

MAKNA MEMBACA KOMIK CONAN DI KALANGAN ANAK MUDA

Pradina Yuliani Kartika

Mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Universitas Airlangga,
pradina.yuliani.kartika-2015@fisip.unair.ac.id

Abstract

At present the reading activities of Conan Comics have become a cultural trend of the activities of young people. Conan's comic reading which is identical to this mystery is also able to make young people interested so that they like the reading. It can be seen that Conan's comic reading has been able to maintain its existence for more than 2 decades as reading which is still popular among young people. Young people not only consume Conan's Comic reading texts, but also do transaction processes with these reading texts which are then contextualized in the lives of young people. Therefore, qualitative research uses reception analysis method with a cultural studies perspective. This study wants to see more about how readers interpret the reading, internalize the text to apply it in everyday life. With the help of Reader Response Theory from Louise Rosenblatt this study wanted to find out the role of the reader in giving reception to the reading texts. This study produces two types of readers namely, reference reader and entertain reader.

Keywords: *young people, reading Conan's comics, reception, cultural studies, reader response theory*

PENDAHULUAN

Membaca komik sampai dengan saat ini merupakan kegiatan yang menjadi tren budaya populer bagi pembaca khususnya di kalangan anak muda. Hal ini dikarenakan bacaan komik mampu menyuguhkan cerita yang menarik dan memberikan hiburan bagi pembaca. Salah satu hal yang menarik dari bacaan komik ialah adanya gambar. Penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa ciri utama dari bacaan komik ialah adanya sebuah gambar sehingga mampu menjadi daya tarik tersendiri dari bacaan komik. Dengan gambar yang atraktif dan lucu pada komik sehingga dimanfaatkan anak muda untuk membaca dalam kondisi mengisi waktu luang (leisure time). Adapun genre bacaan komik yang dipilih anak muda untuk dibaca ketika mengisi waktu luang (leisure time) tentunya bermacam-macam mulai dari bacaan komik yang bergenre romantis, misteri, adventure, komedi, horror, thriller, fantasi dan lain-lain. Sebagaimana hasil penelitian Kat Landry Mueller, et al (2017) menunjukkan pada tahun 2014 terdapat berbagai genre bacaan yang paling digemari yakni misteri, young adult, thriller, fantasi dan historical.

Sedangkan genre bacaan yang tidak digemari seperti western, urban, erotica, drama, dan children's fiction. aktivitas membaca tersebut dilakukan anak muda hanya untuk mengikuti tren budaya populer yang sedang berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan budaya populer dapat mempengaruhi genre bacaan yang dipilih maupun digemari oleh kalangan anak muda. Salah satunya bacaan komik conan, dimana komik ini mampu menunjukkan eksistensinya selama lebih dari 2 dasawarsa sebagai bacaan komik yang masih digemari anak muda.

Bacaan komik conan yang bergenre misteri ini, menceritakan mengenai seorang detektif kecil yang menyelidiki sebuah kasus dan mengungkap misteri keberadaan organisasi hitam. Hal inilah mampu membuat pembaca tidak bisa lepas dari bacaan itu selain karena bacaan komik conan berjilid juga menyuguhkan alur cerita yang dapat memberikan rasa penasaran bagi setiap pembaca. Dengan adanya clue-clue pada alur cerita yang disajikan dalam bacaan tersebut mampu membuat pembaca berimajinasi untuk mengetahui akhir dari permasalahan yang timbul dalam bacaan komik conan. Clue-clue tersebut juga bertujuan untuk mencegah adanya pemahaman yang sama pada setiap pembaca. Inilah yang membuat pembaca larut dalam alur cerita bacaan komik conan. Sebagaimana penelitian Yulistiyanti (2012) mengungkapkan bahwa bacaan komik conan yang berisi teka-teki dibalik misteri yang muncul di setiap ceritanya, membuat rasa ingin tahu pembaca yang tidak dapat berhenti dan penggambaran bentuk tokoh yang sempurna menjadikan bacaan komik conan disukai oleh pembaca. Selain itu, bahasa yang ringan dalam bacaan komik conan juga dapat memberikan ketertarikan sendiri bagi pembaca. Penelitian yang dilakukan Achmad Muttaqien (2016) menyebutkan bahwa bacaan komik conan dianggap sebagai bacaan yang mendidik dan menghibur serta memberikan teks bahasa yang baru bagi pembaca, sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi mereka dalam meningkatkan kosakata. Hal ini ditunjukkan ketika pembaca dapat mempelajari dan menghafal teks bahasa yang baru dengan baik.

Selain itu, penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa bacaan komik dapat memberikan modal budaya dalam hubungan internasional pada perang di Bosnian. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca komik tidak hanya sekedar untuk memperoleh hiburan dan mengisi waktu luang (leisure time). Namun terdapat aktivitas pemaknaan yang dilakukan oleh pembaca. Sebagaimana, penelitian terdahulu menyebutkan bahwa adanya respon dalam aktivitas membaca dapat membuka jalan bagi dunia pembaca sehingga dirinya dapat terhubung dengan teks bacaan, siapapun pembacanya dan teks bacaan apapun. Jika studi terdahulu hanya melihat makna, tetapi dalam studi ini dilihat bagaimana proses penerimaan pembaca ketika memaknai bacaan komik conan sehingga berdampak pada interaksi sosial di lingkungan pergaulan. Penelitian Samson Lim (2012) menjelaskan bahwa genre bacaan misteri yang menceritakan seorang detektif dapat menyebarkan suatu gagasan melalui teks bacaan, sehingga gagasan itu mempengaruhi pembaca dalam berfikir dan bertindak untuk menyelesaikan suatu permasalahan di kehidupan sehari-hari. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa genre bacaan misteri yang menceritakan seorang detektif mengandung sebuah pengetahuan sehingga dapat mempengaruhi pembaca untuk melakukan diskusi dan merumuskan suatu keputusan. Maka dari itu, penelitian mengenai makna

membaca komik conan ini perlu diteliti lebih jauh lagi untuk mengungkap fenomena dibalik realita yang ditampakkan dari aktivitas membaca khususnya pembaca di kalangan anak muda. Bagaimana mereka menjadikan bacaan komik conan sebagai bacaan yang digemari sehingga bacaan tersebut mempengaruhi interaksi di lingkungan sosialnya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terutama pada ranah Ilmu Informasi dan Perpustakaan untuk dapat meng-cover seluruh kebutuhan patron komunitasnya.

LANDASAN TEORI

Anak Muda dan Aktivitas Membaca Komik Conan Menurut Perspektif *Cultural Studies*

Talcott Parsons mengklasifikasikan anak muda berdasarkan perkembangan kehidupan atas perubahan sosial dan budaya yang terjadinya dalam waktu dan kondisi tertentu. Perubahan budaya yang dialami anak muda ini terlihat pada kebebasan mereka dalam memilih banyak bidang, tidak hanya dalam praktik namun apa yang disukai dalam menonton televisi dan film, serta genre bacaan apa yang disukai pada majalah dan buku. Seperti halnya saat ini banyak anak muda yang menyukai bacaan komik khususnya genre detektif atau misteri, salah satunya komik Conan. Hal inilah yang menunjukkan perbedaan signifikan antara anak muda dan generasi orang tuanya. Dalam perspektif *cultural studies* menyebutkan bahwa konsep anak muda tidak memiliki makna universal, akan tetapi tergantung pada konteks sosial dan budaya dimana anak muda berada. Hal ini ditandai dengan pesatnya perubahan budaya pada anak muda di wilayah perkotaan dibanding anak muda desa, yang ditunjukkan pada pilihan mereka terhadap aktivitas membaca untuk menghabiskan waktu luang. Akan tetapi, *cultural studies* memandang bahwa aktivitas membaca bukanlah aktivitas sederhana, namun membaca adalah aktivitas budaya yang memiliki makna tersendiri yang dibentuk oleh industri budaya dan bersifat individual. Terjadinya proses dialog selama aktivitas membaca dalam perspektif *cultural studies* disebut sebagai proses dialetika, dimana pembaca terus menerus aktif dalam mengkonsumsi teks bacaan yang tidak hanya dibaca namun menghasilkan makna baru. Dimana makna ini disesuaikan dengan konteks serta pengalaman dan historis pembaca sehingga teks tidak dapat dipisahkan dari pembacanya. Maka dari itu, teks bacaan tidak akan bermakna tanpa adanya produksi makna yang dihasilkan pembaca.

Perspektif *cultural studies*, interpretasi pembaca terhadap teks bacaan tidak terlepas dari ideologi yang ingin disampaikan dalam bentuk teks pada suatu kondisi sosial tertentu. Disinilah suatu kelompok atau komunitas memiliki peran untuk andil dalam proses pembentukan makna dan minat terhadap bacaan yang disukai pembaca. Sebagaimana pilihan genre bacaan oleh anak muda dalam aktivitas membaca untuk menghabiskan waktu luang, tidak hanya berdasarkan keinginan personal pembaca namun dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya disekitarnya. Pembaca pun tidak dapat mendefinisikan secara jelas mengenai perbedaan antara bacaan fiksi dan non fiksi. Bacaan fiksi detektif pun digambarkan oleh Hermes sebagai bacaan yang

memberikan pembaca pengetahuan antropologis, historis, sosiologis, dan kesenangan. perbedaan jenis ataupun genre bacaan tergantung pada audience aktif yang memproduksi makna dari interpretasi budaya dan historisnya. Sebagaimana anak muda penggemar komik conan yang menjadikan bacaan tersebut sebagai sumber nilai pengetahuan yang dimaknai secara berbeda, sehingga nilai-nilai itu dijadikan bekal untuk melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya kebutuhan untuk berinteraksi di lingkungan masyarakat.

Proses Penerimaan dalam Aktivitas Membaca Komik Conan Menurut Reader Response Theory

Membaca komik conan sesungguhnya tidak dapat dipandang sebagai aktivitas sederhana yang sifatnya remeh-temeh. Banyak teori yang dihasilkan mengenai aktivitas membaca, yakni Reader Response Theory. Salah satunya M.H Abrams (1953) mengungkapkan bahwa reader response theory merupakan sebuah paradigma baru yang melihat hubungan antara teks dengan pembaca. Selain itu, Hauss Robert Jauss dan Wolfgang Iser menyebut istilah reader response theory sebagai reception theory, berbeda pula dengan Louise M. Rosenblatt yang menyebut sebagai the transactional theory. Ketiga ilmuwan tersebut memiliki fokus yang hampir sama dengan menfokuskan adanya hubungan antara teks dengan pembaca. Oleh sebab itu, hubungan antara pembaca dengan teks akan terus berevolusi ketika pembaca dapat menafsirkan kembali teks dalam pengalaman barunya. Penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa reader response theory memfokuskan pada pembaca dan proses ketika melakukan aktivitas membaca, yang mana teks dibiarkan secara terbuka pada pembaca untuk memainkan perannya dalam memberikan makna baru pada teks bacaan. Menurut Sumara (1998) teks yang dibiarkan terbuka ini disebut sebagai lokasi umum, dimana lokasi ini melibatkan suatu proses yang disengaja untuk menciptakan hubungan intertekstual dan interpersonal antara teks, pembaca, situasi, dan respon dalam aktivitas membaca. Dalam hal ini, Louise M. Rosenblatt (1978) mengungkapkan bahwa aktivitas membaca ialah sebuah proses interaksi yang melibatkan transaksi antara pembaca dengan teks bacaan pada waktu dan keadaan tertentu (The Transactional Theory).

Melalui proses interaksi tersebut menjadikan aktivitas membaca sebagai aktivitas yang unik dimana setiap pembaca memiliki latar belakang pengetahuan, keyakinan dan konteks sehingga dapat mempengaruhi pembaca dalam memaknai teks bacaan secara berbeda-beda. Dengan adanya bahasa dan gambar makna akan tersampaikan pada pembaca yang akan dikontekstualisasikan oleh pembaca sehingga menghasilkan makna baru yang terletak pada simpul antara pembaca dengan teks. Makna yang dihasilkan dari proses transaksi tersebut dipengaruhi oleh pengalaman linguistik pembaca yang diadopsi secara selektif berdasarkan aspek-aspek tertentu pada pusat perhatian sehingga mendorong pembaca untuk mendalaminya. Aktivitas ini mempengaruhi keberadaan pembaca dalam suatu wilayah continuum, dimana wilayah ini menentukan apakah pembaca mengadopsi predominantly aesthetic atau predominantly efferent. Hal ini dipengaruhi oleh sikap pembaca dalam menentukan proporsi dari aspek kognitif dan afektif terhadap makna yang dihasilkan pada fokus perhatian pembaca

dalam teks bacaan. Oleh karena itu, Louise M. Rosenblatt membedakan 2 tipe aktivitas membaca yakni *efferent reading* dan *aesthetic reading*. *Efferent Reading* ialah aktivitas membaca dengan mempertimbangan manfaat apa yang telah didapat saat membaca agar tercapainya kepentingan pribadi dari pembaca, seperti pemenuhan informasi agar mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan setelah membaca. Sedangkan *Aesthetic Reading* berbeda dengan *Efferent Reading*, dimana pembaca memfokuskan dengan apa yang terjadi selama proses membaca berlangsung. *Aesthetic reading* tidak hadir dalam teks melainkan pada objek yang direspon dan interpretasi pembaca selama berlangsungnya aktivitas membaca. Sebagaimana, membaca komik conan yang menyajikan bahasa, gambar, dan alur cerita misteri mampu membuat pembaca tidak lepas dari aktivitas membaca di waktu luang sehingga memberikan penerimaan tersendiri bagi pembaca komik conan.

Proses Penerimaan Bacaan Komik Conan Secara Kritis Dalam Perspektif *Cultural Studies*

Adanya proses penerimaan atau *reception* dianggap dapat membuka pintu eksegesis untuk memperoleh penjelasan dengan memfokuskan pada dimensi makna dalam konteks membaca. Seperti interpretasi makna dari apa yang diperoleh setelah membaca komik conan menghasilkan penerimaan yang berbeda-beda pada setiap pembaca. Hal ini dikarenakan, proses penerimaan tidak hanya berkaitan antara teks dengan pembaca namun terdapat unsur budaya yang membentuk hubungan tersebut. Unsur budaya ini dijadikan sebagai sebuah praktik sosial yang aktif dalam menghidupkan makna pada teks. Makna yang berbeda-beda ini dapat diletakkan pada teks atau praktik atau peristiwa yang sama, sehingga makna menjadi tempat yang potensial terhadap konflik. *Cultural studies* memandang bahwa budaya merupakan tempat utama ideologi diperjuangkan dalam sebuah ranah inkorporasi dan resistensi, dimana hegemoni harus dimenangkan atau dikalahkan dalam suatu ranah yang diperebutkan terus-menerus atas makna, sehingga kelompok subordinat mencoba menentang adanya penimpaan makna yang erat akan kepentingan kelompok dominan.

David Morley mengkategorikan pembaca dalam tiga posisi yakni *dominant reading*, *negotiated reading* dan *oppositional reading*. *Dominant reading* ditunjukkan pada khalayak yang menyetujui dan menerima ideologi dominan dan subjektivitasnya. *Negotiated reading*, dimana khalayak memiliki pemahaman yang sama dengan ideologi dominan namun perlu mengubahnya berdasarkan atas kondisi sosialnya. Sedangkan *oppositional reading* yang menempatkan khalayak dalam pertentangan antara ideologi dominan dengan pengalaman sosial. Adanya pertentangan ini membuat khalayak menjadi kritis sehingga selektif dalam memahami pesan ideologi yang disampaikan pada program tersebut. perspektif *Culture Studies* terdapat proses penerimaan secara kritis terhadap makna yang dihasilkan dari pembaca, yakni *oppositional reading* dan *hating dallas*. Kedua posisi tersebut menunjukkan bahwa teks digunakan sebagai alat hegemoni ideologi yang efektif, sebagaimana Marx menganggap bahwa ideologi adalah sebuah kesadaran palsu yang mengacu pada nilai-nilai luhur dan menutup kenyataan bahwa dibelakang nilai luhur itu tersembunyi kepentingan kelas dominan.

Seperti halnya membaca komik conan, dimana bacaan tersebut merupakan salah satu produk teks budaya yang menyelipkan ideologi kapitalisme. Ideologi tersebut secara implisit disajikan dalam cerita pada bacaan komik conan, sehingga secara tidak sadar pembaca menginterpretasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula yang diungkapkan Marx bahwa ideologi membawa seseorang pada ketidaksadaran sehingga membangun hubungan dengan orang lain dan dunia dimana ia hidup. Adapun pembaca yang bersikap resisten terhadap bacaan komik conan, dimana pembaca memandang bahwa pesan yang terdapat pada bacaan tersebut bertentangan dengan kehidupan sosialnya sehingga memunculkan sikap kritis terhadap penerimaan bacaan komik conan. Hal ini ditunjukkan pada sikap kritis pembaca dengan menyeleksi makna bacaan komik conan yang sesuai dengan kehidupan sosialnya. Kemudian makna tersebut diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari pembaca, seperti sikap pembaca yang lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan dan rasa ingin tahu pembaca untuk mencoba hal baru yang ditunjukkan pada keterlibatan pembaca yang turut aktif untuk berkontribusi di setiap kegiatan sosial. Gramsci memandang bahwa setiap pembaca memiliki counter hegemoni yang memisahkan pembaca dari ideologi kapitalisme dan membangun pandangan dunia sesuai dengan perspektif sosialisnya.

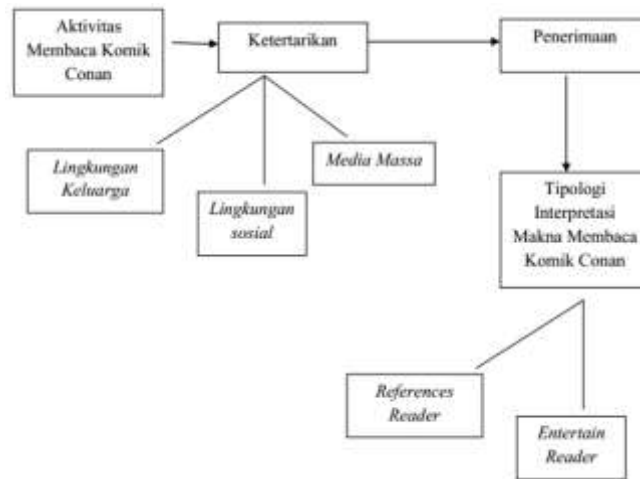
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis resensi melalui perspektif cultural studies. studi ini ingin melihat lebih jauh tentang bagaimana pembaca memaknai bacaan, menginternalisasi teks hingga menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Studi ini memusatkan pada kompetensi budaya yang didapatkan pembaca untuk dihasilkan dalam teks sehingga pembaca yang terbentuk dengan cara berbeda akan mengerjakan pemaknaan yang berlainan. Studi untuk memahami pemaknaan terhadap teks budaya merupakan studi kajian budaya karena melibatkan pembaca dalam menanggapi teks budaya populer seperti komik Conan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam atau in depth interview dan dipertajam dengan melakukan focus group discussion (FGD). Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada anak muda di kota Surabaya, akan tetapi tidak semua anak muda di kota Surabaya dapat dijadikan informan.

Oleh karena itu penentuan informan dilakukan dengan metode purposive sampling, di mana anak muda yang dijadikan informan harus memiliki kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Populasi penelitian ini ialah kalangan anak muda di Kota Surabaya, khususnya mereka yang membaca komik Conan. Sehingga di dapat 8 informan yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Dilihat dari profesi terdapat informan yang berprofesi sebagai mahasiswa, karyawan swasta, dokter muda, dan perawat dengan kisaran usia 20-25 tahun. Informan yang berprofesi sebagai mahasiswa pun dari jurusan yang berbeda yakni Hubungan Internasional, Farmasi, Biologi dan Sastra Jepang.

KERANGKA BERPIKIR

Berikut ialah kerangka berpikir dari penelitian ini:



Gambar I Kerangka Berpikir Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pemaknaan yang dilakukan oleh anak muda ketika membaca komik Conan, dan berlanjut pada proses penerimaan terhadap makna yang dihasilkan tersebut sehingga secara kritis berdampak pada interaksi sosial. Data-data yang diperoleh dari wawancara (in depth interview) akan dijabarkan dan dianalisis untuk mengetahui pemaknaan dan proses penerimaan secara kritis yang dilakukan anak muda ketika membaca komik Conan.

Aktivitas Membaca dan Kegemaran Anak Muda terhadap Komik Detektif Conan

Saat ini aktivitas membaca yang dilakukan oleh anak muda menjadi salah satu kegiatan yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan terdapat berbagai pihak yang mendorong kearah terbentuknya perilaku gemar membaca pada anak yakni lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga, terutama orang tua memiliki peranan yang sangat strategis dalam menumbuhkan minat baca maupun perilaku gemar membaca pada anak. Orang tua yang memiliki kesadaran akan pentingnya literasi pada anak mulai membiasakan melakukan aktivitas membaca sejak dini, sehingga akan membangkitkan minat anak-anak untuk mendengarkan cerita dan kemudian membaca sendiri buku-buku yang diminatinya. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa orang tua yang mendeskripsikan sebuah bacaan pada anak dengan menunjukkan bagaimana teks pada bahan bacaan dapat memfasilitasi terjadinya awal interaksi antara orang tua dengan anak. Setiap orang tua memiliki cara tersendiri untuk membagikan teks bacaan pada anak, terutama pentingnya peran ibu sebagai penyelenggara utama terkait kegiatan anak. Upaya

yang dilakukan oleh orang tua dalam menumbuhkan minat baca pada anak memiliki pengaruh yang sangat penting dalam mengembangkan literasi.

Kebiasaan membaca sejak dini yang ditumbuhkan oleh orang tua terutama ibu membawa pengaruh penting dalam meningkatkan literasi membaca dan menulis, sehingga hal tersebut juga berpengaruh dalam prestasi anak. Ibu yang berpendidikan tinggi lebih cenderung berhasil dalam mengajarkan kemampuan kognitif dan bahasa yang berkontribusi pada awal keberhasilan di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan ibu merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam tingkat kemampuan membaca anak dan prestasi anak di sekolah. Selain itu, upaya orang tua dalam membiasakan membaca sejak dini pada dasarnya adalah upaya untuk merangsang anak melakukan eksplorasi terhadap informasi tertentu secara mandiri dan kreatif. Anak tidak hanya dapat cenderung memperluas wawasannya saja, namun juga memperkaya daya imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Latar belakang keluarga yang menggemari aktivitas membaca juga mendorong anak untuk melakukan aktivitas membaca. Menciptakan suasana rumah yang kondusif bagi anak untuk menyukai aktivitas membaca, yang waktu demi waktunya akan tertanam di dalam jiwa anak perasaan gemar membaca. Akan tetapi, orang tua yang tidak pro-aktif dalam menumbuhkan perilaku gemar membaca pada anak dapat menimbulkan sikap kurang-tertarikan anak pada kegiatan membaca. Sikap tidak pro-aktif orang tua ini didorong oleh berbagai faktor.

Ketertarikan dan sikap anak terhadap pentingnya aktivitas membaca dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni suasana dalam rumah yang mendukung tumbuhnya perilaku gemar membaca dan kompetensi anak sendiri terhadap membaca. Namun ada juga yang membaca untuk pelarian digambarkan sebagai kegiatan yang harus dilakukan ketika tidak ada yang bisa dilakukan untuk menghabiskan waktu luang atau sebagai bentuk kerisauan dari kekhawatiran pribadi. Ketika seseorang melakukan aktivitas membaca, maka yang diperoleh semacam melarikan diri dari rasa bosan dan kemonotonan rutinitas sehari-hari yang mengitari kehidupan mereka. Terdapat berbagai dorongan dan tujuan mengapa anak muda melakukan aktivitas membaca sehingga menjadikan aktivitas ini sebagai kegiatan personal yang tidak terlepas di kehidupan sehari-hari. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa terdapat tiga tujuan seseorang melakukan aktivitas membaca yakni untuk menghabiskan waktu luangnya, mendapatkan kesenangan atau relaksasi atau perbaikan diri. Sehingga hal ini menjadikan aktivitas membaca bukanlah aktivitas sederhana, namun aktivitas budaya yang memiliki makna sendiri yang dibentuk oleh industri budaya dan bersifat individual. Berbagai genre bacaan populer yang ditawarkan di pasar merupakan sebuah upaya kapitalis untuk memperkenalkan produk industri budaya agar dikonsumsi terus menerus oleh anak muda.

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa terdapat tiga faktor yang membuat pembaca menyukai bacaan fiksi yakni kemampuan penulis dalam melibatkan pembaca, menyajikan konten yang menstimulasi daya imajinasi pembaca, dan terdapat unsur-unsur humor dan kejutan pada bacaan. Genre bacaan misteri atau detektif sering disebut sebagai escape literature, dimana semua kejutan berasal dari dalam cerita yang tidak ditunjukkan di bagian luar cerita sehingga

membuat pembaca untuk totalitas dalam menyatukan cerita secara keseluruhan. Sebelum itu, pemilihan terhadap bahan bacaan yang digemari anak muda tidak terlepas dari lingkungan keluarga terutama peran orang tua. Lingkungan keluarga yang memaparkan berbagai bahan bacaan cetak seperti buku dan koran akan membuat anak mengamati dan meniru perilaku gemar membaca orang tua, sehingga secara tidak sadar orang tua menyampaikan nilai-nilai dan preferensi budaya mereka sendiri pada anak yang berkaitan dengan aktivitas membaca seperti bahan literature bacaan. Lingkungan keluarga juga memiliki peranan dalam pengenalan bacaan populer pada anak, sehingga menimbulkan ketertarikan pada bacaan populer tersebut. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa sumber buku bacaan pilihan anak sebanyak 8,9 % berasal dari dukungan orang tua. Pengenalan bacaan komik Conan pun tidak terlepas orang tua. Sebagaimana, orang tua berperan penting untuk membuat bacaan agar bisa dinikmati oleh anak-anak. Keterikatan pada bacaan ini muncul dimana pembaca seolah-olah masuk ke dalam alur cerita bacaan tersebut. Alur bacaan komik Conan yang penuh misteri dan teka-teki terhadap penyelesaian kasusnya membuat pembaca penasaran untuk menemukan titik penyelesaian pada bacaan tersebut.

Bacaan komik Conan yang menyuguhkan alur cerita yang menarik dan penuh misteri, memunculkan rasa ingin tahu pembaca yang tidak dapat berhenti sehingga menjadikan bacaan komik Conan sebagai bacaan yang digemari oleh anak muda. Cerita seperti fantasi, kisah romantis, dan berbagai kisah yang ditawarkan semua berkaitan dengan materialisme dari kapitalisme. Komik Conan sebagai produk industri populer tidak terlepas dari peran kapitalis untuk melakukan segala hal agar memperoleh keuntungan. Alur cerita yang disuguhkan komik Conan ini pun tidak hanya memberi rasa ingin tahu, namun juga kesenangan bagi pembaca untuk terus mengkonsumsinya. Selain itu, pembaca juga memperoleh pengetahuan dari bacaan komik Conan. Imajinasi pembaca sangat berkaitan dengan pengandaian “bagaimana jika” sehingga menciptakan simulasi, dimana penulis mengaitkannya pada potongan kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, penulis juga berusaha untuk memasukkan hal-hal yang belum pernah terjadi sehingga menjadikan bacaan sebagai suatu simulasi tertulis yang dapat dinikmati pembaca dan membawa pembaca ke dalam dunia imajinatifnya. Strategi penulis dalam memasukkan berbagai unsur yang membuat pembaca seolah-olah memiliki pengalaman hidup ketika membaca komik Conan sehingga menjadikan bacaan ini digemari di kalangan anak muda. Sebelum pembaca memutuskan untuk menggemari bacaan komik Conan, awal ketertarikan juga diperoleh anak muda dari pengaruh lingkungan sosialnya.

Lingkungan dijadikan sebagai tempat untuk menghabiskan waktu dimana anak muda dapat melakukan berbagai aktivitas secara langsung maupun tidak langsung yang melibatkan interaksi antara individu di dalamnya. Interaksi yang dilakukan terus menerus antar teman menjadi sumber utama untuk memperoleh pengetahuan mengenai bahan bacaan. Berinteraksi dengan teman ini akan mempengaruhi habitus, dimana habitus lahir dari pembiasaan yang dialami individu dalam berinteraksi dengan dunia dan manusia lainnya. Habitus akan mengarahkan individu untuk memilih gaya hidup tertentu dengan mempertimbangkan kondisi

sosialnya dan membuat strategi untuk bertahan dan berkembang dalam ruang sosial. Tidak hanya itu, kesuksesan iklan dan serial Conan di media pun membentuk selera pribadi anak muda untuk membaca komik Conan. Dalam kapitalisme, segala bentuk hasil produksi dan reproduksi dijadikan komoditi untuk dipasarkan dengan tujuan memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya. Oleh karena itu, pengulangan iklan yang berulang-ulang di media mampu menawarkan sesuatu yang belum pernah dibayangkan sebelumnya sehingga menggiring pembaca untuk mengkonsumsinya. Siapapun yang menjadi sasaran iklan dan ditawarkan berbagai produk budaya populer, maka akan cenderung tak kuasa untuk menolak.

Hal ini tidak terlepas dari cara kapitalisme merepresentasikan pada massa, dengan apa yang diproduksi tidak lebih dari sekedar pemenuhan kebutuhan palsu yang sebetulnya tidak dibutuhkan secara hakiki. Winson menuturkan bahwa tayangan serial detektif Conan di televisi memberikan kesenangan. Sebagaimana menonton televisi selalu dikaitkan sebagai hiburan dengan memberikan relaksasi setelah bekerja atau melakukan rutinitas sehari-hari. Menyuguhkan tontonan merupakan sebuah usaha ideologi kapitalisme yang paling mutakhir dalam menjual komoditinya, sehingga mendorong pembaca untuk melakukan aktivitas konsumsi terhadap bacaan populer seperti komik Conan. Bacaan komik Conan yang bergenre detektif atau misteri ini pun mampu menyuguhkan alur cerita yang menarik sehingga memunculkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ini menggiring pembaca masuk dalam sebuah perangkat teks yang diciptakan oleh pengarang, dimana informan memperoleh kesenangan dan pengetahuan ketika membaca komik Conan. Hal inilah yang mampu memotivasi pembaca untuk menggemari bacaan tersebut.

Proses Penerimaan Aktivitas Membaca Komik Detektif Conan di Kalangan Anak Muda

Aktivitas membaca komik Conan bukanlah aktivitas yang remeh temeh, dimana aktivitas ini melibatkan hubungan antara pembaca dengan teks sehingga terjadi sebuah proses dialog. Terjadinya proses dialog selama aktivitas membaca komik Conan menurut perspektif cultural studies dipandang sebagai proses dialetika, dimana pembaca akan terus aktif dalam mengkonsumsi teks bacaan yang tidak hanya dibaca namun menghasilkan makna baru. Makna yang dikonsumsi pembaca tidak secara utuh terletak pada teks, dan tidak secara subjektif ditafsirkan pembaca namun dihasilkan selama aktivitas membaca. Oleh karena itu, Wolfgang Iser melihat adanya gaps yang terjadi selama aktivitas membaca, dimana gaps terletak pada struktur bacaan (plot, latar, dan karakter) sehingga dimaknai secara subjektif oleh pembaca. Makna yang diperoleh pembaca antar satu dengan pembaca yang lain pun berbeda, dimana teks bersifat polisemi atau memiliki banyak arti. Makna yang diperoleh pembaca antar satu dengan pembaca yang lain pun berbeda, dimana teks bersifat polisemi atau memiliki banyak arti. Bacaan komik Conan yang identik dengan budaya dan identitas negara Jepang, dimana keseluruhan cerita yang disajikan pada bacaan tersebut mengandung unsur budaya negara Jepang.

Sehingga bacaan komik Conan dianggap sebagai simbol imperialisme budaya Jepang, dimana penjualan komik Conan telah tersebar diberbagai negara, sehingga membuat pembaca terutama anak muda menggemari bacaan tersebut. Selain itu, cerita pada bacaan komik Conan juga menggambarkan berbagai fenomena yang terjadi di Jepang seperti kejahatan kriminal yang sehari-hari terjadi di negara tersebut, kemajuan transportasi publik, teknologi serta sains. Dalam hal ini tidak terlepas dari latar belakang dan selera penulis dalam menciptakan karya tersebut, yang mana penulis komik Conan memiliki latar belakang kewarganegaraan Jepang dan dalam menghasilkan karya komik Conan juga terinspirasi dari Sherlock Holmes sebuah novel yang bergenre misteri. Oleh karena itu, penulis dengan modal yang dimilikinya dapat menyampaikan hal-hal tersebut dalam bentuk teks bacaan komik Conan. Yang mana plot pada komik Conan dikemas secara menarik dan penuh dengan kejutan, sehingga membuat setiap pembaca memaknai cerita bacaan tersebut berbeda-beda.

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa setiap pembaca memiliki kekuatan untuk mendekodekan, mengaitkan makna, menafsirkan dan menginternalisasikan makna dalam pengalaman pribadi dan masa lalunya. Oleh karena itu, Louise Rosenblatt mengemukakan bahwa aktivitas membaca merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan transaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Yang mana setiap pembaca memiliki latar belakang pengetahuan, keyakinan dan konteks tertentu sehingga teks bacaan dimaknai secara berbeda-beda. Sehingga teks bacaan tidak akan bermakna tanpa adanya produksi makna yang dihasilkan pembaca. Selama memproduksi makna pada bacaan, Wolfgang Iser melihat adanya gaps, dimana terdapat bagian yang tidak diformulasikan dalam struktur teks sehingga dimaknai secara subjektif pada setiap pembaca. Pembaca tidak pernah membaca keseluruhan teks melainkan terdapat proses seleksi selama aktivitas membaca. Proses seleksi ini dipengaruhi oleh kesadaran pembaca dalam memilih teks yang sesuai dengan pengalaman linguistiknya. Hal ini terlihat bagaimana pembaca masih mengingat salah satu cerita dari bacaan komik Conan yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan pribadi pembaca.

Disinilah hilangnya peran penulis, dimana teks bacaan yang ditawarkan penulis telah dikonsumsi secara aktif oleh pembaca. Yang mana menurut informan keterkaitan cerita tersebut terletak pada pentingnya sikap peduli terhadap sesama makhluk sosial walaupun kepedulian itu tidak bisa dipahami oleh orang lain. Sebuah teks bacaan tidak akan menampilkan sebagai sesuatu yang baru dalam sebuah kekosongan informasi, melainkan mempresdisposisi pembaca untuk menerima teks melalui aspek-aspek intrinsik yang ditawarkan pada bacaan. Inilah yang membangkitkan ingatan pembaca terhadap apa yang sudah dibaca, sehingga membawa pembaca pada sikap emosional tertentu yang kemudian diorientasikan secara ironis. Alzadio menuturkan bahwa cerita mengenai pencuri yang saat ini masih belum bisa ditangkap Conan merupakan bagian cerita yang masih diingat. Hal ini dikarenakan kecerdikan pencuri dalam mencuri barang-barang yang bernilai seni, sehingga informan memaknai bahwa kecerdikan pencuri yang ditunjukkan pada teks maupun gambar membawa informan dalam keseruan pada cerita bacaan komik Conan. Penggambaran karakter komik Conan yang diciptakan penulis mampu membuat

Kurnia membayangkan salah satu karakter yakni Conan Edogawa sebagai orang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik pada setiap tokoh komik Conan sangatlah penting bagi pembaca hal ini terlihat bagaimana informan menggambarkan setiap karakter dan memberikan kritik terhadap penggambaran karakter tersebut. Aspek intrinsik yang dimaknai pembaca tersebut memberikan sebuah kesan atau pengalaman secara langsung ketika pertama mengkonsumsi teks bacaan komik Conan. Aktivitas membaca seperti ini difokuskan pada bagian permukaan yang terlihat langsung ketika pembaca pertama kali mengkonsumsi bacaan komik Conan. Kegemaran membaca komik Conan pun tetap bertahan hingga saat ini, hal ini dikarenakan bacaan komik Conan memiliki makna tersendiri bagi setiap pembaca. Selain dijadikan sebagai hiburan, aktivitas membaca komik Conan juga dilakukan anak muda untuk memenuhi rasa ingin tahu. Teks bacaan yang mampu memberikan kesenangan bagi pembaca sering disebut *text of pleasure*, terlihat pada *euphoria* pembaca, rasa ingin tahu dan rasa nyaman ketika membaca bacaan tersebut. Kesenangan yang dinikmati beberapa informan sebelumnya tidak secara langsung terletak pada isi maupun struktur bacaan melainkan abstraksi yang dilakukan informan ketika membaca lebih mendalam teks bacaan tersebut.

Selain itu, pembaca komik Conan juga melihat narasi yang ditulis penulis, dimana narasi tersebut akan mungkin terjadi dalam kehidupan pembaca saat ini. Narasi-narasi tersebut adalah massa, yang menuntut pembaca untuk mengeksplorasi lebih lanjut dengan berbagai cara sehingga menjadikan narasi tersebut sebagai pusat perhatian dalam memaknai bacaan. makna yang diproduksi pembaca terhadap bacaan komik Conan berbeda antar satu pembaca dengan pembaca lainnya. Bacaan komik Conan dimaknai anak muda sebagai bacaan yang memberikan hiburan dan memberikan gambaran mengenai realitas dilingkungan sosial sehingga sangat berguna bagi pembaca untuk berinteraksi dengan orang lain. Makna yang terkandung dalam bacaan ini dikemas secara menarik dimana alur cerita bacaan tidak hanya menyajikan bahasa namun disajikan dalam bentuk gambar. Selama aktivitas membaca komik Conan, pembaca menyerap makna melalui bahasa dan gambar pada setiap halaman yang telah diciptakan oleh pengarang. Oleh karena itu, adanya gambar yang merupakan ciri khas dari setiap komik termasuk komik Conan memberikan sebuah informasi dan membantu pembaca dalam memproduksi makna.

Pembaca tidak hanya berperan dalam memberikan makna pada teks bacaan namun memiliki peran dalam memberikan penilaian atas teks bacaan. Kegemaran anak muda terhadap bacaan komik Conan juga dikarenakan aspek intrinsik yang terdapat pada komik seperti, tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang penokohan. Tidak hanya itu, pembaca juga menghasilkan makna yang diadopsi secara selektif berdasarkan aspek intrinsik yang menjadi pusat perhatian pembaca untuk mendalaminya. Aspek intrinsik yang difokuskan pada pembaca mengarahkan pada jatuhnya makna sehingga mempengaruhi keberadaan pembaca dalam suatu wilayah *continuum*. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa wilayah *continuum* ini menempatkan fokus perhatian pembaca terhadap teks yang akan diarahkan pada nilai instrumentalnya mengenai

informasi yang akan diasimilasi pembaca. Clue-clue yang terdapat pada bacaan komik Conan mengarahkan pembaca terhadap wilayah continuum, sehingga menentukan apakah pembaca mengadopsi *predominantly aesthetic* atau *predominantly efferent*. Louise Rosenblatt membedakan dua tipe aktivitas membaca yakni *efferent reading* dan *aesthetic reading*. Pembaca yang memfokuskan perhatian terhadap apa yang diperoleh selama aktivitas membaca, seperti mengenai sebuah informasi, solusi untuk menyelesaikan masalah atau tindakan yang harus dilakukan sering disebut *efferent reading*. Pemaknaan yang dihasilkan selama proses *efferent reading* tergantung pada konteks sosio historis pembaca, sehingga makna tersebut akan terus terlibat dalam dunia pembaca sebagaimana yang ia lihat.

Selain itu, pembaca yang memfokuskan apa yang terjadi selama proses membaca sehingga melibatkan perasaan emosional pembaca atau sering disebut dengan *aesthetic reading*. *Aesthetic reading* ini dilakukan pembaca untuk mencari kesenangan dari bacaan yang dibaca sehingga pembaca dapat menikmati bacaan tersebut. Seperti yang dilakukan pembaca komik Conan yang menuturkan bahwa fokus utama ketika membaca bacaan tersebut ialah alur cerita komik. Hal inilah yang mendorong pembaca untuk membaca komik Conan berulang-ulang atau menggemari bacaan komik Conan. Selama *aesthetic reading*, perhatian pembaca akan bergeser pada manfaat yang didapatkan selama proses membaca. Hal inilah yang memberikan bukti tentang apa yang telah menarik perhatian pembaca sehingga dapat memberikan respon menyenangkan ataupun sebaliknya. Dengan memfokuskan pada hal-hal seperti unsur intrinsik dalam sebuah teks bacaan, pembaca akan melibatkan perasaan dan pikiran mereka selama aktivitas membaca berlangsung. Oleh karena itu, selama aktivitas *aesthetic reading* pembaca tidak terfokus pada pesan yang terkandung pada teks melainkan pesan dan bentuk inkorporasi yang sepenuhnya dihasilkan pembaca. Relaksasi yang diperoleh informan ketika membaca komik Conan merupakan sesuatu yang alami dan otomatis, dimana dibangun sesuai dengan konteks sosial dan histori tertentu. Tidak hanya itu, pembaca yang menjatuhkan makna selama aktivitas *efferent reading* maupun *aesthetic reading* menginterpretasikan makna yang diperoleh sesuai dengan situasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses Penerimaan Bacaan Komik Conan yang dilakukan Anak Muda

Pemaknaan yang dihasilkan selama aktivitas membaca diartikulasikan beragam oleh pembaca sehingga menghasilkan penerimaan yang berbeda-beda. Proses penerimaan ini tidak hanya berkaitan antara pembaca dengan teks, namun terdapat unsur budaya yang membentuk hubungan tersebut. Dalam perspektif *cultural studies*, unsur budaya ialah suatu ranah berlangsungnya pergulatan terus-menerus atas makna dimana kelompok subordinat mencoba menentang penimpaan makna yang sarat akan kepentingan kelompok dominan. Hal inilah yang membuat unsur budaya bersifat ideologis. Bacaan komik Conan sebagai produk budaya populer, tempat dimana hegemoni muncul dan wilayah dimana hegemoni berlangsung sehingga aktivitas membaca komik Conan dianggap sebagai sebuah praktik teks budaya. Akan tetapi, Raymond Williams mengungkapkan bahwa hegemoni tidak hanya terdapat pada unsur budaya namun pada

unsur sosial pula sehingga kedua unsur tersebut dianggap sebagai suatu cara yang dapat mengekspresikan makna dan nilai-nilai tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Bacaan komik Conan yang bergenre misteri ini, tidak hanya menyajikan alur cerita yang menegangkan seperti beberapa kasus yang terdapat pada bacaan tersebut. Namun, setiap narasi yang disajikan pada bacaan komik Conan memiliki hubungan dengan latar belakang sosial budaya pembaca sehingga makna yang dihasilkan selama aktivitas membaca komik diinterpretasikan berbeda-beda pada setiap pembaca. Dalam hal ini, Stuart hall melihat adanya hubungan antara kondisi sosial dengan makna yang dihasilkan dari sebuah teks. Yang mana teks selalu mengandung ideologi dominan dan kondisi sosial dari khalayak yang menempatkan dalam pertentangan ideologi tersebut. Maka dari itu, aktivitas membaca komik Conan tidak hanya sebuah proses transaksi antara pembaca dengan teks, namun terdapat pula proses negoisasi yang melihat adanya konflik kepentingan yang harus diselesaikan. Dalam penelitian ini, mengkategorikan pembaca dalam dua posisi berikut.

Tabel 1 Perbedaan *Reference Reader* dan *Entertain Reader*

Aspek	<i>Reference Reader</i>	<i>Entertain Reader</i>
Kegemaran membaca komik Conan	Aktivitas membaca komik Conan berawal dari lingkungan keluarga yang memperkenalkan bacaan populer yakni komik Conna sejak dini pada pembaca.	Aktivitas membaca komik Conan berawal dari lingkungan sosial yakni melalui interaksi dengan teman.
	Menggemari bacaan komik Conan sejak dini sehingga mempengaruhi terhadap genre bacaan yang disukai hingga saat ini yakni genre bacaan detektif.	Menjadikan bacaan komik sebagai prioritas untuk memperoleh kesenangan.
	Menjadikan aktivitas membaca komik Conan sebagai sarana hiburan atau memperoleh relaksasi.	Menjadikan aktivitas membaca komik Conan untuk memperoleh kesenangan dengan membandingkan membaca genre komik lainnya.
Pemaknaan terhadap bacaan komik Conan	Memaknai bahwa bacaan komik Conan sebagai bacaan yang memberikan gambaran realitas kehidupan	Memusatkan pada kesenangan yang diperoleh tanpa memaknai bacaan.
	Adanya keterlibatan emosional ketika mengkonsumsi teks secara mendalam.	
	Menginterpretasikan karakter yang dimaknai pembaca ke dalam realitas kehidupan	
	Membuat suatu karya yang terinspirasi dari bacaan komik Conan.	

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa aktivitas membaca komik Conan bukanlah aktivitas remeh temeh, namun dalam aktivitas ini terjadi sebuah interaksi antara pembaca dengan teks dimana setiap pembaca memiliki latar belakang pengetahuan, keyakinan dan konteks yang berbeda-beda. Sehingga teks bacaan komik Conan yang dikonsumsi terus menerus pada setiap pembaca menghasilkan makna yang berbeda-beda pula. Kemudian untuk makna membaca komik Conan yang berkaitan dengan rumusan penelitian, dapat disimpulkan berikut:

1. Awal ketertarikan terhadap bacaan komik Conan dipengaruhi oleh faktor internal yakni keluarga terutama orang tua yang memiliki peranan penting dalam memperkenalkan bacaan populer seperti komik Conan, faktor eksternal yaitu lingkungan sosial terutama teman dimana individu melakukan interaksi sosial sehingga mempengaruhi ketertarikan membaca komik Conan dan media massa yang mempertontonkan iklan dan serial Detektif Conan sehingga membentuk selera pribadi pembaca untuk membaca komik Conan. Tidak hanya itu, bacaan komik Conan yang menarik dan penuh dengan misteri atas kasus-kasus dan clue-clue yang disajikan pada bacaan tersebut membuat informan menggemari bacaan komik Conan.
2. Penerimaan yang dihasilkan pembaca selama membaca komik Conan, mengadopsi pada *predominantly aesthetic* atau *predominantly efferent*. *predominantly aesthetic* atau *aesthetic reading* dilakukan pembaca untuk mencari kesenangan dari bacaan yang dibaca sehingga pembaca dapat menikmati bacaan tersebut. Sedangkan, *predominantly efferent* atau *efferent reading* memfokuskan perhatian terhadap apa yang diperoleh selama aktivitas membaca seperti mengenai sebuah informasi, solusi untuk menyelesaikan masalah atau tindakan yang harus dilakukan.
3. Pembaca yang menjatuhkan penerimaan selama aktivitas *efferent reading* maupun *aesthetic reading* menginterpretasikan makna yang diperoleh sesuai dengan situasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga menghasilkan tiga posisi pembaca yakni *reference reader*, *oppositional reader* dan *entertain reader*. *Referenre Reader* memosisikan pada pembaca yang menerima ideologi dominan pada teks sehingga ideologi tersebut digunakan pembaca sebagai referensi untuk menunjang aktivitas yang dilakukan sehari-hari. *Entertain Reader* dimana pembaca hanya memfokuskan pada kesenangan yang diperoleh ketika membaca komik Conan, tanpa memperdulikan produksi makna pada teks bacaan yang dikonsumsinya.

Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk membuat program perpustakaan atau program literasi yang menarik seperti mengadakan diskusi mengenai bedah

film dan komik detektif Conan dengan menggandeng penggemar komik Conan maupun komunitas Conan. Dengan diadakannya program ini dapat dijadikan sebagai sebuah referensi bagi pustakawan bahwa penggemar komik Conan mencakup berbagai kalangan yang tersebar di Surabaya dan berbagai kalangan tersebut melakukan sebuah praktik teks budaya sehingga diharapkan dapat menambah koleksi komik di perpustakaan. Tidak hanya itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memberikan pengejaran kepada anak didik melalui komik. Yang mana dengan membaca komik, anak didik dapat memahami dengan mudah pengajaran yang diberikan pada pendidik. Hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa komik merupakan komunikasi visual yang paling efektif dalam memberikan pemahaman mengenai informasi ilmiah pada khalayak.

REFERENSI

Amber, Nalu., James P, Bliss. 2011. *Comics as a Cognitive Training Medium for Expert Decision Making*. Proceeding of The Human Factors and Ergonomics Society 55th Annual Meeting, 2123-2127. Old Dominion University.

Anderson, Mary. 2012. *Reader Response Theories and Life Narratives*.

Ang, Ien. 1982. *Watching Dallas: Soap Opera and The Melodramatic Imagination*. London: Methuen.

Ang, Ien. *Television Fictions Around The World: Melodrama and Irony in Global Perspective*.

Antoniou, Victoria. 2013. *The Reception of Detective Fiction: A Study of Reader Reactions and Expectations*. Dissertation is published. School of English: Faculty of Philosophy. Greece. Aristotle University of Thessaloniki.

Barthes, Roland. 1975. *The Pleasure of The Text*. New York: Hill and Wang.

Cavallaro, Dani. 2001. *Critical and Cultural Theory*. London: The Anthlone Press.

Coe, Catherine A. 1996. *Reader Responses in a Senior English Classroom*. Dissertation is published. Ontario: Faculty Graduate Studies. London. The University of Western Ontario.

Collison, Ian. 2009. *Everyday Readers: Reading and Popular Culture*. London: Equinox Publishing.

Cook, Roy T. 2011. *Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is A Comic*. The Journal Of Aesthetic and Art Criticism, 69(3): 285-296.

Courtland, Mary Clare., French, Mary Ellen., Owston, Sandra and Stead, Virgin. 1998. *Literary Text, The Reader and The Power of Shared Response*. Canadian Journal of Education. 23(3): 329-341.

Feng, Zongxin. 2009. *Translation and Reconstruction of a Wonderland: Alice's Adventures in China*. Journal of Neohelicon, XXXVI(1): 237-251.

- Ghandehari, Shaghayegh. 2013. *Definition of Reader, As A Relative Concept, in Reader-Response Theories*. Journal of Procedia Social and Behavioral Sciences, 70: 1381-1388.
- Grube, Vicky. 2010. *Oh Boy Comics! A Reflexive Ethnography of Comics and Childhood*. Journal of Cultural Studies <-> Critical Methodologies, 10(3): 238-242.
- Hansen, Lene. 2017. *Reading Comics for The Field of International Relations: Theory, Method and The Bosnian War*. European Journal of International Relations, 23(3): 581-608.
- Hardwick, Lorna. 2003. *Greece and Rome: New Surveys in The Classic No. 33 Reception Studies*. London: Oxford University Press.
- James, William. *The Principles of Psychology*.
- Knight, Mark. *Wirkungsgeschichte, Reception History, Reception Theory*. 2010. Journal for The Study of The New Testament, 33(2): 137-146.
- Lim, Samson. 2012. *Detective Fiction, The Police and Secrecy in Early Twentieth Century Siam*. Journal of South East Asia Research, 20(1): 83-102.
- McMaster, Laura Lynne. 1999. *Expanding The Traditional Paradigm: The Reader's Experience of Philosophical Literature*. Thesis is Published. Canada, University of Waterloo.
- Mitchell, Jane P., George, Joseph D. 1996. *What Do Superman, Captain America, and Spiderman Have in Common? The Case for Comics Books*. Journal of Gifted Education International, 11: 91-94.
- Morley, David. 1992. *Television, Audiences, and Cultural Studies*.
- Mueller, Kat Landry., Hanson, Micheal., Martinez, Michelle., Meyer, Linda. 2017. *Patron Preferences: Recreational Reading in an Academic Library*, 43: 72-81.
- Muttaqien, Achmad. 2016. *Improving Student's Vocabulary by Using Manga "Detective Conan"*. Pontianak: Teacher Training and Education Faculty Tanjungpura University.
- Parsons, Talcott. 1964. *Social Structure and Personality*. London: The Free Press.
- Rosch, Felix. 2014. *'Hooray! Hooray! The End of The World has been Postponed!' Politics of Peace in The Adventures of Tintin?*. Journal of Political Studies Association, 34(3): 225-236.
- Rosenblatt, Louise M. 1988. *Writing and Reading: The Transactional Theory*. New York: New York University. Technical Report: 416.
- Rosenblatt, Louise M. 1998. *Readers, Texts, Authors. Transactions of The Charles S. Peirce Society*, 34(4): 885-921.
- Schwab, Zoltan. *Mind The Gap: The Impact of Wolfgang Iser's Reader-Response Criticism on Biblical Studies-A Critical Assessment*. Journal of Literature & Theology, 17(2).
- Storey, John. 1996. *What is Cultural Studies ? A Reader*. London: Arnold Publishing.

Storey, John. 2017. *Theories of Consumption*. London: Routledge.

Sumara, Dennis J. 1998. *Fictionalizing Acts: Reading and The Making of Identity*. *Journal of Theory Into Practice*, 37(3): 203-210.

Sweeney, Susan Eizabeth. 1989. *Reading Mysteries: Interpretation and The Metaphysical Detective Story*. *Disertation is published*. Department of English: Doctor of Philosophy. United State, Brown University.

Taylor, Joan Bessman., Hora, Andrea., Krueger, Karla Steege. 2017. *Self- Selecting Books in A Children's Fiction Collection Arranged by Genre*. *Journal of Librarianship and Information Science*, 00(0): 1-14.

Worcester, Kent. 2017. *Comics, Comics Studies, and Political Science*. *Journal of International Political Science Review*, 38(5): 690-700.