

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Ita harus akur bahawa manga adalah sebahagian daripada media cetak. Ini bermakna ia juga melangsungkan peranan media massa, seperti yang dihujahkan oleh Harold Lasswell (1988) sebagai mengawasi keadaan alam sekeliling, menjaringkan segmen-segmen dalam masyarakat berkaitan dengan alam sekitar, dan sebagai medium pendokumentasian khazanah bangsa daripada satu generasi kepada satu generasi.

Ternyata kesemua peranan di atas tersisip di dalam manga Doraemon. Adalah tidak tepat yang menyatakan bahawa semua pemaparan dalam manga bersiri Doraemon mempunyai nilai ‘negatif’. Malah nilai positif yang terkandung di dalamnya lebih menonjol, khususnya yang bersangkutan dengan 16 nilai murni yang telah disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Antara nilai murni yang seringkali dipaparkan oleh manga Doraemon ialah baik hati, hemah tinggi, hormat, kasih sayang, keadilan, keberanian, kejujuran, kerajinan, kerjasama, dan semangat bermasyarakat.

Penerbitan manga seumpama ini wajar diperhebat lagi demi membentuk daya kreativiti dan inovasi. Ini akan membantu kanak-kanak dengan mengorientasikan mereka menjadi masyarakat berteknologi pada masa hadapan, berbanding dengan masyarakat yang berlatarbelakangkan cerita seperti 'Bawang Putih Bawang Merah' yang lebih menekankan nilai mitos berbanding inovasi. Telah tiba masanya untuk Malaysia menghasilkan manga seumpama ini tetapi lebih bercirikan Malaysia.

Diharapkan hasil kajian ini mampu menjadi panduan umum untuk pengkajian yang lebih mendalam terhadap penerbitan manga terjemahan ataupun penghasilan manga tempatan, sama ada dalam bentuk penyelidikan penerbitan manga antarabangsa yang menembusi pasaran Malaysia, mahupun penyelidikan mengenai penerbitan manga Malaysia seperti manga 'Anak-anak Sidek' dan seumpamanya. Oleh yang demikian, sebuah kajian mengenai manga, amat diperlukan untuk memastikan kerencaman dunia penerbitan tanah air, dan pengaruhnya pada masa hadapan, serta prospek penerbitan manga pada era multimedia.

Pengenalpastian nilai-nilai popular manga menerusi kajian ini juga boleh dimanfaatkan dan dinilai semula untuk membantu atau menggiatkan sikap gemar membaca.

Kajian ini juga dirasakan menarik, kerana ia memperlihatkan medan pentempuran atau perselisihan budaya. Dengan kata lain, *subculture* atau budaya sisipan baru yang membentuk makna-makna tertentu dalam masyarakat. Nilai-nilai budaya dan struktur pemikiran masyarakat semasa, bukan hanya terdapat pada penghasilan bahan-bahan serius. tetapi juga terlahir daripada keseluruhan elemen yang dikeluarkan oleh sesebuah masyarakat itu sendiri. Ia sebagai cermin masyarakat yang merefleksikan kemahuan dan aspirasi mereka.

NOTA HUJUNGAN

"With more gadgets than James Bond, more advanced technology than Star Trek,
Doraemon is the ultimate sci-fiction adventure movie series! "
(<http://www.seas.columbia.edu/~hc305/doraemon.html>)

- [1] Konsep Culture Production ialah sebuah konsep yang cuba menerangkan tentang proses pembentukan kebudayaan sesebuah masyarakat.
- [2] Pengklasifikasi mengikut tahap pembacaan ialah mengikut peringkat umur pembaca sama ada kanak-kanak pra sekolah, sekolah rendah, dan seumpamanya. Manakala pengklasifikasi mengikut kandungan pula merujuk kepada tema kandungan komik tersebut sama ada fiksyen salins, cerita seram, penyiasatan dan seumpamanya.
- [3] Manga yang tergolong dalam kategori ini adalah manga yang berorientasikan stereotaip dunia kanak-kanak lelaki. Penumpuannya diberikan kepada perwatakan kelelakian yang ideal dan lebih bersifat realistik. Contohnya manga *Slam Dunk* oleh Takehiko Inoue dan *Dragonball* oleh Akira Toriyama.
- [4] Manga jenis ini pula berorientasikan stereotaip dunia kanak-kanak perempuan. Target audiensnya ialah budak perempuan dalam lingkungan umur 15 tahun. Di Jepun, tahap umur 15 tahun merupakan titik mula keremajaan, dalam menentukan corak kehidupan dewasa yang bakal ditempuhinya kelak. Penceritaannya lebih puitis serta berligar tentang soal romantis, dengan pemaparan yang begitu imaginatif serta menarik. Dari segi keterampilan watak pula, watak budak perempuan selalunya berpakaian ala Barat tahun 50-an, la itu berskirt pendek dan berstokin panjang. Contohnya manga *Ray Earth* dan *Nakayoshi*.
- [5] Ia merupakan sebuah kawasan pada lakaran sesebuah panel yang dikhurasukan untuk menulis dialog (walau bagaimanapun kadang kala terdapat juga imej di dalamnya untuk menggambarkan impian, mimpi, dan seumpamanya).
- [6] Falsafah lakaran juxtaposed ialah penghasilan karya yang mudah, intrigue, menimbulkan persoalan, memfokuskan terhadap komunikasi, mengenal pasti audiens, menjurus kepada kefungsian, dan merangkumkan strategi ke arah rekaan. Sila rujuk untuk keterangan lanjut di halaman <http://www.juxtapose.com/>
- [7] Komik Barat dirujuk sebagai komik-komik tradisional yang lazim didapati di mananya.
- [8] Manga hentai memaparkan pronografi yang agak keterlaluan, sama ada menerusi perlakuan, aktiviti seks, dan seumpamanya. Manakala mangan ecchi pula memaparkan pronografi yang lebih ringan, sama ada dalam konteks pemakaian yang seksi, pengucapan, dan sebagainya.
- [9] Merupakan lakaran kartun yang mempersebahkan jenaka dalam lukisan berbentuk satu panel. Berbanding jalur komik (*Comic strip*) yang terdiri daripada urutan beberapa panel yang membentuk sesuatu cerita dan memaparkan watak-watak yang tetap.

RUJUKAN

"(C)omics is the only medium where it is possible to produce something really idiosyncratic and have it... widely disseminated at a very low cost."

Dave Sim

Buku

- Ashwin, C. (1982) *Encyclopedia of Drawing*, London : BT Batsford CTD.
- Atan Long *et al.* (1983) *A Survey on Reading Habits and Interest of Malaysian People*, Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Berelson, B. (1951) *Content Analysis in Communication Research*, New York : The Free Press.
- Budd, R. ; Throp, R. K dan Donohew, L. (1967) *Content Analysis of Communication Research*, New York : MacMillan Company.
- Edward W. D. (1993) 'A Bout of Manga Mania', *Times*, 1 Nov., New York : Time Inc.
- Feldman, E. B. (1981) *Varieties of Visual Experiences* New York : Harry N. Abrams
- Frederik L. Schodt. (1986) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* London : Kodansha International.
- Gagné, Robert M., Briggs, Leslie J., Wager, Walter W.. (1988) *Principles Of Instructional Design*. (third Edition). Florida State Universerty : Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Holsti, O. R. (1969) *Content Analysis for Social Science and Humanities*, Massachusetts : Addison Wesley.
- Pumphrey, G. H. (1964) *What Children Think Of Their Comics*. London : The Epworth Press.
- Loveday, L. & Chiba, S. (1986) 'Aspects of Development towards a Visual Culture in Respect of Comics : Japan', *Comics and Visual Culture*, Munchen : K. G Saur Verlag.
- Mohd Yusof Hj. Othman. (1993) *Siri Monograf – Pembangunan Pelajar : Di Mana Salahnya?*, Petaling Jaya : QI Consultants Sdn. Bhd.
- Richey, R. C. (1990) *The Theoretical And Conceptual Bases of Instructional Design*, Great Britain : Richard Clay Ltd.

Severin, W. J. (1988) *Teori Komunikasi*, (Terjemahan Lowe V. dan Abdullah Hassan), Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Syed Arabi Idid. (1992) *Kaedah Penyelidikan Komunikasi dan Sains Sosial*, Kuala Lumpur : Dewan bahasa dan Pustaka.

(disusun) Arbak Othman. (1989) *Kamus Pelajar Baru edisi KBSM*, Pertaling Jaya : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Kamus Dewan Edisi Ketiga (1998), Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka

Dasar Buku Negara (1992), Majlis Buku Kebangsaan Malaysia, Kuala Lumpur.

MABOPA Penerbitan Buku dan Peranan Penerbit Persatuan Penerbit Buku Malaysia (1994), Pertaling Jaya.

Direktori Industri Buku Malaysia 1998/1999 (1998), Majlis Buku Kebangsaan Malaysia, Kuala Lumpur.

Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Moral (1991), Cetakan 1, Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka

Majalah/Akhbar/Jurnal

A. Samad Ismail. (1992) "Kartunis : Cabaran dan Masa Hadapan", dalam *Sasaran*, Dis, Shah Alam : Kajian Sebaran Am ITM.

(Prof. Diraja) Ungku A. Aziz. Mei (1987) "Pemikiran Kita Belum Merdeka", dalam *Dewan Budaya*, Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

(editor) "The Role of Textbooks in Asian Education", dalam *Singapore Book World, Festival of Book Issue*, Vol:16 No.2 (1986). National Book Development Council of Singapore.

Raihanah Abdullah. (25/7/1999) "Punca pelajar Melayu tidak minat sains", dalam *Berita Minggu*, Kuala Lumpur : The New Straits Times Press (M) Bhd.

Md Sidin Ahmad Ishak "Pengajian Media : Perkembangan : Perkembangan, Skop dan Bibliografi", dalam *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, Jilid 1, No. 1 1998, Kuala Lumpur : Jabatan Pengajian Media.

Seminar / Kertas Kerja / Tesis

Che Hafizie Che Ahmad. (1997) 'Amalan Penerbitan dan pemasaran Komik Asing dalam Bahasa Melayu di Malaysia', Kuala Lumpur : Jabatan Pengajian Media Universiti Malaya.

Yep Pui Yee. (1989) 'Kajian terhadap Peranan dan Stereotaip gender dalam komik : Tumpuan kepada komik akhbar *New straits Times* dan *The Star*', Kuala Lumpur : Jabatan Pengajian Media Universiti Malaya.

Khairudin Ismail. (1997) 'Komik Malaysia : Satu Kajian Terhadap perkembangan Mengikut Zaman', Kuala Lumpur : Jabatan Pengajian Media Universiti Malaya.

Sabri Haji Said, 1996 'Kelangsangan dan Fungsi Sosial di dalam Penerbitan Kartun – Tumpuan Kepada Kartun-kartun di dalam Majalah Gila-Gila' Kuala Lumpur : Jabatan Pengajian Media Universiti Malaya.

Internet

(editor) *Manga in Japan . Manga's World-Web-Wide Appeal* 1/11/99 (m/s 1-3)
<http://www2.gol.com/users/murayama/mijwww.html>

Izawa, Eri. *Doraemon : The all-time hit children's manga classic of Japan, Doraemon.* 19/5/99 (m/s 1-4)
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/MANGA/Doraemon.html>

(editor) *Introduction of Manga.* 10/11/1999.
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/manga.html> (m/s 1-2)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/head.html> (m/s 1-3)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/eye.html> (m/s 1-4)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/hand.html> (m/s 1-1)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/hair.html> (m/s 1-1)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/body.html> (m/s 1-3)
<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4873/comic.html> (m/s 1-2)

(editor) *History of Doraemon.* 22/5/99. (m/s 1-3)
<http://phys01.phys.kobe-u.ac.jp:2080/~kohama/dorahist-e.html>

Izawa, Eri. *What Are Manga and Anime?.* 19/5/99. (m/s 1-3)
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/Expl.html>

(editor) *What is Manga?.* 6/6/99 (m/s 1-1)
<http://www.insulted.freeserve.co.uk/WhatManga.htm>

(editor) *Hollywood's Infatuation with Manga.* 1/11/1999. (m/s 1-3)
<http://www2.gol.com/users/murayama/hwood.html>

(editor) *Doraemon : the cat-like robot from the 24th century of the future!.* 22/5/99 (m/s 1-2)
<http://www.nephco.com/japan/doraemon.html>

Izawa, Eri. *The Romantic, Passionate Japanese in Amine : A Look at the Hidden Japanese Soul.* 19/5/99. (m/s 1-10)
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-romanticism.html>

- (editor) *Some History* (so far ...) 1/11/99
<http://www.geocities.com/SoHo/5537/hist.html>
- Scott Frazier. *Serious Stuff*. 19/5/99
<http://www.ex.org/2.8/12-bts1.html> (m/s 1-6)
<http://www.ex.org/2.8/12-bts2.html> (m/s 1-9)
<http://www.ex.org/2.8/12-bts3.html> (m/s 1-5)
- Junpei Furuhata & Masahisa Mikawa. *Manga : Japanese Culture – August 1999*. 20/11/1999.
(m/s 1-7)
http://www.asia21.com.sg/year_1999/august_1999/manga.html
- (editor) *Doraemon* 22/5/99 (m/s 1-4)
<http://brontosaur.luk.nu/ambchang/Doraemon.html>
- (editor) *Doraemon Review* 22/5/99 (m/s 1-2)
<http://freespace.virgin.net/jane.kay/edpage/R6.htm>
- Izawa, Eri. *The New Stereotypes of Anime and Manga*. 22/12/99 (m/s 1-6)
http://www.ex.org/2.8/45-essay_stereotypes.html
- (editor) *Doraemon Pictures and Sounds and Music*. 22/5/99 (m/s 1-3)
<http://www-inst.eecs.berkeley.edu/~glenj/doraemon.html>
- Izawa, Eri. *Use of the Psychic in Manga and Anime : Overview and Critique, and personal speculation on its effects on the audience*. 19/5/99. (m/s 1-6)
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-psychic.html>
- Toshiya Ueno. *Japanimation and Techno-Orientalism*. 24/5/99 (m/s 1-4)
<http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>
- (editor), *Parent's Guide to Anime*. 19/5/99 (m/s 1-4)
<http://www.abcb.com/parents/info.htm>
- Izawa, Eri. *Environmentalism in Manga and Anime*. 19/5/99. (m/s 1-4)
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-environmental.html>
- (editor). *The anime pictures and nude anime manga you want*. 19/5/99 (m/s 1-1)
<http://www.freeadultsite.net/anime1/>
- (editor) Halaman *All Hail Doraemon!!!*
<http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/2452/>
- (editor) Halaman Kementerian Pendidikan Malaysia *Curriculum*
<http://www.ppk.kpm.my/smartschool/curriculum.html>
- (editor) *Nobi Residence's Floor Plan* 22/5/199 (m/s 1-1)
<http://brontosaur.luk.nu/ambchang/Doraemon.html>

(editor) Izawa, Eri. *Rei's Anime and Manga Page*.
<http://www.mit.edu:8001/people/rei/Anime.html>

(editor) Halaman Shojo Manga (25/6/99)
<http://www.geisya.or.jp/~matt/>

(editor) Homepage Link Doraemon
<http://phys01.phys.kobe-u.ac.jp:2080/~kohama/dora-e.html>

Matt Thorn A *History of Manga* (20/12/99)
<http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history1.html> (m/s 1-3)
<http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history2.html> (m/s 1-4)
<http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history3.html> (m/s 1-4)

(editor) Homepage *Doraemon Ultimate Science-Fiction*
<http://www.seas.columbia.edu/~hc305/doraemon.html>

(editor) *What Makes Doraemon Tick??* 22/5/99 (m/s 1-1)
<http://members.home.com/razo/inside.html>

(editor) *What is Hentai & Ecchi?* 22/5/99 (m/s 1-1)
<http://www.mangapalace.com/history.html>

(editor) *Homepage Anime-Manga Source*
<http://www.geocities.com/Tokyo/8069/>

(editor) *Stamp*
<http://members.home.com/razo/DDM2.html>