

**KOMIK DETECTIVE CONAN (Berdasarkan Nilai Pendidikan  
Karakter Oleh *Character Counts!*)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Perpustakaan**



**Disusun Oleh**  
**Dwi Hardiyanti**  
**13140064**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN**  
**FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2020**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-172/Un.02/DA/PP.00.9/01/2021

Tugas Akhir dengan judul : Komik Detective Conan (Berdasarkan Nilai Pendidikan Karakter oleh Character Counts!)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DWI HARDIYANTI  
Nomor Induk Mahasiswa : 13140064  
Telah diujikan pada : Jumat, 18 Desember 2020  
Nilai ujian Tugas Akhir : B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.  
SIGNED

Valid ID: 60050740b239f



Penguji I  
Dr. Nurdin, S.Ag., S.S., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 5ffe92fd589a3



Penguji II  
Drs. Mustari, M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 600136319ad71



Yogyakarta, 18 Desember 2020  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya  
Dr. Muhammad Wildan, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 60054a6cd2b68

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

*Assalam'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Hardiyanti  
NIM : 13140064  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Menyatakan bahawa skripsi yang berjudul "KOMIK DETECTIVE CONAN (Berdasarkan Nilai Pendidikan Karakter oleh *Character Counts!*)" adalah asli karya peneliti sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan yang tercantum pada daftar pusiaka. Apabila di lain waktu terbukti ada penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab ada pada peneliti.

Demikian surat ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassaiamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 16 Desember 2020



Dwi Hardiyanti

NIM. 13140064

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.  
Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan  
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi  
Sdr. Dwi Hardiyanti  
Lamp : 1 (satu) eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Dwi Hardiyanti  
NIM : 13140064  
Prodi : Ilmu Perpustakaan  
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya  
Judul : Komik Detektif Conan (Berdasarkan Nilai Pendidikan Karakter Oleh *Character Counts!*)

Saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas sarjana strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Berkenaan dengan hal ini, saya berharap agar mahasiswa yang bersangkutan segera dipanggil untuk mempertahankan skripsinya dalam sidang munaqosyah, untuk itu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Desember 2020  
Dosen Pembimbing,



Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.  
NIP. 19690905 200003 2 001

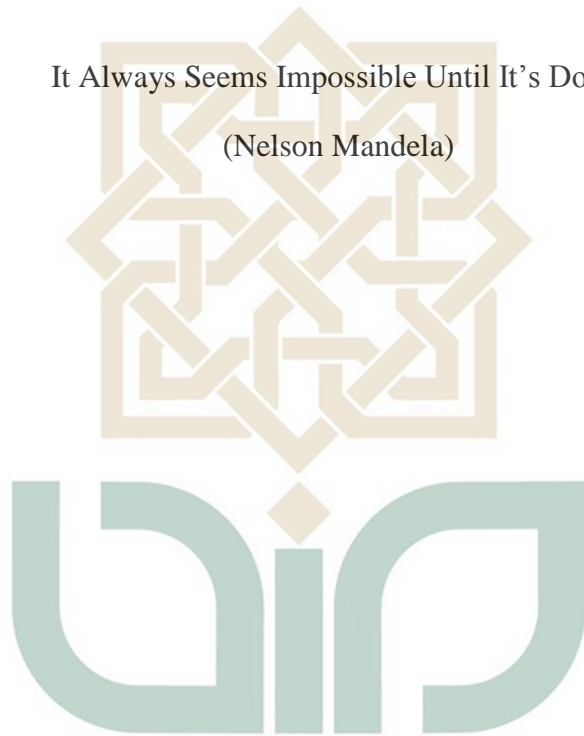
## MOTTO

There's No Shortcut to Perfection. All It Takes Is Hard Work. And More Hard Work.

(Kim Jonghyun)

It Always Seems Impossible Until It's Done.

(Nelson Mandela)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada;

1. Alm. Ayah dan Ibu

Sosok yang telah membesarkan aku sampai berada pada titik ini. Semoga dengan ini salah satu cita-cita Ayah telah tercapai.

2. Kakak

Dukungan dan semangat yang diberikan menjadikan aku kuat.

3. Almamater UIN Sunan Kalijaga terkhususnya untuk Prodi Ilmu Perpustakaan.





## INTISARI

### **KOMIK DETECTIVE CONAN (Berdasarkan Nilai Pendidikan Karakter Oleh *Character Counts!*)**

Oleh:

**Dwi Hardiyanti**

**13140064**

Penelitian ini bertujuan untuk mendikripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam komik *Detective Conan* volume 39 dan 40 berdasarkan nilai pendidikan karakter oleh *Character Counts!*. Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*library reasearch*) yng menggunakan data berupa narasi, deskripsi dan dialog berupa data tertulis pada komik *Detective Conan* volume 39 dan 40 dengan jumlah 11 judul cerita.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik dan mengumpulkan data dengan cara dokumentasi, observasi, studi pustaka baca dan catat. Adapun untuk mengolah data digunakan metode analisis isi (*content analysis*). Melalui penelitian ini, diperoleh simpulan bahwa nilai pendidikan karakter dalam komik *Detective Conan* tersebar dalam setiap judul yang disampaikan secara beragam. Nilai pendidikan karakter yang ditemukan antara lain: *trustworthiness* (kepercayaan), *repect* (menghormati), *repositibility* (tanggung jawab), *fairness* (keadilan), *caring* (kepedulian) dan *citizenship* (kewarganegaraan). Pemunculan nilai pendidikan karakter yang paling banyak adalah karakter caring (kepedulain) dan yang paling sedikit adalah fairness (keadilan).

**Kata Kunci:** Nilai-Nilai Pendidikan Karakter, Komik, Karakter.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **ABSTRACT**

### **COMIC DETECTIVE CONAN (Based on Character Education Value by *Character Counts!*)**

**By:**

**Dwi Hardiyanti**

**13140064**

The purpose of this research were to discribe character education value that contained in Comic Detective Conan volumes 39 and 40 based on the value of character education by *Character Counts!*. This research was library research used data such as naration, description and dialogues in the form of written data in Comic Detective Conan volumes 39 and 40 with a total of 11 story titles.

This research used pragmatic approach and data collecting method were documentation, observation, literature study, reading and taking notes. Data analysis used was content analysis. Through this research, the conclusion that the value of character education in the comic Detective Conan is spreaded in each titles with diverse delivery. The character education that founded was: trustworthiness, repect, repositibility, fairness, caring, dan citizenship . The most common character education value that come out was caring and the least common value was fairness.

**Keywords:** Character Education Value, Comic, Character.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam peneliti curahkan kepada Baginda Agung Muhammad SAW yang memberikan petunjuk kehidupan berupa jalan lurus dalam ajaran agama Islam yang sempurna.

Peneliti membahas tentang *KOMIK DETECTIVE CONAN (Berdasarkan Nilai Pendidikan Karakter Oleh Character Counts!)*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama menjalani penelitian ini, peneliti menemui banyak sekali kendala, namun berkat dukungan dari berbagai pihak berupa moril bahkan materiil akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan. Akhirnya, dengan penuh kasih peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Wildan, M.A. selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Nurdin Laugu, M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan (S1) Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus penguji 1 Sidang Skripsi peneliti.
3. Drs. Mustari, M.Hum. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan (S1) Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus penguji 2 Sidang Skripsi peneliti.

4. Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS. selaku dosen pembimbing penelitian yang telah memberikan banyak masukan dan kritik konstruktif tentang penelitian yang dilakukan peneliti.
5. Para dosen Prodi Ilmu Perpustakaan (S1) Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti selama proses belajar di bangku perkuliahan.
6. Keluarga IP A atas kebersamaan dan persaudaraannya selama ini. Semoga ikatan ini kekal hingga nanti.
7. Teman-teman Arisan Artist dan L Crew's aliansi grup Lendong yang menjadi *support system*.
8. Rekan-rekan Organisasi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan (OMIP) Liberty yang telah memberikan banyak inspirasi tentang berbagai hal, terutama di bidang Ilmu Perpustakaan.
9. Pemuda RT 05 yang menjadi *mood booster* dan memberi suntikan semangat dengan banyolannya.
10. Barbie Cute, Dikna, dan Mia teman-teman yang menjadi "tempat sampah" dan senantiasa mendengarkan curahan hati peneliti.
11. Terakhir, SHINee, NCT, Baek Yerin, Colde, dan Dream Perfect Regime (DPR) yang telah memberikan semangat secara tidak langsung dengan lagu-lagu mereka yang telah menemani saat mengerjakan penelitian.

Peneliti pun memahami jika skripsi ini tentu jauh dari kesempurnaan, maka kritik serta saran akan berguna bagi peneliti untuk bekal melakukan penelitian yang lebih baik kedepannya. Salam.

Yogyakarta, 16 Desember 2020

Dwi Hardiyanti



## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| Daftar Isi                              |      |
| HALAMAN JUDUL .....                     | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                | ii   |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....   | iii  |
| NOTA DINAS .....                        | iv   |
| MOTTO .....                             | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....               | vi   |
| INTISARI .....                          | vii  |
| ABSTRACT .....                          | viii |
| KATA PENGANTAR .....                    | ix   |
| DAFTAR ISI .....                        | xii  |
| DAFTAR TABEL .....                      | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                   | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN                       |      |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....        | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....               | 5    |
| 1.3 Fokus Penelitian .....              | 5    |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian ..... | 5    |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian .....           | 5    |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian .....          | 5    |

|   |    |
|---|----|
| 1.5 Sistematika Penelitian .....                  | 6  |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> |    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                        | 8  |
| 2.2 Landasan Teori .....                          | 12 |
| 2.2.1 Literatur Anak .....                        | 12 |
| 2.2.2 Jenis-Jenis Literatur Anak .....            | 12 |
| 2.2.3 Pendidikan Karakter.....                    | 14 |
| 2.2.3.1 Karakter .....                            | 14 |
| 2.2.3.2 Karakter .....                            | 15 |
| 2.2.4 Pilar-Pilar Pendidikan Karakter .....       | 17 |
| 2.2.5 Komik .....                                 | 20 |
| 2.2.6 Pendekatan Pragmatik .....                  | 21 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                  |    |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                         | 24 |
| 3.2 Obyek dan Subyek Penelitian .....             | 24 |
| 3.3 Sumber Data .....                             | 25 |
| 3.4 Instrumen Penelitian .....                    | 25 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data .....                 | 25 |
| 3.5.1 Studi Pustaka .....                         | 26 |
| 3.5.2 Dokumentasi .....                           | 26 |
| 3.6 Teknik Analisis Data .....                    | 26 |

|  |    |
|--|----|
| 3.7 Uji Keabsahan Data .....   | 28 |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN</b>   |    |
| 4.1 Gambaran Umum tentang komik <i>Detective Conan</i> .....   | 30 |
| 4.1.1 Profil Komik <i>Detective Conan</i> .....  | 30 |
| 4.1.2 Profil Pencipta Komik <i>Detective Conan</i> .....   | 30 |
| 4.1.3 Sinopsis Komik <i>Detective Conan</i> .....  | 31 |
| 4.1.4 Tokoh Utama yang Terdapat dalam Komik <i>Detective Conan</i> .....                                     | 32 |
| 4.1.5 Tokoh Pendukung dalam Komik <i>Detective Conan</i> .....   | 33 |
| 4.2 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Komik <i>Detective Conan</i><br>Berdasarkan Character Counts ..... | 35 |
| 4.2.1. <i>Trustworthiness</i> (Kepercayaan) .....  | 36 |
| 4.2.2 <i>Respect</i> (Menghormati) .....   | 41 |
| 4.2.3 <i>Responsibility</i> (Tanggung Jawab) .....   | 45 |
| 4.2.4 <i>Fairness</i> (Keadilan) .....   | 51 |
| 4.2.5 <i>Caring</i> (Kepedulian) .....   | 53 |
| 4.2.6 <i>Citizenship</i> (Kewarganegaraan) .....   | 61 |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>  |    |
| 5.1 KESIMPULAN .....   | 72 |
| 5.2 SARAN .....  | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 74 |
| LAMPIRAN .....   | 79 |



## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Perbandingan Penelitian 1 .....  | 9       |
| Tabel 2. Perbandingan Penelitian 2 .....  | 10      |
| Tabel 3. Perbandingan Penelitian 3 .....  | 11      |
| Tabel 4. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Komik <i>Detective Conan</i><br>Karya Aoyama Gosho ..... | 69      |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Gambar Sampul Komik <i>Detective Conan</i> ..... | 79      |
| Lampiran 2. Deskripsi Komik <i>Detective Conan</i> .....     | 81      |
| Lampiran 3. Foto Pencipta Komik <i>Detective Conan</i> ..... | 82      |
| Lampiran 4. Kartu Data .....                                 | 83      |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini dengan adanya teknologi dan internet masyarakat mempunyai akses yang lebih mudah kepada sumber-sumber informasi yang mereka inginkan termasuk untuk bacaan. Bacaan yang disediakan pun beragam mulai dari berita sampai dengan bacaan hiburan seperti komik. Komik atau buku komik dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* (1995:226) adalah majalah yang dikhususkan untuk anak-anak yang mana berisi satu set cerita yang diceritakan dalam gambaran dengan sedikit tulisan. Nurgiyantoro (2013:408) menyebutkan komik merupakan sesuatu yang dianggap atau berkaitan dengan hal yang tidak serius, santai, hiburan ringan, lucu dan lain-lain. Namun, sekarang komik juga merupakan bacaan yang dapat dibaca oleh orang dewasa karena memiliki tema yang lebih kompleks maupun memiliki tujuan untuk mengkritisi permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Komik menurut Boneff dalam Nurgiyantoro (2013:409) dapat dikategorikan sebagai kesastraan (sastra anak) populer yang memiliki keunikan tersendiri karena memiliki gambar-gambar. Nurgiyantoro (2013:408) memberikan alasan komik sebagai sastra anak dikarenakan komik dapat mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran, atau maksud-maksud tertentu sebagaimana halnya dengan karya sastra.

Sastra anak atau dapat disebut sebagai literatur anak menurut Lynch-Brown dan Carl (2005:3) merupakan sebuah buku yang mempunyai kualitas yang bagus untuk anak-anak. Literatur anak menurut Udasmoro dkk (2012:44) merupakan salah

satu produk yang dikelola, rekayasa, dan dikembangkan untuk berbagai tujuan yang mana literatur anak juga dapat digunakan sebagai alat mendidik dalam perkembangan anak. Udasmoro dkk (2012:14) menyebutkan literatur anak sebagai alat mendidik dikarenakan mempunyai amanat yang dapat digunakan untuk membangun karakter seseorang, seperti rasa kemanusiaan, harga diri, pemikiran kritis, pekerja keras dan hemat.

Dilihat dari pernyataan-pernyataan di atas sebenarnya komik dan literatur anak memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mendidik pembacanya. Namun disayangkan, komik masih dianggap tidak dapat mewakili literatur anak dalam pandangan pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2013:428) komik masih dianggap suatu hal yang tidak baik karena dianggap dapat menyebabkan anak menjadi malas membaca buku yang banyak tulisannya karena terbiasa membaca tulisan yang singkat dan hanya melihat gambar saja. Selain itu komik dianggap memberikan dampak negatif pada pembaca terutama anak-anak. Seperti sebuah artikel dari CNN Indonesia (Tri Wahyuni, 2015) komik sering dijadikan kambing hitam saat ada anak-anak yang melakukan penyimpangan seperti seorang pelajar penggemar komik di Jakarta yang melakukan tindakan bunuh diri. Dampak negatif ini ada karena komik dianggap menampilkan gambar-gambar yang berisi kekerasan serta cerita yang dianggap menyimpang untuk anak-anak. Mengutip pernyataan Pak Thohir dari sebuah artikel Kompas, 29 Desember 1993 (dalam Kumparan, 2018)

“Cerita-cerita komik itu tidak wajar, bahkan cenderung membahayakan. Saya tidak setuju komik dibawa ke sekolah. Kalau perlu komik dihapuskan saja, baik yang ada di sekolah maupun di luar sekolah...”

Pernyataan di atas menggambarkan bahwa komik sebenarnya masih dianggap suatu hal yang tidak memiliki daya guna dan dianggap tidak dapat memberikan informasi maupun pembelajaran kepada pembacanya.

Namun dewasa ini komik menjadi bacaan yang makin populer dikalangan masyarakat dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu contoh komik yang masih memiliki pembacanya hingga saat ini adalah Komik *Detective Conan*, komik ini merupakan salah satu buku komik yang cukup digemari disebutkan dalam penelitian yang ditulis oleh Kartika (2019:2) bahwa Komik *Detective Conan* masih diminati keberadaanya selama lebih dari 2 dekade. Dalam penelitiannya Kartika (2019:2) juga menyebutkan Komik *Detective Conan* begitu digemari yaitu karena memiliki genre misteri. Komik yang menceritakan tentang seorang detektif cilik yang menyelidiki kasus misteri sebuah organisasi hitam. Selain itu, alasan lain Komik *Detective Conan* masih sangat digemari karena ceritanya yang dapat mengikat pembaca dengan memberikan alur cerita yang membuat penasaran serta memberikan *clue-clue* agar pembacanya juga dapat ikut dalam memecahkan kasus yang diceritakan.

Selain dalam aspek hiburan komik *Detective Conan* ini dapat memberikan pengetahuan atau pendidikan kepada pembacanya. Seperti yang disebutkan pula dalam penelitian Kartika (2019:3) bahwa komik dengan genre misteri dapat

mempengaruhi pembacanya untuk melakukan diskusi dan merumuskan keputusan sehingga dalam proses tersebut dapat mempengaruhi interaksi di lingkungan sosial. Akan tetapi selain nilai positif yang terdapat dalam Komik *Detective Conan*, komik ini masih dianggap kurang pas untuk anak-anak karena dalam visualisainya komik *Detective Conan* menyajikan gambar-gambar berupa kekerasan maupun segi cerita yang membahas tentang kejahatan.

Segi cerita yang menyimpang ini harusnya menjadi pembahasan penting karena seperti yang telah disebutkan komik dengan genre misteri ini dapat mempengaruhi pembacanya dalam berinteraksi di lingkungannya yang mana dapat juga membentuk karakter dari pembacanya. Pembentukan karakter negatif jelas bukan tujuan dari dibuatnya komik *Detective Conan* ini. Apalagi dengan masih adanya sekolah dasar yang memiliki koleksi komik *Detective Conan* seperti disebutkan dalam penelitian Setiawan (2015). Anak-anak sekolah dasar masih digolongkan rawan untuk membaca buku dengan visualisasi dan cerita yang lumayan ekstrem. Perpustakaan terutama perpustakaan dasar harusnya mengkaji dulu bahan pustaka yang akan dijadikan koleksi. Koleksi perpustakaan adalah salah satu sumber tersedianya informasi dengan koleksi yang dapat mendukung tumbuhnya nilai-nilai pendidikan karakter dalam diri anak. Kemudian bagaimanakah nilai pendidikan karakter yang digambarkan dalam komik *Detective Conan* yang sekiranya dapat menggambarkan bahwa Komik tersebut baik untuk dibaca oleh anak-anak. Nilai karakter sendiri berisi tentang pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebijakan, kepada Tuhan Yang Maha



Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan (Kemendikbud, 2012:3). Maka dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang bagaimana nilai karakter yang terkandung dalam komik *Detective Conan*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam Komik Detective Conan?

## **1.3 Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian ini pada seri komik *Detective Conan edisi spesial* vol. 39 dan 40. Menggunakan kedua volume tersebut karena komik *Detective Conan* memiliki banyak sekali seri dan edisi serta volume edisi spesial hanya terbit satu tahun sekali sehingga ketiga volume tersebut sekiranya dapat mewakili serial komik *Detective Conan* secara keseluruhan. Fokus kajian adalah nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam komik *Detective Conan*.

## **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Mengetahui nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam komik *Detective Conan*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian terhadap komik *Detective Conan* ini diharapkan mampu member manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai penambah referensi keilmuan bagi Jurusan Ilmu Perpustakaan dan sivitas akademika UIN Sunan Kalijaga pada umumnya.
2. Memberikan pandangan baru bagi pembaca bahwa isi dalam sebuah komik tidak selamanya berisi kekerasan tetapi banyak pula informasi yang dapat diambil sebagai sumber pengetahuan.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih rapi dan sistematis, maka penulis menggambarkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II adalah menyajikan tujuan pustaka yaitu berupa penelitian-penelitian sejenis yang telah dilakukan, dan landasan teori yang merupakan penjabaran teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

Bab III berisi metode penelitian yang menjabarkan tentang jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV hasil dan pembahasan. Bab ini berisi gambaran umum mengenai Komik *Detective Conan* meliputi gambaran umum dan profil pencipta serta pembahasan penelitian.

BAB V simpulan. Pada bagian terakhir berisi simpulan dari penelitian, jawaban atas rumusan masalah yang dicari dalam penelitian dan disertakan saran yang diperlukan untuk membenahi penelitian kedepannya.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap Komik *Detective Conan* berdasarkan nilai pendidikan karakter oleh *Character Counts!* maka penulis dapat mengamabil kesimpulan sebagai berikut. Nilai pendidikan karakter berdasarkan pilar pendidikan karakter dari *Character Counts!* yang terdapat dalam Komik *Detective Conan* terpenuhi. Nilai-nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam adalah sebagai berikut, Trustworthiness (Kepercayaan), Respect (Menghormati), Responsibility (Tanggung jawab), Fairness (Keadilan), Caring (Peduli), dan Citizenship (Kewarganegaraan).

#### 5.2 Saran

Setelah penulis melakukan penelitian mengenai Komik *Detective Conan* berdasarkan nilai pendidikan karakter oleh *Character Counts!* terdapat beberapa saran yang akan penulis sampaikan yaitu:

1. Bagi penulis komik dalam menciptakan karya lebih memperhatikan komposisi nilai-nilai pendidikan didalamnya. Menambahkan dialog yang lebih tepat dan bersifat positif agar tidak pembaca tidak salah menafsirkan.
2. Bagi orang tua, dalam memilih bacaan komik agar lebih diperhatikan agar anak-anak juga tidak salah dalam memilih bacaan.
3. Penelitian yang membahas mengenai nilai pendidikan di dalam komik masih harus diperbanyak dan dilanjutkan. Hal ini dilakukan guna memperluas wawasan

serta dapat menjadi referensi bagi bidang perpustakaan agar tahu dan tidak salah dalam menambah koleksi di perpustakaan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agam, Rameli. 2009. *Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Pustaka Keluarga.
- Agustian, Rahmat. 2014. “Implementasi Nilai Hormat Dan Santun Dalam Pendidikan Berkarakter Oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dumai Kota Dumai”. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Diunduh pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 14.27.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bugin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Hikmat. 2018. “Komik sebagai Bacaan Baik”. Dalam <https://kumparan.com/hikmat-darmawan/komik-sebagai-bacaan-baik>. Diakses pada 1 September 2020.
- Endaswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Evanti, Amelia Rahma. 2012. “Hubungan karakter siswa dengan motivasi berprestasi siswa di SMP Al-Izzah Islamic Boarding School Batu”. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Gosho, Aoyama. Kubota Kazuhiro., dan Ohta Masaru. 2016. *Detektif Conan Edisi Spesial 39*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Detektif Conan Edisi Spesial 40*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hadi, Sutrisno. 1989. *Metodologi Research I&II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hidayatullah, Arif. 2013. “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Semar”. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Hornby, A. S. 1995. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.



Huck, Charlotte S. 2004. *Children's Literature: In The Elementary School*. New York: McGraw Hill Higher.

Josephson Institue. 2013. *Toolkit*. Amerika Serikat.

Is, Bukhari, Ahmad Tafsir dan Hendri Tanjung. 2017. Pendidikan Kejujuran Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan kabupaten Labuhanbatu Sumatra Utara. *Jurnal EduTech*, Vol. 3. 35-51. <https://media.neliti.com/media/publications/54798-ID-pendidikan-kejujuran-dalam-kurikulum-pen.pdf>. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 19.44.

Kartika, Pradina Yuliani. 2019. "Makna Membaca Komik Conan di Kalangan Anak Muda". Malang: Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Petunjuk Teknis Uji Coba Penyelenggaraan Pendidikan Karakter bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Kisworo, Dimas Anjar, Wistohadi dan Theresia Sri Rahayu. 2019. Perbedaan Efektivitas Group Investigation Dengan Problem Based Learning Terhadap Kerjasama Siswa Mata Pelajar IPA Siswa Kelas 5 SD Gugus Joko Tingkir. *Jurnal Basicedu* 3(1), 66-67. Diunduh tanggal 5 Desember 2020 pukul 13.31

Kuntojojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: dalam *e-book*.

Lynch-Brown, Carol dan Carl M. Tomlison. 2005. *Essentials of Children's Literature*. Amerika Serikat: Pearson.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Merdeka. Tt. Gosho Aoyama. <https://www.merdeka.com/gosho-aoyama/profil/> diakses pada 8 Desember 2020 pukul 09.22

Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

\_\_\_\_\_. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morgannova, Wandityas Asy'ari. 2013. "Penerapan Strategi Aktif Index Card Match Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Keberanian Dan

- Hasil Belajar Matematika”. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 11.21
- Naim, Ngainun. 2012. *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nadhiroh, Alfin. 2012. “Hubungan Kebersyukuran Dengan Kebermaknaan Hidup Orang Tua Yang Memiliki Anak Autis”. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim. Diunduh tanggal 6 Desember 2020 pukul 08.44
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sasta Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peterson, Reece L., Ann O’Connor dan Scott Fluke. 2014. *Character Counts! Program Description*. Amerika Serikat: University of Nebraska-Lincoln
- Pringgadini, Heni. 2018. “Penanaman Karakter Sopan Santun Melalui Program 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta”. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diunduh tanggal 2 Desember 2020 pukul 17.48
- Rahmawati, Liza. 2015. “Khuruj Dan Komitmen Pada Keluarga (Studi Deskriptif Pada Jamaah Tabligh)”. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Diunduh tanggal 2 Desember 2020 pukul 16.55
- Ryan & Bohlin. 1999. *Building Character in School*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Riyanto, Yatim. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Suatu Tinjauan Dasar*. Surabaya: SIC.
- Saptono. 2011. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi dan Langkah Praktis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Setiawan, Abus. 2015. *Pemanfaatan Literatur Anak di Perpustakaan Sekolah Islam Athirah Bukit Buruga Makasar*. Makasar: Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Alaudin.
- Subagyo, Joko P. 1991. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, M. Agus,. 2014. *Hukum, Moral & Keadilan Sebuah Kajian Filsafat Hukum*. Kencana: Jakarta.

- Sari, Suci Nur Indah. 2016. "Relevansi Novel Pasukan Matahari Karya Gol A Gong Dengan Fungsi Pendidikan Perpustakaan Sekolah (Perspektif Pendidikan Karakter Kemendiknas Tahun 2010)". Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam *e-book*.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tirtawinata, Christafora Megawati. 2013. Menjadi Pribadi yang Dapat Dipercaya. *Humaniora*, 4 (1), 49-57. Dalam <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3417/2803> diunduh pada tanggal 5 Desember 2020 pukul 19.21.
- Udasmoro, Wening dkk. 2012. *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Sastra Prancis, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.
- Wahyuni, Tri. 2015. "Beban Hidup Bisa Jadi Penyebab Bunuh Diri, Manga Hanya Pemicu". Dalam <http://cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150119141537-255-25659/beban-hidup-bisajadi-penyebab-bunuh-diri-manga-hanya-pemicu>. Diakses pada 03 April 2020.
- Wikipedia. Tt. Daftar Karakter Detektif Conan. [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_karakter\\_Detektif\\_Conan](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_karakter_Detektif_Conan) diakses pada 8 Desember 2020 pukul 14.55
- Wibowo, Agus. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah (Konsep dan Praktik Implementasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.
- Wulandari, Sudiarti. 2014. "Cerita Anak Realistis pada Majalah Boboi 24 Sampai Dengan 39 Tahun XLI (Kajian dalam Pendidikan Karakter)". Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zed, Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.

\_\_\_\_\_. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.

Zubaedi. 2011. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya dalam Lemvaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.





## Lampiran 1

Gambar Sampul Komik *Detective Conan*Komik *Detective Conan* Edisi Spesial Vol. 39

Sumber:

[https://i.grassets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/14648553051/30335853\\_SY475.jpg](https://i.grassets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/14648553051/30335853_SY475.jpg) diunduh tanggal 11 Desember 2020



Komik *Detective Conan* Edisi Spesial Vol. 40

Sumber:

[https://i.grassets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/14996833011/35642207.\\_SY475\\_.jpg](https://i.grassets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/14996833011/35642207._SY475_.jpg) diunduh tanggal 11 Desember 2020



## Lampiran 2

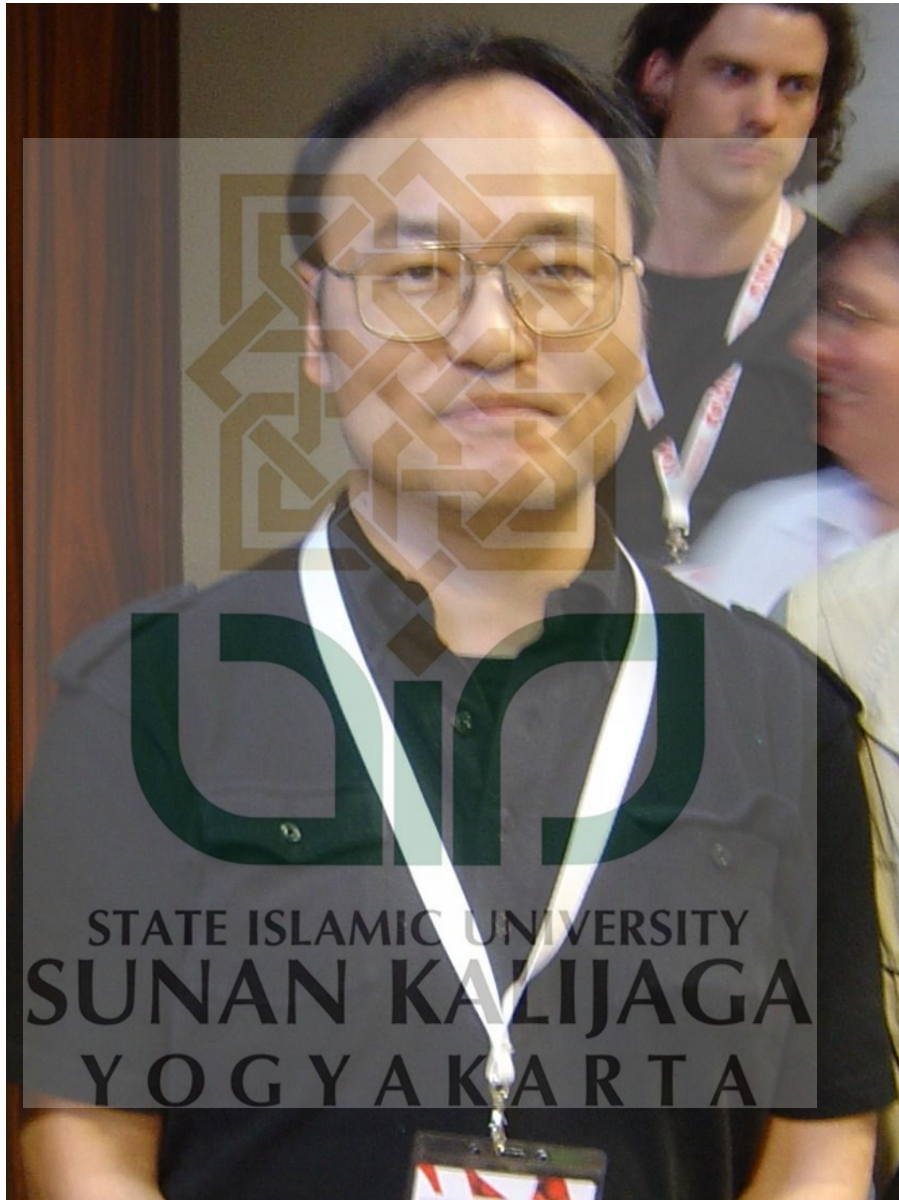
Deskripsi Komik *Detective Conan*

|                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| Judul          | : <i>Detective Conan</i>    |
| Tahun Terbit   | : 2016                      |
| Pencipta       | : Aoyama Gosho              |
| Penerbit       | : PT. Elex Media Komputindo |
| Kota Terbit    | : Jakarta                   |
| Jumlah Halaman | : 200                       |
| Harga          | : Rp. 25.000,-              |

Sumber:

<https://www.gramedia.com/products/detektif-conan-spesial-39> diakses pada 11 Desember 2020

## Lampiran 3

Foto Pencipta Komik *Detective Conan*

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Gosho\\_Aoyama.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Gosho_Aoyama.jpg)  
diakses pada 11 Desember 2020

## Lampiran 4

**KARTU DATA****1. *Trustworthiness* (Kepercayaan)**

|   |  |     |
|---|--|-----|
| DSP (39:3)  | Dua Surat Pemberitahuan<br>Aoyama Gosho    | T.1 |
| <p>“Lagipula mereka kelompok detektif remaja hebat yang jadi asisten anda dan sudah banyak memecahkan berbagai kasus ‘kan?’”<br/> “Mereka membuat anda menjadi lebih kuat.”</p> |  |     |
| DSP (39:4)  | Dua Surat Pemberitahuan<br>Aoyama Gosho    | T.2 |
| <p>“Aku Kogoro Mori akan mengusirnya!”</p>  |  |     |
| CSP (39:25)   | Dua Surat Pemberitahuan<br>Aoyama Gosho    | T.3 |
| <p>“Di sini! Di sinilah kami bertemu dengan Pak Kumakado dan kemudian tetesan bintang itu lenyap.”<br/> “Setelah itu kami pindah ke gerbong 6...”</p>                           |  |     |
| BDL (39:124)  | Buronan Dimensi Lain<br>Aoyama Gosho       | T.4 |
| <p>“Maaf, meski disuruh merahasiakkannya, tapi Conan bisa tahu semuanya.”<br/> “ Itu karena genta memasukkan alat transmisi ke dalam snack ramen yaiba...”</p>                  |  |     |
| JPP (40:138)  | Jebakan Permainan Pelarian<br>Aoyama Gosho | T.5 |
| <p>“Paman berjuanglah!”</p>   |  |     |

HD (40:192)

Hentikan *Drone*  
Aoyama Gosho

T.6

“Profesor! Apa *drone* yang tertangkap bisa digunakan?”

“Iya, tentu saja!”

“Baiklah, kita akan menggunakan suspender ini.”

**2. *Respect* (Menghormati)**

DPS (39:7)

Dua Surat Pemberitahuan  
Aoyama Gosho

RP.1

“Eh... Halo, Bu Kozenji!”

“Wah, Bu Kuraha!!”

DSP (39:7)

Dua Surat Pemberitahuan  
Aoyama Gosho

RP.2

“Kalau ada lelang lagi tolong beri tahu, ya!”

HYJ (40:103)

Himawari Yang Jelek  
Aoyama Gosho

RP.3

“Pak Mouri, saya sudah menunggu anda! Saya Kirihito Kachoin, pemilik rumah ‘*flower castle*’ ini.”

“Halo, saya Mouri pekerjaan apa yang ditawarkan pada saya hari ini?”

LBMS (40:41)

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

RP.4

“Apa boleh buat, tolong perhatikan agar anak-anak tidak keluar dari ruangan ini!”

“Baik!”

HYJ (40:104)

RP.5

Himawari Yang Jelek  
Aoyama Gosho

“Kalau begitu kita serahkan saja pada pak Mouri!”  
“Rose, tolong urus makanan untuk anak-anak juga ya...”

---

### 3. *Responsibility* (Tanggung jawab)

DSP (39:5)

R.1

Dua Surat Pemberitahuan  
Aoyama Gosho

“Aku tidak boleh kesiangan supaya bisa memberikan sarapan pagi bagi Mii-chan.”

---

PKM (39:68)

R.2

Permintaan Malam Kudus  
Aoyama Gosho

“Kau pikir kami datang ke sini tanpa persiapan? Itu uang palsu yang dibuat oleh profesor Agasa. Uang itu disambung dengan senar satu persatu!”

---

BV (39:78)

R.3

Bitter Valentine  
Aoyama Gosho

“Dan Rin, semoga kau juga sukses ya karena kau juga anak didik kesayanganku...”  
“Aku akan berusaha?”

---

BV (39:79)

R.4

Bitter Valentine  
Aoyama Gosho

“Ya, aku belum akan pensiun sampai aku membuat cake yang bisa membuatmu mengaku kalah.”

---

BDL (39:112)

R.5

Buronan Dimensi Lain  
Aoyama Gosho

“Maaf sekarang aku sedang sibuk! Bukan waktunya main dengan anak yang ngga kukenal, sudah ya!”

PHBK (39:23)

R.6

Pawang Hewan Buas Kematian  
Aoyama Gosho

“Jangan-jangan penyebab Caesar menyerang adalah...”

“Ada, Ini dia.”

“Aku tahu sekarang dialah pelakunya. Oke, selanjutnya tinggal membuat paman tertidur...”

LBMS (40:39)

R.7

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

“Pukul 9 malam ini katanya *Kid the Phantom Thief* akan datang untuk mencuri permata “Sankenja No Hoshi” itu. Kalau dia muncul, kali ini tak akan kubuarkan lolos lagi.”

LBMS (40:40)

R.8

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

“Kalau begitu, tolong jaga tempat itu agar anak-anak tidak mendekat! Ini perintah pak presdir! Lagipula ruang pesta ini aman, jadi anda tidak perlu khawatir!”

HD (40:169)

R.9

Hentikan *Drone*  
Aoyama Gosho

“Tidak-tidak! Sekarang aku sedang sibuk! Ada laptop perusahaan yang rusak karena terserang virus dan mereka datang padaku untuk meminta diperbaiki!”



HD (40:170-171)

R.10

Hentikan *Drone*

Aoyama Gosho

“Conan, maaf... tapi, saat ini aku sedang sibuk menangani kasus pencurian. Ini gawat karena bubuk mesiu yang dicuri dari pabrik kembang api. Sepertinya pelaku memecahkan kaca jendela pabrik kembang api yang letaknya di atas lalu, masuk dari sana.”

HD (40:179-180)

R.11

Hentikan *Drone*

Aoyama Gosho

“Kacau, masa’ buang sampah di dalam hutan...”  
 “Blueprint yang diretas, bubuk mesiu yang dicuri, dan matras ini. Jangan-jangan... ini!”  
 “Profesor! Ayo, kita ke mobil sekarang.”  
 “Kenapa terburu-buru?”  
 “Aku tahu apa yang diincar pelaku! Kalau pemikiranku benar... maka kondisinya berbahaya!!”

#### 4. *Fairness* (Keadilan)

HD (40:187)

F.1

Hentikan *Drone*

Aoyama Gosho

“Lencana detektif ini di-setting agar bisa mengeluarkan gelombang radio berbagai frekuensi!! Lalu, letakkan jaringan ini pada jaringan penangkap serangga...”  
 “Akhirnya tertangkap!!”  
 “Aku juga!”

#### 5. *Caring* (Peduli)

DPS (39:6)

C.1

Dua Surat Pemberitahuan

Aoyama Gosho

“Jago, yaaa!”  
 “Andai aku bisa main sehebat itu...”

DSP (39:6) C.2

Dua Surat Pemberitahuan  
Aoyama Gosho

“Kalau begitu, akan kuajari kalian lagu yang bisa kalian mainkan juga.”

---

PMK (39:37) C.3

Permintaan Malam Kudus  
Aoyama Gosho

“Kamu juga ngga boleh malu-malu!”

---

PMK (39:38) C.4

Permintaan Malam Kudus  
Aoyama Gosho

“Mendadak dia harus ke Amerika untuk penelitian selama sebulan dan aku dititipi anak itu selama sebulan.”

---

PMK (39:39) C.5

Permintaan Malam Kudus  
Aoyama Gosho

“Tenang saja! Pasti ayahmu cuma sibuk dengan penelitiannya! Lihat, hadiah natal dari ayahmu sudah sampai!”

---

BV (39:70) C.6

Bitter Valentine  
Aoyama Gosho

“Nanti kalian semua datang ya!”

---

RSK (39:169) C.7

Rumah Siluman Kucing  
Aoyama Gosho

“Baiklah, karena sudah malam menginaplah di sini.”

---

PHBK (40:10) C.8

Pawang Hewan Buas Kematian  
Aoyama Gosho

“Kalau kalian tidak bertindak, biar aku saja!”

---

LBMS (40:66) C.9

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

“Syukurlah kalian berhasil menangkap orang jahat. Tidak sia-sia aku memasukkan ke daftar 100 orang yang diundang Pak Misawa.”

---

LBMS (40:67) C.10

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

“Karena permata itu bukan permata yang kuincar, maka kukembalikan pada gadis paling cantik di tempat itu.”

---

MTS (40:72) C.11

Mengejar Tukang Sihir  
Aoyama Gosho

“Kalau begitu pertama-tama kita ke rumahmu dulu.”

---

MTS (40:72) C.12

Mengejar Tukang Sihir  
Aoyama Gosho

“Akh! Conan! Genta!  
“Syukurlah, kami mencari-cari kalian.”

---

MTS (40:91) C.13

Mengejar Tukang Sihir  
Aoyama Gosho

“Syukurlah kau selamat. Selanjutnya, serahkan pada polisi!”

---

MTS (40:98) C.14  
 Mengejar Tukang Sihir  
 Aoyama Gosho

“Ini hadiah tahun baru untuk dariku! Untuk Ayumi ada lampu meja yang dimodifikasi, yang sudah ku perbabaiki. Untuk Genta toaster yang sudah kumodifikasi. Alat-alat elektronik itu dibawa ibu kalian ke tempatku karena katanya rusak.”

HJY (40:107) C.15  
 Himawari Yang Jelek  
 Aoyama Gosho

“Hei, hati-hati! Kalau kalian mendekati nanti kalian dimakan lho!”

HJY (40:108) C.16  
 Himawari Yang Jelek  
 Aoyama Gosho

“Chef memang hebat!”  
 “Ayo, puji aku lagi! Mau makan jeruk ini? Rasanya enak, lho!”

JPP (40:150) C.17  
 Jebakan Permainan Pelarian  
 Aoyama Gosho

“Paman jangan masuk ke ruangan itu!!”

HD (40:186) C.18  
 Hentikan *Drone*  
 Aoyama Gosho

“Profesor! Apa kita tidak bisa berbuat sesuatu? Paling tidak kita mengganggu si pelaku...”  
 “Ganggu, ya... oh, iya! Aku dapat ide!! Kacaukan saja gelombang radio yang diterima *drone*!”

## 6. *Citizenship* (Kewarganegaraan)

|  |   |       |
|--|---|-------|
| DSP (39:5)   | Dua Surat Pemberitahuan<br>Aoyama Gosho | CT. 1 |
| <p>“Jam weker?”<br/> “Benar! Jam yang katanya benar-benar bisa membangunkan kita.”</p> <hr/>   |   |       |
| DSP 939:25)  | Dua Surat Pemberitahuan<br>Aoyama Gosho | CT.2  |
| <p>“Kalung itu dicuri di gerbong 7, ‘kan? Ceritakan kondisi saat itu.”</p> <hr/>   |   |       |
| PMK (39:48)  | Permintaan Malam Kudus<br>Aoyama Gosho  | CT.3  |
| <p>“Tenang saja Seiya. Pasti akan menyelamatkan papamu! Kami kelompok detektif remaja...”</p> <hr/>  |   |       |
| PMK (39:51)  | Permintaan Malam Kudus<br>Aoyama Gosho  | CT.4  |
| <p>“Kalau begitu, kita harus secepatnya memecahkan kode ini!!”</p> <hr/>   |   |       |
| PMK (39:56)  | Permintaan Malam Kudus<br>Aoyama Gosho  | CT.5  |
| <p>“Orang di gambar itu adalah Yukichi Fukuzawa. Orang besar di zaman Meiji.”<br/> “Yukkichi Fukuzawa terkenal dengan ucapan “Langit tak menciptakan manusia di atas manusia lain dan tidak menciptakan manusia di bawah manusia lain.””</p> <hr/> |   |       |
| BV (39:86)   | Bitter Valentine<br>Aoyama Gosho        | CT.6  |

“Hei, mati lemas itu apa?”

“Mati gara-gara badan kehabisan oksigen akibat tidak bernapas seperti ketika tenggelam, tenggorokan tersedak sesuatu atau leher dijerat...”

---

BDL (39:108)

CT.7

Buronan Dimensi Lain  
Aoyama Gosho

“Ayo kita berpencar dan cari.”

---

PHBK (40:13)

CT.8

Pawang Hewan Buas Kematian  
Aoyama Gosho

“Natasha! Bawa bos ke tempat aman!”

“Ok! Teman-teman angkat jaringnya!”

---

PHBK (40:26-27)

CT.9

Pawang Hewan Buas Kematian  
Aoyama Gosho

“Kalian tidak bisa mendengarnya, suara-suara yang keluar dari mike itu adalah suara “suara nyamuk” yang bergelombang tinggi! Suara itu adalah suara yang tidak bisa didengarkan oleh manusia! Tapi meskipun sama-sama manusia, katanya suara itu bisa juga didengarkan oleh anak-anak...”

---

LBMS (40:56)

CT.10

Lindungi Bintang Malam Suci  
Aoyama Gosho

“Yang dimaksud “3 orang bijak” itu adalah 3 orang yang bernama Melkior, Baltasar, dan Kaspar. Mereka 3 orang dari negeri timur yang menuju ke negeri barat dengan bantuan bintang dan tujuan mereka adalah mencari Yesus yang lahir di kandang domba karena itulah ada bintang di pohon natal.”

---

JPP (40:139)

CT.11

Jebakan Permainan Pelarian  
Aoyama Gosho

“Ayo, jadikan ini acara yang menarik!”



“Iya, kami sudah memikirkan banyak soal!”

“Tunggu saja!”

---

JPP (40:140-141)

CT.12

Jebakan Permainan Pelarian  
Aoyama Gosho

“Soal hitungan yang susah, ya...”

“Ini bukan soal hitungan! Lihat baik-baik ukuran angka ‘5’-nya lebih kecil, angka ‘5’ kecildan angka ‘6’ bisa dibaca ‘kogoro’ lalu, diawali ‘96’ angka ‘96’ bisa dibaca ‘kuro’ (hitam)! Benda hitam yang untuk dikalikan atau disilangkan ke Kogoro artinya kan hitam itu!”

---

HD (40:177)

CT.13

Hentikan *Drone*  
Aoyama Gosho

“Dengar, cari tapi hati-hati ya!”

“Kumbang badak dimana kau?”

“Oi, oi! Kita bukan mencari serangga tapi mencari orang!”

## CURRICULUM VITAE

### A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Dwi Hardiyanti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Gunungkidul, 12 Februari 1995  
Alamat Asal :  
Patuk, RT 05/ RW 01 Patuk, Patuk Gunungkidul Yogyakarta  
Alamat Tinggal :  
Patuk, RT 05/ RW 01 Patuk, Patuk Gunungkidul Yogyakarta  
Email : hardiandwi12@gmail.com  
No. HP : 083866262715



### B. Latar Belakang Pendidikan Formal

| Jenjang | Nama Sekolah                  | Tahun     |
|---------|-------------------------------|-----------|
| TK      | TK Pertiwi 13 Patuk           | 1999-2001 |
| SD      | SD N Patuk 1                  | 2001-2007 |
| SMP     | SMP N 1 Patuk                 | 2007-2010 |
| SMA     | SMA N 2 Playen                | 2010-2013 |
| S1      | UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta | 2013-2020 |