

## Penggunaan Manga dan Anime sebagai Media Pembelajaran dalam Kalangan Pelajar Bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia

ROSLINA MAMAT  
ROSWATI ABDUL RASHID  
HAZLINA ABDUL HALIM  
NOR SHAHILA MANSOR  
*Universiti Putra Malaysia*

### ABSTRAK

Manga (komik Jepun) dan anime (animasi Jepun) bukanlah sesuatu yang baharu di Malaysia. Anime kerap kali ditonton oleh kanak-kanak dan remaja Malaysia tanpa mengira kaum. Kreativiti lakaran dan plot yang menarik membuatkan peminat tidak sabar menonton anime pada episod seterusnya. Belum ada kajian yang dijalankan terhadap penggunaan manga dan anime dalam kalangan pelajar Universiti serta sejauh mana pengaruh budaya popular Jepun ini mempengaruhi kehidupan pelajar. Oleh itu, objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti penggunaan manga dan anime dalam kalangan pelajar di dua buah Universiti Awam (UA) iaitu Universiti Putra Malaysia (UPM) dan Universiti Malaya (UM) serta mengkaji sejauh manakah manga dan anime mempengaruhi kehidupan mereka seharian. Responden terdiri daripada 86 orang pelajar yang mengambil kursus Bahasa Jepun (BJ) di UPM dan UM yang meminati manga atau anime. Data diperolehi daripada kaji selidik berjumlah empat mukasurat yang terdiri daripada soalan dengan jawapan pilihan serta soalan berbentuk subjektif. Dapatan menunjukkan responden perempuan lebih menggemari manga dan anime *seinen* (remaja lelaki) manakala responden lelaki lebih cenderung kepada manga dan anime *shojo* (remaja perempuan). Genre fantasi paling diminati responden diikuti humor, misteri, percintaan, seram dan erotisme. 36% responden berpendapat manga dan anime mengubah kehidupan mereka dan 79% berpendapat bahawa manga dan anime membantu mereka meningkatkan kemahiran bahasa Jepun. Dalam aktiviti penulisan dialog dan perbualan, pelajar yang menggemari manga dan anime mendapat markah penilaian yang lebih tinggi kerana pemilihan kosa kata dan frasa atau ayat dalam manga dan anime bersesuaian dengan situasi perbualan. Dapatan kajian menunjukkan signifikan manga dan anime dalam kehidupan pelajar bahasa Jepun.

**Kata kunci:** *Manga, anime, Universiti Awam, pelajar, budaya popular Jepun.*

## Manga and Anime Consumption as A Learning Media Among Japanese Learners in Malaysian Public Universities

### ABSTRACT

Manga (Japanese comic) and anime (Japanese animation) aren't novel in Malaysia. Anime was often watched by Malaysian children and teenagers, regardless of ethnicity, and their creative drawings plus interesting plots made fans impatient to watch the upcoming episodes. To date, there hasn't been any study examining the usage of manga and anime among university students, and to what extent Japanese popular culture influences the students' lives. The present study aims to identify the usage of manga and anime among students of two public universities, namely *Universiti Putra Malaysia* (UPM) and *Universiti Malaya* (UM), as well as examining to what extent manga and anime influence students' daily lives. The respondents consisted of 86 students enrolled in Japanese language courses at UPM and UM interested in manga or anime. The data were collected using 4-

page questionnaire survey comprising of multi-choice and subjective questions. The study found that female respondents have higher interest in *seinen* (young man) manga and anime, while male respondents were more inclined towards *shoujo* (young ladies) manga and anime. The fantasy genre was largely preferred, followed by humor, mystery, romance, horror, and eroticism. 36% of the respondents perceived that manga and anime changed their lives, while 79% perceived that manga and anime helped them enhancing their Japanese language competencies. In dialogue and conversation written activities, students who favor manga and anime achieved higher examination marks as they tend to choose suitable vocabularies, phrases or sentences. These findings indicate the significance of manga and anime in Japanese language students' lives.

**Keywords:** *Manga, anime, public university, students, Japanese popular culture.*

## PENGENALAN

Menurut Toku (2001), *manga* (komik Jepun) secara literalnya adalah '*humorous picture*' yang mana pada asalnya bermula daripada sebuah karya berdasarkan kepada karikatur mudah. Manakala bagi Galbraith (2009) pula, *manga* diterjemahkan sebagai komik dan novel grafik Jepun yang digunakan untuk menceritakan kerja-kerja lakaran atau penulisan komik pada zaman Meiji iaitu dari tahun 1600 sehingga 1868.

Sejarah manga menunjukkan bagaimana kerelevanannya dalam masyarakat Jepun sehingga ke hari ini. Komik Jepun wujud setelah sekian lama sekurang-kurangnya melebihi 400 tahun yang lampau. Walaupun beberapa pengkaji berpendapat komik Jepun wujud sebelum zaman Edo tetapi tiada bukti yang nyata bilakah sebenarnya komik mula dilakar atau ditulis. Ito (2008) mengatakan bahawa kebanyakan pengkaji merujuk skrol kepunyaan Bishop Toba (1053-1140) sebagai prototaip kepada manga. Yoshiro (2017) mendakwa yang skrol tertua adalah skrol yang ditemui di Kuil Houryuji, Nara pada abad ketujuh. Satu skrol mempunyai empat bahagian yang boleh dilukis atau ditulis menggunakan berus. 'Cerita' dalam skrol biasanya terdiri daripada kisah lucu untuk tujuan hiburan (Roslina, Roswati & Nik Rafidah, 2018). Pernyataan 'empat bahagian yang boleh dilukis atau ditulis' kemungkinan besar merujuk kepada *yonkoma manga* yang bermaksud komik pendek yang mempunyai empat ruang atau kotak sahaja.

Komik Jepun 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. *Manga* selepas Perang Dunia Kedua adalah satu bentuk hiburan yang murah. Tezuka Osamu seorang artis terkenal digelar *God of Manga* kerana kejayaan dan sumbangannya dalam memberi inovasi *manga* sedia ada kepada *manga* yang dikenali sekarang. Sumbangan yang diberikan adalah dari aspek stail yang unik dan tersendiri dalam penceritaan komik. Cerita *manga* yang dipelopori oleh Tezuka merupakan gabungan daripada filem, drama, kisah dongeng, aksi dan sebagainya daripada negara Barat khususnya Amerika Syarikat dan juga negara Asia.

Manga dan anime (animasi Jepun) merupakan dua budaya popular Jepun yang sangat popular bukan sahaja di Jepun tetapi di seluruh dunia. Manga dan anime mudah dibeli, dibaca atau ditonton. Malah, dengan kemudahan internet terkini, manga dan anime mudah dimuat turun dan dikongsi oleh semua pengguna terutama dalam kalangan peminat tegar. Permainan komputer pula menjadikan peminat manga dan anime terus mengaplikasikan pengetahuan mereka mengenai setiap karakter dan plot penceritaan.

Dalam dunia budaya popular Jepun, setiap karakter dan jalan cerita daripada manga dan anime boleh dikembangkan kepada permainan komputer, siri drama televisyen, filem

dan sebagainya. Tidak dapat dinafikan bahawa manga dan anime adalah asas kepada budaya popular Jepun.

Stesen televisyen Malaysia menyiarkan anime pada setiap awal pagi dan petang. Penonton dalam kalangan remaja dan kanak-kanak menggemari anime kerana jalan cerita dan stail lakaran dalam manga yang unik. Manga terjemahan dalam bahasa Melayu, Cina dan Inggeris mudah didapati di kedai buku manakala manga dalam bahasa Jepun pula boleh didapati daripada kedai buku utama seperti Kinokuniya, Kuala Lumpur.

Manga dan anime merupakan dua produk budaya popular yang utama selain *cosplay*, fesyen, filem, drama muzik dan permainan komputer. Peminat manga dan anime biasanya akan mengembangkan minat mereka kepada *cosplay* atau melukis lakaran, *artworks* dan *button badge*. Minat terhadap lakaran akan menjadikan peminat budaya popular Jepun berkembang kepada penulis *dojinshi* (manga yang ditulis oleh peminat manga) manakala minat terhadap *artworks* dan *button badge* akan menjadikan peminat obses kepada pengumpul produk tersebut. Ada pengumpul produk yang mengumpul semua jenis produk termasuklah CD, permainan komputer, *dojinshi* dan bahan *cosplayer* seperti rambut palsu dan pakaian *cosplay*. Minat yang terlampau terhadap aktiviti pengumpulan produk budaya Jepun akan menjadikan seseorang itu sebagai *otaku*, satu karakter dalam diri seseorang yang nerda, berseorangan dan terasing dari masyarakat. *Otaku* mempunyai konotasi negatif di Jepun selepas berlaku pembunuhan bersiri oleh seorang *otaku* Jepun pada tahun 1988-1989 (*Anime News Network*), tetapi di Malaysia '*otaku*' tanpa rasa segan mengaku sebagai *otaku* kerana mungkin tidak pernah '*otaku*' Malaysia melakukan perkara di luar norma masyarakat seperti di Jepun. Walau bagaimanapun dalam kalangan otaku sendiri, mereka berpendapat ciri-ciri negatif yang dikaitkan dengan otaku tersebut perlu dialihkan kepada satu karakter yang lain iaitu *hikikomori*. Menurut [jisho.org](http://jisho.org), *hikikomori* adalah:

*shut-in; stay-at-home; hikikomori; people who withdraw from society social withdrawal; shunning other people.*

Manga dan anime terbahagi kepada beberapa genre yang besar seperti fantasi, humor, seram, misteri, kisah cinta dan erotisme. Manga dan anime juga boleh dipecahkan kepada beberapa bahagian yang lain mengikut peringkat umur dan kecenderungan pembaca tetapi secara umum, genre yang paling digemari oleh remaja Malaysia ialah *seinen manga* (komik untuk remaja lelaki) dan *shojo manga* (komik untuk remaja perempuan).

Belum ada kajian yang dijalankan terhadap penggunaan manga dan anime dalam kalangan pelajar universiti di Malaysia serta sejauh mana pengaruh budaya popular Jepun ini mempengaruhi kehidupan pelajar. Oleh itu, objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti penggunaan manga dan anime dalam kalangan pelajar di dua buah Universiti Awam (UA) iaitu Universiti Putra Malaysia (UPM) dan Universiti Malaya (UM), mengkaji sejauh manakah manga dan anime mempengaruhi kehidupan responden sebagai pelajar bahasa Jepun di Univeristi Awam serta meneliti penggunaan bahasa Jepun dalam karangan pelajar terpilih.

#### SOROTAN KAJIAN

*Naruto, Detective Conan, Shin Chan, Doraemon, Bleach, Naruto, Hagemaru, Dragon Ball* dan *One Piece* merupakan manga dan anime yang paling popular dalam kalangan pelajar sekolah menengah di Malaysia (Roslina, Yamato, Sanimah & Farah, 2012). Menurut responden

kajian tersebut, mereka membeli majalah tentang anime dan manga, mendengar lagu tema, mengumpul lagu dan lirik lagu tema, melukis karakter, mendengar dan menyanyi lagu yang tidak berkaitan dengan anime dan manga serta bermain permainan komputer. Aktiviti mereka ini dipercayai akan berterusan sehingga mereka berada di universiti dan bekerja.

Anime merujuk kepada filem dan rancangan televisyen berbentuk animasi yang berasal daripada Jepun, telah menjadi satu fenomena antarabangsa serta menjadi penyebar multi budaya kepada komuniti peminat seluruh dunia. Manga yang merujuk kepada komik Jepun, pada asalnya dikatakan bermula pada zaman Meiji malah ada yang berpendapat ia wujud sebelum zaman Meiji, telah berkembang dan mendapat asimilasi awal dari komik Barat, dan selepasnya mendapat pengaruh dari Asia (Galbraith, 2009). Kini, manga mahupun anime telah sepenuhnya menjadi identiti Jepun.

Menurut Roslina, Nor Shahila, Hazlina dan Normaliza (2015), *dojinshi* merujuk kepada komik yang diterbitkan oleh peminat manga yang mensasarkan kumpulan hobi tertentu dan dijual secara terus kepada pembeli dan tidak melalui penerbit komersial. *Dojinshi* boleh diterima sebagai komik yang dihasilkan oleh individu yang meminati sesuatu perkara dan berkongsi hobi yang sama. *Dojinshi* boleh berupa komik baru dengan cerita dan karikatur sedia ada atau baru dicipta dan boleh juga berupa sambungan kisah daripada manga. *Dojinshi* yang merupakan sambungan kisah terhasil apabila seorang penulis/pelukis tidak berpuas hati dengan penamat cerita dalam sesuatu manga.

Terdapat beberapa pengkaji tempatan yang membuat kajian mengenai budaya popular Jepun di Malaysia seperti Rohayati, Md Nasrudin dan Lee (2014) yang mengkaji aktiviti *cosplayer* di Malaysia, Yamato Eriko (2012, 2016) yang mengkaji budaya popular Jepun dengan remaja Malaysia, Roslina, Nor Shahila, Hazlina dan Normaliza (2015) yang mengkaji penggunaan manga dan *dojinshi* serta Juliana, Mustafa dan Farhani (2012) yang mengkaji pembinaan identiti Jepun melalui tontonan anime di televisyen Malaysia. Berdasarkan hasil kajian oleh pengkaji sebelum ini, penulis merumuskan bidang kajian ini masih baru dan masih banyak penyelidikan yang perlu diperhalusi dan kajian yang lebih mendalam perlu dilakukan memandangkan bidang ini melibatkan aset penting negara iaitu kanak-kanak dan remaja.

Secara umumnya budaya popular Jepun di Malaysia, agak kontroversi kerana bagi ibu bapa budaya popular Jepun merupakan satu budaya asing yang tidak membawa sebarang manfaat kepada anak-anak. Terdapat pertembungan pendapat antara ibu bapa dan anak-anak mereka tentang produk budaya Jepun seperti kajian oleh Roslina, Yamato, Sanimah dan Farah (2012) di mana responden kajian ini menyatakan betapa manga dan anime memberi kesan positif terhadap diri mereka supaya belajar bersungguh-sungguh, menghargai keluarga dan sahabat serta tidak berputus asa demi mencapai cita-cita. Sebaliknya menurut responden, ibu bapa tidak menggalakkan mereka menonton anime dan membaca manga kerana mahukan responden belajar atau membuat perkara lain yang lebih berfaedah. Pernyataan di atas turut disokong oleh Yamato (2016) seperti berikut:

*Despite the fact that all interviewees were participating in related events every year or more than once a year since their first participation, none of their parents were supportive of their participation in the beginning. Their parents seemed not to be familiar with ACG event participation so the parents considered it to be 'wasting time and money' (Yamato, 2016, p.748).*

Sembilan orang responden kajian Yamato (2016) terdiri daripada pelajar universiti, eksekutif, jurutera, pensyarah, pereka bentuk dan penulis bebas. Walaupun responden sudah dewasa, ibu bapa masih menganggap hobi responden menyertai acara peminat budaya popular Jepun sebagai membuang masa dan wang, walaupun responden telah berusaha dan sentiasa komited menyertai acara sebegini. Sebenarnya walaupun ada peserta acara hadir semata-mata kerana minat tetapi terdapat juga peserta yang datang sebagai usahawan dan menjual produk mereka sendiri dan mendapat pulangan yang berpatutan. Terdapat peminat yang kemudiannya menjadikan minat mereka sebagai pekerjaan utama seperti pelukis serta penjual produk *cosplayer* dan sebagainya.

Pertembungan pendapat antara ibu bapa dan peminat budaya Jepun tidak dapat dielakkan kerana terdapat jurang ilmu pengetahuan dan budaya antara dua generasi. Walaupun rakyat Malaysia terdiri daripada berbagai bangsa, kaum, agama dan latarbelakang, malah turut mahir berbahasa sekurang-kurangnya dua bahasa, generasi ibu bapa kini belum terdedah kepada multi budaya dalam erti kata yang sebenarnya. Generasi muda Malaysia semakin menjadi masyarakat multi budaya dan senang menerima dan memahami budaya asing, namun masih tetap berpegang kepada jati diri Melayu dan Islam. Sebagai contoh, dua orang responden kajian Yamato (2016) yang berbangsa Melayu menyatakan bahawa mereka percaya yang mereka mengetahui setakat mana mereka perlu meneruskan atau menghentikan aktiviti mereka sebagai peminat budaya Jepun iaitu *cosplay* dan muzik. Mereka mengambil masa yang lama dan telah melakukan banyak usaha untuk menukar minda ibu bapa mereka. Menurut mereka lagi, muzik dan *cosplay* merupakan perkara yang perlu mereka lakukan sepanjang hidup mereka dan merupakan sebahagian daripada diri mereka. Jadi, menghalang diri mereka dari terlibat dalam budaya popular Jepun ini, bererti menghalang sebahagian diri mereka.

*Multicultural* (atau multi budaya) menurut *collinsdictionary.com* bermakna mempunyai atau berkaitan dengan manusia yang berlainan warganegara dan budaya. Menurut *oxforddictionaries.com* pula, multi budaya berkaitan dan mengandungi beberapa budaya atau kumpulan etnik dan menurut *dictionary.cambridge.org* multi budaya termasuk orang yang mempunyai banyak adat dan kepercayaan. Secara umumnya generasi ibu bapa masa kini belum sepenuhnya menjadi masyarakat multi budaya walaupun mereka mungkin tinggal di bandar besar. Generasi anak-anak lebih terbuka menerima dan mengadaptasi kehidupan mereka berbanding orang tua mereka. Sejak kecil kalangan remaja menerima budaya popular Jepun melalui televisyen, manga, komik, CD/DVD dan lain-lain. Malah kemudahan internet memberikan mereka peluang yang sangat besar kerana segala jenis produk budaya popular ini boleh dimuat turun, dimuat naik, dibaca, ditonton, didengar dan dikongsi di seluruh pelosok dunia.

Pengajar bahasa Jepun di Malaysia terutama di Universiti Awam, secara umumnya kurang peka terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepun. Mereka lebih menumpukan pengajaran dalam kelas menggunakan buku teks atau modul tertentu tanpa menambahkan alat pengajaran dan pembelajaran sampingan yang lebih dekat kepada pelajar seperti anime, manga, *youtube* dan sebagainya. Sedangkan di luar sana, terdapat begitu banyak kaedah pembelajaran yang lebih menarik seperti mempelajari bahasa Jepun melalui manga, anime dan permainan komputer. Terdapat juga aplikasi dalam telefon bimbit dan komputer yang boleh menyemak sebutan, ejaan dan nahu bahasa Jepun.

## METODOLOGI KAJIAN

Terdapat 15 kumpulan pelajar bahasa Jepun yang mengambil kursus bahasa Jepun tahap satu hingga tahap tiga (BBJ2401, 2402 dan 2403) secara elektif atau elektif wajib di UPM pada semester dua 2016/2017 dan tiga kumpulan pelajar di Jabatan Pengajian Asia Timur, UM yang mengambil kursus bahasa Jepun tahap satu hingga tahap tiga (AIG1004, 2004 dan 3004). Pengkaji telah memilih secara rawak enam kumpulan pelajar dari UPM dan dua kumpulan pelajar dari UM. Untuk kajian ini, penyelidik telah memilih responden yang meminati manga dan anime sahaja.

Responden terdiri daripada 86 orang pelajar yang mengambil kursus bahasa Jepun (BJ) di UPM dan UM yang meminati manga atau anime. 53% responden terdiri daripada pelajar berbangsa Cina dan selebihnya 47% daripada pelajar Melayu. Tiada bangsa lain yang terlibat dalam kajian ini memandangkan hampir dua bangsa ini sahaja yang mengambil kursus bahasa Jepun di UA. Daripada segi gender pula, 25% (22 orang) responden adalah lelaki dan 75% (65 orang) adalah perempuan. Bahasa utama responden pula terbahagi kepada tiga iaitu bahasa Melayu 48% (42 orang), bahasa Cina 50% (43 orang) dan bahasa Inggeris 2% (2 orang).

Jumlah responden membaca manga atau menonton anime yang berbahasa Melayu sahaja (2% / 2 orang), bahasa Inggeris sahaja (34% / 29 orang), bahasa Cina sahaja (24% / 21 orang) dan bahasa Jepun sahaja (3% / 3 orang). Terdapat juga responden yang menggunakan manga dan komik berbahasa Melayu dan Inggeris (12% / 10 orang), Melayu dan Cina (2% / 2 orang), bahasa Inggeris dan bahasa Jepun (3% / 3 orang) serta bahasa Inggeris dan bahasa Cina (12% / 10 orang). Seorang responden membaca komik dan menonton anime dalam bahasa Inggeris, bahasa Cina dan bahasa Jepun.

Data diperolehi daripada kaji selidik berjumlah empat mukasurat yang terdiri daripada soalan dengan jawapan pilihan serta soalan berbentuk subjektif. Soalan kaji selidik terbahagi kepada empat bahagian iaitu soalan demografik, soalan dengan pilihan jawapan, soalan dengan pilihan jawapan dan subjektif serta soalan subjektif. Soalan ini dibentuk sedemikian rupa agar pelajar boleh menulis dan memberitahu pendapat tentang manga dan anime dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh penyelidik. Bagi melihat penggunaan bahasa Jepun dalam karangan, penyelidik meminta responden menulis karangan secara suka rela dan tanpa memberikan tema khusus. Sebanyak empat responden Melayu dan seorang responden Cina daripada UPM menulis karangan. Responden dalam kertas kerja ini dikodkan dengan PM (perempuan berbangsa Melayu), LM (lelaki berbangsa Melayu), PC (perempuan berbangsa Cina) dan LC (lelaki berbangsa Cina).

## DAPATAN KAJIAN

*Penggunaan Manga dan Anime dalam Kalangan Pelajar di Dua Buah Universiti Awam (UA)*  
Dapatan menunjukkan 47% menggemari manga semenjak berada di sekolah rendah, 36% semenjak sekolah menengah dan 14% semenjak berada di kolej atau universiti. 45% menggemari anime semenjak berada di sekolah rendah, 42% semenjak sekolah menengah dan 10% semenjak berada di kolej atau universiti. 9% atau lapan orang responden melibatkan diri dengan melukis karakter, *fan-fictions*, *artwork*, *dojinshi* dan *cosplay*. 38% responden berpendapat manga dan anime mengubah kehidupan atau cara mereka berfikir, 31% tidak pasti dan 29% berpendapat sebaliknya. Dapatan kajian ini menunjukkan signifikan manga dan anime dalam kehidupan responden yang mana 83% responden membaca manga dan 87% responden menonton anime semenjak sekolah rendah dan menengah. Minat terhadap budaya popular ini mendorong responden mengambil kursus bahasa Jepun di

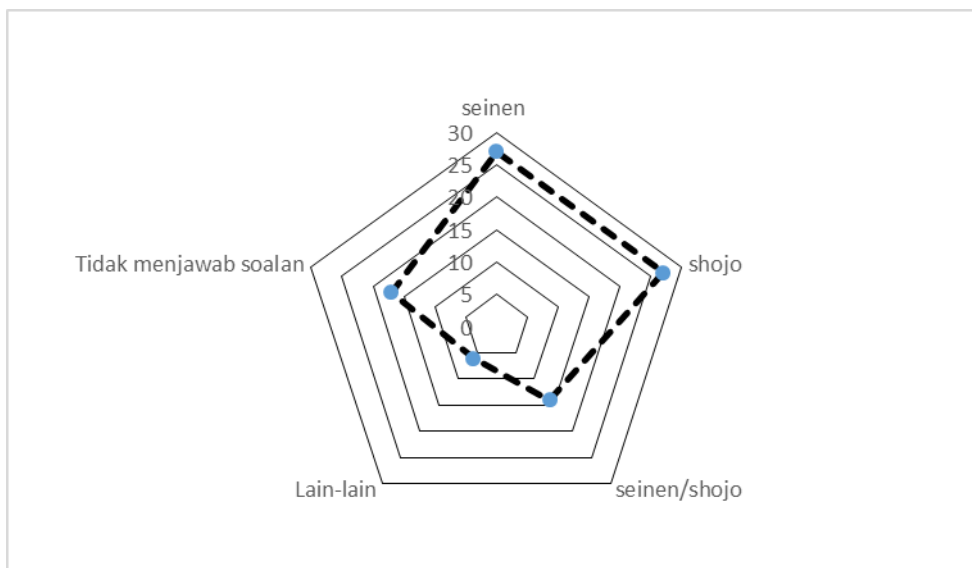
universiti. Lapan orang iaitu 9% responden yang terdiri daripada tiga responden berbangsa Melayu dan lima responden berbangsa Cina mengembangkan minat mereka dalam bidang manga dan anime kepada melukis karakter dan *artwork*, menulis *fan-fiction* dan *dojinshi* serta menyertai *cosplay*.

Jadual 1 berikut menunjukkan pecahan di antara responden mengikut kaum dan gender. Data menunjukkan responden perempuan sama ada Melayu atau Cina lebih cenderung menggemari manga dan anime yang bergenre *seinen* untuk pasaran lelaki berbanding genre *shojo* untuk pasaran perempuan. Sebaliknya, responden lelaki sama ada berbangsa Melayu atau Cina cenderung menggemari manga yang bergenre *shojo*. Dapatan ini mendedahkan sesuatu yang mengejutkan kerana ini menunjukkan pelajar perempuan lebih menggemari genre *seinen* yang lebih kepada aksi dan humor, sementara pelajar lelaki lebih menggemari genre *shojo* yang lebih kepada percintaan dan aksi romantik.

Jadual 1: Genre kegemaran responden mengikut pecahan kaum dan gender.

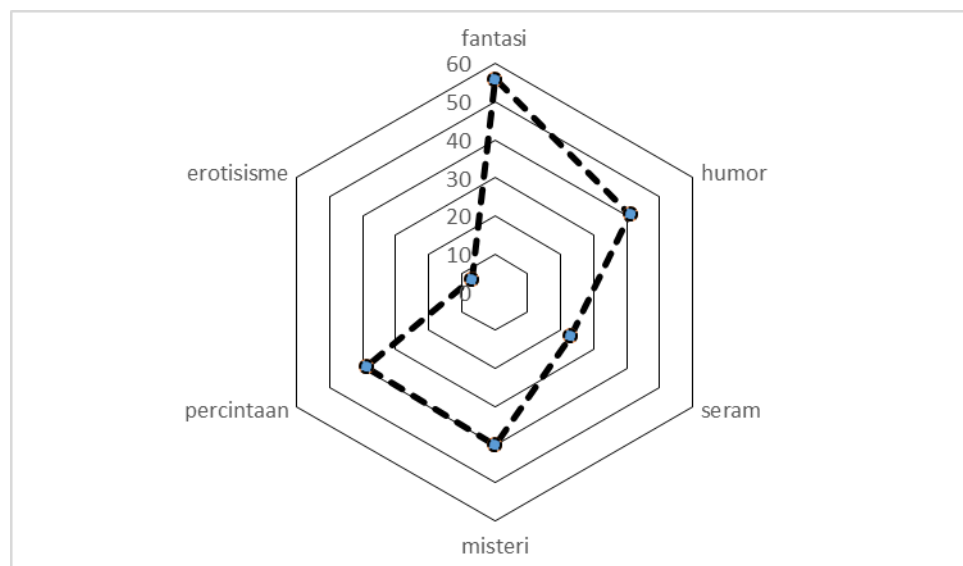
	Melayu (P)	Melayu (L)	Cina (P)	Cina (L)	Jumlah
<i>Seinen</i>	11	2	12	1	26
<i>Shojo</i>	7	6	9	5	27
<i>Seinen/shojo</i>	7	2	4	1	14
Lain-lain	3		2	1	6
Tidak menjawab soalan	4	1	10	2	17

Rajah 1 berikut pula menunjukkan jumlah keseluruhan responden yang menggemari manga dan anime mengikut genre. 27 orang responden menggemari manga dan anime dalam genre *seinen* dan 27 orang responden lagi menggemari genre *shojo*, 14 orang meminati kedua-dua genre *seinen* dan *shojo*, manakala 6 orang responden menjawab genre lain.



Rajah 1: Genre kegemaran responden.

Dari segi genre cerita pula, 56 orang responden menggemari fantasi, 41 responden menggemari humor, 40 orang menggemari cerita misteri, 39 orang menggemari cerita tentang percintaan dan 23 orang menggemari cerita seram. Terdapat juga responden yang menggemari cerita berunsur erotisme iaitu seramai tujuh orang, seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 2 dan Jadual 2 berikut.



Rajah 2: Genre cerita kegemaran responden.

Genre fantasi merupakan genre yang paling diminati responden, manakala tiada perbezaan yang besar antara genre lain iaitu humor, misteri dan percintaan. Tidak ramai yang menggemari genre seram dan yang paling sedikit adalah genre erotisme. Walaupun erotisme menduduki tempat terbawah, jumlah ini agak signifikan kerana genre ini turut diminati oleh kaum Melayu seramai empat orang. Jumlah responden Cina yang menggemari genre ini pula adalah tiga orang. Angka ini agak membimbangkan terutama kepada kaum Melayu yang lebih sensitif terhadap kepercayaan beragama, apatah lagi ia tidak mencerminkan budaya Melayu yang lembut, santun dan tabu terhadap unsur seksual apatah lagi apabila ia melibatkan pelajar UA.

Jadual 2: Genre cerita kegemaran responden mengikut pecahan kaum dan gender.

	Melayu (P)	Melayu (L)	Cina (P)	Cina (L)	Jumlah
Fantasi	21	10	20	5	56
Humor	16	9	11	4	40
Seram	14	3	5	1	23
Misteri	17	6	15	2	40
Percintaan	15	5	17	2	39
Erotisme	2	2	2	1	7

Selain genre utama cerita, terdapat responden perempuan dari kaum Melayu yang menggemari genre aksi, pengembaraan, alam ghaib, sejarah, psikologi, sukan, *slice of life* (kisah kehidupan) dan *sci-fi* (sains dan fiksyen). Responden perempuan dari kaum Cina pula menggemari aksi, komedi dan cerita rakyat. Responden lelaki Melayu pula menggemari



genre pengembaraan. Kepelbagaian genre responden ini menunjukkan minat yang luas responden terhadap kehidupan lampau, masa kini dan masa hadapan.

*Sejauh Manakah Manga dan Anime Mempengaruhi Kehidupan Mereka Sehari-hari*

Jadual 3 berikut menunjukkan pandangan responden sama ada penggunaan manga dan anime telah mengubah kehidupan atau cara mereka berfikir. 36% responden berpendapat bahawa manga dan anime sememangnya mengubah kehidupan dan cara mereka berfikir. 28% responden tidak berpendapat sedemikian dan 30% responden pula tidak pasti apakah penggunaan manga dan anime memberi apa-apa perubahan dalam hidup mereka.

Tulisan responden dalam soal selidik ini yang menyatakan bahawa manga dan anime mengubah kehidupan dan cara mereka berfikir boleh dibahagikan kepada beberapa tema iaitu:

1. pengetahuan tentang budaya, nilai, bahasa Jepun;
2. membuat keputusan;
3. cara berfikir mengenai kehidupan;
4. memberi keyakinan diri;
5. pengorbanan ;
6. positif;
7. hubungan kekeluargaan dan persahabatan;
8. keberanian;
9. sumber inspirasi.

Jadual 3: Pendapat responden terhadap soalan adakah manga dan anime mengubah cara mereka berfikir.

	Melayu (P)	Melayu (L)	Cina (P)	Cina (L)	Jumlah	Peratus
Ya	12	7	7	5	31	36
Tidak	7	2	12	3	24	28
Tidak pasti	10	2	13	1	26	30
Tidak menjawab soalan	0	0	3	2	5	6

Antara tulisan responden adalah seperti berikut:

PM11: *I learnt a lot about culture in Japan specially days celebration as in festive days*

PM13: *It's builds my self- confidence and more appreciate the others in a friendship*

PM10: *manga / anime can affect my way of thinking towards life especially when watching or reading slice of life anime. Sometimes, I can relate so much to the story and feel what the character went through. Anime / manga also change my way of thinking towards Japan and make me so interest towards Japan.*

PM15: *it's affect my ability on reading hiragana, katakana and kanji. Until I could speak Japanese very well also because I watching a lot of Japanese movies (without subtitle) and anime to improve my own Japanese skill, thanks to it. I have a lot of Japanese friends from different city (fukuoka, osaka, tokyo, oshima, kyutech, kouchi, tsukuba kyushu).*

LM3: *accepting oneself and be confident in things you believe in.*

LM5: *some manga / anime showed positive values that somewhat inspired me in a good way.*

LM11: *give me courage to do something useful and something big for my future.*

PC31: *anime taught me to be a good friend to others, be obedient to parents.*

Analisis data menunjukkan 68 orang (79%) responden berpendapat bahawa penggunaan manga dan anime membantu mereka meningkatkan kemahiran bahasa Jepun sedangkan hanya empat orang (5%) sahaja tidak berpendapat sedemikian seperti yang ditunjukkan oleh Jadual 4 berikut.

Jadual 4: Pendapat responden terhadap soalan adakah manga dan anime membantu mereka meningkatkan kemahiran bahasa Jepun.

	Melayu (P)	Melayu (L)	Cina (P)	Cina (L)	Jumlah	Peratus
Ya	23	10	27	8	68	79
Tidak	1	1	1	1	4	5
Tidak menjawab soalan	5		7	2	14	16

Antara faktor yang menyumbang kepada pandangan responden adalah seperti petikan data berikut:

PM3: *Because from anime, I can learn pronunciation.*

PM10: *I can understand the meaning of Japanese words easily.*

PM7: *I get to learn new vocabularies and practice reading katakana and hiragana.*

PM13: *I watch anime in Japanese club so I tend to learn Japanese word through it.*

PM5: *It make me easy to memorize the vocabulary.*

PM18: *Because whenever I watched anime, I learned new paraphrase*

PM11: *It helps a lot on speaking.*

PM15: *It will be a great help where we learning while doing our hobby*

LM12: *New words and plain form/structure.*

PM17: *When you watch Japanese tubbed anime might improve your vocabularies.*

PM16: *Because I can try to read a few words in Japanese.*

PM22: *It do give some skill to pronounce word in Japanese.*

LM19: *It has include the hiragana, katakana and kanji, so I can explore more about it.*

LM10: *I can memorize simple language.*

LM9: *I learn a lot of it just by watching and listening to it.*

LM12: *I've learned most of plain from Japanese by watching anime.*

LM13: *It help me to understand informal Japanese language.*

LM11: *I am able to review my study of Japanese bit by bit and memorize.*

- PC22: *I would check it if I wonder its meaning.*  
PC2: *I can recognize some commonly used words.*  
PC30: *I can relate to the pronunciation and expression.*  
PC26: *I learn Japanese language from anime since secondary school.*  
PC27: *I speak Japanese more fluently and know some words that haven't be taught yet.*  
PC21: *We can improve our Japanese language through listening and we can understand it with subtitles.*  
PC24: *We can learn some basic greetings vocabulary through manga and anime.*  
PC20: *The script repeat some of the vocabularies, it's easier to learn.*  
LC9: *I can speak simple sentences now even without going to language class.*

Kesimpulannya responden dapat meningkatkan kemahiran bahasa Jepun melalui pembacaan manga dan tontonan anime. Sarikata turut memainkan peranan penting kerana responden yang tidak mengetahui ayat atau frasa yang dituturkan dalam anime akan mendapatkan makna dengan cepat melalui sarikata. Pengulangan ayat atau frasa dalam anime turut memberi kesan kepada responden kerana pengulangan ayat atau frasa ini secara tidak langsung membolehkan responden lebih cepat mengingat makna melalui situasi 'sejadi' dalam anime.

Tontonan anime secara berulang akan membolehkan responden mempelajari sebutan, makna dan kosakata baharu dengan lebih mudah. Malah responden dapat mempelajari parafrasa dan frasa baharu dalam bahasa Jepun kerana telah dibekalkan dengan situasi yang sejadi dalam manga dan anime. Responden turut mempelajari bentuk 'plain' atau bentuk kasual yang tidak memerlukan penggunaan ayat santun berdasarkan status sosial. Melalui manga dan anime juga responden dapat mempelajari kosakata baharu yang belum diajar dalam kelas bahasa Jepun di universiti.

Bagi empat orang responden yang berpendapat penggunaan manga dan anime tidak membantu mereka meningkatkan kemahiran bahasa Jepun, seorang responden tersebut menjawab "*I'm not practice using Japanese language in daily life*" dan "*I read in english*". Ini menunjukkan seorang pelajar tidak mempraktikkan bahasa Jepun dalam kehidupan seharian walaupun mempelajari bahasa Jepun di Universiti dan seorang responden lagi membaca manga terjemahan dalam bahasa Inggeris. Pernyataan responden ini menunjukkan bahawa mereka membaca membaca manga dan menonton anime semata-mata kerana minat dan bukan untuk meningkatkan kemahiran bahasa Jepun.

#### *Penggunaan Bahasa Jepun dalam Karangan Pelajar Terpilih*

Responden PM11 yang pada kajian ini dilakukan merupakan pelajar UPM sedang mengambil kursus BBJ2402 iaitu Bahasa Jepun 2. Untuk kursus BBJ2402 silibus pembelajaran adalah berdasarkan sukatan buku teks Minna no Nihongo daripada bab 7 sehingga bab 15. Responden menggunakan struktur ayat yang yang tiada dalam silibus kursus BBJ2402. Struktur ayat yang dimaksudkan adalah **Watashino shumi wa ~ kotodesu (hobi saya adalah ~)**. Struktur ayat ini agak sukar kerana pelajar perlu menukar kata kerja kepada bentuk kamus terlebih dahulu. Responden menulis ayat berikut.

**Watashino shumiwa shashin wo torukotodesu**

Hobi saya adalah mengambil gambar.

Responden juga menulis dua ayat modifikasi iaitu:

**Shashin o torunoga totemo sukidesu.**

[Saya] sangat suka mengambil gambar.

**Watashiga totta saishouno shashinwa watashino baasudee keeki no  
shashin deshita.**

Gambar yang saya ambil pertama kali adalah gambar kek harijadi saya.

Ketiga-tiga ayat ini agak kompleks kerana pelajar perlu menukar kata kerja asal kepada bentuk 'plain' yang terikat dengan beberapa peraturan bergantung pada jenis kata kerja yang digunakan. Selain itu pelajar menggunakan tiga kosa kata yang tidak dipelajari pada tahap dua iaitu *itsuka* (suatu hari nanti), *sekai* (dunia) dan *tabi* (melancong) dan menggabungkan ketiga-tiga kosa kata itu menjadi ***itsuka sekai o tabini ikitai*** (Suatu hari nanti saya mehu pergi melancong ke seluruh dunia). Pelajar juga menggunakan kosa kata ***shashinka*** (jurufoto).

Temu bual terhadap responden ini menunjukkan bahawa responden menonton anime, menonton drama Jepun dalam talian, menonton program televisyen *NHK world* dan menggunakan aplikasi *NHK World* dalam telefon bimbit. Responden menulis ayat tersebut dengan merujuk kepada buku teks *Minna no Nihongo* yang sepatutnya dipelajari pada tahap 3 iaitu bab 17 sehingga bab 23. Pada soalan penulis adakah anime tidak membantu beliau dalam menguasai bahasa Jepun, responden menjawab bahawa banyak kosa kata dipelajari melalui anime tetapi untuk tujuan penulisan beliau tidak merujuk kepada ayat dalam anime kerana maklum akan ayat atau frasa yang tidak sesuai dalam penulisan formal.

Responden PM57 yang sedang mengikuti bahasa Jepun tahap 3 pada waktu itu menggunakan struktur ayat yang tiada dalam silibus tahap 3. Responden menulis ***hahawa kazokuno tameni oishii ryouri o tsukurimasu*** (*demi* keluarga emak memasak makanan yang sedap), ***chichiga imasen kara hitori de kyoudaino sewa wo shiteimasu*** (kerana ayah tiada, emak saya *menjaga* adik-beradik saya seorang diri) dan ***watashitachini iro iro na kotoo oshiete kuremasu*** (emak *mengajar* saya berbagai-bagai perkara). Struktur ayat ***~tameni***, kata kerja ***sewa wo suru*** dan ***oshiete kuremasu*** digunakan tanpa sebarang kesalahan nahu dan ejaan. Dalam kaji selidik juga responden ini maklum akan perbezaan antara bahasa Jepun formal dan bahasa Jepun tidak formal yang digunakan dalam anime. Responden ini lebih menggemari anime berbahasa Jepun kerana dapat meningkatkan kemahiran bahasa Jepun. Responden juga telah merujuk kepada kandungan silibus yang lebih tinggi bagi tujuan penulisan.

Seterusnya, responden LC52 mengambil kursus BBJ2401 (bahasa Jepun tahap 1) ketika kajian ini dijalankan. Responden banyak menggunakan struktur ayat dalam tahap 2, iaitu ***-ga suki desu*** (suka - ), ***-ga jouzu desu*** (mahir/pandai -) dan ***-ga oishii desu*** (-sedap). Antaranya adalah ***chichiwa supootsuga joozu desu*** (Ayah saya *pandai bersukan*) dan ***chichito haha ga sukidesu*** (saya *suka* ayah dan mak). Terdapat juga bentuk ayat modifikasi dalam tahap 3 iaitu ***watashino sukina hitowa chicito haha desu*** (*orang yang saya suka* adalah *ayah dan ibu*) dan ***hahawa terebiwo mi ga [mirunoga] sukidesu*** (*Ibu suka menonton* televisyen).

Responden LM11 yang mengambil kursus bahasa Jepun 2 menulis dua struktur ayat yang tiada dalam silibus BBJ2402 tetapi ada dalam silibus BBJ2403 iaitu **5 (go) nen mae deshita** (5 tahun dahulu) dan **shigoto o suru no [ga] kantan desu** (mudah membuat kerja) yang memerlukan modifikasi frasa terlebih dahulu.

Responden PM85 yang mengambil kursus BBJ2402 menggunakan kosa kata ayat yang tiada dalam silibus tahap dua. Malah penguasaan bahasa Jepunnya sangat bagus melebihi tahap tiga. Kosa kata seperti **hitori gurashi** (hidup seorang diri), **hen nante** (pelik kata mereka), **sonzai** (wujud), **ai o komeru** (penuh rasa cinta), **ikitsuzukeru** (teruskan hidup), **mimiwo katamukeru** (mendengar dengan teliti), dan sebagainya. Malah beliau menulis menggunakan tulisan kanji tanpa sebarang kesalahan. Antara ayat yang digunakan adalah **sonotokiwa sukina hitoto isshoni mondai o donoyou ni chokumen suru kotoga dekimasuka** (pada masa itu bersama orang yang saya cintai, bolehkah saya menghadapi masalah dengan positif). Tulisan dalam kaji selidik menunjukkan responden ini menggemari anime dan manga sejak berada di sekolah rendah, menonton drama Jepun tanpa sari kata untuk meningkatkan kemahiran bahasa Jepun sehingga boleh bercakap dalam bahasa Jepun dan pernah dibayar untuk menjadi interpretor bahasa Jepun – bahasa Indonesia.

Empat daripada lima responden terlibat dalam aktiviti menonton anime dan membaca manga semenjak sekolah rendah dan seorang sahaja semenjak memasuki UPM. Ini menunjukkan pelajar mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepun dengan baik jika menggunakan manga dan anime dengan cara yang betul. Malah mereka juga mampu mendapatkan pendapatan sampingan jika mereka mempunyai keinginan yang tinggi dan minat yang mendalam.

#### PENUTUP

Dapatan kajian menunjukkan 83% pelajar dalam kajian ini membaca manga dan 87% responden menonton anime semenjak mereka berada dalam alam persekolahan. 9% responden ini kemudian melibatkan diri dengan budaya popular Jepun yang lain seperti melukis karakter, *fan-fictions*, *artwork*, *dojinshi* dan *cosplay*. Dapatan ini mendedahkan dua penemuan baharu iaitu pertama, pelajar perempuan lebih menggemari genre *seinen* yang lebih kepada aksi dan humor, sementara pelajar lelaki lebih menggemari genre *shojo* yang lebih kepada percintaan dan aksi romantik. Kedua, minat pelajar terhadap genre erotisme yang dianggap sesuatu yang tabu terutama kepada kaum Melayu.

79% pelajar berpendapat penggunaan manga dan anime dapat membantu mereka meningkatkan kemahiran berbahasa Jepun sama ada melalui penulisan atau perbualan. 36% responden berpendapat bahawa manga dan anime sememangnya mengubah kehidupan dan cara mereka berfikir kerana pengetahuan budaya, nilai dan bahasa Jepun yang diperoleh menyebabkan mereka melihat dunia dengan perspektif yang berbeza.

Kajian seterusnya boleh dijalankan bagi mengesan sejauh manakah penggunaan manga dan anime dalam kemahiran bahasa Jepun dengan melihat penghasilan pelajar dalam aktiviti pembelajaran seperti karangan, dialog dan perbualan. Pengkaji bahasa Jepun boleh menilai sama ada pelajar ini mendapat pengaruh yang baik atau buruk berdasarkan penilaian terhadap karangan, dialog atau perbualan pelajar terlibat. Daripada pengamatan penulis sebelum ini yang telah mengajar bahasa Jepun di UPM melebihi 20 tahun, bagi aktiviti penulisan karangan, pelajar yang menggunakan kosa kata atau frasa dalam anime atau manga akan mendapat markah yang rendah kerana pemilihan kosa kata yang tidak formal dalam karangan. Walau bagaimanapun hasil kajian kali ini menunjukkan terdapat pelajar yang menggunakan sepenuhnya minat terhadap budaya popular Jepun ke arah

meningkatkan kemahiran bahasa Jepun secara lebih memberangsangkan. Adalah penting pengajar bahasa Jepun membimbing pelajar ini dalam aktiviti penulisan dan perbualan agar mereka boleh menulis dan berbual mengikut konteks yang sesuai. Pengajar bahasa Jepun pada umumnya memantau penulisan pelajar melalui penulisan karangan atau mini esei kerana lebih mudah berbanding memantau penggunaan bahasa pelajar dalam aktiviti perbualan.

Dalam aktiviti penulisan dialog dan perbualan, pelajar yang menggemari manga dan anime biasanya akan mendapat markah penilaian yang lebih tinggi kerana pemilihan kosa kata dan frasa atau ayat dalam manga dan anime bersesuaian dengan situasi perbualan. Hal ini kerana kebanyakan situasi dalam anime dan manga adalah tidak formal dan santai. Tambahan pula dalam aktiviti perbualan atau main peranan, bahasa badan dan ujaran bukan linguistik pelajar akan lebih sejadi dengan konteks perbualan. Walau bagaimanapun kajian lanjut perlu dilakukan bagi membuktikan hipotesis penulis dengan lebih terperinci.

#### PENGHARGAAN

Penghargaan kepada Research University Grant Scheme, Universiti Putra Malaysia. (06-02-12-1941RU) dan Sumitomo Foundation.

#### BIODATA

*Roslina Mamat* adalah Profesor Madya di Jabatan Bahasa Asing, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Bidang kajian beliau adalah analisis wacana terutama analisis perbualan dan budaya popular Jepun. Email: [linamm@upm.edu.my](mailto:linamm@upm.edu.my)

*Hazlina Abdul Halim* adalah Profesor Madya di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Email: [hazlina\\_ah@upm.edu.my](mailto:hazlina_ah@upm.edu.my)

*Nor Shahila Mansor* merupakan pensyarah kanan di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Email: [nsm@upm.edu.my](mailto:nsm@upm.edu.my)

*Roswati Abdul Rashid* merupakan pensyarah kanan dalam bidang wacana bahasa Jepun di Universiti Malaysia Terengganu. Email: [roswati@umt.edu.my](mailto:roswati@umt.edu.my)

RUJUKAN

- Egan, L. (2008). *Otaku murderer tsutomu miyazaki executed*. Muat turun daripada <http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-06-17/otaku-murderer-tsutomu-miyazaki-executed-on-tuesday>
- Galbraith, W. G. (2009). *The otaku encyclopedia: An insider's guide to the subculture of cool Japan*. Tokyo: Kodansha.
- Hanai, Y. (2017). *Pop culture: New & old*. Tokyo: Kuroshio
- Hikikomori. (2018). Muat turun daripada <http://jisho.org/search/hikikomori>
- Iman Junid. (2016). *Cultural hybridization in the production of self-published comics by Malay Fan Artists of Japanese popular culture* (Tesis sarjana yang belum diterbitkan, Universiti Putra Malaysia, Serdang, Selangor).
- Ito, K. (2008). Manga in Japanese history. In W. M. Mark (Ed.), *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime* (pp. 26-47). London: An East Gate Book.
- Japanese in a year*. (2018). Muatturun daripada <https://www.fluentin3months.com/japanese-in-a-year>  
<https://plus.google.com/communities/100379889147661298516>
- Juliana Abdul Wahab, Mustafa K. Anuar, & Farhani. (2012). Global media product and construction of "Japanese Identity": A case study of anime on Malaysian television. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 28(2), 1-19.
- Learn Japaense by reading "One Piece"*. (2018). Muatturun daripada <https://mangakotoba.com/learn-japanese-by-reading-one-piece-1>
- Multicultural*. (2018). Dalam CollinsDictionary.com. Muatturun daripada <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/multicultural>
- Multicultural*. (2017). Dalam oxforddictionaries.com. Muat turun daripada <https://en.oxforddictionaries.com/definition/>
- Multicultural*. (2017). Dalam cambridge.org. Muatturun daripada <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/multicultural>
- Rohayati Paidi, Md Nasrudin Md Akhir, & Lee Poh Ping. (2014). *Reviewing the concept of subculture: Japanese cosplay in Malaysia*. Occasional paper on Japan Studies, Japan Studies Program, Universiti Malaya.
- 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.
- Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, & Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi. (2018). Perkembangan komik Jepun (manga) sehingga ke pentas global: Apa kurangnya komik Melayu? *Prosiding Seminar Antarabangsa Linguistik dan kebudayaan bahasa Melayu ke-10* (pp. 629-639). Kota Bharu: UPM
- Roslina Mamat, Yamato, E., Sanimah Hussin, & Farah Tajuddin. (2012). Anime viewing among secondary school students in Malaysia. *Global Media Journal, Malaysian Edition*, 2(2), 40-60.
- Toku, M. (2001). What is manga?: The influence of pop-culture in adolescent art. *Visual cultural research in art and education*. Muat turun daripada [http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Toku\\_what%20is%20manga\\_.html](http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Toku_what%20is%20manga_.html)

- Yamato, E. (2016). 'Growing as a person': Experiences at anime, comics, and games fan events in Malaysia. *Journal of Youth Studies*, 19(6), 743-759.
- Yamato, E. (2012). Accumulating Japanese popular culture: Media consumption experience of Malaysian young adults. *Media Asia*, 3(4), 199-208.