

**KAJIAN TERHADAP PEMELIHARAAN PERMAINAN TRADISIONAL GASING
PANGKAH DI MUKIM SUNGAI PINANG, TUMPAT, KELANTAN.**

MOHAMAD AMIRUL AIMAN BIN OTHMAN RUKNAN

UNIVERSITI

IJAZAH SARJANA MUDA PENGAJIAN WARISAN DENGAN KEPUJIAN

MALAYSIA

2022

KELANTAN



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**KAJIAN TERHADAP PEMELIHARAAN PERMAINAN TRADISIONAL GASING
PANGKAH DI MUKIM SUNGAI PINANG, TUMPAT, KELANTAN.**

DI SEDIAKAN OLEH:

MOHAMAD AMIRUL AIMAN BIN OTHMAN RUKNAN

PROJEK PENYELIDIKAN II

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

PERAKUAN STATUS TESIS

Saya dengan ini memperakukan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan yang asli dan tidak pernah dikemukakan oleh ijazah tinggi kepada mana-mana Universiti atau institusi.

- TERBUKA** Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh)
- SEKATAN** Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau dalam talian (teks penuh) bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah.

Dari tarikh _____ hingga _____

- SULIT** (Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)*
- TERHAD** (Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)*

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut:

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Kelantan.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian.

Tandatangan Utama:



MOHAMAD AMIRUL AIMAN BIN OTHMAN

RUKNAN

Tarikh: 25 Februari 2022

Tandatangan Penyelia:



ENCIK MOHD ASWAWI BIN ISA

Tarikh: 25 Februari 2022

Nota* Sekiranya Tesis ini adalah SULIT atau TERHAD, sila kepilkan bersama surat daripada organisasi dengan menyatakan tempoh dan sebab-sebab kerahsiaan dan sekatan.

PENGAKUAN

Projek bertajuk “Kajian Terhadap Pemeliharaan Permainan Tradisional Gasing Pangkah Di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan. (MOHAMAD AMIRUL AIMAN BIN OTHMAN RUKNAN) dan telah diserahkan kepada Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Pengajian Warisan Dengan Keahlian (Seni Persembahan).

Diterima untuk diperiksa oleh:



MOHD ASWAWI BIN ISA
Pensyarah
Fakulti Teknologi Kreatif & Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Kampus Bachok, Beg Berkunci No. 1
16300 Bachok, Kelantan.

(ENCIK MOHD ASWAWI BIN ISA)

Tarikh: 25 Februari 2022

PENGHARGAAN

Dengan lafaz Bismillahhirahmanirahim dengan nama Allah yang maha pemurah lagi maha penyayang. Alhamdulillah, syukur kehadiran Illahi dengan limpah kurniaNya saya dapat menyiapkan tesis serta kajian penyelidikan dalam subjek ini dengan jayanya. Di kesempatan ini saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada penyelia saya yang banyak membantu dan memberi tunjuk ajar sepanjang proses menyiapkan kajian penyelidikan ini iaitu Encik Mohd Aswawi Bin Isa. Seterusnya, saya ingin merakam setinggi-tinggi penghargaan kepada pensyarah Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan (UMK) iaitu Dr. Ainul Wahida Binti Radzuan selaku penyelaras subjek Projek Penyelidikan. Terima kasih juga diucapkan kepada kedua-dua ibu bapa saya yang sentiasa memberi bantuan dan sokongan kepada saya sepanjang proses penghasilan tesis ini. Tidak lupa juga kepada sahabat – sahabat saya yang banyak memberi pertolongan kepada saya baik dari segi idea atau cara – cara dan juga maklumat – maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian saya. Begitu juga kepada semua yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung, ribuan terima kasih diucapkan. Kejayaan ini tidak akan tercapai dengan adanya pertolongan daripada anda semua.

ABSTRAK

Permainan tradisional Gasing Pangkah mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sesebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang kerana ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda pada masa akan datang. Bagaimanapun, permainan tradisional Gasing Pangkah ini kurang didedahkan kepada golongan remaja lebih – lebih lagi kanak-kanak. Malah, terdapat juga segelintir golongan remaja yang tidak tahu tentang permainan tersebut. Justeru, dengan mengangkat kembali permainan tradisional Gasing Pangkah ini, berkemungkinan akan dapat menaikkan kembali minat semua golongan tidak kira tua, remaja atau kanak – kanak untuk bermain permainan tradisional berbanding permainan digital. Di dalam kajian ini, terdapat tiga objektif yang pengkaji nyatakan iaitu mengkaji jenis, peralatan dan bahan yang digunakan untuk penghasilan gasing yang terdapat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan, mengenalpasti teknik dan cara – cara untuk bermain permainan Gasing Pangkah dengan betul dan mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat. Kesimpulannya, dengan mengangkat kembali medium permainan tradisional Gasing Pangkah ini berharap dapat membantu meningkatkan minat semua lapisan masyarakat tidak kira tua atau muda untuk bermain permainan tradisional dan berharap permainan tradisional ini tidak dilupakan oleh generasi akan datang kerana segala warisan yang telah diciptakan atau dihasilkan oleh nenek moyang kita terus dijaga sehingga dapat dikenali oleh semua anak cucu yang akan datang.

Kata kunci: *Gasing Pangkah, Pemeliharaan, Permainan Tradisional, Warisan*

ABSTRACT

The traditional game of Gasing Pangkah has its own uniqueness and cultural elements. For a society, traditional games can affect the development of one's self because it covers the development of the soul, nature and culture of young people's social life in the future. However, the traditional game of Gasing Pangkah is less exposed to teenagers more-more children. In fact, there are also a handful of teenagers who do not know about the game. Thus, by reviving the traditional game of tops, it is likely to be able to raise the interest of all groups regardless of age, teenagers or children to play traditional games instead of digital games. In this study, there are three objectives that the researcher stated, namely to study the types, equipment and materials used for the produce of Gasing Pangkah in the Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan, identify techniques and ways to play the game of Gasing Pangkah correctly and identify the value the importance of the traditional game of Gasing Pangkah to the community in Mukim Sungai Pinang, Tumpat. In conclusion, by re-lifting the medium of traditional game of Gasing Pangkah to help increase the interest of all levels of society regardless of old or young to play traditional games and hope this traditional game is not forgotten by future generations because of all the heritage that has been created or produced by ancestors we continue to be cared for so that it can be known by all future generations.

Keywords: *Gasing Pangkah, Preservation, Traditional Games, Heritage*

ISI KANDUNGAN

BAB 1: PENDAHULUAN	MUKA SURAT
1.1 Pengenalan.....	1-2
1.2 Permasalahan Kajian.....	2-3
1.3 Objektif Kajian.....	4
1.4 Persoalan Kajian.....	4
1.5 Skop Kajian.....	5
1.6 Lokasi Kajian.....	5-8
1.7 Kepentingan Kajian.....	8-9
1.8 Kesimpulan.....	9-10
BAB 2: SOROTAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan.....	11-13
2.2 Permainan Tradisional.....	13-15
2.3 Asal Usul Gasing Pangkah.....	16-17
2.4 Jenis – Jenis Gasing Di Malaysia.....	18-21
2.4.1 Gasing Toyol.....	18-19
2.4.2 Gasing Begelan.....	19-20
2.4.3 Gasing Kuno.....	20
2.4.4 Gasing Leper Kelantan.....	20-21
2.4.5 Gasing Lang Laut.....	21

2.5	Proses Permainan Tradisional Gasing Pangkah.....	22-26
2.5.1	Cara Bermain.....	22-24
2.5.2	Jenis – Jenis Pangkah.....	24-26
2.6	Gelanggang	
2.6.1	Bentuk.....	27
2.6.2	Saiz Gelanggang.....	27
2.6.3	Bulatan.....	27
2.6.4	Lorong Pemangkah.....	28
2.6.5	Petak Bela uri.....	28
2.6.6	Tapak.....	28
2.6.7	Garisan.....	28

BAB 3: METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan.....	29-30
3.2	Kajian Kualitatif.....	30-32
3.3	Kajian Kuantitatif.....	32
3.4	Data Primer.....	32-33
3.4.1	Temubual Berstruktur.....	33-34
3.4.2	Temubual Tidak Berstruktur.....	34
3.4.3	Temubual Semi Struktur.....	34-35

3.4.4	Kajian Lapangan.....	35-36
3.4.5	Rakaman Foto.....	36
3.4.6	Catatan.....	37
3.5	Data Sekunder.....	37-39
3.5.1	Kaedah Perpustakaan.....	39
3.5.2	Jurnal / Artikel.....	40
3.5.3	Internet.....	40-41
3.6	Kesimpulan.....	41-42
BAB 4: DAPATAN KAJIAN		
4.0	Pengenalan.....	43
4.1	Peralatan Yang Digunakan Untuk Penghasilan Gasing Pangkah.....	44
4.1.1	Kayu.....	44-45
4.1.2	Tali.....	45-46
4.1.3	Bong.....	46-47
4.1.4	Getah.....	48
4.1.5	Paku / Paksi.....	49
4.1.6	Mesin Pelarik Kayu.....	50
4.1.7	Besi Pencucuk.....	50-51
4.1.8	Mesin <i>Drill</i> / Gerudi.....	51-52

4.1.9	Mesin Pencanai Mudah Alih.....	52-53
4.1.10	Kertas Pasir.....	53-54
4.2	Mempelajari Cara – Cara Untuk Bermain Permainan Gasing Pangkah Dengan Betul.....	55-60
4.2.1	Melilit Tali.....	55-56
4.2.2	Melilit Gasing.....	57
4.2.3	Memusing Gasing.....	58-59
4.2.4	Memangkah Gasing.....	59-60
4.2.5	Mengangkat Gasing.....	60
4.3	Mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.....	61-63
BAB 5: KESIMPULAN		
5.0	Kesimpulan.....	64-68
5.1	Cadangan.....	68-69
	Lampiran.....	70-71
RUJUKAN.....		72-74

1.1 PENGENALAN

Di Malaysia, majoriti masyarakatnya adalah masyarakat Melayu dan negara Malaysia juga kaya dengan pelbagai kesenian budaya tradisional yang unik dan penuh dengan keistimewaannya yang tersendiri. Kesenian ini sememangnya telah wujud ataupun telah berada di setiap kawasan dari satu negeri ke negeri yang lain. Gasing pangkah amat terkenal di selatan Malaysia terutama di Melaka dan Selangor. Terdapat juga pelbagai jenis gasing lain di Malaysia seperti gasing jantung, gasing paru-paru, gasing perut, gasing instentin, gasing piring atau leper, gasing kelamar, gasing telur, gasing berembang, gasing Melayu, gasing Cina, gasing buku benang dan gasing pinang. Kanak-kanak lebih gemar dengan gasing Melayu dan Cina, kerana saiz yang kecil dan mudah dipermainkan. Namun begitu Gasing Pangkah ialah musuh kepada gasing penanda kerana bentuknya yang berbeza.

Segala kesenian ini terdapat di negeri – negeri di Malaysia seperti di negeri Terengganu terdapat permainan tradisional seperti batu Seremban, permainan wau, ting-ting dan sebagainya. Manakala dari segi persembahan pula seperti ulek mayang, tarian Rodat, Gamelan, Batik, Songket, ukiran kayu dan sebagainya. Di negeri Kelantan pula, permainan tradisional yang terdapat di Kelantan adalah seperti Wau Bulan, Gasing, Kertok, rebana ubi, sepak bulu ayam dan banyak lagi. Manakala seni persembahan yang wujud Kelantan pula adalah seperti persembahan wayang kulit Kelantan, dikir barat, mak yong, tarian asyik, menora dan rebana kercing. Di negeri Johor kesenian yang wujud di negeri tersebut adalah seperti tarian kuda kepang mabuk, zapin, gambus dan ghazal. Kesenian di negeri Perak terdapat tarian-tarian tradisional seperti

Dabus, bubu menari, lenggok, zapin gambus, belotah dan sewang. Di negeri Kedah terdapat kesenian persembahan juga seperti mek mulung, wayang kulit gedek, mak yung laut, alat muzik angklung, cak lempong dan kempul. Manakala, di negeri Pahang pula terdapat alat muzik Gamelan, Joget Gamelan, dan lagu – lagu rakyat.

Kesemua kesenian – kesenian di atas sememangnya berfungsi untuk tujuan sebagai hiburan kepada semua lapisan masyarakat Malaysia yang berbilang kaum seperti Melayu, Cina, India Bumiputera Sabah dan Sarawak yang berada dalam satu naungan dibawah negara Malaysia. Segala kesenian ini boleh diwarisi dari generasi ke generasi yang lain supaya segala budaya dan kesenian yang terdapat di setiap negeri di Malaysia ini mampu dikenali, diwarisi dan diingati oleh golongan muda pada masa akan datang. Jadi kajian pada kali ini akan memfokuskan untuk memelihara permainan tradisional Gasing Pangkah di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.

1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Pada zaman yang serba moden ini, sering kita lihat terdapat ramai golongan muda atau golongan remaja banyak menghabiskan masa mereka dengan bermain atau berhadapan dengan gajet yang semakin canggih dari hari ke hari. Perkara ini juga berpunca daripada perkenalan permainan video yang kian melonjak naik di dalam gajet masing – masing sehingga menjadi seperti kacang lupakan kulit di mana semua golongan masyarakat terutamanya anak muda kini telah lupa akan kewujudan permainan tradisional seperti Gasing Pangkah ini yang

diciptakan atau dihasilkan oleh orang – orang terdahulu untuk mengisi masa lapang bersama keluarga, sanak saudara dan juga sahabat handai.

Namun begitu, terdapat juga faktor – faktor lain yang menyebabkan golongan muda kini lebih leka dan seronok bermain permainan video daripada gajet mereka sendiri yang pertama adalah kerana mereka tidak ramai yang mengenali atau mengetahui dengan lebih mendalam berkaitan dengan permainan tradisional Melayu iaitu Gasing Pangkah. Yang kedua adalah golongan remaja atau anak muda kini tidak diberikan pendedahan berkenaan dengan bahan – bahan yang digunakan dan cara – cara untuk bermain permainan tradisional yang salah satunya adalah Gasing Pangkah. Selain itu, kekurangan penggiat seni yang mahir dalam bidang pembuatan permainan tradisional Gasing Pangkah ini juga merupakan salah satu faktornya.

Oleh itu, kajian yang akan dijalankan pada kali ini adalah pengkaji akan memberikan pendedahan yang lebih mendalam berkenaan dengan permainan tradisional Gasing Pangkah di negeri Kelantan. Segala pendedahan tersebut akan diterangkan bersesuaian dengan objektif kajian yang akan pengkaji perincikan di dalam kajian pada kali ini.

MALAYSIA
UNIVERSITI
KELANTAN

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

- 1.3.1 Mengkaji peralatan yang digunakan untuk penghasilan Gasing Pangkah yang terdapat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.
- 1.3.2 Mempelajari cara – cara untuk bermain permainan Gasing Pangkah dengan betul
- 1.3.3 Mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan

1.4 PERSOALAN KAJIAN

- 1.4.1 Adakah masyarakat kini mengenali dengan lebih terperinci akan peralatan yang digunakan bagi proses pembuatan permainan Gasing Pangkah di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan?
- 1.4.2 Adakah golongan muda di mukim tersebut mengetahui cara – cara permainan yang betul bagi permainan tradisional Gasing Pangkah?
- 1.4.3 Adakah masyarakat pada masa kini mengetahui akan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Gasing Pangkah ini?

1.5 SKOP KAJIAN

Skop kajian ini dirangka supaya kajian yang dilakukan tidak tersasar dari tajuk kajian. Kajian ini dijalankan di dalam daerah Tumpat dan melibatkan empat buah kampung iaitu Kampung Berlian, Kampung Kok Pasir, Kampung Kok Keli dan Kampong Laut. Seterusnya, skop kajian ini hanya menumpukan kepada peralatan yang digunakan dalam menghasilkan Gasing Pangkah, mempelajari cara – cara untuk bermain Gasing Pangkah dengan betul serta mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat. Kajian ini tidak melibatkan semua penduduk kampung tetapi hanya melibatkan mereka yang bermain Gasing Pangkah sahaja.

1.6 LOKASI KAJIAN

Pada bahagian kajian ini saya telah memilih beberapa lokasi sebagai kawasan kajian untuk melaksanakan kajian ini. Antara Kawasan yang dimaksudkan adalah kawasan yang terletak di dalam daerah Tumpat. Kawasan tersebut diberi nama:

- Kampung Berlian
- Kampung Kok Pasir
- Kampung Kok Keli
- Kampung Laut

Peta Kelantan

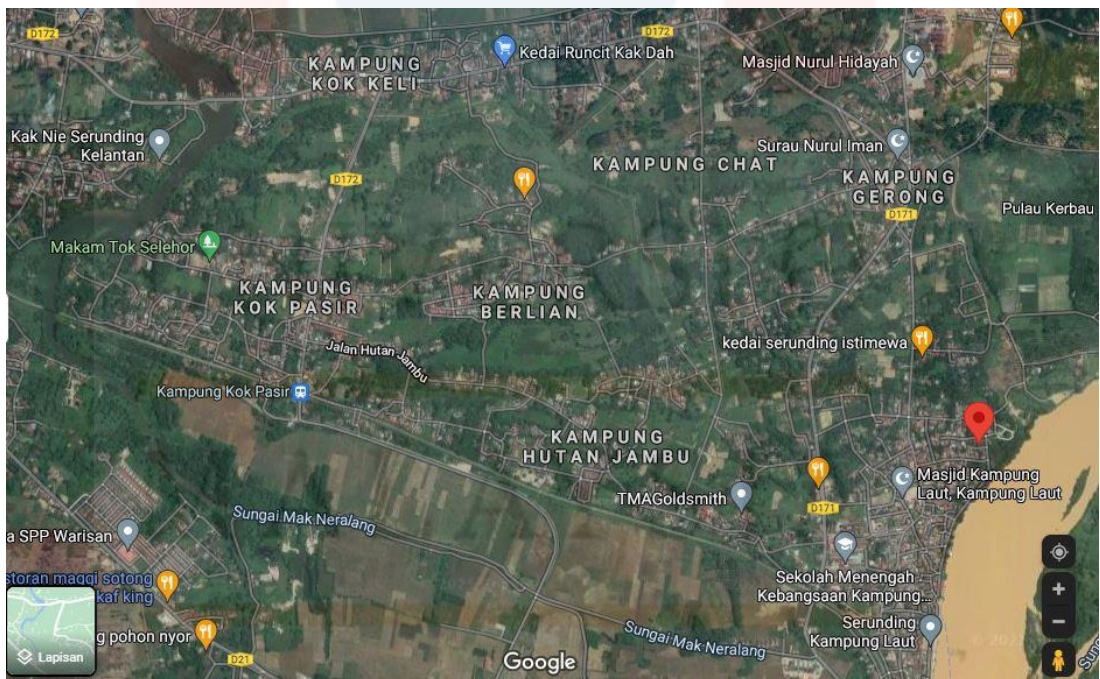


1.6.1 Peta Negeri Kelantan

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



1.6.2 Peta Daerah Tumpat



1.6.3 Peta Kampung Di Dalam Mukim Sungai Pinang

Antara sebab pengkaji memilih kawasan atau kampung tersebut adalah kerana ianya amat bertepatan dan bersesuaian dengan objektif pengkaji dan kampung tersebut juga terdapat beberapa golongan veteran yang mahir dalam permainan tradisional Gasing Pangkah ini dan boleh dikatakan kampung tersebut kaya dengan warisan.

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian ini dilakukan adalah untuk melihat keprihatinan dan kepekaan masyarakat kini terutamanya golongan muda generasi kini lebih terdedah dengan kecanggihan teknologi pada masa kini. Contohnya, gajet seperti telefon pintar, I-Pad, laptop dan sebagainya. Salah satu kepentingan kajian yang ingin dilakukan oleh pengkaji yang paling utama adalah untuk memberitahu kepada semua lapisan masyarakat tidak kira tua ataupun muda lebih – lebih lagi golongan remaja akan kepentingan menjaga dan menyanjung permainan tradisional di negara kita berbanding menghabiskan masa dengan gajet itu.

Selain itu, kepentingan kajian pengkaji ingin mengkaji tentang permainan tradisional Gasing Pangkah ini adalah untuk menaikkan kembali nama – nama permainan tradisional yang wujud di Malaysia yang dihasilkan oleh orang – orang tua terdahulu supaya ianya tidak lapuk dik hujan dan tidak lekang dik panas. Hal ini dapat dilihat pada zaman kini sudah sukar untuk melihat golongan dewasa atau golongan remaja yang bermain permainan tradisional. Tidak kiralah permainan

congkak, tarik upih, batu seremban, ting – ting, galah panjang dan sebagainya. Apatah lagi ingin mengajar atau memperkenalkan permainan – permainan tradisional yang terdapat di negara kita, semuanya terleka akan kecanggihan pada zaman kini.

Kepentingan kajian yang seterusnya adalah untuk dijadikan sebagai panduan dan rujukan dalam kajian khususnya kajian yang berkaitan dengan permainan tradisional Melayu yang terdapat di Malaysia amnya. Melalui kajian ini sedikit sebanyak akan dapat membantu para pengkaji lain sekiranya memilih tajuk yang sama atau hampir sama dengan tajuk permainan tradisional iaitu Gasing Pangkah atau permainan tradisional yang lain.

1.8 KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, Gasing Pangkah merupakan salah satu permainan tradisional yang harus diingat, dijaga, dikenali oleh semua lapisan masyarakat yang berbilang kaum, tidak kira tua ataupun muda. Hal ini kerana Gasing Pangkah ialah salah satu permainan rakyat yang sarat akan budaya iaitu permainan Gasing Pangkah. Permainan ini telah mengalami banyak perkembangan dari yang dulunya dimainkan secara rancak tanpa adanya peraturan yang baku hingga saat ini yang sudah ditetapkan peraturan dalam memainkannya. Permainan Gasing Pangkah ini telah mengalami perkembangan yang sedemikian rupa membuatkan permainan ini semakin menarik untuk diikuti.

Namun begitu, terdapat juga faktor – faktor tertentu yang menyebabkan Gasing Pangkah ini hampir dilupakan oleh semua lapisan masyarakat yang terdapat di Malaysia ini. Tambahan pula, permainan ini memiliki daya tarikan yang tersendiri kerana sarat akan budaya masyarakat setempat. Permainan ini yang menjadi punca untuk bersosialisasi serta untuk mengukur tahap kemahiran dan kepantasan seseorang dalam menghadapi sesuatu situasi yang berkaitan dengan pengelolaan emosi diri. Maka dari itu permainan ini memerlukan perhatian masyarakat serta pemerintah agar kelestarian permainan tradisional Gasing Pangkah ini akan terjaga rapi dan dijadikan sebagai satu warisan negara yang harus dipelihara supaya anak – anak muda generasi akan datang dapat mengenali dan mengetahui akan kewujudan permainan tradisional Gasing Pangkah ini.

BAB 2

SOROTAN LITERATUR

2.1 PENGENALAN

Sorotan kajian atau sorotan literatur ialah rujukan secara kritikal dan sistematik mengenai maklumat terpilih yang terdapat dalam kepustakaan atau literatur berkenaan topik atau fokus soalan kajian penyelidik. Sorotan itu perlu menghurai, meringkas, menganalisis, mensintesis, menilai dan menjelaskan kepustakaan yang dipilih. (Bryman & Bell 2003; Creswell 2005). Manakala, menurut Amani Dahaman (2011), tinjauan literatur merupakan ulasan maklumat yang diperolehi daripada jurnal, buku, prosiding dan penyelidikan – penyelidikan lepas untuk sesuatu penyelidikan baharu. Sebelum kaedah penyelesaian diaplikasikan, pengkaji perlu mengenali masalah yang dihadapi untuk membuat kesimpulan yang terbaik sesuatu objek atau perkara yang berkaitan dengan masalah perlu dikenalpasti.

Pengkaji juga akan menerangkan mengenai kajian literasi yang berkaitan dengan pengenalan tentang permainan tradisional dan juga menjadi satu warisan yang perlu dipertahankan sehingga kini. Seni warisan adalah merupakan sesuatu perkara yang diterima oleh semua secara turun-temurun oleh seseorang dan sesuatu kelompok masyarakat daripada generasi ke generasi yang terdahulu. Ini bermaksud setiap perilaku atau kreativiti mereka perlu dimiliki dan diterima oleh setiap masyarakat tanpa mengenai generasi terdahulu. (Akta Warisan Kebangsaan, 2005).

Terdapat dua jenis warisan iaitu warisan ketara dan warisan tidak ketara. Warisan tidak ketara adalah ilmu dan kepakaran yang ditafsir melalui tradisi

lisan, nilai-nilai adat dan budaya, bahasa dan persuratan. Antara contoh-contoh warisan tidak ketara ialah acara perayaan, ritual dan kepercayaan, seni persembahan, seni tampak, seni perubatan tradisional, sukan dan permainan tradisional. Warisan tidak ketara ini adalah unik dan mampu menarik perhatian dunia kerana warisan ini meliputi tentang cara hidup masyarakat Melayu di Malaysia yang diperturunkan dari mulut ke mulut dan tidak didokumentasikan dengan sempurna. Warisan ini perlu dipelihara dan dikembangkan kepada generasi muda supaya ianya terus berkembang dan diterapkan tradisinya dalam kehidupan seharian (Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara, 2012).

Menurut sumber daripada Jabatan Warisan Negara, permainan tradisional masyarakat Melayu terdiri daripada pelbagai jenis permainan di antaranya adalah wau atau layang - layang, gasing, congkak, sepak raga, guli, batu seremban, aci sorok, dan sebagainya. Permainan ini juga turut dimainkan oleh semua golongan tidak kira golongan lelaki ataupun golongan wanita. Di dalam kajian ini pengkaji ingin memberi fokus kepada permainan tradisional Gasing Pangkah di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan. Permainan tradisional juga sering dikenali dengan sebutan permainan rakyat. Permainan rakyat lahir di kawasan desa di masa lampau dan berkembang mengikut keperluan masyarakat setempat.

Permainan tradisional juga tidak diketahui asal usul dan siapa penciptanya, kebiasaannya disebarikan dari mulut ke mulut dan kadangkala mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun asasnya sama. Menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), menyebut, permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati, dengan menggunakan alat ataupun tidak. Tetapi pengkaji berpendapat bahawa yang dimaksudkan dengan

tradisional adalah segala perbuatan, pertuturan atau sebarang objek yang dihasilkan oleh nenek moyang pada zaman dahulu dan diwarisi secara turun temurun sehingga kini adalah merupakan warisan ataupun tradisional (Amirul Aiman, 2021).

2.2 PERMAINAN TRADISIONAL

Malaysia kaya dengan warisan kebudayaan yang sangat unik dan menarik. Warisan dalam budaya merangkumi makanan, adat dan permainan tradisi yang terhasil dari asimilasi pelbagai kaum masyarakat Malaysia. Permainan tradisional secara amnya terdiri daripada permainan anjung dan permainan laman. Permainan anjung termasuklah batu seremban, congkak, tutup botol, dam aji dan lain-lain. Manakala permainan laman pula seperti galah panjang, ketinting, gasing, baling selipar, konda kondi, rebut negeri dan lain-lain.

Menurut sumber daripada Jabatan Warisan Negara (2016), kebanyakan permainan dimainkan secara berkumpulan, ini mewujudkan interaksi sosial serta merapatkan hubungan di antara ahli masyarakat. Pada suatu masa dahulu aktiviti permainan merupakan suatu aktiviti senggang yang dijalankan dengan meriah seakan-akan pesta keramaian. Penduduk kampung tanpa mengira usia akan turun beramai-ramai sama ada untuk menyertai pertandingan atau sebagai penyokong dalam suasana pertandingan yang sihat. Permainan-permainan dahulu juga kebanyakannya banyak memberi manfaat kepada individu dan masyarakat. Selain membina kemahiran sosial, juga memberi faedah fizikal dan mental. Permainan strategi seperti dam aji dan

congkak, akan merangsang minda seseorang berfikir secara kritis dan membantu mempertingkatkan kemahiran mengira dan sentiasa fokus dalam sesuatu tugas.

Pada era gajet dan teknologi hari ini, permainan tradisional yang dikenali sebagai sukan rakyat semakin kurang mendapat perhatian di kalangan masyarakat. Generasi baru hari ini tidak dapat menikmati keseronokan berlari-lari di padang yang luas dan mengeluarkan peluh. Kekangan ruang permainan mahupun kebimbangan terhadap jenayah sosial menyebabkan kanak-kanak kini tidak bebas untuk bermain seperti generasi sebelum ini.

Menurut Valentine B Jenny di dalam laman web, beliau menyatakan bahawa Permainan tradisional berkaitan dengan adat resam dan kebudayaan sesuatu bangsa. Ia merupakan permainan yang diwarisi dari satu generasi ke generasi yang lain. Biasanya adalah sukar bagi kita hendak menjawab persoalan yang berkaitan dengan sejarah permainan tradisional seperti dari mana asal permainan tradisional, siapa pelopor permainan ini, dimanakah permainan ini mula diperkenalkan dan berbagai lagi. Ini disebabkan permainan tradisional disebar dari mulut ke mulut dan tiada dokumen atau rujukan khas yang boleh kita rujuk. Permainan tradisional dimainkan bertujuan bagi mendapat kepuasan, keseronokan, ketenangan minda dan merehatkan badan. Dalam aktiviti permainan tradisional biasanya tiada peraturan tertentu yang piawai digunakan. Aktiviti permainan yang dipilih pula adalah secara sukarela dan tanpa paksaan atau tekanan. Permainan tradisional yang dimainkan kebiasaannya dicetuskan dari pengalaman kehidupan sendiri seperti berdasarkan pekerjaan, sumber ekonomi dan kehidupan sosial sesuatu bangsa atau keturunan. Dari segi peralatan, kebanyakan permainan tradisional di

Malaysia tidak memerlukan alat yang khusus. Selalunya alatan yang digunakan dalam permainan tradisional boleh diperolehi di alam sekeliling yang berdekatan sama ada dalam bentuk bahan tempatan yang mudah dan murah atau bahan kitar semula.

Manakala, menurut Mohd Ali *et.al* (2014), di dalam artikel Norfarizah Mohd Bakhir *et.al* (2020) menyatakan bahawa pada era yang moden ini, permainan tradisional mungkin telah dipinggirkan oleh generasi muda pada masa kini. Permainan tradisional ialah permainan yang mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sesebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang kerana ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda pada masa akan datang. Permainan tradisional dimainkan oleh setiap peringkat umur tidak kira pada usia kanak-kanak mahupun orang dewasa. Hal ini demikian kerana permainan tradisional ialah permainan yang dimainkan secara turun-temurun daripada satu generasi ke generasi yang lain.



Gambar 1: Gasing Pangkah

2.3 ASAL USUL GASING PANGKAH

Menurut Datu Sarijul bin Datu (2016), pada asalnya perkataan gasing berasal dari dua suku kata iaitu 'Gah Berpusing'. Gah bermaksud berpusing dengan laju dan teguh (Amiene Rev, 2008). Gasing Pangkah ini juga dikenali oleh masyarakat ramai dan masyarakat di Kelantan sebagai gasing kuno. Permainan ini sangat popular dalam kalangan masyarakat Kelantan tidak kira kanak-kanak, orang dewasa dan orang tua. Adat permainan gasing ini ialah menggunakan dua orang pemain gasing, bermain ditempat yang khas terutamanya tempat yang mempunyai tanah yang keras. Kemudian pemain akan menjatuhkan gasing masing-masing dan penamat kepada permainan ini

ialah apabila salah satu gasing yang dimainkan berhenti atau dikeluarkan dari garis gelanggang yang ditetapkan.

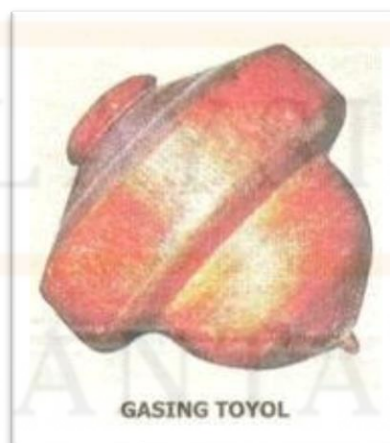
Menurut Amiene Rev (C), (2008), yang mendapat sumber dari Terengganu, gasing berasal daripada permainan memusing buah berembang. Sumber dari Kedah ada menyatakan bahawa permainan gasing berasal daripada permainan Laga Telur. Manakala, sumber dari pemain gasing veteran dari Sungai Pahang menyatakan bahawa gasing dahulunya merupakan senjata untuk memburu binatang.

Manakala, menurut Bias Puspitasari, (2018), Gasing merupakan permainan melayu yang memiliki beberapa sudut pandang asal usul, antaranya ialah penemuan buah Perepat (*sonneratia alba*) yang memiliki bentuk bulat pipih serta licin yang mudah diputar di lantai yang datar kemudian struktur buah perepat ini diadaptasikan dengan menggunakan kayu yang lembut agar mudah dibentuk. Selain itu, gasing ini juga terinspirasi daripada permainan adu telur yang kemudian diadaptasikan juga ke kayu yang berbentuk hampir seperti telur, dibawahnya ditancapkan paksi (potongan besi yang mirip seperti paku berujung runcing) agar dapat diputar lama diatas permukaan lantai. – Terinspirasi dari salah satu jenis alat perburuan yang berbentuk bulat pipih. Alat tersebut diikat dengan tali lalu dilemparkan ke objek yang akan diburu lalu talinya ditarik lagi. ketika dilempar alat tersebut berputar dengan kencang sebelum mengenai sasarannya.

2.4 JENIS – JENIS GASING DI MALAYSIA

Selain negara Malaysia, permainan tradisional gasing juga terdapat di negara – negara jiran yang lain seperti Afrika dan Eropah. Namun begitu, gasing – gasing yang wujud di setiap negara tidak begitu sama dari segi Namanya, bentuknya, cara permainannya dan orang – orang yang memainkannya. Keadaan ini dipengaruhi oleh faktor – faktor seperti penghijrahan, penjajahan dan perdagangan yang berlaku pada zaman dahulu. Oleh sebab itu, di setiap negeri gasing mempunyai pelbagai nama seperti Gasing Timah dan Gasing Leper hanya terdapat di Kelantan. Gasing Paku di Kuala Selangor pula mempunyai persamaan dengan gasing yang terdapat di Kedah dan di Pattani. Manakala, Gasing Riau pula dikatakan berasal dari Melaka.

Menurut Saaban Bin Abd Rahman (2011), terdapat 12 jenis gasing yang wujud di setiap negeri yang berlainan. Antaranya ialah Gasing Toyol, Gasing Begelan, Gasing Berembang, Gasing Jantung, Gasing Kuno, Gasing Lang Laut, Gasing Leper, Gasing Leper Kelantan, Gasing Pacitan, Gasing Pangkah, Gasing Tanjung dan Gasing Uri.



Gambar 2: Gasing Toyol

Gasing Toyol merupakan sejenis gasing yang berbentuk tinggi seperti berembang dengan berat sekitar 0.6 kg. Gasing toyol mempunyai lilitan sekitar 36 cm dengan ketinggian sekitar 12 cm. Gasing Toyol banyak dimainkan di Melaka. Seperti juga toyol yang sering mengganggu, mengacau dan mencuri, begitu jugalah pusingan gasing ini yang digunakan untuk mengganggu, mengacau, mencuri ruang masa dan mudah bergesel dengan gasing lain. Ketika dalam permainan, gasing toyol mestilah dipangkah dahulu, jika tidak ia akan mengganggu gasing-gasing lain. Pada masa kini, pemain gasing di Selangor dan Negeri Sembilan mula menggunakannya sebagai pengacau.



Gambar 3: Gasing Begelan

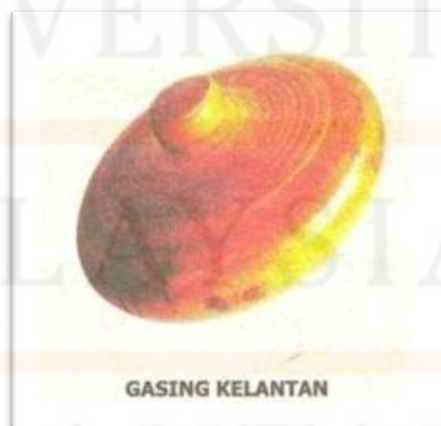
Gasing Begelan merupakan sejenis gasing yang berbentuk rendah seperti piring dengan berat sekitar 0.5 kg. Gasing begelan mempunyai lilitan sekitar 30 cm dengan ketinggian sekitar 8 cm. Gasing ini merupakan gasing Jawa dan merupakan bentuk asas gasing leper Johor dan gasing uri. Ia diperbuat daripada kayu jenis ringan seperti leban atau gelam tetapi telah disimpan dengan menggunakan keluli. Gasing jenis ini juga terdapat di Sabah dan Brunei. Selain digunakan untuk memusing, ia juga boleh digunakan untuk

memangkah. Bagi pemain Johor, gasing ini hanya digunakan untuk bermain dalam gelanggang yang becak sahaja



Gambar 4: Gasing Kuno

Gasing kuno yang berbentuk sederhana dan berimbang, beratnya 0.6 kg dengan diameter 30 cm dan tinggi 8 cm. Gasing jenis ini boleh ditemui di beberapa negeri di Malaysia, seperti Terengganu, Pahang, Kedah, Selangor, Johor dan Kelantan. Struktur gasing ini merupakan bentuk lama seperti buah perepat yang hanya digunakan untuk permainan pangkah – memangkah dan dibuat daripada kayu merbau, keranji, meranti dan cengal.



Gambar 5: Gasing Leper Kelantan

Gasing Leper Kelantan ini berbentuk leper dan rendah. Beratnya sekitar 8 kg. Lilitan 48 cm. Tinggi 6 cm. Gasing ini hanya terdapat di Kelantan dan dimainkan oleh segelintir pemain tradisional kerana harganya sangat mahal. Gasing ini berat dan itulah sebabnya ia mampu berpusing lebih ligat dan lebih lama. Simpaian gasing ini meliputi 60% berat asal gasing ini.



Gambar 6: Gasing Lang Laut

Gasing Lang Laut merupakan sejenis gasing yang dahulunya banyak terdapat di Johor, tetapi kini ia lebih mudah didapati di Selangor. Gasing lang laut berbentuk sederhana dengan bentuk berembang dengan berat 0.6 kg. Ia mempunyai lilitan sekitar 30 cm dengan ketinggian 12 cm. Bentuk gasing lang laut agak tinggi sementara patak pula meruncing dan rata dari bahu hinggalah ke bahagian lilitan. Bentuk ini berfungsi seperti helang yang menyambar dari atas. Di Klang, Selangor bentuk ini disebut sebagai petek-petek.

2.5 PROSES PERMAINAN TRADISIONAL GASING PANGKAH

2.5.1 CARA BERMAIN

Menurut Che Rahmat Jihad (2013), dalam permainan gasing ini terdapat lima langkah utama iaitu melilit tali, melilit gasing, memusing gasing, memangkah gasing dan mengangkat gasing.

i) **Melilit Tali**

Melilit tali merupakan salah satu cara atau langkah yang paling penting dalam permainan ini. Tali yang tidak diikat dengan kemas akan menyebabkan tali menjadi terurai dan berkemungkinan gasing tidak dapat berpusing dengan ligat. Walau bagaimana pun, bagi teknik melilit tali ini terdapat dua acara iaitu melilit di lengan dan juga di jari kelingking.

ii) **Melilit Gasing**

Lilitan gasing ini akan dibuat pada bahagian leher gasing. Gasing boleh dililit dengan menggunakan dua cara sama ada dililit pada bahagian lengan dan kemudian dililit pada gasing ataupun melilit tali pada pokok dan kemudia dililit pada gasing.

iii) **Memusing Gasing**

Biasanya pemain gasing mempraktikkan gaya permainan secara pusingan sorong tarik atau pusingan sentap. Bagi pusingan sorong dan tarik, gasing perlu sentiasa berada dalam keadaan mengiring. Pemain akan menumpukan perhatian pada sasaran di hadapan dan

badan dibongkokkan kira-kira 45 darjah. Gasing akan diayunkan dan semasa ayunan dibuat, gasing akan ditegakkan. Pusingan secara sentap pula dilakukan untuk menghasilkan pusingan yang ligat. Pemain akan berdiri dalam keadaan tegak dengan tangan yang memegang gasing menghala ke atas. Tangan pemain berada kira-kira 30 darjah dari paras lengan. Ketika gasing diayunkan, pemain akan menyentap sedikit tali supaya gasing menjadi lebih ligat dan mampu berpusing lama.

iv) Memangkah Gasing

Pemain yang ingin memangkah gasing pihak lawan, perlu menumpukan perhatian tepat mengenai sasaran supaya gasing dapat berpusing dengan lama dan menghasilkan uri yang ligat. Terdapat empat gaya ketika memangkah, iaitu pangkah totok, pangkah hentak, pangkah layang, dan pangkah terbang.

v) Mengangkat Gasing

Gasing akan diangkat ketika masih berpusing. Tujuannya adalah untuk memastikan pusingan gasing dapat bertahan dengan lebih lama. Semasa gasing masih ligat berpusing, pemain akan cuba mengangkat gasing dan memastikan gasing tersebut tidak berhenti ketika diangkat. Sebelum gasing diangkat, pemain terlebih dahulu menentukan liuk gasing. Liuk gasing adalah pusingan terendah bahagian patak dengan bumi. Arah pusingan badan juga perlu ditentukan untuk disesuaikan dengan arah pusingan gasing. Gasing

akan diangkat menggunakan tali dan cangkok. Untuk memastikan gasing berpusing ligat, mengangkat gasing perlu dibuat berhati-hati dan gasing perlu berada dalam keadaan tegak serta tali yang digunakan perlu tegang.

Menurut Bias Puspitasari, (2018), melilit gasing dengan tali yang terbuat daripada nylon atau bahan lainnya, panjang tali tersebut adalah berukuran 3-5 meter. Cara – cara bermain gasing yang pertama ialah tali terlebih dahulu dililitkan di tangan kanan baik di lengan mahupun bagian jari – jari tangan. Setelah itu, hujung tali diletakkan di bagian leher gasing, kemudian dililit hingga badan gasing tertutup oleh lilitannya. Cara yang kedua pula ialah dengan memutar gasing dengan cara disorong lalu ditarik atau dilempar lalu ditarik talinya. Walau bagaimana pun, posisi badan pemain haruslah berada dalam keadaan membongkok kira-kira dalam 45 darjah dan posisi gasing harus tegak serta posisi ibu jari harus menghadap ke atas. Ketika gasing dilepas, maka tangan pemain harus ditarik sedikit kuat agar gasing berputar dengan lamanya. Cara yang ketiga pula adalah dengan memindahkan gasing dalam keadaan berputar ke tempat lain. Hal ini adalah bertujuan untuk memastikan putaran gasing tahan lama. Seterusnya, adalah memangkah gasing. Langkah ini dilakukan dalam pertandingan iaitu untuk memangkah gasing lawan yang sedang berputar.

2.5.2 JENIS – JENIS PANGKAH

Menurut Bias Puspitasari (2018) dan Wikipedia menyatakan bahawa memangkah adalah satu gerakan yang paling penting dalam permainan gasing. Tumpuan, perhatian dan hayunan hendaklah

tepat mengenai sasaran supaya gasing akan menghasilkan uri yang ligat, tegak dan kuat. Terdapat empat gaya pangkahan yang biasa digunakan oleh pemain dalam apa juga pertandingan, iaitu pangkah totok, pangkah hentak, pangkah layang dan pangkah tebang

i) Pangkah Totok

Pangkahan dilakukan dari jarak dekat dan pemain perlu membongkokkan badan. Kemudian gasing mestilah di paras bahu dan siku, separas pula dengan bahu pemangkah. Sasarannya pula ialah pada bahagian labu, kepala atau bahu gasing. Pangkahan ini bertujuan untuk menghalakan gasing lawan keluar dari gelanggang. Jika menggunakan gasing yang agak berat, pangkahan jenis ini kurang sesuai. Gasing yang berbentuk tinggi adalah sesuai dengan jenis pangkahan ini

ii) Pangkah Hentak

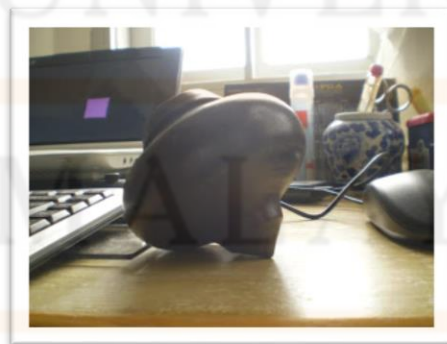
Untuk melakukan pangkah hentak, badan pemangkah mestilah tegak. Tangan pula diletakkan tegak atas kepala dengan memegang gasing secara tegak. Gasing dihayun tegak serta kuat ke arah sasaran. Hayunan ini akan dilepaskan ke sisi kiri atau kanan pemangkah. Sasarannya ialah pada kepala, labu atau bahu gasing. Jika tepat mengenai sasaran, kesannya amat ketara kerana ia boleh memecahkan gasing lawan. Sebab itulah dalam latihan biasa pangkahan ini tidak digalakkan. Jenis gasing yang sesuai untuk melakukan pangkah hentak ialah gasing berembang dan gasing leper. Pangkahan ini bertujuan mematikan dan merosakkan gasing lawan.

iii) Pangkah Layang

Kedudukan tubuh pemangkah mestilah tegak. Tangan pula hendaklah tegak di atas kepala dengan memegang gasing secara tegak. Gasing dihayunkan ke arah sasaran dengan kuat, cepat dan kencang. Pangkahan ini selalunya menghasilkan pusingan yang ligat dan terus keluar dari sasaran selepas memangkah. Sasaran pangkahan jenis ini ialah bahagian bahu, labu, kepala atau tengkuk gasing.

iv) Pangkah Tebang

Pangkahan ini bertujuan mengeluarkan gasing lawan jauh dari sasaran dan ia juga merupakan pangkahan jarak jauh. Untuk menghasilkan pangkahan yang kuat, kedudukan pangkah mestilah tegak. Gasing pemangkah akan mengenai labu gasing lawan serentak dengan paksinya mencecah ke bumi. Gasing yang paling sesuai untuk tujuan ini ialah gasing lipat kajang, gasing tanjung dan gasing concord kerana sifatnya yang berat dan pepat.



a) Gasing Lipat Kajang



b) Gasing Tanjung

2.6 GELANGGANG

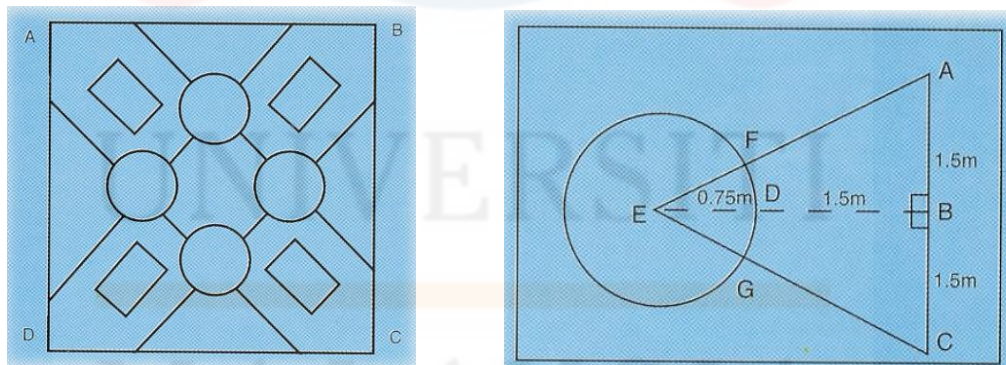
Menurut Zahana Bidin dan Haris (1999) di dalam buku Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia (KKMM) menyatakan bahawa bagi permainan tradisional Gasing Pangkah ini mempunyai ukuran gelanggangnya yang tersendiri.

2.6.1 Bentuk

Bentuk bagi gelanggang permainan gasing ini adalah berbentuk segiempat sama. Gelanggang ini menganclungi empat (4) bulatan dan, empat (4) lorong pangkah dan empat (4) petak bela uri.

2.6.2 Saiz Gelanggang

Saiz Gelanggang permainan hendaklah berukuran 8 meter X 8 meter iaitu $AB=BC=CD=AD$



Gambar 7: Contoh saiz gelanggang permainan gasing

2.6.3 Bulatan

Dibuat empat bulatan yang jejaringnya 0.75 m tiap-tiap satu.

2.6.4 Lorong Pemangkah

Dibuat satu lorong pemangkah pada tiap-tiap bulatan dengan membina garisan.

- $AB = BC = 1.5$ meter
- $BD = 1.5$ meter
- $EF = EG = ED = 0.75$ meter
- $\angle ABE = \angle CBE = 90^\circ$

2.6.5 Petak Bela Uri

Empat (4) petak berukuran 1×0.5 meter dibina di antara setiap lorong pemangkah dengan jarak 2 meter dari sudut gelanggang permainan. Dua (2) petak terdekat bulatan permainan untuk pemusing dan dua (2) lagi untuk pemangkah.

2.6.6 Tapak

Tapak diperbuat daripada tanah keras dan rata atau gentian yang sesuai.

2.6.7 Garisan

- Garisan-garisan hendaklah dicat dengan warna yang terang.
- Semua garisan diukur dari bahagian luar.
- Ukuran lebar garisan di antara 3 cm ke 5 cm.
- Semua ukuran garisan hendaklah seragam.

BAB 3

KAJIAN METODOLOGI

3.1 PENGENALAN

Metodologi kajian merupakan kaedah dan teknik mereka-bentuk, mengumpul dan menganalisis data supaya dapat menghasilkan bukti yang boleh menyokong sesuatu kajian. Metodologi menerangkan cara sesuatu masalah yang dikaji dan sebab sesuatu kaedah dan teknik tertentu digunakan. Tujuan metodologi ialah untuk membantu memahami dengan lebih luas atau lebih terperinci lagi tentang pengaplikasian kaedah dengan membuat huraian tentang proses kajian.

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat metodologi membawa maksud sistem yang merangkumi kaedah dan prinsip yang digunakan dalam sesuatu kegiatan atau disiplin. Maksud lain metodologi ialah kaedah, jalan, teknik, gaya, ragam, rentak, corak dan sistem. Metodologi juga bermaksud ilmu tentang metod atau disiplin yang digunakan semasa melakukan kajian tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Metodologi kajian adalah merujuk kepada kaedah yang paling sesuai untuk menjalankan penyelidikan dan menentukan tatacara yang efektif bagi menjawab permasalahan kajian.

Metodologi kajian adalah merupakan antara bahagian yang amat penting dan berguna dalam pengumpulan data supaya data yang dikumpul menggunakan kaedah atau cara yang betul secara tersusun dan sistematik agar maklumat yang dicari tidak bercelaru dan memudahkan pengkaji untuk menjalankan kajian. Selain itu, metodologi juga merupakan salah satu ilmu tentang metode atau sistem yang merangkumi kaedah – kaedah dan prinsip –

prinsip yang digunakan dalam sesuatu kegiatan (*Sheikh Othman Bin Sheikh Salim, 1989*). Manakala, menurut Bailey D. Kenneth, (1984) pengkajian pula membawa maksud sesuatu yang dijalankan sama ada dengan mengakui apa yang telah berlaku, apa yang sedang berlaku dan apa yang akan berlaku bagi menambah pengetahuan. Oleh yang demikian, dalam mendapatkan maklumat selaras dengan kehendak objektif yang telah digariskan pada permulaan Bab 1 kajian ini, pendekatan yang akan digunakan oleh pengkaji dalam mendapatkan maklumat adalah menerusi pendekatan kualitatif dengan menggunakan data primer dan data sekunder.

3.2 KAJIAN KUALITATIF

Dalam menjalankan kajian terhadap tajuk yang diketengahkan, pengkaji telah memilih pendekatan kajian kualitatif sebagai kaedah atau cara dalam menjalankan kajian ini. Penyelidikan kualitatif menurut Hamzah, (2010) seperti yang dipetik daripada artikel Hua, A.K. (2016) bermaksud kajian yang dijalankan memerlukan pemerhatian yang teliti. Kajian kualitatif tidak memerlukan bilangan responden yang banyak tetapi memperolehi maklumat yang berkualiti dengan memberikan tumpuan terhadap sampel yang kecil dalam satu kumpulan. Manakala, menurut Denzin dan Lincoln (1994) seperti yang dipetik daripada laporan Zainal Ariffin Bin Zainuddin dan Saiful Azmi Bin Mohd Noor, bermaksud sebuah penyelidikan yang melibatkan kepelbagaian kaedah secara terfokus, termasuk penggunaan pendekatan semula jadi untuk menyelidik sesuatu subjek. Hal ini bermaksud melalui kaedah ini, kajian dilakukan secara berdepan dengan subjek yang dikaji tanpa perlu melalui proses empirikal seperti kaedah kuantitatif. Pendekatan ini juga dapat dilihat

bahawa ianya amat bersesuaian dengan topik penyelidikan kerana kajian yang sedang dijalankan ini bersifat kajian penerokaan dan penelitian.

Menurut Van Rensburg (2007) di dalam jurnal H.S Teh (2015), mengatakan bahawa kaedah kualitatif telah mengalami satu paradigma dalam bidang pendidikan pada tahun 60-an. Sebelum tahun 60-an kaedah kajian yang dominan dalam bidang pendidikan ialah kajian kuantitatif. Kaedah kajian kuantitatif mengkaji fenomena berdasarkan pengenalpastian teori yang sedia ada dan hipotesis. Manakala kaedah kualitatif merupakan pendekatan interpretasi yang dipengaruhi oleh kajian kemanusiaan dan sosial sains pada masa itu. Kajian kualitatif meneliti fenomena berdasarkan epistemologi subjektivis ataupun konstruktivis. Secara umum, pengkaji kualitatif mengkaji sesuatu fenomena secara interpretif dengan cara memahami interpretasi peserta terhadap dunia mereka, dan membentuk teori berdasarkan situasi atau fenomena daripada data kajian, contohnya pendekatan kajian iluminatif (Parlett & Hamilton, 1977) dan “*grounded theory*” (Van Rensburg, 2007)

Pendekatan kajian kualitatif menurut Bryman (2008), adalah satu strategi penyelidikan yang lazimnya menekankan kepada perkataan berbanding dengan pengiraan data yang dikumpul dan dianalisis. Pendekatan kualitatif ini boleh melibatkan pelbagai instrumen kajian seperti kaedah temu bual, analisis dokumen dan pemerhatian (Patton, 1990). Bagi mendapatkan hasil kajian yang lebih berkualiti, percantuman instrumen kajian boleh dilakukan iaitu melalui kaedah kajian perpustakaan (*library research*) dan kajian di lapangan (*field research*) melalui kaedah temu bual dan pemerhatian (Ahmad Rushdi, 2010). Manakala, di dalam penyelidikan ini, pengkaji telah memilih untuk menggunakan dua jenis pendekatan instrumen kajian iaitu melalui

kaedah temu bual dan kaedah internet dan video bagi memperoleh data berkaitan dengan objektif kajian yang telah ditetapkan berkaitan dengan permainan tradisional Gasing Pangkah di Kelantan.

3.3 KAJIAN KUANTITATIF

Pendekatan jenis kuantitatif ini pula adalah pendekatan yang menggunakan analisis statistik yang lebih bersifat objektif dan mementingkan perolehan hasil secara khusus dan tepat melalui data bernombor. Penggunaan data yang dikaitkan dengan data bernombor ini akan dikutip melalui kajian lapangan yang kemudiannya akan dianalisis menggunakan menggunakan ujian statistik. Sememangnya terdapat dua jenis kajian yang amat bersesuaian untuk digunapakai oleh pengkaji yang ingin menggunakan kaedah ini, iaitu melalui kajian intervensi dan kajian non – intervensi. Kajian intervensi adalah kajian yang menggunakan pendekatan eksperimen di dalam kajian, manakala kajian non – intervensi pula adalah kajian yang menggunakan pendekatan kajian korelasi dan tinjauan (Zen Shah, 2013).

3.4 DATA PRIMER

Menurut Rohana, (2004), beliau mentafsir data primer sebagai satu persembahan data maklumat yang diperoleh daripada sumber asli atau maklumat orang pertama. Maklumat ini kebiasaannya tidak mengandungi unsur penambahan fakta yang berlebihan kerana maklumat tersebut didatangkan hasil daripada sumber dapatan individu yang berpengalaman yang secara langsung berinteraksi dengan hal yang dikaji. Antara contoh maklumat yang diperoleh daripada sumber data primer adalah seperti pemerhatian, temubual dan soal selidik.

Di dalam penyelidikan pengkaji ini, pengkaji telah menggunakan kaedah pengumpulan data bersumberkan data primer bagi mendapatkan maklumat yang berkaitan dengan objektif pertama penyelidikan iaitu mengkaji peralatan yang digunakan untuk penghasilan gasing yang terdapat negeri Kelantan, Malaysia dan yang kedua ialah untuk mengenalpasti teknik dan cara – cara untuk bermain permainan Gasing Pangkah dengan betul. Sumber primer ini digunakan bagi mengukuhkan lagi hasil dapatan kajian dan seterusnya menghasilkan perolehan data yang berkaitan dengan tajuk penyelidikan dengan lebih tepat dan padat. Sesungguhnya terdapat lima jenis instrumen kajian yang telah digunakan bagi mendapatkan maklumat dalam penyelidikan ini, iaitu melalui proses temubual, pemerhatian, kajian lapangan, rakaman foto dan catatan.

Kaedah temubual adalah kaedah yang dilakukan bagi mendapatkan maklumat secara langsung daripada sumber pemberi maklumat. Temubual yang dijalankan akan melibatkan individu – individu yang mempunyai kepentingan kepada penyelidikan yang sedang dijalankan. Terdapat beberapa jenis bentuk temubual yang boleh digunakan dalam proses perolehan data ini iaitu:

3.4.1 Temubual Berstruktur

Temubual ini dilakukan dengan kerangka – kerangka soalan yang telah ditetapkan. Responden perlu menjawab soalan – soalan yang telah dikemukakan tanpa memberi maklumat tambahan kepada penemubual dan kebiasaannya, bagi temubual jenis ini, penemubual telah mempunyai beberapa ramalan

jawapan yang berkemungkinan diberikan oleh responden yang terlibat. Temubual jenis ini lebih bersifat formal dan ianya bersesuaian untuk sasaran responden yang terdiri daripada sector kerajaan atau berpangkat tinggi dalam sesebuah organisasi pekerjaan.

3.4.2 Temubual Tidak Berstruktur

Manakala, temubual tidak berstruktur pula merupakan temubual yang tidak mempunyai format tertentu di dalam penyediaan soalan. Temubual jenis ini lebih bersifat santai dan soalan yang diberikan adalah terbuka. Responden bebas berkongsi maklumat dengan penemubual. Namun temubual jenis ini menyebabkan tiada jawapan khusus yang akan diperolehi, justeru dapatan daripada hasil temubual ini perlu dianalisis segera selepas proses temubual bagi membolehkan pengenalpastian topik dan tema yang bersesuaian dengan topik penyelidikan.

3.4.3 Temubual Semi Struktur

Temubual ini adalah proses yang menggabungkan soalan yang berbentuk struktur dan tidak berstruktur. Soalan bagi temubual ini telah dirangka awal di mana penemubual telah mempunyai ramalan jawapan yang akan diberikan responden. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa soalan yang akan dikeluarkan secara spontan sewaktu temubual dijalankan. Ini

menjadikan keformalitian terhadap bentuk temubual telah berkurangan dan santai. Dapatan kepada hasil temubual ini juga boleh ditentukan kerana soalan tambahan boleh ditambah sepanjang temubual dijalankan bagi memastikan responden benar – benar memberi maklum balas yang diperlukan dalam kajian.

3.4.4 Kajian Lapangan

Kajian lapangan adalah pengumpulan data di luar makmal, perpustakaan atau tempat kerja yang tetap. Penyelidikan lapangan melibatkan kaedah yang lebih jelas walaupun ianya berubah – ubah, pertemuan ramah yang tidak langsung, pemerhatian langsung serta hasil aktiviti yang dilakukan di dalam atau di luar talian dan kehidupan sejarah. Walaupun kaedah ini umumnya dicirikan sebagai penyelidikan kualitatif, namun ianya mungkin merangkumi dimensi kuantitatif. Lawatan secara langsung atau dikenali sebagai pemerhatian dengan ikut serta ke tapak lapangan adalah merupakan kaedah yang paling penting.

Pemerhatian adalah salah satu proses kegiatan pemetaan yang berperanan dalam memahami ilmu sains kebunian ataupun lingkungan (Cotingham, 2002). Pengkaji akan memfokuskan kepada pemeliharaan permainan tradisional Gasing Pangkah di mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.

Pengkaji akan pergi ke tapak lapangan yang telah dinyatakan di dalam skop kajian bagi melihat sendiri pelbagai

cara – cara bermain atau cara pembuatan Gasing Pangkah tersebut. Justeru itu, kaedah yang akan digunakan adalah dengan merekod dan mencatatkan data – data melalui rakaman, beberapa kepingan gambar dan catatan untuk dimasukkan ke dalam maklumat penulisan penyelidikan ini.

3.4.5 Rakaman Foto

Melalui kaedah ini pengkaji akan mengambil beberapa kepingan foto dan video yang berkaitan semasa kajian dijalankan di kajian lapangan. Dengan adanya foto yang diambil, ianya dapat menjadi sebagai satu bukti yang kukuh terhadap kajian untuk diletakkan di dalam laporan agar ia menjadi gambar yang bermaklumat untuk mendapatkan penjelasan yang lebih terperinci kepada pembaca. Kaedah ini juga adalah untuk bertujuan merekodkan kesemua data – data sebagai langkah berjaga – jaga sekiranya terdapat masalah seperti kehilangan maklumat yang bertulis.

Dalam melakukan rakaman foto ini, pengkaji akan menggunakan peranti milik pengkaji sendiri iaitu telefon pintar. Hal ini kerana menurut Ian Bradshaw (1986), bahawa sebagai imej visual, gambar amat penting dalam dunia kewartawan foto kerana kemampuannya mengabdikan detik – detik peristiwa dalam bentuk gambar, dokumentasi, ulasan dan interpretasi kepada gaya dan tingkah laku manusia hasil gabungan antara media komunikasi perkataan media komunikasi visual.

3.4.6 Catatan

Catatan adalah merupakan rekod harian tentang perkara yang berlaku atau yang akan dilakukan, lazimnya di dalam buku dan disusun mengikut tarikh. Catatan mengandungi pengalaman atau pemerhatian peribadi seseorang atau sesuatu maklumat semasa dalam penyelidikan. Setiap maklumat yang diperolehi lisan dan langsung hasil dari temubual dan pemerhatian yang dilakukan oleh pengkaji akan dicatatkan keseluruhannya di dalam buku atau nota atau diari yang berkulit keras. Melalui kaedah ini, pengkaji dapat melakukan pendokumentasian dan menganalisis data dengan mudah dan tersusun tanpa perlu mencari maklumat di berlainan tempat. Penulisan catatan oleh pengkaji juga memberi maklumat secara tidak langsung memudahkan pengkaji dengan sedikit lukisan rajah bagi meringkaskan dengan lebih padat mengenai memudahkan mengenalpasti keistimewaan dan punca yang mempengaruhi permainan tersebut.

3.5 DATA SEKUNDER

Data Sekunder menurut Sugiyono (2016: 225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Sekiranya data dikumpulkan oleh sumber maklumat yang sedia ada seperti akhbar, komersial televisyen atau mana-

mana institut lain yang telah mengumpulkan data untuk tujuan mereka, maka mereka akan menjadi data sekunder kepada penyelidik atau penyiasat. Selain itu, sumber yang memberikan data sekunder mungkin telah mengumpul data untuk tujuan khusus pemilik. Data-data ini mungkin tidak disesuaikan mengikut tujuan penyelidik. Malah, data sekunder tidak dikumpulkan dengan matlamat memenuhi minat penyelidik tetapi dari pemilik data lain. Oleh itu, adalah jelas bahawa data sekunder untuk penyelidik ini mungkin merupakan data utama bagi pemilik sumber maklumat.

Menurut kajian Sabitha Marican, Kaedah Penyelidikan Sains Sosial (2005), beliau telah mendefinisikan data sekunder sebagai maklumat yang telah dikumpulkan oleh pengkaji lain. Data – data ini pada asalnya berkemungkinan dikumpul pada masa lalu bagi menjawab persoalan – persoalan lain. Walau bagaimanapun, ianya dapat dilihat bersesuaian untuk menjawab beberapa persoalan kajian yang dibina pada penyelidikan baharu, maka data – data tersebut akan digunakan. Antara contoh maklumat yang boleh diperolehi melalui data sekunder adalah menerusi kaedah analisis dokumen yang terdiri daripada dokumen awam, arkib, dokumen pentadbiran, laporan formal, filem dan sebagainya.

Menurut Ahmad Sunawari Long (2008), kaedah analisis dokumen adalah kaedah pengumpulan data yang melibatkan penghuraian semula analisis kandungan daripada instrumen kajian yang digunakan tidak kira sama ada dokumen itu berbentuk media cetak seperti akhbar, majalah, jurnal, buku, kitab, laporan bertulis, minit mesyuarat dan sebagainya. Selain itu, ianya juga boleh terdiri daripada bahan – bahan elektronik seperti filem, drama, rancangan radio, televisyen, cd dan papan iklan. Penganalisan data menerusi kaedah ini

akan merujuk kepada kandungan yang terdapat pada instrumen kajian yang digunakan sama ada berbentuk teks, gambar, symbol atau apa – apa sahaja yang mempunyai makna kepada penyelidikan yang sedang dilakukan. (Jasmi, 2012).

Bagi penyelidikan yang akan dibuat ini, pengkaji akan menggunakan beberapa instrumen kajian daripada perolehan data sekunder, seperti kaedah kepustakaan, jurnal atau artikel, dan internet bagi mendapatkan maklumat untuk menjawab objektif yang telah ditetapkan di dalam penyelidikan ini.

3.5.1 KAEDAH KEPUSTAKAAN

Kaedah kepustakaan adalah merupakan kaedah yang boleh digunakan oleh pengkaji untuk memperoleh maklumat tambahan yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dipilih. Melalui kaedah ini, pengkaji akan mencari buku – buku, akhbar dan majalah yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dilakukan. Dengan mengunjungi ke perpustakaan, pengkaji akan dapat memperolehi pelbagai jenis buku dan maklumat yang mempunyai kaitan dengan kajian tentang Gasing Pangkah ini. Buku, artikel dan majalah yang terdapat di perpustakaan senang untuk pengkaji mengakseskannya serta dan mendapatkan maklumat dengan lebih terperinci tentang permainan tradisional Gasing Pangkah ini. Tambahan pula pengkaji juga akan dapat mencari bahan rujukan tersebut melalui laman web di perpustakaan tersebut.

3.5.2 JURNAL / ARTIKEL

Selain daripada ke pustakaan, maklumat – maklumat yang berkaitan juga boleh didapati daripada jurnal – jurnal atau artikel yang ditulis berkaitan dengan tajuk kajian pengkaji. Jurnal atau artikel agak berbeza dengan buku, dimana jurnal dan artikel hanya ditulis atau dihasilkan secara ringkas tentang sesuatu kajian yang dibuat. Ianya adalah berfungsi bagi memudahkan pembaca memahami tentang kajian yang difokuskan. Jurnal dan artikel ini juga lebih mudah untuk diakses dan diperolehi. Melalui kaedah jurnal ini juga pengkaji dapat memperolehi maklumat yang tepat dan kukuh tentang kajian permainan tradisional Gasing Pangkah ini.

3.5.3 INTERNET

Melalui kecanggihan teknologi kini, internet adalah merupakan satu sumber yang paling mudah untuk diakses bagi mendapatkan sesuatu maklumat tentang tajuk – tajuk yang dipilih oleh setiap pengkaji. Internet adalah merupakan platform yang paling sesuai dan sering digunakan oleh semua pengkaji untuk memperolehi maklumat dengan lebih meluas berkaitan dengan tajuk kajian. Antara laman sesawang yang menjadi pilihan pengkaji untuk mengakses maklumat adalah seperti *Wikipedia*, *Google Scholar*, *Academia*, *Blogspot* dan lain – lain sumber. Mendapatkan sumber rujukan daripada internet ini ianya mampu

memberikan kemudahan kepada semua pengkaji bagi mendapatkan maklumat tanpa had dan mengikut peredaran masa.

Selain itu kaedah internet ini juga digunakan bagi mencari contoh-contoh kajian lepas dan jurnal – jurnal yang berkaitan dengan kajian sebagai rujukan kepada pengkaji. Kajian internet adalah daripada sumber jurnal, kajian terdahulu serta kajian melalui video di laman web *www.youtube.com*, kajian melalui internet ini juga bagi memudahkan untuk mendapatkan info kajian diserata dunia, sehubungan dengan kajian video melalui youtube, pengkaji mengkaji tentang cara pembuatan dan proses penghasilan atau pembuatan alat permainan tradisional tersebut.

3.6 KESIMPULAN

Kesimpulannya, kajian ini menggunakan metodologi yang lazim digunakan oleh pengkaji-pengkaji lain kerana mempunyai ciri-ciri persamaan pada skop dan objektif. Melalui kaedah-kaedah yang digunakan dapat membantu pengkaji untuk mencari maklumat dengan lebih terperinci tentang kajian permainan tradisional Gasing Pangkah ini. Dengan ini pengkaji boleh mencari maklumat yang mempunyai kaitan dengan jenis, cara – cara main dan sebagainya. Oleh sebab itu, pemilihan metodologi yang baik dapat memudahkan pengkaji untuk memperoleh maklumat yang lebih tepat, sahih dan kukuh tentang tajuk kajian yang dilakukan.

Selain itu, melalui kajian yang dijalankan, jelaslah bahawa masyarakat sekarang lebih cenderung untuk menerima maklumat melalui media elektronik. Media elektronik yang menggunakan visual dan audio berbeza dengan media cetak yang menggunakan teks yang perlu dibaca. Pengkaji juga tidak menolak peranan media cetak dalam menyampaikan maklumat, namun ianya perlu seiring dengan peredaran zaman dan kepesatan revolusi industri 4.0 yang menekankan perkembangan teknologi, masyarakat mula merubah angin untuk mendapatkan maklumat secara santai dan menyeronokkan terutamanya golongan remaja. Sebagai masyarakat Malaysia yang mempunyai budayanya sendiri juga, adalah tidak wajar jika masyarakat melupakan budaya yang turun temurun seperti permainan tradisional Gasing Pangkah ini berkembang seiring dengan perkembangan teknologi kini.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.0 Pengenalan

Dalam bahagian bab ini, pengkaji ingin membincangkan tentang hasil dapatan kajian yang diperolehi oleh pengkaji sewaktu proses pengumpulan data dilakukan terhadap orang sumber yang terlibat. Hal ini demikian kerana segala maklumat yang itu adalah data-data yang dikumpul secara telus melalui proses temuramah, pemerhatian, dan juga tinjauan. Oleh itu, dalam dapatan kajian ini mengandungi maklumat yang lebih mendalam berkenaan dengan permainan Gasing Pangkah di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan. Selain itu, kajian ini juga dijalankan adalah bertujuan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai objektif kajian yang terdapat dalam kajian ini iaitu:

- I. Mengkaji peralatan yang digunakan untuk penghasilan Gasing Pangkah yang terdapat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.
- II. Mempelajari cara – cara untuk bermain permainan Gasing Pangkah dengan betul
- III. Mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.

4.1 Peralatan Yang Digunakan Untuk Penghasilan Gasing Pangkah

4.1.1 Kayu



Gambar 8: Kayu yang digunakan untuk membuat Gasing Pangkah

Dalam proses penghasilan atau pembuatan Gasing Pangkah ini, perkara wajib yang perlu ada adalah kayu. Untuk menghasilkan sebuah Gasing Pangkah kayu amat penting dan kayu yang digunakan tidak boleh kayu yang sembarangan dan kayu yang dimaksudkan adalah spesies kayu Merbau seperti Merbau Tanduk, Merbau Darah, Merbau Johol dan Merbau Keradah kerana ianya mudah dilarik dan tidak mudah retak atau serpih.

Selain itu, jenis kayu yang mudah untuk didapati seperti kayu manggis, keranji dan ciku atau asam jawa sering digunakan dalam pembuatan Gasing Pangkah ini. Oleh sebab itu, sekiranya menggunakan kayu tidak sesuai untuk membuat gasing, risiko gasing untuk pecah amatlah tinggi apabila semasa sesi memangkah dijalankan. Oleh sebab itu, dalam menghasilkan sebuah gasing, pembuat akan memilih dan menilai kayu tersebut supaya kayu yang ingin digunakan

untuk membuat gasing tersebut amat berkualiti tinggi bagi mengelakkan sebarang kerosakan di kemudian hari.

4.1.2 Tali

Tali sememangnya tidak asing lagi bagi permainan Gasing Pangkah ini. Hal ini kerana, tali merupakan alat yang terpenting serta berupaya untuk memutarakan gasing tersebut lebih laju. Seperti semua tahu, pada awalnya tali untuk memutarakan gasing selalunya diperbuat daripada tali pokok kayu dan tali guni. Namun disebabkan berlakunya peredaran zaman, tali yang digunakan kini adalah diperbuat daripada tali nilon. Hal ini kerana, menurut Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa tali tersebut mudah didapati, tahan lasak serta lebih kuat kekuatannya. Maka tidak hairanlah mengapa para pemain permainan ini sering menggunakannya dalam permainan Gasing Pangkah ini.

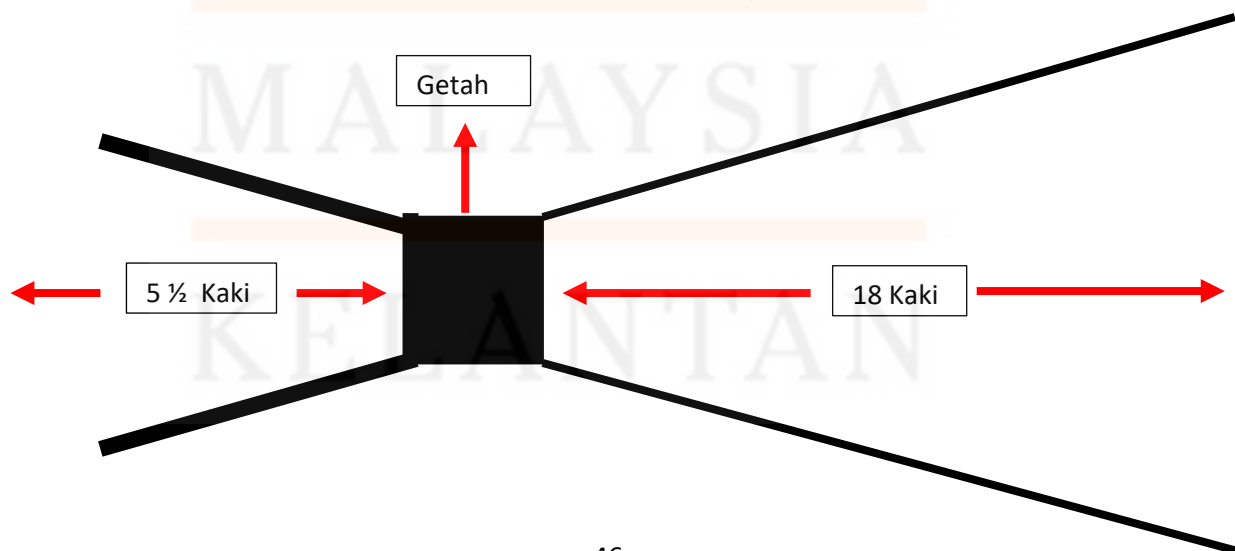


Gambar 9: Tali yang digunakan dan cara lilitan dalam permainan Gasing Pangkah

Selain itu, dalam permainan gasing ini tali yang akan digunakan adalah sepanjang lebih kurang 3 hingga 5 depa (3-5 meter). Dalam permainan gasing ini perlu diingatkan bahawa setiap tali mempunyai pemiliknya yang tersendiri dan tiada istilah “kongsi” dalam aspek pemilikan tali gasing kerana ada sesetengah pemusing ini lebih gemar menggunakan tali sendiri dan kesesuaian penggunaan tali milik sendiri lebih baik berbanding menggunakan tali milik orang lain yang mungkin berbeza kualiti dan panjangnya.

4.1.3 Bong

Bong adalah sejenis tempat permainan atau arena gasing. Bong berbentuk petak, bergaris dan dibuat di atas tanah yang keras atau diperbuat daripada tanah liat yang dimampatkan, berbentuk segi empat dengan saiz lebih kurang 24 kaki. Kini ada pemain yang membuat bong menggunakan kayu pada saiz yang sama dan diletakkan kain di atasnya. Tetapi menurut orang sumber iaitu Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa membuat tempat gasing berpusing diperbuat daripada getah tayar kereta atau lori lebih baik dan senang untuk didapati.





Gambar 10: Contoh Bong atau Arena Gasing yang digunakan dalam permainan Gasing Pangkah

Bong juga merupakan salah satu tempat atau medan bagi para pemusing melemparkan atau memusingkan gasing. Fungsi bong adalah supaya gasing yang dilempar tidak jatuh ke atas tanah. Tetapi antara bahan utama yang sebetulnya untuk membuat bong ini adalah tanah liat. Bentuk bong pula adalah segi empat sama dan setiap gelanggang permainan Gasing Pangkah mempunyai satu bong sahaja.

MALAYSIA

KELANTAN

4.1.4 Getah

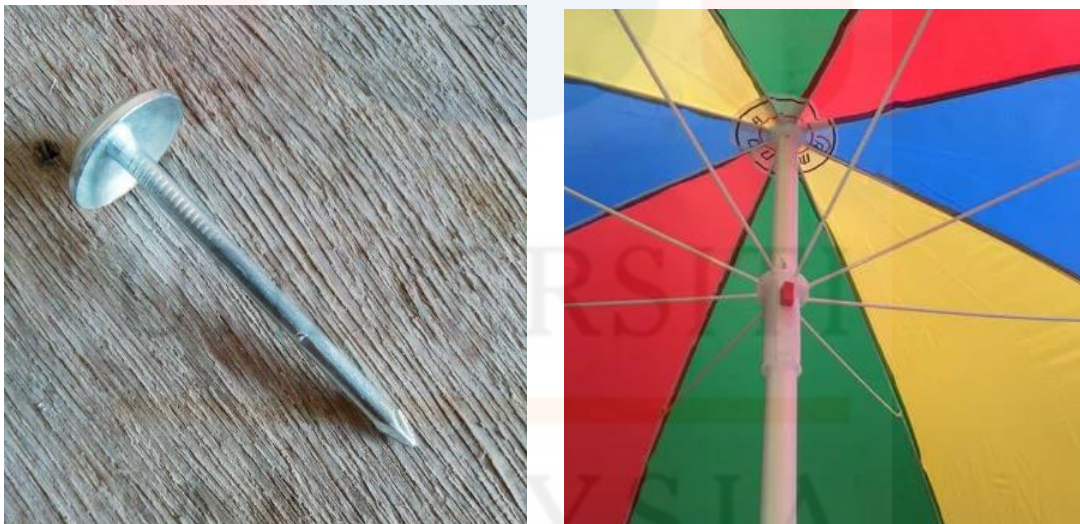
Dalam permainan Gasing Pangkah ini, getah berfungsi dalam dua keadaan atau situasi iaitu tempat getah untuk memusingkan gasing dan juga melilit kepala gasing serta melilit pada tali gasing supaya menghasilkan satu cengkaman yang kuat antara kepala dan tali gasing tersebut. Getah yang dijadikan sebagai tempat memusingkan gasing ini juga tergolong dalam bahagian Bong. Hal ini kerana gasing tersebut akan dipusingkan di atas getah tersebut bagi pihak lawan memangkah gasing tersebut. Manakala bagi getah yang dililit pada kepala gasing menurut Bukhari Amajid (2021), beliau menyatakan getah yang dililit tersebut ialah getah “Kuin” atau getah “Kecupu”. Getah yang diletakkan di kepala gasing tersebut adalah berfungsi sebagai pelekat antara tali dan kepala gasing. Apabila getah tersebut diletakkan pada kepala gasing akan memudahkan para pemain kerana ianya tidak longgar apabila proses melilit tali dilakukan.



Gambar 11: Contoh getah yang digunakan untuk memusingkan Gasing Pangkah

4.1.5 Paku / Paksi

Menurut Bukhari Amajid & Amran Amajid (2021) menyatakan bahawa alat yang sering digunakan oleh pembuat Gasing Pangkah ialah antara paku payung yang bersaiz 2 inci dan juga besi payung besar. Namun besi payung besar lebih menjadi tumpuan bagi semua pembuat gasing di kampung tersebut. Hal ini kerana, ianya lebih bersifat padat, keras dan tahan karat. Oleh sebab itu, besi ini menjadi tumpuan dalam kalangan semua pembuat Gasing Pangkah. Panjang besi yang akan dimasukkan ke dalam gasing tersebut adalah sepanjang 2 inci sahaja dan penghujung besi atau paksi tersebut akan ditajamkan mengikut kesesuaian atau kestabilan gasing tersebut.



Gambar 12: Alat yang digunakan untuk dijadikan sebagai paksi Gasing Pangkah.

4.1.6 Mesin Pelarik Kayu

Mesin Pelarik Kayu ialah sejenis mesin yang boleh digunakan untuk melarik kayu, tidak kira besar atau kecil kayu yang bakal dilarik. Mesin ini diperbuat daripada keluli jenis '*cast iron*' yang tahan karat dan tahan lama. Dalam pembuatan Gasing Pangkah, mesin ini berfungsi untuk melarik kayu Merbau atau Keranji tersebut supaya membentuk sebuah bulatan cantik dengan menggunakan besi pencucuk.



Gambar 13: Mesin Pelarik Kayu yang digunakan untuk membentuk sebuah Gasing Pangkah

4.1.7 Besi Pencucuk

Dalam proses pembuatan Gasing Pangkah, mata besi pencucuk ini akan diasah terlebih dahulu supaya kerja melarik kayu tersebut berjalan lancar. Besi ini berfungsi bersama dengan mesin pelarik supaya membentuk sebuah bulatan. Besi ini juga mempunyai pelbagai saiz dan bentuk supaya ianya mampu membentuk barang yang selain daripada gasing tersebut. Besi yang digunakan perlulah bersifat padat,

keras dan tahan lasak. Hal ini kerana bagi mengelakkan sebarang masalah atau kecederaan semasa proses melarik kayu dijalankan.



Gambar 14: Mata besi pencucuk yang digunakan dalam proses melarik Gasing Pangkah.

4.1.8 Mesin *Drill* / Gerudi

Mesin gerudi ialah mesin yang digunakan untuk menggerudi lubang. Saiz mata gerudi akan menentukan saiz lubang yang hendak dibuat. Selain itu, mesin ini juga digunakan untuk kerja-kerja lain seperti menggerak, melulus dan membenam. Dalam penghasilan gasing ini mesin *drill* berfungsi untuk menebuk lubang pada bahagian bawah gasing bagi memasukkan besi atau paku untuk dijadikan sebagai paksi gasing tersebut. Mesin *drill* ini boleh digunakan dalam pebagai jenis antara mesin *drill* mudah alih ataupun mesin *drill* meja. Menurut Md Saad (2016), untuk menebuk lubang gasing tersebut perlulah berhati – hati dan teliti supaya ianya tidak senget dan tidak merosakkan gasing tersebut.



Gambar 15: Menunjukkan mesin yang digunakan untuk menebuk lubang paksi gasing

4.1.9 Mesin Pencanai Mudah Alih

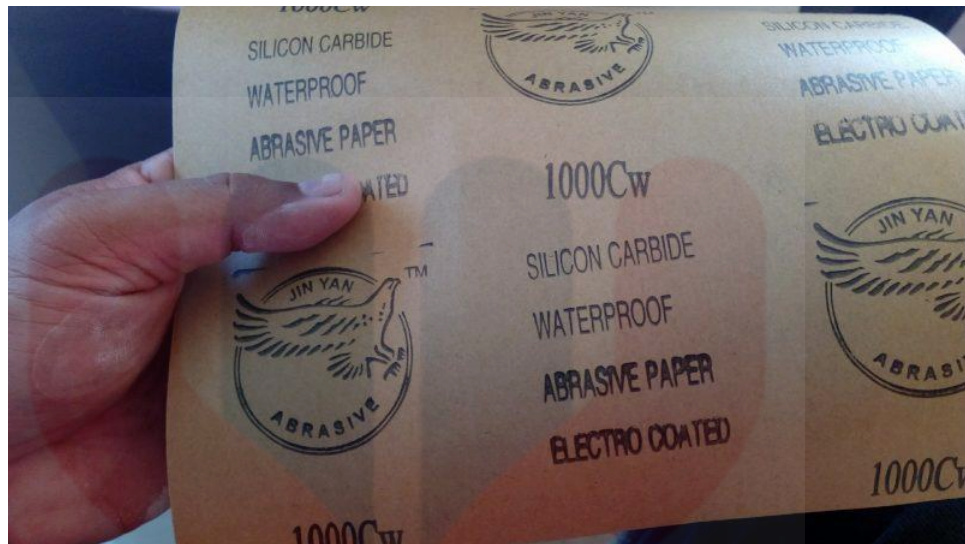
Mesin pencanai mudah alih biasanya bersaiz kecil dan boleh di bawa ke mana-mana. Ianya dipegang dengan tangan di mana putaran roda pencanai dibantu oleh kuasa elektrik. Mesin ini sesuai digunakan di dalam bengkel kejuteraan atau tempat-tempat tertentu. Apabila benda kerja yang hendak dicanai sangat berat ataupun kita hendak mencanai di ruang yang sempit mesin pencanai mudah alih amat sesuai digunakan. Oleh sebab itu, dalam penghasilan gasing ini, pencanai berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menajamkan paksi Gasing Pangkah. Tetapi bagi paksi gasing tidak boleh terlalu tajam dan juga tidak boleh terlalu tumpul apabila dimainkan.



Gambar 16: Menunjukkan penggunaan mesin pencanai untuk menajamkan paksi gasing

4.1.10 Kertas Pasir

Kertas pasir merupakan kertas yang digunakan pada proses akhir pertukangan. Ia merupakan kertas kasar yang seperti pasir di mana ia digunakan untuk meratakan permukaan kayu supaya ia lebih kemas dan licin. Kertas ini akan digosokkan berkali-kali ke atas permukaan gasing yang hendak dilicinkan. Secara tradisional sebelum kewujudan kertas pasir, masyarakat Malaysia menggunakan daun palas untuk proses merata dan melicinkan kayu seperti hulu kapak, parang, cangkul dan sebagainya. Oleh itu dalam pembuatan gasing ini kertas pasir amatlah berguna bagi melicinkan atau meratakan permukaan gasing supaya dapat mengelakkan kecederaan ketika pemain memegang gasing tersebut.



Gambar 17: Menunjukkan kertas pasir yang sesuai digunakan untuk melicinkan permukaan gasing.

4.2 Mempelajari Cara – Cara Untuk Bermain Permainan Gasing Pangkah Dengan Betul

Dalam apa jua permainan dan acara tidak kiralah yang bersifat tradisional atau moden mestilah mempunyai teknik atau kaedah permainannya. Cara permainan merujuk kepada kaedah dan teknik yang digunakan ketika proses permainan berlaku, dalam permainan Gasing Pangkah ini, memerlukan kepekaan dan kesabaran untuk memusingkan gasing dan memangkah gasing pihak lawan. Oleh sebab itu, setiap teknik dan kaedah dalam permainan ini mempunyai tahap yang tertentu. Setiap individu dalam sesebuah pasukan mempunyai kemahiran yang tersendiri, bermula daripada teknik melilit hinggalah kepada memangkah. Semuanya dilakukan oleh individu yang berbeza, jadi disinilah wujudnya keseimbangan dimana bukan hanya seorang individu sahaja yang penting dalam pasukan, tetapi semua ahli pasukan sama penting dan saling memerlukan antara satu sama lain.

4.2.1 Melilit Tali

Dalam aspek melilit tali gasing ini, penggunaan tali harus sesuai dengan gasing yang hendak dipusing terutamanya dari sudut saiz dan panjangnya. Panjang tali boleh mempengaruhi kadar pusingan gasing, makin panjang tali maka semakin tinggi peluang gasing tersebut akan berputar dengan laju. Dalam istilah para pemain gasing menyebutnya “cukup belit”. Tali yang terlalu panjang juga tidak sesuai kerana ianya boleh mendatangkan masalah kepada para pemain atau pemusing. Panjang tali yang paling optimum adalah sekitar 3 meter sahaja.

Teknik melilit tali gasing ini sememangnya mempunyai caranya yang tersendiri, Bagi Gasing Pangkah, apabila sudah selesai melilit tali pada badan gasing, pemain akan melilit lebih tali tersebut pada lengan pemain serta memasukkan jari kelingking pada hujung tali yang berlubang. Hal ini kerana apabila berbuat demikian daya tarikan untuk memusingkan Gasing Pangkah amat senang dan gasing juga turut berpusing dengan laju di atas bong. Akhir sekali, penamat bagi kedudukan tali tersebut boleh dikatakan berada ditengah-tengah badan gasing tersebut.



Gambar 18: Menunjukkan proses melilit tali pada Gasing Pangkah

4.2.2 Melilit Gasing

Pada permulaan proses lilitan, kepala tali akan dilekatkan pada kepala gasing menggunakan getah kecupu, tetapi dalam permainan gasing ini, sesiapa sahaja yang memegang gasing atau melibatkan diri dalam permainan gasing, mereka perlulah melilit gasing mereka sendiri. Berbeza dengan gasing uri dimana tugas melilit tali gasing tersebut dilakukan oleh individu yang khas dimana tugas mereka adalah untuk melilit tali pada gasing. Oleh sebab itu Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa ingin bermain gasing bukannya perkara yang mudah jika anak-anak muda kini ingin mempelajarinya kerana setiap langkah atau cara bermainnya agak leceh bagi mereka yang tidak mempunyai nilai kesabaran yang tinggi.



Gambar 19: Menunjukkan cara melilit taling pada badan Gasing Pangkah

KELANTAN

4.2.3 Memusing Gasing

Waktu memusingkan gasing merupakan antara detik yang paling mendebarkan dalam permainan ini. Hidup matinya sesebuah gasing itu ditentukan sama ada ianya dapat dipusing ataupun tidak oleh pemusing. Antara syarat yang dikenakan bagi seseorang pemusing itu untuk memusingkan gasing adalah seorang yang sihat tubuh badan, bertubuh kasar dan lasak. Kebanyakan para pemusing Gasing Pangkah di negeri Kelantan ini terdiri lelaki yang besar dan sihat tubuh badannya. Begitu juga dengan orang sumber pengkaji iaitu Encik Bukhari Amajid ini. Beliau mempunyai badan yang bertubuh dan kasar.



Gambar 20: Menunjukkan kedudukan pemain ketika hendak memusingkan gasing

Kedudukan seseorang pemusing ketika hendak melempar atau membaling gasing adalah seperti posisi hendak melemparkan sesuatu kearah hadapan, kaki kiri sedikit ke hadapan berbanding kaki kanan. Manakala kaki kanan dibelakang sebagai penunjang ketika proses melempar gasing dilakukan. Tetapi bagi mereka yang baru ingin berjinak untuk bermain Gasing Pangkah perlulah berlatih selama seharian hanya memusing gasing sahaja.

4.2.4 Memangkah Gasing

Memangkah gasing ini adalah merupakan kaedah yang amat digemari oleh pihak lawan. Hal ini kerana, apabila dapat memangkah gasing pihak lawan, ianya dapat memberikan satu kepuasan bagi mereka yang memangkah. Tetapi seandainya pangkahan itu tidak terkena pada gasing yang berpusing di atas bong itu, akan dapat memalukan diri sendiri. Untuk kaedah memangkah ini memerlukan kepakaran dan kemahiran yang tinggi apabila ingin memangkah gasing pihak lawan. Teknik atau cara memangkah gasing yang betul pula menurut Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa agak sedikit sama dengan teknik memusingkan gasing di mana mata pemain haruslah fokus kepada gasing pihak lawan, kedudukan kaki dalam keadaan kekuda dan badan agak sedikit condong ke hadapan. Dari segi tangan pemangkah pula perlu diangkat kira-kira dalam satu jengkal daripada paras bahu dan juga paras telinga.



Gambar 21: Menunjukkan keadaan atau kedudukan pemain untuk memangkah gasing

4.2.5 Mengangkat Gasing

Dalam permainan Gasing Pangkah ini, kaedah atau cara bermain dengan mengangkat gasing ini adalah jarang digunakan. Cara ini banyak digunakan dalam permainan gasing uri di mana tujuannya adalah untuk memastikan pusingan gasing dapat bertahan dengan lebih lama. Semasa gasing masih ligat berpusing, pemain akan cuba mengangkat gasing dan memastikan gasing tersebut tidak berhenti ketika diangkat. Tetapi dalam permainan Gasing Pangkah ini, menurut Amran Amajid (2021) menyatakan bahawa cara mengangkat gasing ini masih dikekalkan namun berbeza tindakannya. Beliau menyatakan bahawa apabila pemain memusingkan gasing di atas bong dan ada gasing yang berpusing di atas tanah, mereka akan mengangkat gasing tersebut supaya berada di atas getah yang telah disediakan. Hal ini kerana apabila berbuat demikian akan menyelamatkan gasing tersebut daripada terus mati begitu sahaja semasa perlawanan dijalankan.

4.3 Mengenalpasti nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan.

Dalam meniti arus kemodenan yang berteraskan sains dan teknologi ini masyarakat zaman pascamerdeka kini kian sibuk dengan kemewahan dunia dan hampir tenggelam dalam dunia atom ini. Masyarakat Malaysia kini juga asyik menikmati kemerdekaan dan terlalu mementingkan obligasi tertentu untuk kepentingan masing-masing. Oleh kerana kemajuan dunia dalam pelbagai skop ini, warisan bangsa Malaysia seolah-olah dianaktirikan oleh penduduknya sendiri. Padahal sering meniti dari bibir ke bibir seluruh umat manusia dari empat penjuru dunia sibuk membicarakan sejarah yang telah mewarnai bumi Malaysia setelah dijajah oleh kuasa asing berdekad yang lalu. Oleh itu, sebelum mata menjadi rabun, sebelum kulit menjadi kendur, sebelum nyawa menjadi lebur, moleklah kita melebarkan skop perbincangan mengenai nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di negeri Kelantan ini.

Antara kepentingan yang terdapat dalam permainan tradisional Gasing Pangkah adalah menjadi daya tarikan pelancong sama ada pelancong domestik mahupun antarabangsa. Pengekalan bahan-bahan yang digunakan telah menggamit hati para pelancong untuk melihat sendiri tentang keunikan ciptaan masyarakat terdahulu bagi merealisasikan hiburan pada masa lapang. Persembahan daripada permainan ini dapat di buktikan menerusi peningkatan bilangan pelancong di negeri yang mempunyai permainan gasing seperti di Terengganu, Pahang, Johor dan Kelantan. Ini bermakna, permainan tradisional

juga merupakan salah satu penyebab utama industri pelancongan begitu rancak sekaligus menyumbang kepada peningkatan ekonomi negara.

Selain itu, nilai integriti dan bekerjasama yang ditunjukkan dalam permainan gasing pangkah ini juga merupakan salah satu nilai kepentingan yang terdapat dalam permainan gasing pangkah ini. Sesungguhnya dalam permainan gasing pangkah ini semangat kerjasama antara pasukan amatlah ditekankan bagi meraih sesuatu kemenangan. Perkara ini jelas ketara dapat dilihat ketika sesi memangkah gasing pangkah pihak lawan dan semasa mengangkat gasing ke atas getah dimana tempat gasing dipusingkan supaya tidak mati begitu sahaja. Seperti sedia maklum, apabila melakukan sesuatu pekerjaan atau tindakan secara bekerjasama dapat meringankan beban sesama pasukan itu sendiri.

Dapat mengeratkan hubungan silaturahim antara satu sama lain juga merupakan salah satu nilai kepentingan yang terdapat dalam permainan tradisional Gasing Pangkah di Mukim Sungai Pinang. Nilai sebegini rupa sememangnya dan semestinya akan dapat dilihat daripada program-program yang melibatkan keramaian atau kerakyatan. Terdapat juga dalam bidang-bidang persembahan atau apa-apa sahaja program yang memerlukan ramai orang. Menurut Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa daripada itulah hubungan silaturahim antara satu lain dalam kalangan masyarakat dapat dipupuk tidak kira golongan kanak-kanak, remaja ataupun golongan dewasa. Hubungan sebeginilah yang patut dipraktikkan oleh semua lapisan masyarakat bagi menjamin kesejahteraan dan keharmonian dalam sesebuah negara. Antara negara yang boleh dijadikan sebagai contoh adalah negara Jepun dan Korea.

Di samping itu, kepentingan yang terdapat dalam permainan tradisional Gasing Pangkah adalah dapat memupuk nilai erti persahabatan bersama orang baharu. Perkara ini dapat dilihat dengan jelas dan ketara dimana apabila wujudnya sebarang pertandingan atau perlawanan yang melibatkan permainan tradisional terutamanya Gasing Pangkah ini, sudah pasti semua masyarakat akan datang untuk menyaksikan dan memberikan sokongan yang jitu kepada semua peserta yang terlibat. Seperti di Kampung Kok Keli, menurut Amran Amajid (2021) menyatakan bahawa sebelum munculnya wabak pandemic Covid-19, boleh dikatakan setiap tahun atau dua tahun sekali perlawanan Gasing Pangkah ini sering dijalankan di kampung tersebut. Situasi sebegini yang menunjukkan nilai persahabatan itu semakin kukuh dan erat kerana mereka akan saling berkenalan antara satu sama lain.

Akhir sekali, dapat mengangkat kembali permainan tradisional ke peringkat global juga merupakan salah satu nilai kepentingan permainan tradisional Gasing Pangkah terhadap masyarakat di Mukim Sungai Pinang, Tumpat, Kelantan. Menurut Bukhari Amajid (2021) menyatakan bahawa dengan kewujudan masyarakat atau jabatan yang mengekalkan warisan negara seperti permainan tradisional ini umumnya permainan gasing pangkah ini. Semua ini akan mengangkat kembali permainan ini ke peringkat global yang menyebabkan penduduk atau masyarakat luar mampu mengenali dengan lebih yang mendalam berkaitan dengan permainan gasing pangkah ini. Nilai sebeginilah seharusnya dikekalkan supaya anak muda kini akan mengenali lebih awal akan kewujudan permainan tradisional gasing pangkah ini.

BAB 5

KESIMPULAN

5.0 Kesimpulan

Secara natijahnya, permainan gasing pangkah ini sangat penting dalam memupuk perpaduan dalam kalangan masyarakat. Ia juga mampu menjadi satu agen yang dapat menyatukan masyarakat yang kini semakin renggang antara satu sama lain. Penyatuan sesebuah masyarakat ini dapat dilihat daripada aktiviti berpasukan dan menambahkan lagi nilai sesuatu persahabatan yang dijalinkan dalam kalangan masyarakat yang berbeza latar belakang, usia dan tempat tinggal. Walau bagaimanapun, para generasi muda kini haruslah belajar dan menitikberatkan untuk menyayangi nilai warisan budaya nenek moyang kita kerana ianya merupakan tunjang identiti bangsa itu sendiri. Semua lapisan masyarakat haruslah bersatu padu bagi memartabatkan seni permainan tradisional ini supaya ianya sentiasa dikekalkan sekaligus mengagumkan masyarakat luar betapa uniknya masyarakat Melayu dalam mengetengahkan aktiviti sosial mereka.

Tambahan lagi, permainan tradisional gasing pangkah ini sangat popular hanya di sekitar negeri pantai timur seperti negeri Kelantan, Terengganu dan Pahang. Kelompok penggiat seni di negeri ini sememangnya mempunyai kemahiran pertukangan mereka dalam proses pembuatan dimana setiap aspek diambil kira. Aspek yang dimaksudkan adalah seperti kemahiran, kecekapan, dan kebijaksanaan yang menjadi tunjang utama dalam kejayaan sesebuah pasukan. Kerjasama berpasukan dalam permainan gasing pangkah ini seolah-

olah menjadi gambaran tradisi masyarakat Melayu yang saling bekerjasama antara satu sama lain. Hal ini telah menunjukkan bahawa ianya amat bertepatan dengan pepatah Melayu menyatakan “Yang berat sama dipikul, yang ringan sama dijinjing”. Sifat masyarakat yang hidup dalam kesederhanaan boleh kita lihat dalam aktiviti harian mereka. Permainan gasing pangkah ini sememangnya kaya dengan nilai estetikanya. Walaupun wujud pelbagai tanggapan yang bersifat positif, namun permainan ini lebih banyak mendatangkan nilai positif yang baik dalam masyarakat asalkan ianya dilaksanakan dengan betul supaya tidak mewujudkan salah faham antara satu sama lain.

Selain itu, kebijaksanaan para tukang dalam menghasilkan gasing yang mampu berpusing selama berjam-jam lamanya dan tidak akan jatuh ke tanah jika ianya berhenti sepenuhnya harus dipuji. Dalam pembelajaran formal hari ini, ilmu pertukangan sebegini memang tidak diajar, jadi sudah menjadi tanggungjawab individu itu sendiri untuk mempelajarinya. Golongan pelapis terutamanya remaja harus belajar bagaimana sesuatu ilmu yang sukar didapati sekarang dapat diterima, jangan hanya menjadi tangan yang menerima, cubalah menjadi tangan yang memberi. Hal ini kerana tangan yang berada di atas lebih baik daripada tangan yang berada di bawah. Penghasilan gasing daripada bahan yang senang didapati dan dapat diperolehi dipersekitaran memperlihatkan hubungan manusia dengan alam begitu akrab. Contohnya seperti kayu yang merupakan salah satu bahan yang paling utama dalam pembuatan gasing pangkah ini. Bermulalah daripada proses menebang pokok, pembuat sudah memahami dan menghormati pokok tersebut.

Seterusnya, dari segi rekabentuk gasing yang berubah bermula dengan gasing pangkah ini yang khusus untuk memangkah sehingga kepada gasing yang berpusing mengikut tempoh masa, rekabentuknya tidak sama dari sudut struktur gasing. Gasing pangkah ini hampir keseluruhannya diperbuat daripada kayu, manakala teknologi pada masa itu masih kurang popular lagi. Setelah itu barulah kewujudan gasing yang dilingkari timah dan permainan yang bersifat menghancurkan seperti gasing pangkah semakin dilupakan, pembuat dan masyarakat lebih cenderung untuk permainan yang mempunyai tolak ansur dan kurangnya kekerasan supaya tidak berlaku masalah dalam kalangan masyarakat. Oleh sebab itu, penggiat atau pembuat gasing ini sentiasa belajar bagaimana untuk menghasilkan gasing yang lebih baik. Pemerhatian daripada pengalaman sebelum ini dijadikan teladan untuk kearah yang lebih baik. Pada masa yang sama wujud perlumbaan dan persaingan secara sihat untuk menentukan gasing milik siapa yang paling hebat.

Hal ini kerana persaingan sihat seperti ini, mampu menghasilkan kualiti permainan yang lebih baik dan diharapkan dapat menarik minat golongan masyarakat yang masih tidak sedar akan kepentingan permainan ini dalam membentuk masyarakat yang harmoni. Kita sebagai penduduk yang berada di bawah payung negara yang mempunyai pelbagai keunikan, tetapi ada yang berfikir pengekalan permainan dan juga unsur tradisi yang lain sebagai satu punca kemunduran sesebuah warisan budaya. Serta harus sentiasa diingat bahawa negara Jepun dan China masih mampu menjadi negara yang maju tanpa mengabaikan amalan tradisi mereka. Kehidupan mereka sememangnya disanjung tinggi oleh masyarakat luar dan menjadi bukti bahawa tahap jati diri

yang tinggi berupaya mewujudkan masyarakat yang bertanggungjawab terhadap bangsa dan negara mereka.

Di samping itu juga, pengekalan warisan Melayu yang cukup agung ini haruslah disedari oleh semua pihak terutamanya golongan anak muda pada hari ini. Golongan muda pada hari ini mungkin tidak mahu mempelajari permainan tradisional yang diamalkan oleh masyarakat Melayu pada zaman dahulu, namun ingatlah kerana tanpa permainan lama maka tidak akan timbul sistem permainan moden pada hari ini. Walaupun bagi mereka sesuatu yang lama itu dianggap sebagai sesuatu yang buruk, namun yang buruk itulah menjadi titik penolak kepada perkembangan dunia pada masa kini. Oleh sebab itu, khazanah warisan negara ini haruslah dipelihara dan diambil berat oleh semua pihak tidak kira golongan tua, muda, guru-guru ataupun ibu bapa itu sendiri. Kita tidak boleh dengan hanya saling menunding jari antara satu sama lain dan meletakkan semua tanggungjawab ini kepada bahu kerajaan sahaja. Pelbagai usaha harus dijalankan oleh pihak swasta juga dan agensi kerajaan seperti Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (JKKN) dan rakyat Malaysia dalam memastikan bahawa khazanah negara yang cukup bernilai ini dapat dikekalkan untuk generasi pada masa akan datang.

Akhir sekali, di dalam kampung yang dinyatakan kini tidak lagi dimainkan permainan gasing pangkah tersebut. Hal ini adalah berpunca daripada wabak pandemik Covid-19. Sebelum wujudnya Covid-19 ini, kampung Kok Keli dan Kampong Laut sering mengadakan pertandingan permainan gasing pangkah ini. Boleh dikatakan setiap tahun mereka akan mengadakan pertandingan gasing tersebut. Pada dahulu kala, kami yang berada di kawasan tersebut amatlah gembira dan seronok kerana terdapat ramai penduduk yang datang

memberi sokongan kepada pemain. Hal ini yang mengeratkan lagi hubungan silaturahim antara satu sama lain serta menambahkan lagi nilai persahabatan antara penduduk kampung yang berbeza kampungnya. Namun begitu, semua ini tidak dapat lagi dirasakan oleh semua kerana wujudnya Covid-19 yang menjejaskan segala gerak kerja penduduk kampung.

5.1 Cadangan

Pada pendapat dan pandangan pengkaji, semua pihak harus saling mewujudkan sifat tanggungjawab untuk memelihara warisan bangsa ini. Bermula dengan ibu bapa yang harus sentiasa memberi sokongan dan dorongan kepada anak-anak untuk memahami dan mempelajari permainan ini. Pengaruh ibu bapa amat penting dalam mendidik anak-anak. Dari segi tugas pihak kerajaan pula melalui Kementerian Kebudayaan dan Kesenian pula boleh dilakukan dengan menyediakan dana dan tempat yang khusus serta strategik bagi penggiat permainan gasing pangkah ini agar penggiat tidak terlalu terbeban dengan kos yang dikeluarkan sendiri dan ini akan membuatkan mereka berasa dihargai serta mendapat perhatian daripada pihak yang berkenaan dan usaha mereka selama ini mendapat pengiktirafan kerajaan. Maka dengan itu juga dana yang disalurkan boleh digunakan untuk membeli bahan mentah dan keperluan yang dirasakan perlu untuk melaksanakan sesuatu acara. Keperluan bahan mentah seperti kayu, besi untuk dijadikan paksi, tali dan sebagainya yang dipenuhi dapat menjamin proses pengeluaran gasing yang baharu bagi menampung kos sara hidup penggiat dengan menjual

gasing pangkah tersebut dengan harga yang berpatutan dan mampu milik supaya sentiasa mendapat perhatian daripada golongan anak muda kini.

Selain itu, mewujudkan subjek permainan tradisional di sekolah rendah juga merupakan salah satu langkah pihak kerajaan untuk memelihara warisan seni permainan tradisional ini. Kewujudan subjek sebegini dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah dapat membantu tanggapan pelajar bahawa permainan tradisi turut mendapat perhatian kerajaan dan mengubah tanggapan mereka mengenai permainan tradisional ini. Kelas untuk subjek sebegini perlulah dilaksanakan secara berkesan dan jangan hanya seperti ibarat “melepaskan batuk di tangga”. Penubuhan kelab dan persatuan kokurikulum berkaitan gasing juga merupakan satu langkah yang baik dalam memupuk minat masyarakat untuk cintakan permainan tradisional terutamanya gasing pangkah ini.

Akhir sekali, penglibatan pihak sekolah dan ibu bapa dalam memupuk minat anak-anak terhadap permainan tradisional gasing pangkah boleh dilakukan dengan sentiasa membawa anak-anak ke lokasi pertandingan dan melakukan lawatan secara rasmi. Hal ini dapat mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran secara langsung antara anak-anak atau pelajar ini dengan penggiat permainan ini melalui perantaraan ibu bapa dan guru-guru. Pada masa yang sama anak-anak dapat mempelajarinya dengan laju dan amalkannya sehingga dewasa mampu menjadi pelapis permainan tradisional gasing pangkah yang disegani pada suatu hari nanti.

Profil Penggiat Gasing Pangkah

1. Orang Sumber 1



Nama: Mohd Bukhari Bin Amajid

Nama Panggilan: Abe Yie / Korie

Umur: 42 Tahun

Tahun Lahir: 1980

Asal Kelahiran: Kampung Berlian, Tumpat, Kelantan

Pekerjaan: Buruh

2. Orang Sumber 2



Nama: Mohd Amran Bin Amajid

Nama Panggilan: Abe Issey

Umur: 38 Tahun

Tahun Lahir: 1984

Asal Kelahiran: Kampung Berlian, Tumpat, Kelantan

Pekerjaan: Buruh

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

RUJUKAN

- Zuriawati Ahmad Zahari etc.all (2014), *Permainan Tradisional Dan Teknologi: Penelitian Dan Tinjauan Terhadap Persepsi Kanak – Kanak*, 1st International Conference On Creative Media, Design & Technology.
- Yuszaidy Mohd Yusoff etc.all (2011), *Akta Warisan Kebangsaan, 2005: Tinjauan Sepintas Lalu, National Heritage, 2005: A Review*, Jurnal Melayu (8) 2011: 173 – 188
- Abdullah, B. B. (2011). *Kesan Permainan Tradisional Ke Atas Tahap Perkembangan*. Kesan Permainan Tradisional Ke Atas Tahap Perkembangan , 5.
- Melayu Online. (2007). Retrieved From Melayu Online:
[Http://Melayuonline.Com/Ind/Culture/Dig/1301/Permainan-Gasing](http://Melayuonline.Com/Ind/Culture/Dig/1301/Permainan-Gasing)
- A, E. C. (2012). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak. Surabaya: Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel.
- Saaban Bin Abd Rahman, 2011, *Gasing Melayu*,
<http://gasingmelayu.blogspot.com/p/jenis-gasing.html>
- Tulisan Fika, 2016, *Permainan Tradisional Negeri Kelantan*,
<http://shafikarmohamad.blogspot.com/2016/11/permainan-tradisional-negeri-kelantan.html>
- Haniza Abdul Latif, 2018, *Martabatkan Permainan Gasing, Pelita Brunei*
<http://www.kkbs.gov.bn/Lists/News/NDispForm.aspx?ID=222>

Zaitie Satibi, 2019, *Lupakan Gajet Buat Seketika*, *Harian Metro*, MyMetro-Nuansa

<https://www.hmetro.com.my/nuansa/2019/07/481148/lupakan-gajet-buat-seketika>

Wikipedia Bahasa Melayu, Ensiklopedia Bebas, 2017, *Gasing Pangkah*
https://ms.wikipedia.org/wiki/Gasing_pangkah

Zahana Bidin & Haris (1999), *Peraturan Permainan Gasing*, Kementerian Kebudayaan Kesenian dan Pelancongan Malaysia (1999)
https://www.kkmm.gov.my/pdf/buku/gasing_banyak_uri.pdf

Akta Warisan Negara (2005). *Rang Undang-Undang Warisan Kebangsaan 2005*. Di akses pada Februari 2014 dari <http://bit.ly/1KIQBTY>

Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (2012), *Permainan Tradisional*, Di akses pada Februari 2014, dari <http://www.jkkn.gov.my/ms/traditional-games>.

Zakaria, S., & Ahmad, S. (1992). *Permainan tradisional di Malaysia*. Kuala Lumpur:

Buku Must.

Abdul Aziz Deraman & Wan Mohamad, W. R. (1994). *Permainan tradisional Orang Melayu: Galah panjang*. Selangor: Penerbit Fajar Bakti.

Shafiee Ahmad & Sulaiman Zakaria. (1992). *Permainan tradisional di Malaysia*. Siri Malaysia Indah. Kuala Lumpur: Must Read Sdn.Bhd.

Zuriawati Ahmad Zahari, etc.all. (2017). *Permainan tradisional: Antara teknologi dan warisan. Warisan kearifan tempatan: Pemeliharaan melalui teknologi*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia Press.

Nurliyana Binti Zainuddin etc.all (2017), *Permainan Tradisional Melayu*.

Bukhari Amajid (2021) *Orang Sumber Kajian Lapangan*,
Amran Amajid (2021) *Orang Sumber Kajian Lapangan*



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN