

Kepentingan Penghasilan Komik Pendidikan dalam Acuan Tempatan

Hadi Akbar Dahlan*
Osaka University, Jepun

*Emel perhubungan: hadiakbar1591@rocketmail.com

Abstrak

Komik pendidikan adalah jenis komik yang memberi fokus menyampaikan ilmu kepada pembaca. Walau bagaimanapun, kebanyakan komik pendidikan yang dijual di Malaysia adalah komik pendidikan asing yang telah dialih bahasa kepada bahasa Melayu untuk pasaran tempatan. Apa yang pasti, kandungan komik pendidikan asing ini yang menggunakan latar budaya luar untuk menyampaikan ilmu kepada pembaca tempatan telah menimbulkan kebimbangan akan kebarangkalian bahawa generasi muda kini dan akan datang akan lebih mengenali budaya luar berbanding budaya tempatan. Maka, masa sudah tiba untuk komik pendidikan dengan ciri-ciri Malaysia dihasilkan untuk masyarakat Malaysia. Makalah ini membincangkan kepentingan penghasilan komik pendidikan dalam acuan tempatan. Perbincangan ini disertakan dengan contoh kajian kes komik pendidikan luar negara. Pengkaji juga membincangkan cabaran penghasilan komik pendidikan dengan acuan tempatan dan mengemukakan cadangan untuk menggalas cabaran tersebut. Secara tuntasnya, perbincangan berilmiah mengenai komik pendidikan dalam acuan tempatan amatlah diperlukan supaya lebih banyak usaha untuk menghasilkan komik pendidikan tempatan dapat dimulakan dan diusahakan dengan lebih meluas.

Kata kunci: *Komik, Komik Pendidikan, Malaysia, Acuan tempatan, Budaya*

The Appropriateness of Local Cultural Elements in Educational Comics

Abstract

Educational comics are comics that focus on transmitting knowledge to readers. However, most of these comics are originally in foreign language before being translated into Malay language for the Malaysian market. As such, in the process of conveying educational knowledge to local readers, these educational comics are already embedded with foreign cultural elements. This situation is certainly disturbing since the current young and future generation of Malaysians would be exposed to inappropriate foreign cultural elements alien to their own culture. Consequently, it is vital for educational comics with Malaysian characteristics and appropriate local content to be produced for the Malaysian society. The discussion in this paper touches on the importance of creating educational comics with content imbued with elements of local culture. It includes examples of the development of foreign educational comics as reference. This paper also deliberates on the myriad of challenges affecting the subject and provide suggestions on how to resolve the issues. In conclusion, academic discourse on developing educational comics suitable to local culture is crucial. This is because it will create more awareness and spark interest and insights among the local content providers in their long term efforts to publish their very own version of educational comics.

Keywords: Comics, Educational Comics, Malaysia, Local Culture, Cultural

Pengenalan

Komik merupakan salah sebuah medium sastera bergrafik yang semakin meningkat populariti dan aplikasi dalam masyarakat global. Hal ini kerana komik telah dikenalpasti sebagai salah satu medium yang membolehkan mesej disampaikan kepada pembaca dengan pantas.

Teknik penceritaan komik adalah teknik yang mengutamakan stimulus visual untuk memberikan impak yang lebih mendalam berbanding teknik penceritaan yang berbentuk teks semata-mata (Jacobs, 2007).

Di Malaysia, boleh dikatakan industri komik dibangunkan oleh para pelukis yang menggunakan watak dan budaya tempatan untuk menyampaikan mesej secara kreatif tentang isu semasa. Sebagai contoh, *Komik Lat* oleh Datuk Mohammad Nor Mohammad Khalid menggunakan karakter daripada masyarakat majmuk di Malaysia untuk menyampaikan celoteh tempatan (Nasa'ie Zainuddin & Mulyadi Mahamood, 2018). Kartunis terdahulu seperti Raja Hamzah juga mempunyai gaya motif yang sama, iaitu menggunakan budaya Melayu (dari segi penampilan kehidupan masyarakat Melayu pada zaman silam dan juga zaman moden sewaktu tokoh pelukis tersebut masih aktif bergiat) dalam penghasilan komik mereka (Rudi Mahmood, 2013).

Satu kajian juga telah mendapati hubungan budaya tempatan (dari segi penggunaan pantun, tulisan jawi dan lain-lain) dengan komik adalah amat kuat sebelum Malaysia mencapai kemerdekaan. Walau bagaimanapun, hubungan budaya dengan komik ini makin pudar pada pasca-merdeka (Mulyadi Mahamood, 1997). Sejarah pembangunan industri komik yang lebih lanjut dan koleksi komik Malaysia yang lengkap telah dijadikan bahan arkib dan boleh dirujuk di Rumah Kartun dan Komik Malaysia (Bernama, 2020).

Sesungguhnya komik juga mempunyai potensi sebagai platform pembelajaran masyarakat tanpa mengira had umur. Komik sebegini dinamakan sebagai komik pendidikan dan ianya telah pun dijual di Malaysia. Walau bagaimanapun, kebanyakan komik pendidikan di Malaysia adalah komik pendidikan dari luar negara yang telah diterjemahkan ke bahasa Melayu. Kita boleh mengandaikan komik pendidikan di Malaysia dipandang oleh masyarakat sekadar komik untuk subjek pendidikan sekolah sahaja. Hal ini berbeza dengan keadaan di negara maju yang telah menggunakan komik sebagai salah satu medium pendidikan bukan sahaja untuk subjek di sekolah, tetapi juga untuk subjek pada tahap universiti dan masyarakat umum (Hadi Akbar Dahlan, 2014). Sebagai contoh, komik pendidikan di negara-negara tersebut

telah dihasilkan untuk pengajaran ilmu kalkulus (Kojima H. & Togami S., 2011) dan pengendalian mesin dan senjata (Will Eisner, 1985). Komik pendidikan di luar negara juga telah dihasilkan bukan sahaja untuk para pembaca di rumah, tetapi juga sebagai salah satu medium penyampaian maklumat penyakit untuk pesakit (Ashwal & Thomas, 2018) dan telah pun digunakan dalam program intervensi penyakit strok untuk kumpulan pelajar sekolah menengah (Shigehatake et al., 2014).

Terdapat persamaan di antara komik pendidikan yang disebut tadi dengan komik di Malaysia. Persamaan antara komik tersebut adalah penghasilannya adalah dengan menggunakan budaya dan bahasa tempatan. Sebagai contoh, komik Jepun (atau dipanggil sebagai *manga*) yang berobjektifkan pendidikan akan merujuk kepada budaya Jepun (moden atau silam) untuk menyampaikan maklumat dengan lebih efektif kepada pembacanya. Strategi ini telah dikenal pasti sebagai salah satu faktor penting kejayaan komik pendidikan (Katoppo, Irwandi, Ng, & Lie, 2020; Wiegerová & Navrátilová, 2017). Strategi para kartunis untuk merujuk kepada budaya tempatan untuk menyampaikan mesej akan dipanggil sebagai strategi “menghasilkan komik dengan acuan tempatan”. Dengan ini, objektif penulisan ini adalah untuk meneroka kepentingan penghasilan komik pendidikan dengan acuan tempatan dan cabarannya.

Takrif Komik Pendidikan

Sebelum pengkaji memulakan perbincangan kepentingan penghasilan komik pendidikan dengan acuan tempatan, maka sedikit pengenalan mengenai komik pendidikan amatlah diperlukan. Seperti yang dimaksudkan sesuai dengan namanya, komik pendidikan adalah sebuah karya grafik yang berfokus dengan unsur ilmiah. Perbezaan komik pendidikan dengan komik yang biasa adalah fokus penceritaan. Komik yang biasa juga boleh mempunyai unsur ilmiah seperti elemen pengajaran sikap nilai murni ataupun unsur sejarah. Akan tetapi, unsur ilmiah sebegini selalunya diterapkan sebagai fokus sampingan sahaja dalam penceritaan komik tersebut. Ianya mungkin hanya berfungsi sebagai latar penceritaan, atau sebagai sedikit penerangan untuk tujuan perkembangan plot cerita. Hal ini demikian kerana fokus utama komik yang biasa adalah untuk menyampaikan sebuah cerita secara kreatif

manakala fokus komik pendidikan adalah untuk menyampaikan ilmu melalui cerita.

Oleh itu, komik pendidikan selalunya tidak akan menggunakan strategi penceritaan yang kompleks (seperti gabungan beberapa teknik penceritaan seperti gabungan unsur seram dan aksi dalam sebuah cerita) atau mempunyai plot cerita yang berat. Selalunya komik pendidikan akan menggunakan unsur jenaka ringan sahaja dalam penceritaannya. Malah, komik pendidikan juga mungkin tidak akan menitik beratkan latar penceritaan atau latar belakang watak-watak dalam komik pendidikan tersebut. Dengan kata lain, komik pendidikan adalah seperti buku teks dalam bentuk komik. Setiap episod (mungkin dipecahkan mengikut bab atau isu komik) mempunyai topik yang khusus (spesifik) yang ingin disampaikan.

Di Amerika syarikat, komik pendidikan telah digunakan sejak Perang Dunia Kedua. Antara komik pendidikan yang terkenal dan terawal direkod oleh sejarah ialah sebuah komik yang bertajuk *The Preventative Maintenance Monthly*. Komik ini mengisahkan tentang cara untuk mengekalkan kecekapan alat senjata dan kenderaan sewaktu perang. Pakar tentera juga berpendapat risalah tersebut juga membantu tenteranya dari segi moral apabila mereka dapat membaca bahan yang berinformatif dan turut sama terhibur dengan kandungan sedemikian (Will Eisner, 1985).

Di Jepun, komik mereka digelar sebagai manga yang terkenal di seluruh dunia kerana ianya mempunyai gaya lukisan dan cara pembacaan yang tersendiri (mengikut bahasa Jepun, iaitu dibaca dari kanan ke kiri, seperti membaca tulisan jawi). Komik pendidikan di Jepun mempunyai namanya yang tersendiri dan ia dikenali sebagai *Gakushu manga*. *Gakushu manga* yang terawal adalah manga mengenai ekonomi Jepun yang dihasilkan oleh Ishinomori Shoutarou (Rosenbaum, 2016). Pada awalnya gakushu manga dihasilkan oleh pelukis *manga* sendiri. Tetapi setelah industri manga berkembang, syarikat penerbitan yang khusus kepada penghasilan gakushu *manga* mula dibangunkan. Penghasilan gakushu *manga* juga telah berubah daripada usaha individu (si pelukis) kepada usaha berkumpulan (biasanya di antara seorang pakar bidang dengan kumpulan pelukis dan penulis). Contoh syarikat sebegini adalah syarikat

Ohmsha Ltd. yang menghasilkan siri *Manga de Wakaru...* (*Manga guide to...*).

Daripada contoh tersebut, kita dapat melihat komik pendidikan di Amerika Syarikat dan Jepun memberi sumbangan kepada masyarakat mereka. Pihak penerbit di Malaysia telah berusaha untuk menterjemah dan menerbitkan beberapa komik pendidikan (terutamanya komik pendidikan dari Jepun dan Korea) untuk pasaran Malaysia. Akan tetapi pengkaji merasakan komik pendidikan ini turut menyebarkan budaya asal negara komik tersebut kepada para pembaca di Malaysia. Hal ini mungkin memberi kesan yang serius kerana generasi pembaca muda di Malaysia kini dan pada masa hadapan mungkin lebih mengetahui budaya asing berbanding adat budaya sendiri di Malaysia. Apa yang lebih dikhawatir adalah kesesuaian budaya asing yang dipaparkan dengan budaya tempatan.

Penceritaan Beracuan Tempatan Membentuk Pemikiran

Komik pendidikan di negara lain akan menggunakan budaya tempatan mereka untuk menyampaikan mesej ilmu. Dengan ini, para pembaca dari negara tersebut akan lebih mudah menerima mesej ilmu tersebut kerana mereka sudah memahami atau sedang menjalani kehidupan dalam suasana budaya tempatan tersebut.

Suasana budaya tempatan yang selalu digunakan adalah seperti jenis sukan yang diketahui secara umum oleh budaya tersebut. Salah satu contoh manga yang menggunakan sukan yang diketahui oleh budaya tempatan adalah *Manga Guide to Physics* menerangkan konsep daya dalam bidang fizik melalui bola tenis (Nitta & Takatsu, 2009). Analogi melalui bola tenis merupakan suatu pilihan yang tepat kerana sukan tenis merupakan antara sukan yang terkenal di sekolah Jepun. Strategi sebegini berupaya untuk membuatkan para pembaca (terutama yang pernah bermain tenis) untuk membuat formula idea tentang pemahaman konsep fizik tersebut berdasarkan pengalaman dan perspektif mereka sendiri dengan sukan tenis (Andrews, Hull, & Donahue, 2009).

Penampilan dan gaya komunikasi watak dalam komik pendidikan juga membantu membentuk pemahaman pembaca. Sebagai contoh, *gakushu*

manga yang kebiasaannya berlatar belakangkan sekolah menengah tinggi di Jepun memainkan peranan ini. Watak-watak dalam *gakushu manga* sebegini selalunya menampilkan kehidupan persekitaran sekolah (seperti menjalani aktiviti kokurikulum) yang realistik. Hal ini termasuk penampilan baju seragam sekolah, gaya perbualan antara remaja dan juga persembahan struktur strata sosial sekolah di Jepun. Kesemua ini membantu untuk menghasilkan hubungan di antara cerita tersebut dengan para pembaca. Ini membolehkan proses pemindahan ilmu berjalan dengan lebih lancar (Doty, 2003). Sebagai contoh, pengkaji berpendapat jika penulis dan pelukis komik pendidikan menggunakan latar belakang sekolah sambil menampilkan norma kehidupan sekolah di Malaysia (seperti perhimpunan sekolah dan penampilan guru disiplin di sekolah), ia mungkin akan membuatkan cerita komik pendidikan tersebut lebih diterima oleh para pembaca di Malaysia.

Satu cabaran yang akan dihadapi oleh pengkarya adalah mencari inspirasi yang sesuai dengan fokus sasaran pembaca. Hal ini demikian kerana masyarakat Malaysia adalah sebuah masyarakat yang berbilang kaum. Tambahan lagi, masyarakat Malaysia pada sedekad yang lalu mempunyai persepsi budaya tempatan yang berbeza dengan masyarakat Malaysia sekarang. Oleh yang demikian, para pengkarya perlu mengenalpasti sasaran kumpulan pembaca terlebih dahulu jika para pengkarya mahu menghasilkan komik pendidikan dengan acuan tempatan berfokus spesifik kepada suatu generasi masyarakat Malaysia.

Penghasilan Komik Pendidikan berpandukan Kejayaan Tokoh Tempatan

Komik pendidikan di luar negara selalunya akan menampilkan penemuan atau hasil kerja masyarakat tempatan. Sebagai contoh, komik *The Preventative Maintenance Monthly* sering menampilkan senjata buatan Amerika seperti Senapang M16 dan kereta kebal M1. Sama juga dengan *gakushu manga*, yang juga sering membincangkan hasil penemuan para penyelidik sains Jepun dalam pelbagai bidang penyelidikan.

Para saintis dan penyelidik di Malaysia juga sebenarnya mempunyai pencapaian yang memberangsangkan pada mata dunia. Ada dalam kalangan para saintis dan penyelidik Malaysia yang terkenal dalam

bidangnya. Kita mempunyai saintis yang terlibat dengan penyelidikan lohong hitam. Kita juga mempunyai penyelidik yang pernah mengetuai projek kejuruteraan di National Aeronautical Space Agency (NASA). Malangnya, kebanyakan pencapaian mereka terkubur dalam ruang lingkup penerbitan kertas penyelidikan yang tidak terbaca oleh masyarakat Malaysia. Lebih malang lagi, rakyat Malaysia mungkin cuma mengenali para penyelidik yang pernah menghiasi berita akhbar tanpa mengetahui sumbangan ilmiah mereka dalam perkembangan bidang penyelidikan tersebut.

Pengkaji berpendapat komik pendidikan Malaysia boleh dihasilkan dalam bentuk komik biografi untuk para saintis dan penyelidik di Malaysia (Rajah 1). Justeru itu, komik sebegini boleh menjadi suatu bentuk pengkatalogan kepada pencapaian para penyelidik Malaysia di arena antarabangsa. Jikalau masyarakat Malaysia terutamanya generasi muda membaca cerita sedemikian, ia boleh menimbulkan semangat dalam diri mereka. Pemupukan minat melalui medium seperti komik pendidikan akan menjadi medan percambahan minat generasi muda untuk mencebur atau sekurang-kurangnya mempunyai kompetensi dalam pengetahuan sains dan teknologi apabila mereka membaca dan menghayati isi kandungan komik pendidikan yang dihasilkan berdasarkan kejayaan tokoh tempatan



Rajah 1. Contoh ilustrasi imaginasi pengkaji mengenai komik biografi menampilkan tokoh akademik dari Malaysia

Walau bagaimanapun, penghasilan komik pendidikan juga mempunyai cabaran yang besar. Pertamanya, cabaran untuk menghasilkan komik pendidikan berteraskan kejayaan tokoh tempatan mungkin sukar dilaksanakan jika ketiadaan usaha untuk membuka ruang kerjasama antara para pengkarya (penulis dan pelukis) dengan para saintis dan penyelidik. Inisiatif untuk usaha kerjasama mungkin boleh terbentuk melalui projek penyelidikan antara akademik dan industri (Hadi Akbar Dahlani, 2014). Walau bagaimanapun, pengkaji berpendapat inisiatif ini mungkin lebih kukuh jika terdapat institut atau syarikat yang fokus dengan usaha menterjemahkan ilmu kepada bentuk komik. Hal ini kerana inisiatif penterjemahan ilmu kepada komik ini wujud dalam usaha syarikat penerbitan yang mengkhusus kepada komik pendidikan di Amerika dan *Gakushu manga* di Jepun. Inisiatif sedemikian berupaya mengukuhkan hubungan di antara saintis dan penyelidik dengan industri kreatif. Hal ini penting kerana komik pendidikan sains dan teknologi patut dikurasi oleh pakar dalam bidang tersebut. Hanya dengan usaha membentuk kerjasama, ilmu yang disampaikan akan menjadi lebih tepat dan diterima bukan sahaja dari para pembaca biasa malah pelajar dan pakar dalam bidang ilmu tersebut (Hadi Akbar Dahlani, 2016).

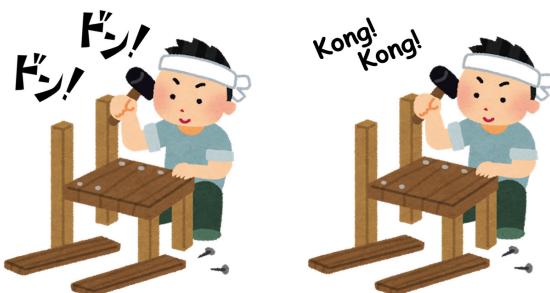
Komik sebagai Wadah Memartabatkan Bahasa Tempatan dan Promosi Budaya Malaysia ke Seluruh Dunia

Manga yang dibaca oleh generasi muda (termasuk gakushu manga) sering menampilkan maklumat budaya Jepun. Hal ini membuatkan hampir majoriti pembaca komik yang terdiri daripada generasi muda berasa kagum atau sekurang-kurangnya mengetahui sedikit sebanyak mengenai budaya Jepun. Maka amatlah penting komik pendidikan di Malaysia menampilkan budaya Malaysia. Hal ini perlu dilakukan supaya para pembaca terutamanya generasi muda akan datang dapat menghayati budaya tempatan. Strategi yang paling minimum untuk menggerakkan usaha ke arah menampilkan budaya Malaysia adalah dengan menghasilkan watak bercirikan budaya Malaysia. Strategi penghasilan reka bentuk watak bercirikan budaya Malaysia telah pun dibincangkan oleh penyelidik tempatan yang lain (Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, & Mohd Nor Shahian Ali, 2016). Jikalau komik pendidikan hasil pengkarya Malaysia dijual di negara luar, ianya juga boleh dijadikan sebagai bahan promosi budaya Malaysia kepada

pembaca dari negara asing.

Selain peluang mempromosi budaya Malaysia, komik pendidikan Malaysia juga patut dihasilkan dengan menggunakan pengantar bahasa Melayu. Seperti yang dibincangkan sebelum ini, bahan bacaan yang menggunakan bahasa kebangsaan akan memudahkan proses pemindahan ilmu kepada masyarakat tempatan. Pengkaji juga berpendapat bahasa Melayu bukan sahaja patut dijadikan bahasa pengantar, tetapi segala bahasa yang digunakan di dalam latar penceritaan juga menggunakan bahasa Melayu.

Sebagai contoh, manga sering menggunakan tulisan katakana untuk membuat bunyi efek latar (ciri ini dipanggil onomatopeia). Walau bagaimanapun, bunyi onomatopeia ini berdasarkan lengkok bahasa Jepun (Rajah 2A). Jikalau komik pendidikan menggunakan tulisan bahasa Melayu untuk ciri ini, pengkaji berpendapat para pembaca akan lebih menghayatinya kerana bunyi *onomatopeia* menepati dengan bunyi ejaan dan pemahaman masyarakat Malaysia (Rajah 2B). Walaupun isu ini kelihatan remeh, akan tetapi ini adalah antara strategi halus untuk memperkasa komik pendidikan menggunakan pengantara bahasa Melayu. Jikalau komik pendidikan dalam bahasa Melayu berjaya diusahakan, ianya boleh dianggap sebagai salah satu usaha pencergasan bahasa (*language revitalization*).



(A) Bunyi efek (onomatopoeia)
Bahasa Jepun

(B) Bunyi efek (onomatopoeia)
Bahasa Malaysia

Rajah 2. Illustrasi perbezaan bunyi efek (onomatopoeia) di dalam (A) Bahasa Jepun dan (B) Bahasa Malaysia.

Cabarannya untuk menghasilkan komik pendidikan yang dapat mempromosikan budaya dan bahasa Melayu adalah penerimaan para pembaca tempatan dan keazaman para pengkarya itu sendiri. Hal ini demikian kerana para pengkarya mungkin sudah beranggapan bahawa para pembaca akan lebih menyenangi watak atau budaya luar negara dalam pembacaan komik. Tetapi sebenarnya kajian telah mendapati bahawa penerimaan watak bercirikan budaya tempatan sebenarnya tidak memberi kesan negatif kepada penerimaan sesebuah karya komik atau animasi (Arshad, Yoon, & Manaf, 2018). Maka, para pengkarya tidak perlu berasa risau mengenai isu penerimaan oleh para pembaca.

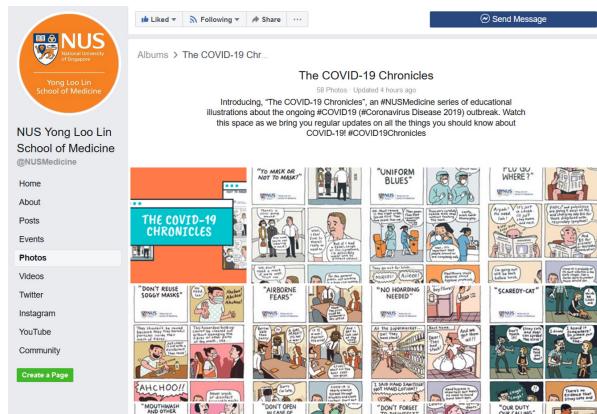
Manakala untuk isu bahasa tempatan, pengkaji berpendapat para pembaca akan menerima komik pendidikan dalam bahasa Melayu. Hal ini kerana isu pembacaan di dalam bahasa kebangsaan berlaku bukan disebabkan penolakan terhadap bahasa Melayu, akan tetapi isu kekurangan penerbitan bahan bacaan dalam bahasa Melayu untuk masyarakat (Muhamad Aniq Azlan & Mohd Syuhaidi Abu Bakar, 2019).

Peluang Membangunkan Industri Komik di Malaysia

Industri komik di Malaysia buat masa ini masih tertumpu kepada komik hiburan. Walau bagaimanapun, medium untuk menerbitkan komik semakin berkurangan dan risiko pekerjaan tanpa gaji yang tetap menyebabkan para pelukis terpaksa bekerja dalam bidang lain seperti sebagai pereka grafik atau pekerjaan lain yang tidak melibatkan kemahiran melukis langsung. Jikalau kita membandingkan industri komik Malaysia dengan negara seperti Jepun dan Amerika Syarikat, sebenarnya masih banyak peluang pekerjaan yang boleh dihasilkan. Dengan ini pengkaji mencadangkan inisiatif untuk menghasilkan komik pendidikan untuk membantu mengembangkan industri komik di Malaysia.

Para penyelidik dari institusi penyelidikan atau universiti boleh mengupah para pelukis untuk bekerja sebagai pelukis grafik untuk menyampaikan komunikasi saintifik kepada masyarakat umum. Sebagai contoh, Institut Perubatan Universiti Nanyang di Singapura menggunakan medium komik untuk menyampaikan nasihat serta penerangan polisi kesihatan semasa pandemik COVID-19 ini. Siri komik yang dinamakan *The COVID-*

19 Chronicles dihasilkan dan ianya boleh dibaca secara percuma di laman Facebook mereka (Rajah 3). Berdasarkan contoh ini, pengkaji berpendapat universiti di Malaysia boleh menggunakan khidmat pelukis untuk menerangkan lebih terperinci tentang pencapaian ahli penyelidik atau akademik mereka melalui medium komik pendidikan.



Rajah 3. Koleksi siri komik The COVID-19 Chronicles dari Sekolah Perubatan Yong Loo Lin, Universiti Nanyang Singapura.

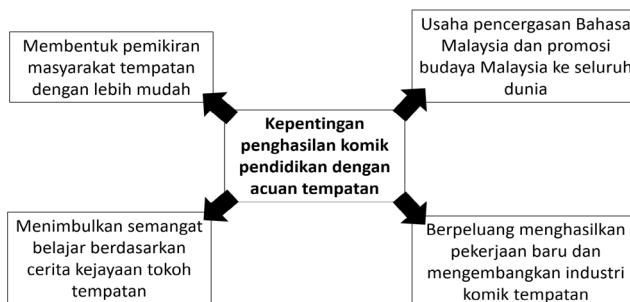
Apa yang perlu disedari peluang ini juga mempunyai cabaran yang besar. Berdasarkan pengalaman pengkaji sendiri, majoriti ahli akademik di Malaysia sendiri menolak untuk terlibat dengan peluang sebegini. Sekadar berkongsi pengalaman, seorang profesor bidang kimia di salah sebuah universiti awam di Malaysia pernah menyatakan kepada pengkaji bahawa penghasilan komik pendidikan adalah sebuah aktiviti yang sia-sia. Jika majoriti ahli akademik berfikiran sebegini, maka “runtuhlah” institusi pendidikan di Malaysia pada masa akan datang kerana golongan cendekiawan itu tidak berani untuk mencuba peluang yang baharu dan tidak aktif untuk memindahkan ilmu kepada masyarakat umum melalui medium yang inovatif.

Sentimen yang demikian bukanlah bermakna peluang membangunkan industri komik adalah gelap. Pada sisi yang positif, cabaran ini boleh digalas dengan penubuhan organisasi atau syarikat perniagaan yang memberi fokus kepada penerbitan komik pendidikan. Organisasi atau

syarikat ini boleh mencari bakat yang ada dalam lambakan graduan aliran sains, kejuruteraan dan juga graduan perubatan sebagai penulis senario untuk komik pendidikan. Penulis senario dalam konteks komik pendidikan adalah mereka yang bertanggungjawab kepada penghasilan pelan cerita untuk menyampaikan ilmu. Proses ini termasuklah membentuk draf idea cerita, menyediakan skrip teknikal dan seterusnya menjadi sumber rujukan untuk pelukis. Khidmat mereka sebagai penulis senario membolehkan para pelukis memberi fokus kepada penghasilan karya lukisan yang bermutu tinggi. Model perniagaan ini boleh diolah daripada operasi syarikat penerbitan komik pendidikan di Jepun.

Rumusan dan Kesimpulan

Secara rumusan, terdapat empat kepentingan penghasilan komik pendidikan beracuan tempatan (Rajah 4). Antara kepentingannya ialah (1) acuan tempatan berupaya membentuk pemikiran dan memudahkan proses pemindahan ilmu kepada pembaca; (2) menimbulkan semangat belajar dalam kalangan pembaca berdasarkan cerita kejayaan tokoh tempatan; (3) sebagai usaha pencergasan bahasa Malaysia dan medium mempromosi budaya Malaysia ke seluruh dunia dan; peluang untuk menghasilkan pekerjaan baharu dan mengembangkan industri komik tempatan.



Rajah 4. Kepentingan penghasilan komik pendidikan dengan acuan tempatan

Secara rumusan, terdapat empat kepentingan penghasilan komik pendidikan beracuan tempatan (Rajah 4). Antara kepentingannya ialah (1) acuan tempatan berupaya membentuk pemikiran dan memudahkan proses pemindahan ilmu kepada pembaca; (2) menimbulkan semangat belajar dalam kalangan pembaca berdasarkan cerita kejayaan tokoh tempatan; (3) sebagai usaha pencergasan bahasa Malaysia dan medium mempromosi budaya Malaysia ke seluruh dunia dan; peluang untuk menghasilkan pekerjaan baharu dan mengembangkan industri komik tempatan.

Isu kepentingan komik pendidikan berdasarkan acuan tempatan adalah penting untuk diterokai dan dibincangkan secara ilmiah. Hal ini demikian kerana isu mengenai komik pendidikan sebelumnya hanya dibincangkan dalam ruang tertutup ataupun tidak disebarluaskan langsung kepada umum. Pengkaji berpendapat apabila masyarakat mula menyedari mengenai perbincangan secara ilmiah tentang komik di forum umum seperti jurnal penyelidikan, maka lebih banyak usaha ke arah penghasilan komik pendidikan beracuan tempatan akan mula tercetus. Buat masa ini, pengkaji sedar bahawa isu komik pendidikan dengan acuan tempatan bukanlah dianggap isu yang besar kepada negara buat masa ini. Walaupun begitu, penulis ingin menekankan bahawa penghasilan komik pendidikan dengan kandungan tempatan merupakan peluang yang patut diambil oleh semua pihak berkepentingan dalam menyantuni perkembangan hubungan berkenaan dan meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhannya di Malaysia.

Rujukan

- Andrews, D. H., Hull, T. D., & Donahue, J. A. (2009). Storytelling as an instructional method: Definitions and research questions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(2), 6-23. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1063>
- Arshad, M. R., Yoon, K. H., & Manaf, A. A. (2018). *Character pleasantness in Malaysian animated cartoon characters*. Kertas kerja dibentangkan pada SHS Web of Conferences.

- Ashwal, G., & Thomas, A. (2018). Are comic books appropriate health education formats to offer adult patients? *AMA Journal of Ethics*, 20(2), 134-140.
- Bernama. (2020). Rumah Kartun dan Komik Malaysia imbau Nostalgia Kartun Tanah Air. Retrieved from <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/rumah-kartun-dan-komik-malaysia-imbau-nostalgia-kartun-tanah-air-250937>
- Doty, E. A. (2003). Transforming Capabilities: Using Story for Knowledge Discovery & Community Development. *National Storytelling Network's Storytelling in Organization SIG Series of White Papers*, 1-28.
- Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, & Mohd Nor Shahian Ali. (2016). The sense of local identity characteristic in Malaysian animation. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(3), 485.
- Hadi Akbar Dahlan. (2014). *Komik Sebagai Alat Pencetus Sifat Inkuiiri di Malaysia*. Kertas kerja dibentangkan pada The 4th International Conference on Learner Diversity (ICELD 2014), Bangi, Selangor.
- Hadi Akbar Dahlan. (2016). Food science through graphic novel: Example from Oishinbo A la Carte. *International Journal of Creative Futures and Heritage*, 4, 119-134.
- Jacobs, D. (2007). More than words: Comics as a means of teaching multiple literacies. *The English Journal*, 96(3), 19-25. doi:10.2307/30047289
- Katoppo, M., Irwandi, E., Ng, A., & Lie, S. (2020). *Building environmental awareness for future generation through educational comic: The story of 4th-grade students Darussalam elementary school*, Panongan, Tangerang. Kertas kerja dibentangkan pada IOP Conference Series: Earth and Environmental Science.
- Kojima H., & Togami S. (2011). *The manga guide to calculus*. San Francisco: No Starch Press.
- Mulyadi Mahamood (1997). The Development of Malay Editorial Cartoons, *Asian Journal of Social Science*, 25(1), 37-58. doi: <https://doi.org/10.1163/030382497X00031>

- Muhamad Aniq Azlan, & Mohd Syuhaidi Abu Bakar. (2019). Persepsi dan Motivasi Khalayak untuk Membaca Karya Sastera dalam Akhbar Bercetak. *Forum Komunikasi*, 14(2), 91-115.
- Nasa'ie Zainuddin & Muliyadi Mahamood (2018) National Identity in Lat's Editorial Cartoons. In: Anwar R., Mahamood M., Md. Zain D., Abd Aziz M., Hassan O., Abidin S. (eds) Proceedings of the Art and Design International Conference (AnDIC 2016). Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0487-3_4
- Nitta, H., & Takatsu, K. (2009). *The manga guide to physics*. San Francisco: No Starch Press.
- Rosenbaum, R. (2016). Redacting Japanese History: Ishinomori Shōtarō's Graphic Narratives *Rewriting History in Manga* (pp. 95-109): Springer.
- Rudi Mahmood. (2016) Dari Wak Ketok Sehingga Dol Keropok. Komik Melayu Malaysia (Blog). Dimuat turun dari <https://rudimahmood.wordpress.com/2013/06/14/dari-wak-ketok-sehingga-dol-keropok/> [Diakses pada 15 November 2020]
- Shigehatake, Y., Yokota, C., Amano, T., Tomii, Y., Inoue, Y., Hagihara, T., . . . Minematsu, K. (2014). Stroke education using an animated cartoon and a manga for junior high school students. *J Stroke Cerebrovasc Dis*, 23(6), 1623-1627. doi:10.1016/j.jstrokecerebrovasdis.2014.01.001
- Wiegerová, A., & Navrátilová, H. (2017). Let's not be scared of comics (researching possibilities of using conceptual comics in teaching nature study in kindergarten). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 1576-1581.
- Will Eisner. (1985). *Comics and sequential art. Principles and practices of the world's most popular artform*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.