

INOVASI PENGHASILAN PATUNG WAYANG KULIT KELANTAN BERASASKAN POKOK KENAF: SATU KAJIAN KES

SHARULNIZAM RAMLI^{*a}

MOHD ASWAWI ISA^{*b}

SHAIPUDDIN MUHAMMAD^{*c}

MD. ARIFF ARIFFIN^{*d}

sharulnizam@umk.edu.my^a aswawi@umk.edu.my^b shaipuddin.m@umk.edu.my^c ariff.a@umk.edu.my^d

Abstrak:

Kajian kes ini bertujuan bagi memperkenalkan suatu bahan berasaskan pokok tumbuhan yang belum pernah digunakan sebelum ini bagi menghasilkan patung wayang kulit Kelantan. Menerusi proses kreatif yang berlaku, kenaf atau nama saintifiknya *Hisbiscus Canabis* telah digunakan dan seterusnya diproses bermula daripada sejumlah debu pokok kenaf yang digaul dengan air sehinggalah kepada proses akhir iaitu menghasilkan patung wayang kulit Kelantan. Ia merupakan patung wayang kulit yang berasaskan pokok kenaf yang pertama di Malaysia. Pemerhatian dan temubual tidak berstruktur merupakan antara instrumen utama dalam kajian ini selain daripada pengkaji sendiri sebagai instrumen dengan membina 'rapoot' bersama penggiat seni ini ketika berada di lapangan kajian. Proses penghasilan patung wayang kulit yang berlaku sangat penting dalam analisis kepada dapatan kajian ini. Lima unsur penting telah dikenalpasti sebagai pencetus kepada inovasi ini. Penghasilan patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf tidak bermakna dapatan kajian ini telah menolak penggunaan kulit binatang secara total. Ia merupakan satu alternatif atau pilihan berbeza selain daripada menghasilkan patung wayang kulit berasaskan kulit binatang. Pembaharuan ini dilihat berupaya mengekalkan populariti seni teater warisan bangsa ini agar kekal relevan dan tidak dipinggirkan oleh golongan muda.

Kata kunci: Inovasi, Kreativiti, Kenaf, Patung Wayang Kulit

* Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan



THE INNOVATION OF *WAYANG KULIT* 'S PUPPET PRODUCTION BASED ON KENAF TREE: A CASE STUDY

SHARULNIZAM RAMLI*^a

MOHD ASWAWI ISA*^b

SHAIPUDDIN MUHAMMAD*^c

MD. ARIFF ARIFFIN*^d

sharulnizam@umk.edu.my^a aswawi@umk.edu.my^b shaipuddin.m@umk.edu.my^c ariff.a@umk.edu.my^d

Abstract:

Research on this case study aimed at introducing a plant-based plant that has not been used previously to produce Kelantan puppets. Through its creative process, kenaf or its scientific name Hibiscus Cannabis has been used and subsequently processed from the amount of kenaf tree dust mixed with water to the final method of producing Kelantan puppets. It is a wayang kulit puppet based on the first kenaf tree in Malaysia. An instrument of observations and unstructured interviews were used in this research aside from the researchers as an actor in building rapport with the art enthusiasts during fieldwork. The process of producing wayang kulit puppet is very important in the analysis of the findings of this study. Five important elements have been identified which triggered this innovation process. The production of Kelantan puppets based on kenaf provides an alternative to the making Wayang Kulit puppet. These reforms help to maintain the popularity of the heritage of art theatre to remain relevant and not marginalized by the young.

Kata kunci: Innovation, Creativity, Kenaf Tree, Shadow Puppet

* Pensyarah di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan



1.0 PENGENALAN

Teater wayang kulit bukan sesuatu yang asing di negeri Kelantan. Ia merupakan warisan seni yang digemari masyarakat bukan sahaja di Kelantan bahkan di rantau nusantara. Menurut Mohamad Ghouse Nasuruddin (2000), wayang kulit merupakan antara teater yang tertua di Asia Tenggara. Kewujudan seni wayang kulit dikaitkan dengan pengaruh agama Hindu yang dianuti oleh sebilangan besar penduduk ketika itu di rantau tersebut. Tiada bukti khusus berkenaan dengan tahun sebenar bermulanya permainan wayang kulit namun ia turut dikaitkan dengan pengaruh pelbagai budaya iaitu wayang kulit versi Siam, wayang kulit versi Purwa di Indonesia dan wayang kulit versi Jepun berdasarkan aspek reka bentuk serta kaedah pembuatannya. Di Kelantan, wayang kulit dimainkan dengan menggunakan gabungan dialek bahasa Siam dan Melayu. Antara watak utama dalam wayang kulit adalah Ramayana - Hanuman, Sri Rama, Sita Dewi, Maharaja Rawana dan Laksamana daripada epik Silam India Hikayat Rama.

Berdasarkan penulisan Norhidayyu Zainal berjudul 'Usaha Memartabatkan Kesenian' dalam artikel akhbar tabloid Sinar Harian edisi Kelantan pada 14hb Mac 2014 menyatakan bahawa kesenian warisan budaya Melayu ketika ini dilihat semakin 'nazak'. Seterusnya artikel tersebut melahirkan kebimbangan terhadap kesenian warisan bangsa Melayu yang kian terpinggir dan perlu segera diselamatkan. Penulis berkata:

"...Biarpun semakin dilupakan, namun sebagai satu identiti warisan Melayu usaha memartabatkannya harus diteruskan dan dipergiatkan lagi agar ia dapat diwarisi oleh generasi akan datang. Apatah lagi, seni budaya kini adalah salah satu daya tarikan utama kepada pelancong asing untuk datang ke negara ini." Sokongan dan usaha daripada semua pihak bagi mengangkat kembali seni warisan tradisional Melayu adalah sangat dialu-alukan. Ini dinyatakan oleh Ketua Pengarah, Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (JKKN), Datuk Norliza Rofli ketika merasmikan Panggung Beringin Emas bagi kegunaan penggiat dan karyawan seni dalam mengkomersialkan persembahan seni tradisional bangsa Melayu sebagai produk pelancongan negara.

Berdasarkan kenyataan di atas, kesinambungan usaha dan inovasi bagi memartabatkan warisan seni budaya masyarakat di Malaysia khususnya alam Melayu harus dipergiatkan selagi tidak mengubah keaslian seni di dalamnya. Pementasan wayang kulit tidak akan lengkap tanpa layar putih yang memperlihatkan bayang hitam berupa imej iaitu pantulan cahaya berdasarkan bentuk patung wayang kulit yang dimainkan. Penghasilan imej atau visual ini berfungsi dalam memberi makna kepada watak yang ditampilkan. Feldman (1967) dalam penulisan berjudul *Art as Image and Idea* menjelaskan bahawa imej-imej dalam visual telah mendahului bahasa penulisan sebagai salah satu daripada cara manusia berkomunikasi. Seni adalah imej yang berfungsi bagi meluahkan ekspresi dalam ruang dimensi psikologi yang wujud dalam kehidupan. Beliau menegaskan bahawa seni sebagai imej tidak hanya menterjemahkan pemikiran dan perasan yang ada dalam diri manusia



kepada tanda-tanda dan simbol-simbol biasa supaya dapat dibaca oleh manusia lain tetapi ia juga menampilkan keinginan untuk meneroka dan membentuk garisan-garisan, warna-warna, bentuk-bentuk serta bilangan-bilangan yang begitu bermakna kepada artis-artis seni dalam melukis gambar.

Oleh yang demikian, Feldman berpendapat tanpa seni sebagai imej dan idea maka tiada jaminan dalam mencari objektif ekspresi yang jelas bagi menunjukkan perasaan dan kesedaran. Justeru, visual berupa bayang kepada patung wayang kulit yang digunakan dalam permainan wayang kulit sangat penting dengan disokong oleh luahan ekspresi daripada suara tok dalang, bunyi serunai dan gendang yang dipalu. Kajian ini tidak bermaksud untuk memfokuskan kepada pengurusan sesebuah pementasan wayang kulit Kelantan tetapi bertujuan untuk mengetengahkan proses kreatif yang berlaku dengan menggunakan serat keraf bagi menghasilkan patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf yang pertama di Malaysia. Penemuan serat kenaf sebagai bahan baharu kepada pembuatan wayang kulit Kelantan merupakan dapatan yang boleh menjadi penunjuk arah kepada penyelidikan terhadap seni kraf berasaskan inovasi di masa hadapan.

2.0 KENAF

Pembangunan kenaf di Malaysia sebagai bahan ganti kepada produk yang sedia ada dalam masyarakat bukan lagi sesuatu yang asing. Mat Daham Mohd Daud, et al.(2015) menjelaskan bahawa kenaf (*Hibiscus cannabinus L.*) ialah sejenis pokok berserat bukan berkayu yang berasal dari benua Afrika. Kenaf dikatakan mempunyai pertalian yang sangat rapat dengan pokok bendi dan kapas. Di Malaysia, ia merupakan tanaman yang mempunyai pelbagai kegunaan. Serat (fibre) daripada batang kenaf boleh digunakan untuk membuat pelbagai produk bernilai tinggi seperti barangan komposit untuk bahan binaan dan automotif. Serat kenaf juga merupakan gantian untuk gentian kaca dan serat sintetik lain. Ia juga mempunyai daya penyerapan yang tinggi dan digunakan dalam industri petroleum dan kimia. Serat kenaf juga diproses bagi menghasilkan makanan haiwan dalam industri pertenakan. Institut Penyelidikan dan Kemajuan Pertanian Malaysia (MARDI dan Lembaga Kenaf dan Tembakau Negara di Malaysia telah banyak menyumbang dan merintis kejayaan dalam mengetengahkan kepelbagaian fungsi pokok kenaf dalam menjana pendapatan petani serta peladang.

Penggunaan kenaf sebagai bahan ganti kepada bahan konvensional dalam kehidupan manusia semakin mendapat tempat tatkala ini seiring dengan ledakan revolusi industri 4.0. Kertas berasaskan kenaf juga boleh dijadikan bahan ganti kepada penggunaan plastik dan polistren. Norshahida Sarifuddin, Hanafi Ismail dan Zuraida Ahmad (2013) berpendapat bahawa sudah tiba masanya kenaf sepenuhnya menggantikan bahan plastik bagi menjaga kebersihan alam semulajadi. Ini adalah kerana plastik boleh menyebarkan bahan kimia yang berupaya menjejaskan kesihatan manusia dalam jangkamasa tertentu.



Pokok Kenaf atau nama saintifiknya *Hibiscus cannabinus* L. merupakan sejenis tumbuhan yang berasal dari benua Afrika. Tumbuhan ini telah dikenal pasti wujud hampir 4000 tahun yang lampau. Berdasarkan penyelidikan saintifik, kenaf merupakan tumbuhan yang dikategorikan berada dalam kumpulan *Hibiscus* iaitu *Malvacea*. Kenaf boleh menjangkau ketinggian sehingga kepada 3.7 - 4.3 meter dalam masa hanya 4 minggu sahaja. Tumbuhan ini berbunga untuk tempoh sehari sahaja. Tangkai tumbuhan kenaf ini mengandungi dua jenis gentian yang sangat berguna iaitu gentian di bahagian luar dan gentian di bahagian dalam. Gentian bahagian luar atau dikenali sebagai gentian kulit mengandungi 40% berat daripada berat tangkai kering dan ukuran panjang gentian ini biasanya 2.6mm apabila diproses. Gentian bahagian ini amat sesuai digunakan sebagai bahan asas dalam pembuatan kertas. Ia mampu menghasilkan gentian yang berukuran 6mm. Gentian atau serat ini juga merupakan bahan yang telah digunakan bagi menghasilkan pembuatan wayang kulit Kelantan bagi menggantikan kulit haiwan dalam kajian ini.

3.0 KAEDAH PENYELIDIKAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kaedah kualitatif berdasarkan kajian kes. Elliot Eisner (1998) menjelaskan bahawa kaedah kualitatif merupakan keseluruhan bagi setiap keputusan dan hasil dapatan akan digambarkan secara lisan/verbal dalam konteks yang turut menjadikan penyelidik sebagai instrumen dalam penyelidikan. Reka bentuk kajian kes merupakan satu proses bagi menyelidik, mengetahui dan merekod sesuatu permasalahan yang timbul ke atas individu, kumpulan atau peristiwa yang berlaku. (Stake, 1995) dan (Yin, 1994). Kaedah kualitatif rekabentuk kajian kes ini bersesuaian dengan minat mendalam penyelidik bagi memahami, mengenalpasti dan menganalisis proses awal hingga akhir bagi pembuatan patung wayang kulit Kelantan. Proses kreatif ini sangat penting. Pemerhatian yang dilakukan oleh penyelidik beserta dengan rakaman foto ketika pengiat menghasilkan patung wayang kulit berasaskan kenaf merupakan kunci kepada kejayaan kajian yang telah dilakukan. Pemerhatian merupakan instrumen utama penyelidik untuk menjayakan penyelidikan ini. Oleh yang demikian, fokus utama pemerhatian adalah selari dengan tujuan penyelidikan ini dijalankan iaitu bagi memahami, mengenalpasti dan menganalisis proses pembuatan patung wayang kulit Kelantan. Ini telah dijelaskan oleh Merriam(1998) dengan berkata:

"What to observe is determined by several factors. The most important is the researcher's purpose in conducting the study in the first place. In other words, the conceptual framework, the problems or the questions of interest determine what is to be observed" (m/s 96)





Rajah 1: Tok dalang atau penggiat

Temubual tidak berstruktur dengan penggiat juga dilakukan sepanjang tempoh dua bulan kajian lapangan dilakukan bagi memahami proses menghasilkan pembuatan patung wayang kulit Kelantan ini. Temubual ini juga bertujuan membina keselesaan atau 'rapoot' antara kedua pihak dalam menjayakan kajian ini..Galeri Wayang Kulit Tradisional Kelantan merupakan lapangan kajian yang terletak di Kampung Morak, Wakaf Bharu milik Encik Muhammad Dain bin Othman yang berusia 61 tahun iaitu penggiat dan tok dalang wayang kulit tersohor di Kelantan(Rujuk Rajah 1). Data-data yang diperolehi hasil daripada pemerhatian berstruktur ke atas proses awal hingga hasil akhir penghasilan patung wayang kulit telah dipersembahkan secara lisan atau penceritaan yang turut disokong oleh dokumen-dokumen penyelidikan seperti kajian literatur dan senarai semak. Ini juga dibantu menerusi catatan nota lapangan bagi memahami dan mengenalpasti proses kreatif yang berlaku. Seterusnya, setiap keputusan yang diperolehi menerusi proses pembuatan tersebut akan dianalisis. Noraini Idris (2010) menyatakan bahawa data dan maklumat yang dikumpul dalam sesuatu penyelidikan adalah tidak berguna jika tidak dianalisis. Penganalisan data bermaksud proses apabila penyelidik meneliti data secara keseluruhan dan juga secara berasingan dengan bantuan teknik-teknik statistik atau pendekatan kualitatif yang bersesuaian, bergantung kepada jenis maklumat atau data serta pendekatan yang digunakan. Seterusnya data-data diproses agar kesimpulan dapat dibuat dengan bantuan jadual, rajah, graf dan sebagainya. Kesimpulan biasanya dibuat berdasarkan persoalan-persoalan penyelidikan sepertimana yang dinyatakan pada awal perancangan penyelidikan. Manakala intepertasi data pula merujuk kepada perbincangan terhadap



kesimpulan yang telah dibuat dengan disokong melalui pembacaan literatur.

Inovasi tidak mungkin berlaku tanpa kreativiti, Kreativiti juga tidak boleh berlaku tanpa imaginasi dan cetusan idea. Berdasarkan penulisan Buzan (2010) berjudul *Use Your Head* menyatakan bahawa proses penjanaan kreativiti menerusi tindakan otak kanan yang dicipta berasaskan idea-idea kreatif menerusi peta minda dan sumbangsaran. Bagi menghasilkan ciri-ciri idea kreatif, proses kreatif seharusnya tidak terkongkong dengan satu kaedah dan pendekatan semata-mata. Seterusnya beliau berpendapat, Imaginasi juga memainkan peranan yang penting dalam menjana idea-idea kreatif. Albert Einstein turut menjelaskan kepentingan imaginasi dalam proses kreatif dalam penulisan Walter Isaacson(2009). Kreativiti atau dahulunya dikenali sebagai bakat luar biasa manusia boleh didefinisikan sebagai tindak balas otak manusia sama ada dalam sedar, separa sedar atau tidak sedar ketika melakukan proses-proses kreatif dalam aktiviti-aktiviti kreatif. Hasil akhir kreatif yang dihasilkan seharusnya baharu, segar, berlainan dan unik serta mendapat maklum balas yang baik lagi positif daripada kelompok manusia yang mendokong aktiviti-aktiviti kreatif tersebut (Mihalyi, 2010) dan (Sharulnizam Ramli, Sabzali Musa Kahn & Jaffri Hanafi, 2013).

Hasil kreatif dan inovasi yang dibangunkan ini telah memberi kelainan kepada tanggapan umum bahawa patung wayang kulit hanya boleh dihasilkan dengan menggunakan kulit binatang dan plastik sahaja. Dapatan yang dibincangkan dalam bahagian akhir penulisan ini kelak jelas menunjukkan bahawa seni warisan tradisional wajar diberi suntikan baharu selagi teknologi tidak sewenangnyanya digunakan sehingga menghakis asas-asas utama keunikan sesebuah seni tersebut.

3.1 PROSES PEMBUATAN PATUNG WAYANG KULIT BERASASKAN KENAF

Pemerhatian menerusi kajian di lapangan telah menunjukkan bahawa pengiat wayang kulit Kelantan tidak menghadapi kesukaran bagi menghasilkan patung wayang kulit berasaskan kenaf. Menurut En. Mohamad Dain yang lebih dikenali dengan panggilan Abe Mat, pembuatan patung wayang kulit berdasarkan bahan seperti kenaf lebih mudah dihasilkan menerusi serat kenaf berbanding menggunakan debu kenaf (Rajah 2-3).

Berbeza dengan penggunaan kulit binatang yang rumit untuk diproses terutama pada proses rendaman dan proses pengeringan yang memakan masa yang panjang bagi mengelakkan kulit tersebut supaya tidak berbau, penggunaan kenaf dilihat menjadi lebih mudah dan praktikal. Ia juga lebih ringan berbanding dengan patung wayang kulit berasaskan kulit binatang. Kenaf juga lebih mudah didapati kerana ia ditanam secara meluas di Malaysia khususnya di Kelantan.





Rajah 2: Serat kenaf yang digunakan bagi penghasilan patung wayang kulit Kelantan



Rajah 3: Debu Kenaf

Proses kreatif bagi menghasilkan patung wayang kulit Kelantan menunjukkan bahawa penggiat melakukan perkara-perkara berikut. Antara proses tersebut adalah:

1) Lakaran imej pada kertas biasa bersaiz A2

Pada peringkat awal ini, penggiat menggunakan kemahirannya bagi melukis dan melakar bentuk imej bagi tiga watak penting dalam persembahan wayang kulit Kelantan iaitu watak Hanuman, Sri Rama dan Wak Dogol.(contoh sila rujuk Rajah 4)



Rajah 4: Lakaran watak Sri Dewi pada kertas A4 yang dihasilkan

2) Penghasilan bingkai dan debu/serat kenaf

Proses ini memerlukan debu kenaf untuk dicampur dengan air. Seterusnya, debu/serat kenaf diadun dan dilarutkan bersama dengan asid/clorox serta kanji. Ini bertujuan untuk menjadikan gabungan kenaf dan kanji sehati bagi tujuan proses pengeringan kelak disamping menghilangkan kotoran pada serat. Dalam pada masa yang sama, penggiat perlu menghasilkan bingkai kayu bersaiz $\frac{1}{2}$ kaki x 2 kaki. Kain surih/penapis diletakkan pada bingkai tersebut.



Rajah 5: Serat kenaf direndam ke dalam larutan kimikal



3) Mengayak sebatian kenaf

Lebih kurang tiga jam, sebatian kenaf dan kanji akan diangkat daripada takungan bagi tujuan pengeringan. Sebatian ditekan dengan tangan oleh penggiat bagi mengeluarkan air daripada sebatian kenaf tersebut(rujuk Rajah 6)



Rajah 6: Serat kenaf diletakkan di atas kain surih sebelum ditekan dengan menggunakan tangan bagi mengeluarkan air

4) Memisahkan sebatian kenaf daripada bingkai

Proses seterusnya, setelah dipastikan bahawa sebatian kenaf telah kering, ia akan diasingkan dan seterusnya dipisahkan daripada bingkai serta penapis. Setelah itu, semburan kanji akan dilakukan berulang kali bagi menguatkan sebatian serat kenaf tersebut supaya tidak mudah koyak atau tertanggal (Rajah 7-8)



Rajah 7: Serat kenaf dipisahkan daripada kain surih.



Rajah 8: Air kanji disemburkan berulang kali pada serat kenaf selepas proses pengeringan.

5) Menekap kertas kenaf dan menampal watak wayang kulit

Ini merupakan tahap biasa bagi penggiat untuk menekap dan menampal watak wayang kulit ke permukaan kertas. Setelah dipastikan kedudukan watak wayang kulit berada pada kedudukan yang dikehendaki oleh penggiat, proses menebuk lubang pada patung wayang kulit berasaskan kenaf akan dilakukan (Rajah 9).



Rajah 9: Seraf kenaf sebagai bahan pembuatan patung wayang kulit Kelantan.

6) Mewarna patung wayang kulit

Seperti kelaziman, proses mewarna setiap watak patung wayang kulit memerlukan ketelitian dan penggiat begitu mementingkan kualiti serta nilai estetika. Menurut penggiat ini merupakan satu kepuasan sekiranya berjaya menghasilkan patung wayang kulit seperti yang ditempah oleh pelanggan atau tok dalang.

7) Memasang anggota patung wayang kulit

Ini merupakan peringkat akhir dalam menghasilkan patung wayang kulit Kelantan. Seperti mana ketelitian diperlukan dalam proses mewarna, begitu juga pada peringkat memasang



anggota badan patung wayang kulit seperti siku dan lutut. Setelah semuanya siap dipasang oleh penggiat maka patung tersebut telah bersedia untuk dimainkan.

Berdasarkan pemerhatian penyelidik, aktiviti mewarna dan memasang patung wayang kulit Kelantan berasaskan serat kenaf adalah tidak jauh berbeza seperti mana pembuatan wayang kulit berasaskan kulit haiwan. Perbedaannya hanya pada proses pembuatan kerana material adalah menggunakan adunan serat kenaf dan bukan lagi kulit haiwan yang sedikit rumit untuk dibersihkan. Dengan saiz 24x15sm, patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf boleh menjadi cenderamata yang unik sebagai koleksi buat pengunjung ke negeri Cik Siti Wan Kembang.

4.0 PERBINCANGAN

Inovasi ini merupakan satu pembaharuan kepada seni kraf berteraskan warisan tatkala patung wayang kulit Kelantan yang berasaskan serat kenaf telah berjaya dihasilkan. Dengan kos yang murah dan ketahanannya seperti kertas tebal membuktikan bahawa penghasilan patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf tidak mudah rosak dan koyak seperti patung wayang kulit berasaskan kulit bintang. Kenaf sebagai bahan ganti kepada plastik dan polistren bukan suatu yang baharu namun penghasilan seni warisan seperti patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf merupakan sesuatu yang belum pernah dihasilkan sebelum ini.

Kejayaan menghasilkan patung wayang kulit Kelantan berasaskan serat kenaf ini merupakan satu penemuan yang baharu berdasarkan eksperimentasi yang menggabungkan seni warisan dan bioteknologi. Produk ini merupakan satu inovasi berdasarkan pengalaman penggiat dalam pembuatan patung wayang kulit Kelantan sebelum ini yang diubah kepada bahan baharu seperti kenaf. Berbeda dengan penghasilan patung wayang kulit Kelantan konvensional, kulit lazimnya perlu dibersihkan terlebih dahulu, direndam dalam air garam dan dijemur bagi menghilangkan bau serta lemak binatang berbanding proses pembuatan dengan menggunakan kenaf yang mudah, masa yang singkat dan kebersihan yang lebih terjamin.

Penghasilan imej atau visual kreatif dalam seni kraf tidak dapat dipisahkan dengan proses kreatif, individu kreatif, persekitaran kreatif dan produk kreatif yang dihasilkan. Gabungan bagi empat komponen ini perlu wujud dalam kajian terhadap penghasilan visual dan kraf. Berdasarkan penulisan Robert T. Brown (1989), Fisher (2002) dan Ananda Kumar Palaniappan (2008), ketiga-tiganya mempunyai pandangan yang sama berkenaan dengan kreativiti iaitu mengandungi sekurang-kurangnya tiga atau empat aspek yang utama. Ia merangkumi proses-proses yang kreatif, produk yang kreatif, individu yang kreatif iaitu kreativiti dan situasi atau persekitaran yang kreatif atau kombinasi antara empat aspek tersebut.

Kreativiti asasnya dapat menghasilkan inovasi dan inventif bersesuaian dengan peredaran



masa dan tempat. Merujuk Theory of Multiple Talent oleh Taylor dalam Jaffri Hanafi (2008), menjelaskan bahawa bakat dan kreativiti adalah bersifat inventif dan berinovasi. Ia merujuk kepada keupayaan individu mencipta benda atau objek baru melalui proses eksperimentasi. Pada peringkat ini penekanan utama adalah kepada faktor-faktor penemuan dan penciptaan yang baru. Ini juga melibatkan percubaan demi percubaan bagi menghasilkan satu teori, formula dan kesimpulan terhadap eksperimen yang telah dijalankan oleh individu tersebut. Inovasi dalam pembuatan patung wayang kulit Kelantan menerusi eksperimen dengan menggunakan pokok kenaf merupakan satu alternatif kepada pembuatan patung wayang kulit berasaskan kulit binatang di Kelantan. Apakah dapatan daripada kajian ini telah menidakkan keaslian seni teater kuno ini? Sudah tentu tanggapan tersebut tidak berasas sama sekali. Ia seharusnya dilihat sebagai satu anjakan baharu bagi penggiat bagi menghasilkan patung wayang kulit Kelantan berasaskan bahan yang lebih mudah diproses. Lukisan dan proses menebuk pada patung wayang kulit masih sama kaedahnya dan tidak sedikitpun mengubah reka bentuk watak-watak patung wayang kulit yang telah dihasilkan walaupun tidak menggunakan kulit binatang. Bezanya adalah patung wayang kulit berasaskan kulit binatang memerlukan tempoh masa yang panjang untuk disiapkan dan ini berbeza dengan patung wayang kulit Kelantan yang diperbuat daripada serat kenaf. Fenomena ini juga disebabkan oleh proses pembersihan kulit binatang yang rumit dan berbau.

Penemuan bahan baharu ini seharusnya dilihat daripada sudut yang positif. Selain daripada mengekalkan populariti seni warisan ini untuk tatapan generasi akan datang, penggunaan kenaf juga berupaya memberi nilai tambah kepada seni teater wayang kulit Kelantan dengan tidak hanya bergantung kepada kulit binatang. Pembaharuan atau inovasi ini turut membuktikan pembuatan patung wayang kulit Kelantan bersedia menerima perubahan seiring dengan kepesatan teknologi pembuatan yang ada pada hari ini. Berdasarkan dapatan kepada kejayaan dalam penghasilan tiga patung wayang kulit berasaskan pokok kenaf, penyelidik merumuskan bahawa terdapat lima unsur penting dalam menghasilkan inovasi ini. Lima unsur tersebut adalah idea kreatif, sentuhan kreativiti, luahan atau ekspresi seni dan estetika.

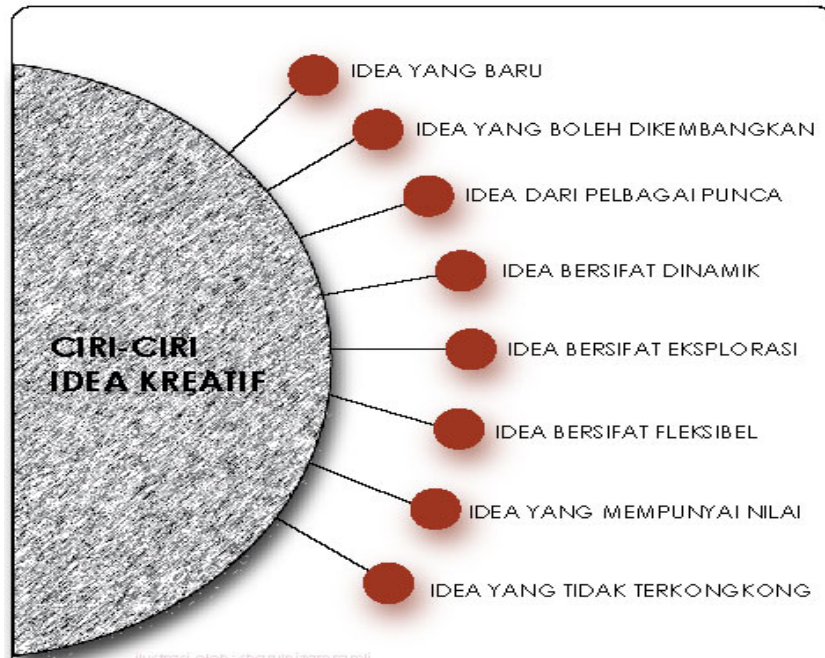
4.1 Idea Kreatif dan Imajinasi

Walaupun penggiat sangat mahir dalam menghasilkan patung wayang kulit Kelantan, idea-idea kreatif memainkan peranan utama selain daripada imajinasi sekalipun bahan daripada kulit binatang tidak digunakan dengan digantikan oleh sebatian kenaf yang telah diproses. Berdasarkan teori Wallas dalam penulisan Jaffri Hanafi(2008), ciri-ciri idea kreatif dirumuskan sebagai kelihatan baru dan segar, mempunyai nilai, bebas, boleh dikembangkan serta datang dari pelbagai punca dan sumber (Lihat rajah 10). Ciri-ciri idea kreatif juga bersifat penerokaan, fleksibel dan dinamik.



Graham Wallas telah menggariskan lapan ciri penting idea-idea kreatif iaitu:

:



Rajah 10: Adaptasi Ciri-Ciri Idea Kreatif Graham Wallas

Pembentukan ciri-ciri idea kreatif merupakan sebahagian daripada proses kreatif bagi mendapatkan keputusan akhir yang terbaik berdasarkan maklumat-maklumat yang diperolehi bagi menyelesaikan masalah atau isu yang dihadapi. Oleh yang demikian, pemilihan idea kreatif yang paling sesuai dan terbaik berupaya membantu aktiviti kreatif berada pada landasan yang betul.

Ini dilihat dalam pemprosesan bahan kenaf oleh penggiat dengan melakukan perancangan ke atas pilihan bahan yang dikehendaki, pengumpulan bahan-bahan kimikal, kanji dan persediaan bingkai proses mengayak sebatian kenaf sehinggalah kepada proses pengeringan. Idea kreatif dalam menyusun aliran aktiviti-aktiviti kreatif ini penting bagi memastikan kualiti produk akhir yang bakal diwarnakan mencapai tahap yang dikehendaki oleh seseorang penggiat wayang kulit. Oleh demikian, idea baru dalam menghasilkan wayang kulit berasaskan pokok kenaf adalah tergolong dalam idea-idea kreatif seperti yang digariskan oleh Wallas.

Imaginasi sering merujuk kepada pengalaman atau peristiwa yang dilalui oleh seseorang. Imaginasi juga mempunyai kekuatan yang lebih tinggi daripada pengetahuan kerana imaginasi tidak mempunyai batas atau sempadan berbanding ilmu pengetahuan. Ini dijelaskan oleh Albert Einstein. (Lihat Isaacson, 2009). Robert Fisher (2007) turut mempunyai pendapat mengenai imaginasi. Beliau menyatakan bahawa penghasilan imej dan idea adalah berasaskan kepada aktiviti mental berdasarkan imaginasi yang berlaku. Sekaligus fenomena ini telah melibatkan imaginasi yang menunjukkan keupayaan fikiran yang tidak diduga.

4.2 Kreativiti

Semua manusia adalah kreatif. Kreativiti merupakan satu naluri yang dimiliki oleh semua manusia bagi menyelesaikan permasalahan dan menyampaikan pernyataan di dalam kehidupan. (Lihat Lowenfeld & Britain(1978). Namun demikian, mengungkapkan perkataan bahawa semua manusia dilahirkan kreatif adalah lebih mudah berbanding untuk melakukannya iaitu menjana kreativiti ke atas sekumpulan atau kelompok-kelompok manusia.(Rujuk Amabile, 1989). Kreativiti tidak terpisah dengan pengertian terhadap sesuatu yang segar dan unik. Kreativiti turut dikaitkan dengan sesuatu yang baharu dan berlainan.

Proses kreativiti lazimnya diatur dengan teliti menerusi pengumpulan maklumat seperti yang dilakukan oleh penggiat dalam menghasilkan patung wayang kulit dalam kajian ini. Ia dibuktikan dengan pengumpulan bahan material bagi gerak kerja dalam menghasilkan patung wayang kulit. Seterusnya, keputusan diambil dalam menentukan aktiviti-aktiviti kreatif yang akan dilakukan. Keputusan yang diambil akan dibuat pengesahan bagi memberi tumpuan sepenuhnya untuk menghasilkan produk kreatif iaitu patung wayang kulit Kelantan berasaskan pokok kenaf. Gerak kerja ini dikenali sebagai proses kreativiti yang banyak dilakukan penyelidikan menerusi model kreativiti yang dibuktikan oleh para akademik bidang psikologi (Rujuk Sternberg, 2012)

Rob Pope (2005), pula menyatakan bahawa kreativiti adalah keupayaan untuk mencipta, membuat atau menghasilkan sesuatu yang segar dan bernilai bersama-sama dengan penghormatan kepada orang lain dan juga diri sendiri. Keupayaan bermaksud potensi dalam diri. Mencipta pula bermaksud menghasilkan sesuatu sama ada sedang berlaku atau telah dilakukan. Segar dan bernilai merujuk kepada sesuatu yang tidak semestinya baru tetapi juga melibatkan sesuatu yang telah sedia ada dan melalui proses pembaharuan mana kala bernilai pula membawa maksud tingkat penilaian yang berubah-ubah mengikut estetika, tatusila, individu dan sosial. Seterusnya, penghormatan kepada orang lain dan juga diri sendiri bermaksud ciptaan yang dihasilkan perlu melibatkan perhubungan secara langsung dengan masyarakat yang menghargainya. Di dalam penghasilan patung wayang kulit Kelantan, kreativiti dapat dilihat dalam proses kreatif yang berlaku semasa proses menghasilkan kertas berasaskan debu kenaf. Aktiviti kreatif ini memerlukan penumpuan dan penggiat dilihat sangat



asyik dengan setiap proses yang dilakukan. Inovasi yang dilakukan dalam penghasilan patung wayang kulit Kelantan telah menimbulkan perasaan terasing daripada dunia nyata ekoran daripada minat dan kegembiraan penggiat apabila melakukan aktiviti-aktiviti kreatif. Fenomena ini adalah normal bagi seseorang atau sekumpulan manusia yang sedang melakukan aktiviti-aktiviti kreatif bagi menghasilkan sesuatu yang digemari dan menyeronokkan (Rujuk Mihalyi, 1996).

4.3 Kognitif dan Otak kanan

Memahami kreativiti dalam penghasilan patung wayang kulit Kelantan tidak akan lengkap tanpa menyentuh proses kognitif dan perasaan manusia atau penggiat di mana kedua-dua proses ini melengkapkan maksud kreativiti yang diperkatakan. Ini dinyatakan oleh Feldhusen (1955) dalam Joan Parker Isenberg dan Mary Renck Jalongo (2010) yang berbunyi:

“ Creativity is both a cognitive(thinking) and affective(feeling) process” (m/s 5)

Kenyataan tersebut turut disokong oleh penulisan Aaron Kozbelt, Ronald A. Baghetto & Mark A. Runco (2010) dengan menyifatkan pencapaian kreativiti seseorang sangat sukar untuk dikenalpasti tanpa melibatkan kognitif. Mereka berpendapat bahawa perbezaan tingkat kognitif seseorang memainkan peranan yang penting kepada keseluruhan proses kreativiti yang berlaku. Dengan kata lain, teori-teori kognitif sangat menitikberatkan proses-proses kreativiti dan kumpulan atau individu-individu yang terlibat. Proses kreativiti mewakili kognitif yang menumpukan kepada pemikiran kreatif manakala individu mewakili kelompok manusia yang berbeza-beza berdasarkan daripada pelbagai mekanisme seperti jantina dan usia. Seorang tokoh dalam bidang psikologi, Howard Gardner yang terkenal dengan teori kepelbagaian kecerdasan manusia pernah menyatakan bahawa kajian mengenai kreativiti manusia menjadi teras kepada kajian terhadap kecerdasan manusia. Antara lain, kata-kata Gardner(1993) dalam penulisannya berbunyi:

“The study of creativity shadows the study of Intelligence” (m/s 19)

Gardner berpendapat bahawa tahap pemikiran dan kognitif yang berbeza dalam kalangan manusia daripada segi psikologi merupakan aspek penting bagi menterjemahkan perkara yang difikirkan berkenaan dengan konsep kreativiti. Kreativiti sering diuji dan ujian-ujian tersebut sering juga dikritik serta dituntut penambahbaikan dalam kaedah ujian kreativiti melalui pendekatan baru.

Berdasarkan Mark H. Ashcraft(2002), beliau mendefinisikan kognitif dengan menyatakan bahawa:



“cognition is the collection of mental process and activities used in perceiving, remembering, thinking, and understanding as well as the act of using those process” (m/s 10)

Berdasarkan kenyataan tersebut, Ashcraft berpendapat bahawa kognitif dan memori manusia berada di bawah sedar ketika menerima dan mengolah maklumat. Mekanisme ini adalah bersifat saling bekerjasama. Memori disifatkan sebagai keupayaan untuk mengingat dan menghafal sesuatu maklumat manakala kognitif merupakan kemampuan otak dan pengetahuan yang digunakan oleh manusia apabila manusia mengenal pasti sesuatu objek, mengingat nama, memiliki idea, memahami sains atau menyelesaikan masalah. Ashcraft (2002) turut berpendapat bahawa otak manusia terbahagi kepada dua bahagian yang penting iaitu otak kanan dan otak kiri. Ketika manusia dilahirkan, berat otak manusia adalah 40g dan boleh menjangkau kepada 1.4kg apabila meningkat dewasa. Setiap otak manusia mempunyai jutaan sel neuron yang bertindak mengumpul dan menyimpan maklumat.

Ashcraft turut berpandangan bahawa otak kanan manusia berfungsi terhadap visual, muzik, penggunaan Braille, pergerakan visual, memori yang bukan secara lisan, naratif, kesimpulan, geometri, arah dan pembalikan bentuk. Otak kiri manusia pula berfungsi terhadap bahasa, bunyi, pergerakan yang kompleks, memori lisan, ucapan, membaca, menulis dan matematik. Berdasarkan penulisan James H. Austin (1978), otak kanan dan otak kiri manusia memiliki fungsi yang berbeza namun kadang-kadang keduanya berupaya digunakan serentak pada waktu yang sama. Austin berpendapat otak kanan memainkan peranan yang penting dalam aktiviti kreatif. Pada bahagian otak atau serebrum kiri akan berfikir secara verbal, masa mendengar, berupaya menterjemahkan simbol-simbol, mahir dalam bahasa matematik dan cemerlang dalam menganalisis maklumat secara berurutan dengan terperinci. Otak kiri juga berfungsi secara dominan ketika manusia bercakap dan mendengar, menghafal serta mengenal pasti kesaksamaan antara dua benda atau perkara. Otak kanan manusia pula akan bertindak berlawanan dengan otak kiri. Otak kanan manusia tidak berfikir secara verbal, teliti terhadap hubungan dengan ruang, penumpuan kepada persepsi, memahami imej gestalt berdasarkan gambar atau lukisan, pantas meneka raut wajah rakan ketika kesamaran dalam gelap, pantas mengimbuai kembali memori yang lampau dan menggemari serta berbakat dalam muzik.

4.4 Ekspresi Seni

Penggiat merupakan watak penting dalam kajian ini dengan berperanan bagi melakukan inovasi ke atas penghasilan patung wayang kulit Kelantan berasaskan pokok kenaf. Proses-proses kreatif yang dilalui menunjukkan luahan atau ekspresi seni oleh penggiat telah diterjemahkan kepada kualiti produk patung wayang kulit Kelantan yang berjaya dihasilkan. Guido Ballo (1969) menjelaskan bahawa ekspresi memainkan peranan utama bagi seorang



pengkarya atau penggiat dalam menghasilkan karya atau produk kreatif. Seni diluahkan menerusi ekspresi manusia terhadap apa yang dilihat dan diluahkan sebagai bahasa komunikasi. Bagi seorang penggiat, luahan seni ditumpahkan ke atas pembuatan wayang kulit Kelantan. Proses kreativiti yang berlaku dijadikan sebagai pentas dalam mencurahkan perasaan dan rasa cinta terhadap seni teater ini. Feldman (1967) menjelaskan bahawa imej-imej dalam visual telah mendahului bahasa penulisan sebagai salah satu daripada cara manusia berkomunikasi. Seni adalah imej yang berfungsi bagi meluahkan ekspresi dalam ruang dimensi psikologi yang wujud dalam kehidupan.

Seterusnya, Feldman menegaskan bahawa seni sebagai imej tidak hanya menterjemahkan pemikiran dan perasaan yang ada dalam diri manusia kepada tanda-tanda dan simbol-simbol biasa supaya dapat dibaca oleh manusia lain tetapi ia juga menampilkan keinginan untuk meneroka dan membentuk garisan-garisan, warna-warna, bentuk-bentuk serta bilangan-bilangan yang begitu bermakna kepada artis-artis seni dalam melukis gambar. Oleh yang demikian, Feldman berpendapat bahawa tanpa seni sebagai imej dan idea maka tiada jaminan dalam mencari objektif ekspresi yang jelas bagi menunjukkan perasaan dan kesedaran

4.5 Estetika

Lumrahnya, manusia menyukai dan mudah tertarik kepada sesuatu yang memiliki keindahan apatah lagi kecantikan itu memperlihatkan sesuatu yang baharu dan menampilkan perbezaan yang ketara. Penghasilan patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf tidak dapat dipisahkan dengan nilai estetika. Proses mewarna ke atas patung wayang kulit oleh penggiat adalah bukti bahawa estetika menjadi unsur yang penting dalam menghasilkan patung wayang kulit Kelantan. Kadang-kadang estetika tidak melambangkan fungsi mengapa produk itu dicipta tetapi lebih menjurus kepada memberi kepuasan kepada pelakunya. Feldman (1967) berkata:

“Everyone seems to be concerned with what is beautiful, pleasing or appropriate in the visual world. That is, we are interested in beauty wherever it may be found—in people, in nature and in objects of daily used “ (m/s 30)

Feldman turut berpendapat bahawa setiap objek-objek yang dicipta dengan cantik atau berfungsi untuk digunakan oleh manusia adalah kerana mereka membantu menyempurnakan keperluan dan minat estetika dalam diri manusia itu sendiri.

Howard Conant (1964) pula menyifatkan bahawa seseorang yang kreatif sangat peka dan sensitif terhadap kualiti keindahan serta kecantikan dalam semua bentuk yang dilihat. Kesedaran estetika ini akan menghasilkan input dan output kreatif yang berkualiti tinggi. Zakaria Ali(1989) menjelaskan bahawa persepsi estetika merupakan satu kelebihan sepertimana



yang dicapai menerusi kognitif yang mungkin sesuai digelar sebagai satu perasaan yang lahir bersama-sama dengan pengetahuan yang juga seperti pengetahuan yang dicituskan oleh perasaan. Ini merupakan persepsi yang dilahirkan menerusi pancaindera iaitu pengamatan terhadap sesuatu imej melalui mata bagi tujuan menyampaikan keinginan manusia.

Ini dapat dilihat dalam proses penghasilan patung wayang kulit Kelantan. Patung yang dihasilkan tidak hanya dibentuk untuk berfungsi bagi menghasilkan bayang apabila dimainkan di layar tetapi juga telah diberi nilai estetika dengan penggiat mewarnakannya. Ini juga bermakna, istilah estetika umumnya berkaitan dengan perasaan yang menggembirakan, menyenangkan dan menghargai sesuatu yang menampilkan kecantikan dan keindahan yang wujud dan berfungsi kepada manusia.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulannya, penyelidikan ini berjaya memahami, mengenalpasti dan menganalisis proses kreatif yang berlaku serta produk kreatif iaitu patung wayang kulit Kelantan berasaskan kenaf yang telah dihasilkan. Instrumen pemerhatian dan temubual tidak berstruktur bersesuaian dengan objektif kajian ini bagi menghasilkan pembaharuan terhadap bahan-bahan yang digunakan bagi tujuan menghasilkan patung wayang kulit. Nota lapangan dan rakaman foto yang telah dilakukan sepanjang di lapangan kajian merupakan penanda aras bagi memudahkan pemerhatian yang dilakukan terhadap proses kreatif dan hasil akhir dalam kajian ini. Analisis data yang ditunjukkan menerusi penulisan secara lisan berasaskan huraian terhadap lima unsur yang menjadi faktor kepada teretusnya inovasi ini membuktikan seni warisan juga boleh disuntik dengan ilmu sains dan teknologi tanpa mencacatkan seni tersebut.

Rumusan penyelidikan juga telah menunjukkan bahawa penghasilan patung wayang kulit Kelantan berasaskan pokok kenaf boleh dikomersilkan sekiranya wujudnya kerjasama dan kesedaran semua pihak dengan hasrat bagi melahirkan sumber manusia yang kreatif, kritis dan berpengetahuan dan ini berupaya direalisasikan. Kualiti patung wayang kulit Kelantan yang diperbuat daripada pokok kenaf berupaya menjadi bahan ganti kepada bahan konservatif seperti kulit binatang. Seiring dengan kesungguhan, pendekatan dan iltizam pihak kerajaan dalam mempertingkatkan sumber tenaga manusia dalam industri kreatif dan inovatif negara, seharusnya usaha yang lebih serius perlu dilakukan dalam mengangkat seni wayang kulit Kelantan agar tidak pupus ditelan zaman. Ia tidak mustahil akan dilupakan sekiranya tidak seiring dengan ledakan Revolusi Industri 4.0 dalam kehidupan manusia sejagat ketika ini.

Aktiviti kreatif dalam penghasilan patung wayang kulit dengan menggunakan kenaf juga boleh dicadangkan ke peringkat pengajaran dan pembelajaran bagi tujuan menguji kemahiran kognitif, efektif dan psikomotor para pelajar baik di peringkat sekolah rendah, menengah mahupun pengajian



tinggi. Justeru, ia boleh menyemai minat dalam kalangan anak muda terhadap proses pembuatan wayang kulit Kelantan berbanding penggunaan kulit binatang yang mungkin boleh menimbulkan rasa tidak senang kepada sesetengah pelajar atau ibu bapa ketika proses pembelajaran. Sepertimana kata pepatah, melentur buluh biar daripada rebung dan kalau tidak dipecahkan ruyung masakan dapat sagunya. Di sinilah peranan semua pihak seperti para guru, pensyarah, pihak pentadbir, para ibu bapa dan masyarakat serta kerajaan yang mendokong pendidikan dalam negara dapat digembeling bersama bagi meletakkan penjanaan kreativiti dan inovasi tidak hanya bertumpu kepada bidang sains semata-mata tetapi juga dalam bidang kesenian seperti wayang kulit Kelantan yang tidak hanya menggunakan kulit haiwan tetapi berasaskan serat kenaf.

PENGHARGAAN

Penyelidikan ini mendapat sumbangan dana daripada SGJP (R/SGJP/A02.00/01591A/001/2018/000478) iaitu Skim Geran Jangka Pendek dari Universiti Malaysia Kelantan(UMK). Barisan penyelidik ingin merakamkan ucapan terima kasih atas sokongan dan kerjasama semua pihak yang terlibat baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam menjayakan penyelidikan ini

RUJUKAN

- Abdullah Bin Mohamed (1994). Wayang Kulit Sejarah dan Falsafahnya. Kota Bharu. Kelantan
- Amabile, T.M. (1989). Growing Up Creative: Nurturing a Lifetime of Creativity. Amherst, MA: CEF Press
- Ananda Kumar Palaniappan (2008). Creativity Research in Malaysia. Puchong: Scholar Press(M) Sdn Bhd
- Ashcraft, M. H. (1994). Cognition. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Austin, J.H. (1978). Chase, Change and Creativity: The Lucky Art of Novelty. Columbia University Press: New York
- Ballo, G. (1969). The Critical Eye: A New Approach to Art Appreciation. London: Heinemann
- Brown, R.T. (1989). Creativity: What Are We to Measure. dalam Glover, G.A, Ronning, R.R. & Reynolds, C.R. (Eds), Handbook of Creativity. 3-32. New York: Plenum Press
- Buzan, T. (2010). Use Your Head. London: Guild Publishing
- Conant, H. (1964). Art Education. New York: The Center for Applied Research in Education, Inc.



- Eisner, E.W. (1998). *The Enlightened Eye: Qualitative Inquiry and the Enhancement of Educational Practice*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Feldman, E.B. (1967). *Art as Image and Idea*. NJ: Prentice-Hill, Inc.
- Fisher, R. .Teaching Qualities Initiative Conference, Hong Kong Baptist University.
- Creative Minds: Building Communities of Learning for the Creative Age. 2002 Available from: <http://www.pantaneto.co.uk/issue25/fisher.htm> (Accessed 19th March 2018)
- Isaacson, W. (2009). *Einstein: The Life of A Genius*. New York: Collins Design
- Isenberg, J.P. & Jalongo, M.R. (2010). *Creative Thinking and Art-Based Learning: reschool Through Fourth Grade*. New Jersey: Pears on Education Inc:
- Jaffri Hanafi (2008). *Seni dan Kreativiti*. Kuala Lumpur: Open Universiti
- Kenny Loh. *The Puppet Master*. 2012. Available from: <http://www.born-in-malaysia.com/the-puppet-master/>(Accessed 22th April 2018)
- Kozbelt et al.(2010) *Theories of Creativities*. London: Guild Publishing
- Lowenfeld, V. & Brittain (1978). *Creative and Mental Growth* Fourth Edition. New York: The Macmillan Company
- Mat Daham Mohd Daud, et al.(2015).*Teknologi Pengeluaran Kenaf di Malaysia Edisi Ketiga*. MARDI: Kuala Lumpur
- Mihalyi, C. (1996). *Creativity: Flow and The Pscyhology of Discovery and Invention*. New York: Harpel Perennial
- Mohamed Ghouse Nasruddin (2000). *Teater Tradisional Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka
- Noraini Idris (2010). *Penyelidikan dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill Education
- Norhidayyu Zainal (2014, Mac 14), *Usaha Memartabatkan Kesenian*. Retrieved from: <https://www.sinarharian.com.my/mobile/hiburan/usaha-memartabatkan-kesenian-1.260880>
- Sarifuddin, Hanafi Ismail dan Zuraida Ahmad (2013). *The Effect of Kenaf Core Fibre Loading on Properties of Low Density Polyethylene/Thermoplastic Sago Starch/Kenaf Core FiberComposites*, *Journal of Physical Science*, Vol. 24(2), 97–115
- Pope, R. (2005) *Creativity: Theory, History, Practice*. Routledge: London & New York

- Sharulnizam Ramli, Sabzali Musa Kahn & Jaffri Hanafi (2013). Jurnal Akademi Pengajian Melayu. Jilid 24: Kreativiti Dalam Modul Bertema: Guru Menjana atau Menyekat Kreativiti.
- Stake, R. (1995). The Art of Case Study Research. California: Sage Publication, Inc.
- Sternberg, R.J. (2012). The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach. Creativity Research Journal, 24(1), 3-12
- Yin, R.K. (1994). Case Study Research: Design and Methods 2nd Edition. California: Sage Publications, Inc
- Zakaria Ali (1989). Seni dan Seniman: Esei-Esei Halus. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka

