



JURNAL LINGUISTIK Vol. 25 (1) Mei 2021 (037-049)

Frasa dalam Anime yang Memberi Impak kepada Pelajar Universiti Awam, Malaysia

¹Roslina Mamat, ²Roswati Abdul Rashid & ³Rokiah Pae

¹linamm@upm.edu.my, ²roswati@umt.edu.my, ³prokiah@unimas.my

¹Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia

²Pusat Pendidikan Asas dan lanjutan, Universiti Malaysia Terengganu

³Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Malaysia Sarawak

Tarikh terima : 13 April 2021

Received

Terima untuk diterbitkan : 1 Mei 2021

Accepted

Tarikh terbit dalam talian : 30 Mei 2021

Published online

Abstrak

Kertas kerja ini membincangkan tentang frasa atau ayat dalam animasi Jepun yang memberikan impak positif kepada penggemar *anime* dalam kalangan pelajar universiti awam (UA) di Malaysia. Penyelidik *anime* mengetahui, di sebalik tanggapan negatif masyarakat terhadap *anime*, *anime* sentiasa menjadi hiburan dalam kalangan kanak-kanak dan remaja termasuk pelajar universiti. Kajian penulis sebelum ini menunjukkan kebanyakan responden mendapat motivasi dalam kehidupan mereka melalui *anime*. Dalam memainkan peranan sebagai pelajar, pekerja, anak atau sahabat terdapat begitu banyak kata-kata semangat dari *anime* yang menjadi dorongan dan motivasi kepada mereka. Oleh itu, kertas kerja ini cuba mengenal pasti frasa atau ayat yang terdapat dalam *anime* dan seterusnya mengelaskan frasa dan ayat tersebut kepada kumpulan tertentu. Kajian ini penting bagi melihat sejauh mana dan bagaimana *anime* mempengaruhi responden dalam kehidupan seharian. Tiga UA terlibat dalam kajian ini iaitu Universiti Putra Malaysia, Universiti Malaysia Terengganu dan Universiti Malaysia Sarawak. Borang kaji selidik melalui *Google Form* diedarkan kepada semua pelajar yang mengambil kursus bahasa Jepun pada semester kedua sesi 2018/19. Seramai 154 orang pelajar telah menjawab soalan yang diberikan. Hasil kajian menunjukkan frasa atau ayat dalam *anime* Jepun boleh dikelaskan kepada tiga bahagian yang boleh mewakili 'perasaan' responden pada sesuatu masa atau keadaan iaitu 1) kata sapaan, 2) ucapan memberi semangat dan 3) perkataan atau frasa atau ayat yang menarik yang 'melekat' dalam minda mereka. Kajian ini menyumbang kepada penyelidik *anime* khususnya serta masyarakat umum yang ingin mengetahui bagaimana peminat *anime* mempelajari bahasa dan budaya Jepun seterusnya menggunakannya dalam kehidupan mereka seharian.

Kata kunci: *anime*; pelajar; motivasi; universiti awam; bahasa Jepun

Phrases in the Anime that Impact the Public University Students, Malaysia

Abstract

This paper discusses phrases or sentences in Japanese animation with a positive impact on anime fans among public university students in Malaysia. It is well known that despite the public's negative perception of anime, anime has always been a source of entertainment for children and adolescents, including university students. Previous studies showed that most respondents are being motivated and aspired in their life through the role of

students, employees, children or friends in the plots of the anime. Therefore, this paper attempts to identify the phrases or sentences contained in the anime and classifies them into specific groups. The study is essential to investigate how far and in what ways anime affects the respondents in their daily lives. The three public universities involved in this study are Universiti Putra Malaysia, Universiti Malaysia Terengganu and Universiti Malaysia Sarawak. The survey forms through google form were distributed to all students taking Japanese courses in the second semester of the 2018/19 session. A total of 154 students answered the questions. The result shows that phrases or sentences in anime can be classified into three parts that can represent the 'feelings' of the respondent at a particular time or situation, namely 1) greetings, 2) encouraging words and 3) catchy words or phrases or sentences that 'stick' in their minds.

Keywords: anime; learners; motivation; public university; Japanese language

1. Pengenalan

Anime ialah animasi Jepun, iaitu siri animasi televisyen atau filem. Di Jepun *anime* merujuk kepada animasi yang disiarkan di kaca televisyen dan mensasarkan kanak-kanak dan berkualiti lebih rendah berbanding animasi dalam filem. *Anime* bagi golongan dewasa di Jepun dianggap sebagai hobi atau hiburan tengah malam. Bagi negara lain, *anime* merujuk kepada animasi dari Jepun atau animasi yang mempunyai ciri animasi Jepun (Galbraith, 2009).

Penyelidikan Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Normaliza Abd Rahim dan Hazlina Abdul Halim (2014) mengenai tontonan *anime* menunjukkan kebanyakan responden berpendapat antara nilai positif yang diperolehi daripada aktiviti mereka ialah sifat tidak berputus asa yang ditunjukkan oleh karektor animasi. Frasa *akiramenai* bermaksud 'tidak berputus asa' sering menjadi galakan kepada diri sendiri dan frasa *akiramenaide* (jangan berputus asa) juga menjadi kata-kata semangat kepada rakan dan ahli keluarga yang menghadapi masalah atau akan menghadapi sesuatu yang besar dalam kehidupan mereka seperti peperiksaan dan temu duga. Animasi Jepun masih mendominasi produk budaya Jepun sehingga kini walaupun drama Jepun telah gagal mengekalkan populariti setelah *Hallyu Wave* atau *Korean Wave* mengambil alih pada akhir 1990-an. Walaupun K-drama telah mengatasi jumlah tontonan J-Drama, namun daripada segi komik pula, *manhwa* (komik Korea Selatan) tidak dapat mengatasi *manga* (komik Jepun). Walau bagaimanapun pandangan ini ialah hasil daripada pemerhatian penulis semata-mata berdasarkan kepada kajian penulis sebelum ini. Tambahan pula tiada animasi daripada negara Korea Selatan yang bersiaran di kaca televisyen sejak dahulu sehingga sekarang dan *manhwa* pula sukar didapati berbanding *manga* di Jepun. Ini menunjukkan memang terdapat ciri tertentu yang terdapat dalam animasi Jepun yang membuatkan peminat *manga* sejak dahulu sehingga kini tetap menonton *anime*.

Kajian penulis terhadap pelajar sekolah menengah dan mahawasiswa universiti menunjukkan penggemar meminati animasi Jepun kerana ia menjadi pembakar semangat kepada mereka supaya berusaha lebih gigih dan tidak berputus asa. Oleh itu penulis cuba untuk mencari dengan lebih lanjut kata-kata semangat yang lain yang terdapat dalam animasi bagi memahami apakah sebenarnya yang bermain dalam minda pelajar setelah menonton *anime*. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti frasa atau ayat dalam *anime* yang memberi impak kepada responden dan seterusnya mengelaskan frasa dan ayat tersebut kepada kumpulan tertentu. Dengan mengetahui kata, frasa atau ayat yang memberi impak kepada responden, ibu bapa atau ahli masyarakat diharap dapat mengetahui kesan baik dan buruk tontonan animasi ini kepada remaja kita. Dalam kajian ini penulis cuba mencari kata, frasa dan ayat yang memberi impak iaitu kesan ketara yang dialami oleh seseorang atau sesuatu setelah berlaku sesuatu peristiwa kepada responden setelah menonton *anime*. Soalan juga diberikan dalam bentuk subjektif dan ditanya secara jelas iaitu "apakah perkataan, frasa atau ayat yang memberi impak kepada anda?". Oleh itu jawapan yang diberikan juga adalah jelas dan responden yang merupakan pelajar universiti mengetahui dengan jelas apakah definisi "impak" dalam soalan kaji selidik.

Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim dan Nor Shahila Mansor (2018) telah menggunakan istilah 'genre' bagi merujuk jenis (kumpulan sasaran pembaca) dan jenis cerita dalam *anime*. Terdapat lima jenis *anime* iaitu yang mensasarkan *shonen* (kanak-kanak, remaja atau belia lelaki), *shojo* (remaja perempuan dalam persekolahan menengah), *josei* (perempuan dewasa), *kodomo* (kanak-kanak pra-sekolah) dan *seinen*. *Seinen* adalah remaja tanpa mengira gender tetapi boleh juga membawa maksud golongan remaja atau belia lelaki. Walau bagaimanapun bagi membezakan jenis *seinen* dengan *shonen* dan supaya maksud dan kategorinya tidak bertindan, penulis mendefinisikan *seinen* sebagai jenis *anime* yang mensasarkan lelaki dan perempuan yang berumur dalam lingkungan 20-50 tahun sebagai sasaran pembaca. Tambahan pula jenis *anime seinen* turut diminati oleh golongan wanita.

Jika dipecahkan kepada genre pula, *anime* terbahagi kepada 1. *shonen*, 2. *shojo*, 3. *mecha* atau *meka*, 4. *moe*, 5. progresif, 6. *Shonen-ai*, 7. *Shojo-ai* dan 8. *hentai* atau *ecchi*. Genre *shonen* ini berkisar tentang persahabatan, aksi dan pertarungan, manakala *shojo* bermaksud gadis remaja dan cerita dalam genre ini berkisar tentang cinta gadis remaja seperti pelajar sekolah menengah yang tulus terhadap lelaki. *Mecha* adalah cerita berkaitan mesin, kereta, motosikal, *spacecraft* atau robot, manakala *moe* adalah genre *anime* yang terhasil daripada perkataan *moe* atau kata kerja *moeru* yang bermaksud 'hangat membara' yang mengandungi unsur seksual. Genre progresif adalah cerita dalam *anime* berkaitan apa-apa genre seni. *Shonen-ai* adalah genre yang menceritakan hubungan intim lelaki dengan lelaki atau *gay*. Sebaliknya *shojo-ai* adalah berkaitan hubungan cinta sesama perempuan atau lesbian. 'Ai' dalam *shojo-ai* dan *shonen-ai* bermaksud 'cinta'. *Hentai* atau *ecchi* adalah genre berkaitan lelaki yang berkelakuan tidak normal atau bersifat erotis. Genre lain seperti fantasi, humor, seram, misteri, aksi, pengembaraan dan sebagainya terdapat dalam genre lain dan boleh sahaja menjadi sub-genre kepada genre yang telah disebutkan.

Malaysia dan budaya Jepun tidak asing sementelah Tanah Melayu pernah di bawah pemerintahan Jepun dari tahun 1941 sehingga 1945. Secara umum kebencian rakyat Tanah Melayu generasi perang tidak menyebabkan rakyat Malaysia generasi pasca-perang ikut membenci negara Jepun dan budaya mereka. Jepun selepas perang menghadapi kekalahan moral yang teruk dan rakyat mereka hidup sengsara selepas bom atom dijatuhkan di Nagasaki dan Hiroshima pada tahun 1945. Namun, Jepun tidak mengambil masa yang lama untuk pulih semula dan menjadi kuasa besar ekonomi ke-2 di dunia mulai tahun 1968 selepas Amerika Syarikat. Kini, Jepun tidak berminat untuk terlibat dalam sebarang perang dunia kecuali terus memperkasakan ekonomi, 'mengeksport' budaya popular, memperluas pengetahuan bahasa dan budaya Jepun pada peringkat antarabangsa melalui biasiswa dan latihan selain menghantar pakar bahasa dan budaya ke negara luar termasuk Malaysia. *NHK News Web* pada 21 Julai 2019 melaporkan lebih 35000 orang terlibat dalam pesta *bon odori* (Tarian *Bon*) di Malaysia pada tahun ini dan jumlah pengunjung *bon odori* kali ini adalah yang terbesar di luar Jepun. *Bon Odori* di Malaysia diadakan pada setiap tahun sejak 42 tahun yang lalu yang dihadiri rakyat Malaysia berbilang bangsa dan rakyat Jepun yang menetap di Malaysia. Perkembangan terbaru menunjukkan kerajaan Jepun sedang berusaha dengan gigih untuk menjual drama Jepun ke luar negara. Laporan *NHK News Web* pada 23 Julai 2019 menyebut negara Asia Tenggara dan Taiwan sentiasa menyiarkan drama Jepun tetapi tidak sekerap drama dari Korea Selatan dan China kerana masalah pengurusan dan prosedur untuk mendapatkan hak cipta yang rumit selain isu agama yang perlu diperhalusi supaya tidak mengganggu sensitiviti negara penerima.

2. Sorotan Kajian Lepas

Kajian mengenai *anime* dan *manga* serta produk budaya popular Jepun telah banyak dibuat kajian di Malaysia. Antara penyelidik yang membuat kajian mengenai *anime* adalah Yamato Eriko (2012 &

2016), Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Nor Shahila Mansor dan Hazlina Abdul Halim (2018), Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim dan Normaliza Abd Rahim (2015), Roslina Mamat, Eriko Yamato, Sanimah Hussin dan Farah Tajuddin (2012), Chan (2018) dan Juliana Abdul Wahab, Mustafa K. Anuar dan Farhani (2012). Yamato membuat kajian terhadap identiti penggemar budaya popular Jepun dalam golongan belia di Malaysia. Responden beliau bertegas menyatakan bahawa identiti mereka adalah Melayu dan Cina walaupun merupakan peminat tegar budaya popular Jepun. Roslina Mamat et.al (2012, 2015 & 2018) pula banyak membuat kajian terhadap nilai baik dan buruk penggunaan *manga* dan *anime* dalam kalangan pelajar sekolah menengah dan universiti, selain membuat kajian terhadap jalan cerita dan lakaran karakter dalam *dojinshi*.

Dojinshi ialah komik yang dilukis oleh penggemar *manga* dan *anime* mengikut ciri-ciri lakaran dan jalan cerita *manga* atau *anime*. Terdapat penulis *dojinshi* menyesuaikan lakaran dan jalan cerita mengikut lakaran dan jalan cerita *manga/anime*. Chan (2018) dalam tesis Ph.D beliau membuat kesimpulan bahawa penggunaan *manga* dan *anime* sebagai alat bantuan mengajar dalam kelas membantu pelajar meningkatkan kemahiran bahasa Jepun. Juliana Abdul Wahab, Mustafa K. Anuar dan Farhani (2012) pula membuat kajian tentang produk media global dan pembinaan identiti Jepun akibat *anime* yang disiarkan oleh televisyen tempatan.

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 yang dilakukan oleh Roslina Mamat, Eriko Yamato, Sanimah Hussin dan Farah Tajuddin (2012) yang 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.

Menurut Nor Asiah Yaakub (2018), animasi *Superwings*, *Alvin and The Chipmunks*, *Pickle & Peanut*, *Maruku Can*, *Crayon Sinchan* dan *Ninja Boy Rantaro* adalah antara animasi luar negara yang cukup diminati kanak-kanak. Menurutnya lagi, walaupun ada antara animasi itu membawa mesej dan pengaruh positif, namun harus diberi perhatian kepada ibu bapa untuk menilai kesesuaian watak, budaya dan elemen lain dari sudut pembangunan sahsiah dan jati diri kanak-kanak tersebut. Walau bagaimanapun beliau menyatakan perlu untuk mengkaji animasi secara lebih spesifik dan secara individu sebelum menentukan sama ada animasi itu memberi kesan yang baik atau tidak baik kepada pemikiran kanak-kanak.

Perspektif umum terutama dalam kalangan ibu bapa bahawa tontonan *anime* memberi kesan yang tidak baik seperti membuang waktu dan wang malah tidak mendatangkan sebarang faedah kepada penggemar perlu dirungkai dengan lebih terbuka. Pernyataan ini turut disokong oleh Yamato Eriko (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, E. 2016:748)

Keterbukaan penggemar *anime* dalam kalangan belia pula diberi perhatian sewajarnya sama ada ia memberi kesan baik atau kesan buruk kepada perlakuan penggemarnya. Adakah *anime* dapat mendorong penggemarnya menjadi lebih baik atau lebih buruk hanya kerana menonton *anime*? Kini timbul pula isu panas seperti *lesbian*, *gay*, *bisexual* dan *transgender* (LGBT) dalam kalangan kaum

Melayu dan golongan yang beragama Islam. Isu ini semakin panas lebih-lebih lagi semenjak kerajaan Pakatan Harapan mengambil alih tampuk pemerintahan negara. Tambahan pula, *anime* mempunyai berbagai-bagai kumpulan sasaran dan sememangnya *anime* atau *manga* turut mensasarkan golongan LGBT yang isunya sangat sensitif di Malaysia.

Kajian Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim dan Nor Shahila Mansor (2018) terhadap pelajar Universiti Putra Malaysia (UPM) dan Universiti Malaya (UM) menunjukkan 45% responden mula menonton *anime* sejak bersekolah rendah, 42% pula semenjak berada di sekolah menengah dan 10% responden menonton *anime* sejak memasuki universiti. Ada di antara responden ini yang melukis karakter *anime*, *fan-fictions*, *artwork*, *dojinshi* dan ada yang melibatkan diri dalam aktiviti *cosplay*. Selain itu 38% responden berpendapat aktiviti menonton *anime* ini mengubah cara mereka berfikir dan minat mereka terhadap *anime* mendorong mereka mengambil kursus bahasa Jepun sebagai kursus elektif di UPM dan memilih bidang pengajian Jepun di UM.

Anime bukan sahaja digunakan sebagai media hiburan pada waktu senggang tetapi juga digunakan sebagai salah satu alat pengajaran dan pembelajaran dalam bahasa Jepun. Kajian Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim dan Nor Shahila Mansor (2018) menunjukkan pelajar universiti turut menggunakan *anime* dan *manga* bagi mempelajari tulisan, sebutan, kosa kata, frasa, ayat dan nahu bahasa Jepun. Kajian yang sama menunjukkan *anime* yang berada dalam genre *seinen* dan *shojo* remaja perempuan paling mendapat sambutan. 74% pelajar memilih kedua-dua genre ini berbanding genre lain. Ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar lebih tertarik kepada tema aksi iaitu pertarungan dalam *anime seinen* dan cinta dalam *anime shojo*.

Menurut Galbraith (2009) istilah *seinen manga* membawa maksud komik untuk remaja atau belia. *Manga* jenis ini mungkin mempunyai kandungan yang lebih berat dan tema yang lebih dewasa seperti bagaimana mahu menghadapi cabaran dalam kehidupan. *Shojo manga* pula jenis *manga* yang mensasarkan gadis yang berumur 7-20 tahun, merupakan komik romantik yang berfokuskan kepada hubungan lelaki dan perempuan yang bergelut dengan perasaan masing-masing dan jatuh cinta. *Shojo manga* sangat feminin dan dilukis lebih terperinci berbanding *seinen manga*. Oleh sebab *anime* diterbitkan setelah *manga* berjaya di pasaran, dan kadangkala *manga* diterbitkan setelah *anime* disiarkan, *manga* dan *anime* berkongsi ciri luaran yang sama seperti saiz dan bentuk mata, ekspresi wajah, tema, genre dan sub-genre.

Bagi remaja yang menggemari *anime*, gadis Jepun atau secara khususnya pelajar perempuan di sekolah menengah Jepun adalah unik dan *cool*. Menurut Ashcraft dan Ueda (2010), gadis Jepun memberi impak yang sangat besar kepada negara Jepun melalui *anime*, *manga*, *cosplayer*, fesyen dan solekan. Harajuku di Tokyo misalnya, menjadi tumpuan dunia kerana produk fesyen dan kecantikan sebagaimana 'Akiba' atau Akihabara menjadi tumpuan pelancongan kerana produk elektroniknya. Harajuku dan Akiba juga menjadi tumpuan pelancong kerana kewujudan *maid cafe* dan *cosplayer*. *Cosplay* merupakan singkatan kepada *costume play*, iaitu orang yang memperagakan kostum itu memakai atau menggunakan pakaian atau perhiasan serupa dengan karakter dalam *anime* dan kostum yang lain.

Imej gadis Jepun dalam *anime* digambarkan sebagai seorang yang 'kuat' dan berkuasa, cantik dan sensual yang boleh 'mengalahkan' atau membuat lelaki tunduk melalui tindak tanduk mereka yang comel dan menggoda. Peminat budaya popular Jepun tanpa mengira gender sudah tentu teruja melihat gadis Jepun yang comel dalam seragam sekolah yang mengikut perkembangan fesyen dan kecantikan, seksi dan menarik. Oleh sebab itu juga, selain menonjolkan *cosplay* menurut karakter dalam *manga*, terdapat juga *cosplayer* sama ada lelaki atau perempuan yang memakai pakaian seragam sekolah dalam acara seperti *Otafuse*, *Hobbycon*, *Cosplay-Fun*, *Anime Festival Malaysia*,

Animax dan *Comic Fiesta* yang dianjurkan oleh peminat budaya popular Jepun di Malaysia tetapi sering disertai peminat budaya popular Jepun dari luar negara (Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim dan Normaliza Abd Rahim, 2015). Perkembangan *manga* dan *anime* di Jepun sejak awal dan perbandingan perkembangan komik dan animasi Melayu boleh dirujuk daripada Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi dan Roswati Abdul Rashid (2019).

3. Metodologi

Tiga universiti awam terlibat dalam kajian ini iaitu Universiti Putra Malaysia, Universiti Malaysia Terengganu dan Universiti Malaysia Sarawak. Borang kaji selidik melalui *Google Form* diedarkan kepada semua pelajar yang mengambil kursus bahasa Jepun pada semester kedua sesi 2018/19. Borang kaji selidik dibahagikan kepada dua bahagian iaitu soalan dengan pilihan jawapan dan soalan dengan ruang kosong yang membolehkan responden menjawab sebanyak mana yang diperlukan bagi mendapatkan maklumat semaksimum yang mungkin.

Seramai 154 orang pelajar telah menjawab soalan yang diberikan. Daripada jumlah tersebut responden perempuan sebanyak 73.4% dan responden lelaki sebanyak 26.6% telah menjawab soalan ini. 58.4% responden adalah beragama Islam, 25.3% beragama Budha, 14.9% terdiri daripada agama Kristian dan selebihnya 1.4% iaitu seorang daripadanya penganut agama Tao dan seorang lagi tidak memiliki sebarang agama. Dari segi bangsa pula, 55.8% mewakili bangsa Melayu dan 32.5% berbangsa Cina. Selebihnya bangsa Iban (2.6%), Melanau (1.9%), Dusun (1.9%) dan Bajau (1.9%). Kaum Kenyah, Sungai, Kadazan dan Kadazan Dusun pula masing-masing menduduki hanya 0.6% atau seorang sahaja yang menjawab kaji selidik ini. Seramai 78 orang (50.6%) yang menjawab kaji selidik ini terdiri daripada pelajar UMT, 58 orang (37.7%) daripada UNIMAS dan 18 orang (11.7%) daripada UPM.

4. Dapatan Kajian

Sejarah tontonan responden

Kajian mendapati 86.4% responden bersetuju bahawa mereka mula mempelajari bahasa Jepun kerana meminati *anime* dan *manga*. Bagi soalan sejak bila meminati *anime*, 18.8% meminati *anime* sebelum memasuki sekolah rendah, 37.7% menjawab sejak memasuki sekolah rendah 33.1% pelajar meminati sejak sekolah menengah, 3.9% sejak memasuki matrikulasi/asasi/kolej/tingkatan 6 dan selebihnya 6.5% meminati *anime* sejak memasuki universiti. 27.3% responden meminati anime kerana jalan cerita yang menarik, 9.1% responden menjawab kerana pengaruh rakan dan famili, 8.4% menonton *anime* kerana tertarik dengan bahasa dan budaya Jepun. Antara sebab lain yang mendorong mereka meminati *anime* adalah kerana karakter yang comel, stail lakaran atau lukisan yang cantik dan nilai murni yang ditunjukkan dalam jalan cerita dan kata-kata semangat yang di'ujar'kan oleh karakter utama dalam *anime*.

Anime yang popular dalam kalangan responden

Responden menyenaraikan lebih daripada 40 tajuk *anime* yang digemari termasuk *Attack of Titan*, *Prince of Tennis*, *Pokemon*, *Dragonball*, *Black Clover*, *Bakugan Battle*, *Hataraku Saibou*, *Kimino Na wa*, *Digimon*, *Reborn*, *Ninja Boy* dan banyak lagi. Dalam penulisan ini, pengkaji cuma mengambil tajuk *anime* yang digemari lebih daripada lapan orang responden, iaitu *Naruto* (34), *One Piece* (27), *Doraemon* (21), *Conan* (20), *One Punch Man* (12), *Shin Chan* (12), *Fairy Tail* (8) dan *Tokyo Ghoul* (8). Berikut adalah senarai *anime* berserta penerangan ringkas tentang anime tersebut dimulai dengan *anime* yang paling digemari.

Naruto ialah *anime* yang mengisahkan perjuangan Naruto Uzumaki yang berusaha untuk menjadi ninja yang paling hebat. Selain siri *Naruto*, terdapat siri *Naruto Shippuden* yang mengisahkan tentang anak Naruto yang bernama Boruto Uzumaki yang mewarisi sikap dan legasi dan ayahnya. Generasi remaja kini mungkin tidak mengenali watak Naruto sebagaimana remaja 1980-an atau 1990-an terkejut mengetahui Naruto telah pun mempunyai anak yang sehebat Naruto. Naruto berkisah tentang pertarungan dan persahabatan. Dalam siri *manga* Naruto mati tetapi dalam siri *anime*, Naruto masih hidup pada era Boruto. Siri *Naruto* atau *Naruto Shippuden* dikategorikan dalam jenis *shonen* dan bergenre pengembaraan, fantasi dan seni mempertahankan diri.

One Piece mengisahkan Monkey D. Luffy yang mahu menjadi raja segala lanun. Dalam pengembaraannya, dia bertemu Roronoa Zolo;- seorang ahli senjata yang mahir, Nami;- seorang pencuri yang tamak tetapi bijak mengemudi kapal, Usopp;- seorang penipu yang gemar mencipta, Sanji;- seorang panglima chef, Chopper Tony;- seekor rusa dan doktor yang telah memakan buah syaitan yang membolehkannya bertukar kepada manusia hibrid, dan Robin Nico;- seorang ahli arkeologi yang cantik dan seksi. Mereka belayar bersama untuk mencari khazanah purba bernama “*one Piece*”. *Anime* ini juga berkisah tentang persahabatan dan pertarungan. *One Piece* dikategorikan sebagai *anime shonen* dan bergenre pengembaraan atau fantasi.



Imej 1: *One Piece*

Doraemon ialah seekor kucing robot pada abad ke-22 yang dihantar oleh Sewabi Nobi, seorang pelajar yang lemah dalam pelajaran, malas dan sentiasa dibuli rakan. Doraemon dihantar oleh keturunannya bagi membolehkannya dia menjadi seorang yang lebih bertanggung-jawab dan seterusnya keturunannya boleh memperbaiki kehidupan. Doraemon melalui berbagai-bagai alat dalam poket ajaibnya membolehkannya membantu Doraemon tetapi pertolongan dan alat tersebut banyak kali juga disalah gunakan oleh Nobita yang malas. *Anime* Doraemon dikategorikan dalam jenis *kodomo* (kanak-kanak) dan bergenre komedi atau sains fiksi.

Detektif *Conan* mengisahkan seorang detektif amatir yang telah bertukar menjadi seorang budak lelaki yang pintar setelah menyiasat satu organisasi misteri. Dia banyak menyelesaikan masalah pembunuhan misteri melalui pertolongan ayah kepada kawannya dan juga daripada karakter yang lain. *Anime* ini dalam kategori *shonen* dan bergenre misteri atau penyiasatan.

Shin Chan adalah siri *anime* dalam jenis *kodomo* yang mengisahkan tentang pengembaraan Shinnosuke Shin Nohara yang berumur lima tahun bersama ibu-bapa, adik perempuan, guru serta murid tadika, anjing peliharaan dan jiran di Saitama, Jepun. Genre *anime* ini ialah komedi atau kisah kehidupan dan boleh dikategorikan sebagai jenis *kodomo* dan juga *seinen* kerana digemari dan ditonton oleh masyarakat tanpa mengira usia dan gender.

Siri *anime One Punch Man* adalah mengenai Saitama, adiwira yang boleh mengalahkan musuh hanya dengan sekali tumbukan. Hidupnya kosong, kesunyian dan tidak mendapat sebarang penghargaan daripada sesiapa pun. Dia kehilangan keseronokan kerana tidak merasa sebarang tekanan kerana dengan mudah sahaja dapat mengalahkan musuh, dan dia tidak dihargai kerana itu. Hal itu menyebabkan dia sentiasa mencari musuh baru bagi menghilangkan kesunyian dan kebosanan. *Anime* ini adalah jenis *seinen* dan bergenre komedi, adiwira, aksi, *superpower* dan *supernatural*.



Imej 2: *One Punch Man*

Anime Fairy Tail mendapat response yang positif daripada penonton dan pengkritik dan telah memenangi anugerah *Animax Asia's "Anime of the Year"* di Asia Tenggara pada tahun 2010. Pada tahun 2012 pula siri ini memenangi "*Meilleur Anime Japonais*" (anime Jepun terbaik) serta anugerah alih suara Perancis terbaik pada *Anime & Manga Grand Prix* ke-19 di Paris. *Anime* ini dan beberapa sekuelnya bergenre fantasi dan pengembaraan dari jenis *shonen* dan masih bersiaran sehingga ke hari ini semenjak dilancarkan pada tahun 2009. Cerita berkisar mengenai Lucy Heartfillia berjumpa seorang budak lelaki yang bernama Natsu Dragneel yang mencari Igneel, seekor naga yang hilang. Natsu membantu Lucy menyertai *guilds* yang paling berkuasa di negara yang bernama *Fairy Tail*.



Imej 3: *Fairy Tale*

Genre *anime Tokyo Ghoul* adalah fantasi gelap, seram dan penyiasatan serta dikategorikan dalam jenis *seinen*, mengisahkan tentang seorang pelajar lelaki bernama Kaneki Ken yang diserang oleh sejenis makhluk bernama *ghoul* yang hidup dengan menghisap darah dan memakan daging manusia. Walaupun dia terselamat, dia bertukar menjadi sebahagian daripada *ghoul* dan menghadapi kesukaran kerana penampilan dan keupayaannya yang telah diperolehi. Dia juga diburu oleh manusia yang mengetahui identitinya serta *ghoul* yang lain. Siri *anime Tokyo Ghoul* merupakan siri *anime* terbaru berbanding *anime* lain yang disentuh dalam kertas kerja ini. Carian dalam internet

menunjukkan siri *anime* ini dimuat naik mulai tahun 2014 di youtube dalam versi bahasa Inggeris. Siri komik *Tokyo Ghoul* mula dimuatkan dalam majalah *Weekly Young Jump* antara tahun 2011-2014 di Jepun. Majalah mingguan ini menerbitkan berbagai-bagai *manga* dalam jenis *seinen* pada setiap isu.



Imej 4: *Tokyo Ghoul*

Jika diperhalusi, antara *anime* yang menjadi kegemaran responden, tiada langsung *anime* dalam kategori *shojo* dan *josei* yang tersenarai. Pada hemat pengkaji, hal ini adalah kerana bagi responden yang merupakan pelajar universiti, *anime shojo* tidak popular memandangkan *anime* jenis ini mensasarkan gadis remaja yang masih bersekolah menengah atau gadis sunti dan juga plot cerita yang bertemakan cinta pertama atau cinta monyet pada waktu persekolahan. Manakala kategori *josei* pula bertemakan gadis dewasa dalam alam pekerjaan dan cinta yang lebih matang. Kesimpulannya responden menonton *anime* dalam kategori *kodomo*, *seinen* dan *shonen* yang sesuai dengan status mereka sebagai pelajar universiti. Siri Shinnan dan Doraemon pula walaupun dalam kategori *kodomo* tetapi sesuai untuk ditonton oleh semua khalayak kerana kenakalan dan hubungan persahabatan dan kekeluargaan dalam dua siri *anime* tersebut adalah sesuatu yang dekat dengan hidup mereka.

Frasa atau ayat yang memberi impak kepada responden

Hasil dapatan menunjukkan terdapat banyak perkataan, frasa dan ayat yang memberi impak atau membawa makna tertentu kepada responden dalam kehidupan seharian mereka. Ada frasa yang ditulis dalam bahasa Jepun dan ada frasa yang ditulis dalam bahasa Inggeris dan bahasa Melayu, seperti “*ore no seijanai, sebutewa sekai do seidesu*” (Bukan salah aku. Semua salah dunia ini), “*You can spill drinks on me, even spit on me. I’ll just laugh about it. But if you dare to hurt my friends... I won’t forgive you*” dan “Jangan putus asa. Percaya pada diri sendiri” Responden dipercayai memuat turun *anime* dalam bahasa Jepun dan menontonnya dengan sari kata bahasa Inggeris atau memuat turun *anime* yang telah dialih suara kepada bahasa Inggeris. Dalam situasi pertama iaitu menonton *anime* dalam bahasa Jepun, responden mempunyai lebih peluang untuk mempelajari 1) bunyi dan intonasi bahasa Jepun melalui suara karakter, 2) makna melalui sari kata dan jangkakan situasi, dan 3) budaya melalui plot cerita, latar belakang, lakaran, kostum, ujaran dalam *anime* dan sari kata. Dalam situasi kedua iaitu menonton *anime* yang telah dialih suara kepada bahasa Inggeris atau bahasa Melayu, responden mungkin tidak mendapat apa-apa nilai tambah dari segi pembelajaran bahasa tetapi tetap mempelajari sesuatu tentang budaya Jepun seperti makanan, muzik dan sebagainya.

Kesemua frasa atau ayat ini boleh dikategorikan kepada tiga bahagian iaitu kata sapaan, ucapan memberi semangat dan perkataan atau frasa atau ayat yang menarik yang ‘melekat’ dalam minda mereka seperti perkataan, frasa dan ayat. Ia menarik dari segi makna, kotonasi dan intonasi. Perkataan atau frasa tersebut tidak boleh dilupakan dan sentiasa menghantui minda kita. Ia berupa kata nama,

kata adjektif, frasa atau ayat dalam bentuk ujaran yang mesra, manja atau tegas. Seseorang yang mempunyai minat yang sama mungkin berkongsi rasa dan makna yang sama dan ini menyebabkan perkataan dan frasa itu menjadi popular seperti *kawaii* (comel), *oishii* (sedap), *tadaima* (saya sudah balik), *baka* (bodoh), *gambatte* (sila berusaha), *akiramenaide* (jangan berputus-asa), *ichiban* (terbaik, nombor satu, paling) dan banyak lagi. Berikut adalah a) kata sapaan, b) ucapan memberi semangat dan c) perkataan, frasa atau ayat yang menarik perhatian penggemar *anime*.

a. Kata sapaan

Kata sapaan dalam bahasa Jepun ringkas dan sentiasa diucapkan setiap hari. Jadi tidak hairan kata tersebut senang diingat dan diamalkan. ‘Ohayou gozaimasu’ dan ‘arigatou gozaimasu’ boleh diujarkan dengan ringkas menjadi ‘ohayou’ dan ‘arigatou’. Responden berpendapat bahawa kata sapaan ini sebagai salah satu impak dalam kehidupan mereka berdasarkan kekerapan ia digunakan dalam perbualan harian. Kata sapaan dan intonasi yang diujarkan boleh memberi kesan kepada hati penontonnya akan betapa mesra, rapat atau jauh sesuatu perhubungan keluarga, majikan dan sahabat. Contoh kata sapaan yang memberi impak menurut responden adalah seperti Jadual 1.

Jadual 1: Contoh kata sapaan

BAHASA INGGERIS / BAHASA MELAYU	BAHASA	TERJEMAHAN BAHASA JEPUN / KETERANGAN
<i>Ohayou gozaimasu</i>		Selamat pagi
<i>Itadakimasu</i>		Saya makan dulu
<i>Otsukare sama deshita</i>		Ucapan penghargaan kepada
<i>Tadaima</i>		Saya dah balik
<i>Konnichiwa</i>		Selamat tengah hari
<i>Arigatou gozaimasu</i>		Terima kasih

b. Ucapan memberi semangat

Selain kata sapaan, ucapan memberi semangat turut memberi impak kepada responden. Kata-kata semangat sangat penting kerana responden yang merupakan remaja memerlukan kata-kata positif yang boleh menaikkan semangat dan moral mereka ketika menghadapi masalah dalam kehidupan. Jadual 2 menunjukkan contoh frasa atau ayat yang memberi impak kepada responden.

Jadual 2: Ucapan memberi semangat

BAHASA INGGERIS / BAHASA JEPUN	TERJEMAHAN BAHASA JEPUN / KETERANGAN
<i>Akiramenai</i>	Tidak berputus asa
<i>Daijoubu desu</i>	Tidak mengapa
<i>Ganbatte</i>	Sila buat yang terbaik
<i>Massugu</i>	Lurus
<i>Be free</i>	
<i>Life is fantastic</i>	
<i>Dont give up</i>	

<i>Dont give up the hope, there are coming to you</i>
<i>Do your best! I'll never give up!</i>
<i>Keep living even I 'm not in this world</i>
<i>Being able to stay beside the one you love is one of the privileges of being a friend- Junjou Romantica</i>
<i>You have to be strong because all you have is you</i>
<i>Walk on, believe in today</i>
<i>Life is fantastic</i>
<i>The truth only have one!</i>
<i>Talent is something you can bloom, instinct is something you polish</i>
<i>There isn't any shame in being weak, the shame is in staying weak</i>
<i>Work hard in silence, let success be your noise</i>
<i>If I follow my dream and it shatters, I can accept having to regret that. But I don't want to regret not pursuing it in the first place</i>
Kita berjuang demi kesejahteraan, demi lindungi orang yang kita kasihi

C. Perkataan atau frasa yang menarik

Sesuatu yang menarik lebih senang melekat di minda, sesuai untuk tujuan promosi dan lebih berkecenderungan untuk menarik lebih ramai peminat atau pelanggan. Jadual 3 menunjukkan contoh perkataan yang digunakan oleh karakter dalam *anime*. Sebagai contoh perkataan '*warui*' yang bermaksud 'jahat' atau 'buruk' tetapi boleh bermaksud 'maafkan saya'. Ujaran *warui* dari segi pragmatiknya bergantung pada konteks ayat bermaksud "saya minta maaf, saya bersalah" atau "saya yang jahat, tidak bagus, maafkanlah saya".

Perkataan "nazette" bermaksud "awak kata kenapa?". 'Naze' bermaksud 'kenapa' dan 'te' ditambahkan kepada akhir perkataan, frasa, atau ayat bagi menunjukkan sesuatu ujaran itu diulang semula daripada penutur lain atau orang ketiga. "Dattebayo" juga walaupun tidak mempunyai makna yang jelas tetapi ujarannya pada akhir setiap ayat menjadikan ujaran itu mempunyai peranan tersendiri bagi pendengar.

Jadual 3: Perkataan menarik dalam *anime*

BAHASA INGGERIS / BAHASA MELAYU	TERJEMAHAN BAHASA JEPUN / KETERANGAN
<i>Kawaii</i>	Comel
<i>Ichiban</i>	Nombor satu, terbaik
<i>Nakama</i>	Ahli sesuatu kategori yang sama
<i>Warui</i>	Busuk, buruk (tetapi boleh juga bermaksud ungkapan meminta maaf atas kesalahan sendiri)
<i>Nazette?</i>	Awak kata, kenapa?

<i>Wakaranai, wari [warui] soledemo</i>	Tidak tahu, minta maaf, tetapi...
<i>Hontoni (really) hoishi [oishii] (delicious)</i>	Betulkah Sedap?
<i>Daga kotowaru!</i>	Tetapi saya bantah! (biasanya diucapkan dalam situasi yang tegas)
<i>Oishii</i>	Sedap
<i>Dattebayo</i>	Tiada terjemahan tepat. Ujaran ini digunakan di hujung ayat oleh Naruto. Makna yang paling hampir adalah “dengar cakap aku”. Ujaran ini digunakan bagi menekankan ayat, kebodak-budakan dan tidak betul dari segi linguistik.
<i>Sugoi</i>	Hebat
<i>Baka</i>	Bodoh (tetapi boleh diujarkan dalam bentuk humor bagi menunjukkan hubungan mesra)

Jadual 4 pula menunjukkan frasa atau ayat menarik yang menjadi perhatian responden. Frasa “*mada mada ne*” contohnya dalam *anime* biasanya diujarkan dengan nada lembut dan manja. Walau bagaimanapun jika tona suara bertukar, ujaran itu boleh menjadi sinis atau tegas. Jika ia diujarkan untuk memerli seseorang, penutur berniat merendahkan kemahiran pihak lain. “*Loneliness is no longer part of my vocabulary*” yang diujarkan oleh karakter bernama *Brooke* dalam siri *anime* bertajuk *One Piece* juga memberikan kesan tertentu kepada responden. Responden yang ‘sunyi’ atau merasa terpinggir dalam kalangan rakan atau keluarga akan berkongsi perasaan yang sama dengan karakter *anime* dan sedikit sebanyak dapat membantu responden supaya lebih kuat untuk menghadapi cabaran hidup.

Jadual 4: Frasa atau ayat yang menarik

BAHASA INGGERIS / BAHASA MELAYU	TERJEMAHAN BAHASA JEPUN / KETERANGAN
<i>Massugu, jibun no kotobawa magenee [magenai]</i>	Lurus, tidak ‘putar’ perkataan sendiri
<i>Mada mada ne</i>	Belum belum lagi (Menunjukkan sesuatu itu masih jauh lagi untuk mencapai tahap yang diinginkan, tetapi boleh juga digunakan sebagai humor untuk mengusik seseorang yang rapat)
<i>Ore no seijanai, subetewa sekaino seida</i>	Bukan salah aku, semua salah dunia ni
<i>Reality is cruel, then lie must be a kindness thus being kind itself is a lie</i>	
<i>“Loneliness” is no longer part of my vocabulary – Brooke (One Piece)</i>	
<i>“I’m not gonna run away. I will never go back on my word. That’s my ninja way”- Uzumaki Naruto</i>	
<i>“Don’t worry about what other people think. Hold your head up high and plunge forward” -Izuku Midoriya (My Hero Academia)</i>	
<i>I will abide by the agreement with you, even if you die</i>	
<i>Reality is cruel, then lie must be a kindness thus being kind itself is a lie</i>	

Hanya enam responden yang tidak menyatakan sebarang impak. Respons mereka adalah “Tiada”, “no”, “*cant remember any, i just love the storyline!*”, “banyak frasa beri impak. Tak ingat semua. Cuma ingat frasa dari ahli-ahli falsafah sahaja...”, “tidak berminat” dan “*I dun have any frasa*”

or word that bring a big impact for me". Hal ini membuktikan sebahagian besar responden bersetuju bahawa *anime* dan ucapan karakter memberi impak yang positif kepada mereka.

5. Kesimpulan

Analisis data menunjukkan perkataan, frasa dan ayat yang memberi makna tertentu kepada mereka adalah dalam kategori kata sapaan, kata semangat dan kata yang menarik. Hampir semua responden menyatakan bahawa kata-kata karakter mempengaruhi pemikiran mereka. Oleh sebab sukar untuk mengukur tahap impak yang dimaksudkan, maka penulis tidak meragui sebarang kenyataan responden kecuali jika terdapat pakar dari bidang neurologis, misalnya yang boleh menjalankan analisis terperinci bagaimana bagaimana karakter atau ayat yang diujarkan boleh memberi kesan kepada pemikiran dan apakah tindak balas responden ketika menonton *anime* dan mendengar kata-kata yang dimaksudkan. Kajian lebih terperinci boleh dilakukan jika penyelidik ingin mendapatkan senarai kata atau frasa menarik dan bermakna kepada pelajar dan menggunakan senarai tersebut dalam pengajaran bahasa Jepun. Senarai kata dan frasa ini boleh dijadikan sebagai modul pembelajaran dan pengajaran bahasa Jepun terutama kepada remaja yang meminati bahasa Jepun. Animasi terpilih juga boleh dijadikan sebagai alat bantuan mengajar kepada pengajar bahasa Jepun terutama di sekolah menengah.

Pada masa akan datang, perlu juga satu kajian dilakukan terhadap *anime* dari jenis LGBT terutama *shojo-ai* dan *shonen-ai* kerana kajian penulis ini secara kebetulan terbatas kepada penggemar *anime* jenis *shojo*, *seinen*, *shonen* dan *kodomo*. Padahal, *anime* dalam jenis dan genre LGBT diterbitkan secara berleluasa di Jepun. Berbanding sepuluh tahun lampau, kemudahan teknologi maklumat dan kepelbagaian media sosial membolehkan segala jenis maklumat dan penerbitan berada di hujung jari sahaja. Sudah tentu *anime* jenis dan genre ini boleh ditonton tanpa sebarang kawalan. Di Malaysia LGBT merupakan sesuatu yang tabu dan sensitif dari segi budaya, moral dan agama. Ini menyebabkan tidak ramai yang akan bermegah atau berkongsi minat mereka terhadap *anime* sebegini secara terbuka. Tidak dinafikan juga kebelakangan ini penulis mula mendapati *anime* sebegini turut ditonton oleh pelajar universiti tanpa mengira kaum dan gender berdasarkan temu bual ringkas penulis bersama beberapa orang pelajar. Bagi membuktikan hal ini, kajian selanjutnya perlu dilakukan supaya masyarakat didedahkan juga dengan sisi negatif tontonan *anime* agar ibu bapa boleh memantau aktiviti pelajar supaya tidak terdedah dengan perkara negatif sebegini, apatah lagi kebelakangan ini, terdapat cubaan beberapa pihak untuk meneutralkan isu LGBT.

Rujukan

- Abridged: Tokyo Ghouls Episode 1 - "GHOULS" BUMPS!. (2014). YouTube. Diakses pada 18 Julai 2019 dari <https://www.youtube.com/watch?v=IkyBhGgwdh0>
- Ashcraft, B & Ueda, S. 2010. *Japanese Schoolgirl: Confidential*. Kodansha, Tokyo.
- Drazen, P. 2003. *Anime Explosion: The what, why & wow of Japanese animation*. Stone Bridge Press, California.
- Hanai, Y. 2017. *Poppu karuchaa: New & old*. Kuroshio, Tokyo.
- Juliana Abdul Wahab, Mustafa K. Anuar dan Farhani. 2012. Global media product and construction of "Japanese Identity": A case study of anime on Malaysian television. *Malaysian Journal of Communication*. 28(2):1-19.
- Nor Asiah Yaakub. Diakses pada 6 Januari 2018. Utusan Online. Kesan animasi luar ke atas personaliti kanak-kanak. <http://www.utusan.com.my/rencana/utama/kesan-animasi-luar-ke-atas-personaliti-kanak-kanak-1.585262>
- Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi & Roswati Abdul Rashid. 2019. Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun. *Malaysian Journal of Communication*. 35(2):58-274.
- Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Nor Shahila Mansor & Hazlina Abdul Halim. 2018. Penggunaan manga dan anime sebagai media pembelajaran dalam kalangan pelajar bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia. *Malaysian Journal of Communication*. 34(3):298-313.

- Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim & Normaliza Abd Rahim. 2015. Manga Dan Dojinshi Malaysia: Persamaan Dan Perbezaan Ciri-Ciri Luaran Karikatur. *Malaysian Journal of Communication*. 31(2): 477-492.
- Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Normaliza Abd Rahim & Hazlina Abdul Halim. (2014). Imej Karakter Animasi Jepun dalam Kalangan Remaja di Selangor. *Jurnal Teknologi*. 67(1):39-43.
- Roslina Mamat, Eriko Yamato, Sanimah Hussin & Farah Tajuddin. (2012). Anime viewing among secondary school students in Malaysia. *Global Media Journal, Malaysian Edition*. 2 (2):40-60.
- 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
- NHK News Web. Diakses pada 21 Julai 2019. https://www3.nhk.or.jp/news/html/20190721/k10012000651000.html?fbclid=IwAR2-mSIE2jN2sTVbQdL1Q_snC40h5fGpRDbXbGgys9JiChJXjyJdpTbzXc0. 3万5000人が輪になって海外最大規模の盆踊り大会 マレーシア. Muat turun pada 22 Julai 2019.
- NHK News Web. Diakses pada 23 Julai 2019. https://www3.nhk.or.jp/news/html/20190721/k10012000481000.html?fbclid=IwAR14ujwBjX6eUkzO-V3BZr_nZhJjZUsYqMjwh00sYsOffGi63_YP0kix-uk. 日本のテレビドラマを海外に売り込みタイで大規模上映会
- <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/catchy>. Diakses pada 19 Ogos 2018.
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/catchy> . Diakses pada 19 Ogos 2018.

Biodata Penulis

Roslina Mamat ialah pensyarah Bahasa Jepun di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia.

Roswati Abdul Rashid ialah pensyarah bahasa moden di Pusat Pendidikan Asas dan lanjutan, Universiti Malaysia Terengganu

Rokiah Pae bertugas sebagai pensyarah Bahasa Jepun di Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Malaysia Sarawak