

## Imej Karakter Animasi Jepun (*Anime*) dalam Kalangan Remaja di Selangor

Roslina Mamat\*, Roswati Abdul Rashid, Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim

Universiti Putra Malaysia, 43400 UPM Serdang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia

\*Corresponding author: linamm@upm.edu.my

### Article history

Received :14 August 2013  
Received in revised form :  
12 January 2014  
Accepted :15 February 2014

### Abstract

Japanese animation or *anime* started to gain interest among teenagers and adults since 1990s. Now the popularity increases parallel with the new technologies. This paper looks into the outcome of conversation among the students at two secondary schools in Selangor, Malaysia. The students were chosen based on the questionnaire. 34 students were selected based on their answers from the questionnaire. Based on the interview session, they were fanatic fans of animation and manga. The results of the study revealed that they were five main characteristics in *anime* characters that they liked; bravery, hardworking, sense of humour, appreciative in relationship as well as individual speciality.

*Keywords:* *Anime*; identity; teenagers; character; popular culture; industry

### Abstrak

Animasi Jepun atau *anime* mula mendapat tempat dalam kalangan remaja dan golongan dewasa semenjak tahun 1990-an. Kini popularitinya semakin meningkat seiring dengan kepesatan teknologi. Kertas kerja ini merupakan hasil temu bual terhadap pelajar di dua buah sekolah menengah di negeri Selangor. Sebelum dipilih, pelajar ini disaring terlebih dahulu melalui kertas kaji selidik. Seramai 34 orang pelajar terlibat dalam temu bual ini dan kesemuanya merupakan peminat 'fanatik' animasi dan *manga*. Hasil kajian mendapati terdapat lima ciri utama dalam karakter *anime* yang digemari iaitu, berani, bekerja keras, memiliki sifat humor, menghargai sesuatu perhubungan serta mempunyai kebolehan istimewa.

*Kata kunci:* *Anime*; identiti; remaja; karakter; budaya popular; industri

© 2014 Penerbit UTM Press. All rights reserved.

### 1.0 PENGENALAN

Kamus Dewan Edisi ke-4 memberi definisi imej sebagai "gambaran, cerminan, bayangan, keperibadian, atau watak seseorang yang terpapar pada pandangan atau tanggapan pihak lain". Dalam maksud kertas kerja ini juga, kata 'imej' digunakan bermaksud gambaran atau pendapat informan terhadap karakter *anime*.

Kertas kerja ini menyelidik imej yang terdapat dalam karakter *anime*. Ini kerana pada anggapan penulis karakter *anime* mempunyai identiti dan imejnya yang tersendiri sehingga mendapat sambutan yang menggalakkan dari penonton sejak dahulu sehingga sekarang di seluruh dunia.

*Anime* merupakan siri animasi popular dalam siaran televisyen di Malaysia. *Anime* merupakan salah satu daripada budaya popular Jepun yang terdiri daripada *manga* (komik Jepun), drama, permainan komputer, *cosplay* dan sebagainya. Kini budaya popular Jepun telahpun menjadi satu fenomena yang tersendiri dalam kalangan pengemarnya di Malaysia. Malah pengunjung *Bon odori* iaitu satu pesta kebudayaan Jepun yang diadakan pada setiap tahun dan dikunjungi ramai peminat

budaya Jepun di Malaysia turut memakai topeng sesuatu karakter dalam *anime*. *Bon odori* yang bermaksud 'tarian *Bon*' dirayakan dengan meriah di Jepun. Di Malaysia, *Bon Odori* diraikan bersama oleh rakyat Malaysia dan rakyat Jepun di bandar besar, seperti Pulau Pinang dan Shah Alam. Pada pesta ini, mereka bukan sahaja menari tetapi juga menjual makanan dan masakan Jepun, kraf Jepun, pakaian seperti *yukata*, kipas tradisional dan sebagainya.

Aktiviti *cosplay*, siri pertandingan melukis *manga* serta promosi oleh syarikat penerbitan GempakStarz telah mendapat sambutan yang menggalakkan dalam kalangan remaja Malaysia. Malah, telah ada remaja yang memenangi anugerah berprestij dalam penulisan dan lakaran *manga* pada peringkat antarabangsa (Roslina Mamat, 2010). Dalam *Facebook* atau *Twitter*, golongan remaja saling bercerita mengenai minat mereka terhadap *manga*, *anime*, *cosplay*, melukis karakter atau menulis komik. Dalam kajian ini juga, pelajar begitu seronok berkongsi cerita, teruja untuk memberi maklumat baru dan beria-ia untuk ditemu bual.

## 1.1 Latar Belakang Kajian

Menurut Duncan (1989), budaya popular boleh bersifat progresif tetapi tidak radikal. Budaya ini mengikut trend semasa dan popular disebabkan trend tersebut bukan dipromosikan oleh pihak tertentu. Dalam hal ini, pihak pengeluar sesuatu animasi tidak mempromosikan siri produk mereka tetapi yang mempromosi animasi atau budaya popular Jepun yang lain adalah peminat tegar itu sendiri. Siri cetak rompak animasi dalam bentuk CD atau DVD dilakukan oleh peminat tegar dan ia kemudian dikongsi dalam kalangan kenalan sebelum dimuat naik ke *Internet*. Terdapat blog, forum dan akaun *Facebook* individu yang khusus untuk berkongsi cerita mengenai siri animasi tertentu dan maklumat penerbitan terkini. Pengguna pula memuat turun tayangan animasi dan *manga* walaupun terpaksa menunggu berjam-jam. Bukan sahaja siri animasi, tetapi *manga*, drama dan filem turut dimuat turun dengan berleluasa menggunakan kemudahan internet (Yamato, 2011).

Pemerhatian penulis terhadap rancangan hiburan Korea seperti *Running Man* di TV2 dan drama Korea di 8TV serta kedatangan penyanyi dan pelakon negara tersebut di Malaysia menunjukkan populariti terhadap budaya popular Korea semakin berkembang. Contohnya kedatangan Lee Kwang Soo seorang aktor dalam rancangan *Running Man* ke Malaysia pada 3 Januari 2014 disambut dengan gembira oleh peminatnya. Kunjungan Lee Kwang Soo dimuatkan dalam beberapa blog hiburan utama Malaysia seperti *beautifulnara.com* (*petikan daripada beautifulnara.com, 2014*). Siri *Running Man* ini kemudian dijadikan komik dan menjadi komik terlaris di Korea selatan. PTS Media Group, syarikat penerbitan di Malaysia mengambil peluang ini dengan menerbitkan komik *Running Man* dalam bahasa Melayu (*petikan dari Page Facebook PTS: Running Man the Comic, 2014*). Lee Kwang Soo dan siri *Running Man* hanya merupakan dua ‘watak’ yang mempopularkan budaya Korea di seluruh dunia. Terdapat ramai lagi aktor dan penyanyi serta drama yang menjadi kegilaan remaja yang menjadi peminat budaya popular Korea. Walau bagaimanapun berdasarkan kajian penyelidik sebelum ini terhadap remaja melalui temu bual dalam *Facebook* (Roslina Mamat, 2010) dan temu bual dan kaji selidik terhadap remaja sekolah menengah (Roslina Mamat, 2012) populariti budaya popular Korea langsung tidak menjejaskan minat mereka terhadap budaya popular Jepun. Ini dibuktikan melalui beberapa kelab budaya Jepun seperti di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dan Universiti Putra Malaysia (UPM). Di UPM, ahli Kelab Kebudayaan Jepun dan pelajar yang meminati bahasa dan budaya popular Jepun aktif mengadakan promosi masakan Jepun seperti *okomiyaki* dan *takoyaki*, mengadakan pertandingan seni melipat kertas (*origami*), majlis minum teh (*chakai*) dan *cosplay* selain mempelajari *kanji* (tulisan Jepun) dan aktif dalam permainan komputer. Malah salah seorang pelajar ini pernah datang berjumpa penyelidik bagi berbincang tentang kemungkinan beliau membuat kertas cadangan kepada pengeluar perisian permainan komputer Jepun bagi tujuan penambahbaikan.

Golongan dewasa mula meminati animasi dan komik semenjak mereka masih bergelar pelajar atau kanak-kanak lagi. Maka informan kajian ini diambil daripada kalangan pelajar sekolah yang menonton *anime* secara tetap, kerap dan meluangkan jumlah masa yang banyak bagi tujuan tersebut. Informan ini dengan sukarela menawarkan diri untuk ditemu bual melalui kertas soal selidik yang diberikan terlebih dahulu.

Walaupun kajian terhadap *anime* telah dilakukan semenjak tahun 2000 tetapi belum ada kajian mengenai ciri-ciri karakter *anime* oleh pengkaji tempatan mahupun pengkaji luar negara. Kajian berkaitan budaya popular Jepun setakat ini dikaji oleh

Hilaria Gössmann (2001), Iwabuchi Koichi (2001), Susanne Philippe (2001), Ogi Fusami (2003), Fukunaga Natsuki (2008), Yamato Eriko (2011) dan Roslina Mamat (2010).

Kajian yang dibuat oleh Hilaria Gössmann (2001) adalah mengenai imej Asia dalam media massa, budaya popular dan kesusasteraan Jepun. Menurut Gössmann (2001), Jepun berada dalam konflik bagi menemukan mereka sebagai orang Asia atau sebaliknya. Mereka bernostalgia tentang Asia, mahu kembali kepada Asia dan menulis tentang imej Asia melalui media massa, budaya popular dan kesusasteraan.

Menurut Fukunaga (2008), *anime* memainkan peranan yang berbeza pada setiap informannya. *Anime* bagi informannya bukan sekadar animasi Jepun tetapi telah dipecahkan kepada sub budaya lain iaitu, *manga* (komik dan *dojinshi*, *dojinshi* adalah komik oleh peminat yang tidak diterbitkan), produk *anime* (alatulis, barang permainan, kemeja-T), aktiviti *anime* (kelab *anime*, perkhidmatan buletin dalam talian, Internet, konvensi *anime* dan *cosplay*), muzik *anime* (soundtrack dan cast), Permainan (permainan video dan komputer), J-pop dan J-Rock serta program televisyen, filem animasi, DVD dan video.

Kajian Ogi Fusami (2003) pula adalah mengenai tiga jenis *manga* iaitu komik remaja perempuan, komik wanita muda dan komik wanita. Menurutnya, komik wanita muda terhasil daripada sebahagian daripada komik remaja dan komik wanita. Cerita di dalamnya adalah berkisar tentang kehidupan sebelum dan selepas watak utama mendirikan rumahtangga. Kajiannya mendapati dalam *ladies manga*, ramai wanita bergantung kepada suami atau pasangannya dan menunggu seseorang untuk memimpin dan menyayangi mereka. Komik ini juga kadangkala mempersembahkan watak protagonis wanita separuh umur walaupun komik ini lahir atas dasar wanita perlu ‘matang’.

Objektif kajian ini adalah untuk mengkaji ciri-ciri yang terdapat pada karakter *anime* yang mendorong informan kajian ini menonton sesuatu siri animasi tersebut. Penyelidik ingin mengetahui apakah ciri-ciri yang terdapat pada setiap karakter sehingga mereka begitu obses dengan *anime*.

## 2.0 METODOLOGI

Kajian dilakukan melalui sesi temubual bersama pelajar tingkatan satu sehingga tingkatan lima di dua buah sekolah menengah di Selangor Darul Ehsan. Informan terdiri daripada 34 orang pelajar dalam 6 kumpulan iaitu, 3 kumpulan bagi setiap sekolah. Nama sekolah yang terlibat tidak didedahkan dalam kertas kerja ini bagi menghormati kerahsiaan antara penyelidik dan pihak sekolah. Jumlah jam yang diperuntukkan untuk temu bual adalah di antara 45 minit sehingga 60 minit. Peserta temu bual adalah pelajar, pengkaji, pemerhati dan penulis nota. Perbualan dirakam menggunakan *IC recorder* dan dibuat transkripsi. Temu bual diadakan di sekolah selepas waktu sekolah dan dilakukan secara santai.

Pemilihan pelajar dibuat setelah kertas kaji selidik yang diedarkan sebelum temu bual, dikumpul dan dianalisis. Pada peringkat pertama ini, iaitu analisis kaji selidik ini telah diterbitkan oleh Roslina Mamat *et al.* (2012). Pada peringkat kedua, penyelidik memilih pelajar yang sedia ditemu bual dan banyak menonton *anime* sama ada melalui televisyen, internet atau kaedah lain. Kertas kerja ini adalah dapatan daripada temu bual informan kajian ini.

### ■3.0 KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Analisis data perbualan menunjukkan ciri-ciri yang terdapat pada karakter yang digemari oleh pelajar boleh dibahagikan kepada lima iaitu, berani, bekerja keras, bersifat humor, menghormati perhubungan dan memiliki kebolehan atau kemahiran istimewa. Ciri-ciri yang mendasari kegemaran para informan tersebut bukan hanya pada watak utama tetapi juga watak sokongan yang terdapat dalam sesebuah cerita animasi. Informan bukan sahaja menggemari watak hero atau heroin tetapi turut meminati watak jahat atau sisi gelap sesuatu karakter. Data perbualan 1-5 yang terdapat dalam bahagian ini merupakan petikan daripada informan berlainan.

#### 3.1 Keberanian

Data temu bual menunjukkan terdapat dua jenis keberanian yang dimaksudkan oleh informan iaitu keberanian fizikal dan keberanian intelektual. Keberanian fizikal merujuk kepada keberanian semasa bertarung dengan musuh, bersifat ganas dan sanggup mengharungi apa jua rintangan. Antara contoh animasi yang bercirikan elemen tersebut ialah *Naruto*. *Naruto* merupakan sebuah karakter yang sentiasa bersedia mengharungi apa jua kesulitan demi mencapai cita-citanya menjadi *Hokage* yang ke sembilan (gelaran yang diberikan sebagai pengiktirafan selaku ketua ninja terkuat di sesebuah kampung). Wataknya digambarkan sebagai seorang yang bercita-cita tinggi dan bersemangat waja. Selain daripada siri *Naruto Shippuden*, *Bleach*, *One Piece* dan *Gundam* juga termasuk dalam kategori yang mempunyai keberanian fizikal.

Keberanian Intelektual merujuk kepada keberanian yang terdapat pada karakter seperti *Shinichi Kudo* dan *Conan Edogawa* dalam *Detektive Conan* iaitu, keberanian berhadapan dengan para penjahat dengan hanya menggunakan kebijaksanaan intelektual dalam merungkai kes jenayah. Antara karakter kegemaran informan adalah *Shinichi Kudo* dalam *Detektive Conan* dan *Naruto* dalam *Naruto Shippuden*.

##### Data Perbualan 1

Ciri-ciri dia [Shinichi] yang boleh saya ikut, dia tak cepat putus asa, berani.

Kalau Conan, dia pandai. So, saya nak jadi berani macam dia, boleh investigate.

*Shinichi* dan *Conan* merupakan orang yang sama dalam animasi yang bertajuk *Conan*. *Shinichi* merupakan seorang remaja yang bertukar menjadi kanak-kanak sekolah rendah akibat daripada satu ujikaji sains. *Shinichi* menolong bapa kepada teman wanitanya menyoal kejadian jenayah di Jepun. Sikapnya berani, tidak berputus asa dan sentiasa mendapat idea baru ketika menghadapi masalah dalam menyelesaikan jenayah dikagumi oleh penonton.

#### 3.2 Bekerja Keras

Elemen bekerja keras yang digambarkan pada karakter juga merupakan antara ciri yang diminati. Elemen bekerja keras yang dimaksudkan bukan hanya tertumpu kepada kekuatan fizikal tetapi dari segi kerohaniah yang berjaya menyempurnakan sesuatu tanggungjawab ke arah memajukan diri atau pun menunaikan sesuatu janji.

##### Data Perbualan 2

Dia (Naruto Uzumaki), apabila dia nak tolong kawan dia yang dalam kesusahan dia

akan buat sepenuh hati untuk tolong walaupun dia akan cedera ke apa ke. Sentiasa berusaha untuk menjadi yang terbaik

Walaupun bodoh-bodoh, tapi dia [Yui dalam Yui K-On] macam... masa dia dapat gitar tu, dia tak nak kecewakan kawan-kawan dia, dia pun berlatih la setiap hari sampai dia dapat main dengan betul. So, macam bagi semangat kat saya juga la.

Data perbualan 2 menunjukkan karakter *Naruto* dan *Yui* yang sentiasa berusaha menjadi yang terbaik dalam setiap pekerjaan yang dilakukan. Mereka berusaha bukan sahaja untuk diri sendiri tetapi juga untuk tidak mengecewakan hasrat kawan-kawan. Ternyata, selain bekerja keras mereka juga amat menghargai hubungan persahabatan.

#### 3.3 Memiliki Sifat Humor

Sifat humor yang ada pada sesebuah karakter bukan sahaja dengan membuat lawak ataupun memiliki karakter kelakar tetapi merangkumi sifat nakal yang ada pada sesetengah karakter. Contohnya karakter *Hagemaru Hageda* dan *Shinchan* yang sememangnya dikenali sebagai seorang yang berperangai pelik serta nakal dan selalu mengganggu atau mempermainkan orang lain. Karakter *Ranma Saotome* dan *Kurosaki Ichigo* juga walaupun bersifat ganas atau serius namun ada ketikanya bertukar kepada karakter yang melucukan.

##### Data Perbualan 3

*Best* la. Tengok [Ranma Saotome] masa masih kecil lagi dengan kawan-kawan. Saya suka sebab ada marital art expert. Cara dia lawan agak kelakar sebab masa tengah lawan tiba-tiba pergi cari awek pulak...."

he [Kakashi dalam Naruto] is very cheerful and funny, and at the same time he can be very serious."

Macam buat kerja dia [yui dalam yui-k on] clumsy. Macam masak kan, kadang-kadang hangus ke, terbakar ke."

Sifat humor yang terdapat dalam karakter turut menjadi faktor penting kenapa remaja amat menggemari *anime*. Humor bukan sahaja terdapat dalam sifat sesuatu karakter tetapi juga terdapat dalam keadaan yang tidak disangka. Di dalam babak aksi atau pertarungan, juga dalam babak yang serius, karakter yang serius dan kejam tiba-tiba membuat perkara yang menggelikan hati tanpa dijangka membuatkan penonton ketawa.

#### 3.4 Menghargai Hubungan Kekeluargaan Dan Persahabatan

Informan turut menyenaraikan hubungan kekeluargaan dan persahabatan yang rapat sebagai satu identiti dalam *anime*. Menurut salah seorang informan, ada kisah dalam *anime* seperti kisah antara dirinya dan bapanya. Data perbualan 4 berikut menunjukkan informan mengagumi kasih sayang yang ditunjukkan oleh karakter.

#### Data Perbualan 4

Ichigo [Kurosaki Ichigo dalam Bleach] loves his mom when he was small. So he is probably head of the family... He's just a responsible. He loves a girl, and he protect the girl and also he protect the world and the heavens where he trained to become a shinigami.

[Kiteretsu] suka bantu ibu bapa dia kat kedai jual sayur.

Saya sangat-sangat suka karakter dia [syaoran] sebab he is very caring for someone that he loves so much. Dia sanggup buat apa saja untuk orang yang dia sayang, *which in the story is Sakura, he wants Sakura to remember back their past together.*

Kurosaki Ichigo dan Syaoran melakukan apa sahaja untuk orang yang disayanginya. Mereka menjaga dan melindungi orang kesayangan mereka. Kiteretsu pula sanggup bersusah payah menjual sayur bagi membantu ibu bapanya. Kasih sayang, kesetiaan, susah payah karakter animasi ini dalam menjaga, melindungi dan membantu orang yang disayangi menyebabkan peminat *anime* merasa dekat dengan karakter tersebut. Hal ini kerana mereka juga mempunyai perasaan yang sama terhadap rakan-rakan dan keluarga seperti kata seorang informan, “Saya mungkin kurang sikit dalam bab cinta. *But this story have kind of value when they would do anything for someone they love. Something that I want to do.*”

### 3.5 Memiliki Kebolehan Atau Kemahiran Istimewa

Memiliki kebolehan atau kemahiran istimewa adalah antara ciri yang utama menyumbang kepada faktor responden meminati *anime*. Elemen ini dianggap sangat signifikan dalam penghasilan plot cerita sesebuah *anime* mahupun sesebuah karakter *anime*. Bagi para responden kebolehan atau kemahiran tersebut sangat unik dan dikagumi. Dengan adanya kebolehan dan kemahiran istimewa sebegini, informan merasakan karakter yang diminatinya memiliki kekebalan yang tidak akan mampu diatasi oleh para musuh. Mereka merasa selamat apabila hero pujaannya tidak tewas mahupun mati sehingga ke akhir cerita.

#### Data Perbualan 5

Naruto [Uzumaki] ni gigih... Naruto ni dia pandai, laju lari lepas tu dia ada kuasa paling hebat la.

Dia [kiteretsu] ni pandai, erm ni ada sikit-sikit la macam Nobita. Selalu cipta macam barang-barang... Sebab pandai, boleh cipta barang-barang bagus berguna.

She [Ranma Saotome] can change into girl when he touch by cold water. When he hit hot water he changed into a guy.

Secara umumnya setiap karakter utama dalam *anime* mempunyai ‘kuasa’ atau keistimewaan tersendiri. Sebagai contoh, *Naruto* mempunyai kelebihan berlari pantas, *Kiteretsu* boleh menghasilkan barang yang berguna, *Ranma* boleh bertukar menjadi perempuan dan *Kida Yamato* daripada siri

*Gundam* yang menurut seorang informan “he has different DNA from human he is more excellent. But he still he is a human.”

Keunikan yang terdapat dalam plot cerita dan ciri-ciri karakter animasi yang berani, bekerja keras, kelakar, menghargai perhubungan dan memiliki kuasa luar biasa merupakan punca utama pelajar tanpa mengira jantina menggemari *anime*. Rasa takut, kagum, cemas dan kelakar semasa menonton *anime* menjadikan pelajar ingin mengikuti siri animasi sehingga selesai keseluruhan episod. Selain daripada ciri-ciri karakter atau identiti karakter ini, jalan cerita memainkan peranan yang penting. Hampir kesemua informan bersetuju bahawa jalan cerita yang menarik menyebabkan mereka teruja untuk menunggu setiap sambungan episod atau siri animasi.

## 4.0 KESIMPULAN

Ramai yang menganggap animasi-animasi yang bertemakan pengembaraan, pertempuran, peperangan, alam ghaib, kesaktian, kuasa jahat dan sebagainya hanya sekadar menghiburkan para penonton semata tetapi jika dikaji daripada pelbagai aspek, *anime* bukan hanya menghiburkan malah terdapat input positif yang boleh dicontohi. Nilai murni tetap diterapkan pada sepanjang plot penceritaan. Nilai murni yang diterapkan dalam siri animasi juga turut menjadi perhatian para informan. Saling bantu membantu seperti konsep 1Malaysia, kasih sayang keluarga dan pengorbanan untuk orang yang dicintai turut menjadi topik perbincangan hangat dalam temu bual ini.

Dapatan kajian ini boleh menjadi rujukan kepada para pengajar bahasa Jepun untuk mempertimbangkan komik atau *anime* sebagai satu aktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun. Sebagai contoh *anime* seperti *Ninja Boys* sesuai digunakan kerana *anime* ni memaparkan kisah pembelajaran dan permasalahan dalam pembelajaran. Selain pelajar mempelajari bahasa dan budaya Jepun dalam *anime* ini, mereka juga dapat berkongsi permasalahan yang sama dengan karakter dalam *anime*.

Selanjutnya, dapatan kajian ini juga boleh menjadi rujukan kepada industri animasi negara. Seperti yang kita sedia maklum, industri animasi kita mula mengorak langkah ke arah yang lebih cemerlang dengan penghasilan *Upin dan Ipin*, *Ibn Battuta*, *Boboiboy* dan terkini filem *Seefood*. Adalah penting bagi industri animasi negara mengetahui bagaimana *anime* yang wujud sejak 1970-an boleh bertahan sehingga kini.

## Penghargaan

Sumitomo Foundation, Tokyo dan Kementerian Pelajaran Malaysia.

## Rujukan

- Duncan, B. 1989. American versus Canadian television families. In *Mediacry*. 16(2): 1, 10–11.
- Fukunaga, N. 2006. Those *Anime* Students: Foreign Language Literacy Development Through Japanese Popular Culture. *Journal Of Adolescent and Adult Literary*. 50(3): 206–223.
- Ogi, F. 2003. Female Subjectivity and Shoujo Manga: Shoujo in Ladies' Comics and Young Ladies Comics. *Journal of Popular Culture*. 36(4): 780–803.
- Gössmann, H. 2001. Introduction to the Panel “Images of Asia in Japanese Mass Media, Popular Culture and Literature”. kertas kerja ICAS 2, Berlin, Germany, 9-12 Ogos.

- Iwabuchi, K. 2001. *Toransunashonaru Japan: Ajia o tsunagu popyura bunka transnational Japan, popular culture uniting Asia*. Tokyo.; Iwanami.
- Roslina Mamat. 2010. Pengaruh Budaya Populer ke atas Remaja Melayu. [The influence of popular culture on Malay teenagers] in Malaysian International Conference on Foreign Languages. Universiti Putra Malaysia. 1-2 Dec 2010. UPM, Serdang.
- Roslina Mamat, Eriko Yamato, Sanimah Hussin & Farah Tajuddin. 2012. *Anime viewing among secondary school students in Malaysia*. *Global Media Journal*, Malaysian Edition. 2(2): 40–60.
- Philippe, S. 2001. Images of Asia in Japanese best-selling manga. kertas kerja ICAS 2, Berlin, Germany, 9-12 Ogos.
- Yamato, E., Krauss, S. E., Ezhar Tamam, Hamisah Hasan & Mohd Nizam Osman. 2011. It's Part of Our Lifestyle: Exploring Young Malaysians' Experiences with Japanese Popular Culture. *Keio Communication Review*. 33: 199–223.
- Kamus Dewan Edisi ke-4. <http://prpm.dbp.gov.my/Search.aspx?k=identiti>. dimuat turun pada 10 Januari 2014.
- Lee Kwang Soo Menangis Kerana Peminat Malaysia, <http://beautifulnara.com/tag/running-man-di-malaysia/>, dimuat turun pada 10 Januari 2014.
- <https://www.Facebook.com/runnningmanthecomc>, dimuat turun pada 10 Januari 2014.