

## PLOT PENCERITAAN DALAM SHOJO MANGA

Roslina Mamat (Corresponding author)  
linamm@upm.edu.my

Hazlina Abdul Halim  
Nor Shahila Mansor  
Normaliza Abdul Rahim

### Abstrak

*Shojo manga* adalah genre komik Jepun yang mensasarkan golongan remaja perempuan dalam kalangan umur tujuh tahun hingga dua puluh tahun sebagai pembaca utama. *Shojo* yang bermaksud 'gadis kecil' dan *manga* bermaksud 'komik' mempunyai variasi dari segi naratif dan stail grafik, berlatar belakangkan sejarah sehingga kepada fiksyen sains. Kebiasaannya *shojo manga* diwarnai dengan unsur romantik, humor, konflik dan emosi dalam hubungan cinta antara lelaki dengan perempuan. Definisi *shojo manga* bukan terhadap cerita atau lakaran dalam sesuatu komik tetapi adalah berdasarkan pembaca sasaran iaitu golongan wanita pada peringkat awal remaja. *Shojo manga* dipopularkan oleh Ozuka Tesamu selepas Perang Dunia Ke-2 iaitu *manga* yang bertajuk *Princess Knight*. Pertengahan tahun 1960-an, barulah muncul penulis wanita dalam genre *shojo manga* iaitu Nishitani Yoshiko yang menulis mengenai kisah cinta dalam kalangan gadis Jepun kontemporari. Kajian ini meneliti teks yang terdapat dalam *shojo manga* terjemahan dan mengenal pasti ciri-ciri yang terdapat dalam *shojo manga*, seterusnya merumuskan faktor

yang menjadikan *shojo manga* berjaya dalam dunia global.

**Kata Kunci:** *shojo manga*; komik; Jepun; remaja; perempuan

### 1.0 PENGENALAN

Terdapat pelbagai jenis *manga* di Jepun yang dijadikan bahan bacaan oleh pelbagai lapisan masyarakatnya. Pembaca *manga* dari segi demografi terdiri daripada pelajar sekolah rendah sehingga kepada warga emas. *Manga* terdiri daripada pelbagai tema seperti cinta, sejarah, sukan, gay, lesbian, porno, *salary man*, perniagaan, teknologi dan alam mistik. Sasaran pembaca juga terdiri daripada pelbagai lapisan masyarakat seperti pelajar, suri rumah, *salary man*, golongan gay, lesbian, biseksual dan transgender (GLBT) serta ahli perniagaan. *Manga* juga digunakan secara meluas dalam buku teks dan buku rujukan lain di Jepun bagi memudahkan pemahaman pembaca terhadap sesuatu topik. Obsesi rakyat Jepun terhadap *manga* dan *anime* telah menyebabkan munculnya budaya *otaku* dan golongan yang digelar sebagai *otaku* iaitu golongan yang mengumpul produk kreatif seperti patung, koleksi *manga* dan *anime*, pakaian *cosplay*, pelbagai jenis pelekat, permainan komputer dan sebagainya dalam kuantiti yang banyak. Budaya ini menular sehingga ke seluruh dunia, sehingga peminat fanatik budaya popular Jepun di Malaysia turut dengan

bangga mengaku mereka adalah *otaku*, walaupun makna *otaku* itu sendiri membawa konotasi negatif dan mengundang persepsi kurang baik daripada masyarakat awam. Secara amnya, penulis mendefinisikan *otaku* sebagai orang persendirian yang obses terhadap sesuatu produk budaya popular Jepun, aktif dalam setiap aktiviti yang dianjurkan oleh kelab peminat budaya popular Jepun, kurang bergaul dan mengalami masalah untuk berkomunikasi seperti orang kebanyakan.

Peminat komik Jepun di Malaysia turut melukis, menulis dan 'menerbitkan' komik sendiri yang dikenali sebagai *dojinshi*, seperti yang dibincangkan dalam kajian Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim & Normaliza Abd Rahim (2015). *Dojinshi* dalam kajian mereka ditulis dalam Bahasa Inggeris dan Melayu dan penulisnya pula terdiri daripada bangsa Cina, Melayu dan bumiputera Sabah.

Selain *shojo manga* terdapat juga *shonen manga* yang menasarkankan kanak-kanak lelaki, *ladies manga* dan *seinen manga* yang menasarkankan wanita dan lelaki dewasa, komik kanak-kanak yang menasarkankan kanak-kanak, komik '*mecha*'/'*meka*' atau robot yang berlatar belakangkan robot. '*Meka*' itu sendiri dipetik daripada perkataan *mechanical* dan contoh komik jenis ini adalah Gundam. *Ecchi manga* dan *hentai manga* pula menasarkankan golongan lelaki dewasa. Terdapat juga *jidaigeki manga* yang berlatarkan zaman Edo atau Meiji.

## 2.0 SHOJO MANGA

*Shojo manga* menasarkankan kanak-kanak perempuan seawal usia tujuh tahun sehingga gadis remaja berusia 20 tahun. Kebiasaannya kisah dalam komik ini berkisar tentang pasangan lelaki dan wanita yang menaruh cinta pada orang lain, tetapi akhirnya mereka sendiri yang sama-sama jatuh cinta. *Shojo manga* yang paling berpengaruh di Amerika Syarikat ialah *Sailor Moon* dan *Fruits Basket*. *Shojo manga* mempunyai ciri-ciri feminin dan lakaran yang lebih halus berbanding *seinen manga*. *Shojo manga* mempunyai unsur romantik, humor, konflik dalaman untuk watak hero dan heroin dan emosi yang tidak menentu dalam hubungan cinta antara lelaki dengan wanita.

## 3.0 PERMASALAHAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Pelbagai jenis komik terjemahan Jepun boleh didapati di Malaysia, namun kuantiti penjualannya tidak begitu ketara. Komik ini dijual secara terbuka dalam jumlah yang kecil di stesen minyak atau kedai buku di negara kita. Terdapat juga persepsi negatif oleh masyarakat awam bahawa komik Jepun atau produk budaya popular Jepun yang lain seperti animasi, permainan komputer dan *cosplay* mempunyai unsur negatif dan memberi kesan yang tidak baik kepada remaja. Jika berdasarkan pandangan awam tersebut, unsur negatif boleh juga dikesan dalam plot penceritaan *manga*,

teks atau perlakuan karakter dalam *manga* itu sendiri. Pandangan ini dilontarkan kepada penulis ketika penulis membenteng kertas kerja bertajuk "*Image and Identity of Characters in dojinshi: Perspective of authors in Kuala Lumpur and Kota Kinabalu*" di sebuah konferensi antarabangsa iaitu *International Conference on Japan Studies: Rethinking Japan's engagement with Asia* (Roslina Mamat 2013).

Objektif kajian ini adalah;

1. mengenal pasti plot penceritaan dalam *shojo manga*
2. menganalisis dan membuat kesimpulan melalui teks dan perlakuan karakter

#### 4.0 METODOLOGI KAJIAN

Enam naskhah *shojo manga* dipilih secara rawak untuk dianalisis. Enam naskhah tersebut adalah Segi Tiga Rahsia (Ohya Kazumi, 2004), SOS (Hinako Ashihara, 2005), Rahsia Waktu Ketujuh (Chiba Kozue, 2007), Rahsia Cinta Malam Pertama (Taamo, 2009), Cari Kerja!!! (Yoshino Aki, 2010) dan Temani Aku (Shimaki Ako, 2003). Kesemua *manga* ini merupakan karya terjemahan dari bahasa Jepun kepada bahasa Melayu dan hak cipta rasmi terjemahan ini dimiliki oleh *shogakukan Inc.* Tiada nama penterjemah dinyatakan dalam *manga* ini. Keseluruhannya terdapat 17 tajuk dalam enam komik ini, iaitu 'Segi Tiga Rahsia', 'Jejaka di Bilik 201', 'Langit Biru

yang Bercahaya', 'S.O.S', 'Lagu Manis untuk Mu', 'Semudah Kehidupan', 'Rahsia Waktu Ketujuh', 'Bayi Matang', 'Kata-katamu', 'Rahsia Cinta Malam Purnama', 'Daun Luruh dan Bunga Cinta', 'Cari Kerja', 'Temani Aku', 'Warkah Cinderela', 'Buruk', 'A... B... C...' dan 'Pizzicato'. Walau bagaimanapun, penulis telah memilih 11 tajuk secara rawak bagi tujuan penulisan artikel ini dan dianalisis menggunakan teori semiotik.

Teori semiotik menganggap bahawa fenomena sosial, masyarakat dan budaya seperti imej bergambar, pergerakan dan penggunaan bahasa adalah 'tanda' (Peirce, 1965). Ilmu semiotik itu mengkaji sistem, aturan dan kelaziman yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai makna. Ilmu semiotik terbahagi kepada sembilan iaitu semiotik analitik, semiotik deskriptif, semiotik haiwan, semiotik budaya, semiotik naratif, semiotik sejadi, semiotik normatif, semiotik sosial dan semiotik struktural. Kertas kerja ini hanya memfokuskan teori semiotik sosial kerana sesuai digunakan disebabkan teori ini mengkaji semua jenis teks termasuk bahasa dan penggunaan bahasa dalam masyarakat.

Menurut Hodge & Kress (1988) dalam Samsur Rijal Yahya (2015), semiotik sosial merangkumi kajian berkaitan manusia mencipta dan menterjemah makna, mengkaji teks dan pembentukan sistem semiotik oleh kepentingan ideologi sosial, dan caranya disesuaikan apabila masyarakat berubah. Penulis

mengaitkan makna setiap 'ujaran', teks cerita, dan tanda-tanda fizikal yang terdapat dalam setiap karakter komik terjemahan ini, bagi mendapatkan 'makna' keseluruhan teks supaya pembaca mendapatkan jalan cerita sebenar dan menyelami makna yang ingin disampaikan oleh pelukis atau penulis komik Jepun.

## **5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN**

### **5.1 Segi Tiga Rahsia**

*Manga* ini mengisahkan kisah cinta tiga segi antara anak pembantu rumah yang berusia 14 tahun yang bernama Suzu dan dua saudara lelaki iaitu Shinji (adik) dan Shuichi (abang) yang merupakan anak kepada hartawan di sebuah bandar. Ibu Suzu bekerja di rumah keluarga tersebut dan pembiayaan pengajian Suzu di sekolah berprestij dibiayai oleh keluarga Nakatsugawa. Shinji yang digambarkan sebagai seorang yang suka mengusik Suzu dan berwatakan 'berangin' sentiasa ingin meraih perhatian Suzu dan sering meminta Suzu melayannya lebih baik dari Suzu melayan Shuichi. Dalam diam Suzu meminati Shuichi tetapi kerana menyedari dirinya yang serba kekurangan Suzu terpaksa memendam perasaan. Akibat salah faham antara mereka bertiga Shuichi terjatuh dari tangga rumah dan menjadi cacat. Akibatnya hubungan mereka terus berubah. Shuichi yang sentiasa aktif terus berubah sikap menjadi agresif dan tidak boleh

berenggang dengan Suzu sedangkan Shinji pula berpindah dari rumah kerana tidak sanggup tinggal bersama abangnya kerana kecacatan abangnya adalah disebabkan sikapnya yang membabi buta menyerang Shuichi. Akhirnya Suzu dan ibunya keluar dari rumah keluarga tersebut. Setelah setahun mereka bertemu semula dan hubungan mereka pulih sepenuhnya tetapi masing-masing masih berteka teki sama ada cinta itu masih wujud atau telah hilang.

### **5.2 Jejaka Di Bilik 201**

*Manga* ini mengisahkan Haruka seorang gadis tomboi dan seorang anggota polis muda yang kebetulan menjalankan kerja pengintipan di rumah tumpangan keluarga Haruka. Selain wujudnya beberapa adegan romantik yang secara tidak sengaja sehingga Haruka mula meminati anggota polis itu, terdapat juga babak kejayaan anggota polis itu menyelamatkan nyawa adik Haruka dari diapa-apakan penjenayah. Akhirnya, mereka berdua saling jatuh cinta dengan mendapat restu keluarga Haruka.

### **5.3 Langit Biru Yang Bercahaya**

*Manga* ini mengisahkan Ako yang berada di sekolah menengah berjumpa semula dengan rakan baik lelakinya yang telah berpindah semasa mereka kecil. Yukiya telah menjadi model iklan dan idola remaja yang terkenal di Jepun, tetapi secara tiba-tiba kembali semula ke rumah Ako kerana hilang

ingatan akibat kemalangan. Mereka mengulang semula kenangan semasa kecil dengan membuat perkara-perkara lucu dan akhirnya Yukiya kembali pulih. Yukiya meninggalkan Ako kerana meneruskan kerjayanya sebagai model dan pelakon baharu. Kejadian tersebut membuatkan Ako berasa sedih tetapi beliau dapat menerima kenyataan dan menganggap kenangan manis sewaktu bersama Yukiya itu sangat berharga dan perlu dikenang.

#### **5.4 S.O.S**

S.O.S mengisahkan tiga orang pelajar sekolah menengah rendah iaitu Yu, Nono dan Raku yang menguruskan 'agensi janji temu' dalam kalangan pelajar sekolah mereka. Semasa aktiviti tersebut terdapat adegan yang membuat mereka berfikir tentang definisi cinta. Yu yang popular merasa terkilan kerana tidak mempunyai kekasih. Raku yang pernah menyimpan perasaan pada Nono masih lagi menenami Nono yang fobia pada lelaki kerana pernah hampir menjadi mangsa cabul ketika bersekolah rendah. Raku akhirnya memilih Yu tetapi Nono pula masih tidak berminat untuk mencari lelaki kerana pertemuan dengan bakal teman lelaki yang dikenalnya juga menyebabkan dia hampir dirogol. Rentetan dari kisah yang berlaku mereka belajar bahawa penting untuk mereka meluahkan perasaan kepada orang yang mereka sayangi kerana apabila perasaan sayang, sedih dan sakit hati itu terlalu lama dipendam

boleh membawa mudarat seperti yang berlaku kepada kawan baik guru mereka.

#### **5.5 Lagu Manis Buatmu**

Komik ini mengisahkan kisah cinta tidak kesampaian yang dilalui oleh seorang anak gadis miskin bernama Setsu yang bekerja di sebuah toko buku bersama seorang anak hartawan yang bernama Shotaru. Cerita ini berlatar belakangkan peristiwa gempa bumi di Osaka pada tahun 1995 apabila sekumpulan pelajar sekolah menemui lirik lagu yang dicipta oleh Shotaro. Shotaro meninggal dunia di sebuah gereja dan Setsu pula dipaksa berkahwin dengan pemilik toko buku yang banyak berjasa kepadanya. Setsu merasai penyesalan dalam hidupnya kerana menyalahkan diri sendiri atas kematian Shotaro. Setsu menangis apabila cucunya sendiri yang menjumpai nota muzik tersebut dan memaikkannya menggunakan organ yang pernah menjadi milik Shotaro.

#### **5.6 Semudah Kehidupan**

Kisah ini menceritakan perihal seorang pelajar sekolah menengah bernama Mami yang meminati rakan sekolahnya Yohei. Akhirnya dia menyedari bahawa Yohei cuma mempergunakannya sahaja demi kesenangan dia dan rakan-rakannya. Mami mempunyai seorang rakan lelaki lain yang rapat sejak kecil lagi tetapi hubungan mereka sekadar rakan baik disebabkan Mami tidak mempunyai perasaan terhadap rakan baiknya itu. Keakraban hubungan Yohei dan rakan baiknya itu

mengundang salah faham Yohei. Walau bagaimanapun Mami membuat keputusan untuk memujuk Yohei kembali kerana dia merasakan perlu ada kesungguhan dalam menjalin perhubungan.

### 5.7 Rahsia Waktu Ketujuh

Shun seorang gadis yang berpindah ke sekolah lain telah menukar sikap dan berpura-pura menjadi seorang yang nakal dan gila-gila supaya tidak dibuli oleh rakan-rakan baharu di sekolah. Walaupun dia telah menjadi popular tetapi dia masih menjadi seorang yang nerda, kesunyian dan tiada keyakinan diri. Shun sengaja hadir lewat ke sekolah dan tidak memakai baju seragam dengan betul supaya tidak mahu kelihatan seperti nerda. Walaupun penyamarannya berjaya tetapi seorang guru lelaki muda bernama Jun dapat mengesan perwatakan Shun yang sebenar. Shun yang lewat hadir ke kelas tidak dapat menyertai kumpulan dalam kelasnya dan cikgu Jun menyelamatkan Shun dengan menyuruh Shun membantunya sahaja. Wujud perasaan takut dalam diri Shun jika kawan-kawan memulaukannya kerana tidak dapat menyertai kumpulan mereka. Keadaan ini menunjukkan betapa seriusnya sikap Shun yang sebenar. Terdapat beberapa adegan yang menunjukkan bahawa Jun dan Shun saling menyukai antara satu sama lain. Mereka juga berjumpa secara rahsia selepas sesi persekolahan selesai. Mereka tidak kisah sama ada hubungan mereka

sekadar kawan atau sepasang kekasih. Manakala Shun nekad untuk meluahkan perasaan pada Jun selepas bergraduat dari sekolah menengah nanti. Jun pula menyenangi dan amat memahami perangai Shun yang nerda, cepat menangis dan tiada keyakinan diri kerana Jun juga seorang yang nerda pada suatu ketika dahulu.

### 5.8 Bayi Matang

Manga ini mengisahkan tentang Kaoru dan Eri yang berjiran dan membesar bersama-sama. Eri menganggap Kaoru sebagai adik lelaki sehinggalah dia melihat Kaoru mesra dengan pelajar lain. Ketika itu barulah dia menyedari yang dia merasa cemburu dan tidak mahu Kaoru bersama orang lain. Walaupun tiada adegan yang mencabar dalam cerita ini, tetapi masih ada unsur emosi dimasukkan apabila Kaoru sengaja bernesra dengan pelajar perempuan lain bagi memaksa Eri meluahkan perasaan yang sebenarnya. Setelah Eri meluahkan perasaan sebenar, Kaoru berterus terang bahawa dia sudah menyukai Eri selama 15 tahun.

### 5.9 Kata-Katamu

Rio yang pernah menolak cinta Yuki pada dua tahun lepas kembali bersekolah bersama Yuki. Surat yang ditulis Yuki telah dihafal Rio dan kisah Yuki yang dikecewakan Rio menjadi gosip di sekolah. Yuki yang masih sukakan Rio mengharapkan Rio membalas cintanya sedangkan Rio yang menyesal kerana menolak cinta

Yuki sebelum ini mencari peluang untuk menyatakan perasaan sayangnya kepada Yuki. Akhirnya Rio memberitahu di hadapan pelajar lain bahawa dia juga sukakan Yuki.

### 5.10 Cari Kerja!!!

Bahagian pertama karya ini dimulakan dengan watak heroin yang gugup dan cepat menggelabah dan digandingkan dengan seorang hero yang kacak, bijak dan *cool*. Tanggapan heroin iaitu Asaoka Yuri terhadap hero iaitu Manabe Ryoji sebagai seorang yang menjengkelkan meleset apabila pada pertemuan kedua, Asaoka menyedari kebaikan yang dimiliki Manabe sewaktu Manabe menawarkan tempat duduk khas miliknya dalam *shinkansen*. Asaoka kemudian merasa rendah diri akan kekurangan dirinya bersama Manabe yang selepas itu diketahui merupakan seorang yang popular tetapi tidak dikenalnya di Universiti.

Walaupun begitu terdapat beberapa adegan yang romantik semasa mereka berebut tempat duduk dalam *shinkansen* dan ketika Manabe memeluk Asaoka untuk menghalang anjing menggigit Asaoka. Apabila mereka asyik berjumpa dan berselisih faham secara tidak sengaja, Asaoka mula menyedari bahawa dia telah jatuh cinta pada Manabe.

Dalam kisah ini, tiada halangan cinta yang kuat sekadar rasa kekurangan dalam diri Asaoka serta merasa seperti tidak dipedulikan oleh Manabe. Walau pun begitu terdapat

adegan yang banyak mendekati mereka seperti taufan yang melanda sehingga mereka terpaksa turun semula dari *shinkansen* dan terpaksa mencari hotel demi hotel untuk bermalam kerana *shinkansen* hanya akan bertolak pada keesokan harinya. Walau bagaimanapun watak Manabe yang sentiasa tenang dan berfikiran positif akhirnya mendorong Asaoka mencari pekerjaan dengan lebih serius dan lebih berkeyakinan.

Unsur cinta dalam *manga* ini cuma perasaan Asaoka sahaja dan beberapa perkataan dari Manabe yang menggambarkan Manabe menyukai Asaoka tetapi cinta yang ada sampai di situ sahaja dan tidak berkembang ke arah yang lebih serius. Adegan romantik digunakan agar pembaca dapat meneka perasaan cinta Asaoka pada Manabe dan sebaliknya tetapi tiada kepastian akan perkembangan cinta mereka selepas itu.

### 5.11 Temani Aku

*Manga* ini mengisahkan heroin bernama Shibo yang merupakan anak pembantu rumah kepada keluarga Toshiki. Mereka sangat rapat semasa kecil tetapi Toshiki menjauhi diri apabila Shibo terlupa janji mereka untuk bermain bersama dan mandi di kolam renang bersama kanak-kanak lelaki lain. Sejak itu Toshiki merajuk dan tidak mendekati Shibo lagi sehinggalah Shibo yang telah meningkat dewasa mencari peluang berjumpa Toshiki bagi meminta maaf dan mencari cinta mereka

semula. Toshiki yang merupakan seorang anak kepada seorang bangsawan bukan sahaja terkenal di sekolah tetapi juga terkenal sebagai model pakaian tradisional Jepun di peringkat antarabangsa. Shibo menggunakan helah untuk berjumpa Toshiki dan secara sengaja membuatkan Toshiki cemburu demi mendapatkan semula cinta Toshiki. Mereka akhirnya saling memaafkan dan memulihkan hubungan semula apabila menyedari bahawa mereka saling menyukai antara satu sama lain. Tiada halangan yang kuat dalam kisah ini kecuali kehadiran orang ketiga yang tidak cukup kuat pengaruhnya untuk melemahkan perasaan cinta mereka berdua yang telah wujud sejak kecil.

## 6.0 KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahawa komik *manga* mempunyai unsur romantik dan cinta yang agak sederhana sesuai dengan peringkat umur kanak-kanak dan remaja perempuan seawal usia tujuh sehingga 20 tahun. Walau bagaimanapun, penilaian penulis begitu subjektif dan kecenderungan untuk pengkaji lain bersetuju dengan penulis agak boleh diperdebatkan lagi. Hal ini kerana penulis sebagai seorang yang berpengalaman tujuh tahun berada di Jepun dan terdedah dengan bahasa dan budaya Jepun sejak 25 tahun yang lalu, mengetahui bahawa budaya komik remaja sehingga komik pornografi Jepun agak melampau jika dibandingkan dengan komik Melayu.

Perbezaan antara komik remaja Malaysia dan *shojo manga* atau *seinen manga* tidak dapat dikaji kerana Malaysia tidak mengelaskan komik-komik sedia ada mengikut umur, jenis dan gender pembaca sasaran. Jika ada, hanyalah komik khusus untuk remaja lelaki kerana secara umumnya remaja lelaki lebih menggemari komik berbanding remaja perempuan.

Cerita yang berkesudahan dengan kegembiraan kerana cinta saling berbalas atau berpisah secara baik dengan pasangan meninggalkan satu kenangan memori yang indah dalam hati pembaca. Emosi sedih, gembira, sayu dan marah yang dimasukkan dalam cerita menambahkan rencah plot penceritaan dalam komik ini. Unsur yang paling menarik dalam komik ini merujuk kepada perbuatan dan kata-kata 'manis' yang diujarkan oleh watak hero dan heroin dalam setiap penceritaan. Kata-kata 'manis' yang dimaksudkan tidak merujuk kepada ayat-ayat menggoda tetapi lebih kepada kata-kata yang menunjukkan keprihatinan atau pujian terhadap pasangan seperti 'awak semakin baik' dan "jangan sentuh, nanti kau luka pula". Manakala hero selalunya melindungi pasangannya supaya tidak dibuli atau dimalukan oleh orang lain.

Sebagai kesimpulan genre *shojo manga* terjemahan dalam Bahasa Melayu sesuai dibaca oleh pembaca remaja Malaysia kerana plot penceritaan adalah secara ringkas serta menggambarkan sikap tidak putus



asa, tabah, setia dan sentiasa mempunyai penamat yang mengembirakan.

## RUJUKAN

- [1] Cheetham, G., & Chivers, G. (2005). *Professions, Competence And Informal Learning*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- [2] Deerwester, S., Dumais, S.T., Furnas, G. W., Landauer, T., & Harshman, R. (1990). Indexing by latent semantic analysis. *Journal of the American Society for Information Science*, 41, 391-407.
- [3] Hodge, R. & Kress, G. (1998). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity Press.
- [4] IMS Global Learning Consortium. (2005). *IMS ePortfolios Specification*. Retrieved 1st of July, 2006 from <http://www.imsglobal.org/ep/index.html>
- [5] McBride, D. M., & Wagman, J. B. (1997). Rules for reporting statistics in papers. *Journal of APA Style Rules*, 105(1), 55-67.
- [6] Peirce, C. S. (1965). *Collected Papers Charles Sanders Peirce (Vol. I & II)*. Cambridge Massachusett: The Belknap Press of Harvard University Press.
- [7] Roslina Mamat, Nor Shahila Mansor, Hazlina Abdul Halim & Normaliza Abd Rahim. (2015). *Manga Dan Dojinshi Malaysia: Persamaan Dan Perbezaan Ciri-Ciri Luaran Karikatur* Jurnal Komunikasi. *Malaysian Journal of Communication*. 31 (2), 477-492
- [8] Roslina Mamat. (2013). Image and Identity of Characters in dojinshi: Perspective of authors in Kuala Lumpur and Kota Kinabalu. *International Conference on Japan Studies: Rethinking Japan's engagement with Asia*. 30-31 Oktober. Petaling Jaya.
- [9] Samsur Rijal Yahya. (2015). Analisis Modaliti Acuan Semiotik Sosial Pertuturan Masyarakat Seletar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5 (1), 30-43
- [10] Smith, K. C. (2006). How to write an APA-style paper in psychology. *Journal of APA Style Rules*, 114, 23-34.