

(R)

# **PEMAPARAN NILAI DALAM MANGA BERSIRI DORAEMON : SEBUAH ANALISIS KANDUNGAN**

*oleh*  
**SHAHABUDIN BIN JURIMI**

Perpustakaan Universiti Malaya



A510789276

Laporan Penyelidikan ini telah dibina  
untuk melengkapi tuntutan pengijazahan tinggi  
Sarjana Pengajian Penerbitan  
Jabatan Pengajian Media  
Universiti Malaya  
Kuala Lumpur  
2000/2001

# **PERAKUAN**

Dengan ini diperakukan, bahawa **Shahabudin Bin Jurimi**, telah menyempurnakan Projek Laporan Penyelidikan untuk memenuhi keperluan Ijazah Sarjana Penerbitan di Jabatan Pengajian Media, Universiti Malaya.

.....  
**Prof. Madya Datuk Dr. Abdul Latiff Abu Bakar**  
Ketua Jabatan Pengajian Media

Tarikh :  
Catatan :

.....  
**Prof. Madya Dr. Azizah Hj. Hamzah**  
Penyelia I  
Projek Penyelidikan

Tarikh :  
Catatan :

# PENGHARGAAN

"Comic books are the ghostly fascination of these paper people, paralised in time, stringless puppets, immobiles, unable to be transported to movies, whose charm lies in rhythm and dynamism. It's a radically different way to please the eyes, an unique way of expression. The world of comic books can, in its generosity, lend plots, characters and stories to the movies, but can't lend its inexpressible power of suggestion that lies in the permanence and immobility of a butterfly in a pin."

*Federico Fellini*

*Maha utama, yang sentiasa ada, memerhati, memberi, dan menenangkan, dalam tidur dalam jaga, memungkinkan impian, dari tiada menjadi ada, dari awal sehingga tersiapnya laporan penyelidikan ini ... kesyukuran terutama, tiada yang lain selain tertuju kepadaMu ... Tuhan yang satu.*

*Sebagai pelita untuk sudut yang gelita, P. M. Dr. Azizah Hamzah, menerangkan apa yang sebelum ini tidak pernah saya fikirkan, mengajar apa yang sebelum ini saya abaikan. Terima kasih, semoga terus bercahaya ilmumu kuperjuang, kuperjuang ke akhir mimbar usia.Terima kasih.*

*P. M. Dr. Md. Sidin Ahmad Ishak yang dari jauh memerhatikan, dalam diam menggerakkan, dari hati terhimpun keikhlasan.Sedebu ilmu yang kau hemburkan kukaut menjadi segunung kejayaan.Terima kasih.*

*Sepanjang pengembaraan ke puncak harapan, banyak tangan yang memandu, agar tidak tercarik kelikir, atau tertinggal di jalanan, warga 'kota kecil' Jabatan Pengajian Media ini, seribu kenangan kusimpan. Tangan yang dipimpin ke arah yang terpimpin. Terima kasih, budi kalian di sepanjang jalan kenangan.*

*Laporan penyelidikan ini merupakan kedangsangan yang tidak mungkin dapat direalisasikan tanpa motivasi dan doa dari orang yang ingin melihat saya berjaya.Oleh yang demikian, selayaknya laporan penyelidikan ini ditujukan buat mereka, khususnya buat ibuku ... yang acapkali tersenyum ... dan senyumlah lagi untuk kali ini. Seterusnya buat Zaimi Abu Bakar... kali ini untuk kau berasa bangga ... atas segala yang pernah kau duga! Sentiasa berdiri di sisi, dengan tabah ketika jatuh dan bangun, senang dan susah ... terus berdoa.Terima kasih kerana selalu mengingatkan tentang adanya Tuhan!*

*... terima kasih ...*

*Shahabudin Bin Jurimi  
Johor Bahru, Johor Darul Takzim  
1/1/2000*

# **ABSTRAK**

"The great sorrow of my life is never have done comics"  
*Picasso*

*Kajian ini bertujuan untuk meninjau nilai-nilai yang terkandung dalam majalah manga. Penelitian dilakukan terhadap pemaparan nilai yang dianggap bersifat positif dan negatif. Selain itu ciri-ciri yang menyebabkan populariti majalah manga juga dikenal pasti. Kajian ini dilakukan dengan menggunakan kaedah analisis kandungan dan data-data kajian diperoleh daripada majalah terjemahan manga bersiri Doraemon terbitan Penerbit Tora Aman Enter., No. 7 Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor., iaitu edisi bahasa Melayu jilid pertama hingga ketiga iaitu cetakan tahun 1993, 1997, dan 1999. Kajian ini mendapati bahawa majalah Doraemon lebih banyak memaparkan nilai-nilai positif selaras dengan 16 nilai-nilai murni yang telah disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dalam pelajaran pendidikan moral. Nilai-nilai positif yang utama meliputi nilai pendidikan khususnya yang berkaitan dengan moral hinggalah kepada pendidikan sains dan teknologi. Sebaliknya, nilai-nilai negatif didapati tidak begitu ketara. Manga ini juga didapati popular berikutan ciri-ciri fizikal, jalan penceritaan serta pemaparan watak dan perwatakananya. Berdasarkan kecenderungan untuk menonjolkan lebih banyak nilai positif dan ciri-ciri tarikannya dapatlah dikatakan bahawa penerbitan majalah terjemahan manga seumpama ini adalah suatu yang baik dan harus diteruskan kerana ia bukan hanya boleh dijadikan sebagai bacaan sampingan yang menghiburkan, malahan ia juga boleh dijadikan sebagai bahan pembelajaran.*

# **ABSTRACT**

"The great sorrow of my life is never have done comics"  
*Picasso*

*The purpose of this study is to evaluate the values contained in the manga. Emphasis will be given on the values which is assumed to have positive and negative characteristics. The characteristics which makes manga magazines popular are also identified. The study is conducted by using methodical analysis of the contents and the data of the study was obtained from the manga translated magazine of the Doraemon series published by Penerbit Tora Aman Teater of No. 7 Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor viz. the Bahasa Melayu Edition (Volume 1- 3 printed in the years 1993, 1997 and 1999). The study reveals that the manga brings forth positive values in accordance to the 16 pure values listed by the Ministry of Education, Malaysia in the subject Moral Studies. The main positive values covers educational values especially relating to moral and up to science and technology. The negative values are found to be inconspicuous. The manga is also found to be popular due to its physical characteristics, story line, portrayal of the character and the character itself. In view of the tendency to highlight more of its positive values and its attractive characteristics, it can be said that the publication of this translated manga magazine is a good effort and should be encouraged since it can be used not only as light reading material for entertainment purposes but also be used as educational material. In conclusion the manga portrays more positive values and popular values. This study is suitable as general guide for a more in-depth study in the publication of translated manga or for local manga publication.*

# JADUAL

"All the mankind has done, thought, gained or been;  
it is lying as in magic preservation in the pagers of books."

*Thomas Carlyle*

## Senarai Jadual

Jadual 2.1 : Saiz Pasaran (dalam Yen) Produk Berorientasikan Manga

Jadual 3.1 : Persampelan Manga Yang Terkumpul

Jadual 3.2 : Profil Doraemon

Jadual 3.3 : Aspek Kehidupan Utama dalam Manga

Jadual 3.4 : Peratusan Pemaparan Nilai 'Positif'

Jadual 3.5 : Peratusan Pemaparan Nilai 'Negatif'

Jadual 3.6 : Peratusan Pemaparan Nilai 'Popular'

Jadual 4.1 : Perangkaan Permasalahan Pembacaan di Kalangan Kanak-kanak

# 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. Schott*

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

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