

# **KONSTEKSTUAL “PEMBACA BARU” DAN “PEMBACA LAMA” DALAM KHALAYAK PEMBACA KOMIK MALAYSIA**

**Mohd Aswari Md Saleh,  
Mohd Asyeik Mat Desa dan Norfarizah Mohd Bakhir**

Universiti Sains Malaysia  
husniazahri@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penumpuan teknologi dalam penyertaan penonton/pembaca dilihat meminggirkan khalayak pembaca komik yang lebih selesa dengan bahan bersifat bercetak. Wacana media baru khususnya mendakwa penumpuan teknologi dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi penonton, meningkatkan pemahaman, dan berciri masa depan yang unik dan menarik. Kajian ini bertujuan untuk menilai persepsi mengikut konteks pembaca baru dan pembaca lama untuk memahami ragam pembaca komik Malaysia. Kajian ini akan membincangkan teori pembaca baru dan perbandingan dengan pembaca lama; melalui penumpuan pembaca aktif dan pasif terhadap komik digital dan konvensional. Penekanan teori-teori penonton dalam menilai maklumat dan analisis terhadap pilihan penonton melalui hubungan diantara kajian budaya dan teknologi media baru serta kesan terhadap pilihan pembaca. Ianya memberi tumpuan kepada pembentukan dan penilaian persepsi teknologi terhadap komik merangkumi membuat penilaian terhadap persepsi diantara media digital dan cetak, menilai pilihan penonton melalui proses penglibatan visual dan menganalisis penumpuan teknologi media baru melalui kaedah didalam proses penyampaian. Usaha untuk menyelidik maklumat berdasarkan persepsi komik Malaysia kepada dimensi baru adalah penting untuk mengatahui ragam pembaca dan menerapkan nilai budaya dalam penyampaian komik.

**Kata Kunci:** Pembaca Baru, Pembaca Lama, Komik, Malaysia

## **PENDAHULUAN**

Penumpuan teknologi dalam penyertaan penonton/pembaca dilihat meminggirkan khalayak pembaca komik yang lebih selesa dengan bahan bersifat bercetak. Perkembangan teknologi media mentakrifkan pembaca bergerak dengan perkembangan teknologi semasa. Wacana media baru khususnya mendakwa penumpuan teknologi dapat meningkatkan penyertaan penonton, meningkatkan pemahaman, dan berciri masa depan yang unik dan menarik. Namun, keunikan membaca media lama masih mendapat tempat dikalangan pembaca tempatan disebabkan oleh pelbagai tujuan peribadi. Kajian ini akan membincangkan pembaca baru dan perbandingan dengan pembaca lama; melalui penumpuan perbincangan terhadap komik digital dan komik cetak. Kajian ini juga membincangkan permasalahan

dan kritik daripada teori-teori penonton dan hubungan pembaca serta penglibatan teknologi media.

Dalam kajian ini menggunakan khlayak penonton pasif dan penonton aktif dalam melihat pendekatan teknologi media untuk mengketegorkan pembaca komik konvensional dan komik berteraskan teknologi media baru. Penelitian terhadap proses partisipasi penonton yang memfokuskan ciri dan nilai membaca secara media baru atau lama harus diberi penekanan. Menurut Zillman dan Bryant, (1985) setiap penonton menggunakan kepelbagaian media untuk mengawal mood dan emosi. Penekanan teori-teori penonton perlu untuk kefahaman yang jelas terhadap ragam dan perkembangan dan keperluan dalam menghadapi cabaran mentaliti dan teknologi semasa. Usaha untuk membangunkan persepsi komik Malaysia kepada dimensi baru adalah penting untuk mendapatkan penerimaan dari masyarakat lokal. Keperluan dalam perancangan masa depan perlu dirancang untuk menerapkan nilai budaya dalam penyampaian komik untuk melestarikan nilai dan kewujudan budaya sesuatu masyarakat.

Kajian ini cuba membuat mendapatkan maklumat dan analisis terhadap pilihan penonton melalui hubungan diantara teori penonton dan teknologi media baru serta kesan terhadap pilihan pembaca. Ianya memberi tumpuan kepada pembentukan dan penilaian persepsi teknologi terhadap komik merangkumi membuat penilaian terhadap persepsi diantara media digital dan cetak, menilai penyertaan penonton melalui proses penglibatan visual, menganalisis penumpuan teknologi media baru melalui kaedah didalam proses penyampaian.

Kajian ini menumpukan golongan pelajaran kursus Teknologi Media Baru, Pusat Pengajian Seni USM; berumur diantara 19 sehingga 25 tahun. Ianya memberi tumpuan kepada pembentukan dan penilaian persepsi teknologi terhadap komik merangkumi membuat penilaian terhadap persepsi diantara media digital dan cetak, menilai pilihan penonton melalui proses penglibatan visual dan menganalisis penumpuan teknologi media baru melalui kaedah didalam proses penyampaian. Perbincangan ini cuba analisis maklumat terhadap pilihan penonton melalui hubungan diantara partisipasi komik dan teknologi media baru serta kesan terhadap pilihan pembaca. Ianya memberi tumpuan kepada pembentukan dan penilaian persepsi membaca komik merangkumi membuat penilaian terhadap persepsi diantara media digital dan cetak, menilai penyertaan penonton melalui proses penglibatan visual, menganalisis penumpuan teknologi media baru melalui kaedah didalam proses penyampaian.

### **Isu-isu komik dan Penonton dikhalayak pembaca lama / konvensional dan pembaca baru / digital di Malaysia secara am.**

Perkembangan komik di Malaysia melalui beberapa fasa dimana terdapat isu-isu dalam mentakrif komik Malaysia secara amnya. Di awal era 20an sehingga 50an, komik lebih tertumpu pada komik editorial yang banyak menyentuh isu-isu politik pada zaman sebelum kemerdekaan. Selepas kemerdekaan, komik tempatan banyak menyentuh isu budaya dan sosial masyarakat yang bercambah dengan budaya global. Pada dekat 60an, komik juga mula berkembang dengan penerbitan buku komik dengan penerokaan genre dan gaya lukisan lebih bersifat universal.

Jika dilihat pada awal pembangunan komik tempatan, pembaca lebih dekat dengan kandungan komik kerana lebih dekat dengan latar budaya dan sosial tempatan.

Ianya di ikuti oleh perkembangan komik majalah seperti Gila-gila, Ujang dan Apo pada lewat 70an dan dilihat sebagai penentu trend komik berunsur humor yang mencorak latar khalayak pembaca komik di Malaysia secara umumnya. Komik-komik di era ini dilihat mempunyai identity yang kuat baik dari segi ilustrasi ataupun pengolahan cerita yang mencerminkan sosialogi dan budaya tempatan. Pengolahan cerita banyak berpaksikan adaptasi timur yang lembut dalam mengutarakan konflik dengan menggunakan bidalan dan perumpamaan melalui pendekatan penceritaan visual. Pendekatan ini dikira lebih dekat dengan penerimaan pembaca tempatan yang masih kuat dengan adaptasi ketimuran dan latar belakang masyarakat Melayu khususnya.

Melihat latar pembaca komik Malaysia pada masa kini lebih banyak diwarnai oleh komik majalah humor seperti majalah komik Ujang, Apo dan Gempak Staz yang popular dalam tahun 90an dan beberapa majalah komik dari penerbit yang sama dimana siri-siri kecilnya telah diterbitkan dalam bentuk buku. Pengaruh komik di era 21 banyak diwarnai isu kecalaruan identiti dan masih menjadi satu topik yang masih dibincangkan baik dalam rekabentuk watak ataupun kesan terhadap pembaca.

(ref) Jika dibincangkan dari sudut hubungan antara pengkarya dan pembaca, adakah kartunis menyebabkan pembaca komik tempatan kecalaruan identiti. Ini mungkin bercanggah dengan pendapat yang diutarakan pelukis komik dan pengkaji komik tempatan;

"Orang ramai terlalu mudah menjadi bosan, kandungan komik perlu penciptaan semula dan bergerak seiring dengan masa, serta menetapkan trend baru. Begitu juga dengan kartunis - kita perlu menjadi trend dan membuat keputusan apa yang perlu sebelum pembaca tahu apa mereka mahukan", The New Straight Times, 2013.

Menurut Jaafar Taib, kesan daripada lambakan komik import yang menguasai pasaran pada masa kini menyebabkan penerbit dan kartunis tempatan terus terkongkong dalam pasaran yang sempit, Utusan Melayu 2013. Pelukis komik memainkan peranan dalam menentukan halatuju trend pembaca, namun khalayak pembaca komik termasuk pelukis komik telah dipengaruhi oleh gaya-gaya komik luar dari Jepun, Amerika dan Hong Kong yang banyak dibawa masuk. Jika dibincang dari sudut penyelidikan, permasalahan ini disebabkan tiada landasan dalam pembelajaran serta kajian untuk bidang kajian komik dalam ragam sosialogi dan budaya pembaca tempatan.

Lambakan komik luar negara menyebabkan identiti komik tempatan terjejas, selain serangan digital disalah guna oleh perompak dan plagiat digital yang mahu menyenangkan diri sendiri hingga menyebabkan pelukis komik dan kartun mengalami kerugian. Pensyarah Lukisan di Fakulti Filem, Teater dan Animasi, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Muhammad Azhar Abdullah (Kosmo, 2008), berkata, kesuraman dunia komik tempatan dipengaruhi arus kemunculan komik versi antarabangsa yang dilihat lebih mudah menawan perhatian pembaca baru.

Kajian penonton sangat kurang dilakukan berkaitan dengan komik di Malaysia khususnya. Menurut Will Eisner (1996); komik juga dikenali sebagai bahan bacaan ringan untuk mereka yang mempunyai tahap membaca dan intelektual yang rendah kerana ianya senang difahami.

Kenyataan ini mungkin boleh disanggah dengan pembangunan pendekatan komik yang telah meluas diteroka dalam pelbagai bidang kajian. Komik telah banyak dibincangkan dalam kajian literasi yang berkait dengan kaedah pembelajaran, kajian-kajian media dalam pelbagai saluran komunikasi selain dari bidang rekabentuk komik itu sendiri.

Penyertaan penonton dalam proses pembacaan komik semakin sukar ditentukan disebabkan kehendak yang berbeza dan pembangunan sosial yang mewujudkan konflik yang kompleks dalam menentukan trend semasa. Penonton semakin cerewet dalam menentukan bahan bacaan dan mula mengawal bahan yang dibaca dan mengawal apa yang dibaca. Melalui pembacaan komik juga, penonton boleh mengawal rentak cerita mengikut kesesuaian mod dan emosi mereka. Menurut Alan Moore (2003) komik juga menyampaikan maklumat yang disampaikan secara visual dalam masa yang efisien dan tidak terperangkap dalam persekitaran yang kaku. Sebagai contoh, dengan menonton filem, penonton terperangkap dalam kerangka liner skrin dan jangka masa filem itu ditayangkan berbanding atau penceritaan yang akan mengambil banyak keterangan jika disampaikan dalam bentuk teks.

Menurut Scott McCloud pula, beliau mentakrifkan komik sebagai *juxtaposed pictorial* dan urutan gambar-gambar yang disusun mengikut aturan yang disengajakan. *Juxtaposed pictorial* bermaksud gambar-gambar yang di letak bersebelahan, berdekatan untuk memberi kesan dan impak yang berbeza untuk menguatkan lagi elemen penceritaan kepada penonton. Ini diterangkan oleh Will Eisner (1996); Melalui pembacaan komik, penonton boleh mengawal rentak cerita mengikut kesesuaian mod dan emosi mereka.

Majalah komik berinformasi ini memaparkan cara hidup moden dan kisah-kisah artis barat yang menjadi rujukan remaja. Pengaruh barat dan manga masih kuat dalam karya-karya komik yang majoritinya berpengaruh urban dan remaja di Jepun dan Amerika Syarikat. Bagaimanapun kesan daripada lambakan komik import yang menguasai pasaran pada masa kini menyebabkan penerbit dan kartunis tempatan terus terkongkong dalam pasaran yang sempit. Komik telah melalui pembangunan isi kandungan jalan cerita yang lebih kompleks dan mendalam dengan mengambil kira nilai-nilai jangkaan dalam membina rasa ingin tahu pembaca dalam pembinaan jalan cerita dan tarikan visual. Komik boleh dibaca dan dihayati melalui pelbagai cerapan yang direntak oleh pembaca. Pelukis komik veteran, Jaafar berpendapat, industri komik tempatan tidak mampu 'pergi lebih jauh' sekiranya identiti Melayu tidak diangkat dalam penghasilan komik tempatan.

Pendekatan media baru jugak telah mula mewarnai pasaran komik seperti yang dilakukan oleh Marvel komik yang memasukkan elemen augmented reality dalam beberapa komik penerbitan mereka untuk memberi kelainan dalam pengalaman membaca. Augmented Reality (AR), juga dikenali sebagai Realiti Campuran, merujuk kepada satu sistem di mana persekitaran fizikal ditambah dengan maklumat janaan

komputer maya dengan menggunakan aplikasi alatan elektronik, mewujudkan persepsi yang dipertingkatkan daripada persekitaran sebenar. Namun tidak semua komik berciri media baru sesuai untuk dipasarkan.

Kebanyakan komik-komik berciri media baru lebih banyak dipersembahkan dalam bentuk pameran dan pengiklanan. Ini kerana komik-komik media baru yang melibatkan motion sensor, augmented reality dan interaktif digital menggunakan system penyampaian yang agak rumit.

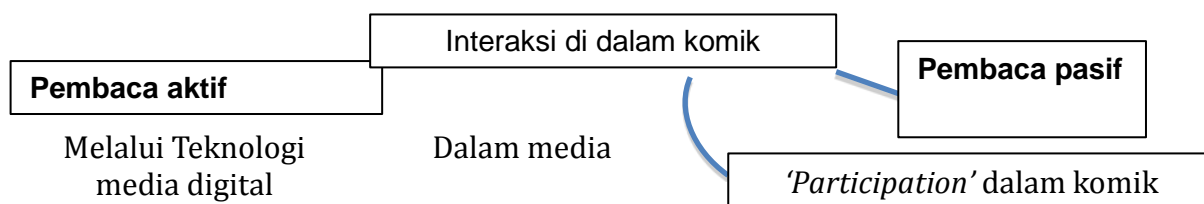
### **Interaksi dan penglibatan pembaca lama/penonton pasif dan pembaca baru/penonton aktif**

Menurut Kamus Dewan, khalayak membawa tiga maksud. Pertama, segala yang dicipta oleh Tuhan termasuk manusia; kedua, orang ramai, orang banyak atau umum; dan ketiga, orang ramai yang menjadi pembaca termasuk pendengar atau para penonton hasil ciptaan sastera atau para pembaca dan para pendengar dan penonton. Di dalam perbincangan ini, menggunakan pendekatan penonton kerana nilai komik itu sendiri yang berciri visual, teks dan dilewat dekat ini dengan penumpuan teknologi media baru. Walaupun komik tergolong dalam bahan bacaan ringan dan mengandungi elemen-elemen ilustrasi namun ianya tidak seperti medium penceritaan lain seperti buku dan animasi. Komik adalah penceritaan visual dimana naratif dan struktur cerita dikawal oleh penonton. Komik juga dilihat memberi penerangan cerita lebih terperinci melalui visual grafik atau melalui penumpuan elemen digital berbanding animasi yang dikawal oleh struktur linear dan buku yang hanya berdasarkan penerangan teks sahaja.

Kajian khalayak penonton pasif dan aktif berkaitan dengan kajian pilihan penonton dan media, khususnya dalam kajian bidang komunikasi. Morley (2006) menerangkan penonton sentiasa membuat bacaan kritikal / menentang bentuk budaya dominan, mengamati mesej ideologi terpilih / subversively, dan sebagainya dalam pengamatan mereka. Salah satu formula yang telah diterangkan oleh Evans (1990); menerangkan, kajian penonton dalam pengajian media boleh dicirikan kepada dua andaian: (a) bahawa penonton sentiasa aktif (dalam erti kata yang tidak signifikan), dan (b) bahawa kandungan media sentiasa mempunyai pelbagai maksud, atau terbuka kepada tafsiran. Menurut Biocco F (1988); mendapati penonton aktif bersifat individualistik, sukar untuk mempengaruhi, rasional, dan selektif. Penonton pasif pula: sedikit gila, mudah tertipu, anomic, terdedah, dan menjadi mangsa.

Melalui kajian yang dijalankan terhadap penonton oleh Grants. A, Meadows and Handy, (1996) dalam jurnal "The passive audience for interactive technology" Penonton pasif terbahagi kepada dua kategori; mereka yang baru membiasakan diri dengan teknologi dan dijangka akan menjadi penonton interaktif dan mereka yang menggunakan teknologi namun akan tetap kekal menjadi penonton pasif. Ini menunjukkan terdapat pilihan dan sikap penonton untuk memilih dan peranan media baru dalam mengubah sikap dan pilihan penonton. Setiap pembaca mempunyai keupayaan untuk memahami maklumat tetapi mempunyai tafsiran dan refleksi yang berbeza.

Sesetengah pembaca mempercayai dan menerima mesag yang cuba disampaikan, yang lain menolaknya menggunakan pengetahuan daripada pengalaman mereka sendiri atau menggunakan proses logik atau rasional untuk mengkritik apa yang cuba disampaikan, Miller and Philo, (2001).



**Rajah 1** : aktiviti persepsi pembaca komik

Melalui rajah 1, menerangkan proses interaksi pembaca dalam membaca komik. Kajian penonton aktif/pasif menekankan aktiviti individu didorong oleh idea dengan menekankan peranan sebagai penonton dalam memberi makna atau proses menyampaikan makna. Carpentier (2011), aktiviti penonton terdiri daripada dua komponen, interaksi dan penyertaan: aktiviti interaksi penonton merujuk kepada proses menyampaikan makna dan tafsiran yang dicetuskan oleh penggunaan media. Penyertaan pula saling berkait diantara dua pendekatan iaitu; penyertaan dalam media dan melalui media. Pembaca aktif berinteraksi dengan isi kandungan komik selain menggunakan perantara teknologi untuk terlibat dengan isi kandungan. Ini mewujudkan nilai timbal balik dimana pembaca tidak terikat dengan nilai yang cuba disampaikan oleh pengkarya. Manakala pembaca pasif pula memilih untuk berinteraksi dengan isi kandungan atau terlibat dengan isi kandungan dengan hanya bergantung pada nilai yang cuba disampaikan oleh pengkarya.

Peranan media juga menentukan penglibatan pembaca untuk menjadi aktif ataupun pasif. Media boleh memaksa pembaca untuk menjadi aktif ataupun pasif melalui pengolahan cerita, media saluran yang digunakan (baik dari konvensional atau teknologi digital) dan elemen rekabentuk dan gaya lukisan yang digunakan. Lanya merupakan instrument dalam mengawal cerita dan emosi pembaca dan berkaitan dengan teori resepsi. Menurut Livingston S., (1998), penonton terdedah untuk membuat interpretasi terhadap hubungan diantara media dan budaya, dimana hubungan ini dapat difahami dengan melihat dengan lebih jelas ethnografi masyarakat.

Latar budaya dan resepsi penonton terhadap budaya membaca komik terdedah dengan pelbagai isi kandungan luar dan percantuman dengan pelbagai nilai melalui perkembangan jaringan sosial, membentuk pelbagai persepsi yang merentasi budaya setempat. Dengan kata lain, persepsi penonton mula bersifat global dengan mengetepikan pembinaan nilai budayapenonton tempatan. Sesuatu hubungan interaksi bergantung kepada peranti kognitif yang membolehkan representasi keadaan minda dan kehendak dan tujuan dalam proses interaksi yang membentuk emosi diluar jangkaan, Gallagher S (2001).

Kajian komik dan penonton memfokuskan nilai budaya yang membentuk peribadi (aktif atau pasif) seseorang bergantung pada persamaan nilai kognitif masyarakat dari nilai kekeluargaan, agama, politik dan pendidikan yang membentuk nilai stereotaip tipikal penonton Malaysia.

Bidang penyelidikan komikagak terbatas di mana untuk dikembangkan diperingkat seterusnyaharus keluar daripada fokus yang sama. penyelidikanpersepsi penonton terhadap media baru dan lama memerlukan rangka kerja analisis yang lebih jelas terhadap persepsi dikalangan masyarakat tempatan. Livingston S., (1998), penyatuan ideologi dan keraguan yang semakin meluas mengenai penyelidikan resepsi penonton boleh terangkan bahawa melalui kajian budaya khususnya, penerimaan penonton disampaikan hanya sebagai bidang mudah di mana untuk mengkaji daripada satu siri masalah teori kritikal mengenai hubungan antara teks, ideologi dan penentuan sosial, dan sebagainya merupakan satu bidang yang boleh ditinggalkan bersendirian.

### **Persepsi pembaca aktif dan pasif**

Komik konvensional masih merupakan pilihan bagi ramai pembaca dan begitu juga dengan komik online yang mula menjadi saluran alternatif. Namun terdapat khalyak pembaca yang menerima kedua-dua media ini sebagai saluran untuk penyampaian komik berdasarkan faktor sikap dan persepsi pembaca. Berdasarkan tinjauan yang dilakukan kepada sekumpulan pelajar pengajian rekabentuk dan teknologi media dan teknologi media baru, dipusat pengajian seni university sains Malaysia, berumur diantara 19 – 25 tahun. Melalui kajian yang dijalankan; 17.6% daripada responden tidak pernah membaca komik berbentuk digital / dalam talian manakala 68% daripada responden membaca komik digital dan 32% responden memilih hanya membaca komik konvensional.

Secara umumnya, responden masih terikat dengan kedua-dua media dimana mereka memilih komik konvensional atau digital berdasarkan kepada cara hidup dan aksesibiliti untuk mendapatkan komik yang mereka minati. Komik dalam talian merupakan cara yang paling mudah untuk mendapatkan bahan bacaan komik kerana ianya cepat untuk di akses selain terdapat banyak komik yang dimuat naik secara tidak sah oleh peminat komik. Terdapat juga pelbagai pilihan genre dan gaya yang menjadi pilihan baik dari Amerika ataupun dari manga jepun. Melihat dari peratusan pembaca komik dalam talian melebihi dari komik konvensional kerana, komik tempatan masih terhad dan kurang dari pilihan genre dan gaya yang masih tidak meluas dan komik import pula berharga terlalu tinggi untuk golongan pelajar. Namun ini tidak menghalang golongan pelajar ini untuk mendapatkan komik-komik tempatan yang masih murah dan komik-komik antarabangsa yang mempunyai nilai baik dari segi simpanan, gaya lukisan, cerita dan lain-lain.

Dalam bahagian ini membincangkan interaksi dan penglibatan dalam melihat pendekatan teknologi media untuk mengketagorikan pembaca komik konvensional dan komik berteraskan teknologi media baru terhadap latar interaksi pembaca. Penumpuan teknologi dikalangan penonton melibatkan beberapa strategi dalam menentukan kehendak penonton terhadap media yang diketengahkan. ini termasuk dalam

mensesuaikan pendekatan teknologi dan elemen didalam komik seperti, isi kandungan cerita, pengolahan turutan cerita, genre, kesan-kesan khas, dialog, navigasi dan rekabentuk terdiri dari ilustrasi watak, latar, *inking*, warna dan gaya lukisan.

Elemen dalam komik	Pembaca aktif	Pembaca pasif
platform	Digital online – in control/ <i>mengawal</i>	Cetak – dominated/dikawal
akses	Online – komp, alatan elektronik - <i>free willed/</i> bebas kehendak	Buku, surat khabar, majalah - weak willed/ lemah kehendak
navigasi	Interaktif / non linear- <i>mengawal</i>	Susunan kotak -stripe / linear-Followers/pengikut
rekabentuk	Penjanaan digital, <i>involve/terlibat</i>	manual, static – compliant/patuh
penceritaan	Digital Interaktif – <i>responsive/responsif</i>	Aturan gambar – dominated/didominasi
Kesan khas	Elemen animasi, bunyi, motion, muzik – <i>engaged/terlibat</i>	2D visual efek –, - Easily manipulated/mudah dibentuk-kawal
	pembaca baru	pembaca lama

**Rajah 2** : Elemen komik dan penglibatan pembaca

Melalui penilaian elemen didalam komik didapati komik cetak dikawal oleh pengkarya, pembaca menjadi pengikut kerana kehendak yang lemah serta patuh pada satu media, didominasi dan mudah dipengaruhi. Komik-komik yang bersifat mas-media lazimnya terikat dengan gaya dan budaya popular yang ditentukan oleh pasaran dan terjemahan pengkarya. Manakala komik digital pula, pembaca mengawal media - bebas kehendak, berinteraksi dengan teknologi dan isi kandungan, memberi respon terhadap media, terlibat dalam membina penceritaan baik dari interaksi fizikal dan penglibatan kognitif.





**Rajah 3:** perbandingan nilai pilihan dalam membaca dikalangan pembaca

Nilai membaca penonton berbeza mengikut kehendak peribadi dan mereka menentukan status melalui kepelbagaian genre dan berciri teknologi. Melalui rajah yang disertakan didapati terdapat perbezaan dalam menentukan bahan bacaan responden. Pembaca aktif lebih teruja dengan komik bersifat baru dimana dapat memberi status sosial atau pengiktirafan dikalangan rakan. Pembaca baru juga tidak terikat dengan satu genre atau pilihan dalam membaca komik dan mereka lebih teruja untuk mencuba penyampaian komik berbentuk baru yang bersifat unik. Namun didapati pembaca aktif lebih terikat dengan komik-komik online kerana sifat kurang sabar untuk menunggu dan mendapatkan komik dipasaran.

Pembaca pasif pula lebih selektif dalam menentukan bahan bacaan mereka dan selalunya terikat dengan satu pilihan genre atau pelukis komik. Mereka lebih menekankan nilai pengisian dalam membaca kerana mementingkan isi kandungan komik yang dapat memberi impak dan nilai pengetahuan. Golongan ini mencari pengetahuan yang lebih bersifat serius dan bermakna berbanding pembaca aktif yang mencari kepelbagai pengetahuan. Mereka juga terdedah untuk keluar dari normal melalui kepatuhan mereka pada sesuatu nilai dan sabar untuk menunggu sesuatu keluaran komik sebagai koleksi dalam simpanan mereka.

Pembaca komik aktif dan pembaca pasif juga mempunyai kehendak yang sama dalam menentukan nilai dalam bacaan mereka. Mereka lebih memberi mementingkan pengolahan dalam penceritaan ini termasuk dari gaya lukisan, kesan-kesan efek dalam lukisan dan kesesuaian dengan tema cerita, pembinaan watak, perkembangan cerita dan pelbagai lagi. Ini mewujudkan penyertaan emosi selari dengan Perkembangan cerita. Mereka juga terikat dengan kesinambungan cerita dan mewujudkan keterujaan untuk menunggu siri yang seterusnya.

Satu perbincangan yang spesifik dalam kajian penonton memberi impak dalam perkembangan komik terutamanya dalam latar tempatan. Kajian-kajian untuk melihat ragam pembaca komik Malaysia dari sisi media cetak ke transisi digital perlu untuk membantu dalam melihat trend dan melihat kehendak pembaca tempatan dalam

pemilihan media dan komik, serta melihat kembali kepentingan/rasa membaca komik secara konvensional. Kita perlu melihat komik bukan sahaja dari segi pembangunan fizikal tetapi juga melihat kepentingan dari impak emosi dan rasa membaca penonton.

## **RUJUKAN**

Ahmad Syukran Zainuddin, (2008) Transisi humor ke komersial, Kosmo

Biocco F. A. (1988), *Opposing Conceptions of the Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory*, Communication Yearbook, University of North Carolina.

Gallagher, S. (2001) *The practice of mind: Theory, simulation or interaction*, Journal of Consciousness Studies.

Grant, A. E, Meadows, J. H., and Handy, S. L. (1996), *The Passive Audience for Interactive Technology*, Technology Futures, Inc.

Kaleon Rahan (2013), *Our very own house of ideas*, The Star Online

Morley D., (1993) *Active audience theories: Pendulums and pitfalls*, Journal of Communication, University of London.

Noor Azianty Norman, (2012) *Obses komik: Komik masih laku di pasaran*, Sinar harian

Neuman & Guggenheim (2011), *The Evolution of Media Effects Theory: A Six-Stage Model of Cumulative Research*, Communication Theory, Communication Association

Siti Salmiah A. Hamid (2014) *Terpinggir di kedai buku*, Harian Metro.

(2013) *Identiti Melayu "modal" Berjaya*, Utusan Online

Kandungan kertas ini adalah sebahagian daripada dokumentasi projek Holographic Transdisciplinary Conservation 203/PTS/67270004