

Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun

ROSLINA MAMAT
NORMALIZA ABD RAHIM
NIK RAFIDAH NIK MUHAMAD AFFENDI
Universiti Putra Malaysia

ROSWATI ABDUL RASHID
Universiti Malaysia Terengganu

ABSTRAK

Manga (komik Jepun) dan *anime* (animasi Jepun) berkait rapat dengan budaya, sejarah, politik, ekonomi, keluarga, agama, kepercayaan dan gender yang merupakan dua budaya popular utama Jepun dan sangat popular di seluruh dunia. *Manga* dan *anime* merupakan refleksi kepada fantasi, kepercayaan, nilai dan mitos masyarakat Jepun. Kertas kerja ini ditulis berdasarkan kajian kepustakaan terhadap rujukan dalam bahasa Melayu, Inggeris dan Jepun serta lawatan penulis ke *Kyoto International Manga Museum*, *Tokyo International Manga Museum* dan *Saitama Municipal Cartoon Building Hall* serta Pusat Dokumentasi Melayu, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur. Kertas kerja ini menyorot perkembangan *manga* dan *anime* serta membandingkan kedua-duanya dengan komik dan animasi Melayu. Pada masa yang sama kertas kerja ini cuba menemukan kerelevanan komik dan animasi Melayu pada persada antarabangsa. Tiada kajian terperinci dilakukan oleh pengkaji tempatan terhadap komik mahupun animasi Melayu baik dari segi sejarah awal penulisan komik, plot cerita, budaya atau tulisan yang terkandung dalam komik Melayu. Objektif kertas kerja ini adalah untuk menerangkan perkembangan komik dan animasi sejak awal sehingga kini serta membandingkan kedua-duanya dari segi fungsinya pada waktu tertentu. Hasil kajian menunjukkan penulisan karikatur Jepun telah pun bermula semenjak zaman pramoden Jepun sebelum tahun 1600 berbanding komik Melayu yang cuma boleh dirujuk seawal 1950-an. Bagi komik dan animasi Melayu, garis masa yang sesuai untuk membezakan perkembangannya adalah sebelum dan selepas 1980-an. Apa yang boleh disimpulkan adalah komik Melayu ataupun lakaran berbentuk humor sangat baharu, malah tiada kajian yang signifikan telah dijalankan setakat ini oleh penyelidik tempatan.

Katakunci: *Manga, anime, komik Melayu, animasi Melayu, budaya popular.*

Comic and Animation Development: Comparative Study between Malay and Japanese

ABSTRACT

Manga (Japanese comic) and *anime* (Japanese animations) are closely related to culture, history, politics, economy, family, religion, belief and gender and are very popular around the world. *Manga* and *anime* are reflections on the fantasy, beliefs, values and myths of Japanese society. This paper is based on literature review of references in Malay, English and Japanese as well as an author's visit to the Kyoto

International Manga Museum, the Tokyo International Manga Museum, Saitama Municipal Cartoon Building Hall and Malay Documentation Center, Kuala Lumpur. The paper attempts to find the relevance of Malay comics and animations on the international front. No detailed study was conducted on both Malay comics and animations in terms of early history of comic writing, story plot, culture or writings contained in Malay comics. The purpose of this paper is to describe the development of comics and animation from the very beginning to the present and to compare both in terms of its function at a certain time. The result shows that Japanese caricature writing has begun since the Japanese prehistoric times before the year 1600 compared to comics that can only be referred to as early as the 1950s. For comics and animations, the timelines that are appropriate to distinguish their development are before and after the 1980s. What can be concluded is Malay comic or a very humorous looking sketch are still very new, in fact no significant research has been conducted so far by researchers.

Keyword: *Manga, anime, Malay comic, Malay animation, popular culture.*

PENGENALAN

Manga (komik Jepun), *anime* (animasi Jepun) dan permainan komputer merupakan tiga budaya popular Jepun yang utama bukan sahaja di Jepun malah di seluruh dunia. *Manga* terutamanya, lebih mudah dibeli atau dibaca berbanding *anime* dan permainan komputer menjadi keutamaan peminat budaya popular Jepun. Cerita dari *manga* boleh dikembangkan kepada *anime*, siri drama televisyen, filem, *cosplay* dan teater. Kadar literasi, sirkulasi akhbar dan tontonan televisyen di Jepun adalah antara yang tertinggi di dunia (MacWilliam, 2008). Satu contoh siri *manga* dan animasi Jepun yang popular adalah *Sazaesan* yang bermula dengan 'komik empat petak' (yonkoma *manga*) dalam *Asahi Shinbun*, sebuah akhbar popular Jepun pada tahun 1946. Siri dalam akhbar ini tamat pada tahun 1974 tetapi versi animasi telah ditayangkan di *Fuji Television* pada setiap hari Ahad bermula tahun 1969 sehingga kini dan menjadi siri animasi paling lama ditayangkan di Jepun. *Manga* wujud setelah sekian lama sekurang-kurangnya melebihi 400 tahun yang lampau, dengan andaian ia wujud pada zaman Edo. Walaupun dikatakan *manga* telah bermula sebelum zaman Edo lagi tetapi tiada bukti yang nyata bilakah sebenarnya ia dilakar atau ditulis. *Manga* berkait rapat dengan budaya, sejarah, politik, ekonomi, keluarga, agama, kepercayaan dan gender. Oleh itu komik Jepun merupakan refleksi kepada fantasi, kepercayaan, nilai, fantasi dan mitos masyarakat Jepun.

Negara Jepun sejak dahulu cukup dikenali sebagai negara ekabahasa iaitu rakyatnya boleh bertutur dalam satu bahasa sahaja. Pada masa kini juga tidak ramai rakyatnya fasih bertutur dalam bahasa Inggeris dan secara umumnya komunikasi dalam sektor perkhidmatannya juga menggunakan bahasa Jepun sepenuhnya. Sebagai negara ekabahasa bagaimanakah Jepun memberikan impak budaya popular yang begitu meluas kepada dunia global sehingga kosa kata *manga*, *anime*, *otaku*, *kawaii* (sekadar beberapa contoh) menjadi leksikon antarabangsa hanya melalui *manga* dan *anime*? Objektif kajian ini adalah untuk menerangkan perkembangan serta kerelавanan *manga* dan komik Melayu sejak awal sehingga kini serta membandingkan kedua-dua komik ini dari segi fungsinya pada waktu tertentu berdasarkan kajian kepustakaan dan lapangan.

Kajian ini penting bagi pengkaji dan peminat budaya popular Jepun di Malaysia mengetahui sejarah penciptaan *manga* yang merupakan akar umbi kepada budaya popular Jepun yang lain seperti *anime*, *cosplay*, filem dan lagu. Ini kerana kita membentuk identiti budaya melalui proses yang kita pelajari atau terima secara sedar mahupun secara tidak sedar dan sudah

tentulah ia melibatkan penggemar manga dan anime di Malaysia yang sebahagian besar terdiri daripada remaja. Menurut Collier (2006) serta Lustig dan Koester (2006) dalam Syarizan Dalib, Minah Harun dan Norhafezah Yusof (2017, hlm.108):

We form cultural identities through a process in which we learn the beliefs, values, norms, and social practices of our cultures and identify with that culture as part of our self-concept.

SOROTAN LITERATUR

Zaman Pramoden Jepun (~1600)

Kinko Ito (2008) menyebut bahawa kebanyakan pengkaji merujuk skrol kepunyaan Bishop Toba (1053-1140) sebagai prototaip kepada *manga*. Hanai (2017) mendakwa yang skrol tertua ditemui di Kuil Houryuji, Nara pada abad ke-tujuh. Satu skrol mempunyai empat bahagian yang boleh dilukis atau ditulis menggunakan berus. 'Cerita' dalam skrol biasanya terdiri daripada kisah lucu bagi tujuan hiburan.

Zaman Edo (1603–1867)

Perkataan 'manga' telah digunakan semenjak zaman Edo tetapi tidak mempunyai makna yang sama dengan perkataan *manga* pada hari ini. Contohnya 'manga' dalam buku *hokusai manga* yang diterbitkan pada 1814-1878 bermaksud gambar yang dilukis secara bebas berdasarkan pendengaran dan pemerhatian artis (Hanai, 2017). *Hokusai manga* mempunyai jenis yang tertentu seperti gambar humor yang merangkumi lakaran manusia dan haiwan seperti ikan dan serangga serta hantu.

Otsue iaitu sejenis seni lukisan yang wujud mulai awal zaman Edo menjadi popular. 'Otsu' merupakan nama tempat di wilayah Shiga kini dan 'e' bermaksud 'lukisan'. Oleh itu *otsue* merupakan lukisan atau lakaran yang dihasilkan pada zaman ini dan kemungkinan besar berasal daripada wilayah Shiga. *Otsue* pada awalnya merupakan lakaran Buddha tetapi selepas itu lakaran berkembang menjadi karikatur syaitan yang lucu, haiwan, wanita cantik dan sebagainya. Lakaran *Oni no kannebutsu* merupakan salah satu lakaran yang popular berbentuk karikatur syaitan yang meniru sami Buddha (Hanai, 2017).

Pada pertengahan zaman ini juga sejenis lakaran digelar *tobae* menjadi popular. *Tobae* adalah stail lakaran Jepun dari abad ke-12 yang dinamakan sempena Toba Sojo, seorang paderi. Jenis lukisan ini menggunakan nama 'Toba' dan 'e' (lukisan). Imej dalam *tobae* merupakan karikatur yang kadang kala menunjukkan haiwan menjalankan tugas manusia. Walaupun populariti *tobae* tidak kekal lama imej *tobae* meninggalkan impak sehingga hari ini terutamanya kepada manga. Pada tahun 1720 empat jenis buku *tobae* telah diterbitkan di Osaka. Menurut Shimizu (2007), sejarah buku *manga* boleh dikatakan bermula daripada penerbitan empat buku ini. Lakaran karakter secara berlebihan seperti tangan dan kaki yang panjang serta pergerakan yang dinamik boleh dilihat dalam salah satu *manga* tersebut. Ciri seperti kaki dan tangan serta pergerakan yang melampau ini dapat dilihat dalam manga sehingga hari ini.

Pada tahun 1862, majalah bertajuk *Japan Punch* telah diterbitkan di Yokohama oleh Charles Wirgman yang merupakan seorang koresponden British untuk *Illustrated London News* yang juga merupakan seorang kartunis yang mengajar lukisan minyak kepada pelajar Jepun. Komiknya telah menyebabkan konflik berlaku antara Jepun dan negara Barat tetapi sangat popular dalam kalangan ekspatriat Barat dan rakyat Jepun seumpamanya. *Japan Punch* menjadi salah satu bahan bagi memahami betapa pantas perubahan masyarakat Jepun pada awal zaman Meiji dan penyebaran budaya Barat kepada masyarakat Jepun (Kinko Ito, 2008).

Pada tahun 1867 tahun terakhir zaman Edo, kerajaan Jepun mempamerkan *Hokusai manga* dan buku bergambar lain ketika *World Exposition* di Paris yang menunjukkan bagaimana *manga* awal ini telah pun diterima oleh pihak berwajib sebagai salah satu budaya Jepun yang utama. *Hokusai* adalah koleksi lakaran dalam berbagai tema termasuk landskap, flora, fauna, kehidupan seharian dan alam ghaib.

Sebelum *manga* pada hari ini popular pada peringkat global, sebenarnya telah wujud sejenis *manga* dikenali sebagai *ukiyo-e* dan popular pada zaman Edo sehingga ke luar negara. *Ukiyo-e* adalah seni Jepun yang terkenal pada abad ke-17 sehingga abad ke-19. Artis mengeluarkan *woodblock prints* dan lukisan wanita cantik, aktor *kabuki* dan *sumo*, pemandangan dari latar sejarah dan penglipur lara, pemandangan pengembaraan dan landskap, flora, fauna dan erotik. '*Ukiyo-e*' bermaksud 'dunia fana' dan '*ukiyo-e*' membawa makna lukisan dunia fana. *Ukiyo-e* dibuat di Jepun tetapi memberi pengaruh yang besar kepada golongan pelukis impresionis Perancis pada abad ke-19.

Zaman Edo merupakan satu zaman di mana berbagai jenis *manga* seperti *otsue*, *tobae* dan *hokusai manga* dilukis dan diterbitkan serta menjadi budaya popular. Rakyat kebanyakan mula berhibur pada zaman ini kerana sebelum ini berlaku perang saudara (1493-1573) dan memusnahkan Jepun. Setelah Tokugawa Ieyasu seorang bangsawan Feudal menyatukan Jepun pada kurun ke-17, rakyat Jepun mula merasa selesa dan ekonomi Jepun mula berkembang. Para peniaga dan pekerja mula mencari hiburan menyebabkan *manga* yang merupakan salah satu bentuk hiburan yang murah menjadi popular dan menular dengan pantas ke seluruh Jepun terutama setelah teknologi *woodblock-printing* diperkenalkan dan menghasilkan banyak variasi karikatur. *Manga* dicetak dan disampaikan kepada rakyat dengan harga yang lebih murah yang menyemarakkan lagi populariti *manga*.

Zaman Meiji (1868 -1912) dan Zaman Taishou (1912-26)

Pada zaman Meiji iaitu mulai tahun 1874 telah terbit satu demi satu majalah satira dalam bentuk *manga*. Pada tahun 1875, kerajaan Jepun memperkenalkan undang-undang penerbitan dan undang-undang fitnah bagi menyekat dan mengawal kebebasan bersuara rakyat sama ada melalui percakapan mahupun penulisan. Pergerakan hak asasi rakyat Jepun dan penerbitan *manga* pada ketika itu memainkan peranan penting dalam mengembangkan kebebasan bersuara rakyat. Melalui *manga*, perkara yang tidak boleh disebut, ditulis dan diterbitkan boleh dihasilkan melalui penulisan dan penerbitan dalam bentuk hiburan tetapi mempunyai makna yang tersurat mahupun tersirat.

Pada tahun 1877, Fumio Nomura yang merupakan seorang samurai dari Hiroshima mula menerbitkan *Maru Maru Chimbun*, sebuah majalah satira mingguan untuk syarikat *Dandansha*. Majalah ini membuat liputan mengenai situasi semasa negara Jepun. *Chimbun* bermaksud 'novel gosip' atau 'cerita novel' senada dengan surat khabar pada masa itu. Satira Nomura bukan sahaja

mengkritik kerajaan Jepun tetapi juga maharaja dan keluarga diraja serta menyokong pergerakan dan politik secara bebas. Majalah ini semakin laku seiring dengan populariti pergerakan hak asasi manusia di Jepun dan berterusan sehingga tahun 1907.

Eshimbun Nipponchi dan *Marumaru Chinbun* merupakan dua majalah manga yang menerima pengaruh Charles Wargman yang menerbitkan *The Japan Punch* (1862-1887). Beliau datang ke Jepun sebagai seorang pelukis *Illustrated London News* (1861) dan pada tahun berikutnya berkahwin dengan seorang wanita Jepun. Pada asalnya, *The Japan Punch* diterbitkan untuk komuniti warga asing di Yokohama, tetapi kerana sehelai manga yang memaparkan masyarakat waktu itu secara humor, manga itu turut diminati oleh warga Jepun dan disebar dalam kalangan mereka. Pada waktu itu, Jepun baru sahaja memulakan perdagangan dengan negara Barat. Pada tahun 1854, Jepun menjalankan perdagangan dengan negara Amerika Syarikat, Perancis, British, Rusia dan sebagainya. Pada zaman Meiji inilah Jepun dikenali sebagai Zaman Pemodenan Jepun yang mana, kerajaan Jepun juga mengupah 3000 orang warga asing untuk bekerja. Selain itu ramai warga Jepun dihantar ke negara Barat terutama Amerika Syarikat dan Jerman untuk belajar sistem sosial, budaya dan sebagainya.

Jadual 1 berikut menunjukkan perkembangan *manga* pada zaman Meiji dan Taisho. Muzium Manga Osaka mempamerkan kronologi penerbitan *manga* ini di ruang legar dan mempunyai koleksi *manga* yang disenaraikan. Penulis mencari jilid atau siri setiap komik yang tiada di dalam Jadual 1 tetapi tidak menjumpai kecuali komik dan siri yang disenaraikan sahaja. Jadual 1 jelas menunjukkan majalah *Tokyo Pakku* merupakan majalah manga yang sangat popular dengan penerbitannya dalam jarak sepuluh hari sahaja selepas setiap edisi diterbitkan dan menembusi pasaran Taiwan dan Korea pada ketika itu.

Jadual 1: Kronologi penerbitan manga di Jepun bermula pada zaman Meiji dan Taisho
 Sumber: catatan penulis ketika melawat Muzium Manga Osaka pada 19 Ogos 2017

Tahun Masihi	Nama komik	Jilid/siri	Catatan
1870	<i>Eshimbun</i> <i>Nihonchi</i>	keluaran pertama	
1883	<i>Japan Panchi</i>	keluaran Mei	Diterbitkan di Yokohama
1895	<i>Marumaru</i> <i>Chinbun</i>	siri 994	
1906	<i>Kokkei Shinbun</i>	siri 116	
1907	<i>Poten</i>	siri 1	
1908, 1910	<i>Shonen Pakku</i> <i>Tokyo Pakku</i>	jilid 2, siri 2 jilid 6 siri 19	Komik kanak-kanak diterbitkan setiap 10 hari dijual di Tokyo, Taiwan dan Korea. Komik bertemakan pekerjaan (<i>shokugyou manga</i>)
1917	<i>Tobae</i>	jilid 2, siri 1	
1917	<i>Osaka Pakku</i>	jilid 12, siri 13	Negara Jepun bertukar daripada negara pertanian ke negara perindustrian
1924	<i>Kodomo pakku</i>	Jilid 1, siri 1	Komik kanak-kanak

Lakaran dan jalan cerita *manga* sebenarnya menerima banyak pengaruh negara luar seperti Amerika Syarikat, England, Eropah dan negara Asia yang lain semenjak zaman Meiji lagi. Rakuten Kitazawa (1876–1955) dan Ippei Okamoto (1886–1948) merupakan dua individu yang menolong mempopularkan kartun dan komik Amerika Syarikat di Jepun. Kitazawa melukis *manga* untuk *The Box of Curios*, sebuah *manga* mingguan berbahasa Inggeris dan pada tahun 1899 beliau mula bekerja untuk *Jiji Shimpo Company* selepas Yukichi Fukuzawa (1835-1901). Fukuzawa merupakan salah seorang bapa pemodenan masyarakat Jepun. Kitazawa mencipta siri *manga* bertajuk *Tokyo Pakku* (*Tokyo Puck*), iaitu majalah *manga* berwarna yang terbit secara bulanan pada tahun 1905. Gaya lakaran Kitazawa yang moden dan semulajadi sehingga lakaran dan penulisan *manga* beliau berjaya dan sangat terkenal. Kejayaan beliau mendorong ramai anak muda melukis *manga* sebagai satu kerjaya.

Pada zaman Taishou, animasi tempatan pertama iaitu *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* atau *The Story of the Concierge Mukuzo* diterbitkan. Imokawa Mukuzo merupakan karakter utama animasi ini. Pada tahun 1920-an dan 1930-an apabila *manga* moden berkembang pesat, ramai artis *manga* melancong ke luar negara terutama Amerika Syarikat yang merupakan penanda aras dalam bidang komik pada waktu itu. Mereka membuat rujukan kepada industri penerbitan komik Amerika Syarikat dan menghasilkan *manga* yang lebih berkualiti dengan jalan cerita yang lebih menarik.

Zaman Shōwa (1926–1989)

Catatan peribadi penulis ketika lawatan ke *Kyoto International Manga Museum* pada 18 Ogos 2017 menunjukkan ledakan *Manga* di Jepun berlaku dari tahun 1947 sehingga 1955. Pada ketika itulah *manga* mula dijual di kedai gula-gula dan juga sewaktu perayaan kuil. Ini menunjukkan *manga* popular dan laku di seluruh Jepun dan peminat boleh membeli *manga* di mana-mana sahaja.

Pada tahun 1949 selepas perang dunia ke-2, ledakan *kamishibai* pula bermula. Secara literal, *kamishibai* bermaksud ‘drama kertas’, satu bentuk persembahan penglipur lara yang menggunakan kertas bergambar. Ia berasal daripada kuil Buddha Jepun pada abad ke-12 yang mana sami mereka menggunakan skrol gambar bagi menyampaikan cerita yang mengandungi nilai moral kepada audiens yang pada ketika itu kebanyakannya buta huruf. *Kamishibai* merupakan satu bentuk teater jalanan yang popular pada tahun 1930-an sehingga kemunculan siaran televisyen di Jepun pada abad ke-20. Pada tahun 1950 telah berlaku Perang Korea dan pada tahun 1953 juga siaran televisyen bermula di Jepun. Pada masa yang sama kedai khusus untuk meminjam buku, manga, CD dan DVD dibuka dengan meluas disebabkan permintaan yang tinggi terhadap manga.

Pada tahun 1954 muncul filem *Godzilla (gojira)* yang pertama di Jepun. Filem *Godzilla* kemudian menjadi budaya popular dunia. Siri filem *godzilla* dari tahun 1954-2014 boleh ditonton melalui <https://www.youtube.com/watch?v=SwtBhc19gqw>. *Gojira* merupakan singkatan daripada *gorira* (gorila) dan *kujira* (ikan paus) yang menepati makna makhluk *gojira* iaitu satu makhluk yang berbentuk separuh gorila dan separuh ikan paus. Penerbitan filem *godzilla* merupakan kemuncak kepada populariti budaya membaca manga yang sangat jelas dan sehingga kini popular di seluruh dunia.

Pada tahun 1973, buat pertama kali istilah '*otaku*' didefinisikan sebagai orang yang fanatik dan obses terhadap *manga* dan *anime*. Pada tahun 1988-89 telah berlaku satu siri penculikan dan pembunuhan yang kejam sehingga menggoncang seluruh Jepun yang dikenali sebagai negara yang aman. Pesalah jenayah ini adalah salah seorang *otaku* yang menyebabkan kritikan terhadap golongan fanatik ini meluas di media massa Jepun. Secara umum *otaku* adalah pengumpul produk seperti *manga*, CD, *anime* dan karakter *anime* serta tenggelam dalam dunia mereka sendiri. Walau bagaimanapun terdapat satu lagi istilah yang sinonim dengan *otaku* iaitu *hikikomori*. Galbraith (2009) mendefinisikan *hikikomori* sebagai *a social shut-in who never leaves his or her room*, seorang yang tidak bergaul dengan masyarakat setempat, gagal berkomunikasi dengan baik dan mempunyai penyakit mental.

Berdasarkan beberapa temubual penulis dalam kalangan peminat budaya popular Jepun, istilah *otaku* bukanlah sesuatu yang mempunyai konotasi negatif. Malah mereka bangga memperkenalkan diri mereka sebagai *otaku*. Seorang pelajar penulis turut menggambarkan diri beliau seorang *otaku*. Pelajar ini seorang yang meminati bahasa dan budaya Jepun terutama permainan komputer dan bercita-cita menjual satu aplikasi permainan yang sedang diusahakan pada ketika itu. Beliau seorang yang pemalu dan tidak gemar menonjolkan diri tetapi sangat ceria dan sentiasa tersenyum jika diajak berbual mengenai animasi dan permainan komputer. Apabila beliau mengatakan yang beliau seorang *otaku*, penulis agak terkejut kerana *otaku* dari sudut pandangan penulis mempunyai konotasi negatif. Walau bagaimanapun, dalam salah satu pameran di muzium manga Tokyo, terdapat satu catatan yang menunjukkan fenomena '*otaku*' sebagai salah satu isu yang negatif yang dibawa oleh peminat *manga* atau *anime* yang obses. Ini menunjukkan bahawa istilah *otaku* boleh membawa konotasi yang negatif kepada masyarakat umum, termasuk masyarakat Jepun jika mereka tidak terlibat secara langsung dalam budaya popular Jepun terutama *manga* dan *anime*.

Temu bual penulis terhadap responden penyelidikan mengenai budaya popular Jepun pada tahun 2012, jelas menunjukkan bahawa *otaku* bagi peminat budaya popular Jepun adalah sesuatu yang positif yang merujuk kepada satu kumpulan atau individu tertentu yang sangat meminati budaya popular Jepun, berkongsi minat dan nilai yang sama dalam kalangan mereka. Istilah yang paling sesuai bagi peminat sebegini adalah *nihonbunkajin*. Terjemahan literalnya adalah warga (*jin*) budaya (*bunka*) Jepun (*Nihon*). Menurut Shinohara Aki (komunikasi personal, Julai 2017), pakar bahasa Jepun di *The Japan Foundation Japanese Language Institute*, Saitama, Jepun, istilah ini merujuk kepada golongan peminat budaya Jepun melangkaui sempadan negara dan bersifat global. Dengan istilah ini, semua peminat budaya Jepun tanpa mengira negara membentuk kesatuan dan berkongsi minat, idea, nilai dan 'kepercayaan' yang sama terhadap budaya popular Jepun. Terdapat juga istilah lain iaitu *nihongojin* iaitu warga (*jin*) bahasa (*go*) Jepun (*nihon*) untuk semua penutur bahasa Jepun tanpa mengira negara atau benua. Kedua-dua istilah ini masih tidak terdapat dalam kamus bahasa Jepun pada masa kini (2018) tetapi telah diketahui, difahami dan diterima pakai oleh *nihongojin* mahupun *nihonbunkajin* seluruh dunia.

Roslina Mamat, Hazlina Abdul Halim, Shahila Mansor dan Roswati Abdul Rashid (2018) juga telah membuat kajian tentang aktiviti penggunaan *manga* dan *anime* yang digemari oleh penuntut Universiti Awam, Malaysia. Data menunjukkan responden dalam kajian ini dan kajian sebelumnya merupakan *nihonbunkajin* tetapi bukan semua adalah *nihongojin*, manakala penulis sendiri merupakan *nihongojin* yang menyelidik *nihonbunkajin* yang terdiri daripada pelajar

sekolah menengah, universiti dan remaja yang terlibat dengan aktif dalam budaya popular Jepun yang mana sebahagian daripada mereka juga adalah *nihongojin*.

Zaman Heisei (1989 – Kini)

Pada tahun 1994, siri komik *weekly shonen* mencipta rekod apabila lebih 6,530,000 terjual pada setiap isu. Pada tahun 1997, perpustakaan *manga* pertama dibuka dikenali sebagai *Hiroshima City Manga Library*. Kini Jepun juga mempunyai *Kyoto International Manga Museum*, *Tokyo International Manga Museum*, *Saitama Municipal Cartoon Building Hall* dan *Ishinomori Manga Museum*.

Pada tahun 2002, Filem *anime* bertajuk *Sen to Chihiro no Kamikakushi* atau “*Spirited away*” memenangi anugerah di Festival Antarabangsa Berlin. Pada tahun 2005, laman web *manga* ‘*kyo no nekomura-san*’ telah menerbitkan siri *manga* dalam bentuk salinan keras dan mendapat sambutan yang tinggi. ‘*kyo no nekomura-san*’ mengisahkan seekor kucing yang menjadi orang gaji pada satu keluarga elit yang berunsurkan humor. Pada masa yang sama, populariti siri *manga* bertajuk *The Densha Otoko (Train Man)* juga melambung tinggi. *Densha Otoko* menjadi sangat popular kerana berlatar belakangkan budaya Jepun seperti kepadatan *sarariiman (salaryman)* yang bersesak-sesak menaiki kereta api di waktu puncak, bandar Akihabara yang merupakan tempat peminat *anime* dan *manga* berkumpul, serta deretan kedai elektrik dan elektronik selain *maid cafe* iaitu restoran bertemakan *cosplay* untuk peminat *manga* dan *anime* menghabiskan masa terluang. Pada masa kini konsep *maid cafe* telah berkembang dan popular ke negara besar lain seperti Amerika Syarikat, Korea Selatan, Taiwan, Thailand, Australia, Hungary, Republik Czech, Perancis, Belanda, Mexico, Kanada dan Brazil.

Sehingga kini terdapat berbagai-bagai jenis genre *manga* berdasarkan tema, plot cerita dan pembaca sasaran. Genre utama adalah khusus untuk kanak-kanak tanpa mengira gender dan remaja lelaki. Selain itu terdapat genre pembelajaran, maklumat, politik, perniagaan, pekerja makan gaji dan sebagainya. Untuk memudahkan pelajar sekolah atau universiti memahami subjek yang sukar seperti sejarah atau teori yang kompleks, terdapat juga jenis *manga* yang lebih serius dan spesifik. Adalah perkara biasa di Jepun jika guru sekolah menggunakan *manga* di dalam kelas supaya kuliah menjadi lebih menarik perhatian murid. Juga terdapat syarikat yang menggunakan karakter *manga* bagi menarik perhatian pelanggan membeli produk syarikat mereka. Populariti *manga* turut membuatkan *Shodo* iaitu kaligrafi Jepun kembali popular di seluruh dunia.

Menurut Sisyu (2017) seorang pakar *shodo* dan terkenal pada peringkat global, dalam kuliahnya pada 16 Oktober di USIM telah menyebut *shodo* bermula di Jepun 1500 tahun yang lampau. Apabila *manga* dan *anime* menjadi budaya popular antarabangsa, ramai peminat *manga* turut menggemari budaya Jepun yang lain terutama *shodo*. Ini kerana *shodo*, sama seperti *manga* menggunakan berus untuk menulis dan melakar. Aktiviti *shodo* di Universiti Putra Malaysia diadakan pada setiap semester sejak kebelakangan ini dan menarik ramai pelajar menghadiri acara ini dengan mendengar penerangan daripada pakar *shodo* bertaualiah dan seterusnya menulis *shodo*. Terbaharu, *shodo* turut menerima suntikan moden apabila *performance shodo* mula diperkenalkan dan mendapat tempat dalam kalangan anak muda seluruh dunia. Ini kerana, lari dari kebiasaan, penulis *shodo* menulis karakter atas kertas besar diiringi muzik atau paluan muzik secara langsung.

Gambar 1 pada sebelah kiri menunjukkan *shodo* tradisional menggunakan tulisan kanji (愛) dan gabungan tulisan hiragana (いっ) dan katakana (パイ) yang berbunyi 'ai ippai' dan bermaksud 'cinta sepenuhnya'. Gambar kanan pula menunjukkan seorang koreografer melakar dalam satu persembahan *shodo* di atas kertas besar di lantai. *Shodo* sebenarnya tidak mempunyai peraturan tertentu bagaimana mahu ditulis atau dilakar kecuali setiap tulisan hiragana, katakana atau kanji hendaklah mengikut aturan strok yang betul. Selebihnya koreografer perlu kreatif dan memahami makna tulisan yang akan dilakar bagi menonjolkan keunikan tulisan dan 'perasaan' koreografer boleh diselami melalui lakaran tersebut.

Gambar 1: *Shodo performance* dan *shodo* tradisional
Sumber: yahoo.com



METODOLOGI

Kajian ini berdasarkan kajian kepustakaan terhadap artikel dalam bahasa Melayu, Inggeris dan Jepun serta lawatan penulis ke *Kyoto International Manga Museum*, *Tokyo International Manga Museum* dan *Saitama Municipal Cartoon Building Hall*. Di Malaysia penulis membuat penelitian di Pusat Dokumentasi Melayu, Dewan Bahasa dan Pustaka. Semasa lawatan ke *Kyoto International Manga Museum* dan *Tokyo International Manga Museum*, penulis tidak dibenarkan mengambil gambar tetapi dibenarkan membuat catatan terhadap maklumat yang dipamerkan. Di *Saitama Municipal Cartoon Building Hall* pula penulis dibenarkan mengambil gambar dan diberikan risalah maklumat tentang *manga*. Oleh itu kajian ini berdasarkan catatan nota penulis ketika berada di ketiga-tiga muzium *manga* dan Pusat Dokumentasi Negara selain kajian kepustakaan.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Komik di Malaysia

Terdapat berbagai-bagai jenis komik di Malaysia sama ada komik terjemahan dari bahasa asing atau Inggeris dan diterjemahkan ke bahasa Melayu, bahasa Inggeris atau bahasa Cina. Kita juga boleh mendapati komik dalam bahasa asing seperti bahasa Jepun, Korea, Taiwan dan sebagainya. Malaysia juga mempunyai pelukis komik yang mendapat pengaruh dari *manga* atau *anime* dan penulis ini mengekalkan ciri lakaran atau plot penceritaan. Komik ini dikenali sebagai *dojinshi* dan beredar dalam kalangan penggemar budaya popular Jepun. Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim dan Normaliza Abd Rahim (2015) pernah membuat kajian mengenai *dojinshi*

oleh penulis komik tempatan yang mana lakaran dalam *dojinshi* tempatan menerima kedua-dua pengaruh Jepun dan Malaysia. Malaysia juga mempunyai komik yang berbentuk majalah atau buku. Berikut merupakan dua jenis komik yang signifikan dengan kajian ini iaitu *dojinshi* dan komik Melayu.

Dojinshi

Menurut Galbraith (2009, hlm.65), *doujinshi* adalah “an amateur or profesional magazine, most often manga, published independently by a group of fans”. Istilah *dojinshi* merujuk kepada buku yang ‘diterbitkan’ oleh peminat manga yang mensasarkan kumpulan hobi tertentu dan dijual secara terus kepada pembeli dan tidak melalui penerbit komersil. *Dojinshi* merupakan gabungan tiga kanji iaitu 同人誌. Kanji merupakan salah satu jenis tulisan Jepun selain dari Hiragana dan Katakana. Secara umumnya, 同(dou) bermaksud ‘sama’, 人(jin) bermaksud ‘orang’ dan 誌(shi) bermaksud ‘majalah’.

Hasil temubual terhadap penulis *dojinshi* pada acara kebudayaan popular Jepun oleh Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim dan Normaliza Abd Rahim (2015) menunjukkan penggemar budaya popular Jepun terdiri daripada berbagai bangsa, etnik, budaya dan agama. Pemerhatian terhadap 10 buah *dojinshi* menunjukkan bahawa pelukis atau penulis *dojinshi* berkongsi corak yang sama dengan penulisan atau lakaran *manga*. Mereka menggunakan bentuk mata yang besar, ekspresi yang melampau dan beberapa ciri *manga* yang lain. Seorang pelukis yang terhasil daripada minat terhadap lakaran *manga* adalah Mohd Nizam Udin atau Niezam yang telah bekerja secara tetap sebagai penulis dan pelukis komik atau *dojinshi*, selain mahir dalam bidang ilustrasi, reka bentuk grafik dan pengurusan studio (Rei Lynn, 2009).

Ciri luaran dalam *dojinshi* yang menyerupai *manga* adalah pakaian dan aksesori yang digunakan karakter. Lakaran secara umumnya juga boleh dibahagi kepada dua iaitu lakaran halus dan kasar. Lakaran kasar biasa terjadi kepada pelukis yang baru sahaja menceburkan diri dalam penulisan *dojinshi* terutama remaja. Mata yang bulat dan jernih, rambut ‘pacak’ bagi lelaki, hidung yang tirus, mulut yang kecil dan penampilan yang seksi turut menerima pengaruh *manga*. Titisan air mata yang besar ketika karakter sedih serta imej dekat pada muka supaya pembaca boleh fokus kepada perubahan air muka juga adalah ciri-ciri utama *manga*.

Komik Melayu

Tidak seperti komik Jepun, tiada garis masa yang banyak untuk membezakan perkembangan komik Melayu. Apa yang boleh disimpulkan adalah komik Melayu ataupun lakaran berbentuk humor sangat baharu, malah tiada kajian yang signifikan telah dijalankan setakat ini oleh penyelidik tempatan. Penulis telah membahagikan garis masa sebelum dan selepas tahun 1980 bagi menunjukkan perkembangan komik atau animasi Melayu. Animasi tidak dapat dipisahkan daripada komik kerana animasi biasanya bermula daripada komik dan sebaliknya, terdapat juga kes di mana animasi yang berjaya dijadikan komik selepas mendapat sambutan menggalakkan daripada peminat.

Komik Melayu Sebelum Tahun 1980

Komik tertua di Pusat Dokumentasi Melayu adalah komik 'Hang Tuah' oleh Saidin Yahya yang disyaki diterbitkan selewat-lewatnya pada tahun 1953. Komik ini mempunyai muka surat berwarna dan mengandungi iklan dari berbagai perusahaan. Komik ini bertulisan Jawi malah satu-satunya komik bertulisan Jawi dalam simpanan DBP yang diterbitkan oleh *The Malay Press*, Kuala Pilah. Terdapat juga komik bertajuk 'Gorila' (Ghazali Salleh), 'Pa'Kadok', 'Malin Kundang', 'Yang Dibenchi', 'Suboh' (A. Halim Teh), 'Uda dan Dara' 'Nelayan Misteri' (K. Bali), dan 'Puteri Kapas' (Osman Baru). Komik ini berharga antara 40-50 sen dan diterbitkan pada awal tahun 1960-an. Tiada tarikh penerbitan yang jelas kerana tidak dinyatakan pada kulit buku tarikh sebenar kecuali tarikh cop dari pihak DBP iaitu tarikh komik itu mulai berada dalam simpanan DBP. Menurut Salmah Jan Noor Muhammad (komunikasi personal, 2 Mac 2018), seorang pakar manuskrip lama bahasa Melayu, setakat penelitian beliau sehingga ini, lakaran yang terdapat dalam manuskrip lama adalah lakaran mengenai perubatan dan pembinaan rumah. Lakaran manusia fokus kepada perubatan dan ditulis dalam bahasa Arab pada abad ke-13. Terdapat juga lakaran seekor beruk dalam manuskrip Melayu lama tetapi ditulis dalam tulisan rumi tetapi tidak menunjukkan ciri-ciri humor.

Sumber daripada <https://rudimahmood.wordpress.com/tag/kasturi/> menunjukkan komik Melayu yang terawal dapat dikesan pada tahun 1955 iaitu *Kasturi* diterbitkan oleh Abu Bakar Al-Ahmadi, Kota Bharu Kelantan. Ia dilukis oleh Nik Mahmood Nik Idris yang merupakan seorang guru lepasan Raffle's Collage, Singapura juga terkenal sebagai penggiat seni lukis di negeri Kelantan. Komik tersebut bertulisan Jawi. Pelukis lain pada era tersebut antaranya ialah Abdul Halim Teh. Pada 11 Disember 1933, beliau pertama kali muncul dalam bidang seni lukis komik melalui majalah 'HIBORAN', terbitan Army, Singapura. Beliau pernah bertugas di Pustaka Antara, Dewan Bahasa dan Pustaka, Sinaran Brother Sdn.Bhd dan dengan FELDA sebagai pelukis. Antara komik beliau adalah 'keris Berpuaka', 'Tuah Adek' (1963) dan 'Bidan Muda' (1965). Kemudian beliau menjadi tokoh penting dalam sejarah seni lukis komik Melayu di Malaysia.

Berdasarkan kajian di Pusat Dokumentasi Melayu ini dan beberapa laman web, komik dalam majalah telah berada di Tanah Melayu pada tahun 1933 dan komik berbentuk buku telah wujud sejak tahun 1953 iaitu komik 'Hang Tuah' dan komik Melayu bertulisan Jawi pula adalah komik 'Hang Tuah' dan 'Kasturi'. Terdapat juga beberapa buah komik Melayu yang berasal daripada Indonesia dan menembusi pasaran Tanah Melayu. Ia ditulis dalam bahasa Indonesia yang mudah difahami.

Siri komik 'LAT' yang pertama diterbitkan oleh Berita Publishing pada tahun 1977, bertajuk 'Lots of LAT' merupakan koleksi kartun oleh pelukis LAT yang dimuatkan dalam *New Strait Times*. Koleksi ini terjual lebih daripada 60,000 naskah dan diulang cetak pada tahun yang sama. Pada tahun 1978, koleksi kedua bertajuk 'LAT's lot' pula diterbitkan dan diulang cetak pula pada tahun 1980 dan 1981. LAT atau Datuk Mohammad Nor bin Mohammad Khalid merupakan ikon komik Melayu dan telah memenangi beberapa anugerah pada peringkat antarabangsa. Karakter yang dilukis LAT adalah watak orang biasa di Malaysia, yang memakai kain sarung, dhoti atau cheongsam dengan lakaran yang unik dan berlatarbelakangkan persekitaran kampung biasa. Komik LAT memikat hati rakyat Malaysia kerana keunikan lakaran, jalan cerita dan persekitaran yang menggamit nostalgia pembaca. Masyarakat luar negara pula meminati komik ini kerana humor dan keunikan budaya yang ditonjolkan LAT.

Komik dan Animasi Melayu Setelah 1980

Antara komik Melayu yang lain dibaca remaja Melayu pada zaman ini adalah Ujang, Utopia, Ana Muslim, Umbra, dan Apo?. Walau bagaimanapun terdapat komik jenis baharu yang dikeluarkan oleh PTS Publication, dikenali sebagai Komik-M. Komik M bersaiz 20x14cm lebih kecil daripada komik Melayu tradisional dan lebih besar berbanding dengan manga yang bersaiz 17.6 cmx11.2 cm. Manakala komik yang diterbitkan oleh GempakStarz seperti Utopia dan Kreko menumpukan kepada manga dan informasi tentang produk budaya popular Jepun selain menerima karya dari peminat untuk diterbitkan. Hasil karya peminat ini mempunyai ciri-ciri lakaran manga.

Tiada rujukan daripada mana-mana sumber mengenai sejarah, perkembangan mahupun kandungan komik Melayu dari dulu sehingga sekarang. Sehingga kini belum ada kajian yang dibuat terhadap komik di Malaysia sama ada dari segi plot penceritaan atau lakaran. Yang terbaharu terdapat satu kajian oleh Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa dan Mohd. Nor Shahizan Ali (2017) tetapi lebih kepada pembentukan identiti karakter animasi di Malaysia dan Jepun. Bukan sahaja komik Melayu, malah terdapat banyak rujukan yang diperlukan pengkaji bahasa, sejarah dan budaya Melayu berada di luar negara seperti Jerman dan England.

Upin & Ipin

Malaysia mempunyai satu siri animasi yang popular di luar negara iaitu Upin & Ipin. Siri Upin dan Ipin menjadi popular di Indonesia dan Brunei serta ditayangkan di salah satu televisyen Turki iaitu Hilal TV. Selain itu, Upin dan Ipin juga ditayangkan di Singapura, Filipina, Thailand, Vietnam, Myanmar, Hong Kong dan Korea Selatan. Hal ini jelas apabila kajian oleh Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim dan Roslina Mamat (2014) menyatakan bahawa kartun dapat menarik perhatian penonton dan dijadikan sebagai satu hiburan di masa santai.

Upin & Ipin merupakan siri animasi pendek yang diterbitkan oleh Les' Copaque yang memaparkan kisah dua beradik kembar bersama kakak dan nenek di sebuah kampung. Siri ini bermula dari tahun 2007 di TV9. Siri ini juga muncul buat kali pertama melalui *Disney Channel Asia* dengan memberi fokus kepada kehidupan seharian kembar bersama sahabat mereka. Pada tahun 2011, Filem Geng Pengembaraan Bermula merupakan filem animasi 3D oleh Les' Copaque yang mendapatkan sokongan daripada agensi berkaitan ICT seperti *Multimedia Development Corporation* dan *National Applied R&D Centre (MIMOS)*. Filem ini telah ditonton sebanyak hampir 31 juta kali selepas dimuat naik oleh Odaeyla pada 12 Jun 2011.

Upin & Ipin juga memenangi beberapa anugerah filem pada peringkat antarabangsa. Pada tahun 2007, ia memenangi anugerah animasi terbaik di *Kuala Lumpur International Filem Festival* dan pada tahun 2009 memenangi *Best On-Screen Chemistry* di *Shout! Awards*. Pada tahun 2010 Upin & Ipin memenangi anugerah *BrandLaureate*, yang diberikan oleh *Brandlaureate Foundation* bersama *Asia Pacific Brands Foundation*. Pada tahun 2014, TV9 mengumumkan kerjasama bersama Tsuburaya Productions, sebuah syarikat produksi hiburan terkenal di Jepun melibatkan Upin & Ipin serta Ultraman. "Upin Ipin dan Ultraman Ribut Full Ep 1,2,3" dalam youtube telah ditonton melebihi 53 juta semenjak dimuat naik oleh Muhsin Rosnaini pada 16 November 2014 sehingga artikel ini ditulis.

Boboiboy

Berbeza dengan Upin & Ipin yang bertemakan kehidupan sebagai kanak-kanak kampung biasa, Boboiboy pula memaparkan kisah seorang kanak-kanak lelaki, bersama kawan-kawannya yang tinggal di bandar bersama datuk mereka yang membuka gerai menjual aneka minuman kopi. Apa yang unik dalam siri ini adalah kehadiran makhluk asing yang cuba menjajah bumi. Hanya pada tahun 2018, TV9 mengumumkan kerjasama bersama *Animonsta Studios*, sebuah syarikat pemaju kandungan animasi melibatkan *Boboiboy Galaxy*. *Boboiboy* merupakan produk pertama syarikat ini yang bertemakan pertarungan antara Boboiboy dengan makhluk asing yang cuba menjajah bumi bagi mendapatkan kopi. Malangnya siri animasi lain seperti Boboiboy tidak diketengahkan pada peringkat antarabangsa walaupun popular dalam negara. Tidak seperti Upin & Ipin siri ini tidak popular malah tidak diketahui oleh negara seperti Indonesia yang mana Upin & Ipin merupakan siri animasi yang sangat popular di sana. Mungkin satu kajian perlu dilakukan bagi mencari punca kenapa hanya Upin & Ipin yang berjaya ke luar negara sedangkan Boboiboy lebih dekat kepada kanak-kanak bandar.

Ribbit

Ribbit merupakan filem yang diterbitkan oleh *KRU Studios* dan *Crest Animation Studios* dengan sebahagian punca kewangan dibantu oleh Multimedia Development Corporation, salah satu agensi kerajaan Malaysia. Animasi ini mengambil tempat di Cyberjaya dan Mumbai, India. Filem ini juga melibatkan Hong Kong dan suara dirakamkan di Los Angeles, Dallas, Texas dan Kuala Lumpur. Selepas mendapat pengiktirafan sebagai filem keluarga terbaik di Festival Filem Integrasi Niagara, Kanada, filem animasi *Ribbit* terbitan anak syarikat KRU Studio iaitu KRU Kartun itu telah diadaptasi ke dalam bahasa Melayu. *Ribbit* versi bahasa Melayu mendapat sentuhan pengarah filem terkenal Mamat Khalid dengan strategi tersendiri seperti menggunakan kepelbagaian dialek negeri di Malaysia bagi memberi kelainan terhadap filem animasi tersebut (Kemalia Othman, 2014).

KESIMPULAN DAN IMPAK

Kajian ini jelas menunjukkan bahawa *anime* dan *manga* telah berjaya mendapat perhatian dunia sejak sekian lama, bukan sahaja kerana keunikan lakaran tetapi juga kerana plot cerita yang mengandungi ciri humor dan nilai positif yang tinggi. Dojinshi telah berkembang ke seluruh dunia akibat peminat manga atau anime yang tidak berpuas hati dengan penamat cerita dan mengembangkan penceritaan mengikut kehendak masing-masing. Walau bagaimana pun selain dari sebab tersebut, sebab utama yang menjadikan *anime* dan *manga* jauh ke depan berbanding komik Melayu adalah kerana penulisan *manga* telah berakar umbi dalam masyarakat Jepun sejak beratus tahun dahulu, selain budaya mereka yang gemar membeli dan membaca. Satu lagi faktor yang menyumbang kepada populariti manga yang dapat bertahan sejak sekian lama adalah kerana produk daripada manga dan anime berkembang menjadi produk yang lain seperti filem, permainan komputer, cosplay, *maid-cafe*, *art-work* berbanding komik dan animasi Melayu yang cuma terhad kepada filem dan *art-work* yang terbatas sahaja.

Penelitian penulis menunjukkan penerbitan dan pembacaan komik di Malaysia, tidak popular sebagaimana penerbitan dan pembacaan komik di Jepun. Begitu juga, penerbitan dan pembacaan komik Melayu di Malaysia tidak popular sebagaimana penerbitan animasi Melayu di

televisyen. Komik Melayu wujud pada tahun 1950-an berbanding *manga* yang telah wujud sejak Zaman Edo. Penerbitan komik Melayu hanya disasarkan kepada golongan kanak-kanak serta sebilangan kecil golongan remaja untuk tujuan hiburan semata, tidak seperti komik Jepun yang mempunyai sasaran pembaca yang pelbagai dan genre yang pelbagai. Jika di Jepun, senario peperangan, sosial dan ekonomi Jepun pada zaman tertentu boleh dirujuk melalui *manga* pada zaman tersebut, tetapi di Malaysia komik Melayu mungkin boleh dianggap sebagai bahan lawak semata tanpa memberi impak kepada masyarakat, apatah lagi kepada negara. Perkara ini berlaku kemungkinan kerana sikap dan budaya Melayu yang malas menulis dan membaca. Adalah agak memalukan apabila sarjana kita terpaksa merujuk kepada perpustakaan di Britain dan German mengenai bahasa, sejarah dan budaya Melayu. Juga agak sukar mendapatkan penulisan ilmiah mengenai budaya Melayu lain seperti dikir barat, makyung, boria dan sebagainya kerana pengkaji bahasa dan budaya Melayu lebih fokus kepada kajian semasa yang dipelopori sarjana Barat. Jika kajian sebegini tidak diendahkan kita mungkin kehilangan rujukan dan khazanah Melayu suatu hari nanti.

Kajian ini boleh dijadikan rujukan oleh pengkaji budaya popular Jepun di Malaysia terutama pengkaji komik dan animasi tempatan. Akibat kekangan bahasa, amat sukar bagi pengkaji tempatan untuk mendapatkan sorotan kajian daripada sumber asal yang menggunakan bahasa Jepun. Pengkaji tempatan perlu mamahami bahasa Jepun, melawat muzeum manga di seluruh Jepun, serta menyemak maklumat dalam bahasa Jepun berkenaan sejarah manga dan anime.

Akhir kata, jika Jepun boleh mempopularkan produk budaya mereka seperti manga, anime, shodo dan sebagainya sehingga mampu menyumbang kepada pendapatan tinggi negara, kenapakah kita tidak boleh mempopularkan komik, animasi dan seni khat Melayu? Kajian ini menunjukkan kita boleh mencapai apa yang telah dicapai negara Jepun jika kita konsisten dan memberi komitmen yang tinggi. Adalah menjadi tanggung-jawab setiap penyelidik untuk menyedarkan masyarakat yang terlibat dalam sesuatu bidang atau industri supaya mereka membuat yang terbaik demi diri mereka, masyarakat dan negara.

PENGHARGAAN

Kajian ini dijalankan ketika penulis menghadiri kursus jangka pendek selama dua bulan di *The Japan Foundation Japanese-Language Institute*, Urawa, Jepun (2017) dengan kebenaran dan tajaan sebahagian daripada Universiti Putra Malaysia.

BIODATA

Prof. Madya Dr Roslina Mamat merupakan pensyarah di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Selain budaya popular Jepun, Roslina Mamat dan Roswati Abdul Rashid juga merupakan dua penyelidik dalam bidang wacana bahasa Jepun. Email: linamm@upm.edu.my

Prof. Normaliza Abd Rahim merupakan profesor di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Email: nliza@upm.edu.my

Prof. Madya Dr. Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi merupakan pensyarah di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Email: nrafidah@upm.edu.my

Roswati Abdul Rashid adalah pensyarah di Jabatan Bahasa dan Komunikasi, Pusat Pendidikan Asas dan Liberal, Universiti Malaysia Terengganu. Selain budaya popular Jepun, beliau dan Roslina Mamat merupakan dua penyelidik dalam bidang wacana bahasa Jepun. Email: roswati@umt.edu.my

RUJUKAN

- Collier, M. J. (2006). Cultural identity and intercultural communication. Dlm. L. A. Samovar, R. E. Porter & E. R. McDaniel (Eds.), *Intercultural communication: A reader*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, & Mohd. Nor Shahizan Ali. (2017, November). *Peranan teknologi dan era globalisasi terhadap pembentukan identiti karakter animasi*. Kertas kerja yang dibentangkan di International Conference on Media and Communication, Putrajaya, Malaysia.
- Geng: Pengembaraan Bermula [Video]. *YouTube*. Diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=teGDyqjf6ec>
- Geng: The Adventure Begins. (2018). *Wikipedia.org*. Diperoleh pada 13 Ogos 2018, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Geng:_The_Adventure_Begins
- Godzilla* [Movie: All of the collections]. (1954-2014). Full scenes and transformation <https://www.youtube.com/watch?v=SwtBhc19gqw>
- Hanai, Y. (2017). *Poppu karuchaa: New & old*. Tokyo: Kuroshio.
- Ito, K. (2008). Manga in Japanese history. In MacWilliams, M. W. (Ed.), *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime* (pp. 26-47). London: An East Gate Book.
- Kemalia Othman. (10 sep 2014). 'Ribbit' selit nilai moral dalam Humor. *The Star Online*. Diperoleh dari <http://www.mstar.com.my/hiburan/wayang/2014/09/10/filem-ribbit/>
- Komik Melayu Malaysia*. (2018). Muat turun daripada <https://rudimahmood.wordpress.com/tag/kasturi/>
- Lustig, M. W., & Koester, J. (2006). *Intercultural competence: Interpersonal communication across cultures* (5th ed.). Boston, MA: Pearson.
- MacWilliams, M. W. (2008). Introduction. In *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime* (pp. 3-25). London: An East Gate Book.
- Marumaru Chinbun*. (2017). Muat turun daripada <http://i.imgur.com/JANBwYY.png>
- Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim, & Roslina Mamat. (2014). Learning via television cartoon. *Asian Social Science Journal*, 10(15), 8-15.
- Rei Lynn. (2009). *MyMANGA*. Petaling Jaya: Transtel Technology.
- Roslina Mamat, Hazlina Abdul Halim, Shahila Mansor, & Roswati Abdul Rashid. (2018). Penggunaan manga dan anime sebagai media pembelajaran dalam kalangan pelajar bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298-313.
- Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Normaliza Abd Rahim, & Hazlina Abdul Halim. (2014). Character image for Japanese anime among youth in Selangor. *Jurnal Teknologi*, 67(1), 39-43.
- Roslina Mamat, Hazlina Abdul Halim, Nor Shahila Mansor, & Normaliza Abd Rahim. (2016). Plot penceritaan dalam shojo manga. *Jurnal Kemanusiaan*, 25(1), 101-109.
- Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim & Normaliza Abd Rahim. (2015). Manga dan dojinshi Malaysia: Persamaan dan perbezaan ciri-ciri luaran karikatur. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 477-492.
- Shimizu, I. (2007). *Nenpyo nihon mangashi* [Chronological table for Japanese manga history]. Tokyo: Rinsen shoten.

- Sisyu. (2017). *Japanese calligraphy*. [catatan peribadi]. Seminar di Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) pada 16 Oktober.
- Syarizan Dalib, Minah Harun, & Norhafezah Yusof. (2017). Identity and intercultural competence: Probing student experiences in Malaysian campuses. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 33(3), 107-124.
- Upin & Ipin. (2018). *Wikipedia.org*. Diperoleh pada 10 Julai 2018, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin
- Upin Ipin dan Ultraman Ribut [Full Ep 1,2,3]. *YouTube*. Diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=Uy0QSI1dJAM>
- Wolfe, J. (2014). Malaysia's Ribbit wins best family film award at NIFF2014. Diperoleh pada 24 Julai 2018, dari <https://www.awn.com/news/malaysias-ribbit-wins-best-family-film-award-niff-2014>