

KANDUNGAN

"Manga, or Japanese comics, have become a certified cultural megaforce. Born in the Japanese collective consciousness, their dream-like visions and epic, cinematic qualities have launched a multibillion-dollar industry and inspired pictorial storytellers throughout the world."

Frederik L. Schodt

Penghargaan	<i>i</i>
Abstrak / Abstract	<i>ii-iii</i>
Senarai Jadual	<i>iv</i>
BAB 1 : PENGENALAN KEPADA PENYELIDIKAN	<i>1-16</i>
1.1 Pendahuluan	
1.2 Kewajaran Penyelidikan	
1.2.1. Model pelopor	
1.2.2. Garis panduan	
1.2.3. Pendidikan awalan	
1.3 Objektif Kajian	
1.3.1. Penelitian nilai 'negatif'	
1.3.2. Penelitian nilai positif	
1.3.3. Penelitian nilai popular	
1.4 Skop Kajian	
1.5 Pembahagian Bab	
1.6 Kajian Terdahulu	
1.7 Kaedah Kajian	
1.8 Masalah Kajian	

BAB 2 : PENGENALAN KEPADA DUNIA MANGA..... 17-45

2.1 Definisi Manga

- 2.1.1. Persembahan lakaran
- 2.1.2. Cermin realiti
- 2.1.3. Keterampilan watak dan perwatakan
- 2.1.4. Pengkaryaan

2.2 Pengenalan Kepada Manga Bersiri Doraemon

2.3 Operalisasi Unsur Dalam Manga Bersiri Doraemon

- 2.3.1 Nilai positif
- 2.3.2 Nilai 'negatif'
- 2.3.3 Nilai popular

2.4 Senario Umum Manga

- 2.4.1 Manga di dunia
- 2.4.2 Manga di Malaysia

**BAB 3 : ANALISIS KANDUNGAN
MANGA BERSIRI DORAEMON 46-97**

3.1 Pengenalan Kepada Analisis Kandungan

- 3.1.1. Pengutipan data

3.2 Profil Data Manga Bersiri Doraemon

- 3.2.1. Ciri-ciri fizikal
- 3.2.2. Teknik-teknik fizikal
- 3.2.3. Perlukisan watak dan perwatakan
- 3.2.4. Perkembangan penceritaan
- 3.2.5. Perwatakan yang stereotaip

3.3 Aspek Kehidupan Dalam Manga Bersiri Doraemon

3.4 Pemaparan Nilai Dalam Manga Bersiri Doraemon

- 3.4.1 Nilai positif
- 3.4.2 Nilai 'negatif'
- 3.4.3 Nilai popular

BAB 4 : IMPLIKASI MANGA BERSIRI DORAEMON	98-104
4.1 Kesimpulan Analisis		
4.2 Manga Dalam Konteks Tempatan		
4.3 Implikasi Pemaparan Nilai Dalam Manga Bersiri Doraemon		
BAB 5 : KESIMPULAN	105-106
5.1 Kesimpulan		
Nota Hujungan	107
Rujukan	108
Senarai Lampiran	113-114
Dafta Kata	115
Lampiran		