

Hakcipta © tesis ini adalah milik pengarang dan/atau pemilik hakcipta lain. Salinan boleh dimuat turun untuk kegunaan penyelidikan bukan komersil ataupun pembelajaran individu tanpa kebenaran terlebih dahulu ataupun caj. Tesis ini tidak boleh dihasilkan semula ataupun dipetik secara menyeluruh tanpa memperolehi kebenaran bertulis daripada pemilik hakcipta. Kandungannya tidak boleh diubah dalam format lain tanpa kebenaran rasmi pemilik hakcipta.



**MENILAI ELEMEN ANIME ECO-TOON DALAM MEMUPUK  
KESEDARAN TERHADAP ISU KEMUSNAHAN HUTAN:  
SATU RANGKA KERJA KONSEPTUAL**

**MOHD NIDZOM BIN HAJI MAT NOOR @ ABDULLAH**



**SARJANA SAINS (PENGAJIAN MULTIMEDIA)**

**UNIVERSITI UTARA MALAYSIA**

**2023**

**MENILAI ELEMEN ANIME ECO-TOON DALAM MEMUPUK KESEDARAN  
TERHADAP ISU KEMUSNAHAN HUTAN:  
SATU RANGKA KERJA KONSEPTUAL**



**Tesis Diserahkan kepada  
Kolej Sastera Dan Sains  
Universiti Utata Malaysia,  
dalam Memenuhi Syarat Sarjana Sains (Pengajian Multimedia)**



Awang Had Salleh  
Graduate School  
of Arts And Sciences

Universiti Utara Malaysia

**PERAKUAN KERJA TESIS / DISERTASI**  
(Certification of thesis / dissertation)

Kami, yang bertandatangan, memperakukan bahawa  
(We, the undersigned, certify that)

**MOHD NIDZOM HAJI MAT NOOR @ ABDULLAH**

calon untuk Ijazah

**MSc.**

(candidate for the degree of)

telah mengemukakan tesis / disertasi yang bertajuk:  
(has presented his/her thesis / dissertation of the following title):

**"MENILAI ELEMEN ANIME ECO-TOON DALAM MEMUPUK KESEDARAN TERHADAP ISU  
KEMUSNAHAN HUTAN: SATU RANGKA KERJA KONSEPTUAL"**

seperti yang tercatat di muka surat tajuk dan kulit tesis / disertasi.  
(as it appears on the title page and front cover of the thesis / dissertation).

Bahawa tesis/disertasi tersebut boleh diterima dari segi bentuk serta kandungan dan meliputi bidang ilmu dengan memuaskan, sebagaimana yang ditunjukkan oleh calon dalam ujian lisan yang diadakan pada: **15 April 2025.**

That the said thesis/dissertation is acceptable in form and content and displays a satisfactory knowledge of the field of study as demonstrated by the candidate through an oral examination held on: **15 April 2025.**

Pengerusi Viva:  
(Chairman for VIVA)

**Assoc. Prof. Ts. Dr. Subashini a/p Annamalai**

Tandatangan  
(Signature)

Pemeriksa Luar:  
(External Examiner)

**Assoc. Prof. Dr. Zainuddin Ibrahim**

Tandatangan  
(Signature)

Pemeriksa Luar:  
(External Examiner)

**Dr. Mohd Ekram Al Hafis Hashim**

Tandatangan  
(Signature)

Nama Penyelia/Penyelia-penyelia:  
(Name of Supervisor/Supervisors)

**Dr. Mohd Fitri Yusoff**

Tandatangan  
(Signature)

Tarikh:

(Date) **15 April 2025**

## **KEBENARAN MENGGUNA**

Saya membentangkan tesis ini bagi memenuhi keperluan untuk pascasiswazah dari Universiti Utara Malaysia. Saya bersetuju bahawa Perpustakaan Universiti boleh menjadikannya tersedia secara percuma untuk pemeriksaan. Saya juga bersetuju bahawa kebenaran untuk menyalin tesis ini dalam apa jua cara, secara keseluruhan atau sebahagiannya untuk tujuan ilmiah boleh diberikan oleh penyelia saya atau, sekiranya mereka tidak hadir, oleh Dekan Sekolah Pengajian Siswazah Seni Dan Sains Awang Had Salleh. Difahami bahawa sebarang penyalinan atau penerbitan, atau penggunaan tesis ini secara keseluruhan atau sebahagian daripadanya untuk keuntungan kewangan tidak akan dibenarkan tanpa kebenaran bertulis dari pihak saya. Difahami juga bahawa pengiktirafan sewajarnya akan diberikan kepada saya dan Universiti Utara Malaysia untuk sebarang penggunaan ilmiah yang mungkin dibuat daripada bahan dari tesis saya.

Permintaan kebenaran untuk menyalin atau membuat penggunaan lain daripada bahan dalam tesis ini, secara keseluruhan atau sebahagiannya harus ditujukan kepada:

Dekan Sekolah Pengajian Siswazah Seni Dan Sains Awang Had Salleh

Kolej Sastera Dan Sains

Universiti Utara Malaysia

06010 UUM Sintok

## ABSTRAK

Kemusnahan hutan merupakan isu alam sekitar global yang mendesak, termasuk di Malaysia. Tahap kesedaran terhadap isu ini masih rendah, khususnya dalam kalangan remaja. Kajian lepas lebih tertumpu kepada pendekatan konvensional dan hiburan semata-mata, tanpa meneroka potensi kandungan anime sebagai medium kesedaran alam sekitar. Terdapat kekurangan rangka kerja tempatan yang menilai anime dari aspek mesej ekologi secara sistematik. Kajian ini bertujuan membina satu rangka kerja konseptual yang boleh dijadikan panduan dalam pemilihan kandungan animasi bagi memupuk kesedaran terhadap isu kemusnahan hutan. Kajian ini menggunakan kaedah Analisis Perbandingan Kualitatif terhadap beberapa anime yang dipilih berdasarkan tema alam sekitar dan analisis dijalankan berpandukan prinsip animasi Disney, prinsip anime Sakuga serta Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML). Rangka kerja konseptual disemak oleh lima orang pakar dari bidang berkaitan untuk menilai kesesuaian elemen dan struktur rangka kerja yang dibina. Hasil kajian menunjukkan bahawa pakar telah mengesahkan gabungan prinsip animasi Disney, prinsip Sakuga dan teori CTML dapat menghasilkan rangka kerja konseptual untuk dijadikan panduan dalam pemilihan kandungan anime eco-toon. Kajian ini menyumbang kepada wacana akademik dengan memperkenalkan rangka kerja konseptual untuk menilai anime eco-toon sebagai medium pendidikan tidak formal berkaitan kesedaran alam sekitar. Rangka kerja ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik, pencipta kandungan dan penggubal dasar sebagai pendekatan kreatif dan relevan kepada generasi digital. Sumbangan praktikal kajian ini terletak pada penggunaan media popular seperti anime dalam menyokong agenda pemeliharaan hutan dan kelestarian ekosistem.

**Kata kunci:** Anime Eco-toon, Kesedaran Alam Sekitar, Kemusnahan Hutan, Rangka Kerja Konseptual, Teori CTML

## PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Alhamdulillah. Pertama sekali saya ingin memanjat kesyukuran kepada Allah kerana memberi kudrat, kekuatan and ilham sehingga selesai penulisan tesis ini.

Pertama sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia saya, Mohd Fitri Bin Yusoff atas sokongan berterusan beliau terhadap pengajian pascasiswazah dan penyelidikan saya. Atas kesabaran, motivasi, bimbingan dan pengetahuan mendalam beliau yang banyak membantu saya sepanjang masa penyelidikan dan penulisan tesis ini. Saya tidak dapat membayangkan mempunyai penyelia dan mentor yang lebih baik untuk pengajian pascasiswazah saya.

Terima kasih yang ikhlas kepada semua responden kaji selidik yang terlibat dalam kajian saya. Tanpa bantuan dan kerjasama mereka, saya tidak akan dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk penyelidikan saya ini. Maklumbalas mereka banyak menyumbang pandangan yang berharga dalam mempengaruhi hasil dan kesimpulan kajian ini.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga saya kerana memberi sokongan rohani sepanjang penulisan tesis ini dan kehidupan saya secara keseluruhan. Dorongan dan keyakinan mereka terhadap kebolehan saya telah menjadi sumber inspirasi yang sentiasa ada bagi saya.

## KANDUNGAN

|                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| Kebenaran Mengguna | <i>iii</i>      |
| Abstrak            | <i>iv</i>       |
| Penghargaan        | <i>v</i>        |
| Isi Kandungan      | <i>vi</i>       |
| Senarai Jadual     | <i>xi</i>       |
| Senarai Rajah      | <i>xii - xv</i> |
| Senarai Carta      | <i>xvi</i>      |

### **BAB 1: PENGENALAN**

|       |                                                                      |         |
|-------|----------------------------------------------------------------------|---------|
| 1.1   | LATAR BELAKANG KAJIAN                                                | 17 - 18 |
| 1.1.1 | Latar Belakang Animasi dan Anime Sebagai Medium<br>Memupuk Kesedaran | 18 - 22 |
| 1.1.2 | Latar Belakang Hutan dan Isu Kemusnahan Hutan di Malaysia            | 22 - 25 |
| 1.1.3 | Sorotan Kajian                                                       | 25 - 26 |
| 1.2   | PENYATAAN MASALAH                                                    | 27 - 28 |
| 1.2.1 | Kelompangan Penyelidikan                                             | 28 - 29 |
| 1.3   | TUJUAN KAJIAN                                                        | 30      |
| 1.4   | PERSOALAN KAJIAN                                                     | 31      |
| 1.5   | OBJEKTIF KAJIAN                                                      | 31      |



|     |                    |    |
|-----|--------------------|----|
| 1.6 | SIGNIFIKASI KAJIAN | 32 |
| 1.7 | SKOP KAJIAN        | 33 |
| 1.8 | BATASAN KAJIAN     | 34 |

## **BAB 2: KAJIAN LEPAS**

|       |                                                                              |         |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 2.1   | Pengenalan                                                                   | 35      |
| 2.2   | ANIME SEBAGAI MEDIUM MEMUPUK KESEDARAN DAN MORAL                             | 36      |
| 2.2.1 | Istilah Anime                                                                | 36 - 37 |
| 2.2.2 | Anime untuk Memupuk Kesedaran                                                | 37 - 38 |
| 2.2.3 | Anime dan Penyampaian Nilai Moral                                            | 39 - 40 |
| 2.3   | <i>ECOCRITISM / ECO-TOON</i>                                                 | 40      |
| 2.3.1 | <i>Ecocritism</i>                                                            | 40 - 41 |
| 2.3.2 | <i>Eco-toon</i>                                                              | 42 - 43 |
| 2.3.3 | Anime Bertemakan <i>Ecocritism</i>                                           | 43 - 45 |
| 2.4   | ANIME <i>KOE NO KATACHI</i> : REPRESENTASI NILAI SOSIAL DAN ESTETIKA VISUAL  | 45      |
| 2.4.1 | Anime <i>Koe No Katachi</i>                                                  | 45 - 46 |
| 2.4.2 | <i>Koe No Katachi</i> Memupuk Kesedaran Terhadap Buli dan Nilai Persahabatan | 46 - 47 |
| 2.5   | PRINSIP, TEKNIK DAN ELEMEN VISUAL DALAM ANIME JEPUN                          | 48      |
| 2.5.1 | Prinsip Animasi <i>Disney</i>                                                | 48 - 50 |

|       |                                                                  |         |
|-------|------------------------------------------------------------------|---------|
| 2.5.2 | Prinsip Anime <i>Sakuga</i>                                      | 50 - 51 |
| 2.5.3 | Faktor Intrinsik dan Ekstrinsik Anime                            | 52 - 53 |
| 2.5.4 | Elemen Visual dan Gaya Studio KyoAni dalam <i>Koe No Katachi</i> | 53 - 54 |
| 2.6   | TEORI PEMBELAJARAN DAN KAEDAH ANALISIS KUALITATIF                | 55      |
| 2.6.1 | Analisis Pembandingan Kualitatif                                 | 55 - 56 |
| 2.6.2 | Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia                           | 56 - 57 |

### **BAB 3: METODOLOGI**

|       |                              |         |
|-------|------------------------------|---------|
| 3.1   | PENGENALAN                   | 58      |
| 3.2   | REKA BENTUK KAJIAN           | 58      |
| 3.3   | INSTRUMEN KAJIAN             | 59      |
| 3.4   | SAMPEL KAJIAN                | 60      |
| 3.4.1 | Sampel Anime <i>Eco-toon</i> | 60 - 61 |
| 3.4.2 | Sampel Elemen Anime          | 61 - 62 |
| 3.5   | KAEDAH PENGUMPULAN DATA      | 63      |
| 3.5.1 | Pemerhatian                  | 63      |
| 3.5.2 | Kajian Berkaitan             | 64      |
| 3.5.3 | Menganalisis Data            | 64 - 65 |
| 3.6   | PRA-KERANGKA KERJA KAJIAN    | 66 - 67 |
| 3.7   | VALIDASI KAJIAN              | 68      |

## **BAB 4: ANALISIS DATA**

|       |                                                                                                                    |           |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1   | PENGENALAN                                                                                                         | 69        |
| 4.2   | PERSOALAN KAJIAN 1 DAN OBJEKTIF KAJIAN 1                                                                           | 69        |
| 4.2.1 | Elemen-elemen Anime dan Faktor Intrinsik serta Faktor Ekstrinsik                                                   | 69 - 71   |
| 4.2.2 | Penerapan Prinsip Animasi Disney dalam Kajian                                                                      | 71 - 73   |
| 4.2.3 | Penerapan Prinsip Anime <i>Sakuga</i> dalam Kajian                                                                 | 74 - 75   |
| 4.2.4 | Penerapan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML) dalam Kajian                                               | 76 - 78   |
| 4.3   | PERSOALAN KAJIAN 2 DAN OBJEKTIF KAJIAN 2                                                                           | 79        |
| 4.3.1 | Kriteria Sampel Anime untuk Perbandingan Kualitatif                                                                | 79 - 80   |
| 4.3.2 | Analisis Sampel-sampel Anime <i>Eco-toon</i>                                                                       | 81 - 101  |
| 4.3.3 | Analisis Perbandingan Kualitatif anime <i>Eco-toon</i>                                                             | 102 - 107 |
| 4.4   | PERSOALAN KAJIAN 3 DAN OBJEKTIF KAJIAN 3                                                                           | 108       |
| 4.4.1 | Reka Bentuk Soal Selidik                                                                                           | 108 – 110 |
| 4.4.2 | Ulasan dan Semakan Pakar                                                                                           | 110 - 111 |
| 4.4.3 | Rumusan dan Dapatan Hasil Kaji Selidik Ulasan Pakar                                                                | 111 - 116 |
| 4.5   | PERSAMAAN ANIME <i>WEATHERING WITH YOU</i> DENGAN CIRI-CIRI ANIME <i>KOE NO KATACHI</i>                            | 117 - 128 |
| 4.5   | RANGKA KERJA KONSEPTUAL MENILAI ELEMEN ANIME <i>ECO-TOON</i> DALAM MEMUPUK KESEDARAN TERHADAP ISU KEMUSNAHAN HUTAN | 129 - 131 |

## **BAB 5: KESIMPULAN**

### **5.1 KESIMPULAN**

132 – 133

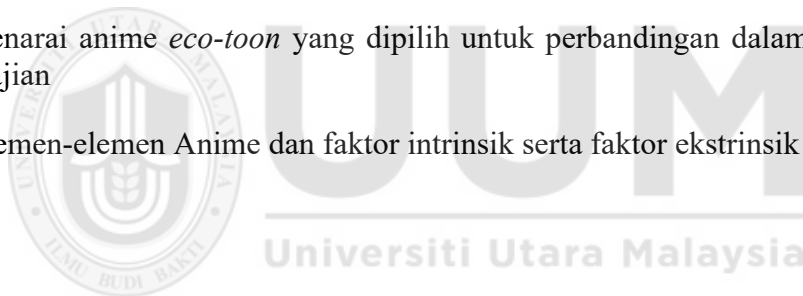
### **RUJUKAN**

134 - 139



## SENARAI JADUAL

|                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Jadual 1.1: Panggilan animasi berdasarkan negara yang diterbitkan                                             | 19 |
| Jadual 1.2: Contoh-contoh kempen kesedaran menggunakan anime                                                  | 20 |
| Jadual 1.3: Statistik peratusan penonton anime dunia oleh <i>World's Population Review</i>                    | 21 |
| Jadual 1.4: Perbandingan jumlah mangsa yang terjejas akibat bencana alam di Malaysia pada tahun 2020 dan 2021 | 24 |
| Jadual 2.1: Faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik kejayaan sesebuah anime                                    | 52 |
| Jadual 2.2: Faktor dan elemen yang terdapat dalam anime-anime keluaran KyoAni                                 | 53 |
| Jadual 3.1: Senarai anime <i>eco-toon</i> yang dipilih untuk perbandingan dalam kajian                        | 60 |
| Jadual 4.1: Elemen-elemen Anime dan faktor intrinsik serta faktor ekstrinsik                                  | 70 |



## SENARAI RAJAH

|                                                                                                                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Rajah 1.1: Imej satelit menunjukkan kawasan hutan di Malaysia yang telah musnah                                                                                        | 23 |
| Rajah 2.1: Sel darah merah, sel-sel Platlet dan sel darah putih, antara watak-watak dalam anime <i>Cells At Work</i> yang menjelaskan cara sel tubuh manusia berfungsi | 38 |
| Rajah 2.2: <i>Eco-toon 'Healing Community'</i> , Imej diambil dari <i>Japan For Sustainability</i>                                                                     | 43 |
| Rajah 2.3: Filem anime <i>Miyori Forest</i> menyentuh konsep nilai moral terhadap hutan                                                                                | 44 |
| Rajah 2.4: Watak utama <i>Koe No Katachi</i> , Shoya Ishida dan Shoko Nishimiya                                                                                        | 45 |
| Rajah 2.5: Prinsip animasi Disney yang dicipta untuk membantu penghasilan animasi                                                                                      | 48 |
| Rajah 2.6: Prinsip anime <i>Sakuga</i> untuk membantu penghasilan anime                                                                                                | 51 |
| Rajah 3.1: Pra-kerangka kerja kajian                                                                                                                                   | 66 |
| Rajah 4.1: Babak dari anime <i>Koe No Katachi</i> - pergaduhan antara Shoko dan Shoya                                                                                  | 73 |
| Rajah 4.2: Satu babak dari <i>Koe No Katachi</i> memaparkan Shoya terjun ke dalam sungai yang memperlihatkan ekspresif dalam prinsip anime <i>Sakuga</i>               | 75 |
| Rajah 4.3: Yuri dan Chito mengembara menaiki kenderaan perang dipanggil Kettenkrad                                                                                     | 82 |
| Rajah 4.4: Chito dan Yuri merentasi kawasan janakuasa angin yang disangka mereka hutan                                                                                 | 83 |
| Rajah 4.5: Hodaka bersama Hina dan Nagi selepas upacara menahan hujan                                                                                                  | 84 |

|                                                                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Rajah 4.6: Bandar Tokyo dilanda banjir besar kerana hujan lebat berterusan                                           | 85  |
| Rajah 4.7: Koko merasai pengalaman hidup yang baru ketika bersama Ash di bandar                                      | 86  |
| Rajah 4.8: Dr. Zed merosakkan hutan habitat Pokemon untuk mendapatkan <i>Heart Tree</i>                              | 87  |
| Rajah 4.9: Cheng Xiaoshi berkemampuan memasuki masa lampau melalui foto                                              | 88  |
| Rajah 4.10: Laporan berita kejadian gempa bumi melanda kampung Chen Xiao                                             | 89  |
| Rajah 4.11: Kino mengembara bersama Hermes, sebuah motosikal yang boleh bertutur                                     | 90  |
| Rajah 4.12: Letusan piroklastik melenyapkan sebuah negara serta-merta                                                | 91  |
| Rajah 4.13: Ibara, Aoi dan Taeko bertugas dalam unit perubatan Cappelion                                             | 92  |
| Rajah 4.14: bandar Tokyo yang telah musnah akibat bom nuklear                                                        | 93  |
| Rajah 4.15: Ika Musume mempunyai tentakel panjang sebagai tangan tambahan                                            | 94  |
| Rajah 4.16: Pembuangan sampah ke dalam laut secara berleluasa oleh manusia menyebabkan Ika Musume mahu menakluk bumi | 95  |
| Rajah 4.17: Druid, salah satu makhluk yang terhasil dari eksperimen genetik gagal                                    | 96  |
| Rajah 4.18: Agito bertemu gadis dari masa lampau yang mampu bernama Toola                                            | 97  |
| Rajah 4.19: Kosuke Ueki berkuasa menumbuhkan pokok dan tumbuhan sebagai senjatanya                                   | 98  |
| Rajah 4.20: Kosuke Ueki menggunakan pokok untuk menyelamatkan manusia                                                | 99  |
| Rajah 4.21: Fuuka mula meminati hidupan laut setelah mengunjungi Akuarium Gama Gama                                  | 100 |

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Rajah 4.22: Kukuru menjaga identiti dan kelangsungan hidup penguin di<br>akuarium             | 101 |
| Rajah 4.23: Senarai anime dengan skor terbaik                                                 | 104 |
| Rajah 4.24: Senarai anime dengan skor tercorot                                                | 106 |
| Rajah 4.25: Pecahan bahagian dalam borang kaji selidik                                        | 108 |
| Rajah 4.26: Warna dan lukisan yang teliti memaparkan pergerakan ikan di<br>dalam air          | 119 |
| Rajah 4.27: Lukisan awan yang sangat nyata dalam <i>Weathering With You</i>                   | 119 |
| Rajah 4.28: Babak perkelahian antara Shoko dan Shoya ketika waktu petang<br>di dalam kelas    | 120 |
| Rajah 4.29: Babak perkelahian antara Hodaka dengan Inspektor Takai                            | 120 |
| Rajah 4.30: Shoko merupakan gadis yang cantik tetapi mempunyai<br>masalah pendegaran          | 121 |
| Rajah 4.31: Hodaka mengalami waktu yang sukar tinggal di Tokyo selepas<br>lari dari rumah     | 121 |
| Rajah 4.32: Shoya beri sokongan kepada Shoko ketika Shoko berasa malu<br>dengan suaranya      | 122 |
| Rajah 4.33: Hodaka memperkenalkan maskot perniagaan mereka kepada Hina                        | 122 |
| Rajah 4.34: Percutian Shoko dan Shoya ke taman tema bersama rakan-rakan                       | 123 |
| Rajah 4.35: Hina memperkenalkan Hodaka kepada Nagi                                            | 123 |
| Rajah 4.36: Watak-watak lain sekeliling Shoya ditandai 'X' pada muka<br>mereka                | 124 |
| Rajah 4.37: Kuasa Hina menghentikan hujan dikaitkan dengan Hare Onna                          | 124 |
| Rajah 4.38: Lagu tema pembukaan <i>Koe No Katachi</i> diambil dari lagu Barat<br>era 60-an    | 125 |
| Rajah 4.39: Lagu 'Grand Escape' dimainkan ketika babak penting <i>Weathering<br/>With You</i> | 125 |
| Rajah 4.40: Shoko berkomunikasi dengan rakan sekelas melalui bahasa isyarat                   | 126 |



|                                                                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Rajah 4.41: Penduduk Tokyo gembira setelah hujan berhenti                                                                       | 126 |
| Rajah 4.42: Lukisan dan rupa sebenar Jalan OKB dalam <i>Koe No Katachi</i> dan<br>Bukit Nozaki dalam <i>Weathering With You</i> | 127 |
| Rajah 4.43: Shoko dibelasah oleh Naoko                                                                                          | 128 |
| Rajah 4.44: Hodaka dibelasah oleh pemilik kelab malam semasa cuba<br>selamatkan Hina                                            | 128 |
| Rajah 4.45: Rangka kerja konseptual kajian                                                                                      | 129 |



## SENARAI CARTA

|                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Carta 2.1: Carta aliran teori CMTL oleh Richard Mayer                                  | 56  |
| Carta 3.1: Gabungan faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik dan elemen-<br>elemen anime | 62  |
| Carta 4.1: Perbandingan kualitatif sampel-sampel anime <i>eco-toon</i>                 | 102 |
| Carta 4.2: Skor peratusan anime-anime pilihan oleh para pengulas                       | 113 |



## **BAB 1:**

### **PENGENALAN**

Bab ini bertujuan untuk memberi gambaran keseluruhan kajian. Ia merangkumi penjelasan tentang latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan kajian dijalankan, persoalan kajian, kepentingan kajian dan skop serta pembatasan kajian.

#### **1.1 LATAR BELAKANG KAJIAN**

Isu kemusnahan hutan merupakan antara cabaran alam sekitar paling mendesak di Malaysia. Pelbagai usaha telah dijalankan bagi memelihara kawasan hutan, namun tahap kesedaran awam, khususnya dalam kalangan generasi muda, masih berada pada tahap yang membimbangkan. Salah satu pendekatan alternatif dalam menyampaikan mesej kesedaran alam sekitar ialah melalui penggunaan media popular yang dekat dengan golongan sasaran. Anime, iaitu animasi dari Jepun yang amat digemari oleh remaja Malaysia, bukan sekadar hiburan tetapi juga berpotensi menyampaikan mesej moral dan sosial dengan cara yang halus dan berkesan. Kajian oleh Pace (2019) menunjukkan bahawa anime mampu mempengaruhi pandangan moral remaja melalui naratif dan pembangunan watak yang kompleks.

Namun, kajian ini tidak bertujuan untuk menilai kesan langsung terhadap tahap kesedaran pelajar. Sebaliknya, tumpuan adalah kepada penilaian elemen-elemen dalam anime *eco-toon* seperti tema alam sekitar, latar visual, naratif watak dan mesej moral yang berkaitan dengan pemeliharaan hutan. Melalui penilaian ini, satu rangka kerja konseptual dibangunkan sebagai panduan dalam memilih kandungan animasi yang bersesuaian untuk tujuan memupuk kesedaran. Proses analisis dalam kajian ini berpandukan kepada prinsip animasi Disney, prinsip anime *Sakuga* dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML) oleh Richard

## RUJUKAN

- Amoynindi, A., Rahmat, N. H., & Adnan, A. H. (2022). Understanding Cosplay and Its Relationship with the Anime Industry in Malaysia. *Journal of Contemporary Social Science*, 6(2), 45–53.
- Ardilla, A. D., Apriliana, N. H., Harijanto, F. M., & Nurhadi, M. (2022). Identity and motif of cosplayers Surabaya In ‘Matsuri No Kami’ event. *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies*, 1, 112-121.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bouissou, J. M. (2010). *Manga goes global: From Japan to Hollywood and beyond*. In J. Berndt (Ed.), *Globalizing comic cultures* (pp. 89–102). Kyoto: Kyoto International Manga Museum.
- Buell, L. (2005). *The future of environmental criticism: Environmental crisis and literary imagination*. Blackwell Publishing.
- Cavalier, S. (2011). *The world history of animation*. University of California Press.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland.
- Cavallaro, D. (2021). *Makoto Shinkai and the Poetics of Anime*. McFarland.
- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage Publications, Inc.
- Dasgupta, Arnab. (2022). Affective Transformation: Other-power and the Community of Peers in Works by Kyoto Animation. *The Journal of Anime and Manga Studies*. 3. 85-117. 10.21900/j.jams.v3.878.

- Dasputa, R. (2020). *Kyoto Animation: The Soul of Japanese Animation*. Tokyo: Anime Culture Press.
- Dateline JETRO. (2005). Japan animation: Dealing with the challenge of expanding operations overseas. *Dateline JETRO*, 6(36). Philippines JETRO.  
<https://www.jetro.go.jp/philippines/jd/2005.html/JulyAugust2005.pdf>
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. London: Bloomsbury Academic.
- DeVito, J. A. (2018). *The interpersonal communication book* (14th ed.). Pearson Education.
- Estok, S. C. (2016). *The ecophobia hypothesis*. Routledge.
- Fauzy, W. (2021). Conserving nature representation in Miyori no Mori Anime as a teaching media for Children's Moral Education. *E3S Web of Conferences*. 317.02020.10.1051/e3sconf/202131702020.
- Garrard, G. (2012). *Ecocriticism* (2nd ed.). Routledge.
- Han, Chan Yee | Ling, W. N. (2017). The use of anime in teaching Japanese as a foreign language. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5(2), 68–78.
- Hendrik van der Sluis. (2021). Manga, graphic novels, and comics in higher education? *New Vistas*, 7 (1). pp. 24-30.
- Hidayat, S. N. (2019). Representasi persahabatan dalam anime movie “Koe No Katachi”: <https://core.ac.uk/download/pdf/225546329.pdf>
- Johdi Salleh, M., Azman, N., & Yahya, M. A. (2020). Environmental literacy among secondary school students in Malaysia: A study on knowledge, attitudes and practices. *Malaysian Journal of Environmental Education*, 25(1), 45–59.
- John J. P., Taylor, B., Washington, H., Kopnina, H., Gray, J., Alberro, H., & Orlikowska, E. (2022). Nature's contributions to people and peoples moral obligations to nature. *Biol. Conserv*, 270 (2022), Article 109572

- Khalil, A. H., & Ghani, N. M. (2018). The study of differences and similarities between Ghibli Studio and Kyoto Animation. *Journal of Animation and Visual Culture*, 5(2), 55–68.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain. David McKay Company.
- Kricher, J. (1997). *A Neotropical Companion: An introduction to the animals, plants, & ecosystems of the new world tropics*. New Jersey: Princeton University Press.
- Kristyanovanugraha, A. (2022). Representasi Isu Buli dalam Film Animasi Koe no Katachi: Kajian Semiotik dan Sosiologis. *Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1), 23–34.
- LaMarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lee, H. J., & Ahn, J. H. (2010). Korean animation and globalization: Strategy and implication. *Journal of Asian Media Studies*, 2(1), 45–59.
- Legewie, N. (2021). An introduction to Applied data analysis with Qualitative Comparative Analysis (QCA) [88 paragraphs]. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 14(3), Art. 15. <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1961>
- Lunning, F. (Ed.). (2006). *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mohd Amir Mat Omar, & Mad Sidin Ahmad Ishak. (2011). Understanding culture through animation: From the world to Malaysia. *Malaysian Journal Of Media Studies*, 13(2), 1-9.

- Mulyadi, Budi. (2022). The Environmental Problem in Anime Weathering With You Directed By Makoto Shinkai. E3S Web of Conferences. 359. 10.1051/e3sconf/202235903028.
- Mulyadi, R., & Budi, P. (2022). The Use of Animated Films as Environmental Education Media for Youth. *Journal of Environmental Education Studies*, 15(2), 85-97.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2007). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2018). Anime and the art of adaptation: Empathy, disability, and Koe no Katachi. *Journal of Japanese Studies*, 44(1), 89–111.
- Nomura, H., Tanaka, M., & Saito, K. (2023). *Narrative Depth and Visual Emotion in Contemporary Japanese Animation*. Kyoto: Media Insight.
- Noorazman, N. A., & Haliza, A. R. (2017). Effectiveness of environmental campaign strategies among secondary school students. *Asian Social Science*, 13(6), 112–120. <https://doi.org/10.5539/ass.v13n6p112>
- Normalis Amzah, Habibah Ismail & Ng Lay Shi (2023) Climate change in the movie weathering with you-critical discourse analysis of environmental issues. 3L; Language, Linguistics and Literature, The Southeast Asian Journal of English Language Studies., 29 (3). pp. 285-307. ISSN 0128-5157
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2015). *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Kamera Books.
- Omran, A. & Schwarz-Herion, O. (2020). Deforestation in Malaysia: The current practice and the way forward. 10.1007/978-981-13-7158-5\_11.

- Pace, K. P. (2019). A Critical Study of Morality in Anime and its Effect on Young People.  
[https://www.academia.edu/40660645/A\\_Critical\\_Study\\_of\\_Morality\\_in\\_Anime\\_and\\_its\\_Effect\\_on\\_Young\\_People](https://www.academia.edu/40660645/A_Critical_Study_of_Morality_in_Anime_and_its_Effect_on_Young_People)
- Pike, D. M. (2010, August). Enviro-toons: How Animated Media Communicate Environmental Themes. 186.
- Ragin, C. C. (1987). The comparative method: Moving beyond qualitative and quantitative strategies. University of California Press.
- Rahman, H. A. (2022). Ada apa dengan hutan?  
[https://ipsas.upm.edu.my/artikel/ada\\_apa\\_dengan\\_hutan-67614](https://ipsas.upm.edu.my/artikel/ada_apa_dengan_hutan-67614)
- Reysen, S., Katzarska-Miller, I., Plante, C., & Roberts, S. (2017). Examination of anime content and associations between anime consumption, genre preferences, and ambivalent sexism. *The Phoenix Papers*, 3, 285–303.
- Rihoux, B., & Ragin, C. C. (Eds.). (2009). Configurational comparative methods: Qualitative comparative analysis (QCA) and related techniques. Sage.
- Ritchie, D. (2017). Understanding animation principles in contemporary media. *Journal of Animation Studies*, 12(1), 22–38.
- Ruble, J. & Lysne, K. (2010). The Animated Classroom: Using Japanese Anime to Engage and Motivate Students. *The English Journal*. 100. 37-46. 10.2307/20787689.
- Ryan, J. (2020). Ecocriticism. *The year's work in critical and Cultural Theory*. 28. 10.1093/ywcct/mbaa018.
- Schneider, C. Q., & Wagemann, C. (2012). Set-theoretic methods for the social sciences: A guide to qualitative comparative analysis (QCA). Cambridge University Press.
- Sheikh, A. (2019, December 01). The Benefits of Watching Anime and Cartoons. Retrieved from THIS IS LOCAL LONDON:



<https://www.thisisloallondon.co.uk/youngreporter/18071826.benefits-watching-anime-cartoons/>

Smith, J. (2021). Ethical becoming in anime: Adolescent identity and moral redemption. *Media & Identity Studies*, 4(1), 28–42.

Sutanto, Marisa, Indrabhaswara, Kemal & Sutandio, Anton. (2023). Ecological Metaphor in Shinkai Makoto's Animated Film *Tenki No Ko*. *Humanus*. 22. 1. 10.24036/humanus.v22i1.117183.

Tackett, R. (2013). Manga and anime declared good study tools for kids.

<https://japantoday.com/category/features/lifestyle/manga-and-anime-declared-good-study-tools-for-kids>

The Numbers. (2016). *A Silent Voice* (2016) – Box Office Performance.

Retrieved from [https://www.the-numbers.com/movie/Silent-Voice-A-\(Japan\)](https://www.the-numbers.com/movie/Silent-Voice-A-(Japan))

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.

Tri Aprianingsih. (2022). Pemanfaatan anime *Cells At Work* sebagai media pembelajaran tentang peredaran darah manusia. *Jurnal Pendidikan Sains Biologi*, 8(1), 15–22.

Whealy, C. A. (2014). *Eco-Animation: Expanding the world of environmental animation*. theses and dissertations collection, digital initiatives. University of Idaho Library.

Won, Kang-Sik. (2007). A study of Anime's success factors in USA and its suggestions. *International Journal of Contents*. 3. 10.5392/IJoC.2007.3.1.029.

Zaharani Ahmad. (2019). Budaya popular dan anime: Satu tinjauan dalam konteks Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(2), 77–91. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2019-3502-06>