

Gendang Alam

Journal of Arts

Jilid 8, 2018

ISSN 2180-1738

Gendang Alam

Journal of Arts

Jilid 8, 2018

ISSN 2180-1738

PENERBIT UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

Kota Kinabalu • Sabah • Malaysia

<http://www.ums.edu.my>

2018

Ahli Majlis Penerbitan Ilmiah Malaysia (MAPIM)

© Universiti Malaysia Sabah, 2018

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, stored in a database or retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronics, mechanical, graphic, recording or otherwise, without the prior written permission of Penerbit Universiti Malaysia Sabah, except as permitted by Act 332, Malaysian Copyright Act of 1987. Permission of rights is subjected to royalty or honorarium payment.

Penerbit Universiti Malaysia Sabah makes no representation—express or implied, with regards to the accuracy of the information contained in this journal. Users of the information in this journal need to verify it on their own before utilising such information. Views expressed in this publication are those of the author(s) and do not necessarily reflect the opinion or policy of the Editorial Board and Universiti Malaysia Sabah. Penerbit Universiti Malaysia Sabah shall not be responsible or liable for any special, consequential, or exemplary problems or damages resulting in whole or part, from the reader's use of, or reliance upon, the contents of this journal.

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau dikeluarkan ke dalam sebarang bentuk sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbit Universiti Malaysia Sabah, kecuali seperti yang diperuntukkan dalam Akta 332, Akta Hak Cipta 1987. Keizinan adalah tertakluk kepada pembayaran royalti atau honorarium.

Segala kesahihan maklumat yang terdapat dalam jurnal ini tidak semestinya mewakili atau menggambarkan pendirian mahupun pendapat Penerbit Universiti Malaysia Sabah. Pembaca atau pengguna buku ini perlu berusaha sendiri untuk mendapatkan maklumat yang tepat sebelum menggunakan sebarang maklumat yang terkandung di dalamnya. Pandangan yang terdapat dalam jurnal ini merupakan pandangan ataupun pendapat penulis dan tidak semestinya menunjukkan pendapat atau polisi Sidang Editorial dan Universiti Malaysia Sabah. Penerbit Universiti Malaysia Sabah tidak akan bertanggungjawab terhadap sebarang masalah mahupun kesulitan yang timbul, sama ada secara menyeluruh atau sebahagian, yang diakibatkan oleh penggunaan atau kebergantungan pembaca terhadap kandungan jurnal ini.

*Published annually in Malaysia by Penerbit UMS/
Diterbitkan di Malaysia setahun sekali oleh Penerbit UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.
URL: <http://www.ums.edu.my>*

*Typeface for text: Times New Roman
Text type and leading size: 11/14 pts*

ISSN 2180-1738

KANDUNGAN

Artikel	Halaman
1. Monumen Sungkup: Reka Bentuk dan Ragam Hias <i>The Shape and Design of the Sungkup Monument</i> Nazri Mambut, Hj Baharuddin bin Mohd Arus, Zaimie Sahibil	1
2. Permainan Tradisi Bakuit Masyarakat Dusun Tatana: Dokumentasi Teknik Bermain <i>Traditional Bakuit Game: Technical Documentation of the Dusun Tatana Game</i> Mohd Akmal bin Mat Salleh, Humin Jusilin, Hj Baharudin bin Mohd Arus	15
3. Elemen Beat dalam Babak Dua: Analisis Filem Polis Evo (2015) <i>Beat Element in 2nd Episode of Polis Evo (2015)</i> Rosli Sareya, Zairul Anuar Md Dawam, D.Maryama Ag. Daud	31
4. 'Melabuh Ajung': Signifikasi Kepercayaan Kosmologi dalam Pembentukan Identiti Teater Tradisional Etnik Pantai Timur Sabah <i>'Melabuh Ajung': Signification of Cosmological Belief in Developing Traditional Theatre Identity of Sabah's Eastcoast</i> Sharifuddin Zainal, Mohd Kipli Abdul Rahman, Mohamad Azizul Ibrahim	47
5. Ciri Estetika dalam Reka Bentuk dan Motif Pakaian Tradisional Golongan Perempuan Etnik Rungus di Kudat <i>Shape and Motif in the Traditional Female Rungus Costume of Kudat</i> Yoon Pui Ling, Humin Jusilin	69

- | | | |
|----|--|-----|
| 6. | <p>Tinjauan Awal Terhadap Lukisan Gua Kain Hitam
 (<i>The Painted Cave</i>) Niah, Sarawak
 <i>Initial Observation of Cave Painting At Gua Kain Hitam in Niah, Sarawak</i>
 Junior Kimwah, Hj Baharudin bin Mohd Arus, Hannah Kong Nyuk Fun, Arnold Isaac Kimjik & Nazri Mambut</p> | 85 |
| 7. | <p>Aplikasi Serbuk Tanah Liat dan Abu Kayu sebagai Penghasilan Gerlis ke atas Permukaan Seramik
 <i>Application of Clay and Wood Ash in Glaze Production for Ceramic Surface</i>
 Farah Nabila Nordin, Humin Jusilin, Oscar Gordon Wong</p> | 101 |
| 8. | <p>Elemen Realisme Magis yang Tidak Dapat Dijelaskan
 (<i>The Irreducible Element</i>) dalam Kumpulan Cerpen Laron (2010) oleh Jasni Matlani
 <i>The ‘Irreducible Element’ (IE) in Jasni Matlani’s Magic Realism as Portrayed in His Short Stories Laron</i>
 Roziah Adama, Asmiaty Amat</p> | 113 |

Senarai Penyumbang/*List of Contributors*

Nota kepada Penyumbang/*Guide for Contributors*

SIDANG EDITORIAL/EDITORIAL BOARD

Pengerusi/*Chairman*

PROF. ISMAIL BIN IBRAHIM

Ketua Editor/*Editor-in-Chief*

PROF. MADYA DR. SIM CHEE CHEANG

Editor/*Editors*

PROF. MADYA DR. LOW KOK ON

PROF. MADYA DR. ZAIRUL ANUAR MD. DAWAM

DR. HUMIN JUSILIN

DR. IMELDA ANN ACHIN

DR. ZAIMIE SAHIBIL

DR. IAN BAXTER

FAZMI HISHAM

Penerbitan/*Publication*

PENERBIT UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

Sidang Penasihat Antarabangsa/*International Advisory Board*

Profesor Dr. Emeritus Edwin Thumboo (National University of Singapore)

Profesor Tjetjep Rohendi Rohidi (Universitas Negeri Semarang, Indonesia)

Profesor Dr. Ches Skinner (University of Lethbridge, Kanada)

Semua makalah yang dimuatkan dalam *Gendang Alam* tidak mewakili pendapat sidang editor dan Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah.

Views expressed in the articles of Gendang Alam do not represent those of the editorial board members and Faculty of Humanities, Arts and Heritage, Universiti Malaysia Sabah.

MONUMEN *SUNGKUP*: REKA BENTUK DAN RAGAM HIAS *THE SHAPE AND DESIGN OF THE SUNGKUP MONUMENT*

Nazri Mambut
Hj Baharuddin bin Mohd Arus
Zaimie Sahibil

*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah
nazrianyai@gmail.com, baharudin@ums.edu.my, affymie@ums.edu.my
Tarikh dihantar: 28 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 26 September 2018*

ABSTRAK

Penulisan ini adalah penyelidikan tentang monumen pengebumian yang dibuat semasa perayaan Gawai Antu oleh Masyarakat Iban, iaitu monumen *sungkup*. Pembinaan *sungkup* dalam perayaan Gawai Antu merupakan persembahan terakhir untuk si mati. *Sungkup* ini diperbuat daripada kayu jenis keras dan bentuknya yang kecil seperti pondok ataupun dikenali *burial huts*. Dalam masyarakat Iban, mereka akan membuat *sungkup* yang menyerupai reka bentuk pelbagai ragam yang boleh dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat Iban itu sendiri. Pada pemerhatian awal penyelidikan, wujud ragam hias pada penghasilan *sungkup* tersebut yang diukir oleh pembuatnya. Dengan ini, penyelidikan ingin meneroka serta membuat analisis reka bentuk dan pengaruh budaya dalam penghasilan *sungkup* ini, di samping mengenal pasti makna yang tersirat pada ragam hias penghasilan tradisional *sungkup*.

Kata kunci: Reka bentuk, ragam hias, *sungkup*, masyarakat Iban.

ABSTRACT

This article records a research on the funeral monument of the Gawai Antu celebrations by the Iban Community referred to as “sungkup”. The construction of the “sungkup” in the Gawai Antu celebrations represents a final performance for the deceased. The sungkup is made of hardwood and small in shape like a cottage or a burial hut. The Iban community will build the “sungkup” with a variety of designs that can be attributed to the beliefs of the Iban community itself. Early observations by the researchers involve an ornament on the production of the lid that was carved by the maker. This paper reflect the analysis related to the design and cultural influences in the production of this ornament as well as identifying the implied meaning of the traditional ornamental products with the aim to preserve Iban traditional art forms.

Keywords: Design, decoration, *sungkup*, Iban people.

PENGENALAN

Negeri Sarawak sememangnya terkenal dengan kepelbagaian suku kaum yang memaparkan pelbagai ikon budaya warisan kesenian silamnya. Sebahagian besar etnik yang tinggal di Sarawak adalah kaum Iban (*Sea Dayak*), Cina, Melayu, Bidayuh (*Land Dayak*), Melanau dan Orang Ulu yang merangkumi beberapa sub suku kaum seperti Kayan, Kenyah, Kelabit dan yang lain (Jayum A. Jawan, 1994, p. 23). Pengkaji menjadikan suku kaum Iban sebagai subjek dalam kajian kerana masyarakat ini mempunyai sejarahnya yang tersendiri dalam aspek kehidupan mahupun latar belakang dan juga asal usul mereka. Masyarakat Iban juga hidup dengan pelbagai budaya tradisi dan kesenian yang masih kekal diamalkan daripada nenek moyang yang masih berpegang kuat kepada adat dan budaya tersebut.

Majlis yang dianggap upacara ritual ialah perlakuan yang telah ditentukan ataupun dirancang terlebih dahulu dan dilakukan secara berulang apabila wujud keadaan yang memerlukan (Hanapi Dollah & Mohd Nazri Ahmad, 2008, p. 132). Dalam masyarakat Iban, mereka turut mengadakan upacara ritual yang dipanggil *Gawai antu* ataupun upacara untuk kematian. Dalam ritual *Gawai Antu*, terdapat satu binaan tradisi seperti sebuah pondok kecil dibuat oleh masyarakat Iban yang dipanggil *sungkup*¹ atau *burial hut*. Berdasarkan kajian perpustakaan yang dibuat oleh pengkaji, didapati sumber yang berkaitan dengan monumen *sungkup* amat terhad, justeru mendorong minat pengkaji untuk menjalankan kajian dan analisis reka bentuk serta makna dalam penghasilan *sungkup*.

Seni rupa secara sederhana dapat difahami sebagai satu karya seni yang merangkumi aspek luaran, iaitu struktur dan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Semua aspek itu dapat dilihat, dipegang dan diguna sebagai kelengkapan budaya (Siti Zainon, 2008, p. 221). Oleh hal yang sedemikian, berdasarkan pemerhatian awal ini, pengkaji turut mengenal pasti ikon yang tersirat pada ragam hias dan struktur *sungkup*.

Leo Nyuak dan Edm Dunn (1966, p. 171), turut menjelaskan bahawa upacara yang terakhir berhubung kait dengan upacara kematian dalam masyarakat Iban adalah *sungkup-feast*. Kebiasaannya perayaan ini dibuat selepas setahun ataupun dua tahun kematian berlaku. Namun begitu, Lucas Chin (1987: 3) mengatakan bahawa masyarakat Iban menjalankan perayaan *Gawai Antu* ini di antara 10 hingga 15 tahun selepas kematian. Hal ini demikian kerana perayaan ini memerlukan perbelanjaan yang banyak untuk melaksanakannya.

LATAR BELAKANG

Dalam masyarakat Iban, mereka bukan sahaja pandai membuat tatu, menenun *pua kumbu*, membuat anyaman, malah juga pandai mengukir (Chemaline Usop, 2013, p. 21). Antara ukiran yang dihasilkan oleh masyarakat Iban adalah membuat ukiran pada monumen kematian *sungkup*. Penghasilan ragam hias ukiran pada *sungkup* adalah berdasarkan cerita rakyat yang berasal daripada *Sengalang Burung*, iaitu dewa perang masyarakat Iban. Dewa *Sengalang Burung* dikatakan telah mengajar *Sera Gunting*, iaitu cucu beliau untuk menghasilkan ukiran yang dipanggil *balu menyagu*.

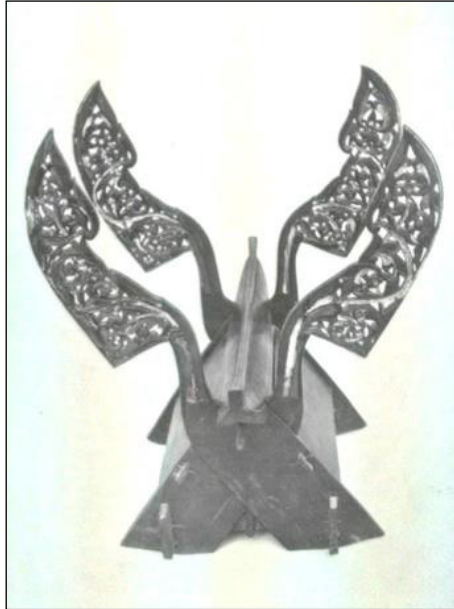
Sungkup dihasilkan menggunakan jenis kayu yang keras dan selepas upacara tersebut, mereka akan menghantar *sungkup* tersebut ke kawasan perkuburan. Dalam penghasilan *sungkup* ini, pengkaji mengklasifikasikannya kepada tiga fasa yang seharusnya diikuti iaitu *Beban*, *Ngeretok* dan *Nganjung Sungkup*. Jadual 1 menunjukkan fasa yang dilakukan semasa pembuatan *sungkup*.

Jadual 1 Fasa pembuatan *sungkup*

Bil.	Fasa	Makna
1.	<i>Beban</i>	<i>Beban</i> merupakan kerja mencari kayu atau <i>ramu</i> untuk membuat <i>sungkup</i> . Sebelum <i>beban</i> bermula, suatu persembahan penyembelihan ayam dilakukan di tempat <i>beban ramu</i> tersebut. Darah ayam akan digunakan untuk tujuan <i>genselan</i> atau memberkati kawasan <i>beban</i> daripada gangguan roh jahat. Kebiasaanya kayu yang digunakan untuk membuat <i>sungkup</i> ini adalah kayu jenis keras dan tahan lama iaitu kayu <i>belian</i> . Dalam proses untuk menebang kayu yang digunakan untuk membuat <i>sungkup</i> , beberapa pantang larang perlu diikuti. Kayu atau papan yang terhasil daripada proses <i>beban</i> ini tidak boleh dibawa balik ke rumah dan perlu ditinggalkan di dalam semak berhampiran dengan halaman rumah sehinggalah proses <i>ngeretok</i> bermula.
2.	<i>Ngeretok</i>	<i>Ngeretok</i> merupakan proses pembuatan <i>sungkup</i> secara keseluruhannya. <i>Sungkup</i> biasanya dibuat di luar rumah yang dipanggil <i>tanju</i> . Tukang yang membuat <i>sungkup</i> biasanya orang yang mahir mengukir. Pembuatan <i>ngeretok</i> boleh dilakukan oleh beberapa orang yang mahir agar mudah disiapkan secepat mungkin. Proses membuat <i>sungkup</i> ini biasanya berdasarkan rentetan masa upacara Gawai Antu dilaksanakan. <i>Sungkup</i> yang dibina mempunyai reka bentuknya tersendiri dan ragam hias yang diukir.
3.	<i>Nganjung Sungkup</i>	Proses yang terakhir adalah menghantar <i>sungkup</i> atau <i>nganjung sungkup</i> tersebut ke <i>pendam</i> ataupun kuburan. <i>Sungkup</i> biasanya dihantar ke <i>pendam</i> pada awal pagi. Terdapat beberapa pantang larang yang seharusnya diikuti semasa penghantaran <i>sungkup</i> ini ke tanah perkuburan.

Bagaimanapun, terdapat perbezaan pembuatan antara *sungkup* zaman dahulu dan sekarang. Pada zaman dahulu *sungkup* yang dihasilkan mempunyai empat keping kepak ataupun *pemanjar* (Foto 1). Perbezaan dari segi reka bentuk kepala *sungkup* ditunjukkan pada Foto 1 dan 2.

Foto 1 *Sungkup* jenis lama



Sumber: Sarawak Museum Journal, XXIV

Foto 2 *Sungkup* jenis baharu



Sumber: Koleksi kajian penyelidik

KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini memfokuskan seni bina *sungkup* dalam upacara masyarakat Iban. Penyelidikan menjurus kepada penerokaan seni monumen tradisional *sungkup* dari segi reka bentuk dan juga ragam hias yang diaplikasikan dalam *sungkup* tersebut.

Pendedahan ini perlu dilakukan agar generasi akan datang dapat mengenali warisan nenek moyang mereka. Penyimpanan terhadap data-data ini memberikan pelbagai perspektif kepada pengkaji-pengkaji lain supaya membuat kajian lanjutan yang lebih mendalam. Hal ini demikian kerana kebanyakan buku yang mendokumentasikan berkaitan dengan Gawai Antu hanya menyampaikan makna *sungkup* ini secara deskriptif. Sebagai contoh, Amran Abdullah dan Hamidah Husssin (1993: 52) mengatakan selain daripada membuat ukiran patung burung kenyalang, masyarakat Iban juga membuat pondok kecil iaitu *sungkup* di atas kuburan yang dihiasi dengan pelbagai ukiran. Pendapat ini bersifat umum, maka kajian secara terperinci dari segi makna, reka bentuk dan ragam hias dalam penghasilan monumen *sungkup* tersebut perlu dilakukan.

Kajian ini diharap dapat dijadikan sumber rujukan iaitu dalam perayaan Gawai Antu memaparkan monumen dan ukiran yang seharusnya difahami oleh masyarakat luar. Kajian terhadap *sungkup* secara tidak langsung dapat menjelaskan pengaruh dalam budaya dan falsafah kehidupan masyarakat Iban. Perkara ini penting untuk memperkayakan bahan rujukan sedia ada dan menjadi sumber pengetahuan pada masa akan datang, di samping mengekalkan budaya ini kepada generasi baharu.

KAJIAN LEPAS TENTANG MONUMEN *SUNGKUP*

Terdapat beberapa kajian tentang *sungkup* dalam perayaan Gawai Antu yang pernah dibuat. Namun dalam jarak masa antara sepuluh tahun kebelakangan ini, kajian khusus terhadap struktur binaan serta makna di sebalik penghasilannya amat terhad.

Dalam buku Peter Metcalf-Richard Huntington (1991), *Celebrations of Death: The Anthropology of Mortuary Ritual* menyatakan bahawa:

“One subgroup of Iban celebrates festivals of the dead call Gawai Antu. There are many varieties of Iban gawai; gawai batu, the festivals of the whetstones; gawai benih, the festivals of the seeds; gawai kenyalang, the festivals of the hornbill festival; and others.”

Selain itu, perayaan Gawai Antu dinyatakan sebagai upacara tradisional yang dianggap penghormatan terbesar dan paling mahal. Upacara ini diamalkan oleh masyarakat Iban di Ulu Skrang, Layar, Paku, Rimbas, Krian dan Sebelak, iaitu untuk menghormati roh-roh ahli keluarga si mati mereka (Jantan Uambat & Janang Ensiring, 2004, p.12).

Seterusnya, Benedict Sandin (1980: 52), menjelaskan bahawa perayaan Gawai Antu merupakan satu upacara untuk orang yang telah meninggal dunia dan dilakukan antara 15 tahun selepas kematian si mati. Masyarakat Iban di Bahagian Saribas, Kalaka, Skrang akan berasa bersalah jika tidak membuat *sungkup* semasa perayaan tersebut diadakan.

Nik Adzrieman Abdul Rahman (2002:32) mengatakan bahawa dalam puluhan jenis perayaan yang menjadi amalan penduduk di Malaysia, perayaan Gawai Antu kurang mendapat perhatian dan liputan oleh media massa. Keadaan ini mungkin disebabkan nama perayaan berkenaan cukup menggerunkan para penulis luar, iaitu bukan daripada penduduk tempatan Sarawak. Justeru, pengkaji menyimpulkan bahawa perayaan Gawai Antu ini mungkin boleh disalah erti. Perayaan Gawai Antu mempunyai keunikannya yang sendiri dari segi upacara serta adat semasa perayaan ini dilakukan.

Masyarakat Iban biasanya mengukir dan menghiasi *sungkup* atau *burial hut* mereka semasa perayaan Gawai Antu kerana perayaan ini dijalankan setiap sepuluh hingga 15 tahun selepas kematian (Lucas Chin, 1987, p. 3). Di Malaysia, kebanyakan seni bina tradisional masih belum lagi diketahui asal usulnya (Wan Burhanuddin, 1984, p. 21). Bagaimanapun, seni bina adalah seni yang dikategorikan dalam bentuk tiga dimensi. Muhammad Affandi Yahya (1995: 2) dalam buku *Simbolisme dalam Seni Bina Rumah Melayu Kelantan* mengatakan bahawa seni bina banyak ditentukan oleh faktor-faktor konstruksi, material dan tujuan.

METODOLOGI

Kajian ini dijalankan berdasarkan pendekatan kajian lapangan yang bersifat etnografi dengan menggunakan data-data kualitatif melalui penglibatan pengkaji secara terus di lapangan. Data-data kualitatif diperoleh melalui kaedah pemerhatian, temu bual dan merekodkan data. Kajian ini berfokus kepada kajian monumen kematian dalam masyarakat Iban, iaitu monumen *sungkup*. Selain itu, maklumat turut diperoleh hasil daripada susunan data serta maklumat di tempat kajian, buku dan sumber media massa.

Kajian yang dilakukan di lapangan diselenggarakan oleh pengkaji untuk mendapatkan fakta yang sahih melalui temu bual dan rakaman audio visual. Segala maklumat yang telah diperoleh melalui temu bual dan rakaman audio visual menjadi bukti kepada pengkaji. Kaedah temu bual dan rakaman audio visual ini membolehkan pengkaji lebih mendekati informan dan subjek kajian. Kaedah temu bual digunakan untuk mendapatkan maklumat terperinci tentang seni bina *sungkup*. Menerusi kaedah ini, pengkaji juga boleh membuat soalan secara terbuka, iaitu temu bual tidak berstruktur kepada informan yang terlibat agar fakta yang diperoleh lebih tepat dan jelas.

Kaedah mengambil foto juga penting kerana pengkaji dapat melihat semula monumen *sungkup* ini. Hasil fotografi juga menjadi bahan bukti kepada pengkaji ketika melakukan kajian. Penelitian terhadap *sungkup* boleh dilakukan secara terperinci dan dapat melihat subjek kajian dengan lebih tepat melalui foto yang diambil.

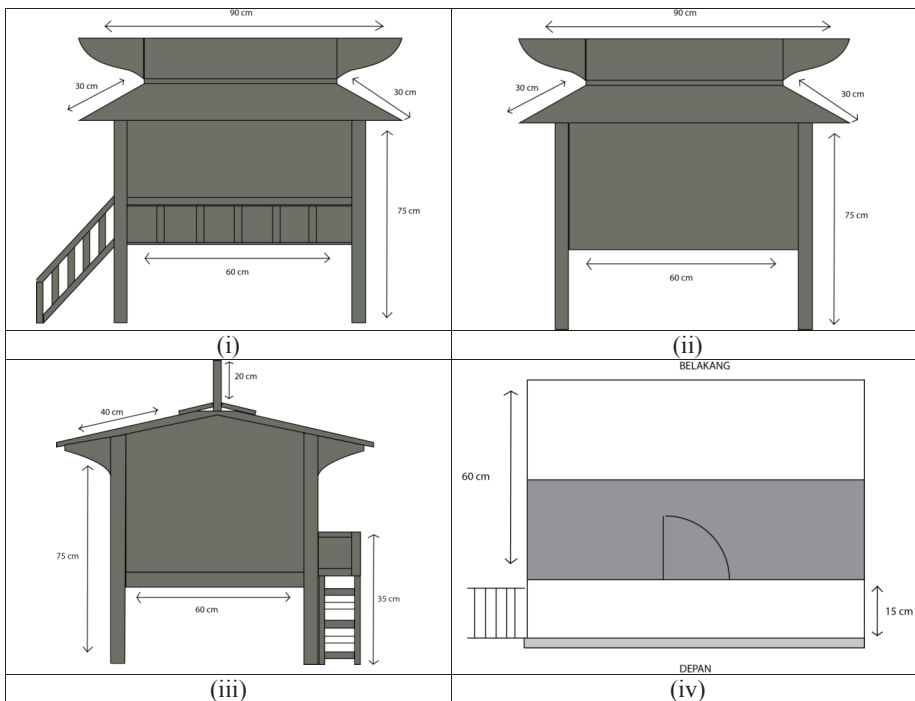
Dalam melaksanakan analisis data, beberapa teori telah dikenal pasti untuk digunakan dalam membuat analisis. Erwin Panofsky (1939), mengemukakan satu proses kritikal iaitu teori ikonografi yang melibatkan tiga tahap. Tahap yang pertama adalah tahap primer, sekunder dan *intrinsic* atau makna dalaman. Dalam usaha memahami konsep ikon tersebut, setiap tahap atau peringkat ini dapat membantu pengkaji mengenal pasti ikon yang cuba diutarakan melalui penggunaan simbol atau perlambangan. Justeru, teori ini dapat memudahkan pengkaji untuk mendalami ikon tersebut secara berstruktur dan berkesan.

REKA BENTUK DAN RAGAM HIAS MONUMEN *SUNGKUP*

Secara umumnya, *sungkup* ini dibina berdasarkan reka bentuk asas sesebuah rumah panjang tradisi masyarakat Iban. Namun begitu, ia dipermudahkan menjadi sebuah rumah mini untuk orang yang sudah meninggal dunia. Walaupun rumah *sungkup* dibina kecil di alam nyata, masyarakat Iban percaya bahawa binaan untuk orang yang sudah meninggal akan menjadi besar di alam *sebayan*, sama seperti rumah mereka semasa masih hidup. Kepercayaan ini lebih mudah diertikan sebagai kehidupan selepas kematian di alam *sebayan*. Bahan binaan yang digunakan diperoleh daripada persekitaran, terutamanya menggunakan kayu yang tahan lama seperti kayu belian yang mudah diperoleh di sekitar Kampung Ulu Entabai.

REKA BENTUK ASAS *SUNGKUP* 1

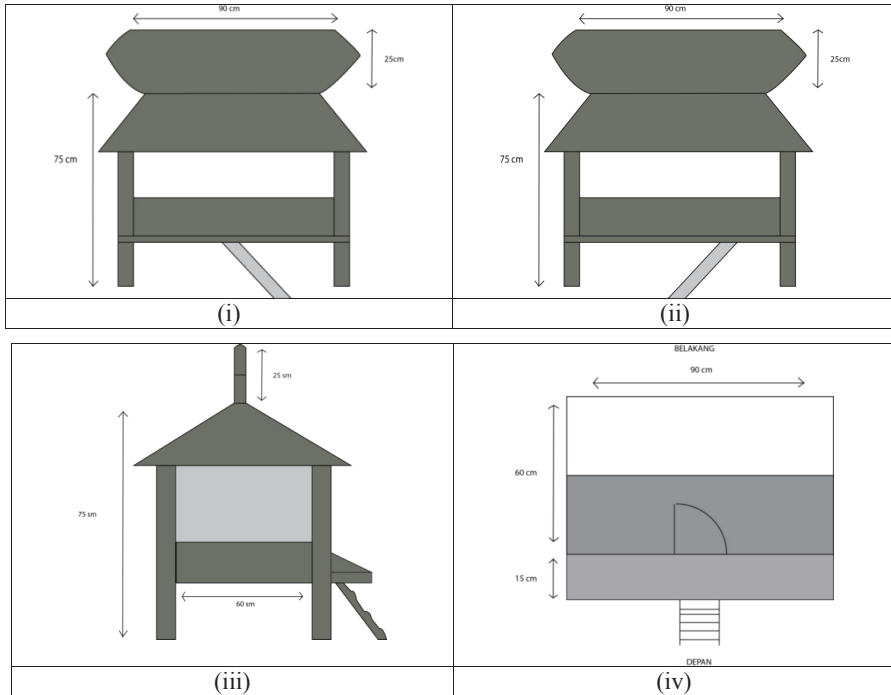
Reka bentuk fizikal monumen *sungkup* kematian masyarakat Iban dapat diperjelaskan secara ringkas seperti bentuk segi empat sama dan segi empat tidak sama. Secara ringkasnya ia terbahagi kepada kepala *sungkup*, bumbung, badan *sungkup* (Rajah 1 dan 2). Selain itu, ruang dalam *sungkup* pula dibina untuk menyimpan barang peribadi milik si mati. Dalam pembinaan *sungkup*, ruang dalaman dibuat tidak berdasarkan pelan lantai rumah sebenar yang mempunyai bilik dan sebagainya. Hal ini disebabkan ruang yang dibina hanya untuk meletakkan barang peribadi kepunyaan si mati seperti pakaian, peralatan hiasan diri, pinggan mangkuk dan makanan.



Rajah 1 (i) Reka bentuk asas *sungkup*, (ii) pandangan belakang, (iii) pandangan tepi dan (iv) pelan lantai

Secara terperinci, struktur ruang yang terdapat dalam monumen *sungkup* terdiri daripada ruang dalam bilik dan *tanju* atau anjung sahaja. Pengurusan ruang dalam monumen *sungkup* bertujuan memenuhi kehendak ahli keluarga si mati berdasarkan kepercayaan mereka terhadap kehidupan selepas kematian dalam masyarakat Iban.

REKA BENTUK ASAS *SUNGKUP* II



Rajah 2 (i) Reka bentuk asas *sungkup*, (ii) pandangan belakang, (iii) pandangan tepi dan (iv) pelan lantai

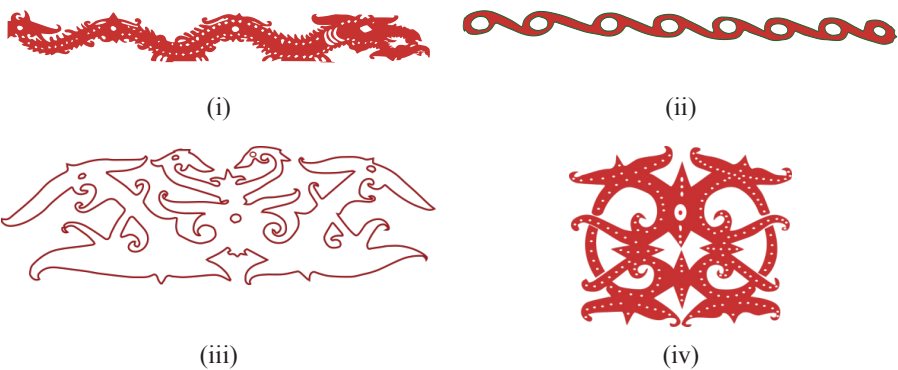
Rajah 2 (i hingga iv) adalah reka bentuk *sungkup* seperti sebuah rumah kecil yang mempunyai binaan asas yang terdiri daripada bumbung, badan, tangga dan serambi. Reka bentuk fizikal monumen *sungkup* dapat diperjelaskan secara ringkas kepada bentuk segi empat tidak sama. Pemilihan warna primer, iaitu warna merah sangat dominan dalam monumen *sungkup*. Selain itu, pemilihan warna yang agak suram, iaitu kelabu hitam dan warna hijau tua mempunyai maksud tersirat yang ingin diterjemahkan. Terdapat beberapa ragam hias dapat dilihat pada bahagian badan, bumbung dan kepada *sungkup*. Pembinaan *sungkup* mempunyai kelainan dari segi reka bentuk kepala *sungkup*. Di samping itu, penggunaan motif yang pelbagai memaparkan makna yang tersirat di dalamnya, selain digunakan untuk hiasan *sungkup*.

SUNGKUP I



Rajah 3 *Sungkup I*

Motif yang terdapat pada Rajah 4: *Sungkup I*



Rajah 4 (i) Motif *nagabalu* (ii) motif *entadu* (iii) motif *gerama nyepit* dan (iv) motif *gerama ngerayap*

Jadual 2 Analisis motif *sungkup I*

Motif	Analisis Ikonografi Ragam Hias
(i) Motif <i>naga</i>	• Motif seperti seekor naga. Motif ini diberi nama sebagai <i>nagabalu</i>. Motif <i>balu menyagu</i> mendominasi hiasan kepala <i>sungkup</i>. • Imej seperti seekor naga bersifat beralun seperti sedang bergerak. • Motif ini merujuk kepada keperibadian si mati semasa hidupnya. • Menggambarkan lelaki yang gagah, kuat dan berani. • Jika pemiliknya seorang perempuan, motif ini menunjukkan bahawa beliau pandai membuat kraf atau <i>indu takar</i>.
(ii) Motif <i>entadu</i>	• <i>Sanding ukir</i>. • Ukiran khusus yang menjadi garis pemisah, sempadan atau bingkai pada motif.

(iii) Motif <i>gerama nyepit</i>	• Bermotifkan fauna, iaitu <i>gerama nyepit</i> atau ketam menyepit. • Penggunaan motif fauna amat dominan dalam masyarakat Iban. • Motif ini menghiasi bumbung <i>sungkup</i>. • Rupa ketam ini dihasilkan secara simetri. Warna merah yang digunakan untuk garisan luaran motif bertujuan menimbulkan kesan penegasan. • Masyarakat Iban selalu membuat <i>kelingai</i> berdasarkan hidupan laut atau habitat di tepi pantai. • Mereka percaya bahawa monumen yang dihiasi dengan motif ini adalah gambaran seorang yang amat sukar untuk dicari ganti.
(iv) Motif <i>gerama ngerayap</i>	• Motif <i>gerama ngerayap</i> bermaksud seekor ketam sungai yang merayap. • Motif fauna ini menjadi hiasan pada dinding <i>sungkup</i>. • Motif tersebut merupakan jenis ukiran simetri. Pucuk daun dan lekukan motif dihasilkan secara seimbang di sebelah kiri dan kanan. Penggunaan warna merah pula bermaksud kekuatan dalam ahli keluarga yang ditinggalkan oleh si mati.

SUNGKUP II



Rajah 5 Sungkup II

Motif yang terdapat pada Rajah 6: *Sungkup II*



Rajah 6 (i) Motif *jagu bekaul iku* dan (ii) motif *tedung beambai*

Jadual 3 Analisis motif *Sungkup* II

Motif	Analisis Ikonografi Ragam Hias
(i) Motif <i>jagu bekaul iku</i>	• Motif <i>jagu bekaul iku</i> adalah berdasarkan imej dua ekor buaya. • Motif fauna ini menghiasi bahagian kepala <i>sungkup</i>. • Garisan yang bergulung dipanggil <i>gelung nunduk</i> yang bersifat melentik ke atas dan melengkung ke bawah. Motif ini menunjukkan dua kepala buaya dengan ekornya saling bertautan, iaitu menandakan motif tersebut <i>berambai</i> ataupun bersama. • Masyarakat Iban percaya bahawa buaya adalah seperti manusia dan tidak boleh dibunuh kerana dikhuatiri buaya tersebut akan membalas dendam.
(ii) Motif <i>tedung berambai</i>	• Motif ini dikenali sebagai <i>tedung berambai</i>. <i>Tedung</i> merupakan ular dan <i>berambai</i> membawa maksud bersama. • Motif yang dipaparkan adalah simetri atau seimbang. Motif ular pula diolah secara bergabung untuk membentuk keseimbangan. • Masyarakat Iban percaya bahawa apabila manusia meninggal dunia, mereka menjelma menjadi ular tedung, ular sawa dan roh mereka juga sentiasa ada bersama dengan orang yang masih hidup.

KESIMPULAN

Perayaan Gawai Antu dan pembuatan *sungkup* adalah saling berkaitan. Pada masa ini, kebanyakan Gawai Antu ini hanya diadakan oleh masyarakat Iban yang masih mengamalkan adat resam daripada nenek moyang mereka. Kebanyakan perayaan Gawai Antu yang diadakan pada zaman sekarang cenderung mengikut ajaran Kristian, iaitu mereka tidak membuat monumen kematian *sungkup* untuk si mati. Tindakan ini menyebabkan kehilangan satu bentuk kesenian dalam masyarakat Iban. Kajian terhadap reka bentuk dan makna pembuatan *sungkup* ini secara tidak langsung dapat memberikan pengetahuan kepada generasi mendatang. Justeru, dalam perayaan Gawai Antu terdapat sebuah pembinaan monumen yang amat penting dalam adat kematian Iban, iaitu pembuatan *sungkup*.

NOTA

- ¹ *Sungkup* adalah satu bentuk seni bina tradisional seperti pondok kecil yang dibuat semasa perayaan Gawai Antu.

RUJUKAN

- Amran Abdullah & Hamidah Hussain. (1993). *Rumah panjang*. Petaling Jaya, Selangor: Penerbit Prisma Sendirian Berhad.
- Benedict Sandin. (1980). *Iban adat and augury*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Chemaline Usop. (2006). *Puisi rakat Iban: Satu analisi bentuk dan puisi*. Tesis ijazah kedoktoran kesusasteraan.
- Erwin, P. (1939). *Meaning in the visual arts*. United Kingdom: Westview Press Perseus Books Group.
- Hanapi Dollah & Mohd Nazri Ahmad. (2008). *Asas kebudayaan dan kesenian Melayu*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Jantan Umbat & Janang Ensiring. (2004). *Ripih pengawa Gawai Antu*. Kuching: Tun Jugah Foundation.
- Leo Nyuak & Edm Dunn. (1906). *Religious rites and customs of the Iban or Dayaks of Sarawak*. Prefect Apostolic of Labuan and North Borneo. pp. 403–425.
- Lucas Chin. (1987). *Cultural heritage of Sarawak*. Kuching: Sarawak Museum.
- Muhammad Afandi Yahya. (1995). *Simbolisme dalam seni bina rumah Melayu Kelantan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka & Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Nik Adzrieman Abdul Rahman. (1 September 2002). Upacara Menyambut Gawai Hantu. *Dewan Budaya*.
- Peter, M. H. (1991). *Celebrations of death: The anthropology of mortuary ritual*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Siti Zainon. (1986). *Reka bentuk kraftangan Melayu tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wan Burhanuddin. (Jun 1984). Senibina tradisional: Adakah mungkin satu arkitektur darinya? *Perantara*, pp. 20–22.
- <http://www.hbp.usm.my/wburhan/arkitektursbina.htm>

**PERMAINAN TRADISI *BAKUIT* MASYARAKAT DUSUN TATANA:
DOKUMENTASI TEKNIK BERMAIN
TRADITIONAL *BAKUIT* GAME: TECHNICAL DOCUMENTATION
OF THE DUSUN TATANA GAME**

Mohd Akmal bin Mat Salleh¹

Humin Jusilin

Hj Baharudin bin Mohd Arus

*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah
akmal_matsalleh@yahoo.com, zumin@ums.edu.my, baharudin@ums.edu.my
Tarikh dihantar: 5 Februari 2018 / Tarikh diterima: 3 Ogos 2018*

ABSTRAK

Permainan tradisi merupakan satu warisan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Inti patinya mengandungi nilai dan makna yang bermanfaat kepada individu, masyarakat dan alam. Sesuatu permainan mempunyai medium, peraturan dan kategori yang pelbagai. Penyelidikan ini bertujuan mendokumentasi secara visual berkaitan dengan permainan tradisi yang dimiliki oleh suku kaum Dusun Tatana yang berada di daerah Kuala Penyu, Sabah. Fokus utama dalam penyelidikan ini adalah mengenal pasti teknik bermain permainan tradisi *bakuit*. Menerusi hasil daripada penelitian, dapat dirumuskan bahawa permainan tradisi *bakuit* mempunyai keunikannya yang tersendiri. Oleh hal yang demikian, warisan ini harus diperkenalkan dengan lebih berkesan agar masyarakat khususnya generasi muda tahu akan kewujudan permainan tradisi *bakuit*.

Kata kunci: Permainan tradisi, Dusun Tatana, *bakuit*, visual, Kuala Penyu, warisan.

ABSTRACT

Traditional games are a legacy handed down from generations to generations. The essence of traditional games contain values and meanings that are beneficial to the individual, society and nature. Every traditional game has its own medium, regulations and categories. The focus of this study is to visually document the information related to the 'bakuit', a traditional game of the ethnic Dusun Tatana who live in the district of Kuala Penyu, Sabah. The main objective of this study is to identify the techniques to play the game. The study concludes that the 'bakuit' has its own uniqueness pertaining to the culture and identity of the people. As such, this legacy must be preserved so that people especially the younger generation of the Dusun Tatana's will remember and know the existence of the traditional game called 'bakuit'.

Keywords: Traditional games, Dusun Tatana, *bakuit*, Kuala Penyu, heritage.

PENGENALAN

Dusun Tatana merupakan kumpulan manoriti bagi subetnik Kadazandusun, Penempatan utama kumpulan Dusun ini adalah di sekitar daerah Kuala Penyu. Perkataan ‘tatana’ dalam bahasa Dusun Tatana bermaksud tanah. Suku kaum ini dikatakan asal usul nenek moyang mereka adalah daripada lubang tanah. Sejarah di sebalik cerita itu bermula apabila kaum Dusun Tatana ini diserang oleh suku kaum Bisaya. Serangan itu menyebabkan mereka terpaksa menggali lubang tanah untuk bersembunyi dan berlindung. Apabila keadaan sudah selamat mereka keluar dari lubang tersebut. Melalui peristiwa itulah subetnik Dusun ini dikenali sebagai Dusun Tatana (Low Kok On, 2005, p. 178–179).

Setiap bangsa mempunyai keunikan adat dan budaya yang tersendiri dalam pelbagai aspek dan permainan tradisi turut tidak terkecuali dalam aspek ini. Menurut Soon Slew Fuang (1990, p. 4), permainan tradisi tersebut telah diturun dan disampaikan secara lisan iaitu dari mulut ke mulut melalui satu generasi ke satu generasi lain.

Mohd Taib Osman (1976, p. 4), pula menyatakan bahawa tradisi lisan atau *oral tradition* adalah istilah yang merangkumi tradisi-tradisi yang terdapat dalam sesuatu budaya yang dipersambungkan melalui jalan lisan, baik dari segi masa, iaitu daripada generasi kepada generasi yang lebih muda, ataupun dari segi ruang, iaitu daripada seorang anggota masyarakat kepada yang lain dalam bidang masa yang sama.

Permainan juga merupakan antara satu bahagian penting dalam semua budaya dan salah satu bentuk tertua interaksi sosial manusia. Ismail Hamid (1988, p. 191), menyatakan bahawa permainan rakyat adalah satu aspek daripada kehidupan manusia dan merupakan satu fenomena yang tumbuh dalam semua kebudayaan. Dalam tradisi lisan, permainan ini dikenali juga sebagai permainan masa lapang atau sukan rakyat termasuk dalam kategori *folk games*. Permainan tradisi bukan sahaja berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga berperanan dalam aktiviti sosial untuk menyerikan majlis keramaian, perkahwinan dan sebagainya.

Permainan membolehkan manusia berfikir melangkaui luar imaginasi dan melakukan aktiviti fizikal secara langsung. Abdul Samad Ahmad (1990, p. 29–30), menjelaskan bahawa permainan sebagai suatu kegiatan budaya, dalam pelbagai bentuk terutamanya permainan masa lapang dan mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakat. Justeru, permainan merupakan suatu aspek kehidupan dan ia dapat menjalin rasa persahabatan antara anggota masyarakat.

Permainan *Bakuit*

Artikel ini ditulis berdasarkan tinjauan awal di beberapa buah kampung yang didiami oleh masyarakat Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu, Sabah. Kebanyakan informan yang ditemu bual memberitahu bahawa permainan *bakuit* agak popular satu ketika dahulu. Namun, pada masa kini permainan tersebut semakin kurang diamalkan oleh masyarakat setempat.

PERMAINAN TRADISI *BAKUIT*

Permainan tradisi ini menggunakan tempurung kelapa sebagai medium permainan. Tempurung kelapa tersebut mempunyai lubang pada permukaan bahagian atas (Rajah 1). Lubang tersebut adalah sebagai tanda dan menjadi identiti kepada permainan *bakuit*.

Menurut informan, permainan tradisi ini dimainkan satu acara perlawanan atau persembahan. Dalam permainan yang berorientasikan perlawanan terbahagi kepada dua, iaitu secara individu dan berkumpulan. Permainan ini menggunakan tempurung kelapa dan dimainkan secara satu lawan satu atau dua lawan dua (*Etnik Dusun Tatana*, 2016, p. 71). Permainan kategori individu memerlukan dua orang pemain untuk bersaing, manakala permainan kategori kumpulan memerlukan empat orang pemain, iaitu terdiri daripada dua orang pemain yang bertentangan. Permainan ini memerlukan pasukan pemenang. Permainan *bakuit* dalam persembahan pula tidak semestinya memerlukan pemenang kerana disesuaikan dengan fungsinya sebagai persembahan atau permainan.

Secara keseluruhannya, seseorang pemain akan melalui enam peringkat atau langkah dalam permainan. Peringkat yang pertama dikenali sebagai *langkup*, kedua *kuit*, ketiga *tuju*, keempat *latuk*, kelima *sangoi* dan yang keenam dikenali sebagai *pata*. Dalam permainan ini, istilah *main* dan *pasang* adalah gelaran untuk setiap pemain. Gelaran *main* akan diberikan kepada pemain yang memulakan permainan, manakala gelaran *pasang* pula diberikan kepada pemain yang akan memasang tempurung kelapa. Gelaran ini dibuat untuk mengenal pasti pemain yang bermain dan pemain yang memasang. Setiap pemain mesti melepasi setiap cabaran atau peringkat yang ditetapkan bagi meneruskan permainan ke peringkat seterusnya.

Dalam perlawanan kategori individu, pemain yang gagal melepasi mana-mana peringkat, maka pemain yang digelar *main* akan bertukar kepada gelaran *pasang* dan demikian juga sebaliknya. Pertukaran gelaran dalam permainan akan

berterusan di setiap peringkat permainan sehinggalah pemain berjaya melepasi kesemua peringkat permainan.

Dalam kategori berkumpulan, jika pemain pertama gagal melepasi mana-mana peringkat, maka pemain kedua menggantikan pemain untuk melepasi peringkat tersebut. Seterusnya, jika pemain kedua juga turut gagal, maka kumpulan pemain yang *main* akan bertukar kepada gelaran *pasang* atau sebaliknya. Permainan akan berterusan sehingga terdapat kumpulan *pemain* melepasi semua peringkat permainan. Biasanya, mana-mana pemain atau kumpulan yang berjaya melepasi semua peringkat permainan akan dikira sebagai pemenang.

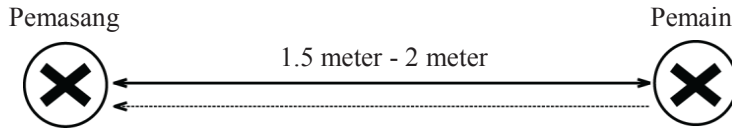
Permainan tradisi *bakuit* lazimnya dimainkan sewaktu perayaan dan majlis perkahwinan. Bagaimanapun, ia turut dimainkan pada masa lapang. Permainan ini memerlukan satu kawasan yang lapang dan permukaan tanah yang rata. Jarak antara pemain dan tempurung kelapa *pemasang* adalah sekitar 1.5 meter sehingga dua meter panjang (Rajah 2).

Dalam sesebuah majlis perkahwinan, acara permainan *bakuit* ini harus dimulakan terlebih dahulu untuk menyerikan lagi majlis tersebut. Biasanya pengantin lelaki dan perempuan akan menghantar wakil sama ada secara individu ataupun kumpulan untuk bersaing. Pihak yang kalah dalam permainan ini akan dikenakan denda. Denda yang dikenakan dikenali sebagai *binti*, iaitu pihak yang menang akan *membinti* pihak yang kalah sebanyak sekali.

Pada masa dahulu, permainan *bakuit* diadakan bagi tujuan hiburan dan persembahan dalam majlis perkahwinan. Sebaik sahaja persembahan *bakuit* selesai, baharulah majlis perkahwinan tersebut dilangsungkan.



Rajah 1 Medium permainan *bakuit*



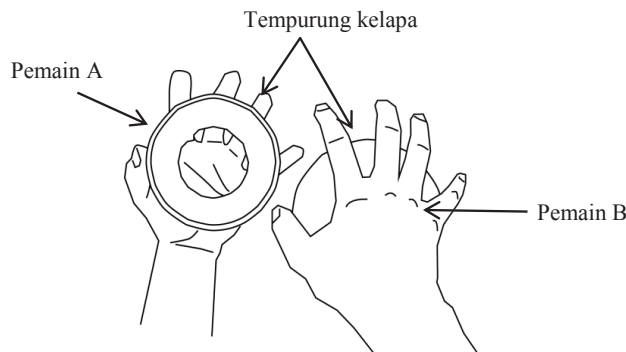
Rajah 2 Jarak antara tempurung kelapa, *pemain* dan *pemasang*

TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *LANGKUP*

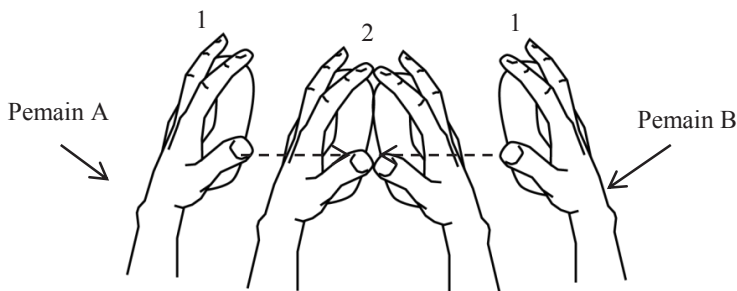
Langkup merupakan peringkat pertama dalam permainan *bakuit*. Peringkat ini merupakan peringkat permulaan bagi menentukan pemain atau kumpulan yang akan memulakan gelaran *main* dan *pasang*. Kedua-dua pemain dikehendaki mengangkat tempurung kelapa masing-masing dengan menggunakan salah satu tangan pada ketinggian di antara paras bahu ke muka. Kemudian, kedua-dua tempurung tersebut ditemukan dengan daya yang tidak terlalu perlahan dan tidak terlalu laju (Rajah 3, 4 dan 5).

Setelah tempurung kelapa ditembungkan, pemilik tempurung kelapa yang dalam keadaan *tiarap* akan memulakan permainan dan gelaran *main* akan diberikan kepadanya. Sementara itu, pemilik tempurung kelapa yang berada dalam keadaan *melaya* akan diberi gelaran *pasang* (Rajah 6).

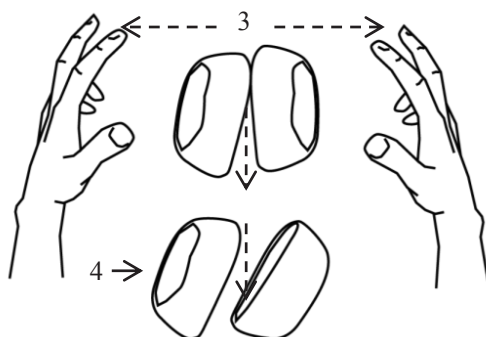
Jika kedua-dua tempurung tersebut berada dalam keadaan *melaya* ataupun *tiarap*, maka *langkup* akan dilakukan semula. Dalam perlawanan kategori kumpulan, pemain kedua akan berganti main *langkup* jika belum ada tempurung kelapa yang berada dalam keadaan *tiarap* atau *melaya*. Sebagai contoh, pemain pertama akan menggantikan pemain *langkup*. Proses ini berterusan sehinggalah dapat menghasilkan sekurang-kurangnya satu tempurung kelapa dalam keadaan *tiarap* atau *melaya*.



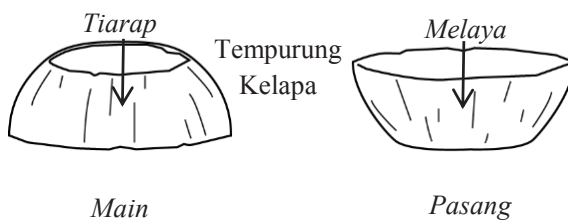
Rajah 3 Posisi tangan dan tempurung kelapa pemain di peringkat *langkup*



Rajah 4 Temukan kedua-dua tempurung kelapa



Rajah 5 Tempurung kelapa dibiarkan jatuh ke bawah



Rajah 6 Tempurung kelapa *tiarap* dan *melaya*

TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *KUIT*

Permainan di peringkat *kuit* dimulakan setelah permainan *langkup* selesai. Seperti biasa, dimulai dengan mengenal pasti pemain atau kumpulan yang memulakan gelaran *main* dan *pasang*. *Kuit* merupakan peringkat kedua dalam permainan tradisi ini. Bagi melepasi peringkat ini, pemain atau kumpulan yang bergelar *main* dikehendaki menyasarkan tempurung kelapa miliknya ke tempurung kelapa *pasang* menggunakan kaki.

Bagi memulakan peringkat ini, pemain dikehendaki berkaki ayam. Setelah itu, pemain akan berdiri di kedudukan tempurung kelapanya dengan membelakangkan kedudukan tempurung *pemasang*. Tempurung kelapa diletakkan di bahagian bawah, iaitu selari dengan tumit kaki pemain. Pada masa ini, tempurung mestilah berada dalam keadaan *tiarap* dan diapit pada kedua-dua bahagian tumit kaki (Rajah 7).

Seterusnya, pemain perlu menggerakkan dan menolak salah satu kaki ke belakang agar tempurung tersebut bergerak dan berputar menuju ke tempurung *pemasang* (Rajah 8). Jika tempurung tersebut tidak menyentuh tempurung *pemasang*, maka percubaan sekali lagi akan diberikan kepada pemain. Pemain akan *kuit* sekali lagi di kedudukan tempurung kelapanya berada. Keadaan dan teknik yang sama dilakukan untuk menyasarkan tempurung *pemasang* (Rajah 9). Pada peringkat ini, setiap pemain akan diberikan dua kali percubaan untuk menyasarkan tempurung *pemasang*.

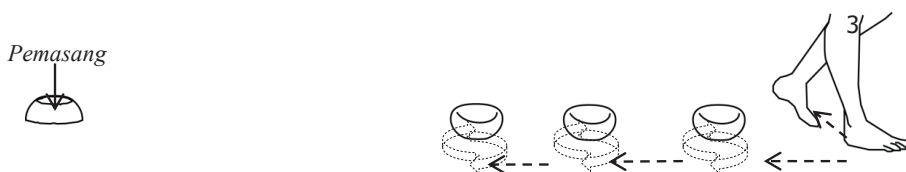
Jika pemain gagal pada kedua-dua percubaan tersebut, maka pemain tersebut akan digantikan oleh pemain lawan. Gelaran *pemasang* akan bertukar kepada *pemain*, dan gelaran *pemain* pula akan bertukar kepada *pemasang*.

Dalam permainan kategori kumpulan apabila ahli kumpulan pertama gagal pada kedua-dua percubaan, maka ahli kumpulan yang kedua akan menggantikan giliran untuk bermain. Jika ahli kedua pemain turut tidak berjaya dalam kedua-dua percubaan, maka pemain lawan pula akan mengambil tempat untuk bermain. Gelaran kumpulan *pemasang* akan bertukar kepada kumpulan *pemain* dan seterusnya gelaran *pemain* akan bertukar kepada kumpulan *pemasang*.

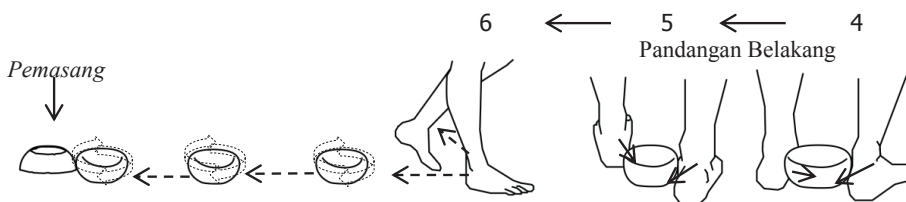
Pemain yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* pada percubaan pertama atau kedua, maka pemain atau kumpulan tersebut akan meneruskan ke peringkat seterusnya. Pemain atau kumpulan yang gagal pula akan kekal di peringkat ini. Mereka berganjak ke peringkat seterusnya apabila berjaya melepasi peringkat ini.



Rajah 7 Keadaan tempurung kelapa dan posisi kedua-dua kaki pemain di peringkat *kuit*



Rajah 8 Teknik memutarakan tempurung kelapa dan kedudukan tempurung kelapa *pemasang*



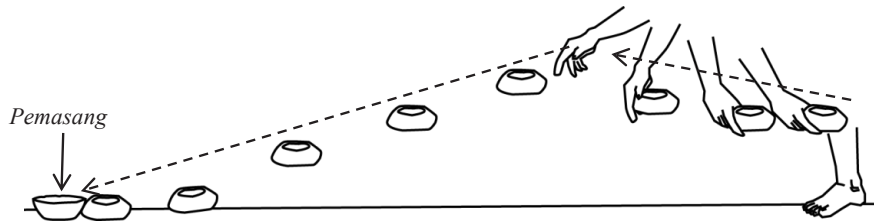
Rajah 9 Proses yang sama digunakan untuk menyasarkan tempurung kelapa *pemasang*

TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *TUJU*

Tuju merupakan peringkat ketiga dalam permainan tradisi ini. Pemain akan menyasarkan tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan salah satu tangan. Pemain berdiri di kedudukan tempurung kelapa pemain berada. Bagi memulakan peringkat ini, badan pemain mestilah berada dalam posisi condong sedikit ke hadapan. Tempurung kelapa akan dipegang menggunakan salah satu tangan. Pemain hendaklah mengangkat tempurung kelapa di antara paras paha ke perut. Kemudian, pemain perlu menyasarkan tempurung yang dipegang ke tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 10).

Setiap pemain atau kumpulan hanya diberikan peluang sekali percubaan dalam peringkat ini. Jika tempurung tersebut terkena pada tempurung *pemasang*, pemain atau kumpulan tersebut berjaya mara ke peringkat seterusnya. Pemain yang gagal akan memasang tempurung kelapa dan akan bermain di peringkat yang belum dilepasi.

Dalam permainan kategori kumpulan, jika ahli kumpulan pertama gagal dalam peringkat ini, maka ahli kumpulan kedua akan menggantinya untuk terus bermain. Namun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan akan mengganti untuk terus bermain di peringkat yang belum dilepasi. Pemain atau kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya. Pemain atau kumpulan akan ke peringkat seterusnya apabila mereka berjaya melepasi peringkat *tuju*.



Rajah 10 Teknik bermain di peringkat *tuju*

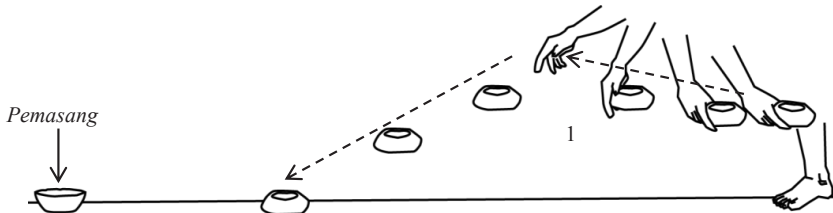
TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *LATUK*

Latuk merupakan peringkat keempat dalam permainan *bakuit*. Pada peringkat ini, pemain dikehendaki untuk mengetuk atau menyentuh tempurung yang dimiliki oleh pihak *pemasang*. Seperti biasa, pemain akan berdiri pada kedudukan tempurung kelapanya. Kemudian, pemain akan mencondongkan sedikit badan ke hadapan sambil memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, pemain harus melontarkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 11).

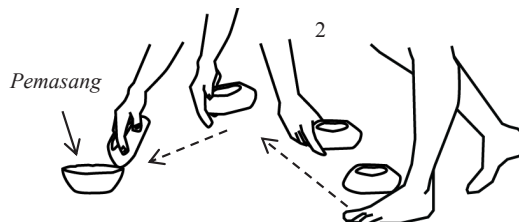
Selepas itu, pemain akan mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut dan berdiri tepat di atas kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Seterusnya, pemain perlu mengetuk atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan tempurung kelapa yang dimilikinya (Rajah 12). Jika lontaran tersebut terkena pada tempurung kelapa *pemasang*, maka pemain itu akan dikenakan denda. Pemain tersebut dikehendaki melontarkan tempurung kelapa ke tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan salah satu kaki. Pemain akan berdiri di kedudukan tempurung kelapanya sambil menghadap ke tempurung kelapa *pemasang*. Pemain berdiri dengan menggunakan salah satu kakinya. Satu kaki lagi digunakan untuk menahan tempurung kelapa (Rajah 13). Dalam posisi yang sama, pemain dikehendaki melontarkan tempurung tersebut tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* dengan hanya sekali percubaan (Rajah 14).

Seterusnya, pemain mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut dan berdiri pada kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Kemudian, pemain perlu mengetuk atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan tempurung kelapa yang dimilikinya (Rajah 15). Pemain yang gagal akan memasang tempurung kelapa dan diganti dengan pihak lawan.

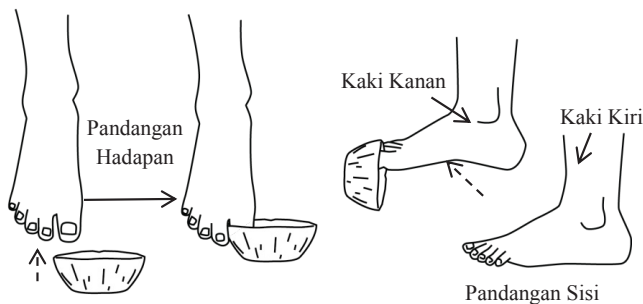
Dalam kategori kumpulan apabila pemain kumpulan pertama gagal dalam peringkat *latuk*, maka ahli kumpulan kedua menggantikan giliran bermain. Namun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan mengambil tempat dan bermain di peringkat yang belum dilepasi. Kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya. Sesebuah kumpulan mara ke peringkat seterusnya apabila mereka berjaya melepasi peringkat ini.



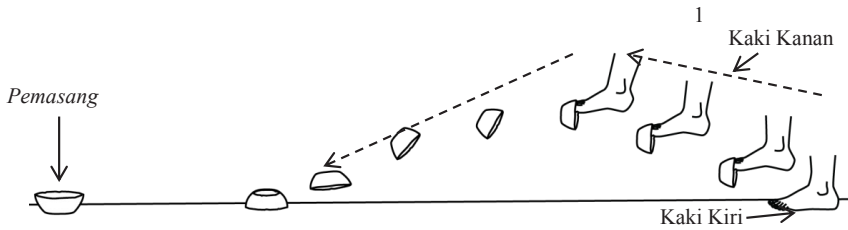
Rajah 11 Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*



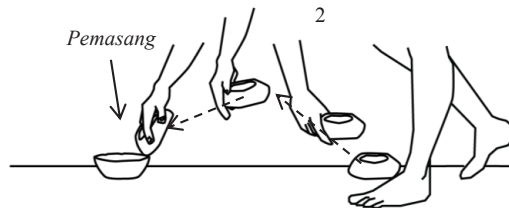
Rajah 12 Menyentuhkan tempurung ke tempurung kelapa *pemasang*



Rajah 13 Teknik bermain di peringkat denda



Rajah 14 Teknik melemparkan tempurung kelapa di peringkat denda



Rajah 15 Menyentuhkan tempurung ke tempurung kelapa *pemasang*

TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *SANGOI*

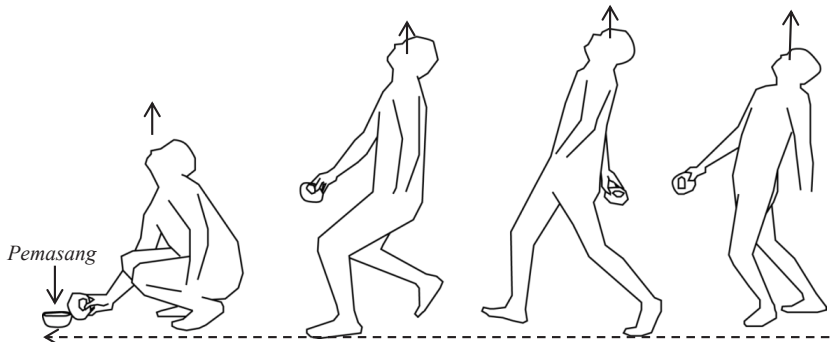
Sangoi merupakan peringkat kelima dalam permainan tradisi ini. Bagi memulakan permainan di peringkat ini, pemain dikehendaki mendongak dan memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, dalam posisi yang sama, pemain perlu berjalan ke hadapan menuju ke tempurung *pemasang*.

Setelah pemain mengagak kedudukan tempurung *pemasang* pemain dikehendaki menundukkan sedikit posisi badan. Pada masa yang sama posisi kepala pemain mestilah dalam keadaan mendongak dan dikehendaki untuk menghayun tempurung kelapa yang dipegang ke arah bahagian bawah, iaitu ke lokasi tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 16).

Tempurung kelapa pemain yang terkena atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* akan layak ke peringkat yang terakhir. Pada peringkat ini, pemain hanya diberikan sekali percubaan sahaja. Sekiranya pemain gagal, maka mereka diganti dengan pihak lawan.

Dalam kategori permainan kumpulan, pemain pertama yang gagal dalam peringkat *sangoi* akan diganti oleh pemain kedua. Bagaimanapun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan

akan mengambil tempat untuk bermain di peringkat yang belum dilepasi. Kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya.



Rajah 16 Teknik bermain di peringkat *sangoi*

TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *PATA*

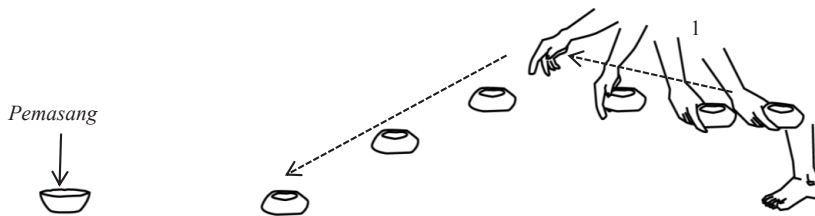
Pata merupakan peringkat terakhir dalam permainan tradisi *bakuit*. Pemain perlu berdiri pada kedudukan tempurung kelapanya. Kemudian, pemain akan mencondongkan sedikit badan ke hadapan sambil memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, pemain harus melontarkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*. Pemain hanya perlu mendekatkan jarak tempurung kelapa pemain dengan tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 17).

Jika lontaran tempurung kelapa *pemain* terkena pada tempurung kelapa *pemasang*, maka pemain tersebut dikira gagal. Seterusnya, pemain dikehendaki untuk mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut sambil berdiri di atas kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Badan pemain hendaklah berada dalam posisi membelakangkan tempurung kelapa *pemasang*. Ketika ini, pemain dikehendaki memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan dan meletakkan posisi tempurung kelapa itu di atas kepala. Badan pemain haruslah dibengkokkan sedikit ke belakang.

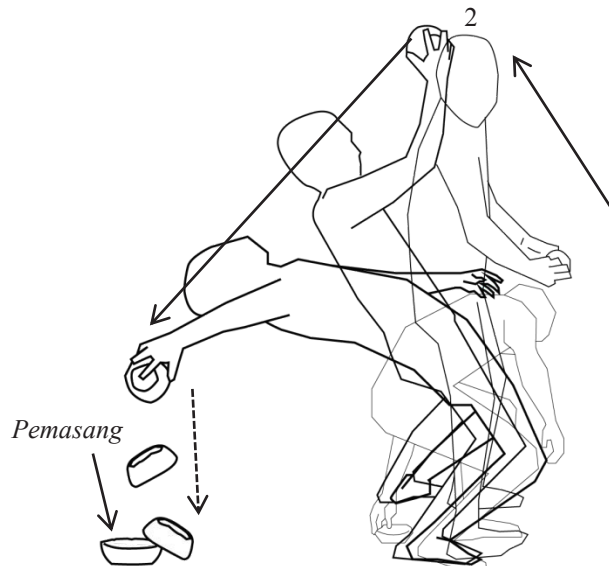
Selepas itu, pemain dikehendaki untuk menyasarkan tempurung kelapa *pemasang* dengan melepaskan tempurung kelapa pemain tanpa melihat tempurung *pemasang* (Rajah 18). Pemain atau kumpulan yang berjaya mengenakan tempurung kelapa *pemasang* dikira sebagai pemenang dalam permainan *bakuit*.

Pemain yang gagal pula akan digantikan oleh pemain lawan untuk bermain di peringkat yang belum dilepasi.

Sekiranya ahli kumpulan pertama gagal dalam peringkat *pata*, maka ahli kumpulan kedua akan menggantikan giliran untuk bermain. Pemain atau kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* mereka akan dikira sebagai pemenang bagi permainan tradisi *bakuit*. Pemain atau kumpulan akan kekal di peringkat ini jika mereka gagal. Secara keseluruhannya, permainan akan dihentikan apabila ada pemain atau kumpulan yang berjaya melepasi peringkat terakhir dalam permainan tradisi ini.



Rajah 17 Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*



Rajah 18 Teknik bermain di peringkat *pata*

KESIMPULAN

Hasil daripada penelitian dapat dirumuskan bahawa permainan tradisi ini memaparkan nilai kesabaran, kesungguhan dan kerjasama untuk berjaya dalam permainan. Nilai ini amat mustahak dalam masyarakat Dusun Tatana sebagai salah satu tanda jati diri di sebalik aktiviti dan tradisi yang diturunkan oleh nenek moyang.

Pada masa kini, permainan tradisi ini tidak seperti waktu dahulu, iaitu permainan ini dimainkan pada waktu lapang dan majlis tertentu. Permainan tradisi ini juga dimainkan oleh semua golongan bagi mengeratkan hubungan antara satu dengan yang lain. Kini, permainan tradisi tersebut sukar untuk ditemui dalam masyarakat Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu kerana berlakunya krisis asimilasi budaya. Keadaan ini menyukarkan permainan tradisi untuk terus dimartabatkan oleh generasi muda. Oleh hal yang demikian, warisan ini haruslah diperkenalkan dengan menghidupkan aktiviti tradisi ini dengan lebih berkesan agar generasi muda dapat mengenali budaya dan warisan turun-temurun.

NOTA

- ¹ Adat merujuk kepada undang-undang atau hukum adat yang merangkumi bidang sosial, politik, dan ekonomi.
- ² Budaya merupakan seluruh cara hidup sesuatu masyarakat atau seluruh aspek pemikiran dan tingkah laku manusia yang diwarisi dari satu generasi ke generasi yang lain melalui proses pembelajaran.
- ³ *Bakuit* merupakan perkataan yang digunakan oleh suku kaum Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu sebagai perlambangan kepada satu jenis permainan tradisional yang menggunakan tempurung kelapa sebagai alat permainan.
- ⁴ Anjut bin Junti. 66 tahun. Kampung Purun, Kuala Penyu. Wakil Ketua Anak Negeri (WKAN). 6 Februari 2016.
- ⁵ Perkataan *main* akan diberikan kepada pemain yang akan bermain.
- ⁶ Perkataan *pasang* akan diberikan kepada pemain yang akan memasang tempurung kelapa.
- ⁷ Tawin Buga. 81 tahun. Kampung Kalabu, Kuala Penyu. Ketua Kampung. 9 April 2016.
- ⁸ *Bebinti* merupakan permainan tradisional suku kaum Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu yang menggunakan salah satu kaki sebagai medium permainan.
- ⁹ Rujuk Rajah 6.
- ¹⁰ Rujuk Rajah 6.

RUJUKAN

- Abdul Samad bin Ahmad. (1990). *Siri bunga rampai kebudayaan Malaysia: Seni lagu dan permainan tradisi*. Kuala Lumpur: Penerbit Associated Education Distributors (M) Sdn Bhd.
- Inventori Budaya Etnik Negeri Sabah. (2016). *Etnik Dusun Tatana*. Kota Kinabalu: Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah, Kementerian Pelancongan, Kebudayaan dan Alam Sekitar.
- Ismali Hamid. (1988). *Masyarakat dan budaya Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka dan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Low Kok On. (2005). *Membaca mitos dan legenda Kadazandusun*. Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd Taib Osman. (1976). *Panduan pengumpulan tradisi lisan Malaysia*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan.
- Soon Siew Fuang, B.A. (1990). *Koleksi permainan tradisi kanak-kanak Malaysia*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia.

INFORMAN

- Anjut bin Junti. 66 tahun. Kampung Purun, Kuala Penyu. Wakil Ketua Anak Negeri (WKAN). 6 Februari 2016.
- Tawin Buga. 81 tahun. Kampung Kalabu, Kuala Penyu. Ketua Kampung. 9 April 2016.

ELEMEN *BEAT* DALAM BABAK DUA: ANALISIS FILEM *POLIS EVO* (2015) *BEAT ELEMENT IN 2nd EPISODE OF POLIS EVO (2015)*

Rosli Sareya
Zairul Anuar Md Dawam
D. Maryama Ag. Daud

*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah
roslisareya80@gmail.com, zanuvar@ums.edu.my, zachdyg@msn.com
Tarikh dihantar: 13 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 28 September 2018*

ABSTRAK

Kajian ini merungkai kepentingan elemen *beat* dalam babak dua iaitu konfrontasi dalam filem aksi "Polis Evo" (2015). Penggunaan elemen *beat* bertujuan meningkatkan tahap intensiti adegan-adegan yang boleh menarik perhatian audiens untuk menonton sesebuah filem aksi. Intensiti yang tinggi dalam adegan aksi contohnya akan menimbulkan emosi keterujaan dan cemas pada audiens. Analisis *beat* yang mempengaruhi tahap intensiti babak dua filem aksi ini dan menggunakan pendekatan Blake Snyder's (2005) yang memperkenalkan elemen *beat sheet*. Elemen *beat* tersebut terdiri daripada *opening image*, *theme stated*, *set up*, *catalyst*, *debate*, *break into two*, *b-story*, *fun & games*, *mid point*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul*, *break into three*, *finale* dan *final image*. Elemen *beat* Blake Snyder ini bertujuan menjadikan aliran penceritaan sesebuah filem aksi itu lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, artikel ini akan membincangkan elemen *stail* atau bahasa filem yang digunakan oleh pengarah untuk memvisualisasikan adegan tersebut. *Stail* seperti penggunaan audio, syot, teknik penyuntingan dan aspek *mis-en-scene* juga akan menjadikan intensiti penceritaan sesebuah filem aksi lebih tinggi dan menjadikan struktur penceritaan sesebuah filem aksi hebat dan menarik perhatian audiens untuk menonton.

Kata kunci: Struktur naratif, intensiti, elemen naratif, elemen *beat*, bahasa filem.

ABSTRACT

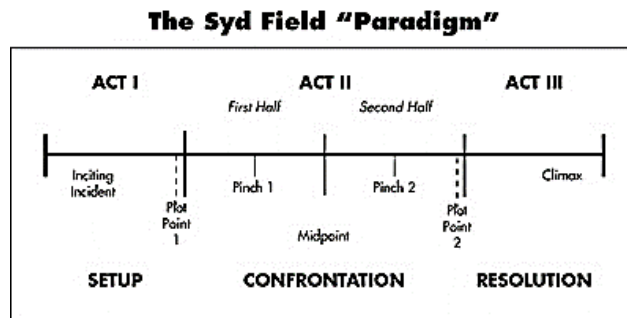
This study reveals the importance of beat elements in the second half of the confrontation in the action movie, "Polis Evo" (2015). The use of beat elements is aimed at increasing the intensity of the scenes which

can increase the adrenaline of the audience when watching an action movie. A high and more intense beat in action scenes for example will lead to higher levels of emotional excitement and anxiety of the audience. Beat analysis affects the stage intensity of any action movie as demonstrated by Blake Snyder's (2005) approach which he introduced the beat sheet element. The beat element consists of opening image, theme, set up, catalyst, debate, division, story, fun and games, mid-point, antagonist attack, "all is lost", "dark night of the soul," "three parts," finale and final image. Blake Snyder's beat element is aimed at making the storytelling more exciting for audiences. Additionally, this article will discuss the style element or movie language used by the director to visualize the scene. Audio styles, shotgun, editing techniques and mise-en-scene aspects will also increase the storytelling intensity of a movie making it more action packed through the narrative structure creating a great action movie to attract the attention of an audience.

Keywords: *Polis Evo, beat sheet, action movie, style element.*

PENGENALAN

Struktur asas cerita dalam penulisan skrip filem boleh dibahagikan kepada tiga babak, iaitu permulaan, pertengahan (perkembangan atau konflik) dan pengakhiran (klimaks dan resolusi). Pecahan-pecahan babak yang mengandungi adegan dan sekuen ini penting agar struktur sesebuah cerita itu lebih tersusun mengikut urutan dan memudahkan audiens memahami penceritaan yang disampaikan. Penyampaian cerita berdasarkan struktur tiga babak ini telah dicadangkan oleh Syd Field (1979). Selain memastikan penyampaian sesebuah cerita berjalan lancar, Syd Field juga telah meletakkan *beat* atau *plot point* pada babak satu dan babak dua bagi memastikan cerita yang disampaikan itu menarik perhatian audiens (Rajah 1).



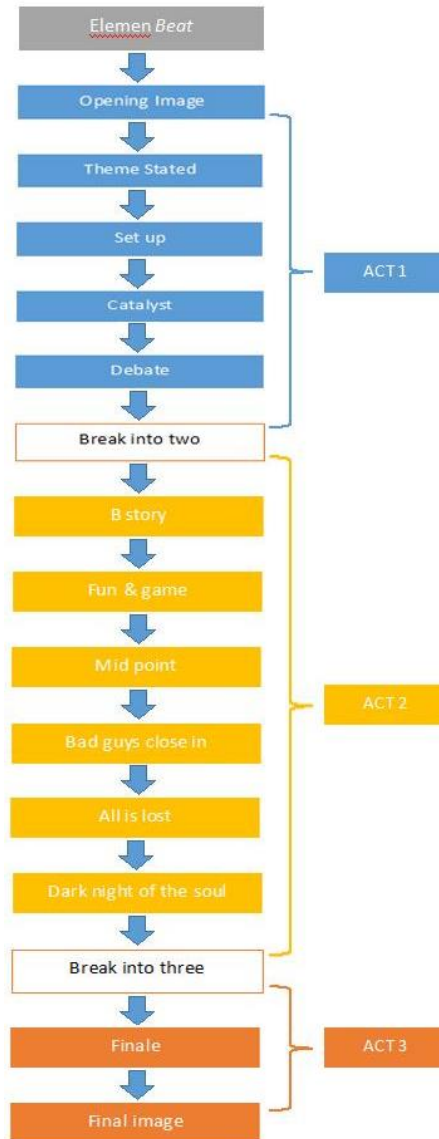
Rajah 1 Struktur Tiga Babak Syd Field

Sumber: Screenplay: The Foundations of Screenwriting by Syd Field (2005)

Namun, struktur tiga babak yang diperkenalkan oleh Syd Field tidak mempunyai banyak *beat* atau *plot point*. Sebagai contoh, dalam babak pertama terdapat hanya dua elemen *beat* iaitu *inciting incident* dan *key incident* yang membawa kepada *plot point* 1. Dalam babak 2 pula terdapat empat *beat* iaitu *pinch* 1, *midpoint*, *pinch* 2 dan *plot point* 2. Perletakan *beat* ini berbeza dengan yang telah diperkenalkan oleh Blake Snyder (2005). Dalam babak pertama, Blake Snyder telah meletakkan enam *elemen beat*, manakala babak kedua pula mengandungi tujuh *beat*. Perletakan *beat* yang lebih banyak ini mempengaruhi intensiti sesebuah filem aksi. Sekali gus, ia lebih memberi kesan emosi seperti kesan keterujaan, debaran dan kejutan kepada audiens, justeru bagi mengkaji elemen *beat* dalam filem aksi terpilih ini, elemen *beat* yang diperkenalkan oleh Blake Snyder akan digunakan.

Elemen *Beat* Struktur Tiga Babak Blake Snyder (2005)

Blake Snyder (2005) mempunyai 15 elemen *beat*, iaitu *opening image*, *theme state*, *set up*, *catalyst*, *debate*, *break into two*, *b-story*, *fun & games*, *mid point*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul*, *break into three*, *finale* dan *final image*. Berikut merupakan struktur tiga babak Black Snyder dalam bukunya bertajuk *Save the Cat* (2005).



Rajah 2 Elemen *beat* mengikut Struktur Tiga Babak Blake Snyder (2005)

Rajah 2 menunjukkan 15 elemen *beat* yang telah diasaskan oleh Blake Snyder (2005). Babak satu merangkumi enam elemen *beat* yang harus dibentuk atau digarap dengan baik bagi memastikan dalam masa 30 minit pertama audiens mendapatkan sedikit gambaran awal tentang tema cerita tersebut. Malah, dalam masa 30 minit itu memberi peluang kepada audiens untuk mengenali watak dan perwatakan yang akan menggerakkan cerita. Melalui peristiwa penting yang berlaku dalam *catalyst* atau pemangkin, audiens juga akan tertarik dan

sudah pasti audiens tersebut mengharapkan babak kedua atau Babak Dua lebih mencabar dan mampu menarik minat audiens tersebut untuk mengikuti atau ingin mengetahui lebih lanjut akan perjalanan cerita tersebut. Babak dua atau konfrontasi merupakan babak paling panjang dan jika tidak mempunyai elemen *beat* yang kuat, ia akan menjadikan audiens bosan untuk menonton filem tersebut. Justeru, dalam penghasilan sesebuah skrip mahupun filem aksi, penulis skrip atau pengarah filem harus menekankan elemen *beat* pada babak dua.

Elemen *Beat* dalam Babak Dua

Menurut Blake Snyder (2005), bahagian pertengahan merangkumi beberapa elemen *beat* atau harus digarap dengan sempurna oleh penulis skrip mahupun pengarah yang memindahkan skrip ke visual. Antaranya pada halaman ke-25, beliau menggunakan elemen *beat* yang dikenali sebagai *break into two* bagi menggambarkan watak utama untuk lebih proaktif dan mampu menggerakkan ke bahagian seterusnya. Penghasilan kesemua adegan dengan elemen *beat* yang dicadangkan oleh Blake Snyder bertujuan memberi kesan emosi yang diharapkan oleh pengarah dan penulis skrip filem tersebut.

i. "*B-Story*"

Menurut Zaini Kosnin (2014), *b-story* merupakan subplot yang muncul di pertengahan plot utama. Menurut Azzah Ar (2013), subplot ialah cerita dalam cerita. Subplot memberi ruang kepada audiens untuk merehatkan minda dan menarik nafas berehat seketika setelah diasak dengan penceritaan yang membawa kepada konflik utama. Jika ia merupakan sebuah filem aksi, maka *b-story* boleh sahaja memaparkan kisah percintaan. Subplot juga akan memperkenalkan watak pembantu. Ia dilakukan dalam filem "*Lari*" (2013) yang memperkenalkan watak Taugeh bagi membantu watak utama (Zairul Anuar Md Dawam *et al.*, 2017). Pengenalan subplot ini bertujuan untuk memperkuat jalan cerita utama dan membuat cerita semakin menarik.

Dalam filem "*Polis Evo*" (2015), elemen *beat* bagi *b-story* tidak begitu kuat. Jika cerita utama "*Polis Evo*" (2015) dalam penyiasatan tentang kes pembunuhan yang membawa kepada pembongkaran sindiket dadah, seharusnya cerita kedua (*b-story*) harus menjurus kepada percintaan atau kekeluargaan. Sebagai contoh, elemen *b-story* seharusnya memaparkan percintaan antara Khai dan Anis. Malah, perhubungan awal yang menjurus kepada *b-story* telah ditunjukkan melalui adegan ke-36 pada minit 00:57:04 hingga 01:00:54 (Rajah 3).



i



ii



iii



iv



v



vi

Rajah 3 Adegan yang menunjukkan *b-story*
Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

Dalam adegan 36, dipaparkan pertemuan Khai Anis apabila Sani membawanya singgah ke rumah. Pertemuan antara Khai dan Anis ini ditunjukkan lagi melalui adegan mereka makan malam di rumah yang sama. Melalui imej vi dan vii dalam Rajah 3 menunjukkan Khai dan Anis tertarik antara satu sama lain. Interaksi mereka berdua menerusi riak wajah yang diambil secara *close up* dan diselangselikan mewujudkan tanggapan bahawa perhubungan antara Khai dan Anis akan menjadi *b-story*. Namun, dalam "Polis Evo" elemen percintaan ini tidak dikembangkan sebagai sebuah cerita sampingan atau *b-story* yang kuat. Malah, cerita sampingan yang memaparkan perhubungan atau konflik antara Khai dan ibunya atau Sani dan keluarganya juga tidak begitu kuat, menyebabkan "Polis Evo" tidak mempunyai cerita kedua (*b-story*) yang kuat. Kekurangan ini memberi

kesan emosi audiens ketika menonton adegan yang memaparkan *beat all is lost*. Antaranya, apabila Anis diculik ia tidak memberi kesan emosi kepada audiens untuk bersimpati dengan watak Khai atau Sani. Malah, audiens juga tidak dapat menyelami rasa bersalah Khai terhadap ibunya.

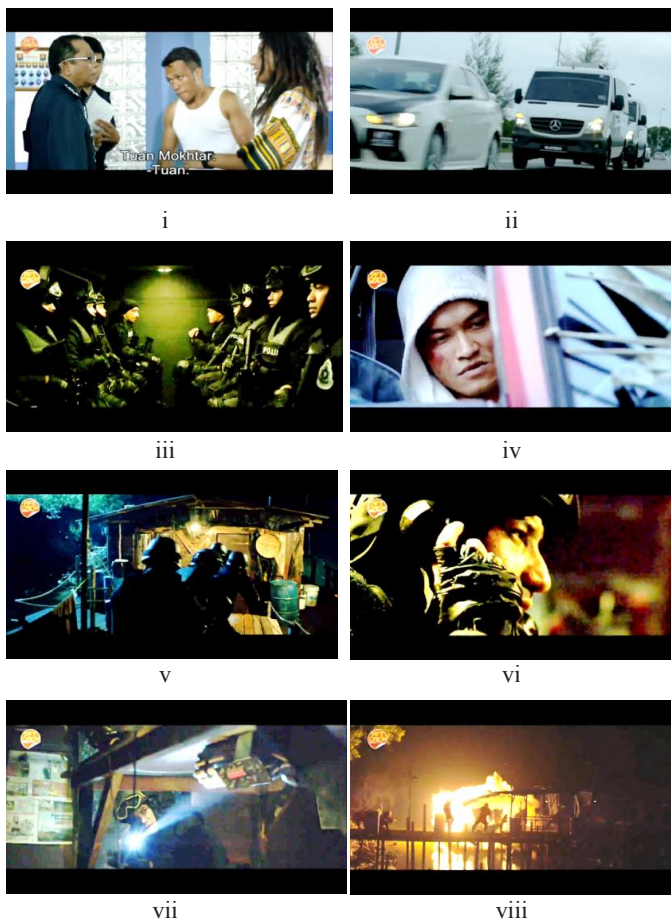
ii. "*Fun and Game*"

"*Fun and game*" juga merupakan elemen *beat* atau satu titik penting kepada watak utama dalam sesebuah cerita. Pelbagai peristiwa menarik dihadapi oleh watak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam filem aksi, peristiwa itu akan melibatkan penyiasatan watak utama untuk mengetahui atau memahami isu yang berlaku. Dalam "Polis Evo" (2015), elemen *fun and games* ini dipaparkan apabila watak Inspektor Khai dan Inspektor Sani mula menyiasat sebab pembunuhan. Ketika penyiasatan dijalankan, mereka berhadapan dengan orang ramai termasuk Mat Yam lakonan Amerul Affendi yang berperanan sebagai lelaki lembut. Ketika proses penyiasatan ini juga Inspektor Khai mula berkenalan dengan keluarga Inspektor Sani dan tertarik dengan adiknya, Anis lakonan Nora Danish. Malah, dipaparkan adegan kejar-mengejar antara watak utama dengan penjenayah yang cuba membunuh saksi utama. Kesemua adegan yang dipaparkan melalui *beat fun and games* pada babak dua menyebabkan audiens ingin mengetahui apa yang akan berlaku seterusnya kepada watak utama dalam menyelesaikan masalah yang berlaku. Pemaparan agenda sebegini menyebabkan audiens terhibur dan terus menonton filem tersebut.

iii. "*Midpoint*"

Menurut Blake Snyder (2005), *midpoint* merupakan satu titik pertengahan dalam sesebuah cerita atau filem. Zairul (2016) berdasarkan Struktur Tiga Babak Syd Field, elemen *beat midpoint* turut berlaku dalam babak 2 iaitu selepas *pinch* 1. Elemen *beat midpoint* juga terletak pada titik pertengahan cerita yang merangkumi babak 1, babak 2 dan babak 3. Menurutny lagi, *midpoint* akan memperlihatkan watak protagonis membuat keputusan untuk meneruskan tindakannya iaitu dinamakan juga sebagai *point of no return*. Namun begitu, bagi Blake Snyder menerusi Zaini Kosnin (2014), *beat midpoint* adalah kemenangan palsu yang diperoleh oleh pihak protagonis. Dalam filem "Polis Evo" (2015), elemen *beat midpoint* dipaparkan menerusi adegan Sani dan Khai mengadap ASP Mokhtar untuk memaklumkan lokasi penghasilan syabu terbesar di Kuala Terengganu iaitu milik Izrail. Kejayaan mereka menjumpai kawasan tersebut memberi satu petanda baik kepada pasukan polis. ASP Mokhtar pun mengarahkan semua unit yang berkaitan untuk bertindak menghapuskan Izrail dan rakan-

rakannya. Bagaimanapun, mereka sebenarnya berjaya ditipu oleh Izrail. Jimbo yang memerhatikan mereka masuk ke kawasan kilang syabu mereka berjaya memerangkap pihak polis termasuk Khai dan Sani. Satu letupan berlaku menyebabkan pihak polis yang berada dalam bilik penghasilan syabu terhumban keluar akibat letupan tersebut. Berikut merupakan babak yang memperlihatkan *beat midpoint* dalam filem "Polis Evo" (2015).



Rajah 4 Adegan yang menunjukkan *mid point*
Sumber: Filem aksi Polis Evo (2015).

Menerusi Rajah 4 iaitu gambar pertama, audiens ditunjukkan dengan harapan yang dibawa oleh Khai dan Sani kepada ASP Mokhtar iaitu mereka telah mengetahui dan terlepas dari kumpulan Izrail. Kawasan penghasilan syabu naga telah diketahui oleh mereka berdua. Setelah memperoleh maklumat daripada Khai dan Sani, ASP Mokhtar tanpa berlengah mengerahkan sekumpulan pasukan khas yang mana akan membanteras Izrail dan kunci-kuncunya. Gambar ii dan ii

memperlihatkan beberapa kenderaan yang terlibat dengan pasukan khas yang akan bersiap sedia untuk bertempur dengan kumpulan Izrail. Semakin menghampiri ruang khas Izrail, mereka bersiap sedia untuk menyerang. Namun, apa yang dilihat oleh mereka adalah meja yang di atasnya terletak sebuah telefon dengan deringan. Panggilan tersebut adalah daripada Izrail sendiri dan telah menahan adik Sani serta mencederakan ibu Sani. Sejurus selepas itu, bom meletup menyebabkan mereka terhumban keluar dari bilik khas tersebut. Babak ini menunjukkan kemenangan palsu pada watak utama, manakala watak antagonis dilihat berjaya menipu Sani dan Khai. *Midpoint* juga memperlihatkan watak utama tewas dan mungkin kemenangan milik kepada watak antagonis. Namun begitu, cerita masih dalam minit ke 1:19:34 menandakan harapan masih ada kepada watak protagonis untuk beroleh kejayaan dalam misinya.

iv. *"Bad Guys Close In"*

Selepas *midpoint*, penulis skrip dan pengarah sesebuah filem akan memuatkan *beat bad guys close in* bagi memberikan kesan emosi yang lebih dramatik kepada audiens. Menerusi *beat* ini pengarah akan memperlihatkan kepada audiens pertemuan antara watak protagonis dan antagonis dengan lebih dekat. Menurut Zaini Kosnin (2014) dalam bukunya *Proposal Power* menyatakan bahawa *beat bad guys close in* ini menunjukkan watak jahat atau antagonis mengatur kembali strategi untuk menewaskan watak protagonis. Begitu jugalah sebaliknya yang berlaku kepada watak protagonis. Jose Silerio (2013) pula menyatakan bahawa *beat bad guys close in* dalam sesebuah skrip filem menunjukkan satu masalah dalaman yang perlu dihadapi oleh watak utama dan dalam masa yang sama terdapat juga cabaran yang lebih sukar dari luaran yang perlu dihadapi oleh protagonis.

Blake Snyder (2005) menyatakan bahawa *beat* ini memperlihatkan watak antagonis membentuk kumpulan dan berlaku perbezaan pendapat antara ahli dalam watak protagonis, keraguan sesama kawan lain dan hasad dengki. Menurutny lagi dalam *beat* ini, watak antagonis dan protagonis semakin bertambah kuat dan keadaan yang paling rumit perlu dihadapi oleh kedua-dua watak. Antagonis tidak akan menyerah kalah, manakala di pihak protagonis pula tiada bantuan yang diperoleh untuk menentang lawannya. Protagonis sendiri harus meneruskan perjuangan walaupun terpaksa menghadapi pelbagai rintangan dan cabaran hebat daripada watak jahat.

Menerusi adegan dalam filem "Polis Evo" (2015), pengarah memperlihatkan rancangan Khai, Sani dan ASP Mokhtar untuk menghapuskan Izrail dan orang suruhannya. Hal ini dapat dilihat menerusi adegan 44 dalam filem ini, iaitu

kesungguhan Sani dan Khai untuk menghapuskan Izrai dan kuncunya. Namun, pihak musuh terlebih dahulu merancang untuk menggagalkan serangan pihak polis. Sani sempat bercakap dengan Izrail menerusi telefon yang mana adiknya ditangkap dan ibunya turut dcederakan oleh Izrail dan orang suruhannya. Keadaan ini memperlihatkan *bad guy close in*, iaitu menerusi perbualan antara watak protagonis dengan watak antagonis. Sebaiknya pengarah mempertemukan kedua watak tanpa disengajakan untuk menimbulkan kesan debaran kepada audiens. Bagaimanapun, pengarah tidak melakukannya dan kesan emosi kurang dirasai oleh audiens menerusi adegan tersebut.

v. "All is Lost"

Menurut Zaini Kosnin (2014), *beat all is lost* merupakan saat yang paling sukar dihadapi oleh watak utama. Dalam *beat* ini selalunya penulis skrip atau pengarah filem akan memperlihatkan satu masalah yang dihadapi oleh watak utama. Pada kebiasaannya watak utama akan kehilangan orang yang disayangi atau sahabatnya. Kematian ataupun ditinggalkan oleh kekasih berlaku dalam *beat* ini. Ia bertujuan untuk mewujudkan rasa simpati audiens kepada watak protagonis. Blake Snyder (2005) pula menyatakan *beat* atau titik ini memperlihatkan perjalanan watak utama yang hambar atau menurun jika dibanding dengan adegan sebelumnya. Menerusi *beat* ini juga watak protagonis akan mengalami sesuatu yang tidak diduga seperti kematian atau kehilangan orang yang disayanginya. Hal ini menyebabkan watak kelihatan tidak berdaya dan mewujudkan perasaan simpati audiens terhadap watak protagonis.

Namun bagi Michael Hauge (2014), menerusi tulisannya *The 5 Key Turning Points of All Successful Screenplays*, walaupun berbeza dari segi sebutannya, ia mempunyai makna yang sama. Menurutnya lagi, pada *beat* tersebut berlaku *beat* iaitu *turning point* atau *the major setback* (75 peratus) dalam skrip berbeza dengan model Blake Snyder, iaitu elemen *beat all is lost*. Menurutnya, pada masa ini atau di *beat* ini juga, watak protagonis turut kehilangan atau kematian orang yang disayanginya. Segala harapannya hampir musnah hingga membuatkan audiens bersimpati kepada watak tersebut. Sekiranya dalam sebuah cerita genre romantik, pada *beat* ini diperlihatkan kepada audiens tentang masalah yang dihadapi oleh watak protagonis, iaitu kehilangan atau ditinggalkan kekasih. Dalam filem genre aksi pula kebiasaannya penulis skrip atau pengarah filem akan memperlihatkan kegagalan sahabat watak protagonis atau kematian ataupun diperlihatkan harapan protagonis yang samar.

Menerusi filem "Polis Evo" (2015) ini, pengarah memperlihatkan adegan 46, iaitu Sani dan Khai kelihatan tiba di rumah Sani dan mendapati ibunya terbaring kesakitan, manakala adik bungsunya Yati ketakutan dan pada masa yang

sama Anis pula telah diculik. Keadaan bertambah sedih apabila ibu Sani lakonan Kamaliah Mat Dom dimasukkan ke dalam Unit Rawatan Rapi (ICU). Babak ini memberikan tamparan hebat kepada watak protagonis dan kesan simpati terhadap watak, selain sedikit kejutan kepada audiens. Walaupun elemen ini tidak berapa menonjol, emosi Sani ketika berada di hospital menunjukkan kesan simpati kepada audiens.



Rajah 5 Adegan 46 yang menunjukkan *beat all is lost*
Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

vi. *"Dark Night of the Soul"*

Michael Hauge (2014) menyebutnya sebagai the *final push* yang berlaku dalam *stage v* atau nombor 5. Menurutny lagi, dalam *dark night of the soul* atau the *final push* ini watak akan mengalami kekalahan dan hampir berputus asa dengan apa yang berlaku ke atas dirinya, sebelum watak kembali memiliki keberanian untuk mencapai matlamatnya. Menurut Victoria Lynn (2005), *beat dark moment* merupakan istilah yang sama dengan *dark night of the soul*, iaitu watak utama mengalami kegagalan mula merasakan lemah dan berputus asa. Hal ini turut dinyatakan oleh Robert McKee (1997), iaitu *dark night of the soul* merupakan satu *beat* yang memperlihatkan watak utama gagal dan usahanya yang nampak sia-sia. Malahan, watak utama tidak nampak jalan penyelesaian bagi masalah yang dihadapinya. *Beat* ini menurut Blake Snyder berlaku dalam 75 hingga 85 muka surat bagi sesebuah skrip filem.

Zaini Kosnin (2014) pula menyatakan bahawa *beat dark night of the soul* memperlihatkan watak utama yang putus harapan, iaitu apa yang diimpikannya hancur musnah. Selain itu, watak juga mula berputus asa dan hampir menyebabkan kekalahan ke atas dirinya. Perkara ini dapat dilihat menerusi adegan 49 (Rajah 5), filem "Polis Evo" (2015), iaitu Sani mula menyalahkan dirinya atas tindakan yang dilakukannya hingga mengabaikan keluarga termasuk adik-beradiknya.

Sani merasakan dirinya tidak mempunyai kekuatan dalam menghadapi masalah yang dihadapi. Dia kelihatan putus harapan dan sering menyalahkan diri sendiri.



Rajah 6 Dark night of the soul dalam Adegan 49

Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015)

Rajah 6 memperlihatkan adegan yang sama dengan elemen *beat dark night of the soul* dalam cerita Polis Evo (2015). Bermula dengan Sani bergegas balik ke rumahnya mendapati emaknya terbaring, adiknya Yati mengalami trauma, manakala Anis ditangkap oleh Izrail. Kemudian pengarah membawa audiens ke hospital dan memperlihatkan keadaan emak Sani yang berada di ICU, sejurus selepas itu audiens atau sampel diperlihatkan keadaan Sani yang berasa kecewa dan putus asa akibat masalah yang dihadapinya. Justeru, kadar degupan jantung sampel dan perubahan kerut dahi sampel adalah dilihat sama dengan elemen *beat all is lost*.

vii. *"Break into Three"*

Break into three merupakan titik akhir sebelum masuk ke bahagian babak 3 (resolusi). Berbeza dengan *plot point* 1 dalam Model Paradigm Syd Field (1979), dalam *break into three* dalam cerita ini semakin hampir ke penamat, iaitu rintangan dan cabaran yang telah dihadapi oleh watak utama dapat diatasi. Namun, hero akan terus berhadapan dengan lebih berat kali ini kerana watak antagonis lebih kuat berbanding watak utama. Jika *first turning point* ataupun *plot point* pertama digunakan oleh penulis skrip untuk memperlambatkan pergerakan cerita yang mendorong audiens tertanya-tanya serta membuat andaian-andaian tentang perkara yang berlaku seterusnya. Pada *plot point* kedua atau *second turning point* pula penulis menggunakannya untuk mempercepatkan alur cerita. Menerusi *plot point* kedua ini, penulis cenderung memberikan banyak tanda atau simbol kepada audiens agar dapat membawa audiens tersebut masuk ke bahagian penyelesaian atau resolusi.

Menurut Victoria Lynn (2005), *beat plot point 2* adalah hampir sama seperti peristiwa atau situasi yang berlaku pada *beat plot point 1*, perbezaannya adalah watak protagonis kali ini selalunya terdesak dalam membuat pilihan untuk menghadapi cabaran utama yang besar dan terakhir sebelum ke peringkat seterusnya iaitu babak 3 yang dikenali sebagai resolusi. Robert McKee (1997) pula menyatakan bahawa *beat plot point 2* memperlihatkan elemen dari *story b* dalam memberikan semangat kepada watak utama menghadapi cabaran yang lebih berat. Ia biasanya dimuatkan cerita kekasih atau watak penting kepada watak utama. Selain itu, dalam *beat* ini juga diperlihatkan cabaran yang mampu menimbulkan pertanyaan kepada audiens, sama ada watak utama berjaya atau tidak menghadapi cabaran tersebut. Situasi atau keadaan tersebut diperlihatkan agar mampu menimbulkan tanda tanya, sama ada watak boleh menghadapinya ataupun dibantu oleh watak lain. Michael Hauge (2014), turut menyatakan bahawa *beat break into the three* atau *plot point 2* adalah *turning point 5: the climax*, iaitu watak utama menghadapi satu cabaran yang besar dan watak perlu menentukan nasibnya sendiri.

Bagi Zaini Kosnin (2014) pula, *beat break into three/plot point 2* merupakan *beat* yang menggambarkan watak utama mula mendapat sinar atau mula mendapat cara untuk mengalahkan watak antagonis. Watak dalam *story b* boleh menjadi penyelamat kepada watak utama dalam sesebuah cerita atau mesej dari *story b* boleh menjadi penyuntik semangat kepada watak utama dalam menghadapi musuh. Oleh itu, seseorang penulis skrip atau pengarah filem harus menonjolkan watak utama berada dalam situasi atau keadaan yang paling teruk, sehingga audiens beranggapan watak utama tidak mampu untuk meneruskan perjuangannya. Hal ini dapat dilihat menerusi filem "Polis Evo" (2015). Berikut merupakan adegan yang mempunyai elemen *beat break into three* atau *plot point 2*.



i



ii

Rajah 7 Adegan yang menunjukkan *break into three*

Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

Rajah 7 memperlihatkan perancangan yang dilakukan oleh ASP Mokhtar, Sani dan Khai. Selain itu, mereka juga dibantu oleh dua orang pakar tempur dalam misi mereka menumpaskan Izrail dan kumpulannya. Perancangan yang lebih teliti dan terperinci perlu dilakukan oleh mereka agar tindakan tidak sia-sia, adiknya selamat dan musuh dapat ditumpaskan. Teknik dan kelengkapan yang mantap mampu menjamin usaha mereka berhasil.

KESIMPULAN

Penghasilan sesebuah skrip terdiri daripada elemen naratif yang menyokong baik buruk sesebuah filem. Sekiranya penghasilan sesebuah skrip filem memenuhi keseluruhan elemen naratif, ditambah dengan stail atau bahasa filem yang dilakukan dengan sempurna, maka hasil sesebuah filem tersebut mampu mencapai matlamat yang dikehendaki oleh pembikin filem, sekali gus menarik minat audiens untuk pergi ke panggung wayang. Menurut Zairul (2016), elemen naratif terdiri daripada premis dan tema, watak dan perwatakan, plot, konflik dan subplot, latar masa dan latar tempat, sudut pandang (POV) dan akhir sekali adalah simbol.

Elemen stail atau bahasa filem pula terdiri daripada *mis-en-scene* (set, props dan kostum dan pencahayaan) sinematografi, penyuntingan dan bunyi. Kesempurnaan dalam penghasilan kesemua elemen ini memberikan hasil yang terbaik terhadap sesebuah filem. Namun, ia perlu digarapkan dengan lebih berhati-hati agar kesemua elemen *beat* dalam sesebuah skrip mampu mewujudkan kesan emosi yang dikehendaki oleh pengarah dan turut diharapkan oleh audiens.

Elemen *beat* dalam babak kedua sesebuah cerita amat memainkan peranan penting dalam menentukan, sama ada audiens terus duduk mengikut cerita tersebut hingga ke akhir cerita atau sebaliknya. Hal ini demikian kerana bahagian babak kedua dalam sesebuah cerita semestinya antara babak yang paling panjang di antara ketiga-tiga babak dalam sesebuah cerita. Justeru, penulis skrip mahupun pengarah filem seharusnya mahir dalam membentuk elemen *beat* dalam babak kedua agar audiens tidak merasa bosan, sebaliknya ingin mengikuti setiap adegan dalam babak kedua tersebut. Penghasilan sesebuah elemen *beat* dalam babak kedua dilihat penting bagi menarik perhatian audiens dan mampu memberikan kefahaman kepada audiens untuk mengetahui jalan cerita sesebuah filem. Dalam

filem aksi terpilih iaitu filem "Polis Evo" (2015), pengkaji mendapati bahawa terdapat beberapa elemen *beat* yang kurang memberikan kesan *intensity* yang kuat kepada audiens. Sebagai contoh, elemen *beat b-story* yang dibangunkan oleh penulis dan pengarah filem tersebut kerana adegan percintaan tidak dilakukan dengan sempurna oleh pengarah, menyebabkan hubungan antara Khai dan Anis tidak memperlihatkan kesan emosi semasa Anis ditangkap oleh pihak musuh. Perasaan Khai terhadap Anis tidak dapat dipamerkan. Begitu juga *b-story* antara Khai dan ibunya yang kurang digunakan oleh pengarah dalam memberikan kesan emosi. Sebaliknya, hubungan antara Khai dan ibunya hanya dipaparkan tanpa sebarang kesan yang mampu membantu watak utama dalam cerita selanjutnya.

Justeru dalam membangunkan sesebuah cerita, penulis mahupun pengarah memperincikan elemen *beat b-story* khususnya dalam babak kedua agar mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki audiens. Antara perkara utama yang harus dilakukan oleh seseorang penulis skrip filem adalah dengan melihat elemen naratif yang harus ada dalam sesebuah cerita. Kesemua elemen naratif tersebut ialah tema, watak dan perwatakan, latar tempat dan masa, plot dan sudut pandang, *tone* dan simbol perlu digarap dengan sempurna berserta elemen *beat* dan bahasa filem agar menjadi satu adegan yang mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki. Gabungan ketiga-tiga komponen tersebut mampu menjadikan sesebuah filem aksi yang lebih berkualiti. Namun, ia perlulah digarap dengan sempurna oleh pembikin filem tersebut terutama penulis skrip, pengarah dan penyunting filem tersebut. Perkaitan antara watak dengan watak yang lain juga perlu dibangunkan dengan lebih baik, di samping perkaitan antara adegan dengan adegan lain yang seterusnya membentuk babak yang lebih sempurna.

Kesimpulannya, dalam penghasilan sesebuah skrip filem aksi khususnya babak kedua dalam sesebuah filem, perkara utama yang harus dititikberatkan adalah elemen dan struktur naratif sesebuah filem serta elemen *beat sheet* dalam babak kedua sesebuah cerita. Pembentukan elemen *beat sheet* yang tepat pada *point* yang telah ditetapkan mampu membangunkan kesan emosi kepada audiens sesebuah filem aksi.

RUJUKAN

- Blake S. (2005). *Save the cat!: The last book on screenwriting you'll ever need*. USA: Michael Wiese Productions.
- Bordwell, D. (1997). *Film art*. New York: Glencoe.
- Dancyger, K. (2007). *The technique of film and video editing: History, theory and practice* (4th ed.). Britain: Focal Press.
- David W. & Jeremy G. (2005). *Teaching analysis of film language*. London: British Film Institute.
- Hatta Azad Khan. (2014). *Teater filem dan pengurusan seni*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka & Perpustakaan Negara Malaysia.
- Kamaruddin Razal. (2016). Hushairi Husain syukur terima pengiktirafan menerusi Polis Evo (2015). *Astro*.
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2008). *Film: A critical introduction*. London: Laurence King.
- Raja Omar Ibrahim. (1990) Syd Field. (1982). *Lakon layar: Asas penulisan skrip*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zaini Kosnin. (2014). *Proposal power*. Kuala Lumpur: Storyseller Sdn. Bhd.
- Zairul Anuar. (2015). *Skrip ke skrin*. Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.

Temu bual

Ghaz Abu Bakar. (Pengarah Filem Aksi Malaysia). Kuala Lumpur. 24 Mac 2017.

**'MELABUH AJUNG':
SIGNIFIKASI KEPERCAYAAN KOSMOLOGI DALAM PEMBENTUKAN
IDENTITI TEATER TRADISIONAL ETNIK PANTAI TIMUR SABAH
'MELABUH AJUNG':
SIGNIFICATION OF COSMOLOGICAL BELIEF IN DEVELOPING
TRADITIONAL THEATRE IDENTITY OF SABAH'S EASTCOAST**

**¹Sharifuddin Zainal
²Mohd Kipli Abdul Rahman
³Mohamad Azizul Ibrahim**

*¹Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah
Shah.Zainal82@gmail.com*

*^{2,3}Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
kipli@fmsp.upsi.edu.my; Azizulibrahim08@gmail.com
Tarikh dihantar: 2 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 15 Oktober 2018*

ABSTRAK

Melabuh ajung merupakan satu amalan tradisional etnik-etnik tertentu di pantai timur Sabah. Istilah *melabuh ajung* merujuk kepada amalan sembahkan jamuan yang diberikan kepada semangat, penjaga dan roh nenek moyang. Kebiasaannya, *ajung* dilabuh ke dalam air melalui persembahan ritual pengubatan bagi memastikan penyakit dan musibah yang dihadapi dapat disembuhkan. *Melabuh ajung* merupakan amalan yang mempunyai kaitan rapat dengan kepercayaan tradisional etnik terhadap alam persekitaran mereka. Hal yang demikian menjadikan amalan tersebut sebagai satu amalan tradisi yang penting dan dipersembahkan dengan tertib adat tertentu. Namun, amalan ini juga sudah semakin ditinggalkan selari dengan pemodenan budaya kehidupan dan kepercayaan etnik pengamal. Walaupun Sabah merupakan negeri yang terdiri daripada masyarakat multietnik dan mempunyai kepelbagaian kepercayaan serta budaya, kehadiran teater tradisional Sabah sering dipertikaikan dalam kajian bidang ilmu persembahan di Malaysia. Permasalahan kewibawaan amalan persembahan ritual sebagai sebuah teater tradisional, stuktur, nilai estetika dan identiti merupakan persoalan yang sering diutarakan dalam membincangkan teater tradisional Sabah. Melalui kajian etnografi, artikel ini akan menghuraikan hubungan antara kepercayaan masyarakat etnik pantai timur Sabah terhadap unsur kosmos di persekitaran mereka dengan persembahan amalan *melabuh ajung*, dan seterusnya berfokus kepada pembentukan identiti teater tradisional etnik pantai timur Sabah melalui amalan tradisi tersebut.

Kata kunci: *Melabuh Ajung, identiti, Sabah, teater tradisional, persembahan ritual.*

ABSTRACT

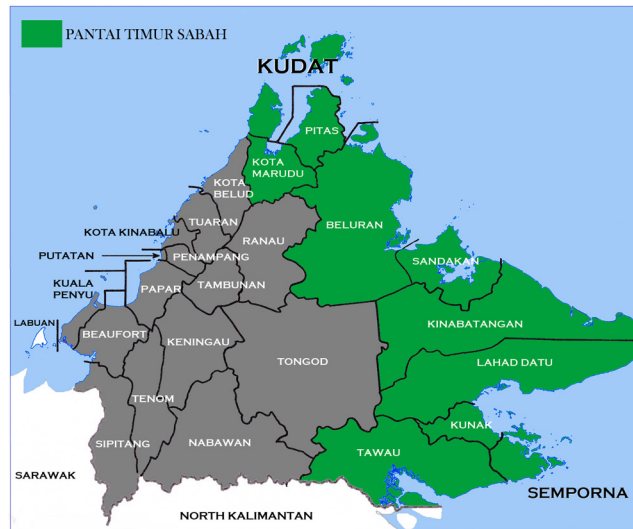
'Melabuh Ajung' is a traditional practice of offering food to the Gods by Sabah East coast ethnic. The term of 'melabuh ajung' refers to the practice food offering to the guardians and ancestral spirits. The 'Ajung' or boat is sailed into the open water in the ritual to ensure that illnesses and disasters encountered can be treated. 'Melabuh ajung' is a practice that closely associated with the healing rituals in traditional belief that is related to their environments. Hence the practice has become a very important tradition and is observed with great reverence of propriety according to customs. However, this practice has significantly decreased due to modernization, changes in life style and the beliefs of the ethnic communities. Although, Sabah is a state of multi-ethnic society rich in cultural diversity and beliefs; Sabah traditional theater is often left behind in the study of traditional performances in Malaysia. The practice of ritual performances as a traditional theater; the performance structures; the aesthetic values and the identity reflected in these performances are more than enough to establish the presence of Sabah traditional theater. Through an ethnographic approach, this paper will reveal the relationship between the Sabah east coast ethnic communities belief- towards the elements of their cosmic spaces using the 'Melabuh Ajung' ritual practice as an example of Sabah traditional theatre performance.

Keywords: *'Melabuh Ajung', Sabah, traditional theatre, ritual performances.*

PENGENALAN

Pantai timur Sabah terletak di pesisiran pantai sebelah timur negeri ini. Kawasan-kawasan pantai timur Sabah menghadap kepada dua lautan terbuka iaitu Laut Sulu dan Laut Sulawesi. Kawasan pantai timur Sabah ini terdiri daripada tiga bahagian zon di Sabah, iaitu bahagian Kudat, Sandakan dan Tawau. Pesisiran pantai timur Sabah ini menganjur dari daerah Kudat sehingga ke daerah Semporna seperti yang dilihat dalam Rajah 1. Terdapat sepuluh buah daerah yang memenuhi pesisiran pantai timur Sabah. Daerah-daerah pantai timur Sabah yang menghadap Laut Sulu ialah daerah Kudat, Kota Marudu, Pitas, Beluran, Sandakan dan Kinabatangan, manakala daerah Lahad Datu, Kunak, Tawau dan Semporna pula menghadap ke Laut Sulawesi. Mengambil kira daerah Tongod, keluasan kawasan pantai timur Sabah dianggarkan kira-kira seluas 47,733 kilometer persegi dengan populasi penduduk seramai 1,714,619 orang (Jabatan Perangkaan Malaysia, 2010). Majoriti

etnik yang mendiami kawasan pantai timur Sabah ini adalah Bajau, Suluk, Bugis, Tidung, Sungai, Idan dan Iranun, selain etnik-etnik bumiputera yang lain (<http://www.sabah.gov.my>) (Md. Saffie Abd. Rahim *et al.*, 2012).



Rajah 1 Peta Sabah

Sumber: Pengkaji

Rajah 1 menunjukkan dengan jelas kedudukan wilayah-wilayah dan daerah-daerah yang merangkumi kawasan pantai timur Sabah. Kebanyakan aktiviti ekonomi, sosial dan sistem kepercayaan etnik pantai timur Sabah ini berpusat kepada unsur kelautan. Selain daripada berkhidmat di jabatan kerajaan dan swasta, kebanyakan etnik pantai timur Sabah menjana sumber ekonomi mereka daripada aktiviti pertanian dan menjual hasil laut. Kebergantungan penjana ekonomi etnik terhadap sumber laut ini banyak mempengaruhi budaya, rutin hidup dan sistem kepercayaan etnik pantai timur Sabah tersebut. Penangkapan hasil laut, pertanian dan perniagaan runcit kecil-kecilan merupakan sumber ekonomi yang penting dalam kehidupan masyarakat etnik pantai timur Sabah yang kebanyakannya menetap di kawasan luar bandar dan pesisiran pantai. Bentuk geografi dan kawasan tanah yang mereka diami ini menjadikan aktiviti pertanian dan menangkap ikan sebagai satu usaha bagi menjana sumber pendapatan yang sesuai. Hal ini telah membina satu hubungan kebergantungan yang erat di antara masyarakat etnik pantai timur Sabah terpilih tersebut dengan alam semula jadi dan ekologi persekitaran mereka (D. S Ranjit Singh, 2011). Hal ini dapat dilihat secara jelas melalui pengaruh sinkretisme kepercayaan animisme¹ dengan ajaran agama Islam dalam pelaksanaan amalan persembahan ritual dan teater tradisional mereka. Kepercayaan etnik terhadap semangat yang mendiami laut, darat, gunung

dan langit masih jelas kelihatan dimanifestasi melalui cara masyarakat tersebut mewujudkan bentuk persembahan ritual tradisi dan teater tradisional mereka serta elemen-elemen persembahannya.

RITUAL DAN TEATER TRADISIONAL

Seni persembahan tradisional terbentuk ekoran wujudnya kepercayaan manusia terhadap ritual yang mempengaruhi kelangsungan kewujudan mereka. Konsep ritual ini bertolak daripada kepercayaan animisme yang merujuk kepada suatu kuasa halus atau roh halus dari alam ghaib yang dipercayai menetap dalam setiap benda hidup dan bukan hidup di alam ini. Umpamanya seperti batu, gunung, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Ritual dipercayai dapat mempengaruhi kehidupan manusia sama ada untuk tujuan positif mahupun negatif (Mohd Kipli bin Abdul Rahman, 2011). Secara positif, pelaksanaan ritual dapat memberi kesejahteraan kepada kehidupan manusia. Sedangkan dari aspek negatif, ritual lazimnya dimanipulasi dengan niat dendam serta boleh menimbulkan kecelakaan. Masyarakat tradisional melakukan ritual dalam bentuk seni persembahan dengan tujuan untuk kelangsungan kewujudan serta memohon perlindungan dan restu daripada makhluk halus bagi kesejahteraan kehidupan mereka.

Teater pula bukanlah satu istilah baharu dalam bidang seni persembahan. Mengikut perkembangan peradaban dunia di Eropah malahan di Malaysia sendiri, teater tradisi atau teater klasik sememangnya berakar umbi daripada penyembahan dan persembahan ritual. Mengambil contoh seni persembahan teater klasik tertua di dunia iaitu, teater Greek ia bermula daripada sebuah ritual persembahan yang dilakukan bagi meraikan Dewa Dynosia, dewa arak dan kesuburan bagi masyarakat Greek Kuno. Teater Greek dipersembahkan agar masyarakat Greek pada ketika itu sentiasa dirahmati dengan rezeki yang banyak tanaman menjadi subur dan memberikan hasil tuaian yang banyak (Mohd. Kipli Abdul Rahman, 2012).

Teater tradisi Malaysia juga kebanyakannya berasal dari persembahan ritual- kebanyakannya terdiri daripada ritual perubatan, ritual tolak bala, ritual kesyukuran dan memohon rezeki (Mohamed Ghouse Nasuruddin, 2000). Contoh-contoh teater tradisi Melayu yang berasakan ritual adalah Ulik Mayang, Main Putri dan Kuda Kepang. Teater tradisi yang mengandungi unsur ritual dan penyembahan yang jelas pula adalah seperti Wayang Kulit, Wayang Gedek, Mak Yong dan Menora. Teater tradisional Melayu ini menyimpan identiti dan pemikiran masyarakat pengamal dari segi ideologi persembahan dan pelaksanaan

elemen-elemen teaterikalnya. Persembahan teater ini bukan hanya sekadar untuk hiburan, tetapi juga dipersembahkan bagi kepelbagaian fungsi yang bersangkutan paut dengan keperluan kejiwaan masyarakat Melayu itu sendiri. Seperti juga teater tradisional di Semenanjung Malaysia, teater tradisional Sabah turut mempunyai sejarah asal usul perkembangan yang sama iaitu terbahagi mengikut fungsi dan kepercayaan etnik pengamal.

Walau bagaimanapun, teater tradisional di Sabah kurang mendapat perhatian sarjana dalam bidang penyelidikan seni persembahan. Sehingga hari ini hanya seorang penyelidik (Marlenny, 2014) yang telah menjalankan penyelidikan terhadap persembahan ritual etnik (*Bobolian*) dari sudut pandang bidang seni persembahan, iaitu melihat persembahan ritual sebagai satu bentuk persembahan teater tradisional Sabah. Terdapat juga dakwaan penolakan dari segelintir sarjana terhadap sudut pandang ritual tradisi ini sebagai satu bentuk seni persembahan teater yang kebanyakannya melingkari soal struktur dan konvensi. Perkara ini dapat dilihat dengan jelas melalui sorotan literatur yang telah dilakukan dalam penyelidikan menerusi kajian-kajian lepas terhadap persembahan teater tradisional di Malaysia. Melalui sorotan kajian lepas yang dilakukan, penyelidikan mendapati terdapat jurang penyelidikan dalam bidang kajian teater tradisional di Malaysia- terutamanya bentuk-bentuk persembahan teater tradisional Sabah dan Sarawak. Sehingga hari ini, hanya terdapat satu penyelidikan yang telah dijalankan oleh Dr. Marlenny Deernerwan dalam memberikan perspektif teater terhadap amalan persembahan teater tradisional di Sabah. Namun melalui analisis yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan teori persembahan, banyak persembahan ritual tradisional Sabah ini dapat disahkan sebagai sebuah persembahan teater tradisional yang mempunyai nilai teaterikal dan estetika yang tinggi dengan pencirian identiti etnik yang unik. Pada umumnya, persembahan teater ritual tradisi etnik Sabah boleh dikategorikan kepada dua bentuk yang dibahagikan mengikut jenis dan fungsi:

1. Teater tradisi berasaskan ritual (*ritual based performances*).
2. Teater tradisi berasaskan persembahan upacara adat.

Melalui tinjauan awal dan kajian lapangan terhadap persembahan-persembahan terpilih ritual tradisional etnik pantai timur Sabah, kajian mendapati terdapat banyak ciri teater yang wujud dalam amalan persembahan ritual tersebut. Selain berada dalam tahap liminal², penyelidikan mendapati persembahan ritual tradisional ini turut mengandungi estetika teater seperti yang disenaraikan oleh Aristotle dalam elemen-elemen teaternya. Antara elemen-elemen persembahan ritual yang boleh wujud dalam konteks teater melalui analisis terhadap elemen-

elemen persembahan ritual tradisional ini adalah ruang, fungsi, struktur, peralatan atau props, pelaku dan pemain, muzik dan bunyi serta kostum. Oleh itu, kajian mendapati teater tradisional merupakan satu persembahan yang dipersembahkan oleh masyarakat etnik pantai timur Sabah bukan untuk tujuan pementasan komersial dan hiburan, tetapi dilaksanakan atas fungsi pengubatan, kelahiran, kematian, pemulihan semangat (jiwa) serta pemujaan dan sembah kepada semangat. Teater tradisional ini juga diamalkan sebagai satu kaedah pengisian kejiwaan bagi pengamal malah kepada ritual dan upacara adat tersebut itu sendiri. Persembahan teater tradisional di pantai timur Sabah ini pada kebiasaannya dipimpin oleh seorang bomoh yang terpilih untuk menjadi pengantara kepada dua alam, iaitu alam nyata (manusia) dan alam ghaib (semangat, roh, hantu, jin, saka dan orang halus). Bomoh ini mempunyai pangkat dan gelaran yang berbeza-beza mengikut kepercayaan etnik masing-masing sebagai contoh bomoh bagi etnik Dusun adalah *Boboloian* atau *Bobohizan*, *Sandro* bagi etnik Bugis, *Omboh* atau *Kelamat* bagi masyarakat Bajau Pantai Timur, *Ombok* bagi etnik Suluk, *Lumaahon* bagi etnik Murut, *Ibu Balian* bagi etnik Bisaya dan *Tabit* atau *Jomo Ngarti* bagi etnik Bajau Sama (Saidatul Nornis Hj Mahali, 2012).

Bomoh-bomoh ini mempunyai kedudukan khas dalam kehidupan masyarakat dan dilantik secara warisan keturunan atau mimpi. Mereka ini terpaksa menjaga pelbagai pantang larang dalam kehidupan seharian bagi menjaga kesucian jiwa untuk memastikan perhubungan mereka dengan makhluk dari alam ghaib sentiasa dalam keadaan baik, seterusnya menjamin ritual yang dijalankan oleh mereka berhasil. Amalan persembahan teater-ritual tradisional pantai timur Sabah banyak dipengaruhi oleh kepercayaan agama pagan. Oleh itu, terdapat banyak unsur dan elemen magis, metafizik dan kosmologi telah diterapkan dalam amalan teater tradisional tersebut dengan acuan budaya dan identiti etnik masing-masing (Marleeny, 2014). Antara elemen penting yang wajib ada dalam mempersembahkan teater tradisional etnik pantai timur Sabah ini adalah amalan *melabuh ajung*. *Melabuh ajung* adalah amalan memberikan jamuan kepada semangat yang terlibat dalam persembahan ritual bagi memastikan objektif persembahan ritual yang dilakukan tercapai.

MELABUH AJUNG

Melabuh ajung merupakan satu amalan memberikan jamuan kepada semangat. Amalan ini dilakukan sebagai satu penghormatan pengamal ritual kepada semangat metafizik yang hadir dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, melalui persembahan ritual pengubatan yang telah dijalankan. Perbuatan *melabuh ajung* ini juga dilakukan bagi menjaga perhubungan antara

dua alam, iaitu alam nyata yang didiami oleh manusia dan alam metafizik yang menjadi tempat tinggal semangat, saka, pendamping, bunian dan roh nenek moyang. Melalui perbuatan *melabuh ajung* ini, jamuan diberikan bagi memenuhi permintaan dan tuntutan semangat metafizik sebagai ganti, tebusan atau ganjaran³. *Ajung* yang dilabuhkan ke laut lepas ini biasanya terdiri daripada hidangan tertentu seperti yang dinyatakan oleh ketua upacara ritual yang terlibat. Hidangan tersebut biasanya terdiri daripada campuran beberapa jenis makanan, telur, haiwan, tumbuhan serta barangan upacara yang lain seperti lilin, setinggi, kain kuning dan sebagainya. Hidangan tersebut akan diletakkan dengan tertib dalam sejenis pengangkutan air seperti perahu atau rakit untuk dilabuhkan ke laut pada hari terakhir upacara dijalankan. Senarai hidangan secara terperinci bagi setiap ritual *melabuh ajung* yang diamalkan oleh etnik-etnik pantai timur Sabah telah diperincikan seperti dalam Jadual 2. Terdapat pelbagai jenis persembahan ritual *melabuh ajung* yang dilaksanakan oleh masyarakat etnik pantai timur Sabah ini. Antara yang dapat dikesan dan dikenal pasti masih diamalkan sehingga ke hari ini adalah:

1. *Ajung Berasyik/Berajung* etnik Bajau/Samah Kota Marudu.
2. *Ajung Penansang/Mengajung* etnik Bajau Gelam-gelam, Semporna.
3. *Magbuaya* etnik Bajau Seloka Empat, Semporna.
4. *Mapandretasi* etnik Bugis, Kunak.
5. *Ajung Berlabuh* etnik Idahan Segama, Lahad Datu.

Namun, skop amalan *ajung* dalam artikel ini hanya akan difokuskan kepada tiga jenis ritual terpilih sahaja iaitu *Ajung Berasyik*, *Ajung Penansang* dan *Magbuaya*. Secara umumnya, amalan *melabuh ajung* ini boleh terdiri daripada dua bentuk persembahan ritual. Bentuk pertama adalah *melabuh ajung* sebagai acara kemuncak yang wujud dalam persembahan ritual pengubatan tradisional etnik yang lain. Contohnya *Berajung* merupakan acara kemuncak bagi ritual perubatan *Berasyik* yang dilakukan dalam skala besar yang tergantung kepada tuntutan pengubatan. *Mengajung* pula adalah acara kemuncak bagi ritual *Penansang Magdewata*. *Melabuh ajung* juga boleh berdiri sendiri sebagai sebuah acara ritual pengubatan etnik. Bentuk kedua ini mengkhusus kepada amalan *melabuh ajung* tersebut sendiri sebagai kaedah dalam ritual pengubatan etnik. Persembahan ritual pengubatan tradisional *magbuaya* dan *mapandretasi* adalah contoh kepada bentuk kedua amalan *melabuh ajung* ini. Secara umumnya, amalan *melabuh ajung* ini dipersembahkan oleh etnik pantai timur Sabah atas beberapa fungsi dan tujuan. Melalui temu bual ketika kajian lapangan dijalankan, penyelidik menemukan fungsi utama amalan persembahan *melabuh ajung*:

1. Pengubatan dan rawatan bagi sakit dan gangguan.
2. Perlindungan dan tolak bala.
3. Berniat dan membayar hajat.
4. Menebus salah dan tulah.
5. Peringatan dan ulang tahun.

Walaupun sudah mengalami modenisasi dari segi taraf dan budaya hidup, terdapat kelompok etnik pantai timur Sabah (khususnya yang tinggal di kawasan-kawasan pedalaman) yang percaya dan masih mengamalkan ritual pengubatan bagi merawat penyakit serta musibah. Kebiasaannya, *ajung* dilabuhkan bagi mengubat penyakit dan gangguan, terutamanya yang melibatkan penyakit-penyakit berpunca dari kuasa metafizik seperti keteguran, kesempukan, kegilaan dan sebagainya. *Ajung* juga dilabuh bagi tujuan merawat penyakit-penyakit fizikal oleh etnik pantai timur Sabah sekiranya perubatan moden gagal berungsi bagi merawat penyakit yang dihadapi. Hal ini terjadi hasil daripada kebimbangan mereka terhadap wujudnya gangguan makhluk metafizik yang menjadi punca kepada penyakit yang dihadapi mereka. Melalui temu bual bersama pengamal ritual *mengajung* etnik Bajau Kota Marudu, Puan Uyon binti Palapik (70), pada hari ini generasi muda yang hadir ke persembahan ritual lebih berminat untuk menjadi penonton dan menyaksikan bagaimana proses persembahan ritual dijalankan. Perkara ini turut diakui oleh anak-anak Puan Uyon yang turut sama terlibat dalam persembahan ritual tersebut.

Selain itu, *ajung* juga dilabuhkan bagi tujuan perlindungan dan tolak bala. Etnik pantai timur Sabah percaya dengan memberikan kedamaian kepada semangat, maka musibah dan bala dapat dihindari. Semangat yang dijamu dipercayai akan memberikan bantuan dan perlindungan kepada mereka dalam menghadapi musibah. Musibah dan bala yang dimaksudkan dalam konteks kajian ini adalah seperti bencana alam, kecelakaan, perbuatan khianat dan serangan musuh. *Ajung* juga akan dilakukan oleh kelompok etnik ini bagi tujuan berniat dan membayar hajat. Berniat merujuk kepada perbuatan dengan konsep nazar, manakala membayar hajat adalah merujuk kepada membayar nazar. Bagi berniat, *ajung* dilabuhkan dengan niat dan hajat tertentu, manakala bagi membayar hajat *ajung* dilabuhkan atas tanda syukur kerana perkara yang dihajati telah tercapai.

Ajung juga dilabuhkan berfungsi bagi menebus salah dan tulah. Seperti konsep *sogit*, jamuan yang diberikan merupakan satu bayaran yang dikenakan sebagai denda bagi menebus khilaf dan mungkar yang dilakukan. Kelompok etnik ini percaya salah dan tulah yang tidak ditebus akan mengakibatkan bencana dan sakit berpanjangan kepada pelaku. Pergaduhan sesama ahli keluarga dan

jiran, perbuatan sumbang, melanggar pantang keturunan adalah contoh-contoh perbuatan salah yang dilakukan oleh seseorang menyebabkan tulah berlaku. Akibatnya, pelaku akan ditimpa musibah seperti menjadi gila dan *kebusungan*. Musibah ini hanya boleh dirawat dengan melabuhkan *ajung*. Sial akan dibuang dan pesakit akan disucikan setelah *ajung* berlabuh. Perbuatan menebus salah dan tulah juga sering dirujuk sebagai berkhifarat bagi kelompok etnik Bajau Semporna. Tujuan terakhir *ajung* dipersembahkan adalah untuk memberikan tanda peringatan dan hari ulang tahun. Peringatan biasanya dilakukan setahun sekali bagi menghargai dan memperingati semangat yang mendampingi keluarga dukun *ajung*. Ulang tahun sama seperti hari peringatan dilakukan bagi menyambut hari ulang tahun semangat metafizik membuat janji dengan si pengamal (temu bual bersama Minis bin Karani dan Isnirayya binti Jamili, Kampung Panji Semporna pada 10 Februari 2017).

Walaupun berlainan ritual dan dasar pembentukan kepercayaan, terdapat banyak persamaan yang wujud dalam pelaksanaan amalan *melabuh ajung* bagi etnik-etnik pantai timur Sabah ini. Ciri-ciri persamaan ini pada fizikalnya berbeza dan dimanifestasikan dengan acuan identiti serta budaya etnik pengamal masing-masing. Walau bagaimanapun, melalui analisis perbandingan persamaan yang teliti, jalur-jalur benang identiti etnik pantai timur Sabah dalam pelaksanaan amalan *ajung* ini dapat dikeluarkan. Analisis persamaan ini dilakukan bagi mencari kesatuan terhadap elemen-elemen persembahan yang membentuk identiti teater tradisional etnik pantai timur Sabah, iaitu dengan strategi struktural yang terancang bagi mengelakkan tanggapan pluralisme terhadap identiti dan budaya etnik-etnik tersebut. Jadual 1 merupakan analisis persamaan elemen-elemen tiga persembahan *ajung* yang diamalkan oleh etnik pantai timur Sabah. Jadual ini akan menyenaraikan secara rinci elemen-elemen persembahan ritual *melabuh ajung* agar unsur-unsur kesetaraan dalam amalan *melabuh ajung* ini dapat dilihat dengan lebih ketara. Elemen-elemen pemboleh ubah ini dipilih dan dikembangkan berdasarkan empat kualiti⁴ persembahan yang disenaraikan oleh Richard Schechner melalui teori persembahannya. Menurut Richard Schechner, empat kualiti ini merupakan kualiti sepunya yang wujud dalam semua genre persembahan (rujuk Rajah 1) lalu seterusnya mengurangkan batas yang membezakan di antara setiap genre tersebut. Melalui teori persembahannya juga, Schechner terdahulu telah menggariskan beberapa genre persembahan termasuk seni persembahan teater dan ritual.



Rajah 1 Kipas persembahan (Genre)
Sumber: R. Schechner (2013)

Hal ini juga telah disokong oleh Victor Tunner (1982) dengan mengatakan ritual merupakan sebuah persembahan yang mengandungi kod dalam menggambarkan pemikiran kelompok sosial pengamal dan seterusnya merupakan sebuah drama sosial yang dipersembahkan oleh kelompok tersebut melalui perbuatan persembahan ritual mereka. Elemen-elemen dalam empat kualiti persembahan yang wujud dalam persembahan ritual ini jugalah yang menjadi panduan kepada Victor Tunner dalam meletakkan ritual sebagai sebuah persembahan drama sosial yang dilakukan oleh masyarakat sebagai sebuah persembahan dalam kehidupan mereka.

Jadual 1 Perbandingan persamaan amalan *Melabuh Ajung*

	<i>Berajung</i>	<i>Mengajung</i>	<i>Magbuaya</i>
Etnik Pengamal	Bajau/Samah.	Bajau Gelam Gelam, Semporna.	Bajau Seloka Empat, Semporna.
Jenis/Bentuk	Bahagian dalam ritual pengubatan <i>Berasyik</i> .	Bahagian dalam ritual pengubatan <i>Penansang</i> .	Berdiri sendiri sebagai ritual pengubatan <i>Magbuaya</i> .
Fungsi/Tujuan	Pengubatan dan rawatan. Perlindungan dan tolak bala. Berniat dan bayar hajat. Menebus salah dan tulah.	Pengubatan dan rawatan. Perlindungan dan tolak bala. Berniat dan bayar hajat. Peringatan dan ulang tahun. Menebus salah dan tulah.	Pengubatan dan rawatan. Perlindungan dan tolak bala. Menebus salah dan tulah. Peringatan dan ulang tahun.
Masa/Tempoh/Aturan	Atas keperluan pesakit. Tempoh persembahan: 3 hari 3 malam. Ritual dilakukan pada waktu malam. <i>Ajung</i> dilabuhkan pada malam ketiga sebelum matahari terbit.	Atas keperluan pesakit setiap awal tahun. Tempoh persembahan: 3 hari 3 malam. Ritual dilakukan pada waktu malam. <i>Ajung</i> dilabuhkan pada hari ketiga	Atas keperluan pesakit. Tempoh persembahan: 3 hari 3 malam. Ritual dilakukan pada waktu malam. <i>Ajung</i> dilabuhkan pada hari ketiga
Tempat	Rumah dukun dan pinggir pantai. <i>Ajung</i> dilabuhkan dari pinggir pantai.	Rumah <i>Kelamat</i> dan pinggir pantai. <i>Ajung</i> dilabuhkan dari pinggir pantai.	Rumah <i>Ombok</i> pinggir pantai dan laut. <i>Ajung</i> dilabuhkan dari tengah laut.

Peralatan Hidangan	Peralatan ritual: Kain batik Kain putih, kuning dan hitam Kain sarung Setanggi Mayang pinang Air mata duyung Air kapur Kipas tangan Talam Air mata duyung Beras padi Telur ayam	Peralatan ritual: Mayang pinang Air mata duyung Kain sarung 7 jenis bunga wangi mati⁵ 7 herba wangi⁶ Limau purut, kasturi Sirih Misai kucing Beras padi huma Jagung Gula tebu hitam Minyak kelapa Lilin Setanggi Kitab <i>Begawi</i> <i>Pelot</i>	Peralatan ritual: Replika buaya saiz besar dari pulut hitam Mayang pinang Beras padi Minyak kelapa Pokok pisang Telur ayam Sarung lelaki Penjaram kecil 80 biji Penjaram besar 60 biji Air mata duyung Lilin <i>Budjak</i>/lembing Setanggi
	Hidangan <i>Ajung</i>: 21 biji telur 21 batang lilin 7 pinggan pulut kuning 7 pinggan putih 7 pinggan hitam Kain putih (bendera) Bunga kedondong 21 biji kuih penjaram 3 ekor ayam jantan kampung berwarna putih, hitam dan merah (hidup) Setanggi	Hidangan <i>Ajung</i>: 60 pinggan pulut kuning 1 talam kecil <i>durul</i>⁷ 60 biji telur kampung 9 biji kuih penjaram besar 60 biji kuih penjaram kecil 420 biji kuih <i>pollo-pollo</i>⁸	Hidangan <i>Ajung</i>: 3 sisir pisang raja 1 replika buaya saiz kecil dari pulut putih Seekor ayam kampung jantan 3 batang tebu hitam Kuih penjaram saiz syiling 50 dijadikan sisik buaya

Medium Ajung	Perahu	Perahu	Rakit dan Perahu
Watak	Watak Nyata: Dukun 1, 6 orang Dukun pembantu, Dayang-dayang⁹ Permain muzik, Pesakit Waris pesakit Orang kampung Watak Metafizik: Orang Langit- <i>Orang Tinggi dan Orang Kayangan</i>. (Watak raja-raja, mempunyai kedudukan yang tinggi, semangat-semangat dari langit dipercayai mendiami gunung, angin dan awan. Perwatakan yang bersih, santun dan lemah-lembut) Orang Bumi (baik)- <i>Orang Kayu, Orang Pulau</i>, (Semangat ini dipercayai tinggal di tanah rata, dalam hutan dan di pulau. Mempunyai perwatakan yang lebih kasar). Orang Bumi (jahat) - <i>Galap</i> <i>Orang Lopak@Lupak Moro'on</i> (<i>Galap</i> dipercayai sebagai hantu air, manakala <i>Lupak</i> dan <i>Moro'on</i> merupakan semangat yang kotor. Berperwatakan jahat dan suka mengganggu. Tinggal di lopak, lembah dan kawasan terbiar).	Watak Nyata: <i>Kelamat</i> Dayang Permain muzik Pesakit Waris pesakit Orang kampung Watak Metafizik: <i>Tuan Aulia</i> (<i>Tuan Aulia</i> merupakan semangat dewa perempuan yang merupakan ketua kepada semangat-semangat haiwan di Kepulauan Bum Bum. <i>Tuan Aulia</i> boleh menjelmakan diri dalam pelbagai bentuk haiwan bergantung kepada pembawaan pesakit. Merupakan pegangan kepada <i>Ombok Rumih</i>¹⁰ dan dipercayai mendampingi keluarga waris <i>Kelamat</i>, semangat perempuan ini akan hadir dan merasuki tubuh <i>kelamat</i> sewaktu tarian <i>Penansang</i> dijalankan. Semangat <i>Tuan Aulia</i> ini dipercayai tinggal di laut Kepulauan Bum Bum tersebut).	Watak Nyata: Waris <i>Ombok</i> Dayang 7 Dayang-dayang¹¹ Permain muzik, Pesakit Waris pesakit Orang kampung Watak Metafizik: <i>Ombok Buaya</i> (Semangat buaya yang dipercayai mendampingi keluarga waris <i>Ombok</i>. Semangat buaya ini akan hadir sepanjang proses ritual dijalankan dan dipercayai tinggal di laut Kepulauan Bum Bum).

Tarian	Ngalai	Penansang	Limbaian
Jenis dan Alat Muzik	Jenis muzik: <i>Terinai, Burung Sepantai</i> Jenis alat muzik: Ideofon - Pukul Pemain Muzik: Dua orang Seorang penitik Seorang pemukul gendang Alat Muzik: Alat muzik improvisasi. <i>Gabbang</i>¹² 6 laras yang diperbuat daripada kayu hutan Pemukul dari kayu hutan. Gendang dari tin biskut besi.	Jenis muzik: <i>Tagungguk</i> Jenis alat muzik: Ideofon, membranofon -Pukul dan palu. Pemain Muzik: Dua orang bermain kulintangan Seorang pemalu <i>tambul</i> Dua orang bermain gong Seorang penitik <i>gabbang</i> Alat Muzik Kulintangan <i>Tambul</i>¹³ Gong <i>Inak</i> (Ibu) Gong Anak <i>Gabbang</i>	Jenis muzik: <i>Tagungguk</i> Jenis alat muzik: Ideofon, membranofon -Pukul dan palu. Pemain Muzik: Seorang bermain kulintangan Seorang pemalu <i>tambul</i> Dua orang bermain gong Alat Muzik Kulintangan <i>Tambul</i> Gong <i>Inak</i> Gong Anak

Sumber: Pengkaji

SIGNIFIKASI KEPERCAYAAN KOSMOLOGI

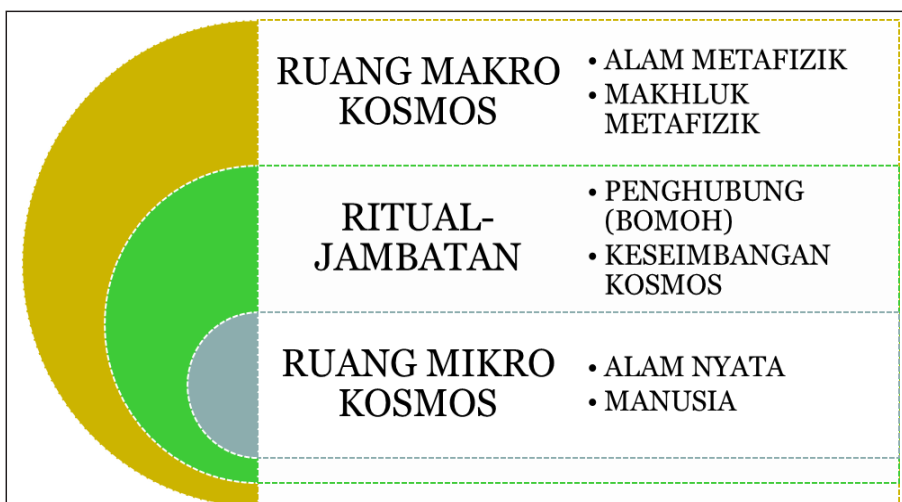
Melalui pemboleh ubah dan elemen-elemen persembahan ritual yang telah disenaraikan dalam Jadual 2, kajian mendapati bahawa amalan persembahan ritual *melabuh ajung* yang dilaksanakan oleh etnik pantai timur Sabah ini sepenuhnya bertitik tolak daripada pegangan masyarakat tersebut terhadap kepercayaan mereka kepada alam metafizik yang wujud bersama dalam persekitaran kehidupan etnik tersebut. Kepercayaan etnik terhadap kuasa metafizik ini telah dimanifestasikan dengan jelas sebagai garis pandu etnik dalam memilih barang-barang serta keperluan-keperluan persembahan yang terpusat dalam menghubungkan makhluk nyata dengan makhluk metafizik. Peralatan dan hidangan yang disediakan dalam persembahan ritual *melabuh ajung* ini kebanyakannya merupakan kod bersyarat yang perlu dipenuhi bagi memastikan permintaan-permintaan makhluk metafizik yang dirujuk dapat dipenuhi dan seterusnya ritual pengubatan dapat dijalankan. Rajah 3 menjelaskan signifikasi kosmologi dalam amalan persembahan ritual yang menjadi dasar kepada ciri-ciri persembahan teater tradisional etnik pantai timur Sabah ini.



Rajah 3 Signifikasi kosmologi dalam amalan persembahan *Melabuh Ajung*
Sumber: Pengkaji

Persembahan ritual *melabuh ajung* ini melihat perlakuan manusia dalam ruang mikro kosmos melalui konteks ruang kosmos yang lebih besar daripada dunia kehidupan mereka. Bagi memastikan ritual pengubatan ini berjaya dijalankan, bomoh yang berperanan sebagai pengantara berperanan untuk menghubungkan dua ruang kosmos, iaitu ruang mikro kosmos (alam nyata) dan ruang makro kosmos (alam metafizik). Jambatan yang menghubungkan dua ruang kosmos ini hanya dapat dihasilkan melalui kesatuan dan keseimbangan elemen-elemen kosmos yang dibina menggunakan peralatan-peralatan yang disediakan dalam persembahan ritual tersebut.

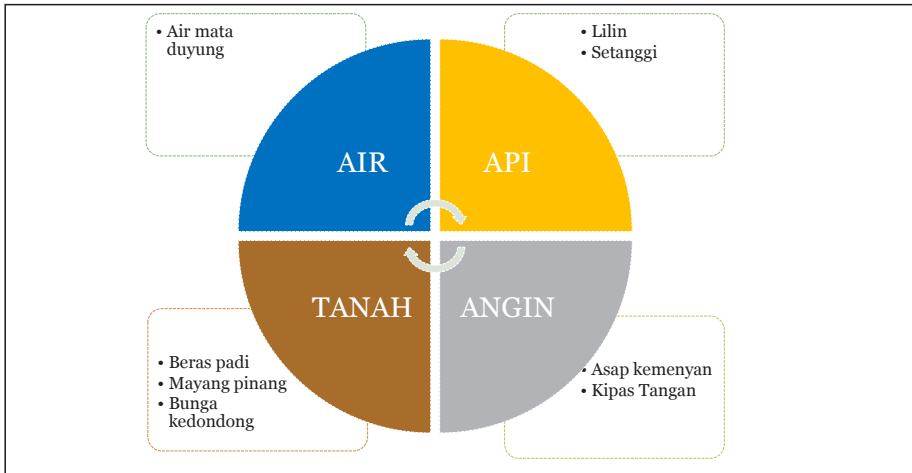
Oleh itu, peralatan dan hidangan yang disediakan dalam ritual ini menggabungkan bahan-bahan empat elemen utama kosmos iaitu api, air, angin dan tanah. Peralatan hidangan dalam ritual ini merupakan bahan yang berasaskan kepada empat elemen kosmos tersebut dan juga merupakan kod-kod bersyarat yang perlu dipenuhi bagi mendapatkan kesatuan serta keseimbangan elemen kosmos. Kesatuan dan keseimbangan elemen kosmos ini seterusnya akan menghasilkan jambatan yang menghubungkan ruang mikro kosmos dan makro kosmos. Persembahan ritual tradisional etnik pantai timur Sabah ini hanya akan dapat dijalankan setelah gerbang yang menghubungkan dua ruang kosmos ini dibuka dan komunikasi di antara dua alam dapat dilakukan. Rajah 4 menerangkan signifikasi dan peranan bomoh dalam upacara ritual sebagai pemegang kunci yang membuka pintu di antara dua ruang kosmos.



Rajah 4 Justifikasi ruang kosmos, ritual dan peranan bomoh
Sumber: Pengkaji

Bomoh yang mengendalikan persembahan upacara ritual ini merupakan orang yang bertanggungjawab membina jambatan dalam menghubungkan dua ruang kosmos. Oleh itu, tugas-tugas yang penting bagi bomoh dalam mengendalikan upacara ritual tradisional ini adalah untuk memastikan kesemua elemen kosmos bersatu, terutamanya pada peringkat permulaan persembahan dan pengakhirannya (sewaktu *anjung* dilabuhkan) bagi memastikan keharmonian kosmos terjaga dan segala penyakit serta musibah yang datang dapat dipulihkan. Rajah 5, 6 dan 7 menerangkan bagaimana elemen-elemen props dalam persembahan ritual berperanan sebagai satu kesatuan elemen kosmos yang dilakukan oleh bomoh ketika upacara ritual dipersembahkan.

Bahan-bahan yang merupakan elemen-elemen kosmos ini merupakan kod bersyarat dan kod separa bersyarat dalam ritual yang bersignifikasi sebagai kunci-kunci yang membentuk jambatan dalam menghubungkan dua ruang kosmos. Kod bersyarat dan separuh bersyarat merupakan satu kaedah komunikasi dalam teater yang dibentuk melalui sistem komunikasi teater dan sistem tanda teater. Sistem komunikasi dan sistem tanda teater ini adalah satu sistem yang menentukan bagaimana elemen-elemen persembahan teater dipilih melalui sistem kepercayaan yang dibentuk oleh kelompok pengamalnya.



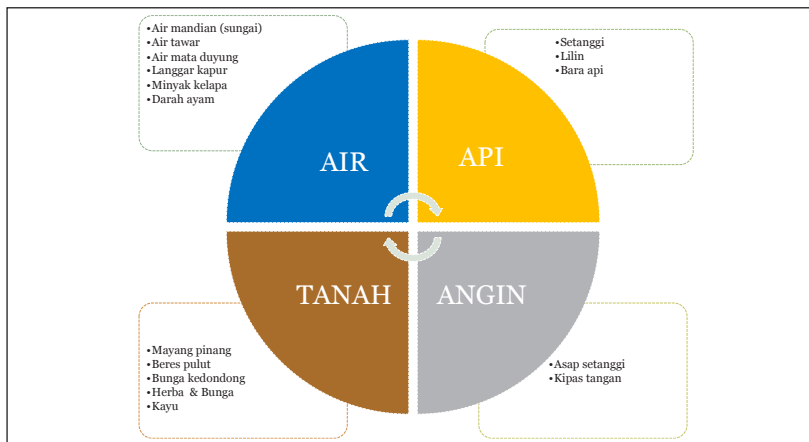
Rajah 5 Keseimbangan elemen kosmos (permulaan)

Sumber: Pengkaji

Jadual 5 menunjukkan kesatuan elemen kosmos yang berlaku pada permulaan ritual. Kesatuan kosmos yang pertama ini dilakukan oleh bomoh bagi membina jambatan dan membuka pintu kosmos yang menghubungkan di antara dua ruang kosmos. Perbuatan ini selain daripada bertujuan membuka pintu kosmos, juga dilakukan sewaktu persembahan sebagai undangan kepada semangat dan makhluk metafizik untuk hadir menyertai persembahan yang dijalankan tersebut. Semasa proses menjemput ini, bomoh biasanya akan mengasapkan mayang pinang dengan asap daripada setanggi yang dibakar sambil menyembur mayang pinang tersebut dengan wangian air mata duyung. Selain daripada itu, hidangan kuih penjaram, kipas tangan, lilin, beras padi dan bunga-bunga serta telur ayam akan disiapkan dalam dulang yang menjadi sajian. Selepas proses mengasap mayang pinang dan mewangi dijalankan, bomoh akan menabur beras kuning di kawasan persembahan ritual bagi mengalu-alukan kedatangan semangat. Semangat ini juga dialu-alukan dengan hidangan dalam dulang yang telah disediakan sambil diiring dengan paluan muzik sebagai tanda kehadiran semangat dan upacara ritual sedang dimulakan.

Keseimbangan elemen kosmos ini sentiasa dipastikan sepanjang proses ritual berlangsung. Melalui kajian lapangan yang telah dilakukan secara berterusan sepanjang April 2017 sehingga Ogos 2018 terhadap beberapa bentuk ritual etnik pantai timur Sabah terpilih mendapati hidangan yang berada dalam dulang sajian dan peralatan-peralatan yang digunakan upacara pada hari pertama hendaklah disimpan dengan baik kerana akan digunakan semula sepanjang tiga atau tujuh hari upacara ritual tradisional ini dipersembahkan. Menurut informan

yang ditemu bual, sekiranya salah satu barang diganggu, dibuang atau hilang proses persembahan dianggap sebagai gagal dan sakit tidak dapat dipulihkan. Terdapat pertambahan-pertambahan peralatan yang juga dilakukan semasa proses pengubatan ritual ini dilakukan dan bergantung kepada tuntutan semangat serta roh nenek moyang yang hadir membantu proses ritual tersebut. Penambahan peralatan ini juga menurut informan bergantung kepada berat sakit atau masalah yang ditanggung pesakit. Semakin berat sakit pesakit, semakin rumit masalah yang perlu diselesaikan pada kebiasaannya akan mengakibatkan semakin banyak peralatan tambahan yang perlu disediakan. Rajah 6 menunjukkan kesatuan elemen kosmos yang berlaku ketika proses upacara dijalankan. Peralatan-peralatan yang digunakan oleh bomoh masih berperanan menyatukan elemen-elemen kosmos dan mengekalkan keseimbangannya. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memastikan semangat terus kekal dalam upacara dan seterusnya tujuan persembahan dapat dicapai.



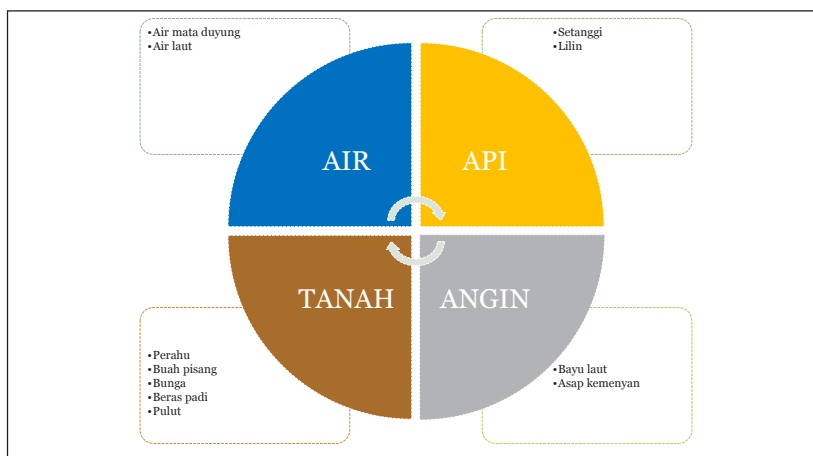
Rajah 6 Keseimbangan elemen kosmos (pertengahan)

Sumber: Pengkaji

Pemusatan persembahan terhadap kesatuan empat elemen kosmos dalam upacara persembahan ritual tradisional ini jugak akan tetap dipastikan sehingga berakhirnya persembahan upacara ritual yang dijalankan. Setiap penggunaan elemen bahan yang menjadi kod bersyarat sepanjang upacara dilakukan adalah berpusat kepada kepercayaan masyarakat pengamal kepada kuasa yang dimiliki oleh bahan-bahan yang terdiri daripada empat unsur kosmos seperti yang telah ditekankan. Peralatan upacara tertentu seperti mayang pinang menjadi satu bahan yang penting digunakan bomoh untuk pelbagai fungsi sepanjang upacara ritual dipersembahkan daripada mula sehingga hari terakhir. Mayang pinang telah digunakan sebagai peralatan utama dari unsur tanah direnjiskan dengan air

wangi dari unsur air dan diasapkan dengan setanggi dari unsur api dan angin, Ia dipercayai menjadi medium yang menghubungkan dua dimensi kosmos ini. Oleh itu, mayang pinang yang sama pada kebiasaannya akan digunakan dari bermulanya persembahan hingga tamat oleh bomoh yang menjalankan persembahan ritual ini. Sebagai penutupnya, mayang pinang bersama bahan-bahan tuntutan semangat yang lain akan diajungkan ke laut sebagai simbolik membuang sakit dan sial yang dihadapi oleh pesakit. Perbuatan ini juga merupakan sebuah simbolik kepada masyarakat etnik bagi menghantar pulang semangat yang datang membantu sepanjang persembahan upacara tersebut.

Perbuatan mengajung bahan-bahan persembahan yang dituntut semangat dilakukan juga sebagai tanda terima kasih dan penghargaan masyarakat pengamal kepada semangat dan roh nenek moyang yang membantu mereka bukan sahaja dalam konteks persembahan ritual pengubatan tersebut tetapi dalam seluruh aspek kehidupan yang dijalani oleh mereka. Mengajung adalah satu simbolik terhadap keharmonian kosmos yang telah dihasilkan oleh persembahan ritual yang dijalankan dan merupakan satu tanda pendamaian yang telah diciptakan antara dua dimensi kosmos. Pendamaian yang terhasil melalui perhubungan yang terbina antara manusia dan semangat serta roh nenek moyang dalam persembahan ritual yang dipersembahkan. Kesatuan elemen kosmos ini merupakan satu hal yang penting dan mempunyai signifikasi yang kuat dalam persembahan ritual *melabuh ajung* bagi memenuhi tuntutan kepercayaan masyarakat etnik terhadap dunia di sekelilingnya. Kepercayaan yang bertunjang daripada kepercayaan pagan ini pada dasarnya menuntut agar masyarakat etnik menjaga hubungan baik mereka dengan alam sekitar dan merupakan makhluk berjiwa atau menjadi kediaman makhluk-makhluk metafizik.



Rajah 7 Keseimbangan elemen kosmos (pertengahan)

Sumber: Pengkaji

KESIMPULAN

Ritual tradisional yang dipersembahkan oleh etnik pantai timur Sabah ini berpusat pada kepercayaan mereka terhadap alam metafizik serta ruang makro kosmos yang dikongsi oleh mereka dan makhluk dari alam metafizik tersebut. Mereka percaya perhubungan dan keharmonian di antara dua alam ini harus sentiasa dipelihara bagi mengekalkan kesejahteraan dalam kehidupan kedua-dua alam tersebut. Keharmonian tersebut pula hanya boleh dicapai dengan keseimbangan dan kesatuan kosmos. Hal ini telah memberikan satu pengaruh yang besar terhadap perlakuan mereka khususnya dalam menjalankan persembahan ritual *melabuh ajung* yang berpusat dengan matlamat untuk menyatu dan menyeimbangkan unsur-unsur kosmos. Oleh itu, kajian mendapati kepercayaan etnik terhadap kosmologi bersignifikasi dalam membentuk identiti teater tradisional etnik pantai timur Sabah.

Rajah 7 menerangkan perhubungan dan signifikasi kepercayaan kosmologi masyarakat etnik dalam ritual *melabuh ajung* sebagai sebuah dasar konseptual kepada identiti teater tradisional etnik pantai timur Sabah ini. Secara ringkasnya, penyelidikan ini mendapati kepercayaan kosmologi etnik adalah satu elemen utama yang menjadi faktor penentu kepada elemen-elemen persembahan ritual *melabuh ajung*. Seterusnya sebagai bentuk dasar dan bentuk asal persembahan teater tradisional, ritual tradisional yang diamalkan masyarakat etnik ini pula merupakan satu asas yang bersignifikasi sebagai dasar kepada identiti teater tradisional tersebut. Kitaran perhubungan di antara kepercayaan kosmologi, persembahan ritual dan identiti persembahan teater tradisional etnik pantai timur Sabah ini dapat dijelaskan dan dibacakan melalui kod-kod yang terhasil dalam struktur sosial masyarakat pengamal tersebut



Rajah 7 Metafora pusat teater tradisional etnik pantai timur Sabah
Sumber: Pengkaji

Rajah 7 menunjukkan bagaimana *ajung* yang dilayarkan semasa persembahan ritual tradisional ini merupakan satu metafora pusat yang mempunyai nilai estetika persembahan teater yang sangat kuat. *Mengajung* adalah satu perbuatan konstruktif yang diamalkan oleh masyarakat etnik ini yang menggambarkan keseluruhan kepercayaan kosmologikal etnik pengamal. Kepercayaan ini memandu mereka untuk menjalani kehidupan seharian mereka dan mempersembahkan teater tradisional mereka.

NOTA

- ¹ Sebelum kedatangan agama Islam dan Kristian, etnik pantai timur Sabah berpegang kepada kepercayaan animisme. Masyarakat etnik ini percaya kepada makhluk metafizik (seperti semangat dan roh nenek moyang) yang mendiami laut dan darat. Masyarakat etnik juga percaya bahawa makhluk-makhluk metafizik ini perlu didamaikan bagi kesejahteraan hidup mereka. Majoriti etnik juga percaya semangat yang baik datang dan tinggal dalam laut.
- ² Liminal merupakan satu tahap perubahan bentuk ritual. Menurut Victor Tunner, sesebuah persembahan ritual akan berada dalam tahap liminal sebelum mencapai tahap liminaliti, iaitu tahap persembahan ritual bertransformasi sebagai sebuah bentuk persembahan yang lain. Dalam tahap liminal, pengamal bebas mendefinisikan ritual amalan mereka dalam perspektif yang berbeza-beza.
- ³ Ganti adalah seperti konsep *sogit* atau denda, biasanya bagi memenuhi kekurangan dan kelemahan. Tebusan adalah menyerupai konsep bayaran seperti membayar sejumlah nilai bagi mendapatkan kembali sesuatu, manakala ganjaran adalah seperti konsep hadiah dan pengeras.
- ⁴ 4 kualiti persembahan: “*special ordering of time, a special value attached to objects, non-productivity in terms of goods, and rules*” (Schechner, 2013).
- ⁵ Mawar, melati, kekwa, kemboja, tulip, arum dalu (*jasmine*) dan sundal malam.
- ⁶ Serai, pandan, cekur, dukung anak, selasih, patawali dan sirih.
- ⁷ Sejenis dodol.
- ⁸ Sejenis cucur yang diperbuat daripada tepung beras.
- ⁹ Dayang dan Dayang-dayang merupakan pembantu kepada dukun yang mengetuai upacara ritual. Dayang adalah orang-orang yang dipilih semangat metafizik melalui dukun. Dayang berfungsi dalam upacara ritual sebagai orang yang menyediakan hidangan dan peralatan ritual. Selain daripada itu, dayang juga berperanan sebagai penterjemah yang menterjemahkan kata-kata dukun kepada pesakit dan waris pesakit ketika dukun sudah dimasuki oleh semangat. Dayang berperanan dalam mengawal dan memimpin upacara ketika dukun berada dalam keadaan luar sedar. Pada kebiasaannya, dayang akan dipilih untuk menjadi waris yang memegang semangat dan meneruskan upacara ritual tersebut apabila dukun sudah tidak lagi berupaya menjalankan upacara ritual tersebut atau meninggal dunia.
- ¹⁰ *Ombok Rumiha* dipercayai merupakan waris *Kelamat* pertama di Kepulauan Bum Bum, Semporna.
- ¹¹ Dayang-dayang bagi upacara ritual *Magbuaya* terdiri daripada gadis perawan yang belum datang bulan. Selain ditugaskan untuk mencuri air bagi persembahan ritual tersebut, dayang-dayang ini akan memulakan tarian ketika muzik *tanggunguk* dimainkan bagi menyeru semangat.
- ¹² *Gabbang* merupakan sejenis zilofon yang diperbuat daripada kayu.
- ¹³ Merupakan sejenis gendang.

RUJUKAN

- Jennings, S. (1995). *Theatre, ritual and transformation (The Senoi Temiar)*. London: Routledge.
- Md. Saffie Abd. Rahim *et al.* (2012). *Bajau pantai timur Sabah*. Universiti Malaysia Sabah.
- Mohd. Kipli Abdul Rahman. (2009). *Mabuk mistikal: Semiotik metafizik dalam kuda kepang mabuk*. Pulau Pinang: Penerbit USM.
- Mohd. Kipli Abdul Rahman. (2012). *Sinkritisme dalam wayang wong Johor*. Pulau Pinang: Penerbit USM.
- Mohd. Sulaiman Hj. Yasin. (1984). *Pengantar akidah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Osman Bakar. (1994). *Perspektif kosmologi tasawuf dalam pemikiran kosmologi Melayu*. Kertas kerja dibentangkan dalam Seminar Antarabangsa Kosmologi Melayu. Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Kuala Lumpur, 24–26 Januari 1994, hlm. 639.
- Saidatul Nornis Hj. Mahali. (2012). *Bajau pantai barat, Sabah*. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Saidatul Nornis Hj. Mahali. (2013). *Nilai dan norma masyarakat di Sabah*. Kota Kinabalu: Penerbit UMS.
- Sopher, D. E. (1965). *The sea nomads: A study based on the literature of the maritime boat people of Southeast Asia*. Singapore.
- Schechner, R. (1993). *The future of ritual*. London: Routledge Publisher.

Internet

<http://www.sabah.gov.my>

**CIRI ESTETIKA DALAM REKA BENTUK DAN MOTIF PAKAIAN
TRADISIONAL GOLONGAN PEREMPUAN ETNIK *RUNGUS* DI KUDAT
*SHAPE AND MOTIF IN THE TRADITIONAL FEMALE RUNGUS
COSTUME OF KUDAT***

**Yoon Pui Ling
Humin Jusilin**

*Fakulti Kemanusiaan Seni & Warisan, Universiti Malaysia Sabah
elaine_yoon91@yahoo.com, zumin198@yahoo.com
Tarikh dihantar: 13 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 31 Oktober 2018*

ABSTRAK

Pakaian tradisional etnik di Sabah mempunyai keunikan reka bentuk dan motif yang menampilkan nilai keindahan yang amat menarik. Pakaian tradisional etnik golongan lelaki Rungus dikenali sebagai *badu'-masap* yang dipakai dalam upacara ritual, manakala pakaian *mogah* dipakai oleh penari lelaki. Pakaian tradisional golongan perempuan pula terdiri daripada pakaian *banat-tapi* yang dipakai dalam upacara ritual bersama-sama dengan pakaian *sukolob*. Kajian ini ditumpukan pada pakaian *badu'-masap* dan *banat-tapi*. Tumpuan analisis adalah terhadap elemen estetika dari segi reka bentuk dan motif yang dipaparkan. Data-data penyelidikan ini diperoleh melalui kajian lapangan dengan menggunakan kaedah pemerhatian, temu bual dan rakaman audio visual. Analisis kajian adalah berdasarkan pendekatan estetika yang diperkenalkan oleh Beardsley (1975) dan Vitruvius (1960). Pendekatan estetika ini merumuskan elemen harmoni, kesatuan dan imbangan sebagai indikator yang penting. Kajian ini mendapati elemen estetika dalam pakaian tradisional masyarakat Rungus dapat dikategorikan berdasarkan reka bentuk motif organik dan geometri. Seterusnya, elemen estetika didominasi oleh unsur flora, fauna, alam sekeliling dan kosmos. Reka bentuk dan motif pakaian tradisional etnik ini dapat dikaitkan dengan aktiviti kehidupan mereka.

Kata kunci: Pakaian tradisional perempuan, etnik *Rungus*, reka bentuk, motif, elemen estetika.

ABSTRACT

Sabah traditional ethnic costumes are unique in design and motif as it reflects their cultural values. Rungus men's traditional ethnic clothing is known as the 'badu'-masap' used in ritual ceremonies while the

'mogah' costume is worn by male dancers. The traditional costumes of the women folk are called 'banat-tapi' usually worn in ritual ceremonies with the 'sukolob'. This study focuses on the 'badu'-masap' and 'banat-tapi' costumes especially on the aesthetic elements in terms of the design and motifs on the material used to make these costumes. These research data were obtained through field studies using observation, interview and audio visual recording methods. The analysis of the study was based on the aesthetic approach introduced by Beardsley (1975) and Vitruvius (1960). This aesthetic approach summarizes the elements of harmony, unity and balance as an important indicator. This study found that the aesthetic elements in traditional clothes of the Rungus community can be categorized based on the design of organic and geometric motifs. Furthermore, the aesthetic elements are influenced by elements of flora, fauna, the environment and the cosmos. It is also observed that the designs and motifs of traditional costumes are related to their daily activities.

Keywords: Rungus, badu'-masap, banat-tap', motifs, designs.

PENGENALAN

Rungus dikenali sebagai etnik yang mendominasi penempatan mereka di daerah Kudat, Sabah. Rungus juga merupakan salah satu penduduk asli di Kepulauan Borneo. Dalam kalangan penulis, Rungus dikenali dengan beberapa istilah seperti Dayak Dusun Rungus, Momogun, Momogun Rungus, Momogun Laut, Dusun Laut atau Rungus. Mengikut tradisi lisan, perkataan 'Rungus' berasal daripada perkataan *Rungsud'* iaitu panggilan bagi nenek moyang etnik Rungus yang berhijrah dari kawasan Nunuk Ragang ke pesisiran pantai di Semenanjung Kudat, Teluk Marudu, Pitas, Beluran dan Telupid.

Etnik Rungus terkenal dengan kebudayaan mereka yang asli, bagi "tak lapuk dek hujan tak lekang dek panas" kerana budaya mereka masih berkekalan dan tidak ditelan zaman. Pakaian tradisional bukan sahaja menjadi keperluan sebagai fesyen tetapi juga memaparkan nilai keindahan atau kecantikan seseorang pemakai etnik ini. Dalam budaya Rungus, pakaian mencerminkan kemahiran atau kreativiti yang tinggi. Lazimnya, pakaian tradisional mereka adalah hasil tenunan daripada tangan mereka sendiri dengan menggunakan *kapok*². Pemakaian pakaian tradisional melibatkan kesemua kegiatan harian, sekali gus dapat menonjolkan keindahan berpakaian dan status mereka.

Pembuatan pakaian tradisional orang Rungus biasanya dihasilkan melalui tenunan yang diturunkan sejak zaman berzaman. Pada masa ini, perhiasan atau

ragam hias pada pakaian tradisional juga amat dipentingkan dalam penciptaan pakaian tradisi etnik Rungus. Perhiasan bukan sahaja dapat menonjolkan identiti dan budaya, malah memaparkan nilai keindahan, kreativiti dan bakat. Justeru, etnik Rungus menggunakan pakaian tradisional sama ada dalam pakaian harian, perayaan, perkahwinan atau upacara adat.

Pakaian Tradisional Etnik Rungus

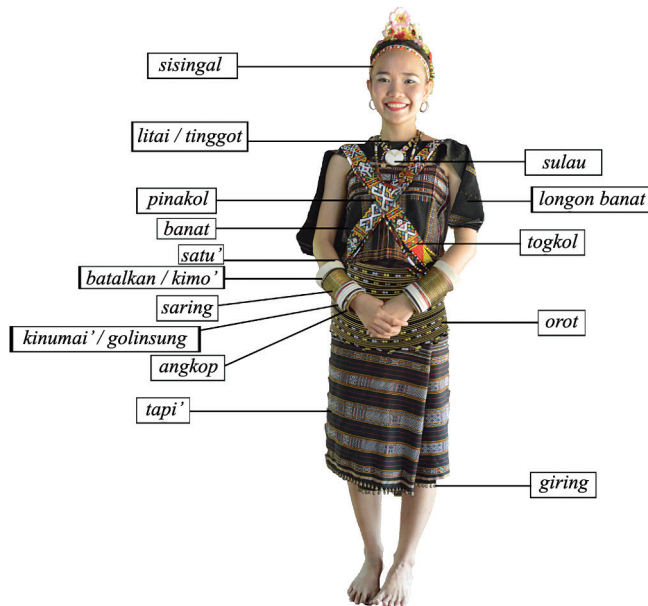
Tenunan Rungus dikenali sebagai *magavol* yang terkenal dengan ketinggian nilai tradisinya berdasarkan teknik rekaan dan hiasan motif yang dihasilkan.³ Kebanyakan kain yang ditunen secara tradisional masih diusahakan oleh kaum Rungus yang mendiami daerah Kudat. Bahan tenunan Rungus menggunakan benang kapas yang lazim diperolehi daripada pokok kapas yang ditanam di kawasan perumahan mereka. Alat tenun ini dikenali sebagai kek sandang belakang atau *back strap loom* dan disebut *babaal* dalam bahasa Rungus⁴. Identiti warna tradisional pada kain *Rungus* adalah seperti hitam, merah, kuning dan putih. Warna kuning dan putih biasanya digunakan sebagai warna pada reka corak dan jalur. Pemilihan warna dan corak pada kain ini direka agar jaluran motif dan ragam hias tersusun mengikut corak yang berlainan. Motif pada tenunan Rungus biasanya berunsurkan bentuk manusia, binatang, senjata dan tumbuh-tumbuhan. Etnik Rungus memilih warna hitam sebagai asas pakaian tradisional. Penggunaan warna hitam adalah berdasarkan kepercayaan bahawa warna gelap sebagai lambang kekuasaan atau warna ketuhanan yang dipercayai dapat melindungi si pemakai daripada makhluk-makhluk halus yang jahat.⁵ Ada sesetengah pihak mengatakan bahawa tradisi penggunaan warna hitam⁶ disesuaikan dengan cara hidup dan keadaan semula jadi pada waktu itu. Kain tenunan Rungus dihasilkan berdasarkan kepekaan mereka terhadap alam semula jadi. Alam dijadikan sebagai sumber ilham dalam reka cipta motif. Hasil daripada kepekaan itu, maka lahirlah representasi alam pada kain yang mewujudkan pelbagai jenis motif flora, fauna dan alam sebagai ragam hias pada tenunan kain.

Pakaian tradisional wanita Rungus dihiasi dengan ragam hias daripada manik-manik yang direka mengikut kreativiti sendiri. Wanita Rungus pada zaman dahulu sentiasa memakai pakaian ini dalam kehidupan seharian sama ada ketika memasak, menyulam, mengangkat air, dan pelbagai aktiviti lain. Bagaimanapun, pada masa kini pakaian tradisional biasanya dipakai ketika majlis perkahwinan, keramaian, kematian atau menyambut ketibaan tetamu ke rumah panjang.

Pakaian tradisional lelaki Rungus mempunyai fesyen yang ringkas dengan *sandai* atau *sopilang*. Pakaian ini dikenali sebagai kain panjang dan dipakai secara

bersilang untuk menutupi badan. Pakaian ini dilengkapi dengan *hokos*, iaitu tali pinggang yang biasanya berwarna merah, hijau dan kuning. Seterusnya, *sigar* yang menyerupai tengkolok akan dipakai. *Baduh* atau baju ini dipakai berpasangan dengan kain sarung ketika melakukan tarian *Sumundai Mongigol*.

Reka Bentuk Pakaian Tradisional Kaum Perempuan Rungus



Rajah 1 Pakaian tradisional wanita Rungus

Banat-tapi'

Pakaian tradisional wanita *Rungus* adalah hasil gabungan teknik tenun dan *assemblej*, manakala motif yang diadun mendominasi bahagian hadapan dan pada jidar. Baju kaum perempuan ini disebut *banat tondu* dan kain pula dipanggil sebagai *tapi'*. Hiasan pada bahagian kepala pula memaparkan aksesori seperti *titimbok*, *tinimbuku sisingal rampai* dan *sad'ang*. Pada bahagian leher pula dihiasi dengan *lintai* dan *sulau* iaitu hiasan leher yang diperbuat daripada loket kulit kerang laut yang menghiasi bahagian depan dan belakang pakaian tersebut.

Bahagian badan pada baju dihiasi oleh *pinakol'*, iaitu diperbuat daripada manik atau tenunan kain kecil, panjang dan berwarna-warni yang disusun menjadi *selimpang*. Fesyen pemakaiannya membentuk komposisi 'X', iaitu menampilkan identiti pakaian tradisional Rungus⁸. Aksesori yang disebut *togkol* pula menyerupai rantai panjang, iaitu cantuman manik yang diletakkan secara selari dengan *pinakol*. Pemakaiannya dipaparkan secara menyilang pada badan.

Banat pula direka dalam bentuk ‘V’, bersesuaian untuk menutup bahagian bahu pemakai. Pada ruang bahagian tengah dibentuk seperti rongga untuk memasukkan kepala si pemakai. *Orot* pula adalah aksesori pada bahagian pinggang hingga ke paras punggung, iaitu sejenis rangkaian manik kecil dan pintalan benang. Pada bahagian tepi atau hujung *tapi*’ biasanya dihiasi dengan *giring* kecil yang boleh mengeluarkan bunyi. Ornamen pada bahagian kaki disebut *lungkaki* dan bahagian tangan pula dipanggil *saring* yang diperbuat daripada gelungan tembaga. Gelang yang diletakkan pada bahagian atas rangkaian tembaga disebut *batakan* dan pada bahagian bawah pula disebut *kinumai*.

Sebagai hiasan pinggang, *orot* terdiri daripada beberapa jenis warna. Sebagai contoh warna putih, kuning, merah, coklat, hitam dan warna tembaga. *Orot* biasanya dipakai semasa majlis perkahwinan dan keramaian. Reka bentuk *orot* adalah berlingkar seperti *spring*. Setiap tiga lingkaran pada tembaga dihiasi dengan sebaris manik yang luas dan berwarna-warni. Loceng pula digunakan untuk menghiasi bahagian tepi *orot* yang diperbuat daripada tembaga. Perhiasan pada bahagian pinggang adalah aksesori tambahan yang memaparkan identiti pakaian tradisional masyarakat Rungus.

Ciri Estetika dalam Pakaian Golongan Wanita Rungus

Bahagian ini akan memperincikan elemen atau ciri estetika pada reka bentuk dan motif dasar yang digunakan dalam pakaian perempuan. Pemerhatian pada reka bentuk dan motif adalah berdasarkan elemen formal yang membentuk pakaian tradisional di sekitar Kampung Matunggong, Kudat, Sabah. Elemen atau ciri formal dalam kajian ini adalah berdasarkan indikator elemen estetika oleh Monroe Beardsley (1975) dan Thomas Aquinas (1960) yang terdiri daripada nilai harmoni, kesatuan⁹, imbang dan bermakna.

Jadual 1 Analisis ciri estetika pakaian tradisional perempuan Rungus

Bahagian	Motif	Elemen Formalistik	Ciri Estetika
Hiasan Kepala	(i) <i>Sinopung</i> ¹ (Zig zag) 	- Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. Penggunaan manik dalam sulaman menghasilkan kesan jalinan. - Unsur bentuk seperti bentuk segi tiga, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Prinsip harmoni terhasil daripada susunan bentuk yang seimbang dan ciri-ciri yang sama. Kesatuan pula terhasil daripada bentuk dan garisan yang berlainan dan disusun secara berimbang. Imbangan dipaparkan oleh kesepadanan susunan bentuk secara seimbang antara kiri dan kanan motif. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan sudut dan segi diaplikasikan daripada pertemuan bumbung rumah tradisional masyarakat Rungus.
	(ii) <i>Tinimbuku</i> ² 	- Bentuk dan motif terdiri daripada unsur bujur, bulat dan melengkung. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. - Garisan dipaparkan secara selari, melengkung, nipis dan tebal.	Prinsip kesatuan terhasil daripada gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Harmoni pula dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk bujur yang disusun secara teratur mengelilingi bulatan membentuk motif bunga yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang disusun secara teratur untuk menghasilkan bulatan pada motif. Simbol mengelilingi bulatan adalah aplikasi daripada kesepaduan dan hubungan yang erat dalam masyarakat Rungus. Imbangan terhasil garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbangan.
	(iii) <i>Rampai</i> ³ 	- Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: lurus, bujur, tebal dan nipis. Penggunaan kain dalam sulaman menghasilkan kesan jalinan. - Unsur bentuk seperti bentuk bujur dan segi empat disusun secara rupa positif dan negatif. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak.	Elemen bermakna dikaitkan pada pembentukan <i>rampai</i> yang dihasilkan daripada gabungan pergulungan cebisan-cebisan kain kecil seperti riben berwarna-warni. Simbol gabungan ini diaplikasi daripada amalan perpaduan dalam masyarakat etnik Rungus dengan masyarakat kaum lain. Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat dan pergulungan bentuk bujur yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis pada motif mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan mewujudkan imbangan.

Hiasan Leher	(i) <i>Litai</i>⁴ 	• Reka bentuk dan motif terdiri daripada unsur garisan: bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. Sulaman manik menghasilkan kesan jalinan. • Bentuk segi tiga, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Prinsip imbalan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri dan kanan motif. Harmoni dipaparkan daripada susunan bentuk yang seimbang dan mempunyai ciri-ciri kesamaan. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan segi tiga yang diaplikasikan daripada bentuk piramid. Kesatuan pula dipaparkan oleh unsur bentuk dan pelbagai garisan yang disusun secara seimbang dan teratur.
	(ii) <i>Tinin'gulun</i>⁵ 	• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat, segi tiga, persegi dan bulat. Penggunaan manik dalam sulaman menghasilkan kesan jalinan. • Unsur rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip kesatuan terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan imej seperti manusia pada motif. Simbol manusia ini adalah aplikasi daripada pahlawan atau pemburu yang merupakan imej yang dominan. Ciri harmoni terhasil daripada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbalan terhasil daripada garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan. Kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan juga mewujudkan imbalan.
	(iii) <i>Kawit</i>⁶ 	• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat dan berpangkah. Penggunaan manik dalam sulaman menghasilkan kesan jalinan. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara berpangkah, selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbalan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbalan. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan imej seperti senjata pada motif. Simbol senjata adalah aplikasi daripada sumpit atau senjata tradisi yang digunakan oleh pahlawan atau pemburu masyarakat Rungus zaman dahulu. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.

	(iv) <i>Mitotorungak</i>⁷ 	• Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. Penggunaan manik dalam sulaman menghasilkan kesan jalinan. • Unsur bentuk seperti bentuk segi tiga, segi empat, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Prinsip imbangan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri, kanan, atas dan bawah motif. Prinsip harmoni pula dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan pada pembentukan motif <i>mitotorungak</i> yang merupakan aplikasi daripada nilai kemasyarakatan, iaitu kehidupan secara berkelompok dalam masyarakat Rungus. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.
	(v) <i>Inugarang</i>⁸ 	• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat, bulat, berpangkah dan melengkung. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak.	Prinsip kesatuan terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Harmoni pula dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan mewujudkan imbangan. Elemen bermakna pula dikaitkan pembentukan imej seperti biawak kecil atau cicak pada motif. Simbol biawak kecil atau cicak ini adalah sumber daripada binatang buruan.
Pakaian Banat	(i) <i>Linopong</i>⁹  <i>Vinusak</i>¹⁰ 	• Reka bentuk dan motif <i>banat</i> (i & ii) menampilkan unsur garisan: tebal, nipis, segi empat, melengkung, dan bulat. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi dan cerminan sebagai corak. • Garisan pula dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip harmoni terhasil daripada pengulangan unsur seni bentuk bulat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbangan dipaparkan menerusi kesepadanan susunan rupa bentuk dan garisan yang membentuk corak yang seimbang di kiri dan kanan atau atas dan bawah motif. Elemen bermakna pula terhasil daripada garisan yang bersilang atau berpangkah dalam motif dan simbol berpangkah adalah unsur yang diaplikasi daripada pertemuan bumbung rumah tradisi masyarakat Rungus. Kesatuan pula terhasil daripada gabungan unsur seni garisan dan bentuk yang disusun dalam gubahan motif.

(iii) <i>Livato</i> ¹¹		• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi tiga, segi empat, berpangkah dan melengkung. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip imbalan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri dan kanan motif. Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi tiga dan segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan imej seperti hantu atau manusia pada motif. Simbol hantu atau manusia ini adalah aplikasi daripada hantu yang wujud daripada alam semula jadi atau pahlawan atau pemburu yang merupakan imej yang dominan dalam masyarakat Rungus. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.
(iv) <i>Inugarang</i>		• Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. • Unsur bentuk seperti bentuk bulat, segi tiga, segi empat, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan imej seperti cicak atau biawak kecil yang dominan pada motif. Simbol cicak atau biawak kecil ini adalah bersumberkan binatang buruan. Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbalan terhasil daripada garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan. Kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan juga mewujudkan imbalan. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.
(v) <i>Tinulit</i>		• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur bulat, segi empat, berpangkah dan melengkung. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk bulat dan segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbalan terhasil daripada garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan. Kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan juga mewujudkan imbalan. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang bersilang pada motif. Simbol berpangkah adalah aplikasi daripada pertemuan bumbung rumah tradisi masyarakat Rungus. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.

	(vi) <i>Inompuling</i>¹² 	- Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat, bersilang dan berpangkah. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. - Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip imbangan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri, kanan, atas dan bawah motif. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang bersilang menghasilkan imej seperti sangkar pada motif. Simbol sangkar adalah aplikasi daripada alat kehidupan masyarakat Rungus seperti serampang ikan. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik.
	(vii) <i>Kinulit</i>¹³ 	- Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. - Unsur bentuk seperti bentuk bulat, segi empat, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Elemen bermakna dikaitkan pada pembentukan ragam garis yang bertitik dan bersilang pada motif. Simbol bertitik adalah aplikasi daripada biji buah pisang dan simbol berpangkah adalah aplikasi daripada kulit pisang. Prinsip harmoni pula dihasilkan daripada pengulangan unsur bentuk segi empat dan bulat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbangan. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.
Hiasan Tangan	(i) <i>Saring</i> 	- Reka bentuk dan motif <i>saring</i> menampilkan unsur garisan tebal, nipis dan beralun. - Unsur rupa bentuk yang beralun dan berjalur disusun secara berselang-seli menimbulkan motif dan jalinan sentuh.	Prinsip kesatuan terhasil daripada gabungan unsur garisan yang disusun bentuk lingkaran atau bulatan. Prinsip harmoni pula terhasil daripada pengulangan arah garisan yang tersusun. Elemen bermakna terhasil daripada pengulangan garisan yang membentuk ukiran <i>saring</i>. Gambaran ini berbentuk zink dan beralun. Imbangan dipaparkan hasil kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis yang membentuk <i>saring</i> mewujudkan imbangan.

Hiasan Pinggang	(i) <i>Orot</i>  (ii) <i>Manik</i> 	- Bentuk dan motif <i>orot</i> terdiri daripada unsur garisan berlingkar, tebal, nipis dan melengkung. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi dan cerminan sebagai corak. - Unsur perulangan bentuk bulat disusun secara melintang sepanjang <i>orot</i> (Rajah ii)	Elemen bermakna terhasil daripada pengulangan garisan melingkari <i>orot</i> . Bentuk <i>orot</i> yang berlingkar disesuaikan dengan bentuk pinggul. Prinsip harmoni dipaparkan melalui pengulangan unsur garisan yang berlingkar dan disusun untuk membentuk bulatan (Rajah ii). Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis yang terbentuk daripada lingkaran dawai berimbangan dari kiri, kanan dan atas, bawah. Kesatuan terhasil daripada gabungan unsur garisan dan warna pada lingkaran yang membentuk bulatan. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan bentuk bulat yang diaplikasikan daripada unsur alam iaitu bulan (Rajah ii).
Pakaian Tapi'	(i) <i>Linimut</i>¹⁴ 	- Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat, berpangkah dan melengkung. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. - Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang bersilang dan bertitik pada motif. Simbol seperti imej mata adalah aplikasi daripada kehidupan semula jadi seperti kumbang. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbangan.
	(ii) <i>Rinugading</i>¹⁵ 	- Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: melengkung, bersilang, berpangkah, tebal dan nipis. - Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. - Unsur bentuk seperti bentuk segi tiga, persegi, segi empat, melengkung dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif.	Prinsip imbangan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri, kanan, atas dan bawah motif. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Prinsip harmoni pula dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang lurus dan melengkung pada motif dan merupakan aplikasi daripada jejak ular yang menjalar di hutan.

(iii) <i>Binaduk binahmad</i> 	• Unsur bentuk seperti bentuk segi empat, persegi dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif. • Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, tebal dan nipis. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak.	Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang lurus dan melengkung serta disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Kesatuan pula terhasil akibat gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbangan. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang bersilang pada motif. Simbol bercangkul adalah aplikasi daripada alat atau senjata yang digunakan oleh masyarakat Rungus semasa menangkap ikan.
(iv) <i>Innigo'glad</i> 	• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat dan berpangkah. • Unsur rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip kesatuan pula terhasil daripada gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang bersilang pada motif. Simbol berpangkah adalah aplikasi daripada pertemuan bumbung rumah tradisi masyarakat Rungus. Harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Imbangan terhasil daripada garis bersilang pada motif yang mempunyai kesamaan dari kiri dan kanan. Kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan juga mewujudkan imbangan.
(v) <i>Inunpizos¹⁶</i> 	• Reka bentuk dan motif menampilkan unsur garisan: bersilang, berpangkah, melengkung, tebal dan nipis. • Unsur bentuk seperti bentuk segi tiga, persegi, segi empat, melengkung dan bersilang disusun secara rupa positif dan negatif. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak.	Prinsip imbangan terhasil daripada kesepadanan susunan bentuk yang disusun secara seimbang dari kiri, kanan, atas dan bawah motif. Prinsip harmoni pula dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk melengkung yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan dengan pembentukan ragam garis yang melengkung pada motif. Simbol melengkung adalah aplikasi daripada bulu binatang seperti ulat bulu. Kesatuan pula terhasil daripada gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.

	(vi) <i>Tinubou</i> ¹⁷ 	• Bentuk dan motif terdiri daripada unsur segi empat, segi tiga dan berpangkah. • Unsur perulangan rupa disusun secara translasi imej dan cerminan sebagai corak. • Garisan dipaparkan secara selari, lurus, nipis dan tebal.	Prinsip harmoni dipaparkan pada pengulangan unsur bentuk segi empat yang disusun secara teratur membentuk motif yang menarik. Elemen bermakna pula dikaitkan pada pembentukan motif <i>tinubou</i> dalam pakaian yang merupakan aplikasi daripada burung merak yang mengigal. Imbangan terhasil daripada kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis bersilang pada motif mempunyai kesamaan dari kiri, kanan, atas dan bawah mewujudkan imbangan. Kesatuan pula terhasil daripada gabungan unsur garisan yang disusun dalam gubahan motif.
Hiasan Kaki	(i) <i>Lungkaki</i> 	• Reka bentuk dalam motif menampilkan unsur garisan tebal, nipis dan beralun. • Unsur rupa bentuk yang beralun dan berjalar disusun secara berselang-seli menimbulkan motif dan jalinan sentuh.	Prinsip imbangan dipaparkan oleh kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Garis yang membentuk <i>lungkaki</i> mempunyai kesamaan sehingga mewujudkan imbangan. Elemen bermakna terhasil daripada pengulangan garisan yang membentuk ukiran <i>lungkaki</i> yang digambarkan dalam bentuk zink yang beralun. Harmoni pula terhasil daripada pengulangan elemen yang berimbangan. Kesatuan juga terhasil daripada gabungan unsur garisan dalam lingkaran yang membentuk bulatan.

KESIMPULAN

Elemen atau ciri estetika pada pakaian Rungus dapat dilihat melalui aplikasi unsur seni dan formalistik yang membentuk reka cipta motif-motif pada keseluruhan bahagian pakaian. Sebagai contoh, garisan yang pelbagai dapat membentuk variasi motif yang harmoni. Motif yang berulang juga membentuk corak dan susunan corak yang teratur sehingga membentuk kesatuan dan imbangan. Bentuk motif yang diaplikasikan mempunyai signifikannya dalam kehidupan masyarakat telah menjelaskan imej yang bermakna kerana mengaitkan aktiviti budaya dan kehidupan harian mereka. Aplikasi unsur seni dan formalistik dapat menimbulkan elemen estetika dalam rekaan dan motif dalam sesebuah gubahan pakaian.

Berdasarkan analisis pakaian Rungus, reka bentuk motif dicipta secara kreatif berdasarkan unsur seni terutamanya elemen bentuk, garisan, rupa dan jalinan. Dari segi elemen formalistik ini, pakaian Rungus pula menampilkan

nilai estetika yang terdiri daripada harmoni, imbangan, kesatuan dan bermakna. Secara tidak langsung, gabungan unsur seni dan prinsip rekaan bukan sahaja menterjemahkan nilai estetik, malah memaparkan keindahan identiti dan jati diri kaum Rungus.

Selain itu, kajian ini mendapati bahawa motif yang terdapat pada pakaian wanita Rungus dapat dikategorikan kepada beberapa jenis, iaitu motif bentuk geometri, motif organik, motif jenis flora dan motif jenis fauna. Motif geometri diaplikasikan dalam motif yang bersudut seperti bentuk segi tiga, bentuk segi empat dan persegi. Motif organik diaplikasikan dalam motif yang tidak bersudut seperti bentuk ombak, awan dan air hujan. Motif flora dan fauna diaplikasikan dalam motif yang melambangkan bentuk seperti bunga, tumbuh-tumbuhan dan binatang.

Secara keseluruhannya, pakaian Rungus mempunyai keunikan tersendiri. Pakaian Rungus bukan sahaja dapat menggambarkan pemikiran kaum Rungus dari segi aplikasi motif flora dan fauna dalam pakaian tetapi juga menonjolkan kreativiti masyarakat kaum Rungus. Oleh itu, pakaian Rungus perlu diwarisi kepada generasi yang seterusnya bagi mengekalkan identiti masyarakat Rungus secara turun-temurun.

NOTA

- ¹ Pangayak bt. Surumpit, 61 tahun, Kampung Tinangol, Kudat.
- ² Dikenali sebagai kapas oleh penduduk setempat etnik Rungus.
- ³ Ismail Ibrahim. 2007. *Warisan Motif dan Corak Etnik Sabah*, muka surat 31.
- ⁴ Suin Arudak, 58 tahun, Kampung Rugading, Kudat.
- ⁵ Vilianna Mozimal, 42 tahun, Kampung Tinagul, Kudat. Tukang jahit pakaian tradisional Rungus.
- ⁶ Suin Arudak, 58 tahun, Kampung Rugading, Kudat.
- ⁷ Rita Lasimbang. 1997. *An introduction to the traditional costume of Sabah*. Kota Kinabalu: Natural History Publication.
- ⁸ Sunia bte Ungin, 54 tahun, Kampung Rugading, Kudat.
- ⁹ Mohd Johari Ab. Hamid (2006:139) menjelaskan maksud kesatuan ialah menggabungkan semua komponen.
- ¹⁰ Berbentuk zig zag.
- ¹¹ Hiasan lain seperti bunga-bunga yang diselitkan pada rambut seperti sanggul.
- ¹² Merupakan hiasan juraian yang disangkut pada bahagian belakang rambut.
- ¹³ Istilah lain ialah *tinggot* yang diperbuat daripada gabungan manik-manik kecil yang berwarna-warni.
- ¹⁴ Bermaksud orang atau manusia.
- ¹⁵ Bertemakan objek yang mempunyai cangkuk.
- ¹⁶ Bertemakan kemasyarakatan seperti berkelompok.
- ¹⁷ Bermaksud cicak atau biawak kecil.
- ¹⁸ Corak seperti ular sawa.
- ¹⁹ Bertemakan bunga-bunga hutan.
- ²⁰ Bersumberkan imej hantu atau manusia.

- ²¹ Bertemakan serampang ikan.
- ²² Bermaksud kulit pisang.
- ²³ Bertemakan kumbang.
- ²⁴ Istilah lain ialah *binorokidung* yang bermaksud jejak ular.
- ²⁵ Bermaksud ulat bulu.
- ²⁶ Bertemakan burung merak mengigal.

RUJUKAN

- Ismail Ibrahim. (2007). *Warisan motif dan corak etnik Sabah*. Kota Kinabalu: Penerbit UMS.
- Mohd Johari Ab. Hamid. (2011). *Apresiasi & kritikan seni visual*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Rita Lasimbang. (1997). *An introduction to the traditional costume of Sabah*. Kota Kinabalu: Natural History Publication.

INFORMAN

- Jaurah bt. Sulindap, 43 tahun, Kampung Tinangol, Kudat.
- Pangayak bt. Surumpit, 61 tahun, Kampung Tinangol, Kudat.
- Suin Arudak, 58 tahun, Kampung Rugading, Kudat.
- Sunia bte Ungin, 54 tahun, Kampung Rugading, Kudat.
- Vilianna Mozimal, 42 tahun, Kampung Tinangol, Kudat. Tukang jahit pakaian tradisional Rungus.

**TINJAUAN AWAL TERHADAP LUKISAN GUA KAIN HITAM
(THE PAINTED CAVE) NIAH, SARAWAK
INITIAL OBSERVATION OF CAVE PAINTING AT GUA KAIN HITAM
IN NIAH, SARAWAK**

**Junior Kimwah
Hj Baharudin bin Mohd Arus
Hannah Kong Nyuk Fun
Arnold Isaac Kimjik
Nazri Mambut**

*Fakulti Kemanusiaan Seni & Warisan, Universiti Malaysia Sabah
junior kimwah@gmail.com, baharudin@ums.edu.my, hannahkong17@gmail.com,
arnoldisaac91@gmail.com, nazrianyai@gmail.com
Tarikh dihantar: 17 Julai 2018 / Tarikh diterima: 16 Oktober 2018*

ABSTRAK

Penulisan ini adalah penyelidikan rintis yang telah dilakukan dalam usaha mengenal pasti tapak kajian yang bersesuaian. Secara keseluruhannya, penulisan ini membincangkan hasil dapatan awal penulis tentang lukisan purba setelah mengunjungi Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*) Niah, Sarawak. Objektif utama penulis adalah untuk mengenal pasti imej dan motif yang telah dihasilkan pada panel dinding gua tersebut. Seterusnya, penulis juga membuat analisis ringkas terhadap beberapa imej yang telah dikenal pasti. Tapak ini dipilih kerana penulis melihat kepentingan yang ketara dalam memelihara imej yang semakin pudar. Perkara ini dilihat serius kerana lukisan gua tersebut adalah khazanah warisan negara yang patut dipelihara. Lukisan purba tersebut adalah bukti kepada pembangunan pemikiran masyarakat purba sebelum zaman moden ini. Pada akhir peringkat penyelidikan ini, penulis menghasilkan semula imej dalam bentuk digital sebagai koleksi untuk simpanan pada masa akan datang. Usaha ini adalah penting dalam mengekalkan warisan seni khususnya seni visual kerana ia adalah pemangkin kepada perkembangan bidang seni visual di Malaysia.

Kata kunci: Lukisan gua, Gua Kain Hitam, 'death ship', bentuk, warisan.

ABSTRACT

This writing is a pilot study that has been done as an effort to identify suitable research sites. Overall, this article discusses the authors' initial findings of ancient paintings after visiting the Painted Cave in Niah, Sarawak. The main objective of the author is to identify the images and motives that have been produced on the cave wall panels. Subsequently, the author also made a brief analysis of some of the images that had been identified. This site is selected because the writer sees the significant in preserving the fading image. This issue are serious because the cave paintings are the treasures of the nation's heritage that should be

preserved. The ancient paintings are evidence of the development of the minds of ancient society before this modern day. At the end of this research stage, authors reproduce digital images as collections for future storage. This effort is important in maintaining the art legacy, especially visual art as it is the starting point for the development of visual arts in Malaysia.

Keywords: Cave painting, The Painted Cave, death ship, form, heritage.

PENGENALAN

Penyelidik mensasarkan kawasan ini sebagai tapak kajian kerana melihat potensi dan kepentingan untuk memulihara tapak sebagai langkah awal kepada proses konservasi. Selain itu, penyelidikan sebelum ini telah menyentuh aspek ekskavasi tapak, penerokaan artifak dan konservasi. Walau bagaimanapun, dari aspek kesenian terhadap lukisan gua tersebut kurang dititikberatkan walhal lukisan gua tersebut sangat bernilai untuk dikomersialkan. Kajian ini adalah penyelidikan lanjutan yang dapat memberi banyak tambahan dapatan penyelidikan, selain memberi pendedahan dan pengetahuan tentang tapak tersebut untuk penyelidikan lanjutan pada masa depan.

Foto 1 Papan tanda arah menunjukkan *Painted Cave* kira-kira 420 meter di hadapan



Penelitian terhadap lukisan dan ukiran yang terdapat dalam peninggalan purba di Gua Kain Hitam, Niah, Sarawak digolongkan sebagai lukisan dan ukiran dalam bidang *cognitive archaeology*, iaitu salah satu subbidang baharu dalam *new archaeology*¹. Bidang ini memberi fokus terhadap bentuk pemikiran masyarakat

awal berdasarkan tinggalan arkeologi. Lukisan dan ukiran primitif merupakan sumber yang kaya tentang informasi *cognitive*² dan juga melibatkan penyelidikan sejarah seni.

Walau bagaimanapun, dalam zaman prasejarah, adanya bukti-bukti tulisan, ahli-ahli arkeologi lama hanya menginterpretasi lukisan dan ukiran mengikut imaginasi dan '*reasoning*' mereka tentang kepercayaan dan corak pemikiran masyarakat awal. Atas kelemahan kajian bersifat spekulasi ini telah wujud *new archeology* yang turut mendapat tekanan kemudiannya yang banyak menggunakan kaedah saintifik selain memerlukan sokongan etnoarkeologi. Namun, kekurangan dalam pendekatan *cognitive* di peringkat awal *new archaeology* diperkenalkan kerana data-data *cognitive* tidak diuji sepenuhnya.

Tahap tinjauan primer dan sekunder merupakan kaedah untuk mendapatkan data di tapak kajian. Ia dilaksanakan dengan mengambil kira pelbagai faktor dan aspek sampingan yang melibatkan perancangan, pengurusan dan kaedah penyelidikan yang terancang dan berdasarkan piawai disiplin yang telah ditentukan. Persoalan tentang ilmiahnya projek atau penyelidikan adalah dinilai bersandarkan tahap-tahap tersebut.

LATAR BELAKANG

Umumnya, penyelidikan arkeologi bermatlamatkan untuk mendapatkan data bagi merekonstruksi segala peristiwa yang berlaku pada zaman lampau. Maklumat yang diperoleh daripada hasil penyelidikan lepas dan ekskavasi arkeologi digunakan dalam banyak hal seperti perkembangan kaji selidik di Malaysia berkenaan dengan arkeologi sejak tahun 1830-an jelas menunjukkan bahawa interpretasi itu dimonopoli oleh orang Barat.

Hakisan dan lumut semakin menjejaskan lukisan gua tersebut. Oleh itu, beberapa kemungkinan harus diambil kira khususnya faktor yang menjejaskan lukisan gua tersebut. Ekoran pemodenan dan faktor tempoh masa yang semakin lama, lukisan gua tersebut seakan hilang daripada permukaan dinding gua. Hal ini jelas merisaukan beberapa pihak khususnya Muzium Sarawak sendiri. Atas inisiatif untuk melindungi lukisan gua ini, pihak Muzium Sarawak telah memasang pagar di kawasan lukisan gua di Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*) daripada menjadi tontonan umum.

Foto 2 Panel dinding lukisan gua di sebalik pagar yang bertujuan melindunginya daripada diceroboh dan aktiviti vandalisme



Tindakan pihak Muzium Sarawak menjadi isu yang dipandang baik. Namun, ada sesetengah pihak yang tidak berpuas hati kerana tidak dapat melihat kawasan lukisan gua tersebut dengan lebih dekat. Keadaan ini makin parah apabila menjejaskan jumlah pengunjung yang datang melawat ke gua tersebut. Oleh itu, penyelidikan ini diharapkan sedikit sebanyak dapat membantu dalam aspek pengurusan dan dokumentasi imej dan motif lukisan gua tersebut.

KAJIAN LEPAS BERKENAAN GUA KAIN HITAM (*THE PAINTED CAVE*)

Prasejarah membawa pengertian zaman sebelum bermulanya sejarah. Sejarah bermula dengan aktiviti dokumentasi yang nyata tentang peristiwa. Prasejarah merupakan satu andaian terhadap apa yang berlaku, sebelum adanya bukti yang nyata wujud melalui dokumentasi yang ada. Oleh itu, penyelidikan terhadap seni pada zaman prasejarah ini adalah dalam bentuk andaian (hipotesis). Ahli arkeologi membuat penyelidikan daripada peninggalan artifak untuk membentuk teori dan andaian melalui artifak berkenaan.

Foto 3 Artifak keranda perahu yang dipamerkan di Muzium Sarawak, Kuching memperlihatkan ciri-ciri kebudayaan



Dalam sebuah dokumentari oleh *BBC Documentary: How Art Made the World 2 of 5 - The Day Pictures Were Born* (20 Julai 2015) menjelaskan lukisan yang dijumpai pada dinding dan siling gua ini lazimnya bersubjekkan haiwan buruan yang besar seperti *bison*³, *mammoth*, kambing gurun dan kuda. Selain itu, binatang kecil seperti burung, ikan dan sebagainya terdapat juga sebagai subjek lukisan mereka. Satu perkara yang menarik ialah figura lelaki dalam karya lukisan ini sentiasa ada. Menurut kajian, figura lelaki ini ialah *shaman*⁴ bagi satu-satu kumpulan itu. Sebuah lukisan pada dinding gua telah ditemui di Perancis dan Sepanyol Utara pada lebih kurang 120 tahun yang lalu. Penemuan tersebut membuktikan masyarakat seawal 35, 000 tahun Sebelum Masihi lagi telah menggunakan lukisan, imej, lambang dan simbol. Selain itu, di empat tempat di Asia dan Afrika telah ditemui pelbagai artifak peninggalan sejarah yang membuktikan bahawa kesenian itu telah lahir dalam zaman prasejarah (Tansey & Kleiner, 1996).

Rujukan terdekat kepada penyelidikan serupa telah dilakukan oleh Tom Harrison dan isteri beliau, Barbara Harrison (1964). Beliau telah menjalankan ekskavasi di tapak Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*). Gua ini terletak agak terpisah dari gua utama iaitu Gua Niah (*West Mouth*). Semasa ekskavasi dijalankan

di dalam gua tersebut, lukisan-lukisan gua telah ditemui pada dinding-dinding gua dan di keranda-keranda tempat menyimpan mayat. Semasa penyelidikan yang telah dilakukan pada tahun 1960, mendapati bahawa gua tersebut penuh dengan elemen lukisan masyarakat prasejarah. Justeru, penyelidikan ini amat bermakna dalam usaha merekodkan *period* sejarah di Sarawak.

Wairah Marzuki (1998: 71) turut membincangkan topik lukisan di dalam Gua Niah. Menurut beliau, lukisan dalam gua di Niah, Sarawak membuktikan ketamadunan bangsa dan negara melalui ciptaan hasil seni sejak 15,000 tahun yang lampau. Lukisan di Gua Niah menggambarkan kebudayaan yang bercorak Hoabinhian, iaitu satu masyarakat yang mempunyai kebudayaan yang berasaskan pemburuan dan penghijrahan untuk mendapatkan bahan makanan. Jadi, imej-imej perahu dan bentuk manusia membawa kita ke alam kehidupan manusia di Sarawak beribu tahun dahulu.⁵

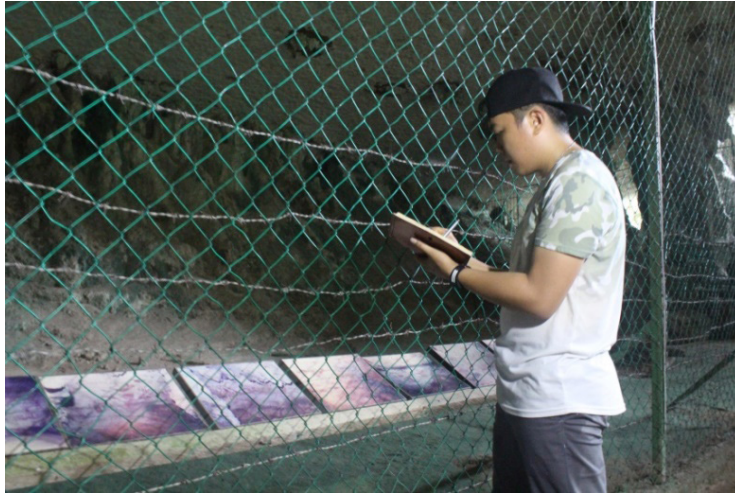
Secara keseluruhannya, penyelidikan masa lalu telah mendokumenkan lukisan gua di Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*), tetapi belum ada penyelidikan yang terperinci berhubung aspek ikon imej terhadap lukisan gua tersebut. Oleh itu, penyelidikan ini membincangkan aspek ikon imej dalam bidang seni visual dan setiap motif yang dihasilkan. Seterusnya, penyelidik juga mencadangkan agar aspek konservasi iaitu memelihara motif ini dalam hasil seni visual dititikberatkan.

METODOLOGI

Penyelidik membuat prosedur dokumentasi dan merekod setiap imej yang terdapat pada dinding gua. Setiap satu imej telah dikenal pasti dengan elemen ikon dan unsur perlambangan yang telah digunakan oleh manusia purba dalam menghasilkan imej. Melalui teori ikonografi, penyelidik membuat analisis mengikut pemeringkatan yang telah dikemukakan oleh Erwin Panofsky dalam bukunya *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*.

Penyelidik membuat kajian rintis dengan mengumpul beberapa maklumat awal hasil daripada bacaan buku, artikel dan sumber-sumber makalah. Selain perpustakaan, penyelidik mencari maklumat secara bertulis di beberapa buah muzium antaranya Muzium Negeri Sarawak dan Muzium Negeri Sabah. Data-data yang diperoleh digunakan sebagai sumber bahan bantu dalam mencari maklumat yang lebih terperinci.

Foto 4 Penyelidik membuat catatan selepas membuat pemerhatian pada koleksi gambar yang telah disediakan oleh pihak Muzium Sarawak



Kaedah pemerhatian penting dalam melaksanakan penyelidikan ini. Penyelidik membuat pemerhatian secara khusus terhadap setiap elemen yang hendak dikaji. Penyelidik juga mengambil data secara terperinci dan merekodkan setiap satu data dengan jelas dan tersusun. Setiap proses pengambilan data juga telah direkodkan melalui rakaman kamera digital untuk membantu memelihara bahan kajian. Tinjauan adalah penting bagi seseorang ahli penyelidik untuk mengumpul data bagi sesuatu tapak yang dikaji.

Selepas semua proses dapatan data ini dilakukan, ahli penyelidik perlu menghasilkan satu laporan bertulis. Sebenarnya, lebih banyak masa yang diperlukan untuk menganalisis bahan dan menulis laporan berbanding melakukan kerja-kerja pemerolehan data di tapak. Dalam laporan tersebut, semua penemuan dalam dapatan harus dijelaskan dan digambarkan. Laporan itu juga sepatutnya memberi maklumat tentang usia bahan-bahan yang ditemui dan kebudayaan yang dikemukakan sepatutnya dibandingkan dengan kebudayaan-kebudayaan lain agar dapat ditentukan bagaimana persamaan dan perbezaan kebudayaan tersebut wujud.

LUKISAN GUA HEMATIT DALAM GUA KAIN HITAM (THE PAINTED CAVE)

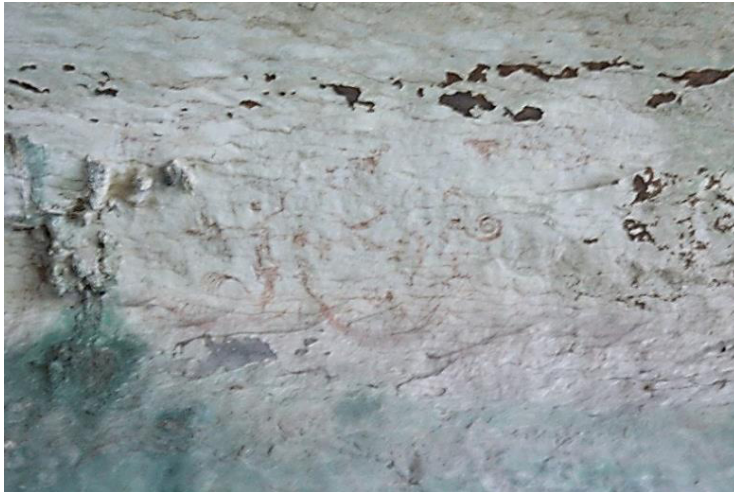
Panel dinding gua adalah berstruktur kerana gua ini adalah gua batu kapur. Oleh itu, lukisan yang dihasilkan pada dinding gua sepanjang 50 meter ini memiliki konstruksi yang kompleks. Setiap imej dihasilkan dengan kompleks dan masing-masing memiliki nilai artistik yang tinggi. Penyelidik membahagikan panel lukisan gua ini kepada empat bahagian dan setiap satunya bersaiz 10 hingga 12 meter. Langkah ini memudahkan penyelidik membuat penelitian dengan lebih teratur dan sistematik.

Foto 5 Panel pertama dinding lukisan gua dan beberapa susunan kayu yang merupakan ‘keranda perahu’



Pada panel pertama, lukisan gua tersebut adalah masih jelas dan rupa serta bentuk imej secara keseluruhan boleh dikenal pasti. Panel kedua pula, imej yang terdapat pada dinding gua adalah pudar. Setiap imej masih kelihatan baik namun ciri-ciri yang jelas pada sesetengah imej tidak dapat dikenal pasti. Panel ketiga adalah bahagian yang paling terjejas kerana imej sudah tidak kelihatan dengan jelas. Keadaan lukisan gua yang sangat pudar menyukarkan aktiviti mengenal pasti imej yang telah dihasilkan. Panel keempat juga mengalami situasi yang sama. Beberapa faktor telah mempengaruhi keadaan struktur imej ini dan menjelaskannya secara beransur-ansur.

Foto 6 Panel ketiga dinding lukisan gua yang telah terjejas teruk disebabkan ditumbuhi lumut dan kesan debu yang tebal



Tapak penyelidikan ini juga menempatkan beberapa keranda berbentuk perahu. Semasa prosedur ekskavasi artifak dijalankan, keranda perahu dan rangka tulang masyarakat purba yang ditemui berada dalam keadaan berselerak di lantai gua. Beberapa bahan artifak purba seperti manik purba dan seramik juga telah ditemui. Pendapat penyelidik terdahulu melihat objek yang dijumpai ini mempunyai hubung kait dengan lukisan dinding gua yang berwarna merah menyala.

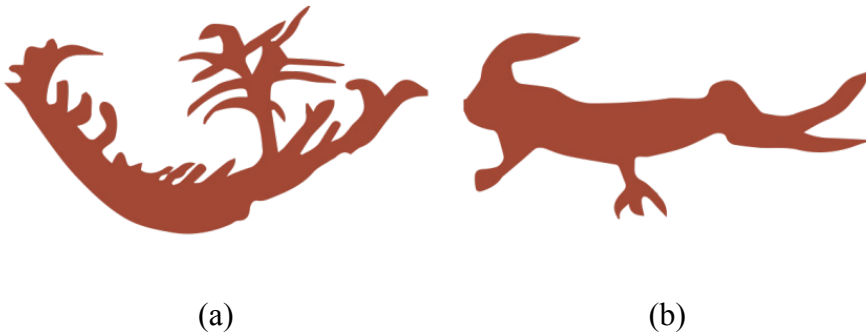
Foto 7 Beberapa susunan kayu yang merupakan ‘keranda perahu’ yang menempatkan mayat masyarakat purba sekitar 3,000 tahun dahulu



Sumber: Koleksi Arkib Harrisson dari Muzium Sarawak

Namun sehingga kini hasil lakaran awal Paul Kerek di bawah bimbingan penyelidik Szabo dan rakan-rakan tidak dijumpai. Bahan rujukan tersebut adalah sangat penting dan berharga kerana merupakan sebuah rekod awal yang harus dilindungi dan dijaga dengan rapi. Melalui penyelidikan ini, lakaran yang lebih terperinci dilaksanakan dalam usaha mengenal pasti imej dan merekodkan setiap imej tersebut. Usaha ini memberi satu sumbangan dalam menjaga khazanah negara. Setiap satu motif perahu tersebut dihasilkan secara stailistik dan memiliki ciri-ciri khasnya iaitu '*emerging tree*' pada setiap perahu. Berikut adalah imej yang telah dikenal pasti sebagai imej '*death ship*' dan antropomorf.

Foto 8 (a) & (b) Dua imej daripada panel lukisan Gua Kain Hitam menunjukkan 'perahu maut' dengan 'pokok kehidupan' yang muncul dari dalam perahu dan imej buaya



Sumber: Diambil dan diubah suai dari gambar hitam putih Arkib Harrisson.

Foto 8 (a) & (b) di atas menunjukkan usaha awal oleh penyelidik lepas dalam mengenal pasti rupa imej yang telah dihasilkan berdasarkan kepada rekod awal oleh Tom Harrison dan Barbara Harrisson. Usaha ini jelas banyak membantu penyelidikan akan datang dan sedikit sebanyak telah memberi gambaran yang lebih jelas kepada rupa asal imej. Penelitian yang lebih berkesan dapat dilakukan sekiranya imej tersebut dapat direkodkan dan dilukis semula menggunakan perisian digital. Dengan itu, imej yang dihasilkan semula adalah lebih *solid* dan juga jelas untuk menjadi tatapan umum.

Foto 9 Imej ‘perahu maut’ yang ikonik dalam keseluruhan panel lukisan gua pada Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*)



Foto 9 menunjukkan satu imej perahu yang memiliki ciri-ciri yang disebut oleh Tom Harrisson ‘*emerging tree*’ dari dasar perahu. Imej dihasilkan menggunakan unsur garisan yang tebal dan unsur rupa yang kompleks. Setiap garisan yang dibentuk adalah dinamik dan memberi gambaran dimensi pergolakan dalam imej ini. Aspek yang ditekankan dalam mencipta semula imej ini adalah dengan mengenal pasti ciri-ciri utama imej, iaitu kepelbagaian jenis garisan yang diaplikasikan untuk mendapatkan rupa yang dinamik.

Foto 10 Aplikasi unsur garisan tebal dan beralun kelihatan jelas menghasilkan rupa perahu dan ‘*emerging tree*’ pada imej



Foto 11 Imej yang turut menonjol dan mempunyai hubung kait dengan artifak keranda berbentuk perahu yang terletak berdekatan dengan lukisan gua



Sumber: Koleksi Arkib Harrisson dari Muzium Sarawak.

Imej di atas menunjukkan sebuah perahu yang turut ditampilkan bersama figura yang kelihatan sedang mendayung. Imej ikonik ini dihasilkan menggunakan unsur garisan yang tebal dalam usaha untuk menampilkan gambaran perahu dan bentuk figura.

Foto 12 Aplikasi unsur garisan tebal kelihatan jelas menghasilkan rupa perahu dan figura pada imej



Dalam usaha awal penyelidikan terhadap Gua Kain Hitam (*The Painted Cave*), imej pada dinding gua tersebut hanya bersifat hiasan dan cuma sedikit rekod penulisan yang ditemui berhubung lukisan gua tersebut. Malahan, rekod awal lakaran oleh Paul Kerek dalam penulisan Szabó, Piper dan Barker juga tidak dapat dikenal pasti keberadaannya. Walhal, rekod tersebut adalah sangat

berharga kerana imej ketika itu masih lagi jelas dan lakaran itu adalah sumber terpenting dalam usaha dokumentasi khazanah warisan negara.

Foto 13 Artifak keranda perahu yang telah dikumpulkan



Bahan bukti kemajuan kehidupan masyarakat purba adalah jelas dengan adanya ‘keranda perahu’ tersebut. Perkara ini jelas menunjukkan kemajuan masyarakat purba melalui penciptaan teknologi ini. Terdapat sebab mengapa keranda ini berbentuk sedemikian dan sebagai penyelidik, perkara ini perlu diterjemahkan dalam usaha memberi pengetahuan dan penjelasan terhadap fenomena yang berlaku ketika zaman prasejarah tersebut.

KESIMPULAN

Kewujudan lukisan di gua kebanyakannya dapat dikesan berdasarkan lakaran arang dan contengan media hematit yang menggambarkan kepada kita pengetahuan dan pengalaman manusia purba. Pembicaraan tentang peranan dan kepentingan lukisan gua di Malaysia merupakan suatu penyingkapan sebuah tradisi budaya masyarakat prasejarah di mana bermulanya aspek-aspek kesenian yang menjadi pemangkin kepada generasi seterusnya.

Kepesatan perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan terhadap banyak perkara. Penyelidikan analitis terhadap seni penerokaan ini memberi satu pendekatan baharu. Kupasan imej yang tersirat daripada paparan motif memberi ruang kepada penerokaan terhadap ikon dan simbolisme budaya. Kupasan secara sistematik motif dan imej ini memberi peluang untuk

mengetengahkan imej-imej dasar atau simbol dasar yang dihasilkan. Simbol-simbol ini dapat memberi gambaran tentang bentuk kepercayaan mereka, situasi kehidupan dan budaya masyarakat mereka pada ketika itu.

Proses analisis terhadap data-data yang dilakukan di tapak merupakan tahap terpenting dalam penyelidikan ini. Analisis ke atas bahan adalah bergantung kepada jenis bahan yang ditemui. Setiap kaedah analisis memerlukan tahap-tahap penelitian yang berperingkat dalam menghasilkan maklumat yang menyeluruh. Analisis fizikal dan konteks inovasi atau peranannya dalam budaya dilakukan untuk mendapatkan maklumat tentang masa lampau manusia.

Foto 14 Lukisan hematit yang menghiasi *death chamber* di sepanjang panel dinding gua



Sumber: Koleksi Arkib Harrisson dari Muzium Sarawak.

Seseorang ahli penyelidik tidak hanya bergantung kepada kepakaran dalam sesuatu bidang dalam menganalisis hasil dapatan. Kepelbagaian pendapat dan keputusan akan menjamin teori penyelidik tentang dapatan yang bersandarkan bukti yang kukuh. Hasilnya ialah terhasil satu dapatan dalam bentuk penulisan berkenaan pengumpulan data-data yang sistematik bagi lokasi kajian. Penyelidikan ini ialah kajian yang luas dan intensif dengan kawasan penyelidikan yang lebih umum dengan usaha mendapatkan bukti yang terhad.

PENGHARGAAN

Terima kasih diucapkan kepada Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi (PPI), Universiti Malaysia Sabah (UMS) kerana memberikan Skim Geran Penyelidikan Pascasiswazah UMSGreat (Projek Nombor: GUG0216-1/2018). Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kakitangan Muzium Sarawak kerana telah memberikan kerjasama yang baik dengan membekalkan maklumat daripada koleksi arkib yang digunakan dalam penyelidikan ini.

NOTA

- ¹ *New archaeology* bukan satu konsep tetapi sebuah idea yang diperkenalkan pada tahun 1960-an sepanjang tempoh fenomena untuk membuat arkeologi tradisional lebih saintifik. Oleh itu, keperluan untuk membuat hipotesis eksplisit, penggunaan teknik kuantitatif, penggunaan pelbagai teknologi moden untuk memperincikan bahan-bahan dan aspek-aspek lain dari rekod arkeologi dan penggunaan idea model untuk penjelasan tentang tingkah laku manusia, semuanya menjadi sebahagian daripada idea utama dalam *New Archaeology*. Pergerakan idea ini dalam banyak cara memberikan reaksi terhadap apa yang dianggap sebagai arkeologi ‘tradisional’, tekanan untuk membina urutan budaya dengan kurang penekanan pada penjelasan yang jelas. *New Archaeology* berusaha untuk memaparkan penjelasan sejagat tentang fenomena kebudayaan. Reaksi pasca moden terhadap *New Archaeology* didasarkan sebahagiannya pada kritikan penjelasan mekanisme yang cenderung untuk mengurangkan variasi budaya yang luas kepada pemboleh ubah kemanistik dan mudah. Dalam beberapa cara, hujah-hujah itu adalah selari dengan era perdebatan terdahulu antara penjelasan yang unik dan spesifik, antara sains semula jadi dan kemanusiaan (Steven A. Rosen, 2012).
- ² *Cognitive* membawa maksud sebuah proses dalam mendapatkan sesuatu ilmu pengetahuan.
- ³ *Bison* ialah sejenis haiwan mamalia seperti kerbau yang banyak terdapat di utara Amerika dan Eropah.
- ⁴ *Shaman* merujuk kepada bomoh dan pengamal ritual dalam kalangan masyarakat atau kaum tertentu.
- ⁵ Dipetik dan diubah suai daripada teks bertajuk "Kemudahan dan Prasarana untuk Memperhebat Kegiatan Seni Rupa di Negeri-Negeri dan di Peringkat Nasional" oleh Wairah Marzuki pada halaman 71 dalam buku suntingan Baha Zain berjudul *Mencari Imej Malaysia: Dialog Sastera-Seni Rupa-Seni Bina*.

RUJUKAN

- Achmad Sopandi Hasan. (2003). *Lukisan gua di Malaysia*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Ballard, C., R. Bradley, L. Nordenborg, M., & Wilson, M. (2004). The ship as symbol in the prehistory of Scandinavia and Southeast Asia. *World Archaeology*, 35, 385–403.
- Bellwood, P. (1997). *Prehistory of the Indo-Malaysian archipelago*, (Revised edition). Honolulu: University of Hawaii Press.
- Chêng, T. (1969). *Archaeology in Sarawak*. Cambridge: W. Heffer and Sons and the University of Toronto Press.

- Dokumentari video <https://www.youtube.com/watch?v=eQWKpKbvc9M&t=31s>
- Harrisson, B. (1964). Archeology Borneo: Recent archeological discoveries in Malaysia 1962–1963. Borneo. *JMBRAS*, XXXVII, Part 2. November 1964, 192–206.
- Harrisson, T. (1960). Stone age ships of death: World's oldest boat coffins found in Sarawak caverns reveal ancient culture. *Life*, January 11, 49–51.
- Harrisson, T. (1958). The Great Cave Sarawak: A ship-of-the-dead cult and related rock paintings. *The Archaeological News Letter*, 6, 199–204.
- Mohd Johari Ab. Hamid. (2008). *Apresiasi dan kritikan seni visual*. Tanjong Malim, Perak: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Rashidah A. Salam. (2000). *Penggunaan bahan pribumi dalam pengolahan seni tampak moden*. Prosiding Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual. Balai Seni Visual Negara, 23 hingga 25 Mei 2000.
- Szabó, K. In preparation. The Molluscan remains from the Niah Caves. In G. Barker, D. Gilbertson & T. Reynolds (Eds.), *The Archaeology of the Niah Caves, Sarawak: Excavations 1954–2004*, (Vol. 2). Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research.
- Szabó, K., Piper P. J., & Barker, G. (n.d.). Sailing between worlds: The symbolism of death in northwest Borneo. *Terra Australis*, 29, 149–170.
- Zainal Kling & Norazit Selat. (1994). Pembinaan kebudayaan kebangsaan: Sumbangan masyarakat-masyarakat Sarawak. *The Sarawak Museum Journal*, XLVII (68) (New Series), 101–111.
- Zuraina M. (1982). The West Mouth, Niah in prehistory of Southeast Asia. *Sarawak Museum Journal*, 31 (3), 1–200.

**APLIKASI SERBUK TANAH LIAT DAN ABU KAYU SEBAGAI
PENGHASILAN GERLIS KE ATAS PERMUKAAN SERAMIK**
***APPLICATION OF CLAY AND WOOD ASH IN GLAZE
PRODUCTION FOR CERAMIC SURFACE***

¹Farah Nabila Nordin

²Humin Jusilin

³Oscar Gordon Wong

^{1, 2 & 3}Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan (FKSW), Universiti Malaysia Sabah
farahnabilanordin@yahoo.com, zumin@ums.edu.my, oscargordon.wong@yahoo.com
Tarikh dihantar: 2 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 30 Oktober 2018

ABSTRAK

Abu gerlis tidak pernah diaplikasikan di Sabah sebagai gerlis komersial. Pengusaha seramik tempatan khususnya di Kota Belud dan Semporna belum menemui kaedah memprosesnya kerana mereka tidak terdedah dengan pengetahuan menggunakan formula menghasilkan gerlis. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti, mendokumentasikan dan menganalisis bahan alam yang dapat menghasilkan gerlis. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji adalah kaedah kualitatif dan menjalankan aktiviti uji kaji bengkel di studio seramik, Universiti Malaysia Sabah. Formula yang digunakan adalah formulasi *line blend* oleh Michael Cerv (2016). Formula *line blend* adalah pendekatan yang mengaplikasikan gabungan satu atau dua bahan semula jadi untuk mendapatkan kesan satin dan *matt*. Sebanyak enam sampel kajian dijalankan di studio dengan memperkenalkan teknik gabungan tanah kaolin dan abu kayu yang berbeza nisbahnya. Hasil kajian mendapati keenam-enam sampel menunjukkan kesan yang berbeza dari segi permukaan dan warna gerlis. Kajian ini adalah satu indikator yang mudah digunakan untuk menghasilkan gerlis. Secara tidak langsung, kaedah ini memberi sumbangan kepada pengusaha seramik di Kota Belud dan Semporna dalam menghasilkan kraf seramik yang lebih berkualiti.

Kata kunci: Tanah liat, abu, formula *line blend*, seramik, gerlis.

ABSTRACT

Ash glaze is not used in Sabah as commercial glaze. Local ceramics especially in Kota Belud and Semporna do not know in processing and lack knowledge in the use of the formula needed in producing glaze. The purpose of this study is to identify, documentation and analyze natural materials that can produce a glaze. The method used by the researcher is a qualitative method and conducting workshop experimental activities

at ceramic workshops, University Malaysia Sabah. The formula used in this research is line blend formula by Michael Cerv (2016). This line blend formula is a combination of one and two materials to get a satin and matt effect. The researcher produced six samples using one technique in this study. The researcher found that through this study, the six samples showed shiny and flat surface. This study can provide an easy way especially the ceramic entrepreneurs in Kota Belud and Semporna to produce more quality ceramic crafts.

Keywords: Clay, ash, line blend formula, ceramic, glaze.

PENGENALAN

Seramik berasal daripada perkataan Greek iaitu *keramos*, bererti produk yang diperbuat daripada tanah liat dan kemudiannya melalui beberapa peringkat pembakaran mengikut jenis penggunaan tanah yang digunakan. Pembakaran pertama dipanggil *bisque firing*, iaitu pembakaran yang mencapai suhu sehingga 800°Celsius dan pembakaran kedua, iaitu *glaze firing* dengan suhu 1200°Celsius. Abu gerlis adalah panggilan umum bagi sepuhan pada permukaan sesebuah tembikar. Gerlis atau licau lebih dikenali sebagai *glaze* yang bermaksud sejenis bahan yang akan membentuk lapisan hiasan yang berkaca dan licin apabila dibakar pada suhu tertentu. Bahan gerlis ini lebih berfungsi untuk menghias produk-produk seramik bagi memberikan kemasan akhir yang licin, kalis air, bahan dekorasi dan tahan lasak.

Abu dapat dihasilkan daripada pelbagai jenis tumbuhan, batu-batuan, tulang haiwan dan sebagainya. Abu mempunyai sifat kaca dan sifat penyatuan yang memberikan kesan licin, berkilat, kekaca pada sesuatu permukaan dan memberikan kesan yang menarik pada tekstur akibat daripada suhu pembakaran. Mengikut kajian terdahulu, penggunaan bahan yang berunsurkan flora tumbuhan seperti padi, rumput, kayu getah dan beberapa spesies tumbuhan lain telah pun ditemui. Selain itu, pokok-pokok seperti epal, birch dan kekacang juga telah lama dianalisis dan berpotensi untuk membuat gerlis. Seperti yang diketahui bahawa tumbuhan adalah alam sekitar yang paling dekat dengan manusia (Miranda Forrest, 2013).

Penghasilan gerlis biasanya perlu digabungkan dengan serbuk tanah liat. Hal ini demikian kerana tanah liat merupakan medium lembut yang menghimpunkan beberapa jenis zarah-zarah batuan semula jadi seperti *granit* dan *gneiss* yang terhakis menerusi geseran ais, air dan angin (Nicholas Penny, 1993: 165). Tanah liat ini juga merupakan bahan asas dalam pembuatan

seramik sejak dahulu lagi. Terdapat beberapa jenis tanah liat antaranya tanah *earthenware*, porselin, kaolin, *stoneware*, *ball clay* dan *fire clay*.

Abu kayu terkenal dengan kandungan seratnya yang tinggi, terdiri daripada kalsium karbonat yang banyak digunakan dalam resipi gerlis. Abu kayu juga mengandungi kalium karbonat, fosfat dan logam lain yang berpotensi menghasilkan gerlis tanpa campuran kimia (Robert Tichane, 1998). Walau bagaimanapun, nisbah atau kandungan bahan kimia ini bergantung kepada beberapa keadaan seperti lokasi, tanah dan jenis kayu yang menghasilkan abu tersebut. Komposisi kimia yang berbeza juga menghasilkan kesan yang berbeza antara permukaan ke permukaan yang lain. Sebagai contoh, jika dua keping sampel tanah dalam kumpulan yang sama diuji dengan menggunakan campuran abu, maka keputusannya boleh menghasilkan hasil yang berbeza. Hal ini demikian kerana ia dipengaruhi oleh kandungan kimianya yang tersendiri.

Negeri Sabah terkenal dengan kekayaan pelbagai spesies tumbuhannya. Justeru, kepelbagaian spesies tumbuhan sangat berponensi untuk dieksploitasi dan diteroka untuk penyelidikan yang lebih banyak. Kajian daripada pelbagai aspek dan jenis tumbuhan dapat mengetahui penggunaan dan nilai yang boleh diformulasikan dalam penghasilan seramik terutamanya kepada pengusaha tempatan di Sabah.

Gerlis abu dari bahan organik ini telah lama dikendalikan oleh beberapa penyelidik di luar negara. Namun, penggunaan abu di Sabah belum sepenuhnya dapat diterokai oleh para penyelidik yang menggunakan bahan semula jadi. Menurut kajian Shamsu Mohamad (2002), menyatakan bahawa isu yang timbul dalam kajian gerlis adalah berkaitan dengan faktor pembaziran bahan organik yang sangat berleluasa. Selain itu, bahan semula jadi mempunyai keupayaan sebagai bahan mentah yang mampu menghasilkan gerlis dalam industri seramik tanpa kos yang tinggi. Kebanyakan kajian tentang gerlis tidak dapat dihasilkan oleh pengkarya seramik di Malaysia kerana kebergantungan untuk membeli daripada pihak pembekal dari luar negara. Akibat kurangnya kajian dan penerokaan terhadap bahan gerlis maka, pengusaha tempatan terlalu sukar untuk memahami konsep gerlis (Radzali Othman & Ahmad Fauzi Mohd. Noor, 2013).

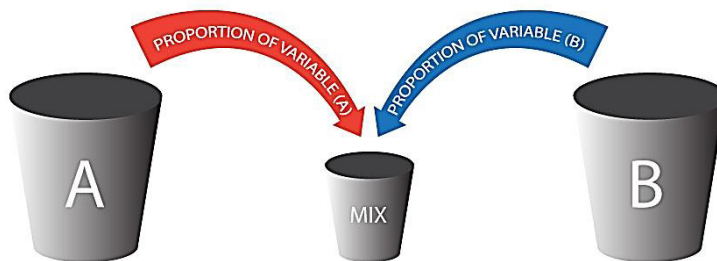
Objektif Kajian

Tujuan penyelidikan ini dijalankan ialah untuk mencari jawapan kepada beberapa persoalan dan masalah seperti yang dijelaskan sebelum ini. Dengan kata lain, tujuan kajian adalah meliputi perkara-perkara yang ingin dilaksanakan atau dicapai dalam sesuatu penyelidikan. Secara khususnya, tujuan kajian

ini dijalankan adalah untuk mengupas dengan lebih spesifik lagi berhubung beberapa aspek seperti berikut:

- i. Mengetahui pasti kandungan bahan alam yang berpotensi menghasilkan gerlis.
- ii. Mendokumentasi kaedah dan percubaan menghasilkan gerlis dengan menggunakan formula *line blend* melalui gabungan nisbah daripada bahan-bahan alam semula jadi.
- iii. Menganalisis bahan alam melalui kandungan, warna, tekstura dan kesan istimewa pada permukaan sampel.

Teoretikal: Formula *Line Blend* dalam Penghasilan Gerlis ke atas Permukaan Seramik



Rajah 1 Formula *Line Blend*

Sumber: Michael Cerv (2016). <http://mikepottery.blogspot.my/>.

Dilayari pada 2 Jun 2017

Formula *line blend* telah diperkenalkan oleh Michael Cerv (2016) sebagai salah satu kaedah sintesis bahan yang mudah diaplikasikan dalam penghasilan gerlis. Formula ini mencadangkan satu kaedah campuran satu, dua, tiga atau empat variasi untuk mendapat dan membandingkan kesan yang pelbagai pada permukaan seramik. Kesan-kesan baharu terhadap permukaan seramik yang pelbagai ditentukan oleh variasi kandungan dan bahan yang diaplikasikan oleh pengkaji.

Rajah 1 menunjukkan campuran bahan A (*porportion of variable A*) dan B (*porportion of variable B*). Bahan A adalah tanah liat *earthenware* dan bahan B adalah abu kayu. Kedua-dua bahan tersebut dicampurkan atau disintesis untuk mendapatkan gerlis dengan menggunakan nisbah tertentu yang telah ditetapkan. Setiap nisbah yang digunakan dicatat sebagai rekod untuk membezakan uji kaji yang seterusnya. Nisbah kandungan adalah bertujuan untuk melihat kandungan yang dapat memberikan kesan satin, tekstur dan warna semula jadi

pada permukaan sampel yang dikaji. Penggunaan formula *line blend* ini mudah difahami dan boleh diaplikasikan secara mudah untuk mendapatkan gerlis berbanding menggunakan formula lain yang memerlukan campuran daripada enam atau tujuh jenis bahan tertentu.

Bahan yang digunakan dalam kajian ini adalah jenis tanah liat *earthenware* dan abu kayu. Pemilihan bahan ini adalah berdasarkan kandungan mineral yang terdapat pada bahan, iaitu tanpa menggunakan campuran bahan kimia yang lain. Berdasarkan formula *line blend*, kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua jenis material, iaitu tanah liat dan abu daripada kayu.

Dalam kajian ini, pengkaji telah menjalankan kerja di studio seramik berdasarkan beberapa siri. Siri pertama adalah menyediakan tanah liat dan abu kayu, siri kedua pula adalah proses mencampur bahan, iaitu tanah liat dan abu kayu. Seterusnya, siri yang ketiga adalah membentuk sampel, keempat mengeringkan sampel dan yang kelima adalah proses pembakaran mengikut suhu yang dijadualkan. Kajian ini melibatkan enam sampel dengan menggunakan satu teknik sintesis bahan. Sintesis bahan adalah terdiri daripada campuran tanah liat dan abu kayu yang diaplikasikan pada permukaan sampel tanah liat kaolin. Hasil analisis adalah seperti dalam Jadual (1 hingga 6), manakala variasi dapatan kajian ke atas perubahan dan tindak balas sampel dengan menggunakan suhu 1260°C Celcius melalui pembakaran tanur elektrik adalah seperti dalam Rajah (1 hingga 6).

Dapatan Kajian

Jadual Sampel 1

Sampel	1	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no.1	100	-



Rajah 1 Sampel 1

Rajah 1 adalah sampel pertama yang hanya menggunakan satu variasi bahan sahaja. Sampel ini adalah daripada serbuk tanah liat *earthenware*. Melalui hasil dapatan kajian, sampel ini menunjukkan kesan *matt* yang terdapat pada permukaan sampel. Sampel ini menghasilkan warna coklat kemerahan yang rata dan kesan yang terhasil tidak memaparkan sebarang kesan kilat dan bersinar pada permukaan.

Jadual 2 Sampel 2

Sampel	2	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no.2	80	20



Rajah 2 Sampel 2

Rajah 2 adalah sampel kedua menggunakan kandungan dan nisbah, iaitu 80:20 gram. Nisbah 80 gram bagi sampel ini adalah serbuk tanah liat *earthenware* dan 20 gram lagi adalah daripada abu kayu. Sampel pada Rajah 2 menunjukkan kesan satin, iaitu permukaan sampel kelihatan lebih berkilat dan bersinar. Walaupun permukaan sampel tidak begitu licin, sampel menunjukkan warna coklat kehitaman yang berkilat.

Jadual 3 Sampel 3

Sampel	3	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no.3	60	40



Rajah 3 Sampel 3

Rajah 3 adalah sampel ketiga yang menggunakan nisbah sebanyak 60:40 gram. Nisbah sebanyak 60 gram bagi sampel ini adalah daripada serbuk tanah liat *earthenware* dan selebihnya adalah abu kayu, iaitu sebanyak 40 gram. Pengkaji mendapati sampel ini menunjukkan kesan satin yang memberikan kesan permukaan berkilat dan terdapat tompokan-tompokan kecil berwarna coklat. Tompokan kecil ini dapat memberikan kesan jalinan yang menarik pada permukaan sampel (Rajah 3).

Jadual 4 Sampel 4

Sampel	4	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no. 4	40	60



Rajah 4 Sampel 4

Rajah 4 adalah sampel keempat yang menggunakan dua bahan dengan nisbah sebanyak 40:60 gram. Sampel ini menggunakan serbuk tanah liat *earthenware* sebanyak 40 gram dan selebihnya adalah 60 gram daripada abu kayu. Pengkaji mendapati bahawa sampel ini menunjukkan kesan satin pada permukaan yang berbeza. Rajah 4 menunjukkan kesan bersinar dan berkilat serta terjadinya bintik-bintik kecil pada permukaan. Kesan ini memberikan sedikit corak semula jadi pada permukaan sampel. Selain itu, sampel juga menunjukkan permukaan yang licin.

Jadual 5 Sampel 5

Sampel	5	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no.5	20	80



Rajah 5 Sampel 5

Rajah 5 adalah sampel kelima menggunakan serbuk tanah liat *earthenware* dan abu kayu yang menggunakan nisbah sebanyak 20:80 gram. Sampel ini menggunakan 20 gram dari serbuk tanah liat *earthenware* dan 80 gram dari abu kayu. Melalui pemerhatian pengkaji, sampel menunjukkan kesan satin. Permukaan sampel memberikan kesan sinar, berkilat dan kesan kekaca pada permukaan sampel.

Jadual 6 Sampel 6

Sampel	6	
Jasad	Tanah liat kaolin	
Suhu pembakaran	1260°C	
Bahan	Tanah liat <i>earthenware</i>	Abu kayu
Sampel no.6	-	100

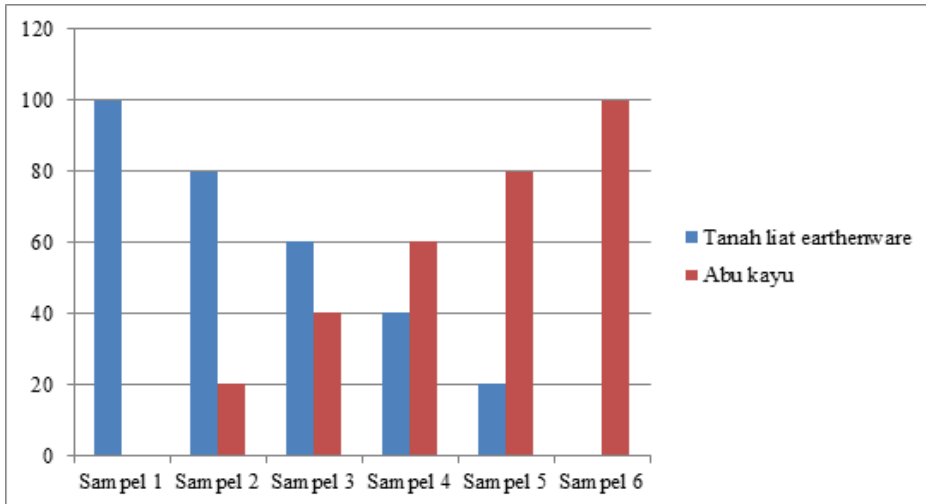


Rajah 6 Sampel 6

Rajah 6 adalah sampel keenam yang menggunakan satu variasi bahan. Sampel keenam (Rajah 6) hanya menggunakan bahan daripada abu kayu. Pengkaji mendapati bahawa sampel ini menunjukkan kesan satin iaitu permukaan sampel kelihatan licin, berkilat dan mempunyai sedikit kesan kekaca pada permukaan. Warna pada sampel juga menghasilkan warna jernih, iaitu mengikut warna permukaan jasad tanah kaolin tersebut. Sampel ini berjaya bergerak sebagai gerlis walaupun menggunakan satu variasi sahaja. Hal ini demikian kerana kandungan mineral yang terdapat pada bahan ini dapat dibakar pada suhu 1260°Celsius tanpa campuran bahan lain. Hasil analisis dan kesan kandungan nisbah pada sampel kajian adalah seperti dalam Jadual 7 dan Rajah 7.

Jadual 7 Kandungan nisbah bagi sampel: Satu sehingga sampel enam

Sampel	Tanah Liat <i>Earthenware</i> (gram)	Abu Kayu (gram)	Kesan
1	100	-	Kesan warna coklat kemerahan yang rata dan tidak memaparkan kesan kilat dan bersinar.
2	80	20	Kesan satin pada permukaan sampel kelihatan lebih berkilat dan bersinar.
3	60	40	Permukaan berkilat dan tompokan-tompokan kecil berwarna coklat.
4	40	60	Kesan bersinar dan berkilat serta terjadinya bintik-bintik kecil.
5	20	80	Kesan satin. Permukaan sampel memberikan kesan sinar, berkilat dan kesan kekaca.
6	-	100	Kesan kekaca.



Rajah 7 Kandungan nisbah bagi sampel: Satu sehingga sampel enam

KESIMPULAN

Bahan-bahan yang digunakan dalam kajian ini menghasilkan kesan *matte* dan satin ke atas permukaan yang berbeza. Penggunaan formula *line blend* ini mudah untuk diaplikasi bagi menghasilkan gerlis. Bahan-bahan yang digunakan oleh pengkaji mempunyai kandungan mineral semula jadi tanpa gabungan bahan kimia yang lain. Bahan-bahan ini berhasil dibakar pada suhu pembakaran 1260°Celsius dengan menggunakan tanur elektrik. Gabungan bahan yang mudah boleh dimanfaatkan demi mengurangkan kadar pembaziran kandungan mineral daripada alam semula jadi. Seterusnya, kepelbagaian bahan semula jadi di Sabah berpotensi dimanfaatkan untuk menghasilkan gerlis. Justeru, aplikasi serbuk tanah liat dan pelbagai bahan semula jadi sebagai penghasilan gerlis ke atas permukaan seramik perlu diteroka sebagai panduan kepada pengusaha seramik.

NOTA

- ¹ Farah Nabila binti Nordin, B.A (Hons) UMS, Pelajar Sepenuh Masa M.A, Ijazah Sarjana (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah.
- ² Humin bin Jusilin. Pensyarah di Universiti Malaysia Sabah (UMS). PhD. (Visual Art), M.A Visual Art (UMS) dan B.A (Hons) Fine Art (USM).
- ³ Oscar Gordon Wong, B.A (Hons) UMS, Pelajar Sepenuh Masa M. A, Ijazah Sarjana (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Pensyarah sambilan kursus Seni Animasi di Universiti Malaysia Sabah.

RUJUKAN

- Bryan, T. & Kate, D. (2014). *Glaze: The ultimate ceramic artist's guide to glaze and color*. USA: Barron's Educational Series.
- Christy, G. (1991). *Step by step art school: Ceramics*. (n. p): Book Sales.
- Cooper, E., & Lewenstein, E. (1988). *Clays and glazes: The ceramic review book of clay bodies and glaze recipes*. London: Ceramic Review.
- Forrest, M. (2013). *Natural glazes: Collecting and making*. London: A. & C. Black.
- Kingery, W. D., Bowen, H. K., & Uhlmann, D. R. (1976). *Introduction to ceramics*. (2nd ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Michael, C. (2016). Daripada <http://mikepottery.blogspot.my/> Dilayari pada 2 Jun 2017.
- Nelson, G. C., & Burkett, R. (2002). *Ceramics: A potter's handbook*. Fort Worth, TX: Wadsworth/Thomson Learning.
- Nicholas, P. (1993). *Catalogue of European sculpture in the Ashmolean Museum: 1540 to the Present Day*. Oxford: Clarendon Press.
- Othman Yaacob & Shamshuddin Jusop. (1982). *Sains tanah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Phil, R. (2003). *Ash glaze*. London: A & C Black, Bloomsbury Publishing & University of Pennsylvania Press.
- Shamsu Mohamad. (2005). *The Malay pottery in Malaysia*. Asia Ceramics Network Conference. Seoul, South Korea. 12–18 January.
- Tichane, R. (1998). *Ash glazes*. Iola, Wis: Krause Publications.
- Wolff, E. (1871). *Aschen-Analysen*. Berlin: Wiegandt und Hempel.
- Worrall, W. E. (1986). *Clays and ceramic raw materials*. London: Elsevier Applied Science.

**ELEMEN REALISME MAGIS YANG TIDAK DAPAT DIJELASKAN
(THE IRREDUCIBLE ELEMENT) DALAM KUMPULAN CERPEN
LARON (2010) OLEH JASNI MATLANI
THE 'IRREDUCIBLE ELEMENT' (IE) IN JASNI MATLANI'S MAGIC
REALISM AS PORTRAYED IN HIS SHORT STORIES LARON**

¹Roziah Adama

²Asmiaty Amat

*University of Beijing Foreign Studies
roziadahama17@aliyun.com*

*Universiti Malaysia Sabah
adajiwa@gmail.com*

Tarikh dihantar: 11 Januari 2018 / Tarikh diterima: 24 Julai 2018

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan menganalisis ciri-ciri realisme magis yang terdapat dalam kumpulan cerpen *Laron* karya Jasni Matlani (2010) yang menghimpunkan 30 buah cerpen Jasni Matlani. Walau bagaimanapun, kajian ini hanya meneliti lima buah cerpen dalam kumpulan cerpen *Laron*, iaitu *Di Bawah Pohon Angsana*, *Dua Helai Daun*, *Kisah di Sebuah Taman* dan *Perempuan Berbau Harum*. Penelitian ciri *irreducible element* dalam gaya penulisan realisme magis mengikut aliran Wendy B. Faris, iaitu elemen yang tidak dapat dijelaskan menjadi tumpuan analisis kelima-lima cerpen tersebut. Mengikut Wendy B. Faris, *Irreducible Element (Ordinary Enchantments Magical Realism and Remystification of Narratives)* merujuk kepada sesuatu perkara yang tidak dapat dijelaskan mengikut hukum alam berdasarkan logik, pengetahuan biasa atau kepercayaan yang ada. Oleh itu, analisis terpaksa berfokus pada dua unsur utama iaitu objek magis yang merangkumi bunyi, benda dan tempat serta pemerian watak-watak dalam karya dengan melihat bagaimana watak-watak magis dibangunkan dalam ruang realiti. Hasil kajian membuktikan bahawa gaya penulisan Jasni Matlani memenuhi konsep elemen yang tidak dapat dijelaskan (*the irreducible element*) dan sesuai dikategorikan sebagai karya realisme magis.

Kata kunci: Realisme magis, Jasni Matlani, *Laron*, objek magis, watak.

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the characteristics of magic realism contained in Jasni Matlani's short stories Laron (2010). In the works of magic realism, there widely exists unreasonable magical and

strange elements, which are generally recognized as 'Irreducible Elements'. Though the collection includes 30 short stories in total, this research will only focus on examining five stories, to be specific, that is short stories Laron, Di Bawah Pohon Angsana, Dua Helai Daun, Kisah di Sebuah Taman and Perempuan Berbau Harum. This study is focused on the 'Irreducible Elements' of magic realism as highlighted by Wendy B. Faris in Ordinary Enchantments Magical Realism and Remystification of Narratives. 'Irreducible Element' refers to the unexplainable things in terms of the natural law of logic, common knowledge or beliefs that exist. Hence, to analyze the selected stories that contain unexplained elements, this research will concentrate on two major elements. Firstly, the magical objects that include sounds, objects and places and secondly, the description of the characters in the work by looking at how magic characters are developed in the realm of reality. Ultimately, the findings of this research proves that Jasni Matlani's short stories correspond to the concept of irreducible elements therefore can be categorized as works of magic realism.

Keywords: Magic realism, Jasni Matlani, Laron, magical objects, character.

PENGENALAN

Realisme magis dalam dunia kesusasteraan moden di Barat diperkatakan wujud sejak 30 dekad yang lalu. Sungguhpun begitu, di Malaysia aliran ini masih dianggap baharu dan tidak ramai penulis menerokai gaya penulisan realisme magis kerana kurang pendedahan dan pengetahuan tentang aliran ini. Kajian ini bertujuan menganalisis ciri-ciri realisme magis yang terdapat dalam lima buah cerpen Jasni Matlani dalam koleksi cerpen bertajuk *Laron* (2010) *Di Bawah Pohon, Angsana, Dua Helai Daun, Kisah di Sebuah Taman* dan *Perempuan Berbau Harum* dipilih kerana memaparkan tema politik, kebobrokan manusia, rasuah, keadilan dan yang disampaikan dengan halus tanpa kejutan dalam ranah realisme magis. Ciri realisme magis mengikut 'Irreducible Element' yang seterusnya akan dirujuk dengan kata singkatan IE dalam aliran realisme magis seperti yang digariskan oleh Wendy B. Faris dalam bukunya *Ordinary Enchantments Magical Realism and Remystification of Narratives*, bermaksud sesuatu perkara yang tidak dapat dijelaskan mengikut hukum alam iaitu berdasarkan logik, pengetahuan biasa atau kepercayaan yang ada. Kajian ini berfokus pada objek magis yang merangkumi bunyi, benda dan tempat serta pemerian watak-watak dalam karya dengan melihat bagaimana watak-watak magis dibangunkan dalam ruang realiti. Dalam konteks ini, kewujudan elemen-elemen IE telah mencetuskan unsur-unsur aneh dan magis dalam sebuah karya yang ditulis dengan gaya realisme magis.

Realisme Magis

Sejarah awal realisme magis teretus apabila Franz Roh, seorang pengkritik lukisan berbangsa Jerman, memperkenalkan istilah ‘realisme magis’ pada tahun 1925 dalam bukunya *After Expressionism: Magic Realism: Problem of the Newest European Painting*. Istilah yang dikenali sebagai ‘magic realism’ atau ‘magical realism’ digunakan untuk merujuk kepada elemen magis dalam objek realiti kehidupan kita. Ia berbeza daripada surealisme yang cenderung kepada aspek psikologi dan pemikiran manusia. Istilah ‘magic realism’ mengalami perubahan melalui zaman sehingga menjadi salah satu jenis gaya penulisan yang dipelopori oleh penulis Amerika Selatan.

Istilah realisme magis dalam dunia penulisan pertama kali digunakan oleh Alejo Carpentier untuk maksud percampuran realiti seharian dengan imaginasi luar biasa yang diperoleh dari budaya setempat (Rahman Shaari, 2006). Secara dasarnya, plot penceritaan karya realisme magis bersifat kompleks dan berlapis-lapis. Dari satu segi, berlaku kecenderungan penulis untuk menggarap penceritaan yang dicampur aduk realiti dengan mitos, legenda, sejarah dan sebagainya. Wujud peristiwa dan watak yang tidak difahami, tidak logik, misteri dan tidak dapat dijelaskan punca berlakunya sesuatu peristiwa itu. Plot dijangkir balik, dari masa lalu kembali ke masa depan atau sebaliknya. Penamat cerita juga adakala tidak memuaskan hati dan tergantung.

Menurut Ann Bowers dalam buku beliau berjudul *Magic(al) Realism*, “Realism is allows the writer to present many details that contribute to a realistic impression (2004, hlm. 20). Dalam hal ini, beliau menjelaskan realisme dalam karya digunakan oleh penulis untuk mewujudkan unsur-unsur yang merujuk kepada perkara-perkara yang nyata, manakala magis bermaksud “Refers to any extraordinary occurrence and particularly to anything spiritual or unaccountable by rational science” (hlm.19), iaitu merujuk kepada peristiwa yang luar biasa, terutama sesuatu yang bersifat kerohanian dan tidak dapat dibuktikan secara saintifik.

Oleh itu, definisi realisme magis merujuk kepada dua pandangan, iaitu menghadirkan perkara-perkara yang berkaitan dunia nyata dan satu lagi perkara-perkara yang menerima unsur-unsur luar biasa. Kedua-dua perkara ini tidak terpisah, malah berada dalam satu lingkungan, iaitu magis itu sendiri tumbuh daripada realiti dan berkembang menjadi sebahagian daripada realiti. Ann Bowers turut menjelaskan bahawa ironi dan paradoks banyak digunakan dalam karya realisme magis sebagai bentuk aspirasi terhadap dunia sosial (2004, hlm. 2)

kerana tujuan utamanya adaalah sebagai alat kritikan politik dan masyarakat. Faris menjelaskan bahawa realisme magis yang diperkenalkan pada awal abad ke-20 untuk menggambarkan gaya baharu, neo-realistik dalam lukisan Jerman, kemudian diterapkan dalam fiksyen Amerika Latin sebagai petanda bakal menjadi trend kontemporari yang paling penting dalam dunia fiksyen antarabangsa. Dalam hal ini, Faris (2004: 1) menyatakan bahawa;

“Realisme magis menjadi sangat penting sebagai cara ekspresi di seluruh dunia, terutama dalam budaya pascakolonial, sebagai platform kesusasteraan yang membawa pemikiran-pemikiran kebudayaan; yang terkandung dalam teks, suara-suara yang dipinggirkan, tradisi yang hilang, dan kemunculan karya-karya sastera yang berkembang dan menghasilkan karya agung.”

Seiring dengan itu, realisme magis pada zaman kontemporari bangkit sebagai aliran penulisan yang penting kerana menjadi alat pemaparan pemikiran tentang isu-isu penting dalam masyarakat menggunakan perlambangan. Malah, pendapat dan pemikiran pengarang yang selama ini dipinggirkan dapat diangkat semula dalam karya realisme magis. Aspek ini disahut oleh pengarang Amerika Latin yang melihat realisme magis sebagai mewakili kemerdekaan dunia kesusasteraan Amerika Latin yang selama ini terkongkong dalam gaya penulisan Eropah yang dianggap kolot dan tidak memaparkan hakikat kehidupan masyarakat yang sebenar.

Konsep Realisme Magis Wendy B. Faris

Ciri pertama IE dalam gaya penulisan magik realisme menurut Wendy B. Faris, bermaksud sesuatu yang tidak dapat dijelaskan mengikut hukum semesta sebagaimana telah ditetapkan oleh Barat berdasarkan unsur logik, pengetahuan biasa, atau kepercayaan yang diwarisi turun-temurun. Sebagaimana yang dikatakan oleh David Young dan Keith Hollaman, Faris (2004, p.7), pembaca mengalami kesukaran untuk mencari bukti dalam menyelesaikan persoalan-persoalan tentang peristiwa dan perwatakan dalam penceritaan realisme magis kerana teknik penceritaan realisme magis yang membaurkan dunia realiti dan magis menyebabkan berlaku gangguan kepada pemahaman pembaca.

Sebagai contoh karya Gabriel Marquez diibaratkan “Seperti sesuatu yang diberikan, diterima tetapi tidak dapat dijelaskan” (Faris. 2004, p.7). Dalam hal ini, Faris menjelaskan karya realisme magis memperlihatkan unsur-unsur penceritaan yang luar biasa, magis dan wujudnya peristiwa yang tidak dapat dijelaskan dengan persepsi pancaindera. Sebagaimana karya Gabriel Marquez yang seolah-olah

memberikan pembaca sesuatu gambaran, yang kemudian diterima oleh pembaca tetapi dalam masa yang sama tidak dapat dijelaskan apa yang telah diterima oleh mereka. Keadaan ini mencetuskan keanehan dan magis yang dirasakan tetapi tidak dapat dijelaskan punca kehadirannya dan dibuktikan dengan hukum logik akal. Sungguhpun begitu, pada masa yang sama, pembaca beransur-ansur menerima kehadiran magis walaupun dalam kesukaran. Sebagai contoh, kehadiran hantu, roh, semangat, firasat ramalan dan sebagainya tidak dapat dibuktikan secara saintifik tetapi pembaca cuba menerimanya sebagai perkara yang biasa dan tidak mustahil berlegar dalam alam realiti. Sesuatu perkara yang tidak dapat dijelaskan mengikut logik akal itu disampaikan dengan cara yang biasa sehingga pembaca menerimanya sebagai realiti sebenar. Namun dari sisi yang lain, kehadiran unsur magis tetap dirasakan dan seolah-olah perkara biasa dengan pemerian yang jelas, rinci dan konkrit. Pengaliran magis begitu lembut, perlahan-lahan dan halus digambarkan seperti butiran pasir kecil dan halus yang memasuki cangkerang realisme. Oleh itu, pembaca sukar untuk mencari jawapan atas penggarapan watak-watak dan peristiwa yang tidak logik dan dikategorikan sebagai aneh dan magis dalam sesebuah karya (hlm. 9–10).

Pembaca pada mulanya mengalami gangguan kerana unsur keanehan dan magis yang mengganggu logik pemikiran. Dalam tempoh itu, pembaca secara sedar cuba mengaitkan unsur kelogikan untuk melapisi perkara yang tidak logik agar perlahan-lahan boleh diterima akal. Penerimaan ini atas dasar keyakinan pembaca bahawa magis dan keanehan yang dipaparkan mempunyai maksud tersirat dan simbolik serta boleh diwacanakan dengan kritis.

Menurut Faris, imej atau peristiwa magis yang terpancar dari ruang realiti sering menyerlahkan isu-isu utama dalam teks (hlm.10). Isu-isu ini merupakan isu yang berlegar di luar teks dan diserap ke dalam karya dengan tujuan untuk difikirkan dan dikritik dalam bentuk simbolisme. Disebabkan mengangkat isu utama, maka keajaiban-keajaiban yang tidak dapat dijelaskan mengikut hukum logik ini acap kali mengganggu hubungan logik berdasarkan sebab dan akibat dalam penceritaan. Gangguan ini akan menyebabkan perasaan resah dan merunsingkan pemikiran pembaca tetapi akan tetap diingati. Waima hadirnya gangguan, keanehan dan magis itu kelihatan biasa apabila diajukan oleh pengarang sebagai perkara biasa dan pembaca sendiri meletakkan kelogikan dan tidak mempersoalkan unsur magis yang hadir. Dalam hal ini, imej dan peristiwa magis yang dimaksudkan oleh Faris termasuk objek magis merangkumi bunyi, benda, tempat dan watak magis yang berlegar dalam alam realiti namun tidak dapat dijelaskan mengikut hukum logik atas kewujudannya.

Bunyi

‘Bunyi’ merujuk kepada sesuatu yang dapat didengar, selain daripada suara manusia yang dihasilkan sama ada oleh manusia, haiwan, serangga atau benda-benda lain. Benda pula merujuk kepada segala yang berbentuk dan dapat dilihat serta dipegang. Benda terbahagi kepada dua, iaitu benda hidup dan benda mati. Dalam hal ini, benda hidup merangkumi segala benda yang bernyawa misalnya manusia, haiwan dan tumbuh-tumbuhan dan benda yang tidak bernyawa seperti meja, kerusi dan sebagainya, manakala ‘tempat’ bermaksud kawasan yang tertentu seperti kota, kampung, rumah dan sebagainya. ‘Tempat’ juga merujuk kepada lokasi berlakunya sesuatu peristiwa. Ketiga-tiga unsur ini wujud di alam realiti dan dapat didengar dan dilihat oleh pancaindera, namun apabila magis dimunculkan ketiga-tiga unsur ini menjadi aneh dan diragui kewujudannya oleh pembaca kerana melanggar kelogikan sebab dan akibat. Selain itu, pemerian watak dalam karya realisme magis memainkan peranan yang sangat penting sebagai penggerak cerita. Watak-watak digarap sebagai manusia biasa berdasarkan bentuk fizikalnya tetapi digambarkan memiliki kelainan daripada manusia biasa, misalnya tidak mempunyai wajah, watak yang boleh muncul dan ghaib pada bila-bila masa sahaja. Pada asasnya, unsur bunyi, benda, tempat dan watak diresapi magis dan keanehan tetapi jika dikemukakan sebagai perkara biasa, ia tidak lagi ditanggapi sebagai ajaib tetapi sebagai perkara yang ghalib. Oleh itu, perkara berada yang di luar elemen tidak dapat dijelaskan, beransur-ansur dapat diterima oleh pembaca sebagai munasabah.

Dalam kajian ini, ciri-ciri IR akan dianalisis mengikut hukum alam, pengetahuan biasa dan kepercayaan terhadap dua unsur utama iaitu pertama, objek magis yang merujuk kepada sesuatu yang boleh disentuh, dirasa, didengar dan dilihat, iaitu bunyi, benda dan tempat. Kedua ialah pemerian watak-watak dalam karya dengan melihat bagaimana watak-watak magis dibangunkan dalam ruang realiti.

Bunyi

Bunyi sebagai objek magis yang dihadirkan dalam bentuk suara ghaib manusia yang tidak dapat dijelaskan kehadirannya mengikut hukum logik akal muncul dalam Kumpulan Cerpen *Laron* dalam bentuk satu suara ghaib manusia dan suara kelekatu. Suara ini muncul dengan tiba-tiba dan jelas pada pendengaran watak utama, seolah-olah berada dalam jarak yang sangat dekat dengan watak utama. Dalam hal ini, peranan suara ghaib dihadirkan dengan tujuan sebagai petanda kemunculan perkara-perkara magis dalam penceritaan seterusnya atau sebagai platform pengarang untuk menyampaikan mesej tertentu kepada pembaca.

Cerpen *Laron* mengisahkan pada satu malam watak ‘aku’ berjalan-jalan di sebuah kota tanpa tujuan. Watak ini tidak dinamakan malah tidak dijelaskan jantinya, namun pembaca dapat meneka bahawa watak ‘aku’ merupakan seorang lelaki yang kesunyian. Pada malam itu, watak ‘aku’ telah mendengar suara ghaib yang mempersoalkan kehadirannya di kawasan itu pada waktu malam. Watak ‘aku’ juga melihat kehadiran sepasang kekasih kelekatu jantan dan betina yang berbual-bual. Lebih menarik, watak ‘aku’ dapat memahami bahasa perbualan pasangan kelekatu itu. Dari perbualan itu, watak ‘aku’ dapat mengetahui nama kelekatu betina itu Laron. Watak ‘aku’ menyaksikan Laron bersama kekasihnya berterbangan dan berkejar-kejaran di bawah cahaya lampu. Malangnya Laron terkorban apabila angin kencang bertiup menyebabkan dia jatuh ke tanah dan mati di pangkuan kelekatu jantan. Cerpen ini ditamatkan dengan keanehan apabila watak ‘aku’ masih boleh mendengar suara Laron meraung-raung kesakitan walaupun sudah mati.

Pengarang membuka eksposisi cerpen *Laron* dengan latar sebuah kota pada waktu malam dengan jelas dan terperinci sehingga tidak timbul keraguan pembaca akan kewujudan elemen magis dalam penceritaan seterusnya.

Di sebelah kiri aku melihat ada beberapa orang wanita berkeliaran dan berborak sesama sendiri tidak jauh dari pokok angsa yang melindungi sebuah tiang lampu (hlm.2).

Berdasarkan petikan tersebut, wujud sebuah kota realiti pada waktu malam dengan kehadiran wanita-wanita berkeliaran, sebatang pokok angsa dan tiang lampu. Pemandangan itu merupakan situasi biasa pada mata kasar manusia. Dalam hal ini, pengarang turut menggarap watak ‘aku’ menjadi saksi kepada gelagat manusia pada waktu malam. Keanehan mula menjelma apabila watak ‘aku’ mendengar suara ghaib yang tidak diketahui punca kehadirannya. Suara inilah dikatakan elemen-elemen yang tidak dapat dijelaskan mengikut logik akal. Suara itu bertanya,

“Hari sudah jauh malam dan hujan akan turun tidak lama lagi, tetapi mengapa kau saja yang berdiri di bawah lampu ini?” Ketika itu juga aku memandang sekeliling dengan satu pandangan mata yang liar ke setiap sudut dan penjuru, tetapi aku tidak melihat sesiapa pun di sisiku (Jasni, 2005, p. 4).

Dalam dunia realiti, mendengar suara tanpa melihat pemilik biasanya dikaitkan dengan unsur-unsur mistik yang mungkin boleh menimbulkan ketakutan kepada pendengar. Sebaliknya, watak ‘aku’ tidak berasa takut malah tidak

mempersoalkan dengan lebih lanjut bagaimana suara itu wujud di tengah malam, di tengah kota dan di kawasan tanpa kehadiran seorang pun manusia. Pada masa yang sama, fikiran watak ‘aku’ digambarkan merewang kepada perkara-perkara lain. Penerimaan watak aku terhadap suara ghaib dengan bersahaja menyebabkan situasi aneh itu menjadi seolah-olah natural. Dalam hal ini, pengarang dengan sengaja mewujudkan suara ghaib dalam ruang realiti sebagai petanda akan wujud keanehan dan magis pada penceritaan seterusnya.

Unsur magis terdedah apabila watak ‘aku’ diberikan keistimewaan memahami bahasa serangga iaitu kelekatu. Watak ‘aku’ menyaksikan sepasang kelekatu jantan dan betina berterbangan dan berkejar-kejaran di bawah cahaya lampu. Melalui perbualan mereka, watak ‘aku’ mengetahui kelekatu betina itu bernama Laron. Watak ‘aku’ mendedahkan bahawa dia mampu memahami komunikasi antara pasangan kelekatu:

Pasangan kelekatu itu sungguh gembira. Aku mendengar gelak ketawa mereka bermain di bawah cahaya. Tetapi aku yakin salah seekor daripadanya ialah betina dan seekor lagi jantan, Aku dapat memastikan jantina kelekatu itu ketika aku mendengar mereka bercakap antara satu sama lain. Mereka bercakap dalam bahasa dan loghat yang selalu mereka gunakan (hlm. 5).

Watak ‘aku’ asyik mengikuti perbualan-perbualan Laron dan kelekatu jantan. Pada masa yang sama, Laron dan kelekatu jantan tidak mpedulikan kehadiran watak ‘aku’ yang berada di bawah lampu neon. Keronokan Laron membimbangkan kelekatu jantan lalu menegah Laron agar menjauhi lampu yang mungkin akan membakarnya tetapi Laron tidak mengendharkannya.

“Aku tak takut mati!” Ulangnya sambil terus berlegar-legar lebih dekat kepada cermin lampu.

“Setiap yang hidup, akhirnya akan menemui kematian juga,” kelekatu betina mengilai di tepi tiang lampu seperti seseorang yang sedang mabuk, tetapi aku melihat dia sedikit pun, tidak kelihatan seperti orang yang kehilangan akal. Dia bercakap apa yang patut tentang kematian. Tentang sesuatu yang telah dijanjikan kepada setiap makhluk yang bernyawa. Bagaimana dia hendak tak kepada mati jika dia tidak dapat mengelakkannya? Sebab itu dia terus bermain-main di bawah cahaya lampu. Bukan bermakna dia mengada-ada atau sengaja mencari kematian, sebelum takdir tiba, tetapi dia percaya bahawa inilah caranya dia dapat mendekatkan diri kepada kematian dan menyedarkan diri bahawa hidup tidak lama, tiba masanya, dia mesti bersedia menghadapinya (hlm.7).

Kebolehan berkomunikasi dengan seekor burung tidak dianggap aneh tetapi seperti suatu perkara yang biasa walaupun adalah mustahil manusia boleh memahami bahasa seekor burung kerana telah melanggar logik akal. Apabila elemen tidak dapat dijelaskan dengan logik akal, maka pembaca cuba mencari mesej yang tersirat di sebalik perbualan Laron dan kelekatu jantan. Oleh hal yang demikian, suara magis Laron mewakili suara pengarang yang ingin menyampaikan mesej tentang kematian. Kata-kata Laron digunakan oleh pengarang untuk menyedarkan pembaca tentang hakikat kematian yang akan dihadapi oleh setiap makhluk di muka bumi tidak kira manusia atau bukan manusia.

Sekali lagi fungsi magis terus berkembang apabila watak ‘aku’ tiba-tiba mendengar satu jeritan yang kuat dan nyaring yang tidak diketahui puncanya. Watak aku tercari-cari dan melilau ke sana-sini tetapi tidak memperoleh jawapan. Akhirnya watak ‘aku’ terlihat Laron berlumuran darah di pangkuan kelekatu jantan dan penceritaan ditamatkan dengan keanehan.

Aku mendengar kelekatu jantan itu meraung, sedih di atas kematian pasangannya. Tetapi anehnya, mengapa kelekatu betina itu masih lagi menjerit-jerit kuat dan nyaring, walaupun sebenarnya sudah lama mati (hlm. 11).

Cara kematian Laron tidak aneh tetapi yang menimbulkan keanehan ialah suara Laron yang masih menjerit-jerit dengan kuat dan nyaring walaupun sudah mati. Sekali lagi elemen-IR yang tidal logik muncul berkenaan dengan soal kematian. Pembaca dibiarkan tertanya-tanya dan tidak menemui jawapan pasti, sehinggalah pembaca menerima suara aneh Laron sebagai unsur magis yang tidak memerlukan penjelasan logik dan munasabah.

Oleh hal yang demikian, pemerian suara watak lelaki ghaib di tengah kota dan suara watak Laron dan kelekatu jantan merupakan objek bunyi yang magis dan tidak logik di alam nyata. Dalam konteks psikologi, suara ghaib dan perbualan antara watak kelekatu jantan dan Laron boleh berlaku di bawah arus tidak sedar watak ‘aku’ yang membentuk halusinasi. Sebaliknya, pengarang menggarap watak ‘aku’ didatangi oleh suara ghaib dan suara kelekatu dalam keadaan waras. Watak ‘aku’ tidak dihambat ketakutan, malah menerima kehadiran suara ghaib dan suara kelekatu dalam keadaan tenang, bahkan sama sekali tidak mengaitkan keanehan itu dengan unsur hantu yang menakutkan.

Pada peringkat ini, elemen IR telah melanggar logik akal pembaca tetapi dalam masa yang sama pembaca beransur-ansur menerimanya sebagai sesuatu yang munasabah dan biasa. Seiring dengan itu, pembaca mula mencari dan

memahami maksud tersirat di sebalik kemunculan suara ghaib yang menjadi petanda kepada kemunculan magis dalam penceritaan seterusnya iaitu hakikat kematian. Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Faris bahawa perkara magis dan peristiwa magis dimunculkan dari realiti untuk membicarakan isu-isu tema dalam teks (Faris, 2004. hlm.10).

Benda

Benda magis dalam kumpulan Cerpen *Laron* ditandai oleh benda hidup yang wujud di alam nyata. Benda hidup ini berada di alam realiti dan dapat dilihat oleh pandangan kasar manusia. Dalam cerpen *Dua Helai Daun*, pohon sebagai benda hidup yang magis dan tumbuh di tengah taman permainan.

Cerpen ini mengisahkan watak ‘aku’ dan Muhamad Nazri menyewa sebuah hotel, dari jendela hotel kami dapat melihat sebatang pohon yang berdiri tegak di tengah taman permainan kanak-kanak. Magis berlaku apabila mereka melihat pohon itu berbual-bual dengan seorang budak lelaki. Di penghujung cerita budak lelaki lesap dan pohon hilang daripada pandangan manusia.

Cerpen ini dibuka dengan pemerian latar realiti apabila watak ‘saya’ dan Muhamad Nazari tiba di daerah pergunungan yang tidak dinamakan. Setiba di daerah yang sejuk mereka masuk ke sebuah bilik hotel yang terletak di bahagian paling atas hotel tersebut. Deskripsi hotel adalah seperti berikut:

Bilik hotel kami sebenarnya di tingkat paling atas dan betul-betul menghadap gunung yang memanjat langit. Oleh sebab cuaca sejuk sepanjang hari, maka setiap bilik di hotel ini tidak disediakan penyaman udara. Hawa sejuk semula jadi meresap masuk ke dalam bilik melalui tingkap kaca yang terbuka luas dan sepasang langsir kanvas warna biru laut yang masih segar warnanya (hlm. 33).

Tingkap dan langsir merupakan benda-benda yang terdapat di alam realiti dan dapat dijangkau oleh pandangan. Namun, unsur-unsur magis meresapi perlahan-lahan apabila perbicaraan mereka mula menyentuh tentang sebatang pohon yang biasa dilihat oleh mereka di luar jendela. Pada pandangan mereka, pohon itu tidak seperti pohon biasa kerana bentuknya dan tiada sesiapa pun yang mengetahui asal usul kewujudan pohon itu.

“Yalah...,” jawab saya selamba sambil berdiri di tepi jendela dan turut memandang ke arah pohon itu. “Lebih pelik lagi, tidak ada sesiapa yang mengetahui namanya atau tarikh yang tepat bila pohon itu tumbuh di tanah

berkenaan. Cuba lihat pohon itu. Batangnya yang sederhana dahan seperti sebuah kapal yang menampung sekian banyak muatan berbentuk daun di bahagian utara dan sebatang dahan lagi kelihatan dalam bentuk yang sama, turut memuatkan sekian banyak muatan berbentuk daun dan memanjang ke selatan” (hlm. 35).

Keanehan ditimbulkan dari bentuk kedua-dua dahan pohon yang rimbun seperti sebuah kapal yang sarat dengan muatan menganjur ke utara dan selatan. Mereka memuji keindahan pohon itu ketika ditiup angin seperti gemalainya seseorang sedang menari. Watak aku pula menggambarkan pohon itu seperti gadis cantik yang sedang menyanyi.

“Alangkah cantik dan bijaknya manusia menilai sesuatu yang ditakdirkan wujud di dunia ini dengan penuh keindahan, walaupun ia dibayangi keanehan dan sesuatu yang misteri” (hlm. 35).

Petikan tersebut merupakan kata-kata watak ‘aku’ yang menjadi petanda kepada kemunculan peristiwa magis dalam penceritaan seterusnya. Pohon menjadi objek utama kepada kehadiran magis dalam ruang realiti. Magis semakin memunculkan diri apabila pohon yang mereka bicarakan sedang berbual-bual dengan seorang budak lelaki. Di sini berlaku peleburan antara dunia realiti dan dunia magis apabila pohon boleh berkomunikasi dengan manusia yang diwakili oleh budak lelaki. Watak ‘aku’ dan watak budak disatukan dengan penggunaan ganti nama diri ketiga, iaitu ‘kami’ seperti dalam petikan di bawah:

Kami berpandangan. Memang benar, ada suara yang datang dari pokok aneh di taman itu. Betul-betul dari pohon yang terpacak di tengah taman itu. **Kami** sama-sama bergerak lebih dekat ke arah jendela. Mula-mula saya mendengar suara seperti seseorang sedang berbisik, ketika **kami** melihat kanak-kanak itu seolah-olah memberikan makanan yang tidak jelas pada penglihatan **kami**, sama ada ia sekeping coklat atau sekeping roti. Tetapi hubungan antara budak itu dengan pohon di depannya memang kelihatan begitu mesra. Saya mendengar kanak-kanak itu ketawa terkekeh-kekeh (hlm. 38).

Petikan ini memperlihatkan imej pohon yang diresapi magis apabila berkomunikasi dengan budak lelaki itu, malah suara perbualan pohon dan budak lelaki itu boleh didengari oleh mereka dari bilik hotel yang terletak di tingkat paling atas bangunan hotel. Dari perbualan pohon dan budak lelaki, mereka mengetahui bahawa budak lelaki itu sedang sakit dan pohon itu berusaha menggembirakan hati budak yang sakit itu dengan cerita-cerita yang lucu dan bermakna.

Perbualan pohon dan budak lelaki telah mencetuskan elemen IR dan elemen ini bertambah apabila budak lelaki itu seolah-olah memberikan pohon itu makanan. Malah, pohon digambarkan seperti seorang ayah yang tulus dan ikhlas memberikan kasih sayang kepada budak lelaki yang baharu dikenalnya serta memiliki emosi seperti manusia. Pohon sebagai benda hidup yang biasa terdapat di alam realiti tidak mungkin boleh berkata-kata apatah lagi makan, meladeni manusia seperti anak sendiri dan memiliki emosi. Perkara-perkara yang berlaku ini tidak dapat dijelaskan kelogikannya, pengarang membiarkan perkara-perkara yang aneh terus menjadi persoalan kepada pembaca.

Magis terus berlanjutan sehinggalah satu hari budak lelaki itu ghaib dan pokok itu lesap buat selama-lamanya dari pandangan watak saya dan Muhamad Nazri. Tidak ada penerangan selanjutnya mengapa budak lelaki dan pohon perlu lesap daripada pandangan manusia. Sekali lagi, elemen-elemen yang tidak dapat dijelaskan dengan logik akal berlaku. Namun, kehilangan budak lelaki dan pohon itu tidak menjadi persoalan bagi watak saya dan Muhamad Nazri kerana mereka lebih memikirkan kata-kata terakhir pohon, iaitu bagaimana dua helai daun dari sebuah pohon yang sama tidak pernah bertemu dan jangan sekali-kali menilai sebatang pohon daripada daunnya. Dalam konteks ini, pohon sebagai benda hidup yang magis merupakan medium untuk menyampaikan mesej-mesej tersirat terhadap watak aku dan Muhamad Nazri sebagai manusia di alam realiti.

Oleh hal yang demikian, pengarang cuba menyampaikan perutusan bahawa pepohon seperti seorang ayah, ketua atau pemerintah yang ditugaskan memelihara dan melindungi anaknya. Dan seperti sebuah pokok, anak pokok seperti waris seorang bapa akan sama seperti yang melahirkan. Dengan menggunakan realisme magis, kritikan tentang masyarakat pada lapisan yang berbeza, iaitu dalam sebuah keluarga mahupun sebuah negara dapat disampaikan dengan jelas, manakala daun-daun yang merimbun pada dahan pohon ibarat rakyat yang berbeza. Tidak mudah bagi pemimpin menyatupadukan rakyat walaupun dalam kelompok yang sama kerana perselisihan pendapat sering berlaku dalam kalangan rakyat, ditamsilkan seperti dua helai daun yang tidak pernah bertemu walaupun dari pohon yang sama. Oleh itu, kegagalan seorang pemimpin tidak hanya kerana kepimpinannya tetapi kerana tidak wujud kesefahaman dalam kalangan rakyat.

Tempat

Tempat merupakan lokasi berlakunya peristiwa. Cerpen *Perempuan Berbau Harum* membawa latar realiti yang kemudiannya beransur-ansur diresapi keanehan dan magis yang berlaku di sebuah kota.

Kisah bermula apabila saya dan isteri sedang mencari kedai kraf tangan di sebuah kota untuk membeli barang kiriman anak saya. Pencarian mereka menjadi aneh apabila tiba-tiba diekori oleh bau busuk yang tidak diketahui puncanya. Setiap tempat yang disinggahi oleh mereka menyebarkan bau busuk yang tidak mampu ditahan sehingga menyebabkan isterinya muntah. Anehnya, hanya mereka yang dapat menghidu bau busuk itu, sedangkan orang di sekeliling tidak mengalaminya. Mereka cuba mencari punca bau itu sehinggalah menemui sebuah beg di kawasan pembuangan sampah yang berisi mayat seorang perempuan yang berbau harum. Mereka mengambil keputusan melaporkan kepada pihak polis. Dalam perjalanan mereka terserempak dengan beberapa orang lelaki berwajah hitam legam, hodoh dan berbau busuk seperti bau yang mereka hidu.

Pemerian latar tempat dalam cerpen ‘Perempuan Berbau Harum’ ini jelas seperti latar di alam nyata. Watak saya dan isteri melihat pemandangan kota, kafe yang dipenuhi oleh pelancong kulit putih, hotel mewah eksklusif, lorong kotor sesak yang dipenuhi penjual jalanan dan penjual VCD cetak rompak. Mereka juga melihat anak muda yang berpelukan dan berpakaian separuh terdedah. Pemerian latar ini merupakan gambaran normal sebuah kota dengan mata kasar manusia, namun unsur-unsur magis mula meresapi apabila mereka tiba di satu kawasan yang dipenuhi oleh manusia.

Isteri saya tunduk, memikirkan sesuatu. Kemudian dia melihat sekeliling. Orang ramai berasak-asak dan melangkah pantas menuju destinasi masing-masing. Ketika itulah tiba-tiba kami terhidu bau yang sangat busuk. Entah dari mana angin membawa bau busuk itu ke arah kami, sehingga saya terpaksa menutup hidung dan itu juga yang dilakukan isteri saya. Bau busuk itu seolah-olah bau mayat manusia yang sudah mati beberapa hari (hlm. 84).

Petikan ini menunjukkan kota yang tiba-tiba diselubungi bau busuk menyebabkan elemen tidak dapat dijelaskan dengan logik akal berlaku. Kota yang digambarkan sebagai kota biasa tiba-tiba berbau busuk dan bau itu dapat dihidu oleh watak saya dan isteri. Dalam hal ini, tidak terdapat penjelasan mengapa kota itu tiba-tiba berbau busuk dan dari mana datangnya bau busuk itu. Kota semakin aneh apabila mereka melihat penghuni kota yang lain berjalan seperti biasa di tengah-tengah kota seolah-olah tidak menghidu bau yang busuk. Keadaan bertambah aneh apabila mereka tidak merasai tiupan angin sedangkan rambut orang ramai menggerbang ditiup angin.

“Sungguh aneh,” kata saya kemudian dan perlahan, “Perjalanan mencari kedai kraf tangan di kota ini akhirnya membawa kita memasuki dunia misteri,” sambung saya seolah-olah kepada diri sendiri, tetapi isteri saya mendengarkannya.

“Ya, seolah-olah kita tidak lagi di dunia nyata,” kata isteri saya.
“Di mana kita sekarang?” Soal saya pula.
“Di dunia yang lain.”
“Tidak mungkin,” pintas saya. “Bukankah tadi, kita sedang dalam perjalanan mencari kedai kraf tangan untuk membeli hadiah anak kita.”
(hlm. 87).

Petikan di atas memperlihatkan kebingungan mereka yang bagai terjerumus ke kota yang aneh, berbau busuk dan tanpa angin walaupun mereka masih berpijak di alam nyata. Lantaran bau busuk yang semakin menyenangkan hidung, isterinya mengambil keputusan mencari punca dan bertindak menyelongkar setiap timbunan sampah yang ditemui. Sehingga mereka menemui sebuah beg besar yang berisi seorang perempuan mati dibunuh dengan tangan terikat seolah-olah dirogol. Mayatnya hampir mereput tetapi anehnya mayat perempuan itu berbau harum.

Cerpen ini begitu menarik kerana bahagian eksposisi dibuka dengan latar kota yang biasa tetapi bertukar aneh dengan bau busuk yang menyenangkan sehingga penemuan mayat perempuan berbau harum di tempat pembuangan sampah. Pada pengakhiran cerita, mereka sependapat bahawa beberapa orang lelaki berwajah hodoh itulah yang “menyebarkan bau busuk” atau melakukan kecelakaan seperti merogol perempuan, iaitu mayat terjumpa di sekitar kota seolah-olah sumber kejahilan adalah pada lelaki itu dan bukan mangsa perempuan tersebut. Sumber pencemaran adalah yang melakukan jenayah dan bukan mangsa jenayah.

Kota sebagai latar tempat beransur-ansur menjadi sebuah kota magis dan aneh apabila dicemari oleh bau busuk yang hanya dapat dihidu oleh watak ‘saya’ dan isteri. Demikian juga dengan tiupan angin yang tidak dirasai oleh watak ‘saya’ dan isteri menambahkan magis dalam kota. Semua perkara yang terjadi di dalam kota tidak mempunyai jawapan malah tidak masuk akal, namun penemuan mayat perempuan berbau harum di kawasan pembuangan sampah meleraikan persoalan watak ‘saya’ dan isterinya, sekali gus turut meleraikan persoalan pembaca tentang kota yang berbau busuk. Sebagai karya realisme magis, pengarang menggunakan magis untuk mewujudkan sebuah kota yang berbau busuk sebagai simbol tempat tumpuan utama manusia untuk memercikkan kejahatan, kezaliman dan kebobrokan yang diwakili oleh beberapa pemuda hitam legam dan hodoh, pelancong kulit putih, penjual jalanan di lorong kotor, penjual VCD cetak rompak, anak muda yang berpelukan dan berpakaian separuh terdedah. Akhirnya, elemen-elemen yang tidak logik dapat diterima oleh pembaca sebagai munasabah apabila cuba memahami maksud tersirat di sebalik karya.

Watak

Watak merujuk kepada watak-watak yang menggerakkan cerita, sama ada watak manusia mahupun haiwan atau benda. Watak-watak ini berkembang dalam lingkungan realisme tetapi beransur-ansur diganggu dengan penyerapan unsur magis. Dalam kumpulan cerpen *Laron*, terdapat beberapa watak manusia dibina dengan unsur magis yang dijelmakan sebagai manusia berwajah pelik atau hodoh serta berperwatakan aneh.

Cerpen *Di Bawah Pohon Angsana* menampilkan kisah watak ‘saya’ yang kebosanan ketika musim kemarau lalu merayau-rayau di tengah kota pada waktu malam dan berehat di bawah pohon angsana. Keanehan muncul apabila tiba-tiba dia ditegur kasar oleh seorang lelaki tanpa wajah yang bertalu-talu bertanya jika wajahnya masih ada. Di penghujung cerita, wajah watak ‘saya’ turut hilang tanpa sebab.

Pada awal penceritaan watak ‘saya’ digambarkan sebagai seorang lelaki biasa yang kebosanan dan berjalan-jalan di sebuah kota untuk menghiburkan hati. Pada mulanya dia ingin singgah di sebuah kedai buku murah tetapi niat itu dibatalkan apabila memikirkan keadaan kenaikan harga barang dalam negara tidak mungkin terdapat kedai yang menjual buku dengan harga murah. Dia meneruskan perjalanan dan memerhatikan putik bunga angsana di sepanjang jalan.

Elemen IR muncul melalui watak seorang lelaki yang tiba-tiba menegur watak ‘saya’. Lelaki itu digambarkan mempunyai saiz badan yang lebih besar daripadanya dan mempunyai ketinggian hanya beberapa sentimeter daripadanya. Rambut lelaki itu mencecah bahu dan mempunyai kulit yang lebih gelap daripadanya. Pemerian watak lelaki ini juga seperti lelaki biasa tetapi keanehan mula muncul apabila lelaki itu tidak mempunyai wajah. Lelaki itu dengan bengis berulang kali bertanya kepadanya jika dia mempunyai wajah.

“Aku mempunyai mulut atau tidak? Aku mempunyai lidah atau tidak?
 Aku mempunyai hidung atau tidak? Aku mempunyai telinga atau tidak?”
 soalnya bertalu-talu (hlm. 25).

Petikan di atas memperlihatkan rupa bentuk wajah lelaki yang tidak dapat dijelaskan dengan logik akal kerana tidak mempunyai mulut, lidah, hidung dan telinga tetapi boleh berkata-kata, mendengar dan melihat. Lebih aneh apabila watak ‘aku’ boleh membayangkan kerut wajah dan mulutnya yang menyeringai dengan jelas. Lelaki tanpa wajah itu sebelum ghaib memaksa watak ‘aku’ menerima sesuatu dengan mengatakan bahawa watak ‘aku’ tidak akan

menjadi dirinya yang sebenar jika enggan menerima pemberiannya. Cerita ini berkesudahan dengan watak ‘aku’ turut kehilangan wajah.

Oleh itu, elemen tidak dapat dijelaskan dengan logik akal dimunculkan dari watak lelaki tanpa wajah, keghaibannya dan dari watak ‘aku’ yang kehilangan wajah. Magis dan keanehan rupa bentuk mereka mengganggu logika pemikiran dan tidak munasabah kerana tidak mungkin wujud manusia tanpa wajah tetapi boleh berkata-kata dan boleh melihat sebagaimana manusia normal di alam nyata. Sungguhpun begitu, pembaca melunaskan ketidaklogikan itu dengan mengaitkan magis yang berlaku dalam karya tidak memerlukan jawapan dan pembuktian seperti kisah-kisah sains fiksi, apatah lagi watak magis lelaki tanpa wajah ditampilkan sebagai perkara biasa dalam ruang realiti. Pemerian bersahaja ini membantu pembaca membina pemahaman tentang perkara ajaib akan menjadi ghalib apabila dilukiskan dengan cara biasa.

Dalam konteks ini, watak ‘aku’ mewakili manusia di alam realiti, manakala watak lelaki tanpa wajah mewakili magis yang muncul daripada ruang realiti itu sendiri. Realisme dan magis dalam cerpen ini mengalir untuk mencetuskan simbolisme yang membawa makna tertentu. Hakikatnya, realisme magis merupakan medium untuk menyampaikan kritikan penulis terhadap peristiwa yang berlaku pada zamannya. Oleh itu, Jasni Matlani mencipta watak lelaki tanpa wajah dan watak ‘aku’ yang turut kehilangan wajah sebagai simbol rakyat yang kehilangan hak bersuara dan bertindak terutama dalam isu kenaikan harga barang yang ditentukan oleh kerajaan.

Sementara cerpen *Kisah di Sebuah Taman* menampilkan konflik antara watak ‘saya’ dan isteri dengan seorang wanita langsing. Wanita tanpa nama dan wajah itu hanya dinamai sebagai wanita langsing kerana tubuhnya yang langsing. Wanita langsing itu mengatakan watak ‘saya’ akan melakukan kesalahan besar dan tidak dimaafkan di taman yang selalu dikunjungi oleh watak ‘saya’ dan isteri sejak 25 tahun lalu. Tuduhan itu meresahkan watak ‘saya’ dan cuba memahami maksud perempuan bertubuh langsing itu namun tidak menemui jawapan. Watak ‘aku’ cuba mencari semula perempuan bertubuh langsing di taman tetapi menemui seekor rama-rama yang boleh berkata-kata tentang kesalahan yang pernah dilakukan oleh watak ‘saya’. Sehingga di penghujung cerita, persoalan watak ‘aku’ tidak terjawab dan menyimpulkan banyak perkara dalam dunia yang sukar difahami kewujudannya. Komponen IR realisme magis ini telah menggunakan watak ‘aku’ dan wanita langsing untuk menjelaskan perspektif Jasni Matlani tentang kedudukan perempuan dalam masyarakat yang tidak nyata dan tanpa memperjuangkan hak mereka kerana bisu seperti seorang wanita yang tidak bermata, hidung atau mulut.

Tetapi wanita langsing itu memang luar biasa. Lain daripada yang lain. Saya tidak pernah mengenalinya. Tidak pernah! Begitu juga isteri saya. Wanita itu hanya muncul secara tiba-tiba ketika saya mula bergerak melangkah kaki, meninggalkan isteri saya dan berjalan-jalan sambil menyepak daun-daun kering yang gugur di sepanjang jalan ke taman itu. Lalu bagaimana kami hendak memerikan perwatakannya. Bukankah dia hanya muncul seperti angin. Tanpa telinga, tanpa mata, tanpa hidung, tanpa perasaan dan tanpa segala-galanya, kecuali kelangsingannya (hlm. 56).

Yang ada cuma kepekaan lelaki kepada kelangsingan tubuhnya. Dalam hal ini, magis yang dimunculkan dari watak wanita langsing tidak hadir dengan kejutan yang menakutkan tetapi ditampilkan sebagai perkara biasa. Watak saya dan isteri dapat menerima kewujudannya seperti manusia biasa, malah mampu berkomunikasi dan berdebat. Hal ini juga membantu pembaca menerima kehadiran watak magis wanita langsing sebagai manusia normal dan meminggirkan ketidaklogikan watak.

“Baiklah,” kata wanita langsing itu mengalah. “Tetapi percayalah, suami puan akan melakukan kesalahan, walaupun dia seorang lelaki biasa yang istimewa. Dia akan melakukan kesalahan yang besar,” tegasnya beria-ia (hlm. 53).

Petikan ini memperlihatkan situasi semakin aneh apabila berlaku perdebatan antara mereka dan wanita langsing tentang perkara yang tidak diketahui puncanya. Akhirnya, wanita langsing itu ghaib apabila diusir oleh isteri kepada watak saya. Kehadiran wanita langsing merupakan entiti yang menghadirkan keanehan dan magis berterusan dalam naratif. Hasilnya, watak ‘saya’ cuba mencari semula wanita langsing di taman namun tidak menemuinya. Sehingga munculkan seekor rama-rama yang menceritakan tentang seseorang yang menanggung kesalahan sepanjang hidupnya sama seperti yang dikatakan oleh wanita langsing.

“Tetapi, bukankah anda telah melakukan kesalahan dan anda tidak akan diberikan sebarang kemaafan kerana kesalahan itu,” sambungnya (hlm. 60).

Petikan yang diberikan memperlihatkan kebolehan seekor rama-rama berkata-kata dan meluahkan pendapat kepada manusia yang diwakili oleh watak ‘aku.’ Dalam hal ini, elemen IR juga dijelma dalam bentuk imej rama-rama. Pertama, rama-rama muncul dengan tiba-tiba di taman dan kedua, rama-rama mampu berkomunikasi dengan watak ‘saya’ dengan bahasa yang difahami. Dalam hal ini, sifat rama-rama telah melanggar logik akal manusia. Bagaimana seekor rama-rama boleh muncul dan memberikan pendapat kepada manusia dalam ruang realiti?

Kehadiran watak wanita langsing tanpa wajah dan kemunculan rama-rama boleh berkata-kata merupakan magis yang hadir mengganggu ruang realiti di taman. Kedua-dua watak ini juga ghaib dari ruang realiti tanpa sebab. Pengarang menggarap watak wanita langsing sebagai watak magis yang bertujuan menyampaikan mesej kepada pembaca bahawa dalam kehidupan manusia sering melakukan kesilapan tanpa disedari tetapi menanggap dirinya maksum. Oleh itu, tidak ada manusia yang sempurna kerana adakala manusia sepanjang hidup mereka mencari sesuatu yang tidak pasti dan sia-sia.

Selain itu, watak budak lelaki dalam cerpen *Dua Helai Daun* turut menumbuhkan rasa magis kerana kehebatan seorang budak lelaki boleh berkomunikasi, malah berkasih sayang dengan sebatang pohon disaksikan oleh watak saya dan Muhamad Nazri dari jendela hotel. Demikian juga dalam cerpen *Perempuan Berbau Harum*, wujud watak beberapa orang lelaki yang berwajah hitam legam dan hodoh yang berbau busuk sehingga watak 'saya' dan isteri dapat menghidunya dari jarak yang jauh. Watak kelekatu cerpen *Laron* dan watak rama-rama dalam cerpen *Kisah di Sebuah Taman* turut bersifat magis apabila rama-rama boleh berkomunikasi dengan manusia dan meluahkan pendapat mereka. Elemen yang tidak dapat dijelaskan dengan logik akal perlahan-lahan diterima sebagai logik dan diselaraskan sebagai sesuatu yang munasabah tanpa dipersoalkan. Akhirnya, sudut pandangan pembaca dialihkan kepada usaha menyelongkar apa yang tersurat dan tersirat di sebalik karya realisme magis.

KESIMPULAN

Berdasarkan ciri IR yang dikaji dalam lima cerpen kumpulan cerpen *Laron* menunjukkan dua unsur utama iaitu pertama, objek magis yang merangkumi bunyi, benda dan tempat. Kedua, pemerian watak-watak yang tidak dapat dijelaskan dengan hukum logik akal secara perlahan-lahan muncul daripada realiti. Objek magis merangkumi suara ghaib, suara serangga, pohon bercakap dan kota berbau berada di dalam dunia realiti. Begitu juga dengan pemerian watak-watak lelaki tanpa wajah, wanita langsing tanpa wajah, perempuan berbau harum, beberapa orang lelaki berwajah hitam legam dan hodoh merupakan watak-watak magis yang tidak dijelaskan mengikut pembuktian saintifik dan logik akal manusia biasa tetapi mereka hidup dalam kelompok manusia normal dalam alam nyata. Karya realisme magis umumnya tidak mementingkan pemerian dalaman dan luaran watak secara terperinci sebagaimana karya realisme yang mementingkan kesempurnaan kerana mengutamakan isu yang hendak disampaikan dalam teks kepada pembaca. Pembaca diletakkan dalam ruang yang membingungkan mencari

jawapan dan memahami perkara-perkara magis yang berlaku tanpa kesudahan. Akhirnya, pembaca menyedari bahawa perkara magis sukar diungkap dan diukur dengan logik akal dan pengetahuan, lantas cuba menyelami maksud simbolisme dalam karya dengan harapan menemui jawapan atas keanehan, keganjilan dan magis yang berlaku. Tuntasnya, lima cerpen yang dianalisis daripada Kumpulan Cerpen *Laron* memenuhi konsep elemen IR dan sepatutnya dikategorikan sebagai karya realisme magis.

RUJUKAN

- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) Realism*. London and New York: Routledge.
- Faris, Wendy, B. (2004). *Ordinary enchantments: Magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Fraz, R. (1995). *Magical realism: Post-expressionism. Magical realism theory, history, community*. Durham & London: Duke University Press.
- Jasni Matlani. (2010). *Kumpulan cerpen Laron*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rahman Shaari. (2001). *Bimbingan istilah sastera*. Kuala Lumpur. Utusan Publication Distributors Sdn. Bhd.
- Sohaimi Abdul Aziz. (2006). *Sastera Melayu dan sastera Amerika Latin, kajian perbandingan. Realisme magis: Manifestasi nasionalisme budaya Amerika Latin*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Senarai Penyumbang/*List of Contributors*

Arnold Isaac Kimjik ialah pelajar Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah (UMS). Penyelidikan beliau tertumpu kepada karya-karya pelukis Sabah.

Asmiaty Amat ialah Profesor Madya di Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, UMS. Bidang kepakaran beliau ialah kritikan sastera.

Hj Baharudin bin Mohd Arus ialah Profesor Madya dalam Program Teknologi Seni Visual dalam bidang seni halus, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Beliau banyak menceburkan diri dalam penyelidikan tentang kesenian tradisi orang asli di Semenanjung Malaysia.

D. Maryama Ag. Daud ialah Profesor Madya dalam bidang Sains Fisiologi, Program Sains Sukan, Fakulti Psikologi dan Pendidikan, UMS. Beliau menjalankan pelbagai kajian yang berkaitan dengan fisiologi senaman dengan menggunakan peralatan saintifik seperti EEG (aktiviti otak), EMG dan analisis Biofeedback.

Farah Nabila Nordin ialah pelajar Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau ialah seni seramik yang berkaitan dengan sintesis bahan alam untuk menghasilkan gerlis.

Hannah Kong Nyuk Fun ialah pelajar Sarjana dalam bidang Seni Visual. Pengkhususan beliau adalah *Projection Mapping* dalam *New Media*. Beliau merupakan tutor sambilan untuk kursus rekaan grafik dan animasi 2D.

Humin Jusilin ialah pensyarah Program Teknologi Seni Visual di Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau ialah Seni Halus. Beliau banyak menjalankan kajian dalam bidang kesenian etnik di Sabah.

Junior Kimwah merupakan seorang pelajar Ijazah Doktor Falsafah dalam Program Seni Visual, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Penyelidikan beliau adalah tentang konservasi terhadap lukisan gua prasejarah dan ikon dalam imej yang dihasilkan pada zaman purba. Kini, beliau sedang melengkapkan tesis penyelidikan bagi Ijazah Doktor Falsafahnya.

Mohamad Azizul Ibrahim merupakan penyelidik muda dalam bidang Sinografi Persembahan Teater Tradisional Sabah. Beliau sedang melanjutkan pengajian di peringkat Sarjana di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).

Mohd Akmal bin Mat Salleh adalah lulusan Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau adalah berkaitan dengan konsep permainan tradisi dalam kalangan masyarakat Dusun Tatana di Kuala Penyu, Sabah.

Mohd Kipli Abd Rahman merupakan Timbalan Dekan (Penyelidikan dan Inovasi) di Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, UPSI. Bidang kepakaran beliau adalah kajian seni persembahan.

Nazri Mambut ialah pelajar Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau adalah berkaitan dengan reka bentuk dan ragam hias rumah adat dalam kalangan masyarakat Iban di Sarawak.

Oscar Gordon Wong ialah pelajar Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau ialah seni kartun dan beliau juga merupakan pensyarah sambilan KOKUM bagi subjek seni animasi di UMS.

Rosli Sareya ialah pensyarah filem dalam Program Seni Kreatif, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Kini, beliau sedang melanjutkan pengajian di peringkat PhD dengan kajian tentang struktur naratif dalam filem aksi Malaysia.

Roziah Adama ialah pelajar Ijazah Doktor Falsafah dalam bidang Seni Kreatif di Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Beliau merupakan guru bahasa Melayu di University of Beijing Foreign Studies, China.

Sharifuddin Zainal telah mula berkhidmat sebagai pensyarah teater dalam Program Seni Kreatif di UMS sejak Januari 2012. Beliau sedang melanjutkan pelajaran di peringkat Ijazah Doktor Falsafah di UPSI dalam Penyelidikan Etnografi terhadap Eksplorasi Identiti Teater Tradisional Sabah.

Yoon Pui Ling ialah pelajar lulusan Ijazah Sarjana Sastera (Seni Visual), Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang penyelidikan beliau adalah reka bentuk dan ragam hias busana tradisional masyarakat Rungus di Kudat, Sabah.

Zaimie Sahibil ialah pensyarah Program Teknologi Seni Visual dalam bidang Catan, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Beliau aktif dalam penyelidikan yang berkaitan dengan seni bina rumah tradisi Bajau di Sabah.

Zairul Anuar Md. Dawam ialah Profesor Madya dalam Program Seni Kreatif, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS. Bidang kepakaran beliau ialah pengurusan perniagaan dan pemasaran filem, sejarah filem Malaysia, penulisan skrip dan analisis audiens.

NOTA KEPADA PENYUMBANG/ *GUIDE FOR CONTRIBUTORS*

SKOP

Gendang Alam diterbitkan sekali setahun oleh Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah. Jurnal ini menerbitkan hasil penyelidikan yang dijalankan sarjana dan penyelidik dalam bidang pengajian seni, termasuk aspek seni visual, kraf tangan, busana, penulisan kreatif, sastera, drama, tarian dan muzik.

MANUSKRIP

Manuskrip dalam bahasa Melayu atau bahasa Inggeris yang diserahkan untuk diterbitkan dalam jurnal ini hendaklah karya asli yang belum pernah diterbitkan, atau yang tidak dihantar untuk pertimbangan oleh mana-mana penerbitan yang lain. Manuskrip harus ditaip langkau dua baris dengan ruang besar di kedua-dua tepi untuk memudahkan penilai membuat ulasan. Pada halaman pertama manuskrip harus dinyatakan tajuk, nama pengarang, alamat surat-menyurat, alamat e-mel dan institusi atau nama tempat kerja penulis. Pengarang yang manuskripnya telah “diterima atau tidak” untuk penerbitan akan dimaklumkan oleh Ketua Editor dalam tempoh tiga bulan. Semasa manuskrip dalam proses penilaian, penulis bertanggungjawab memaklumkan editor tentang perubahan alamatnya. Editor berhak untuk menyunting manuskrip yang difikirkan wajar.

PENGHANTARAN MANUSKRIP

Dua salinan makalah yang dicetak (*hardcopy*) bersama sekeping CD yang mengandungi *softcopy* hendaklah dialamatkan kepada:

Ketua Editor *Gendang Alam*, Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Faks: 088-320237

Atau melalui penghantaran elektronik kepada:

susansimcc@yahoo.com

Ketua Editor akan memaklumkan kepada penyumbang melalui e-mel sebaik sahaja manuskripnya sampai kepada penerbit. Jika penyumbang tidak menerima sebarang berita tentang makalah yang dikirim selepas tujuh hari bekerja, sila hubungi Ketua Editor kembali. Manuskrip yang diterima akan diwasit sidang editor dan sekurang-kurangnya oleh seorang penilai bebas. Keputusan untuk menerbitkannya bergantung kepada penilaian daripada penilai bebas. Pihak editorial *Gendang Alam* tidak bertanggungjawab bagi makalah yang tidak sampai kepada Ketua Editor.

ABSTRAK

Sediakan abstrak sepanjang 100 hingga 200 patah perkataan dalam bahasa Inggeris (sama ada artikel tersebut dalam bahasa Melayu atau bahasa Inggeris). Sediakan sebanyak lima patah kata kunci di bahagian akhir makalah anda.

RUJUKAN

Semua sumbangan harus mengikut gaya rujukan American Psychological Association (APA). Nota hujung hanya digunakan sebagai penjelasan lanjut sahaja. Semua pensampelan, nota teknikal, peta, gambar, rajah, ilustrasi, daftar dan keterangan lain yang penting harus dinyatakan dalam Lampiran. Setiap lampiran harus diberikan judul yang boleh dirujuk dalam teks.

GUIDE FOR CONTRIBUTORS

SCOPE

Gendang Alam is published once a year by the Faculty of Humanities, Arts and Heritage, Universiti Malaysia Sabah. The primary aim of the journal is to publish manuscripts that are based on research undertaken by scholars, academicians or researchers in the field of arts which includes visual folklore, folkarts and craft, contemporary art theories and genres, technological art, animation, fashion, creative writing, literature, drama, dance, theatre and music.

MANUSCRIPTS

Submitted manuscripts in the Malay language or English must be original contributions, and have not been previously published or under consideration for publication elsewhere. They should be typed double-space with wide margins to

allow for editorial comments. The first page of the manuscript should contain the title, author's name, postal address, e-mail address and the author's affiliation. The editors would reply to the authors on the status of the submitted manuscript within three months upon receipt of the manuscript. While the manuscript is being processed for publication, writers must be sure to inform the editor of any change in address. Editors reserve the right to reject, accept and edit manuscripts accordingly. All further queries should be directed to the Chief Editor.

SUBMISSION OF MANUSCRIPTS

Two hardcopies of the manuscript with a softcopy stored in a CD should be addressed to:

Chief Editor, *Gendang Alam*, Faculty of Humanities, Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Fax: 088-320237

Or via electronic submission to:

susansimcc@yahoo.com

All writers will receive a reply upon receiving of the manuscript. If there is no reply after seven working days please contact the Chief Editor. The editorial board is not responsible for the postage or handling of manuscripts. All manuscripts will be reviewed by the Editorial Board and at least one independent reviewer (blind-reviewed). Decisions regarding the publication of manuscripts are based on their recommendations.

ABSTRACTS

Include an abstract in English of 100-200 words for all manuscripts. Abstracts should include five keywords.

REFERENCES

The journal requires all contributions to follow the American Psychological Association (APA) manual style guide. Endnotes are only recommended if absolutely necessary to give further explanation. Samples, maps, illustrations, tables and other essential information should be presented in appendices.

