

PEMANFAATAN KOMIK CONAN DALAM MENGISI WAKTU LUANG
(STUDI DESKRIPTIF PEMANFAATAN KOMIK CONAN TERHADAP
KOMUNITAS PECINTA KOMIK CONAN)

Alif Adryl Cudmandya

071116069

Abstrak

Manusia pada dasarnya telah dituntun untuk mencari informasi sebanyak mungkin demi kelangsungan dan masa depan diri mereka sendiri. Dengan berbagai media mulai dari cetak maupun elektronik, mereka bisa mengakses informasi tersebut secara cepat. Namun, permasalahannya adalah mereka terkadang mengakses informasi tersebut tanpa disaring terlebih dahulu sehingga dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Terlebih lagi, media cetak yang mulai ditinggalkan oleh mereka karena perkembangan teknologi yang masih belum merata di Indonesia khususnya komik. Banyak orang khususnya orangtua masih salah kaprah tentang manfaat membaca komik, walaupun ada dampak negatifnya, mereka khususnya orangtua harus memahami dampak positif membaca komik bagi anak mereka supaya mereka tergerak untuk membaca bacaan lainnya demi meningkatkan minat baca dan masa depan bagi diri mereka sendiri.

Keyword: Komik, minat baca

Pendahuluan

Pada penelitian ini, akan diteliti mengenai pemanfaatan komik Conan untuk mengisi waktu luang khususnya untuk komunitas pecinta komik Conan, karena saat ini minat baca di Indonesia masih tergolong rendah dan para pengguna mulai meninggalkan komik sebagai bahan bacaan untuk mengisi waktu luang. Mereka lebih memilih nongkrong di mall, mengakses internet, menonton film, dll. Sungguh

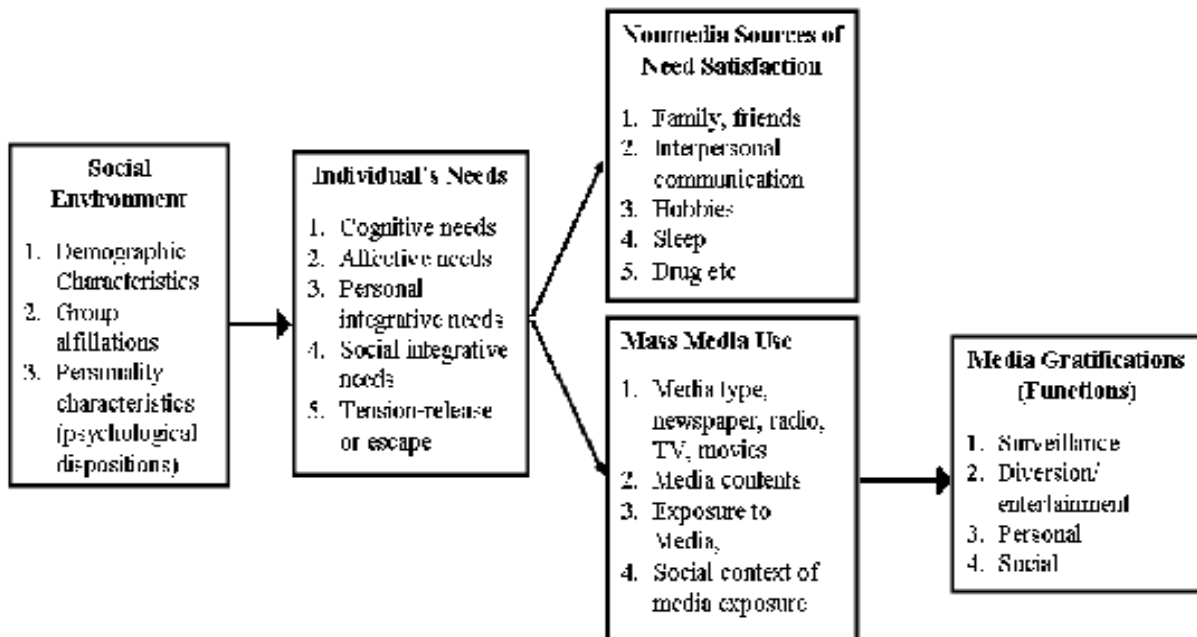
disayangkan, padahal membaca komik memiliki manfaat yang cukup besar bagi diri mereka sendiri agar mereka tergerak untuk mencari komik lainnya selain Conan. Serta mengapa komunitas ? karena peneliti ingin mengetahui seberapa jauh hubungan komunitas dengan pembaca yang ingin bergabung, karena setiap karakteristik pembaca komik Conan berbeda-beda, sehingga komunitas harus memanfaatkan sebaik mungkin bagaimana mereka menjalin hubungan dengan pembaca yang ingin bergabung dalam komunitas tersebut. Komik Conan kini mulai berevolusi menjadi komik yang digemari pembacanya khususnya remaja mulai dari cover, isi, dll. Komik Conan kini tidak hanya terbit di Indonesia melainkan seluruh dunia dan diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang mudah dimengerti oleh pembacanya. Pentingnya peneliti meneliti komik Conan ini adalah bahwa sesungguhnya komik merupakan proses awal manusia dalam meningkatkan minat baca. Minat baca tidak hanya sebagai kebutuhan tapi juga keharusan. Menurut Bejaxhiu (2011) dalam (Pramisti, 2014:03) minat baca merupakan suatu kebutuhan setiap manusia untuk memenuhi kebutuhan rohaninya dalam kehidupan sehari-hari.

Karena menurut sumber dari Central Community State University di Amerika Serikat tahun 2016, tingkat minat baca di Indonesia di peringkat 60 dibawah Thailand dan Bostwana. Serta data dari UNESCO tahun 2012, minat baca di Indonesia adalah 0,001 persen. Sangat disayangkan bagi Indonesia yang berkembang pesat oleh adanya teknologi, manusia kini meninggalkan membaca. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya kesadaran manusia terkait pentingnya membaca khususnya komik. Karena komik merupakan proses dimana manusia dapat mengeksplorasi sekaligus berimajinasi tentang isi yang dikandung cerita dalam komik tersebut, agar manusia dapat memahami bila membaca komik memiliki manfaat yang menguntungkan bagi diri mereka sendiri sebelum mereka mencari bahan bacaan lain untuk memenuhi kebutuhan informasinya demi meningkatkan daya minat baca mereka.

Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku pemanfaatan komik Conan oleh komunitas pembaca komik Conan?

Uses and Gratification



akan memilih media mana yang dapat memenuhi kebutuhan mereka dilandasi oleh tujuan mereka memilih media ini, serta pengguna harus memiliki rasa tanggung jawab dalam memilih media tersebut karena menyangkut harga diri mereka dan orang lain. Apabila hal itu gagal, maka mereka dapat memilih dengan cara lain berdasarkan dari peneliti bernama Effendi (2003).

Seorang peneliti bernama Philip Palmgreen (1982) memetakan konsep tentang makna uses and gratification, yaitu:

Gratification Sought (GS): Konsep ini adalah bahwa seseorang yakin bahwa media yang diberikan, memiliki manfaat bagi dirinya dan dia akan menilai isi yang terkandung dari media yang dia gunakan.

Gratification Obtained (GO): Konsep ini adalah apabila media yang digunakan bermanfaat bagi dirinya, maka dia akan memperoleh kepuasan tersendiri.

Teori *Uses and Gratification* ini juga mengungkapkan beberapa tahap di mana mereka memanfaatkan komik Conan sebagai media yang mereka pilih yaitu:

1. Karakteristik Demografis

Peneliti harus mengetahui langsung bagaimana kehidupan mereka mulai dari usia, jenis kelamin, agama, pekerjaan, dll, karena setiap kelompok memiliki karakteristik yang berbeda sehingga tingkat minat mereka dalam mencari informasi pun berbeda. Media yang tersedia baik cetak maupun elektronik secara tidak langsung akan ditentukan oleh mereka sendiri. Kecocokan atau tidaknya media yang dibutuhkan tergantung mereka sendiri.

2. Afiliasi Kelompok

Penelitian tentang komik Conan juga berhubungan dengan komunitas itu sendiri, yaitu seperti apa yang dilakukan komunitas itu ketika komik Conan adalah buku yang mereka pilih sebagai kebutuhan, bagaimana hubungan mereka dengan sesama pembaca, serta bagaimana pemanfaatannya terhadap komik Conan dalam memenuhi kebutuhan komunitas tersebut.

3. Karakteristik Kepribadian

Komik Conan juga dapat membentuk kepribadian seseorang. Kepribadian seseorang akan terbentuk dengan sendirinya namun itu semua tergantung diri mereka sendiri. Kepribadian terdiri dari status sosial, gaya hidup, dll. Misalnya apabila satu daerah kepribadian mereka berbeda, maka berbeda pula tingkat kebutuhan informasi yang mereka butuhkan.

Pada teori Uses and Gratification juga mengungkapkan tahapan kebutuhan informasi secara individual, yaitu:

1. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan ini merupakan hasrat atau keinginan seseorang dalam komik Conan dimana seseorang memiliki hasrat yang tinggi untuk memprediksi siapa pelakunya dan mengapa dia melakukan pembunuhan tersebut di dalam cerita komik Conan.

2. Kebutuhan Afektif

Kebutuhan ini menggambarkan bagaimana komik Conan di mata pembacanya atas dasar pengalaman-pengalaman mereka yang emosional, dan kesenangan sehingga orang tertarik terhadap komik Conan. Kebutuhan ini ada hubungannya dengan komunitas mengenai cara memanfaatkannya sebagai media untuk meningkatkan kepuasan dan kenyamanan ppembacanya

3. Kebutuhan Integrasi Pribadi

Dengan adanya komik Conan, dapat menciptakan rasa yakin, stabilitas dan status individu itu sendiri. Individu tersebut memilih komik Conan berasal dari dorongan harga diri. Komunitas juga memanfaatkan komik Conan sebagai media untuk hiburan sehingga menjadi sesuatu yang tersirat bagi komunitas dan juga pembacanya

4. Kebutuhan Integrasi Sosial

Komik Conan juga menghubungkan hubungan relasi mulai dari keluarga, teman, dan komunitasnya, karena pembaca berhasrat untuk bergabung dengan komunitas pecinta komik Conan. Dengan adanya Conan, maka pembaca dapat memaham informasi yang disajikan komunitas mengenai perkembangan komik Conan dan akan menjalin dengan komunitas lainnya.

5. Kebutuhan Pelarian

Para pembaca memilih komik Conan karena keinginan pembaca untuk melarikan diri mereka dari masalah yang dihadapi, serta mereka ingin mengalihkan perhatian dan mencari hiburan setelah beraktivitas sehari-hari demi menenangkan pikiran mereka

Media Gratification

Komik Conan dipilih sebagai media yang dianggap memiliki gratifikasi tersendiri. Berdasarkan peneliti bernama Gerungan (1991) Penggunaan komik Conan muncul karena kebutuhan manusia yang cukup berbeda, tergantung apa yang

ingin mereka penuhi, serta berupa dorongan untuk memahami isi cerita dari komik Conan supaya mereka mempunyai kekuatan untuk berbuat sesuatu yang mereka hadapi di dunia nyata. Mcquail dalam West dan Turner (2008:104-105) membagi motifnya menjadi 4, yaitu:

1. Pengawasan

Komik Conan dapat membantu orang lain menyelesaikan masalahnya. Dengan komik Conan, pembaca mengetahui informasi tambahan yaitu kesimpulan dan isi yang terdapat di dalam cerita tersebut baik langsung maupun tidak langsung.

2. Pengalihan

Pembaca memilih komik Conan merupakan kebutuhan mereka dalam menghadapi masalah yang dihadapi. Selain sebagai hiburan, mereka menganggap komik Conan membuat pikiran mereka menjadi tenang dan mencari jalan keluar atau solusi apabila mereka menghadapi suatu masalah.

3. Identitas Pribadi

Komik Conan mampu mengubah identitas sekaligus kepribadian dirin mereka sendiri yang membuat mereka menjadi seseorang yang penting di dalam lingkungannya, dan dia dapat mencari dan mengeksplorasi tentang realita yang dia lihat.

4. Hubungan Sosial

Komik Conan bagi pembacanya bermanfaat untuk membangun relasi dengan komunitas pecinta komik Conan agar dapat berkomunikasi secara efektif dan pentingnya pertemanan antara pembaca dengan komunitas dan pembaca dapat memberitahu oranglain mengenai manfaat membaca komik Conan.

Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian: Penelitian menggunakan kuantitatif deskriptif, mengapa ? karena peneliti ingin menggambarkan dan meneliti bagaimana mereka memanfaatkan komik Conan sebagai kebutuhan mereka setelah mereka mengerjakan tugas sekolah, kuliah maupun bekerja serta meneliti permasalahan yang dialami pembaca terkait hubungannya dengan komunitas tersebut.

Lokasi Penelitian: Lokasi penelitian komik Conan dalam meneliti komunitas komik Conan dilakukan di Surabaya karena Surabaya selain lokasinya strategis, Surabaya juga memiliki koleksi buku yang jumlahnya banyak dan tersebar di toko-toko buku, walaupun masyarakatnya kini mulai meninggalkan buku dan beralih ke gadget dan perangkat teknologi lainnya serta jangkauan penyebaran koleksi yang cukup luas dan tidak terlalu jauh untuk penelitian.

Populasi Penelitian: para pengguna facebook,twitter,instagram yang tergabung dalam komunitas pecinta komik Conan. Berdasarkan jumlah komunitas, maka diambil sebanyak 31 responden.

Teknik Sampling: Purposive Sampling yaitu peneliti dapat mengambil responden untuk diteliti setelah peneliti mengetahui masalah yang dialami responden sesuai kebutuhan peneliti itu sendiri. Sampel diambil sebanyak 31 responden secara random sesuai jumlah komunitas tersebut dan ada karakteristiknya yaitu:

- Peneliti harus memahami karakteristik pembaca, karena merupakan sumber utama dalam populasi
- Subyek sampel merupakan subyek yang paling banyak terdapat dalam ciri-ciri tersebut.

Teknik Pengumpulan Data: Data Primer (Kuesioner dan wawancara),Data Sekunder (peneliti dapat mencari beberapa penelitian terdahulu melalui buku, jurnal, internet sebagai rujukan untuk penelitian) dengan wawancara terstruktur yaitu peneliti dapat mengetahui

Teknik Pengolahan Data:

- Editing

Data yang terkumpul dalam kuesioner, perlu dibaca dikembali apakah ada kesalahan dalam data tersebut agar kualitasnya dapat diperbaiki. Dalam menyusun pertanyaan, semua pertanyaan harus terisi semua jangan ada yang kosong karena mengakibatkan data menjadi tidak valid. Serta tulisannya harus dapat dibaca.
- Koding

Data-data responden setelah terkumpul harus diberi kode dan sangat penting karena dilakukan pada perangkat komputer. Pemberian kode dapat dilakukan dengan melihat jawaban dari kuesioner yang berisi jenis pertanyaan. Karena wawancaranya terbuka dan terstruktur, maka sebelum dikode, peneliti harus membuat kategorisasinya karena jawabannya bisa saja jadi banyak.
- Tabulasi Data

Setelah editing dan koding, maka dibuatlah tabulasi data hasil wawancara antara peneliti dan responden dalam bentuk tabel atau data untuk bahan evaluasi. Tabel-tabel yang disusun peneliti, harus bisa dipahami, agar di saat presentasi, peneliti menggunakan bahasa sendiri untuk menjelaskan data-data hasil wawancara yang disusun.

Teknik Analisis Data

- **Statistik Deskriptif**

Teknik ini digunakan peneliti untuk membuat analisis secara deskriptif termasuk meneliti pembaca yang memanfaatkan komik Conan untuk mengisi waktu luang, serta hubungannya dengan komunitas pecinta komik Conan. Tekniknya dapat dijabarkan yaitu:
- Penyajiannya menggunakan tabel dan tabulasi secara silang. Dengan ini peneliti akan menemukan hasil temuannya apakah masuk kategori rendah, sedang, tinggi.

- Penyajiannya juga dibuat secara visual seperti histogram, poligo, diagram lingkaran, batang, dll.
- Penghitungannya dengan tendensi sentral yaitu mean, median, modus
- Perhitungannya dengan letak dapat dibuat dalam bentuk kuartal, desimal, persentase
- Perhitungannya dengan penyebaran dapat dibuat dengan bentuk standar deviasi, varian, range, dll.

ANALISIS DATA

Berdasarkan analisis peneliti, peneliti mengetahui gambaran perilaku pemanfaatan komik Conan. Cara pengumpulannya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 31 anggota komunitas pecinta komik Conan dan wawancara kepada 4 responden komunitas tersebut. Pembuatan instrumen berupa kuesioner dan draft wawancara dibuat berdasarkan dari teori *Uses and Gratification* oleh Effendi (2003) dengan hasil sebagai berikut:

A. Aspek Pelarian:

Laki-laki lebih dominan:

- a. Alasan mereka membaca komik Conan adalah ingin melarikan diri dari masalah
- b. Ingin melarikan diri setelah mengerjakan tugas sekolah, kuliah maupun bekerja
- c. Kemampuan meningkat dan mampu melindungi diri dari pembunuhan daripada perempuan

Perempuan lebih dominan:

- a. Alasan mereka membaca komik Conan adalah ingin melarikan diri dari tekanan dan rasa bosan
- b. Ingin melarikan diri setelah mengerjakan tugas sekolah, kuliah maupun bekerja

- c. Mampu memprediksi pelaku pembunuhan, mampu mengikuti alur komik Conan, meniru mencari solusi, dll.

B. Aspek Pengawasan

Laki-laki lebih dominan:

- a. Memanfaatkan komik Conan untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapi orang lain
- b. Lebih banyak tidak hafal tokoh-tokoh komik Conan

Perempuan lebih dominan:

- a. Memanfaatkan komik Conan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi orang lain, membantu serta menambah pikiran aneh
- b. Lebih banyak hafal tokoh-tokoh komik Conan

C. Aspek lingkungan sosial

Laki-laki

- a. Bergabung dengan komunitas komik Conan atas niat tersendiri
- b. Bergabung karena ingin membagi informasi (sharing) tentang komik Conan
- c. Lebih dominan bergabung dengan rentang medium yaitu antara 2 hingga 5 tahun lama bergabung.

Perempuan

- a. Bergabung dengan komunitas komik Conan karena diajak teman
- b. Bergabung karena ingin berkumpul dengan sesama pembaca komik Conan, mencari teman baru dan mencari volume terbaru komik Conan.
- c. Lebih dominan bergabung dengan rentang waktu paling sedikit dan paling banyak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik Conan oleh pembacanya memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga berpengaruh terhadap daya minat baca mereka. Sebagian besar anggota lebih mengikuti komunitas komik Conan karena niat mereka sendiri sebagian karena diajak teman. Alasan yang lain adalah mereka ingin berkumpul dengan komunitas komik Conan. Komik Conan memiliki manfaat tersendiri bagi komunitas dan pembacanya untuk memenuhi kebutuhan mereka disaat mereka tertimpa masalah dan lain-lain. Manfaat membaca komik Conan sangat besar terlebih mereka mampu berimajinasi tentang siapa pelaku, apa motif, dan bagaimana trik yang dilakukan pelaku, sehingga dengan adanya komik Conan mereka akan tergerak untuk membelinya atau buku komik lain sehingga daya minat baca mereka dapat dimanfaatkan dengan baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Hasil dari penelitian komik Conan ini adalah bahwa sesungguhnya membaca komik Conan memiliki manfaat yang besar bagi pembacanya karena setelah membaca komik Conan mereka merasakan perubahan kepribadiannya seperti berhati-hati, mampu menyelidiki masalah, mampu beradaptasi dengan lingkungan, dll. Pembaca juga menjalin hubungan dengan komunitas pecinta komik Conan dimana mereka dapat sharing, bertukar pikiran, dan dapat mencari teman baru untuk dapat berdiskusi. Jadi, untuk masyarakat termasuk orangtua, jangan menganggap komik itu bacaan yang negatif. Berilah kebebasan anak mereka secara tanggung jawab untuk memilih bacaan yang mereka suka agar mereka tergerak untuk mencari bacaan yang lain demi meningkatkan rasa minat mereka untuk membaca mulai dari hari ini hingga esok nanti.

DAFTAR PUSTAKA

Astiningrum, Nian. Johana Endang Prawitasari. 2007. Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah. *Jurnal Psikologi* Vol. 34 No. 2 Hal 130-150. Diakses dari <<https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7093>> [04 April 2017]

Eleven, Sendy. 2013. *Uses and Gratification Theory (Teori Kegunaan dan Gratifikasi)*. Diakses dari <http://www.academia.edu/5476993/kumpulan_teor_i_uses_and_gratification_theory_agenda_setting_theory_cultivation_theory_coordinated_management_of_meaning_theory_social_coconstructi_symbolic_interactionism_attribution_theory> [10 Mei 2017]

Krashen, Stephen D. 2004. *The Power of Reading*. Chicago: Libraries Unlimited.

Sugihartati, Rahma. *Masalah Minat Baca*. 2012. Surabaya : PT. Revka Petra Media.
<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2HTML/2011201259MCBab2001/body.html>

Krashen, Stephen D. 2004. *The Power of Reading*. Chicago: Libraries Unlimited.
<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/dimas/article/>

Astiningrum, Nian dan Johana Endang Prawitasari. 2007. “*Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah*”. 34 vol. NO(2). 130-150 pp

Sugihartati, Rahma. *Masalah Minat Baca*. 2012. Surabaya : PT. Revka Petra Media.
http://www.academia.edu/5476993/kumpulan_teor_i_uses_and_gratification_theory_agenda_setting_theory_cultivation_theory_coordinated_management_of_meaning_theory_social_construction_symbolic_interactionism_attribution_theory
<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2HTML/2011201259MCBab2001/body.html>