

BAB 1

PENGENALAN KEPADA PENYELIDIKAN

1.1 Pendahuluan

Umumnya manga dikenali sebagai sebuah naskhah berbentuk lakaran kartun, yang tersusun secara grid kekotak, atau lebih lazim dikenali sebagai jalur komik. Ia dianggap oleh kebanyakan orang sebagai satu bahan bacaan sampingan yang menghiburkan, kerana sifatnya yang mudah (saiz manga yang kecil dan mudah dibawa ke mana-mana), dan juga kandungan jalan ceritanya yang mudah, serta bermotifkan humor. Dengan perkataan lain, ia sebagai bacaan picisan.

Di Malaysia, perkembangan komik bergambar versi Jepun atau lebih tepat disebut 'manga' ini, semakin mendapat tempat. Bahan ini yang dulunya distereotaipkan sebagai bahan bacaan kanak-kanak, kini kian mendapat perhatian di kalangan orang dewasa. Berikutan populariti manga Doraemon selaku pelopor komik berbentuk manga di Malaysia, maka penerbitan manga-manga lain dari Jepun dan Hong Kong semakin giat. Antaranya seperti, manga bersiri *Dragon Ball*, manga bersiri *Slam Dunk*, dan seumpamanya. Malah kemunculan manga 'Anak-anak Sidek' terbitan Penerbitan J.A.S. Sdn. Bhd. juga dipercayai menerima pengaruh daripada pendedahan manga Jepun ini.

Sudah tentu penyebarluasan penerbitan terjemahan manga ini, memberikan implikasi tertentu terhadap masyarakat setempat. Hal ini dianggap sebagai sebuah fenomena, kerana manga yang diimport (diterjemah) itu bukan sekadar sebuah lakaran kosong, sebaliknya ia mengandungi keseluruhan *culture production*¹ negara asal yang terserap bersamanya. Maka beberapa nilai budaya Jepun (negara asal manga) sama ada yang dianggap 'positif' ataupun 'negatif' akan diserapkan secara tidak langsung dalam proses penterjemahan manga yang diimport oleh negara pengimport seperti Malaysia. Sama ada kita sedar ataupun tidak, pertembungan dua budaya ini tentunya melahirkan sesuatu isu. Keadaan inilah yang menarik untuk dianalisis secara kritis. Di sinilah datangnya kepentingan untuk melihat dan mengira unsur-unsur atau nilai-nilai yang terkandung di dalam manga terbabit selaku medan pertembungan budaya asing dan budaya tempatan.

Menurut Jaafar Taib, seorang kartunis terkenal Malaysia, menerusi temu bualnya dalam rancangan Majalah 3 TV3 pada 20/5/2000 baru-baru ini, beliau bersetuju bahawa manga yang diimport bukan sahaja memberikan saingan hebat terhadap kartun dan kartunis tempatan, tetapi juga memberikan implikasi yang besar terhadap budaya, bahasa, dan perkembangan amalan cetak rompak tempatan.

1.2 Kewajaran Penyelidikan

Pendedahan genre penerbitan manga amat baru di Malaysia. Kelahirannya yang mendadak seperti 'cendawan tumbuh selepas hujan', pastinya meninggalkan kesan tertentu terhadap dunia penerbitan dan psikologi pembacaan masyarakat setempat. Oleh yang demikian, satu penyelidikan yang khusus, wajar dijalankan. Bahan bacaan yang dikelaskan sebagai 'sampingan' dan 'ringan' ini, mampu mempengaruhi perspektif kanak-kanak, khususnya dalam menterjemahkan realiti kehidupan mereka. Bahan ini seringkali dijadikan juadah pembacaan awalan kanak-kanak, sedangkan pada peringkat ini, mereka

berada di tahap pembentukan makna-makna kendiri dan makna-makna persekitaran mereka yang produktif. Oleh yang demikian, tiada yang boleh dianggap remeh pada peringkat ini, walaupun terhadap bahan yang dikira 'sampingan'. Kajian terhadap bahan mudah ini pengkaji anggap tidak mudah!

Kartun acapkali dirujuk sebagai hiburan ringan yang hanya sesuai untuk golongan remaja atau kanak-kanak menengah rendah. Pendapat umum ini berikutan daripada persepsi majalah kanak-kanak dari Britain yang popular pada akhir tahun enam puluhan, iaitu majalah komik 'Beano' dan 'Dandy'. Namun perspektif ini mulai berubah menjelang tahun-tahun 1980-an. Contohnya pada 22 Oktober 1983, pameran kartun Malaysia yang pertama, telah diadakan di Galeri Seni Tun Seri Lanang, UKM. Pameran ini secara tidak langsung telah membuktikan kepada masyarakat tempatan bahawa kartun juga boleh dianggap sebagai salah satu saluran yang mampu memberikan sumbangan kepada masyarakat secara serius. Bukan sekadar bahan hiburan semata-mata, malah ia kini sedang giat dijadikan subjek penyelidikan oleh para akademik untuk mengetahui status pemikiran kemasyarakatan semasa. Contohnya kajian yang telah dijalankan oleh saudara Sabri Haji Said, dengan tajuk penyelidikan 'Kelangsangan dan Fungsi Sosial di dalam Penerbitan Kartun – Tumpuan Kepada Kartun-kartun di dalam Majalah Gila-Gila' (1996). Usaha-usaha ini sejajar dengan misi Persatuan Kartunis Asean untuk meletakkan Malaysia sebagai pengeluar majalah kartun terunggul di Asia Tenggara.

Perkembangan teknologi maklumat, sebenarnya telah menyemarakkan lagi kebangkitan penerbitan manga di Malaysia. Ini kerana kita boleh mengikuti perkembangan ataupun keluaran terbaru sesebuah manga menerusi Internet. Malahan kita boleh membelinya secara talian menggunakan Internet. Kebangkitan manga di Malaysia, pengkaji anggap sebagai sebuah fenomena positif dan perlu diberikan pemerhatian yang serius, seperti mengadakan penyelidikan dan pembangunan (R & D).

Penyelidikan ini memungkinkan penulis dan penerbit menjadi lebih peka terhadap unsur-unsur penceritaan yang dianggap sensitif oleh masyarakat. Malah ia juga boleh menimbulkan kesedaran tentang elemen-elemen penting yang diperlukan oleh masyarakat setempat, bagi pembangunan kendiri pembaca (khususnya kanak-kanak), memandangkan kesedaran bahawa peranan manga adalah lebih daripada memberikan hiburan semata-mata. Kedatangan komik antarabangsa ini juga dipercayai mampu untuk memberikan perspektif baru kartunis tempatan agar lebih lentur terhadap karya mereka serta mencari idea-idea yang lebih bersifat universal selain hanya bernaung di bawah satu isu dan tema yang sama.

Selain itu, penyelidikan ini dipercayai mampu memberikan gambaran, bahawa pendidikan secara informal (pendidikan di luar bilik darjah dan tidak terikat dengan sukanan mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia) juga penting dan tidak boleh dipandang remeh. Hal ini bertitik tolak daripada kepercayaan pengkaji bahawa manga mampu dijadikan sebagai medium pendidikan informal. Pendidikan informal ini adalah sangat penting kerana ia boleh memberikan impak yang cukup kuat terhadap kanak-kanak mahupun reaksi aktif daripada ibu bapa.

1.3 Objektif Kajian

Kajian ini memberikan tumpuan kepada isi kandungan majalah manga khususnya dari segi nilai-nilai yang terdapat di dalamnya. Namun dalam proses menghuraikan nilai-nilai tersebut, latar belakang yang membawa ke arah popularitiannya juga diberi perhatian. Oleh yang demikian kajian ini dapat dikatakan berusaha untuk memenuhi tiga objektif berikut:

1. Mengenal pasti nilai-nilai yang terdapat dalam majalah manga : apakah nilai-nilai tersebut dan bagaimana nilai tersebut dipaparkan dalam majalah

2. Menilai sejauh mana 16 nilai murni yang disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dalam pendidikan moral diterapkan dalam majalah ini. Penerapan ini penting untuk melihat sejauh mana majalah ini sesuai untuk bacaan masyarakat tempatan.
3. Menghuraikan latar belakang dan perkembangan manga Jepun di Jepun dan juga di Malaysia serta melihat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut.

1.4 Skop Kajian

Kajian medium atau barang Doraemon adalah terlalu besar untuk dibincangkan, ini kerana ia wujud dalam pelbagai medium dan genre. Bermula daripada bahan keperluan seperti setem, cermin mata, pakaian, dan perisian, (sila lihat lampiran 18 untuk setem Doraemon dan kafetaria manga) sehingga ke media massa seperti filem dan penerbitan. Manakala dalam penerbitan pula, terdapat pelbagai genre penerbitan Doraemon, bermula dari penerbitan novel bergambar, hingga kepada manga bersiri. Namun subjek kajian pengkaji hanya tertumpu kepada bidang penerbitan, dalam genre manga bersiri Doraemon yang telah diterjemah dalam bahasa Melayu sahaja. Sedikit ulasan terhadap manga terbitan syarikat lain juga akan diberikan, sebagai perbandingan kepada manga Doraemon. Manga yang dikaji ini diterbitkan oleh Penerbit Tora Aman Enter., No. 7 Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor.

Dalam kajian ini penelitian dilakukan secara rambang sebanyak 45 buah daripada populasi ketiga-tiga edisi yang berjumlah 135 buah (jumlah keseluruhan untuk ketiga-tiga edisi). Keluaran Doraemon bersiri edisi pertama diberi tajuk Majalah Tora Aman Doraemon (1993), adalah sebanyak 45 buah (sampel yang diambil terdiri daripada siri 2, 5, 7, 8, 12, 16, 18, 21, 24, 25, 28, 29, 33, 35, 38, 39, 41, 42, 43, dan 44). Kemudian terbitan keduanya pula menggunakan nama Majalah Tora Aman Doraemon Siri Komik Peringatan Fujio F. Fujiko (Siri

Kenangan) (1997) (sampel yang diambil terdiri daripada siri 5, 9, 10, 11, 15, 20, 22, 24, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 40, 44, dan 45) masih sebanyak 45 buah. Keluaran ketiga pula menggunakan nama Majalah Tora Aman Doraemon Edisi Baru (1999) (sampel yang diambil terdiri daripada siri 1, 2, 3, 4, 5, dan 6) juga berjumlah sebanyak 45 buah. Bahan kajian terdiri daripada manga bersiri Doraemon yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu dan dijual di sekitar kawasan Malaysia sahaja.

Skop penelitian pengkaji pula lebih mengkhusus kepada pemaparan diskriptif nilai-nilai positif, negatif, dan nilai yang dipercayai mampu mempengaruhi popularitinya (seperti yang telah disentuh dalam bahagian Objektif Kajian 1.3). Ia dihitung dan dinilai menerusi pemaparan ilustrasi, dialog, dan jalan cerita, dengan menggunakan metod analisis kandungan.

Kajian terhadap nilai ‘negatif’ dianggap begitu penting, kerana ia merupakan isu utama yang menjadi permasalahan. Kajian ini akan meneliti, apakah nilai ‘negatif’ yang terdapat di dalam manga yang dikaji, adakah nilai yang dianggap ‘negatif’ ini benar-benar membawa kesan buruk terhadap pembaca atau atau sebaliknya. Jika ada, apakah nilai ‘negatif’ tersebut, dan apakah ia boleh diterima pakai untuk kanak-kanak di Malaysia khususnya.

Penelitian terhadap nilai positif tidak kurang pentingnya. Pengiraan akan dijalankan untuk mengenal pasti nilai-nilai positif ini. Nilai ini akan dilihat dalam konteks kemampuannya memberikan sumbangan terhadap pembangunan nilai kendiri yang baik, kesesuaian budaya, serta nilai ketimuran. Nilai-nilai positif ini boleh dijadikan input yang baik untuk penerbitan komik tempatan akan datang. Manga bukan sekadar bahan bacaan ringan yang ‘kosong’, sebaliknya ia juga boleh dijadikan sebagai salah satu medium pendidikan informal, sama ada dari segi pendidikan moral ataupun pengetahuan am.

Pendedahan nilai ini juga dapat menyangkal pandangan pesimis sesetengah pihak Barat terhadap manga yang menyatakan bahawa manga lebih cenderung memaparkan nilai-nilai buruk berbanding nilai yang baik. Nilai-nilai positif ini juga akan diukur melalui garis panduan 16 nilai-nilai murni yang telah dikenal pasti oleh Kementerian Pendidikan iaitu baik hati, berdikari, hemah tinggi, hormat, kasih sayang, keadilan, kebebasan, keberanian, kebersihan fizikal dan mental, kejujuran, kerajinan, kerjasama, kesederhanaan, kesyukuran, rasional, dan semangat bermasyarakat (Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991.).

Berikut ialah huraian 16 nilai-nilai murni secara umum:

- Baik hati merupakan sikap yang sentiasa mengambil berat tentang perasaan dan kebajikan orang lain secara tulus ikhlas. Sikap baik hati ini boleh dilihat dengan menilai tindak tanduk seseorang terhadap orang lain.
- Sikap berdikari pula merupakan kebolehan dan kesanggupan melakukan sesuatu tanpa bergantung kepada orang lain.
- Hemah tinggi merupakan budi pekerti dan tingkah laku yang mulia dan lemah lembut serta berbudi bahasa yang patut diamalkan oleh seseorang individu dalam hubungannya dengan ahli masyarakat yang lain.
- Hormat-menghormati merupakan sikap menghargai dan memuliakan seseorang dan institusi sosial dengan memberi layanan yang bersopan
- Kasih sayang merupakan perasaan cinta, kasih, dan sayang yang mendalam dan berkekalan lahir daripada hati yang rela terhadap sesuatu.
- Keadilan pula ialah perlakuan, peraturan, dan keputusan yang saksama serta tidak berat sebelah.
- Kebebasan yang dimaksudkan ialah boleh melakukan sesuatu tanpa batasan asalkan kebebasan itu tertakluk kepada peraturan dan undang-undang yang ditentukan oleh agama, masyarakat, dan negara.
- Keberanian ialah kesanggupan seseorang untuk menghadapi cabaran dengan yakin dan tabah hati. Keberanian itu perlu ada pada setiap orang tetapi ia harus tahu batas dan keupayaannya kerana keberanian yang melulu boleh mengakibatkan bencana.

- Kebersihan pula boleh dilihat daripada dua segi iaitu fizikal dan mental. Kebersihan fizikal ialah kebersihan diri dan kebersihan persekitaran. Kebersihan mental pula ialah kebersihan pertuturan, perlakuan, pemikiran, dan kerohanian.
- Kejujuran pula ialah sikap dan perlakuan yang menunjukkan niat baik, amanah, dan ikhlas tanpa mengharapkan sebarang balasan.
- Kerajinan merupakan usaha berterusan yang penuh dengan semangat ketekunan, kecekalan, kegigihan, dedikasi, dan daya usaha dalam melakukan sesuatu perkara.
- Kerjasama pula merupakan usaha yang baik dan membina yang dilakukan secara bersama pada peringkat individu, komuniti, masyarakat, atau negara untuk mencapai sesuatu matlamat.
- Kesederhanaan ialah sikap tidak keterlaluan dalam membuat pertimangan dan tindakan sama ada dalam pemikiran, pertuturan atau perlakuan supaya sesuai dengan norma dan nilai masyarakat.
- Kesyukuran merupakan perasaan dan perlakuan yang dilahirkan secara ikhlas di atas nikmat dan kesenangan yang diperoleh.
- Rasional pula merupakan sikap yang boleh berfikir berdasarkan alasan dan bukti yang nyata dan dapat mengambil tindakan yang sewajarnya tanpa dipengaruhi oleh perasaan.
- Semangat Bermasyarakat ialah kesediaan melakukan sesuatu untuk kepentingan bersama bagi mewujudkan keharmonian hidup dalam masyarakat.

Penelitian nilai popular juga tidak kurang penting untuk diambil kira. Manga Doraemon telah membuktikan kemampuannya mempertahankan popularitinya merentasi sempadan negara, kaum, mahupun lapisan usia. Adakah kerana di Malaysia kekurangan manga yang mencakupi keinginan kanak-kanak setempat seumpama itu, atau sememangnya manga ini hebat! Maka ia menjadi begitu popular seperti 'pisang goreng panas' di pasaran. Hal ini sangat penting untuk dinilai kembali dan diambil iktibar. Ia boleh dijadikan inspirasi atau panduan kepada penerbitan akan datang, sama ada dalam usaha menggalakkan minat membaca di kalangan kanak-kanak, mahupun menggiatkan industri manga kanak-kanak

tempatan. Penilaian akan dilakukan untuk mengenal pasti nilai-nilai yang mampu meletakkan manga ini sebagai bahan bacaan yang popular.

Sebelum bahan ‘picisan’ seperti manga ini ditolak mentah-mentah, adalah lebih elok agar ia, dianalisis terlebih dahulu. Barangkali penemuan daripada analisis ini mampu memberikan idea dan perspektif baru pengkaryaan dan penerbitan manga kanak-kanak di Malaysia. Hal ini dianggap penting kerana pendedahan pembacaan pada peringkat permulaan, akan memberikan tanggapan tertentu dalam membentuk masyarakat akan datang, dan juga terhadap penerbitan komik di Malaysia.

Kajian manga ini hanya tertumpu kepada manga bersiri Doraemon yang ternyata berbeza dengan manga-manga lainnya seperti Jenaka Q, *Captain Tsubasa*, dan seumpamanya. Kajian ini tidak dapat mewakili penjenisan skop manga yang begitu luas. Manga memberikan kelonggaran serta mengeneralisasikan skop pembacanya. Walau bagaimanapun, secara tradisionalnya pembahagian komik boleh dibahagikan kepada beberapa kategori yang lebih kecil iaitu mengklasifikasikan pembaca mengikut tahap pembacaan dan kandungan². Selain itu, manga juga boleh diklasifikasikan mengikut gender iaitu manga ‘shounen’³ dan manga ‘shoujo’⁴. Sila lihat lampiran 58 dan 59.

Kajian ini juga lebih tertumpu terhadap manga Doraemon terjemahan versi bahasa Melayu. Hal ini menunjukkan kekurangannya yang tersendiri. Banyak elemen penting, sama ada dari sudut bahasa maupun pemaparan aksi simbolik, yang tidak mampu diadaptasikan ke dalam bahasa dan masyarakat Melayu. Hal ini membuatkan mesej sebenarnya tidak kesampaian. Ia juga membuktikan bahawa kajian nilai hanya dapat dilihat secara holistik.

Penyelidikan ini sekadar melihatnya dari konteks luaran melalui perspektif orang luar, yang kurang peka terhadap budaya Jepun. Kajian ini juga dikatakan tidak menyeluruh, kerana ia cuma dilihat dari sudut pandangan pembaca Melayu sahaja, dan bukannya sudut pandangan pembaca Malaysia (Melayu, Cina, dan India). Ini kerana sebelum ini, manga

Doraemon juga pernah diterbitkan di Malaysia dalam versi Cina, yang juga mendapat sambutan yang hebat. Di sini kita bukan sekadar mengkaji ‘kartun’, tetapi kita juga sebenarnya cuba mengupas kesan pendedahan nilai-nilai terhadap budaya menggunakan kayu ukur dan persepsi yang berbeza.

Batasan kajian ini juga hanya memfokus terhadap satu bentuk genre produksi Doraemon, sedangkan pemaparan Doraemon boleh dilihat dalam pelbagai bentuk dan strategi. Hakikatnya Doraemon berakar umbi dalam minda kanak-kanak dan peminatnya melalui sokongan media-media lain (seperti permainan video, pawagam, dan seumpamanya yang ditayangkan secara menyeluruh dan serentak) yang mampu meletakkannya sebagai ‘tak lapuk dek hujan’ dalam jiwa kanak-kanak. Kajian yang terperinci mengenai *loyal brand* ataupun ketiauan pada manga ini harus diambil kira, untuk memastikan bahawa kajian ini telah sempurna. Namun langkah ini adalah sesuatu yang agak sukar, kerana medium pengukuhan imej Doraemon terlalu banyak dan pelbagai, sama ada dalam bentuk statik yang lazim ataupun dalam bentuk multimedia yang bersifat interaktif. Ia bukan bergantung 100% pada medium percetakan sahaja, tetapi juga menerusi sokongan medium lain yang membantu proses ‘pengukuhan’ makna ke dalam minda kanak-kanak, bermula daripada iklan billboard sehingga kepada T-shirt. Sila lihat lampiran 66 untuk contoh pelekat Doraemon.

Kajian ini hanya tertumpu kepada manga yang diedarkan di Malaysia sahaja. Hakikatnya, manga terbitan Malaysia ini sangat dinamik dan sentiasa menunjukkan nilai-nilai improvisasi pada setiap edisi penerbitannya. Ini menyukarkan pengkaji untuk membuat generalisasi, kerana ia tidak menunjukkan konsistensi dalam setiap penerbitannya. Contohnya dalam Doraemon bilangan dua terbitan edisi 1999 dan Doraemon bilangan yang sama tetapi yang diterbitkan dalam edisi 1993. Tajuk ‘Roti Peringatan Ujian’ telah diubah menjadi tajuk ‘Roti Ingatan Ujian’. Sila lihat lampiran 67 untuk perbandingan improvisasi ini. Walau bagaimanapun, melalui penelitian pengkaji, improvisasi yang berlaku hanyalah dalam konteks bahasa dan bukannya terhadap nilai penceritaan secara keseluruhannya.

Alasan utama pengkaji memilih manga bersiri Doraemon sebagai subjek kajian berbanding manga-manga lain yang popular di Malaysia kerana ciri-ciri khusus serta kekuatan yang ada padanya seperti yang berikut:

1.4.1. Popular

Ia merupakan manga bersiri kanak-kanak yang agak popular, di kalangan kaum Melayu, Cina, mahupun India. Malahan manga ini tidak hanya popular di Malaysia, tetapi ia juga popular di Singapura, Indonesia, Amerika Syarikat, Russia, Vietnam, Hong Kong, China, dan Brazil.

1.4.2. Karya adaptasi

Ia bukan merupakan karya asli tempatan (ia berasal dari Jepun), tetapi dapat diterima secara menyeluruh oleh kanak-kanak, mahupun orang dewasa di Malaysia. Watak Doraemon dipercayai setanding, malah dipercayai lebih popular berbanding watak kartun Mickey Mouse dari Amerika. Manga ini juga dianggap berjaya, kerana telah banyak diterjemahkan hampir dalam semua bahasa utama dunia.

1.4.3. Pelbagai bentuk

Ia juga terdapat dalam pelbagai medium sokongan seperti media TV (rancangan animasi bersiri selama setengah jam, iklan, dan seumpamanya), filem (seperti cereka panjang 'Pengembalaan Ke Kutub Selatan'), VHS, VCD, makanan ringan, *merchandiser* (berus gigi, cermin mata, dan seumpamanya), perisian (*video games, wallpaper, theme, screen saver, midi*, dan seumpamanya), permainan (anak patung, pelekat, dan seumpamanya), serta banyak lagi. Keadaan ini menggambarkan betapa besarnya implikasi pemaparan Doraemon terhadap dunia komersial.

1.4.4. Bahan kontroversi

Ia menjadi kontroversi di Eropah, kerana dikatakan mengandungi nilai lucah dan keganasan yang tidak sesuai dibaca oleh kanak-kanak. Malah di Malaysia juga, ia telah menarik perhatian di kalangan ibu bapa dalam isu yang sama juga (sama ada dari segi pemaparan ilustrasi, jalan cerita, dialog, mahupun ‘ketagihan pembacaan’ yang timbul di kalangan anak mereka.) Selain itu, ia juga telah dianggap sebagai budaya massa popular yang boleh mengugat standard budaya dan estetika, atau dengan kata lain ia boleh menjadi *narcotizing dysfunction* seperti yang telah didakwa oleh Lazarsfeld dan Merton (Lihat Md Sidin Ahmad Ishak dalam Jurnal Pengajian Media Malaysia, 1998, 9).

Exposure to this flood of information may serve to narcotize rather than to energize the average reader or listener. As an increasing need of time is devoted to reading and listening, a decreasing share is available for organizational action.

1.5 Pembahagian Bab

Iaporan penyelidikan terdiri daripada lima bahagian utama yang diwakili oleh ‘Bab’. Bahagian pertama iaitu ‘Bab 1’, akan membincangkan secara umum mengenai latar belakang pengkajian, serta hala tuju penyelidikan yang bakal diarahkan. Ini termasuklah penerangan mengenai kepentingan penyelidikan ini, serta sumbangannya terhadap dunia penerbitan di Malaysia. Umumnya bab ini memaparkan tentang objektif, skop penyelidikan, dan kaedah penyelidikan yang dipilih, serta permasalahan yang dihadapi semasa menjalankan penyelidikan.

Bahagian kedua pula lebih bersifat khusus. Bab 2 ini menyentuh tentang subjek kajian itu sendiri, iaitu manga. Ia menjurus terhadap definisi manga, dan penjelasan

mengenai manga Doraemon. Gambaran keseluruhan mengenai dunia penerbitan manga juga akan dibincangkan.

Bahagian ketiga, lebih tertumpu kepada analisis kandungan manga Doraemon. Ini termasuklah profil manga tersebut, dan cara pengiraan unsur-unsur kajian yang terbabit iaitu nilai ‘positif’, nilai ‘negatif’, dan nilai ‘popular’ manga Doraemon.

Manakala Bab 4 pula, cuba memperlihatkan pertalian analisis yang dilakukan terhadap manga Doraemon. Ini termasuklah menghujahkan implikasi pertaliannya dengan budaya pembacaan di Malaysia.

Bahagian kelima merupakan bahagian terakhir dalam laporan penyelidikan ini. Ia berperanan sebagai penutup atau membentangkan kesimpulan terhadap semua hasil analisis serta implikasi hasil penyelidikan.

1.6 Kajian Terdahulu

Pada dasarnya, kajian terperinci mengenai manga masih belum banyak dilakukan, apa lagi dalam konteks Malaysia. Ia masih dianggap terlalu baru untuk diambil kira sebagai bahan kajian yang serius. Kekurangan bahan dokumentasi yang lengkap, sebenarnya menyukarkan pengkajian. Berikut merupakan beberapa kajian tempatan, yang boleh menjadi input terhadap penyelidikan ini:

'Kajian terhadap Peranan dan Stereotaip gender dalam komik : Tumpuan kepada komik akhbar NEW STRAITS TIMES dan The STAR' (1999) oleh Yep Pui Yee. Kajian ini hanya mengkhusus terhadap pemaparan gender lazim dunia komik tempatan. Kajian yang dijalankan ini tertumpu pada kartun yang disiarkan dalam akhbar Inggeris tempatan,

terutama, *The Star* dan *The New Straits Times*. Beliau menggunakan kaedah analisis kandungan, dan cuba memfokuskan ‘peranan’ dan ‘stereotaip’ gender wanita menerusi pemahaman kandungan, latar, dan penggunaan watak. Kajian beliau dianggap relevan terhadap kajian pengkaji menerusi metod yang digunakannya. Ia telah memberikan panduan untuk pengkaji melakukan kaedah yang sama. (Khususnya dalam mengupas perwatakan yang terdapat dalam manga).

Dapatan daripada pengkajian Yep Pui Yee membuktikan bahawa komik bukan sahaja berperanan sebagai salah satu aliran komunikasi semasa yang popular dan menghiburkan, tetapi ia juga boleh menjadi cermin kepada masyarakat (Yep Pui Yee, 1989, 52-53)

Satu lagi kajian yang pengkaji gunakan sebagai rujukan literasi, ialah tesis saudara Sabri Haji Said, dengan tajuknya Kelangsangan dan Fungsi Sosial di dalam Penerbitan Kartun – Tumpuan Kepada Kartun-kartun di dalam Majalah Gila-Gila (1996). Kajian ini lebih berorientasikan produk Malaysia. Ia memberikan tumpuan kepada aspek tema (penumpuan diberi kepada tema kemasyarakatan dan politik). Perkaitannya di sini ialah manga yang dikaji oleh pengkaji secara keseluruhannya bertemakan kemasyarakatan. Di samping itu, kajian ini cuba mengupas elemen kelangsangan yang mencetuskan nilai humor (tumpuan dalam majalah Gila-Gila). Ini juga amat rapat dengan pengkajian pengkaji yang mengkaji manga Doraemon sebagai sebuah bahan bacaan yang melucukan.

Dapatan daripada kajian Sabri Haji Said ialah kartun memainkan peranan yang agak penting dalam mencerminkan ketamadunan masyarakat. Dengan kata lain kartun memainkan fungsi sosialnya dalam mengenakan kelangsangan terhadap perlakuan yang mengandungi nilai-nilai negatif. (Sabri Haji Said, 1996, 126-127).

1.7 Kaedah Kajian

Pendekatan yang digunakan ialah penyelidikan kuantitatif, dengan menggunakan kaedah analisis kandungan terhadap manga bersiri Doraemon. Kajian bermula dengan penelitian paparan nilai-nilai yang dianggap ‘positif’, ‘negatif’, dan ‘popular’ untuk dihitung dan diulas. Hal ini termasuk penelitian daripada konteks penceritaan, watak dan perwatakan, serta teknik persembahan. Hasil daripada penelitian ini dipercayai mampu mengenal pasti nilai-nilai ‘positif’, ‘negatif’, dan ‘popular’ sekaligus sebuah kesimpulan dapat dibuat menerusi pengiraan jumlah nilai-nilai tersebut. Ini bermakna penyelidikan pengkaji bercorak diskriptif untuk mengira elemen-elemen tertentu dalam manga bersiri Doraemon. Analisis dilakukan terhadap data-data yang terkumpul, iaitu menerusi manga bersiri Doraemon terbitan pertama (1993), edisi ‘Peringatan’(1997), sehingga kepada edisi ‘Baru’ (1999) yang dipilih secara rawak, bermula antara bilangan 1 sehingga ke-45.

Melalui pemerhatian dan catatan yang konsisten, satu analisis dilakukan ke atas data yang terkumpul. Ini dilakukan dengan andaian bahawa data yang diperoleh mewakili kesemua keluaran, dari keluaran bilangan pertama sehingga bilangan ke-45. Andaian juga dilakukan bahawa setiap cetakan edisi adalah sama. Keadaan ini membolehkan ia dijadikan perwakilan atau memberikan gambaran menyeluruh ke atas isu yang dibincangkan.

1.8 Masalah Kajian

Masalah yang paling ketara dalam penyelidikan manga ialah kekurangan bahan rujukan yang bersesuaian dengan subjek penyelidikan. Ini kerana subjek penyelidikan merupakan sesuatu yang baru dalam dunia penerbitan di Malaysia. Malah medium manga ini merupakan komik Jepun tipikal yang begitu asing bagi sebahagian besar penerbitan komik tradisional. Skop perbincangan dan penyelidikan subjek manga juga, secara relatifnya kurang

diketengahkan, kerana ia selalunya dianggap sebagai sesuatu yang remeh dan mudah. Dokumentasi subjek yang relevan di Perpustakaan Universiti Malaya mahupun Perpustakaan Negara juga terbatas. Begitu juga maklumat yang terdapat dalam Internet yang begitu umum.

Bahan ilmiah, yang khusus mengkaji tentang manga terjemahan juga masih belum ada. Kebanyakan kajian majalah atau komik tempatan berkiblatkan Barat (komik *mainstream*), sekaligus menggunakan kayu ukur Barat untuk menilai baik dan buruk sesebuah subjek (tanpa melihat konteks masyarakat yang melahirkan subjek tersebut). Ini sudah tentu tidak menggambarkan keadaan yang sebenar, kerana telah berlaku *bias*. Manga dan komik tradisional, sememangnya tidak sama, dan mereka masing-masing berpandukan paradigma yang berbeza.