

BAB 3

ANALISIS KANDUNGAN MANGA BERSIRI DORAEMON

3.1 Pengenalan Kepada Analisis Kandungan

Menurut Danielson (Syed Arabi Idid, 1992), metod analisis kandungan ialah kaedah saintifik yang paling popular digunakan untuk penyelidikan komunikasi. Guido Stempel (Syed Arabi Idid, 1992) pula memberikan panduan kepada para penyelidik yang ingin menggunakan metod ini, agar menyelesaikan beberapa tahap terlebih dahulu. Tahap-tahap tersebut ialah tahap persampelan isi kandung, tahap pemilihan kategori, dan tahap pemilihan unit analisis. Tahap-tahap ini adalah untuk mengatasi beberapa masalah sewaktu penyelidikan dijalankan. Berikut digariskan:

3.1.1. Pengutipan data

Persampelan

Persampelan ini adalah untuk mentafsirkan parameter populasi. Populasi manga bersiri Doraemon yang terlibat, diambil secara rambang, dengan saiz sampel yang munasabah serta pada jangka masa yang tertentu. Persampelan ini melibatkan 45 buah sampel

daripada jumlah keseluruhan penerbitannya sebanyak 45 buah bagi setiap edisi keluaran. Populasinya ialah sebanyak 135 buah (jumlah keseluruhan untuk ketiga-tiga edisi).

Keluaran Doraemon bersiri edisi pertama diberi tajuk Majalah Tora Aman Doraemon (1993), adalah sebanyak 45 buah. Kemudian terbitan keduanya pula menggunakan nama Majalah Tora Aman Doraemon Siri Komik Peringatan Fujio F. Fujiko (Siri Kenangan) (1997) masih sebanyak 45 buah. Keluaran ketiga pula menggunakan nama Majalah Tora Aman Doraemon Edisi Baru (1999) 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. Ini kerana terdapat juga manga bersiri Doraemon dalam bentuk versi Indonesia dan seumpamanya, yang sedikit sebanyak mempunyai keunikan dan kelainan daripada penerbitannya (khususnya dari segi dialog). Pada setiap edisi keluarannya akan wujud improvisasi. Ini menunjukkan kedinamikan manga itu sendiri. Kelenturan ini bergantung pada sensitiviti masyarakat dan juga kepakaran penterjemah untuk mengubah elok terjemahannya dari masa ke masa. Begitu juga dengan perubahan kulit manga dan kandungan tambahan (sila lihat lampiran 65 untuk perubahan manga).

Persampelan dilakukan dengan mengambil sebanyak 20 buah sampel secara rambang daripada edisi pertama yang diterbitkan bermula pada Jun 1993 (dengan harga RM3.00) oleh *Penerbit Tora Aman, 3 Jln. Murai Satu, Batu Kompleks 3½, Off Jalan Ipoh, 51100 Kuala Lumpur, Malaysia*, 19 buah sampel daripada edisi kedua yang diterbitkan oleh *Tora Aman Enter. (Penerbit Oasis Sdn. Bhd.) No. 7, Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor*, (dengan harga jualan RM3.90), dan 6 buah lagi daripada edisi ketiga yang juga diterbitkan oleh *Tora Aman Enter. (Penerbit Oasis Sdn. Bhd.) No. 7, Jalan BK 1/18, Kinrara Industrial Park, Bandar Kinrara, Puchong, 47100 Selangor*, (dengan harga jualan RM4.50). Kesemua ini menjumlahkan sampel sebanyak 45 buah daripada populasi sebanyak 135 buah.

Pemilihan rambang terhadap ketiga-tiga edisi ini dilakukan berasaskan andaian bahawa tiada banyak perubahan yang berlaku dalam ketiga-tiga edisi tersebut. Populasinya (untuk ketiga-tiga edisi) pengkaji anggap homogenan, walaupun pada dasarnya terdapat perbezaan yang minor. Sepanjang pemerhatian pengkaji, terdapat sedikit perbezaan dan perubahan antara edisi lama dengan edisi baru. Contohnya dalam edisi baru (edisi kedua dan ketiga), perubahannya boleh dikesan dari segi penulisan dialog mahupun unsur *censor* terhadap lukisan yang ditanggap sebagai lucuah. Manakala edisi lama pula, lebih cenderung kepada terjemahan dialog secara langsung, dan kelihatan agak janggal serta pengolahannya agak kasar (untuk dialog sahaja). Manakala versi terkini memperlihatkan ketelitian penterjemah dan juga penerbit memandangkan sambutan terhadap manga ini yang luar biasa dan menyeluruh. Kesimpulannya, sampel yang dipilih adalah mewakili populasi dengan saiz sampel yang munasabah, serta mampu membina kesimpulan yang boleh menggambarkan kesimpulan populasi.

Pada dasarnya isi kandung Doraemon yang menyentuh setiap lakaran bermula daripada lakaran watak sehingga penulisan dialog *balloon*. Jadual di bawah menggambarkan persampelan yang terkumpul mengikut edisi.

Jadual 3.1 : Pesampelan Manga Yang Terkumpul

Edisi	Bilangan	Sampel
Edisi pertama (1993) Majalah Tora Aman Doraemon	2, 5, 7, 8, 12, 16, 18, 21, 24, 25, 28, 29, 33, 35, 38, 39, 41, 42, 43, dan 44	20 buah
Edisi kedua (1997) Majalah Tora Aman Doraemon Siri Komik Peringatan Fujio F Fujiko (siri kenangan)	5, 9, 10, 11, 15, 20, 22, 24, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 40, 44, dan 45	19 buah
Edisi ketiga (1999) Majalah Tora Aman Doraemon Edisi Baru	1, 2, 3, 4, 5, dan 6	6 buah
Jumlah Pesampelan		45 buah

Sumber : Tinjauan 1999

Pembinaan kategori

Pembinaan kategori analisis kandungan merupakan aspek yang penting dalam mencerminkan tujuan kajian. Menurut Stempell (Syed Arabi Idid, 1992), kategori yang telah dipilih wajarlah tepat, berfungsi, dan membolehkan analisis kandungan mudah dijalankan. Dalam kajian ini, pembinaan kategori didasarkan kepada tiga aspek penting. Ketiga-tiga aspek ini akan menyumbang kepada pemahaman kita iaitu manga sebagai salah satu 'budaya popular' yang mencerminkan masyarakat. Tiga kategori yang digunakan untuk membentuk kajian ini ialah kategori nilai positif, kategori nilai negatif, dan kategori nilai populariti.

- **Unit catatan**

Untuk unit catatan, pengkaji menggunakan jenis catatan utama yang dicadangkan oleh Holsti (Syed Arabi Idid : 1992). Pembahagian unit anjuran Holsti lebih berorientasikan penyelidikan akhbar, namun pengkaji telah mengadaptasikannya agar sesuai untuk penyelidikan manga. Berikut ialah jenis cacatan utama tersebut iaitu:

- i. lambang
- ii. tema
- iii. watak. Di sini pengkaji menambah 'perwatakan' kerana kajian pengkaji tertakluk kepada genre fiksyen.
- iv. ayat / perenggan. Dalam konteks pengkajian manga, pengkaji telah menyesuaikan menjadi unit dialog *balloon* dan kapsyen untuk menggantikan teks (ayat atau perenggan).
- v. butiran. Pengkaji juga menggunakan butiran fakta yang cuba diketengahkan oleh manga ini dan relevannya dengan dunia nyata.
- vi. ruang dan lajur. Namun dalam manga, keadaan ini boleh digantikan dengan menggunakan jaluran dan jumlah kandungan penceritaan.

- **Unit konteks**

Menurut Bailey (Syed Arabi Idid : 1992), setiap pengkaji harus melakukan kajiannya dalam konteks yang betul dan lebih luas. Ini bermakna kajian pengkaji bertitik tolak daripada kaca mata mang-ka, iaitu masyarakat Jepun selaku pengeluar manga itu sendiri, agar apa yang dipaparkan selaras dengan aspirasi mang-ka yang ingin

disampaikan. Walau bagaimanapun pengkaji masih juga menggunakan sudut pandangan Barat sebagai perbandingan agar ia menjadi lebih jelas.

- Sistem perhitungan

Sistem penghitungan pula, pengkaji menggunakan kecenderungan (kategori) untuk mengukur kekuatan atau keteguhan kategori (nilai positif, negatif, dan popular). Di sini kita akan dapat menentukan kategori manakah yang lebih menonjol. Setiap nilai yang telah dikenal pasti dan dihitung, kemudiannya diulas.

Ketiga-tiga aspek ini saling berkait dalam mengangkat manga sebagai medium pendidikan, pensosialisasian, dan sekaligus cermin masyarakat.

3.2 Profil Data Manga Bersiri Doraemon

Menerusi data yang telah dianalisis, pengkaji boleh membahagikannya kepada beberapa bahagian, antaranya:

3.2.1. Ciri-ciri fizikal

Kulit manga Doraemon menggunakan *paperback* satu warna, sama ada warna asas cyan, magenta, ataupun kuning. Ia berukuran 11.7 cm lebar dan 17.7 cm panjang. Setiap kulit manga Doraemon ini menggunakan *gag panel*⁹ tanpa dialog *balloon*. Ia dipetik daripada salah satu babak dalam siri manga yang terlibat. Ia disediakan jaket dengan lukisan yang sama juga, tetapi berwarna penuh (sila lihat lampiran 19 untuk kulit manga).

Secara keseluruhan, bilangan cerita dalam sesebuah siri adalah antara 16 sehingga 21 buah cerita (sila lihat lampiran 20 untuk halaman kandungan). Bilangan muka surat bagi satu cerita adalah antara 6 sehingga 15 muka surat. Oleh yang demikian, jumlah keseluruhan muka surat dalam sesebuah siri antara 189 sehingga 191 muka surat. Manga ini juga terdiri dalam bentuk lakaran jaluran atau dalam bahasa

Perancis dikenali sebagai *bande dessiné*. Mengenai bilangan panel bagi sesebuah muka surat pula, manga bersiri Doraemon ini memiliki antara 1 sehingga 9 panel. (sila lihat lampiran 22 untuk bilangan panel).

Manga edisi terbaru ini (Majalah Tora Aman Doraemon Edisi 1999) mempunyai sedikit penambahan, iaitu disertakan dengan bahan tambahan pada setiap keluarannya. Contohnya untuk edisi ini, penerbit telah menyertakan:

- Muka surat khas untuk 'peraduan mewarna edisi baru Doraemon' berserta borang penyertaan. Gambarnya dipetik daripada adegan yang terdapat dalam manga tersebut. Ia diletakkan di bahagian muka surat pertama (sila lihat lampiran 23 sebagai contoh).
- Muka surat 'tajuk kecil' pula diletakkan di muka surat 3, yang memuatkan nama 'Doraemon', bilangan siri, gambar adegan, dan juga nama penulis (sila lihat lampiran 24 untuk halaman tajuk kecil).
- Kandungan terletak di muka surat 4 untuk edisi 1993, manakala dalam edisi baru (1997 dan 1999) ialah di muka surat 4 sehingga 5 (sila lihat lampiran 20).
- Muka surat hak cipta manga ini sangat unik, kerana ia terletak pada bahagian belakang, iaitu di muka surat yang ketiga sebelum tamat. Ia memuatkan nama tajuk siri, alamat penerbit, pengedar, pencetak, harga, dan perlesenan (sila lihat lampiran 26).
- Iklan juga disertakan, iaitu pada muka surat kedua sebelum tamat (selepas muka surat hak cipta). Iklan ini ialah berkenaan tajuk manga lain yang dikeluarkan oleh penerbit yang sama (sila lihat lampiran 27 untuk iklan).
- Borang langganan juga disisipkan, tetapi ia terletak di bahagian yang terakhir sekali (sila lihat lampiran 28 untuk borang langganan).

3.2.2. Teknik-teknik fizikal

Kebanyakan dialog dalam manga Doraemon menggunakan *ballon* tetapi tidak pernah menggunakan dialog *smoke* seperti *italian fumetti*. Teknik *balloon* untuk dialog yang diperkenalkan oleh Richard Fenton Outcault pada tahun 1896 ini, telah digunakan secara meluas dalam manga Doraemon. Selain menggunakan teknik dialog yang konvensional, salah satu kelebihan manga ini ialah, ia juga turut menggunakan kapsyen untuk menerangkan sesuatu konsep abstrak ataupun keterangan yang lebih lanjut terhadap sesuatu isu (sila lihat lampiran 29 untuk dialog dan kapsyen).

Kedudukan panel manga ini agak mengelirukan. Ini kerana ia diterjemah secara langsung, membuatkan kelangsungan pembacaan dalam keadaan songsang (*regression orientation*). Ia mesti dibaca dari belakang ke hadapan mengikut orientasi susunan penulisan buku-buku Cina dan Arab (sila lihat lampiran 30 untuk teknik pembacaan).

Kalau ditinjau dari segi kualiti garis lakaran, manga Doraemon menggunakan teknik yang amat ringkas, mempamerkan sebuah lakaran yang mudah dan bersih. Penekanannya lebih terhadap penceritaan dan bukan lakaran. Teknik *impasto* dari segi lapisan dan corak juga tidak terdapat dalam manga ini (berbanding dengan manga-manga lain yang lebih bercorak aksi).

Dari konteks warna pula, lakarannya hanya menggunakan satu warna iaitu putih dan hitam. Ia juga menggunakan skrin untuk kesan tampak *shadowing* dan juga untuk meninggalkan kesan tampak corak baju. Kalau kita lihat secara kasar, manga ini hanya menggunakan teknik *skrin flat* (berlawanan sudut tidak menentu). Sila lihat lampiran 31 untuk teknik skrin.

Dari sudut susuk tubuh badan, kesemua watak dalam manga Doraemon, kelihatan membundar tanpa garis tajam di setiap sudut tubuh, agak berbeza dengan

lakaran manga lazim yang lainnya. Mereka juga seperti tidak memiliki leher, serta kepala yang sedikit besar berbanding tubuh badan. Semua ukuran badan kelihatan dipermudah. Secara keseluruhannya potongan badan watak manga Doraemon ini adalah sempurna (sila lihat lampiran 57 untuk potongan tubuh badan).

Kalau diperhatikan dari segi stroknya, ia kelihatan begitu terperinci tetapi ringkas, membuatkan kita tidak perlu banyak berfikir. Inilah yang membuatkan ia mudah ditanggap secara visual.

Pergerakan digambarkan menerusi kelajuan (*speed*) dan juga penekanan (*highlight*). Ini adalah teknik fotografi bergerak. Ia menggunakan teknik lakaran *zoom in* ataupun *zoom out* ataupun teknik imbasan laju (*swish pan*). Sila lihat lampiran 32 untuk teknik lakaran sudut. Teknik asas yang telah diperkenalkan oleh Tezuko ini dianggap sebagai teknik manga moden. Ia telah digunakan dengan meluas di dalam manga Doraemon ini. Menurut Tezuko (lihat Matt Thorn,
<http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history1.html>)

I came to the realization that there was no way to produce power or psychological description using this approach, so I began to introduce cinematic techniques into my composition. The models for this were the German and French movies I saw in my days as a student. I manipulated close-ups and angles, of course, and tried using many panel or even many pages in order to capture faithfully movements and facial expressions that previously would have been taken care of with a single panel. So I would end up with long works five- or six-hundred to more than a thousand pages in length in no time at all....

Manga juga menggunakan jaluran. Jaluran merupakan adaptasi daripada teknik yang berkembang di Barat. Antara pelopor teknik jaluran ialah Rodolphe Topffer, Wilhelm Busch, dan Richard Fenton Outcault. Rodolphe Topffer (1799-1846) dari Switzerland contohnya, telah membahagikan karya lakarannya kepada teknik cerita bergambar

mengikut bingkai berserta kapsyen. Teknik jaluran, kapsyen, dan *balloon* inilah yang telah digunakan dengan meluas dalam manga Doraemon. Ia membuatkan perkembangan ceritanya lebih jelas dan lancar. Teknik universal ini membuatkan ia mudah diadaptasi serta diterjemah ke peringkat antarabangsa.

3.2.3. Pelukisan watak dan perwatakan

Watak dan perwatakan dalam manga Jepun amat lengkap dan mantap. Semua gambaran mengenai watak dan perwatakan, diberikan dengan sejelas-jelasnya. Gambaran yang terperinci ini menjadi asas yang kukuh untuk perkembangan penceritaan. Kedinamikan perwatakan inilah yang telah membantu perkembangan penceritaan. Berbanding dengan komik Barat, wataknya telah dikongkong oleh penceritaannya. Watak dan perwatakan dalam manga boleh berkembang dengan bebas untuk membentuk penceritaan yang lebih kemas. Ini yang membuatkan penceritaan di luar dugaan pembaca, berbanding komik Barat yang boleh kita ramalkan kesudahannya kerana *superhero* akan tetap menang dalam keadaan apa pun.

Gambaran perwatakan manga adalah lebih realistik. Watak antagonis tidak keseluruhannya jahat, sebaliknya diselitkan juga sifat penyayang dan timbang rasa. Begitu juga watak protagonis yang tidak semuanya baik, tetapi direncam dengan nilai-nilai kenakalan dan seumpamanya. Tiada watak dan perwatakan yang *absolute* dalam manga.

Watak dan perwatakannya kelihatan begitu kukuh, kerana kebanyakan manga dihasilkan oleh seorang ataupun paling maksimum dua orang mang-ka. Itulah salah satu keunikian dan kekuatan manga, kerana setiap wataknya kukuh dan perkembangan ceritanya menjadi jelas dan konsisten. Berikut dinyatakan mengenai watak dan perwatakan yang membantu dalam perkembangan penceritaan (Eric Izawa, [http : //www.mit.edu:8001/people/rei/Expl.html](http://www.mit.edu:8001/people/rei/Expl.html)):

Japanes characters usually have other goals in life that play large themes within their lives. I heard recently the characterization that manga and anime are character oriented. The more I think about, the more I think this is the right description. Characters aren't forced into plots, like a foot into too-tight shoe, instead, stories grow out of the characters. The heart of manga and anime is in the hearts of the charaters.

Untuk mengkaji nilai-nilai yang dipaparkan, penelitian jalan cerita, penelitian watak dan perwatakan dalam manga juga penting untuk diambil kira. Penelitian ini boleh dilihat dari segi pembahagian watak dan perwatakan mengikut gender dan penampilannya.

Pada umumnya kebanyakan watak yang dipaparkan dalam manga ini, ialah watak lelaki. Berikut ialah pembahagian watak dan perwatakan mengikut gender dan keutamaan penampilannya. Umumnya watak lelaki digambarkan berperwatakan lebih menonjol dan aktif. Ini bermakna fokus penceritaan manga ini, kebanyakannya bertitik tolak daripada watak lelaki. Berikut ialah susunan watak dan perwatakan mengikut kronologi kepentingannya dalam manga Doraemon:

- *Nobita Nobi / Dai Hung / Da Shung*

Beliau merupakan watak utama dalam manga bersiri ini. Nobita atau nama Cinanya, Da Shung (beruang besar) mempunyai perwatakan yang amat berlainan sekali daripada gelaran yang diterimanya. Dia sangat penakut, dan seringkali menangis seperti bayi. Dia juga mendapat gelaran sebagai 'beruang', bukan kerana ia gagah atau bertubuh besar, sebaliknya kerana dia gemar tidur pada siang hari.

Nobita dilahirkan pada 7/10/1964 dan menetap di Nerima, Tokyo. Dia tidak berminat untuk belajar ataupun bersukan. Beliau bercermin mata besar dan gemar berseluuar pendek. Dalam bidang pelajaran, dia selalunya terkebelakang (seringkali

mendapat markah '0' dalam purata setiap lima kali ujian), namun dia sebenarnya tidak bodoh. Kecerdikannya terlihat apabila dia mampu memikirkan sesuatu strategi, sebagai contoh dia tahu untuk mempelbagaikan peralatan Doraemon, dan mencari helah agar dia dapat mengelakkan diri daripada dimarahi oleh emak atau gurunya. Ini menggambarkan bahawa kegalanannya dalam bidang pelajaran bukan kerana dia dilahirkan bodoh, tetapi kerana sikapnya yang malas untuk berusaha. Pengajaran yang tersembunyi dalam pelukisan watak ini ialah manusia perlu rajin berusaha untuk berjaya.

Beliau ialah satu-satunya anak di dalam keluarga Nobi. Beliau sangat malas dan kecenderungannya hanyalah membaca manga. Hanya terdapat dua perkara sahaja yang mahir dilakukannya, iaitu melastik, dan juga bermain bunga tali getah (*string art* – sejenis permainan budak perempuan). Ini menggambarkan bahawa walaupun dalam banyak perkara seseorang itu lemah, tetapi mereka tetap mempunyai kelebihan pada perkara lain yang boleh dibanggakan. Sila lihat lampiran 33 untuk melihat wajah Nobita. Beliau ialah seorang yang baik hati, namun ia selalu menyalahgunakan peralatan Doraemon, sama ada untuk mengelakkan diri daripada masalah kerja atau dibuli atau membuat kerja rumah, menunjuk-nunjuk agar ia kelihatan hebat di kalangan rakannya, menarik perhatian Sizuka agar kagum terhadapnya, membala dendam atas penganiayaan terhadap dirinya, dan menyelamatkan sesuatu keadaan.

Kehidupan rutin Nobita adalah seperti membuatkan Sizuka berasa malu, lambat datang ke sekolah, dimarahi ibu dan guru, digigit anjing, dibuli oleh Giant, dan malas belajar dan kebanyakannya masa dihabiskan dengan membaca manga dan tidur hingga waktu makan malam. Bangun pada pagi kesokan harinya, dan ulangi kesemuanya kembali.

- *Doraemon / Ding Dong*

Beliau ialah sejenis kucing robot yang telah didatangkan oleh cucu Nobita pada kurun ke-22, untuk membantu Nobita. Ia berwarna kebiruan dan mempunyai loceng di lehernya. Loceng ini adalah untuk memanggil kucing-kucing yang berdekatan. Doraemon hidup bermasyarakat, serta memiliki kocek multidimensi yang boleh menyimpan apa-apa sahaja alatan keperluan. Alat bantuan ini telah dicipta atau digunakan pada masa hadapan. Tangannya tiada jari, sebaliknya hanya bulat. Tidak seperti robot lain, Doraemon memerlukan makan, tidur, serta beperasaan. Makanan kegemarannya ialah Dorayaki (sejenis kuih apam Jepun yang berintikan kacang manis dan jam). Dengan kata lain, Doraemon mempunyai teknologi 'Kecerdasan Buatan' (AI).

Jadual 3.2 : Profil Doraemon

Ketinggian(berdiri)	129.3 cm (4' 3")
Ketinggian(duduk)	100 cm
Berat	129.3 kg (58lbs 12oz)

Sumber : Tinjauan 1999

Doraemon berperwatakan cepat meradang dan acapkali bertengkar dengan Nobita, apabila Nobita menyalahgunakan peralatannya. Walau bagaimanapun, ia mudah dipujuk, terutama apabila diumpam dengan Dorayaki. Ia amat takut terhadap tikus. Kedua-dua belah telinganya telah dimakan oleh tikus sewaktu ia tidur.

Doraemon telah dicipta pada 3 September 2112 (masa hadapan). Doraemon dibeli secara lelong oleh cucu Nobita, untuk memberikan bantuan serta mengubah nasib keluarga Sewashi.

Alasan utama Doraemon menetap bersama Nobita, adalah untuk mengubah masa depan keluarga Sewashi. Keluarga Sewashi menjadi miskin berikutan Nobita yang tidak bekerja keras untuk mendapatkan pendapatan yang lebih. Oleh yang demikian, Doraemon telah didatangkan dari kurun ke-22 oleh cucunya yang telah

berasa bahana kemalasan Nobita. Doraemon akan memberikan segala bentuk pertolongan apabila Nobita dalam kesusahan, dan juga memberikan petunjuk dalam pelbagai bentuk agar Nobita lebih berjaya dan agar masa depannya dapat diubah. (Sila lihat lampiran 12 untuk melihat wajah Doraemon).

- *Giant / Gouda Takeshi / Jyian / Gee-Aahn*

Giant atau nama Cinanya ialah Gee-Aahn adalah watak sampingan. Dia beranggapan bahawa semua hak milik orang juga menjadi sebahagian daripada hak miliknya. Ia selalu cemburu terhadap rakan-rakannya, khususnya terhadap Nobita dan Suneo. Ia selalu dipukul oleh ibunya kerana kenakalannya. Giant sangat sayang akan adiknya, Hana dan sanggup melakukan apa sahaja demi menggembirakan adiknya.

Dia bertubuh gempal. Beliau terlalu meminati bidang nyanyian dan suka bernyanyi, walaupun suaranya tidak merdu. Oleh yang demikian, dia akan memaksa kawan-kawannya untuk menikmati konsert murahannya yang dibuat di tengah taman. Dia menyalahkan rakan-rakannya, kerana tidak pandai menilai bakat seni yang ada padanya. Dia bercita-cita untuk menjadi seorang penyanyi profesional satu masa nanti. Dia juga gemar membaca manga.

Dia dilahirkan pada 15 June 1964. Giant seringkali menyemarakkan lagi kehidupan Nobita melalui tekanan mental dan fizikal, membuatkan Nobita selalu mendapatkan bantuan Doraemon. Di sinilah perkembangan ‘permasalahan’ dan ‘penyelesaian’ berjalan dalam suasana yang begitu menarik sekali.

Dia berperwatakan antagonis, dan suka membuli rakan-rakannya, terutama Nobita, tanpa sebab yang munasabah. Beliau juga degil, iaitu tidak mahu mendengar kata. Beliau hanya takut kepada ibunya sendiri sahaja. Namun satu keunikan Giant ialah dia berani, dan sering melindungi kawan-kawannya, apabila mereka ditimpah masalah. Walaupun dia selalu membuli Nobita, namun mereka tetap berkawan baik.

Sila lihat lampiran 35 untuk wajah Giant. Di sinilah keunikan perhubungan manusia dalam manga yang tidak ada pada komik Barat.

- *Honekawa Suneo / Aah Foo*

Suneo atau nama penuhnya Honekawa Suneo merupakan seorang kanak-kanak yang suka mengampu, kaya, manja, serta berlagak. Tetapi hakikatnya dia ialah seorang yang sangat penakut. Oleh yang demikian, beliau akan selalu mendampingi Giant agar dia tidak dipukul, sebaliknya suka memukul rakan yang lain menggunakan Giant. Dia suka berbohong dan agak bijak, jika dibandingkan dengan Giant dan Nobita. Pengetahuan amnya amat luas. Dia mahu Doraemon tinggal dengannya. Dia juga agak popular di kalangan kanak-kanak perempuan, kerana dia selalu memberikan hadiah dan pandai memujuk.

Sifatnya yang selalu bercakap besar dan menunjuk-nunjuk inilah yang membuatkan penceritaan dan perjalanan kehidupan Nobita lebih mencabar. Nobita tidak mahu ketinggalan dan selalu ingin melebihi Suneo, walaupun pada hakikatnya dia tidak mampu. Maka pertolongan Doraemon akan memungkinkan Nobita mengatasi Suneo.

Suneo juga selalu menggunakan barang Doraemon untuk tujuan tertentu. Salah satu ciri Suneo yang amat ketara dan selalu dirahsiakan daripada kawan-kawannya ialah, Suneo selalu berangan di hadapan cermin untuk kelihatan kacak. Di samping itu, beliau juga selalu kencing malam, sama ada di atas katil ataupun di atas sofa.

Suneo amat gemar membaca manga, bermain *video games*, serta melancong. Segala koleksi permainan, manga dan *video gamesnya* ialah yang terbaru. Keadaan ini membuatkan dia selalu menjadi lapang rujuk rakan-rakannya yang lain termasuk Giant. Sila lihat lampiran 36 untuk wajah Suneo.

- *Dekisugi / Chong Meng*

Dekisugi atau juga dikenali sebagai Chong Meng dalam nama Cina ialah watak sisipan. Kehebatan beliau membuatkan dia lebih sepadan berkawan dengan Shizuka, berbanding dengan Nobita. Shizuka selalu menyanjungi Dekisugi. Itulah yang menyebabkan dia selalu dicemburui oleh Nobita.

Dekisugi dilukiskan oleh pengarang sebagai berperwatakan *perfect*. Dia digambarkan sebagai pelajar yang terpandai di kelasnya, terkacak, aktif dalam segala lapangan termasuk dalam sukan, berpersonaliti menarik, dan pandai memasak.

Namun wataknya jarang diketengahkan oleh pengarang. Walaupun dia kelihatannya *perfect*, namun dia jarang sekali muncul bersama-sama Nobita dan rakan-rakan. Sila lihat lampiran 37 untuk wajah Dekisugi. Dengan lain perkataan, dia bukan menjadi fokus penceritaan. Ini agak berbeza dengan komik Barat yang selalu meletakkan watak sempurna sebagai fokus penceritaan.

- *Encik Nobi*

Encik Nobi ialah bapa Nobita. Perwatakannya pada zaman mudanya hampir menyerupai perwatakan Nobita (tetapi tidak seburuk Nobita). Namun dia ialah seorang yang sangat baik hati dan tidak kasar. Sila lihat lampiran 38 untuk wajah Encik Nobi.

Encik Nobi ialah seorang artis, dan pernah mendapat tawaran untuk belajar di Eropah menerusi seorang kaya, dengan syarat beliau harus berkahwin dengan anak orang kaya tersebut, kerana dia tidak mencintai gadis tersebut. Walau bagaimanapun, beliau menolak tawaran itu kerana beliau lebih cenderung terhadap Puan Nobi.

- *Guru Nobita*

Watak guru Nobita ini jarang sekali ditampilkan, namun watak dan perwatakan guru Nobita ini sangat membantu penceritaan. Walaupun guru ini kelihatan tegas dan garang, namun dia boleh dianggap sangat bertanggungjawab dan penyabar. Ini adalah kerana beliau boleh bertahan dengan sikap Nobita yang selalu lewat ke kelas, tidur dalam kelas, tidak menyiapkan tugas, serta kebodohan Nobita yang selalu mendapat markah kosong. Dia juga seringkali bertemu Puan Nobi untuk berbincang mengenai kelemahan Nobita dalam pelajaran (sila lihat lampiran 39 untuk melihat wajah guru Nobita). Hal ini menggambarkan bahawa beliau ialah seorang guru yang berdedikasi dan selalu mengambil berat terhadap prestasi murid-muridnya.

Selain watak lelaki, watak wanita juga dipaparkan dalam manga ini, walau bagaimanapun pemaparannya tidak begitu menonjol. Berlawanan dengan watak lelaki, watak wanita dalam manga Doraemon digambarkan sebagai berperwatakan pasif, dan bukan menjadi fokus penceritaan. Namun begitu, kewujudan watak-watak wanita ini adalah sangat penting untuk memotivasiakan kelangsungan penceritaan. Contohnya watak Shizuka sentiasa mendorong Nobita untuk melakukan sesuatu demi menawan hatinya. Begitu juga dengan watak Puan Nobi yang sentiasa memberikan Nobita inspirasi untuk mlarikan diri daripada dimarahi. Berikut ialah penerangan watak dan perwatakan mengikut kronologi kepentingannya:

- *Minamoto Shizuka / E-Gee*

Minamoto Shizuka ataupun E-Gee merupakan gadis yang baik dan tercantik di dalam kelasnya. Beliau juga dikatakan akan menjadi isteri Nobita pada masa hadapan. Walau bagaimanapun, dia menjadi rebutan di kalangan kawan Nobita. Tetapi hakikatnya pada masa hadapan, Nobitalah yang akan menjadi suaminya. Dia berkahwin dengan Nobita bukan kerana mencintainya, tetapi kerana terhutang budi dan berasa kasihan terhadap Nobita. Beliau sangat rajin. Dalam siri awalan

Doraemon, Shizuka digambarkan sangat bijak dan seringkali mendapat tempat pertama di dalam kelasnya, namun di dalam siri yang terkemudian, peranannya selaku budak yang terpandai telah diambil alih oleh Dekisugi.

Dia amat gemar bermain biola dan piano. Dia juga gemar mandi di dalam *bath tab*. Beliau akan mandi sebanyak tujuh hingga lapan kali sehari. Ini membuatkan dia dianggap sebagai seorang yang sangat pembersih dan kemas (sila lihat lampiran 40 untuk wajah Shizuka).

- *Puan Nobi*

Puan Nobi adalah antara beberapa watak yang ditakuti oleh Nobita. Beliau berperanan selaku ibu Nobita. Dia selalu memarahi Nobita kerana perkara-perkara seperti tidak membuat kerja sekolah dan malas belajar, mendapat markah kosong dalam peperiksaan, berkecrah dalam rumah, lewat balik dari sekolah, dan asyik tidur di rumah atau leka membaca manga atau menonton TV dan seumpamanya.

Perwatakan Puan Nobi selalu digambarkan sebagai 'suri rumah tradisional' yang menguruskan semua hal rumah tangga, bermula daripada Encik Nobi pergi kerja, sehinggalah dia pulang dari kerja. Beliau amat membenci binatang, dan tidak mengizinkan Nobita untuk memelihara binatang yang dijumpai di jalan. Dia juga memiliki persamaan dengan Doraemon iaitu amat takut terhadap tikus (sila lihat lampiran 41 untuk melihat Puan Nobi).

- *Dorami/Doralin*

Dorami atau juga dikenali sebagai Doralin ialah adik Doraemon. Beliau ialah adik Doraemon atau dengan kata lain, doraemon versi perempuan. Dia berwarna kuning, bertelinga serta memiliki reben di kepalanya. Dia mempunyai telinga dan tubuhnya tidak berwarna biru seperti Doraemon kerana dia tidak digigit oleh tikus. Kalau Doraemon berada bersama Nobita, Dorami pula berada di sisi tuannya (cucu Nobita

pada masa hadapan). Dia hanya akan muncul apabila berlaku kecemasan ataupun ketika ketiadaan Doraemon.

Berbeza dengan Doraemon yang takut akan tikus, Dorami amat takut terhadap lipas. Dia juga memiliki kocek multidimensi seperti Doraemon. Dorami selalu mengembara menggunakan kenderaan yang menyerupai kapal (sila lihat lampiran 42 untuk wajah Dorami).

- *Hana*

Hana merupakan adik Giant. Dia bercita-cita untuk menjadi penulis manga yang terkenal suatu hari nanti. Namun dia selalu menghadapi masalah kerana tiada bakat sebagai mang-ka. Kebanyakan hasil karyanya tidak menarik. Dia menggunakan nama samaran ‘Chiko’ dalam karyanya (sila lihat lampiran 43 untuk wajah Hana).

3.2.4. Perkembangan penceritaan

Dari sudut penceritaan, kebanyakan cerita manga Jepun akan berkembang daripada dasar penceritaan yang kukuh. Ia berkembang daripada perwatakan yang mantap. Watak berperanan mengembangkan penceritaan dan bukannya cerita yang mengembangkan perwatakan. Setiap watak akan dihalusi dengan perwatakan yang realistik. Dalam komik Barat, penceritaan yang membawa watak, membuatkan perkembangan watak terbatas dan menjadi kaku.

Doraemon kebiasaannya menghuraikan elemen *ambiguity (surprise)* pada petak terakhir, yang merupakan *punch-line* untuk sesebuah cerita pendek, sama ada tersalah guna ‘alatan’ yang menyusahkan diri sendiri, dendam yang terbalas, ataupun kesudahan yang menggembirakan.

Secara kasarnya, kita dapat melihat sedikit perubahan dalam konteks penceritaan mahupun lakaran perkembangan manga ini dari bilangan pertama sehingga bilangan

ke-45. Pada pendapat pengkaji bermula bilangan pertama sehingga bilangan ke-30, merupakan penghasilan cerita Doraemon yang paling klasik. Menerusi kesan tampak dan perkembangan plot cerita pula, manga bersiri Doraemon kelihatan semakin mantap selepas bilangan keenamnya.

Dalam siri pertama manga Doraemon sehingga siri ke-30, perkembangan lakaran watak karakter menjadi semakin detail dan kemas. Begitu juga dari segi perkembangan ceritanya yang semakin mantap. Ini menunjukkan kematangan mang-ka tersebut. Siri 1 sehingga siri ke-6, menampakkan lakaran yang agak *old-fashioned* di samping plot penceritaannya yang agak longgar jika dibandingkan dengan siri ke-6 dan siri-siri seterusnya. Sila lihat lampiran 44 menunjukkan perbezaan lakaran.

Dalam siri pertama manga ini, mang-ka cuba memperkenalkan keseluruhan watak, dan memberikan gambaran umum, bagaimakah penceritaan ini akan berkembang untuk ke siri-siri akan datang.

Bermula dalam siri ke-8, corak penceritaannya menjadi lebih panjang dan mula menyentuh isu-isu yang lebih serius. Ini termasuk dalam mengaitkan isu pendidikan sains, pendidikan moral yang tinggi, dan sedikit mengenai *conservationism*. Ia dibaur dalam proses penyelesaian masalah yang dianggap sebagai tanggungjawab sosial, dan dilakukan secara berkumpulan. Mang-ka semakin menekankan nilai-nilai murni dalam penceritaannya.

Setiap cerita dalam manga Doraemon ini mempunyai masalah yang tersendiri. Permasalahan ini mendorong sesebuah watak untuk membentuk visi dan misinya. Kesimpulannya keseluruhan cerita yang terkandung di dalam manga Doraemon ini bermotifkan penyelesaian masalah. Apa yang menarik di sini ialah kaedah penyelesaian masalah yang digunakan.

3.2.5. Perwatakan yang stereotaip

Kalau dikaji secara kritis, kita akan dapat mengesah bahawa kesemua perwatakan yang dilukiskan dalam manga ini begitu tipikal, dan begitu dekat dengan realiti kehidupan zaman kanak-kanak. Zaman kanak-kanak ini, sama ada sedang ataupun telah dilalui oleh semua pembaca manga. Barangkali itulah yang membuatkan manga Doraemon ini mempunyai *sentimental value* di hati setiap pembacanya. Refleksi zaman kanak-kanak penulis yang penuh dengan warna-warni ini, memberikan inspirasi kepada pembaca kanak-kanak, dan kesan nostalgia di kalangan pembaca dewasa. Sehinggakan pembaca berasa amat dekat kepadanya. Ia seperti sebuah album yang memuatkan bauran kenangan silam dan pendidikan.

Setiap watak mempunyai falsafah dan tujuan kehidupan tersendiri yang perlu diperjuangkan. Contohnya watak Giant yang bercita-cita untuk menjadi seorang penyanyi yang terkenal, dan Hana pula ingin menjadi seorang mang-ka yang berjaya. Walaupun sesetengah mereka digambarkan berperwatakan antagonis, namun ada ruang yang disediakan oleh pengarang untuk watak ini membaiki kehidupannya. Watak jahat tidak distereotaipkan jahat sepanjang masa, sebaliknya ada ketikanya, dia begitu baik sekali. Perwatakannya digambarkan tidak kaku, sebaliknya berkembang dan bertujuan untuk mencapai matlamat kesempurnaan.

Watak utama dalam penceritaan ini ialah Doraemon dan Nobita, namun mereka bukan selamanya digambarkan sebagai protagonis. Mereka seperti watak manusia biasa yang adakalanya melakukan kesilapan, malah kadangkala tindakannya melebihi tindakan watak antagonis itu sendiri. Antara perwatakan berikut ialah watak pemalas, tamak, pendendam, keras hati, pendengki, *machiavelli*, semangat kekitaan, dan juga perkongsian nilai ataupun *shared value*.

Perwatakan malas amat jelas tergambar pada watak Nobita. Kemalasan ini boleh dilihat apabila Nobita selalu ingin lari daripada membuat kerja sekolahnya di rumah.

Masyarakat Jepun amat 'kiasu' terhadap isu-isu seperti pekerjaan, pembelajaran, dan kejayaan hidup. Watak Nobita ini ialah refleksi kepada kegagalan hidup akibat kemalasan. Ini terbukti dengan kehidupan masa depan Nobita yang miskin akibat kemalasannya (sila lihat lampiran 45 gambaran kemalasan Nobita). Pendidikan moral di sini ialah sifat malas tidak membawa sesiapa ke mana-mana, sebaliknya kita disarankan agar gigih berusaha.

Watak Nobita juga digambarkan sebagai tamak dan tidak pernah berasa puas pada apa yang telah diperolehnya. Sifat ini membuatkan dia menyalahgunakan kemudahan yang telah diberikan oleh Doraemon. Keadaan ini kemudiannya memberikan permasalahan terhadap dirinya sendiri apabila kemudahan yang diberikan oleh Doraemon tidak membawakan hasil sepertimana yang dijangkakan. Begitu juga dengan watak Giant dan Suneo yang seringkali ditimpa masalah berikutan sifat tamak (sila lihat lampiran 46 gambaran ketamakan). Moralnya di sini ialah sifat tamak itu tidak pernah memberikan keuntungan, sebaliknya ia akan dihambati dengan permasalahan susulan yang lain pula.

Perwatakan pendendam lebih tepat kepada watak Giant yang sentiasa ingin membalas dendam kepada rakan-rakannya sekiranya dia gagal untuk memperoleh sesuatu. Namun sekali lagi, Nobita juga tidak terkecuali. Dia akan selalu ingin membala dendam terhadap Giant dan Suneo setiap kali dia dibuli. Selalunya dendam ini dapat dilaksanakan dengan bantuan Doraemon yang berpihak dan simpati terhadapnya (sila lihat lampiran 47 gambaran pendendam). Pendidikan moral yang cuba ditekankan di sini ialah sifat pendendam ini tidak ada kesudahannya; ia akan berterusan dan hanya akan merugikan diri sendiri.

Boleh dikatakan kesemua watak di dalam manga ini berperwatakan keras hati, kecuali Doraemon. Ada kalanya Doraemon enggan meminjamkan peralatannya kepada Nobita, tetapi apabila dipujuk sama ada menggunakan perkataan ataupun kuih Dorayaki, maka hati Doraemon menjadi lembut (walaupun pada hakikatnya Doraemon ialah sebuah

robot, namun dia digambarkan berperasaan seperti manusia). Sila lihat lampiran 48 gambaran keras hati.

Walaupun Nobita boleh digambarkan sebagai hero dalam manga Doraemon ini, namun dia tidak terlepas daripada sifat pendengki. Inilah keunikan manga yang tidak memberikan watak *perfect* terhadap wiranya. Nobita seperti juga Giant dan Suneo, boleh dikatakan memiliki sifat dengki setiap kali melihat orang lain yang lebih daripadanya. Sila lihat lampiran 49 gambaran pendengki. Usaha mengatasi sikap negatif ini ialah sebahagian daripada proses kedewasaan. Barangkali apa yang ingin terangkan oleh mang-ka di sini ialah sifat dengki ini dimiliki oleh setiap individu. Namun ia boleh dikawal dan diubah selagi individu terbabit ingin mengubahnya.

Sikap suka mengambil kesempatan dan mempergunakan orang lain, amat ketara dipaparkan dalam manga Doraemon. Perwatakan *machiavelli* amat jelas terlukis pada watak Nobita yang selalu menggunakan perkhidmatan Doraemon, begitu juga Giant yang suka mengarah kawan-kawannya untuk kepentingan diri sendiri. Suneo pula gemar menggunakankekayaan dan kebolehan membodek untuk mengambil kesempatan ke atas orang-orang tertentu (sila lihat lampiran 50 gambaran *Machiavelli*). Mungkin apa yang ingin disampaikan oleh mang-ka di sini ialah sifat *machiavelli* ini adakalanya berguna apabila ia digunakan untuk kebaikan. Namun ia amat berbahaya apabila digunakan untuk tujuan kejahanatan.

Salah satu kelebihan manga Doraemon dan manga-manga Jepun yang lainnya, ialah ia menerapkan nilai-nilai kekitaan, dalam apa juga penceritaannya. Walaupun Nobita selalu menjadi mangsa pembulian Giant dan Suneo, namun dalam satu-satu peristiwa, mereka boleh menjadi begitu intim sekali, khususnya apabila untuk menyelesaikan sesebuah masalah besar, ataupun masalah yang melibatkan kepentingan bersama. Ini menggambarkan bahawa permusuhan mereka bukanlah tuntas, sebaliknya lebih realistik. Dalam banyak peristiwa Nobita akan menolong Giant ataupun Suneo apabila mereka

berada di dalam kesusahan. Begitu juga hal sebaliknya (sila lihat lampiran 51 gambaran *Esprit de Corps*). Apa yang cuba digambarkan oleh mang-ka ialah semangat kekitaan akan membuatkan sesebuah masalah yang besar akan menjadi mudah apabila diselesaikan secara bersama ataupun kolektif. Mang-ka juga cuba menerangkan betapa pentingnya kerukunan hidup bermasyarakat.

Manga Doraemon seperti juga manga Jepun yang lain, kerap kali menampilkan satu nilai kesamaan walaupun dalam perwatakan dan watak yang berbeza. Contohnya watak dan perwatakan Giant amat berlawanan dengan watak dan perwatakan Nobita, begitu juga dengan Suneo dan rakan-rakan yang lainnya. Namun dalam perbezaan perwatakan mereka ini, mereka masih mempunyai satu perkongsian nilai yang sama, antaranya ialah mereka amat gemar membaca manga. Nilai persamaan inilah yang secara tidak langsung merapatkan persahabatan mereka, dan sekaligus menjadikan jaringan perhubungan dan perkembangan penceritaan begitu indah sekali. Mereka juga menampakkan persamaan dari segi beberapa idea dan pendapat (sila lihat lampiran 52 gambaran pengkongsian nilai).

3.3 Aspek Kehidupan Dalam Manga Bersiri Doraemon

Dunia manga amat kompleks sekali, setiap watak lengkap dengan dunia mereka yang tersendiri. Pertembungan antara dunia watak inilah yang melahirkan peristiwa-peristiwa menarik dan di luar dugaan.

Kebaikan melawan kejahanan tidak semudah seperti yang selalu dipaparkan pada pelukisan watak '*good*' melawan '*evil*' komik Barat dan kebanyakan cerita tradisional dunia. Dalam manga, '*good*' selain menghadapi cabaran menerusi watak '*evil*', ia juga terpaksa

menerima tekanan dengan kegagalan dan kelemahan diri sendiri agar yang lemah dan tertindas bangkit secara optimis.

Pada dasarnya, aspek kehidupan dalam manga begitu menyeluruh, mencakupi kehidupan realiti. Mang-ka cuma melukiskan realiti pada lakaran manga mereka dengan memasukkan semua nilai kehidupan agar ia menghampiri kehidupan sebenar. Falsafah kehidupan di dalam manga umumnya boleh dipecahkan kepada dua iaitu:

- kebaikan melawan kejahanatan
Falsafah mengenai kebaikan menentang kejahanatan (perlu ingat di sini bahawa kejahanatan dan kebaikan di sini bukanlah seperti yang ditakrifkan oleh pihak Barat Ia juga merangkumi pertimbangan dan konflik dalam diri iaitu melawan perasaan ataupun semangat sendiri).
- kedewasaan (*self-discovery* dan *personal growth*)
Tema ini menggambarkan proses pencarian identiti berbekalkan sepenuh harapan dan ketakutan dalam menjalani kehidupan dan alam kedewasaan.

Doraemon tergolong dalam kategori yang kedua iaitu falsafah kedewasaan. Falsafah ini amat sesuai terhadap dunia remaja dalam peringkat perkembangan dan proses mencari identiti. Antara aspek lazim yang terkandung dalam tema kedewasaan ini ialah mencari identiti dan kendiri diri sendiri, mengatasi *misconceptions* terhadap sesuatu isu, dan mengatasi perasaan rendah diri, tiada kepercayaan pada diri sendiri, dan mudah tersinggung.

Oleh yang demikian, manga dijadikan bahan *escapism* dan *frame of reference* apabila pembaca ingin mencari sesuatu makna dalam hidup dan mengambil sesebuah keputusan yang penting dalam kehidupan mereka. Kehidupan kadang-kadang menjadi begitu sukar dan tertekan sehingga seseorang itu mampu menemui makna dan tujuan hidup di dunia ini. Dalam erti kata lain karakter dalam manga dijadikan *role model* kepada pembacanya, sepetimana autobiografi memberikan inspirasi kepada pembaca yang lainnya. Cuma yang membezakan manga dengan autobiografi ialah cara persembahannya sahaja, sama ada

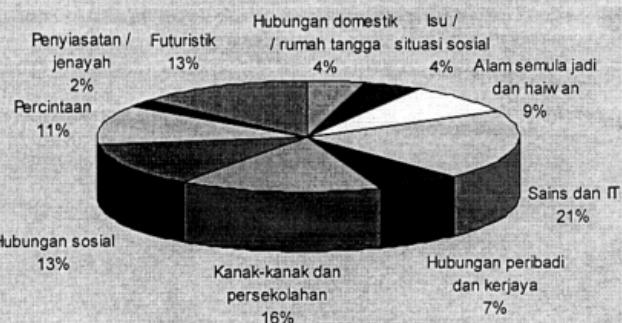
dalam bentuk yang serius atau ringan. Secara kronologinya aspek yang selalu ditekankan oleh manga Doraemon adalah yang berkaitan dengan sains dan teknologi iaitu sebanyak 20% berbanding dengan hubungan domestik ataupun rumah tangga (4.44%). Hakikat inilah yang membuatkan ia tergolong dalam kumpulan fiksyen sains. Walaupun isu IT selalu ditekankan, namun ia masih lagi berlatarbelakangkan kehidupan semasa. Lokasi utamanya bukan pada zaman akan datang yang canggih, ataupun di dalam kapal angkasa lepas, sebaliknya manga Doraemon mengambil lokasi di dalam rumah, bilik darjah, taman pemainan dan seumpamanya sebagai latar belakang lokasinya. Berikut ialah jadual dan carta pie yang menggambarkan aspek-aspek kehidupan utama dalam manga:

Jadual 3.3 : Aspek Kehidupan Utama dalam Manga

Aspek Kehidupan	Bil. Pemaparan	Peratusan
Hubungan domestik / rumah tangga	2	4.44%
Isu / situasi sosial	2	4.44%
Alam semula jadi dan haiwan	4	8.89%
Sains dan IT	9	20.00%
Hubungan peribadi dan kerjaya	3	6.67%
Kanak-kanak dan persekolahan	7	15.56%
Hubungan sosial	6	13.33%
Percintaan	5	11.11%
Penyiasatan / jenayah	1	2.22%
Futuristik	6	13.33%
Jumlah	45	100%

Sumber : Tinjauan 1999

Aspek Kehidupan Utama dalam Manga



Hubungan domestik / rumah tangga

- peranan dan perhubungan ibu dalam rumah tangga
- peranan dan perhubungan ayah dalam rumah tangga
- peranan dan perhubungan anak dengan ibu bapa

Isu / situasi sosial

- peranan masyarakat terhadap negara
- peranan individu dalam semangat kejiranan
- peranan golongan muda terhadap orang tua

Alam semula jadi dan haiwan

- pemjagaan alam sekitar
- pemjagaan hidupan liar

Sains dan IT (teknologi maklumat)

- peranan dan perhubungan anak dengan ibu bapa

Hubungan peribadi dan kerjaya

- peranan bapa dan tanggungjawabnya untuk bekerja

Kanak-kanak dan persekolahan

- peranan pelajar dan tanggungjawabnya untuk belajar

Hubungan sosial

- peranan dan tanggungjawab individu dalam masyarakat

Percintaan

- perhubungan antara rakan

Penyiasatan / jenayah

- penyelidikan dan penyelesaian sesebuah misteri

Futuristik

- pemaparan kehidupan akan datang

Umumnya bagi sesebuah negara yang semakin maju, ikatan sosial menjadi semakin renggang, oleh yang demikian, setiap individu di dalamnya akan menggunakan medium selain komunikasi antara muka ke muka untuk mendalami nilai-nilai kemasyarakatan. Umumnya manga telah mendedahkan aspek-aspek kemasyarakatan dengan banyak sekali iaitu isu hubungan sosial sebanyak 13.33%. Di sinilah manga mengambil alih peranan dalam mengekalkan rantaian nilai kemasyarakatan.

3.4 Pemaparan Nilai Dalam Manga Bersiri Doraemon

Penelitian tema adalah penting, untuk melihat hubungan pemaparan manga terhadap masyarakat. Ini bertitik tolak daripada hipotisis, yang menyatakan bahawa kartun sebagai satu bentuk budaya ekspresif yang mencerminkan masyarakat. Perhubungan ini boleh ditinjau dari segi sikap, nilai dan *world view*.

Dalam kajian ini, pengkaji lebih mengkhusus terhadap penelitian nilai. Berikut unit kategori dan unit catatan yang digunakan.

3.4.1 Nilai positif

Nilai kreatif dan meluaskan tinjauan

Nilai kreatif yang terkandung dalam manga Doraemon adalah amat ketara. Nilai kreatif ini jelas dipaparkan sebagai contoh apabila Nobita ataupun Doraemon cuba merangka strategi penyelesaian masalahnya. Nobita walaupun digambarkan terkebelakang dalam bidang pelajaran di sekolah, namun beliau sangat kreatif dalam mencari jalan penyelesaian masalah. Kaedah penyelesaian masalah yang digunakan, selalunya menggunakan pendekatan yang di luar jangkaan kita. Secara purata dalam sebuah manga Doraemon yang mengandungi 18 buah cerita, nilai kreatif dan peluasan tinjauan ini akan dipaparkan dengan kekerapan sebanyak 3.3 daripada 18 paparan, ataupun 18% daripada kesemua penceritaan dalam sesebuah manga Doraemon. Nobita kerap memanipulasi alatan yang dipinjamnya daripada Doraemon untuk memenuhi hasratnya (sila lihat lampiran 21).

Pendidikan moralnya di sini ialah kita tidak boleh sekali-kali berputus asa. Setiap masalah ada jalan penyelesaiannya. Apa yang lebih penting di sini ialah usaha untuk mengatasi serta merangka strategi penyelesaian masalah tersebut. Ini selaras

dengan nilai murni yang telah disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan iaitu nilai keberanian (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) dan nilai kerajinan (usaha berterusan yang penuh dengan semangat ketekunan, kecekalan, kegigihan, dedikasi, dan daya usaha dalam melakukan sesuatu perkara.) (Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Nilai-nilai pada watak Nobita dan rakan-rakannya yang kreatif ini boleh dijadikan inspirasi kepada pembentukan perwatakan kanak-kanak agar menjadi lebih kreatif. Nilai kreatif yang dipaparkan bukan sahaja diukur daripada penggunaan alatan Doraemon untuk menyelesaikan sesebuah masalah tetapi juga terhadap reka bentuk alatan Doraemon itu sendiri.

Dari segi tinjauan pula, manga Doraemon sebenarnya memberikan *world view* ataupun perspektif yang lebih luas dan menyeluruh. Contohnya penceritaan Doraemon bukan sahaja tertumpu pada sesuatu masa dan sesuatu kawasan sahaja, sebaliknya ia melampaui pelbagai tempat bermula dari kawasan rumah Nobita yang kecil (sila lihat lampiran 25 untuk plan rumah Nobita) sehingga ke kawasan Kutub Utara (sama ada di dalam tanah mahupun di dalam lautan). Begitu juga dengan masa, iaitu bermula dari zaman dinasor sehingga ke zaman akan datang (sila lihat lampiran 60 untuk lokasi yang berbeza). Barangkali mang-ka dengan sengaja inginkan pembacanya meninjau dengan lebih jauh merentasi pelbagai dimensi. Keadaan ini sebenarnya meluaskan perspektif pembaca, lebih-lebih lagi kanak-kanak yang berada di peringkat 'ingin tahu' dalam banyak perkara tentang dunia.

Berorientasikan inovasi.

Pemikiran yang inovatif menjadi salah satu asas penting dalam pembentukan masyarakat maju. Kanak-kanak selaku aset kepada masyarakat akan datang, wajar

didedahkan kepada nilai-nilai inovasi. Hakikat ini telah dibuktikan oleh masyarakat Jepun. Dalam manga Doraemon banyak disogokkan dengan nilai penceritaan yang berorientasikan inovasi dan teknologi canggih. Contohnya alatan Doraemon mempunyai rasional dan logik sains yang konkrit. Secara keseluruhannya alatan Doraemon berkONSEPAN fizik, biologi, matematik, geografi, kimia, komputer, ataupun psikologi. Rumus-rumus empirikal yang kompleks telah diadun dengan begitu kreatif dalam bentuk penceritaan, reka bentuk peralatan, dan teknik menyelesaikan masalah menggunakan rumus sains, sehingga ia kelihatan begitu mudah dan menarik untuk dibaca. Mang-ka telah mengaitkan setiap alatan Doraemon dengan penerangan dan rasional yang jelas (sila lihat lampiran 56 untuk nilai inovasi). Boleh dikatakan 18% daripada keseluruhan penceritaan manga Doraemon berdasarkan nilai inovasi ini. Pada dasarnya manga ini cuba untuk menerangkan nilai-nilai hukum alam yang realistik pada peringkat paling awal dengan pendekatan yang menarik dan mudah. Ia dilakukan sama ada menggunakan analogi ataupun senario.

Pengkaji berpendapat, secara tidak langsung manga telah cuba mensosialisasikan pembacanya terhadap dunia canggih agar tidak berlaku '*cultural shock*' terhadap perkembangan pesat dunia berteknologi tinggi (khususnya di Jepun). Mang-ka seolah-olah menyediakan medan persediaan mental bagi pembaca untuk menangani perubahan teknologi yang acap di Jepun. Idea yang cuba disampaikan ialah teknologi itu adalah penting dan ia boleh mempengaruhi kehidupan manusia. Namun teknologi tersebut harus dikuasai oleh setiap individu dan bukanya individu yang dikuasai oleh teknologi tersebut.

Konsep mistik

Rakyat Malaysia khususnya orang Melayu kaya dengan kisah-kisah dongeng seperti 'Jula Juli Bintang Tujuh', 'Batu Belah Batu Bertangkup', dan seumpamanya. Manga telah menggunakan nilai-nilai dongeng ini, kemudiannya ditransformkan kepada

konsep 'kocek ajaib' Doraemon yang lebih berorientasikan sains dan teknologi. Nilai yang tidak relevan telah digantikan kepada alatan yang lebih berpijak di bumi nyata.

Terdapat juga nilai mistik atau kepercayaan mitos dan keagamaan yang terterap dalam manga Doraemon, seperti dewa dan roh (sila rujuk lampiran 53 nilai mistik). Boleh dikatakan kesemua alatan Doraemon berasaskan teknologi canggih, walaupun alatan tersebut mengenai dewa. Dewa ini telah ditransformkan kepada dewa robot yang boleh berperanan sebagai dewa sebenar. Walau bagaimanapun nilai mistik yang dipaparkan dalam manga ini tidaklah banyak ataupun keterlaluan. Ia hanya menyumbang sebanyak 1% sahaja daripada keseluruhan pemaparan. Ia telah dikritik hebat oleh pihak Barat. Ini bertitik tolak daripada aliran sekular Barat yang telah cuba untuk memisahkan agama atau kepercayaan dalam pendidikan. Hanya yang boleh dibuktikan sahaja yang benar dan boleh diterima. Namun hakikatnya dalam kehidupan ini masih terdapat banyak lagi nilai yang tidak mampu dibuktikan secara empirikal. Di Jepun nilai *mysticism* adalah inti pati falsafah kehidupan masyarakat Jepun sebelum pendidikan secara formal diimplementasikan. Masyarakat dahulu telah menggunakan nilai-nilai kepercayaan ini sebagai garis panduan, pegangan, dan lapang rujuk yang menerangkan panduan sistem kehidupan dan menentukan yang baik yang buruk dalam perundungan kehidupan mereka. Berikut Eric Izawa memperjelas (Eriz Izawa, <http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-psychic.html>):

Perhaps the most telling factor, that which tends to separate manga from American treatment of the supernatural, is the everyday-ness of it. Rather than treat the supernatural like something utterly horrible, utterly mysterious, or utterly ridiculous, manga tends to treat it like anything else: something that can be used or misused, something to be respected and laughed at, something to be both feared and treasured.

Manga-ka tidak bimbang untuk menerapkan kepercayaan mereka dan nilai spiritualnya ke dalam manga, dan kebanyakan kepercayaan yang diserapkan dalam medium moden ini sebagai salah satu dokumentasi sosial yang wajar diwariskan. Mereka seperti berbangga dengan apa yang mereka ada. Nilai ini diadun dengan begitu mudah agar masyarakat 'moden' tidak berasa jemu dan bersahaja untuk menerima sebagai salah satu khazanah bangsa. Nilai ini amat beharga kerana ia melambangkan originaliti, di samping ketinggian falsafah kehidupan mereka. Malah nilai mistik ini juga telah disaling padu dengan nilai-nilai fantasi yang lain. Gubahan dan bauran antara realiti dan fantasi ini sebenarnya mempermudah lagi penerimaan dan pemahaman kanak-kanak dalam mempelajari sesuatu. Mereka lebih yakin dan mudah mempercayai sesuatu apabila dikaitkan dengan soal spiritual yang kemudiannya diperkuuh lagi dengan sokongan nilai-nilai empirikal seperti hukum fizik dan seumpamanya.

Kesimpulannya nilai mistik yang dipaparkan dalam manga Doraemon ini tidaklah keterlaluan iaitu hanya 1% daripada peratusan paparan keseluruhan. Malah nilai mistik ini telah diubahsuai untuk menepati konsep fiksyen sains agar penceritaannya menjadi lebih harmoni.

Asas pemupukan minat membaca

Minat membaca boleh dipupuk secara pembacaan yang rutin, dan bukannya dengan cara paksaan. Oleh yang demikian, satu bahan yang ringan, mudah, dan menyeronokkan harus diadakan pada peringkat awalan untuk membentuk kebiasaan pembacaan bukan secara paksaan, kerana paksaan akan meninggalkan kesan pandangan negatif di kaca mata kanak-kanak terhadap buku. Kanak-kanak memerlukan bahan bacaan yang mudah sebagai bahan bacaan permulaan mereka, ataupun bahan bacaan ringan untuk mengisi masa lapang selepas berhempsas pulas membaca buku-buku 'berat' ataupun buku teks. Ternyata manga Doraemon, mampu menampung tuntutan ini, sekaligus menggiatkan lagi sikap membaca. Sikap ini selarai

dengan tuntutan nilai murni kerajinan (usaha berterusan yang penuh dengan semangat ketekunan, kecekalan, kegigihan, dedikasi, dan daya usaha dalam melakukan sesuatu perkara) (rujuk Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Kesemua watak digambarkan berperwatakan suka membaca, khususnya membaca manga. Menerusi analisis yang telah dijalankan oleh pengkaji, membuktikan bahawa pemaparan watak yang minat membaca atau sedang membaca adalah sebanyak 6% daripada keseluruhan penceritaan (sila rujuk carta pie Peratusan Pemaparan Nilai Positif). Pemaparan ini sudah tentu menjadi menjadi teladan kepada pembaca khususnya kanak-kanak. Watak Suneo contohnya gemar membaca buku-buku yang berkaitan dengan pengetahuan am. Manakala Sizuka dan Dekisugi pula digambarkan selalu berjaya dalam bidang pelajaran di sekolah berikutkan kerajinannya belajar dan membuat kerja-kerja sekolah di rumah. Berikut Mohd Yusof Hj. Othman menambah tentang peri pentingnya menanamkan amalan membaca secara semula jadi (Mohd Yusof Haji Othman, 1993, 23):

Seorang pelajar sudah pasti bermotivasi besar apabila ia pasti sekiranya ia belajar dengan bersungguh-sungguh ia akan mendapatkan sesuatu yang dekat dan cepat. Malangnya tidak ramai pelajar yang dapat melihat ganjaran ini apabila menuntut ilmu. Atau ia dipaksa untuk belajar dengan bersungguh-sungguh. Dalam konteks belajar, paksaan bukanlah suatu jalan yang wajar, sebab ketibaan ilmu dalam diri bukanlah sesuatu yang boleh dipaksakan ke atas seseorang.

Kesimpulannya amalan membaca boleh dipupuk bermula dengan pembacaan ringan yang menyorokkan, dan bacaan ringan ini pula wajarlah mengandungi nilai-nilai yang menyumbang terhadap pembacaan yang menyeronokkan. Oleh yang demikian, paparan sosio pembacaan yang dipaparkan oleh manga Doraemon pengkaji anggap sebagai nilai positif.

Pendidikan informal

Intipati penceritaan Doraemon berorientasikan pendidikan informal. Ia dibentuk dengan pendekatan pereka bentuk pengajaran yang begitu teliti, dengan membaurkan nilai-nilai fiksyen dan fakta, sama ada pendidikan moral, pendidikan akademik, ataupun pengetahuan am (sila lihat lampiran 62). Menurut Ritchey (1986) pereka bentuk pengajaran ialah (Ritchey, 1990, 9):

The science of creating detailed specifications for the development, evaluation and maintenance of situations which facilitate the learning of both large and small units of subjects matters.

Robert M. Gagne pula menambah, berikut diperjelas mengenai *instruction* (Gagne, 1988, 3):

Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated ... to describe all of the events that may have a direct effect on the learning of human being ... may include events that are generated by page of print, by a picture, by a television program, or by a combination of physical objects among other things.

Penerangan yang diberikan oleh Rita C. Ritchey dan Robert M. Gagne ini jelas menunjukkan bahawa pendidikan itu berlaku dalam pelbagai bentuk selagi ia menggunakan kaedah yang betul dan menggunakan elemen-elemen pendidikan yang bersesuaian.

Berpandukan pereka bentuk pengajaran yang kemas dalam manga Doraemon, kesemua elemen fiksyen dan fakta ini dirumuskan menjadi begitu mudah difahami, informatif, dan yang lebih penting ialah menarik. Banyak konsep abstrak sains telah cuba dihuraikan dengan begitu kemas, sama ada menggunakan metafora ataupun analogi berbantuan ilustrasi yang jelas. Contohnya dalam bidang fizik,

kimia, geografi, matematik, biologi, dan sejarah. Manga Doraemon bersungguh-sungguh dalam merangka perekat bentuk pengajarannya. Ini amat ketara dengan pemaparan pendidikan bercorak informal sebanyak 22%. Pendidikan akademik yang disampaikan secara informal ini meliputi mata pelajaran fizik, biologi, geografi, sejarah, matematik, kimia, astronomi dan banyak lagi.

Kesimpulannya dengan menggunakan kaedah strategi pengajaran yang betul melangsungkan lagi keberkesanan pendidikan informal terhadap pembacanya. Ini ialah satu nilai positif yang tidak boleh dipandang remeh.

Fungsi sosial

Ada yang beranggapan, manga bukan sahaja telah menjalankan taksonomi fungsi sosial, malah pembacaan manga itu sendiri telah dianggap sebagai sebuah budaya (*pop culture*). Boleh dikatakan semua orang di Jepun membaca manga , berikut (Murayama, <http://www2.gol.com/users/murayama/mijwww.html>):

In fact, over a third of all printed matter is manga making its cultural role at least as significant as TV or movies ... manga performs a vital social function, supplying the flamboyant heroes that a highly controled society can't produce.

Because of its enormous popularity, manga is a very important springboard to other forms of media - like anime and computer games. In fact, over one fourth of all the computergame and arcade games are based on manga characters and stories.

Berikutnya kewujudan manga yang begitu sebat dengan masyarakat Jepun, maka sudah tentu penceritaannya juga menggambarkan aspirasi masyarakat tersebut. Manga-ka terpaksa menghasilkan manga yang begitu *functional* kerana manga telah dianggap sebagai wadah pembangunan masyarakatnya. Kebanyakan nilai kemasyarakatan, sama ada struktur interaksi kemasyarakatan, nilai kebudayaan, mahupun nilai keagamaan diterapkan dengan pengolahan yang begitu teliti.

Manga Doraemon sendiri secara aktif memaparkan peranan kemasyarakatan di dalam penceritaannya sebanyak 11%. Manga menjalankan fungsi sosial amat jelas sekali apabila cuba mengupas isu-isu semasa seperti isu penjagaan alam sekitar dan pemeliharaan binatang, isu kenegaraan, dan tanggungjawab individu dalam hidup bermasyarakat. Terdapat beberapa buah cerita dalam siri manga ini yang menggambarkan seseorang watak itu telah memberikan sumbangan yang besar terhadap masyarakat dan negaranya. Contohnya dalam cerita 'Kapal perang Angkasa Menyerang Nobita' dalam bilangan ke-43. Nobita telah menyelamatkan negara Jepun. Begitu juga dengan tajuk 'Keluarga Serigala' dalam bilangan ke-2, Nobita dan Doraemon telah berusaha untuk menyelamatkan sekumpulan serigala daripada dibunuh oleh pemburu (sila rujuk lampiran 71 untuk fungsi sosial). Ini mencakupi rasional Sekolah Bestari yang cuba menerapkan nilai-nilai penyayang, suka akan keamanan, dan cintai alam sekitar dalam masyarakat.

Kesimpulannya, manga Doraemon telah memaparkan watak-watak yang aktif memainkan peranan di dalam masyarakat dan negara. Nilai ini selaras dengan tuntutan 16 nilai murni iaitu semangat bermasyarakat (kesediaan melakukan sesuatu untuk kepentingan bersama bagi mewujudkan keharmonian hidup dalam masyarakat) (rujuk Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Watak dan perwatakan

Boleh dikatakan, bukan sekadar manga Doraemon sahaja yang cenderung untuk membina perwatakan optimis dalam setiap wataknya, malah manga-manga lain cenderung ke arah yang sama, berikut Izawa mendakwa (Eric Izawa, <http://www.mit.edu:8001/people/rei/Expl.html>):

*... tendency to contain a sense of spiritual optimism
... and not just simplistic good-over-evil stuff. Bad
people can improve and find redemption. Unhappy
heroes can find themselves, through personal crisis,
and in doing so find happiness. Life does have
meaning and purpose, through it must be fought
for. Hard work will pay off ... but maybe only in the
long run. Difficulties occur, but they can be
overcome. Strength is found from helping others,
even to the point of self-sacrifice.*

Kebanyakan watak di dalam manga ini berperwatakan optimis. Dalam apa juga permasalahan yang mereka hadapi dalam penceritaannya, mereka mempunyai visi, motivasi, serta tidak mudah mengaku kalah. Nilai-nilai ini adalah amat penting untuk pembentukan 'kendiri' kanak-kanak. Ini kerana setiap watak di dalam manga ini, boleh dijadikan teladan yang positif bagi kanak-kanak untuk berhadapan dengan permasalahan yang mereka hadapi (sila lihat lampiran 63 untuk perwatakan optimis). Nilai ini mengcakupi nilai murni rasional (sikap yang boleh berfikir berdasarkan alasan dan bukti yang nyata dan dapat mengambil tindakan yang sewajarnya tanpa dipengaruhi oleh perasaan) (rujuk Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Pelukisan watak dan perwatakan dalam manga Doraemon amat jelas kerana penumpuan utama manga ialah watak dan bukan kepada penceritaan. Ini membuatkan wataknya kukuh. Daripada pemerhatian yang telah dilakukan perwatakan yang optimis ini dipaparkan sebanyak 24% daripada keseluruhan penceritaan. Watak-watak ini bukan sahaja telah dilukiskan dengan nilai-nilai optimis tetapi mang-ka juga telah menekankan soal-soal *esprit de corps*, pengkongsian nilai, perhubungan sesama manusia dan perkembangan kendiri (sila rujuk bahagian 3.2.5 untuk keterangan lanjut). Hal ini bersamaan dengan nilai murni kerjasama (usaha yang baik dan membina yang dilakukan secara bersama pada peringkat individu, komuniti, masyarakat, atau negara untuk mencapai sesuatu matlamat) (rujuk Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Kesimpulannya setiap watak yang dilukiskan mempunyai karakter yang mantap sehingga pembaca mudah untuk menjiwainya. Setiap wataknya kelihatan benar-benar hidup. Oleh yang demikian perwatakan yang positif mudah untuk diselami dan diteladani.

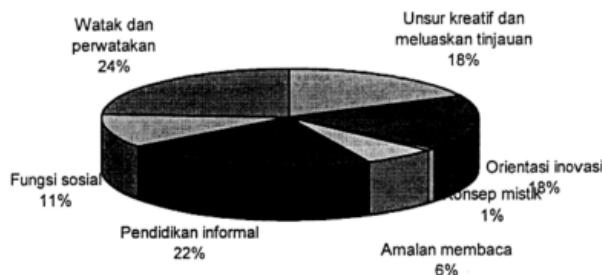
Berikut ialah nilai-nilai positif yang disenaraikan dalam bentuk jadual dan carta pie yang terkumpul dalam manga Doraemon:

Jadual 3.4 : Peratusan Pemaparan Nilai Positif

Nilai Positif	Bil. Pemaparan	Peratusan
Nilai kreatif dan meluaskan tinjauan	3.3	18
Orientasi inovasi	3.2	18
Konsep mistik	0.2	1
Amalan membaca	1.1	6
Pendidikan informal	4	22
Fungsi sosial	2	11
Watak dan perwatakan	4.2	24
Jumlah	18	100%

Sumber : Tinjauan 1999

Peratusan Pemaparan Nilai Positif



Kreatif dan tinjauan (18%)

- Cara menyelesaikan masalah
- Dimensi lain (tempat/masa)
- Perlistiwa/cerita aneh

Inovasi (18%)

- Reka bentuk peralatan
- Kaedah penyelesaian masalah

Mistik (1%)

- Pegangan hidup

Amalan membaca (6%)

- Penceritaan yang ringan dan menarik

Pendidikan informal (22%)

- Fizik / Kimia/ Geografi / Matematik / Biologi / Sejarah / komputer / Psikologi

Fungsi sosial (11%)

- Penjagaan alam sekitar/pemeliharaan binatang
- Kenegaraan
- Tanggung jawab hidup bermasyarakat

Watak dan perwatakan (24%)

- Esprit de corps
- Perkongsian nilai
- Perhubungan sesama manusia
- Perkembangan kendiri

Jadual ini dibina dengan menggunakan purata 18 buah cerita dalam sesebuah manga. Diandaikan sampel mampu mewakili kesemua bilangan cerita dalam manga Doraemon yang lain. Bahagian 'Bilangan Pemaparan' mewakili jumlah pemaparan bagi setiap cerita yang terdapat dalam sesebuah manga, manakala bahagian 'Peratusan Keseluruhan' pula mewakili bagi peratusan keseluruhan siri manga Doraemon yang diperoleh.

3.4.2 Nilai 'negatif'

Nilai keganasan

Jika keganasan ini dilihat daripada pentakrifan Barat seperitimana yang yang telah pengkaji sentuh pada bahagian 'cermin realiti', maka manga Doraemon tidaklah boleh ditanggap sebagai sebuah manga yang memiliki nilai ganas. Sebaliknya ia hanya memaparkan aksi yang ringan (pembulian) dan dialog yang kurang sesuai. Di Barat sendiri, keganasan ialah sesuatu yang lazim, contohnya dalam filem 'Pariah', memaparkan golongan *skin head* selaku *sub culture* yang melakukan keganasan dan pembunuhan sebagai hiburan. Manga sebenarnya tidaklah seganas seperti yang

digembar-gemburkan oleh Barat, malah sebenarnya jika kita tinjau manga Doraemon ini, ia lebih *friendly* dan kelihatan *natural*.

Keganasan ialah sebahagian daripada sistem equilibrium kehidupan. Kesemua elemen ini berbaur menjadikan satu sistem yang mantap dan bersahaja. Manga sebenarnya cuba membuktikan secara jujur tentang makna kehidupan, bahawa nilai 'buli' ini terjadi di mana-mana, khususnya pada zaman kanak-kanak. Cara bauran dalam manga ini begitu jaya sekali. Contohnya watak Giant walaupun pembuli, tetap berperikemanusiaan. Mereka masih berkawan rapat walaupun adakalanya mereka bertelagah. Selaku manusia biasa, kecenderungan untuk mendominasi dan memanipulasi ialah sesuatu yang lumrah. Inilah realiti, dan manga cuba mendedahkannya secara jujur dalam pendekatan yang menarik dan bersahaja.

Kesimpulannya, keganasan ialah sesuatu yang subjektif. Dalam manga Doraemon, keganasan juga boleh ditafsirkan menerusi paparan kematian, pembulian, pakaian yang seksi atau bogel. Jika pakaian yang seksi, pembulian, dan bogel dianggap sebagai ganas, maka manga Doraemon telah memaparkan sebanyak 28% keganasan daripada keseluruhan penceritaannya.

Nilai stereotaip dan jalan mudah untuk menangani masalah

Dalam manga Doraemon, semua masalah kelihatan mudah. Kesemua masalah ada jalan penyelesaiannya. Namun cara untuk mencapai penyelesaian itu kadangkala digambarkan terlalu mudah. Keadaan ini adakalanya menjadi tidak realistik. Contohnya Nobita menjadi terlalu bergantung kepada Doraemon untuk menyelesaikan masalah peribadinya, walaupun terhadap masalah yang terlalu mudah dan boleh diselesaikannya sendiri. Ini menggambarkan nilai-nilai *opportunist* dan juga terlalu bergantung pada orang tertentu, tanpa berusaha terlebih dahulu (walaupun bagaimanapun, Doraemon selalu mengingatkan Nobita agar berusaha terlebih dahulu dan jangan terlalu bergantung kepadanya).

Dalam konteks stereotaip pula, manga Doraemon masih mengekalkan nilai stereotaip gender, iaitu watak kaum wanita kurang diberikan peranan aktif. Shizuka hanya ditampilkan sebagai *sex simbol*, manakala ruang aktiviti Puan Nobi dan kaum ibu yang lain diletakkan dalam *indoor activity*, sama ada berkisar soal pengurusan rumah tangga, menunggu suami balik, taksub terhadap kecantikan, kegilaan terhadap barang kemas, dan seumpamanya (sila lihat lampiran 64 untuk pembahagian gender dan lampiran 41 untuk melihat kecenderungan Puan Nobi). Nilai ini walaupun pada hakikatnya sesuatu yang lazim ataupun konvensional, tapi wajar dikurangkan dengan memberikan pendedahan *outdoor* terhadap watak wanita. Boleh dikatakan sebanyak 11% pemaparan cerita Doraemon masih mengekalkan stereotaip ini.

Manga juga membina perwatakan negatif hampir bagi setiap watak dalam manga ini. Antara perwatakan negatif yang digambarkan pada watak adalah seperti perwatakan tamak, pendendam, pembulian, pemaparan imej wanita dalam *indoor*, pemalas, keras hati dan pendengki (untuk mengetahui dengan lebih lanjut mengenai perwatakan ini, sila rujuk bahagian 3.2.5.1 sehingga 3.2.5.5). Setiap watak ini akan menggunakan teknik *machiavelli*, *opportunist*, dan manipulatif sebagai jalan pintas untuk menyelesaikan masalah. Semua masalah digambarkan seolah-olah mudah diselesaikan dengan memanipulasi orang lain.

Kesimpulannya, penekanan terhadap perwatakan yang negatif ini sewajarnya dikurangkan kerana ia mampu mempengaruhi pembentukan keperibadian pembaca, khususnya kanak-kanak dan ia bertentangan dengan nilai murni baik hati, sikap berdikari, hemah tinggi, hormat menghormati, dan kasih sayang (rujuk Huriaian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral, 1991).

Latar belakang penceritaan yang tidak sesuai

Pusat penceritaan manga Doraemon ini mengambil lokasi negara Jepun dan masyarakat Jepun. Ini membuatkan ia dianggap telah membawa bersama nilai-nilai kemasyarakatan dalam penceritaannya. Dianggarkan isu, nilai-nilai budaya, dan lokasi penceritaan sebanyak 6% menggambarkan latar belakang Jepun. Namun ini sewajarnya tidak menjadi perbalahan, seperti juga komik Barat yang menerapkan nilai-nilai budaya Barat ke dalam komik mereka yang disebarluaskan ke segenap pelosok dunia.

Kebudayaan Jepun adalah sangat lentur membuatkan ia mudah untuk dibawa ke mana sahaja, dan diadaptasi kepada apa juga budaya lain di dunia ini. Budaya Jepun kaya dengan adab sopan santun yang sesuai dengan penduduk di Asia, dan juga boleh diserap di dunia Barat, berbanding dengan budaya Barat yang agak 'kasar' untuk diadaptasikan di Asia. Lokasi dan suasana negara Jepun yang hampir menyerupai Malaysia membuatkan perbezaan dua buah negara ini tidak ketara. Malah, mang-ka juga beranggapan bahawa pembaca telah cukup matang untuk membezakan antara realiti dengan dunia kartun. Ini sudah cukup untuk menerangkan bahawa pembaca itu bukanlah manusia yang pasif, yang hanya menerima apa-apa juga yang dipaparkan seperti yang didakwa oleh *bullet theory* (pembaca mendapat kesan secara terus untuk melahirkan sesebuah respons), sebaliknya pembaca akan memilih, dan menilai dengan fikiran yang waras.

Kesimpulannya walaupun lokasi, isu-isu tempatan, dan nilai-nilai budaya Jepun yang ada dalam manga ini mudah diadaptasikan ke dalam budaya tempatan, namun pendedahannya wajarlah dikurangkan.

Bahasa

Dalam manga Doraemon terdapat beberapa dialog yang boleh dianggap sebagai kesat (bahasa kesat yang dimaksudkan ialah seperti penggunaan bahasa-bahasa

kasar seperti memaki hamun, menengking, dan mencarut) iaitu sebanyak 17% daripada pemaparan keseluruhannya. Sila lihat lampiran 54 untuk unsur lucah dan bahasa kesat. Keadaan ini dilakukan barangkali untuk mewujudkan gaya penulisan yang begitu informal dan realistik serta untuk menimbulkan kesan lucu. Namun ia dianggap sangat serius berdasarkan isu yang digembar-gemburkan oleh Barat. Sedangkan di Barat sendiri, isu ini menjadi begitu kontroversi, ada yang menyokong dan ada yang menentang. Jadi kayu ukur Barat tidaklah tuntas untuk mengukur apa yang boleh, dan apa yang tidak boleh.

Bukan sekadar bahasa kesat sahaja, tetapi manga Doraemon juga banyak terdapat banyak kesalahan tatabahasa dan ejaan. Di samping itu, bahasa slanga juga digunakan secara berleluasa. Kemungkinan besar apa yang cuba diwujudkan oleh penulis ataupun penterjemahan adalah untuk mewujudkan kesan '*informality*'. Namun secara umumnya kesemua kesalahan tatabahasa dan ejaan ini boleh dikatakan berpunca daripada kelemahan para penterjemah.

Animasi Barat kini sendiri semakin berani untuk memaparkan unsur yang lebih lucah berbanding dengan manga Jepun itu sendiri. Contohnya animasi 'South Park', 'Butt Head', dan seumpamanya.

Kesimpulannya, kesalahan tatabahasa dan ejaan adalah amat ketara dalam manga Doraemon. Oleh yang demikian, pengkaji menganggapnya sebagai nilai negatif. Pengkaji menganggap kesalahan bahasa ini berpunca daripada kelalaian penterjemah dan juga kesukaran untuk mengadaptasikan struktur verbal Jepun dengan struktur verbal tempatan.

Techno-Orientalism

Unsur atau nilai ini yang dipaparkan dalam manga telah membuatkan negara Jepun semacam lapang rujuk bahawa setiap yang moden dan berteknologi tinggi itu adalah

dari Jepun. Ini kerana kebanyakan manga Jepun berunsurkan *high technology* dan juga *futuristic*. Ini termasuklah manga Doraemon itu sendiri dengan pemaparan alatan yang canggih sebanyak 38%. Walau bagaimanapun ,lokasi dan penceritaannya hampir kepada situasi semasa, gambaran teknologi tinggi yang diberikan itu adakalanya terlalu ideal dan kurang realistik. Ini kerana manga ini telah mencampuradukkan unsur-unsur teknologi tinggi dengan unsur mistik. Contohnya kocek Doraemon yang kecil boleh mengeluarkan bermacam jenis alat bantuan yang saiznya berpuluhan kali ganda besarnya berbanding dengan saiz kocek Doraemon.

Kesimpulannya, walaupun manga Doraemon ini berkonsepkan Techno-Orientalism namun pendedahannya tidaklah keterlaluan berbanding dengan manga-manga fiksyen sains yang lain. Namun pendedahan technuo-orientalism ini wajarlah dikurangkan.

Latar belakang budaya

Seperti yang telah pengkaji kupas sebelum ini bahawa manga yang diimport bukan sahaja membawa watak dan penceritaan sahaja, tetapi ia juga membawa keseluruhan kehidupan masyarakat yang telah menciptanya. Dalam kontek ini ialah budaya Jepun. Budaya yang diimport ini termasuk corak pemikiran, keterbukaan dan penerimaan terhadap seks, dan seumpamanya. Kebanyakan nilai budaya yang dibawa oleh manga ini adalah tidak bersesuaian dengan budaya amalan rakyat Malaysia, walaupun pada hakikatnya Jepun dan Malaysia masih di dalam satu rumpun Asia. Ini membuatkan pengisian budaya Jepun ke dalam budaya tempatan kelihatan agak janggal. Contoh yang paling ketara adalah tentang penerimaan dan keterbukaan budaya Jepun terhadap isu bogel di khalayak umum. Masyarakat Malaysia masih menganggapnya sebagai sebuah isu sensitif. Begitu juga perhubungan antara ibu dengan anak yang agak kasar seperti yang ditampilkan oleh manga Doraemon serta ketaatan yang tidak menentu, boleh mengelirukan pembaca khususnya kanak-kanak.

Kesimpulannya, walaupun pendedahan perbezaan budaya ini hanya sebanyak 6% sahaja, namun ia tetap memberikan kesan negatif terhadap pembaca. Sewajarnya manga lebih banyak memaparkan unsur yang universal.

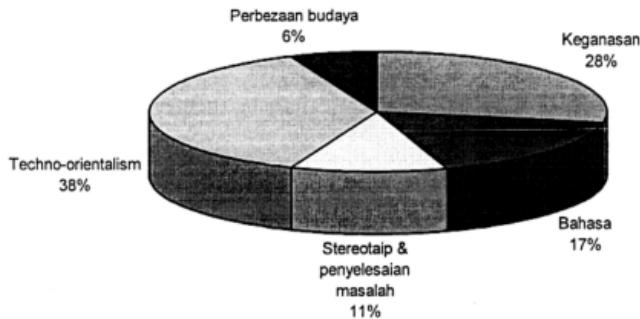
Berikut ialah jadual dan carta pie yang menggambarkan peratusan pemaparan nilai negatif dalam manga Doraemon:

Jadual 3.5 : Peratusan Pemaparan Nilai Negatif

Nilai Negatif	Bil. Pemaparan (dlm sebuah manga)	Peratusan keseluruhan
Keganasan	5	28
Bahasa	3	17
Stereotaip dan penyelesaian masalah	2	11
Techno-orientalism	7	38
Perbezaan budaya	1	6
Jumlah Purata	18	100%

Sumber : Tinjauan 1999

Peratus Pemaparan Nilai Negatif



Keganasan (28%)

- aksi kematian
- aksi bogel / pemakaian seksual
- aksi pergaduhan

Bahasa (17%)

- bahasa kesat/ maki hamun
- kesalahan tatabahasa dan ejaan

Stereotaip (11%)

- gender

Techno-orientalism (38%)

Perbezaan budaya (6%)

- nilai-nilai budaya
- perbezaan latar belakang penceritaan

Jadual ini dibina menggunakan purata 18 buah cerita dalam sesebuah manga.

Diandaikan sampel mampu mewakili kesemua bilangan cerita dalam manga Doraemon yang lain. Bahagian 'Bilangan Pemaparan' mewakili jumlah pemaparan bagi setiap cerita yang terdapat dalam sesebuah manga. Manakala bahagian 'Peratusan Keseluruhan' pula mewakili bagi peratusan keseluruhan siri manga Doraemon yang diperoleh (Murayama, <http://www2.gol.com/users/murayama/mijwww.html>).

3.4.3 Nilai popular

The Japanese word "manga otaku" meaning manga maniac is now a part of the English language. The US otaku population is on the rise.

Nilai-nilai popular ini akan diukur berpandukan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh manga Doraemon yang membuatkan dia begitu popular dan berjaya di pasaran global. Ciri-ciri yang dianggap menjadi daya penarik 'ketagihan' manga Doraemon adalah seperti yang berikut:

Stereotaip perwatakan memudahkan untuk diingat

Perlu diingat bahawa manga diminati bukan sekadar penceritaannya yang menarik sahaja tetapi juga pelukisan karaktornya yang mantap. Nilai stereotaip ini termasuklah dari segi gender dan jalan cerita yang hampir sama di setiap penceritaannya (penceritaan lazim laitut Nobita menghadapi masalah, kemudiannya

dibantu oleh Doraemon). Walaupun nilai stereotaip ini menjadi satu isu yang kontroversi, namun ia sebenarnya membantu penceritaan. Kanak-kanak lebih mudah mengingat dengan adanya nilai ini. Penceritaan menjadi tidak kompleks dengan watak serta perwatakan yang begitu rencam dan pelbagai. Manga Doraemon seperti juga komik kanak-kanak yang lain, menggunakan nilai stereotaip perwatakan ini sebagai jalan mudah untuk mengurangkan kekeliruan. Sila rujuk lampiran 35 sehingga lampiran 43 untuk gambaran watak).

Jalan cerita yang mudah menyenangkan pemahaman

Penceritaan cerita-cerita manga Doraemon begitu mudah hingga boleh dicapai oleh kanak-kanak. Pada masa yang sama, penceritaannya juga cukup *intelligent*, membolehkan ia dinikmati oleh golongan dewasa. Masyarakat Jepun memang terkenal kerana ketelitian dan kreativitinya dalam mempermudah apa-apa juga yang bersifat abstrak dan kompleks. Contohnya kita lihat bagaimana cenderamata budaya Jepun yang begitu kecil dan boleh dibawa ke mana-mana, begitu juga manual perkakasan keluaran Jepun yang diolah dengan menggunakan kartun dan pelbagai warna untuk menyampaikan informasi yang kompleks, menjadikan ia kelihatan lebih mudah. Penerangan dengan menggunakan analogi, senario, dan metafora mempermudah lagi pemahaman.

Doraemon contohnya, ceritanya begitu pendek dan tidak memberatkan minda untuk berfikir. Di samping menggambarkan *social interaction* dalam bentuk yang begitu realistik dan berpijak di bumi nyata, sehinggakan ia mudah untuk ditanggap oleh kanak-kanak. Selain itu, setiap manga Doraemon merupakan sebuah antologi cerita pendek yang temanya begitu rencam membuatkan sesebuah manga itu kompleks dan padat serta menarik untuk dibaca. Contohnya, walaupun manga Doraemon boleh dikategorikan sebagai fiksyen sains, namun gambaran latar belakang penceritaannya masih berpijak di bumi nyata yang rapat dengan pembaca seperti lokasi di dalam rumah, bilik darjah dan seumpamanya. Berbanding dengan

komik fiksyen sains Barat yang berlatarbelakangkan kapal angkasa, planet lain, ataupun sebuah bandar raya yang maju .

Dialog yang lucu mengelakkan kebosanan

Kalau diperhatikan dari segi dialog setiap watak dalam manga ini, ia adalah khusus mengikut perwatakan watak tertentu. Bentuknya tidak *monotonous*, sebaliknya setiap watak jelas memperlihatkan perwatakan yang kukuh. Ini memudahkan pembaca untuk menjiwai, sekaligus mengenal watak-watak tertentu mengikut struktur dialognya. Dialog-dialog yang dihasilkan juga begitu bersahaja (tidak menggunakan bahasa formal ataupun baku) membuatkan ia kelihatan begitu realistik untuk diadaptasi. Selain daripada sifatnya yang begitu mudah, terselit juga nilai-nilai humor dalam setiap pembicaraannya. Keadaan ini membuatkan manga Doraemon seronok untuk diikuti, walaupun dialog itu diucapkan dalam situasi yang menyediakan ataupun saat-saat ketegangan.

Dialog ini secara keseluruhannya meninggalkan kesan pembacaan yang mudah dikongsi ataupun digambarkan. Selain daripada dialog, kapsyen juga menguatkan lagi persempahan. Beberapa konsep abstrak dan sukar yang tidak boleh diluahkan dalam bentuk dialog akan ditulis dalam bentuk kapsyen. (sila rujuk lampiran 29 untuk dialog dan kapsyen). Teknik ini melancarkan lagi pembacaan dan pemahaman.

Ilustrasi yang menarik menguatkan penerimaan

Secara dasarnya, ilustrasi manga Doraemon adalah *simple* dan tidak begitu kompleks ataupun rigid. Inilah yang membuatkan ia mudah untuk diterima oleh ramai pembaca (tidak perlu menggunakan banyak daya fikir ataupun pemaparan yang menimbulkan perasaan tertekan dan sebagainya). Dengan kata lain ia menghiburkan dan lucu untuk dibaca atau dilihat. Sila lihat lampiran 57 untuk gambaran watak yang dilakarkan.

Persembahan manga yang unik

Ia ber'jaket', menampakkan sebagai sebuah bahan bacaan yang memiliki karakter yang kuat dan memperlihatkan kredibiliti dalam isi kandungannya. Sila lihat lampiran 65 untuk jaket manga Doraemon.

Saiznya yang kecil itu juga membuatkan ia begitu *handy* dan mudah untuk dipegang mengikut saiz telapak tangan. Bentuknya yang *mobile* membolehkan manga ini dibawa ke sana sini, sama ada dipegang ataupun disimpan di dalam beg tangan. Ini secara tidak langsung mempromosikan stail atau fenomena pembacaan manga di mata masyarakat umum, seterusnya menjadi trend pembacaan manga di dalam LRT dan seumpamanya. Keluarannya dalam bentuk bersiri juga dikatakan menjadi salah satu daya penarik agar orang ramai menyimpannya sebagai koleksi.

Perwatakan yang konkret dan konsisten

Ia mudah diadaptasi oleh kanak-kanak contohnya watak Doraemon yang mewujudkan inspirasi dan motivasi. Wataknya konkret, berkait, dan begitu *detail* serta jelas sehingga mudah untuk kanak-kanak mengenalinya. Watak dan perwatakan yang unik ini mudah untuk dihayati kanak-kanak. Contohnya Doraemon yang suka makan Dorayaki yang sememangnya popular di Jepun. Seperti juga Ninja Turtle yang suka makan Pizza.

Nilai penceritaan yang lazim

Ia seperti cerita Cinderella, tapi manga Doraemon dalam konteks moden. Kelebihan Doraemon ini ialah ia mampu membaurkan elemen percintaan sehingga ia tidak begitu ketara. Ia diadun dengan begitu teliti, membuatkan ia tidak seperti diadakan secara sengaja. Percintaan Nobita dan Shizuka begitu natural dan tidak melampau, membuatkan penekanan penceritaan berkembang dengan lebih bebas,

tanpa terikat pada nilai percintaan itu. Ini juga membuatkan pembaca (khususnya kanak-kanak) tidak berasa jijik atau terlalu tertekan. Malah perhubungan antara Nobita dan Shizuka lebih berasakan 'keakrabatan' berbanding khalayan percintaan yang keterlaluan. Di samping itu juga, penceritaan di dalam manga Doraemon ini banyak menyingkap nilai-nilai *sentimental* yang boleh menawan ramai hati pembaca (sila lihat lampiran 61).

Nilai supernatural

Nilai ini boleh dikatakan paling popular dan terdapat dalam setiap cerita rakyat mahupun cerita kanak-kanak. Ia telah subur dalam minda dan hati setiap manusia di dunia ini. Oleh yang demikian, penggunaan nilai *supernatural* mampu mencakupi kebanyakan minat pembaca. Ia memang intim dengan dunia fantasi kanak-kanak yang tidak terbatas. Contohnya cerita klasik Bawang Putih Bawang Merah, namun Doraemon telah membaurnya ke dalam konteks fiksyen sains yang lebih berpijak di bumi nyata dan mempunyai logik yang konkrit. Berikut diperjelaskan (<http://freeadultsite.net/anime1>):

Perhaps it is mix of harsh reality with the tantalizing world of fantasy that makes Japanese manga and anime so appealing. Many popular series, such Doraemon ... follow the lives of seemingly ordinary people – they go to school, do homework, get reprimanded by parents – who have shadow life that makes them somehow special, whether by psionic talent or friends who rather different ... I suppose all this serves to allow reader to sympathize with the characters, and yet escape from bland, normal daily life to a fantasy world that is far different.

Kita didedahkan dengan cerita yang bernilaikan 'kuasa ajaib' sejak dari kecil lagi. Oleh yang demikian, ia bukanlah sesuatu yang asing, sebaliknya meninggalkan semacam imbasan terhadap tanggapan dan persepsi pembaca itu sendiri untuk menterjemahkannya ke dalam dunia realiti mereka.

Ia disokong dengan medium lain

Selain dalam bentuk manga bercetak, Doraemon juga terdapat dalam lain-lain medium seperti rancangan TV, filem Doraemon, kafetaria manga, barang berkaraktor, video tape, VCD, makanan ringan, ruangan iklan doraemon pada manga lain serta produk *merchandiser* (T'shirt, bantal, cermin mata, pelekat dan seumpamanya). Hal ini membuatkan imej Doraemon sentiasa diulang pandang oleh segenap golongan, sehingga ia memberikan makna bahawa 'Doraemon sebagai sebahagian daripada kehidupan seharian'.

Selain disokong oleh medium lain, manga Doraemon juga menyediakan ruangan untuk mempromosikan penerbitannya sendiri. Contohnya dalam setiap keluaran manga Doraemon edisi ketiga (1999) 'iaitu Majalah Tora Aman Doraemon Edisi Baru yang memuatkan ruangan 'Peraduan Mewarna Doraemon', borang langganan, dan pelekat.

Ia mudah mendapatkan sesuatu dengan cepat dan dekat

Sememangnya kanak-kanak selalu menginginkan sesuatu dengan cepat dan mudah, tanpa menghadapi banyak rintangan ataupun perlu memikirkan jalan untuk mendapatkannya. Di sinilah terwujudnya keintiman manga Doraemon dengan 'kehendak' pembaca kanak-kanak tersebut. Manga ini memperlihatkan bagaimana semua masalah ditangani dengan mudah, dan itulah yang selalu diharap-harapkan oleh kanak-kanak. Golongan remaja kurang berminat untuk memikirkan soal resolusi kepada sesebuah masalah, sebaliknya mereka lebih cenderung untuk mengambil jalan pintas atau jalan mudah tanpa berhadapan dengan banyak rintangan dan kesusahan.

Kekuatan dan kedalaman kandungan

Manga ini juga menyingkap nilai-nilai intelektual, falsafah, dan apek-aspek spiritual. Banyak perkara baru bagi kanak-kanak tentang dunia di persekitaran mereka yang dihuraikan dalam manga, dengan pendekatan yang mudah dan menarik. *Instructional strategynya* sangat jelas dan menarik. (Sila lihat lampiran 55 untuk kekuatan dan kedalaman kandungan). Manga Doraemon juga dianggap amat baik, kerana kemampuannya dalam mempermudah beberapa konsep abstrak yang boleh dianggap sukar bagi peringkat kanak-kanak. Ini dapat dijayakan, kerana penceritaan Doraemon banyak menggunakan konsep analogi dan juga metafora ketika menjelaskan sesebuah fakta ataupun konsep sains yang kompleks.

Berikut ialah jadual dan carta pie elemen yang pengkaji rumuskan sebagai membantu populariti manga Doraemon (dilakukan dengan andaian pasaran dan timbal balas daripada langganan):

Jadual 3.6 : Peratusan Pemaparan Nilai Popular

Nilai Popular	Jenis Pemaparan	Peratusan
Pemaparan kandungan	<ul style="list-style-type: none">• Bilangan dan jenis penceritaan• watak dan perwatakan• Penulisan cerita dan dialog• Ilustrasi yang menarik	69%
Pemaparan fizikal manga	<ul style="list-style-type: none">• Salz yang kecil (handy)• Ber'jaket'• Dalam siri sebagai koleksi	18%
Medium sokongan	<ul style="list-style-type: none">• Rancangan TV• Filem Doraemon• Kafetaria manga• Barang berkaraktor• Video Tape• VCD• Makanan ringan• Cerita Doraemon yang diiklankan• Merchandiser	13%
Jumlah		100%

Sumber : Tinjauan 1999

