

MANGA DAN DOJINSHI MALAYSIA: PERSAMAAN DAN PERBEZAAN CIRI-CIRI LUARAN KARIKATUR

ROSLINA MAMAT, NOR SHAHILA MANSOR, HAZLINA ABDUL HALIM &
NORMALIZA ABD RAHIM
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

Abstrak

Artikel ini cuba mencari perbezaan dan persamaan ciri luaran karikatur *manga* dan *dojinshi* di Malaysia. Dalam kajian ini, *manga* adalah komik Jepun sama ada ditulis dalam bahasa Jepun atau telah diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu atau Inggeris, manakala *dojinshi* adalah komik yang ditulis dalam bahasa Melayu atau bahasa Inggeris oleh peminat *manga* di Malaysia tanpa mengira bangsa. Sebanyak 35 buah *dojinshi* dan 20 buah *manga* dikaji aspek luarannya seperti pakaian, latar belakang gambar, bentuk muka, saiz mata, fesyen rambut serta ciri-ciri fizikal karikatur. Dalam kajian ini, hipotesis penulis adalah terdapat perbezaan dari segi latar belakang lakaran dan pakaian karikatur dalam *dojinshi* manakala dari segi aspek fizikal pula karikatur dalam *dojinshi* menyerupai karikatur dalam *manga*. Hal ini kerana penulis *dojinshi* sangat menggemari *manga* dan keterujaan tersebut turut mempengaruhi lakaran *manga*. Kajian ini merupakan kajian kualitatif dan kaedah yang digunakan ialah kaedah pemerhatian dan analisis terhadap korpus terpilih. Hasil kajian menunjukkan bahawa terdapat persamaan dan perbezaan dalam karakter luaran *dojinshi* dan *manga*. Selain itu terdapat juga penulis *dojinshi* ini yang menerapkan budaya Melayu atau secara amnya budaya Malaysia dalam penceritaan dan karakter luaran komik *dojinshi*. Imej luaran karya dalam *dojinshi* menerima sepenuhnya pengaruh *manga* seperti mata yang besar, hidung yang tirus dan mulut yang kecil, selain pakaian yang seksi serta emosi berlebihan yang digarapkan seperti air mata yang berguguran keluar dan pipi

kemerahan. Antara imej luaran daripada ciri Malaysia pula adalah watak lelaki Melayu yang berjambang, hidung kemek dan berkulit gelap, selain tudung dan pakaian yang menutup aurat. Oleh itu sebagai rumusan ringkas, penulis dojinshi terbahagi kepada 3 golongan iaitu penulis yang menerapkan sepenuhnya imej luaran karakter manga dalam dojinshi, penulis yang mencampurkan imej Malaysia dan manga dalam karakter dojinshi dan penulis yang menggunakan sepenuhnya imej Malaysia dalam *dojinshi*.

Kata kunci: *Manga, dojinshi, karikatur, budaya popular, Jepun*

SIMILARITIES AND DIFFERENCES IN THE EXTERNAL CHARACTERISTICS OF MANGA AND DOJINSHI CARICATURES IN MALAYSIA

Abstract

This article attempts to find similarities and differences in external characteristics of manga and dojinshi caricatures in Malaysia. In this study, manga refers to Japanese comics written in Japanese or has been translated to Malay and English. Dojinshi on the other hand refers to comics written in Malay or English by fans of manga in Malaysia. A total of 35 dojinshi and 20 manga external characteristics were analysed, such as their costumes, background images, features of the faces, eye sizes, hair styles and other physical caricature characteristics. The hypothesis of this study is that there are significant differences in terms of sketches and caricatures costumes in dojinshi, and the physical aspects of caricatures resemble manga caricatures. This is due to the fact that the affections dojinshi writers have for manga influence them on their manga sketches. The qualitative study uses observation and analysis of selected corpus. The result of the study shows several similarities and differences between dojinshi and manga external characteristics. In addition, dojinshi writers have equally added Malay or Malaysian cultures in the storylines of dojinshi external characteristics. Dojinshi external images has equally been fully influenced by manga, for example characters such big eyes, pointy nose and rose bud mouth, together with sexy clothes and extensive emotion portrayed by running tears and rosy cheeks. Malaysian characteristics can be seen through their snub-nosed, whiskered male characters with dark skin, along with veils and clothes that

cover most body parts. It can be concluded from this study that dojinshi writers are divided into three categories: writers who fully incorporate external characteristics of manga, writers who include Malaysian characteristics and manga in their characters and writers who fully utilized Malaysian characteristics in dojinshi.

Keywords: *Manga, dojinshi, caricatures, popular culture, Japanese*

PENGENALAN

Manga adalah buku komik Jepun yang berasal daripada Jepun dan mengandungi cerita dan gambar. Terdapat banyak *manga* yang dikenali di dalam dan luar negara Jepun seperti *Shinchan*, *Doraemon*, *Naruto* dan *One Piece*. *Manga* merupakan salah satu daripada produk budaya popular Jepun yang utama selain *anime* (animasi Jepun) dan drama. Menurut Price (2011) *manga* dan *anime* berkongsi ciri-ciri luaran karikatur yang sama seperti saiz dan bentuk mata, pelbagai ekspresi wajah, tema dan sub-genre.

Populariti *manga* bukan sahaja terbatas di Jepun, malah ianya berjaya merentasi sempadan hampir ke seluruh dunia. Individu sama ada di dalam atau di luar Jepun yang menggemari *manga* selalunya berpotensi untuk menghasilkan komik sendiri. Justeru, komik yang dihasil sendiri ini dikenali sebagai *dojinshi*.

Istilah *dojinshi* merujuk kepada buku yang diterbitkan oleh peminat *manga* yang menasaskan kumpulan hobi tertentu dan dijual secara terus kepada pembeli dan tidak melalui penerbit komersial. *Dojinshi* atau *doujinshi* merupakan gabungan tiga kanji iaitu 人(dou) yang bermaksud 'sama', 人(jin) bermaksud 'orang' dan 誌(shi) pula bermaksud 'majalah'. Oleh yang demikian, makna *dojinshi* boleh diterima sebagai majalah komik yang dihasilkan oleh individu yang meminati sesuatu perkara dan berkongsi hobi yang sama dengan pembeli. Dengan kata lain, penjual dan pembeli berkongsi rasa fanatik dan obses terhadap aktiviti yang sama. Apa yang dimaksudkan dengan aktiviti yang sama ialah *trend* budaya popular Jepun seperti *manga* dan *anime*. Manakala *Dojinshi* pula boleh berupa komik baru dengan cerita dan karikatur/watak sedia ada atau baru dicipta. Walau bagaimana pun, harus difahami yang *dojinshi* tidak semestinya komik baru tetapi boleh juga berupa sambungan kisah daripada *manga*. *Dojinshi* yang merupakan sambungan kisah terhasil apabila seorang penulis/pelukis tidak berpuas hati dengan penamat cerita dalam *manga* tersebut.

Hasil kajian Roslina Mamat, Farah Tajuddin & Nor Shahila Mansor (2012) didapati peminat *manga* dan *anime* mula menceburi bidang penulisan atau lakaran komik ketika mereka berada di sekolah menengah. Langkah pengkaryaan bermula apabila mereka begitu menggemari sesuatu karakter. Hal ini dijelaskan oleh responden kajian Roslina Mamat (2010) dan Roslina Mamat, Farah Tajuddin & Nor Shahila Mansor. (2012) Menurut responden yang terdiri daripada remaja

sekolah dan kolej ini, mereka melakar karakter tersebut di atas kertas ketika waktu lapang dan lama-kelamaan mereka memasukkan teks ke dalam gambar seterusnya mencipta cerita yang bersesuaian. Walau bagaimana pun, pada peringkat permulaan, pelukis amatir selalunya cenderung mengekalkan teknik dan stail lakaran *manga* dengan membuat lakaran mengikut jalan cerita dan teks yang minima. Pada peringkat seterusnya, lakaran ini akan dikembangkan menjadi sebuah komik yang mempunyai teks dan dikenali sebagai *dojinshi*. *Dojinshi* yang terhasil akan disimpan sebagai koleksi peribadi, tetapi terdapat yang dicetak dan dijual secara sendiri.

Peminat dan penggemar budaya popular Jepun mempunyai jaringan yang kuat sesama sendiri. Pada kebiasaannya, kumpulan penggemar ini akan menyertai kelab peminat budaya popular Jepun dan turut serta dalam penjualan lakaran atas kertas, *button badge* dan *dojinshi*. Selain itu, terdapat juga dalam kalangan penulis *dojinshi* ini yang turut serta dalam permainan komputer dan bertindak sebagai *cosplayer*. *Cosplayer* adalah singkatan daripada perkataan 'costume' dan 'player' di mana peminat memakai kostum karakter. Antara aktiviti yang dianjurkan oleh kelab peminat di seluruh Malaysia adalah *Otafuse*, *Hobbycon*, *Cosplay-Fun*, *Anime Festival Malaysia*, *Animax* dan *Comic Fiesta*. Dalam setiap aktiviti yang dijalankan oleh kelab, bukan sahaja *dojinshi* yang dipamer dan dijual tetapi juga *art work*, *button badge*, fail, rambut palsu dan bahan *cosplay* lain. Selain itu terdapat juga pertandingan perlawanan komputer dan *cosplayer*. Himpunan aktiviti budaya popular ini melibatkan semua peminat dan penggemar tempatan dan antarabangsa. Misalnya *Comic Fiesta* yang berlangsung pada tahun 2012 mendapat penyertaan daripada penulis *dojinshi* dari India, Sri Lanka dan Indonesia. Mereka turut menjual *dojinshi* dan lakaran mereka sendiri.

MANGA JEPUN

Kamus New Collegiate Edisi ke-3 (1983) mendefinisikan *manga* sebagai kartun, karikatur atau gambar lucu. Kamus Dewan edisi ke-4 (2005) pula mendefinisikan komik sebagai buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Menurut Toku (2001), *manga* secara literalnya adalah gambar melucukan yang mana pada asalnya bermula daripada sebuah karya berlandaskan kepada karikatur mudah. Manakala Galbraith (2009) menterjemahkan *manga* 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.

Manga selepas perang dunia ke-2 adalah satu bentuk hiburan yang murah. Seorang artis terkenal Tezuka Osamu digelar *God of Manga* kerana kejayaannya 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.

Ciri-ciri utama dalam lakaran sesebuah komik adalah seperti saiz mata yang besar, hingus yang meleleh keluar, hidung berdarah dan buih sebagai efek khas. Di Jepun, terdapat pelbagai jenis genre *manga* seperti percintaan, sukan, permainan tradisional, pekerja makan gaji, komedi, sejarah, pertarungan dan juga seks. Malah terdapat *manga* yang dikhususkan kepada golongan yang dikenali sebagai 'GLBT' (*Gay, Lesbian, Bisexual* dan *Transsexual*).

Selain dihasilkan untuk tujuan hiburan, *manga* di Jepun juga digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP). Antara tema utama yang digunakan dalam proses PDP adalah *shonen manga* dan *shojo manga* (Roslina Mamat, Farah Tajuddin & Nor Shahila Mansor, 2012). *Shonen manga* adalah komik khusus untuk remaja lelaki dan *shojo manga* khusus untuk remaja perempuan.

Pada kebiasaannya, *manga* dicetak menggunakan kertas yang tidak berkualiti. *Manga* selalunya mempunyai kandungan mukasurat yang agak tebal dan bersaiz kecil supaya senang dibawa. Ia dibaca bagi mengisi masa lapang semasa di dalam kenderaan terutama keretapi atau di dalam kelas sewaktu menunggu kedatangan pengajar. Dalam masyarakat Jepun, kegemaran membaca *manga* di rumah atau di tempat kerja tidak mengundang rasa pelik kerana ianya telah sebatu dalam kehidupan dan berakar umbi menjadi budaya mereka sejak zaman Meiji atau sebelumnya. Lazimnya, *manga* yang mendapat sambutan ramai akan dikembangkan kepada *anime*, drama, filem, permainan komputer dan sebagainya.

Manga di Jepun mendapat pengiktirafan kerana kebolehan penulisnya dalam mencipta watak yang mempunyai ciri yang tersendiri dan cerita yang imaginatif. Selain itu, bentuk muka, rambut, pakaian, aksesori, ekspresi muka yang pelbagai serta imaginasi penulis yang tidak terbatas menjadikan industri *manga* Jepun bukan sahaja mempunyai pengaruh yang kuat di Jepun tetapi di seluruh dunia.

MANGA DI MALAYSIA

Terdapat dua jenis *manga* di Malaysia iaitu *manga* asli dan *manga* terjemahan. *Manga* asli adalah *manga* asal yang diimport dari Jepun dan menggunakan bahasa Jepun sepenuhnya. Antara tajuk *manga* yang boleh diperolehi adalah *One Piece*, *Doraemon*, *Naruto* dan *Bleach*. *Manga* ini biasanya menasarkan pembaca remaja atau dewasa yang meminati *manga* dan boleh berbahasa Jepun.

Selain *manga* asli, terdapat juga *manga* terjemahan dalam pasaran yang menasarkan pembeli dalam kalangan remaja dan dewasa di Malaysia. *Manga* terjemahan terdiri daripada tajuk *manga* yang telah kukuh di Jepun dan dikenali di seluruh dunia. Selain itu, tetapi terdapat juga *shojo manga* yang menasarkan remaja perempuan sebagai pembeli sasaran. Hal ini kerana, *shojo manga* lebih memfokuskan kepada percintaan dan persahabatan dengan berlatarbelakangkan alam persekolahan dan keluarga. *Manga* terjemahan di Malaysia boleh didapati dalam bahasa Melayu, Cina dan Inggeris. Walau bagaimana pun, dalam komik terjemahan hanya teks dalam kotak dialog sahaja yang diterjemahkan tetapi teks di luar kotak dialog seperti bunyi hujan, bunyi derapan kaki yang sedang berjalan

serta elemen *onomatopea* biasanya dikekalkan. Hal ini berlaku bukan sahaja kerana perkataan sebegini sukar diterjemahkan kerana perbezaan budaya Jepun dan Malaysia tetapi juga kerana ia dapat mengekalkan dan mengembangkan bahasa dan budaya Jepun itu sendiri. Pencinta *manga* sama ada *manga* terjemahan atau *manga* asli amat menggemari bahasa dan budaya Jepun dan akan merasa seronok jika dapat menambah perkataan baharu yang dipelajari. Teks di luar kotak ini juga boleh menjadi rujukan penting kepada bakal penulis komik sama ada komik Melayu atau *dojinshi*.

KOMIK MELAYU

Maklumat ringkas mengenai komik Melayu disentuh dalam artikel ini bagi menunjukkan perbezaan antara *dojinshi* dan komik Melayu dari segi lakaran. Ini kerana penulis komik Melayu dan penulis *dojinshi* dalam artikel ini adalah berbangsa Melayu yang berkongsi budaya yang sama.

Secara umum komik Melayu mempunyai saiz 25.6 cm x 17.8 cm (saiz A4) lebih besar daripada saiz *manga*. Di antara komik melayu yang dibaca remaja melayu adalah *Ujang*, *Utopia*, *Ana Muslim*, *Umbra*, dan *Apo?*. Walau bagaimanapun terdapat komik jenis baru yang dikeluarkan oleh PTS Publication, dikenali sebagai *Komik-M*. *Komik M* bersaiz 20x14 cm lebih kecil daripada komik Melayu tradisional dan lebih besar berbanding dengan *manga* yang bersaiz 17.6 cmx11.2 cm.

Seperti di negara Barat, komik di Malaysia bermula dengan lukisan kartun yang disiarkan di akhbar tempatan. Menurut Kamus Dewan Edisi ke-4 (2005), Komik adalah buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Secara umum, komik adalah lakaran yang mengandungi cerita yang terdapat dalam buku, majalah atau akhbar. Terdapat majalah yang menggabungkan komik dan penulisan seperti majalah *Gila-gila*. 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*. Ini menunjukkan bahawa peminat budaya popular Jepun walaupun mungkin berketurunan Melayu tidak melakar karakter mengikut bentuk karakter komik Melayu tradisional tetapi melakar karakter mengikut karakter *manga*. Sepatutnya lakaran dan jalan cerita komik Melayu lebih dekat dengan diri mereka kerana mereka membesar dalam budaya Melayu.

DOUJINSHI

Menurut Galbraith (2009, hlm. 65), *doujinshi* adalah “an amateur or profesional magazine, most often manga, published independently by a group of fans”. Di Jepun, terdapat acara tertentu yang mempromosikan penjualan dan pembelian *doujinshi*. Contohnya, data daripada *comiket* (*comic market*) iaitu *doujinshi fair* terbesar di Jepun dan dunia menunjukkan 2496 tajuk *doujinshi* baru pada tahun

2003 dengan purata edaran sebanyak 13, 546 (Galbraith, 2009).

Doujinshi mempunyai jalan cerita dan karakter yang asli tetapi terdapat juga karakter dalam *manga* atau *anime* terkenal yang dimasukkan ke dalam cerita baharu yang direka itu. Hal ini didorong oleh perasaan obses melampau sesetengah penggemar *manga* terhadap sesuatu karakter. Apabila sesuatu karakter atau cerita dalam *manga* dan *anime* tidak memberikan penamat cerita seperti yang dikehendaki, maka pelukis dan penulis komik amaturnya akan memasukkan karakter tersebut ke dalam cerita yang mereka tulis. Ada penulis yang menyambung cerita *manga* ini dengan latar belakang dan watak yang sama tetapi ada juga penulis yang membawa watak utama atau beberapa watak 'keluar' dari cerita asal dan mencipta jalan cerita, latar belakang dan watak-watak lain yang baharu. Walaupun sesetengah penerbitan *doujinshi* didapati melanggar hakcipta karya asal tetapi kebanyakan artis *manga* profesional menghormati aktiviti pelukis *doujinshi* sebagai hak kreativiti tersendiri. Walaupun artis *doujinshi* menulis dan melukis kerana minat terdapat artis *doujinshi* yang 'profesional' menjana pendapatan bulanan dengan lumayan.

PERMASALAHAN KAJIAN

Asimilasi budaya iaitu budaya Malaysia dan Jepun memainkan peranan penting dalam penciptaan *doujinshi*. Antara elemen penting yang boleh diperhatikan dalam *doujinshi* ialah nilai positif masyarakat Jepun seperti jujur dan bekerja keras serta nilai estetika dalam *manga* seperti lucu, santai dan menghargai perhubungan. Seperti yang telah dibincangkan sebelum ini, *doujinshi* terhasil daripada keobsesian pengkarya tempatan terhadap *manga* yang merupakan identiti Jepun. Jika demikian apakah pengkarya *doujinshi* menggunakan sepenuhnya ciri-ciri lakaran yang terdapat dalam *manga*? Atau adakah mereka mengasimilasikan budaya Melayu dan Jepun dalam karya mereka atau mereka menggunakan sebahagian ciri-ciri budaya Melayu dan Malaysia dalam *doujinshi*? Oleh kerana belum ada kajian terhadap *doujinshi* tempatan dilakukan oleh mana-mana pengkaji tempatan atau luar negara, maka penulis berpendapat kajian ini sangat relevan sebagai kajian rintis kepada pengkaji budaya popular Jepun di Malaysia. Objektif kajian ini adalah untuk menunjukkan perbezaan dan persamaan ciri luaran karakter *manga* dan *doujinshi* serta merumuskan perbezaan dan persamaan tersebut dan mengaitkannya dengan faktor budaya.

LATAR BELAKANG KAJIAN

Pengkaji seperti Iwabuchi (1998) dan Leung (2002) mula membuat kajian terhadap budaya popular Jepun di luar negara selepas tahun 1990-an apabila mendapati budaya popular Jepun seperti anime dan *manga* mendapat sambutan hangat di luar negara seperti Amerika Syarikat, Hong Kong, Korea Selatan dan negara lain seperti Malaysia. Di Malaysia, drama "Great Teacher Onizuka" atau

GTO mendapat sambutan hangat terutama dalam kalangan remaja sebagaimana drama “Oshin” sebelum itu yang mendapat sambutan meluas dalam kalangan remaja dan dewasa. Oleh itu produk budaya popular Jepun tidaklah sesuatu yang aneh di Malaysia. Kini, populariti drama dan filem Jepun telah merosot dan diganti dengan drama dan filem Korea atau lebih dikenali sebagai K-Pop. Walau bagaimanapun, anime dan manga masih tetap mendapat tempat dalam kalangan remaja Malaysia seperti yang telah dibincangkan sebelum ini. Hal ini diperkukuhkan lagi dengan siaran siri “Doraemon”, “Crayon Shinchan”, “Naruto”, “Naruto Shippuden” dan beberapa lagi siri anime di kaca televisyen Malaysia sehingga kini.

Kajian Yamato (2014) mendapati respondennya mendakwa bahawa mereka mengetahui lebih banyak mereka menonton atau membaca produk budaya popular Jepun, lebih banyak mereka memahami budaya Jepun. Seorang pun tidak menyebut bahawa penggunaan produk budaya Jepun mengubah sikap dan tingkah laku mereka. Salah seorang responden ini menyebut bahawa walaupun dia obses dengan budaya popular Jepun tetapi dia masih mengekalkan identiti Melayu dan menjaga batas-batas agama.

KAEDAH KAJIAN DAN KERANGKA TEORI

Sebanyak 35 buah *dojinshi* dan 20 buah *manga* dipilih secara rawak. Aspek yang dikaji adalah ciri-ciri luaran karakter seperti pakaian dan latar belakang gambar serta bentuk mata, rambut dan ciri-ciri fizikal karikatur. *Dojinshi* dan *manga* dipilih tanpa mengira jantina penulis. Begitu juga penulis *dojinshi* tidak dihadkan kepada satu-satu kaum dan bahasa sahaja. Justeru, penulis *dojinshi* terdiri daripada kaum Melayu, Cina dan pelbagai etnik dari Sabah dan Sarawak. Bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa Melayu dan Inggeris.

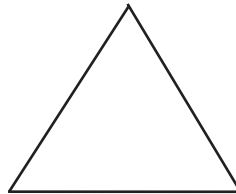
Manga yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada *manga* asal yang berbahasa Jepun dan *manga* terjemahan dalam bahasa Melayu. *Manga* terjemahan tidak mencacatkan penyelidikan ini kerana fokus kajian adalah ciri-ciri luaran dan bukan penggunaan bahasa. Selain itu *manga* yang digunakan juga terdiri daripada dua kategori iaitu *manga* yang cenderung kepada remaja lelaki iaitu *shonen manga* dan *manga* yang cenderung kepada remaja perempuan iaitu *shojo manga*. *Shonen manga* dan *shojo manga* digunakan kerana *dojinshi* juga menumpukan kepada golongan remaja tanpa mengira jantina.

Semiotik adalah ilmu tentang tanda. Ilmu ini menganggap bahawa fenomena sosial, masyarakat dan kebudayaan seperti imej bergambar atau pergerakan malah penggunaan bahasa juga merupakan tanda. Semiotik yang bermula dengan kajian tentang bahasa telah berkembang sehingga digunakan sebagai alat untuk mengkaji kebudayaan. Ilmu semiotik itu mengkaji sistem, aturan dan kelaziman yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai makna. Terdapat sembilan jenis ilmu semiotik iaitu semiotik analitik, semiotik deskriptif, semiotik haiwan, semiotik budaya, semiotik naratif, semiotik sejadi, semiotik normatif, semiotik sosial dan semiotik struktural. Dalam kertas kerja ini hanya

teori semantik oleh Peirce (1965) yang boleh digunakan kerana ia bersifat lebih umum dan merangkumi segala jenis tanda, sama ada gambar iklan, imej komik atau apa-apa gambar atau imej. Semiotik sosial tidak sesuai digunakan kerana ilmu ini mengkaji apa-apa jenis teks, atau dengan bahasa yang mudah semiotik sosial mengkaji bahasa dan penggunaan bahasa dalam masyarakat.

Bagi semiotik Peirce tanda dapat dikenal pasti melalui proses semiosis dalam tiga kategori iaitu representamen atau representatif, objek dan interpretant atau pengguna tanda. Teori Semiotik Pierce adalah ilmu mengenai struktur, jenis, tipologi dan kaitan tanda dengan penggunaannya dalam masyarakat. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Sebagai contoh, asap mewakili adanya kewujudan api. Menurut Winfried North (1990, hlm. 42) tanda wujud dalam fikiran pentafsir dan ianya dapat dikenalpasti melalui proses semiosis dalam tiga kategori tersebut. Ketiga-tiga elemen ini tidak bekerja sendiri sebaliknya mempunyai hubungan timbal-balik seperti rajah berikut (Pierce, 1965, hlm. 274).

Representatif (representamen)



Pengguna tanda (interpretant)

Objek

Rajah 1. Segi tiga Semiotik Pierce

Menurut Pierce (1965), terdapat tiga ciri penting yang menekankan tanda. Ciri yang pertama ialah tanda yang dapat dilihat dan tanda ini menyalurkan makna tentang sesuatu. Ciri kedua ialah tanda yang menunjukkan sesuatu dan yang ketiga ialah tanda baharu yang muncul dalam fikiran si penerima tanda. Tanda mempunyai sifat representatif iaitu sesuatu tanda dipilih oleh suatu pihak untuk bertindak bagi pihak yang memilih tanda tersebut. Apabila tanda dipilih, maka akan terbit sifat interpretatif yang menginterpretasikan tanda. Justeru, hasil interpretasi tanda menyebabkan timbulnya *interpretant* kepada penerima tanda yang menginterpretasikannya. Penerima tanda yang melihat bentuk muka bujur seorang karakter *manga* misalnya, menginterpretasikannya sebagai bentuk muka yang cantik. Kemudiannya, *interpretant* itu berkembang kepada ciri-ciri tambahan lain seperti seorang yang baik, sempurna, comel, manis dipandang dan selalunya menjadi watak utama dalam *dojinshi* atau *manga*. Secara dasarnya, daripada contoh bentuk muka tersebut jelas bahawa tanda lain telah berkembang dalam fikiran penerima tanda. Kesimpulan mudah yang dapat dibuat ialah tanda mempunyai sifat *representamen* akan mengarah kepada interpretasi dan mendorong kepada interpretant iaitu tanda yang berkembang daripada tanda

awal yang wujud dalam fikiran individu yang menginterpretasikan tanda tersebut (Van Zoest, 1993, hlm. 14-15).

MUKA DAN RAMBUT

Muka memainkan peranan yang penting dalam *manga* atau *dojinshi* kerana di bahagian ini terdapat mata, hidung, mulut dan pipi yang membolehkan ekspresi sesuatu watak itu digambarkan, sama ada sedih, gembira, terkejut, tenang dan sebagainya. Muka merupakan aspek luaran terpenting dan memberi impak yang kuat kepada watak dan penceritaan *manga*. Mata yang besar melebihi saiz normal, muka yang bujur dan mulut yang kecil membuatkan karakter tersebut kelihatan comel, tampan dan manis dipandang. Dalam sesebuah *manga*, muka merupakan elemen yang mencetuskan tanggapan pertama pada pembaca terhadap sesuatu karakter. Bentuk dan ekspresi muka boleh membuatkan pembaca menghayati cerita dengan lebih mendalam dalam serta menyelami emosi yang sama dengan karakter. Imej 1 dan Imej 2 merupakan lakaran Chiba Kozue dan Ohya Kazumi dalam *manga*. Karakter dilukis dengan begitu teliti dengan menunjukkan ciri-ciri utama *manga* dengan penekanan kepada ciri-ciri fizikal seperti mata yang besar, muka yang bujur, hidung yang tirus dan mulut yang kecil. Karakter ini terdapat dalam *shojo manga* iaitu komik yang bertemakan percintaan remaja.

Ciri-ciri muka yang bujur, hidung yang tirus disertakan dengan lakaran rambut yang bersesuaian 'membawa' pembaca untuk memahami sifat semulajadi karakter *maid sama* yang lembut dan comel, *L* yang bijak tetapi bersikap pelik yang menggelikan hati dan *Ichigo Kurosaki* yang mempunyai dua wajah adalah watak utama yang memerangi kejahatan dan melindungi manusia yang tidak bersalah.

Dalam penghasilan *manga*, rambut perlu dilukis dengan teliti. Daripada pemerhatian pengkaji, agak jarang rambut watak atau karakter dilukis pendek. Warna rambut juga pelbagai bergantung kepada imej karakter yang ditampilkan. Dalam hal ini, boleh dikatakan yang kependekan dan kepanjangan rambut selalunya signifikan dengan personaliti karakter tersebut secara keseluruhan.

PAKAIAN DAN AKSESORI

Persoalan tentang peranan sesuatu karakter dalam sesebuah *manga* boleh juga dilihat melalui pakaian dan aksesori yang dikenakan. Justeru, jika karakter tersebut merupakan seorang pendekar, maka pakaian dan alat kelengkapan yang dibawa bersama harus bersesuaian dengan peranan yang dimainkan. Contohnya dalam *manga* 'Naruto', Sasuke dalam Narutopada hakikatnya merupakan dua watak penjahat tetapi pakaian dan aksesori yang digunakan telah menerbitkan nilai positif terhadap dua karakter utama tersebut.

Inuyashayang terdapat dalam *manga* yang bertajuk 'Inuyasha' dikenali sebagai 'pahlawan syaitan' wujud di zaman Sengoku dan berfizikal separuh manusia dan separuh syaitan. Oleh itu fizikal Inuyasha dan aksesori yang digunakan

mempunyai ciri-ciri kedua alam tersebut. Dalam penceritaan *manga* 'Inuyasha', watak Kagome Higurashi merupakan seorang remaja berusia 15 tahun pada zaman moden yang jatuh ke dalam telaga dan dipenghujung telaga itu membawa kagome kepada zaman silam. Kagome dan Inuyasha kemudian bergabung bagi menyelamatkan dunia.

Monkey D Luffy, watak dalam *manga* 'one piece' yang digambarkan sebagai seorang yang ceria. Aksesori seperti baju dan topi yang dikenakan oleh karakter ini relevan dengan wataknya yang selalu berada di laut mencari harta karun iaitu 'One Piece' yang disembunyikan oleh Raja Lanun pada zaman dahulu. *Monkey D Luffy* belayar mencari harta karun ditemani oleh beberapa orang rakan yang mempunyai kelebihan yang berbeza. Mereka saling mencemburui antara satu sama lain, walau bagaimana pun pelayaran diteruskan dengan satu misi dengan menempuh pelbagai dugaan dan kisah lucu.

SIMBOL YANG MEWAKILI EMOSI BERLEBIHAN

Hingus dan air mata yang berlenangan merupakan antara simbol yang digunakan untuk menggambarkan emosi sedih yang keterlaluan dalam sesebuah *manga*. Selain daripada hingus dan air mata, terdapat simbol lain yang mewakili emosi karakter seperti perubahan warna pada wajah dan wap atau asap keluar dari badan yang menggambarkan seseorang watak tersebut sedang marah. Emosi sebegini mencetuskan nilai tersendiri terhadap sesebuah *manga* dan menghiburkan pembaca apatah lagi jika *manga* ini dijadikan animasi. Antara simbol lain yang kerap digunakan ialah hidung berdarah apabila karakter sedang memikirkan perkara yang tidak senonoh serta titis peluh bagi menggambarkan perasaan malu. Simbol wap dan titis peluh bagi mengekspresikan ketakutan yang sedang dialami oleh watak-watak utama dalam *manga* Doraemon. Manakala kesedihan watak dilahirkan melalui lukisan mata yang digenangi. Simbol-simbol seperti ini digunakan untuk membawa pembaca menyelami perasaan karakter.

DAPATAN KAJIAN

Pengkaji mendapati terdapat tiga kategori yang boleh disimpulkan terhadap data yang digunakan dalam dojinshi iaitu ciri luaran karakter dojinshi yang sama dengan *manga*, ciri luaran karakter yang berbeza dengan *manga* dan juga elemen budaya *manga* atau Jepun dimasukkan bersama dengan elemen Melayu atau Malaysia dalam naskah komik yang sama. Berikut adalah tiga kategori yang dimaksudkan.

CIRI LUARAN KARAKTER DOJINSHI: PERSAMAAN DENGAN MANGA

Dalam konteks *manga*, pelukis pada kebiasaannya memilih untuk menggunakan warna merah pada wajah karakter yang merujuk kepada perasaan malu, sedih dan

tertekan. Situasi yang sama boleh dilihat dalam lukisan *dojinshi*, di mana pelukis komik ini akan menggunakan warna merah bagi mengekspresikan perasaan dan emosi yang marah, malu dan tertekan. Dalam *dojinshi* 'Eccentrix' dan 'PET', pelukis memasukkan elemen 'tanduk syaitan' di bahagian hadapan kepala untuk menunjukkan karakter sedang memikirkan satu idea yang nakal atau jahat untuk mengenakan orang lain. Contoh tanduk syaitan adalah seperti imej berikut. Tanduk syaitan yang muncul sebagai tanda karakter sedang memikirkan idea nakal dan jahat telah sinonim dengan manga. Biasanya tanduk ini dilukis pada watak yang baik dan bersifat humor. Ia boleh dilakukan kepada watak lelaki atau perempuan. Jarang sekali tanduk syaitan diletakkan kepada watak yang jahat atau antagonis. Kewujudan tanduk ini menarik rasa lucu, menambahkan elemen humor dan keterujaan pembaca.



Ciri luaran lain dalam *dojinshi* yang menyerupai ciri-ciri *manga* adalah pakaian dan aksesori yang digunakan karakter. Lakaran secara umumnya juga lebih halus malah setaraf lakaran *manga*. Terdapat juga lakaran yang agak 'kasar' dan tidak teliti tetapi ia disebabkan oleh pelukis ini baru sahaja menceburkan diri dalam penulisan *dojinshi* dan berusia 17 tahun. Mata yang bullat dan jernih, rambut yang 'terpacak' 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 mengandungi ciri-ciri *manga*.

CIRI LUARAN KARAKTER *DOJINSHI*: PERBEZAAN DENGAN *MANGA*

Terdapat juga penulis yang tidak memasukkan ciri-ciri lakaran *manga* dalam *dojinshi*. Penulis ini mencipta watak lelaki Melayu di perkampungan Melayu. Ciri-ciri lelaki Melayu seperti bermisai, hidung yang kemek serta bibir mulut yang tebal dapat dilihat dengan jelas. Walaupun karakter mempunyai mata yang besar tetapi tidak dapat dipastikan sama ada penulis memasukkan mata sebegini bagi menyerupai *manga* atau sekadar mata besar ini menunjukkan riak

muka terperanjat kerana lakaran ini adalah terhadap kehadiran seekor panda di kampung. Penulis ini bersikap lebih realistik dengan identiti dan budaya Melayu dan tidak menerima sepenuhnya pengaruh Jepun dalam lakaran. Hal demikian berlaku mungkin juga kerana penulis telah menetapkan plot cerita dalam khalayak Melayu sepenuhnya.

CIRI LUARAN KARAKTER *DOJINSHI*: PERBEZAAN DAN PERSAMAAN

Terdapat juga *dojinshi* yang menggabungkan elemen *manga* dan budaya Melayu seperti imej berikut. Imej menunjukkan dengan jelas mata yang besar, hidung yang tirus, mulut yang kecil dan lakaran rambut mempunyai unsur-unsur *manga* tetapi tudung dipadankan kepada salah satu karakter bagi menyesuaikan situasi dengan persekitaran perkhemahan sekolah. Menariknya, *dojinshi* ini ditulis oleh seorang wanita berbangsa Cina. Tulisan dalam *dojinshi* beliau adalah berbahasa Melayu yang telah disemak oleh seorang yang berbangsa Melayu, dan sewaktu jualan *dojinshi* ini, dia ditemani dua orang wanita berbangsa Melayu. Hubungan eratnya dengan kaum Melayu boleh dilihat dalam tulisan dan lakarannya yang memasukkan unsur yang bersifat Malaysia secara amnya dan Melayu secara khususnya. Selain itu sikap saling membantu dan nilai persahabatan yang tinggi ditunjukkan dalam penceritaan yang mewakili bukan sahaja budaya Jepun tetapi budaya Malaysia secara umumnya.



Imej 11: Qian Nie dalam CAMP jilid 1

KESIMPULAN

Terdapat tiga jenis ciri-ciri luaran karikatur dalam *dojinshi*. Ada penulis (atau pelukis) *dojinshi* yang menerapkan sepenuhnya ciri-ciri luaran *manga*, dan ada juga tidak memasukkan langsung ciri-ciri luaran *manga* kepada komik mereka. Selain itu terdapat juga penulis *manga* yang menerapkan kedua-dua budaya Melayu dan Jepun (anime) ke dalam karakter *dojinshi* mereka. Oleh itu dapat disimpulkan bahawa jika terdapat dalam kalangan penulis *dojinshi* tempatan

yang obses kepada budaya *manga* Jepun terdapat juga penulis yang masih berpegang kepada jati diri Melayu sama ada dari segi lakaran atau latar belakang penceritaan. Malah ada juga penulis yang menggabungkan kedua-dua budaya *Manga* dan budaya melayu dalam lakaran dan penceritaan.

Dapatan kajian diharap dapat memberi input kepada penyelidikan mengenai *manga*, *dojinshi* dan remaja kerana setakat ini belum ada kajian seumpama ini di Malaysia. Selain itu, kajian mengenai *dojinshi* dan *manga* diharap dapat diteruskan oleh pengkaji lain dan seterusnya hasil kajian dapat dibincangkan dan diperdebatkan. Hal ini kerana penglibatan remaja dalam aktiviti *dojinshi* dan pembacaan *manga* dapat memberi nilai positif kepada para penggemar budaya popular Jepun seperti pendapatan sampingan atau peluang kerjaya dalam bidang animasi dan sebagainya.

BIODATA PENULIS

Roslina Mamat merupakan pensyarah kanan di Jabatan Bahasa Asing, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Bidang kajian beliau adalah analisis perbualan dan budaya popular Jepun. Beliau telah mengajar bahasa Jepun melebihi 18 tahun dan pernah bekerja sebagai pengajar di Universiti Malaya dan Universiti Chuo, Tokyo. Beliau telah menerbitkan lebih daripada 30 hasil kajian terdiri daripada buku, artikel jurnal, bab dalam buku dan modul bahasa Jepun. ***Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim & Normaliza Abd Rahim*** juga merupakan pensyarah kanan dalam bidang wacana di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. drroslina70@gmail.com

RUJUKAN

- Duncan, B. 1989. American versus Canadian television families. In *Mediacry*. 16(2): 1, 10–11.
- Fukunaga, N. 2006. Those Anime Students: Foreign Language Literacy Development Through Japanese Popular Culture. *Journal Of Adolescent and Adult Literary*. 50(3): 206–223P. W. Galbraith. (2009). *The Otaku encyclopedia*. Kodansha: Tokyo.
- Gössmann, H. 2001. Introduction to the Panel “Images of Asia in Japanese Mass Media, Popular Culture and Literature”. kertas kerja ICAS 2, Berlin, Germany, 9-12 Ogos.
- Iwabuchi, K. 2001. *Toransunashonaru Japan: Ajia o tsunagu popyura bunka transnational Japan, popular culture uniting Asia*. Tokyo.; Iwanami.
- Ogi, F. 2003. Female Subjectivity and Shoujo Manga: Shojo in Ladies’ Comics and Young Ladies Comics. *Journal of Popular Culture*. 36(4): 780–803.
- Paul Cobley & Litza Jansz. (1997). *Introducing semiotics*. Victoria: Mc Pherson’s Printing Group.
- Philippe, S. 2001. Images of Asia in Japanese best-selling manga. kertas kerja ICAS 2, Berlin, Germany, 9-12 Ogos.
- Pierce, C. S. (1965). *Collected Papers Charles Sanders Pierce (Vol. I & II)*. Cambridge
Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Price, S. (2001). Cartoons from another planet: Japanese animation as Cross-cultural communication, *Journal of American and comparative cultures*, 24(1-2), 153-169.
- Roslina Mamat, Farah Tajuddin & Nor Shahila Mansor. (2012). Unsur positif remaja Melayu dalam aktiviti tontonan anime dan pembacaan *manga*. *Jurnal Bahasa*, 27, 138-152.
- Roslina Mamat. 2010. Pengaruh Budaya Populer ke atas Remaja Melayu. [The influence of popular culture on Malay teenagers] in Malaysian International Conference on Foreign Languages. Universiti Putra Malaysia. 1-2 Dec 2010. UPM, Serdang.
- Van Zoest, A. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan dengannya*. Yayasan Sumber Agung: Jakarta.
- Yamato, E. 2014. Cultural proximity and reflexivity in interpreting transnational media texts: The case of Malaysians consuming Japanese popular culture. The Qualitative report. 19(47). Pp 1-20
- Winfried North. 1990. *Handbooks of Semiotics*. Indiana University Press: United States of America.
- Kamus Dewan Edisi ke-4. <http://prpm.dbp.gov.my/Search.aspx?k=identiti>.
dimuat turun pada 10 Januari 2014.
- Lee Kwang Soo Menangis Kerana Peminat Malaysia, <http://beautifulnara>.

com/tag/running-man-di-malaysia/, dimuat turun pada 10 Januari 2014.

<https://www.Facebook.com/runnningmanthecomix>, dimuat turun pada 10 Januari 2014.

M, Toku. (2001). http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Toku_what%20is%20manga_.html

What are the characteristics of the *Manga* style? http://www.ehow.com/info_8712070_characteristics-manga-style.html muat turun pada 4 Mac 2014