

Pemikiran Visual Daripada Permainan Tradisional Kanak-Kanak Menerusi Konsep Sosial Budaya

Rushana Sulaiman @ Abd Rahim*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Corresponding author

Email: rushana@uitm.edu.my

Siti Safura Zahari*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: safura@uitm.edu.my

Nur Fatimah Roslan*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: fatiyah@uitm.edu.my

Mohd Shahrul Hisham Ahmad Tarmizi*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: shahrul313@uitm.edu.my

Azman Ismail*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: azman8786@uitm.edu.my

Ahmad Noor Rashidi Mohd Salleh*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: noorrashidi@uitm.edu.my

Md Hafizullah Saad*

Jabatan Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia.

Email: hafizu007@uitm.edu.my

Tarikh Masuk: **25.08.2023**; Tarikh Terima: **31.10.2023**; Tarikh Diterbitkan: **28.11.2023**

** Semua penulis menyumbang dalam kajian ini*

ABSTRAK

Kertas kerja ini bertujuan membahaskan hasil pemikiran visual daripada permainan kanak-kanak berdasarkan kaedah pembuatan dan penggunaan bahan menerusi konsep sistem sosial budaya. Tujuan utama kajian adalah mengenal pasti jenis-jenis permainan tradisional kanak-kanak sebagai warisan budaya yang perlu didokumentasikan. Meneroka hubungan kait antara aspek formalistik seni dan sosial budaya menerusi reka bentuk pembuatan permainan tradisional kanak-kanak pada era 80 atau 90 an.

Kebanyakan kanak-kanak zaman dahulu mengaplikasikan permainan tradisional menggunakan seni pembuatan berdasarkan objek sekeliling mereka. Kajian ini juga bertujuan untuk melihat pola tingkah laku, persekitaran, nilai dan keperluan bagi membentuk ekspresi daripada pemikiran visual pemain menerusi sistem sosial budaya. Metodologi pengumpulan data bertulis dan visual dalam kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang melibatkan reka bentuk kajian kes yang berasaskan kepada kerja lapangan secara empirikal data yang diperoleh. Kaedah dokumentasi, rakaman visual dan pemerhatian digunakan untuk pengumpulan maklumat berkenaan kajian yang dikaji. Data-data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Dapatan kajian menunjukkan bahawa permainan kanak-kanak sangat terkait dengan proses pembentukan nilai menerusi pemikiran visual yang diperoleh secara informal. Proses ini berlaku menerusi penghasilan reka bentuk permainan menggunakan alatan dan bahan yang didapati di persekitaran, kaedah permainan dan kreativiti dalam teknik pembuatan. Ianya dilihat menerusi tingkah laku, persekitaran, keperluan dan nilai yang diperoleh oleh para pemain yang terlibat. Implikasi daripada kajian menunjukkan permainan tradisional yang dihayati dari sudut apresiasi seni juga boleh dilihat menerusi sosial budaya, bukan sahaja boleh dilihat daripada sudut formalistik seni sahaja. Permainan tradisional dapat memberi impak yang positif terhadap pembinaan konsep sendiri generasi baru berdasarkan kemahiran sosial dalam kalangan ahli kumpulan yang terdiri daripada pelbagai latar belakang budaya dan etnik

Kata kunci: *Apresiasi seni, Budaya Sosial, Permainan Kanak-kanak, Pemikiran Visual*

Visual Thinking from Children's Traditional Games through Cultural Social Concepts

Rushana Sulaiman @ Abd Rahim*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Corresponding author

Email: rushana@uitm.edu.my

Siti Safura Zahari*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: safura@uitm.edu.my

Nur Fatimah Roslan*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: fatiyah@uitm.edu.my

Mohd Shahrul Hisham Ahmad Tarmizi*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: shahrul313@uitm.edu.my

Azman Ismail*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: azman8786@uitm.edu.my

Ahmad Noor Rashidi Mohd Salleh*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: noorrashidi@uitm.edu.my

Md Hafizullah Saad*

Department of Fine Arts, College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Kelantan, Malaysia

Email: hafizu007@uitm.edu.my

Received Date: **25.08.2023**; Accepted Date: **31.10.2023**; Available Online: **28.11.2023**

**These authors contributed equally to this study*

ABSTRACT

This paper aims to debate the results of visual thinking from children's games based on the method of making and using materials through the concept of social and cultural systems. The main purpose of the study is to identify the types of traditional children's games as a cultural heritage that needs to be documented. Exploring the link between formalistic aspects of art and social culture through the design of traditional children's games in the 80s or 90s. Most of the children of the past applied traditional games using the art of making based on the objects around them. This study also aims to look at behaviour patterns, environment, values and needs to form expressions from players' visual thoughts through social

and cultural systems. The written and visual data collection methodology in this study uses a descriptive qualitative approach involving a case study design based on empirical field work of the data obtained. Documentation, visual recording and observation methods are used to gather information about the research being studied. The data were analysed using the interactive model of Miles and Huberman. The findings of the study show that children's games are closely related to the value formation process through informally acquired visual thinking. This process occurs through the production of game designs using tools and materials found in the environment, game methods and creativity in manufacturing techniques. It is seen through the behaviour, environment, needs and values obtained by the players involved.

Keywords: *Art Appreciation; Social-Cultural; Children's Traditional Games; Visual Thinking*

PENGENALAN

Bermain adalah suatu aktiviti yang rutin yang dilakukan oleh seorang kanak-kanak secara semula jadi. (Mariani et al., 2014). Melalui permainan, kanak-kanak dapat meneroka persekitaran mereka dan mampu menghasilkan imaginasi yang tinggi, dengan melakukan aktiviti yang berbentuk simbolik yang memberi makna ke atas perkembangan kanak-kanak (Isenberg & Jalongo, 2000).

Permainan yang lahir dari sistem sosial budaya masyarakat Melayu ditafsirkan sebagai satu cara mengekspresikan emosi manusia yang terlibat. Ismail Hamid (1991) menyatakan kegembiraan dan kepuasan yang diperoleh daripada sesuatu permainan dapat meluahkan rasa yang terpendam dalam jiwa seseorang individu. Bermain adalah landasan bagi kanak-kanak untuk melakukan interaksi sosial dan sangat penting untuk proses pembelajaran (Vickerius & Sandberg, 2006). Permainan tradisi kanak-kanak adalah permainan yang sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat yang memainkannya. Ianya boleh menjadi cara terbaik dalam mengembangkan pendidikan dan kreativiti kanak-kanak.

Terdapat pelbagai jenis permainan tradisional pada zaman dahulu yang tidak dan jarang diperkenalkan kepada generasi kini. kajian terhadap permainan kanak-kanak adalah usaha untuk memahami dan mentafsir pemikiran visual permainan yang dikaji akan membantu kita untuk lebih memahami kepentingan permainan yang dimainkan dalam pembentukan jati diri mereka (Zulpaimin, 2015). Pemikiran visual bermaksud suatu proses yang berlaku menerusi minda yang tidak bersifat verbal dan dihasilkan daripada rangsangan pemerhatian ke atas visual. Ianya untuk mencari makna dan pemahaman bagi meneroka idea atau ciptaan. Dalam kajian ini, permainan tradisional kanak-kanak seperti bedil buluh, kapal sabut kelapa, perahu batang pisang dan kipas buah getah/buluh menjadi bahan visual yang diperhatikan. Pemikiran visual yang diperoleh melalui ekspresi daripada bentuk permainan yang terhasil, fungsi, bahan dan makna.

Secara realitinya pemikiran visual diekspresikan melalui bahantara simbol atau ikon daripada permainan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya. Ianya merujuk kepada pendekatan kebudayaan sebagai suatu sistem yang menjadi panduan bagi menjalani proses kehidupan (Zulpaimin, 2015).

Rohidi (2000) menjelaskan kebudayaan adalah keseluruhan idea, tindakan dan hasil kerja manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri sendiri dengan mempelajarinya. Sesebuah karya seni sama ada melibatkan seni pembuatan permainan dihasilkan melalui pemikiran yang dialami penghasil kerana kesan pengamatan dan seluruh sistem budaya yang dipelajari dalam kehidupannya.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama kajian ini adalah untuk menjelaskan secara visual kesenian reka bentuk permainan kanak-kanak dalam konteks memahami sistem sosial budaya yang dimanifestasikan oleh penghasil dan pemain. Ianya dilihat dalam konteks nilai, persekitaran, keperluan dan perilaku yang tercermin dalam teknik pembuatan permainan seperti berikut:

(11pt space)

1. Mengenal pasti jenis permainan tradisional kanak-kanak era 80 atau 90 an.
2. Mengklasifikasikan reka bentuk dan teknik pembuatan permainan tradisional kanak-kanak.
3. Menganalisis perkaitan antara formalistik seni dalam permainan kanak-kanak menerusi sistem sosial budaya.

KERANGKA KONSEP

Gabungan pendekatan interdisiplin menggunakan konsep-konsep dalam formalistik seni dan sistem sosial budaya untuk melihat reka bentuk permainan tradisional kanak-kanak melalui bahan, teknik, fungsi dan estetika. Gabungan konsep-konsep ini diadaptasi bagi membentuk kerangka konsep yang difikirkan selari dengan analisis untuk dijadikan sebagai rujukan bagi persoalan dalam kajian. Konsep-konsep yang terlibat telah diadaptasikan dalam kerangka kajian ini.



Rajah 1. Kerangka teori diadaptasi daripada konsep formalistik seni, sistem sosial dan budaya

METODOLOGI KAJIAN

Pendekatan kajian berbentuk kualitatif deskriptif dengan pelaksanaan interdisiplin. Terdapat tiga kaedah pengumpulan data yang digunakan iaitu pemerhatian, visual rakaman dan analisis dokumentasi bagi mendapatkan maklumat mengenai reka bentuk pembuatan permainan tradisional kanak-kanak dalam konteks apresiasi dan sosial budaya. Data dikumpul berasaskan kepada kerja lapangan secara empirikal data yang diperoleh ketika berada di lapangan. Analisis menggunakan teknik analisa data Miles dan Huberman (1994).

ANALISIS DATA

Permainan daripada Pokok pisang

Jadual 1. Permainan yang diperbuat daripada pokok pisang

Perahu Batang Pisang	Anak Panah	Pistol Pelelepah Pisang
		
(Sumber: Koleksi penulis)	(Sumber: Koleksi penulis)	(Sumber: Koleksi penulis)

Anak Patung	Bot Pelelepah Pisang
	
(Sumber: Koleksi penulis)	(Sumber: Koleksi penulis)

Permainan tradisional kanak-kanak adalah diwarisi sejak turun temurun antaranya ialah perahu batang pisang, anak panah, pistol, anak patung dan bot pelelepah pisang. Permainan perahu dan bot adalah sebuah permainan tradisional yang dibuat dari pelelepah pisang, daun pisang dan lidi kelapa, ianya di hasilkan berbentuk perahu dan di mainkan di sungai, danau, parit, dan alur air. Manakala anak panah, pistol dan anak patung boleh dimainkan di kawasan lapangan yang sesuai mengikut kehendak kanak-kanak tersebut.

Permainan daripada Pokok Buluh

Jadual 2. Permainan yang diperbuat daripada pokok buluh

Bedil Buluh	Pistol Air
	
(Sumber: Koleksi penulis)	(Sumber: Koleksi penulis)

Bedil buluh atau dikenali juga sebagai caplong merupakan permainan tradisional kanak-kanak sekitar zaman 80an dan 90 an. Buah cenerai atau kertas surat khabar yang direndam dalam air digunakan sebagai peluru. Bedil ini diperbuat daripada buluh seperti buluh cina/buluh hutan yang bersaiz sederhana. Manakala Pistol buluh ini hanya memerlukan air sebagai peluru. Pokok buluh ini biasanya mudah untuk didapati di kampung-kampung kerana ianya tumbuh melata di tepi sungai. Permainan bedil buluh dan pistol air ialah sejenis permainan perang olok-olok yang bertujuan untuk menguji kecekapan menembak para pemain. Kawasan yang menjadi tempat bedil buluh untuk bermain ialah semak samun atau kawasan yang banyak pokok untuk mudah bersembunyi. Manakala pistol air adalah di kawasan sungai.

Permainan daripada Pokok Getah

Jadual 3. Permainan yang diperbuat daripada pokok buluh

Helikopter Biji Getah	Lato-lato biji getah
 (Sumber: Koleksi penulis)	 (Sumber: Koleksi penulis)

Kanak-kanak pada zaman dahulu sangat kreatif mencipta permainan sendiri. Salah satu yang popular ialah helikopter biji getah dan lato-lato daripada biji getah. Cara menghasilkannya memerlukan helikopter biji getah, benang tebal, buluh atau lidi yang telah diraut. Biji getah perlu dikorek dan dibuang isi bahagian dalamnya dan di tebuk 3 lubang. 1 di bahagian perut buah getah, 2 lagi di bahagian atas dan bawah. Lidi atau buluh dimasukkan melalui lubang atas dan menembusi lubang bawah. Kemudian benang akan di julurkan pada lubang tengah. Batang kayu yang digunakan untuk menggulung benang dan kemudian tarik benang tersebut dengan pantas berulang kali. Maka alat permainan ini akan berpusing. Manakala lato-lato biji getah hanya memerlukan kayu kecil dan lidi untuk dihasilkan.

Permainan daripada Pokok Kelapa

Jadual 4. Permainan yang diperbuat daripada pokok kelapa

Kapal Sabut Kelapa	Gasing	Kaki Hantu Tempurung
 (Sumber: Koleksi penulis)	 (Sumber: Koleksi penulis)	 (Sumber: Koleksi penulis)

Permainan kapal sabut kelapa, kaki tempurung kelapa dan gasing ialah sejenis permainan berbentuk pertandingan kerana perlu dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih. Permainan sabut kelapa dimulakan dengan memegang kapal masing-masing yang diletakkan di atas permukaan air sungai, parit, alur dengan kedudukan sebaris dan dilepaskan apabila semua sudah bersedia. Pemenang permainan ini ditentukan oleh kapal yang berjaya mendahului yang lain. Permainan ini menggunakan bahan dan alatan yang terdapat di persekitaran iaitu kulit sabut kelapa 10 cm, daun yang berukiran sederhana besar dan lidi, tetapi terdapat juga sesetengah penghasil menggunakan buluh yang diraut.

Kaki Hantu Tempurung di mainkan di kawasan Padang atau persekitaran yang luas dan rata. Ianya dihasilkan menggunakan tempurung dan tali yang dijadikan sebagai alat pemacu dan tempurung sebagai pengganti kasut atau selipar. Permainan tradisional masyarakat Melayu ini adalah untuk menguji keseimbangan badan daripada terjatuh. Manakala Permainan gasing pula dihasilkan daripada buah kelapa yang kecil. Permainan tradisional gasing kelapa ini biasanya dimainkan bersama secara pertandingan bagi menentukan siapa yang bertahan paling lama dikira sebagai pemenang.

SISTEM SOSIAL BUDAYA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KANAK-KANAK

Budaya Persekitaran

Kesenian adalah manifestasi jiwa dalam membentuk kebudayaan yang wujud dalam sebuah masyarakat yang berpaksikan kepada pengaruh budaya persekitaran, ianya membentuk peribadi keseniman seseorang pengkarya. Permainan tradisional kanak-kanak adalah sebahagian daripada manifestasi kebudayaan yang wujud dalam sesebuah masyarakat berdasarkan pengaruh persekitaran, setiap yang dihasilkan adalah berdasarkan tindak balas reaksi luaran penghasil terhadap persekitarannya (Abdul Halim, 2014). Ianya menyebabkan individu tersebut bertindak mentafsirkan dalam reka bentuk tersendiri. Oleh sebab ini, wujudnya permainan unik tersebut.

Budaya persekitaran diperhatikan menerusi penggunaan alat dan bahan yang digunakan bagi menghasilkan permainan tersebut diambil daripada objek di sekitar mereka. Kanak-kanak atau penghasil tidak menggunakan bahan dan alatan yang tidak didapati di kawasan kediaman mereka. Secara keseluruhannya setiap kediaman yang berada di kawasan kampung memiliki pokok kelapa, pokok pisang, pokok buluh, pokok getah yang menjadi asas utama kepada reka bentuk pembuatan permainan yang dikaji ini.

Persekitaran yang mempengaruhi permainan kanak-kanak diperkukuhkan lagi melalui pemilihan lokasi yang bersesuaian bagi aktiviti tersebut. Permainan seperti kapal sabut kelapa dan perahu batang pisang memerlukan anak sungai atau alur air agar dapat dimainkan. Manakala bedil buluh dan helikopter biji getah memerlukan kawasan semak samun dan berpokok. Kanak-kanak yang dilahirkan dan dibesarkan di kawasan kampung lebih tertarik dan kreatif kerana mereka menyedari bahawa bahan dan lokasi permainan wujud di persekitaran mereka.

Bahan dan alatan yang digunakan dalam penghasilan permainan ini dia ambil daripada persekitaran pemain. Situasi ini membina nilai menghargai alam dalam diri kanak-kanak melalui proses kitar semula bahan-bahan terbuang dan dijadikan alat permainan Persekitaran yang dilalui oleh kanak-kanak mampu meningkatkan proses kematangan dalam berkarya. Ianya merupakan sebuah pengembaraan kehidupan yang diharungi dalam pelbagai bentuk, ruang dan masa. Pengalaman apabila pernah menjadi seorang kanak-kanak yang dilahirkan di kawasan kampung, mencipta permainan sendiri daripada objek sekeliling, bermain bersama kawan-kawan. Ianya merupakan cabaran yang didorong oleh tarikan daya persekitaran bagi membentuk dan merangsangkan proses hidup untuk kepuasan peribadi atau sebagai ikon kepada yang lain.

Perilaku

Kebudayaan adalah kerangka acuan perilaku bagi masyarakat yang mempunyai nilai kebenaran, keindahan, keadilan, kemanusiaan, kebijaksanaan. Ianya berpengaruh untuk membentuk pandangan hidup manusia untuk menentukan sesuatu peristiwa dalam kehidupan. Seseorang manusia itu berkarya dalam sebuah masyarakat yang mana mengadaptasi tindak tanduk perilaku sekeliling. Ianya bagi mewujudkan keseragaman dalam membudayakan kehidupan semasa. Perilaku adalah perkara yang wujud dalam diri sendiri. Mereka mencipta simbol sendiri untuk menyampaikan mesej. Unsur persekitaran ditonjolkan berasaskan perilaku memaparkan identiti keseniannya yang tersendiri yang bertemakan kebudayaan.

Koentjaraningrat (1979) menyatakan, perilaku adalah tindakan atau bertingkah laku dalam situasi tertentu. Setiap perilaku manusia dalam masyarakat harus mengikuti pola perilaku (*pattern of behaviour*) masyarakatnya. Bentuk perilaku yang wujud semasa manusia berinteraksi dalam pergaulan seharian bersama masyarakat ini yang membentuk tingkah laku. Ianya timbul dalam diri sendiri untuk menghasilkan karya kesenian tersebut yang bersifat tradisional ini. Seni pembuatan Permainan tradisional kanak-kanak terhasil dalam satu acuan kebudayaan yang didukung dan dididik oleh individu lebih dewasa. Pola perlakuan ini dipelajari untuk mereka berkomunikasi dengan individu di sekitar mereka.

Feldman (2003) menyatakan permainan kanak-kanak ini juga mempengaruhi perilaku kerana aktiviti melibatkan objek dan pergerakan otot. Teknik penghasilan permainan tradisional kanak-kanak ini datang daripada pemerhatian pemain ke atas perilaku individu yang lebih dewasa. Kemudian teknik dan kemahiran yang diperhatikan di aplikasi mengikut kesesuaian dan keupayaan kanak-kanak tersebut dari segi penggunaan bahan dan alatan. Idea awal permainan ini juga boleh dikatakan pengaruh daripada media.

Nilai

Kanak-kanak belajar mengenali nilai budaya dan Norma sosial yang diperlukan sebagai garis panduan untuk interaksi sosial mereka di masa hadapan. Nilai budaya dan Norma sosial termasuk keseronokan, kebebasan, perpaduan, tanggungjawab, kepatuhan dan kerjasama. Nilai merupakan faktor yang menyokong untuk melakukan kebaikan atau keburukan yang merangkumi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam sesuatu tindakan. Antara aspek yang dapat diperkembangkan dalam permainan tradisional kanak-kanak adalah kemahiran kognitif kerana mereka berfikir jumlah kuantiti bahan dalam reka bentuk permainan tersebut.

Kemahiran kognitif merupakan kebolehan berfikir perkara yang berlaku dipersekitaran mereka yang melibatkan aktiviti mental mengkategorikan, merancang, menaakul, mencipta dan berimajinasi (Haliza et al., 2008). Selain itu juga, perkembangan motorik halus mendedahkan mereka menggunakan anggota badan seperti tangan dan jari bagi menggabungkan reka bentuk permainan tersebut. Kreativiti wujud ketika membuat perancangan yang baik bagi menghasilkan permainan yang sesuai dengan sekeliling. Manakala sosial emosi pula melibatkan interaksi dalam kalangan penghasil ketika proses pembuatan.

Permainan tradisional merupakan aktiviti kegemaran kanak-kanak yang menanamkan nilai kerana bersifat bebas dan menyeronokkan. Ianya membolehkan pemupukan nilai positif terhadap diri kanak-kanak tersebut. Permainan tradisional seperti yang dinyatakan dalam kajian merupakan salah satu faktor yang menyokong perilaku seseorang. Ianya untuk memanfaatkan dan memberi perhatian terhadap nilai moral bagi menghasilkan kehidupan yang lebih baik.

Nilai-nilai budaya yang boleh diterapkan dalam permainan kanak-kanak adalah menerusi kaedah penghasilan, teknik permainan, pemilihan dan penggunaan bahan dan alatan, pemilihan lokasi. Ianya

diadaptasikan melalui sifat kesabaran, usaha berterusan, berani mencuba ketika melalui proses penciptaan permainan berkaitan. Nilai ini terbina dalam diri pemain dan penghasil setelah proses berjaya secara tanpa disedari. Suyami (2006) Manakala ketika proses bermain pula kanak-kanak memperoleh nilai kepatuhan, persahabatan, perancangan, kejujuran, semangat kesukanan, kerjasama dan hormat menghormati. (Zulpaimin, 2015). Nilai hormat-menghormati adalah satu elemen penting yang perlu diterapkan sewaktu proses bermain kerana mengajar mereka lebih berdisiplin (Abdul Halim, 2014).

Nilai positif permainan tradisional ialah mewujudkan sikap inisiatif kanak-kanak mencipta dan berinovasi untuk menghasilkan sendiri mengikut kreativiti mereka. Oleh itu, permainan tradisional mempunyai banyak kelebihan yang tidak terdapat dalam permainan moden. Jika dikendalikan dengan baik dan diperkenalkan kepada kanak-kanak sejak kecil, permainan tradisional ini selain dapat mengoptimumkan aspek perkembangan kanak-kanak, juga dapat mendekatkan kanak-kanak dengan persekitaran semula jadi untuk melatih sensitiviti ekologi, rohani dan moral. Permainan tradisional juga boleh menjadi alternatif untuk memperkenalkan kepelbagaian budaya kepada kanak-kanak sebagai identiti negara (Merlina et al., 2015).

Kajian yang dilakukan oleh Abdul Halim (2014), mengatakan kurangnya kesedaran tentang nilai-nilai murni seperti hormat menghormati adalah antara faktor yang menyebabkan mempunyai masalah disiplin. Nilai ini dapat dilihat dalam permainan dimana setiap peserta menghormati keperluan pihak lawan walaupun bersaing untuk menang dalam setiap permainan tradisional ini.

Keperluan

Kesenian hadir hasil daripada keperluan serta kehendak manusia yang ingin melepaskan ekspresi keseniannya melalui pengucapan media, idea dan pengalaman kehidupan. Manusia yang berkesenian merupakan individu yang ingin memaparkan perasaan naluri dalaman dalam diri untuk dilepaskan bagi keperluan asas manusia. Setiap hasil karya seni ini dikongsi bersama dan tidak akan terlepas daripada penzahiran bentuk-bentuk tertentu yang boleh digarap untuk Memahami maknanya (Rohidi, 2000).

Bermain penting untuk perkembangan kanak-kanak, melalui bermain ibu bapa berpeluang untuk turut serta dalam aktiviti anak-anak mereka. Bermain adalah satu aktiviti semulajadi dan keperluan bagi setiap kanak-kanak. Mereka belajar dan meneroka persekitaran melalui aktiviti bermain kerana imaginasi mereka yang tinggi Mariani et al. (2014) menjelaskan main atau bermain merupakan sebarang aktiviti yang memberi kegembiraan dan kepuasan kepada kanak-kanak tanpa menimbangkan apakah hasil aktiviti tersebut.

Kanak-kanak adalah anugerah bernilai yang mesti dididik sebaik mungkin sejak awal usia, bagi memastikan mereka mencapai potensi diri sepenuhnya dan membentuk peribadi positif apabila dewasa. Usaha mendidik itu bukan sahaja merangkumi keperluan asas, seperti makanan, tempat tinggal, kesihatan dan pendidikan terbaik, tetapi turut membabitkan fizikal, emosi serta sosial. Bagaimanapun, segelintir masyarakat, khususnya ibu bapa sering terlepas pandang kepentingan satu daripada keperluan fizikal, emosi dan sosial kanak-kanak, iaitu bermain.

Menurut pengarah Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC) Universiti Pendidikan Sultan Idris, Dr Mazlina Che Mustafa bermain adalah keperluan asas kanak-kanak yang ditetapkan di bawah Konvensyen Hak Kanak-Kanak (Farhana, 2021). Konteks bermain adalah luas, antaranya di dalam dan luar rumah atau persekitaran kediaman. Aktiviti itu bukan dibuat semata-mata memberikan kebebasan bermain, tetapi memenuhi keperluan dan hak kanak-kanak. kanak-kanak turut memerlukan aktiviti sosial, iaitu bermain untuk mengelakkan tekanan.

KESIMPULAN

Kesenian dan permainan adalah keperluan asas kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan daripada kehidupan masyarakat sehingga hari ini. Bagi menjalankan aktiviti dalam kehidupan, masyarakat tidak ketinggalan mengisi masa lapang dengan pelbagai kegiatan yang dapat menghiburkan hati antaranya menerusi permainan tradisional kanak-kanak yang dikaji. Permainan dihasilkan bertujuan untuk memupuk nilai bagi beradu kemahiran, menguji kecekapan, dan semangat kerjasama antara pasukan yang terlibat.

Masyarakat mempunyai pelbagai jenis kebudayaan yang digarap daripada pelbagai tingkah laku dan keturunan, Permainan tradisional telah berupaya membentuk sebahagian daripada kehidupan yang dilalui oleh zaman kanak-kanak tersebut. Ianya juga mengukur tahap kemahiran yang diaplikasikan secara sistematik dalam pembuatan permainan yang terlibat yang terhasil daripada persekitaran pemain.

Kanak-kanak adalah pewaris orang dewasa, sehubungan itu mereka perlu diterapkan dengan nilai dan Norma dalam budaya masyarakat agar mereka dapat mengisi tempat tersebut dan melaksanakan peranan yang diharapkan. Mempelajari budaya masyarakat tidak semestinya terbatas dalam ruang lingkup sekolah atau institusi pendidikan formal, sebaliknya boleh berlaku melalui permainan iaitu pendidikan secara informal (Fatimah et al., 2008)

Penelitian dari setiap sudut harus diambil kira termasuklah proses menyalurkan pengetahuan tentang permainan tradisional.

Pendedahan awal seseorang kanak-kanak merupakan proses asas terhadap perkembangan karakter, sosial dan kognitif (Zuriawati et al., 2014). Oleh itu pendidikan dilihat sebagai satu proses yang berterusan dan berkembang serentak bagi membentuk jati diri seawal usia kanak-kanak. Usaha dalam memelihara permainan tradisional perlu dipergiat dan dilaksanakan agar warisan sesebuah bangsa dapat dikenali, dihayati dan diwarisi sepenuhnya.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, segala puji ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurniaan-Nya dapat menyiapkan artikel ini. Penghargaan khas ditujukan rakan-rakan satu pasukan. Komitmen dan sokongan yang berterusan daripada mereka. Komen dan cadangan yang membina sepanjang kajian telah menyumbang kepada penulisan artikel jurnal ini.

RUJUKAN

- Abdul Halim Husain. (2014). *Seni, pendidikan dan kebudayaan*. Universiti Pendidikan Sultan Idris Tanjung Malim.
- Fatimah Abdullah, Norul Sar, Suzana Mohd Hoesni, Wan Azreena Wan Jaafar. (2008). Dari Halaman Rumah ke Hadapan Layar: Pola Bermain dan Fungsinya Kepada Perkembangan Kanak-Kanak. *Jurnal e-Bangi*, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Feldman, R. S. (2003). *Development across the lifespan*. Ed ke 3. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Farhana Farush (2021). *Hak Bermain Kanak-Kanak Perlu Diutamakan, Elak Tekanan Awal Usia*. Getaran.<https://www.getaran.my/artikel/semasa/15392/hak-bermain-kanak-kanak-perlu-diutamakan-elak-tekanan-awal-usia>

- Haliza Hamzah, Samuel, Rafidah Kastawi. (2008). *Perkembangan kanak-kanak untuk program Perguruan Pendidikan Rendah Pengajian Empat Tahun*. Subang Jaya, Selangor: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Isenberg, J.P., & Jalongo, M.R. (2010). *Creative Expression and Play in Early Childhood Education* (3rd Ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill.
- Ismail Hamid (1991). *Masyarakat dan Budaya Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Merlina, N., Tresnasih, R. I., Harsono, D. (2015). *Nilai Budaya yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Anak-anak di Lampung Timur*. Bandung -Jawa Barat: bpnB Bandung.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mariani Md Nor, Mariani Md Noor, Adelina Asmawi, & Lau Poh Li (2014). *Memahami Main dalam Dunia Kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia Sdn. Bhd.
- Rohidi, T.T.R.,(2000). *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: Accent Graphic Communication.
- Suyami. (2006). *Kandungan Nilai Dalam Permainan Egrang dan Gobag sodor*. Makalah Seminar Tevitalisasi Permainan Tradisional yang diselenggarakan oleh Jarahnitra.
- Vickerius, M. & Sandberg, A. (2006). *The significance of play and the environment around play*. Early Child Development and Care, 176, 207–217.
- Zuriawati Ahmad Zahari, Mohd Asyiek Mat Desa, & Norfarizah Mohd Bakhir. (2014). *Permainan Tradisional dan Teknologi: Penelitian Dan Tinjauan Terhadap Persepsi Kanak-Kanak*. Conference Proceeding: 1st International Conference on Creative Media, Design & Technology (Reka2014) Universiti Sains Malaysia.
<https://www.getaran.my/artikel/semasa/15392/hak-bermain-kanak-kanak-perlu-diutamakan-elak-te-kanan-awal-usia> (2021).
- Zulpaimin Hamid (2015). *Pemikiran Visual dari permainan 'kapai sabut nyog' berasaskan sistem sosial budaya*. 4th International Seminar of Nusantara Heritage Proceeding. Universiti pendidikan sultan Idris, Tanjong Malim.