

KANAK-KANAK ADALAH KANAK-KANAK: PEMERKASAAN MELALUI PERSEMBAHAN TALI TAMPLOM

MUHAMMAD AKMAL BIN AYOB

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022

**KANAK-KANAK ADALAH KANAK-KANAK:
PEMERKASAAN MELALUI PERSEMBAHAN
TALI TAMPLOM**

MUHAMMAD AKMAL BIN AYOB

**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**

2022

PERAKUAN

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



**UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS**
سولتان ايدريس سلطان ايدريس
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)

Kertas Projek ☐

Sarjana Penyelidikan ☐

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus ☒

Doktor Falsafah ☐

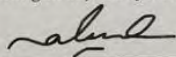
INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada8.....(hari bulan).....FEBRUARI.....(bulan) 20²².....

i. Perakuan pelajar :

Saya, MUHAMMAD AKMAL BIN AYOB, M20181001543, FMSP (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KANAK-KANAK ADALAH KANAK-KANAK : PEMERKASAAN MELALUI PERSEMBAHAN TALI TAMPLOM

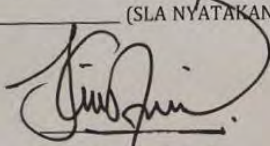
adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasanya dan secukupnya


Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, MOHD KIPLI BIN ABDUL RAHMAN (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KANAK-KANAK ADALAH KANAK-KANAK : PEMERKASAAN MELALUI PERSEMBAHAN TALI TAMPLOM

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA SASTERA (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).


Tandatangan Penyelia

DR. MOHD KIPLI ABDUL RAHMAN
ASSOCIATE PROFESSOR
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak

9 FEBRUARI 2022
Tarikh

PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Allah SWT, atas izin-Nya, saya dapat menyiapkan disertasi ini beserta dengan karya Tali Tamplom. Terima kasih kepada penyelia saya Prof. Madya. Dr. Mohd Kipli bin Abdul Rahman serta para pensyarah saya di Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Terima kasih juga kepada Yang Berbahagia Tan Sri Hajah Norliza Rofli di atas sokongan dan dorongan beliau. Yang saya sayangi anak-anak murid saya yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung dalam penghasilan karya Tali Tamplom ini, begitu juga dengan ibu bapa mereka yang begitu teguh membantu dan menyokong saya. Tidak dilupa rakan-rakan sekerja di GENIUS Seni Tari, khususnya Fairuz Fee Tauhid yang banyak membantu dari segala segi. Akhir sekali kepada ibu saya Siti Aishah Hj Shukor yang telah melahirkan saya dan membesarkan saya dengan sebaik-baiknya.

ABSTRAK

Penulisan karya kreatif ini membincangkan tentang kanak-kanak seharusnya menjadi kanak-kanak dalam apa jua yang mereka lakukan. Mereka juga bebas untuk meneroka, bereksperimen dan menjadi diri mereka sendiri tanpa ditetapkan oleh orang dewasa khususnya dalam melakukan aktiviti harian mereka sebagai kanak-kanak seperti bermain dan belajar. Penekanan kepada peri pentingnya pengalaman meneroka dan mengalami sendiri suasana ini diaplikasikan dalam penghasilan karya Tali Tamplom yang mana kanak-kanak ini tidak terikat kepada arahan orang dewasa khususnya dalam menetapkan apa yang perlu dilakukan, sebaliknya membiarkan mereka berekspresi dan membuat interpretasi dengan cadangan yang diberi awal. Walaubagaimanapun hasil daripada eksperimentasi ini dikutip dan digarap oleh pengkarya bagi membentuk satu persembahan Tali Tamplom. Projek ini menggabungkan beberapa aksi dan reaksi spontan kanak-kanak dalam beberapa aspek seperti, dirakam sedang berangan sendiri dan memberi reaksi selepas tersedar aksi mereka dirakam, reaksi apabila disuruh melakukan sesuatu tanpa sedar aksi mereka dirakam, reaksi apabila disuruh melakukan sesuatu dengan sedar aksi mereka dirakam, serta merakamkan aksi sendiri. Namun perlakuan ini semua adalah dalam konteks permainan tradisi sebagai medium aktiviti serta penggunaan props iaitu tali getah dan iringan muzik olahan lagu rakyat sebagai bahan sokongan.

Kata kunci : Kanak-Kanak, Permainan Rakyat, Permainan Tradisi, Aksi Reaksi

CHILDREN ARE CHILDREN: EMPOWERMENT THROUGH TALI TAMPLOM PERFORMANCE

ABSTRACT

The objective of this creative writing piece is to discuss the significance of children should act like children in whatever activities they are doing. They are free to explore, experiment, and be allowed to be themselves without being dictated by adults, especially in daily activities such as studying and playing. Emphasising the importance of experiencing and exploring is vital in the process of making this Tali Tamplom piece, which these children were not bound by adults' instructions, particularly on what should be done. Still, instead, they were given the freedom to express and interpret based on the suggestions assigned to them earlier. Nevertheless, the results of these experiments will be collected and cultivated by the choreographer to create the Tali Tamplom performance. The end project combines a series of actions and spontaneous reactions of children in several aspects, such as being recorded while daydreaming and their responses after they realised they were recorded, their reactions when they were instructed to do something without knowing they were being recorded, their reactions when they were asked to do something with the knowledge they were being recorded, and self-recorded actions. However, these actions are in the context of traditional games as a medium of activities using rubber bands as props and accompanied with folk music as supporting material.

Keywords: children, folk games, traditional games, action reaction

KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN ii

PENGESAHAN SERAHAN DISSERTASI/TESIS iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL x

SENARAI GAMBAR xi

SENARAI SINGKATAN xiii

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Inspirasi / Motivasi 1

1.2 Matlamat Penciptaan 4

1.3 Objektif Penciptaan 5

1.4 Kontekstualisasi Topik 6

1.5 Imajinasi Idea Penciptaan 9

BAB 2 KAJIAN LITERATUR DAN PERSEMBAHAN

2.1 Kajian Literatur 13

2.1.1 Teaching Children Dance 13

2.1.2 Permainan Tradisi Di Malaysia. Panduan, Teknik &
Cara Bermain 15

2.1.3 Performance Studies. An Introduction 16

2.1.4 Pendidikan Awal Kanak-Kanak. Teori dan Amali 17

2.1.5	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017	18
2.1.6	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerakan Tari	19
2.2	Kajian Persembahan	20
2.2.1	Zapin Lompat Getah	20
2.2.2	Sep Sep Tom Tom	23
2.2.3	Berbondong Bondong	26
2.2.4	Ceria Popstar : ASTRO Ceria	28
2.3	Keaslian Penciptaan	31

BAB 3 PROSES PENCIPTAAN KARYA KREATIF

3.1	Pendekatan Penciptaan	35
3.1.1	Pelan A: Bersemuka Secara Fizikal	37
3.1.2	Pelan B: Bersemuka Dalam Talian & Aktiviti Sendirian / Bersama Keluarga	40
3.2	Kaedah Pengumpulan Maklumat Penciptaan	44

BAB 4 KONSEP PENCIPTAAN

4.1	Konseptualisasi Idea Penciptaan	52
4.1.1	Sumber Idea Penciptaan	53
4.1.2	Peristiwa yang Menjadi Penyumbang Sumber Idea	57
4.2	Landasan Teori Penciptaan	61
4.2.1	Pemeriksaan Kanak-Kanak Adalah Kanak-Kanak Dalam Proses Penciptaan	61
4.2.2	Kanak-Kanak Menjadi Kanak-Kanak Adalah Sebuah Persembahan	66
4.3	Konsep Penciptaan	688

BAB 5 DESKRIPSI KARYA KREATIF

5.1	Pembentukan Karya	71
-----	-------------------	----

5.1.1	Pelan A	71
5.1.2	Pelan B	81
5.2	Struktur Karya	83
5.3	Program Persembahan	84
5.3.1	Pelan A	84
5.3.1.1	Pra Persediaan: Kanak-Kanak Tiba dan Bermesra dengan Lokasi	85
5.3.1.2	Segmen Santai (SS)	85
5.3.1.3	Segmen Pertandingan	86
5.3.1.4	Segmen Gabungan (SG)	86
5.3.1.5	Pasca Persembahan: Kembali ke Pangkuan Keluarga	86
5.3.2	Pelan B	87

BAB 6 REFLEKSI DAN RUMUSAN

6.1	Refleksi	88
6.2	Rumusan	92

RUJUKAN	94
----------------	-----------

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Perbezaan kelainan yang dirancang dalam penghasilan karya Kreatif tali Tamplom	33
3.1	Perbandingan pendekatan penciptaan bagi setiap segmen dalam Pelan A	39
3.2	Garis masa penglibatan setiap kelompok antara peringkat SDT dan PRV	42
3.3	Adaptasi pendekatan proses penciptaan daripada Pelan A kepada Pelan B	51
5.1	Persembahan yang berlaku di setiap segmen dan transisi	75
5.2	Struktur dalam Segmen Gabungan (SG)	77
5.3	Perbezaan antara Pelan A dan Pelan B dari segi bentuk karya	81
5.4	Persamaan pengisian dari segi struktur karya antara segmen Pelan A dan bahagian Pelan B	83





SENARAI GAMBAR

No. Gambar	Muka Surat
1.1 <i>Title, subject Matter & Focus of Interest</i>	6
2.1 Persembahan kumpulan Lantera Seni sempena Festival Zapin Terbuka Belia Malaysia	22
2.2 Penari-penari cilik kumpulan GENIUS Seni Tari sewaktu di Belakang pentas sebelum memulakan persembahan tarian Sep Sep Tom Tom sempena Inspitari 2018 di Panggung Sari Istana Budaya	24
2.3 Penari kanak-kanak daripada Kumpulan Bimbingan Seni Cemerlang (KBSC), Jabatan Kebudayaan & Kesenian Negara (JKKN), Negeri Melaka	27
2.4 Dalili, 11 tahun, salah seorang peserta perempuan rancangan Ceria Popstar pada tahun 2016	29
2.5 Aniq, 10 tahun, salah seorang peserta lelaki rancangan Ceria Popstar pada tahun 2016	30
2.6 Peta minda kajian literatur	31
3.1 Kronologi peringkat pendekatan penciptaan dalam Pelan B	41
3.2 Penglibatan kelompok mengikut peringkat	44
3.3 Sidang Dalam Talian (SDT) yang pertama bersama kelompok ibu bapa dan rakan sekerja dengan menggunakan platform Google Meet	45
3.4 Dua jenis aksi dalam rakaman video	46
3.5 Jenis rakaman video yang perlu dibuat oleh ibu bapa	47
3.6 Empat jenis perbezaan rakaman video bagi melihat perbezaan Aksi	50
4.1 Hubungkait antara pengkarya, sumber dan peristiwa yang membentuk konsep penciptaan	53





4.2	Sumber idea penciptaan dan hubungkait antara satu sama yang lain	56
4.3	Tangkap layar muka depan video Fauziah Dato' Ahmad Daud yang bercakap tentang ketidaksesuaian kanak-kanak menyanyikan lagu orang dewasa di saluran Youtube beliau	58
4.4	Penari cilik yang mewakili Tadika KEMAS Negeri Sabah Semasa hari Potensi peringkat kebangsaan tahun 2018	59
4.5	Tangkap layar hantaran status seorang pengguna Facebook yang menyatakan tentang ketidaksesuaian kanak-kanak berbusaa dan bertatarias seperti orang dewasa	60
4.6	Jaringan ikatan konsep penciptaan Tali Tamplom	69
5.1	Lokasi ruang persembahan dalam Pelan A, di bawah blok apartmen Menara Orked, Bandar Baru Sentul, Kuala Lumpur	72





SENARAI SINGKATAN

ASWARA	Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan
BP	Bahagian Proses
BH	Bahagian Hasil
GST	GENIUS Seni Tari
JKKN	Jabatan Kebudayaan & Kesenian Negara
KBSC	Kumpulan Bimbingan Seni Cemerlang
KEMAS	Kebajikan Masyarakat
KKJ	Kumpulan Kesenian Jabatan
KLIA	<i>Kuala Lumpur International Airport</i>
PdPR	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah
PKP	Perintah Kawalan Pergerakan
PRV	Proses Rakaman Video
PST	PERMATA Seni Tari
RUU	Rang Undang –Undang
SDT	Sidang Dalam Talian
SG	Segmen Gabungan
SP	Segmen Pertandingan
SS	Segmen Santai
3P	Pemerhatian, Penilaian & Pemilihan
3S	Sunting, Susun & Semak





BAB 1

PENGENALAN

Anak merupakan anugerah Tuhan yang istimewa kepada ibu bapa. Setiap anak mempunyai keistimewaannya masing-masing. Mereka dijaga, dididik dan dibesarkan dengan kasih sayang, seterusnya menjadi manusia dewasa. Kemenjadian mereka ketika dewasa kelak banyak bergantung kepada cara mereka dibesarkan. Pengalaman membesar, membantu mereka dalam menghadapi hari mendatang dengan kesedaran dan kematangan. Kematangan hadir dengan adanya kesedaran atas pengalaman yang telah dilalui. Baik mahupun buruk ianya bergantung kepada cara mereka berfikir.

1.1 Inspirasi / Motivasi

Pelbagai perkara menjadi titik tolak kepada cetusan inspirasi saya untuk berkarya terutama sekali dalam penghasilan karya Tali Tamplom ini. Inspirasi ini tidak hanya datang pada waktu yang sama serta masa yang singkat sebaliknya dalam rangkaian perkara-perkara sekeliling daripada kehidupan seharian sehinggalah kepada isu-isu



tular di media sosial. Sebagai seorang koreografer dan juga tenaga pengajar di bawah Program GENIUS Seni Tari¹, saya sentiasa memikirkan cara yang terbaik untuk mendidik anak-anak murid saya agar mereka mudah menerima ilmu yang diajar dan dalam pada masa yang sama dapat merangsang minat mereka sewaktu sesi pembelajaran. Selama hampir 9 tahun bekerja di situ, saya dapati anak-anak akan terus kekal bersama program ini jika mereka seronok serta minat dalam apa yang mereka lakukan walaupun dimarahi guru jika melakukan kesilapan. Kata kunci seronok dan minat menjadi pegangan kepada saya untuk mencari apakah elemen baru yang boleh menyemarakkan lagi minat mereka untuk belajar seni.

Melihatkan senario kelas dan latihan di bawah program ini, ketika anak-anak ini diberi rehat antara waktu latihan, kebanyakan daripada mereka akan terus bermain permainan video di telefon bimbit. Mungkin keadaan ini kelihatan biasa pada zaman sekarang, namun interaksi dan komunikasi dua hala antara mereka semakin terbatas.

Walaupun mereka sedang berehat, saya perlu bertanggungjawab dalam membantu perkembangan anak-anak ini dengan menghadkan penggunaan telefon bimbit sepanjang tempoh latihan sehingga waktu pulang. Walaubagaimanapun saya perlu mencari idea agar mereka tidak berasa bosan ketika waktu rehat diberikan.

Dalam kalangan anak-anak murid perempuan pula, antara perkara yang sering dilakukan ketika masa lapang adalah dengan merakam video menari dalam aplikasi seperti Tik Tok² melalui telefon bimbit. Aplikasi ini mempunyai butang untuk memilih lagu yang digemari dan merakamkan video yang selari dengan lagu tersebut dengan durasi kurang daripada tiga minit. Selain itu video tersebut boleh disunting dengan pelbagai pilihan penapis yang menjadikannya lebih cantik dan menarik.

¹ Sebuah program berstruktur untuk kanak-kanak berbakat dalam seni. Dahulunya dikenali sebagai Program PERMATA Seni.

² Sebuah aplikasi media sosial yang mana pemilik akaunnya boleh membuat rakaman video, menyunting dengan kreatif serta menghantar hantaran video atas talian.



“Kanak-kanak gemar bersama rakan-rakannya membuat video Tik Tok, ianya boleh menjadi sangat menyeronokkan. Sesetengah video menceriaikan dan comel serta boleh dijadikan sumber kreativiti bagi kanak-kanak” (Thurrott, 2019, para. 4). Saya melihat perkara ini ada kelebihan dan kekurangannya. Minat mereka ini boleh digunapakai dan diubah sedikit dengan cara pelaksanaan yang berbeza, sekaligus merangsang saya kepada penciptaan sesuatu aktiviti yang berkaitan dengan melakukannya secara fizikal. Tambahan pula budaya pop kini sering muncul dengan idea *dance challenge*³ yang mana mudah menjadi ikutan ramai. Perkara ini akan menjadi lebih menarik jika pelaksanaan dan isi perkara yang mereka lakukan boleh memberi pelajaran dan pengetahuan kepada mereka.

Memandangkan permainan rakyat dan permainan tradisi kanak-kanak kian dilupakan serta tidak dimainkan oleh kanak-kanak pada masa kini, saya memandangkan ini sebagai satu situasi yang merugikan, baik kepada perkembangan dan pengalaman anak-anak mahupun kepada perkembangan permainan tradisi itu sendiri. “Walaupun permainan yang dimainkan pada waktu dulu tidak secanggih permainan di gajet anak-anak pada masa kini, ianya tetap menghiburkan dan menyeronokkan serta menjadi kenangan terindah buat kita” (Faizah, 2016, para. 2). Senario yang berlaku sekitar saya ini mencetuskan idea untuk menggunakan permainan tradisi kanak-kanak sebagai medium penghasilan bentuk persembahan yang baru agar lebih relevan dengan masa kini serta mampu merangsang kanak-kanak untuk lebih seronok melakukannya. Saya juga terfikir untuk bereksperimentasi dengan mereka dan ingin tahu idea serta reaksi mereka setelah diperkenalkan dengan permainan ini. Idea ini sekaligus mungkin mampu mengalihkan minat anak-anak ini kepada melakukan

³ Satu sohor kini (*trend*) membuat gerakan tari yang menarik dan mudah serta menjadi ikutan ramai. Dirakamkan dan dihantar dalam pelbagai platform media sosial.



sesuatu yang lebih bermanfaat untuk diri mereka dan dalam pada masa yang sama juga dapat menghidupkan semula budaya permainan tradisi ini.

Jadi dengan mengambil kira keseronokan bermain dengan kawan-kawan, meneroka sesuatu yang baru dan ditambah dengan elemen budaya pop, saya terfikir untuk membuat satu bentuk persembahan kanak-kanak dengan mengeksperimentasi pemeraksanaan kanak-kanak sebagai kanak-kanak. Kelebihan kepada anak-anak murid saya ini adalah, mereka mempunyai bakat menari yang baik, sekaligus dapat mempercepatkan proses memahami serta meminati bentuk persembahan permainan ini. Permainan yang dimainkan ini bukan sahaja dapat mengisi masa lapang mereka dengan melatih diri bersama kawan-kawan di waktu lapang, malah membantu perkembangan fikiran dengan memahami koordinasi anggota tubuh yang bergerak selari dengan muzik dan nyanyian iringan.

1.2 Matlamat Penciptaan

Penciptaan koreografi tari Tali Tamplom ini sebenarnya adalah salah satu usaha suntikan kebebasan kanak-kanak menjadi kanak-kanak dalam proses tumbesaran mereka. Ianya tidak tertumpu kepada elemen hiburan kanak-kanak semata-mata, malah apa jua bentuk permainan tradisi yang kurang diwarisi dan kian dilupakan oleh masyarakat sekarang. Jika dahulu permainan tradisi ini dimainkan oleh segenap lapisan masyarakat baik di utara tanahair, selatan mahupun Sabah dan Sarawak, cuma versi lagu dan lirik kadang-kadang sedikit berbeza, namun pelaksanaan serta isi permainan selalunya mempunyai maksud yang hampir sama. Tanpa sokongan kuasa media sekalipun, permainan tradisi ini mudah berkembang kerana ianya dimainkan dan menjadi amalan turun temurun. Namun kini dapat dilihat ramai kanak-kanak tidak



tahu, tidak pernah bermain, malah tidak pernah mendengar tentang permainan tradisi kanak-kanak ini kerana mereka tidak diperkenalkan dengan permainan ini sedari kecil. Jadi dengan mengekalkan dan menghidupkan semula permainan tradisi dalam bentuk tari dan menjadikan ia sebagai medium dalam penghasilan karya persembahan kanak-kanak, diharap usaha ini dapat menarik minat ramai orang untuk menonton serta merangsang pengkarya seni lain khususnya yang bekerjasama dengan kanak-kanak agar dapat menghasilkan karya seni kanak-kanak seperti ini kerana proses penciptaannya menitikberatkan idea, aksi, reaksi, interpretasi serta ekspresi kanak-kanak itu sendiri tanpa distrukturkan oleh orang dewasa.

1.3 Objektif Penciptaan

Dari sudut intrinsik, penciptaan karya ini menjadikan permainan tradisi sebagai medium penerokaan komposisi gerak dalam proses eksperimentasi dan latihan bersama kanak-kanak. Permainan tradisi ini diperkenalkan kepada kanak-kanak yang mungkin tidak pernah tahu serta tidak pernah memainkannya. Konsep membiarkan idea, aksi dan reaksi serta interaksi daripada kanak-kanak ini merupakan satu interpretasi dan ekspresi mereka terhadap perkara baru, sedangkan ianya sebuah bentuk permainan sedia ada. Penggunaan permainan tradisi ini sebagai medium penerokaan merangsang kepada penciptaan hasil karya baru bertemakan kanak-kanak.

Selain itu pemerksaan kanak-kanak sebagai kanak-kanak juga menjadi objektif dalam penghasilan karya ini. Kanak-kanak ini bebas melakukan apa sahaja dalam mengekspresikan idea serta dibenarkan berimajinasi dan berangan. Ini dengan tujuan bagi menggalakkan mereka berfikir secara kreatif berdasarkan idea dan material asal yang telah diperkenalkan awal iaitu konsep permainan tradisi.



Penekanan kepada idea kanak-kanak menjadi kanak-kanak ini dijadikan pegangan untuk penghasilan karya baru ini.



Gambarajah 1.1. Title, Subject Matter & Focus of Interest

1.4 Kontekstualisasi Topik

Proses penciptaan karya kreatif ini saya pandang dari sudut ciri kanak-kanak dalam pelbagai aspek. Ianya merangkumi pengisian, pelaksanaan dan termasuklah proses penghasilan. Dapat dilihat banyak persembahan atau acara-acara yang melibatkan kanak-kanak dilaksanakan serta diuruskan dalam konteks pemahaman orang dewasa. Ini adalah suatu fahaman yang cuba saya sanggah dalam karya ini dengan menekankan bahawa kanak-kanak bukanlah dewasa mini. Jackson (2019) ada menyatakan tentang ketidaksamaan antara kanak-kanak dan orang dewasa:

Children learn in natural ways. They test limits and experience the world to learn about it. Their reactions are often primal, and they've not yet learned all they need to know about consequences and making good choices. Children have big feelings and little impulse



control, and many of them won't learn how to express those feelings in healthy ways and utilize effective coping skills unless someone teaches them. Too many of us didn't learn those skills for ourselves. We have to learn them and then teach them to our children for any hope of having them grow up with a better understanding of regulating their emotions than we had. They're not tiny adults, and they also aren't miniature replicas of ourselves- no matter how strong the physical resemblance (Children Are Tiny Humans, Not Little Adults, 2019, para. 8, 9 & 10)

Dalam penghasilan karya kreatif ini, saya cuba mengumpulkan kanak-kanak ini dan bermain bersama mereka dengan memperkenalkan permainan-permainan tradisi yang mungkin belum pernah mereka tahu atau bermain. Berdasarkan konsep ini saya merancang untuk merakam aksi mereka ketika bermain supaya gerak-geri mereka dapat dijadikan inspirasi pada saya dalam menyusun dan mengolah karya ini kelak. Apa yang penting adalah saya akan meminta mereka bercerita pengalaman mereka selepas mereka penat dan puas bermain. Kemudian dalam perancangan latihan berikutnya pula saya akan perdengarkan mereka lagu-lagu rakyat dan mengajar mereka menyanyi. Ketika proses ini saya akan minta mereka tafsirkan dan terjemahkan nyanyian dalam bentuk pergerakan. Ini adalah salah satu proses yang cuba saya tonjolkan dalam menyokong makna penghasilan gerak adalah hasil daripada kanak-kanak itu sendiri. Jika saya yang menyusun, mengajar serta mencipta komposisi berdasarkan pemahaman saya, maka ianya bukanlah berkonsepkan kanak-kanak.





Larcher (2015) menyebut tentang perlakuan mendewasakan kanak-kanak ini telah lama wujud dalam sejarah dan disanggah dalam konsep Aristotelian:

Concepts of childhood have shown historical evolution (Arie's 1962) and are socially and culturally conditioned. Advances in biology, psychology, and neuroimaging have provided valuable insights into how children grow, develop, and acquire knowledge. In pre-Aristotelian times, and as late as the Middle Ages, children appear to have been regarded as small adults, sometimes on the basis of their depiction in visual arts. But depictions of children, especially in religious paintings, may have more to do with depiction of the infant Christ's deity rather than a depiction of childhood per se. Some medieval thinkers seem to have understood childhood as a staged process (Shahar 1990), even in the context of a preindustrial society with high childhood mortality and lower overall life expectancy (Children Are Not Small Adults: Significance of Biological and Cognitive Development in Medical Practice, 2015, p. 3)

Konsep mendewasakan kanak-kanak ini sudah lama wujud dalam sosio dan budaya seluruh dunia. Namun dalam konteks seni persembahan, masyarakat umumnya menganggap ini bukan satu perkara yang luar biasa. Menonton kanak-kanak menari seperti orang dewasa, melakonkan dan mengajuk perlakuan orang dewasa, memakai pakaian persis orang tua, bercakap, menyanyi dengan lagak orang dewasa, bertatarias tebal, dandanan rambut yang melebihi-lebih, semuanya dianggap comel dan





menghiburkan bagi masyarakat umum, namun ini sebenarnya adalah senario yang kurang sihat bagi perkembangan kanak-kanak.

1.5 Imaginasi Idea Penciptaan

Projek ini bukanlah merupakan kali pertama saya berkarya sebagai koreografer tari bagi kanak-kanak, namun dalam penciptaan kali ini saya cuba menerapkan beberapa elemen baharu dalam proses penghasilan karya kreatif ini. Apa yang menjadi imaginasi dalam pemikiran saya ada beberapa aspek, dan aspek-aspek ini saling berkait dalam proses penciptaan dan seterusnya merangsang kepada pembentukan produk kreatif ini.

Saya memilih permainan lompat getah kerana ianya memerlukan penguasaan props serta teknik dan kemahiran yang tinggi selain daripada penggunaan props membantu mempelbagaikan idea dalam proses penerokaan gerak. “Permainan ini dapat melatih kemahiran melompat, koordinasi masa dan juga cara lompatan” (Yaacob, 2010, p. 117). Saya juga membayangkan cara pembahagian ahli kumpulan adalah melalui kaedah lat tali lat⁴ dan giliran bermain pula ditentukan secara osom⁵ atau *one two juz*⁶. Sebelum memulakan latihan pertama, saya ingin membuat satu sesi suai kenal yang bertujuan ingin tahu latar belakang serta pengetahuan mereka terhadap permainan tradisi rakyat ini. Sesi ini amat penting kerana ianya menentukan langkah seterusnya. Berdasarkan pengalaman saya yang lepas secara peribadi, saya pernah bertanya soalan ini kepada anak-anak murid saya, daripada seramai 24 orang

⁴ Satu kaedah dalam membahagikan kumpulan dengan cara membuka tapak tangan atau menelangkup tapak tangan setelah habis nyanyian.

⁵ Kaedah menentukan siapa pemenang antara dua orang

⁶ Sama seperti osom



peserta yang terlibat, hanya seorang sahaja yang pernah bermain permainan yang saya tanyakan itu.

Seterusnya saya merancang untuk memberi mereka gelang getah dan mengajar mereka cara mengait atau menganyam gelang getah tersebut secara tradisi sehingga menjadi satu tali getah yang bersesuaian dengan ketinggian mereka. Saya jadikan aktiviti ini juga sebagai satu bentuk pertandingan antara mereka. Siapa yang dapat menyiapkan tali getahnya paling awal serta membuatnya dengan betul akan menerima hadiah daripada saya. Syaratnya, mereka perlu melakukannya secara berpasangan supaya ada kerjasama antara mereka dan lebih berdaya saing. Cone & Cone (2005) ada menerangkan tentang kepentingan props dalam proses mengajar dan belajar menari:

The addition of equipment and materials such as music, props, and costumes enriches the dance learning experience. These items can be used as the stimulus for creating dances or as the accompaniment to a dance. Props help illustrate the meaning of the movement, exaggerate the movement, and create a visual component that complements the dance (Teaching Children Dance, 2005, p. 46).

Penggunaan tali getah ini akan dipelbagaikan dan tidak tertumpu kepada sejenis permainan sahaja. Dalam perancangan, ianya bukan sahaja akan digunakan untuk permainan lompat getah, malah akan dipakai dalam bentuk tali *skipping*, permainan Rumah Terbakar Panggil Bomba⁷, *In Out Side By Side*⁸ dan Ayus⁹.

⁷ Permainan rakyat yang memerlukan pemain melompat dan mengelak daripada terpijak atau terkena getah, sambil menyanyi dan membuat gerakan bermakna dan bertempo. Tali dipusing oleh dua orang pemain yang berlainan dan seorang lagi pemain melompat di dalam pusingan getah tersebut.



Permainan-permainan ini akan dimainkan dan disusun perlakuannya mengikut lagu. Walaubagaimanapun pemain perlu mengutamakan permainan berbanding menari. Ini dengan tujuan bagi memastikan mereka seronok serta tidak terlalu memikirkan menghafal koreografi tari. Secara tidak langsung permainan ini merangsang mereka untuk menjadi lebih fokus apabila muzik iringan dimainkan.

Seterusnya saya membayangkan lagu-lagu rakyat sedia ada yang diberi gubahan baru akan digunakan dalam karya ini selain daripada lagu iringan permainan ini. Medley atau *mash up* lagu-lagu ini digarap, digubah semula dan diberi sentuhan yang relevan dengan muzik masa kini supaya lebih sesuai untuk kanak-kanak sekarang. Mereka juga perlu mempelajari dan menghafal lirik lagu-lagu ini kerana setiap bait lirik tersebut, saya membayangkan akan ada pergerakan yang ditafsirkan dan dihasilkan oleh mereka sendiri. Antara lagu-lagu yang berada dalam senarai imaginasi saya adalah seperti Rumah Terbakar Panggil Bomba, Ikan Kekek Mak Iloi Iloi, Lompat Si Katak Lompat serta Lagu Tiga Kupang.

Kebiasaannya saya akan menghasilkan komposisi yang saya sendiri tafsirkan sebagai gerak kanak-kanak dan terus diberi serta diajar kepada peserta atau penari. Tetapi kali ini saya cuba mengumpulkan gerak spontan yang lahir daripada tubuh badan mereka dan satukan sebagai koreografi. Gerakan-gerakan spontan ini terhasil daripada mereka sendiri yang sedang bermain dan tanpa sedar sebenarnya mereka juga turut menari kerana terdapat muzik iringan tatkala mereka sedang bermain. Dengan meletakkan beberapa syarat, permainan ini akan jadi mengujakan jika perlu dimainkan secara bertempo. Jika tempo diikuti dengan baik maka mereka dikira

⁸ Permainan yang tali getahnya disambung di hujung dan diletakkan di kedua kaki dua orang pemain lantas membentuk segi empat tepat dan pemain lain melompat masuk dan keluar dengan nyanyian.

⁹ Permainan yang dua hujung tali getahnya dipegang dan dilibas laju oleh dua pemain, manakala pemain yang lain perlu melalui dan melepasi libasan tali getah tersebut tanpa terpijak atau tersangkut pada tali getah tadi.



menang, jika tidak, mereka perlu mengejar tempo yang telah hilang dan perlu berimprovisasi. Kalau props yang digunakan memberi masalah seperti tersangkut atau tidak dapat dikuasai dengan baik, mereka perlu tangani secara spontan. Maka akan terdapat unsur *choreography by chance*¹⁰ dalam karya ini.

¹⁰ Idea yang dikembangkan oleh Merce Cunningham, iaitu sejenis teknik pergerakan secara rawak khususnya dalam penghasilan koreografi.