat untuk berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol yang dipersetujui bersama (Nanda, S., 1984).

Kebudayaan adalah sesuatu yang berada di luar kawalan individu dan ia sentiasa mengawal individu untuk akur pada kehendaknya. Penolakan individu terhadap kebudayaan yang disepakati oleh kelompok masyarakat yang dianggotainya akan menjadikan individu tersebut terasing atau terpinggir daripada kelompok masyarakat yang dianggotainya (Emile Durkheim, 1936). Kebudayaan adalah milik masyarakat bukan milik individu atau milik daerah. Kebudayaan juga digambarkan sebagai sebuah citra suatu bangsa kerana tiada satu bangsa pun yang wujud di muka bumi ini yang tidak memiliki budayanya sendiri. Manifestasi dari sesebuah kebudayaan dijemakan dalam pelbagai rupa, idea, falsafah, kesenian, aspek kebendaan dan adat resam. (Abdul Aziz Deraman, 2005).

Tylor E. B. (1858) menyatakan bahawa kebudayaan sebagai sesuatu yang kompleks yang mengandungi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, kesusilaan, undang-undang, adat resam dan pelbagai kemahiran-kemahiran yang diperolehi oleh manusia sebagai anggota masyarakat. (dalam Roberta Edwards Lenkeit, 2009). Isi dari pendapat Tylor adalah set model pengetahuan atau sistem-sistem makna yang terjalin secara menyeluruh dalam simbol-simbol yang dipindahkan melalui proses pensejarahan. Model-model pengetahuan ini digunakan secara selektif oleh warga masyarakat pendukungnya untuk berkomunikasi, melestarikan dan menghubungkan





pengetahuan, dan bersikap serta bertindak dalam menghadapi lingkungannya dalam rangka memenuhi pelbagai keperluannya (Geertz, 1973).

Benedict (1929) menyatakan bahawa kebudayaan sebagai sesuatu yang kompleks dan meliputi pola-pola tingkahlaku atau tabiat yang diperolehi oleh manusia sebagai ahli masyarakat. Mead (1973), menambah bahawa kebudayaan merujuk kepada keseluruhan dari pola-pola tingkahlaku tradisinal yang rumit. Kebudayaan dibangun oleh sesebuah bangsa dan dipelajari oleh generasi seterusnya (dalam Kroeber dan Kluckhohn 1952: 90).

Kebudayaan mungkin dapat ditakrifkan sebagai keseluruhan tindakbalas mental, fizikal dan aktiviti yang menggambarkan pola-pola kelakuan dari individu yang membentuk kumpulan sosial (Boas 1939; dalam White dan Dillingham 1973). Kluckhohn dan Kelly (1945) menegaskan bahawa melalui sejarah, kebudayaan telah mencipta reka bentuk kehidupan secara tersurat dan tersirat, rasional atau tidak rasional yang wujud pada setiap masa sebagai panduan yang berpotensi dan berguna untuk tingkahlaku manusia.

Kebudayaan sebagai rangka tindakan (Blueprints) dijelaskan oleh Geertz (1973), sebagai satu proses yang menyumbang kepada satu bentuk pola-pola sejarah yang menyimpan makna dalam bentuk simbol. Satu sistem yang mewariskan konsep kehidupan melalui sistem simbol untuk tujuan komunikasi, perkembangan ilmu dan tingkahlaku terhadap kehidupan. Kebudayaan juga dimaksudkan sebagai satu sistem yang berkongsi tentang kepercayaan, nilai murni, tingkahlaku dan artifak yang digunakan untuk berkerjasama di antara satu sama lain dan dunia.





Kebudayaan diperturunkan dari generasi ke generasi seterusnya melalui pembelajaran (Bates and Plog, 1990). Haviland (1999), melanjutkan pengertian kebudayaan sebagai nilai-nilai dan kepercayaan ahli masyarakat yang berkongsi untuk menginterpretasi pengalaman disamping menjana tingkahlaku serta bagaimana ia dijadikan panduan kepada tingkahlaku masyarakat tersebut.

Kebudayaan dijelaskan oleh Kroeber dan Khuckhohn (1952), sebagai suatu proses pengelasan sesuatu benda atau peristiwa yang bergantung kepada simbol, produk yang berasaskan sistem simbol diklasifikasikan dalam bentuk tindakan keseluruhan (White and Dillingham, 1973). Kebudayaan dalam mana-mana masyarakat pun sentiasa mengandungi kesimpulan atau idea keseluruhan, tindakbalas emosi dan bentuk tingkahlaku rutin yang telah dilakukan oleh ahli masyarakat menurut arahan atau duplikasi yang dikongsi menuju matlamat ke arah peningkatan yang lebih baik (Linton, 1936).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, tersirat bahawa kebudayaan; pertama, merupakan pedoman hidup yang berfungsi sebagai kerangka menyeluruh bagi kehidupan warga masyarakat pendukungnya; kedua, sebagai sistem simbol, pemberian makna, model kognitif yang dipindahkan melalui kod-kod simbolik dan ketiga, merupakan strategi adaptif untuk melestarikan dan mengembangkan kehidupan dalam menyiasati lingkungan dan sumber daya disekelilingnya.

Secara universal kebudayaan mengandungi unsur-unsur seperti: (1) Sistem religi dan upacara keagamaan, (2) Sistem dan organisasi kemasyarakatan, (3) Sistem pengetahuan, (4) Bahasa, (5) Kesenian, (6) Sistem mata pencarian hidup dan (7)





Sistem teknologi dan peralatan. Unsur-unsur di atas merupakan unsur yang dimiliki dalam semua bentuk kebudayaan di dunia. (Koentjaraningrat, 2002).

Manusia sebagai makhluk yang bernyawa, berakal dan bercita rasa sentiasa akan berusaha untuk meningkatkan tahap kehidupannya disamping berusaha untuk mencapai keperluan-keperluan lain yang sesuai dengan kebudayaan masyarakat yang dianggotainya. Keperluan hidup manusia ini secara asasnya bersifat sejagat dan sentiasa akan dipengaruhi oleh unsur-unsur budaya yang menjadi kerangka ruang hidup manusia. Keperluan hidup manusia boleh dibahagikan ke dalam tiga kategori iaitu; pertama, sebagai keperluan asas atau biologi; kedua, sebagai keperluan sekunder atau sosial dan ketiga, sebagai keperluan intergratif.



biologi dan organisma manusia manakala keperluan sekunder atau sosial pula bersifat cerminan manusia sebagai makhluk sosial yang terzahir melalui usaha-usaha manusia memenuhi keperluan asas yang melibatkan orang atau sejumlah orang dalam sebuah kehidupan sosial. Keperluan ke tiga iaitu keperluan intergratif, ia bertindak sebagai petunjuk bahawa manusia itu adalah makhluk yang berbudaya. Keperluan intergratif terpancar melalui sifat-sifat dasar manusia sebagai makhluk pemikir, bermoral dan bercita rasa yang berfungsi untuk mengintergrasikan berbagai keperluan menjadi suatu sistem yang dibenarkan secara moral, difahami akal fikiran, dan diterima oleh citarasa (Piddington dalam Rohindi, 2000: 22).

Sebahagian besar dari keperluan itu telah dan dapat dipenuhi oleh manusia dengan menggunakan kebudayaannya yang berfungsi sebagai pedoman untuk





bertindak. Kebudayaan dalam hal ini difahami sebagai keseluruhan pengetahuan, kepercayaan dan nilai-nilai yang dimiliki oleh manusia sebagai makhluk sosial.

Kebudayaan secara tersirat berfungsi dalam tiga cabang iaitu sebagai pedoman hidup yang berfungsi sebagai 'blueprint' dan panduan menyeluruh bagi kehidupan ahli masyarakatnya, sebagai sistem simbol, pemberi makna, model kognitif yang dialihkan melalui kod-kod simbolik dan sebagai strategi adaptif untuk melestari dan mengembangkan kehidupan dalam proses menyiasati persekitaran dan sumber alam fizikal serta sistem sosial budaya dipersekitarannya.

Pengertian kebudayaan juga mengisi makna sebagai pengetahuan yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat yang berpegang kepada kebudayaan tersebut, milik masyarakat, bukan milik daerah, pedoman menyeluruh dan mendalam bagi kehidupan masyarakat yang berkaitan, berbeza dari kelakuan dan hasil kelakuan kerana kelakuan itu wujud dengan berpedomankan kebudayaan yang dipunyai oleh pelaku yang bersangkutan (Suparlan dalam Rohendi, 1994). Ahli antropologi realis berpandangan bahawa punca perubahan sosial yang mendadak ialah kerana anggotanya tidak dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada. Apabila anggota masyarakat merasa terancam dan perasaan itu berkembang luas dalam anggota masyarakat yang lain, maka pola-pola baru akan lahir di antara beberapa orang individu dan akhirnya diserap oleh keseluruhan anggota masyarakat (Abdullah Taib, 1985).

Kebudayaan akan sentiasa melalui proses persambungan dan perubahan kerana kebudayaan itu merupakan sebuah sistem yang 'hidup'. Menurut Mohd. Taib





Osman (1988) kebudayaan merupakan sebuah sistem yang hidup (on going system) dan ia memiliki ciri-ciri persambungan dan perubahan. Ciri ciri persambungan adalah landasan untuk kebudayaan itu terus hidup dan berkembang sementara ciri-ciri perubahan pula merupakan penyesuaiannya dengan keadaan semasa.

T.O. Ihromi (1986) menjelaskan bahawa kebudayaan dipindahkan dari generasi ke generasi seterusnya melalui proses pendidikan. Kebudayaan tidak diwarisi melalui faktor biologi atau melalui unsur genetik tetapi kebudayaan dipelajari daripada generasi sebelumnya. Beliau juga menegaskan bahawa kebudayaan itu adalah milik bersama oleh suatu bangsa atau sekelompok manusia yang mendukung satu set kepercayaan nilai-nilai dan cara berperakuan. Kroeber dan Klockhohn (1952) berpendapat bahawa kebudayaan merupakan keseluruhan pola-pola perlakuan yang dipelajari dan disampaikan melalui sistem simbol dan artifak iaitu bahasa dan kesenian yang berfungsi untuk menyampaikan tujuan, idea, tradisi dan nilai-nilai masyarakat.

1.8.2 Pemikiran Visual

Pemikiran visual adalah proses intelektual intuitif dan idea imaginasi visual, baik dalam pencitraan mental atau melalui gambar (Brasseur, 1991). NAB, Department of Art & Design, Iowa State University (2000) pula menyatakan bahawa pemikiran visual merujuk kepada sekumpulan kemahiran generatif yang apabila diamalkan dengan disiplin yang ketat, ia mampu melahirkan idea grafik yang asli.

Pemikiran visual adalah pemikiran kritikal aras tinggi yang dijalankan dengan menggunakan imaginasi sahaja. Goldsmchmidt (1994) dan Laseau (1986)





menyatakan bahawa proses pemikiran visual sentiasa akan menggunakan imej visual, bentuk, pola, tekstur dan simbol. Namun pemikiran visual memerlukan lebih banyak dari pada visualisasi atau representasi. John Steiner (1997) menegaskan bahawa pemikiran visual adalah mewakili sensasi pengetahuan dalam bentuk struktur idea, aliran idea melalui gambar, diagram, model, lukisan yang diatur.

Pemikiran visual dapat didefinisikan sebagai suatu pemikiran yang aktif dan proses analitis untuk memahami, menafsirkan dan memproduksi imej visual, interaksi antara melihat, membayangkan, dan menggambarkan dengan pelbagai tujuan sama seperti berpikir secara verbal. Zimmerman dan Cunningham (1991) menyatakan bahawa visualisasi adalah proses pembentukan gambar dari imej yang berada dalam ruang pemikiran mental atau dengan kertas dan pensil atau dengan bantuan teknologi.



Pemikiran visual merupakan salah satu bentuk pemikiran yang tidak verbal (hasil buah fikiran yang tidak mampu ditakrifkan dengan tepat melalui kata-kata) yang membolehkan seseorang individu melihat sesuatu yang berbentuk abstrak dan kemudiannya menjadi suatu terjemahan yang bersifat ilmiah (Zhukovskiy dan Pivovarov, 2008). Menurut Arnheim (1969) dan Goodman (1968), menegaskan tentang kelainan domain pemikiran yang menuntut kepada bentuk ekspresi yang berbeza dalam aktiviti seni.

Pemikir-pemikir bersepakat dalam menyatakan betapa tidak mungkin bagi seseorang memindahkan pemikiran dari satu bentuk kepada bentuk yang lain tanpa distorsi. Bagi Arnheim dan Goodman, pemikiran visual dan verbal meskipun sama tetapi pasti ada perbezaan. Sword L.K. (2005) pula mendefinisikan pemikiran visual





dengan menggunakan gambar, warna, unsur-unsur abstrak, gambarajah dan sebagainya. Maklumat yang saling berkaitan akan diperolehi daripada pemerhatian ke atas sesuatu gambar atau visual.

Mike Bradshaw (2002) menambah bahawa proses membuat takrifan pemikiran visual dari perspektif pembelajaran lukisan. Beliau mendefinisikan pemikiran visual sebagai satu proses mengambil konsep visual menjadi hasil berbentuk fizikal dan diterjemahkan melalui lukisan.

Tony Windura (2012) menyatakan bahawa manusia lebih mudah mengingat sesuatu visual berbanding teks. Imej visual yang terakam di dalam minda bersifat memori jangka panjang. Penggunaan imej visual mampu meningkatkan daya ingatan individu. Otak manusia sangat pantas menghasilkan makna dan mengingatinya dengan visual. Visualisasi dalam bentuk diagram, carta, lukisan, gambar dan pelbagai cara lagi digunakan untuk membantu pemahaman tentang informasi yang kompleks.

Menurut Nasruddin Yunos, Abdul Salam Yusoff dan Mohamad Mohsin Mohamad Said (2012), pemikiran visual selalunya berasaskan intuisi rasa individu yang disandarkan oleh pengetahuan dan pengalaman individu tersebut. Pemikiran visual adalah proses memanipulasi visual untuk memberikan jawapan kepada masalah yang dihadapi

Colin Ware (2008) menyatakan bahawa asas kepada pemikiran visual adalah persepsi pola (pattern perception) bukan berkaitan simbol semata-mata. Kefahaman tentang makna pola-pola tidak datang dari persetujuan masyarakat. Persepsi tentang





pola-pola ini terhasil sebahagiannya dari evolusi dan sebahagiannya lagi diperolehi melalui pengalaman visual dan hasil tindak balas dengan persekitaran. Persepsi pada pola-pola ini terhasil melalui pembelajaran dan pengalaman semulajadi.

Berdasarkan perbincangan, definisi dan konsep-konsep yang diberikan oleh tokoh-tokoh berkaitan pemikiran dan pemikiran visual, disimpulkan bahawa pemikiran visual adalah suatu proses pembentukan imej visual di dalam minda berdasarkan intuisi rasa individu yang dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan individu atau juga disebut sebagai persepsi. Ia terhasil akibat dari tindakbalas terhadap apa yang diperhatikan. Tersirat juga pemahaman bahawa imej visual yang terbentuk di dalam ruang minda ini telah melalui proses pengolahan yang melibatkan proses pembentukan konsepsi terhadap sesuatu yang diperhatikan.



Pemikiran visual diekspresikan melalui perlakuan, bahasa, seni, peta minda, diagram, papan cerita, infografik, penceritaan visual (digital) dan lain-lain. Instruman dalam pengekspresian pemikiran visual juga pelbagai bentuk dan cara. Simbol, ikon, pola-pola, teks, warna dan sebagainya merupakan wadah pengekspresian pemikiran visual. Bentuk dan gaya pengekspresian pemikiran visual sangat bergantung kepada kemahiran, pengalaman dan tujuan pengekspresian dilakukan. Bagi tujuan kajian ini, pengekspresian pemikiran visual yang diperhatikan adalah pola-pola perlakuan dan dan simbol-simbol tersirat dari permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak tersebut.

1.9 Definisi Istilah

Kajian ini adalah berkaitan pemikiran visual daripada permainan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya. Beberapa istilah yang dominan dengan kajian ini





perlu diperjelaskan untuk dijadikan landasan dan pedoman pemahaman kepada penyelidik dan pembaca. Pemahaman istilah yang jelas dan tepat perlu untuk memastikan maksud yang tersirat dan tersurat tidak mencapah kearah yang tidak relevan dengan kajian. Berikut dicatatkan beberapa istilah tersebut.

1.9.1 Sistem Kepercayaan atau Religi

Kepercayaan atau religi merupakan pernyataan manusia terhadap tenaga yang lebih berkuasa daripada manusia itu sendiri dari sudut spiritual atau disebut sebagai '*supernatural power*'. Bentuk-bentuk kepercayaan manusia atau keagamaan sangat berpengaruh dan meninggalkan kesan yang besar terhadap gerak laku manusia (A. Aziz Deraman, 1975).



perilaku terhadap *supernaturalisme*. '*supernatural*' dianggap sebagai satu kuasa yang tidak dimiliki oleh manusia biasa (Abdullah Taib, 1985). Kepercayaan atau religi juga meliputi sistem nilai dan pandangan hidup (Koentjaraningrat, 2002). Difahami bahawa religi adalah satu set kepercayaan, perasaan, dogma dan amalan yang menentukan hubungan antara manusia dan tuhan atau sesuatu yang dianggap bersifat serba sempurna dan mempunyai kuasa melepasi kuasa makhluk yang ada didunia.

1.9.2 Organisasi Sosial

Organisasi sosial merupakan suatu bentuk hasil tindakan yang terancang dan sistematik oleh sekelompok manusia atau juga disebut sebagai susunan kerja sesuatu masyarakat. Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk





masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkat lokaliti geografi untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

1.9.3 Pengetahuan

Konsep pengetahuan dalam kebudayaan adalah berkait rapat dengan sistem peralatan hidup dan teknologi kerana ia bersifat abstrak dan wujud dalam idea manusia. Konsep ini sangat luas batasannya kerana mencakupi pengetahuan manusia tentang berbagai-bagai unsur yang telah digunakan dalam kehidupannya.

Setiap kebudayaan mempunyai himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, benda dan manusia yang ada dalam persekitarannya (Koenjtaraningrat, 1998). Nadler (1986) pula menjelaskan bahawa pengetahuan adalah proses pembelajaran manusia berkaitan kebenaran atau secara mudahnya mengetahui apa yang harus diketahui untuk dilakukan.

1.9.4 Teknologi

Istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani iaitu 'techne' yang membawa maksud 'keahlian' dan 'logia' yang berarti 'pengetahuan'. Secara umumnya, teknologi membawa makna peralatan atau perkakasan yang boleh digunakan untuk memberi





kemudahan atau kesenangan kepada aktiviti harian manusia (Rusman, 2012). Beliau menambah bahawa secara literalnya, istilah teknologi tidak wajar terhenti pada daftar penggunaan mesin atau peralatan berbentuk fizikal semata-mata. Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) pula, manusia telah menggunakan teknologi sejak jutaan tahun yang lampau. kerana dorongan untuk hidup yang lebih selesa, dan sejahtera. Teknologi telah digunakan sebelum istilah teknologi didaftarkan iaitu sejak awal kewujudan manusia di muka bumi.

Teknologi adalah aplikasi yang sistematik dari dunia saintifik atau dari pengetahuan yang tersusun untuk melaksanakan tugas-tugas praktikal (Kenneth Galbraith dalam Don MacCloy, 1984). Manusia pertama yang menjadi ahli teknologi ialah manusia yang belajar menggunakan bahan dari fenomena natural yang berlaku dalam dunia fizikal umpamanya manusia yang menemui kegunaan tulang atau kayu untuk memburu haiwan atau mengubah kedudukan batu yang besar dan berat adalah merupakan seorang pencipta alatan. Alatan adalah simbol kepada teknologi (MacCloy, 1984).

Pecey dalam Paul Van Dijk (2000), menambah dari sudut ilmu antropologi bahawa teknologi adalah aplikasi dari dunia saintifik atau pengurusan pengetahuan untuk melaksanakan tugas amali yang berlaku atas arahan sistem kehidupan manusia, organisasi dan peralatan.

1.9.5 Intuisi

Intuisi adalah pengetahuan yang diperolehi tanpa melalui proses penaakulan tertentu. Pengetahuan dalam intuisi boleh digunakan sebagai hipotesis untuk membuat analisis





yang selanjutnya dalam menentukan kebenaran (Bakker dan Zubair, 1990). Bagi tujuan menyusun pengetahuan secara teratur maka intuisi ini tidak dapat diandaikan. Pengetahuan ini pada hakikatnya merupakan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman seseorang dan mematangkan fikiran orang tersebut. Pengetahuan jenis ini bersifat subjektif kerana hanya dialami oleh orang tersebut (Russell, 2010).

1.9.6 Persepsi

Persepsi merupakan langkah pertama dalam proses berfikir sebelum diikuti oleh logik. Persepsi ialah satu proses di dalam minda yang melepasi tahap pendaftaran cerapan oleh pancaindera semata-mata (Edward de Bono, 1970). Persepsi juga diertikan sebagai sesuatu yang ditafsirkan oleh pancaindera daripada apa yang dicerapnya. Cerapan oleh pancaindera dikenalpasti, diinterpretasi, diorganisasi dan difahami terlebih dahulu sebelum ia menjadi persepsi yang bermakna kepada individu (Mahmood Nazar Mohamed, 1990). Sejalan dengan pandangan tersebut, Paul Rookes dan Jane Willson (2000) menambah bahawa persepsi ialah proses pengiktirafan dan penginterpretasian rangsangan yang didaftarkan melalui pancaindera.

Persepsi adalah apa yang ditafsirkan oleh pancaindera daripada apa yang dicerapnya. (Mohd Azhar Abd. Hamid et al., 2004). Menurut beliau lagi, persepsi adalah tahap pertama berfikir sebelum logik. Persepsi merupakan satu proses penggunaan pengetahuan yang terdapat dalam pemikiran seseorang untuk mengesan, memperoleh dan menginterpretasi rangsangan yang diterima sistem deria manusia (Matlin, 1989; Solso, 1988). Menurut Gibson (1966) pula persepsi melibatkan proses





mengambil maklumat penting yang terangsang oleh pelbagai optik dengan cara langsung dengan sedikit atau tanpa pemprosesan minda yang terlibat atau mudahnya, persepsi adalah sesuatu tanggapan yang disokong oleh pengalaman dan pengetahuan individu dengan atau tanpa penganalisan minda.

1.9.7 Konsep

Konsepsi merupakan kemampuan dan interpretasi seseorang dalam memahami konsep yang diamatinya, baik yang diperoleh melalui interaksi dengan persekitarannya atau yang diperoleh melalui pendidikan formal (Suparno, 2005). Dalam kata lain konsepsi adalah cara pandang seseorang terhadap suatu konsep dan proses memahami konsep-konsep sesuatu perkara atau objek yang didasari oleh pengetahuan dan pengalaman individu. Gabungan pengalaman dan pengetahuan



membentuk beberapa persepsi yang dipercayai ketepatannya.

