

**ANIME DAN NILAI MASYARAKAT JEPUN : SATU
KAJIAN ANALISIS NILAI BERDASARKAN
NARUTO DAN DRAGONBALL GT**

DISEDIAKAN OLEH:
MOHD AMIR BIN MAT OMAR

TESIS INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN
KEPERLUAN BAGI IJAZAH SARJANA SASTERA (KOMUNIKASI)

PUSAT PENGAJIAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA
PULAU PINANG

JANUARI 2005

PENGHARGAAN

Prof. Madya Dr. Adnan Hussein dan Keluarga

Ribuan terima kasih diucapkan kepada Dr. Adnan atas segala panduan, tunjuk ajar. Kesabaran, sokongan serta motivasi yang diberikan. Tanpa tunjuk ajar dan bimbingan Dr. Adnan, siapalah saya! Tunjuk ajar dan bimbingan Dr. Adnan dalam membantu saya menyiapkan disertasi ini amat dihargai. Tidak lupa juga ucapan terima kasih buat Puan Kamaliah, Hafiz, Tina, Ja dan Amir kerana meringankan tugas saya sepanjang menjalankan kajian ini.

Keluarga

Terima kasih juga diucapkan buat ayahanda Mat Omar Johari, bonda Fabilah Yusoff, Azam dan Arif dan juga keluarga mertua. Tidak lupa juga buat isteri iaitu Fatimah Yahaya yang banyak membantu dan menenangkan saya. Tidak lupa kepada anak tersayang Muhammad Haziq Hamizan di atas senyuman, tawa dan kerenah yang menceriakan hidup! Terima kasih!

Kepada semua pensyarah di Pusat Pengajian Komunikasi,USM

Terima kasih kepada Dr. Azman Azwan Azmawati, Prof. Madya Zaharom Nain, Prof. Madya Dr. Khor Yoke Lim, En. Mohd. Zain Dollah, Prof Madya Mustafa Kamal Anuar, Dr. Hamima Dona Mustafa, Pn. Wang Lay Kim, Prof Madya Dr. Zin Nordin, Pn. Hamidah, Prof Madya Mohamad Yusof, Dr. Juliana Abdul Wahab, Abang Razak, Abang Chik, Kak Rohi, Kak Ja, Kak Husna, Kak Zom, Aswad, Adli dan juga Azmi yang secara

tidak langsung terlibat dalam menyediakan pengetahuan dan kefahaman berkenaan penyelidikan dan seterusnya membantu saya menyiapkan disertasi ini.

Rakan-rakan seperjuangan

Nadia, Nadzmi, Munshi dan Affifah, terima kasih atas keprihatinan, sokongan dan motivasi yang diberikan di saat saya memerlukan kalian. Budi dan jasa kalian akan dikenang hingga ke akhir hayat.

Warga narutofan.com

Ucapan terima kasih khas buat warga narutofan.com terutamanya Forsaken dan DaDogin kerana membantu dalam mendapatkan maklumat-maklumat penting bagi kajian ini. Diharap narutofan.com akan terus maju pada masa akan datang.

ISI KANDUNGAN

Penghargaan	i
Isi kandungan	iii
Senarai Gambar	vi
Senarai Lampiran	ix
Abstrak	x
Abstract	xi
1.0 Bab 1: Pengenalan	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Persoalan kajian	3
1.3 Objektif kajian	4
1.4 Kepentingan kajian	4
1.5 Skop Kajian	4
2.0 Bab 2: Kerangka Teoritikal dan Kajian Lalu	8
2.1 Konsep Nilai dan Kajian-kajian Lalu	8
2.2 Analisis Nilai (<i>Value Analysis</i>)	13
2.2.1 Andaian-andaian dalam Analisis Nilai	15
2.2.2 Sistem-sistem Nilai Utama Amerika Syarikat	17
2.2.3 Kelemahan Analisis Nilai	22
3.0 Bab 3: Anime dan Budaya Popular Jepun	24
3.1 Masyarakat Jepun	24
3.2 Manga dan Anime	28

3.3 Naruto	32
3.4 DragonBall GT	37
4.0 Bab 4: Metodologi	42
4.1 Analisis Kandungan	43
4.2 Batasan Analisis Kandungan	45
4.3 Teknik Kutipan Data	46
4.4 Proses Pengkodan	47
5.0 Bab 5: Analisis Data	50
5.1 Analisis Data Kualitatif	50
5.2 Nilai-nilai Utama	50
5.3 Nilai-nilai Tersirat	89
5.4 Nilai-nilai Lain	97
6.0 Bab 6: Penutup	98
6.1 Rumusan dan Perbincangan	98
6.2 Batasan Kajian	102
6.2.1 Bahasa	102
6.2.2 Jumlah Anime yang Terhad	103
6.2.3 Tiada kesepakatan definisi nilai budaya Jepun	103
6.3 Cadangan Penyelidikan Pada Masa Hadapan	103
7.0 Bibliografi	105

SENARAI GAMBAR

Nombor dan Tajuk Gambar	Muka Surat
Gambar 1: Uzumaki Naruto	34
Gambar 2: Uchiha Sasuke	35
Gambar 3: Haruno Sakura	35
Gambar 4: Hatake Kakashi	35
Gambar 5: Jiraiya	35
Gambar 6: Tsunade	35
Gambar 7: Orochimaru	35
Gambar 8: Temari, Kankuro, Kin, Zaku, Dosu	36
Gambar 9: Baki, Konohamaru, Chouji, Gaara, Hinata	36
Gambar 10: Kiba dan Akamaru (anjing Kiba), Ino, Shikamaru, Neji, Rock Lee	36
Gambar 11: Shino, Sarutobi (Hokage Ke-3), Iruka, Itachi	36
Gambar 12: Kurenai, Asuma, Gai	36
Gambar 13: Son Goku	40
Gambar 14: Trunks	40
Gambar 15: Pan	40
Gambar 16: Son Gohan, Son Goten, Vegeta, Piccolo, Kulilin	40
Gambar 17: Chi Chi, Videl, Bulma, Bra (*memang namanya sebegini), No. 18	40
Gambar 18: Kaiou, Marron, Shenlong, Uub, No. 17	40
Gambar 19: Dr. Myuu, Baby, General Rildo, Luud	41
Gambar 20: Logo Konoha	52
Gambar 21: Aplikasi penggunaan identiti: Logo Konoha	52

Gambar 22: Logo Hidden Sand Village	53
Gambar 23: Aplikasi penggunaan identiti: Logo Hidden Sand Village	53
Gambar 24: Logo Hidden Sound Village	54
Gambar 25: Aplikasi penggunaan identiti: Logo Hidden Sound Village	54
Gambar 26: Kakashi dengan loceng yang perlu dirampas	56
Gambar 27: Naruto mengucapkan <i>Itadakimasu</i> sebelum mula makan	59
Gambar 28: Naruto sekali lagi mengucapkan <i>Itadakimasu</i>	60
Gambar 29: <i>Itadakimasu</i> diucap lagi sebelum makan	61
Gambar 30: Naruto rajin berlatih teknik <i>Rasengan</i> dalam episod 92	62
Gambar 31: Tsunade mencabar Naruto menguasai <i>Rasengan</i>	63
Gambar 32: Naruto menerima cabaran Tsunade	63
Gambar 33: Hokage Ke-3 mati tekorban mempertahankan Konoha daripada dihancurkan oleh Orochimaru	64
Gambar 34: Naruto ditolak jatuh ke dalam gaung oleh Jiraiya supaya Naruto dapat mengeluarkan kuasa terpendamnya	66
Gambar 35: Tsunade mempertahankan Naruto	68
Gambar 36: Naruto mempertahankan rakan-rakannya daripada dibunuh oleh Gaara	69
Gambar 37: Sasuke merupakan saingan kepada Naruto dalam episod 3	70
Gambar 38: Jiraiya mengugut untuk Tsunade sekiranya Tsunade mengkhianati Konoha	72
Gambar 39: Naruto dan Konohamaru di hadapan tempat mandi awam	74
Gambar 40: Jiraiya menunggu ketibaan gadis-gadis ketika mandi	75
Gambar 41: Naruto dan Jiraiya menikmati mandi air panas	76
Gambar 42: Son Goku, Trunks dan Pan bergerak secara berkumpulan	79

Gambar 43: Son Goku dan Uub berlatih hingga makam tempat di mana mereka berlatih telah musnah dalam episod pertama	80
Gambar 44: Son Goku sempat berlatih sebelum bertolak ke angkasa lepas	80
Gambar 45: Pilaf tidak berputus asa untuk menakluki dunia	81
Gambar 46: Son Gohan menyatakan hasrat untuk turut mencari Dragonball bagi melindungi bumi dan mengelakkan kehilangannya	82
Gambar 47: Lenne dijadikan korban kepada Zu Nama bagi melindungi kampungnya	83
Gambar 48: Zu Nama gembira mendapat 'isteri' baru iaitu Lenne	83
Gambar 49: Piccolo tabah menerima nasibnya untuk kekal bersama bumi hingga ke akhirnya	84
Gambar 50: Pan setia dengan Son Goku dan Trunks dan cuba menyelamatkan mereka di pengkalan General Rildo. Di sini beliau dilihat sedang bersembunyi.	85
Gambar 51: Son Gohan terpaksa bermati-matian menentang adiknya Son Goten yang dirasuk oleh Baby	86
Gambar 52: General Rildo bersemangat selepas melihat kuasa Son Goku justeru meningkatkan kuasanya tersendiri	87
Gambar 53: Son Goten yang bertarung dengan Baby sebelum beliau dirasuk dan badannya diambil alih oleh Baby	88
Gambar 54: Imbas kembali Uzumaki Naruto kelam kabut ketika menjawab soalan peperiksaan	90
Gambar 55: Uzumaki Naruto berpura-pura faham penerangan Ibiki	91
Gambar 56: Sakura menyedari pembohongan Uzumaki Naruto	91
Gambar 57: Hokage Ke-3 - Kage	92
Gambar 58: Hatake Kakashi - Jounin	92
Gambar 59: Iruka - Chuunin	93
Gambar 60: Uzumaki Naruto - Genin	93

Gambar 61: Konohamaru – Pelajar Akademi	93
Gambar 62: Suasana ketika peringkat pertama Peperiksaan Chuunin	94
Gambar 63: Chi Chi menangis melihat suaminya Son Goku telah bertukar menjadi kanak-kanak	95
Gambar 64: Latihan ekstrim Goku dan Uub	96

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadual pengkodan	109
Lampiran 2	Skema Pengkodan	110
Lampiran 3	Definisi <i>Code Words</i>	111

Abstrak

Konsep kajian yang terperinci mengenai animasi dan komik Jepun merupakan sesuatu yang semestinya membawa reaksi yang bertentangan dari dua aliran pendapat. Bagi pandangan sesetengah pihak, kajian sebegini merupakan satu pembaziran masa dan tenaga, ikutan perasaan dan merupakan percubaan untuk memaksa menseseriuskan objek yang tidak relevan dan sebenarnya tidak memerlukan perhatian yang sebegitu. Namun, bagi sesetengah pihak yang berpandangan sebaliknya, keghairahan dalam mengkaji adalah lebih diutamakan. Di samping itu, golongan pandangan kedua ini berpendapat bahawa terdapat lebih rahsia tersirat di sebalik kejayaan animasi-animasi dan komik berbanding dengan apa yang boleh dilihat dengan mata kasar.

Animasi Jepun, yang dikenali sebagai **anime** (disebut a-ni-may) telah banyak mewarnai persada hiburan televisyen. Kewujudan siri-siri anime seperti Dragonball, Doraemon, Pokemon, Macross dan Ultraman telah menjadikan anime sebagai satu budaya popular di Jepun dan juga serata dunia. Kaitan di antara anime dan komik Jepun, yang dikenali pula sebagai **manga** (disebut mang-ga), tidak dapat dinafikan. Kebanyakan anime yang dihasilkan merupakan adaptasi daripada manga. Anime memikat jutaan penonton di seluruh dunia dengan gaya persembahan, tempo dan jalan cerita yang lebih terperinci dan kaya dengan nilai seni. Kekuatan siri-siri anime telah mempengaruhi animasi-animasi keluaran negara lain di mana kepakaran animator-animator dari Jepun dibawa masuk bagi menjayakan animasi tersebut.

Kajian ini akan meneliti dan cuba menjawab tiga persoalan, iaitu apakah nilai-nilai utama yang ditekankan dalam anime, apakah nilai-nilai tersirat yang wujud dalam anime dan sejauh manakah pemaparan nilai-nilai ini menggambarkan realiti sebenar pegangan nilai masyarakat Jepun. Dengan itu, dua siri anime popular dianalisis iaitu Naruto dan Dragonball GT.

Abstract

The concept of conducting a research on Japanese anime will certainly bring on a debate on the necessity or relevance of such a study. Some say it is a positive way of looking at a new form of pop culture and at the same time others would argue that this type of research is imposing unnecessary seriousness on a light subject. An indepth study on anime suggests that there is more to anime than what we see, know and expect.

Anime (actually pronounced ah-nee-may), is a form of new popular culture from Japan and it consists of various animated genres. It has a close relationship with manga (literally means graphic novels), or comics as we commonly call it. Anime has been around for quite some time, filling mostly children's time with action-packed films and episodes.

This research focuses on the values portrayed by two of the currently popular major animes. The researcher will try and look into what are the main and hidden Japanese values that are portrayed in both series. Furthurmore, this research will try to answer the question of how far the portrayal of values in anime reflects the reality of Japanese values.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENDAHULUAN

“Japanese animation is remarkable for its often downbeat emotional tone, emphasizing painful complexity over easy closure, grief over gladness, and world destroying events over world affirming ones.”

Dr. Susan J. Napier (Fall 2001)

Jepun merupakan sebuah negara yang mempunyai keunikan dari pelbagai sudut. Keunikan-keunikan tersebut boleh dilihat dengan jelas, terutamanya dari sudut perkembangan teknologi dan juga integrasi budaya mereka dengan modenisasi. Budaya-budaya yang dimaksudkan tidak hanya dari segi pakaian dan tarian semata-mata. Budaya sebenarnya meliputi segenap aspek cara hidup dan amalan masyarakat termasuk makanan, minuman, pakaian, pandangan hidup dan cara pemikiran serta pergaulan (Seward, 1982).

Kekayaan budaya Jepun telah melahirkan pelbagai nilai, sama ada positif atau negatif, yang tidak boleh dinilai secara global. Maksudnya di sini, nilai yang positif dalam masyarakat Jepun tidak semestinya positif juga dalam masyarakat lain dan begitu juga sebaliknya. Namun, nilai-nilai ini tetap wujud dan boleh dilihat melalui pelbagai saluran sama ada dalam kehidupan, penulisan, teknologi penyiaran, seni dan sebagainya. Salah satu saluran nilai dan budaya masyarakat Jepun adalah melalui “anime”

Animé¹ (disebut a-ni-may) telah muncul dan diterima sebagai salah satu bentuk budaya popular Jepun. Kewujudan siri-siri anime seperti **Dragonball**, **Doraemon**, **Pokemon**, **Naruto** dan **Crayon Shin Chan** telah menjadikan anime sebagai satu budaya popular di Jepun dan juga serata dunia. Kebanyakan anime yang dihasilkan merupakan adaptasi daripada **Manga**² (disebut mang-ga). Kaitan antara anime dan manga tidak dapat dinafikan. Anime memikat jutaan penonton di seluruh dunia dengan gaya persembahan, tempo dan jalan cerita yang lebih terperinci dan kaya dengan nilai seni. Kekuatan siri-siri anime telah mendorong penerbit animasi-animasi keluaran lain membawa masuk pakar-pakar anime dari Jepun ke negara mereka bagi menjayakan animasi mereka.

Anime begitu diminati di Amerika Syarikat. Newitz (1994) umpamanya menyatakan bahawa peminat-peminat anime di Amerika Syarikat mendapati anime begitu menarik. Ini disebabkan anime merujuk kepada genre-genre popular dan pada masa yang sama membuat sedikit modifikasi terhadap genre-genre tersebut. Gabungan animasi, keganasan, seksualiti dan 'situasi-situasi orang dewasa' merupakan '*juxtaposition*' yang tidak cuba diterokai oleh kebanyakan media-media Amerika Syarikat.

¹ Anime merujuk kepada siri-siri atau filem animasi yang dihasilkan oleh pelukis-pelukis dan penulis-penulis Jepun dan pada kebiasaannya dihasilkan dan diterbitkan di Jepun dalam bahasa Jepun. Walaupun anime menjadi popular sejak beberapa tahun kebelakangan ini, ia sebenarnya wujud dalam pelbagai bentuk sejak awal abad ke-20 (www.bamboozled.org/guy/index.php?view=anihist).

² Manga pula merujuk kepada siri-siri komik atau kartun yang dihasilkan oleh pelukis-pelukis dan penulis-penulis Jepun dan pada kebiasaannya dihasilkan dan diterbitkan di Jepun dalam bahasa Jepun. Dalam pemahaman Barat, manga dilihat sebagai sebuah perkataan yang sangat mirip dan berkaitan dengan gaya siri dan filem animasi Jepun. Asal usul lukisan-lukisan kartun Jepun ini ditemui hampir 800 tahun yang lalu, dipercayai bermula di kuil-kuil.

Menurut Schodt (dalam Ahn, 2001), 23% daripada jumlah keseluruhan bahan bercetak di Jepun merupakan komik; lebih 250 program anime disiarkan seminggu; purata 1700 filem anime (filem pendek atau khas) dihasilkan setahun dan lebih kurang 2200 program televisyen dihasilkan setiap tahun atau puratanya enam anime setiap hari.

Anime bukan sahaja diminati di Jepun. Malah filem-filem anime mula diiktiraf di peringkat antarabangsa. Filem anime Hayao Miyazaki iaitu **Spirited Away** telah memenangi anugerah Golden Bear di Festival Filem Berlin pada tahun 2003 (<http://www.kwrintl.com/library/2004/focus32.html>). Ia merupakan kali pertama filem anime memenangi anugerah tersebut.

Secara amnya, kajian ini akan dijalankan menggunakan perspektif analitis 'analisis nilai' (*value analysis*). Kita akan dapat melihat nilai-nilai yang diterapkan melalui budaya popular tertentu, dalam kes ini anime.

1.2 PERSOALAN KAJIAN

Bagi masyarakat Jepun, anime merupakan salah satu saluran yang menonjolkan nilai-nilai dalam budaya mereka, sama ada secara sedar ataupun tidak. Walaupun anime tidak sepenuhnya menggambarkan realiti cara hidup masyarakat Jepun, ia tetap mengandungi nilai-nilai yang mereka kongsi bersama. Persoalan utama bagi kajian ini adalah mencari nilai-nilai utama yang diserapkan ke dalam anime. Secara khusus, kajian ini cuba melihat:

- i. Apakah nilai-nilai utama yang terdapat dalam anime sama ada secara nyata atau tersirat?
- ii. Sejauh manakah nilai-nilai yang wujud di dalam anime menggambarkan sistem nilai masyarakat Jepun?

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama kajian ini ialah untuk:

- i. memahami nilai-nilai masyarakat Jepun seperti mana yang ditonjolkan melalui anime; dan
- ii. melihat bagaimana unsur-unsur budaya diterapkan melalui budaya popular Jepun sama ada secara jelas atau tersirat.

1.4 KEPENTINGAN KAJIAN

Masyarakat Jepun sering dilihat sebagai sebuah masyarakat yang berjaya dari pelbagai sudut. Pada masa yang sama, masyarakat Jepun dapat mengekalkan identiti dan budaya mereka. Anime boleh dilihat sebagai saluran di mana nilai-nilai budaya dan sosial masyarakat Jepun disebar dan diterapkan. Justeru, dengan mengkaji anime, kita akan dapat memahami nilai yang dipegang oleh masyarakat Jepun.

1.4 SKOP KAJIAN

Sebanyak dua siri episod **Naruto** dan **Dragonball GT** dikaji. Secara umumnya, kedua-dua anime ini merupakan anime yang berkisar tentang kepahlawanan (secara spesifiknya akan dibincangkan dalam Bab 3). **Dragonball GT** menceritakan tentang perjalanan watak utama iaitu Son Goku ke angkasa lepas bagi mendapatkan mutiara-mutiara naga demi menyelamatkan dunia. Manakala **Naruto** pula mengisahkan

perjalanan hidup seorang *ninja*³ iaitu Uzumaki Naruto yang baru mempelajari selok belok dunia ninja. Uzumaki Naruto banyak menempuhi suka duka dalam mencapai impiannya menjadi seorang ninja yang terbilang.

Naruto dan **Dragonball GT** dipilih kerana populariti kedua-dua anime ini sebenarnya tidak dapat disangkal lagi. Siri **Naruto** mempunyai peminat di serata dunia. Wujudnya pelbagai laman web seperti narutofan.com, narutochaos.com, naruto-kun.com, narutofever.com dan banyak lagi boleh memberi sedikit sebanyak gambaran kekuatan dan populariti siri **Naruto**. Narutofan.com sahaja misalnya mempunyai lebih 350,000 ahli (<http://www.narutofan.com>). Laman-laman web sebegini memberikan rangkaian-rangkaian muat turun kepada pengunjung bagi mendapatkan episod-episod terbaru siri manga dan anime **Naruto** (dikenali sebagai *fansub*⁴).

Statistik dari majalah anime dan manga **Newtype USA** edisi Januari (2005:125) menunjukkan bahawa **Naruto** adalah di antara tiga rancangan TV Jepun yang paling tinggi kadar penonton di samping **One Piece** dan **Conan** (<http://forums.narutofan.com/showthread.php?t=16395>).

Populariti anime **Naruto** turut membawanya ke Malaysia. Siri tersebut baru bermula dengan penyiarannya melalui setesen TV3 pada setiap Khamis jam 7:00 malam.

³ *Ninja* atau *shinobi* merujuk kepada pahlawan-pahlawan Jepun. Pada asasnya, *ninja* sering digambarkan berpakaian gelap dan menutupi muka.

⁴ *Fansub* merupakan aktiviti menterjemah anime untuk penghasilan sari kata anime berkenaan. Walaupun melanggar undang-undang penyiaran, aktiviti ini tidak dihalang oleh penerbit dan penulis anime tersebut kerana ia dianggap salah satu cara yang efisien dalam mempopularkan sesebuah anime. Pada kebiasaannya, warga kerja yang menghasilkan *fansub* tidak mengaut keuntungan berbentuk kewangan. Episod serta siri anime yang diedarkan juga adalah percuma.

Pengaruh **Dragonball Z** dalam industri televisyen dapat dilihat dengan penguasaannya di Amerika Syarikat. Menurut statistik Nielsen Media Research (<http://www.timewarner.com/corp/print/0,20858,669808,00.html>), ruangan blok Toonami Cartoon Network (5 PM - 7 PM) menyaksikan **Dragonball Z** muncul sebagai “rancangan yang paling ditonton” oleh kanak-kanak berusia 9-14 tahun daripada kesemua stesen televisyen berbayar. **Dragonball Z** juga merupakan anime yang mempunyai *rating* tertinggi dalam stesen Cartoon Network (<http://www.zap2it.com/movies/news/story/0,1259,---11347,00.html>). Hasil populariti dan kekuatan **Dragonball Z**, **Dragonball GT** muncul dalam persekitaran yang selesa. Ia telah melonjakkan *rating* ruangan blok Toonami dalam Cartoon Network (http://www.icv2.com/articles_home/3871.html).

Kedua-dua anime ini dipilih kerana pengkaji merasakan tidak memadai dengan hanya menilai satu anime. Untuk membuat lebih daripada dua anime pula akan memakan masa yang agak panjang. Tambahan lagi, akses kepada anime-anime ini lebih mudah berbanding dengan anime-anime lain di mana **Dagonball GT** dan **Naruto** dijual dengan gabungan sekurang-kurangnya empat episod dalam satu cakera padat video (VCD). Ia bersesuaian dengan bajet pengkaji.

Dragonball GT: **Dragonball** merupakan salah satu animasi yang paling lama bertahan dalam dunia animasi dan **Dragonball GT** merupakan siri yang terakhir dan terkini daripada ketiga-tiga siri **Dragonball**. Anime **Dragonball** telah menemui penonton di serata dunia termasuk di Malaysia.

Naruto: **Naruto** pertama kali disiarkan pada Oktober 2002 di TV Tokyo hingga kini. Siri anime ini baru ditayangkan di kaca televisyen tempatan. Namun, jumlah episod yang telah tersiar tidak memenuhi bilangan yang dikehendaki oleh pengkaji. Tambahan lagi, siri **Naruto** terkini dari Jepun dengan mudah sekali diperoleh dalam bentuk VCD dan cakera video digital (DVD) di kedai-kedai jualan VCD dan DVD.

BAB 2

KERANGKA TEORETIKAL DAN KAJIAN LALU

2.1 KONSEP NILAI DAN KAJIAN-KAJIAN LALU

Kajian ini tidak akan menggunakan mana-mana bentuk teori tetapi menekankan kepada konsep 'nilai'. Rokeach (dalam Debats, 1996:48), mendefinisikan nilai sebagai kepercayaan berpanjangan bahawa kewujudan suatu set sifat yang tertentu yang lebih diterima berbanding dengan set sifat yang berlawanan. Sebagai contoh mudah, pemurah lebih diterima berbanding kedekut.

Allport et al. (dalam Boeree, 1998) telah mengkategorikan nilai-nilai dalam enam kategori iaitu nilai-nilai teoretikal, ekonomi, estetik, sosial politikal dan agama. Nilai-nilai ini dapat diterangkan dengan contoh-contoh berikut:

- i. Nilai-nilai teoretikal – Seorang saintis yang berpegang kepada kebenaran
- ii. Nilai-nilai ekonomi – Seorang ahli perniagaan akan menghargai kebergunaan (usefulness)
- iii. Nilai-nilai estetik – Seorang artis akan menghargai kecantikan semulajadi
- iv. Nilai-nilai sosial – Seorang jururawat menyayangi manusia
- v. Nilai-nilai politikal – Seorang ahli politik akan menghargai kuasa
- vi. Nilai-nilai agama – Seorang sami berkemungkinan menghargai perpaduan

Dalam kajian ini, nilai-nilai yang dicari dalam anime **Naruto** dan **Dragonball GT** merujuk kepada nilai-nilai sosial masyarakat Jepun. Perspektif analitikal *Value*

Analysis (analisis nilai) digunapakai sebagai kaedah dalam mencari nilai-nilai tersebut.

Sandeen (1997) umpamanya telah melihat sistem nilai yang dibentuk dalam rancangan televisyen *PM Magazine*. Beliau telah melihat kepada isi kandungan, masa ia disiarkan, organisasi penerbitan rancangan tersebut, keberkesanan program dan juga kepada berita-berita yang menonjol dalam program tersebut. Beliau telah mengkaji fungsi analisis nilai dalam rancangan tersebut.

Che (2002) telah meneliti kertas cadangan reformasi pendidikan di Hong Kong menggunakan analisis nilai. Beliau menyatakan bahawa reformasi ini disyorkan atas sebab-sebab ekonomi. Beliau turut menyatakan masalah-masalah yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Hong Kong. Beliau menemui lima kategori nilai yang wujud dalam kertas cadangan tersebut iaitu nilai-nilai berorientasikan sendiri, berorientasikan kumpulan, berorientasikan masyarakat, berorientasikan negara dan berorientasikan dunia.

Armstrong (2000) telah bercadang (kerana yang ditemui hanyalah proposal kajiannya sahaja) menjalankan kajian berasaskan komuniti dan hujah-hujah kaitan komunikasi dengan demokrasi. Beliau telah menyatakan permasalahan iaitu idea yang kabur mengenai konsep komuniti dalam pemikiran sosial dan politik. Secara khususnya, beliau mengkaji mengenai idea *localisme* masyarakat Amerika Syarikat. Di sini beliau telah mengambil pendekatan analisis nilai bagi mendapatkan jawapan bagi 12 persoalan kajian yang telah dikemukakan.

Di Malaysia, tidak banyak sumber kajian-kajian empirikal lalu yang menggunakan perspektif analisis nilai dalam teks apatah lagi mengenai anime. Tambahan lagi, yang telah diterbitkan agak sukar ditemui. Kebanyakan kajian-kajian mengenai anime atau manga dijalankan oleh sarjana-sarjana Jepun atau Amerika Syarikat. Sebelum melihat kajian-kajian mengenai anime, lebih elok dibincangkan secara umum mengenai nilai-nilai dalam budaya masyarakat Jepun.

Pertama sekali apabila memperbincangkan tentang nilai-nilai dalam masyarakat Jepun, kita harus melihat komponen individu dalam masyarakat tersebut. Passin (1980) awal-awal lagi telah membincangkan tentang bagaimana masyarakat membahaskan diri mereka apabila berkomunikasi dengan orang lain. Tidak seperti golongan yang bertutur dalam Bahasa Inggeris, masyarakat Jepun mempunyai kaedah yang unik bagi membahaskan diri mereka.

Sebagai contoh, jika dalam bahasa Inggeris kita membahaskan diri kita hanya dengan 'I', dalam bahasa Jepun terdapat keadaan-keadaan yang menentukan gantinama diri. Kepada ketua di tempat kerja 'saya' adalah *boku*, kepada teman-teman yang rapat 'saya' adalah *ore*, kepada anak 'saya' adalah *tosan*, kepada cucu 'saya' adalah *jiisan* (Passin, 1980:2). Wujudnya cara membahaskan di sini menunjukkan nilai hormat-menghormati yang dipegang dengan cara mereka yang tersendiri. Walaupun di negara-negara dan bangsa lain nilai hormat menghormati turut diamalkan, namun caranya adalah berbeza.

Bagi menunjukkan wujudnya nilai hormat-menghormati, Eiichiro (1974:11) memberi contoh bagaimana seorang rakyat Jepun yang mengalami kemalangan jalan raya

dengan seseorang yang lain di Amerika Syarikat tewas kes mahkamah kemalangan tersebut. Ia berlaku semata-mata kerana dia menyebut “*excuse me*” dan kenyataan itu digunakan sebagai bukti mengaku salah.

Seward (1982) banyak membincangkan nilai-nilai dalam masyarakat Jepun seperti aspek pemakanan dan minuman, lawak jenaka, perempuan, agama, bunuh diri, jenayah serta kualiti-kualiti yang baik dan tidak baik. Sebagai contoh, jika masyarakat barat lebih selesa makan diluar dan mandi di tempat tertutup, bagi masyarakat Jepun mereka lebih gemar makan secara tertutup dan mandi secara terbuka. Dua daripada nilai yang dapat dilihat di sini ialah kebersihan dan malu.

Bagi budaya Melayu juga, masyarakat meletakkan malu lebih atas daripada kebersihan. Justeru, mereka akan mandi dalam kawasan yang tertutup. Bagi masyarakat Jepun pula, mereka menyetepikan malu dan lebih menghargai nilai kebersihan. Namun demikian ia tidak bermakna nilai yang dipegang oleh masyarakat Jepun merupakan nilai yang negatif. Perlu ditekankan di sini bahawa nilai-nilai yang dipegang dan dikongsi oleh pelbagai masyarakat dengan pelbagai latar belakang budaya adalah berbeza.

Gibney (2001) telah melihat bagaimana anime dibentuk oleh kebudayaan Jepun dan bagaimana anime membentuk semula kebudayaan Jepun secara timbal balik. Kajian beliau dibahagikan kepada lima bahagian iaitu pendidikan, perbezaan sosial dan kelas, alam sekitar, visi tenaga atomik dan feminisme yang baru muncul. Beliau mengesan kewujudan hubungan dua hala di mana pembentukan budaya Jepun dan anime

berlaku secara timbal balik. Namun begitu, ia tidak berlaku secara seimbang di mana anime tidak banyak mempengaruhi budaya Jepun yang sedia ada.

Menurut Napier (2001), anime memiliki suatu keindahan yang amat berbeza dengan kualiti keindahan yang wujud di negara-negara barat. Salah satu kajian beliau ialah tentang keganasan dalam tiga filem anime iaitu **Godzilla**, **Japan Sinks** dan **Akira** (Pandolf, <http://w00.middlebury.edu/ID085A/STUDENTS/manga/napier2.html>).

Napier cuba mengajak kita supaya melihat dengan lebih mendalam terhadap tiga filem anime tersebut bagi menafikan kritikan-kritikan negatif terhadap anime. Napier menyatakan bagaimana ketiga-tiga anime tersebut berbeza dalam menampilkan keganasan dan turut cuba menghubungkan sebab-sebab mengapa keganasan ditampilkan sedemikian. Pada akhirnya beliau mengaitkan keganasan-keganasan yang wujud dalam ketiga-tiga siri anime tersebut dengan minat Jepun terhadap senjata-senjata nuklear.

Ciri-ciri budaya yang mereka pegang akan menunjukkan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat tersebut. Dalam kajian ini, ciri nilai-nilai masyarakat Jepun adalah berdasarkan kod perkataan budaya dalam buku tulisan Boyé De Mente (2004) bertajuk **Japan's Cultural Code Words**. De Mente menggunakan sebanyak 233 perkataan-perkataan khusus bahasa Jepun yang menerangkan nilai-nilai masyarakat mereka. Secara mudahnya, tulisan De Mente akan dijadikan sebagai ukuran dan titik rujukan nilai-nilai yang ditemui.

2.2 ANALISIS NILAI (*VALUE ANALYSIS*)

Kajian ini akan menggunakan analisis nilai sebagai teknik kutipan data. Ia akan dijadikan sebagai rangka kajian tetapi berdasarkan konsep nilai dalam masyarakat Jepun. Analisis Nilai dibincangkan oleh Malcolm O. Sillars dari University of Utah yang turut mengkhususkan satu bab dalam bukunya berjudul **Messages, Meanings and Culture: Approaches to Communication Criticism**. Bab tersebut bertajuk *Value Analysis: Understanding Culture in Value Systems*.

“Nilai” secara umumnya sering digunakan dalam perspektif yang longgar. Bagi menggunakan analisis nilai dengan baik, adalah perlu bagi mendapatkan definisi-definisi yang tepat supaya kaitan-kaitan analitikal dapat diperhatikan dengan berkesan (Sillars, 1991:129). Analisis nilai mengkaji nilai-nilai melalui teks bagi memahami bagaimana pengguna-pengguna teks tersebut mendefinisikan sesuatu budaya. Bagi sumber atau penerima mesej berbentuk tanpa lisan atau tanpa teks, mereka berkongsi dan memahami makna mesej disebabkan persefahaman dan perkongsian sistem nilai yang dipegang.

Sebelum menjalankan analisis terhadap nilai-nilai dalam sesuatu media, “nilai” perlu dibezakan dengan “kepercayaan”. kerana kedua-dua konsep tersebut tidak boleh digunakan secara timbal balik. Pernyataan berbentuk “saya percaya bahawa...” merupakan pernyataan kepercayaan dan secara langsungnya semua bentuk pernyataan sebegitu mengenai seseorang, tempat, benda ataupun keadaan dikatakan sebagai “*belief statement*” (Sillars, 1991:129).

Pernyataan nilai (*value statement*) sebenarnya menekankan sesuatu nilai tertentu yang khusus sama ada ia diluahkan melalui *belief statement* ataupun tidak. *Belief statement* 'mungkin' mengandungi nilai-nilai tersirat atau tersurat dan mungkin juga tidak mengandungi nilai-nilai secara langsung. Tetapi, setiap pernyataan yang mempunyai nilai merupakan *belief statement*. *Belief statement* adalah kenyataan terbuka yang mengandungi nilai. Nilai sering tersirat di dalam *belief statement*. Bagi menerangkan perkara ini, satu contoh diberikan yang mengimplikasikan nilai-nilai dalam *belief statement*.

“Saya percaya bahawa Taman Negara merupakan kawasan selamat bagi haiwan-haiwan liar untuk dijadikan habitat”

Daripada pernyataan yang diberikan, tidak kelihatan nilai-nilai secara terang. Namun, jika diteliti dengan lebih mendalam, pernyataan tersebut mengaplikasikan nilai “pemeliharaan alam semula jadi”. Sila perhatikan pernyataan seterusnya.

“Usaha yang gigih akan membuahkan kejayaan yang cemerlang”

Pernyataan yang diberikan ini tidak bermula dengan “saya percaya...” tetapi ia merupakan pernyataan nilai dan juga *belief statement*. Nilai yang terkandung boleh dilihat secara terus iaitu korelasi di antara nilai usaha yang gigih dengan kejayaan yang cemerlang. Usaha adalah sesuatu yang diperlukan bagi memperoleh kejayaan yang cemerlang dan juga boleh disusun secara timbal balik iaitu untuk berjaya dengan cemerlang, seseorang atau sesebuah pasukan perlu berusaha dengan gigih.

2.2.1 Andaian-andaian dalam Analisis Nilai

Sillars (1991:130) menyatakan bahawa nilai-nilai boleh dibincangkan dalam apa jua bentuk analisis. Bagaimanapun, perlu ditekankan bahawa untuk menjadikan nilai sebagai subjek analisis yang berasingan, menunjukkan penganalisa menafsirkan teks dan melihat bagaimana teks-teks tersebut menerangkan sesuatu budaya. Filem-filem seperti *KL Menjerit* sebenarnya tidak menerangkan realiti kehidupan di Kuala Lumpur tetapi lebih menerangkan nilai-nilai yang diterapkan ke dalam filem tersebut dan juga gambaran terhadap budaya-budaya tertentu dalam masyarakat ibukota. Terdapat beberapa andaian yang wujud dalam perbincangan mengenai analisis nilai menurut Sillars (1991:130).

i. Manusia memahami dunia dengan nilai-nilai yang wujud di dalamnya.

Manusia kebiasaannya menetapkan nilai-nilai tertentu kepada setiap perkara yang dimiliki atau ditemui sama ada sesama manusia, harta benda ataupun nas-nas pemikiran. Salah satu contoh yang boleh menerangkan perkara ini ialah wujudnya Rukun Negara Malaysia. “Kepercayaan kepada Tuhan, Kesetiaan Kepada Raja dan Negara, Keluhuran Perlembagaan, Kedaulatan Undang-undang dan Kesopanan dan Kesusilaan”. Kelima-lima rukun tersebut menunjukkan konsep nilai-nilai yang cuba menonjolkan identiti Malaysia seperti “kepercayaan”, “kesetiaan”, “keluhuran”, “kedaulatan”, “kesopanan” dan “kesusilaan”. Nilai-nilai ini adalah gambaran bagaimana rakyat Malaysia mencerminkan diri mereka.

ii. **Semua pernyataan boleh diinterpretasi kepada nilai-nilai.**

Dalam pernyataan-pernyataan khusus seperti Rukun Negara Malaysia, adalah amat jelas nilai-nilai yang terkandung dan cuba ditonjolkan. Namun begitu, adalah agak sukar bagi memerah keluar nilai-nilai tersirat daripada setiap pernyataan yang wujud. Tambahan lagi, interpretasi yang dijalankan oleh seseorang individu mungkin tidak sama dengan interpretasi yang dilakukan oleh individu lain. Bagaimanapun, hakikatnya tetap sama iaitu semua pernyataan boleh diinterpretasi kepada nilai-nilai oleh mana-mana individu.

iii. **Nilai-nilai dan kepercayaan saling berkaitan dalam sistem-sistem kognitif.**

Sesuatu set teks tertentu jarang sekali didominasi oleh beberapa nilai sahaja. Apatah lagi kewujudan teks yang hanya menekankan satu nilai sahaja. Pada kebiasaannya, para pengkaji akan mengidentifikasikan satu sistem nilai-nilai. *Sistem* di sini menunjukkan bahawa nilai-nilai adalah berkaitan di antara satu sama lain yang turut mempengaruhi makna yang dibawa oleh setiap nilai. Misalnya nilai-nilai “kepercayaan”, “kesetiaan”, “keluhuran”, “kedaulatan”, “kesopanan” dan “kesusilaan” membentuk satu sistem nilai yang dikongsi dan difahami oleh semua rakyat Malaysia sebagai Rukun Negara.

iv. **Sistem nilai mendefinisikan individu dan budaya.**

Nilai-nilai dan kepercayaan mempunyai signifikan sosial dan peribadi. Individu-individu hidup menggenggam nilai-nilai dalam kehidupan seharian mereka dalam persekitaran budaya yang tertentu dan membentuk sistem nilai

budaya tersebut. Pada masa yang sama, perubahan budaya turut mempengaruhi individu-individu dalam pegangan nilai-nilai mereka. Walau bagaimanapun proses ini tidak berlaku secara pantas. Nilai-nilai yang diterapkan pada zaman kanak-kanak kepada setiap individu pada kebiasaannya kekal hingga ke akhir hayat masing-masing. Nilai-nilai lama tidak mungkin dibuang sepenuhnya tetapi diintegrasikan bersama nilai-nilai baru. Sebagai contoh, sebuah buku pernah ditulis oleh Jocano bertajuk **Filipino Value System : A Cultural Definition** pada tahun 1997 mengenai bagaimana sistem nilai yang dipegang oleh masyarakat Filipina mendefinisikan budaya mereka.

2.2.2 Sistem-sistem Nilai Utama Masyarakat Amerika Syarikat

Dalam menjadikan analisis nilai sebagai metodologi kajian, pengkaji telah meneliti bagaimana Sillars (1991) telah mengkategorikan enam sistem nilai utama yang wujud di Amerika Syarikat dalam menerangkan dengan lebih jelas mengenai analisis nilai. Rasionalnya dengan contoh-contoh yang telah diberikan oleh Sillars, pengkaji akan menjadikannya sebagai rangka dan panduan dalam mengkaji nilai-nilai yang wujud dalam anime **Naruto** dan **Dragonball GT**. Secara tradisinya, identifikasi sistem-sistem nilai utama sesebuah budaya dilakukan dengan meneliti falsafah-falsafah kesusasteraan dan juga politik. Perlunya sistem-sistem nilai ini dirujuk adalah disebabkan belum ada lagi kajian-kajian yang pernah diterbitkan mengesahkan sistem-sistem nilai masyarakat lain melalui *Value Analysis*. Ini merupakan satu-satunya rujukan analisis nilai yang boleh dijadikan panduan dalam menentukan nilai-nilai yang wujud dalam kajian ini.

i. **Sistem Nilai *Puritan-Pioneer***

Sistem nilai ini merupakan sistem yang paling kerap dirujuk apabila berbicara mengenai “*pioneer spirit*”. Sistem nilai *Puritan-Pioneer* adalah berasaskan idea bahawa seseorang individu bertanggungjawab terhadap diri mereka sendiri, orang-orang di sekeliling mereka dan pada kes-kes tertentu, kepada Tuhan. Mereka digesa supaya bekerja keras dalam apa jua yang mereka lakukan. Mereka perlu sedia berkorban demi kepentingan orang lain dan menekankan perkongsian kebahagiaan dan kegembiraan. Beberapa perkataan yang menggambarkan pegangan sistem nilai *Puritan-Pioneer* ditunjukkan seperti berikut:

Positif: *aktiviti, dedikasi, berdikari, maruah, tugas, moral, menabung, tidak mementingkan diri sendiri, sedar diri, kesederhanaan, cermat, kebaikan dan kerja.*

Negatif: *pengabaian, kehinaan, penghapusan, kelaparan, kecurangan, keruntuhan moral, kemiskinan, kecurian, vandalisme, kesombongan dan pembaziran.*

ii. **Sistem Nilai *Enlightenment***

Amerika Syarikat menjadi sebuah negara pada zaman *Enlightenment* (kesedaran). Ia berlaku apabila era saintifik dan intelektual bermula seperti penemuan-penemuan oleh Sir Isaac Newton dan John Locke. Sistem nilai *Enlightenment* adalah berdasarkan kepercayaan bahawa manusia hidup dalam dunia yang tersusun di mana semua aktiviti dijalankan berasaskan peraturan

hidup yang serupa dengan hukum fizik. Para pemegang sistem nilai ini menyatakan bahawa peraturan ini boleh difahami dengan kuasa penakulan (*power of reason*). Tingkah laku dikatakan perlu ada had dan batasan, namun pemikiran perlu dibiarkan terbuka. Dari sinilah wujudnya hak-hak kemanusiaan tertentu yang diperjuangkan oleh beberapa pihak seperti kebebasan bersuara, kebebasan memilih dan juga demokrasi. Perkataan-perkataan yang menggambarkan sistem nilai *Enlightenment* adalah seperti berikut:

Positif: *demokrasi, fakta, kebebasan, individualisme, kebijaksanaan, ilmu, kebebasan, peraturan semulajadi, hak-hak asasi, alam semulajadi, kemajuan, rasional, sebab dan sains.*

Negatif: *membakar buku, diktator, kesalahan, penipuan, fasis, pengabaian, tidak rasional, dan tidak mempedulikan orang lain.*

iii. Sistem Nilai Progresif

“Progress” (kemajuan) merupakan sambungan kepada *Enlightenment*. Dipercayai bahawa sekiranya wujud peraturan hidup dan manusia memiliki kuasa sebab dan menggunakan kuasa tersebut sebagai satu kelebihan, maka akan wujudlah kemajuan. Secara langsung, kehidupan akan menjadi lebih baik. Walaupun sistem nilai progresif dikatakan sambungan kepada *Enlightenment*, ia merupakan sistem nilai yang penting dan wajar berdiri sendiri sebagai sistem yang berasingan daripada *Enlightenment*. Antara perkataan-perkataan yang menggambarkan sistem nilai Progresif adalah seperti berikut:

Positif: *Perubahan, keberkesanan, evolusi, masa depan, kemajuan, moden, praktikal dan sains.*

Negatif: *Berundur, mustahil dan kolot.*

iv. *Sistem Nilai Transcendental*

Salah satu lagi jelmaan kepada sistem nilai *Enlightenment* adalah sistem nilai *Transcendental* (khayalan). Sistem ini mengambil kira segala aspek optimis sistem nilai *Enlightenment* seperti kemanusiaan, kebebasan dan demokrasi tetapi menolak sama sekali penekanan terhadap penakulan. Sistem ini menekankan gerak hati sebagai faktor yang lebih utama berbanding kuasa penakulan. Sistem nilai ini lebih mempengaruhi golongan muda. Mereka berpegang kepada konsep bahawa manusia yang mengikut gerak hati akan menemui peraturan-peraturan hidup tanpa perlunya kuasa penakulan. Hal ini sekaligus akan menghasilkan keharmonian yang universal. Berikut adalah perkataan-perkataan yang menggambarkan pegangan terhadap sistem nilai *Transcendental*.

Positif: *sayang, ukhwah, belas kasihan, emosi, kesamaan, perasaan, persahabatan, kemanusiaan, individualisme, gerak hati, cinta, mistik, kebaikan personal, hormat, sensitif dan kebenaran.*

Negatif: *amarah, sifat dingin, kebencian, tidak sensitif, mekanikal, sebab, sains, tidak berperasaan dan peperangan.*

v. **Sistem Nilai Kejayaan Individu**

Sistem nilai utama yang paling kurang mesra masyarakat ini menggerakkan manusia ke arah kejayaan bersifat individu. Ia boleh dikaitkan dengan sistem nilai *Enlightenment* tetapi sebenarnya melebihi apa yang dipegang oleh sistem nilai tersebut kerana meletakkan paras yang tinggi terhadap kebahagiaan materialistik seseorang individu. Antara nilai-nilai utama yang terkandung dalam sistem nilai ini adalah seperti kesihatan fizikal yang baik, harga diri, kegembiraan, kepuasan dan kebebasan memilih. Perkataan-perkataan lain yang menggambarkan pegangan dalam sistem nilai Kejayaan Individu adalah seperti berikut.

Positif: *sayang, kerjaya, bertimbang rasa, maruah, kekukuhan ekonomi, bersuka-ria, adil, keluarga, kawan, kesihatan, identiti, individualisme, personal, rekreasi dan hormat.*

Negatif: *paksaan, penyakit, kehinaan, kesuraman, kelaparan, kemiskinan dan rutin.*

vi. **Sistem Nilai Berkumpulan**

Sistem ini dikatakan berasal daripada teori-teori sosial Eropah pada kurun ke-19 berkenaan perlunya kawalan terhadap sifat tamak yang wujud dalam masyarakat pada ketika itu. Sistem ini lebih menekankan pergerakan secara berkumpulan di mana keperitan mahupun kesenangan dikongsi bersama. Berikut adalah perkataan-perkataan yang menggambarkan pegangan terhadap sistem nilai ini.

Positif: *ukhwah, kerjasama, kesamaan, kemanusiaan, bantuan, tindakan bersama, susunan, kebaikan sosial, bersama dan bersatu.*

Negatif: *berterabur, tidak saksama, tamak dan penting diri.*

2.2.3 Kelemahan Analisis Nilai

Pertama sekali, masalah utama yang dihadapi dalam konsep analisis nilai ialah bahawa analisis nilai hanya boleh diinterpretasi daripada teks. Analisis nilai tidak boleh mengadili sama ada sesuatu nilai yang ditemui adalah baik ataupun buruk. Analisis nilai lebih cenderung untuk bersifat objektif dan lebih kepada logik (*common sense*). Dengan ini, analisis nilai boleh menunjukkan secara umum nilai-nilai tetapi tidak dapat menentukan baik buruk sesuatu nilai. Baik buruk sesuatu nilai dikongsi pemahamannya berdasarkan latarbelakang budaya sesebuah masyarakat. Seperti yang disebut sebelum ini (sila rujuk muka surat 10), nilai-nilai yang dipegang dan dikongsi oleh pelbagai masyarakat dengan pelbagai latar belakang budaya adalah berbeza.

Kedua, analisis nilai dijalankan terhadap kehidupan intelektual. Hal ini bermakna terdapat pihak-pihak yang tidak mengiktiraf sistem-sistem nilai hasil analisis nilai. Nilai-nilai merupakan sebahagian daripada budaya dan kebanyakan ahli dalam masyarakat tidak sedar mereka berpegang kepada satu sistem nilai tertentu. Kewujudan pihak-pihak yang tidak bersetuju dengan pembentukan dan rumusan terhadap sesuatu sistem nilai dan perbezaan pendapat akan menyukarkan pengukuhan dan pengkategorian sistem nilai dalam masyarakat. Namun demikian, analisis nilai merupakan salah satu perspektif analitis yang paling berkesan dalam kajian-kajian yang melibatkan nilai-nilai sosial.

Kelemahan ketiga analisis nilai merupakan kelemahan yang paling sukar untuk diatasi. Analisis nilai adalah berdasarkan pernyataan umum tentang apa yang baik ataupun buruk. Manusia dikatakan memiliki lebih banyak kepercayaan berbanding dengan nilai dan kepercayaan dikatakan lebih efisien dalam menggambarkan sesuatu budaya. Namun, penyokong-penyokong analisis nilai akan mengatakan bahawa untuk menerangkan sesuatu budaya, nilai-nilai dalam budaya tersebut tidak boleh diketepikan. Maka dengan itu, analisis nilai masih lagi menjadi sesuatu yang penting.

Bab 3

ANIME DAN BUDAYA POPULAR JEPUN

3.1 MASYARAKAT JEPUN

Menurut Ensiklopedia Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_people) masyarakat Jepun (*nihon-jin* atau *nippon-jin*) secara definisinya merupakan golongan yang bertutur dalam bahasa Jepun, dilahirkan di Jepun, menjalani sepanjang hidup mereka di Jepun berserta dengan kewarganegaraan dan nama Jepun. Warga Jepun yang berasal dari luar Jepun adalah amat sedikit. Pada kebiasaannya, masyarakat Jepun memiliki rambut yang hitam dan mata berwarna coklat.

Bagaimanapun, persoalan mengenai identiti kebangsaan Jepun agak sukar disimpulkan. Terdapat sebilangan etnik Korea yang dilahirkan dan tinggal di Jepun menganggap diri mereka sebagai etnik Korea dan bukan Jepun. Tambahan lagi, mereka menolak untuk mengambil kewarganegaraan dan juga nama Jepun. Golongan-golongan minoriti lain masih berbelah-bagi. Warga Okinawa membezakan diri mereka daripada warga tanah besar Jepun disebabkan etnik mereka yang lebih rapat kepada Melayu. Terdapat juga populasi kecil masyarakat asli Jepun yang tinggal di Hokkaido yang dipanggil Ainu (Poitras, 1999:3). Populasi Ainu banyak bergantung kepada sektor perikanan dan pertanian sebagai sumber pendapatan. Mereka kini telah lama kehilangan ciri-ciri kebudayaan asal mereka.