

**ANALISIS VISUAL PERMAINAN TRADISI
MASYARAKAT DUSUN TATANA DI
KUALA PENYU**



MOHD AKMAL BIN MAT SALLEH

UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**FAKULTI KEMANUSIAAN, SENI DAN
WARISAN UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2018**

**ANALISIS VISUAL PERMAINAN TRADISI
MASYARAKAT DUSUN TATANA DI
KUALA PENYU**

MOHD AKMAL BIN MAT SALLEH



**FAKULTI KEMANUSIAAN, SENI DAN
WARISAN UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2018**

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS

JUDUL: **ANALISIS VISUAL PERMAINAN TRADISI MASYARAKAT
DUSUN TATANA DI KUALA PENYU**

IJAZAH: **SARJANA SASTERA (SENI VISUAL)**

Saya **MOHD AKMAL BIN MAT SALLEH**, Sesi **2015-2018**, mengaku membenarkan tesis Sarjana Sastera (Seni Visual) ini disimpan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis ini adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. Sila tandakan (/):

SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan Oleh,

MOHD AKMAL BIN MAT SALLEH
MA1511015T

(Tandatangan Pustakawan)

Tarikh: 31 OGOS 2018

(Prof. Madya Dr. Haji Baharudin
Bin Haji Mohd. Arus)
Penyelia Utama

(Dr. Humin Jusilin)
Penyelia Bersama

PENGAKUAN

Karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

31 OGOS 2018

Mohd Akmal Bin Mat Salleh

MA1511015T



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGESAHAN

NAMA PELAJAR : **MOHD AKMAL BIN MAT SALLEH**
NO. MATRIK : **MA1511015T**
TAJUK TESIS : **ANALISIS VISUAL PERMAINAN TRADISI
MASYARAKAT DUSUN TATANA DI KUALA PENYU**
IJAZAH : **IJAZAH SARJANA SASTERA (SENI VISUAL)**
TARIKH VIVA : **17 JULAI 2018**

DISAHKAN OLEH;

 **1. PENYELIA UTAMA**
Prof. Madya Dr. Haji Baharudin
Bin Haji Mohd. Arus
Tandatangan _____
UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

2. PENYELIA BERSAMA
Dr. Humin Jusilin

PENGHARGAAN

Saya ingin mengucapkan syukur di atas berkat yang diberikan oleh Allah S.W.T kerana membekalkan saya dengan kesihatan yang baik, ilmu pengetahuan dan kasih sayang sepanjang menjalankan penyelidikan dan proses penulisan tesis ini.

Saya dahului dengan ucapan jutaan terima kasih yang tidak terhingga buat penyelia utama saya iaitu Profesor Madya Dr. Haji Baharudin bin Haji Mohd. Arus dan penyelia bersama saya iaitu Dr. Humin Jusilin kerana telah banyak berkorban masa dan tenaga membimbing saya sepanjang penyelidikan ini. Mereka telah banyak membantu saya dalam memperbaiki kelemahan dalam menjalankan penyelidikan dan juga telah memudahkan saya dalam merancang keseluruhan penyelidikan ini.

Di sini, saya juga ingin saya rakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung bagi menghasilkan latihan ilmiah ini. Buat semua informan saya mereka telah banyak memberikan maklumat dalam mengumpul data berkaitan dengan permainan tradisi yang terdapat di kampung mereka. Kerjasama yang begitu baik telah diberikan oleh semua informan mampu membantu saya sehingga terhasilnya satu bentuk penulisan ilmiah.

Seterusnya, penghargaan tertinggi saya ucapkan kepada ibu saya yang telah banyak berkorban dari segi kewangan, masa dan tenaga dalam membantu saya agar proses penyelidikan saya dapat dilaksanakan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga kepada setiap ahli keluarga saya khususnya adik-beradik saya yang telah menyokong saya secara moral dan rohani. Dengan adanya sokongan padu daripada mereka, saya mampu menyiapkan penyelidikan ini.

Akhir sekali, saya ingin merakamkan ribuan terima kasih kepada rakan sepejuangan saya dan beberapa pihak lain yang telah banyak mencurahkan, bakti dan membantu saya. Saya sangat terhutang budi di atas bantuan yang saya terima daripada kalian. Segala jasa baik dan pertolongan daripada setiap pihak akan saya iringi dalam doa saya. Sebagai penutup, semoga bahan penyelidikan ini akan menjadi bahan rujukan kelak dalam penulisan akan datang.

Mohd Akmal Bin Mat Salleh

31 OGOS 2018

ABSTRAK

Permainan tradisi merupakan satu warisan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Intipatinya terkandung nilai dan makna yang bermanfaat kepada individu, masyarakat dan alam. Setiap jenis permainan mempunyai medium, peraturan dan kategori yang pelbagai. Fokus dalam penyelidikan ini adalah menganalisis secara visual berkaitan dengan permainan tradisi yang dimiliki oleh etnik Dusun Tatana yang berada di Daerah Kuala Penyu, Sabah. Fokus utama dalam penyelidikan ini adalah mengenal pasti konsep, menganalisis fungsi dan mentafsir nilai pada permainan tradisi Dusun Tatana. Kaedah yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah kaedah kualitatif. Data kualitatif diperolehi daripada sumber primer dan sumber sekunder dengan cara pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen yang menggunakan pendekatan strukturalisme. Hasil daripada penelitian dapat dirumuskan bahawa permainan tradisi etnik ini dapat menjelaskan konsep dari segi falsafah dan budaya. Klasifikasi jenis permainan tradisi ini terbahagi kepada tiga iaitu kemahiran, fizikal dan kepantasan. Kajian ini mendapati bahawa permainan tradisi menterjemahkan nilai-nilai murni yang membentuk budaya etnik Dusun Tatana seperti perpaduan, hormat-menghormati, silaturahim, berkerjasama, toleransi dan lain-lain. Namun, permainan tradisi ini semakin sukar untuk ditemui dan tidak diamalkan lagi dalam masyarakat terutama golongan muda. Oleh hal yang demikian, warisan ini haruslah diperkenalkan agar masyarakat tahu khususnya generasi muda akan mengenal permainan tradisi ini.

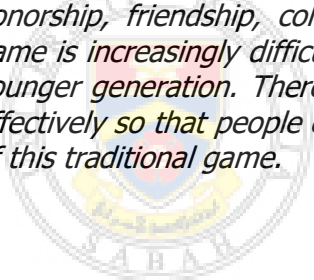


UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

ABSTRACT

VISUAL ANALYSIS TRADITIONAL GAMES DUSUN TATANA COMMUNITY AT KUALA PENYU

Traditional game is a legacy handed down from generation to generation. The essence of traditional game contained values and meanings that are beneficial to the individual, society and nature. Every traditional game has its own medium, regulations and categories that range. The focus of this study is to visually analyze the information related to traditional games that are owned by ethnic of Dusun Tatana which located in the district of Kuala Penyu, Sabah. The main focus in this study is to identify concepts, analyze functions and interpret values found in each traditional game played by Dusun Tatana ethnic. The method used in this research is qualitative research techniques. In which, the qualitative data is collected from primary and secondary sources through observation, interviews, and document analysis by using structuralism approaches. As results of the research, it can be concluded that the traditional games of this ethnic can define the concept in terms of philosophy and culture. The classification of this traditional game can be divided into three namely skill, physical and speed. Hence, the traditional game interprets the moral values that shape the culture of the Dusun Tatana ethnic such as unity, honorship, friendship, collaboration, toleration and etc. However, this traditional game is increasingly difficult to find and is not practiced in society especially in the younger generation. Therefore, this legacy must be introduced to the public more effectively so that people especially the younger generation will know the existence of this traditional game.



UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
TAJUK	i
PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
SENARAI KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI FOTO	xviii
SENARAI SINGKATAN	xix
SENARAI GLOSARI	xx
BAB 1: PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.3 Permasalahan Kajian	3
1.4 Objektif	4
1.5 Persoalan Kajian	4
1.6 Kepentingan Kajian	4
1.7 Skop Kajian	5
1.8 Lokasi Kajian	5
1.9 Penduduk	7
1.10 Sorotan Kajian	7
a. Permainan Tradisi	8
b. Kadazandusun	8
1.11 Limitasi Kajian	8
1.12 Kaedah Penyelidikan	8
a. Sumber Primer	9
b. Sumber Sekunder	9
1.13 Kerangka Penyelidikan	9

1.14	Proses Penghasilan Penyelidikan	10
1.13	Huraian Istilah	11
	a. Permainan	11
	b. Tradisi	11
	c. Konsep	11
	d. Nilai	11
	e. Visual	12
1.14	Penutup	12
BAB 2: SOROTAN LITERATUR		
2.1	Pendahuluan	13
2.2	Latar Belakang Etnik, Tempat dan Sejarah	13
2.3	Asal Usul Dusun Tatana	14
2.4	Kegiatan Ekonomi	15
	2.4.1 Penanaman Padi	15
	2.4.2 Memungut Hasil Hutan	15
	2.4.3 Menangkap Ikan	16
2.5	Agama dan Kepercayaan	16
	2.5.1 <i>Bobolian Sonsodop</i>	16
	2.5.2 <i>Bobolian Koduaan</i>	17
	2.5.3 <i>Menawak</i>	17
	2.5.4 <i>Moginum</i>	17
	2.5.5 <i>Momiliu</i>	17
2.6	Strata Sosial	18
	2.6.1 Strata Sosial Sebelum Merdeka	18
	2.6.2 Strata Sosial Masa Kini	19
	2.6.3 Kaedah Pelantikan	19
2.7	Bidang Kuasa dan Batasannya	20
	2.7.1 Ketua Kampung	20
	2.7.2 Wakil Ketua Anak Negeri (WKAN)	20
	2.7.3 Ketua Anak Negeri (KAN)	20
	2.7.4 Ketua Daerah (KD)	21
2.8	Permainan Tradisi Dusun Tatana	21
2.9	Definisi Permainan	21

2.10	Definisi Tradisi	24
2.11	Permainan Tradisi	25
2.12	Rekod Terawal Permainan Tradisi di Malaysia	28
2.13	Konsep Permainan	30
2.14	Fungsi Permainan dan Bermain	37
2.15	Peraturan Permainan	42
2.16	Penutup	43

BAB 3: KAEDAH PENYELIDIKAN

3.1	Pendahuluan	44
3.2	Reka Bentuk Penyelidikan	44
3.3	Kaedah Mengumpul Data	46
3.4	Limitasi Kajian	46
3.5	Proses Mengumpul Data	46
3.5.1	Sumber Primer	48
a.	Permerhatian	48
b.	Temu Bual	49
c.	Pendokumentasian Audiovisual	50
3.5.2	Sumber Sekunder	50
a.	Perpustakaan	50
b.	Internet	50
3.6	Reka Bentuk Proses Deskripsi	51
a.	Catatan	52
b.	Transkripsi	52
c.	Analisa	52
d.	Rajah	52
e.	Membina Kesimpulan	53
3.7	Kaedah Analisis Data	53
3.8	Peringkat Penilaian	54
3.9	Pendekatan Teori Strukturalisme	54
3.10	Kerangka Teori Strukturalisme	54
3.11	Rubrik	55
3.12	Hubung Kait Teori dengan Rubrik	57
3.13	Penutup	60

BAB 4: ANALISIS KAJAIN

4.1	Pendahuluan	61
4.2	Analisis Permainan Tradisi <i>Bakuit</i>	61
4.2.1	Proses Bermain Peringkat <i>Langkup</i>	64
4.2.2	Proses Bermain Peringkat <i>Kuit</i>	66
4.2.3	Proses Bermain Peringkat <i>Tuju</i>	68
4.2.4	Proses Bermain Peringkat <i>Latuk</i>	68
4.2.5	Proses Bermain Peringkat <i>Sangoi</i>	71
4.2.6	Proses Bermain Peringkat <i>Pata</i>	72
4.2.7	Konsep Peringkat <i>Langkup</i>	74
4.2.8	Konsep Peringkat <i>Kuit</i>	74
4.2.9	Konsep Peringkat <i>Tuju</i>	75
4.2.10	Konsep Peringkat <i>Latuk</i>	76
4.2.11	Konsep Peringkat <i>Denda</i>	76
4.2.12	Konsep Peringkat <i>Sangoi</i>	78
4.2.13	Konsep Peringkat <i>Pata</i>	78
4.2.14	Konsep Permainan <i>Bakuit</i>	79
4.2.15	Komponen Medium Permainan Tradisi <i>Bakuit</i>	81
4.2.16	Struktur Permainan Tradisi <i>Bakuit</i>	81
4.2.17	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Bakuit</i>	82
4.3	Analisis Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	85
4.3.1	Komponen Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	89
4.3.2	Konsep Komponen Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	89
4.3.3	Konsep Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	90
4.3.4	Struktur Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	91
4.3.5	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Balunsur</i>	92
4.4	Analisis Permainan Tradisi <i>Gasing</i>	93
4.4.1	Konsep Medium Permainan Tradisi <i>Gasing</i>	99
4.4.2	Konsep Komponen <i>Gasing</i>	100
4.4.3	Konsep Komponen Tali <i>Gasing</i>	100
4.4.4	Konsep Permainan Tradisi <i>Gasing</i>	101
4.4.5	Struktur Permainan Tradisi <i>Gasing</i>	101
4.4.6	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Gasing</i>	102
4.5	Analisis Permainan Tradisi <i>Batubau</i>	104

4.5.1	Konsep Medium Permainan Tradisi <i>Batubau</i>	110
4.5.2	Konsep Komponen <i>Gasing</i>	111
4.5.3	Konsep Komponen Tali <i>Gasing</i>	111
4.5.4	Konsep Permainan Tradisi <i>Batubau</i>	112
4.5.5	Struktur Permainan Tradisi <i>Batubau</i>	112
4.5.6	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Batubau</i>	113
4.6	Analisis Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	115
4.6.1	Konsep Medium Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	118
4.6.2	Konsep Komponen Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	119
4.6.3	Konsep Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	119
4.6.4	Struktur Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	120
4.6.5	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Kaki Kuda</i>	121
4.7	Analisis Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	124
4.7.1	Konsep Medium Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	128
4.7.2	Konsep Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	129
4.7.3	Konsep Komponen Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	129
4.7.4	Konsep Komponen Sasaran Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	130
4.7.5	Konsep Sasaran Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	130
4.7.6	Struktur Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	131
4.7.7	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Lastik</i>	132
4.8	Analisis Permainan Tradisi <i>Miambit Tatana</i>	134
4.8.1	Konsep Permainan Tradisi <i>Miambit Tatana</i>	138
4.8.2	Konsep Komponen Permainan Tradisi <i>Miambit Tatana</i>	138
4.8.3	Struktur Permainan Tradisi <i>Miambit Tatana</i>	139
4.8.4	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Miambit tatana</i>	139
4.9	Analisis Permainan Tradisi <i>Mitompolas</i>	142
4.9.1	Konsep Permainan Tradisi <i>Mitompolas</i>	144
4.9.2	Struktur Permainan Tradisi <i>Mitompolas</i>	145
4.9.3	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Mitompolas</i>	146
4.10	Analisis Permainan Tradisi <i>Sungu Karabau</i>	148
4.10.1	Konsep Komponen Permainan Tradisi <i>Sungu Karabau</i>	152
4.10.2	Konsep Permainan Tradisi <i>Sungu Karabau</i>	152
4.10.3	Struktur Permainan Tradisi <i>Sungu Karabau</i>	153
4.10.4	Mentafsir Nilai Permainan Tradisi <i>Sungu Karabau</i>	154

4.11	Penutup	157
------	---------	-----

BAB 5: PERBINCANGAN DAPATAN KAJIAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pendahuluan	158
5.2	Perbincangan Konsep Permainan	158
5.3	Perbincangan Jenis Permainan	169
5.4	Perbincangan Nilai Permainan	174
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	190
5.6	Kesimpulan	191

RUJUKAN		193
----------------	--	-----

LAMPIRAN		200
-----------------	--	-----



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI JADUAL

- Jadual 1.1: Taburan Etnik dan Lokasi Penempatan Dusun Tatana di Kuala Penyu
- Jadual 5.1: Konsep Peringkat *Langkup*
- Jadual 5.2: Konsep Peringkat *Kuit*
- Jadual 5.3: Konsep Peringkat *Tuju*
- Jadual 5.4: Konsep Peringkat *Latuk*
- Jadual 5.5: Konsep Peringkat *Denda*
- Jadual 5.6: Konsep Peringkat *Sangoi*
- Jadual 5.7: Konsep Peringkat *Pata*
- Jadual 5.8: Konsep Permainan Tradisi *Balunsur*
- Jadual 5.9: Konsep Permainan Tradisi *Gasing*
- Jadual 5.10: Konsep Permainan Tradisi *Batubau*
- Jadual 5.11: Konsep Permainan Tradisi *Kaki Kuda*
- Jadual 5.12: Konsep Permainan Tradisi *Lastik*
- Jadual 5.13: Konsep Permainan Tradisi *Miambit tatana*
- Jadual 5.14: Konsep Permainan Tradisi *Mitompolas*
- Jadual 5.15: Konsep Permainan Tradisi *Sungu Karabau*
- Jadual 5.16: Klasifikasi Permainan Tradisi Dusun Tatana
- Jadual 5.17: Permainan Yang Menggunakan Medium dan Tanpa Medium
- Jadual 5.18: Kategori Individu dan Kumpulan
- Jadual 5.19: Permainan Berbentuk Perlawanan dan Persembahan
- Jadual 5.20: Kawasan Bermain Permainan Tradisi
- Jadual 5.21: Senarai Nilai Permainan Tradisi Dusun Tatana
- Jadual 5.22: Klasifikasi Nilai dalam Permainan Tradisi Dusun Tatana
- Jadual 5.23: Nilai Permainan Tradisi *Bakuit*
- Jadual 5.24: Nilai Permainan Tradisi *Balunsur*
- Jadual 5.25: Nilai Permainan Tradisi *Batubau*
- Jadual 5.26: Nilai Permainan Tradisi *Gasing*
- Jadual 5.27: Nilai Permainan Tradisi *Kaki Kuda*
- Jadual 5.28: Nilai Permainan Tradisi *Lastik*
- Jadual 5.29: Nilai Permainan Tradisi *Miambit tatana*
- Jadual 5.30: Nilai Permainan Tradisi *Mitompolas*
- Jadual 5.31: Nilai Permainan Tradisi *Sungu Karabau*

- Jadual 5.32: Nilai Perpaduan
- Jadual 5.33: Nilai Kebersamaan
- Jadual 5.34: Nilai Hormat-Menghormati
- Jadual 5.35: Nilai Silaturahim
- Jadual 5.36: Nilai Meningkatkan Keyakinan Diri
- Jadual 5.37: Nilai Menghargai Prestasi Lawan
- Jadual 5.38: Nilai Identiti Budaya
- Jadual 5.39: Nilai Melatih Kemampuan Fizikal
- Jadual 5.40: Nilai Mengukur Tahap Kemahiran
- Jadual 5.41: Nilai Kreativiti
- Jadual 5.42: Nilai Kesabaran
- Jadual 5.43: Nilai Toleransi
- Jadual 5.44: Nilai Kepantasan
- Jadual 5.45: Nilai Bertanggungjawab
- Jadual 5.46: Nilai Meningkatkan Kecergasan
- Jadual 5.47: Nilai Kesungguhan
- Jadual 5.48: Nilai Keberanian
- Jadual 5.49: Nilai Konsentrasi dan Ketenangan
- Jadual 5.50: Nilai Berkerjasama
- Jadual 5.51: Nilai Berfikiran Kritis
- Jadual 5.52: Klasifikasi Nilai pada Permainan Tradisi Dusun Tatana

SENARAI RAJAH

- Rajah 1.1: Peta Negeri Sabah mengikut pecahan Daerah dan peta Daerah Kuala Penyu
- Rajah 1.2: Kerangka penyelidikan
- Rajah 1.3: Carta Aliran Proses Penghasilan Penyelidikan
- Rajah 3.1: Reka Bentuk Proses Kajian
- Rajah 3.2: Reka Bentuk Proses Deskripsi
- Rajah 3.3: Kerangka Teori Strukturalisme
- Rajah 3.4: Hubung Kait Rubrik dengan Teori Strukturalisme
- Rajah 4.1: Jarak tempurung kelapa antara *pemain* dan *pemasang*
- Rajah 4.2: Kedudukan kedua-dua tangan pemain (proses 1)
- Rajah 4.3: Proses 2
- Rajah 4.4: Proses 3
- Rajah 4.5: Tempurung kelapa *tiarap* dan *melaya* (proses 4)
- Rajah 4.6: Kedudukan tempurung kelapa dan posisi kaki pemain
- Rajah 4.7: Proses memutarakan tempurung kelapa
- Rajah 4.8: Proses yang sama digunakan untuk menyasarkan tempurung kelapa *pemasang*
- Rajah 4.9: Proses bermain di peringkat *tuju*
- Rajah 4.10: Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* (proses 1)
- Rajah 4.11: Menyentuhkan tempurung kelapa ke tempurung kelapa *pemasang* (proses 2)
- Rajah 4.12: Proses bermain di peringkat *denda*
- Rajah 4.13: Proses melemparkan tempurung kelapa di peringkat *denda*
- Rajah 4.14: Menyentuhkan tempurung kelapa ke tempurung kelapa *pemasang*
- Rajah 4.15: Proses bermain di peringkat *sangoi*
- Rajah 4.16: Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* (proses 1)
- Rajah 4.17: Proses bermain di peringkat *pata* (proses 2)
- Rajah 4.18: Pelepah pinang yang digunakan untuk bermain *balunsur*
- Rajah 4.19: Kayu yang digunakan sebagai *break*
- Rajah 4.20: Medium permainan *balunsur*

- Rajah 4.21: Daun kelapa atau pinang yang disusun untuk menjadi *rel*
- Rajah 4.22: Kedudukan pemain sebelum memulakan permainan
- Rajah 4.23: Kedudukan pemain-pemain semasa permainan *balunsur* dimulakan
- Rajah 4.24: Bahagian-bahagian yang terdapat pada *gasing*
- Rajah 4.25: Ukuran reka bentuk *gasing*
- Rajah 4.26: Tali *gasing*
- Rajah 4.27: Reka bentuk dan bahagian tali *gasing*
- Rajah 4.28: Ukuran gelanggang permainan *gasing*
- Rajah 4.29: Teknik memegang tali dan *gasing*
- Rajah 4.30: Teknik 1
- Rajah 4.31: Teknik 2
- Rajah 4.32: Posisi para pemain dan *gasing* sebelum permainan dimulakan
- Rajah 4.33: Posisi para pemain semasa melemparkan *gasing*
- Rajah 4.34: Proses melemparkan *gasing*
- Rajah 4.35: Posisi *gasing* dalam gelanggang semasa permainan dimulakan
- Rajah 4.36: Posisi *gasing* yang terkeluar dari gelanggang dan *gasing* yang berada dalam gelanggang
- Rajah 4.37: Bahagian-bahagian yang terdapat pada *gasing*
- Rajah 4.38: Ukuran dan reka bentuk *gasing*
- Rajah 4.39: Tali *gasing*
- Rajah 4.40: Reka bentuk dan bahagian tali *gasing*
- Rajah 4.41: Ukuran gelanggang permainan *gasing*
- Rajah 4.42: Teknik memegang tali dan *gasing*
- Rajah 4.43: Teknik 1
- Rajah 4.44: Teknik 2
- Rajah 4.45: Posisi *pemasang* melepaskan *gasing* ke gelanggang
- Rajah 4.46: Posisi melepaskan *gasing* oleh *petubau*
- Rajah 4.47: Proses melepaskan *gasing* ke gelanggang
- Rajah 4.48: Reka bentuk *kaki kuda*
- Rajah 4.49: Jarak garisan permulaan ke garisan tamat
- Rajah 4.50: Teknik memegang tali *kaki kuda*
- Rajah 4.51: Teknik memijak permainan *kaki kuda*
- Rajah 4.52: Teknik mengawal *kaki kuda*
- Rajah 4.53: Reka bentuk *lastik*

- Rajah 4.54: Batu-batu kecil yang digunakan sebagai peluru
- Rajah 4.55: Ukuran kantung dan batu kecil akan diletakkan pada kantung *lastik*
- Rajah 4.56: Teknik menarik *lastik*
- Rajah 4.57: Teknik menarik dan melepaskan bahan lontaran
- Rajah 4.58: Jarak antara pemain ke sasaran
- Rajah 4.59: Posisi kedudukan permainan *miambit tatana*
- Rajah 4.60: Ukuran kayu beroti yang digunakan sebagai platform
- Rajah 4.61: Ukuran kayu
- Rajah 4.62: Teknik memegang kayu (teknik 1)
- Rajah 4.63: Teknik memegang kayu (teknik 2)
- Rajah 4.64: Posisi kedudukan permainan *miambit tatana* yang berjaya menarik pemain lawan
- Rajah 4.65: Posisi tangan sebelum memulakan permainan
- Rajah 4.66: Posisi kedua-dua tangan pemain sebelum memulakan permainan
- Rajah 4.67: Memulas tangan lawan mengikut arah putaran jam jika menggunakan tangan kanan untuk bermain
- Rajah 4.68: Memulas tangan lawan mengikut arah lawan putaran jam jika menggunakan tangan kiri untuk bermain
- Rajah 4.69: Keadaan tangan pemain yang menang dan kalah
- Rajah 4.70: Pelepah pinang digunakan untuk permainan *sungu karabau*
- Rajah 4.71: Kedudukan pemain duduk di pelepah pinang
- Rajah 4.72: Teknik memegang pelepah pinang untuk ditarik
- Rajah 4.73: Posisi pemain-pemain semasa permainan *sungu karabau*
- Rajah 4.74: Perlawanan berbentuk berganti-ganti pemain A menarik pemain B
- Rajah 4.75: Pemain B akan bertukar menarik pemain A
- Rajah 4.76: Perlawanan berbentuk sehalu

SENARAI FOTO

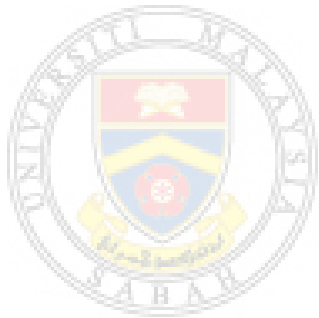
- Foto 4.1: Medium permainan *bakuit*
Foto 4.2: Lakaran semasa bermain permainan tradisi *bakuit*
Foto 4.3: Medium permainan *balunsur*
Foto 4.4: Pemain melepaskan *gasing*
Foto 4.5: Proses *malubak*
Foto 4.6: Medium permainan *kaki kuda*
Foto 4.7: Medium permainan *lastik*
Foto 4.8: Salah satu sasaran dalam permainan tradisi *lastik*
Foto 4.9: Medium permainan *miambit tatana*
Foto 4.10: Permainan tradisi *mitompolas*
Foto 4.11: Medium permainan *sungu karabau*



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI SINGKATAN

CM	-	<i>Centimeter</i>
JKKK	-	Jawatankuasa Keselamatan dan Kemajuan Kampung
KAN	-	Ketua Anak Negeri
KK	-	Jawatan Ketua Kampung
KM	-	Kilometer
KD	-	Ketua Daerah
MM	-	<i>Millimeter</i>
SMS	-	Pesanan Ringkas
O.K.K.	-	Orang Kaya-Kaya
OT	-	Orang Tua
UMS	-	Universiti Malaysia Sabah
WKAN	-	Wakil Ketua Anak Negeri



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI GLOSARI

Adat Resam	Adat yang menjadi kebiasaan kepada sesuatu kaum
<i>Adobe Illustrator</i>	Salah satu perisian komputer untuk mereka grafik
Afektif	Berkaitan dengan perasan dan emosi
Ajaib	Tidak seperti biasa, aneh, ganjil dan lain-lain
Animisme	Percaya kepada alam-alam ghaib
<i>Anonymity</i>	Tidak dikenali
<i>Associative Games</i>	Bermain beramai-ramai
<i>Bagu</i>	Sejenis sayuran
Bajak	Peralatan untuk melakukan penanaman padi
<i>Bakuit</i>	Permainan tradisi Dusun Tatana yang menggunakan tempurung kelapa sebagai medium permainan
<i>Balunsur</i>	Permainan tradisi Dusun Tatana yang menggunakan pelepah pinang atau kelapa sebagai medium permainan
<i>Batubau</i>	Permainan tradisi Dusun Tatana yang menggunakan <i>gasing</i> sebagai medium permainan
<i>Berasik</i>	Salah satu adat yang diamalkan oleh masyarakat Dusun Tatana
Bermuafakat	Sesuatu yang dipersetujui
Betis	Salah satu bahagian yang terdapat pada kaki
<i>Beyond Humanism</i>	Budaya itu luar dari manusia
<i>Bintur</i>	Peralatan menangkap ikan
<i>Break</i>	Memberhentikan
<i>Bobolian</i>	Kumpulan pakar ritual
<i>Bobolian Koduaan</i>	Memohon kepada <i>Dewato</i> agar semua ahli keluarga memperoleh kesihatan yang baik tanpa sebarang gangguan daripada roh-roh jahat
<i>Bobolian Sonsodop</i>	Ritual yang diadakan khusus untuk pindah rumah baru
Bola Raga	Permainan tradisi Melayu yang diperbuat daripada buluh
<i>Bomasak</i>	Proses penyediaan pelbagai jenis makanan untuk dihidangkan terutama <i>kolupis</i>
Bomoh	Seorang yang pakar dalam ilmu-ilmu ghaib
Bubu	Peralatan menangkap ketam

Budaya	Tamadun, peradaban, kemajuan berfikir
Bunting	Hamil atau mengandung
Cangkul	Peralatan untuk percucuk tanam
<i>Centimeter</i>	Sentimeter
<i>Culture Is Like Language</i>	Budaya itu seperti bahasa
<i>Cooperative games</i>	Permainan koperasi
<i>Dalus</i>	Spises ikan
<i>Dambia</i>	Kumpulan pakar ritual
<i>Denda</i>	Tindakan yang akan dilakukan kepada pemain sekiranya tidak mengikut peraturan permainan
<i>Depth Explains</i>	Bahagian dalam menjelaskan bahagian luar
<i>Surface</i>	
<i>Developmental</i>	Perkembangan
<i>Dewato</i>	Penjaga roh
Dialek	Cara bertutur
Dinamik	Bertenaga dan berkekuatan
Dipalu	Mengetuk sesuatu
Dipraktikkan	Diamalkan atau dilakukan
Ekspresi	Air muka pada wajah seseorang yang menunjukkan perasaan hatinya
Ekspresif	Mampu melahirkan perasaan
<i>Element</i>	Elemen
Emosi	Perasaan jiwa (batin)
Etika	Prinsip moral atau nilai-nilai akhlak
Etnik	Sesuatu kaum
<i>Experiential</i>	Pengalaman
<i>Experimentation</i>	Percubaan
Fenomena	Sesuatu kejadian
<i>Flexibility</i>	Fleksibiliti
<i>Folk Games</i>	Permainan rakyat
Formal	Menurut peraturan
<i>Full Participation</i>	Penyertaan penuh
Gajet	Telefon bimbit, komputer riba, computer dan lain-lain

Genre	Kategori atau jenis
Ghaib	Tidak dapat dilihat
<i>Gimbaran</i>	Kuasa yang membolehkan seseorang berkomunikasi dengan kuasa ghaib di alam lain.
Golongan Atasan	Rajah, menteri, pembesar dan lain-lain
Golongan Bawahan	Petani, buruh, nelayan dan lain-lain
<i>Group Responsibility</i>	Bertanggungjawab dalam kumpulan
<i>Gurit</i>	Peralatan menangkap ikan
<i>Handycam</i>	Video kamera tangan
Holistik	Bersifat saling berkait antara satu sama lain sebagai suatu sistem bersepadu yang menyeluruh
Intelektual	Pintar
Interaksi	Memberi respon
Irama	Ukuran masa atau tempo
<i>Jangkungan</i>	Permainan tradisi Dusun
<i>Kaki Kuda</i>	Permainan tradisi Dusun Tatana yang menggunakan tempurung kelapa dan tali sebagai medium permainan
<i>Kawot</i>	Gelang tembaga
Keunikan	Tidak sama dengan yang lain
Kinetik	Tenaga yang dipunyai oleh sesuatu kerana gerakannya
Khazanah	Harta benda
Klasifikasi	Pembahagian sesuatu kepada beberapa kumpulan
Kognitif	Kefahaman intelektual
<i>Kolupis</i>	Sejenis kuih tradisi Dusun Tatana
Komposisi	Gabungan bahan untuk membentuk sesuatu bahan lain
Konflik	Pertentangan antara individu
Korek	Menggali
Kreativiti	Kemampuan mencipta
<i>Kuit</i>	Peringkat kedua permainan <i>bakuit</i>
<i>Lastik</i>	Salah satu permainan tradisi Dusun Tatana
<i>Langkup</i>	Peringkat pertama permainan <i>bakuit</i>
<i>Latuk</i>	Peringkat keempat permainan <i>bakuit</i>
<i>Layang-Layang</i>	Salah satu permainan tradisi di Malaysia
Legenda	Cerita yang tidak dapat dipastikan benar tidaknya