



Aku & Buku

Editors:
Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali
Noor 'Izzati Ahmad Shafiai

2025



Aku & Buku



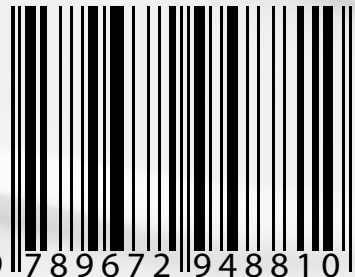
Editor:

*Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali
Noor 'Izzati Ahmad Shafiai*

Penerbit:

UiTM Cawangan Kedah

e ISBN 978-967-2948-81-0



9 789672 948810

Hak Cipta

Hak cipta@ adalah milik penulis/pemilik asal. Penyuntingan bahasa dan pembacaan pruf telah dijalankan oleh pasukan editorial dengan kebenaran penulis.

Segala pandangan, pendapat dan syor teknikal yang dikemukakan oleh penyumbang adalah tanggungjawab mereka sepenuhnya dan tidak semestinya mencerminkan pendirian editor, fakulti atau universiti.

Tiada bahagian dalam penerbitan ini yang boleh diterbitkan atau dipindahkan dalam apa jua bentuk atau cara, sama ada secara elektronik atau mekanikal, termasuk fotokopi, salinan semula atau sebarang sistem simpanan dan capaian, tanpa kebenaran bertulis daripada Rektor, UiTM Cawangan Kedah, 08400 Kedah.

eISBN: 978-967-2948-81-0

Diterbitkan oleh:

Universiti Teknologi MARA
08400 Merbok, Kedah, Malaysia

Editor:

Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali
Noor 'Izzati Ahmad Shafiai



Kandungan

Tajuk

Muka Surat

Kata Pengantar

Kata Aluan

Pendahuluan

1. Peneman Setia	1
2. Cinta Ekonometrik dan Cinta Residual	5
3. Inspirasi Dale Carnegie	8
4. Aku, Buah dan Buku	15
5. Dari Cerita Dongeng, Akhirnya Menggapai Impian	20
6. Aku di Alam Buku	24
7. Kisah Imam Syafie	27
8. Menyingkap Kegemilangan Umat Islam di Andalusia	33
9. Kisah Penaklukan Kota Konstantinople oleh Sultan Muhammad Al-Fateh	39
10. Bukuku adalah Teman Karibku	45
11. Korban Kasih	51
12. Buku, Penyelamatku	54
13. Aku, Abah dan Buku	58
14. Sebuah Buku Berwarna Coklat	62
15. TAMAR JALIS: Stephen King Malaya	65
16. Jasa Terindah	68
17. Ditandang Lagi	71
18. Anak Sulung	76
19. Inspirasi Membentuk Jatidiri	79
20. Dari Lemari Antik Moyang ke Troli e-Dagang	82
21. Menara Alam dan Kimia Manusia	86
22. Minat Membaca yang Hilang	91
23. Satu Jam Boleh Merubah Hidup	93
24. Pengembaraan Melalui Kuasa Petikan	96
25. Kāna yāmā kān	99
26. Aku, Buku dan Secangkir Kopi	102
27. Manisnya Senyumanmu	105
28. Anak-anakku & Buku	110
29. Buku Mendidik Aku	114
30. Sebuah Perjalanan Menemukan Diri	118
31. Menggenggam Bara	122
32. Diari Perjalanan Aku dan Buku	126
33. Kertas-kertas yang Harum	129
34. Pasti Ada Minatku	132
35. Aku, 'Buku Pink' dan Tesis: Kisah Kerinduan, Penantian dan Harapan	135
36. Kehidupan dalam Kata: Buku Guru Sebuah Kehidupan	140
37. Manga dan Aku	144
38. Dirimu Sentiasa Ada!	148
39. Sihat with Me	152
40. Aksaramu Inspirasiku	155
41. Kerana Sebuah Buku	159
42. Pahit Manis Pengalaman Bersama Buku	161
43. Ibrah Melalui Syukur	165
44. Kenangan Itu	168
45. Perjalanan Literasi: Dari Perpustakaan Sekolah Hingga ke Universiti	172
46. Buku "Tangan Kedua"	176
47. "달콤한 추억" di Bumi Korea	180
48. Pi Mai Pi Mai Bersua di PBAKL 2024	183
49. Baca Buku? Nerdlah Pulak!	186
50. Kekuatan di Sebalik Buku Pemberian Sahabat	190



Kata Pengantar

Projek Aku & Buku ini merupakan sebuah inisiatif murni oleh Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah yang menghimpunkan karya penulisan kreatif oleh seluruh warga Universiti Teknologi MARA (UiTM) dari pelbagai fakulti dan jabatan. Kompilasi ini adalah manifestasi semangat cinta terhadap ilmu, bahasa, dan budaya, serta usaha berterusan untuk memupuk pemikiran kritis dan ungkapan kreatif di kalangan warga universiti.

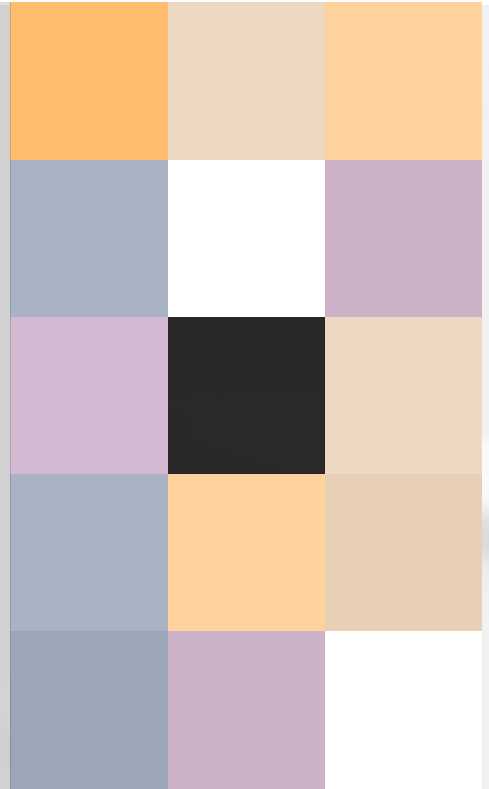
Penulisan dan penerbitan merupakan antara medium utama dalam penyebaran ilmu, dan ia memainkan peranan penting dalam pembentukan masyarakat berilmu dan berbudaya. Namun di samping kesibukan menulis artikel ilmiah berimpak tinggi, projek Aku & Buku muncul bagi menawarkan peluang warga universiti untuk menulis buah fikiran dan pengalaman peribadi dalam bentuk santai namun sampai ke hati pembaca. Himpunan karya-karya kreatif ini bukan sahaja menyemarakkan lagi arena kesusasteraan tanah air, tetapi turut memberi peluang kepada para akademik untuk menyuarakan idea, pandangan, dan imaginasi mereka dalam bentuk yang segar dan bermakna.

Sebagai institusi pengajian tinggi yang sentiasa mendokong nilai keilmuan dan pengembangan minat dalam apa jua bentuk penulisan, UiTM berbangga dapat menyokong dan merealisasikan penerbitan buku ini. Semoga karya-karya yang terkandung dalam kompilasi ini menjadi sumber inspirasi dan rujukan berharga kepada pembaca dari pelbagai lapisan masyarakat.

Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada semua penulis yang telah menyumbangkan karya serta pihak yang terlibat dalam menjayakan penerbitan ini.

Selamat membaca.

Ketua Editor,
Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali
Noor 'Izzati Ahmad Shafiai





Kata Aluan



Alhamdulillah, setinggi-tinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Ilahi kerana dengan izin-Nya, Projek Aku & Buku berjaya diterbitkan. Kompilasi ini merupakan manifestasi minat yang tinggi terhadap bahasa dan penulisan kreatif, yang lahir daripada ilham serta komitmen seluruh warga Universiti Teknologi MARA (UiTM).

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada semua penulis yang telah menyumbangkan karya, serta warga kerja yang terlibat dalam menjayakan projek ini. Usaha ini membuktikan bahawa institusi pengajian tinggi bukan sahaja menjadi medan penyebaran ilmu, malah turut menyemarakkan elemen budaya dan kreativiti dalam penulisan.

Unit Penerbitan

Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali
Noor 'Izzati Ahmad Shafiai
Siti Mukhlisa Mohamad Khairul Adilah
Nurfarisya Hafiz
Berlian Nur Morat
Nor Asni Syahriza Abu Hassan
Syakirah Mohammed
Hajjah Sharina Saad
Mas Aida Abd Rahim
Syazliyati Ibrahim
Abdul Majeed Ahmad

Penyunting

Berlian Nur Morat

Pereka Layout & Grafik

Asrol Hasan

Semoga buku ini menjadi inspirasi kepada para pembaca dan terus menggalakkan penghasilan karya kreatif yang berkualiti pada masa akan datang.

Sekian, terima kasih.



Pendahuluan

Penulisan kreatif merupakan medium penting dalam menyampaikan nilai, emosi dan pemikiran masyarakat. Ia bukan sekadar hiburan, malah berperanan dalam mencorak budaya intelektual dan memperkaya khazanah ilmu. Projek Aku & Buku ini merupakan sebuah himpunan karya penulisan kreatif yang lahir daripada ilham dan bakat warga akademik, khususnya dari Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah, serta sumbangan penulis dari fakulti dan institusi lain.

Kompilasi ini menampilkan pelbagai genre dan gaya penulisan yang mencerminkan kepelbagaian latar belakang dan pengalaman para penulisnya. Usaha ini sejajar dengan aspirasi UiTM dalam menggalakkan budaya penulisan, penyelidikan, dan penerbitan sebagai tunjang penyebaran ilmu yang berterusan kepada masyarakat.

Menerbitkan karya kreatif dalam bentuk buku bukan sahaja membuka ruang kepada ekspresi diri, tetapi juga memperkukuh peranan institusi pengajian tinggi dalam memperkaya wacana sastera tempatan. Semoga buku ini dapat menjadi pencetus inspirasi, pemangkin idea, serta wadah untuk menyemai minat terhadap dunia penulisan dan pembacaan.



Manga dan Aku

Farah Fatinah Enche Shaari

Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Kampus Jasin

Manga x Aku

Pada mulanya daya membaca aku hanyalah demi memenuhi kehendak akademikku ketika di bangku sekolah. Bahan bacaan yang sering memenuhi ruang bacaan bilikku hanyalah bahan bacaan yang khususnya bertujuan untuk menggapai kejayaan akademik yang merupakan cabaran terbesar untuk aku pada ketika itu. Rakan – rakan sekelas aku adalah dalam kalangan mereka yang acap kali menggenggam markah tinggi pada kala keputusan ujian percubaan diumumkan guru kelas. Alangkah indahnya jika aku dapat merasai sekelumit daripada pengalaman mereka sebagai pelajar yang cemerlang dalam akademik, tapi apakan daya pencapaian akademikku hanyalah sederhana walaupun semua bahan bacaan aku hanya tertumpu kepada subjek – subjek di sekolah. Ini melahirkan rasa yang sangat pahit dalam diriku, sehingga aku membelakangkan aktiviti membaca berbulan lamanya.

Pada tahun 2004, di sebuah stesen bas terkemuka di tengah bandar Melaka, iaitu Melaka Sentral, aku duduk di pintu 5 menunggu bas *Patt Hupp* menuju Kem Terendak untuk pulang ke rumah. Jam di stesen menunjukkan tepat empat setengah petang, bas ke Terendak pula akan tiba dalam masa sejam. Bosan dan tidak berteman aku mendapati yang jika aku tidak menggunakan masa terluang ini dengan bermanfaat, ia akan hanya menyebabkan aku mati kutu. Untuk mengisi masa yang terluang aku mengambil keputusan untuk bersiar-siar di sekitar Melaka Sentral. Sedang aku berjalan, sebuah kedai menjual majalah menarik perhatianku. Walaupun pada masa itu aku masih membelakangkan aktiviti membaca, tetapi kedai majalah itu berjaya menimbulkan rasa ingin tahu yang mendalam tentang bahan bacaannya. Aku pun masuk ke kedai dan meninjau majalah-majalah yang tersusun rapi di atas meja. *Kreko?* Aku membaca dalam hati. Rasa ingin tahu aku semakin membuak, apa itu *Kreko* dan mengapa muka depan majalah itu dipenuhi gambar-gambar lukisan yang diiringi belon dialog?

Untuk menjawab segala soalan yang bermain di mindaku, aku mengambil keputusan untuk membeli majalah *Kreko* itu. Aku bergegas semula ke tempat dudukku di pintu 5 dan mula membaca. *Bleach* - Dewa maut dan Strawberi adalah ayat pertama yang aku baca, ia disusuli lukisan – lukisan dan belon dialog. Lukisan karakter utama, iaitu Kurosaki Ichigo menarik minatku, kerana setiap panel di komik itu membawa erti emosi yang di lalui karakter tersebut. Sedangku dibuai euforia membaca plot cerita yang disusun dalam bahan bacaan tersebut, rasa ingin tahu apa yang akan terjadi seterusnya membuatkan aku tidak senang duduk. Aku pun menyelak muka surat seterusnya dan disapa oleh perkataan “Bersambung”. Tanpa aku sedari, api perasaan ingin tahuku yang marak terhadap plot cerita ini bagaikan dikambus dengan tanah. “Itu Sahaja” berkerut aku seorang diri di pintu 5. Bermula dari saat itu, minat aku kepada bahan bacaan seperti ini atau lebih dikenali sebagai *Manga* mula berputik.

Komik adalah sejenis bahan bacaan yang menyulam seni visual lukisan dan tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan sesebuah plot secara berterusan. Turutan cerita yang kerap dijelaskan dengan pelbagai penanda visual seperti dialog, pengisahan dan informasi umum yang ditulis dalam belon dialog atau di luar panel komik tersebut. Komik adalah kombinasi

gambar watak-watak dan belon-belon yang diisi dialog. Tujuan dialog belon ini adalah untuk memberi efek seolah-olah watak yang diketengahkan dalam lukisan itu hidup. Apabila sebuah komik mendapat sambutan ramai, komik tersebut akan diadaptasikan ke kartun. Contohnya komik *Peanuts* yang menampilkan watak anjing sinis bernama *Snoopy*, komik ini mempunyai beberapa adaptasi kartun yang bertajuk "*The Charlie Brown and Snoopy Show*". Setiap negara mempunyai keunikan tersendiri dalam menampilkan keaslian komik mereka.

Manga pula adalah karya cerita turutan bergambar yang merangkumi komik dan novel grafik yang hanya dihasilkan di Jepun sahaja dan bila sebuah *Manga* mendapat sambutan ramai dalam kalangan pembaca, penulis *manga* tersebut atau dikenal sebagai *mangaka* akan dipelawa untuk mengadaptasikan *manganya* ke dunia animasi atau lebih dikenali sebagai *Anime* di Jepun dan serata dunia. Cerita-cerita yang ditampilkan adalah dari pelbagai genre. Tetapi untuk memahami jenis-jenis genre yang dibawa oleh sesebuah *manga*, pemahaman mengenai lima jenis *manga* harus dikupas dahulu. Di dunia *manga*, terdapat lima jenis *manga*, iaitu *Kodomomuke*, *Shounen*, *Shoujo*, *Seinen* dan *Josie*. Dua jenis *manga* yang berjaya memberi kesan yang mendalam kepada aku adalah *Kodomomuke* dan *Shounen*.

Kodomomuke

Dalam erti mudahnya, *Manga* dikhaskan untuk pembaca yang berumur 12 tahun dan ke bawah. *Manga Kodomomuke* mengutamakan plot penceritaan yang mudah difahami, plot yang diketengahkan juga bertujuan untuk mendidik para pembaca muda tentang nilai etika yang tinggi dan cara-cara untuk menjadi seorang insan yang berguna kepada negara dan bangsa. Genre yang sering ditampilkan adalah pengembaraan, komedi dan pengajaran. Contoh-contoh *Manga Kodomomuke* yang berjaya menembusi pasaran Malaysia adalah *Doremon* dan *Crayon Shin Chan*. Manakala *Manga Kodomomuke* yang popular Jepun adalah seperti *Pokemon* dan *Digimon*.

Doremon x Aku

Aku masih ingat lagi *manga kodomomukeku* yang pertama. Pada tahun 1996, aku dimasukkan ke dalam wad akibat alahan yang sangat teruk. Mata, muka dan telingaku bengkak teruk dek kerana tersalah makan ubat. Aku juga mengalami masalah pernafasan yang teruk asbab saluran pernafasan yang turut membengkak. Aku hanya berumur 8 tahun ketika itu, aku hanya mampu merenung kiri, kanan dan atas sahaja. Tiada sebarang liburan buatku di wad tersebut. Tiba-tiba ayahku datang melawat dan menghadiahkan kepadaku dua buah buku berjudul "*Doremon*". Pada masa itu, aku tidak tahu akan perbezaan *manga* atau komik. Yang pastinya buku *Doremon* itu berjaya menangkis segala rasa bosan yang aku hadapi selama berada di wad tersebut. Aku terhibur akan gelagat Nobita yang ada kalanya menyerupai aku, aku terkesan akan nasihat-nasihat *Doremon* kepada Nobita hanya kerana *Doremon* mahukan Nobita berjaya dan aku juga terkesan akan gelagat Nobita bila berhadapan dengan rakannya Giant.

Ketika aku memegang *Manga Doremon* itu, ketika aku membacanya dari satu muka surat ke muka surat yang lain, aku seolah-olah lupa yang aku berada di hospital. Aku rasa seakan-akan berada di dalam rumah Nobita melihatnya bermalas-malasan melakukan kerja rumah, dan seolah-olah aku berada di taman permainan bersama Nobita dan rakan-rakannya melihat alat baharu yang dipinjamkan oleh *Doremon*. Aku berjaya masuk ke dunia mereka dan merasai semua yang dihadapi oleh watak-watak dalam *manga* tersebut dengan bantuan lukisan dan tulisan sahaja. Sehingga kini, jika aku membaca *manga Doremon*, terimbau kenangan ketika aku dimasukkan ke wad dan telah meneroka sebuah dunia yang baru hanya dengan lukisan dan tulisan sahaja.

Shounen dan Shoujo

Manga-manga berikut dikhususkan untuk pembaca remaja yang berumur antara 12 hingga 18 tahun. *Shounen* adalah *manga* yang dikhususkan untuk remaja lelaki yang kerap mendukung plot di mana karakter utama mempunyai semangat untuk membetulkan kesalahan lampau dan memastikan masa depan yang lebih cerah untuk masyarakat di sesebuah tempat tersebut. Pada masa yang sama, dalam mencapai matlamat yang telah ditetapkan, pembaca dapat melihat perubahan yang dialami karakter utama di *manga* tersebut, di mana setiap plot yang dihadapi oleh karakter itu mematangkannya. Contoh –contoh *manga Shounen* yang berjaya menembusi pasaran Malaysia adalah *Naruto*, *Hunter x Hunter*, *Bleach* dan *Full Metal Alchemist*. *Shoujo* pula adalah *manga* yang dikhususkan untuk remaja perempuan dan plot yang sering ditonjolkan adalah mengenai talian persahabatan dan cinta monyet, konsep yang sangat berbeza dengan *Shounen*. Contoh –contoh *manga Shoujo* yang berjaya menembusi pasaran Malaysia ialah *Fruit Basket* dan *Sailor Moon*.

Satria Pedang x Aku

Zaman remaja aku merupakan suatu zaman yang sangat mengelirukan dek kerana, pelbagai perubahan yang aku alami sebagai seorang manusia. Zaman remaja merupakan suatu tempoh di mana kita mengharungi liku-liku kehidupan demi membentuk dan memberi pengertian kepada masa depan kita. Setelah beranjak ke usia remaja, minatku kepada *manga* Doremon mula luntur. *Manga* Doremon yang suatu ketika dahulu yang pernah menjadi peneman di masa terluangku sudah mula aku tinggalkan. Aku tidak lagi merasa perasan euforia seperti dahulu kala bila aku membaca *manga* Doremon. Aku mula keliru, adakah ini bermaksud aku sudah tidak minat membaca *manga* atau adakah aku perlu cuba *manga* yang baru?. Pada masa yang sama, aku juga mula peka akan persekitaran aku. Di kala kawan-kawan mula berjinak-jinak dengan alat solek dan pakaian-pakaian yang menyerlahkan keremajaan mereka, aku masih keliru akan segala perubahan yang sedang berlaku di sekelilingku. Sewaktu aku remaja, *manga* adalah satu bahan bacaan yang sangat tidak dikenali dalam kalangan orang di sekelilingku. Mereka tidak mempunyai minat terhadap *manga*, oleh kerana itu, aku sering mendiamkan diri bila bersama kawan- kawanku kerana apa yang dibualkan seperti peralatan solek dan cinta monyet bukanlah bab yang aku bercadang berkecimpung pada masa itu.

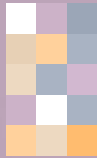
Sewaktu aku masih mencari *manga* yang bersesuaian dengan usiaku, seorang kenalanku yang baru berpindah ke sekolah menghulurkan kepadaku sebuah *manga* untuk dipinjam. Dia mencadangkan supaya aku membaca *manga* tersebut. Judul *manga* tersebut adalah Satria Pedang. Pada mulanya aku sangsi yang *manga* tersebut mampu mengembalikan rasa euforia yang pernah aku rasakan sebelum ini.

Pada hujung minggu tersebut, setelah aku menyelesaikan segala urusan kerja sekolahku. Aku membuka radio dan membiarkan lagu-lagunya berkumandang sebagai bunyi latar belakang. Satria Pedang Vol. 1, aku mula menyelak dan membaca helaian demi helaian yang ada, tanpa kusedari aku disapa oleh perasaan yang telah lama aku dambakan, perasaan euforia yang pernah aku rasakan suatu masa dahulu telah pun kembali melalui *manga* Satria Pedang tersebut. Mataku membulat melayan segala plot yang disajikan kepadaku oleh *Mangaka* tersebut. Hatiku berdebar-debar bila disajikan dengan pelbagai teknik untuk menewaskan pihak lawan dan juga bila pihak lawan berjaya menepis teknik- teknik tersebut kerana berjaya meramalkannya dari awal. Pada ketika itu, aku tidak lagi berada di bilikku mendengar lagu di radio, tetapi aku berada di zaman *Meiji*, di mana kerajaan Jepun sedang giat menghapuskan legasi para samurai. Aku sama merasa kekecewaan yang dirasai karakter utama apabila pihak lawannya membunuh penduduk kampung hanya untuk menanam ketakutan dalam kalangan penduduknya.

Melalui *manga* satria pedang ini, aku mula memahami manusia. Ada dalam kalangan kita yang akan saling mempergunakan sesama sendiri hanya untuk kepentingan masing-masing. Seperti mana Shinsio Makoto, menggunakan orang di sekelilingnya untuk melunaskan agenda yang didukungnya. Aku juga belajar, di dalam dunia yang penuh pancaroba ini, seeloknya menjadi salah seorang yang tidak menyumbang kepada pancaroba itu. Seperti mana karakter utama *manga* ini, sering kali melawan hasratnya untuk kembali ke jalan yang tiada belas kasihan. Sesungguhnya kebolehan melawan nafsu adalah sesuatu yang sangat susah untuk dikuasai tetapi ia adalah sesuatu yang perlu diharungi demi kesejahteraan masa hadapan. Tanpaku sedari, aku mula memahami persekitaranku. Aku tidak lagi keliru akan perubahan yang sedang aku alami, iaitu peralihan dari zaman kanak-kanak ke zaman remaja. Aku faham yang zaman remajaku adalah lebih rumit dari zaman kanak-kanakku kerana, di zaman remaja segala emosi yang dirasakan amat rumit untuk dijelaskan. Ini adalah konsep yang sama yang boleh didapati dalam *manga Shounen* pertamaku, Satria Pedang tetapi yang membezakannya adalah, setiap kerumitan emosi yang diketengahkan akan disulami sekali dengan cara-cara meleraikan dan menyelesaikannya. Oleh itu, setiap kali aku membaca *manga* ini, aku akan imbau kembali kenangan-kenangan yang sangat manis, kenangan di mana aku berjaya menikmati semula perasaan euforia yang lamaku dambakan dan juga seorang kawan baharu yang mempunyai minat yang sama sepertiku.

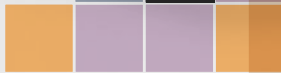
Kesimpulan

Dalam aku sibuk dan keliru menempuhi pengalaman hidup, aku sangat bertuah kerana diberi peluang merasai kehangatan euforia yang berjaya disampaikan hanya dengan lukisan dan tulisan atas sehelai kertas. *Manga* telah membantu aku memahami orang-orang di sekelilingku Ia juga telah mengembangkan kosa kataku kerana, *manga-manga* tersebut telah diterjemahkan kepada bahasa Malaysia atau bahasa Inggeris. Dengan demikian, *manga* akan sentiasa menjadi sebahagian dalam hidupku.



Aku & Buku

2025



e ISBN 978-967-2948-81-0



9 789672 948810

