

## BAB 2

# PENGENALAN KEPADA DUNIA MANGA

### 2.1 Definisi Manga

Manga seringkali didefinisikan sebagai sebuah makalah lakaran atau komik versi Jepun. Ia bersaiz kecil dan mempunyai jalan penceritaan bergambar serta ruang dialog seperti *dialog balloon*<sup>5</sup> yang berkembang mengikut kronologi. Ia juga mempunyai jalan cerita yang konkrit dan kompleks, serta kaya dengan elemen kebudayaan Jepun. Ada pula yang menyamakan manga dan anime. Genre ini berbeza dalam konteks mediumnya. Manga adalah dalam bentuk bahan bercetak, manakala anime pula dalam bentuk animasi (gabungan visual dan audio). Kebiasaannya, manga yang telah popular akan diadaptasi ke dalam bentuk animasi. Manga juga ditakrifkan sebagai kartun atau *caricature* yang menyerupai novel bersiri. Penceritaannya dibina untuk mencakupi golongan pembaca kanak-kanak dan dewasa.

Terdapat beberapa pendapat yang mempercayai bahawa komik mula wujud pada awal kurun ke-20. Ia bertitik tolak daripada minat pengkarya untuk mencari cara baru dalam persembahan grafik dan komunikasi visual serta ekspresi sesebuah idea. Komik juga dikaitkan dengan lukisan prasejarah seperti *hieroglyphics* Mesir dan lakaran pada gua-gua. Kesemua

lakaran ini ialah naratif visual bagi imej *juxtaposed*<sup>6</sup>. Kewujudan perkataan dan dialog pada peringkat awal penciptaannya tidak begitu penting. Sebaliknya penggunaan perkataan ini hanyalah sebagai simbol untuk menambahkan lagi informasi serta kelangsungan penceritaan. Perkembangan teknologi penerbitan dan percetakan mempergiatkan lagi perkembangan medium ini. Karyawan Tezuko Osamu (1999) atau lebih dikenali sebagai '*the god of manga*' di kalangan mang-ka dan manga otaku merupakan seorang pelopor terhadap perkembangan lakaran manga moden. Menurut beliau (lihat Matt Thorn,  
<http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history1.htm>, 2)

*Until that time, most manga... were drawn from a two-dimensional perspective, and in the style of a stage play. The interactions of actors appearing from stage left and stage right were composed as if from the viewpoint of someone seated in the audience ... Also, I thought the potential of manga was more than getting a laugh; using themes of tears and sorrow, anger and hatred, I made stories that didn't always have happy endings.*

Izawa (1999) menambah bahawa seni manga menggunakan unsur garisan mudah dengan gaya yang unik. Seni ini jelas memaparkan ciri-ciri 'kejepuan'. Walaupun manga mengalami sedikit perubahan khususnya menerusi aliran baru yang diperkenalkan oleh mang-ka Jepun seperti L. Matsumoto dan Miyazaki, namun mereka masih mengekalkan konsep asas manga yang telah dipelopori Tezuko Osamu (konsep asas ini akan diperjelas dengan lebih lanjut pada bahagian 2.1.1).

Dari segi tema pula, manga seringkali distereotaipkan dengan elemen erotik (pakaian dan gaya yang seksi, unsur *bondage / discipline, dominance / submission*, dan *sadomasochism*), contohnya manga *L. A. Blue Girl* dan *Return Of The Overfiend*. Begitu juga dengan aspek keperwiraan yang menggunakan kuasa luar biasa, contohnya manga *Akira* dan *Ghost In The Shells* yang diadun bersama nilai-nilai futuristik serta berteknologi tinggi. Semua stereotaip ini adalah suatu pandangan ortodoks yang sempit terhadap manga. Dunia manga adalah lebih luas daripada apa yang dibayangkan. Ia bukan hanya memaparkan

cerita bergambar, tetapi juga keseluruhan aspek kehidupan (termasuk nilai dan budaya sesebuah masyarakat yang mendokongnya). Malah apa yang dipaparkan tidak begitu penting, tetapi yang lebih penting ialah, apakah nilai dan mesej yang terkandung di sebalik pemparannya. Ia mungkin kelihatan begitu mudah menerusi diskripsinya, namun jika ditinjau dengan lebih jauh secara konseptual, ia sebenarnya mengandungi nilai falsafah kehidupan dan pemikiran yang amat tinggi. Inilah yang membuatkan sesebuah manga itu begitu menarik dan mudah dikongsi oleh sebahagian besar masyarakat di dunia.

Terdapat pelbagai pendapat yang cuba menerangkan asal usul manga. Dipercayai manga pertama kali dicipta oleh seorang kartunis popular Jepun, Katsushika Hokusai pada tahun 1814. Pada awal penerbitannya, manga lebih berkisar pada soal keperwiraan dan pertempuran samurai. Selanjutnya genre manga berkembang dengan begitu pesat sekali. Sehinggalah terciptanya manga moden pertama oleh Tezuka Osamu. Jika Tezuko Osamu dianggap sebagai 'Bapa Manga Moden', Katsushika Hokusai pula lebih dikenali sebagai pengasas manga. Kemudiannya manga moden ini telah dianimasikan dalam siri siaran televisyen (Siri ini dikenali sebagai 'Tetuswa Atom' ataupun *Astroboy*). Bermula dari tarikh itu, setiap kali manga yang popular akan dianimasikan. Malah manga ini juga menjadi asas dan lapang rujuk kepada manga-ka-manga-ka selepasnya, khususnya dari segi lakaran watak yang bermata besar, berhidung kecil, dan juga berambut lebat. Titik mula kemuncak populariti manga dikatakan bermula pada tahun-tahun 70-an dan 80-an. Manga dikatakan terus menakluki pasaran komik dunia. Kini manga acapkali diadaptasi ke dalam bentuk animasi, membuatkan pertalian antara anime dan manga begitu erat, sehinggalah ia boleh disebut 'manga bercetak' (manga) dan 'manga bergerak' (anime).

Di Jepun, manga dibaca oleh segenap peringkat usia dan status dalam masyarakat. Ia menjadi bahan bacaan ringan setiap masa. Inilah yang menjamin kelangsungan kewujudan manga sejak kurun yang lalu. Adalah tidak keterlaluan sekiranya pengkaji menyatakan bahawa, pembacaan manga sebenarnya telah menjadi sebahagian daripada kebudayaan (*subculture*) orang Jepun. Manga cuba mendokumentasikan kehidupan masyarakatnya secara

jujur, tanpa melakukan sebarang prejudis mahupun mendiskriminasi penceritaan mengikut peringkat umur. Manga cuba mengeneralisasikan pembacanya, bukan seperti komik Barat yang mengkhususkan komik hanya untuk kanak-kanak. Walau bagaimanapun, perkembangan terkini, pihak Barat, khususnya Amerika Syarikat telah mengikuti jejak langkah manga. Mereka mula meluaskan skop pembacaan komik atau kartun kepada orang dewasa (bukan sekadar untuk kanak-kanak). Contohnya kartun dewasa ialah *South Park* dan *The Simpson*.

Apabila kita hendak membicarakan manga, adalah wajar terlebih dahulu untuk memastikan agar penelitian kita, bertitik tolak daripada kaca mata dan pemikiran orang Jepun. Kenali sosiobudayanya, tentang psikologinya, dan segenap kehidupan masyarakat Jepun itu sendiri. Ini kerana manga dilahirkan oleh manusia 'Jepun' dan sudah tentu apa-apa juga yang terpancar daripadanya, berorientasikan Jepun. Adalah tidak adil untuk kita terus mengkritik tanpa mengenali latar belakang mereka, atau tanpa menyelami maksud serta falsafah kehidupan mereka. Contohnya dalam urusan pengklasifikasian manga. Komik-komik Barat mempunyai kecenderungan untuk membahagi-bahagikan jenis komik mengikut pembaca, bertitik tolak daripada idea bahawa pembaca ialah khalayak pasif. berbanding dengan manga Jepun yang menghidangkan manga untuk semua.

Manga mendedahkan gambaran kehidupan secara keseluruhan dalam bentuk lakaran, berbeza dengan komik Barat <sup>7</sup>yang cuba mempermudah isu-isu kehidupan dalam bentuk kartun dan mempunyai audiens yang khusus. Penyelidik tradisional komik umumnya memecah-mecahkan genre manga mengikut orientasi tema iaitu; manga kanak-kanak, manga sukan, manga aksi, dan manga erotik (manga hentai dan manga ecchi) <sup>8</sup>. Hal ini bertitik tolak daripada konsep manga itu sendiri yang rencam. Contohnya Ero-manga ataupun H-manga merupakan pembahagian manga erotik. Manga jenis ini dikatakan merangkumi sebanyak 25% keluaran industri manga di Jepun. Peratus ketinggian pemaparan *explicit sex* ini, diukur menggunakan faktor 'H'. Manga jenis ini pula boleh dibahagikan terbahagi kepada dua kumpulan yang lebih kecil iaitu Hentai (*abnormal / perverted sex*) dan Ecchi.

Doraemon secara dasarnya boleh dianggap tergolong dalam kumpulan manga shounen yang mengkhusus kepada kanak-kanak. Sungguhpun begitu, manga Doraemon masih memiliki kekuatan karakternya yang tersendiri, sama ada dalam bentuk penceritaan, lakaran, maupun pemaparan watak dan perwatakannya, berbanding manga lain yang sejenis dengannya.

Walau bagaimanapun dari segi perspektif lakaran, ia masih mempunyai ciri-ciri tipikal manga umum Jepun, seperti memiliki bola mata yang besar, mulut yang kecil, dan seumpamanya. Namun tujuan kajian ini bukan untuk menilai kelaziman corak lakaran manga, sebaliknya lebih kepada nilai yang terkandung dalam lakaran tersebut.

Hakikatnya masih belum ada satu definisi yang tepat mengenai manga. Penelitian manga akan menjadi lebih jelas, sekiranya kita melihat perbezaan yang terdapat antara manga dan komik *mainstream* Barat. Keunikan manga boleh dilihat menerusi ciri-ciri berikut:

### 2.1.1. Persembahan lakaran

Ramai yang beranggapan bahawa manga merupakan komik Barat versi Jepun. Dengan kata lain Jepun mengadaptasi idea komik Barat, untuk menjadi satu bentuk baru, yang boleh diterima pakai oleh kebanyakan pembaca Jepun. Kenyataan ini tidak sepenuhnya benar. Artis Jepun telah mencipta lakaran kartun jauh lebih lama berbanding pihak Barat. Walaupun dalam beberapa aspek manga seperti jaluran dan seumpamanya mendapat pengaruh Barat, namun bentuk asas lakaran seperti penggunaan garisan mudah dan *stylized features* serta konsep penceritaan adalah amat berbeza jika dibandingkan dengan lakaran kartun Barat. Manga barangkali lebih banyak menerima pengaruh dari Tanah Besar Cina berbanding Barat.

Kebanyakan manga hanya terdiri daripada satu warna iaitu warna hitam dengan berkontraskan warna putih. Namun ia masih mampu meninggalkan kesan yang menyeluruh, dan tetap kelihatan menarik di hati pembacanya. Setiap pergerakan

dilukiskan dengan begitu dinamik dan hidup sekali. Ini amat jelas dari segi ketelitian pelukis mengekalkan kesinambungan pergerakan, seperti tiada jalan pintas dalam setiap pergerakannya. Pelukisan panel demi panel begitu detail dan banyak menggunakan teknik *extremely close-up*, apabila hendak menekankan sesuatu aksi. Ini berbanding dengan komik Barat yang banyak menggunakan *filmic-time* atau *short-cut* dalam apa-apa juga pergerakan.

Mengenai lakaran watak, manga memang terkenal kerana kelenturan pelukisan wataknya yang universal dan yang tidak terlalu tipikal. Keadaan ini, menjadikan ia bersifat global. Manga dianggap lentur terutama dari segi pakaian yang tidak terlalu tradisional. Ini menunjukkan bahawa manga juga memiliki revolusi kehidupan dan menerima pengaruh daripada dunia luar terhadap kehidupan manga itu sendiri. Menurut Eri Izawa (lihat Eri Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/manga-romanticism.html>, 2):

*The pictures make following the story generally easier and more exciting than reading just plain text, and the expressiveness of the characters' faces are sometimes proof that "a picture is worth a thousand words." Even better, since many manga and anime faces and situations do not look specifically Japanese, Western audiences can immerse themselves into the Anime world with relative ease.*

Dalam konteks pemaparan karakter watak, manga selalunya memaparkan karakter yang mudah ditangkap dan diingat. Ini kerana mereka memiliki ciri-ciri khusus bagi setiap pemaparannya. Walau bagaimanapun ini bukanlah sesuatu yang boleh dianggap terhad dalam pelukisan watak, ataupun kongkongan kreativiti dalam perkembangan lakaran watak-watak dalam manga. Walaupun setiap watak mempunyai keunikan dan personaliti, namun mereka masih mengekalkan *stroke* yang hampir sama antara satu manga dengan manga yang lain (*broad common stylistic ground*). Seperti kartunis lain, setiap mang-ka (penulis manga) mempunyai keunikan dan *stroke* tersendiri dalam melakarkan manga, contohnya manga Doraemon amat berbeza dengan manga-

manga lainnya. Namun kelainan ini tidak memisahkan antara satu penulis dengan penulis yang lain. Mereka masih lagi berligar pada satu garis panduan lakaran yang umum. (Walau bagaimanapun, apa yang lebih penting di sini ialah konsep penceritaan dan bukannya lakaran). Seperti yang telah disebutkan sebelum ini, manga moden bertitik tolak daripada pengaruh Osamu Tezuka.

Antara lakaran lazim watak manga ialah setiap watak dalam manga mempunyai saiz bebola mata yang besar. Ia mata seringkali menjadi identiti penting kepada manga Jepun. Bebola mata yang besar ini akan kelihatan bersinar dengan pandangan yang sayu seperti menanggung konflik dalaman. Ini dilakukan untuk membuktikan bahawa setiap watak itu kelihatan benar-benar hidup dan mempunyai 'jiwa'. Bebola mata yang besar juga menggambarkan kekurangan di dalam masyarakat Jepun yang rata-ratanya mempunyai mata yang kecil dan sepet. Manga telah dijadikan *escapism* untuk mencapai apa yang mereka idamkan yang tidak tercapai di alam realiti (Eri Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/manga-romanticism.html>, 7). Sila rujuk lampiran 1 untuk lakaran bebola mata besar.

Selain itu, kalau dilihat dari segi pelukisan rambut pula, boleh dikatakan kebanyakan manga Jepun memiliki satu kesamaan, iaitu cenderung untuk memanipulasi fesyen rambut. Ini menunjukkan bahawa mereka (rakyat Jepun) begitu fleksibel dan inginkan pembaharuan yang ketara. Kebudayaan Jepun yang dahulunya memiliki stail rambut yang panjang dengan pelbagai jenis ikatan, sanggul, dan klip rambut, telah mengalami peralihan. Mereka suka mencuba. Di samping itu, saiz kepala setiap watak juga dilukiskan sedikit besar berbanding dengan saiz tubuh mereka. Keadaan ini mewujudkan kesan tampak watak yang kerdil.

Dari segi rambut, manga Doraemon sedikit berbeza dengan manga-manga yang lainnya. Manga Doraemon tidak cenderung memiliki rambut yang lebat dan panjang ataupun tidak terurus seperti kebanyakan manga. Setiap watak dalam cerita Doraemon

memiliki potongan rambut yang pendek dan kemas. Sila rujuk lampiran 2 untuk lakaran stail rambut dan kepala.

Manakala hidung dan mulut pula seringkali digambarkan kecil oleh kebanyakan mang-ka Jepun. Ini adalah satu-satunya elemen yang rapat dengan masyarakat Jepun. Bentuk hidung watak dilukiskan tidak begitu besar dan tidak begitu mancung. Ini menggambarkan realiti hidung masyarakat Jepun (sila rujuk lampiran 3 lakaran hidung dan mulut).

### 2.1.2. Cermin realiti

Manga bersifat umum untuk semua lapisan. Berbanding perspektif Barat terhadap komik yang telah mengstereotipkan komik untuk bacaan kanak-kanak (Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/Expl.html>, 1). Manga telah dicipta untuk mencakupi setiap lapisan masyarakat Jepun, dan bukan sekadar medium bacaan kanak-kanak.

Walaupun manga dibaca oleh segenap lapisan, namun golongan yang paling besar terdedah dengan pengaruh manga di Jepun, adalah dalam lingkungan usia 8 sehingga 22 tahun. Ia ialah refleksi kecenderungan golongan remaja itu sendiri, khususnya dalam menempuh alam kedewasaan. Menurut Scott Frazier (lihat Scott Frazier, <http://www.ex.org/2.8/12-bts1.html>):

*Manga and anime are mirrors of society and culture. They reflect the hopes, fears, loves, and feelings of those who create them and the world they live in...the characters evolved and grew into more than what they started out to be. The coming of age story, the journey to becoming an adult, was very common.*

Penulisan manga meliputi segenap penceritaan kehidupan tanpa sebarang penyuntingan. Semuanya dipaparkan secara jujur dengan seadanya. Antara unsur 'halal' yang dipaparkan oleh manga dan tidak halal pula oleh komik Barat ialah soal kematian.

Hal ini tidak mungkin dijumpai dalam komik ataupun animasi Barat. Ini kerana komik Barat umumnya cuba memisahkan kehidupan kanak-kanak daripada realiti kehidupan secara keseluruhan. Komik Barat telah mengubah dan membentuk 'realiti', agar ia bersesuaian untuk diterima oleh kanak-kanak. Kematian ialah sesuatu yang sedih dan buruk pada pandangan Barat. Oleh yang demikian, ia tidak sesuai dipaparkan pada kanak-kanak. Sedangkan bagi masyarakat Jepun kematian adalah salah satu lumrah kehidupan yang semua orang harus tahu dan belajar. Apa yang lebih penting daripada itu ialah kita harus sedar tentang adanya kematian itu. Ini berkaitan dengan falsafah kehidupan bahawa kehidupan ini sebuah perjalanan yang ada titik berhentinya. Manga menerapkan 'jiwa' (nilai keagamaan dan kepercayaan) dalam penceritaannya, berbanding dengan komik Barat yang 'sekular' atau memecahkan agama daripada aktiviti sehari-hari.

Berikut diperjelas lagi oleh Izawa (Eri Izawa,  
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-psychic.html>) mengenai nilai-nilai keagamaan dan kepercayaan dalam manga:

*Japan's culture has as a backdrop the rich mythological tapestry of the Far East, as well as hundreds of years of specialized martial arts training. Up until relatively recently, many Japanese believed in gods and demons and spirits as a result of both Shintoism and certain forms of Buddhism ... students learn of the ancient Chinese beliefs and tales, such as the mythical 108 supernatural rebels in the story of the Water Margin ("Suikoden"). Eastern martial arts, with aspects of Indian yoga, emphasize the use of Ki ("psychic" energy, the basis of Star Wars' "the Force"). The Japanese language uses the word "Ki" extensively; it's almost impossible to avoid it in its many uses. For example, "depression" can translate to "heavy Ki," "happy and healthy" to something approximating "proper Ki," and so on. On top of all of this, the Japanese remain deeply curious about the world around them, and they tend not to have the traditional Western Judeo-Christian-based prohibitions against exploring the psychic realm ... Japanese spirituality, influenced by Hindu-based yoga, Buddhism, and Shintoism, tends to be a mishmash of those religions. Many manga and anime spiritual warriors use mantras (chanted prayer) and mudras (special hand positions) to summon the spiritual strength of the good "Buddhist" or Shinto gods (as a note, some branches of Buddhism do not have any gods).*

Manga memang terkenal kerana falsafah kehidupan yang terkandung di dalamnya (sila rujuk lampiran 4 untuk gambaran kematian). Kita semua akan berhadapan dengan kematian. Kita selalu berasa kehilangan, tetapi bagaimanakah kita berhadapan dengan keadaan sedemikian dan cara kita mengawal perasaan. Di sinilah manga memainkan peranannya sebagai bahan inspirasi.

Selain unsur kematian, unsur bogel juga adalah sesuatu yang lazim terdapat dalam manga. Keadaan ini benar-benar mencerminkan kehidupan masyarakat Jepun yang telah menganggap unsur telanjang (*nudity*) sebagai sebahagian daripada kebudayaan mereka. Di Jepun sendiri, isu perkongsian tandas dan berbogel ketika mandi air panas secara beramai-ramai adalah sebahagian daripada budaya mereka. Dengan kata lain masyarakat Jepun lebih liberal dalam konteks seks (sila rujuk lampiran 5 untuk gambaran bogel). Mereka menerapkan idea bahawa berbogel itu adalah sesuatu yang natural dan tidak harus ada perasaan prasangka.

Unsur keganasan juga diterima pakai dalam manga. Kita harus sedar bahawa manga bertitik tolak daripada penceritaan samurai yang kaya dengan aksi dan terkenal dengan ketegasannya. Malah kesemua sifat ini amat disanjungi dan dianggap sebagai tanggungjawab sosial (sila rujuk lampiran 6 untuk gambaran keganasan). Nilai ini sedikit sebanyak telah mempengaruhi dan menjadi identiti manga moden. Persoalannya di sini ialah berapa banyak dan jenis keganasan yang bagaimanakah yang kerap dipaparkan. Kalau dilihat dari segi mata Barat, keganasan ini ditakrif dari segi aksi pertelingkahan yang mendorong hingga mengeluarkan darah, penceraian sebahagian daripada tubuh badan, dan permainan senjata yang keterlaluan.

Kesemua elemen di atas adalah sesuatu yang begitu subjektif untuk dibincangkan. Ini kerana kita cuba mengupas sesebuah tanggapan menerusi latar belakang dan kaca mata pengkajian yang berbeza, antara budaya kita dengan budaya

lain. Kesemua ini berasas daripada target audiens pembacaan yang berbeza. Izawa cuba mempertahankan (Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/manga-romanticism.html>):

*Certainly all these stereotypes are not completely undeserved, and those who accuse Japan of trade wars, racism, or sexism have quite an arsenal of supportive facts at their disposal(2). It hardly helps that the Japanese do not often share their private thoughts with outsiders; they display instead the faces they are thought to display to each other out of habit : brusqueness to perceived inferiors and equals, and polite submission to social superiors.*

Selain itu, manga juga sering kali dianggap memaparkan kelaziman perjalanan hidup (Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/Expl.html>), khususnya dalam budaya kerja rutin yang *omnipresent*, seperti, babak pelajar di dalam bilik darjah ataupun sedang melakukan latihan di rumah, begitu juga dengan pekerja yang sedang dilakukan di pejabat. Kesemua gambaran ini ditanggap sebagai etika yang patut dilangsangkan dalam kehidupan. Ada yang mentafsirkannya sebagai 'kiasu'. Pekerjaan sebagai satu tanggungjawab sosial yang harus dilaksanakan. Malah ia dianggap sebagai sebuah perjuangan yang mesti dilaksanakan untuk hidup atau anda akan dilihat sebagai makhluk yang tidak berguna, sedangkan hal ini tidak dipaparkan dalam kartun Barat kerana menganggapnya sebagai boleh membosankan kanak-kanak (sila rujuk lampiran 7 untuk gambaran kelaziman kehidupan). Manga tidak memilih peristiwa-peristiwa, sebaliknya memaparkan keseluruhan proses kehidupan walaupun peristiwa tersebut dianggap tidak penting oleh kaca mata Barat.

Seperkara lagi yang ketara lalah, manga telah cuba serapat mungkin untuk menerapkan *technology sympathetically* (sila rujuk Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/Expl.html>) dalam segenap penceritaan. Tidak seperti kartun Barat yang cuba mengabaikannya, dan seboleh mungkin mempermudah penceritaan ke peringkat seringen yang boleh, agar mampu ditanggap oleh target audiens kanak-kanak. Sila rujuk lampiran 8. Dalam manga Doraemon, hal ini amat ketara

sekali memandangkan manga ini boleh diklasifikasikan sebagai manga humor fiksyen sains. Bukan seperti komik fiksyen sains Barat, kehidupan watak sentiasa berada dan duduk di hadapan mesin dan robot sepanjang masa. Manga cuba menyelitkan unsur aktiviti kehidupan harian dalam penceritaan fiksyen sainsnya, seperti ada waktu berehat, beriadah, bermasyarakat, dan seumpamanya.

### 2.1.3. Keterampilan watak dan perwatakan

Dalam konteks pemaparan perwatakan, manga juga mengekalkan stereotaip perwatakan tertentu. Namun stereotaip ini tidaklah tuntas, sebaliknya ia akan berubah mengikut perkembangan penceritaan. Hal ini berbanding dengan komik *mainstream* di dunia.

Manga selalunya memaparkan karakter watak dan perwatakan yang mudah. Manga kurang memberi atau menekankan soal gender. Pembahagian tugas wanita dan lelaki dalam konteks perwatakan, tidak didedahkan secara berlebihan atau ketara, seperti yang telah distereotaipkan atau digembar-gemburkan oleh komik Barat. Walau bagaimanapun, watak dan perwatakan wanita dalam manga Doraemon masih mengekalkan peranan tradisionalnya. Pemaparan watak dan perwatakan kaum wanita dalam manga ini dilukiskan sebagai menggempari barang perhiasan, menjaga anak, dan juga ruang aktiviti mereka lebih bersifat 'dalam rumah' (sila rujuk lampiran 9).

Dalam konteks keterampilan dari segi pakaian pula, ternyata pakaian karakter dalam manga punyai nilai estetik yang tersendiri dan begitu unik sekali. Mereka lebih bergaya dan terkini. Ini menerangkan bahawa setiap karakter manga ini mempunyai selera yang tersendiri (sila rujuk lampiran 10). Di samping itu, boleh dikatakan semua watak bagi setiap siri Doraemon, akan mengenakan pakaian yang sedikit berbeza. Perbezaan yang kecil ini adalah untuk menampakkan kedinamikan watak tanpa mengelirukan pembacanya. Perbezaan ini lebih kepada pemanipulasi teknik tekstur skrin untuk cerita yang berbeza. Kaedah ini untuk menampakkan perbezaan waktu dan peristiwa. Sila rujuk lampiran 11 untuk perbezaan teknik skrin tekstur. Watak akan kerap

bertukar-tukar corak pakaian, walau bagaimanapun masih mengekalkan stail berpakaian yang sama. Ini untuk meninggalkan kesan bahawa setiap watak itu benar-benar ‘hidup’ dan memiliki *taste* dalam fesyen.

Selain itu, manga kurang menekankan soal kepahlawanan menerusi satu watak, sebaliknya nilai kepahlawanan lebih diketengahkan dalam konteks kerjasama dan bersatu padu. Tiada *one man show* seperti *Superman*. Kekuatan hanya digambarkan melalui gabungan daripada berbagai-bagai watak untuk mencapai satu matlamat yang sama. Ia lebih menekankan kesederhanaan dalam kehidupan sehari-hari dan rangkaian perhubungan sesama karakter.

Begitu juga dalam konteks matlamat perjuangan. Tidak seperti komik Barat yang lazimnya, watak utama akan menentang kejahatan (*evil*) gambaran yang diberikan tidaklah simplistik. Sebaliknya dalam manga, perjuangan lebih ditumpukan kepada menentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah dalam perhubungan, masalah dalam penyelesaian kerja, dan seumpamanya yang lebih realistik. Kebanyakan masalah yang digambarkan oleh mang-ka berpunca daripada kelemahan diri watak itu sendiri. Berbanding komik Barat umumnya menggambarkan bahawa permasalahan seringkali berpunca daripada kehadiran makhluk asing ataupun pihak musuh yang rata-ratanya berkaitan dengan masalah yang besar.

Pada dasarnya pembaca akan didedahkan dengan tiga dimensi karakter, pertama, ialah karakter yang tidak sempurna. Walaupun watak ini banyak kelemahannya, namun ia dijadikan watak utama dalam perkembangan sesebuah penceritaan manga. Dimensi kedua, watak dilihat mempunyai hobi yang tidak berfaedah. Keadaan ini membayangkan kelaziman masalah yang dihadapi oleh kebanyakan kanak-kanak. Berikutnya sifat ini, mereka seringkali dimarahi ibu atau guru, ataupun dibuli oleh kawan-kawan. Dimensi ketiga selanjutnya, ialah watak ini mempunyai impian dan harapan yang

tinggi untuk mencapai sesuatu. Watak dan permasalahan yang begitu realistik, dipercaya menjadi titik temu simpati pembaca terhadap karakter dalam manga.

Dari segi watak utama pula, kebanyakan watak ini tidak sempurna. Ciri-ciri ini membuatkan penceritaan manga lebih berpijak di bumi nyata, iaitu *nobody is perfect*. Manga juga menarik kerana penceritaannya berkembang daripada permasalahan watak untuk menyelesaikan permasalahannya, berikutan perwatakannya yang tidak *perfect*. Berbanding dengan komik Barat yang penceritaannya berkembang daripada perwatakan *superhero* (bukan watak yang membawa penceritaan) seperti *Batman*, *Superman*, dan seumpamanya.

#### 2.1.4. Pengkaryaan

Apa yang agak ketara, kebanyakan manga Jepun ditulis atau dihasilkan oleh seorang mang-ka atau paling banyak dua orang mang-ka sahaja. Keadaan ini mampu menjamin kelangsungan dan perkembangan idea dan penceritaan, serta originaliti sesebuah manga. Di sini manga mampu mengekalkan skop falsafahnya dan perkembangan penceritaan dengan lebih terkawal. Berbeza dengan pihak Barat, iaitu satu penceritaan boleh terdiri daripada beberapa tenaga mahir yang bekerja dalam kumpulan untuk mendapatkan idea penceritaan secara kolektif.

Komik Barat cenderung untuk menghasilkan perbeaan plot dan cerita dalam setiap kali penceritaannya. Walau bagaimanapun, ia masih menggunakan watak dan perwatakan yang sama. Namun bagi manga, keadaan ini tidak berlaku. Manga lebih menyerupai sebuah novel bergambar yang lengkap dengan persekitaran dunianya yang tersendiri, menerusi satu perspektif penulis yang tekal dan konsisten. Keadaan ini walaupun boleh dianggap *monotonous*, tetapi mudah digarap dan lebih kemas, serta menampakkan lagi ciri realitinya. Walaupun karaktornya tetap sama, tapi mang-ka memberikan kelonggaran untuk watak dan perwatakannya berkembang dengan dinamis, seperti perkembangan manusia di dunia yang bermula dengan lahir, membesar,

berkahwin, dan melahirkan, begitulah seterusnya proses kelangsungan dunia manga yang 'biasa'. Ia semacam sebuah cerita biografi bergambar.

## 2.2 Pengenalan Kepada Manga Bersiri Doraemon

Doraemon merupakan nama sebuah karakter dalam manga bersiri Doraemon yang sangat popular di dunia. Ia menggesahkan kehidupan Nobita bersama robot masa depan yang bernama Doraemon. Kebanyakan cerita manga ini berkisar tentang Doraemon membantu Nobita untuk mengatasi masalah sehariannya. Masalah ini termasuklah dalam masalah kerja sekolah, masalah perhubungan dengan Shizuka, kaedah untuk mengelakkan diri daripada dihukum oleh ibunya, ataupun dibuli oleh rakan sekolahnya (sila rujuk lampiran 12 untuk ilustrasi Doraemon). Doraemon juga membantu Nobita untuk menangani isu semasa seperti permasalahan alam sekitar, dan seumpamanya.

Manga Doraemon mula dihasilkan sekitar tahun 1969 atau 1970, oleh Fujimoto Hiroshi dan Motoo Abiko. (sila rujuk Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/MANGA/Doraemon.html>). Kedua-dua penulis ini menggunakan gabungan nama samaran sebagai Fujiko Fujio. Mereka mula berpecah pada tahun 1987. Perpisahan ini membuatkan kedua-dua penulis ini menggunakan nama pena yang baru, Abiko menggunakan nama Fujiko Fujio (A), manakala Fujimoto menggunakan nama Fujiko F. Fujio. Cerita Doraemon ini dikumpul dan diterbitkan semula dalam bentuk manga bersiri pada tahun 1974. Secara total, hasil karya ini berjumlah melebihi 400 cerita pendek, dan 15 cereka layar pada tahun 1996 (<http://brontosaur.luk.nu/ambchang/Doraemon.html>). Untuk sejarah perkembangan manga bersiri Doraemon, sila rujuk lampiran 13.

Kalau ditinjau dari segi sejarah penciptaan Doraemon itu sendiri, ia bukanlah dihasilkan untuk tujuan keuntungan semata-mata, tetapi lebih diilhamkan oleh keperluan atau tuntuan zaman kanak-kanak itu sendiri. Menurut encik Fujimoto, (Eric Izawa,

A510789276

<http://mit.edu:8001/people/rei/MANGA/Doraemon.html>), penghasilan Doraemon berasaskan ilhamnya menerusi reka bentuk barang permainan anak perempuannya, mendengar percaduhan kucing jiran tetangga, dan menginginkan sebuah mesin untuk menghasilkan konsep baru manga.

Gabungan semua elemen di atas, telah memberikan ilham bagi Fujimoto untuk menghasilkan sebuah karakter berupa robot kucing, yang memiliki mesin khusus untuk menghasilkan pelbagai jenis alatan yang boleh menyelesaikan sebarang masalah (sila lihat lampiran 14 untuk wajah Fujimoto).

Dalam proses penterjemahan realiti ke dalam bentuk komik saintifik, anda juga akan menikmati nilai perhubungan romantis, yang diselitkan oleh manga Doraemon ini. Doraemon, seperti juga manga lazim Jepun yang lain, mempunyai satu ciri yang hampir serupa, iaitu mengandungi pemikiran yang membayangkan kehidupan masa hadapan dengan pengaruh teknologi yang canggih.

Di Malaysia, manga Doraemon ini telah diterbitkan oleh Penerbit Tora Aman (Penerbit Oasis Sdn. Bhd.) No. 7, Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor, dengan mendapat program perlesenan dari *Shogakukan Inc.* melalui *Japan Foreign-Rights Center*.

## 2.3 Operalisasi Nilai Dalam Manga Bersiri Doraemon

leh sebab matlamat laporan penyelidikan ini adalah untuk menilai dan mengira persempahan manga Doraemon secara keseluruhan, maka antara perkara penting yang harus diambil kira ialah kupasan nilai implisit dan eksplisit yang terkandung di dalam sesebuah manga dengan identifikasi:

### 2.3.1 Nilai positif

Kamus Dewan Edisi Ketiga (1998) mendefinisikan perkataan 'positif' antaranya sebagai 'memperlihatkan (mengemukakan, menekankan, dsb) sesuatu yang baik atau yang boleh mendatangkan manfaat'. Oleh yang demikian pengkaji telah menggunakan perkataan ini untuk mewakili nilai-nilai yang baik yang terdapat di dalam manga Doraemon. Nilai positif ini tidak tertakluk kepada persembahan watak dan perwatakan sahaja, tetapi merangkumi keseluruhan persembahan manga Doraemon. Nilai-nilai positif ini boleh kaitkan dengan 16 nilai-nilai murni yang telah dikenal pasti dalam pendidikan moral (sila lihat Huraian Sukatan Pendidikan Moral, 1991). Antara nilai-nilai murni yang dianggap sebagai nilai positif ialah baik hati, berdikari, hemah tinggi, hormat, kasih sayang, keadilan, kebebasan, keberanian, kebersihan fizikal dan mental, kejujuran, kerajinan, kerjasama, kesederhanaan, kesyukuran, rasional, dan semangat bermasyarakat. Kesemua nilai-nilai ini akan dianalisis dalam manga Doraemon.

### 2.3.2 Nilai 'negatif'

Kamus Kamus Pelajar Baru edisi KBSM (1989) pula mendefinisikan 'negatif' sebagai pernyataan 'tidak' atau 'bukan', 'tidak bersetuju', 'tidak baik', dan 'ingkar'. Dalam konteks penyelidikan ini, pengkaji lebih bersetuju dengan makna yang keempat iaitu 'tidak baik' ataupun yang memudaratkan. Ini berikutnya tanggapan umum yang mendefinisikan 'negatif' sebagai sesuatu yang buruk atau dengan kata lain ia boleh dianggap sebagai berlawanan dengan 16 nilai-nilai murni. Walau bagaimanapun nilai 'negatif' ini terlalu subjektif kerana ia boleh diinterpretasikan menerusi dua perspektif yang berbeza. Barangkali ia positif bagi sesebuah pihak dan menjadi negatif pula pada pihak yang lain. Pengkajian ini akan cuba mengupas status nilai yang dianggap 'negatif' dalam manga Doraemon ini. Nilai negatif ini juga tidak tertakluk kepada persembahan watak dan perwatakan sahaja, tetapi merangkumi keseluruhan persembahan manga Doraemon ini.

### 2.3.3 Nilai popular

Kamus Dewan Edisi Ketiga (1998) mendefinisikan perkataan 'popular' sebagai sesuatu yang 'digemari atau disukai ramai'. Dalam konteks penyelidikan ini nilai popular dilihat sebagai sesuatu yang memungkinkan ia diminati dan disukai ramai, sama ada kerana sifatnya secara eksplisit, ataupun nilai-nilai implisit yang terkandung di dalamnya.

## 2.4 Senario Umum Manga

Terdapat pelbagai pandangan terhadap fenomena penyebarluasan manga di peringkat antarabangsa. Ada yang menyatakan ia memberikan impak yang positif, kerana terlahirnya satu genre baru dalam dunia penerbitan, sekaligus merancakkan lagi industri penerbitan. Ada pula yang menanggap penyebaran luas manga sebagai *sub-culture* atau lebih tepat lagi ia dianggap *subversive*, yang mampu menggugat 'budaya tinggi', kerana apa yang dibawa oleh manga bukan sekadar bahan bacaan ringan, tetapi juga segenap kebudayaan Jepun. Berikut Toshiya Ueno (lihat Toshiya Ueno , <http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>) menghujahkan:

*Japanimation is seen in the whole world. And people outside Japan are interested in the Japanese subculture including Manga and Japanimation, etc. If people once asked "What is ZEN?", now people ask "What is Otaku?". But I'm very sceptical about this condition. This phenomenon is absolutely the effect of globalization, information capitalism. Under the Fordist economic system of the past, globalization meant nothing more than "Americanization," and media and entertainment were supplied by Disney animations. However, we must now consider seriously the fact that the post-Fordist social environment of globalization will include Japanimation and ponder its meaning. In other words, the strategy of this cultural movement is the effect of the Sub-imperialism ... the sub-empire is secondary dependent empire which has hegemony much more in culture and economy than military system. And this new version of imperialism uses sub-culture in general.*

Berikutnya kebanyak manga agak cenderung memaparkan unsur-unsur berteknologi tinggi dan futuristik, maka hakikat ini telah membentuk sebuah pendapat umum bahawa setiap yang moden dan canggih itu berasal dari Jepun.

#### 2.4.1 Manga di dunia

Dipercayai bahawa kegilaan manga (manga otaku) telah mencapai kemuncaknya pada tahun-tahun 70-an dan 80-an, apabila terbitnya manga *Robotech*. Kebangkitan ‘komik’ Jepun ini kemudiannya diikuti oleh Amerika Syarikat.

Populariti Doraemon, dapat dilihat dalam lampiran 13. Perkembangan manga telah banyak memberikan implikasi kepada media massa yang lain, antaranya dijelaskan (Eric Izawa, <http://mit.edu:8001/people/rei/manga-romanticism.html>):

*Of its modern media, Japan's production of animation is becoming particularly well known in the west. Though commonly known as 'Anime.' The media is actually a conglomeration of : The manga (comic book) industry, the anime (animated video and film) industry, and the video game (e.g., Nintendo and Sony Playstation) industry; they are tied together by their reliance on characteristic art style.*

Manga Jepun telah terkenal, kerana kemantapan penceritaannya dan juga ketelitian lakarannya. Ia sangat popular di Eropah khususnya di Perancis dan Britain, manakala di Asia, manga sangat popular di Korea, China, Taiwan, Hong Kong, dan Thailand. Penjualan manga semakin meningkat. Jumlah manga yang diterjemah ke dalam pelbagai bahasa utama dunia semakin bertambah banyak. Penerbit seperti Viz Communications, America's Mangajin Inc., dan Darkhorse Comics ialah beberapa contoh penerbit yang aktif menjalankan penterjemahan manga. Contoh manga yang telah diterjemahkannya adalah seperti Rumiko Takahashi's Ranma ½, Maison Ikkoku, One Pound Gospel, CLAMP's X, Kishiro's Gunnm, Hayao Miyazaki's Nausicaa, Yuzo Takada's

3X3 Eyes, Masamune Shirow's Orion, dan Katsuhiro Otomo's Domu. Majalah manga seperti penerbit Manga Otaku di Britain mempunyai penterjemahan penal demi panel yang terperinci terhadap kebudayaan Jepun.

Manga digemari oleh kebanyakan remaja. Ini kerana manga dipercayai mampu memenuhi tuntutan zaman remaja itu sendiri yang berada di dalam lingkungan pencarian pengalaman baru dan juga makna kehidupan. Manga dipercayai menyediakan ruang yang tidak terbatas untuk remaja hayati, di samping pengolahan jalan cerita yang berpijak di bumi nyata. Hakikatnya manga bukan sahaja *flashy* dan menarik dalam banyak perkara seperti *stroke* dan seumpamanya, tetapi ia juga padat seperti novel (menjurus dalam menjawab dan menyoal tentang kehidupan). Di Jepun, manga lebih popular dan diminati dalam bentuk percetakan dan bukan yang diadaptasi ke dalam animasi. Namun keadaan ini agak berlainan sedikit di negara Barat yang lebih meminati manga, dalam bentuk anime ataupun OAV (*Original Animation Video*).

### Sejarah pasaran manga

Pada pertengahan tahun-tahun 60-an, medium baru 'manga' telah timbul sebagai salah satu bentuk seni. Kegiatan ini telah diasaskan pada awal tahun 1960-an oleh kelab peminat Tezuka Osamu, di studionya sendiri (*Mushi Productions*), iaitu The Tetsuwan Atom Club. Matlamat utama penubuhan kelab ini adalah untuk merapatkan hubungan antara peminat dengan artis. Kelab ini mempunyai kenderaan promosi untuk pembacanya. Kemudiannya, Dr. Tezuka mencadangkan (menerusi idea yang diketengahkan oleh Masaki Mori, iaitu pengikutnya yang juga seorang mang-ka) agar, *newsletter* kelab tersebut, ditukarkan menjadi majalah komik COM yang lebih general untuk bacaan umum. Majalah bulanan ini, telah memuatkan komik bersiri Tezuka yang sangat popular iaitu *Hi no Tori* (*Phoenix*). Keadaan ini telah menarik minat ramai penulis popular manga ketika itu, untuk melukis komik dengan lebih artistik, dan berorientasikan pembaca dewasa (bukan kanak-kanak sahaja seperti sebelumnya).

Konsep ini telah mendapat sambutan yang menggalakkan dengan pertambahan bilangan pembaca golongan atasan. Sebagai ketua editor COM, Masaki Mori telah merangka strategi seterusnya, untuk menghasilkan bakat generasi mang-ka baru yang boleh menuruti polisi penerbitan majalahnya. Beliau telah mencadangkan konsep 'Gracon' (*Grand Companion*), dan memulakan idea pengumpulan artis-artis muda, agar menerbitkan majalah manga mereka sendiri (atau lebih dikenali sebagai 'doujinshi'). Idea ini terlahir setelah memerhatikan kejayaan artis-artis dari Tokiwa-Sou. Tokiwa Sou merupakan sebuah bangunan yang telah banyak melahirkan artis terkenal. Tezuka Osamu, Ishimori Shoutarou, Akatsuka Fujio, Fujiko Fujio, Tsunoda Jirou, dan Terada Hiroo, adalah antara beberapa artis terkenal yang berasal dari Tokiwa Sou.

Doujinshi manga pada ketika itu, lebih berkisar kepada soal pengumpulan karya asli, dan hanya diedarkan kepada sesama artis. Berikutan dengan sokongan penuh daripada pembaca manga, maka penubuhan kelab-kelab seumpama ini telah bertambah di seluruh Jepun. Gerakan ini telah menghasilkan artis beraliran baru seperti Okada Fumiko, Hagio Moto, Miyaya Kazuhiko, Nagashima Shinji, Miyawaki Shintarou, Murano Moribi serta banyak lagi. Sesetengah kelab manga yang besar pula, telah mula menerbitkan kelab peminat majalah mereka sendiri, berikutan permasalahan penerbitan secara doujinshi yang sukar dikawal. Seterusnya kebanyakan doujinshi telah mula menerbitkan fiksyen sains.

Terdapat tiga orang pelajar, iaitu Harada Teruo, Aniwa Jun, dan Yonezawa Yoshihiro yang ingin menjadikan *manga critique* sebagai satu bentuk ekspresi yang boleh diterima umum. Mereka memprotes pengurusan 'takai' manga (iaitu salah satu acara nasional bagi peminat manga). Mereka telah mengemukakan kertas cadangan yang dikenali sebagai 'Ichamon' (*niggles*) untuk menggagalkan konvensyen tersebut.

Selepas demonstrasi itu, mereka menerbitkan pula 'Meikyu-Labyrinth', iaitu manga yang berasaskan *manga critique fanzine* yang pertama. Mereka telah menubuhkan *fanzine mart* (pusat majalah peminat) mereka sendiri untuk menyalurkan idea dan polisi mereka dengan lebih menyeluruh. Di sinilah bermulanya 'pasar komik' yang pertama di dunia. Harada Teruo telah menjadi pengurusi 'pasar komik' yang pertama. Pasar komik yang pertama telah diadakan pada 1976. Seramai 70 orang telah menyertainya. Pada masa yang singkat sahaja, 'pasar komik' telah berkembang dengan pesat sekali. Pada akhir 1970-an, 'pasar komik' telah mengumpulkan lebih daripada 100 pempamer, dan secara purata pengunjungnya ialah 300 orang.

Pasar komik kemudiannya telah berpindah dari Otaku Sangyo Kaikai ke Hongou Kan. Seterusnya dari Hongou Kan berpindah sekali lagi ke Plaza Kawasaki Shimin dan Pusat Tokyo Ryutsuu. Pada pertengahan tahun 1980-an, ia telah diadakan di Harumi International Trade Fair Center, iaitu ruang pameran yang terbesar di Jepun. Yonezawa Yoshihiro mengambil alih sebagai pengurusi pula. Pasar komik menjadi semakin mantap dalam memberikan penumpuan aktiviti manga Jepun dan juga anime sehinggalah ke era kemuncak manga (*the Golden Age of Otaku*) pada 1985. Kini pasar komik telah berpindah dari Harumi ke Ariake Big Sight, iaitu Tokyo International Center yang baru. Kini ia telah dikenali sebagai salah satu acara yang terbesar di Jepun.

Oleh sebab manga berasal dari Jepun, maka ia lebih popular di Asia. Walau bagaimanapun di Utara Amerika dan benua Eropah lainnya, manga semakin mendapat tempat. Contohnya Itali dan Perancis, merupakan antara negara Eropah yang pertama menjadi 'manga otaku' (kebanyakan manga ini dalam versi asal). Hal ini menjadi persaingan hebat bagi komik Barat sendiri, malah mereka telah menganggap manga sebagai pesaing industri komik mereka.

## Manga di Jepun

Sejarah perkembangan manga Jepun dipercayai bermula sejak abad ke-9 lagi. Malah ada yang beranggapan ia bermula lebih awal dari itu. Namun bukti-bukti yang terkumpul menyatakan bahawa lukisan-lukisan 'Choju-Guica Emakimono' (kisah yang tertera pada watikah bergulung) yang menceritakan mengenai perperangan, lagenda, falsafah, dan peristiwa harian ialah input awalan yang telah membezirkan ilham kepada mang-ka, sehingga terahirnya manga seperti sekarang ini.

'Komik' Jepun berkembang dengan begitu perlahan pada peringkat awalnya (jika hendak dibandingkan dengan komik di Barat). Namun kekalahan Jepun pada perang Dunia kedua telah mengubah keadaan ini (Matt Thorn, <http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history1.html>). Perkembangan manga menjadi semakin pesat, malah ia dianggap telah memainkan peranan sosial yang terpenting pada ketika itu. Manga telah dijadikan sebagai bahan *escapism* yang dapat meredakan suasana kesengsaraan kehidupan rakyat Jepun yang diakibatkan oleh perperangan (seperti yang dirujuk dalam Khairudin, 1997). Bermula dari saat itu, manga terus dianggap sebagai medium yang penting dalam interaksi sosialnya. Ia dijual dalam kuantiti yang banyak (terbanyak selepas akhbar). Pada peringkat awal, manga diterbitkan dalam bentuk yang mudah, sehingga ia boleh didapati dengan murah. Kemungkinan besar faktor inilah yang telah membudayakan masyarakat Jepun untuk mendekati manga kerana ia boleh dimiliki oleh sesiapa sahaja. Kini perkembangannya dianggarkan lebih pesat berbanding komik Barat itu sendiri.

Berikut ialah saiz pasaran (dalam nilai yen) yang berkaitan dengan manga di Jepun untuk tahun 1998. Data di bawah menerangkan bahawa pasaran manga ialah tujuh kali lebih besar dari pasaran pawagam (sebanyak ¥ 193.5 bilion) dan 14 kali lebih besar berbanding *games* (sebanyak ¥ 692 bilion). Manga di Jepun bukan hanya tertumpu kepada buku komik manga, tetapi juga lain-lain *merchandising*. Contohnya barang berkaraktor Doraemon (termasuk tali leher, setem, dan stokin) membawa

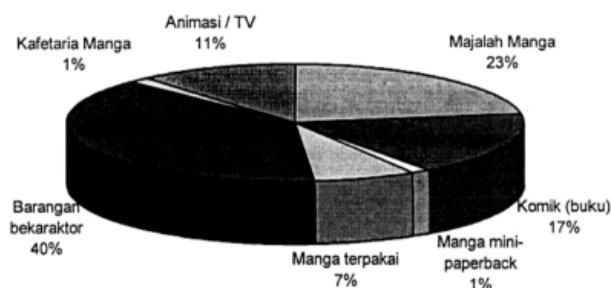
keuntungan mencecah ¥ 200 bilion pada tahun 1998 (Junpei Furuhata dan Masahisa Mikawa, [Http://www.asia21.com.sg/year\\_1999/August\\_1999/manga.html](http://www.asia21.com.sg/year_1999/August_1999/manga.html)).

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

<b>Jenis</b>	<b>Nilai</b>
Majalah Manga	¥ 320.7 bilion
Komik (buku)	¥ 247.3 bilion
Manga mini-paperback	¥ 20 billion
Manga terpakai	¥ 100 billion
Barangan berkaraktor	¥ 550 billion
Kafetaria Manga	¥ 20 billion
Animasi / TV	¥ 160 billion
<b>Jumlah</b>	<b>¥ 1.418 trillion</b>

Sumber : Junpei Furuhata & Masahisa Mikawa. Manga : Japanese Culture – August 1999.

#### Saiz Pasaran Produk Berorientasikan Manga



Kajian yang telah dijalankan pada tahun 1987 oleh Institut Kajian Pemuda Jepun (sila rujuk Junpei Furuhata dan Masahisa Mikawa, [Http://www.asia21.com.sg/year\\_1999/august\\_1999/manga.html](http://www.asia21.com.sg/year_1999/august_1999/manga.html)), menganggarkan sebanyak 69% pelajar sekolah menengah atas di Jepun membaca manga. Ini kerana pembacaan manga itu sendiri telah menjadi sebahagian daripada kebudayaan mereka. Pembacaan manga dianggap sebagai budaya popular yang mempunyai *significance*. Ia dianggap oleh masyarakat Jepun seperti televisyen, yang menjadi saluran terpenting

untuk hiburan rakyat, medium penyebaran ilmu pengetahuan, serta pendokumentasian nilai-nilai kemasyarakatan.

Manga telah menjadi sebahagian daripada kehidupan mereka. Menurut *Times* pada 1992 sebanyak 2.16 bilion manga telah terjual. Ini membuktikan bahawa Jepun telah mendahului negara-negara lain di dunia, dari segi pendapatan penjualan komiknya (berjumlah US\$4.9 billion), sekaligus menunjukkan satu pertiga daripada keseluruhan pendapatan industri penerbitan negara Jepun sendiri.

Seperti yang telah dinyatakan, beratus juta muka surat manga telah dicetak setiap minggu di Jepun. Ini bermakna ia melebihi 553 juta naskhah setahun. Lebih daripada 500 genre manga dikeluarkan setiap minggu ataupun bulan dalam bentuk siri. Pengedaran manga yang popular dianggar menccah sehingga enam juta naskhah seminggu. Jumlah pembaca terkini dianggarkan sebanyak 30 milion orang iaitu melebihi satu perempat daripada penduduk negara Jepun. Menurut surat khabar Mainichi (28 Oktober '95), remaja Jepun (bermula pelajar sekolah asas sehingga pelajar peringkat atasan, menumpukan perhatian mereka membaca manga lebih berbanding membaca buku. Malah sebanyak 33% daripada kajian yang telah dilakukan, menunjukkan bahawa pelajar lelaki dan perempuan membaca manga lebih 100 buah dalam setahun. Mengikut kaca mata Barat, manga hanya memapar dan cenderung terhadap tema berteknologi tinggi, keganasan (khususnya dalam manga shounen), dan juga kelenturan dalam soal seks.

Hakikatnya, banyak lagi genre manga Jepun yang tidak berligar dalam tema-tema yang disebutkan di atas. Ia mencakupi segenap persoalan kehidupan, bermula dari tema kejujuran sehingga ke tema romantism yang diolah secara puitis. Ini tidak termasuk manga bukan fiksyen. Barangkali apa yang digembar-gemburkan oleh pihak Barat bukannya keseluruhan dunia manga, tetapi lebih cenderung kepada penelitian terhadap permintaan genre tertentu di Barat sendiri, iaitu manga hentai (seks). Kebanyakan manga

Jepun ini mengandungi mesej etika atau moral yang kompleks dan perkara-perkara penting dalam taksonomi fungsi sosial tanpa *polyanna-ish, simplistic naivete* seperti kebanyakan komik Barat. Sebenarnya komik Barat kini, telah banyak meniru format manga dalam penerbitan komik mereka (daripada saiz besar kepada saiz kecil seperti manga) contohnya komik *Garfield, Ninja Turtle, Snoopy*, dan seumpamanya.

Bukan sekadar itu sahaja, ia juga meninggalkan kesan yang mendalam terhadap bidang perfileman Hollywood. Contohnya pengarah filem terkemuka James Cameron yang terkenal dengan filem 'Titanic', telah mengakui bahawa pembikinan filemnya banyak dipengaruhi oleh babak daripada manga. Malah filem '*The Lion King*' juga dikatakan sebuah filem adaptasi daripada manga yang berjudul '*The Jungle King*' karya Osamu Tezuka (1999). Berikut kenyataan yang menyokong pendapat bahawa idea daripada mang-ka juga diadaptasi oleh pihak Barat (<http://www2.gol.com/users/murayama/hwood.html>) diketengahkan:

*Yet as the well-spring of western comics dries up, Hollywood action movies have become more technological, more darkly humorous, more violent - in short, more Japanese. And many directors are now turning to manga as a near-untapped source of ready -storyboarded scripts.  
There are a number of manga-inspired western projects in the pipeline.*

#### 2.4.2 Manga di Malaysia

Di Malaysia, manga masih lagi berada pada tahap awal perkembangannya. Ia mula dipopularkan oleh masyarakat Cina, kerana pada hawal perkembangannya, manga ini hanya diterbitkan dalam bahasa Cina. Berikutan sambutan yang luar biasa, maka penerbit telah menerbitkannya dalam bahasa Melayu pula, untuk pasaran yang lebih luas (Melayu dan India). Rancangan Majalah 3, TV3 (20/5/2000) telah memaparkan bahawa manga yang paling popular di Malaysia ialah *Dragon Ball* dengan anggaran penerbitan sebanyak 50 ribu naskhah sebulan. Manakala lain-lain tajuk manga antara 10 hingga 20 naskhah

sebulan. Rancangan yang sama juga mentafsirkan bahawa lingkungan usia yang terlibat secara aktif dalam pembacaan komik (manga) di Malaysia adalah antara 8 sehingga 30 tahun. Antara penerbitan tempatan yang melakukan penerbitan (terjemahan) manga antarabangsa ke dalam bahasa Melayu adalah seperti yang berikut:

- Penerbit Tora Aman Enter., *No. 7 Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor*. Antara lain menerbitkan; Doraemon, Jenaka Q, Slamk Dunk, Captain Tsubasa, Teenage Mutant Ninja Turtles, dan Garfield.
- Penerbit Comics House Sdn. Bhd., *No. 8-10 Jalan 213, 46050 Petaling Jaya, Selangor*. Antara lain terbitannya; Mutiara Naga, Misteri Naga, Sailormoon, Yuyu Hakusho, GS Mikami, Johan Bola sepak, Dik Cerdas, Dr. Slump, Juara Bola Keranjang, Penyiasat Remaja, Ninja Turtle, Pakar Judo, 3X3 Eyes, Chibimaruko, Pencak Nujum, Mata Kuching, dan Penjelajah Jojo.
- Penerbit Chuang Yi Sdn. Bhd., *No 18 Jalan SS4D/14, 47301 Petaling Jaya Selangor*. Antara lain terbitannya; Ultraman, Gon, dan Rockman.
- Penerbit Good Eight Corporation Sdn. Bhd., *No. 19 Jalan SS2/75, 447300 Petaling Jaya, Selangor*. Antara lain terbitannya; Dendam Pendekar, Wira Hitam, Taruna, Halilintar, Budak Kungfu, Pencak Silat, dan Petinju Remaja.
- Penerbit New Media Publications Sdn. Bhd., *No 15A, Jalan Chan Sow Lin, 55200 Kuala Lumpur*. Antara lain terbitannya; Hikayat Wira Penembak Helang.
- Penerbit Wirawan Sdn. Bhd., *No. 152-4-16, Kompleks Maluri, Jalan Jejaka, Taman Maluri, 55100 Cheras, Kuala Lumpur*. Antara lain terbitannya; Pahlawan Sakti, dan Dunia RX.
- Penerbit Malindo., *13 Medan Belimbing, taman Bukit Belimbing, 43300 Sri Kembangan, Selangor*. Antara lain terbitannya; Superkid.
- Comics Output Sdn. Bhd., *19 1<sup>st</sup> Floor, Jalan SS2/75, 47300 Petaling Jaya, Selangor*. Antara lain terbitannya; Dominion.
- Konm Media Sdn. Bhd., *16, 16A & 16B, Jalan Manis 3, Taman Segar, 56100 Cheras, Kuala Lumpur*. Antara lain terbitannya; Hasrat Terus Hidup.

- ITN Enterprise, 1A jalan 5/20, Taman Danau, Kota Setapak, 53300, Kuala Lumpur. Antara lain keluarannya; Sakura.

Terdapat juga penerbitan manga bahasa Melayu dari luar negara yang diimport, contohnya:

- Penerbit Eastern View Press Pte. Ltd., 33-3-3 Jurung East St. # 8-334, S'pore 600236. Antara lain terbitannya; Pelumba gagah, Boxer Kang, pemburu, Kungfu Cap, dan Guyver.
- Japan Comic Publishing, Alexandra Road, S'pore. Antara lain terbitannya; Gundam W.

Setiap edisi Doraemon sama ada edisi pertama, edisi kedua, mahupun edisi ketiga, telah diulang cetak untuk beberapa kali. Ini menggambarkan keuntungan yang diperoleh oleh penerbit/penterjemah adalah berlipat ganda. Keadaan ini sebenarnya telah menarik ramai lanun cetak rompak. Seperti yang berlaku di Taiwan, juga satu kecenderungan cetak rompak penerbitan manga Doraemon yang berlaku di Malaysia, sama ada mencetaknya semula oleh penerbit yang tidak berlesen, ataupun mengadaptasi Doraemon ke dalam bentuk manga yang telah diMalaysiakan, sebagai contoh Doraemon Labu Labi yang memakai songkok. Sila lihat lampiran 16 untuk manga yang telah diMalaysiakan.

Fenomena ini berlaku barangkali berikutan bentuk manga itu yang begitu baru di Malaysia, sedangkan permintaannya mengatasinya penawaran. Kemungkinan juga, perkembangannya yang begitu mendadak membuatkan ia tidak terkawal. Ataupun mungkin juga, penerbit rasmi telah berpuas hati dengan limpahan keuntungan yang telah dimilikinya, membuatkan ia tidak mengambil endah gejala cetak rompak. Sila rujuk lampiran 16 untuk Doraemon versi cetak rompak. Di Malaysia, masalah cetak rompak masih berleluasa. Ini merupakan fenomena biasa bagi peringkat awal penerbitan bahan popular, khususnya manga. Pihak berkuasa masih belum nampak kepentingan manga

dalam pembangunan masyarakat, maka langkah-langkah pemantauannya masih di tahap yang paling minimum. Malah masalah cetak rompak manga ni bukan hanya berlaku di Malaysia, rancangan Majalah3, TV3 (20/5/2000) telah membongkarkan bahawa kegiatan cetak rompak manga ini juga sedang giat berleluasa Amerika Syarikat dan Mexico.

Populariti genre manga di Malaysia telah memungkinkan produksi manga terjemahan yang lebih banyak di Malaysia. Manga ini tidak hanya tertakluk manga dari Jepun, tetapi juga manga-manga dari negara China dan Taiwan (sila rujuk lampiran 17 untuk manga Cina).

Di Malaysia, kejayaan manga Doraemon telah menjadi semacam satu model kejayaan bagi penerbit lainnya. Ini telah menghasilkan manga tempatan yang lebih dikenali sebagai 'Anak-anak Sidek'. Walau bagaimanapun, manga ini tidaklah 100% mencontohi manga Jepun. Kemiripannya hanya dari segi saiz manga tersebut. Manga 'Anak-anak Sidek' ini lebih berkonsepkan majalah komik, yang di dalamnya tidak hanya terkandung lakaran kartun, tetapi sebaliknya juga memuatkan ruangan Berita J.A.S, Belajar Badminton Bersama Rashid Sidek, Cerpen, dan sebagainya. Lain-lain majalah yang berkonsepkan manga di Malaysia ialah seperti Mustika, Mangga, dan seumpamanya (sila rujuk lampiran 34 untuk manga Anak-Anak Sidek).