

## **Hubungan Anime dengan Akhlak Remaja Islam: Kajian Rintis di Selangor**

*(The Relationship between Anime and the Moral of Muslim Youth: Pilot Study in Selangor)*

NOR AFIAN YUSOF\*, KHAIRUL ANWAR MASTOR, MAZNAH IBRAHIM,  
FATIN HAZWANI @ HASIDAH SIRAN, HAMDZUN HARON & ABDUL SALAM  
YUSSOF

### ABSTRAK

*Kepincangan akhlak dalam kalangan remaja hari ini umpama barah yang meracuni masyarakat kerana ia memberikan impak negatif terhadap semua pihak termasuk diri remaja itu sendiri, keluarga, pihak sekolah serta kerajaan. Impak yang terjadi dari isu akhlak ini akan merugikan negara kerana remaja adalah modal insan yang akan mencorak masa depan negara. Statistik daripada Jabatan Perangkaan Malaysia 2016 merekodkan bilangan pesalah juvana menurun 10.3 peratus daripada 5,096 kes pada tahun 2014 kepada 4,569 kes pada tahun 2015. Namun bilangan tersebut belum cukup untuk melepaskan rasa risau di kalangan masyarakat terhadap masalah ini apa lagi ia melibatkan golongan remaja. Banyak faktor yang menyumbang kepada isu akhlak ini. Salah satunya ialah pendedahan melampau media massa yang mengandungi unsur-unsur negatif yang boleh mempengaruhi diri dan akal remaja yang masih belum dapat membezakan baik dan buruk sesuatu perkara. Anime adalah salah satu cabang dari media massa yang begitu popular di kalangan remaja dan kanak-kanak. Animasi dari Jepun ini telah menjadi satu fenomena di seluruh dunia kerana terdapat pelbagai genre dari kanak-kanak, remaja hinggalah dewasa. Perbezaan nilai akhlak, adab dan budaya yang berbeza dikhuatiri menjadi penyebab kepada salah satu faktor keruntuhan akhlak di kalangan remaja kerana terdapatnya unsur-unsur keganasan, seks, hayalan dan tahyul yang boleh merosakkan fikiran dan meracuni sikap remaja yang akhirnya menjerumus kepada permasalahan sosial. Justeru kajian ini dilakukan untuk melihat hubungan anime terhadap keruntuhan akhlak remaja Islam di Selangor. Kajian rintis ini melibatkan 85 orang responden melalui soal selidik dengan pendekatan kuantitatif.*

*Keywords: Anime; akhlak; remaja muslim; animasi; Jepun*

### ABSTRACT

*Moral decadence among youth of today is like a cancer that poison the community. It spreads negative vibes to all parties including the youth, the family, the school and the government. The impacts stemmed from moral decadence are detrimental to the country as youth is the human capital that will shape the future of a country. Statistics received from Department of Statistics in 2016 indicated that Malaysia recorded a decline in the number of juvenile offenders to 10.3 percent of 5,096 cases as in 2014 to 4,569 in year 2015. But, the number has not been enough to reduce any sense of worries among the community. There are many factors that contribute to moral decadence among youth. One of them is excessive exposure to mass media that contain negative elements which influences teenagers as they have yet to be able to distinguish between*

*the good and bad. Anime is one branch from the mass media that is so popular among teenagers and children. Animation from Japan has become a worldwide phenomenon as there are a variety of genres from children, teens to adults. Difference moral values, different manners and different culture standards need to be cautioned as they can cause moral decadence among teenagers due to the existence of various elements such as violence, sex, hallucination and mystic that can damage and poison the mind and attitude. Muslim youth eventually are being sucked to various social problems. Thus, this study is to evaluate the relationship of anime and Muslim youth decadence in Selangor. Using a quantitative approach, the pilot study involved eighty five youth participants who responded via questionnaires.*

*Keywords: Anime; moral decadence; muslim youth; animation; Japan*

## PENGENALAN

“Anime” merujuk kepada animasi daripada Jepun yang diadaptasi daripada “manga” (komik Jepun). Ianya semakin mendapat tempat dihati peminat kartun dan animasi bukan sahaja di Malaysia bahkan di seluruh dunia. Pelbagai genre yang memenuhi kehendak hiburan dari peringkat kanak-kanak, remaja hinggalah dewasa menjadikan anime cukup diminati dimana-mana sehingga mencetuskan satu fenomena dalam dunia animasi sendiri. Pelbagai watak superhero, aksi dramatik, visual yang menarik serta jalan cerita yang tidak membosankan dan sukar diduga menjadi daya tarikan untuk menonton anime. Namun disebalik hiburan yang dipamerkan terselit unsur-unsur atau nilai-nilai yang bertentangan dengan akhlak serta budaya tempatan yang dikhuatiri menjadi faktor terhadap keruntuhan akhlak kepada penonton khususnya golongan remaja. Menurut Novianti (2007), kewujudan anime diterima baik oleh sesetengah pihak untuk mendalami bahasa dan budaya orang Jepun tapi tidak kurang juga ramai yang melahirkan rasa kebimbangan terhadap nilai negatif yang dibawa oleh anime.

Isu berkaitan akhlak sering kita baca di akhbar dan sering kita tonton di televisyen setiap hari disana sini. Bencana ini bukan semakin mengecil tetapi semakin besar dan membimbangkan selaras dengan perkembangan teknologi media yang tiada sempadannya. Amat merisaukan apabila isu akhlak ini banyak berlaku dikalangan remaja yang bakal menjadi modal insan negara. Statistik daripada pengkalan data kerajaan (<http://www.data.gov.my>) merekodkan jumlah penagih dadah mengikut umur yang melibatkan remaja berusia 13 tahun hingga 15 tahun dari tahun 2014 hingga 2016 menunjukkan peningkatan iaitu 28 kes pada tahun 2014, meningkat kepada 45 kes pada tahun 2015 dan 85 kes pada tahun 2016. Manakala bagi remaja yang berusia 16 tahun hingga 19 tahun pula ialah sebanyak 1173 kes pada tahun 2014, meningkat 1375 kes pada tahun 2015 dan 1595 kes pada tahun 2016. Manakala statistik daripada Jabatan Perangkaan Malaysia 2016 merekodkan bilangan pesalah juvana menurun 10.3 peratus daripada 5,096 kes pada tahun 2014 kepada 4,569 kes pada tahun 2015. Kesalahan pertama turut mencatatkan penurunan 12.1 peratus. Sebaliknya, kesalahan berulang mencatatkan kenaikan 12.4 peratus daripada 371 kes pada tahun 2014 kepada 417 kes pada tahun 2015. Peratus tertinggi kanak-kanak yang terlibat dengan jenayah adalah yang bersabit harta benda ialah sebanyak 36.0 peratus pada tahun 2015 berbanding 42.9 peratus pada tahun 2014. Ini diikuti kesalahan dadah sebanyak 29.7 peratus dan bersabit dengan orang sebanyak 13.4 peratus. Manakala lalu lintas sebanyak 4.3 peratus pada tahun 2014 menurun kepada 3.5 peratus pada tahun 2015, akta kesalahan kecil sebanyak 1.8 peratus pada tahun 2014 menurun pada 1.7 peratus pada tahun 2015, judi sebanyak 1.2 peratus pada tahun 2014 meningkat kepada 1.5

peratus pada tahun 2015, senjata dan bahan api sebanyak 1.5 peratus pada tahun 2014 menurun kepada 0.9 peratus pada tahun 2015. Ini adalah data statistik terkini sehingga 2015 sahaja. Istilah kanak-kanak dari Jabatan Perangkaan Malaysia ini merujuk kepada seseorang yang berumur dibawah 18 tahun.

Mengapakah masalah akhlak ini berlaku dan apakah punca yang menyebabkan ianya terus berlaku dan semakin serius?. Banyak kajian ilmiah dilakukan terhadap punca terjadinya masalah ini. Menurut Abd Rahim (2006), penglibatan remaja dalam pelbagai gejala sosial ini berpunca dari faktor dalaman diri remaja itu sendiri dari aspek perkembangan personaliti, kegagalan fungsi institusi keluarga dan pengaruh rakan sebaya. Manakala Zainal dan Sharani (2004) pula menyatakan pengaruh persekitaran di sekolah juga menjadi punca masalah akhlak di kalangan remaja. Tengku Elmi Azlina et.al (2015) mengaitkan faktor dalaman dan perkembangan personaliti remaja itu sendiri menjadi faktor tercetusnya masalah akhlak seandainya mereka tidak mendapat bimbingan sepenuhnya dalam menghadapi cabaran alam keremajaan. Sedangkan kajian Abd. Halim Tamuri & Zarin Ismail (2005) pula menyatakan bahawa kandungan negatif yang terdapat dalam media massa turut menjadi penyumbang kepada isu akhlak remaja. Pendapat ini disokong oleh Sohana Abdul Hamid (2016), kandungan media massa yang mengandungi unsur negatif boleh memberi kesan kepada penampilan akhlak remaja. Kesan buruk akibat daripada unsur negatif dalam media massa ini turut dipersetujui oleh Azizan (1998) dan Abdullah Sulong (2010).

Namun adakah unsur-unsur negatif yang terselit di anime turut menjadi faktor permasalahan akhlak remaja?. Kajian Sameen (2014) mendapati anime boleh meningkatkan interaksi sosial dan memupuk minat terhadap seni namun tidak menolak pendedahan yang keterlaluan terhadap anime boleh menimbulkan kesan negatif kepada sikap dan tingkah laku remaja. Manakala kajian Dewi Hutabalian (2011) mendapati anime menimbulkan kesan negatif yang lebih banyak dari kesan positif, contohnya remaja lebih cenderung melakukan aksi-aksi ganas pertarungan yang dilihat dalam anime dan suka meniru ejekan atau perkataan yang buruk dalam anime yang ditontonnya daripada memahami mesej-mesej dan pengajaran yang terdapat dalam anime. Justeru kajian ini dibuat untuk melihat hubungan antara anime dengan akhlak remaja Islam, khususnya di Selangor.

## AKHLAK DALAM KALANGAN REMAJA

Akhlak secara umumnya di fahami sebagai tabiat, budi pekerti atau perlakuan yang diamalkan oleh manusia sama ada berbentuk baik mahupun buruk. Al-Ghazali (2010) mengklasifikasikan akhlak kepada dua keadaan iaitu akhlak terpuji sebagai gambaran keimanan, manakala akhlak yang buruk ialah sifat bagi orang munafik. Menurut Ibn Manzur t.th, akhlak juga disifatkan sebagai fitrah, tabiat, agama atau ringkasnya adalah gambaran batin, dan Miskawaih (t.th) menyifatkan akhlak sebagai keadaan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan secara spontan tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran sama ada ia diwarisi sejak lahir dan diperoleh melalui latihan dan pembiasaan. Ahmad Mohd Salleh (1998), dalam penulisannya menyebut akhlak sebagai perbuatan yang lahir daripada diri seseorang secara sengaja atau spontan atas pilihan sendiri dan dia menyedari setiap apa yang dilakukannya.

Menurut Maizatul Akmam (2007), kerosakan akhlak dan perlakuan salah laku dalam kalangan remaja semakin meruncing dan meningkat setiap tahun. Perkara ini amat membimbangkan semua pihak. Antara punca kepada keruntuhan akhlak ini adalah daripada ketidakseimbangan pada diri manusia antara aspek lahiriah dan batiniah, akal dan hati, ilmu dan

akidah, hilang jati diri, lemah keyakinan dan putus harapan, pudarnya keyakinan terhadap agama dan Allah, akal menjadi cetek serta hati keras dari menerima kebenaran, agama, siasah, akal dan hatinya hanya berlegar di sekitar kebendaan dan hidup diselubungi kebekuan dan kepincangan (Azhar Ahmad & Ab. Halim Tamuri 2007).

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi remaja dalam krisis akhlak ini yang boleh dibahagikan kepada dua iaitu faktor dalaman dan juga faktor luaran. Banyak kajian yang membincangkan faktor dalaman antaranya ialah faktor diri remaja itu sendiri, latar belakang keluarga, gaya asuhan ibu bapa, didikan agama dan juga peranan pihak sekolah. Menurut Abd. Rahim (2006), penglibatan remaja dalam pelbagai gejala sosial berpunca daripada beberapa faktor, antaranya faktor dalaman diri remaja itu sendiri dari aspek perkembangan personaliti, kegagalan fungsi institusi keluarga dan juga pengaruh rakan sebaya. Menurut Fauziah et.al (2012), pengetahuan dan didikan agama yang tidak sempurna memberi ruang kepada remaja untuk terjebak dalam gejala sosial yang tidak sihat yang merosakkan akhlak dan minda mereka. Ianya disokong oleh Khadijah et al. (2012) menyatakan antara faktor yang menyebabkan masalah akhlak remaja dan adalah kerana mengabaikan solat.

Faridah Saleh & Zurina Ahmad Saidi (2016) berpendapat ibu bapa yang tidak mementingkan perihal keagamaan serta mengabaikan ajaran agama seperti solat, berpuasa, bersedekah dan lain-lain dalam keluarga juga membawa kepada permasalahan akhlak dalam kalangan anak-anak remaja. Perkara ini telah lama dibuktikan oleh Phares dan Compas (1992) yang menyatakan kurangnya ajaran agama dalam sistem kekeluargaan menyumbang kepada masalah tingkah laku. Azyyati (2013) menyatakan remaja yang berpotensi dalam salah laku remaja dan devian adalah daripada remaja dengan latar belakang sistem keluarga yang tidak berfungsi. Mohamad Faizal et al. (2014) tingkah laku negatif yang membawa kepada permasalahan akhlak dalam kalangan remaja disebabkan oleh konflik dan tekanan psikologi yang dibentuk oleh sistem kekeluargaan. Kajian Zainudin dan Norazmah (2011) mendapati ibu bapa yang bersikap pilih kasih terhadap anak-anak juga menjadi salah satu faktor, dimana anak-anak remaja yang merasa dipinggirkan mengambil jalan mudah dengan melakukan perkara yang tidak elok untuk melepaskan kekecewaan selepas merasakan mereka tidak disayangi oleh kedua ibu bapa mereka.

Manakala faktor luaran merujuk kepada faktor persekitaran yang boleh mempengaruhi kehidupan remaja. Antaranya menurut Zainal dan Sharani (2004), persekitaran di sekolah juga menjadi salah satu punca permasalahan akhlak dalam kalangan remaja dimana remaja akan mudah terdedah dengan pengaruh rakan sebaya. Selain itu kajian Ybarra dan Mitchell (2014) mendapati pengaruh rakan sebaya memainkan peranan yang sangat penting dalam pembentukan tingkah laku remaja, khasnya dalam penggunaan media sosial. Pengaruh rakan sebaya ini diakui oleh Kreager et.al (2016) dalam kajiannya terhadap remaja yang berusia 11 hingga 16 tahun yang mendapati pengaruh rakan sebaya boleh mempengaruhi tingkah laku remaja. Perkara ini juga dipersetujui oleh Lansu, Cillessen dan Karremans (2015) dimana pengaruh rakan sebaya memberi kesan kepada pengaruh sosial ke atas tingkah laku remaja. Selain daripada pengaruh rakan sebaya, faktor luaran seperti media massa juga banyak memainkan peranan dalam mempengaruhi keruntuhan akhlak dalam kalangan remaja. Ini dibuktikan dengan kajian Ahmad Munawar (2011) yang menunjukkan semakin meningkat penggunaan media semakin rendah akhlak di kalangan remaja. Sementara Azizan (1998) dan Abdullah Sulong et al. (2010) juga berpendapat pengaruh media massa sama ada yang bercetak mahupun elektronik secara tidak langsung mempengaruhi kelakuan masyarakat dan menjadi penyebab kepada permasalahan akhlak remaja. Kajian Bandura (1985) terdahulu lagi telah menyatakan bahawa remaja sangat mudah terpengaruh dengan media massa, mereka akan meniru apa yang mereka lihat ditelevisyen.

Menurut Rosly Kayar (2007) penyalahgunaan media massa memberi kesan negatif terhadap akhlak remaja. Perkara ini disokong oleh Ab. Halim Tamuri (2002), yang menyatakan bahawa masalah akhlak remaja pada masa kini adalah berada pada tahap sangat krisis. Ini disebabkan oleh pembentukan watak remaja banyak dipengaruhi oleh media massa. Justeru, kesilapan dalam memilih bentuk hiburan boleh menjadikan manusia ketandusan akhlak dan mudah terikut-ikut dengan budaya luar yang diserapkan dan akan merosakan akhlak dan budaya generasi akan datang. Sementara Abdullah (1998) sependapat dengan Zakaria Stapa (2012), dimana pengaruh media cetak dan elektronik yang sewenangnyanya menyiarkan filem dan gambar berunsur lucah boleh mempengaruhi golongan remaja untuk melakukan sesuatu yang tidak bermoral. Azizi Yahaya (2005), juga menyatakan bahawa unsur negatif yang terdapat dalam media massa seperti filem yang ditonton golongan remaja secara berterusan dan berulang kali boleh merosakkan akhlak remaja dan menyebabkan jenayah semakin bertambah. Menurut Abdul Munir (2016) isu-isu sosial remaja di negara ini sebenarnya timbul daripada pengaruh media massa. Maka seharusnya penggunaan media massa memerlukan pemantauan daripada pihak berwajib dan ibu bapa agar penayangan unsur-unsur negatif dapat dielakkan dari ditonton oleh remaja.

Justeru faktor media massa ini bukanlah faktor sampingan kepada permasalahan ini kerana ianya merupakan salah satu faktor luaran utama yang menyumbang kepada pelbagai isu seperti tingkah laku devian, masalah sosial dan masalah akhlak seperti yang telah dinyatakan dalam kajian-kajian lepas yang berkaitan.

## REMAJA DAN ANIME

Remaja didefinisikan sebagai satu tempoh peralihan dari zaman kanak-kanak ke dewasa dan menurut PBB (Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu) remaja diklasifikasikan dari umur 15 tahun hingga 24 tahun (Unesco.org). Manakala Azizi Yahaya et. Al (2005) mentakrifkan remaja ialah mereka yang berusia di antara 11 hingga 21 tahun, merupakan transisi antara zaman kanak-kanak dengan zaman dewasa yang melibatkan perubahan biologi, psikologi, sosial dan ekonomi serta melibatkan perubahan peringkat tidak matang ke peringkat matang.

Menurut Eggen dan Kauchak (1997), pakar psikologi berpendapat bahawa zaman remaja merupakan tempoh yang amat kritikal dalam perkembangan diri remaja kerana ianya penuh dengan cabaran dan tekanan. Pada tempoh tersebut remaja sering kali mahu mencuba sesuatu yang kadang kala perbuatan mereka boleh mencetuskan konflik sosial dan juga anti sosial. Manakala menurut Roosfa (2004), remaja adalah golongan muda yang sudah mulai dewasa, sudah akil baligh, sudah cukup umur untuk berkahwin, sudah timbul rasa cinta berahi dan bolehlah dianggap golongan yang bukan kanak-kanak lagi, dengan kata lainnya, remaja adalah golongan muda yang memisahkan antara kanak-kanak dan orang dewasa. Oleh itu pakar psikologi berpendapat golongan remaja seharusnya diberikan kebebasan dalam mendalami dan mencari pengalaman hidup supaya ianya berkesesuaian dengan perkembangan diri mereka (Woolfork 1998).

Dalam menempuh kehidupan alam remaja, media massa merupakan satu cabaran buat remaja di dalam membentuk jati diri dan keperibadian mereka. Perkara ini diakui oleh Abdul Munir (2016) dimana media massa dilihat mempunyai pengaruh yang besar terhadap tingkah laku dan keperibadian remaja kerana mereka terlalu mudah terpengaruh dalam mencuba perkara-perkara baru untuk membentuk identiti diri. Salah satu kandungan media massa yang cukup popular dan sinonim dengan remaja sejak mereka kecil adalah rancangan animasi yang boleh



ditonton melalui televisyen. Di Malaysia, animasi Jepun atau dikenali dengan anime telah menjadi cukup popular dengan pelbagai siri, kisah, tema dan genre yang diminati oleh segenap lapisan masyarakat terutamanya kanak-kanak dan remaja. Rancangan-rancangan anime ini boleh dilihat di kaca televisyen Malaysia seawal tahun 1990an lagi dengan kemasukan siri anime Doraemon. Populariti siri Doraemon ini kemudiannya membawa masuk lebih banyak lagi siri-siri animasi dari Jepun yang telah dialih suara ke bahasa Melayu seperti Naruto, Slam Dunk, Cadaptor Sakura, Crayon Shin Chan dan pelbagai lagi siri lain. Namun pada era globalisasi teknologi maklumat kini, media massa siber memberikan liputan yang lebih meluas lagi tanpa adanya sempadan dan sekatan.

Secara umumnya, anime dikenali sebagai animasi daripada Jepun yang berasal dari komik atau 'manga'. Menurut Lent (2001) manga adalah komik yang dicipta di Jepun, atau oleh pencipta Jepun dalam bahasa Jepun serta mematuhi gaya yang dibangunkan di Jepun pada akhir abad ke-19. Di Jepun, masyarakat peringkat umum membaca manga yang terdiri daripada pelbagai genre seperti pengembaraan, cinta, sukan, drama, sejarah, komedi, fiksyen sains, fantasi, misteri, penyiasatan, seram, seks, perniagaan dan sebagainya (Gravett, 2004).

Mengikut sejarahnya sejak tahun 1950-an, manga telah menjadi salah satu industri penerbitan yang utama di Jepun, malah ianya telah berkembang dan diminati diseluruh dunia. Pasaran di Eropah dan Timur Tengah telah merekodkan angka keuntungan sehingga 250 juta dollar, manakala bagi pasaran Amerika telah mencatatkan angka sebanyak 120 juta dollar sehingga tahun 2012 (Danica Davidson 2012). Begitulah popularnya manga di seluruh dunia. Anime pula lahir daripada populariti manga Jepun. Menurut kamus Merriam-Webster anime adalah animasi daripada Jepun dan ianya lahir dari cerita-cerita manga yang popular dibangunkan dan dipersembahkan dalam bentuk animasi. Manga dan anime adalah sebuah karya kreatif orang Jepun yang tidak dapat dipisahkan, cuma bezanya ialah manga dalam bentuk bercetak, manakala anime pula dalam bentuk animasi yang ditayangkan di televisyen.

Kini anime telah menjadi bahan tontonan hiburan kegemaran kanak-kanak dan remaja dari seluruh pelosok dunia termasuklah Malaysia. Penayangan siri-siri anime ini turut membawa sekali budaya-budaya luar, khususnya Jepun ke kotak pemikiran remaja kita. Penerapan budaya asing yang tidak menepati dan berlawanan dengan nilai budaya serta agama setempat boleh memberikan nilai negatif terhadap remaja yang terdedah dengannya (Roosfa, 2012). Kekuatan pada siri-siri anime ini terletak kepada kehebatan watak-watak seperti Naruto, Goku, Doraemon, Sin Chan dan pelbagai lagi, ditambah pula dengan persembahan estetik pada grafik yang dipaparkan. Inilah yang menjadi daya penarik kepada anime selain daripada jalan ceritanya yang menarik dan sukar diduga.

Namun apa yang membimbangkan kini anime ini boleh ditonton tidak kira waktu dan tempat dengan adanya teknologi internet tanpa had dan sempadan yang turut menyajikan remaja dengan pelbagai cerita, kisah dan watak anime yang langsung tidak ditapis kandungannya. Terdapat genre anime yang khusus untuk orang dewasa dan bersifat lucu boleh ditonton sewenangnyanya. Situasi ini dikhuatiri mengandungi elemen-elemen negatif yang boleh mempengaruhi akhlak dan tingkah laku remaja seterusnya mendorong mereka melakukan perkara negatif yang menyumbang kepada meningkatnya jumlah gejala sosial yang membimbangkan. Pendedahan bebas dan keterlaluan tanpa had ini boleh mengancam pemikiran dan nilai akhlak remaja jika ianya tidak dibendung (Umi Khatib dan Gee Chee Tang 2008) dalam kajian yang bertajuk "Mengapa penduduk Asia begitu terbuka dan mudah meminati siri-siri Anime Jepun?". Situasi ini dikaitkan dengan rancangan televisyen tempatan dimana slot untuk kanak-kanak dan remaja dipenuhi dengan siri-siri animasi Jepun. Apa yang membimbangkan ialah kandungan

anime tersebut tidak sesuai dengan nilai akhlak dan budaya tempatan sekaligus boleh mendatangkan satu masalah yang serius terhadap perkembangan remaja.

Perbincangan tentang keburukan anime di Indonesia pernah menjadi satu isu hangat yang diperbincangkan dalam majalah-majalah mahupun laman sembang internet. Seto Mulyadi dalam majalah Gamma (2001) seorang psikologi kanak-kanak dari Indonesia berpendapat bahawa watak seperti Crayon Shin Chan tidak sesuai untuk kanak-kanak dan remaja kerana ia dipenuhi dengan kata-kata kurang sopan dan berunsur lucu. Pendapat ini disokong oleh Suherman (2002) yang menyatakan telah banyak seminar dan artikel ditulis yang menyimpulkan bahawa Anime Shin Chan mempunyai pengaruh yang buruk terhadap kanak-kanak dan remaja kerana ia banyak mengandungi unsur pornografi yang dikhuatiri boleh memberikan kesan buruk terhadap tingkah laku mereka. Seorang lagi komentar, Widyastuti (2009) juga menyatakan perkara yang sama berkaitan dengan watak Shin Chan yang bersifat dangkal dari segi artistik mahupun falsafahnya dan dikhuatiri boleh merosakkan pemikiran remaja. Chambers (2012) turut menyatakan anime membawa unsur negatif seperti keganasan dan tidak sesuai ditonton oleh remaja. Kajian daripada Sallehuddin dan Omar (2011) turut mendapati bahawa kebanyakan kanak-kanak dan remaja meminati anime kerana visual grafiknya yang cantik, unsur humor dan keganasan yang diselitkan dalam penceritaan. Namun anime yang mempunyai unsur keganasan melampau boleh juga menyumbang kepada sikap dan tingkah laku agresif dikalangan remaja.

Namun begitu, terdapat juga kajian-kajian lain menunjukkan kesan positif yang lahir daripada pendedahan anime. Antaranya kajian daripada Jesus (2014) yang menyatakan remaja yang terdedah kepada anime dapat meningkatkan penghayatan estetik terhadap seni apabila dewasa. Pendapat ini juga turut dikongsi oleh Gaylican (2013) bahawa mereka yang menonton anime akan lebih tertarik kepada bidang seni. Manakala Eng (2001) berpendapat anime boleh meningkatkan interaksi sosial dikalangan remaja dan meningkatkan minat terhadap budaya dan bahasa Jepun. Dapatan kajian daripada Sameen (2014) menunjukkan bahawa anime bukan sahaja membuatkan remaja dapat menghayati seni dengan baik tetapi secara tidak langsung dapat meningkatkan kreativiti mereka. Menurut Sameen lagi, anime dapat membantu remaja memahami perbezaan antara betul dan salah dan menanamkan sikap bertanggungjawab atas tindakan sendiri selain mengajar sikap jujur, murah hati dan menghormati orang lain.

Namun di sebalik kesan positif tersebut anime juga memberikan kesan negatif jika ditonton secara berlebihan dan akan mengakibatkan remaja menjadi ketagihan dan tidak dapat menumpukan perhatian terhadap pembelajaran mereka selain boleh merosakkan sikap dan tingkah laku akibat dari unsur keganasan yang dipamerkan. Selain itu, pendedahan anime yang melampau boleh menjadikan remaja meniru watak anime yang menjadi idolanya dan berfantasi menjadi watak tersebut. Seorang remaja berusia 21 tahun dari Kelantan, Amirul Rizwan Musa atau lebih dikenali sebagai Miyyo Rizione telah membuat pembedahan wajah untuk kelihatan seperti watak pada anime Final Fantasy. Begitulah kesan yang dibawa oleh pengaruh anime terhadap remaja yang diselitkan dengan pelbagai unsur positif mahupun negatif (sumber Harian Metro).

## OBJEKTIF

Kajian ini dilakukan bertujuan untuk memenuhi objektif berikut:-

- i. Mengenalpasti tahap pendedahan anime dalam kalangan remaja.
- ii. Mengenalpasti faktor mengapa remaja meminati anime.
- iii. Mengenalpasti hubungan anime dengan akhlak remaja.

## METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan set soal selidik berskala likert 5 yang telah dibangunkan oleh pengkaji dengan nilai reliability dan validity 0.865 alpha cronbach pada instrumen Penyelewengan Akhlak. Set soal selidik ini dibina untuk mengukur hubungan anime terhadap keruntuhan akhlak dikalangan remaja di negeri Selangor.

Set soal selidik ini meneliti tahap pendedahan atau penontonan anime dikalangan remaja serta hubungannya terhadap keruntuhan akhlak yang terdiri daripada 26 item dalam pecahan domain seperti agama, nyawa, akal dan harta. Data yang diambil akan dianalisis menggunakan perisian SPSS dan akan dinilai sebagai data primer dalam kajian ini.

## INSTRUMEN KAJIAN

Instrumen kajian oleh Siti Syaznira (2014) yang digunakan dalam kajian ini telah diadaptasi dan disesuaikan bagi memenuhi objektif kajian. Keseluruhannya terdapat 26 item sahaja daripada 49 item yang telah digunakan yang terdiri daripada empat domain yang dikenali sebagai agama, nyawa, akal dan harta. Borang soal selidik ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu Bahagian A berkaitan demografi responden dan Bahagian B pula ialah instrumen penyelewengan akhlak.

Untuk lebih terperinci lagi terhadap genre dan siri anime yang ditonton remaja dalam kajian ini, satu bancian awal telah dilakukan untuk melihat lima siri anime yang mendapat tontonan terbanyak remaja. Bancian ini telah dilakukan di Sekolah Menengah Bukit Changgang yang melibatkan 100 orang responden yang terdiri daripada 50 orang berusia 13 tahun dan 50 orang lagi yang berusia 16 tahun. Sebanyak 34 buah siri anime telah disenarai pendekkan dan lima buah siri yang telah mendapat bancian terbanyak ialah; 1. *Detective Conan*, 2. *Doraemon*, 3. *Naruto*, 4. *Crayon Shin Chan* dan juga 5. *One Piece*. Kelima-lima anime ini adalah dalam genre Kodomo (kanak-kanak) dan juga Shounen (remaja lelaki). *Detective Conan* adalah siri anime berkaitan dengan penyiasatan yang dibintangi oleh watak Conan iaitu seorang dewasa yang bertukar menjadi kanak-kanak yang membawa penonton untuk sama berfikir menyelesaikan masalah. Sementara *Doraemon* adalah cerita berkisar kepada kehidupan seorang kanak-kanak bernama Nobita yang dibantu oleh sebuah robot dari masa hadapan iaitu Doraemon. *Naruto* pula adalah cerita berkaitan dengan seorang ninja remaja yang menempui pelbagai rintangan dan halangan untuk menjadi *Hokage* iaitu ketua ninja yang terkuat. Banyak pengajaran yang tersirat dipaparkan dalam siri ini selain dari aksi-aksi pergaduhan. Manakala *Crayon Shin Chan* adalah cerita berkaitan dengan kehidupan seorang kanak-kanak dalam sebuah keluarga yang dipenuhi dengan aksi lucu dan kadang-kadang agak lucu dan kurang sopan. *One Piece* pula adalah anime berkaitan dengan seorang lanun muda yang gigih mengumpulkan rakan-rakannya untuk belayar dan mengembara dalam misi mencari harta karun. Pelbagai kisah suka duka, rintangan, halangan dan cabaran dilalui oleh mereka boleh dijadikan pengajaran. Begitulah lima buah siri anime yang mendapat bancian tertinggi tontonan responden. Justeru pendedahan anime dalam kajian ini hanya tertumpu kepada lima buah siri ini sahaja dan tidak melibatkan siri-siri anime yang lain.



## PEMARKATAN

Model Likert ini dipilih kerana kebolehpercayaannya dalam dapatan data yang dapat ditentukan dengan mudah dan tepat serta dapat mengurangkan kesilapan dalam prosesan data (Murphy dan Davidshofer 1998).

Untuk kajian ini, skala likert yang menggunakan sistem pilihan lima jawapan persetujuan digunakan seperti Jadual 1 dibawah:-

JADUAL 1. Darjah persetujuan sistem Likert

Darjah Persetujuan	Skor
Tidak Pernah	1
Jarang-Jarang	2
Kadang-Kadang	3
Kerap	4
Selalu	5

## RESPONDEN

Kajian ini dijalankan ke atas remaja yang terdiri daripada pelajar Sekolah Menengah Bandar Baru Salak Tinggi di Sepang, Selangor yang beragama Islam. Responden dihadkan dalam lingkungan umur 13 dan 16 tahun sahaja, iaitu tingkatan 1 dan tingkatan 4 yang terdiri daripada lelaki dan juga perempuan yang terdedah dengan penontonan anime. Seramai 85 orang responden terlibat dengan kajian soal selidik ini. Tapisan dibuat terlebih dahulu dimana responden yang tidak terdedah dengan anime tidak terlibat dalam kajian ini.

## DAPATAN KAJIAN

### Demografi

Jadual 2. berikut adalah dapatan kajian berkaitan demografi responden yang terlibat:

JADUAL 2. Demografi responden

Item	Dapatan (Frekuensi/Peratus)
Jantina	Lelaki (49 / 57.6%) Perempuan (36 / 42.4%)
Umur	13 tahun (29 / 34.1%) 16 tahun (56 / 65.9%)
Bangsa	Melayu (84 / 98.8%) Cina (1 / 1.2%)
Tingkatan	Satu (29 / 34.1%) Empat (56 / 65.9%)
Pekerjaan bapa	Kerajaan (34 / 40.0%) Swasta (32 / 37.6%) Sendiri (19 / 22.4%)

Pekerjaan ibu	Kerajaan (29 / 34.1%) Swasta (14 / 16.5%) Sendiri (42 / 49.4%)
Pendapatan keluarga	RM1000 ke bawah (11 / 12.9%) RM1000 – RM3000 (37 / 43.5%) RM3000 – RM5000 (26 / 30.6%) RM5000 ke atas (11 / 12.9%)

Demografi kajian menunjukkan bahawa jumlah responden lelaki lebih tinggi daripada responden perempuan. Ini menjelaskan bahawa responden lelaki lebih banyak menonton anime daripada responden perempuan jika diambil kira pra-syarat kajian yang menghadkan kepada responden yang menonton dan meminati anime sahaja. Data juga menunjukkan bahawa responden berumur 16 tahun lebih tinggi daripada responden yang berumur 13 tahun dan data ini serupa dengan dapatan data tentang tingkatan responden. Majoriti 98.8% responden berbangsa Melayu dan hanya 1.2% berbangsa Cina. Sementara majoriti bapa responden bekerja disektor awam, manakala majoriti ibu responden pula bekerja sendiri atau suri rumah. Jumlah pendapatan keluarga pula menunjukkan majoriti adalah sekitar RM1000 – RM3000 sebulan.

### KEBOLEHPERCAYAAN ITEM

JADUAL 3. Kebolehpercayaan Item

	Alfa Cronbach	Bilangan Item
Penyelewengan akhlak	0.865	26

JADUAL 4. Nilai Min dan Sisihan Piawai

	Min	SP	Tahap
Kekerapan menonton anime	1.51	0.629	Rendah
Penyelewengan akhlak	1.41	0.301	Rendah

Kebolehpercayaan item Penyelewengan Akhlak secara keseluruhannya daripada 26 item ialah 0.865 nilai alpha cronbach yang menunjukkan bahawa instrumen ini boleh dipercayai. Sementara Jadual 4 pula menunjukkan taburan min kekerapan menonton anime dan penyelewengan akhlak yang menunjukkan data kedua-dua variable berada pada tahap yang rendah.

### FAKTOR REMAJA MEMINATI ANIME

JADUAL 5. Faktor remaja meminati anime

Faktor	Bilangan	Peratus
Karakter watak anime yang hebat seperti mempunyai kuasa sakti, lucu, comel dan sebagainya.	57	67.1
Visual grafik yang cantik dan menarik	21	24.7

Jalan cerita yang menarik dan tidak membosankan	7	8.2
Jumlah	85	100.0

Jadual 5 diatas menunjukkan dapatan 3 faktor mengapa remaja meminati anime. Majoriti responden seramai 67.1% meminati anime disebabkan oleh karektor watak anime yang dilihat hebat seperti mempunyai kuasa sakti, lucu, comel dan sebagainya, manakala 24.7% lagi meminati anime kerana visual grafiknya yang cantik dan menarik. Hanya 8.2% sahaja meminati anime kerana faktor jalan ceritanya yang menarik dan tidak membosankan. Dapatan ini menyokong kajian Roslina (2014) di mana remaja meminati anime kerana faktor karektor anime itu sendiri yang memiliki sikap berani, bekerja keras, humor, menghargai perhubungan dan memiliki kebolehan istimewa. Manakala kajian Rosi Nungki (2017) pula mendapati majoriti remaja meminati anime kerana nilai moral yang terdapat dalam anime, manakala selebihnya adalah faktor-faktor seperti jalan cerita yang menarik, visual yang cantik dan karektor watak anime.

#### MENGENALPASTI TAHAP KEKERAPAN MENONTON ANIME

JADUAL 6. Kekerapan menonton anime dalam seminggu

Jam Tontonan	Bilangan	Peratus
1-3 jam	48	56.5
3-5 jam	31	36.5
5 jam ke atas	6	7.1
Jumlah	85	100.0

Jadual 6 di atas menunjukkan pecahan kekerapan menonton anime dalam seminggu bagi 85 orang responden yang terlibat dalam kajian ini. Majoriti 56.5% responden memperuntukkan masa 1 – 3 jam seminggu, manakala 36.5% lagi menonton anime pada tahap 3 – 5 jam seminggu dan hanya sebahagian kecil 7.1% sahaja responden yang menonton anime melebihi 5 jam seminggu. Dapatan ini menunjukkan bahawa kekerapan menonton responden dalam kajian ini berada pada tahap yang rendah. Ini boleh dirujuk kepada majoriti tahap tontonan yang rendah pada Jadual 6 diatas dan nilai min 1.51 pada Jadual 4. Kekerapan yang rendah ini adalah disebabkan oleh sebahagian besar responden menetap di asrama yang menghadkan masa tontonan mereka.

#### HUBUNGAN ANIME DENGAN AKHLAK REMAJA

Jadual 8 menunjukkan hubungan anime dengan 26 item penyelewengan akhlak yang merujuk kepada keruntuhan akhlak dalam kajian ini. Analisis korelasi Pearson telah digunakan untuk melihat hubungan atau pengaruh kekerapan menonton anime dengan 26 item penyelewengan akhlak. Untuk lebih memahami hubungan tersebut, berikut adalah jadual kriteria korelasi daripada Guilford (1956) yang diguna pakai:-

JADUAL 7. Kriteria Guilford (1956)

Koefesien Korelasi	Indikator
=0.20	Hubungan yang sangat lemah
>0.20-0.40	Hubungan yang lemah

>0.40-0.70	Hubungan yang sederhana
>0.70-0.90	Hubungan yang kuat
>0.90	Hubungan yang sangat kuat

Sumber: Guilford, J.P (1956)

JADUAL 8. Hubungan Anime dengan Penyelewengan Akhlak Remaja

Bil.	Penyelewengan Akhlak	Pekali korelasi	Nilai p
Domain Agama			
1	Sengaja meninggalkan solat 5 waktu	-0.154	0.160
2	Sengaja tidak berpuasa pada bulan Ramadhan	-0.284*	0.008
3	Merderhakai ibu bapa	-0.225*	0.038
4	Bercakap kasar dengan orang lebih tua	-0.129	0.238
5	Memutuskan silaturrahim antara keluarga/kaum kerabat	-0.164	0.133
6	Mengadu domba (memperlagakan seseorang untuk memecah belahkan persahabatan dsb.)	-0.160	0.145
7	Syirik kepada Allah s.w.t.	-0.042	0.701
8	Tidak beristinjak lepas berhadap	-0.032	0.774
9	Mengumpat/memburukkan orang lain	-0.063	0.566
10	Mencari kesalahan orang lain	-0.189	0.083
Domain Nyawa			
11	Merokok	0.074	0.501
12	Merempit	-0.170	0.120
13	Bergaduh secara fizikal (memukul, menyepak dsb.)	-0.071	0.520
14	Berjudi hingga timbul pergaduhan	-0.002	0.988
15	Sengaja mencederakan diri sendiri	-0.039	0.726
Domain Akal			
16	Menghidu gam	-0.088	0.422
17	Berbelanja boros	0.075	0.494
18	Mendengar muzik sehingga lalai	-0.126	0.251
19	Mempelajari ilmu tapi menyembunyikan pengetahuan	-0.067	0.543
Domain Harta			
20	Mencuri harta berharga orang lain	-0.056	0.608
21	Memecah masuk rumah orang lain	-0.001	0.989
22	Merosakkan harta benda sendiri atau keluarga	0.047	0.669
23	Mengambil duit ahli keluarga tanpa memberitahu	0.035	0.752
24	Menipu duit orang lain	-0.025	0.819
25	Membazir (makanan/elektrik dsb.)	-0.294*	0.006
26	Merosakkan harta benda awam	-0.088	0.423

\*Nilai Alpha Cronbach  $p < 0.05$

Data pada Jadual 8 diatas menunjukkan bacaan hubungan korelasi Pearson yang dibahagikan kepada 4 domain utama iaitu agama, nyawa, akal dan harta. Domain agama menunjukkan bahawa terdapat 2 item yang mempunyai hubungan yang signifikan, manakala item-item lain dalam domain agama semuanya tidak signifikan. “Sengaja tidak berpuasa dibulan Ramadhan” dan “menderhakai ibu bapa” mempunyai hubungan korelasi negatif terhadap kekerapan menonton anime. Jika dilihat dari kriteria Guilford (1956), hubungan korelasi ini berada pada tahap yang lemah. Tetapi ini menjelaskan bahawa menonton anime tidak mendatangkan kesan buruk terhadap akhlak dalam domain agama.

Analisis ke atas domain nyawa pula menunjukkan bahawa langsung tidak terdapat hubungan yang signifikan kerana nilai alpha yang lebih besar pada paras  $p > 0.05$ . Begitu juga dengan domain akal yang menunjukkan kesemua 4 item tidak signifikan. Sementara domain harta

pula menunjukkan hanya 1 sahaja item yang mempunyai hubungan yang signifikan terhadap kekerapan menonton anime sementara 6 lagi item tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. “Membazir (makanan, elektrik dsb.)” dilihat mempunyai hubungan pekali korelasi negatif yang signifikan. Ini menjelaskan bahawa kekerapan menonton anime mempunyai hubungan yang negatif terhadap pembaziran. Data membuktikan bahawa menonton anime tidak membuatkan remaja melakukan pembaziran. Justeru kajian ini menolak hubungan anime dengan masalah akhlak remaja.

## KESIMPULAN

Dapatan ini merupakan dapatan awal bagi melihat hubungan kekerapan menonton anime dengan keruntuhan akhlak remaja. Dari dapatan di atas, dapat dirumuskan bahawa tahap pendedahan anime yang rendah sebenarnya tidak memberi kesan kepada akhlak remaja dalam kajian ini. Sebaliknya terdapat elemen yang positif disebalik menonton anime. Ini mungkin kerana kategori anime yang ditonton oleh remaja masih dalam kelompok anime kodomo dan shounen (Detective Conan, Doraemon, Naruto, Crayon Shin Chan dan One Piece) yang mempunyai nilai negatif yang tidak keterlaluan dan banyak pengajaran berbentuk positif yang telah diambil oleh responden terlibat.

Rumusannya, kajian awal ini telah menolak semua dapatan kajian berkaitan anime yang membawa kesan negatif terhadap remaja dan juga menolak bahawa anime boleh menyebabkan kerosakan terhadap akhlak remaja. Namun kajian ini hanya mewakili sebahagian kecil sampel responden yang terlibat sebagai kajian rintis. Dapatan mungkin berbeza jika melibatkan sampel yang lebih besar dan cakupan lokasi yang lebih luas serta tahap pendedahan anime yang lebih tinggi. Anime seharusnya tidak dilihat dari hanya satu perspektif yang negatif sahaja. Namun begitu, kandungan anime yang ditonton remaja seharusnya diteliti oleh ibu bapa dan penjaga dengan memberikan bimbingan dan nasihat terhadap mesej-mesej dan pengajaran yang hendak disampaikan dalam sesebuah siri anime.

## RUJUKAN

- Abd. Rahim Abd. Rashid. 2006. Menangani Perkembangan Dan Masalah Tingkah Laku Remaja Dalam Keluarga. Universiti Malaya: Pusat Pembangunan Keluarga.
- Abdul Munir Ismail. 2016. Pengaruh Media Massa Terhadap Akhlak Pelajar. Organised by: Association Of Malaysian Researchers And Social Services Faculty Of Teacher Training And Education, Universitas Syiah Kuala, Darussalam, Banda Aceh, 23, P.30.
- Abdullah Sulong. 2010. Pengaruh Media Elektronik Terhadap Keruntuhan Akhlak Pelajar. UTM. pp. 1-9.
- Abdullah@Kassim Mohamad. 1998. Impak Media Ke Atas Remaja: Satu Analisis Program Maklumat Hiburan Di Media Massa. Shah Alam: Biro Penyelidikan Dan Perundingan Institut Teknologi Mara.
- Ahmad Mohd. Salleh. 1998. Pendidikan Islam Asas Dinamika Guru. Shah Alam. Penerbit Fajar Bakti.



- Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali. 2011. Media Penyiaran: Implikasinya Dalam Pembentukan Akhlak Penuntut-Penuntut Melayu Di Sekolah Menengah Kebangsaan Di Malaysia, *Akademika* 81(3).
- Al-Ghazali, Abu Hamid Muhammad. 2010. *Ihya 'Ulum Al-Din'*. Jil. 1. Terj. Ali Muhammad Mustafa & Sa'id Al-Muhasini. Damshiq: Dar Al-Fayha.
- Asrizal Aris. 2017. Berhabis Hampir RM200 Ribu. *Harian Metro*.  
<https://www.Hmetro.Com.My/Utama/2017/07/242063/Berhabis-Hampir-Rm200000-Metrotv>.
- Azhar Ahmad & Ab. Halim Tamuri. 2007. Penghayatan Akhlak Pelajar Sekolah Menengah Masa Kini. *Jurnal YADIM* (9): 16-32.
- Azizan Bahari. 1998. *Modenisasi: Implikasi Dan Cabaran Kepada Belia*. Dlm. Azimi Hamzah & Turiman Suandi. *Pengukuhan Sinergi Belia Dan Negara*. Kuala Lumpur. Aslita Sdn. Bhd.
- Azizi Yahaya. 2005. *Membentuk Identiti Remaja*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn Bhd.
- Ab. Halim Tamuri & Zarin Ismail. 2004. *Pengaruh Media Massa Terhadap Pegangan Nilai Akhlak Remaja: Kajian Ke Atas Fakir Miskin Di Kawasan Luar Bandar*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Azzyati M.N., Fariza M.S., & Salasiah H.H. Ciri-Ciri Remaja Berisiko: Kajian Literatur. *Islamiyyat* 35(1): 111-119.
- Bandura, A. 1985. *Social Foundations Of Thought And Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Chambers, S. 2012. Anime: From Cult Following To Pop Culture Phenomenon. *The Elon Journal Of Undergraduate Research In Communications*, 3(2), 94-107. Retrieved From
- Eng, L. 2001. *The Politics Of Otaku*. <http://www.cjas.org/~leng/otaku-p.htm>. Dilayari pada 7 September 2016.
- Faridah Saleh & Zurina Ahmad Saidi. 2016. Faktor Dan Peranan Institusi Keluarga Dalam Mencegah Salahlaku Dan Devian Dalam Kalangan Remaja. *Prosiding 7th International Seminar On Regional Education (Vol. 1, Pp. 147-157)*.
- Fauziah Ibrahim, Norulhuda Sarnon, Khadijah Alavi, Mohd Suhaimi Mohamad, Noremy Md Akhir & Salina Nen. 2012. *Memperkasakan Pengetahuan Agama Dalam Kalangan Remaja Bermasalh Tingkahlaku: Ke Arah Pembentukan Akhlak Remaja Sejahtera*. *Journal Of Sciences And Humanities*. 7(1): 084-093.
- Gaylican, J.D. 2013. *Discrimination Of Otaku Culture In Japan And In The Philippines*. <http://janediannegaylican.blogspot.com/2013/04/research-Paper-Discrimination-Of-Otaku.Html>. Dilayari pada 9 Oktober 2017
- Gravett. 2004. *Manga: Sixty Years Of Japanese Comics*. Harper Design.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic In Psychology And Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Harian Metro. 2015. *Statistik Moral Remaja Kita*. <https://www.hmetro.com.my/node/36116>. Dilayari pada 20 Mei 2016.
- Hernita Noviarina. 2014. *Pengaruh Menonton Anime Terhadap Perilaku*. [https://www.academia.edu/6496305/Pengaruh\\_Anime\\_Terhadap\\_Perilaku](https://www.academia.edu/6496305/Pengaruh_Anime_Terhadap_Perilaku). Dilayari pada 5 April 2016.
- Ibn Manzur. T.Th. *Lisan Al-'Arab*. Kaherah: Dar Al-Ma'arif.
- Jesus, F.D. 2014. *Asian Persuasion: Whether Asian Culture (Specifically Anime) Affects Western People's Aesthetic Views After Adolescence*.

- <http://librarydb.saintpeters.edu:8080/Bitstream/123456789/128/1/Francisco%20De%20Jesus.Pdf>. Dilayari pada 18 Mei 2016.
- Khadijah A., Salina N., Fauziah I., Noremy M.A., Mohd Suhaimi M., & Noorhasliza M.N. 2012. Hamil Luar Nikah Dalam Kalangan Remaja. *Journal Of Social Sciences And Humanities* 7(1): 131-140.
- Kreager, D. A., Staff, J., Gauthier, R., Lefkowitz, E. S., & Feinberg, M. E. 2016. The Double Standard At Sexual Debut: Gender, Sexual Behavior And Adolescent Peer Acceptance. *Sex Roles* 30(3): 1-16.
- Lansu, T. A., Cillessen, A. H., & Karremans, J. C. (2015). The Effects Of Social Status And Self-esteem On Imitation And Choice Of A Popular Peer. *Journal Of Relationships Research* 6(14): 14-20.
- Maizatul Akmal. 2007. *Perkaitan Antara Hubungan Keluarga, Pengaruh Rakan Sebaya Dan Kecerdasan Emosi Dengan Tingkahlaku Delikuen Pelajar*. S. Psikologi Pendidikan, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.
- Miskawaih, Abu Ali Ahmad Ibn Muhammad. T.Th. *Tahdzib Al-Akhlaq Wa Tathhir Al-A'raq* Beirut: Mansyurat Dar Maktabah Al-Hayat.
- Mohamad Faizal M., & Mohd Zaki I. 2014. *Gejala Hubungan Seks Dalam Kalangan Pelajar: Satu Kajian Kes*. Seminar Kebangsaan Integriti Keluarga 2014. 11 Disember 2014.
- Novianti N. 2007. Dampak Drama, Anime, Dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang. *Lingua Cultura*, 1 (2), 151-156.
- Phares, V., & Compas, B. E. (1992). The Role Of Fathers In Child And Adolescent Psychopathology: Make Room For Daddy. *Psychological Bulletin*, 111(3), 387-412.
- Roosfa Hashim. 2012. Bentuk Budaya Asing Dalam Majalah Dan Komik Remaja Di Pasaran Tempatan. *Jurnal Melayu* (9). Pp. 85-98. ISSN 1675-7513
- Roslina Mamat. 2014. *Imej Karakter Animasi Jepun (Anime) Dalam Kalangan Remaja Di Selangor*. Jurnal Teknologi. Universiti Teknologi Malaysia.
- Rosly Kayar. 2007. *Kelangsungan Dalam Media Dan Kesannya Terhadap Tingkah Laku Agresif Pelajar*. Tesis Sarjana Yang Tidak Diterbitkan, Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Sallehuddin, I. S. & Omar, F. I. 2011. The Perceived Impact Of Anime On School Children's Aggressive Behaviour. Retrieved From [https://www.academia.edu/6448924/The\\_Perceived\\_Impact\\_Of\\_Anime\\_On\\_School\\_Children\\_S\\_Aggressive\\_Behaviour](https://www.academia.edu/6448924/The_Perceived_Impact_Of_Anime_On_School_Children_S_Aggressive_Behaviour).
- Sameen Ahsan. 2014. Watching anime can help develop child psychology in Moral and Social Aspect. *Academia.Edu*. Retrieved from [https://Www.Academia.Edu/12134874/Watching\\_Anime\\_Can\\_Help\\_Develop\\_Child\\_Psychology\\_In\\_Moral\\_And\\_Social\\_Aspects](https://Www.Academia.Edu/12134874/Watching_Anime_Can_Help_Develop_Child_Psychology_In_Moral_And_Social_Aspects). Dilayari pada 14 Ogos 2016.
- Sohana Abdul Hamid. 2016. Pengaruh Media Massa Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Journal Of Social Science And Humanities*. Vol. 13, No.4. Penerbit UKM.
- Tengku Elmi Azlina Tengku Muda, Nor 'Adha Binti Abdul Hamid, Azizah Binti Mat Rashid, Norul Huda Binti Bakar, Norashikin Binti Azmi. 2015. *Kesalahan Akhlak Dan Perkaitannya Dengan Faktor Kematangan, Kerohanian Dan Kesedaran Kendiri Individu*. World Academic And Research Congress 2015 (World-AR 2015) Ar-Rahim Hall, YARSI University, Jakarta, Indonesia.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. 2014. "Sexting" And Its Relation To Sexual Activity And Sexual Risk Behavior In A National Survey Of Adolescents. *Journal Of Adolescent Health* 55(6): 757-764.

- Zainal Madon Dan Mohd. Sharani Ahmad. 2004. Panduan Mengurus Remaja Moden. Bentong: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Zainudin S., & Norazmah M.R. 2011. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Terlibat Dalam Masalah Sosial Di Sekolah Tunas Bakti, Sungai Lereh, Melaka. *Journal Of Education Psychology & Counseling* 1: 115-140.
- Zakaria Stapa, Ahmad Munawar Ismail & Noranizah Yusuf. 2012. Faktor Persekitaran Sosial Dan Hubungannya Dengan Jati Diri. *Jurnal Hadhari Special Edition*,155-17.

NOR AFIAN YUSOF  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

KHAIRUL ANWAR MASTOR  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

MAZNAH IBRAHIM  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

FATIN HAZWANI @ HASIDAH SIRAN  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

HAMDZUN HARON  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

ABDUL SALAM YUSSOF  
Pusat Citra Universiti  
Universiti Kebangsaan Malaysia

\*Corresponding author: [affian@ukm.edu.my](mailto:affian@ukm.edu.my)