

**PERGERAKAN PATUNG WAYANG KULIT KELANTAN:  
PERDALANGAN YUSOFF BIN MAMAT**

**NURULAIN BINTI MOHAMAD SALIHUDDIN**

**DISERTASI DISERAHKAN UNTUK  
MEMENUHI KEPERLUAN BAGI  
IJAZAH SARJANA KESENIAN (DRAMA)**

**PUSAT KEBUDAYAAN  
UNIVERSITI MALAYA  
KUALA LUMPUR**

**2016**

**UNIVERSITI MALAYA**  
**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Nama : Nurulain binti Mohamad Salihuddin

No. Matrik : RGJ 120004

No. K.P :

Nama Ijazah : Ijazah Sarjana Seni Persembahan

Tajuk Kertas Projek/Disertasi/Tesis ("Hasil kerja ini") : Pergerakan Patung Wayang Kulit  
Kelantan:Perdalangan Yusoff Bin Mamat

Bidang Penyelidikan :

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa :

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis hasil kerja ini;
- (2) Hasil kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam hasil kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan hasil kerja ini melanggar suatu hak cipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hak cipta hasil kerja ini kepada Universiti Malaya yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hak cipta di dalam hasil kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan hasil kerja ini saya telah melanggar suatu hak cipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon

Tarikh

Diperbuat dan sesungguhnya diakui dihadapan,

Tandatangan Saksi

Tarikh

Nama :

Jawatan :

## PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Allah SWT dengan limpah dan kurnianya telah memberikan kekuatan kepada saya bagi menyiapkan penulisan tesis ini. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih diucapkan kepada penyelia saya Dr. Ghulam Sarwar Yousof di atas segala bimbingan, nasihat, teguran, dan dorongan sepanjang proses penyediaan tesis. Terima kasih yang tidak terhingga kerana sudi menyelia penulisan tesis ini sehingga siap. Segala pengorbanan masa dan tenaga beliau selama ini tidak akan terbalas, hanya mampu dikenang sampai bila-bila.

Ribuan terima kasih juga diucapkan kepada kakitangan Pusat Kebudayaan Universiti Malaya di atas bantuan dan kerjasama sepanjang tempoh pengajian saya . Tidak lupa juga ucapan terima kasih saya kepada rakan baik saya iaitu Mohd Kamil Bin Zulkepli yang banyak membantu menterjemahkan bahasa Kelantan malah sanggup meluangkan masa dengan menyertai saya dan kumpulan yang lain untuk menonton persembahan teater tradisional Wayang Kulit Kelantan oleh dalang Yusoff Mamat. Begitu juga terima kasih yang tidak terhingga kepada Yusoff Mamat, Pak Rahim dan kumpulannya yang sudi memberi kerjasama kepada saya. Tanpa mereka, penulisan ini tidak akan berjaya dihasilkan. Terima kasih juga kepada Mahmod iaitu rakan saya yang banyak memberi kata-kata semangat dan sokongan padu di saat ianya hampir malap.

Penyelenggaraan dan proses penulisan tesis ini membuatkan saya terhutang budi kepada ramai individu. Dalam proses ini juga, saya mengenali insan-insan mulia yang sudi membantu dan bersusah senang dengan saya. Ribuan terima kasih diucapkan

kepada keluarga saya yang sentiasa menyokong dan memahami diri saya. Tidak dilupakan kepada semua individu dan rakan yang terlibat membantu secara langsung atau tidak langsung. Jasa dan budi kalian tidak akan saya lupakan hingga ke akhir hayat dan tidak akan dapat terbalas.

Nurulain binti Mohamad Salihuddin,  
Pusat Kebudayaan,  
Universiti Malaya.

## **ABSTRAK**

Kajian ini adalah mengenai gaya pergerakan Wayang Kulit Kelantan yang dipertontonkan oleh seorang Dalang yang dipilih iaitu Yusof bin Mamat. Kajian ini memfokuskan kepada gaya pergerakan patung yang dipersembahkan pada kelir wayang. Teknik dan kaedah permainan patung itu dikaji dan dianalisis melalui pemerhatian persembahan dan juga temubual secara langsung dengan dalang tersebut. Kaedah kualitatif dipilih bagi membantu pengkajian mendapatkan saluran maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian. Antara kaedah yang dilaksanakan adalah seperti sesi temubual, pemerhatian atau penglibatan secara langsung ke lokasi persembahan atau produksi, juga melalui tinjauan ke lokasi persembahan Wayang Kulit di Kelantan.

Hasil kajian ini diharapkan dapat membantu menyumbangkan maklumat mengenai kepentingan teknik penggayaan pergerakan patung Wayang Kulit Kelantan kepada masyarakat, kumpulan pemain wayang kulit khususnya para pelapis muda pada masa akan datang.

## **ABSTRACT**

This study is about the style of the movement of the Wayang Kulit Kelantan which were performed by a chosen dalang Yusof bin Mamat. This study focuses on the styles of the movement of puppets (patung/wayang) that presented on the white screen. Techniques and methods of the puppets movement are reviewed statue game reviewed and analyzed through observation, presentation and also interviews directly with the puppeteer. Qualitative method chosen to assist the researcher to obtain information pertaining to the title. Methods implemented are such as interviews, observations or direct involvement at the location of the show or production, also through to site presentation Wayang Kulit in Kelantan.

The study is expected to help contribute information about the importance of the movement enrichment technique of Wayang Kulit Kelantan to the community and for the group of Wayang Kulit players, particularly its young leaders in the future.

## ISI KANDUNGAN

<b>TAJUK</b>	<b>HALAMAN</b>
<b>PENGHARGAAN</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>v</b>
<b>ISI KANDUNGAN</b>	<b>vi</b>
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b>	
1.1    PENGENALAN	1
1.2    SKOP KAJIAN	7
1.3    LATAR BELAKANG DALANG	8
1.4    PERNYATAAN MASALAH	12
1.5    OBJEKTIF KAJIAN	14
1.6    KEPENTINGAN KAJIAN	14
1.7    PERSOALAN KAJIAN	16
1.8    RUMUSAN	17
<b>BAB 2: TINJAUAN LITERATUR</b>	
2.1    PENGENALAN	17
2.2    WAYANG KULIT KELANTAN	18
2.2.1    STRUKTUR PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN	18
2.2.2    PERANAN DALANG DALAM PERWAYANGAN	20
2.2.3    ASAL-USUL SERI RAMA	21
2.2.4    ASAL-USUL RAWANA	21
2.3    KOREOGRAFI	22
2.3.1    TARIAN	23
2.3.2    SILAT	24
2.4    FIZIKAL DAN POSTUR WAYANG/PATUNG	25
2.4.1    FIGURA PATUNG 2D	27
2.5    SINOPSIS CERITA SERI RAMA DENGAN RAWANA DALAM BABAK PEPPERANGAN.	29

2.6	RUMUSAN	31
-----	---------	----

### **BAB 3: METODOLOGI KAJIAN**

3.1	PENGENALAN	32
3.2	PENDEKATAN KAJIAN	32
3.3	MODEL DAN PROSES KAJIAN	33
3.4	MAKLUMAT PRIMER DAN SKUNDER	34
3.5	KAEDAH PENGUMPULAN DATA	36
3.5.1	WAWANCARA	36
3.5.2	ANALISIS DATA DAN LAPANGAN	37
3.6	RUMUSAN	38

### **BAB 4: HASIL KAJIAN**

4.1	PENGENALAN	39
4.2	PERGERAKAN PATUNG DALAM PERSEMBAHAN	39
4.3	TEKNIK PERGERAKAN PATUNG SERI RAMA DAN RAWANA	55
4.3.1	KATEGORI GESTURE/ GERAK SYARAT	56
4.3.2	KATEGORI PERALIHAN	60
4.3.3	KATEGORI BERTUTUR	65
4.3.4	KATEGORI KESAKTIAN	71
4.3.5	KATEGORI PERTARUNGAN	75
4.4	PLOT DAN STRUKTUR PERGERAKAN PATUNG SERI RAMA DAN RAWANA	97
4.5	RUMUSAN	101

### **BAB 5: RUMUSAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN KAJIAN**

5.1	PENGENALAN	103
5.2	RUMUSAN DAPATAN KAJIAN	103
5.3	CADANGAN KAJIAN PADA MASA HADAPAN	109
5.4	RUMUSAN	113

<b>BIBLIOGRAFI</b>	114
<b>LAMPIRAN</b>	117
 <b>SENARAI GAMBAR RAJAH</b>	
<b>BAB 1</b>	
RAJAH 1 : VISUAL PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN DI SALAH SEBUAH BANGSAL DI KAMPUNG LAUT.....	3
RAJAH 2 : TEKNIK PEMBIASAN CAHAYA YANG DIAPLIKASIKAN DALAM PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN.....	4
RAJAH 3 : ILHAM PATUNG BEWARNA YANG PERTAMA DIHASILKAN OLEH YUSOFF BIN MAMAT.....	6
RAJAH 4 : IMEJ POHON BERINGIN PADA PERMUKAAN KELIR WAYANG KULIT YANG DI HASILKAN OLEH YUSOFF MAMAT.....	9
 <b>BAB 2</b>	
RAJAH 5 : KEADAAN DISEBALIK KELIR WAYANG KULIT KELANTAN.....	18
RAJAH 6 : PECAHAN SUSUNAN KOREOGRAFI YANG TERDAPAT DI DALAM PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN.....	23
RAJAH 7 : ANTARA POSTUR WATAK-WATAK YANG TERDAPAT DALAM PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN.....	26
RAJAH 8: FIGURA PATUNG DIMENSI 2D UNTUK WATAK SERI RAMA DAN RAWANA.....	28
 <b>BAB 4</b>	
RAJAH 9 : GAYA YUSOFF MAMAT DISEBALIK KELIR SEBAGAI DALANG DALAM PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN DI KAMPUNG LAUT, KELANTAN.....	41
RAJAH 10 : ANTARA VISUAL WAYANG YAG KREATIF DIHASILKAN OLEH YUSOFF MAMAT SEMASA PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN.....	42

RAJAH 11 : PECAHAN KATEGORI PERGERAKAN WAYANG/PATUNG PADA WATAK SERI RAMA DAN RAWANA.....	50
RAJAH 12 : SUSUNAN PECAHAN AKSI DALAM KATEGORI GESTURE/GERAK SYARAT..	51
RAJAH 13 : SUSUNAN PECAHAN AKSI DALAM KATEGORI BERTUTUR.....	51
RAJAH 14 : SUSUNAN PECAHAN AKSI DALAM KATEGORI PERALIHAN.....	51
RAJAH 15 : SUSUNAN PECAHAN AKSI DALAM KATEGORI KESAKTIAN.....	52
RAJAH 16 : SUSUNAN PECAHAN AKSI DALAM KATEGORI PERTARUNGAN.....	52
RAJAH 17: PERTELINGKAHAN ANTARA SERI RAMA DAN JUGA RAWANA YANG TELAH MENGUNDANG PERTARUNGAN.....	55
RAJAH 18: PERGERAKAN MENJUNJUNG SEMBAH OLEH SERI RAMA KEPADA AYAHANDANYA SIRAT MAHARAJA.....	56
RAJAH 19 : TEKNIK YANG MEMAPARKAN AKSI MENJUNJUNG SEMBAH.....	57
RAJAH 20: SERI RAMA MASUK MENGADAP AYAHANDANYA SIRAT MAHARAJA TANDA HORMAT KEPADA IBU BAPA.....	57
RAJAH 21 : TEKNIK YANG MEMAPARKAN AKSI MASUK MENGADAP .....	58
RAJAH 22 : SERI RAMA MEMINTA DIRI UNTUK MENINGGALKAN PERBUALAN AYAHANDANYA .....	58
RAJAH 23 : TEKNIK YANG MEMAPARKAN AKSI BEREDAR ATAUPUN MEMINTA DIRI.....	59
RAJAH 24 : GERAKAN WATAK SERI RAMA DAN JUGA RAWANA YANG SEDANG BERLARI DARI SATU TEMPAT KE SATU TEMPAT.....	61
RAJAH 25 : GERAK AKSI BERLARI KEDUA-DUA WATAK IAITU SERI RAMA DAN JUGA RAWANA.....	62
RAJAH 26 : SERI RAMA BERJALAN MELALUI TRANSISI DARI SATU LOKASI KE SATU LOKASI YANG LAIN.....	62
RAJAH 27: CARA WATAK SERI RAMA BERJALAN YANG DIHASILKAN OLEH YUSOFF MAMAT.....	63

RAJAH 28 : RAWANA YANG BERJALAN DENGAN KEADAAN RIANG SAMBIL DIIRINGI LAGU LATAR.....	64
RAJAH 29 : STRUKTUR PERGERAKAN WATAK RAWANA YANG MENGIRINGI MUZIK DENGAN TARIAN.....	64
RAJAH 30 : AKSI ATAU KEDUDUKAN POSTUR YANG MENGGAMBARKAN BAHASA TUBUH YANG SEDANG MERAYU OLEH SERI RAMA.....	65
RAJAH 31 : STRUKTUR DAN TEKNIK KEDUDUKAN KEDUDUKAN BADAN WATAK YANG SEDANG MERAYU DIILHAMKAN OLEH YUSOFF MAMAT DALAM PERSEMBAHAN.....	66
RAJAH 32 : POSTUR BADAN SERI RAMA YANG SEDIH DENGAN KEGAGALANNYA MENENTANG RAWANA.....	66
RAJAH 33: TEKNIK OLAH BADAN YANG MENUNJUKKAN KEADAAN SEDIH WATAK OLEH DALANG.....	67
RAJAH 34 : RUPA BENTUK WATAK SERI RAMA DAN RAWANA YANG SEDANG MARAH DIGAMBARKAN OLEH DALANG.....	67
RAJAH 35 : TEKNIK PERLAKSANAAN POSTUR DAN SENDI BAGI MENGGAMBARKAN PERASAAN MARAH BAGI SESEORANG WATAK.....	68
RAJAH 36 : KEADAAN WATAK YANG NORMAL DAN SEIMBANG DARI SEGI MENTAL DAN FIZIKALNYA.....	68
RAJAH 37 : TEKNIK DAN GAYA PERDALANGAN YANG MENGGAMBARKAN SESEORANG WATAK DALAM KEADAAN YANG NORMAL.....	69
RAJAH 38 : KEADAAN WATAK YANG GEMBIRA DI MANA RAWANA KETAWA BESAR SAMBIL MENGERAKAN SENDI TANGANNYA DAN SELURUH BADANNYA BERGETAR.....	70
RAJAH 39 : POSTUR BADAN DAN JUGA TEKNIK BAGI MENGGAMBARKAN KEADAAN WATAK YANG CERIA.....	70

RAJAH 40 : RAWANA MENUNJUKKAN DIRINYA KEBAL DARIPADA TETAKAN.....	71
RAJAH 41 : TEKNIK PERGERAKAN WATAK YANG MENGGUNAKAN SENJATA TERHADAP RAWANA YANG KEBAL.....	72
RAJAH 42 : PERGERAKAN WATAK SERI RAMA KETIKA MEMANAH ANAK PANAH GADING WAK SODOROKO.....	72
RAJAH 43: TEKNIK YANG DIGUNAKAN DALAM MENGGAMBARKAN PERGERAKAN WATAK SERI RAMA MENGGUNAKAN PANAH BERBISA.....	73
RAJAH 44: WATAK RAWANA YANG DIGAMBARKAN KEPALA DAN ANGGOTA TANGAN YANG MAMPU TUMBUH SEMULA SETELAH DIPOTONG DAN DIPANAH.....	74
RAJAH 45: MENUNJUKKAN TEKNIK PERGERAKAN RAWANA YAG TI DAK MAMPU DIHAPUSKAN MALAH SETIAP ANGGOTA BADANNYA YANG DIPOTONG MAMPU TUMBUH SEMULA.....	75
RAJAH 46 : KEDUDUKAN DAN KEADAAN KEDUA-DUA WATAK YANG SEDANG BERSEDIA UNTUK BERTARUNG.....	77
RAJAH 47 : AKSI SERI RAMA DAN RAWANA MEMBUKA LANGKAH SEBELUM BERTARUNG.....	78
RAJAH 48 : WATAK YANG MENGEJAR ANTARA SATU SAMA LAIN SEMASA BABAK PERTARUNGAN.....	78
RAJAH 49 : AKSI SERI RAMA DAN RAWANA BERKEJARAN.....	79
RAJAH 50 : KEADAAN WATAK YANG SEDANG MELAKUKAN TENDANGAN KEPADA LAWAN.....	79
RAJAH 51 : AKSI SERI RAMA MENENDANG RAWANA.....	70
RAJAH 52: AKSI RAWANA MENENDANG SERI RAMA.....	80
RAJAH 53: GAMBARAN WATAK YANG SEDANG MELANCARKAN TUMBUKAN KE ARAH LAWAN.....	81
RAJAH 54 : AKSI SERI RAMA MENUMBUK RAWANA.....	81

RAJAH 55 : AKSI RAWANA MENUMBUK SERI RAMA.....	82
RAJAH 56 : AKSI SEORANG WATAK YANG SEDANG MENEPI SERANGAN TUMBUKAN DAN SEPAKAN DARIPADA LAWAN.....	82
RAJAH 57 : AKSI SERI RAMA MENEPI SERANGAN RAWANA.....	83
RAJAH 58 : AKSI RAWANA MENEPI SERANGAN SERI RAMA.....	83
RAJAH 59 : AKSI WATAK YANG SEDANG MENYIKU LAWAN.....	84
RAJAH 60 : AKSI SERI RAMA MENYIKU RAWANA DALAM PERTARUNGAN.....	84
RAJAH 61 : AKSI RAWANA MENYIKU SERI RAMA DALAM PERTARUNGAN.....	85
RAJAH 62 : SERI RAMA SEDANG BERGELUT DENGAN RAWANA DALAM BABAK PERTARUNGAN.....	85
RAJAH 63 : AKSI SERI RAMA BERGELUT DENGAN RAWANA DALAM PERTARUNGAN....	87
RAJAH 64 : AKSI WATAK YANG SEDANG MENGEJAR MUSUH DALAM PERTARUNGAN..	87
RAJAH 65 : TEKNIK YANG MENGGAMBARKAN PERGERAKAN WATAK MENGEJAR LAWAN.....	88
RAJAH 66 : AKSI MELURU YANG TERDAPAT DALAM PERSEMBAHAN.....	89
RAJAH 67 : AKSI SERI RAMA MELURU KE ARAH RAWANA.....	90
RAJAH 68 : AKSI RAWANA MELURU KE ARAH SERI RAMA.....	90
RAJAH 69 : AKSI SERANGAN MELUTUT DALAM SERANGAN LAWAN.....	90
RAJAH 70: TEKNIK DAN PERGERAKAN SERANGAN LUTUT PADA BAHAGIAN PERUT LAWAN.....	91
RAJAH 71 : AKSI PERGERAKAN MENGELAK YANG DILAKUKAN OLEH KEDUA WATAK.	92
RAJAH 72 : MENUNJUKKAN TEKNIK PERGERAKAN MENGELAK SERANGAN MUSUH...93	93
RAJAH 73 : PERGERAKAN MENGACAH LAWAN DENGAN SERANGAN.....	93
RAJAH 74 : TEKNIK MENGACAH ATAU MENGGERTAK LAWAN PADA WAYANG.....	94
RAJAH 75 : WATAK YANG JATUH KETIKA DISERANG DALAM PERTARUNGAN.....	94
RAJAH 76 : POSTUR ATAU TEKNIK YANG MENGGAMBARKAN WATAK ITU JATUH	

SETELAH MENERIMA SERANGAN.....	95
RAJAH 77 : MENUNJUKKAN PERGERAKAN BERGULING YANG DIREALISASIKAN KEPADA WAYANG.....	96
RAJAH 78 : TEKNIK PERGERAKAN YANG MENGGAMBARKAN WATAK BERGULING....	97
RAJAH 79 : PLOT PERGERAKAN WATAK SERI RAMA.....	99
RAJAH 80 : PLOT PERGERAKAN WATAK RAWANA.....	100

## BAB 5

RAJAH 81 : JADUAL YANG KATEGORI KATEGORI PERGERAKAN DALAM PERSEMBAHAN WAYANG KULIT KELANTAN.....	105
RAJAH 82 : JADUAL MENJELASKAN BAGAIMANA PERBEZAAN GERAKAN YANG DILAKUKAN OLEH KEDUA-DUA WATAK.....	109

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan

Menurut Mohamad Ghouse Nasuruddin (2000), wayang kulit merupakan antara teater yang tertua di seluruh Asia Tenggara. Ianya juga merangkumi Negara Turki, India, China, Kemboja, Thailand, Indonesia dan Malaysia. Malah kewujudan wayang kulit dikaitkan dengan pengaruh agama Hindu yang berkembang luas sebagai agama terawal. Kini, wayang kulit mula berubah menjadi satu subjek ilmiah yang dikaji secara meluas (Ir.Sri Mulyuno, 1978).

Persembahan Wayang Kulit Kelantan sangat unik kerana mempunyai unsur ritual dan persembahan secara langsung. Aspek ritual terdiri daripada upacara buka dan tutup panggung serta amalan-amalan tertentu dalam proses persembahan yang melibatkan pantang-larang dan bacaan mentera. Aspek persembahan pula melibatkan panggung, peralatan seperti kelir, pelita, gedebuk, patung, alat muzik, cerita dan dalang. Seluruh aspek ini menghasilkan satu persembahan visual yang mampu menghiburkan penonton. Namun begitu, persembahan Wayang Kulit ini dikendalikan oleh seorang tonggak utama yang dikenali sebagai ‘Tok Dalang’ atau dalang.

Wayang Kulit Kelantan merupakan sebuah teater tradisional yang sangat unik kerana permainannya melibatkan sebuah kelir dan layangan berbentuk patung-patung oleh dalang. Tetapi teater tradisional ini mula dilupakan oleh generasi muda sekarang. Perkara ini terjadi apabila terdapat persaingan hebat dari teater-teater

moden yang lain serta pelbagai jenis hiburan terkini yang berunsurkan rentak muzik yang diminati generasi masa kini. Pelbagai langkah dan cara yang diusahakan bagi menangani masalah kepupusan seni wayang tradisional ini. Antaranya dengan memperkenalkan subjek teater tradisional di institusi pengajian tinggi dalam bidang seni persembahan. Malah pihak kementerian juga giat menganjurkan persembahan wayang kulit pada sambutan-sambutan tertentu untuk menyampaikan maklumat kepada orang ramai. Adakalanya pihak Jabatan Kesenian dan Kebudayaan juga memainkan peranan memperkenalkan seni wayang kulit ini kepada orang ramai dengan menganjurkan sebuah acara besar di tengah-tengah bandar kota. Perkara ini menjadi satu cabang yang baik bagi menyalurkan maklumat kepada orang awam terutama kepada generasi muda.

Oleh itu, kajian ini mampu memberi sumbangan terhadap perkembangan dan pemahaman terhadap seni wayang kulit khususnya Wayang Kulit Kelantan. Memandangkan dalang memainkan peranan yang besar dalam kepimpinan sesebuah kumpulan, amat penting sekali untuk pengkaji memahami dan menganalisis peranan dan ciri-ciri ketokohan yang perlu ada pada seseorang dalang.

Persembahan teater tradisional ini menjadi warisan kepada golongan dahulu yang diperkembangkan sehingga ke hari ini. Namun begitu, teater tradisional ini mula menghadapi zaman kegelapan di mana jumlah bilangan peminat atau penontonnya semakin berkurangan. Bilangan kumpulan dan penggiatnya juga hanya terdiri dalam kumpulan yang sangat kecil. Ini juga turut memberi kesan yang buruk kepada reputasi persembahan teater tradisional tersebut. Rajah 1 menunjukkan visual dari belakang kelir iaitu bagaimana seorang dalang menyusun kesemua

patung-patungnya. Penyusunan sebuah patung yang terurus memudahkan seorang dalang membuat pertukaran watak dengan pantas.



Rajah 1 : Visual persembahan Wayang Kulit Kelantan di salah sebuah bangsal di Kampung Laut.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, 2015)

Ini turut disokong oleh kenyataan yang perkatakan oleh Yusoff Mamat,(2014), “Tak ramai anak muda zaman sekarang yang mahu mempelajari seni wayang kulit ini. Mereka lebih mengutamakan hiburan yang berbentuk moden”.

Wayang kulit merupakan sebuah persembahan yang menggunakan patung-patung atau boneka sebagai penggerak cerita di samping kewujudan seorang dalang yang berperanan menggunakan pelbagai intonasi suara kepada setiap patung yang berlainan watak. Selain itu, wayang kulit merupakan satu bentuk teater yang menggunakan prinsip cahaya dan bayang. Selalunya persembahan wayang kulit diiringi oleh satu kumpulan muzik paluan atau gamelan dan juga alat tiupan (serunai) atau alat bertali (rebab). Menurut buku Ghulam Sarwar *The Encyclopedia Malaysia Volume 8 Performing Arts* (2004: 31), elemen persembahan terdiri daripada tiga iaitu *dramatic repertoire*, *musical repertoire* dan juga *instruments*.



Rajah 2 : Teknik pembiasan cahaya yang diaplikasikan dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, 2015)

Selain itu, terdapat pelbagai bentuk dan jenis teater tradisional wayang kulit yang boleh didapati di negara-negara Asia dan lebih-lebih lagi di Asia Tenggara. Setiap daripadanya mempunyai bentuk dan watak-wataknya yang tersendiri dan berbeza di antara satu dengan yang lain. Ini turut dipengaruhi oleh latar belakang masyarakat yang berbeza.

Pada asasnya ke semua bentuk atau jenis wayang kulit yang terdapat di Semenanjung Malaysia mempunyai pengaruh-pengaruh sama ada dari Jawa atau Patani (Selatan Thai) tetapi dalam perkembangannya semua pengaruh ini telah mengalami perubahan dan penyesuaian mengikut penerimaan dan konteks masyarakat setempat. Perkara ini berlaku kerana wayang kulit pada dasarnya merupakan satu alat perhubungan masyarakat di samping satu rupa pengutaraan kesenian. Jadi aliran cerita, bentuk patung-patung dan watak masih lagi mengekalkan keaslian dan pengaruh asalnya tetapi pada adegan-adegan kelakar

‘comic relief’ yang sering terdapat di sepanjang cerita wayang kulit itu. Menurut buku Ghulam Sarwar Yousof (2004: 26),

*“Wayang Kulit Siam’s origins and history have been a subject of much debate (see Malay shadow theatre in Southeast Asia’). Historically, there is no epigraphic evidence to indicate the period within which it developed. Culturally, it is Thai-Malay in character-evidenced by the dialect used in performance. Javanese influence is also present, seen most clearly in the design and construction of the puppet, suggesting a link between Wayang Kulit Siam and the ancient pre-Islamic version of Javanese Wayang Kulit Purwa.”*

Kewujudan setiap pergerakan patung sangat penting supaya penonton faham dan jelas dengan cerita yang dimainkan. Namun, setiap patung turut dilengkапkan dengan variasi teknik, inovasi serta karakter pada setiap tingkah lakunya. Perkara ini bergantung kepada idea dalang itu sendiri. Ini melibatkan pergerakan seperti berjalan, berlari, berlawan atau berperang dan sebagainya. Ini dilaksanakan dengan bantuan intonasi vokal dalang yang beremosi mengikut jalan cerita yang dimainkan. Kesemua pergerakan ini dihasilkan dengan lebih terperinci dengan menitikberatkan beberapa elemen penting seperti emosi, situasi, serta sejarah asal-usul watak itu. Perkara ini diperkuuhkan lagi oleh kenyataan Pak Sumari (2014) iaitu seorang dalang Indonesia yang terkemuka dari Jakarta yang menyatakan bahawa:

*“Setiap wayang mempunyai gerakan mereka dimana gerakan tersebut menceritakan situasi yang berlaku malah disokong pula dengan nada suara dalang tersebut.”*

Penyelidik telah memilih kajian pergerakan patung wayang kulit perdalangan Yusoff bin Mamat sebagai bahan kajian dalam penulisan ilmiah ini. Memandangkan pengalaman beliau dalam seni Wayang Kulit Kelantan sejak tahun 1959 iaitu lebih dari 10 tahun dan masih bergiat aktif sehingga kini. Yusoff bin Mamat juga senang

dikenali dengan panggilan Pak Yusoff mula melibatkan diri dalam wayang kulit sejak berusia sembilan tahun yang pada ketika itu hanya bermain alat muzik canang. Kemudian beliau mula mengorak langkah mengikut jejak gurunya yang merupakan salah seorang penggiat aktif wayang kulit pada masa itu. Keunikan dan bakat beliau dalam mendalangi persembahan wayang kulit membuatkan beliau mula dikenali dan popular dengan gelaran Umar Kedai Buloh. Pak Yusoff merupakan salah seorang pelopor kepada penghasilan patung wayang kulit berwarna berpendapat bahawa penciptaan wayang berwarna ini adalah salah satu daripada ideanya untuk menarik minat generasi muda mendalami seni persembahan wayang kulit. Menurut Yusoff Mamat (2013):

“Dahulu permainan wayang kulit ini amat senang untuk mendapat penyertaan dan penonton. Berbanding sekarang yang jelas sekali sukar untuk kumpul dan mendapat penyertaan pemuda-pemuda untuk terlibat. Apatah lagi dalam usaha mengumpul penonton yang ramai. Oleh demikian, Pak Yusuf mula terpikir untuk mencari kelainan. Salah satu kelainan yang Pak Yusuf buat adalah memasukkan unsur warna pada wayang.”

Pada zaman yang serba moden ini, kehadiran medium persembahan yang lebih menarik telah menjaskan reputasi serta pengaruh peminat teater tradisional ini. Tarikan masyarakat kini mula tertumpu kepada rancangan atau program-program yang lebih interaktif dan moden.



Rajah 3 : Ilham patung berwarna yang pertama dihasilkan oleh Yusoff bin Mamat.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, 2015)

Teater tradisional ini mula kehilangan peminat dan mula dilupakan. Melihat kepada keaktifan atau kekerapan pementasan teater tradisional ini, kumpulan-kumpulan teater atau penggiat seni teater ini jarang membuat persembahan di kawasan bandar. Amat sukar bagi penggiat teater ini mendapat jemputan atau permintaan untuk mepersembahkan teater tersebut di hadapan khalayak terutama di kawasan kota. Seni persembahan teater tradisional Wayang Kulit Kelantan amat jarang di pertontonkan dalam saluran televisyen. Bentuk persembahan teater tradisional ini juga sangat kurang dipersembahkan di pentas-pentas besaryang terkenal seperti Panggung Bandaraya Kuala Lumpur, Istana Budaya Kuala Lumpur, Auditorium MaTiC Kuala Lumpur serta beberapa pentas besar yang lain. Segala kesulitan ini sebenarnya harus diteliti dan diambil tindakan dalam usaha memelihara dan pemulihan terhadap kesenian teater tradisional Wayang Kulit Kelantan yang kini hampir pupus ditelan zaman.

## 1.2 Skop Kajian

Pengkaji akan menjalankan kajian dengan merujuk limitasi yang menyentuh kedua-dua objektif kajian. Limitasi kajian ini adalah melingkupi persembahan wayang kulit yang dipersembahkan oleh seorang dalang bernama Yusoff bin Mamat. Kajian akan dijalankan ke atas skop pergerakan patung oleh dua watak yang terpilih iaitu watak Seri Rama dan juga watak Rawana. Kedua-dua watak ini dipilih kerana memiliki perbezaan pergerakan yang mempengaruhi perwatakan masing-masing yang sangat ketara. Pemilihan dalang yang bernama Yusoff bin

Mamat ini memiliki sebab yang tersendiri. Penyelidik dapat mentafsirkan bahawa dalang Yusoff bin Mamat mempunyai kreativiti dan keupayaan tersendiri dalam menjayakan sesebuah pementasan Wayang Kulit Kelantan. Kemahiran dan bakat yang dimiliki beliau dalam mengendalikan sebuah persembahan wayang kulit memiliki kelainan dan kualiti yang tersendiri. Teknik, kelancaran, keaslian, kreativiti, idea, improvisasi yang dimiliki beliau menjadi asas kepada penyelidik dengan menjadikan beliau sebagai subjek kajian. Dalam sesebuah persembahan tradisional wayang kulit, dalang memainkan peranan yang sangat besar dalam sesebuah persembahan wayang kulit Kelantan (Umi Abdullah, 2003).

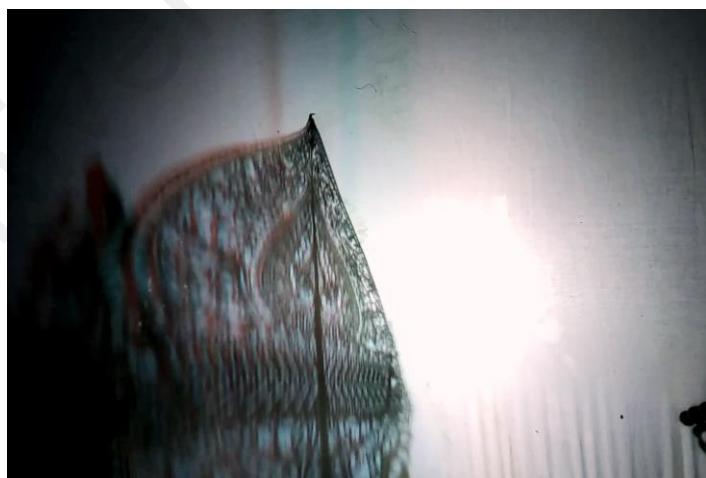
Melihat kepada tajuk kajian Pergerakan Patung Wayang Kulit Perdalangan Yusoff bin Mamat, pengkaji lebih tertumpu terhadap Rawana sebagai watak antagonis dan Sri Rama sebagai protagonis. Kedua-dua watak ini akan diberi tumpuan dan dikupas satu persatu dari segi pergerakan mereka sama ada cara berjalan, menari, berlawan dan berlari. Selain dari watak Sri Rama dan Rawana terdapat juga beberapa watak lain dalam persembahan wayang kulit ini seperti watak halus iaitu Hanuman, Maharisi, Laksmana, Sita Dewi. Manakala watak kasar pula Raja Bali, Bhota atau Raksasa. Penyelidik memilih Sri Rama dan Rawana kerana dua watak ini merupakan watak utama dan menjadi watak penting dalam sesebuah cerita.

Penyelidik juga akan meneliti segala aspek koreografi dan juga teknik-teknik yang diguna-pakai kepada watak perwatakan malah diaplikasikan ke dalam persembahan wayang kulit.

### 1.3 Latar Belakang Dalang

Sepanjang perkembangan wayang kulit ini, pengkaji melihat bahawa pertunjukkan seni wayang kulit ini mempunyai hal-hal yang diperlukan dalam kehidupan manusia secara duniaawi dan rohani. Oleh itu, sebelum mulanya permulaan persembahan, dalang memulakan upacara persembahan dengan memacak wayang Pohon Beringin selama beberapa minit. Berdasarkan kepada pemahaman Yusoff Mamat (2015), Pohon Beringin memaparkan simbol-simbol alam iaitu angin, api, air dan tanah. Empat elemen ini menunjukkan bahawa kehidupan manusia saling bergantung di antara satu sama lain untuk meneruskan kehidupan. Malah kewujudan Pohon Beringin merupakan satu simbol peringatan kepada penonton bahawa keempat-empat elemen ini diperlukan oleh setiap kehidupan di dunia ini. Menurut Yusoff Mamat, (2015)

“Pohon Beringin akan dipacakkkan sebelum persembahan bermula kerana dalam patung Pohon Beringin itu dilengkapi dengan empat elemen seperti api, tanah, angin dan air. Pohon itu bukan dipajakkan dengan hanya sebagai suka-suka tapi sebagai satu peringatan kepada manusia lain.”



Rajah 4 : Imej Pohon Beringin pada permukaan kelir wayang kulit yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, 2015)

Menurut Yusoff Bin Mamat (2015), wayang kulit telah berkembang di serantau Asia sejak dari awal dulu lagi. Malaysia juga turut menerima pengaruh persembahan Wayang Kulit terutama di Kawasan Timur iaitu di Kelantan. Pengaruh ini di bawa masuk daripada sebelah Siam iaitu Thailand oleh para penduduk dari Pattani yang datang berhijrah masuk ke Kelantan. Menurut Ghulam Sarwar Yousof, 2015 di Semenanjung Malaysia terdapat empat jenis wayang kulit yang memiliki ciri-ciri kelainan dan keunikan masing-masing antaranya ialah Wayang Kelantan (disampaikan dalam bahasa Melayu loghat Kelantan yang berasaskan kepada pengaruh Patani). Wayang kulit ini masih lagi aktif sehingga sekarang. Kemudian Wayang Melayu (disampaikan dalam bahasa Melayu berpengaruh Jawa). Wayang ini tidak bergiat aktif malah sudah pupus. Persembahan akhir wayang melayu ini sekitar tahun 90-an. Seterusnya ialah Wayang Purwo (disampaikan dalam dalam bahasa Jawa dan diselit dengan dengan bahasa Melayu tempatan) dan masih lagi aktif sehingga sekarang dan yang keempat ialah Wayang Gedek (lazimnya disampaikan dalam bahasa Thai dan bahasa Melayu loghat tempatan). Wayang ini tidak bergiat aktif lagi malah pelopornya juga sudah tiada.

Menurut buku Ghulam Sarwar Yousof, *Panggung Semar: Aspects of Traditional Malay Theatre* (1992:109)

*"The origins and precise distributive directions of the shadow play remain unclear. Conflicting theories postulate Indian, Chinese, Javanese, Central Asian, and even simultaneous indigenous origins for the theatre-type that uses translucent skin puppets to cast shadows on a white cloth screen."*

Pengkajian ini tertumpu kepada teknik dan kaedah dalang Yusoff Mamat dalam mengendalikan patung-patung wayang kulit mengikut caranya yang tersendiri. Yusoff Mamat juga lebih gemar menerapkan asas pembelajaran yang dahulu

kemudian dibawa pada masa kini mengikut kesesuaian. Asas pembelajaran ini merupakan satu bentuk aliran seni yang mahu dikekalkan keasliannya. Oleh hal yang demikian, minat yang mendalam terhadap seni ini membawa hasil apabila Yusoff Mamat dikenali ramai sebagai dalang wayang kulit di Kelantan. Yusoff Mamat menceritakan bahawa begitu sukar beliau menjalani liku-liku perjalanan hidupnya untuk menjadi dalang yang dikenali ramai. Hal ini kerana, wayang kulit memerlukan pelbagai suara atau intonasi suara mengikut kesesuaian watak. Yusoff Mamat menjalankan beberapa ujikaji iaitu bagaimana beliau meletakkan gula-gula dibawah lidahnya untuk mencipta pelbagai jenis suara. Menurut Ghulam-Sarwar Yousof, (2004:28)

*"A shadow play performance hinges on the master puppeteer (tok dalang). He manipulates the figures, provides voices to the characters and develops the story through dialogue, narration, commentary, and the use of songs. In addition he conducts the orchestra and functions as a shaman (bomoh), sometimes extending this role beyond the theatre to serve the village community as a healer. He is a skilled puppet-marker, craftsman and musician."*

Oleh hal yang demikian, seorang dalang harus memiliki daya kreativiti yang tinggi serta dirungi bakat kesenian supaya boleh menjadi seorang dalang yang serba boleh. Begitu juga dengan Pak Yusoff yang mempunyai pelbagai teknik seperti cara membuat patung, cara menggerakan patung dan beliau juga boleh bermain muzik wayang kulit. Yusoff Mamat merupakan seorang dalang yang serba boleh kerana beliau mampu bermain wayang malah mampu juga bermain muzik wayang. Beliau juga menghasilkan patung-patungnya sendiri. Bakat yang ada pada beliau sebenarnya telah membuatkan penyelidik tertarik untuk menjadikan beliau sebagai informan utama dalam pengkajian ini.

#### **1.4 Penyataan Masalah.**

Wayang Kulit sekarang kian pupus ditelan zaman berikutan tiada pelapis muda yang berminat untuk meneruskan tradisi yang sudah lama diusahakan. Selain itu, pelapis muda pada zaman sekarang tidak memahami serta mendalami asas seni ini, di mana pada zaman dahulu tok dalang melalui pelbagai cabaran untuk menjadi seorang dalang yang terkemuka. Malah untuk menarik minat penonton juga menjadi masalah di mana pada masa sekarang terdapat hiburan seni yang pelbagai dan itu dijadikan sebagai satu persaingan hebat untuk teater tradisional ini. Contohnya, remaja pada zaman sekarang lebih sukakan hiburan berentak moden. Hiburan-hiburan seperti itu yang lebih menonjol dan memberi impak negatif terhadap teater tradisional ini. Dalang Yusoff bin Mamat (2013) juga ada berkata:

“Ada sesetengah orang berpendapat main wayang tidaklah menjamin masa depan. Tidak memberi kesenangan dan kekayaan. Tambahan muziknya pula membosankan.”

Malah usaha yang dijalankan oleh Kementerian Pelancongan dan Kebudayaan serta pengajaran seni wayang kulit di institusi pengajian tinggi ternyata tidak mampu membendung kepupusan teater tradisional di kalangan generasi kini. Menurut dalang Yusoff bin Mamat (2013):

“Orang muda sekarang kurang berminat dengan persembahan wayang kulit. Apatah lagi kalau mempelajarinya. Masa Pak Yusoff mengajar di UiTM dari dulu sampai sekarang pun jarang yang benar-benar datang untuk belajar mahir sepenuhnya daripada Pak Yusoff. Kalau ada kelas pun, jarang yang penuh. Hendak pupuk minat belajar amatlah susah”

Seorang dalang harus mempunyai bakat dan pengetahuan mengenai ilmu pendalangan dan jalan cerita, malah kreativiti seorang dalang menggerakkan patung-patung merupakan aspek utama bagi menarik minat penonton. Pak Yusoff menyatakan bahawa koreografi gerakan patung wayang kulit harus mempunyai

teknik dan gaya yang baik supaya dapat mengekalkan tradisi ini sehingga ke masa akan datang, tetapi pada masa sekarang ramai dalang muda yang cuba menjadi pelopor wayang kulit tidak bijak menggayaikan patung-patung dengan sempurna.

Menurut dalang Yusoff bin Mamat (2013) lagi

“Bukan senang kalau hendak mahir dalam perdalangan, tambah-tambah untuk mahir dalam pergerakkan atau perlari patung. Makan masa bertahun untuk pelajari teknik-tekniknya dari guru wayang. Belajar untuk hidupkan pergerakan patung ni selalunya diwarisi dari turun-temurun.”

Selain itu, penyelidik mendapati bahawa kajian mengenai pergerakan patung dalam Wayang Kulit Kelantan merupakan satu kajian baru dan masih belum diteroka. Walaupun kajian ini masih baru, tetapi penyelidik berharap ia dapat membantu membawa kajian ini ke mata generasi masa sekarang. Penyelidik juga berharap supaya kajian ini dapat diteruskan dari sudut pandangan yang lain.

### **1.5 Objektif Kajian.**

Kajian yang lebih menjurus kepada sistem gerakan patung melalui watak antagonis dan protagonis di mana dalang Yusoff Mamat telah terpilih sebagai subjek utama. Pengkajian ini menggariskan dua objektif untuk memastikan penulisan yang terarah. Perkara ini penting agar penyelidik mampu menghasilkan penulisan yang berkualiti terhadap bidang kajian. Penyelidik telah menetapkan objektif kajian ini iaitu :

1. Mengenalpasti pergerakan patung yang diaplikasikan oleh Yusoff bin Mamat terhadap watak Sri Rama dan Rawana dalam cerita pokok Rawana dengan Sri Rama.

2. Menganalisis pergerakan patung yang dihasilkan oleh Yusoff bin Mamat terhadap watak yang dipilih.

Oleh itu, pengkaji menghasilkan penulisan ilmiah ini dengan harapan supaya bidang ini akan berkembang dengan lebih luas secara ilmiah dan mampu membuka sudut pandangan baru. Usaha ini juga diharapkan mampu membantu meningkatkan kefahaman masyarakat terhadap seni Wayang Kulit Kelantan serta sistem pergerakan patung wayang yang dihidupkan oleh dalang.

## **1.6 Kepentingan Kajian**

Kajian ini membantu dalam menambahkan maklumat bagi menyumbang sumber teori dan praktis dalam bidang seni persembahan terutama dalam bidang persembahan teater tradisional iaitu Wayang Kulit Kelantan. Penghasilan kajian ilmiah ini juga membantu pembaca sekurang-kurangnya dalam mencetuskan idea dan kaedah dalam pengendalian, penciptaan dan penghasilan patung wayang kulit. Malah membantu pelapis muda mengetahui teknik asas persembahan wayang kulit oleh dalang lama.

Hasil penulisan kajian ini mampu mengembangkan bidang Wayang Kulit Kelantan disamping memupuk kesedaran dan nilai apresiasi di kalangan para pengamal dan masyarakat khususnya kepada golongan muda. Penyelidik juga mengharapkan supaya hasil kajian kelak membuka satu paradigma baharu mengenai seni wayang kulit kepada golongan muda dan dapat mengenali seni wayang dengan lebih mendalam.

Penulisan ilmiah ini diharapkan mampu mengembangkan bidang teater tradisional iaitu Wayang Kulit Kelantan untuk terus diminati khususnya dikalangan golongan muda. Melalui pengolahan dan kepelbagaian kreativiti yang dipamerkan oleh dalang-dalang asal dalam persembahan, juga membantu menarik orang ramai untuk mengenali seni persembahan ini. Justeru, kajian pergerakan wayang ini turut dipaparkan dalam bentuk ilmiah sebagai satu panduan dan rujukan kepada masyarakat khususnya penggiat teater tradisional di masa akan datang. Biarpun seni tradisional ini diterajui oleh dalang-dalang lama dengan kaedah tradisionalnya, namun pengekalan itu boleh dikekalkan demi menjaga keaslian dan struktur asal persembahan teater tradisional ini sehingga kini.

### **1.7 Persoalan Kajian**

Di bahagian ini, penyelidik memiliki dua persoalan kajian yang mana jawapannya dijelaskan dalam bab yang keempat melalui proses analisis dan pemerhatian.

1. Apakah pergerakan-pergerakan patung yang diaplikasikan oleh Yusoff bin Mamat terhadap watak Sri Rama dan Rawana dalam cerita pokok iaitu Rawana dengan Sri Rama?
  
2. Bagaimanakah pergerakan patung yang dihasilkan oleh Yusoff bin Mamat terhadap watak yang dipilih?

## **1.8 Rumusan**

Dalam bab ini, penyelidik mengenalpasti beberapa butiran penting kajian yang boleh dijadikan garis panduan. Melalui penyenaraian objektif kajian dan limitasi kajian, memudahkan penyelidik untuk bergerak menjalankan kajian. Ini juga membantu penyelidik mendapatkan data-data yang menyumbang kepada. Penyelidik pada peringkat awal telah mula meneroka bidang kajian yang mana ada dijelaskan serba sedikit mengenai sejarah dan latar belakang teater tradisional Wayang Kulit Kelantan pada bahagian pengenalan dan juga latar belakang kajian.

Penulisan tesis ini secara keseluruhan membincangkan tentang teknik atau kaedah yang diaplikasikan oleh dalang Yusoff Mamat terhadap watak Sri Rama dan Rawana. Malah kajian ini juga akan menghuraikan struktur persembahan wayang kulit ini mengikut keperluan kajian. Tumpuan kajian lebih kepada cerita pokok dan difokuskan pada babak peperangan. Limitasi ini memberikan penyelidik saluran yang terbaik untuk menyempurnakan penulisan mengikut landasan yang tepat.

Penyelidik mengharapkan hasil kajian ini mampu membuka perspektif baru dalam kajian yang berkaitan seni tradisional Wayang Kulit Kelantan. Malah penyelidik juga berharap penulisan ini mampu meningkatkan kemahiran sekaligus menanam nilai apresiasi seni teater tradisional kepada masyarakat. Justeru itu, penyelidik mengharapkan penulisan ini menjadi salah satu saluran dalam menyumbangkan pengetahuan serta panduan di masa akan datang.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN LITERATUR**

#### **2.1 Pengenalan**

Di bahagian tinjauan literatur ini pengkaji akan cuba menelaah beberapa sumber rujukan mengenai pergerakan wayang kulit yang melingkupi anatomi manusia, aksi pergerakan manusia, postur patung, tarian dan juga dalam sudut seni mempertahankan diri yang mana ada diaplikasikan di dalam pergerakan patung di dalam persembahan wayang kulit. Lazimnya, dalam ke semua kisah atau cerita yang dibawa dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan, format atau struktur persembahan tersebut mengandungi aksi seperti berjalan, berlari, bertarung, tarian, dan menyanyi. Aksi-aksi ini divisualkan oleh dalang ke permukaan kelir dalam penghayatan, kreativiti, teknik yang tersendiri dan unik.

Penyelidik mengumpul segala data-data yang diperoleh di dalam bab ini termasuk asal-usul dua watak yang dipilih. Penyelidik telah mendapatkan maklumat daripada beberapa sumber melalui bacaan buku-buku dan juga temu-ramah bersama penggiat persembahan wayang kulit termasuk penggiat seni persembahan wayang dari Indonesia. Selain itu, tidak kesemua buku-buku yang boleh dijadikan sebagai bahan rujukan kerana tidak mempunyai maklumat yang lengkap. Jadi hanya beberapa buku yang terpilih sahaja dijadikan sebagai bahan rujukan. Dalam bab ini juga penyelidik juga ada membuat penyelidikan dalam bidang pergerakan manusia.

Penyelidik juga turut membuat penyelidikan terhadap figura dan postur watak wayang kulit yang dipilih. Ini kerana postur atau figura fizikal patung wayang kulit itu turut mempengaruhi pergerakan yang dihasilkan dalang.

## **2.2 Wayang Kulit Kelantan**

Wayang Kulit Kelantan merupakan sebuah persembahan teater tradisional yang giat dipersembahkan di Kampung Laut, Kelantan. Struktur persembahan teater tradisional ini yang unik menjadikan ianya masih diminati sehingga kini.

Persembahan teater tradisional ini dikendalikan oleh seorang dalang dan juga para pemuzik iaitu seramai tujuh ke lapan orang yang mana masing-masing akan memainkan alatan muzik tradisional seperti gendang ibu dan anak, gedombak, kesi, canang, serunai, gong serta geduk.



Rajah 5 : Keadaan di sebalik kelir Wayang Kulit Kelantan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, 2015)

### **2.2.1 Struktur Persembahan Wayang Kulit Kelantan.**

Dalam buku Teater Tradisional Melayu oleh Mohamed Ghous Nasuruddin (2000) lebih tertumpu kepada unsur-unsur ritual yang terdapat dalam persembahan seni teater tradisional termasuk wayang kulit. Secara keseluruhannya, buku ini juga menyentuh struktur persembahan Wayang Kulit Kelantan yang mempunyai upacara buka panggung. Upacara buka panggung dilakukan sebagai sebuah tradisi untuk memberi semangat kepada seorang dalang. Sebelum bermulanya sebuah

persembahan, seorang dalang akan berbincang dahulu dengan pemuziknya iaitu cerita apa yang akan dipersembahkan supaya kesemua pemuzik faham dengan struktur dan plot sesebuah cerita. Dalang juga akan menentukan berapa lama sebuah cerita itu akan di mainkan. Pada zaman dahulu, sebuah persembahan wayang mengambil masa berbulan-bulan untuk dihabiskan tetapi bergantung juga kepada minat yang ditunjukkan pada penonton. Hal ini kerana, semangat penonton yang menyaksikan persembahan wayang membolehkan dalang meneruskan cerita itu sehingga berbulan lamanya. Oleh itu, buku ini tidak menyentuh mengenai pergerakan sebuah patung atau cara mengendalikan sebuah patung di mana itu merupakan tumpuan pengkaji.

Dahulu, sebelum acara persembahan sebenar berlangsung ianya dimulakan dengan persembahan oleh dalang muda. Bahagian ini dikenali sebagai Babak Dalang Muda. Pada zaman sekarang, Dalang Muda sudah tidak kelihatan lagi. Malah menurut Yusoff Mamat (2015) “ Dalang Muda pada masa sekarang susah nak dapat kerana generasi muda zaman sekarang kurang berminat dengan seni ini”. Beliau lebih selesa menjalankan seni persembahan ini secara bersendirian. Menurut Yusoff Mamat lagi, persembahan akan dihentikan seketika kira-kira 10 minit hingga 15 minit sebagai persediaan untuk pertukaran dalang. Lagu “Tukar Dalang” akan dimainkan untuk mengiringi upacara ritual oleh dalang tua. Apabila selesai persembahan, upacara tutup panggung akan dilakukan sebagai tanda terima kasih untuk mengiringi kepulangan semangat-semangat yang hadir pada masa persembahan.<sup>1</sup>

Seterusnya dalam buku Wayang Kulit oleh Ainu Sham Ramli (1996) lebih banyak memberi tumpuan terhadap watak-watak dalam perwayangan. Ke semua

---

<sup>1</sup>Temubual dengan Yusoff Mamat di Kampung Laut Kelantan (2015, April)

watak-watak yang disenaraikan terdapat lebih kurang 160 hingga 200 keping patung. Secara keseluruhannya, buku ini tidak menyentuh aspek pergerakan patung dimana itu merupakan tumpuan kepada kajian penyelidik. Akan tetapi, buku ini boleh dijadikan sebagai rujukan tambahan penyelidik untuk masa akan datang.

### **2.2.2 Peranan Dalang Dalam Perwayangan**

Secara umum, dalang memainkan peranan yang sangat besar dalam sesebuah persembahan wayang kulit Kelantan (Umi Abdullah,2003). Selain itu, dalang merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), adalah tukang cerita atau orang yang memainkan wayang kulit dengan menggerakkan patung yang menjadi watak dalam cerita sambil bercerita. Oleh hal yang demikian, dalang merupakan tunjang utama dalam sebuah persembahan wayang kulit kerana beliau akan menyampaikan cerita kepada penonton. Menurut buku Ghulam Sarwar Yousof (2004: 27)

*“A Wayang Kulit Siam performance comprises the Theatre, the puppeteer, his puppets and the stories, and the orchestra and the music (see ‘Music of the Malay shadow play’).*

Secara keseluruhanya, buku ini menerangkan asal usul teater tradisional seperti Manora, Makyung, Jikey, Ghazal dan beberapa teater tradisional lagi. Malah buku ini ada menyentuh struktur persembahan Wayang Kulit Siam iaitu mengenai dalang dan juga watak-watak patung. Buku ini membantu pengkaji untuk memahami konsep seorang dalang dalam mengendalikan sesebuah persembahan wayang kulit.

Aspek penggunaan cerita wayang kulit ini diambil daripada teks Ramayana dan Mahabhrata. Selain itu, cerita-cerita panji, mitos dan lagenda tempatan juga

digunakan. Seperti wayang Jawa Popular di kalangan masyarakat Jawa di sekitar negeri Johor.

### **2.2.3 Asal-usul Seri Rama.**

Menurut Yusoff Mamat (2014) cerita mengenai asal usul Seri Rama ialah apabila Sirat Maharaja berkeinginan membuka sebuah negeri. Beliau mengarahkan dua orang askarnya menebang semua pokok supaya boleh membina sebuah negeri. Tetapi malang sekali terdapat sebuah pokok yang tidak boleh ditebang dan hanya Sirat Maharaja yang boleh menebang pokok tersebut. Sesudah pokok itu ditebang keluarlah seorang puteri yang sangat cantik rupanya. Maka berkahwinlah Sirat Maharaja dengan puteri tersebut. Setelah sembilan bulan, isteri Sirat Maharaja didapati mengandung. Tidak lama kemudian lahirlah seorang putera dan dinamakan Sri Rama.

### **2.2.4 Asal usul Rawana**

Menurut Ghulam Sarwar (2015), asal usul Rawana ialah Dewa Serajuk merupakan penguasa barat dan sangat mengingini Siti Andang Dewi. Beliau bertekad untuk meninggalkan kayangan sekiranya memiliki Siti Andang Dewi. Oleh itu, beliau cuba sedaya-upaya dengan mengubah dirinya supaya kelihatan seperti pasangan Siti Andang Dewi iaitu Dewa Berembun. Apabila beliau sudah berjaya menyerupai Dewa Berembun dan memiliki Siti Andang Dewi lalu mengotakkan janjinya iaitu menyerahkan kerajaannya dan terus turun ke bumi untuk masuk ke dalam rahim isteri Dewa Baha melalui mulutnya. Dia ditakdirkan untuk dilahirkan semula di bumi seperti Maharaja Wana.

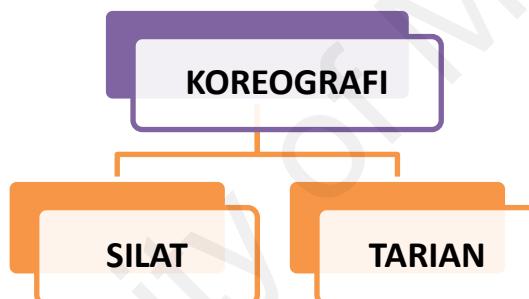
Siti Andang Dewi menyedari bahawa dia telah tergoda oleh Dewa Serajuk dan berasa terhina lalu membuat keputusan untuk menjelma di bumi dan membalaik dendam. Dia akan dilahirkan semula sebagai Siti Dewi. Dewa Berembun kecewa dengan apa yang terjadi kepada Siti Andang Dewi maka memutuskan untuk turun takhta. Walaupun keputusannya kelihatan tidak bijak, beliau tetap dengan keputusannya dengan menyerahkan takhtanya kepada Sang Yang Kenung.

### **2.3 Koreografi**

Secara umumnya apabila diperkatakan mengenai koreografi ialah rekaan gerak langkah tarian atau langkah seni yang disusun secara terperinci supaya kelihatan menarik dan teratur. Dalam koreografi, pelbagai corak pergerakan yang mampu dicipta. Keberkesanan koreografi ini adalah bergantung kepada kebolehan, kreativiti, idea, konsep yang diaplikasikan, begitu juga dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan.

Pemahaman oleh Yusoff Mamat (2015), dalam persembahan wayang kulit wujud koreografi di mana keseluruhan pergerakan watak itu di atur dan diolah supaya menarik dan mengikut plot cerita. Koreografi dalam persembahan wayang kulit ini juga memainkan peranan penting untuk menyampaikan mesej kepada penonton. Antara unsur koreografi yang terdapat dalam persembahan wayang kulit Kelantan ini adalah seperti silat dan juga tarian. Kedua-dua unsur ini dapat memberikan tarikan dan menampilkan keunikan terhadap keseluruhan persembahan. Dalam sesebuah persembahan wayang kulit, keberkesanan, kekaguman serta keunikan itu wujud adalah berpunca daripada bakat seseorang dalang dalam menjayakan persembahan itu yang mana bijak dan kreatif dalam menghasilkan koreografi pergerakan.

Dalang Yusoff Mamat melakukan setiap gerakan mengikut perkara yang terlintas difikirannya malah ianya juga berpandukan dengan pengalaman beliau yang telah menceburい bidang seni ini sejak dari kecil lagi. Jadi penyelidik mendapati gerakan yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat ini mempunyai koreografi yang tersendiri. Koreografi yang dilakukan ini menyebabkan penonton dapat memahami sedikit sebanyak mesej yang cuba disampaikan oleh dalang. Koreografi dalam perdalangan Yusoff Mamat yang mengambil cerita pokok ini iaitu dalam babak peperangan dapat dikenalpasti dua elemen lain iaitu tarian dan persilatan. Dua elemen ini akan diperjelaskan dengan lebih tersusun dan terperinci lagi dalam bab yang keempat.



Rajah 6 : Pecahan susunan koreografi yang terdapat di dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan.

### 2.3.1 Tarian

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2010:1609) tarian merupakan “gerakan badan serta tangan dan kaki berirama mengikut rentak muzik”. Namun, bagi persembahan wayang kulit, penggunaan tarian pada patung wayang kulit adalah bergantung kepada perwatakan dan juga bentuk lagu yang dimainkan. Tarian yang dizahirkan juga bergantung kepada kemahiran dan pengalaman seseorang dalang yang menjadi tunggak kepada persembahan wayang kulit tersebut. Menurut dalang Yusoff Mamat::

“Semasa watak Serama berjalan, patung tersebut akan dilengokkan mengiringi alunan muzik. Saya menggunakan lengkok tangan dan juga postur badan yang berubah-ubah pada kelir untuk menampakkan gerakan patung tersebut berirama.”

Setiap gerakan tarian yang dimainkan oleh dalang Yusoff Mamat bergantung juga kepada irama dan melodi muzik. Setiap lengkok tarian itu dicipta sendiri oleh dalang Yusoff Mamat. Dengan adanya sedikit lengkok tari pada watak menjadikan sebuah watak tersebut lebih hidup di mata penonton. Menurut Jacqueline M.Smith Autard dalam bukunya *Dance Composition* (2004: 02) “*Dancing can be enjoyed for the pleasure of moving with skilled accuracy, of moving with others and for the release of feeling.*” Malah gerakan tari seperti watak Sri Rama itu dilakukan kerana ingin menunjukkan perasaan watak itu iaitu seperti sedih, gembira dan sebagainya. Menurut Yusoff Mamat lagi (2015) “tarian yang disuntik pada watak itu terpulang juga pada perwatakan tersebut dan juga bergantung pada apa yang berlaku di persekitaran watak tersebut.” Begitu juga yang diperkatakan oleh Pak Sumari, Sena Wangi (2015) “tarian yang diberi pada wayang ini bergantung pada dalang itu sendiri dan ia lebih berkesan dilakukan oleh dalang yang berpengalaman.”

Namun, penyelidik mendapati bahawa dalang Yusoff Mamat ada menerapkan sedikit unsur tarian pada kedua-dua watak utama iaitu Sri Rama dan Rawana. Perkara ini akan diperjelaskan dengan terperinci dalam bab empat.

### 2.3.2 Silat

Secara umumnya, seni silat merupakan satu bentuk seni bela diri masyarakat Melayu atau nusantara yang wujud sejak dari zaman kesultanan Melayu dahulu lagi. Ada yang berpendapat bahawa seni silat ini telah wujud hampir beratus-ratus tahun dahulu dan diperturunkan dari satu generasi ke generasi seterusnya. Menurut Zainal

Latif (2014) “*Silat is the combative art of fighting and survival believed to have originated from ancient Malaysian and Indonesian civilizations.*” Ilmu persilatan ini memiliki pelbagai gaya dan nama. Demikian juga tahap pencapaian pesilat yang memiliki hieraki yang berbeza-beza tahapnya. Silat secara umumnya memiliki dua medium yang berbeza iaitu medium silat tangan kosong atau bersenjata. Antara senjata yang sering digunakan dalam seni silat adalah seperti keris, badik, kerambit, parang, pedang, tongkat, lading, sundang dan tembong. Dalam seni silat terkandung dua bahagian antaranya ialah bunga atau juga dikenali sebagai seni tari dan juga buah iaitu pukulan. Seni silat ini juga terkenal dengan sistem pertahanan diri yang banyak menggunakan kuncian samada kuncian urat saraf ataupun kuncian anggota tubuh badan.

Berdasarkan permainan wayang kulit yang dipersembahkan oleh dalang Yusoff Mamat, beliau ada menerapkan unsur seni silat dalam babak pertarungan. Pak Yusoff cuba mempamerkan gerak silat dalam bentuk serangan seperti tendangan dan juga tumbukan. Terdapat juga serangan siku yang dihasilkan oleh watak protagonis seperti Wak Long dan Seri Rama. Seni silat ini adalah bagi mempamerkan kepahlawanan hulubalang atau pengikut raja yang setia dan berani.

Menurut Yusoff Mamat (2013):

“Babak pertarungan diantara kedua pengasuh raja dengan hulubalang-hulubalang Rawana ini adalah bahagian yang menarik. Gaya mereka berlawan Pak Yusoff terapkan unsur komedi dan kelainan bertujuan hiburan kepada penonton. Kadang-kadang pembawakan watak Wak Long, Pak Yusoff gayakan cara bertarung menggunakan silat, kadang kala Pak Yusoff gayakan menggunakan *Boxing*”.

## 2.4 Fizikal Dan Postur Wayang/Patung

Menurut Steve Robert dalam bukunya *Character Animation in 3D*(2004:178)

*"the basic idea is to live and breathe your character- act out everything your character has to do and present it to an audience so they understand what makes that character tick".* Oleh hal yang demikian, sebuah watak harus digayakan dengan pelbagai aksi dan gerak yang harus difahami oleh penonton kerana penceritaan wayang kulit bergantung kepada watak yang diolah oleh dalang itu sendiri. Pengkaji mendapati buku ini tidak menyentuh mengenai struktur pergerakan patung wayang kulit dan hanya memberi tumpuan terhadap bentuk sesebuah karektor sahaja.



Rajah 7 : Antara postur watak-watak yang terdapat dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Selain itu, seorang dalang juga menerapkan unsur-unsur kreatif dalam penggayaan patung mengikut ciri-ciri watak tersebut. Penghasilan sebuah patung ialah berdasarkan bahan yang digunakan oleh seorang pembuat patung kerana dari bahan tersebut juga menentukan nilai estetika sesebuah patung. Menurut Mohamed

Ghouse Nasuruddin (2003: 06) “ Patung-patung ini dibentuk daripada pandangan tepi dan diperbuat daripada kulit lembu atau kulit kerbau”.

Kedudukan postur sebuah patung bergantung kepada seorang dalang yang menentukan bagaimana kedudukan sesebuah watak itu berada mengikut babak yang diinginkan. Salah satu faktor kedudukan postur sebuah watak dalam wayang kulit ini ialah kestabilan batang yang berada ditengah kulit patung. Menurut Mohamed Ghouse Nasuruddin lagi :

“Bentuk yang diperbuat daripada kulit ini diselitkan ditengahnya dengan tanduk atau buluh yang tirus hujungnya. Bahagian bawahnya lebuh besar dan dijadikan tempat memegang patung dan hujungnya tajam supaya mudah di cucuk di atas batang pisang.”

Jadi, dalam pemerhatian pengkaji terhadap postur watak-watak patung wayang kulit, kebanyakan postur yang digunakan adalah secara mengiring iaitu pandangan dari sisi tepi subjek. Kedudukan postur sesebuah watak ini akan mempengaruhi pergerakan aksi yang bakal dilakukan di pentas kelir wayang kulit. Seperti dalam buku Ghulam Sarwar Yousof (2004:29) menyatakan bahawa,

*“Most figures are carved with faces in profile, with the body positioned directly from frontal and both feet pointing in the same direction. In the case ogres their faces are carved in three quarter profile and eyes maybe visible.”*

Watak antagonis terdiri daripada watak-watak seperti Rawana, Hulubalang, Ogre, Bhota dan lain-lain. Manakala kumpulan protagonis terdiri daripada watak-watak seperti Sri Rama, Sita Dewi, Maharisi, Wak Long, Pak dogol dan Hanuman. Dalam setiap watak mempunyai gerakan sendi masing-masing yang berlainan, seperti Wak Long, Pak Dogol, Orang Darat dan juga Dewa mempunyai pergerakan kedua-dua belah tangan manakala watak-watak lain mempunyai satu sahaja pergerakan tangan. Hal ini merupakan keperluan bagi watak-watak untuk mudah dianimasikan. Seperti dalam buku Ghulam Sarwar Yousof (2004:29) menegaskan,

*“Heroic and evil figures have a single articulated arm, jointed at the shoulders, elbows and wrists. Comic figures have both arms articulated, this being an apparent Javanese influence in puppet design”.*

#### 2.4.1 Figura Patung 2D

Medium patung yang dihasilkan dalam wayang kulit jelas sekali dizahirkan dalam bentuk dua dimensi atau lebih dikenali sebagai 2D. Rupa bentuk patung juga sebenarnya mempengaruhi pergerakkan permainan wayang kulit. Figura yang dicipta pada sesebuah patung berkait rapat dengan perwatakkannya yang juga turut dizahirkan dalam aksinya. Pengkaji telah meneliti setiap figura yang terdapat pada beberapa watak wayang kulit untuk mendapatkan jawapan kepada peranan figura yang turut bersatu dengan pergerakan sesebuah patung. Malahan ianya memberikan kesan visual yang menarik kepada penonton.



Rajah 8 : Figura patung dimensi 2D untuk watak Sri Rama dan juga Rawana.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Figura patung yang bersifat dua dimensi (2D) dikatakan boleh menarik perhatian sekiranya seseorang dalang itu kreatif dalam penggunaannya. Figura

patung wayang kulit berpermukaan rata dan memiliki fungsi yang sama pada kedua-dua belah itu mampu memberikan kelainan dalam pembawakan. Dalang Yusoff Mamat ada berkata:

“Sifat patung wayang kulit yang dicipta dalam dua bahagian ini memiliki tujuan tertentu. Tujuannya adalah untuk memberi fungsi kepada sesebuah watak beralih ke kiri dan ke kanan. Di samping memberikan respon kepada watak yang berada dibelakang. Jadi permainan wayang tersebut nampak lebih hidup.”

Walaupun sifat kesemua patung wayang kulit ialah dalam keadaan dua dimensi, perkara itu tidak pernah menjadi persoalan bagaimana seorang dalang menggerakan patung tersebut. Dua dimensi merupakan sifat sesebuah patung tersebut. Walaupun sifat patung itu berkeadaan rata dan flat, kehidupan watak itu bergantung bagaimana seorang dalang itu menggayakan patung-patungnya. Menurut Yusoff Mamat (2015) “ dari zaman awal 60-an lagi memang patung itu bersifat dua dimensi dan tidak pernah berubah rupa dan bentuk, cuma pengukiran patung itu kadang-kadang ada sedikit berbeza kerana bergantung pada kemahiran dan kreativiti pembuat.

## 2.5 Sinopsis Cerita Seri Rama Dengan Rawana Dalam Babak Peperangan

Sinopsis ini diambil daripada adegan sebelum sayembara merebut Sita Dewi. Kedua-dua watak ini bertemu semasa berjalan menuju ke rumah Maharisi.

Kisah bermula apabila Sita Dewi mula diperkatakan oleh orang ramai bahawa mempunyai rupa paras yang sangat cantik. Perkhabarannya didengari oleh Sri Rama dan juga Rawana. Maka bermulalah pencarian mereka untuk mendapatkan Sita Dewi. Rawana memanggil menterinya untuk bertanya khabar bahawa betulkah

Maharisi mempunyai anak perempuan yang sangat cantik. Menteri juga mendengar perkhabaran yang sama dari orang-orang kampung mengenai Sita Dewi.

Maka apabila Sri Rama juga mendengar perkhabaran itu, beliau meminta izin ayahnya untuk keluar dari istana supaya beliau dapat mengenali dunia luar dan dalam pada masa yang sama ingin mencari Sita Dewi. Kemudian, dalam perjalanan itu, Sri Rama telah terserempak dengan Rawana yang mempunyai tujuan yang sama mencari Sita Dewi. Apabila mereka mendapat tahu bahawa tujuan mereka adalah sama, maka tercetuslah satu pertarungan hebat diantara mereka berdua. Pertarungan itu diketahui oleh Maharisi. Maharisi telah meleraikan pergaduhan mereka. Walaupun agak susah untuk meleraikan pergaduhan tersebut, Maharisi bijak mengenakan syarat supaya mereka tidak bergaduh lagi

(Yusoff Bin Mamat, 2015).

## **2.6 Rumusan**

Dalam bab ini, penyelidik telah memahami tentang aspek Wayang Kulit Kelantan dan teknik pergerakan patung dalam sebuah persembahan. Aspek Wayang Kulit Kelantan melibatkan falsafah persembahan, struktur persembahan dan elemen yang terdapat dalam persembahan Wayang kulit Kelantan. Teknik pergerakan patung yang dilakukan oleh dalang merupakan suatu perkara yang unik di mana dalang itu sendiri telah mencipta gerakan patung (koreografi) supaya hidup di mata penonton. Beberapa teknik pergerakan serta penganalisaan terhadap pergerakan patung akan dijalankan dalam bab yang keempat. Data-data yang diperoleh menjadi rujukan serta panduan kepada penyelidik dalam mengupas bahan kajian sehingga menjawab objektif kajian.

Kajian mengenai pergerakan patung dalam dua watak utama ini merupakan kajian yang masih baharu dan tiada mana-mana pengkaji yang menyentuh lagi tentang kajian. Selain itu, kebanyakkan bahan rujukan juga tidak lengkap.

Kefahaman dalam kedua bidang ini memberi gambaran dan latar kajian untuk penyelidik menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan pendekatan beberapa teknik gerakan patung yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat.

## **BAB 3**

### **METODOLOGI KAJIAN**

#### **3.1 Pengenalan**

Pada bahagian metodologi kajian ini, pengkaji lebih tertumpu pada kaedah kualitatif. Kaedah ini harus dilengkapi dengan mengumpul data dan bahan dari perpustakaan dahulu. Setelah mengumpul segala bahan dari perpustakaan, pengkaji mendapati maklumat yang sedia ada tidak lengkap dan harus pergi ke salah sebuah tempat yang aktif dengan permainan wayang kulit di Kelantan seperti di Kampung Laut. Malah pengkaji juga melakukan wawancara kepada beberapa orang dalang untuk mendapatkan bahan yang lengkap. Kemudian rakaman pada setiap permainan wayang kulit turut dilakukan supaya pengkaji dapat melihat dengan terperinci setiap gerakan yang dilakukan oleh dalang. Analisis ini tertumpu kepada tugas yang dilakukannya, sebelum, semasa dan selesai ses sebuah pementasan wayang kulit yang diadakan.

#### **3.2 Pendekatan Kajian**

Kajian ini menggunakan kaedah kulitatif. Pendekatan tersebut merupakan satu cara yang relevan dalam mendapatkan maklumat data yang terperinci dan lengkap. Perkara ini melibatkan proses pemerhatian dan penglibatan pengkaji dengan subjek, catatan berterusan dan wawancara dengan subjek. Kajian tertumpu kepada subjek atau informan yang layak dan boleh dipercayai iaitu Yusoff Mamat. Perkara ini jelas apabila Hammersley (1992), kualitatif data melibatkan analisis terhadap perkataan temubual, catatan dan imej (pemerhatian,foto,video) berbanding nombor. Data yang terkumpul bersifat natural melalui pemerhatian berbanding

ekperimen. Begitu juga dengan wawancara yang tidak terlalu distrukturkan. Pendekatan ini sesuai kerana kecenderungannya untuk mendokumentasikan sesebuah dunia (bahan yang dikaji) melalui sudut pandangan penyelidik.

Analisis kualitatif yang dilakukan oleh penyelidik lebih kepada perkongsian dua hala iaitu antara subjek atau informan dan penyelidik bertujuan untuk mempelajari sesuatu. Berinteraksi-berbual, memerhati, mencatat nota, melibatkan diri dalam dunia subjek atau informan menjadi satu keperluan untuk mendapatkan akses satu perkara yang perlu dilakukan dengan teliti, hati-hati dan jujur (Babie,E,1995)

Pemerhatian yang dilakukan oleh penyelidik bagi mendapatkan maklumat diakhir kajian. Penyelidikan kaedah ini tidak melibatkan manipulasi terhadap subjek kajian seperti mana kajian yang dibuat dalam bentuk eksperimental atau ujikaji kerana penyelidikan ini melibatkan kaedah asal dan semulajadi. Oleh itu, penyelidikan ini dibentuk berlandaskan proses dan takrifan sebenar. Penyelidik merasakan dan menyedari proses yang dilalui dalam kaedah yang dijalankan untuk menemui perkara, maklumat dan ilmu baru semasa proses penyelidikan di lapangan.

### **3.3 Model Dan Proses Kajian**

Penyelidik berusaha mendapatkan dan mengumpul bahan yang berkaitan dengan wayang kulit melalui kajian di perpustakaan yang melibatkan bahan bertulis yang diterbitkan sebelum memulakan proses analisa dan kajian lapangan. Perkara ini penting supaya penyelidik mendapat gambaran keseluruhan terhadap aspek kajian untuk membantu proses pengumpulan bahan di lapangan dan wawancara dengan informan atau subjek.

Kemudian, penyelidik merangka soalan untuk keperluan wawancara bagi kajian lapangan. Soalan yang dihasilkan menjurus kepada latar belakang kajian iaitu melibatkan kajian utama oleh penyelidik yang menjurus kepada dua watak utama iaitu Sri Rama dan juga Rawana. Penyelidik juga menemuramah Yusoff Mamat mengenai peranan seorang dalang, falsafah dan asal-usul kedua-dua watak utama.

Mengikut tarikh yang ditetapkan iaitu pada 16 Jun 2015, penyelidik telah bertolak ke Kampung Laut Kelantan untuk menyaksikan sendiri permainan wayang kulit oleh Yusoff Mamat. Penyelidik dan Yusoff Mamat sudah bersetuju supaya permainan yang dimainkan pada jam 9.30 malam itu hanya diberi tumpuan pada cerita pokok dalam babak peperangan sahaja. Penyelidik bukan sahaja memerhati dalang Yusoff Mamat bermain wayang di belakang kelir malah telah merakam permainan itu untuk dijadikan bahan kajian. Sesi wawancara ini berlaku berterusan di sepanjang penglibatan pengkaji dengan Yusoff Mamat. Malah sepanjang sesi ini juga, penyelidik melakukan pemerhatian dan rakaman video serta foto sebagai rujukan dan dokumentasi. Penyelidik juga melakukan catatan berdasarkan permerhatian dan penglibatan di kawasan persembahan.

Pada tarikh 13 Mei 2014, penyelidik telah pergi ke Indonesia iaitu di Sena Wangi Jakarta untuk menemuramah dengan aktivis perwayangan. Penyelidik bertemu dengan Pak Sumari yang banyak menunjukkan perwayangan Jawa yang sangat aktif di sana. Malah penyelidik juga berjumpa dengan Dr. Solichin yang banyak menulis buku-buku mengenai wayang di Indonesia. Perkara ini dapat memberi ilmu baru kepada penyelidik bahawa perwayangan di Indonesia adalah amat berbeza di Malaysia di mana mereka mengutamakan kesenian tradisional itu. Berlainan pula di Malaysia, wayang kulit telah mula mengalami kepupusan dan tidak

diminati oleh generasi masa kini. Penyelidik juga membuat pemerhatian bahawa perwayangan di Indonesia terdapat banyak perbezaan dengan di Malaysia.

Tujuan penyelidik membuat kajian di Indonesia kerana ingin melihat sendiri bagaimana sambutan wayang kulit di Jakarta berbanding di Malaysia. Perkara ini ada disebut di dalam bab 1 iaitu di negara kita sendiri, teater traditional ini mula menghadapi zaman kegelapan di mana jumlah bilangan peminat atau penontonnya semakin berkurangan. Perkara ini juga merupakan maklumat sampingan sahaja di mana tidak menjadi bahan utama dalam penyelidikan ini.

### **3.4 Maklumat Primer Dan Sekunder**

Terdapat dua jenis sumber yang dikenalpasti oleh penyelidik sebagai sumber bahan kajian iaitu sumber primer dan sekunder. Sumber premier adalah maklumat yang didapati dalam bentuk temubual dan artifak. Bahan ini didapati dengan penglibatan penyelidik di tempat kajian iaitu di Kampung Laut, Tumpat dan tempat Yusoff Mamat dan kumpulan pemuzik wayang kulit. Temubual dirakam melalui pita rakaman video serta nota ringkas yang diambil semasa wawancara dijalankan bersama-sama informan bagi mendapatkan maklumat yang diingini. Malah kaedah temubual ini juga akan dijalankan bersama dengan para aktivis seni teater tradisional wayang kulit dari Indonesia seperti Pak Sumari, Drs. Hari Suwasono, Drs. Suparmin Sunjoyo dan Drs. H. Solochin.

Sumber sekunder, ialah daripada bahan bertulis, gambar yang telah didokumentasikan. Bahan yang dimaksudkan didapati daripada individu tertentu, perpustakaan utama Universiti Malaya, perpustakaan Tun Abdul Razak (UiTM), buku dari Profesor Ghulam Sarwar, buku dari Dr.Solichin dan lain-lain. Sumber ini

merangkumi teks, gambar, buku, jurnal, majalah, tesis dan yang berkaitan dengan topik bagi menyokong penyelidikan yang dikaji.

### **3.5 Kaedah Pengumpulan Data**

Maklumat utama dalam penyelidikan ini diperoleh penyelidik dengan kaedah temubual informan dan artifak. Temubual yang dijalankan berdasarkan objektif kajian yang telah ditetapkan. Pengumpulan data untuk dianalisis merupakan satu proses pengumpulan maklumat, nota daripada lapangan dan bahan lain. Data yang diperolehi dikumpulkan dan dikelaskan mengikut jenis bagi mendapatkan kategori atau pengelasan mengikut kesesuaian. Pengelasan ini merupakan satu proses yang sistematik yang dilalui bagi menganalisis data primer dan sekunder.

Analisis data yang dilakukan mengikut bahagian yang bersesuaian dengan objektif di antaranya analisis bahan teks, dokumentasi, temubual dan artifak. Bahan-bahan bertulis seperti teks dan dokumentasi akan diteliti dahulu manakala bagi bahan yang didapati melalui kaedah temubual, rakaman akan disalin semula mengikut keselesaan penyelidik supaya dapat dilihat dengan jelas.

#### **3.5.1 Wawancara**

Wawanacara merupakan satu kaedah temubual. Perkara ini digunakan oleh penyelidik dalam kajian ini bagi membolehkan pengkaji menguji tahap pemahaman informan terhadap topik yang dikaji secara mendalam. Kaedah ini sangat berkesan dan sebagai satu bentuk format bagi meninjau perasaan dan pemikiran informan terhadap subjek. Wawancara ini berlaku secara langsung bukan saja pada satu-satu masa yang dietapkan tetapi sepanjang masa penyelidik terlibat dalam kajian di lapangan yang melibatkan informan atau subjek kajian. Temubual ini bukan sahaja

dilakukan pada informan utama malah dilakukan juga kepada dalang-dalang lain, seperti Pak Rahim, Pak Sumari dan juga Pak Daim. Akan tetapi, penyelidik tetap memberi tumpuan kepada informan utama iaitu Yusoff Mamat.

### **3.5.2 Analisis Data dan Lapangan**

Hasil dapatan kajian yang terdiri daripada data primer dan sekunder dianalisis menggunakan kajian utama iaitu ‘pergerakan patung’. Hasil dapatan kajian ini akan memberi jawapan bahawa terdapat beberapa jenis pergerakan patung yang dihasilkan oleh dalang Yusoff Mamat dan kemudian akan dikelaskan mengikut kategori masing-masing. Setelah itu, proses ini diulangi dengan melakukan beberapa kali pengulangan video yang dirakam supaya pergerakan Sri Rama dan Rawana dapat dikenalpasti dengan lebih terperinci. Kemudian, dapatlah dirumuskan bahawa pergerakan Sri Rama dan Rawana memberi kesan dan kesatuan visual dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan.

Video persembahan yang berdurasi selama 58 minit ini memaparkan kisah pertarungan antara Sri Rama dengan Bota Maharaja Rawana yang bertarung untuk mendapatkan Sita Dewi. Penyelidik menonton video ini untuk beberapa kali bagi mendapatkan pemahaman terhadap keseluruhan cerita yang dimainkan. Penontonan ini dilakukan sebanyak hampir 10 kali oleh penyelidik. Penontonan awal dilakukan adalah sebagai pemahaman kepada penyelidik, di samping mendapatkan bahagian-bahagian babak yang melibatkan subjek kajian iaitu watak Sri Rama dan juga watak Rawana. Setelah mengenali proses tersebut, penyelidik mula menjalankan langkah untuk menulis semula naskah skrip tersebut untuk dijadikan bahan kajian. Perkataan, aturan dialog dan pergerakan yang terdapat dalam keseluruhan cerita menjadi bukti dan jawapan kepada kajian.

### **3.6 Rumusan**

Penyelidik telah melakukan kajian terhadap kedua-dua sumber primer dan sekunder bagi melengkapkan pengkajian pergerakan patung Sri Rama dan Rawana dalam cerita pokok ini. Malah kedua-dua sumber ini membantu penyelidik mendapatkan latar belakang kajian bagi membantu kefahaman di kajian lapangan. Sesi wawancara yang melibatkan informan Yusof Mamat dilakukan sebagai sumber maklumat utama dalam penulisan ini. Malah penyelidik bukan sahaja melakukan temubual terhadap informan utama tetapi turut pergi melihat perwayangan di Indonesia sebagai satu ilmu baru untuk penyelidik melihat kemajuan dan kelainan yang dibawa oleh para aktivis teater tradisional wayang kulit. Maklumat yang didapati dari Indonesia dijadikan sebagai bahan sampingan sahaja di mana penyelidik mendapati perwayangan di Indonesia adalah sangat aktif. Perkara ini membolehkan penyelidik memberi tumpuan sepenuhnya terhadap penyelidikan mengenai pergerakan patung wayang kulit di Kelantan supaya dapat dijadikan satu maklumat atau sumber baharu kepada pengkaji yang akan datang.

## **BAB 4**

### **ANALISIS KAJIAN**

#### **4.1 Pengenalan**

Melalui penontonan persembahan wayang kulit Kelantan yang dipersembahkan oleh Yusoff Mamat secara langsung dan juga penontonan rakaman video, penyelidik mendapati Yusoff Mamat menerapkan pergerakan harian manusia atau dikenali juga sebagai gerakan anatomi. Keseluruhan pergerakan yang dihasilkan beliau memiliki gaya olah tubuh manusia. Beliau menghidupkan gerakan setiap patung dengan berpandukan pergerakan manusia. Contohnya berjalan menggunakan lenggok badan yang diiringi muzik tradisional. Postur tangan yang berubah-ubah untuk memberikan komunikasi visual yang lebih menarik terhadap penonton. Aksi berjalan sesebuah watak atau patung itu kelihatan seakan-akan sedang berjalan sambil mengikut rentak tarian. Ini serba sedikit menjelaskan bahawa pergerakan patung wayang kulit merupakan sumber inspirasi berasaskan daripada pergerakan manusia. Menurut Yusoff Mamat (2015) “kalau Sri Rama berjalan sama juga dengan manusia berjalan, cuma yang membezakannya ialah Sri Rama dan Rawana itu adalah sebuah patung”.

#### **4.2 Pergerakan Patung Dalam Persembahan**

Dalam bab ini, penyelidik menyenaraikan pergerakan-pergerakan yang terkandung di sepanjang persembahan. Pergerakan-pergerakan itu kemudiannya diklasifikasikan dalam beberapa kategori atau kumpulan bagi memberikan kefahaman yang lebih baik. Penyelidik telah mendapati bahawa pergerakan-

pergerakan itu boleh dibahagikan kepada lima kategori iaitu kategori Gerak Syarat, kategori Bertutur, kategori Transisi, kategori Kesaktian, kategori Pertarungan. Pembahagian pergerakan-pergerakan itu akan dibahagikan mengikut kelas dan kesesuaian kategori yang diwujudkan.

Dalam babak peperangan ini, terdapat lima jenis pergerakan yang dihasilkan. Setiap gerakan yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat menghasilkan emosi mengikut kesesuaian keadaan, masa dan tempat mengikut cerita yang dimainkan. Sesetengah pergerakan patung itu sebenarnya mempunyai hubungan kait yang rapat dengan muzik yang dimainkan. Hal ini kerana, sesetengah gerakan itu disokong oleh rentak dan alunan muzik. Apabila dilihat dengan teliti dalam pergerakan Sri Rama berjalan, watak ini akan dikeluarkan dengan perlahan dan mengikut lenggok muzik. Muzik adalah penting kerana mampu memberikan impak yang besar terhadap dalang itu sendiri dan juga kepada penonton itu. Penonton merasakan bosan sekiranya tiada alunan muzik kerana muzik memberikan emosi kepada penonton. Perkara ini telah dinyatakan oleh Pak Yusoff (2015):

“Muzik yang dimainkan ini sangat penting terutama kepada penonton, kerana pada permulaan cerita wayang akan dimainkan muzik mengikut rentak dan paluan yang diaturkan. Hal ini untuk memberitahu penonton atau orang kampong permainan wayang akan dimainkan tidak lama lagi.”

Malah muzik juga dapat menaikan semangat dalang itu sendiri. Lima jenis pergerakan patung Sri Rama dan Rawana telah dikenalpasti dan kelima-lima jenis pergerakan ini dibahagikan mengikut kategori masing-masing iaitu pertarungan, bertutur, gesture/ gerak isyarat, kesaktian dan transisi.

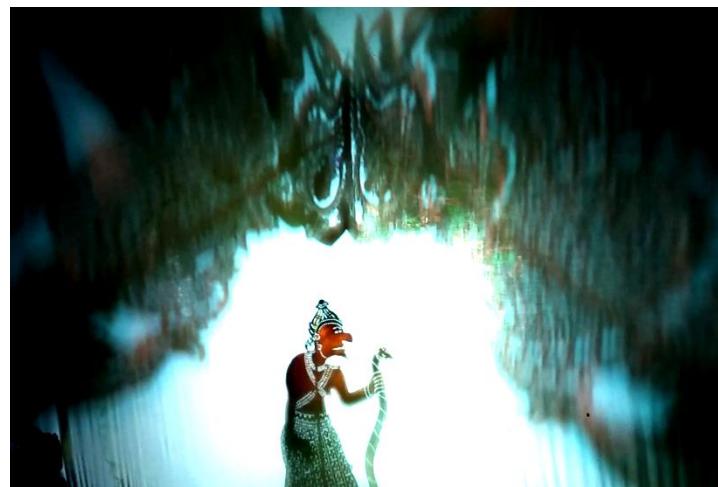


Rajah 9 : Gaya Yusoff Mamat di sebalik kelir sebagai dalang dalam persembahan Wayang Kulit di Kampung Laut, Kelantan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Teknik dan gaya penyampaian wayang yang ditunjukkan oleh Yusoff Mamat merupakan idea asal dari dirinya sendiri dan tidak sama dengan gaya penyampaian wayang oleh dalang-dalang yang lain.

“Teknik yang dimasukkan dalam watak-watak ialah mengikut perwatakan masing-masing. Contohnya Sri Rama perwatakannya seorang pahlawan yang sopan manakala Rawana perwatakan kasar. Jadi teknik pergaduhan mereka diserapkan seperti bersilat, boxing. Tapi bergantung juga pada seorang dalang yang menggerakkan patung tersebut.”

(Yusoff Mamat, 2015)



Rajah 10 : Visual wayang yang kreatif dihasilkan oleh Yusoff Mamat semasa persembahan Wayang Kulit Kelantan.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Yusoff Mamat sangat arif dalam permainan pergerakan wayang. Cara pergerakan sebuah patung yang digunakan akan diselitkan pengajaran serta motif untuk pemahaman penonton. Setiap pergerakan yang dipamerkan beliau, memberikan maksud melalui ke semua aksi-aksi pada kelir wayang. Sesbuah watak lazimnya akan memiliki aksi asas yang dicipta olehnya seperti:

- a) Cara berjalan
- b) Cara berkomunikasi dengan nada yang pelbagai.
- c) Adat dan budaya
- d) Seni Bela Diri (Pertarungan)
- e) Penggunaan senjata

Pergerakan patung yang dilakukan oleh dalang dipengaruhi oleh gerakan yang terhasil dari kedua belah tangan kiri dan kanan. Kedua-duanya sangat berperanan dan mampu membantu dalang dalam menyampaikan bahasa tubuh seiring dengan mesej. Kesemua aksi gerakan dipengaruhi oleh tiga sistem utama

dalam anatomi manusia iaitu tulang, sendi dan juga otot. Ketiga-tiga sistem ini bergantung diantara satu sama lain. Jadi setiap gerakan yang dihasilkan oleh dalang terhasil daripada daya pemikiran kreatif dalang dan kemudian dihasilkan melalui gerakan patung dengan menggunakan kedua-dua belah tangan iaitu bermula dari bahu sehingga ke hujung jari. Ini ada terdapat dalam sistem pergerakan anatomi iaitu sistem badan manusia. Namun begitu, patung wayang kulit menggunakan satu tangan sahaja yang mampu berfungsi untuk menggambarkan pergerakan-pergerakan yang telah disenaraikan oleh penyelidik.

Yusoff Mamat mencipta kesemua pergerakan watak-watak ini adalah berdasarkan kepada perwatakan sesebuah watak. Ini turut meliputi fizikal wayang, fitrah makhluk sesebuah watak, realiti dunia sebenar. Menurut Mohamed Ghouse Nasuruddin dalam bukunya Teater Tradisional Melayu (2003: 06) “Patung menggambarkan watak di dalam sesebuah persembahan wayang kulit, dan diberikan nafas, pergerakan dan suara oleh dalang.”

Dalam proses mengenalpasti pergerakan-pergerakan subjek yang dikaji dalam persembahan, penyelidik telah mengesan beberapa pergerakan yang menunjukkan *gesture* atau gerak syarat. Pergerakan ini merupakan suatu simbol atau syarat bagi menggambarkan adat, keperibadian atau budaya kepada sesebuah masyarakat. Dalam hal ini, diantara pergerakan yang dikesan adalah seperti menjunjung sembah, masuk mengadap, dan juga meminta diri atau kebenaran untuk beredar daripada sebarang perbualan. ‘Menjunjung sembah’ adalah merupakan simbol perilaku bagi seseorang individu itu menghormati raja, ketua keluarga iaitu ayahanda atau orang yang lebih berpangkat. Dalam persembahan wayang kulit, pergerakan ini dilakukan oleh Sri Rama semasa masuk mengadap ayahandanya iaitu Sirat Maharaja sebelum keluar dari negeri. Perilaku ‘menjunjung sembah’ ini

dilakukan paling awal sebelum memulakan sebarang percakapan atau perbualan. Pergerakan ‘menjunjung sembah ini adalah melibatkan postur badan dan sendi tangan watak yang digerakkan ke paras atas kepada bertentangan dengan dahi. Tangan tersebut disusun dengan jari-jari dan dirapatkan kedua belah tangan. Oleh kerana kesemua patung wayang kulit Kelantan hanya memiliki satu tangan yang bersendi, maka tangan tersebut digunakan untuk mewakili gerakan tersebut. Menurut Mohamed Ghouse Nasuruddin dalam bukunya Teater Tradisional Melayu (2003: 06):

“Watak Pak Dogol dan Wak Long mempunyai dua tangan dan dagu yang boleh digerakan manakala patung-patung yang lain hanya mempunyai satu tangan yang boleh digerakan dengan menggerakkan batang buluh halus yang diikat pada tangan itu.”

Seterusnya pergerakan ‘masuk mengadap’ adalah satu lagi gerak syarat yang dilakukan oleh sebarang individu yang dipanggil oleh raja, ayahanda, atau orang yang lebih berpangkat. Ini dilakukan sebaik sahaja muncul di depan raja di dalam istana. Satu lagi pergerakan yang turut menjadi gerak syarat adalah dikenali sebagai ‘meminta diri’ atau kebenaran untuk beredar. Seseorang watak yang ingin meninggalkan sesuatu kawasan akan melakukan satu pergerakan sebagai tanda penghormatan untuk beredar. Pergerakan ini turut dilakukan oleh Seri Rama dan juga Rawana sekiranya ingin beredar daripada sesebuah kawasan. Pergerakan-pergerakan ini juga ada terkandung dalam petikan dialog yang mana menggambarkan perlakuan itu dilakukan. Ini boleh dilihat dalam petikan dialog seperti berikut.

- a) Petikan dialog yang menunjukkan Sri Rama menjunjung sembah kepada Sirat Maharaja.

Dalang : Ia ayoh...ayoh kepada we...we nok mintok izin padu ayoh keluar dengan adik . Ayoh Sirap Maharaja...mintok izinla...

Sri Rama : Patik mengadap ayahanda, mana jatuh berjale. Ayoh wei...

Sirap M/raja : Nyata...

Sri Rama : Nok mintak izin, nok mintok dengan ayoh, nik nok keluar dari anjung istana. Ayoh dengar dop ayoh.

Sirap M/raja : Nyata sekali.

Sri Rama : Patik sembah paduka ayahanda Sirap Maharaja. Berapa kali nok mintok ngan ayoh, Nik nok keluar dari kampong perbandaran negeri.

Sirap M/raja : Nik nok gi mana?

Sri Rama : Nik nok kenal mata cupak mata dacing. Nik duk dalam negeri tak keluar selama mana.

b) Petikan dialog yang menggambarkan Sri Rama Meminta diri untuk beredar.

~ Lagu Hulu Balang dihentikan~

Laksamana : Patik sembah ayahanda. Apo hajat di hati ayahanda panggil patik datang mengadap?

Sirap M/raja : Ia...Laksamana, ni Raja Sri Rama nok ajok adinda keluar ke negeri perbandaran.

Laksamana : Keluar nok kemana adinda ayahanda, benar ke tidak!

Sirap M/raja : Serama abangmu ni nok ajok keluar kenal mata dacing mata cupak.

Sri Rama : Baiklah ayahanda, patik keluar dulu.

Dalang : Sri Rama bersama Laksamana keluar meninggalkan negeri perbandaran menuju ke tempat Maharisi Kala Api puloknya.

Pergerakan yang terkandung di dalam persembahan wayang kulit Kelantan ini turut secara umumnya memiliki perbezaan dari segi tempo kelajuan dan juga

perubahan emosi. Terdapat beberapa pergerakan patung yang digerakan dengan berpandukan emosi watak. Pergerakan turut melibatkan tempo dan juga amplitud sesebuah anggota yang digerakan. Pergerakan yang dipengaruhi emosi ini telah dikenalpasti. Penyelidik telah mengkategorikan pergerakan ini di dalam kategori bertutur yang mana terdiri daripada pergerakan watak yang marah, ketawa, normal, sedih dan merayu. Dalang Yusoff Mamat menjadikan pergerakan sendi lengan dan tangan sebagai satu pendekatan yang boleh membezakan dan menyampaikan pelbagai emosi pada watak. Pengaplikasian sistem anatomi sendi ini di bantu dengan intonasi dialog serta alunan muzik tradisional, membuatkan sesebuah aksi itu tepat dan boleh difahami. Pergerakan dapat dikesan di dalam petikan dialog yang ada terdapat di dalam skrip. Antaranya adalah seperti berikut.

- a) Petikan dialog yang diucapkan oleh dalang dalam babak yang beremosi dan melibatkan pergerakan. Babak di mana Seri Rama merayu kepada Rawana untuk pergi bersama.

Rawana : Aku dengar wong yang banyak dagang yang ramai, duk berceloteh segenap jale bekale atah kayu kayan. Katanya Maharisi ado anak perempuan sedangkan dia tu tak dok bini.

Sri Rama : Tuan ambo pon begitu jugak sekalian wong yang banyak are duk berceloteh segenap kedai bugis kedai bekale katanya Maharisi ado anak perempuan sedangkan dia tak dok bini.

Rawana : Mu tahu jugok.

Sri Rama : Ia...kami tahu.

Rawana : Aku nok pegi, kalu betul ado aku nok mintok kat aku.

Sri Rama : Biarlah kami ikut sama, kami pon nok gi tengok jugok.

Rawana : Ehhh...kalu mu gi tentu sekali dia nok kat mu sebab mu comei.

Sri Rama : Kami tak sei ke dio kami nok gi tengok saja.

Rawana : Eh...aku tok wi sama sekali.

b) Petikan dialog yang mempamerkan emosi marah oleh watak Sri Rama kepada Rawana.

Sri Rama : Celaka mu ni Bota Raja Wana, sebab tu ore kato mu ni kepala dua puluh tangan empat puluh ore biasa makan hodoh. Bini ore bini dio, anok mudo ore anok muda dia.

Rawana : Jange duk tukar, arini aku dop wi. Sebab apa aku tok wi?

Sri Rama : Kalu mu tok wi gak, bole sepak setaro jatuh.

Rawana : Apa aku peduli, aku hebat.

Dalang : Maka Bota Raja Wana ore loket serta pongoh Serama mintok nok gi tengok dio tok wi. Sepak sebelah mana jatuh.

Dalang : Haiiiipppp...

~ Lagu Hulu Balang dimainkan~

Sri Rama dan Rawana mula bertarung dan masing-masing cuba mengalahkan lawan masing-masing. Sri Rama ditewaskan oleh Rawana buat kali pertama.

Penyelidik juga berjaya mengesan beberapa lagi aksi atau pergerakan yang terdapat dalam persembahan tersebut antaranya seperti tindakan-tindakan watak dalam pertarungan. Terdapat beberapa aksi pukulan daripada kedua-dua pihak semasa babak pertarungan dan ini juga dikesan dalam petikan dialog Sri Rama antaranya seperti berikut.

- a) Petikan dialog yang menggambarkan aksi pertarungan yang melibatkan sepak, tendang, dan juga berlari.

Dalang : Haiiippp...

~ Lagu Hulu Balang dihentikan~

- Sri Rama : Aduh...sebab ore kato Bota Raja Wana kuat mudoh bukan bicaro, brapo kali abe sepak brapo kali abe tendang. Brapo kali tumbang brapa kali gugur.
- Laksamana : Telah aku katakana Raja Serama, ingatlah ini Bota Raja Wana ore kepala dua puluh tangan empat puluh. Ingatlah.
- Sri Rama : Kalu begitu, abe cuba sekali lagi bertarung dengan Bota Raja Wana.
- Dalang : Raja Serama marah bukan mudoh bukan bicaro hunggar semula buat kali kedua mendapatkan Bota Rawa Wana.
- Dalang :Haiipp...

Selain itu juga, penyelidik mengesan pergerakan yang menggunakan senjata yang dicipta oleh dalang Yusoff Mamat. Aksi ini melibatkan kedua-dua watak iaitu Seri Rama dan juga Rawana di mana masing-masing ada menggunakan anak panah milik Seri Rama iaitu Pemanah Gading Wak Sodoroko. Menurut Pak Yusoff lagi " pemanah ini merupakan sebuah senjata ajaib yang begitu berbisa. Senjata ini lazimnya selalu di bawa oleh Seri Rama apabila keluar dari negeri dan merantau ke tempat lain". Dalam adegan tersebut, berlaku pertarungan antara Seri Rama dan Rawana untuk beberapa kali. Seri Rama pada pusingan pertama hanya mampu melancarkan serangan namun tidak memberi kesan kepada lawannya. Beliau sangat marah dan merancang menggunakan anak panah Gading Wak Sodoroko

untuk memanah Rawana pada pusingan kedua. Keadaan ini jelas digambarkan dalam petikan dialog berikut.

- a) Petikan dialog yang menunjukkan aksi penggunaan senjata pemanah yang digunakan oleh Sri Rama dan juga Rawana dalam pertarungan.

~ Lagu Hulu Balang dihentikan~

Sri Rama : Aduh...Bota Raja Wana kuat bukan mudoh bukan bicaro, berapa kali aku sepak berapo kali aku terajang, usahakan mana ado. Bulu romo sorakkan tiadakan gugur. Ingat! Kali terakhir aku masuk bertarung dengan tuan ambo ni.

Dalang : Mako Raja Serama pikir tak kena gamok tak sampai, setok terus anoh panoh gading wak sodo roko. Nok panah sama jadi, anok panoh itu sapo derhaka ore itulah makanan tuan ambo. Mako Sri Rama setok anok panoh sodo roko nok terus panoh.

Dalang :Haaipppp....

~ Lagu Hulu Balang dimainkan~

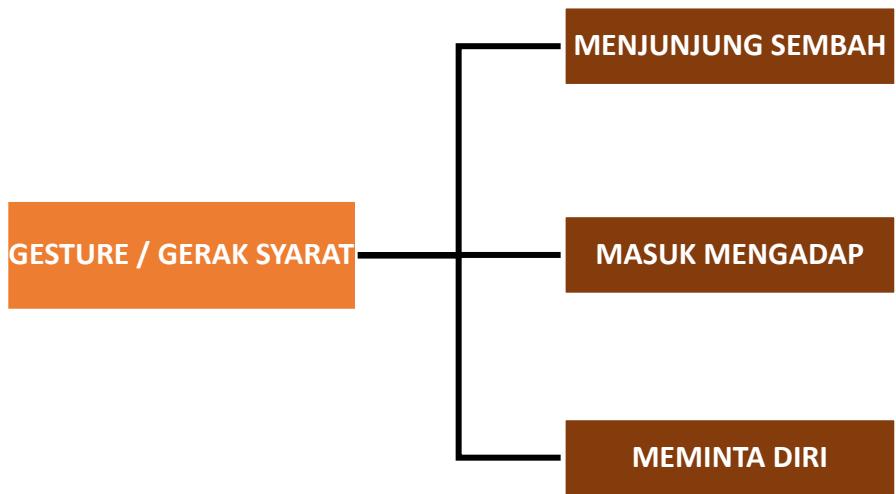
Sri Rama meluru dengan anak panahn gading wak sodo roko menyasarkan ke arah Rawana.Beliau berjaya melepaskan dua panahan ke arah Rawana namun Rawana berjaya menepis anak panah tersebut malah dikembalikan pula anak panah itu ke arah Sri Rama. Sri Rama mengelak dan kembali kepada Laksamana.

Dalam meneliti dan memahami aksi-aksi yang terdapat dalam naskah skrip ini, penyelidik telah membahagikan kesemua pergerakan itu kepada 5 bahagian utama. Pembahagian ini dibuat berdasarkan kepada kelas atau padanan aksi mengikut struktur persembahan dan juga sosialisasi watak-watak. Penyelidik memecahkan kesemua pergerakan tersebut kepada kategori gesture/ gerak syarat, kategori bertutur, kategori peralihan, kategori pertarungan, kategori kesaktian.

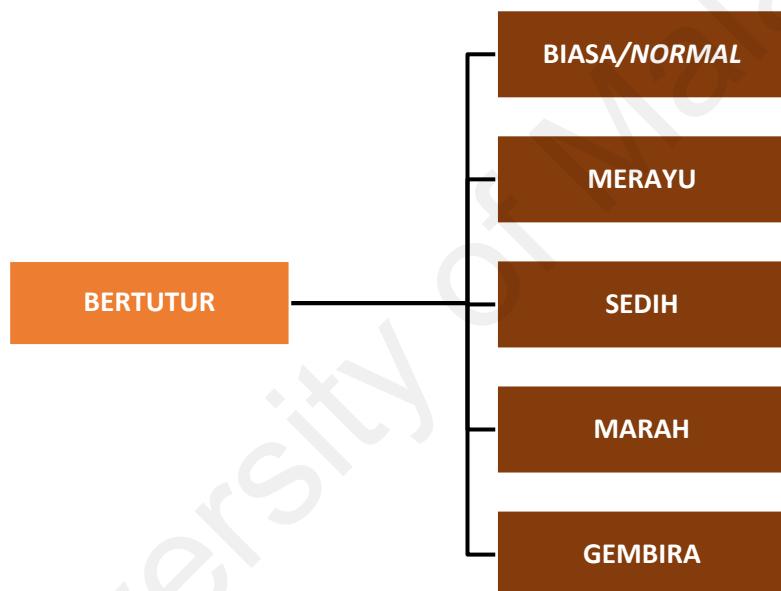


Rajah 11 : Pecahan kategori pergerakan wayang/ patung pada watak Seri Rama dan Rawana.

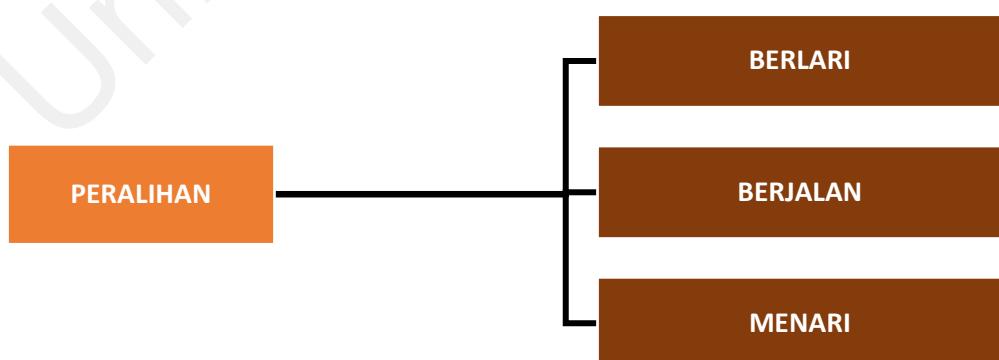
Penyelidik menyenaraikan beberapa pergerakan yang dikesan dalam hasil penontonan video dan juga berdasarkan penelitian pada naskah skrip persembahan wayang kulit tersebut. Setelah menyenaraikan aksi-aksi yang terdapat dalam permainan wayang, penyelidik telah membahagikan kepada lima kategori aksi atau pergerakan yang utama iaitu kategori gesture/ gerak syarat, kategori bertutur, kategori peralihan, kategori pertarungan (bersenjata atau tidak bersenjata) dan kategori kesaktian. Kesemua kategori ini terkandung pelbagai aksi yang dicipta, diilhamkan oleh dalang untuk mewakili gaya watak-watak dalam wayang kulit. Berikut adalah aksi pergerakan yang disenaraikan oleh penyelidik menerusi penganalisaan bahan kajian.



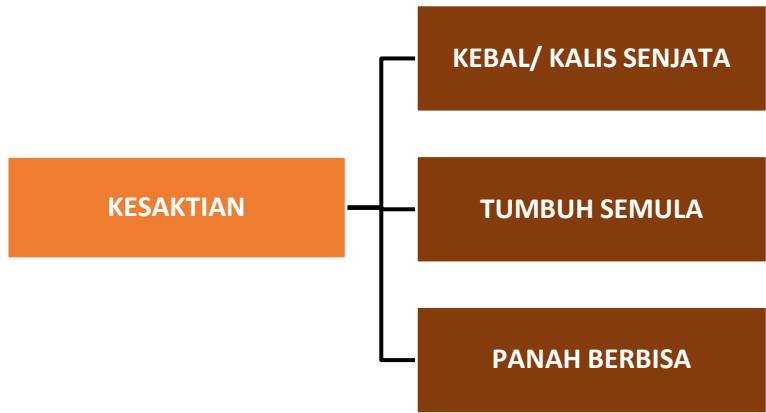
Rajah 12 : Susunan pecahan aksi dalam kategori Gesture/ Gerak Syarat.



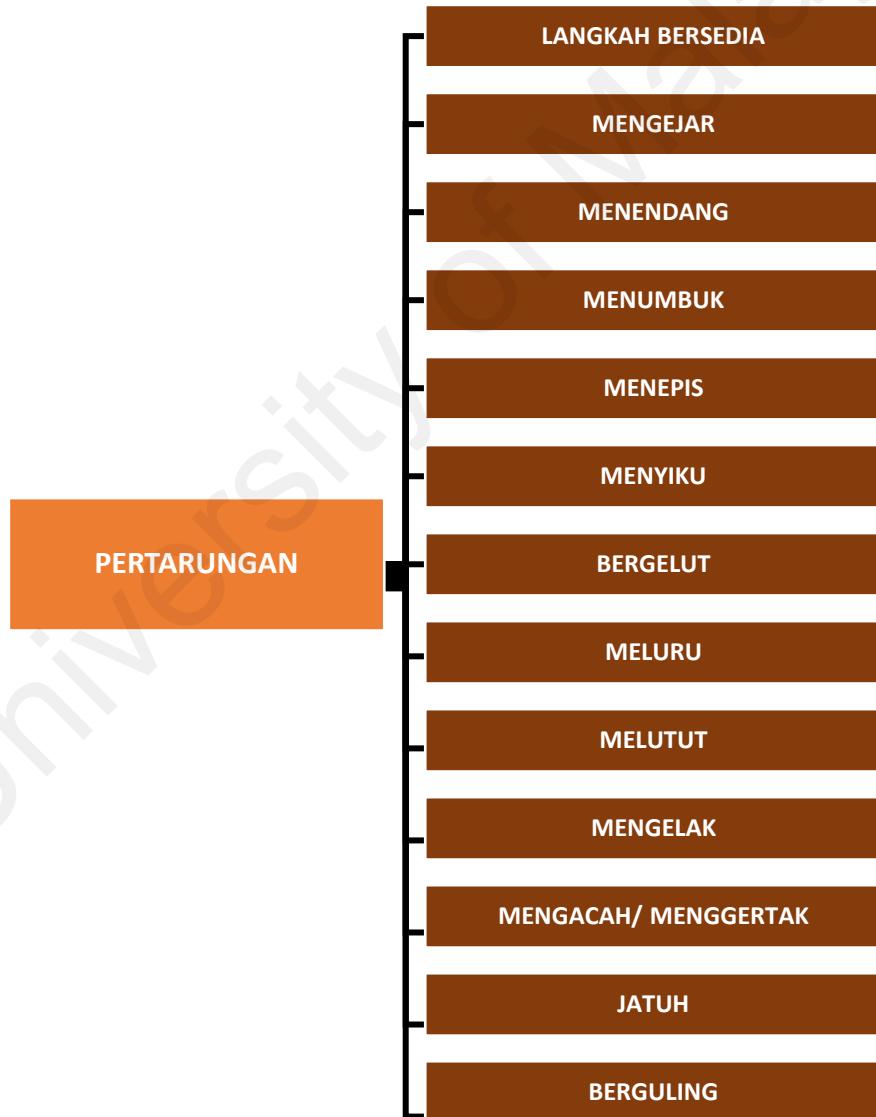
Rajah 13 : Susunan pecahan aksi dalam kategori Bertutur.



Rajah 14 : Susunan pecahan aksi dalam kategori Peralihan.



Rajah 15 : Susunan pecahan aksi dalam kategori Kesaktian.



Rajah 16 : Susunan pecahan aksi dalam kategori Pertarungan.

Pengelasan aksi-aksi ini dilakukan menerusi aksi-aksi yang dipamerkan melalui teks atau dialog yang terkandung dalam skrip. Dalam babak pertarungan, adegan tersebut melibatkan empat watak yang masing-masing terdiri daripada Sri Rama, Laksamana, Bota Rawana serta Tok Maharisi Kala Api. Penyelidik mendapati dalam skrip ada menyatakan bahawa aksi ‘berguling’ dilakukan oleh watak-watak semasa bertarung. Ini dapat dilihat dalam petikan dialog Tok Maharisi Kala Api yang terkejut memerhatikan pertarungan yang berlangsung. Ini menyatakan bahawa Yusuff Mamat ada mempamerkan aksi ‘berguling’ dalam babak pertarungan tersebut. Berikut adalah petikan dialog yang memaparkan aksi tersebut.

- a) Petikan dialog di bawah menunjukkan aksi berguling dalam babak pertarungan antara Sri Rama dan juga Rawana.

~Lagu Hulubalang dihentikan~

Tok Maharisi menarik nafas panjang kepenatan.

- Tok Maharisi : Haaaa....huaaaa.... hambat set awok ni kito leloh ni ha... lelohnyo. Kita tak leh nok hungga. Demo duk gomo guling bating guling bating hungga. Duk gomo gapo namo gak ni heh...?
- Sri Rama : Tidak.
- Tok Maharisi : Gapo namo ni heh?
- Sri Rama : Ambo Raja Sri Rama.
- Tok Maharisi : Hooo...Raja Sri Rama. Anok sapo dio?anok sapo dio? Comei lotenyo.
- Sri Rama : Ambo anok Sirat Maharaja duduk di negeri Perbuangan Sari.

Kemudian, aksi-aksi lain seperti aksi memanah juga ada dinyatakan dalam skrip. Dialog yang melibatkan aksi pergerakan Sri Rama memanah Rawana ada

dinyatakan dalam babak perbualan di antara Seri Rama dengan Laksamana. Masing-masing membincangkan tentang kekuatan Rawana yang tidak mengalami kecederaan setelah dipanah beberapa kali. Berikut adalah petikan skrip wayang kulit yang dimainkan oleh Yusoff Mamat.

- a) Petikan dialog yang menunjukkan berlaku aksi memanah menggunakan panah Gading Wak Sodoroko oleh Seri Rama.

Sesampainya di suatu tempat Laksamana dan Sri Rama mula berbincang mengenai bagaimana cara untuk menewaskan Bota Raja Wana.

Seri Rama : Adik... Malunya hari ini abe malu ke Bota Raja Rawana. Kuatnya bukan bodo bukan bicaro. Berapo kali abe panoh pertama kena palo jatuh sebutir tumbuh 20. Panah ke dua apabila putus tangan Bota Raja Rawana tumbuh 40.

Laksamana : Apa bole buat kanda!

Dalang : Ceh ahhhhh...

(Seri Rama menutup tangan di muka memikirkan kejadian tadi.)

~Lagu Seri Rama Berjalan dimainkan~

Teknik pergerakan-pergerakan ini telah dianalisis dan direkodkan cara dan gaya permainan yang dicipta oleh Yusoff Mamat. Berikut adalah rajah serta penerangan terhadap teknik yang diperoleh oleh penyelidik menerusi metodologi yang dijalankan. Penyelidik memfokuskan kesemua pergerakan yang terkandung dalam persembahan wayang kulit dan dimulakan dengan teknik-teknik permainan wayang dalam kategori pertarungan. Kategori ini melibatkan dua watak utama iaitu watak protagonis iaitu di pihak Seri Rama manakala watak antagonis pula di pihak Rawana. Rajah-rajah di bawah memperlihatkan teknik pergerakkan yang diaplikasikan oleh Yusoff Mamat pada kelir wayang.



Rajah 17 : Pertelingkahan di antara Sri Rama dan juga Rawana yang telah mengundang pertarungan.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

#### **4.3 Teknik Pergerakan Patung Sri Rama dan Rawana.**

Penyelidik telah menyenaraikan ke semua aksi-aksi yang terdapat dalam babak yang terpilih dan melakukan lukisan rajah yang berbentuk teknikal sebagai panduan kepada penghasilan setiap aksi yang dipaparkan oleh Yusoff Mamat. Lukisan setiap pergerakan patung ini digambarkan mengikut proses pemerhatian yang telah dibuat pada penontonan video dan juga penontonan persembahan yang telah dilangsungkan. Namun begitu, penyelidik mensasarkan rajah lukisan ini hanya kepada dua watak yang menjadi kes kajian iaitu watak Sri Rama dan juga watak Rawana. Berikut adalah senarai rajah yang menunjukkan teknik pergerakan aksi watak-watak ini di sepanjang persembahan.

#### 4.3.1 Kategori Gesture/ Gerak Syarat

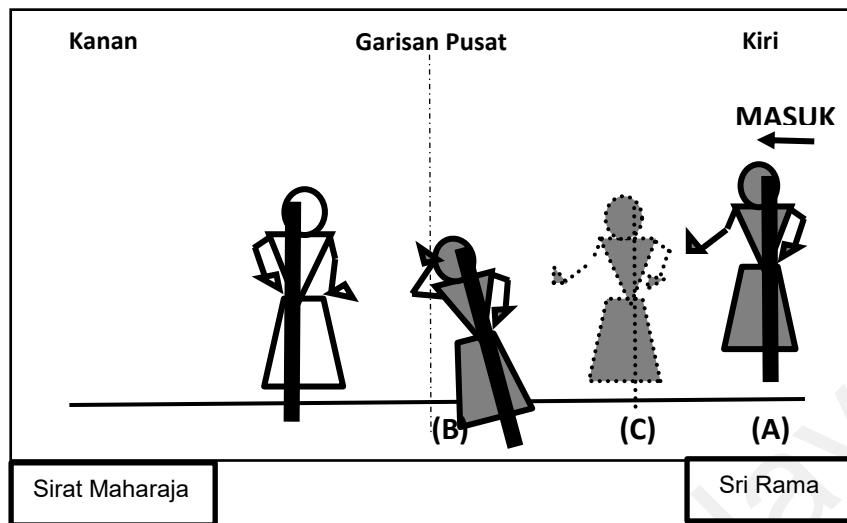
##### a. Menjunjung Sembah



Rajah 18 : Pergerakan menjunjung sembah oleh Sri Rama kepada ayahandanya Sirat Maharaja.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Sri Rama menjunjung sembah kepada ayahandanya tanda tunduk hormat. Ayahandanya merupakan seorang raja di salah sebuah negeri iaitu Kuala Dua Dedak Muda Tanah Pasir Mayang Perbuangan Sari. Ayahandanya iaitu Sirat Maharaja telah mendidik dan membesarkan Sri Rama dengan cukup segala sifat. Sri Rama merupakan seorang anak yang baik serta menghormati kedua orang tuanya. Apabila Sri Rama menjunjung sembah ayahandanya meminta izin untuk keluar negeri, maka ayahandanya bersetuju tetapi harus ditemani oleh Laksamana kerana ayahandanya begitu menyayangi anaknya itu. Pergerakan menjunjung sembah ini dilakukan dengan menggunakan sistem anatomi di bahagian sendi watak. Sendi tangan dilipat dan diangkat ke bahagian dahi watak dalam keadaan menyendeng. Watak digerakan ke arah watak Sirat Maharaja dalam keadaan menunduk di hadapannya.



Rajah 19 : Teknik yang memaparkan aksi menjunjung sembah.

### b. Masuk Mengadap

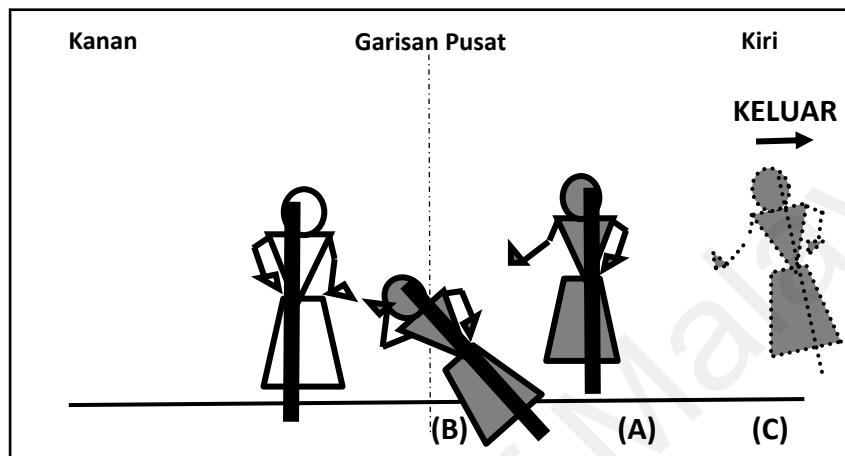


Rajah 20 : Sri Rama masuk mengadap ayahandanya Sirat Maharaja tanda hormat kepada ibu bapa.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

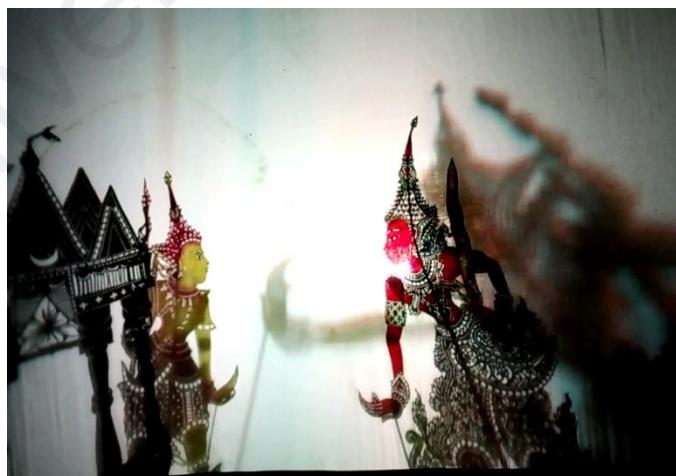
Sri Rama telah mendengar perkhabaran bahawa terdapat seorang perempuan jelita di negeri Tujuh Beremas iaitu anak kepada Tok Maharisi Kala Api. Perkhabaran itu membuatkan Sri Rama menginginkan Sita Dewi menjadi isterinya.

Oleh itu, Sri Rama telah masuk mengadap ayahandanya untuk menyatakan hasratnya itu. Malah Sri Rama berharap ayahandanya itu bersetuju dengan niat beliau. Perwatakan Sri Rama yang sopan santun dan baik dari segi akhlaknya, maka ayahandanya bersetuju untuk membenarkan niat anaknya itu diteruskan.



Rajah 21 : Teknik yang memaparkan aksi masuk mengadap.

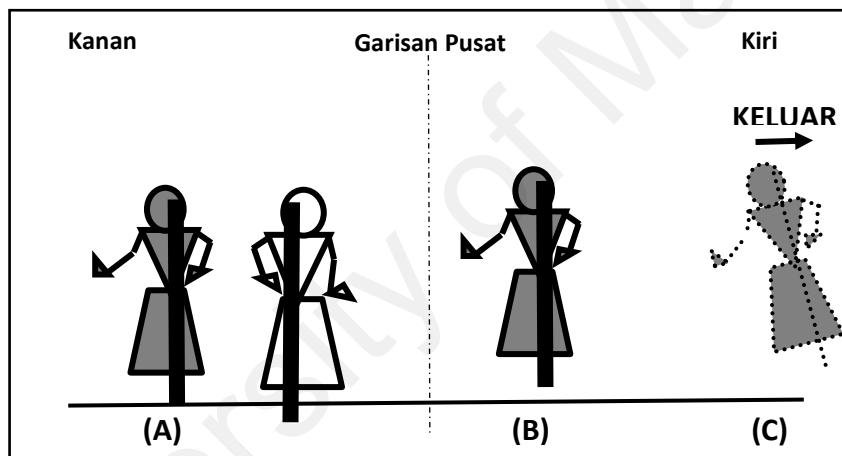
c. Minta Diri



Rajah 22 : Seri Rama meminta diri untuk meninggalkan perbualan dengan ayahandanya.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Apabila Sirat Maharaja bersetuju untuk membenarkan Sri Rama keluar negeri, Sri Rama berasa sangat gembira dan meminta diri kepada ayahnya itu. Mengikut peradaban melayu, “sejak zaman nenek moyang lagi anak-anak kecil sudah dididik dengan budi bahasa serta adat peradaban dengan orang tua” Yusoff Mamat (2015). Kaedah menghasilkan pergerakan ini adalah dengan menggerakan subjek daripada kedudukan asal ke belakang watak Sirat Maharaja iaitu kedudukan (A). Watak kemudiannya digerakan ke kedudukan (B) secara menunduk dan tangan di arahkan ke hadapan sambil bergerak ke kedudukan (C).



Rajah 23 : Teknik yang memaparkan aksi beredar ataupun minta diri.

“Setiap perlakuan yang dilakukan oleh Sri Rama sebenarnya sedikit sebanyak mengikut peradaban orang melayu zaman dahulu” Yusoff Mamat (2015). Adat secara umumnya didefinisikan sebagai suatu aturan dan cara hidup kerana ianya mencerminkan segala perbuatan yang adakalanya dilakukan setiap hari ataupun musim sama ada berpandukan bulan atau tahun. Itu ialah perkara yang selalu difahami khalayak berkenaan dengan adat. Suatu perkataan yang sinonim dengan adat ialah budaya. Walaupun dari aspek bunyinya berbeza, tetapi dari segi

pengertiannya, ia merupakan konsep yang saling bergantung dan sama. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2010:09), adat bermaksud peraturan yang sudah diamalkan turun-temurun (sejak dahulu kala) di dalam sesuatu masyarakat (sehingga merupakan hukum dan peraturan yang harus dipatuhi).

#### **4.3.2 Kategori Peralihan**

‘Peralihan’ merupakan pergerakan keluar masuk patung di hadapan kelir. Walaubagaimana pun, transisi merupakan perkara penting dalam perdalangan kerana perkara ini menunjukkan perubahan emosi watak serta pergerakan yang sedang atau akan dilakukan oleh sesebuah watak. Peralihan membantu dalang dengan memberikan sedikit ruang untuk beliau menukar *mood* kepada perubahan situasi. Menurut Raja Long (1988:43) “*Transitions generally indicate a change in locale and the majority of movements under this heading require that the puppet be moved completely across the screen several times*”. Peralihan merupakan suatu perkara yang harus dilakukan oleh setiap dalang malah kepentingan transisi ini dapat memberi kefahaman kepada penonton. Penonton adakalanya memerlukan sedikit masa untuk memahami setiap perubahan yang berlaku terhadap sesebuah cerita terutama dengan bahasa yang digunakan oleh dalang dalam dialek Kelantan.

Dalam kategori ini, pergerakan yang sering dipamerkan adalah pergerakan seperti berjalan, berlari dan menari. Pergerakan ini merupakan satu pergerakan yang menjadi transisi lokasi dari satu tempat ke satu tempat yang lain. Ke semua pergerakan ini akan memisahkan sesebuah watak di mana berlaku perubahan latar tempat dan diiringi alunan muzik tradisional. Pergerakan ini juga sering melibatkan emosi tetapi merujuk kepada situasi, misi dan juga arah tuju watak.

a. Berlari



(A)



(B)



(C)



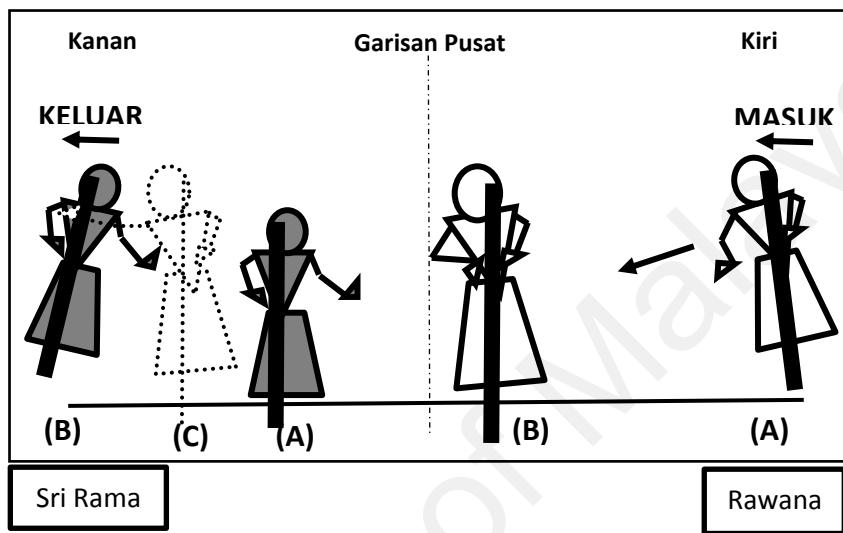
(D)

Rajah 24 : Gerakan watak Sri Rama dan juga Rawana yang sedang berlari dari satu tempat ke satu tempat.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pelarian patung merupakan perkara yang sangat sinonim dengan dalang, iaitu sama ada pelarian yang dilakukan itu berjalan dengan lancar atau sebaliknya. Yusoff Mamat menggunakan pengalaman beliau yang lebih dari sepuluh tahun itu dengan cekap dan tangkas. Pelarian patung yang dilakukannya dapat dilihat dengan jelas. Dalam babak peperangan Sri Rama yang sedang berlawan dengan Rawana cuba melarikan diri bagi mendapatkan tempat yang luas dan selesa untuk mereka

bertarung. Yusoff Mamat menggerakan patung-patungnya dengan menggunakan kedua-dua belah tangan di mana tangan kanan patung Sri Rama dan tangan kiri patung Rawana. Kedua-dua belah tangan diselang selikan di hadapan kelir supaya pelarian patung dapat dilakukan dengan baik.



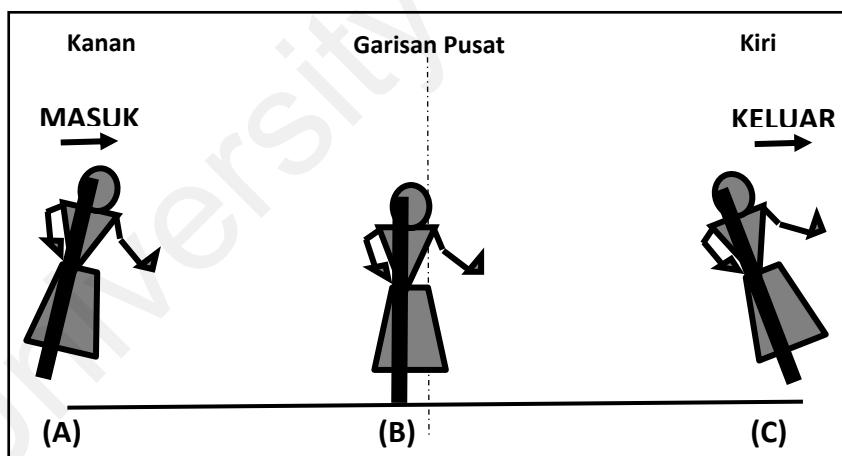
Rajah 25 : Gerak aksi berlari kedua-dua watak iaitu Seri Rama dan juga Rawana.

#### b. Berjalan



Rajah 26 : Seri Rama berjalan melalui transisi dari satu lokasi ke satu lokasi yang lain.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Sri Rama berjalan dan Rawana berjalan mempunyai perbezaan yang agak ketara dimana dalang berbuat demikian untuk penonton mengenali sifat dan perwatakan sesebuah watak. Yusoff Mamat menggerakan Sri Rama dengan menggunakan tangan kanannya yang ditekankan sedikit di hujung ibu jari ke batang patung yang dipegang supaya patung itu melekat di skrin. Kemudian Yusoff Mamat akan mengulangi gerakan yang dilakukan dengan perlahan iaitu hanya pergelangan tangan bergerak perlahan ke kanan dan ke kiri mengikut 45 darjah. Manakala tangan kiri Yusoff Mamat akan menggerakan tangan Sri Rama. Perkara ini dilakukan beberapa kali mengikut irungan muzik. Aksi ini lazimnya digerakan berulangan di mana watak yang terlibat di pamerkan dengan gerakan dan aksi yang sama untuk dua kali pusingan. Tujuan aski ini dilakukan berulangan adalah bagi menggambarkan jarak perjalanan yang dilalui watak adalah suatu jarak yang jauh.



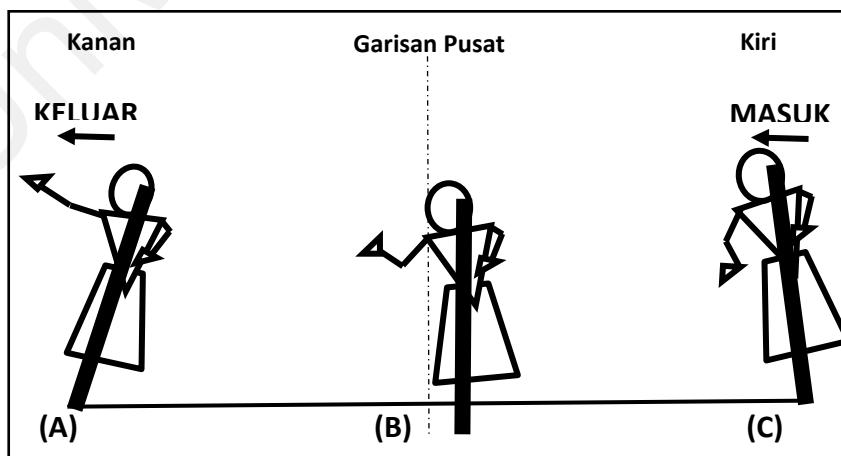
Rajah 27 : Cara watak Seri Rama berjalan yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat.

c. Menari



Rajah 28 : Rawana yang berjalan dengan keadaan riang sambil diiringi lagu latar.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan menari yang dilakukan oleh Yusoff Mamat terhadap kedua-dua watak Sri Rama dan Rawana sebenarnya mengikut alunan muzik tradisional yang dimainkan oleh ahli-ahli pemuzik tradisional. Tarian yang dilakukan oleh Sri Rama tidak keterlaluan keran Yusoff Mamat berlandaskan prinsip sesebuah perwatakan tersebut. Lenggok yang dilakukan oleh Sri Rama tidak sama dengan Rawana di mana Rawana secara kasarnya bergerak tidak mengikut alunan muzik. Walaupun gerakan tarian tidak banyak dipaparkan tetapi perkara ini dapat dibuktikan semasa Sri Rama keluar berjalan mencari Sita Dewi.



Rajah 29 : Struktur pergerakan watak Rawana yang mengiringi muzik dengan tarian.

#### 4.3.3 Kategori Bertutur

Kategori ini memaparkan teknik yang digunakan oleh Yusoff Mamat semasa merealisasikan aksi semasa watak berkomunikasi. Dalam menjalankan penceritaan aksi pertuturan ini melibatkan emosi dan juga situasi. Ini mempengaruhi *gesture* serta amplitud pergerakan yang dilakukan. Emosi menyebabkan *gesture* atau pergerakkan watak akan berubah-ubah. Antara emosi yang terkandung dalam persembahan ini adalah seperti, marah, gembira, sedih, merayu, menyanyi dan normal.

##### a. Merayu

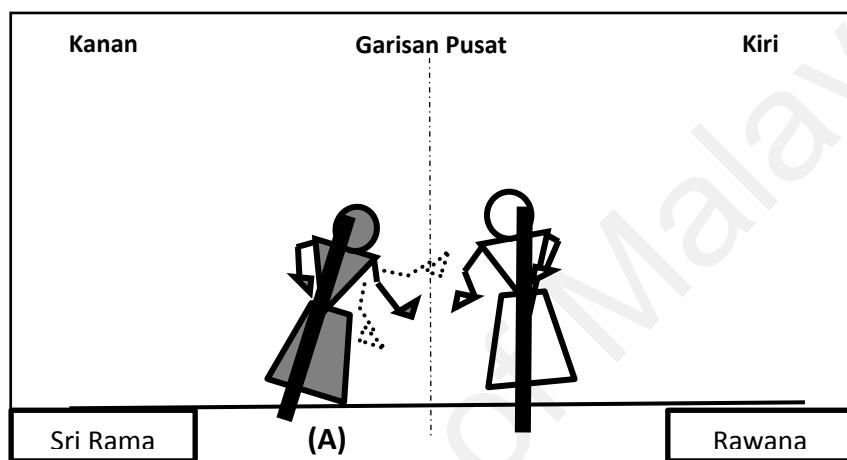


Rajah 30 : Aksi atau kedudukan postur yang menggambarkan bahasa tubuh yang sedang merayu oleh Seri Rama.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan merayu ada digambarkan pada postur badan dan juga pergerakan tangan sesebuah watak. Ini diiringi dengan nada suara yang dilantunkan. Kedudukan badan disendengkan ke bawah sedikit sambil menggerakan tangan dari bawah ke atas dalam keadaan perlahan-lahan. Ini dapat dilihat dalam rajah di bawah. Hal ini dapat dibuktikan semasa Sri Rama dan Rawana merayu

pada Tok Maharisi untuk mendapatkan Sita Dewi. Pergerakan yang dominan dalam menggambarkan watak yang merayu adalah kedudukan tangan yang mana digerakkan dari bawah ke atas tidak melebihi paras bahu watak. Perubahan kedudukan tangan watak sambil figuranya disendangkan ke arah watak yang bertentangan. Pergerakan ini dibantu dengan irungan nada intonasi watak yang dalam keadaan perlahan dan tempo yang sederhana.



Rajah 31 : Struktur dan teknik kedudukan badan watak yang sedang merayu dilhamkan oleh Yusoff Mamat dalam persembahan.

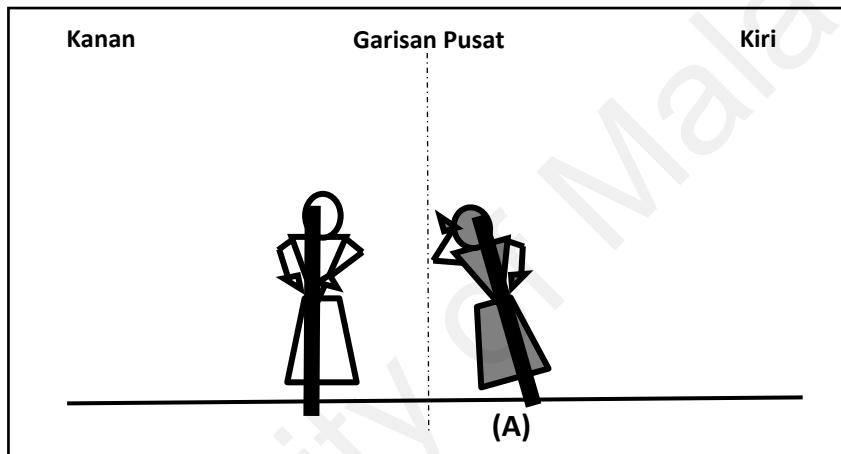
b. Sedih



Rajah 32 : Postur badan Seri Rama yang sedih dengan kegalannya menentang Rawana.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Sedih merupakan emosi yang dikeluarkan oleh seseorang apabila mendapat tahu berita yang kurang menggembirakan atau seseorang itu gagal dalam sesuatu perkara. Dalam babak peperangan ini, watak sedih lebih ditonjolkan kepada Sri Rama di mana beliau begitu sedih dan mengadu kepada Laksamana bahawa beliau gagal mengalahkan Rawana semasa bertarung dengan Rawana. Sri Rama meletakkan tangannya di dahi menandakan beliau begitu sedih dengan kekalahan tersebut.



Rajah 33 : Teknik olah badan yang menunjukkan keadaan sedih watak oleh dalang.

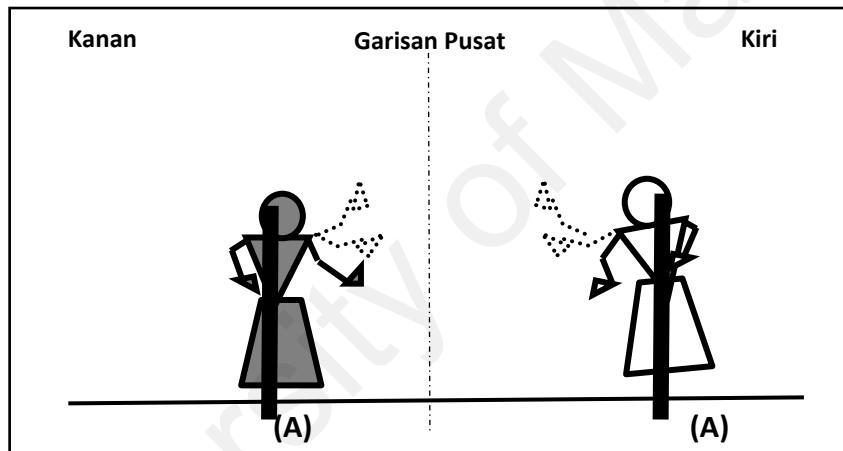
c. Marah



Rajah 37 : Rupa bentuk watak Seri Rama dan Rawana yang sedang marah digambarkan oleh dalang.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan marah merupakan pergerakan yang agresif malah gerakan tersebut diikuti oleh gerakan tangan serta intonasi suara yang agak keras dan kasar. Dalang bijak mengaturkan susunan ayat besertakan intonasi suara bersesuaian dengan keadaan watak. Pergerakan ini kelihatan agak ringkas dan hanya menggunakan anatomi bahagian sendi lengan patung sebagai bahagian utama untuk digerakan. Perubahan paras sendi itu yang digerakan sehingga ke paras muka lawan menggambarkan perasaan marah untuk sesebuah watak. Dalang menggerakan sendi dari bawah ke atas dengan diiringi ucapan dialog.



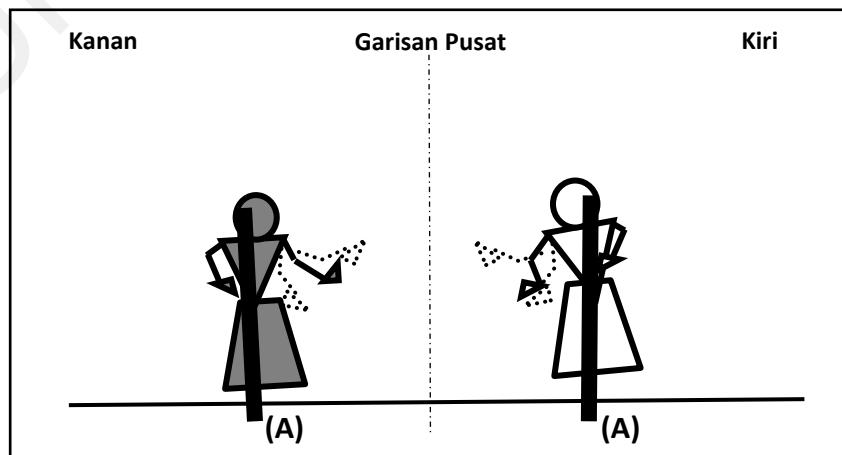
Rajah 34 : Teknik perlaksanaan postur dan sendi bagi menggambarkan perasaan marah bagi seseorang watak.

d. Normal



Rajah 35 : Keadaan watak yang normal dan seimbang dari segi mental dan fizikalnya.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Normal ini membawa maksud keadaan yang seimbang. Ini mewakili kedua-dua bahagian baik segi fizikal dan mental watak. Mood dan perasaan yang dirasai watak pada ketika ini adalah seimbang. Jika dilihatkan pada plot penceritaan, keadaan ini berlaku sebelum sesebuah watak itu menghadapi paras eksposisi dan klimaks. Keadaan ini juga turut dirasai watak pada peringkat resolusi iaitu pengakhiran cerita. Dalam persembahan wayang kulit ini, Sri Rama mengalami *mood* normal adalah di sepanjang babak awal di mana beliau memohon izin daripada ayandanya iaitu Sirat Maharaja untuk keluar berjalan-jalan mencari pengalaman. Pergerakan normal dalam kategori bertutur ini adalah hanya digambarkan dengan hayunan sendi tangan wayang dengan lembut dan mengikut perwatakan. Bagi menunjukkan pergerakan watak Sri Rama yang dalam keadaan normal, Dalang Yusuf Mamat menggunakan sendi tangan dan kedudukan jari watak. Jari ditegakkan ke atas dan sendi lengan di bawa ke hadapan semasa bercakap. Perubahan gerak sendi ini dilakukan secara perlahan-lahan dengan merujuk kepada penekanan intonasi pada dialog.



Rajah 36 : Teknik dan gaya perdalangan yang menggambarkan seseorang watak dalam keadaan yang normal.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2016)

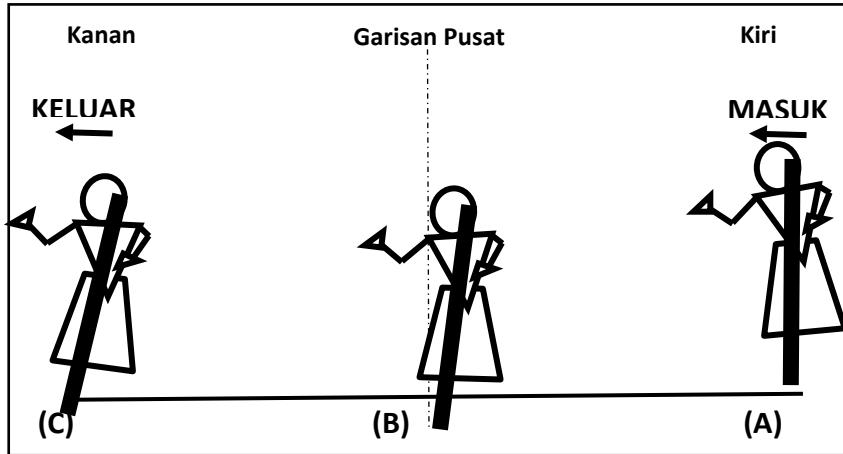
e. Gembira



Rajah 37 : Keadaan watak yang gembira di mana Rawana ketawa besar sambil menggerakan sendi tangannya dan seluruh badannya bergetar.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Yusoff Mamat memaparkan emosi gembira pada kedua-dua watak dengan gayanya yang tersendiri. Hal ini dapat dipaparkan apabila Sri Rama dan Rawana diberitahu oleh Tok Maharisi yang mereka diberi syarat untuk mendapatkan Sita Dewi iaitu kembali dalam masa 40 hari dan harus panah tembus 40 pohon tar. Jadi Sri Rama dan Rawana berasa gembira dengan keadilan yang diberikan oleh Tok Maharisi. Rajah di bawah menunjukkan pergerakan Sri Rama yang ceria di mana dalang menggerakkan watak pada bahagian kiri kelir (A) dan berjalan dengan perlahan menuju ke garisan pusat (B) dan keluar (C) pada kanan kelir.



Rajah 38 : Postur badan dan juga teknik bagi mengambarkan keadaan Sri Rama yang ceria.

#### 4.3.4 Kategori Kesaktian

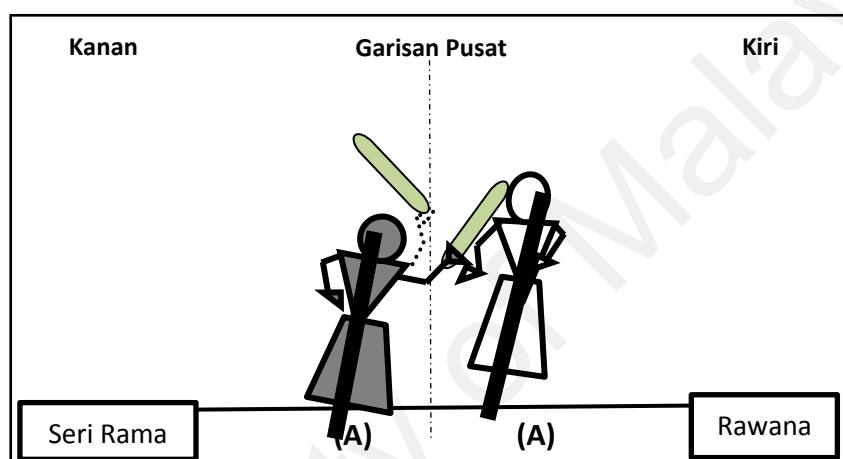
##### a. Kebal/ Kalis Senjata



Rajah 39 : Rawana menunjukkan dirinya kebal daripada tetakan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Kesaktian yang dapat dikenalpasti pada watak Rawana ialah kekebalan atau kalis senjata. Fizikalnya sangat keras dan tidak boleh dihiris dengan sebarang senjata. Walaupun dipanah oleh Sri Rama beberapa kali, Rawana tidak mati malah anak panah Sri Rama tidak dapat menembusi tubuh Rawana. Laksamana juga cuba menetak Rawana menggunakan senjatanya yang tajam tetapi gagal. Dalang

Yusuff Mamat mempamerkan pergerakan ini dengan membiarkan watak Sri Rama melepaskan panah Gading Wak Sodoroko ke arah dada Rawana dan melantun. Panahan itu juga mampu ditangkap oleh Rawana. Rawana juga di pamerkan dengan aksi Laksamana yang cuba menikam Rawana menggunakan parang. Parang tersebut di hayun beberapa kali pada badan Rawana dan juga seluruh anggota yang lain termasuk di bahagian kepala. Teknik pergerakan ini boleh dirujuk pada rajah di bawah.



Rajah 40 : Teknik pergerakan watak yang menggunakan senjata terhadap Rawana yang kebal.

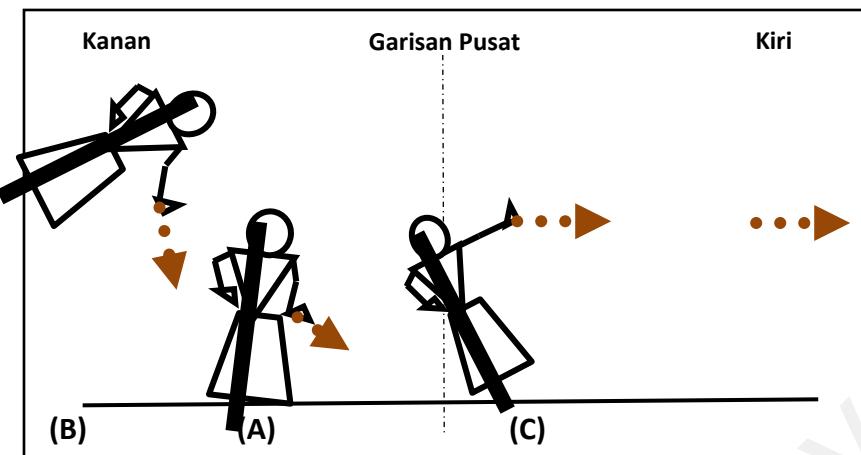
#### b. Panah Berbisa



Rajah 41 : Pergerakan watak Seri Rama ketika memanah anak panah Gading Wak Sodoroko.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Sri Rama mempunyai kesaktiannya yang tersendiri iaitu panah berbisa, kesaktiannya ini wujud semenjak dia dilahirkan. Kelahiran Sri Rama bersama busur panahnya, membuatkan beliau mempunyai kesaktiannya yang tersendiri. Panahannya akan menuju ke mangsa sekiranya diniatkan oleh beliau. Dalam babak ini jelas kelihatan apabila beliau cuba memanah Rawana dalam aksi pergaduhan. Dalang menggunakan ‘props’ panah yang berasingan untuk dilancarkan pada permukaan kelir. Aksi ini dilakukan dengan membuat olahan tubuh pada Sri Rama ketika mengeluarkan anak panah. Sendi lengan diarahkan ke bawah pinggang bagi membawa maksud mengambil anak panah yang digantung pada sisi bahunya. Setelah dalang mengeluarkan props panah tadi pada hujung jari Sri Rama, maka berlaku hayunan badan Sri Rama dari kiri (C) ke kanan (A) yang akhirnya di gerakan pada sebelah atas kanan (B). Pergerakan ini adalah mewakili daya tolakan panah itu ke arah lawan. Anak panah yang di lancarkan di lepaskan dan di bawah kepada Rawana dan melantun di bahagian dada. Pergerakan ini juga dilakukan secara berulangan. Aksi watak Sri Rama yang mula memanah dibuat dengan menghayunkan watak dari kiri ke kanan dan dibesarkan amplitude pergerakan sehingga mencecah bahagian atas sebelah kanan. Pergerakan ini di susuli dengan perlepasan anak panah (props) menuju ke sebelah kiri kelir. Props dipisahkan daripada tangan watak dan keluar ke sebelah kiri. Pergerakan props ini diteruskan dengan bergerak lurus berseorangan terus ke arah mangsa atau sasaran.



Rajah 42 : Teknik yang digunakan dalam menggambarkan pergerakan watak Seri rama menggunakan panah berbisa.

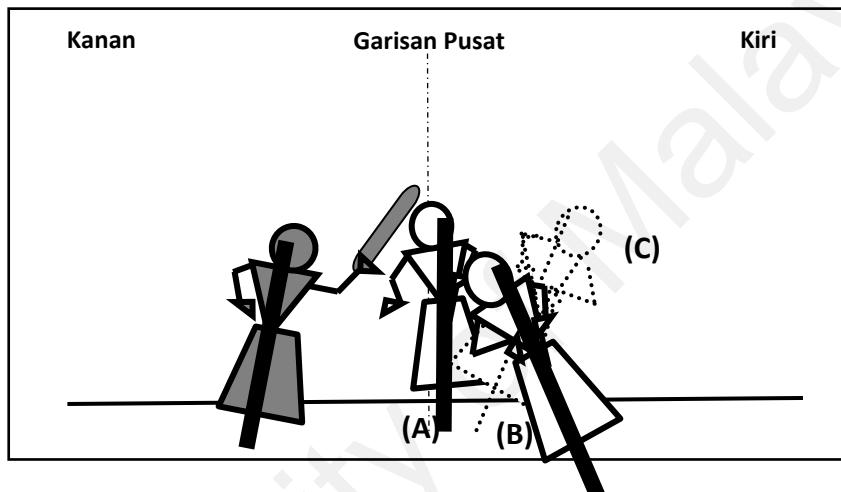
c. Tumbuh Semula



Rajah 43 : Watak Rawana yang digambarkan kepala dan anggota tangan yang mampu tumbuh semula setelah dipotong dan dipanah.  
 (Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Dalam merealisasikan gerak bagi menggambarkan sesebuah watak yang kebal dan mampu tumbuh semula, Yusoff Mamat melahirkan satu kreativiti di mana watak Rawana di gerakkan sedikit ke bawah dan di tundukkan sementara watak

laksamana atau Sri Rama melakukan hentakan senjata pada bahagian badan Rawana. Dalam babak ini, Rawana diubah kepada tiga posisi daripada hentakan di bahagian tangan secara bertentangan, kemudian di bahagian kepala dan juga di bahagian belakang. Watak Rawana dipusing dan diterbalikkan menghadap ke kiri sewaktu merealisasikan aksi ini. Pergerakan ini boleh dirujuk dalam rajah yang dipamerkan di bawah.



Rajah 44 : Menunjukkan teknik pergerakan Rawana yang tidak mampu dihapuskan malah setiap anggota badannya yang dipotong mampu tumbuh semula.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

#### 4.3.5 Kategori Pertarungan

Kategori pertarungan melibatkan pelbagai gaya atau aksi yang dikeluarkan oleh seorang dalang kepada patungnya. Hasil dari kajian video, penyelidik mendapati terdapat tiga belas aksi atau pergerakan yang terlibat semasa babak pergaduhan di antara Sri Rama dan Rawana. Roger Long menyatakan dalam bukunya *Movement and Characterization in Ngayogyakarta Wayang Kulit* (1988:43)

*"Movements that affect the projection of character type and personality may be grouped under three heading: gestures, transitions, and battles. Gestures include all arm movements*

*performed with the puppet planted in the banana trunk, plus a small number of movements used while the puppet is hand-held. Transitions generally indicate a change in locale and the majority of movements under this heading require that the puppet be moved completely across the screen several times. Also included in this section movements within a scene when a major change of position is needed largest number of movements identified with individual names are those used in combat.”*

Bagi melaksanakan babak pergaduhan yang berlaku di antara Sri Rama dengan Rawana, dalang Yusoff Mamat mencetuskan idea kreatif beliau iaitu dengan menerapkan unsur-unsur silat di dalam gerakan patung itu. Perkara ini disokong dengan kenyataan dalang itu sendiri “gerakan pergaduhan Sri Rama memang diterapkan unsur-unsur seni silat tapi terpulang kepada seorang dalang itu juga bagaimana mereka menggayakan patung masing-masing.”

Perkara ini jelas dipaparkan terhadap watak Laksamana yang menggunakan sebilah parang atau pedang untuk menghapuskan Rawana. Malah Sri Rama juga menggunakan busur pemanah untuk menentang musuhnya. Yusoff Mamat menyatakan juga bahawa “unsur seni silat sememangnya ada dalam setiap pergerakan watak yang dibawa malah perkara ini merupakan salah sebuah unsur seni tradisional yang sudah mula lopus”. Oleh hal yang demikian, Yusoff Mamat cuba mengembalikan unsur seni tradisional ini dalam setiap penceritaan yang dibawa oleh beliau.

Kisah pertarungan bermula apabila kedua-dua belah pihak iaitu pihak Seri Rama dan juga pihak Rawana mula mengetahui akan berita kewujudan seorang wanita yang cantik. Masing-masing cuba untuk mencari wanita itu untuk kepastian. Namun begitu, perihal ini telah mencetuskan pergaduhan yang mana Seri Rama dan Rawana telah bertembung di suatu kawasan hutan semasa dalam perjalanan mencari wanita tersebut. Dalam usaha menghasilkan visual persembahan yang baik

untuk babak pertarungan ini, Yusoff Mamat telah membuat beberapa pergerakan yang unik bagi menampakkan sesbuah watak dan tindakkan itu memberikan pemahaman kepada penonton. Berikut adalah rajah pergerakan untuk setiap aksi yang terdapat dalam persembahan Wayang Kulit oleh Yusuff Mamat.

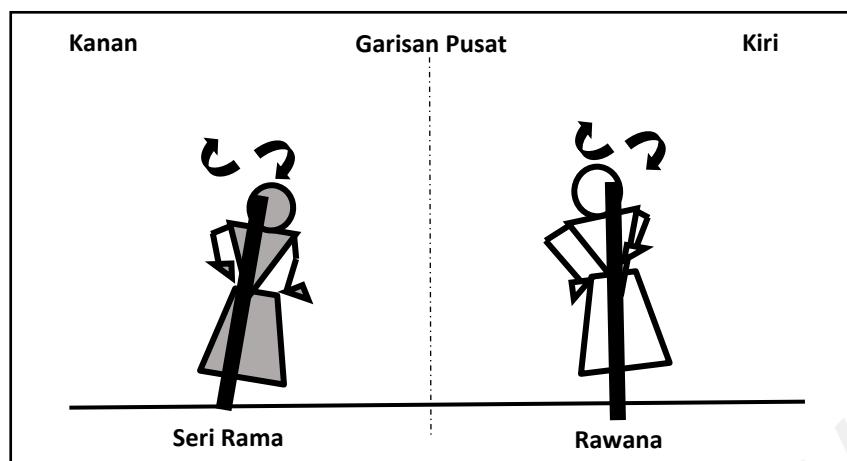
a. Langkah Bersedia



Rajah 45 : Kedudukan dan keadaan kedua-dua watak yang sedang bersedia untuk bertarung.

(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Aksi Langkah bersedia ini dilakukan dengan meletakkan posisi patung bertentangan pada bahagian lakon iaitu watak Seri Rama di bahagian pusat sebelah kanan manakala watak Rawana di sebelah pusat kiri. Masing-masing setiap watak akan digerakkan secara bulatan kecil sebagai tanda langkah bersedia permulaan bunga silat masing-masing. Dalang menggunakan kedua-dua belah tangan untuk menggerakan kedua-dua patung tersebut secara bertentangan.



Rajah 46 : Aksi Seri Rama dan Rawana membuka langkah sebelum bertarung.

b. Mengejar



(a)



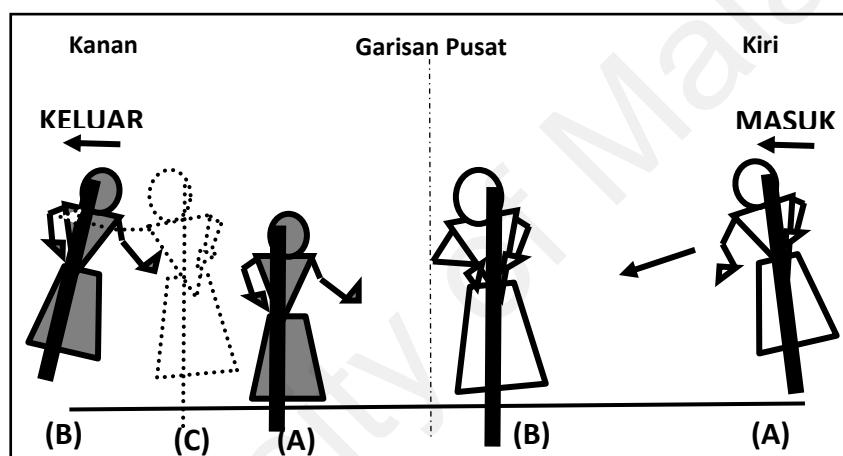
(b)



(c)

Rajah 47 : Watak yang mengejar antara satu sama lain semasa babak pertarungan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Aksi mengejar berlaku di antara kedua-dua pihak iaitu Seri Rama mengejar Rawana dan juga watak Rawana mengejar Seri Rama. Situasi ini diwujudkan semasa pertarungan yang mana kedua-dua watak saling cuba untuk menewaskan lawan. Sekiranya watak Seri Rama mengejar, maka wayang-patung Seri Rama akan di masukkan dari sebelah kiri dalang dan kemudiannya di gerakkan ke tengah garisan pusat. Kemudian posisi wayang tersebut akan di gerak keluar ke sebelah kanan. Gerakan ini di lakukan dalam kiraan 3 saat.



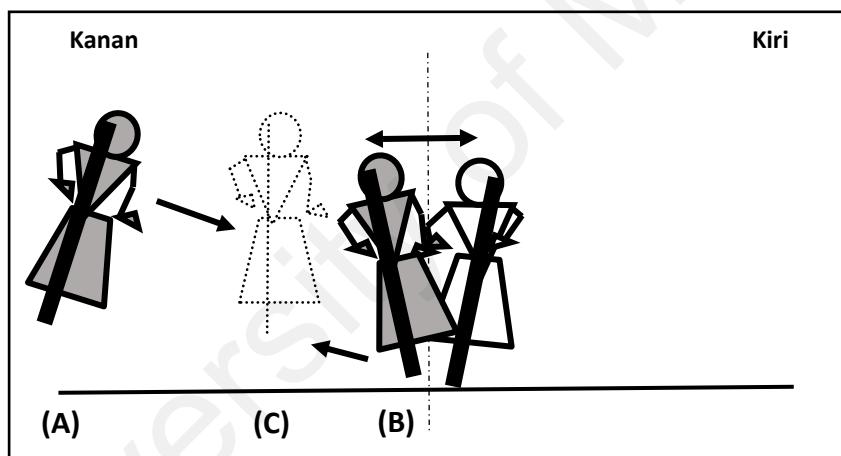
Rajah 48 : Aksi Seri Rama dan Rawana berkejaran.

c. Menendang

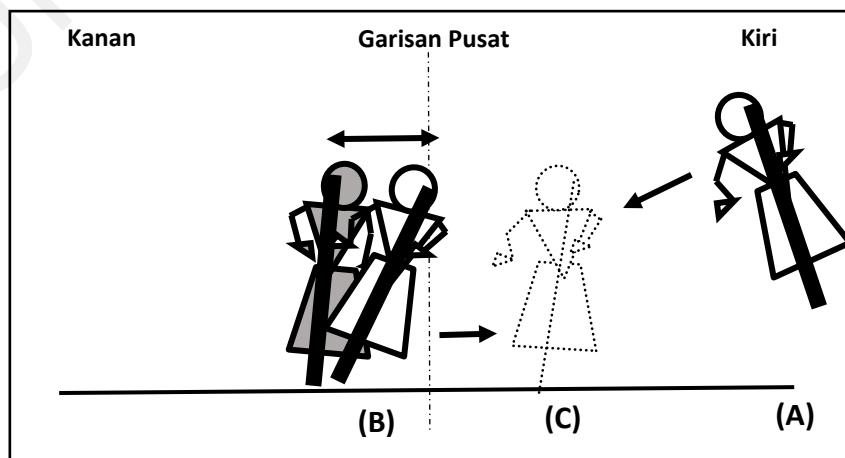


Rajah 49 : Keadaan watak yang sedang melakukan tendangan kepada lawan.  
 (Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Teknik yang digunakan dalam penghasilan visual watak yang sedang menendang adalah dengan memasukkan watak Seri Rama daripada sebelah kanan dalang iaitu dari posisi (A) yang kemudiannya di gerakkan ke posisi (B) dengan laju. Watak tadi di pindahkan ke kedudukan (C). Kaki watak akan disasarkan kepada bahagian peha lawan. Dalang akan melakukan teknik ini dengan menggunakan dua belah tangan yang masing-masing memegang setiap watak dan dirangi hentakkan papan kisah. Pergerakan yang dilakukan oleh Seri Rama ini diaplikasikan juga pada Rawana yang membala balik tendangan Seri Rama.



Rajah 50 : Aksi Seri Rama menendang Rawana.



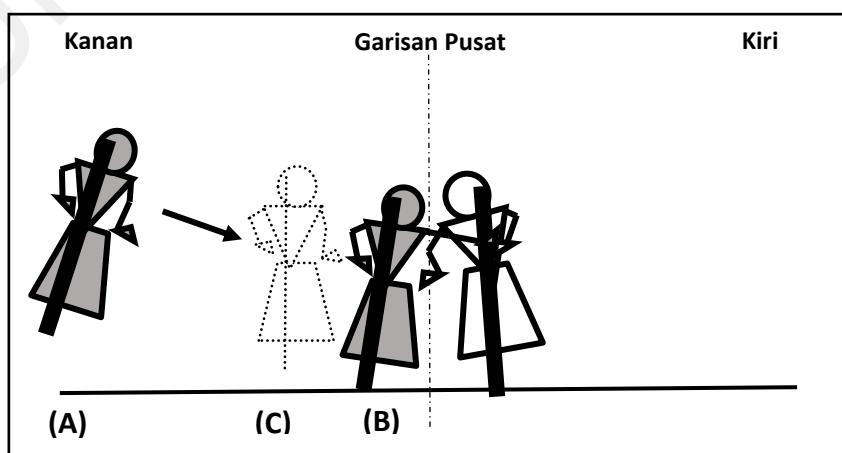
Rajah 51 : Aksi Rawana menendang Seri Rama.

d. Menumbuk

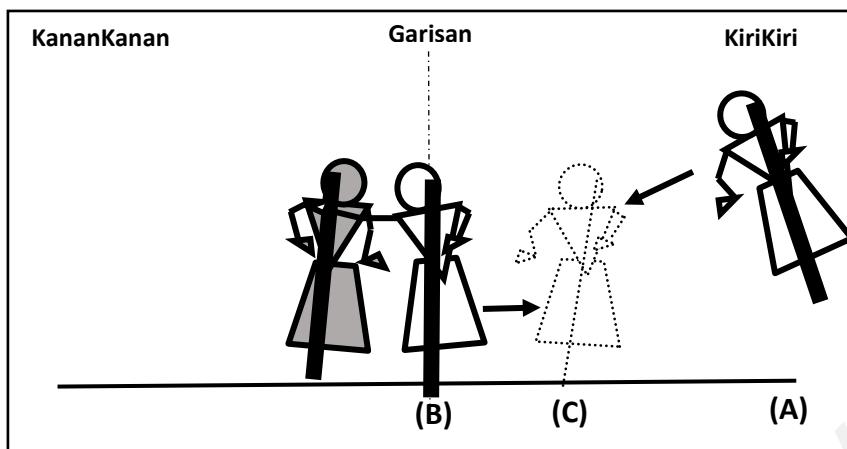


Rajah 52 : Gambaran watakan yang sedang melancarkan tumbukan ke arah lawan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Aksi menumbuk dihasilkan dengan menggerakkan watakan daripada sebelah kanan dan terus disasarkan tangan dalam keadaan melurus ke arah lawan yang sedang menanti di bahagian garisan pusat kelir. Kedudukan tangan difokuskan ke arah dada lawan. Pergerakan ini dilakukan dengan cepat sambil diringi hentakkan papan kisah. Arahan pergerakan ini adalah bermula dari posisi (A) dan berpindah ke posisi (B) kemudiannya dialihkan ke bahagian (C).



Rajah 53 : Aksi Seri Rama menumbuk Rawana.



Rajah 54 : Aksi Rawana menumbuk Seri Rama

e. Menepis

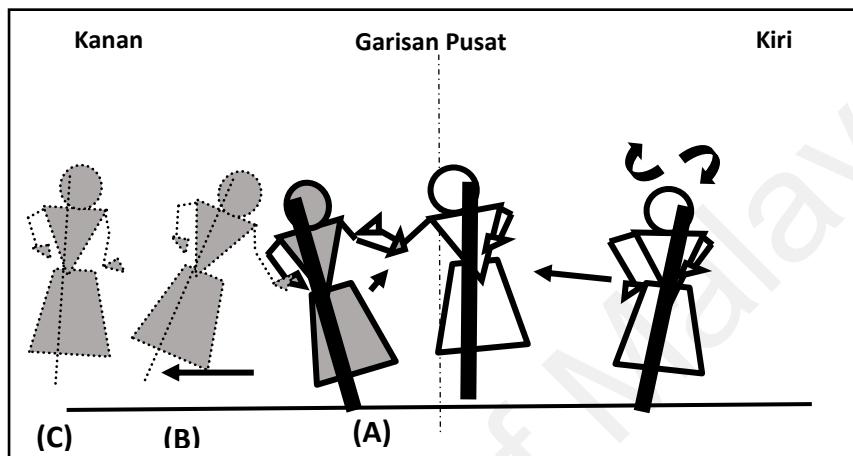


Rajah 55 : Aksi seorang watak yang sedang menepis serangan tumbukan dan sepakan daripada lawan.

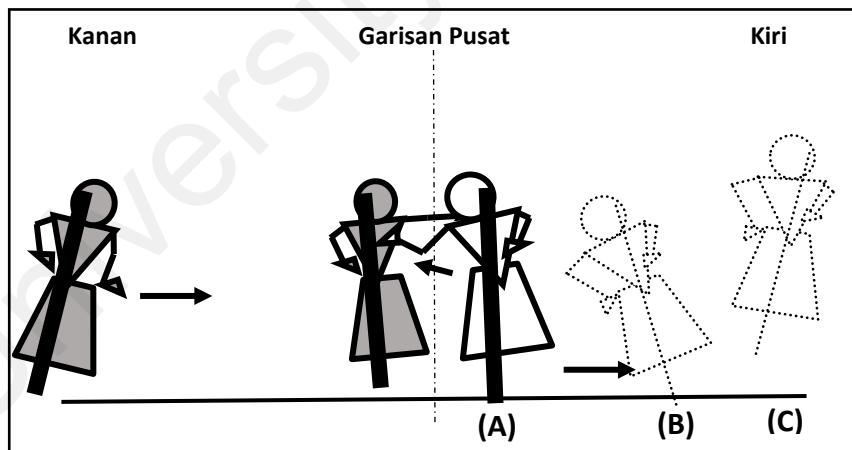
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Aksi menepis dilakukan dengan menggerakan kedua-dua watak dalam keadaan menyerang dan menepis serangan. Kedua-dua watak ini digerakan dengan menggunakan kedua-dua tangan dalang dalam masa yang sama. Salah satu watak akan berperanan sebagai penyerang dan satu lagi adalah watak yang berperanan

sebagai penerima serangan (menepis). Keadaan ini di lakukan dalam tempoh yang laju dan berkolaborasi dengan beberapa gerakan yang lain seperti pukulan, tendangan, mengacah dan diiringi beberapa lagi koreografi serangan. Pergerakan ini boleh dirujuk dalam rajah yang disediakan di bawah sebagai panduan.



Rajah 56 : Aksi Seri Rama menepis serangan Rawana.



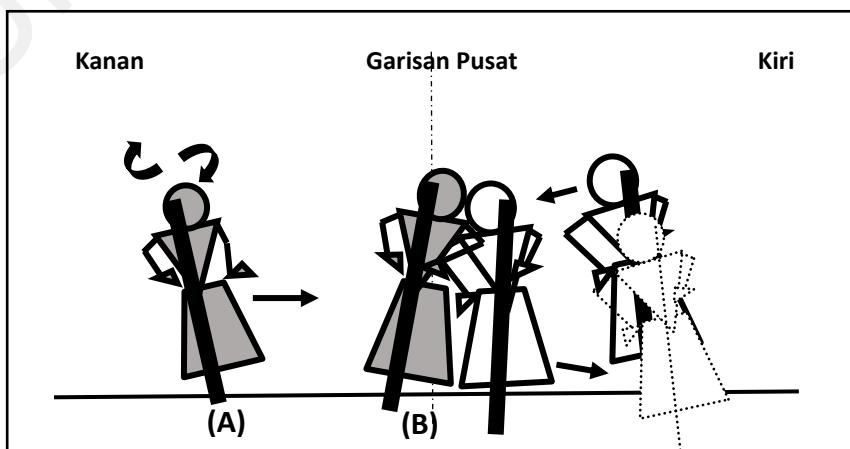
Rajah 57 : Aksi Rawana menepis serangan Seri Rama.

f. Menyiku

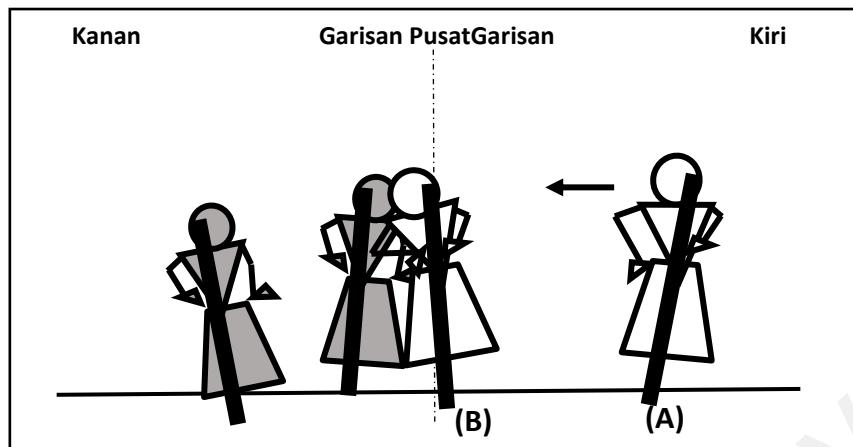


Rajah 58 : Aksi watak yang sedang menyiku lawan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Aksi pergerakan menyiku adalah satu lagi bentuk serangan dalam babak pertarungan. Menyiku adalah merupakan satu serangan yang menggunakan sendi siku ke arah dada lawan. Pergerakan ini dikolaborasi dengan koreografi pergerakan serangan yang lain. Serangan ini adalah antara gerakan yang sering digunakan dalam pertarungan. Kaedah atau teknik dalang untuk merealisasikan pergerakan ini adalah dengan memainkan sendi watak daripada kedudukan asal dan menuju ke garisan pusat. Merujuk gambar rajah di bawah, kedudukan (A) adalah keadaan watak yang sedang membuat langkah bersedia sebelum melakukan serangan. Watak kemudiannya di gerakkan ke posisi (B) untuk memukul lawan.



Rajah 59 : Aksi Seri Rama Menyiku Rawana dalam pertarungan.



Rajah 60 : Aksi Rawana menyiku Seri Rama dalam pertarungan.

g. Bergelut

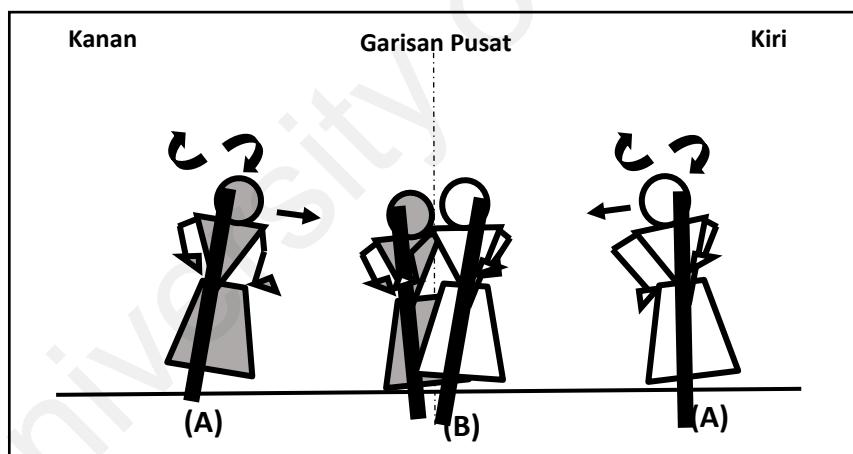


Rajah 61 : Seri Rama sedang bergelut dengan Rawana dalam babak pertarungan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

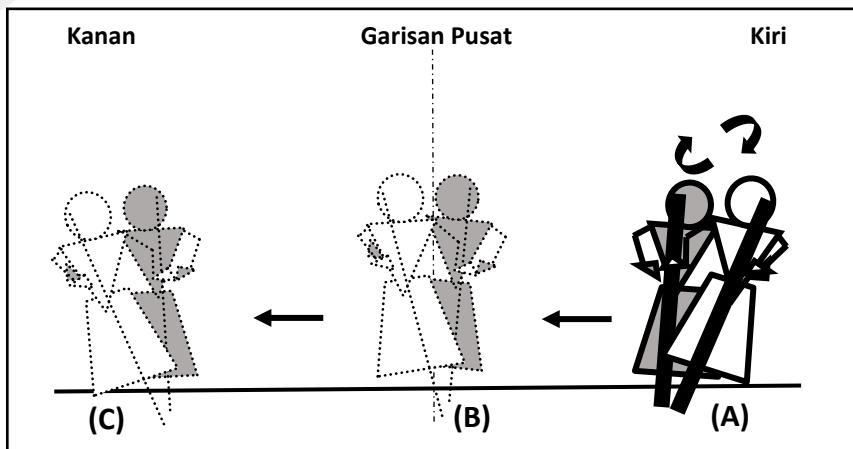
Bergelut merupakan satu aksi yang sangat menarik dilakukan oleh Yusoff Mamat. Aksi ini dikolaborasikan dengan diiringi lagu Hulu Balang dengan gerak lincah dua watak yang sedang bertarung. Keadaan bergelut ini merupakan di antara pergerakan yang unik dan menjadi kegemaran Yusoff Mamat dalam babak pertarungan. Beliau merealisasikan pergerakan ini dengan gaya yang tersendiri.

Pergerakan ini dilakukan dalam koreografi yang baik iaitu dengan menggerakkan dalam 3 posisi atau fasa. Pada awal koreografi pergerakan ini kedua-dua watak yang diletakkan pada kedudukan langkah bersedia. Kedua-dua watak ini kemudiannya dicantumkan di bahagian tengah garisan pusat secara bertindih. Keadaan ini menampakkan masing-masing yang sedang bergelut. Dalang kemudiannya menggerakkan kedua-dua watak ke bahagian kiri kelir dan memusingkan watak dalam keadaan terbalik. Keadaan ini menampakkan kedua-dua watak itu berubah-ubah kedudukan. Fasa seterusnya, watak ini digerakan ke sebelah kanan dan diterbalikkan kepada kedudukan asal. Pergerakan ini diteruskan pula dengan menggerakkan kedua-dua watak ke bahagian tengah garisan pusat dan dipisahkan. Pergerakan ini boleh dirujuk dengan melihat gambar rajah di bawah.

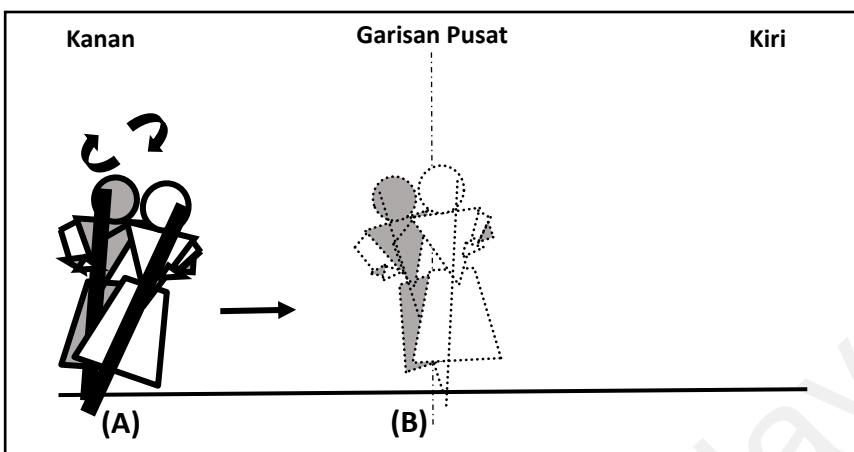
i)



ii)



iii)



Seri Rama



Rawana

Rajah 62 : Aksi Seri Rama bergelut dengan Rawana dalam pertarungan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

h. Mengejar.

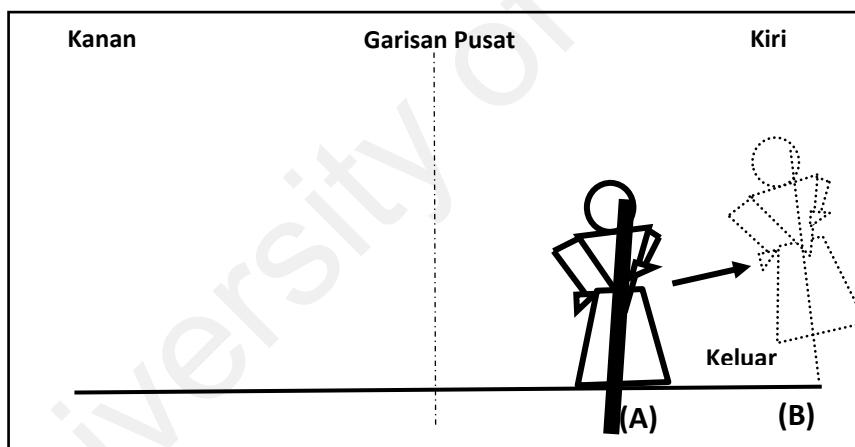


Rajah 63 : Aksi watak yang sedang mengejar musuh dalam pertarungan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

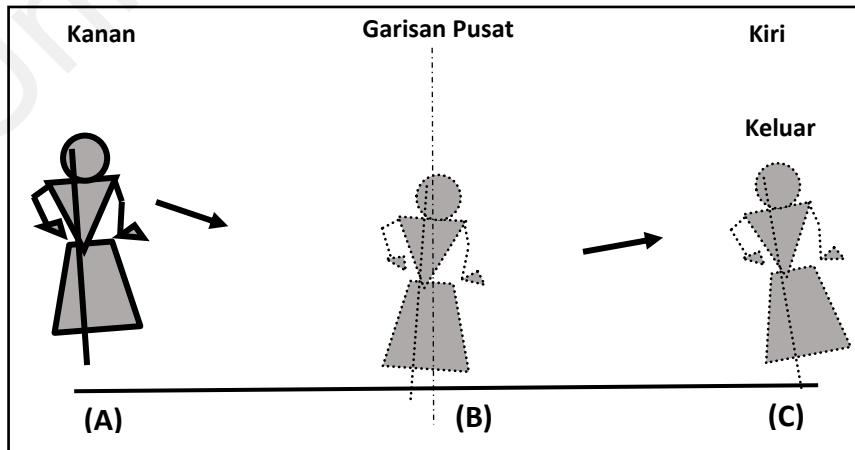
Aksi ini dilakukan dengan mempamerkan pergerakan watak yang mengejar antara satu sama lain. Yusoff Mamat menghasilkan koreografi yang menarik dengan menggabungkan pergerakan ini diselang-selikan dengan pergerakan serangan yang

lain. Pergerakan mengejar ini melibatkan kedua-dua watak. Masing-masing memiliki giliran masing-masing dalam melakukan aksi mengejar. Namun begitu, teknikal untuk merealisasikan pergerakan mengejar adalah melibatkan beberapa langkah. Langkah pertama adalah dengan menggerakan watak yang dikejar dari kawasan tengah garis pusat ke bahagian kanan. Manakala watak yang mengejar digerakkan daripada bahagian kiri kelir ke bahagian garisan pusat. Aksi ini kemudian diteruskan dengan menggerakan watak yang mengejar ke bahagian kanan dan keluar. Pergerakan ini boleh dirujuk dalam gambar rajah di bawah. Contoh pada rajah di bawah menunjukkan pergerakan Rawana dari (A) berlari keluar ke bahagian kiri kelir (B).

i)



ii)



Rajah 64 : Teknik yang menggambarkan pergerakan Seri Rama mengejar lawan.

i. Meluru



(a)



(b)

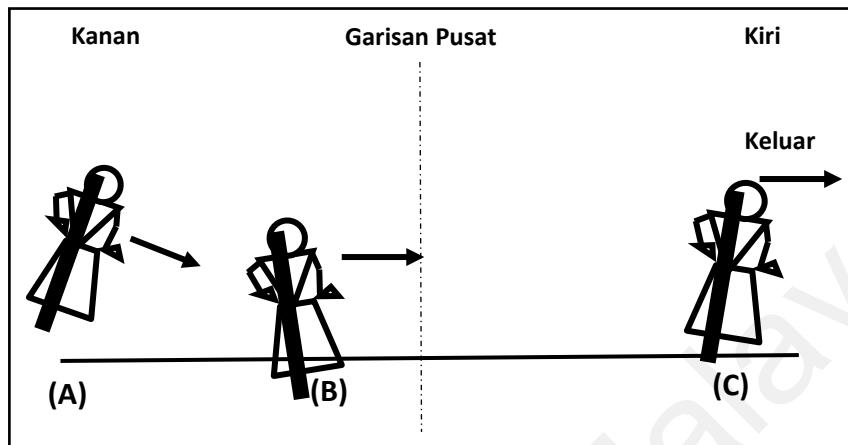


(c)

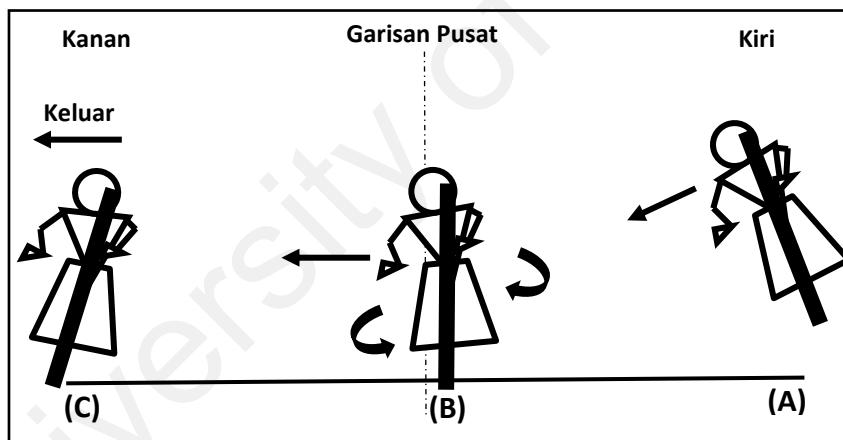
Rajah 65 : Aksi meluru yang terdapat dalam persembahan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Keadaan meluru ini digambarkan dengan memperlihatkan olah tubuh watak yang sedang berlari mencari lawan yang sedang mengelak. Watak yang digerakan haruslah mengikut karektor masing-masing. Berdasarkan rajah 70 dan 71, watak akan dimasukkan daripada sebelah kanan dalang iaitu daripada posisi (A) yang kemudiannya di gerakkan ke posisi (B). Gerakan ini kemudiannya diteruskan ke

posisi (C) dan dikeluarkan ke sebelah kiri. Pergerakan watak ini akan kelihatan seakan sedang meluru laju ke arah lawan.



Rajah 66 : Aksi Seri Rama meluru ke arah Rawana.



Rajah 67 : Aksi Rawana meluru ke arah Seri Rama

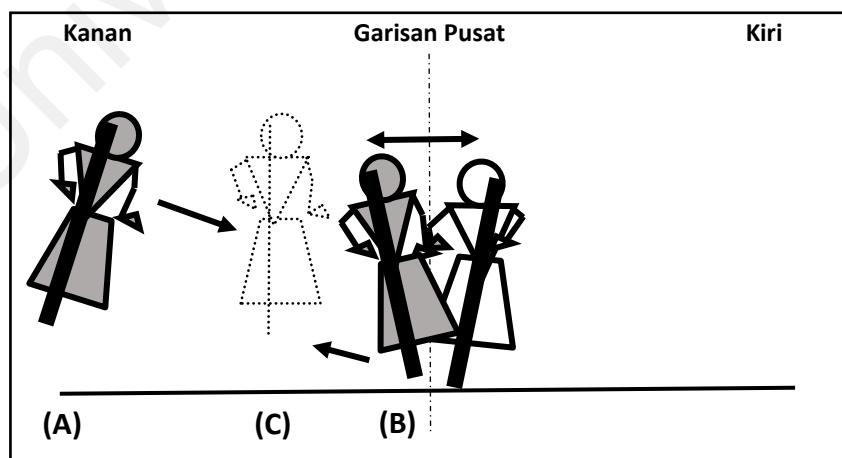
j. Melutut

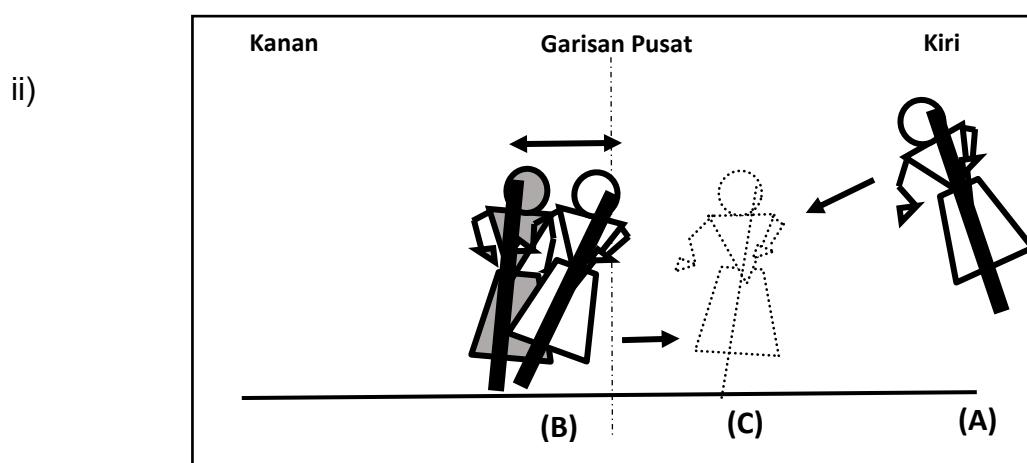


Rajah 68 : Aksi serangan melutut dalam serangan lawan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Melutut juga merupakan satu pergerakan serangan dalam babak pertarungan. Serangan melutut adalah melibatkan anggota kaki watak di bahagian lutut. Lutut digerakkan dan disasarkan kebahagian perut lawan. Serangan lutut dilakukan dengan menggerakkan watak secara seranting terus ke bahagian garisan pusat di mana sasaran menanti. Aksi ini dilakukan dengan keadaan laju. Arah dan kedudukan aksi ini boleh dilihat dengan berpandukan gambar rajah teknikal di bawah. Kedudukan (A) merupakan kedudukan awal watak yang mena digerakkan ke kedudukan (B) dan berubah ke kedudukan (C).

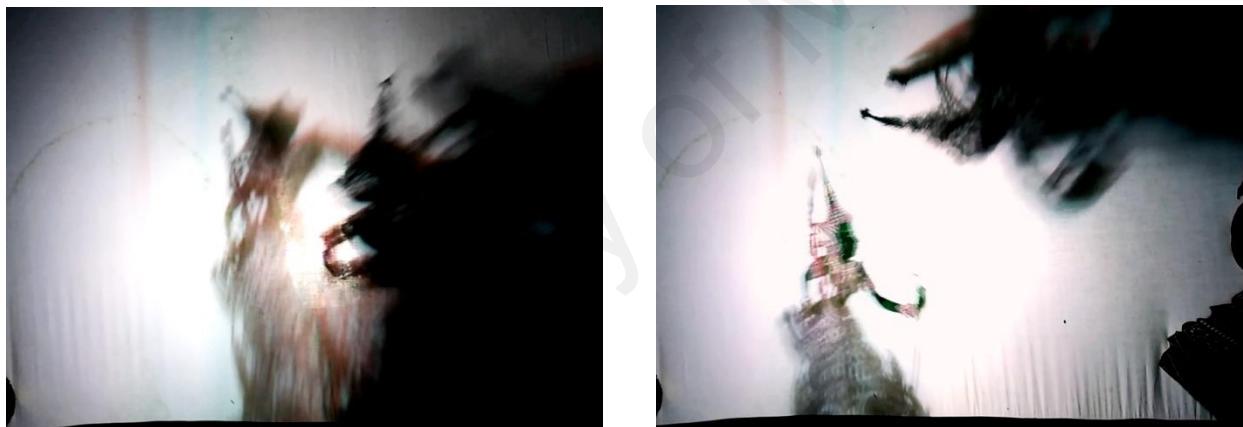
i)





Rajah 69 : Teknik dan pergerakan serangan lutut pada bahagian perut lawan.

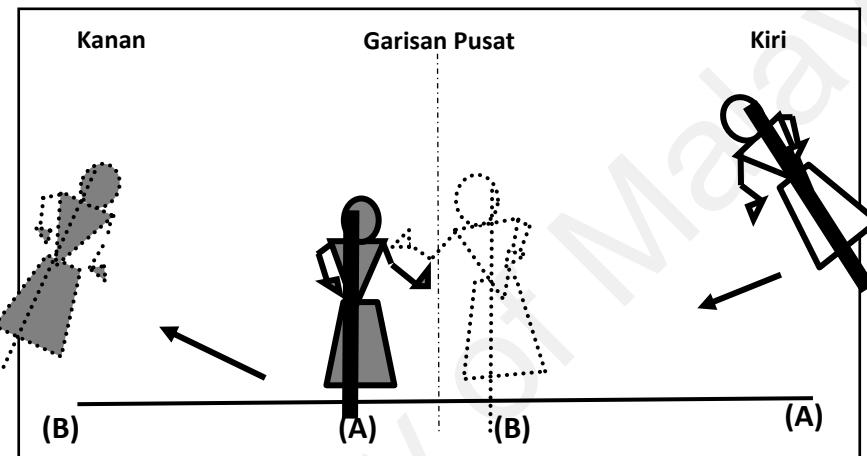
k. Mengelak



Rajah 70 : Aksi pergerakan mengelak yang dilakukan oleh kedua watak.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan ‘mengelak’ adalah satu langkah yang terdapat dalam seni bela diri yang mana merupakan langkah mengundur. Langkah ini adalah bagi mengelak serangan yang dilakukan oleh lawan. Koreografi pergerakan mengelak serangan adalah bertujuan sebagai hiasan kepada gerakan serangan yang dipamerkan dalam babak ini. Penampilan gerakan ini membuatkan kedua-dua watak memberikan

sedikit *chemistry* di antara satu sama lain. Berdasarkan kepada rajah di bawah, dalang merealisasikan pergerakan ini dengan menggerakan kedua-dua patung iaitu daripada posisi (A) kepada posisi (B) yang mana masing-masing di gerakan dalam karakter masing-masing. Pergerakan ini harus dilakukan dengan cekap dan laju. Namun setiap aturan pergerakan watak haruslah kemas dan tersusun. Aksi mengelak ini adalah satu koreografi yang diselitkan semasa serangan dilakukan.



Rajah 71 : Menunjukkan teknik pergerakan mengelak serangan musuh.

#### I. Mengacah/ Menggertak



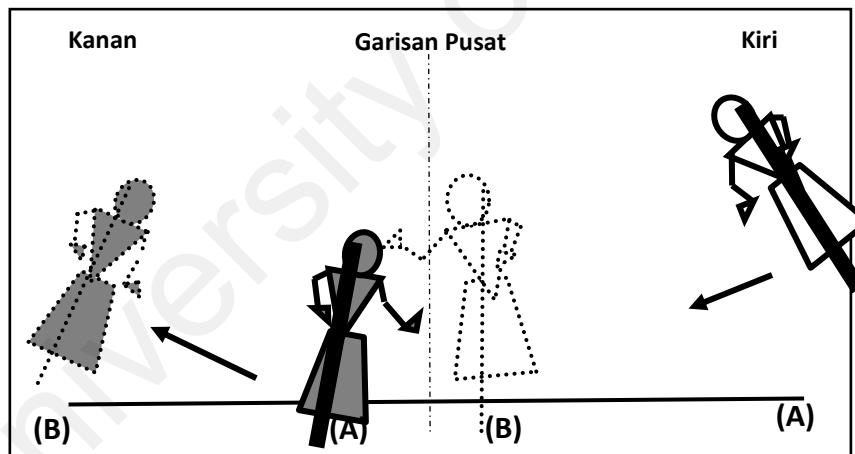
(a)



(b)

Rajah 72 : Pergerakan mengacah lawan dengan serangan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan mengacah atau menggertak lawan ini adalah sebagai satu helah untuk memberikan lawan satu tindakan terburu-buru. Gerakan ini akan mengundang lawan untuk melakukan satu tindakan yang tidak sempurna. Kewujudan koreaografi ini adalah bagi menghidupkan lagi aksi pertarungan di samping menampilkan keindahan postur dan variasi dalam kedudukan dan aras postur sesebuah watak. Yusoff Mamat melaksanakan keadaan ini dengan menggerakan kedua-dua patung tersebut dalam keadaan yang laju. Dengan merujuk rajah di bawah, label (A) merupakan kedudukan asal watak yang digerakan ke kedudukan (B). Kedua-dua patung digerakan secara serentak ke posisi masing-masing.



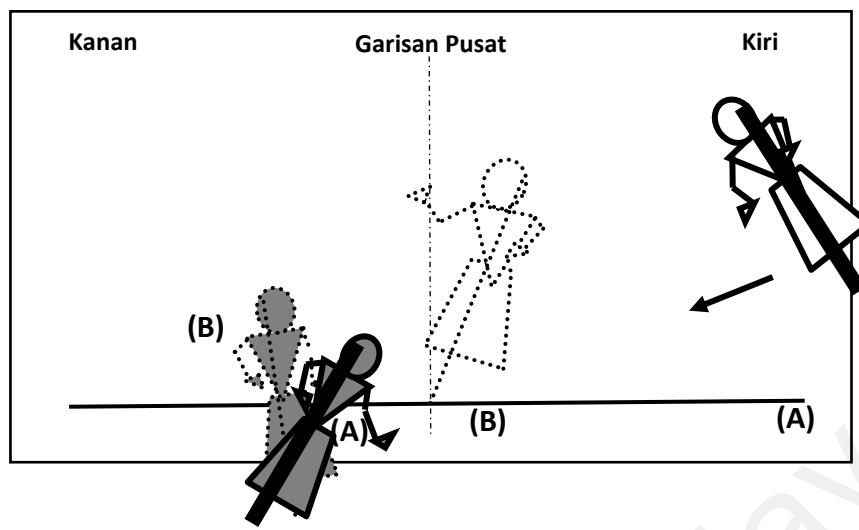
Rajah 73 : Teknik mengacah atau menggertak lawan pada wayang.

m. Jatuh



Rajah 74 : Watak yang jatuh ketika diserang dalam pertarungan.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Dalam pertarungan juga terkandung posisi watak yang rebah atau jatuh yang mana gambaran impak kepada sebuah watak setelah menerima serangan daripada lawan. Jatuh juga merupakan satu bentuk pergerakan yang dikoreografikan oleh dalang Yusoff Mamat. Beliau cuba untuk merealisasikan babak pertarungan ini dengan memenuhi pelbagai bentuk postur dan aras kedudukan watak. Teknik pergerakan jatuh ini dilaksanakan dengan mengerakan watak yang menerima serangan ke arah bawah dengan keadaan watak separuh kelihatan. Manakala watak lawan digerakan ke bahagian tengah garis pusat. Dengan berpandukan rajah di bawah, pergerakan ini di wakili dengan label (A) adalah kedudukan awal watak dan label (B) adalah pergerakan kedua watak.



Rajah 75 : Postur atau teknik yang menggambarkan watak itu jatuh setelah menerima serangan.

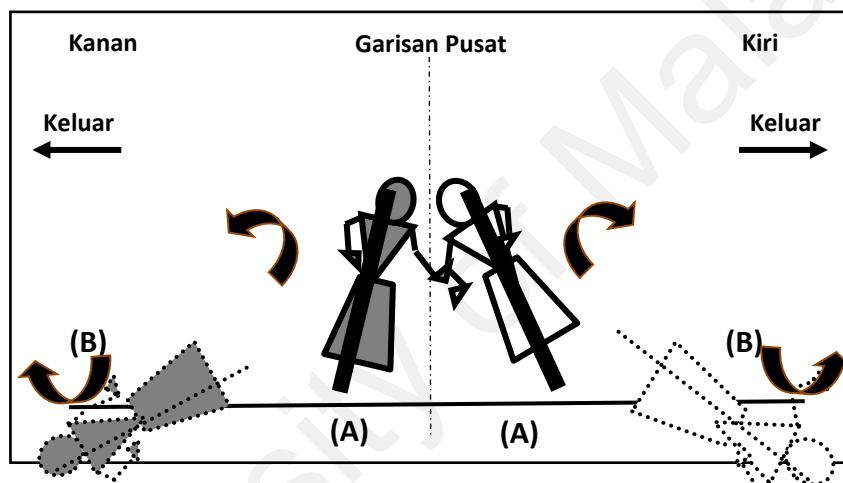
#### n. Berguling



Rajah 76 : Menunjukkan pergerakan berguling yang direalisasikan kepada wayang.  
(Nurulain binti Mohamad Salihuddin, Jun 2015)

Pergerakan ‘berguling’ adalah memberi maksud satu tindakan seseorang itu menggulingkan badannya pada satu permukaan. Tujuan berguling ini adalah bagi

mengelak sebarang serangan atau dijatuhkan oleh lawan. Aksi berguling ini dilakukan dengan kolaborasi beberapa pergerakan yang lain iaitu serangan kepada pergelutan dan disambungkan kepada berguling. Secara teknikalnya, pergerakan ini dilakukan dengan memusingkan patung itu daripada pergerakan asal dan dibawa ke paras bawah dalam keadaan songsang. Patung tersebut dipusingkan secara serentak dan di keluarkan dari arah kiri dan kanan kelir secara individual. Yusoff Mamat melakukan koreografi pergerakan ini dengan begitu kemas dan teratur yang mana menampakan impak masing-masing watak yang menerima serangan.



Rajah 77 : Teknik pergerakan yang menggambarkan watak berguling.

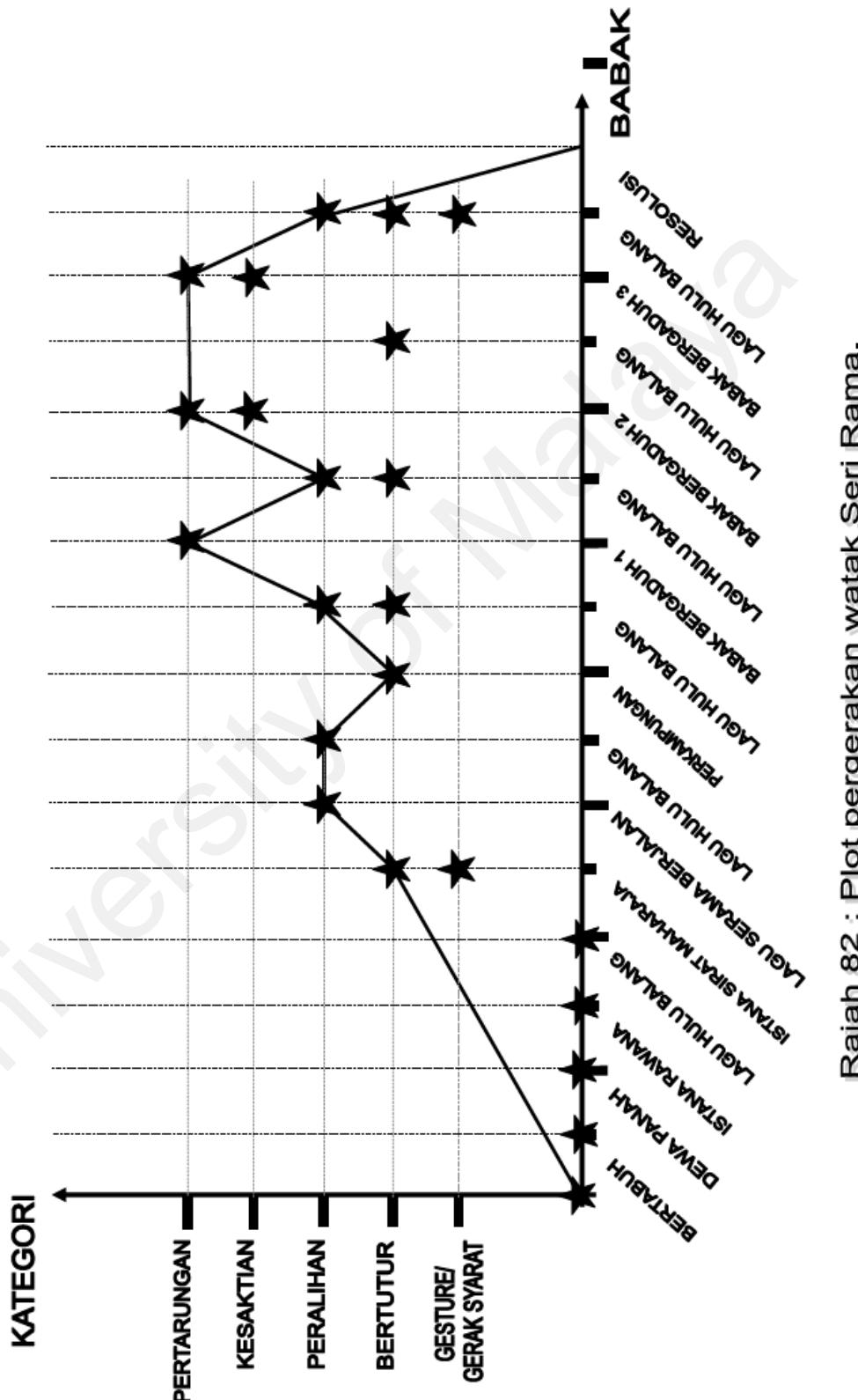
#### 4.4 Plot Dan Struktur Pergerakan Patung Seri Rama dan Rawana.

Dalam keseluruhan cerita yang diambil pada bahagian babak peperangan, kedua-dua watak memiliki dinamik pergerakan yang tersendiri dengan merujuk babak-babak yang melibatkan kedua-dua watak. Watak ditampilkan dengan beberapa eksposisi pada peringkat awal di mana keadaan di Istana Rawana yang mengkhabarkan berita mengenai kewujudan seorang anak dara yang cantik dan

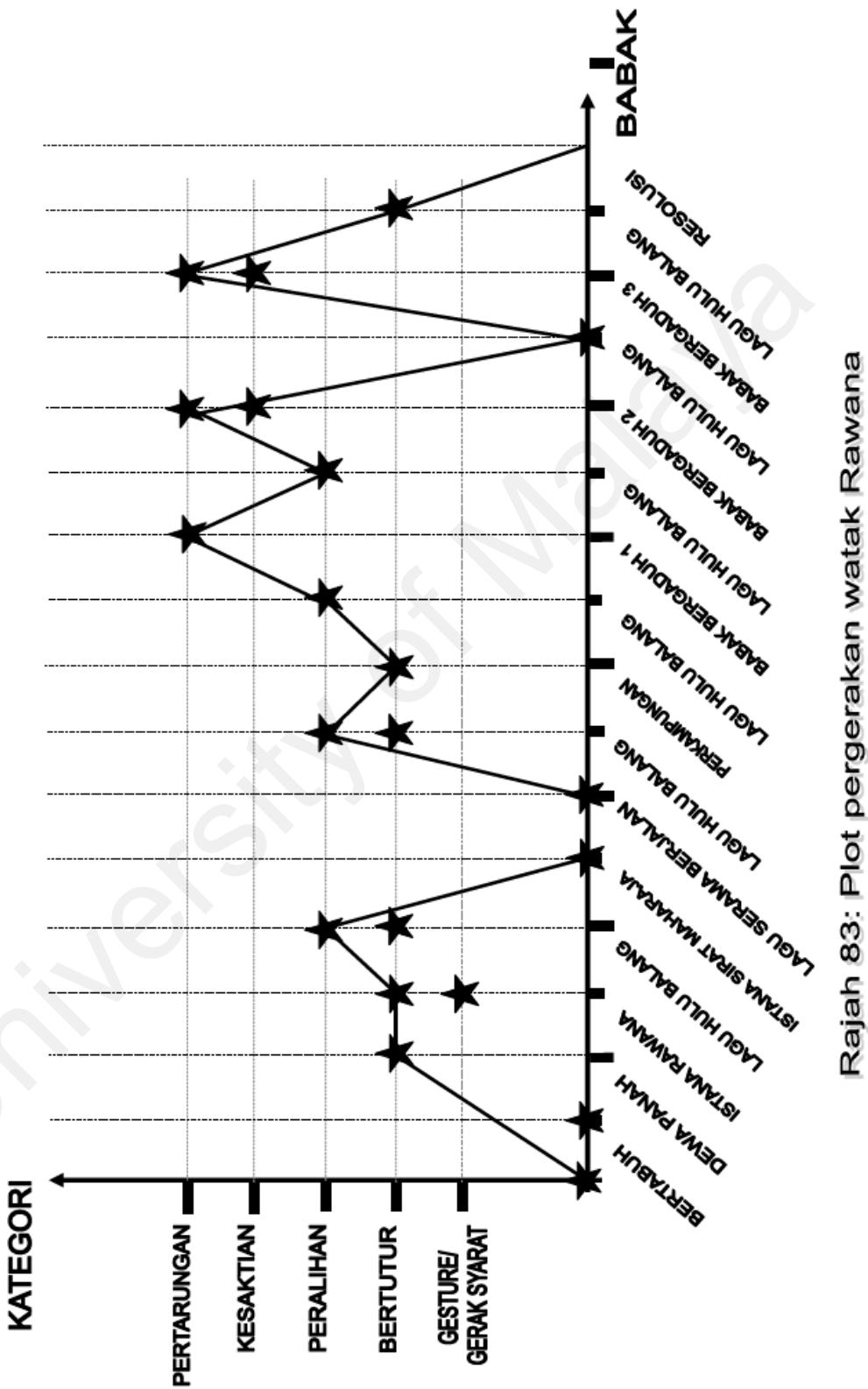
berbudi bahasa di mana merupakan anak kepada Maharisi Kala Api. Begitu juga terdapat eksposisi di Istana Maharaja Sirat yang membawa kisah Sri Rama yang masuk mengadap ayahandanya untuk keizinan keluar dari negeri untuk tujuan merantau. Penceritaan ini dibawa kepada eksposisi seterusnya yang mana kedua-dua watak tadi bertembung dan bersemuka. Kedua-dua watak saling bertengkar dan memungkinkan perubahan eksposisi kepada peringkat yang seterusnya. Babak eksposisi tersebut membawa kepada pencetusan klimaks. Klimaks merupakan aksi kemuncak di antara keseluruhan cerita. Merujuk kepada naskah ini aksi klimaks adalah melibatkan aksi pertarungan kedua-dua watak yang mana dilangsungkan selama 3 kali. Aksi pertarungan tersebut dipamerkan aksi-aksi silat dan juga beberapa serangan daripada kedua-dua watak.

Manakala peringkat resolusi iaitu merupakan sebuah babak penyelesaian atau penyudah cerita. Resolusi ini merupakan suatu babak selepas daripada aksi kemuncak. Dalam penceritaan di antara Seri Rama dan juga rawana ini, isu yang menjadi resolusi adalah perlaraian pertarungan mereka oleh Tok Maharisi. Kedua-dua watak ditawarkan oleh Tok Maharisi untuk bertanding dalam merebut anak daranya Seri Dewi.

Namun begitu, setelah mengenali plot kisah penceritaan Seri Rama dan juga Rawana ini, penyelidik telah melakukan sedikit penyelarasan struktur pergerakan untuk kedua-dua watak. Berikut adalah graf struktur pergerakan watak Seri Rama dan juga Rawana di sepanjang cerita. Dalam graf tersebut turut tersenarai kategori-kategori pergerakan yang diaplikasikan dalam cerita mengikut pengaliran babak-babak yang dilakukan.



Rajah 82 : Plot pergerakan watak Seri Rama.



Rajah 83: Plot pergerakan watak Rawana

#### **4.5 Rumusan**

Dalam menganalisis data dan maklumat yang diperoleh, penyelidik telah mengenalpasti lima kategori pergerakan utama yang dilakukan oleh Yusoff Mamat iaitu gerak syarat, bertutur, peralihan, kesaktian dan pertarungan. Kelima-lima kategori pergerakan ini pula terkandung beberapa pergerakan-pergerakan yang dipamerkan dalam persembahan teater Wayang Kulit Kelantan. Perkara ini kemudian diperjelaskan dengan analisis pergerakan Sri Rama dan Rawana mengikut kaedah lukisan rajah teknikal pada setiap pergerakan. Ini adalah bertujuan sebagai salah satu pendekatan untuk menerangkan teknik-teknik dan keadaan supaya lebih jelas, mudah difahami dan tepat. Penyelidik memilih kaedah melakar atau melukis lukisan gambar rajah teknikal pergerakan Sri Rama dan Rawana supaya memberikan gambaran yang lebih sempurna kepada pembaca untuk dijadikan panduan di masa yang akan datang. Kesemua lukisan ini berpandukan persembahan wayang kulit yang dipersembahkan di hadapan kelir.

Melalui penontonan video rakaman persembahan yang dilangsungkan di Kampung Laut, Kelantan itu, membantu penyelidik dalam memahami dan mendapatkan data kajian. Selain itu, penyelidik berjaya mendapatkan beberapa imej penting termasuk keseluruhan pergerakan yang disenaraikan. Imej yang diperoleh ini juga ada di pamerkan dalam penulisan ilmiah untuk dijadikan sebagai contoh kepada pembaca.

Selain itu, penyelidik mengukuhkan lagi setiap lakaran pergerakan imej itu dapat dibuktikan dengan beberapa dialog yang disampaikan oleh Yusoff Mamat. Penyelidik juga telah merekod dan menyediakan dialog-dialog itu dalam bentuk penulisan teks atau naskah sebagai lampiran rujukan yang boleh dijadikan panduan kepada pembaca. Penulisan teks atau naskah ini juga turut dibantu oleh dalang itu

sendiri dalam memberikan maklumat dan dialog yang diucapkan semasa persembahan iaitu dialog yang berdialek bahasa Kelantan.

Jadi, kajian mengenai pergerakan patung Sri Rama dan Rawana dalam cerita pokok pada babak peperangan oleh Yusoff Mamat diharapkan dapat menjadi satu bahan kajian yang baik dan berguna kepada penggiat teater tradisional atau kegunaan akademik di masa yang akan datang. Malah penyelidik juga berharap penulisan ini dapat dikembangkan lagi oleh pengkaji-pengkaji baru yang akan datang.

## BAB 5

### RUMUSAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN KAJIAN

#### 5.1 Pengenalan

Dalam bab ini, pengkaji akan membuat kesimpulan di mana keseluruhan bab akan dinyatakan pada bab lima. Analisis dan dapatan yang diperoleh dibawa dalam bab ini untuk disimpulkan dan dihuraikan dalam menjawab objektif kajian. Penyelidik telah membuat rumusan terhadap keseluruhan hasil dapatan kajian sama ada ianya menjawab persoalan objektif yang dikemukakan dalam tesis ini. Selain itu, pengkaji mendapatkan bahawa terdapat ruang dan sudut pandangan yang masih belum digunakan untuk mengembangkan lagi pengkajian pergerakan patung wayang kulit Kelantan terhadap watak-watak yang lain. Oleh itu, pengkaji akan memberikan beberapa cadangan terhadap penyelidikan dalam kedua bidang ini pada masa akan datang.

#### 5.2 Rumusan Dapatan Kajian

Analisis terhadap data yang diperolehi dalam bab empat bertujuan untuk menjawab kenyataan objektif yang dikemukakan dalam bab satu. Objektif pertama dalam kajian ini ialah mengenalpasti teknik pergerakan patung yang diaplikasikan Yusoff Mamat terhadap watak Seri Rama dan Rawana dalam cerita pokok babak peperangan.

Penyelidik mendapati pergerakan patung iaitu watak Sri Rama dan Rawana yang dihasilkan oleh Yusoff Mamat membentuk persembahan Wayang Kulit Kelantan yang sangat unik dan menarik. Penyelidik mendapati Yusoff Mamat telah

mengemukakan lima teknik gerakan patung iaitu bertutur, gerak syarat, peralihan, kesaktian dan pertarungan. Kelima-lima teknik gerakan yang dihasilkan ini dibahagikan pula kepada pecahan masing-masing mengikut kategori yang telah dilaksanakan oleh penyelidik. Perkara ini boleh dirujuk dalam senarai jadual di bawah.

NO.	KATEGORI	PERGERAKAN
1.	<i>Gesture/Gerak Syarat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjunjung Sembah</li> <li>2. Masuk Mengadap</li> <li>3. Meminta Diri</li> </ul>
2.	Bertutur	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Normal</li> <li>2. Gembira</li> <li>3. Marah</li> <li>4. Merayu</li> <li>5. Sedih</li> </ul>
3.	Peralihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Berlari</li> <li>2. Berjalan</li> <li>3. Menari</li> </ul>

4.	Kesaktian	1. Kebal/ Kalis Senjata 2. Tumbuh Semula 3. Panah Berbisa
5.	Pertarungan	1. Langkah Bersedia 2. Mengejar 3. Menendang 4. Menumbuk 5. Menepis 6. Menyiku 7. Bergelut 8. Meluru 9. Melutut 10. Mengelak 11. Mengacah/ Menggertak 12. Jatuh 13. Berguling

Rajah 80 : Jadual yang kategori pergerakan dalam persembahan Wayang Kulit Kelantan

Kelima-lima elemen ini dapat dilihat dengan jelas apabila penyelidik telah mengkaji dan menganalisis bahawa setiap satu pergerakan itu mempunyai beberapa pecahan yang lain. Dalang Yusoff Mamat merupakan seorang dalang yang mempunyai pengalaman yang luas serta pengetahuan perdalangan yang baik.

Pergerakan patung yang diberi tumpuan terhadap dua watak utama iaitu Sri Rama dan Rawana merupakan kajian yang masih baru. Jadi penyelidik mensasarkan perkara ini lebih mendalam dengan memilih sebuah cerita pokok dan difokuskan kepada babak peperangan sahaja.

Objektif ini tercapai apabila penyelidik menganalisis pergerakan patung oleh kedua-dua watak di hadapan kelir ialah sangat berbeza. Perkara ini mengikut perwatakan sesebuah watak tersebut. Analisis ini diperjelaskan lagi dengan cara melakar dan melukis semula bagaimana gerakan terhasil dari sesebuah watak di hadapan kelir seperti mana yang ditunjukkan dalam bab 4. Lakaran ini menjelaskan bagaimana watak itu menggunakan teknik gerakan yang dihasilkan oleh dalang dengan melukis balik dan memberi arahan dalam lukisan tersebut. Arahan dalam sebuah lukisan atau lakaran itu dijelaskan dengan menggunakan anak panah dan simbol-simbol supaya pembaca dapat memahami dengan lebih terperinci. Kedua-dua objektif terjawab apabila disokong oleh ucapan atau dialog dari Yusoff Mamat itu sendiri. Penyelidik meneliti video yang dirakam sebanyak lebih dari sepuluh kali untuk memahami gerakan serta mencatat setiap ucapan yang diungkap oleh Yusoff Mamat itu sendiri. Kemudian, ungkapan itu dirangka sehingga menjadi sebuah skrip yang lengkap. Kebanyakan analisis penyelidik berpandukan daripada ucapan Yusoff Mamat itu sendiri. Walaupun objektif yang kedua ini mempunyai teknik yang banyak untuk diperjelaskan, penyelidik akhirnya dapat menyimpulkan bahawa kedua-dua objektif ini dapat mengeluarkan satu perbezaan pergerakan watak Seri Rama dengan Rawana malah diperjelaskan lagi dengan melakar setiap gerakan yang berbentuk lukisan.

KATEGORI PERGERAKAN	SRI RAMA	RAWANA
<b>Gerak syarat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak disifatkan sebagai seorang yang beradat.</li> <li>- Sifat lemah lembut, sopan diterapkan dalam pergerakan dan tingkah laku watak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pergerakan watak adalah besar.</li> <li>- Watak bersifat kasar, agresif.</li> <li>- Watak tidak mengamalkan adat meminta diri.</li> </ul>
<b>Bertutur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak bergerak dalam keadaan lemah lembut.</li> <li>- Emosi watak diikuti pergerakan bertutur.</li> <li>- Anggota tangan di gerakkan seiring dengan emosi yang diucapkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pergerakan watak adalah besar.</li> <li>- Watak bersifat kasar, agresif.</li> <li>- Watak bergerak dalam keadaan yang garang dan suka meninggi suara.</li> <li>- Pergerakan anggota tangan dan badan adalah</li> </ul>

		<p>mengikut emosi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anggota tangan digerakan mewakili emosi yang dirasai watak.</li> </ul>
<b>Peralihan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak keluar masuk secara perlahan dan mengikut alunan muzik.</li> <li>- Watak ini digerakkan dalam tarian siam (anggota tangan digerakkan dari atas ke bawah dan dikeluarkan dalam keadaan tangan ke depan).</li> <li>- Peralihan turut dipengaruhi oleh situasi dan emosi watak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kasar dan cepat serta tidak mengikut alunan muzik.</li> <li>- Postur dan gerak badan yang lebih agresif.</li> <li>- Memiliki perlakuan ketawa terbahak-bahak semasa berlari atau berjalan.</li> <li>- Peralihan turut dipengaruhi oleh situasi dan emosi watak.</li> </ul>
<b>Kesaktian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemanah yang berbisa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebal dan kuat</li> </ul>
<b>Pertarungan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak menggunakan langkah silat serta cekap dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pergerakan watak adalah besar.</li> </ul>

	<p>tangkas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak melakukan pergerakan serangan dengan agresif.</li> <li>- Watak digerakan dalam keadaan yang mahir dengan ilmu persilatan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Watak bersifat kasar, agresif.</li> <li>- Berlawan dengan cara tersendiri iaitu kasar dan mengikut rentak seorang pahlawan yang bongkak.</li> <li>- Pergerakan serangan adalah lebih kejam dan bengis.</li> <li>- Tangan dan kaki merupakan senjata serangan utama.</li> </ul>
--	---	---

Rajah 81 : Jadual di atas menjelaskan bagaimana perbezaan gerakan yang dilakukan oleh kedua-dua watak.

### 5.3 Cadangan Kajian Pada Masa Hadapan

Kajian-kajian mengenai kesenian teater tradisional Wayang Kulit Kelantan harus dipergiatkan. Ini adalah usaha bagi merekod kesemua data-data dalam bentuk penulisan ilmiah. Penyelidik merasakan bentuk persembahan teater tradisional ini harus direkod dan dikaji dengan kadar segera kerana para penggiat teater ini semakin bergerak dalam kadar jumlah yang kecil. Teater tradisional ini adalah

sangat luas dan memiliki pelbagai kisah dan episod dalam penceritaan. Dalam pengkajian, bidang yang mungkin boleh direkodkan dalam penulisan ilmiah adalah seperti bidang muzik tradisional wayang kulit, bidang suara perdalangan, bidang naskah hikayat dan sebagainya.

Teater tradisional Wayang Kulit Kelantan merupakan salah satu bentuk persembahan yang sangat unik. Manakala dari segi teknikal dan artistik pula, set yang diperlukan adalah satu set kelir, satu lampu, satu papan kisah, wayang watak-watak, dan batang pisang. Keperluan barang dan kandungan produksi yang kecil namun mampu membawa sebuah persembahan teater yang lengkap. Biarpun begitu, persembahan wayang kulit Kelantan kini menghadapi zaman kegelapan kerana jarang diketengahkan di khalayak umum. Ini turut berlaku kerana wujud jurang dan persaingan dengan bentuk hiburan yang lain baik dari segi rancangan-rancangan televisyen yang moden serta produksi-produksi teater moden yang lain.

Persembahan teater tradisional ini juga merupakan suatu warisan orang Melayu Kelantan yang masih dimainkan sehingga kini. Namun, kumpulan-kumpulan teater tradisional ini hanya masih aktif dalam kelompok kumpulan kecil dan bertempat di kawasan kampung dan desa. Masalah sebegini timbul kerana kurang tumpuan dan perhatian daripada pihak berwajib dan saranan daripada kerajaan. Kumpulan-kumpulan ini akhirnya tidak diberi ruang untuk mempamerkan seni persembahan tersebut yang akhirnya tidak mendapat sambutan dan hilang peminat. Dalam usaha menjaga keharmonian dan pemuliharaan kesenian ini, kumpulan-kumpulan kecil ini seharusnya dijaga dan diberi saluran ke arah menjayakan persembahan dengan lebih progresif. Kumpulan-kumpulan tradisional ini seharusnya dijaga kebijakan agar minat dan kecenderungan mereka tidak pudar malah akan terus terpelihara.

Penyelidik menjalankan penyelidikan terhadap pergerakan wayang kulit Kelantan sebagai salah satu usaha bagi memutikkan kembali nyawa persembahan teater tradisional ini yang makin di telan zaman. Melalui penerbitan kajian yang mengenai persembahan wayang kulit Kelantan sebegini, ianya mampu menjadi bahan rujukan, dan artifak yang berguna kepada generasi akan datang yang ingin bergiat dalam produksi Wayang Kulit Kelantan.

Penyelidik juga melihat permasalah yang menyumbang kepada kepupusan bentuk teater tradisional ini adalah kerana ketiadaan pelapis muda atau pewaris yang berkecimpung dalam bidang wayang sebagai kerjaya sepenuh masa. Ini merupakan satu punca utama yang harus diatasi dengan segera dalam memulihara nilai kesenian teater tradisional wayang kulit Kelantan. Sebagai salah satu usaha atau cadangan, penyelidik menyarankan agar kesenian teater tradisional ini harus dipergiatakan di peringkat generasi muda. Salah satu caranya adalah dengan memperkenalkan persembahan ini di sekolah-sekolah sebagai aktiviti ko-kurikulum. Di samping itu, program-program kesenian sebegini boleh diwujudkan di peringkat universiti sebagai satu subjek elektif yang boleh dipelajari oleh generasi muda yang berminat. Justeru itu, kehadiran dan pembabitan golongan muda secara tidak langsung akan memberikan sedikit suntikan ke arah menaikkan semula nilai dan estetika kesenian Melayu yang semakin hilang.

Penyelidik mengambil usaha dengan menjalankan kajian mengenai pergerakan patung wayang kulit adalah sebagai satu usaha untuk memulihara dan memberikan penekanan terutama terhadap anak-anak muda pada masa sekarang untuk mngenali dan membuat bacaan mengenainya. Pengkajian ini telah membuka satu pengkajian baru yang boleh diberi contoh kepada para pengkaji baru di luar sana supaya meneruskan kajian ini terhadap watak-watak yang lain. Penyelidik

membataskan kajian dengan menumpukan dua watak utama sebagai bahan kajian malah diberi tumpuan kepada seorang dalang sahaja supaya kajian ini dapat disiapkan mengikut kebolehan serta kemampuan penyelidik seterusnya mampu menyumbang serba sedikit maklumat kepada pembaca di masa yang akan datang.

#### **5.4 Rumusan**

Penyelidik mendapati proses kajian yang sistematik mampu menghasilkan penulisan ilmiah yang mempunyai fokus dan terarah. Perkara ini menghasilkan penjelasan terhadap kajian yang dilakukan secara kritikal. Penyelidik telah menjawab setiap persoalan objektif yang dikemukakan. Secara umum, kajian ini bertujuan menghuraikan teknik pergerakan Seri Rama dan Rawana oleh Yusoff Mamat. Selain itu, penyelidik juga telah memperolehi hasil dapatan sampingan berkaitan bidang yang dikaji. Dalam penulisan ini, penyelidik turut menggariskan cadangan penyelidikan yang berpotensi di masa hadapan. Secara keseluruhannya juga, penyelidik mendapati bahawa setiap pergerakan kedua-dua watak iaitu Seri Rama dan Rawana yang dilakukan oleh Yusoff Mamat merupakan pergerakan asli oleh dalang itu sendiri. Setiap gerakan dan aksi yang dilakukan oleh watak-watak, beliau dapat menghuraikannya secara terperinci.

Perkara ini diharap dapat membuka perspektif dan sudut pandangan baru dalam bidang seni Wayang Kulit Kelantan malah berharap ada generasi baru dapat meneruskan kajian ini menerusi watak-watak yang lain.

## BIBLIOGRAFI :

- Abdullah Bin Mohamed.(1994). *Wayang Kulit Sejarah dan Falsafahnya*. Kota Bharu. Kelantan.
- Amir Hasan Dawi.(2002). *Penteorian Sosiologi dan Pendidikan*. QuantumBooks. Tanjung Malim.
- Autard, Jacqueline M. Smith. (2004). *Dance Composition*. Bell & Bain Ltd, Stoodleigh, Devon.
- Brockett, Oscar G.. 1984. *Third Edition: The Essential Theatre*. University of Texas at Austin. Cbc College Publishing.
- Department of Education, Queensland.(1991). *Drama Makes Meaning*. National Library of Australia.
- Fortier, Mark (2002). *Theory/Theatre an Introduction*. TJ International Ltd, Padstow, Cornwall.
- Faridah Noor Mohd Noor. (2006). *Dimension Of Shadow Play In Malay Civilisation*. Kuala Lumpur : Universiti Malaya.
- Ghulam Sarwar Yousof.(1992). *Panggung Semar Aspects of Traditional Malay Theatre*. Tempo Publishing (M) Sdn. Bhd.
- Ghulam Sarwar Yousof. (1997). *The Malay Shadow Play : An Introduction*. Sinaran Bros. Sdn. Bhd.
- Ghulam Sarwar Yousof.(2004). *The Encyclopedia Of Malaysia Performing Arts*. Archipelago Press.
- Ghulam Sarwar Yousof. (2013). *Asean Puppetry*. CV.DEDY Jaya, Jakarta Indonesia.
- Gillette, J. Michael. 2005. *Theatrical Design and Production*. Mc Graw Hill Higher Education : University of Arizona.
- Holman, Tomlinson. (2008). *Surround sound: Up and running*. Focal Press New York.
- Katya, Bloom.(1998). *Moves*. Harwood Academic Publishers.

Kamaluddin Abd.Rahman (2007). *Teater Melayu Suatu Risalah Pemikiran Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka : Kuala Lumpur.

Long, Roger (1982). *Javanese Shadow Theatre :Movement and Characterization in Ngayogyakarta Wayang Kulit*. UMI Research Press, Ann Arbor Michigan.

Mana Sikana (1983). *Aliran Dalam Sastera Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publisher and Distribution.

Montanaro, Tony. (1995). *Mime Spoken Here, The Performer's Portable Workshop*. Tilbury House, Publishers Gardiner, Maine.

Mohamed Ghous Nasuruddin. (2003). *Teater Tradisional Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur.

Rahmah Bujang. (1991). *Lakon, Drama dan Pemikiran*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kementerian Pendidikan Malaysia:Kuala Lumpur.

Ramsey, Erik. (2007). *The Art Of Theatre*. Thomas Higher Education : Belmont USA.

Roberts, Steve.(2004). *Character Animation In 3D*. Focal Press. Britain.

Sri Mulyono, Ir.(1978). *Apa dan Siapa Semar?* Jakarta: Gunung Agung.

Schadt, Fritz G.(1985). *Aktor Dan Tubuhnya*. Yayasan Citra. Jakarta.

Umi Abdullah. (2003). *Siri Mengenal Budaya Wayang Kulit*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia.

Wickham, Glynne (1992). *A History Of The Theatre*. Phaidon Press Inc New York.

Wainscott, Ronald. (2007). *Theatre Collaborative Acts*. Indiana University.

Young, James O. (2010). *Cultural Appropriation and The Arts*. A john Wiley & Sons, Ltd Publication.

Zuko, Boughn Jenn.(2006). *Stage Combat*. Allworth Press. New York.

## **Wawancara**

Petikan wawancara dengan Yusoff Mamat di Kampung laut, Kelantan (15 Mei 2014, 13 Mei 2015).

Petikan persembahan Yusoff Mamat di Kampung laut, Kelantan (16 Jun 2015).

Wawancara dengan Pak Sumari di Sena Wangi, Jakarta Indonesia (13 Jun 2014)

**LAMPIRAN :**

Antara Visual Persembahan Wayang Kulit Kelantan oleh Yusoff bin Mamat.



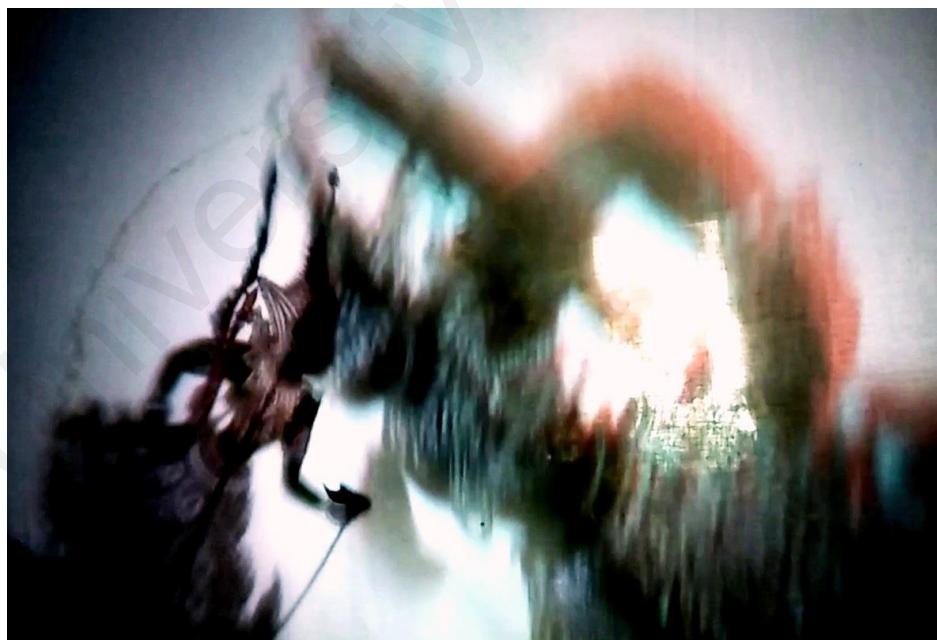
Rajah : Babak di Istana melibatkan watak Sirat Maharaja, Sri Rama dan juga Laksamana.



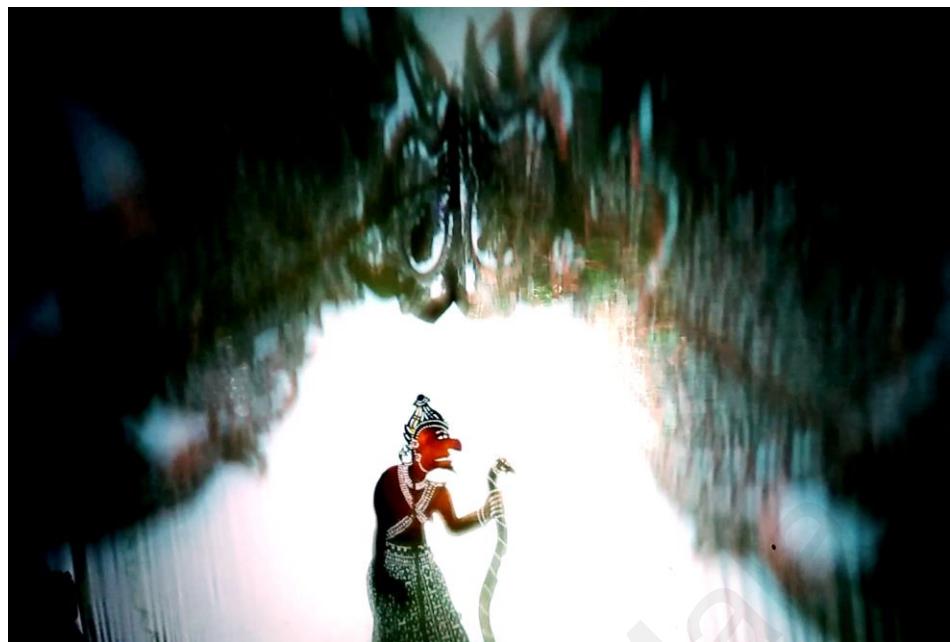
Rajah : Babak di istana Rawana bersama hulubalang-hulubalang.



Rajah : Pertembungan dua pihak yang mencetuskan pertarungan.



Rajah : Aksi serangan yang melibatkan Sri Rama dan juga Rawana dalam babak pertarungan.



Rajah : Babak pembukaan yang melibatkan watak Maharisi Kala Api dan juga Dewa Panah.



Rajah : Babak pembukaan mempamerkan pohon beringin yang dikoreografi dengan begitu unik dan tersendiri.