

**KAJIAN FIKSI ILMIAH PADA TOKOH EDOGAWA CONAN
DALAM MANGA MEITANTEI KONAN
KARYA AOYAMA GOSHO**

SKRIPSI

OLEH:

**KARINA KESUMA PUTRI
NIM 105110201111027**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

**KAJIAN FIKSI ILMIAH PADA TOKOH EDOGAWA CONAN
DALAM MANGA MEITANTEI KONAN
KARYA AOYAMA GOSHO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

OLEH

**KARINA KESUMA PUTRI
NIM 105110201111027**

**PROGRAM S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Karina Kesuma Putri

NIM : 105110201111027

Program Studi : S1 Sastra Jepang 2010

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 14 Juli 2014

Karina Kesuma Putri
NIM 105110201111027



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Karina Kesuma Putri,
telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Malang, 30 Juni 2014

Pembimbing I

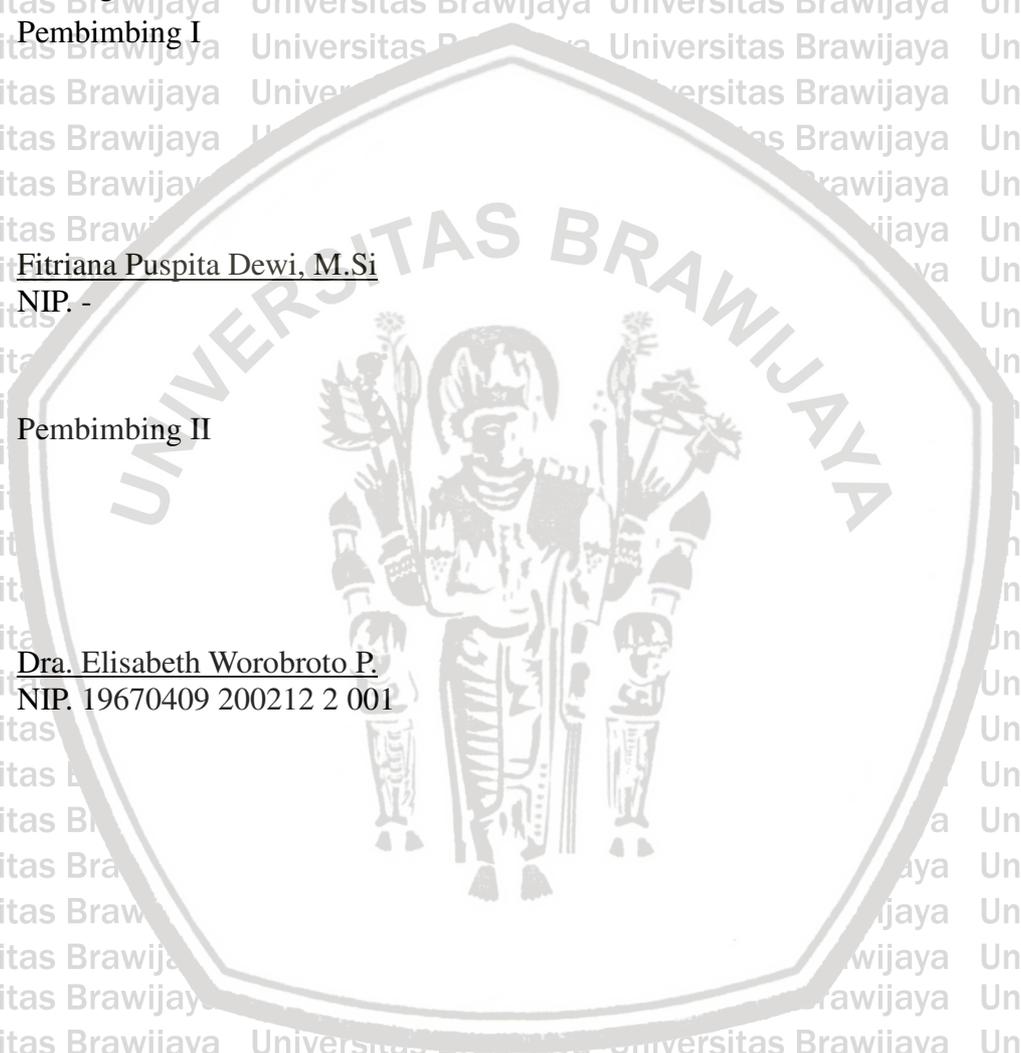
Fitriana Puspita Dewi, M.Si

NIP. -

Pembimbing II

Dra. Elisabeth Worobroto P.

NIP. 19670409 200212 2 001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Karina Kesuma Putri, telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Penguji
NIP. -

Fitriana Puspita Dewi, M.Si, Pembimbing I
NIP. -

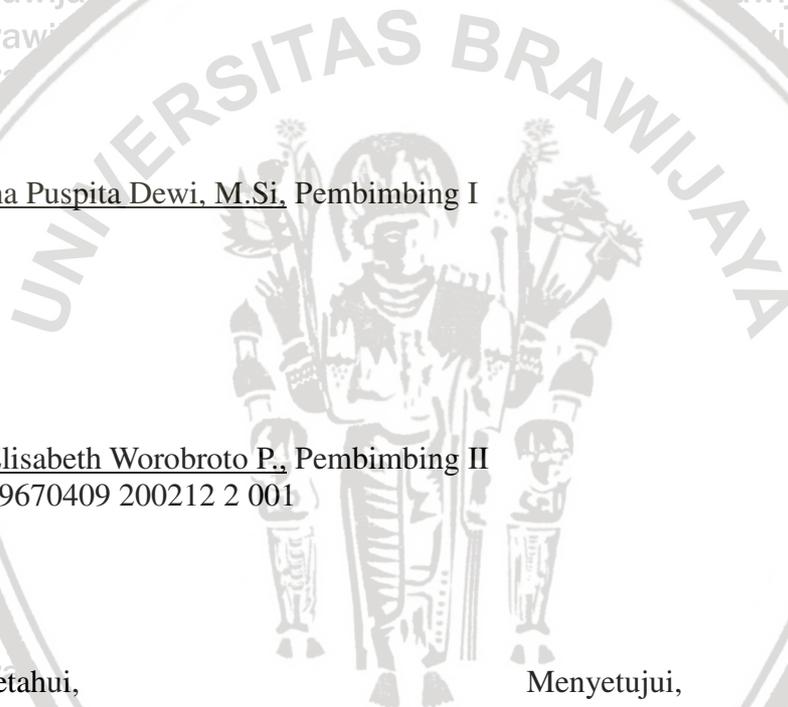
Dra. Elisabeth Worobroto P., Pembimbing II
NIP. 19670409 200212 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK DALAM BAHASA JEPANG	vi
ABSTRAK DALAM BAHASA INDONESIA	vii
DAFTAR TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Metode Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	9
2.2 Fiksi ilmiah/ <i>science fiction</i> (<i>Sci-fi</i>).....	9
2.2.1 Fiksi ilmiah/ <i>science fiction</i> di Jepang.....	13
2.3 Kajian Komik.....	16
2.3.1 Momen.....	16
2.3.2 Bingkai.....	17
2.3.3 Citra.....	17
2.3.4 Kata.....	18
2.3.5 Alur.....	19
2.4 Tokoh dan Plot Cerita.....	19
2.5 <i>Meitantei Konan</i>	21
2.6 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
3.1 Sinopsis <i>Meitantei Konan</i>	26
3.1.1 Tokoh-tokoh dalam Manga <i>Meitantei Konan</i>	28
3.2 Bentuk Fiksi Ilmiah pada tokoh Edogawa Conan dalam <i>Manga Meitantei Konan</i>	34
3.2.1 Obat Fiksi “Apotoxin 4869”.....	34
3.2.1.1 Peranan Obat Fiksi “Apotoxin 4869” terhadap Terbentuknya Plot <i>Meitantei Konan</i>	34
3.2.1.2 Dampak Obat Fiksi “Apotoxin 4869” pada Tubuh Edogawa Conan.....	42

3.2.2 Alat-alat Ciptaan Professor Agasa untuk Edogawa Conan	47
3.2.2.1 Dasi Kupu-kupu Pengubah Suara	48
3.2.2.2 Sepatu Penguat Tendangan.....	49
3.2.2.3 Kacamata Pelacak	51
3.2.2.4 Suspender Elastis	54
3.2.2.5 Jam Tangan Pembius	56
3.2.2.5.1 Jam Tangan Senter.....	58
3.2.2.6 Lencana 'Detektif'.....	59
3.2.2.7 <i>Skateboard</i> Tenaga Surya.....	61
3.2.2.8 Ikat Pinggang Pencetak Bola	63
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	67
4.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Negara-negara Penerbit <i>manga Meitantei Konan</i>	23



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Kudou Shinichi.....	29
3.2 Edogawa Conan.....	29
3.3 Mouri Ran.....	30
3.4 Mouri Kogoro.....	30
3.5 Agasa Hiroshi.....	31
3.6 Haibara Ai.....	31
3.7 Yoshida Ayumi.....	32
3.8 Tsuburaya Mitsuhiro.....	32
3.9 Kojima Genta.....	32
3.10 Gin.....	33
3.11 Vodka.....	33
3.12 Gin meminumkan obat beracun pada Shinichi secara paksa.....	35
3.13 Tubuh Kudou Shinichi yang bereaksi terhadap obat.....	37
3.14 Shinichi yang menyadari perubahan fisiknya.....	39
3.15 Shinichi mengaku bernama Edogawa Conan.....	40
3.16 Pertemuan Conan dengan Ai, serta diketahuinya nama obat “Apotoxin 4869”.....	43
3.17 Fungsi dan cara penggunaan dasi kupu-kupu pengubah suara.....	48
3.18 Fungsi dan cara penggunaan sepatu penguat tendangan.....	49
3.19 Fungsi dan cara penggunaan kacamata pencari jejak.....	51
3.20 Inovasi dari kacamata pelacak.....	52
3.21 Fungsi dan cara penggunaan suspender elastis.....	54
3.22 Fungsi dan cara penggunaan jam tangan pembius.....	56
3.23 Jam tangan senter.....	58
3.24 Fungsi dan cara penggunaan lencana pemanggil.....	59
3.25 Fungsi dan cara penggunaan skateboard tenaga surya.....	61
3.26 Fungsi dan cara penggunaan ikat pinggang pencetak bola.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Curriculum Vitae</i>	73
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	74
3. Cover <i>Manga Meitantei Konan</i>	76



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fiksi merupakan sesuatu yang tidak berdasarkan kenyataan atau cerita rekaan (KBBI, 2008, hal. 409). Dalam kaitannya dengan kesusastaan, maka yang dimaksud fiksi adalah cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi pengarang.

Terciptanya suatu imajinasi seringkali didasarkan pada pengamatan dan pengalaman pengarang. Sehingga, Stanton (2007, hal. 110), memaparkan bahwa ada berbagai macam tipe fiksi berdasarkan pengalaman pengarang. Salah satu di antaranya adalah fiksi ilmiah.

Fiksi ilmiah/*science fiction* merupakan salah satu *genre* cerita, yaitu saat imajinasi memiliki kemungkinan untuk dapat dijelaskan dengan prinsip atau teori ilmiah tertentu. Asimov dalam *Modern Science Fiction* (1953), mendefinisikan *science fiction* sebagai cabang kesusastaan yang berkaitan dengan pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan ilmiah terhadap manusia. Oleh sebab itu, kehadiran ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dilepaskan dalam penciptaan suatu karya sastra fiksi ilmiah.

Kuiper (2012, hal. 53) menyebutkan bahwa tema utama dalam cerita fiksi ilmiah biasanya menceritakan mengenai perjalanan luar angkasa, robot, makhluk alien, perjalanan waktu, dunia paralel, dan kecanggihan teknologi. Akan tetapi,

bahasan fiksi ilmiah tidak hanya terpaku pada tema utama seperti yang telah disebutkan di atas, karena ruang lingkup ilmu pengetahuan yang luas.

Menurut sejarahnya, istilah "*science fiction*" pertama kali diperkenalkan oleh seorang penulis Amerika Serikat bernama Hugo Gernsback untuk menyebut cerita yang meleburkan sains dan teknologi dengan fiksi, yang dimuat dalam majalah *Amazing Stories* (2005, para. 1).

Akan tetapi, sebelum adanya penyebutan "*science fiction*", karya bertema fiksi ilmiah telah banyak ditulis dalam bentuk novel. Popularitas novel fiksi ilmiah semakin meningkat sehingga karya fiksi ilmiah tidak hanya berkembang di Barat, tetapi juga menyebar luas termasuk ke kawasan Asia, tidak terkecuali di Jepang.

Matthew (1989, hal. 7), mengatakan *genre* fiksi ilmiah mulai memasuki Jepang pada era Meiji (1868-1912), sebagai pengaruh dari *westernisasi* setelah adanya restorasi Meiji. Novel-novel fiksi ilmiah terjemahan bahasa Jepang yang mulai masuk pada saat itu membuka jalan bagi para sastrawan Jepang untuk menghasilkan karya fiksi ilmiah.

Sama halnya dengan *genre* fiksi ilmiah, ada sebuah bentuk karya sastra yang juga merupakan pengaruh dari *westernisasi* yang terjadi di Jepang, yaitu komik. (Thisell, 2013, hal. 3). Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Lestari *et al*, 2009, hal. 1).

Komik yang ada di Jepang awalnya berasal dari seni lukis *ukiyo* yang ada sekitar abad ke-16. Akan tetapi, karena adanya pengaruh *westernisasi*,

penggambaran komik di Jepang kemudian mengikuti pola komik strip pada komik Barat (Brenner, 2007, hal. 4).

Meskipun demikian, komik Jepang memiliki ciri khas yang membuatnya berbeda dari komik Barat. Yaitu, cara baca antar panel beralur dari kanan ke kiri, tidak seperti komik Barat yang dibaca dari kiri ke kanan. Untuk membedakannya dengan komik Barat, maka komik Jepang kemudian dikenal dengan sebutan *manga*. Menurut Brenner (2007, hal. 3), istilah "*manga*" muncul sekitar tahun 1815 oleh seorang seniman bernama Hokusai Katsuhika, yang mengartikan *manga* sebagai gambar atau sketsa yang aneh.

Selain cara baca *manga*, ciri khas *manga* juga terletak pada gaya penggambarannya, yaitu mata yang besar, hidung yang kecil, serta garis wajah yang tajam dan tegas. Adapun *mangaka* yang pertama kali menggunakan gaya penggambaran ini ialah Osamu Tezuka. Hingga Tezuka mendapat julukan "*Dewa manga* Jepang" karena gaya penggambaran tersebut menjadi standar gaya penggambaran *manga* (Thisell, 2013, hal. 5).

Di samping itu, *manga* karya Osamu Tezuka berjudul *Astro Boy* berpengaruh besar terhadap kesuksesan *manga* baik di Jepang hingga di mancanegara. *Astro Boy* menceritakan penciptaan robot bernama Atom oleh Dr. Tenma dari DNA anaknya yang telah meninggal dunia. Sehingga, *Astro Boy* merupakan *manga* dengan *genre* fiksi ilmiah pertama yang membawa kepopuleran cerita-cerita fiksi ilmiah, khususnya pada *manga*.

Setelah adanya *Astro Boy* (1951-1968), *manga* dengan *genre* fiksi ilmiah menjadi salah satu *genre* yang banyak digunakan *mangaka* lainnya. Hal tersebut

disebabkan, baik fiksi ilmiah maupun *manga*, mendapatkan popularitas pada masa yang bersamaan. Pada masa tersebut pula karya-karya yang ceritanya berhubungan dengan robot ataupun mesin sangat digemari, terutama di kalangan remaja laki-laki Jepang. Sehingga kemudian muncul *genre* pada *manga* yang dikenal dengan sebutan *shounen manga*.

Genre fiksi ilmiah pun merupakan *genre* yang lazim digunakan pada cerita-cerita dalam *shounen manga*. Terutama, karena pengaruh dari kepopuleran *Astro Boy*. Sehingga dalam perkembangannya, di Jepang terdapat sebuah *sub-genre* fiksi ilmiah yang disebut *mecha*, yang berasal dari kata *mechanical* (Inggris). Brenner (2007, hal. 100), menyebutkan cerita-cerita *mecha* biasanya merupakan cerita pertarungan antar robot ataupun objek-objek bermesin (misalnya, pesawat dan mobil). *Shounen manga* dengan *genre mecha* di antaranya adalah *Gundam* dan *Evangelion*. Selain itu, *shounen manga* dengan *genre* fiksi ilmiah yang populer lainnya adalah *Doraemon*, yang menceritakan sebuah robot kucing yang datang dari abad 22 dengan menggunakan mesin waktu.

Shounen manga di Jepang pada awalnya diterbitkan dalam majalah antologi yang terbit mingguan atau bulanan. Dengan begitu dalam satu majalah *manga*, terdapat berbagai karya dengan *genre* cerita yang berbeda pula. Akan tetapi, terkadang dalam sebuah karya pengarang atau *mangaka* menambahkan *sub-genre* dalam tema cerita yang dibuat agar suatu cerita menjadi lebih menarik.

Begitu pula dengan *genre* fiksi ilmiah. Karena cakupan bahasanya yang luas fiksi ilmiah terkadang hanya digunakan sebagai tema sampungan dalam cerita. Hal tersebut dimaksudkan untuk karya yang pada dasarnya bukan bertemakan fiksi

ilmiah, namun pengarang memasukkan unsur fiksi ilmiah dalam karyanya. Seperti halnya dalam *manga Meitantei Konan* yang akan penulis digunakan dalam penelitian ini.

Meitantei Konan (名探偵コナン) adalah *manga* karya Aoyama Gosho, yang pertama kali dipublikasikan pada tahun 1994 dalam majalah mingguan *Shounen Sunday* oleh Shougakukan. Karena kesuksesannya, *manga* ini kemudian diterbitkan dalam jilid buku tersendiri. Bahkan, penerbit dari berbagai negara membeli hak cipta untuk menerbitkan dan menerjemahkan *manga Meitantei Konan* dalam bahasa negara yang bersangkutan. Hingga Februari 2014, *manga Meitantei Konan* telah terbit di Jepang hingga volume 82.

Serial *manga Meitantei Konan* mengisahkan tentang seorang detektif remaja berusia 17 tahun bernama Kudou Shinichi. Ia terkenal karena kemampuan analisisnya saat memecahkan berbagai kasus kriminal. Cerita dimulai ketika suatu hari Shinichi yang sedang berkencan dengan teman masa kecilnya, Mouri Ran, menyaksikan transaksi mencurigakan yang dilakukan oleh sindikat berbaju hitam. Shinichi yang terlalu fokus mengintai, terlambat menyadari kedatangan seorang komplotan lain yang memukul dirinya dari belakang. Orang itu kemudian meminumkan sebuah obat misterius pada Shinichi untuk membunuhnya. Tetapi, obat itu malah membuat tubuh Shinichi mengecil seperti anak 7 tahun.

Shinichi menceritakan hal yang dialaminya kepada seorang professor kenalnya bernama Agasa Hiroshi. Atas saran dari professor Agasa, Shinichi merahasiakan identitasnya untuk melindungi diri dan juga orang-orang di sekitarnya. Ia kemudian menamai dirinya sebagai “Edogawa Conan”. Ia pun

tinggal di rumah Ran, yang ayahnya merupakan seorang detektif swasta bernama Mouri Kogoro. Kogoro pun menjadi detektif terkenal karena campur tangan Conan yang memecahkan berbagai kasus dengan alat-alat yang diciptakan oleh professor Agasa untuk dirinya yang mengecil.

Berdasarkan tema ceritanya, serial *manga Meitantei Konan* berlatar belakang cerita detektif. Namun, Aoyama Gosho menambahkan unsur fiksi ilmiah yang berpengaruh terhadap tokoh utama sehingga membentuk plot serial *manga* ini.

Adapun unsur fiksi ilmiah tersebut tampak melalui dua poin berikut:

- 1) Mengecilnya tubuh Kudou Shinichi menjadi Edogawa Conan oleh obat.

Dalam hal ini bentuk fiksi ilmiah tersebut adalah obat fiksi bernama "Apotoxin 4869 (APTX 4869)".

- 2) Alat-alat yang diciptakan oleh professor Agasa dalam rangka untuk membantu Conan saat memecahkan kasus. Bentuk fiksi ilmiah yang tampak adalah teknologi yang diterapkan pada alat-alat tersebut.

Kedua poin ini merupakan dua hal yang akan penulis teliti berkenaan dengan unsur fiksi ilmiah yang ada dalam *manga Meitantei Konan*. Dengan melihat bentuk fiksi ilmiah terlihat pada tokoh Edogawa Conan, maka sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Meitantei Konan* volume 1, 2, 3, 4, 6, 9, 18, 21, dan 37.

Adanya bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan tersebut membentuk identitas tokoh serta plot serial *manga* ini. Hal tersebut disebabkan adanya keterkaitan antara tokoh dan plot cerita. Yakni, suatu kejadian yang menimpa tokoh utama menyebabkan terjadinya kejadian yang lain. Maka dalam hal ini,

dampak dari Kudou Shinichi meminum obat “Apotoxin 4869” adalah tubuhnya yang mengecil. Karena hal tersebut, ia menyembunyikan identitas menjadi “Edogawa Conan”. Dan karena hal tersebut pula, Conan memecahkan berbagai kasus melalui Mouri Kogoro dengan bantuan alat-alat ciptaan professor Agasa. Sehingga, pemecahan kasus dalam cerita ini juga merupakan suatu kejadian terbentuk karena adanya peranan alat-alat tersebut. Rangkaian kejadian yang merupakan plot tersebut terbentuk karena adanya kejadian berunsur fiksi ilmiah.

Dengan hanya melihat judul “*Meitantei Konan*”, penggemar *manga* dapat menebak bahwa isinya menceritakan tentang “detektif”. Namun bagi penulis, tidak seperti kebanyakan cerita detektif, *manga* ini mempunyai sisi berbeda karena adanya unsur fiksi ilmiah tersebut. Unsur fiksi ilmiah tersebut menjadi ciri khas *manga Meitantei Konan* dan membedakannya dengan *manga* detektif lainnya. Oleh sebab itu, penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang unsur-unsur fiksi ilmiah dalam *manga Meitantei Konan* yang mana hal tersebut terlihat melalui tokoh Edogawa Conan. Untuk itu, dalam penelitian ini penulis memilih judul “*Kajian Fiksi Ilmiah pada tokoh Edogawa Conan dalam Manga Meitantei Konan karya Aoyama Gosho*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah bagaimana bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan yang ada dalam *manga Meitantei Konan* karya Aoyama Gosho?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan yang ada dalam *manga Meitantei Konan* karya Aoyama Gosho.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis, yaitu dengan mendeskripsikan unsur-unsur fiksi ilmiah terhadap tokoh Edogawa Conan yang ada dalam *manga Meitantei Konan* karya Aoyama Gosho, kemudian disusul dengan analisis yang didasarkan pada teori ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini tersusun sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II adalah bagian kajian pustaka yang berisi penjelasan mengenai kajian teori fiksi ilmiah/*science fiction*, kajian komik, kajian tokoh dan plot, deskripsi mengenai karya *Meitantei Konan* dan penelitian terdahulu.

Bab III adalah bagian temuan dan pembahasan yang berisi, sinopsis *manga Meitantei Konan*, penganalisisan secara teoritis obat fiksi "Apotoxin 4869" berdasarkan ilmu kedokteran, dan penganalisisan penerapan IPTEK pada alat-alat ciptaan Prof. Agasa dalam *manga Meitantei Konan*.

Bab IV merupakan bagian kesimpulan dan saran mengenai kesimpulan dari penelitian dan saran dari penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam bab II ini, penulis akan membahas kajian teori yang akan digunakan dalam menganalisa *manga Meitantei Konan*. Sesuai judul penelitian ini, yaitu “Kajian Fiksi Ilmiah pada tokoh Edogawa Conan dalam *Manga Meitantei Konan* karya Aoyama Gosho”, maka yang akan dibahas dalam bab ini meliputi, teori fiksi ilmiah/*science fiction*, kajian komik, kajian tokoh dan plot, deskripsi mengenai karya *Meitantei Konan* dan penelitian terdahulu.

2.2 Fiksi Ilmiah/*Science fiction* (Sci-fi)

Fiksi ilmiah/*science fiction* (disingkat: *Sci-fi*) dikenal sebagai salah satu *genre* kesusastraan. Fiksi ilmiah sering pula disebut fiksi ilmu pengetahuan karena fiksi tersebut dibuat berdasarkan ilmu pengetahuan, teori ataupun spekulasi ilmiah.

Asimov dalam *Modern Science Fiction* (1953), mendefinisikan *science fiction* sebagai ‘cabang kesusastraan yang berkaitan dengan pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan ilmiah terhadap manusia.’ Sementara itu, kamus bahasa Inggris

Oxford mendefinisikan fiksi ilmiah sebagai ‘fiksi imajinatif yang berdasarkan pada penerapan prinsip ilmiah atau perubahan lingkungan yang luar biasa. Kerap kali dihubungkan dengan masa depan atau kehidupan di planet lain, dan perjalanan menjelajahi ruang atau waktu’ (Roberts, 2000, hal. 2).

Merujuk pada definisi di atas, adapun karakteristik fiksi ilmiah antara lain:

1. Berdasarkan prinsip ilmiah dan teknologi.
2. Bisa memprediksi mengenai kehidupan di masa depan.
3. Sering berkaitan dengan alien atau kehidupan di dunia lain.
4. Dapat mengomentari tentang isu-isu yang terjadi dalam masyarakat.

Pendapat lain diungkapkan oleh Contreras (para. 1), yang menyatakan bahwa menggabungkan definisi *Science Fiction* dirasa sulit, terutama karena dalam fiksi ilmiah melibatkan dua hal yaitu “sesuatu yang ‘memungkinkan’ (ilmiah)” dan “sesuatu yang ‘imajinatif’ (fiksi)”. Karena imajinasi itu sendiri tidak memiliki batasan, maka batasan yang dapat dibuat hanyalah sesuatu yang dianggap “memungkinkan”. Dan cara menentukan sesuatu yang dianggap memungkinkan tersebut adalah dengan memfokuskan pada penemuan ilmiah yang dipahami secara rasional.

Contreras juga menambahkan, ada dua elemen dalam fiksi ilmiah, yaitu:

Pertama, *science* atau ilmiah, merupakan sesuatu yang secara sistematis menyusun pengetahuan yang dapat dijelaskan secara ilmiah dengan cara pengamatan, pengujian, perumusan teori yang mana hasilnya sesuatu yang konsisten sehingga berfungsi sebagai fakta. Area bidang ilmiah meliputi: humanisme, kimia, biologi, fisika, matematika, dan kemungkinan dari teknologi dan perkembangannya.

Kedua, fiksi yaitu merupakan imajinasi yang tercipta oleh pikiran. (para. 3)

Jadi, fiksi ilmiah adalah sesuatu yang menggunakan hal ilmiah untuk menjelaskan suatu hal imajinatif dari pikiran.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis menyimpulkan bahwa secara lugas fiksi ilmiah merupakan saat dimana suatu imajinasi memiliki kemungkinan untuk dapat dijelaskan dengan prinsip ilmiah. Karena imajinasi merupakan daya khayal dari pikiran seseorang. Maka, karangan fiksi yang dibuat berdasarkan imajinasi seseorang dengan memperhatikan bahwa imajinasi tersebut dapat dinalar secara logika, itulah yang disebut sebagai fiksi ilmiah.

Fiksi ilmiah seringkali dikaitkan dengan fantasi. Akan tetapi, fiksi ilmiah dan fantasi adalah dua hal yang berbeda. Jika imajinasi dalam fiksi ilmiah dapat didasarkan pada fakta ilmiah, maka imajinasi dalam fantasi merupakan sebuah khayalan yang tidak memiliki dasar ilmiah (Nugroho, 2012, para. 4). Oleh karena itu, fantasi merupakan sebuah khayalan yang tidak mungkin diwujudkan dalam kenyataan sebenarnya.

Dalam kaitannya dengan karya sastra, imajinasi juga merupakan sebuah dasar terciptanya suatu cerita. Bahkan dikatakan bahwa pengarang dapat disamakan dengan peneliti, karena karya sastra diciptakan berdasarkan kenyataan kehidupan yang diolah sebagai sumber imajinasi. Kenyataan itu dianalisis, diolah, diberi muatan-muatan imaji oleh pengarang, kemudian dihidangkan atau dituangkan kembali dalam bentuk cipta sastra (Tuloli, 1999, hal. 236).

Jika dilihat secara fiksi ilmiah, maka dalam penciptaan suatu karya sastra, imajinasi pengarang harus didasarkan pada prinsip ilmiah. Seperti yang diungkapkan oleh Stanton (2007, hal. 132) bahwa fiksi ilmiah mencoba menjelajahi segala kemungkinan dalam prinsip-prinsip ilmiah dan kemungkinan merepresentasikannya dalam bentuk fiksi. (dengan catatan, kemungkinan-

kemungkinan yang diambil sebagai bahan adalah yang konsisten dengan segala (yang ilmiah saja). Sehingga, adanya ilmu pengetahuan dan perkembangannya merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari karya sastra fiksi ilmiah.

Adapun tema utama dalam cerita fiksi ilmiah, menurut Kuiper (2012, hal. 53), biasanya menceritakan mengenai perjalanan luar angkasa, robot, makhluk alien, perjalanan waktu, dunia paralel, dan kecanggihan teknologi. Akan tetapi, karena ruang lingkup ilmu pengetahuan yang luas, bahasan fiksi ilmiah tidak hanya terpaku pada tema utama seperti yang telah disebutkan. Fiksi ilmiah dapat digunakan sebagai *sub-genre* dalam sebuah karya. Hal tersebut dimaksudkan untuk karya yang pada dasarnya bukan bertemakan fiksi ilmiah, namun pengarang memasukkan unsur fiksi ilmiah dalam karyanya. Seperti *manga Meitantei Konan* yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini. Sehingga, dilihat dari jenis tema fiksi ilmiah, unsur fiksi ilmiah pada penelitian ini memfokuskan pada kecanggihan teknologi serta perkembangan ilmu pengetahuan.

Unsur fiksi ilmiah pada *manga Meitantei Konan* ditinjau melalui tokoh utama. Yaitu, tubuh tokoh utama yang mengecil menjadi anak-anak karena sebuah obat, dan adanya alat-alat canggih yang diciptakan guna membantu tokoh utama yang telah berwujud anak-anak.

Maka dalam hal ini, obyek yang akan diteliti berdasarkan teori fiksi ilmiah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Obat fiksi yang membuat tokoh utama mengecil, akan dikaji dengan merujuk pada teori dalam ilmu kedokteran.

- 2) Penerapan teknologi pada alat-alat canggih yang diciptakan guna membantu tokoh utama yang telah berwujud anak-anak.

Sehingga, fiksi ilmiah yang akan diteliti penulis lebih memfokuskan pada hal-hal yang berkenaan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi.

2.2.1. Fiksi Ilmiah/*Science fiction* di Jepang

Genre fiksi ilmiah bukanlah *genre* yang murni berasal dari Jepang, melainkan *genre* yang berkembang karena pengaruh *westernisasi* dari kebudayaan barat. Akan tetapi, sebelum masuknya *westernisasi* di zaman Meiji, sebenarnya telah ada cerita rakyat Jepang berunsur fiksi ilmiah pada abad ke-10. Cerita tersebut ialah *Taketori Monogatari*, atau dikenal juga dengan *Kaguya Hime*. *Taketori Monogatari* mengisahkan seorang kakek penebang bambu yang menemukan bayi dalam batang bambu yang bercahaya. Bayi yang diberi nama Kaguya tersebut ternyata adalah seorang putri bulan yang dikirim ke bumi. Cerita rakyat ini dianggap sebagai contoh cerita kuno berunsur fiksi ilmiah, karena adanya makhluk hidup dari bulan yang tinggal di bumi (Richardson, 2001, dikutip dari Nicholls, para. 12).

Meskipun demikian, penyebutan dan pengklasifikasian cerita fiksi ilmiah baru ada sejak diperkenalkan oleh seorang penulis Amerika Serikat bernama Hugo Gernsback (2005, para. 1). Oleh karena itu, karya fiksi ilmiah barat memberikan pengaruh terhadap perkembangan cerita-cerita fiksi ilmiah di Jepang.

Matthew dalam *Japanese Science Fiction* (1989, hal. 7) menjelaskan, *genre* fiksi ilmiah mulai masuk di Jepang pada tahun 1868, terutama setelah dibukanya restorasi Meiji. Adapun novel-novel fiksi ilmiah Barat yang

diterjemahkan dalam bahasa Jepang disebut-sebut sebagai karya yang memberikan pengaruh terhadap berkembangnya *genre* fiksi ilmiah di Jepang pada masa itu. Diantaranya, novel-novel populer karya Jules Verne, yakni “*Around the World in Eighty Days*” yang diterjemahkan oleh Kawashima Chunosuke, serta “*From the Earth to the Moon in 97 Hours and 20 Minutes*” dan “*Twenty-Thousand Leagues Under the Sea*” yang diterjemahkan oleh Inoue Tsutomu.

Kepopuleran novel-novel tersebut kemudian membuka jalan bagi para sastrawan Jepang untuk menghasilkan karya fiksi ilmiah.

Salah satu penulis fiksi ilmiah Jepang, Hoshi Shinichi, menyebutkan bahwa tahun 1960-an merupakan masa keemasan karya fiksi ilmiah Jepang. Hal tersebut disebabkan, pasca perang dunia ke II perusahaan-perusahaan penerbitan Jepang sedang mengalami kemajuan, terutama dalam bidang menerjemahkan karya berbahasa asing. Karya sastra fiksi ilmiah pun menjadi salah satunya.

Sehingga cerita-cerita fiksi ilmiah banyak diterbitkan dalam majalah fiksi ilmiah, salah satunya adalah *Hayakawa's S-F Magazine* (S-F マガジン) pada tahun 1959.

Majalah tersebut terus berkembang dan populer hingga akhir tahun 1970-an.

(Matthew, 1989, hal. 41-42)

Di samping majalah, karya-karya fiksi ilmiah juga banyak dimuat dalam bentuk *manga*. Pada masa ini *manga* mulai dicetak dalam bentuk majalah yang terbit mingguan. (Ito, dikutip dari MacWilliams, 2008, hal. 38) Kemudian, pada tahun 1980 *Manga* mendapat kepopuleran dan diakui sebagai salah satu media hiburan. (2008, hal. 43)

Menyusul kesuksesan *manga*, serta adanya pengaruh dari masuknya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai perwujudan *westernisasi*, *manga* mulai diadaptasikan dalam bentuk *anime*. Pada masa ini pula, mulai adanya penetapan terhadap tema-tema dalam *anime*. Fiksi ilmiah pun mulai dipandang sebagai salah satu *genre* utama dalam *anime* (Poitras, dikutip dari MacWilliams, 2008, hal. 50).

Manga fiksi ilmiah populer yang dibuat dalam versi *anime* pada saat itu ialah *Astro Boy*. *Anime* tersebut ditayangkan sebagai serial televisi.

Seiring dengan perkembangan zaman serta majunya teknologi, *manga* maupun *anime* dibuat dalam versi *live action*. *Live action* adalah sebutan untuk *manga* ataupun *anime* yang diadaptasikan sehingga diperankan oleh manusia dalam film ataupun drama. Dalam perkembangannya, Jepang bahkan menciptakan istilah “*tokusatsu*”. *Tokusatsu*, singkatan dari *tokushu satsuei* (特殊撮影), adalah teknik “*special effect*” dalam dunia perfilman Jepang. Teknik ini digunakan pada pembuatan film maupun drama *live action* (Sfetcu, 2014, para. 1). Film yang banyak dibuat dengan *tokusatsu* di antaranya seperti *Kamen Rider*, *Gundam*, *Godzilla*, dan sebagainya. Sehingga, karya-karya fiksi ilmiah menjadi bagian dalam pembuatan film maupun drama *live action*.

Dilihat dari berbagai bentuk karya sastra di Jepang yang ada pada saat ini, maka dapat dikatakan jika *genre* fiksi ilmiah telah menjadi bagian yang penting bagi kesusastraan Jepang *modern*. Karya-karya dengan *genre* fiksi ilmiah banyak ditemukan dan mempengaruhi berbagai aspek *pop culture* Jepang. Aspek-aspek tersebut antara lain ialah *manga*, *anime*, drama maupun film.

2.3 Kajian Komik

Untuk mempermudah penganalisisan dan pemahaman terhadap bahan yang penulis gunakan dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan mengenai kajian komik.

Dalam komik, terdapat komponen-komponen yang tak dapat dikesampingkan dan memiliki makna pada setiap keberadaannya. McCloud (2007, hal. 10), menjelaskan bahwa ada lima komponen penting dalam komik, antara lain:

2.3.1. Momen

Momen pada komik terlihat melalui transisi antara panel satu dengan yang lainnya. Setiap panel menunjukkan sebuah aksi yang lengkap karena berasal dari sebuah plot yang berkaitan secara keseluruhan. McCloud (2007, hal. 15) menyebutkan terdapat enam macam transisi panel, yaitu momen ke momen, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan tidak berurutan.

Namun, dalam *manga* hanya dua transisi panel yang mendominasi, yakni:

1. Aksi ke aksi, merupakan transisi panel yang terkenal akan keefisiensannya. Pengarang hanya menempatkan satu momen per aksi. Dengan begitu setiap panel akan membantu pergerakan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin.
2. Aspek ke aspek, merupakan transisi yang penggunaannya kerap kali terdapat dalam *manga*. Panel ini berfungsi untuk menciptakan kesan yang kuat terhadap nuansa latar tempat dan suasana hati. Digunakan dalam menggambarkan keadaan sekeliling seolah-olah pembaca mengedarkan pandangannya ke sekeliling pada suatu aspek seperti tempat, gerakan atau ide.

2.3.2. Bingkai

Bingkai dalam komik fungsinya sama seperti sudut pandang kamera dalam film atau fotografi. Bingkai diperlukan untuk mengarahkan pembaca ke titik yang benar. Terdapat tiga faktor dalam bingkai, yaitu tata pandang (*cropping*), keseimbangan (*balance*), dan kemiringan (*tilt*) yang akan mempengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia dalam komik itu sendiri.

Dalam penggambaran komik, subyek terpenting biasanya akan diletakkan di bagian tengah. Begitu pula dalam *manga*, pengarang biasanya menunjukkan permasalahan di bagian tengah bingkai. Serpihan panel lainnya digunakan untuk menjelaskan detail. Meskipun terkadang pengarang tidak selalu menggunakan panel, tapi menggunakan garis tipis atau bahkan tidak bergaris sama sekali.

Awal cerita pada *manga* cenderung menggunakan *establishing shot*, yaitu menggambarkan satu atau dua panel panjang besar. Biasanya diikuti oleh panel bersudut pandang sejajar dengan mata dan *close-up* dari karakter individual. Di sisi lain untuk menimbulkan ketegangan, pengarang seringkali penggunaan *establishing shot* dengan memunculkan panel-panel kecil terlebih dahulu.

2.3.3. Citra

Citra menunjukkan gambar yang mengisi bingkai, berfungsi untuk membawa dunia cerita dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Citra terbagi menjadi tiga sub-bagian, yakni:

1. Jiwa, yaitu dengan mendalami pikiran karakter. Dapat dilihat dari faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku dan perkataan sang tokoh. Selain itu, riwayat

hidup tokoh juga mempengaruhi terbentuknya kepribadian, yaitu cara pandang sang tokoh dalam menyikapi dunia.

2. Perbedaan rupa, yaitu bagaimana tokoh dapat ditampilkan dan dibedakan melalui bentuk tubuh, wajah, dan gaya pakaian. Dalam *manga*, kepribadian tokoh mata dapat dilihat dari bentuk mata dan tubuh. Penggambaran mata sangat penting karena berfungsi untuk menunjukkan emosi tokoh.

Contohnya, mata yang digambarkan lebar dan bulat menggambarkan karakter yang polos dan berjiwa muda; mata sedang dan berbentuk oval menggambarkan karakter yang baik; mata sipit dan juling menggambarkan karakter yang sadis jahat; mata yang irisnya berbentuk lebar menggambarkan karakter yang bersifat pahlawan; mata yang irisnya kecil menggambarkan karakter yang bersifat buruk; dan yang terakhir, mata lebar dan penuh bintang menggambarkan karakter yang sangat polos.

3. Ekspresif, yaitu ekspresi ditekankan pada mata sang tokoh. McCloud (2007, hal. 83) menyebutkan ada 6 ekspresi primer, yaitu: marah, jijik, takut, senang, sedih, dan terkejut. Namun, ekspresi primer tersebut dapat diubah ataupun digabungkan sehingga membentuk ekspresi lain.

2.3.4. Kata

McCloud (2007, hal. 30) menyatakan bahwa kata merupakan cara dalam berkomunikasi. Begitu juga dalam komik, kata dan gambar harus bekerja sama untuk membentuk cerita yang utuh. Akan tetapi, jika gambar dirasa telah efisien dalam menyampaikan isi cerita, maka kata bisa saja tidak dipergunakan.

Kata dalam komik tentu cenderung dimunculkan melalui dialog dalam balon kata. Akan tetapi, dialog dalam *manga* seringkali digambarkan dengan balon kata yang memiliki ekor kecil, atau bahkan tanpa ekor. Penggambaran balon kata juga tidak selalu berbentuk oval. Contohnya, ketika mengalami kebingungan balon kata akan digambarkan bergerigi, atau ketika sedang berpikir seringkali tidak menggunakan balon sama sekali.

2.3.5. Alur

Dalam komik, alur digunakan untuk menuntun pembaca menyusuri panel ke panel yang membentuk cerita. Tidak seperti pada komik Barat, yang cara membacanya dari kiri ke kanan, dalam *manga* pembaca akan dituntun dari kanan ke kiri. Jika dalam susunan panel terdapat penggunaan citra tanpa batas, maka komposisi dan gerak dalam bingkai dapat membantu menuntun mata pembaca.

2.4 Tokoh dan Plot Cerita

Tokoh dan plot cerita merupakan dua unsur cerita yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Tokoh adalah pelaku cerita, sedangkan plot merupakan apa yang dilakukan pelaku cerita tersebut dan apa yang menyimpannya.

Sebagai pelaku dalam cerita, tokoh memiliki perwatakan, yaitu menunjuk pada sifat dan sikap tokoh tersebut dalam cerita (Nurgiyantoro, 2005, hal. 165).

Tokoh juga penentu perkembangan plot, karena tokoh merupakan pelaku sekaligus penderita kejadian. Keberadaan seorang tokoh yang membedakannya dengan tokoh-tokoh lain lebih ditentukan oleh plot. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap tokoh cerita dilakukan berdasarkan plot (2005, hal 172-173).

Nurgiyantoro (2005, hal. 176) menyebutkan, berdasarkan peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, dikenal perbedaan tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam penceritaannya. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Sedangkan, tokoh tambahan merupakan tokoh yang kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, baik secara langsung maupun tak langsung.

Tokoh utama merupakan yang paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Oleh karena itu, tokoh utama sangat menentukan arah perkembangan plot secara keseluruhan. Kehadirannya sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian, mempengaruhi perkembangan plot.

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2005, hal. 113), plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat. Peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kenny (Nurgiyantoro, 2005, hal 113), yang mengemukakan plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

Dalam cerita, plot terbentuk melalui perbuatan, tingkah laku dan sikap tokoh-tokoh (utama) cerita. Bahkan, pada umumnya peristiwa yang ditampilkan dalam cerita tak lain dari perbuatan dan tingkah laku para tokoh, baik secara lisan maupun tidak, atau bersifat fisik maupun batin. Namun, tidak semua tingkah laku, perbuatan, atau kejadian dengan sendirinya dapat disebut sebagai plot. Hal-hal

tersebut dapat dikatakan plot jika memiliki kekhasan, mengandung unsur konflik, saling berkaitan, dan yang terpenting menarik untuk diceritakan. (2005, hal 114).

Untuk memperoleh keutuhan sebuah plot cerita, Aritoteles mengemukakan bahwa sebuah plot haruslah terdiri dari tahap awal, tengah, dan akhir. (Abrams, 1981, dikutip dari Nurgiyantoro, 2005, hal 142). Ketiga tahapan plot tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) Plot tahap awal, biasanya disebut sebagai tahap pengenalan. Pada umumnya memberikan informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan penokohan dan pelataran.
- 2) Plot tahap tengah, disebut juga sebagai tahap pertikaian. Menampilkan pertentangan atau konflik yang semakin berkembang. Bagian tengah adalah bagian terpanjang dan terpenting karena merupakan inti cerita.
- 3) Plot tahap akhir, disebut dengan tahap peleraian. Tahap ini menampilkan akibat klimaks, atau akhir dari sebuah cerita.

Akan tetapi, karena bentuk fiksi ilmiah pada tokoh utama yang akan dibahas pada penelitian ini menciptakan plot pada tahap awal cerita. Maka sehubungan dengan penelitian ini, plot akan difokuskan pada plot tahap awal. Yaitu, diawali dengan peristiwa saat tokoh utama mengecil karena pengaruh obat.

2.5 *Meitantei Konan*

Meitantei Konan (名探偵コナン) adalah *manga* karangan Aoyama Gosho (青山 剛昌). Pertama kali dipublikasikan dalam majalah komik mingguan, *Shounen Sunday*, pada 19 Januari 1994 oleh Shougakukan. Karya ini merupakan

salah satu *shounen manga* yang sukses hingga memenangkan penghargaan Shougakukan Manga Awards ke-46 untuk kategori *shounen* pada tahun 2001.

Selain mendapat penghargaan, kesuksesan *Meitantei Konan* di Jepang terbukti dengan kemudian diterbitkannya *manga* ini dalam jilid buku tersendiri. Sejak perilisan volume pertama pada 18 Juni 1994, *manga Meitantei Konan* saat ini telah mencapai volume 82. Bahkan, volume yang dirilis 17 Januari 2014 tersebut menempati urutan ke-2 dalam Oricon *chart* periode 13-19 Januari 2014, untuk penjualan sebanyak 237.459 kopi hanya di minggu pertama perilisan.

Menyusul kesuksesan *manga*, *Meitantei Konan* pun diadaptasikan ke bentuk *anime* dan *movie* oleh studio animasi TMS Production (Tokyo Movie Shinsha). *Anime Meitantei Konan* tayang perdana di Jepang pada tanggal 8 Januari 1996, dan masih terus diproduksi hingga saat penelitian ini ditulis. Sedangkan, *movie Meitantei Konan* mulai diproduksi sejak tahun 1997, dan terus dirilis tiap tahunnya. Sampai 2014, *Meitantei Konan* sudah mencapai *movie* ke-18 yang rencananya dirilis pada 19 April 2014 di Jepang.

Sementara itu, *manga Meitantei Konan* telah diterbitkan di berbagai negara, termasuk di Indonesia. PT. Elex Media Komputindo merupakan penerbit yang memegang hak cipta untuk menerjemahkan *manga Meitantei Konan* ke dalam bahasa Indonesia dengan judul “Detektif Conan”. Hingga pada Februari 2014, Detektif Conan telah terbit di Indonesia hingga volume 77. Penerbitan *manga Meitantei Konan* yang diterjemahkan dalam berbagai bahasa, dilakukan oleh penerbit yang memegang hak cipta di masing-masing negara. Berikut ini adalah tabel daftar negara-negara penerbit *manga Meitantei Konan*:

Tabel 2.1 Negara-negara Penerbit *manga Meitantei Konan*
(Sumber: <http://www.detectiveconanworld.com>)

Negara	Bahasa	Judul	Penerbit
Jepang	Jepang	名探偵コナン (<i>Meitantei Konan</i>)	Shougakukan
Korea Selatan	Korea	명탐정 코난 (<i>Myeongtamjeong Konan</i>)	Seoul Munhwas
Cina	Mandarin	名偵探柯南 (<i>Mingzhentan Kenan</i>)	Changchun Publishing House
Taiwan	Mandarin (Tradisional)	名偵探柯南 (<i>Mingchentan Konan</i>)	Chingwin Publishing Group
Hongkong	Mandarin (Tradisional)	名偵探柯南 (<i>Mingchentan Konan</i>)	Edko Publishing Ltd.
Indonesia	Indonesia	Detektif Conan	Elex Media Komputindo
Malaysia	Melayu	Detektif Conan	Tora Aman
Vietnam	Vietnam	Thám tử lừng danh Conan	Kim Đông Publishing House
Thailand	Thailand	ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน (<i>Yodnakseubjew Conan</i>)	Vibulkij Comics
Amerika Serikat	Inggris	Case Closed	Viz Media
Kanada	Inggris	Case Closed	Viz Media
Inggris	Inggris	Case Closed	Viz Media
Perancis	Perancis	Detective Conan	Kana
Italia	Itali	Detective Conan	Edizioni Star Comics
Jerman	Jerman	Detektiv Conan	Egmont Manga & Anime
Spanyol	Spanyol	El Detective Conan	Planeta DeAgostini
Denmark	Denmark	Mesterdetektiven Conan	Egmont Serieforlaget
Swedia	Swedia	Mästerdetektiven Conan	Egmont Kärnan
Finlandia	Finlandia	Salapoliisi Conan	Egmont Kustannus

2.6 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai referensi penelitian ini yaitu, skripsi berjudul “Ciri-ciri Science Fiction dalam La Journee d'Un Journaliste Americain en 2889 Karya Jules Verne” yang ditulis oleh Erni Febriani dari Universitas Indonesia pada tahun 1999. Serta jurnal ilmiah berjudul “Kajian Representasi Tubuh dalam Film Fiksi Ilmiah” yang ditulis oleh Rabendra Yudistira Alamin, Alvanov Zpalanzani dan Pindi Setiawan dari Institut Teknologi Bandung pada tahun 2011.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Persamaan mendasar antara penelitian penulis dengan kedua penelitian terdahulu adalah topik bahasan fiksi ilmiah/*science fiction*. Sedangkan, perbedaan utama penelitian yang penulis lakukan dengan kedua penelitian terdahulu yaitu objek yang digunakan dalam penelitian. Skripsi Erni Febriani menggunakan objek novel, penelitian dalam jurnal ilmiah menggunakan objek film, sedangkan objek penelitian penulis adalah *manga*.

Selain itu, perbedaan lainnya dengan penelitian saudara Erni Febriani adalah obyek fiksi ilmiah yang dibahas. Penelitian penulis lebih menekankan unsur fiksi ilmiah pada tokoh utama. Sedangkan, dalam penelitian terdahulu obyek yang dibahas lebih kompleks karena dikaji dengan pendekatan struktural yaitu meliputi plot, tokoh, serta latar ruang dan waktu. Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erni Febriani, didapatkan hasil bahwa pada plot dalam cerita yang diteliti mempunyai dasar yang sama. Yaitu, bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar atau bahkan menguasai kehidupan manusia.

Hal tersebut terwujud oleh peran sekelompok tokoh ilmuwan dalam cerita. Selain itu, setting cerita tersebut terjadi di masa depan, yaitu pada tahun 2889.

Sementara itu, berbeda pula dengan obyek penelitian penulis yang telah diungkapkan di atas. Penelitian pada jurnal ilmiah dari Rabendra Yudistira Alamin, Alvanov Zpalanzani dan Pindi Setiawan ini lebih menekankan pada unsur fiksi ilmiah yang digambarkan secara visual pada fisik tokoh. Hal tersebut dikaji dengan teori *film studies*, yaitu bagaimana merepresentasikannya melalui media film. Hasil penelitian ini ialah representasi tubuh pada film berperan besar dalam mengkomunikasikan cerita atau peristiwa pada sebuah adegan, yang mana menjadi faktor kunci dalam memahami unsur robotik dan manusiawi yang menjadi tema utama dalam film yang diteliti.



BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab III ini, penulis akan menganalisis unsur fiksi ilmiah yang terdapat dalam *manga Meitantei Konan*. Hingga saat ini, *manga Meitantei Konan* masih berlanjut dan telah terbit hingga volume 82. Akan tetapi, sumber data yang digunakan ialah *manga Meitantei Konan* volume 1, 2, 3, 4, 6, 9, 18, 21, dan 37, karena bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan terdapat pada volume tersebut.

Analisis akan dilakukan dengan melihat pada bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan yang berdampak pada pembentukan identitas diri tokoh, plot cerita, serta pemecahan kasus dalam serial *manga* tersebut. Berikut ini adalah sinopsis cerita beserta informasi mengenai para tokoh dalam *manga Meitantei Konan* yang muncul dalam penelitian ini.

3.1 Sinopsis *Meitantei Konan*

Serial *manga Meitantei Konan* merupakan *manga* detektif yang mengisahkan seorang anak SMA berusia 17 tahun, bernama Kudou Shinichi (工藤新一). Ia terkenal sebagai seorang detektif SMA yang handal karena kemampuan analisisnya dalam memecahkan kasus.

Suatu hari, Shinichi pergi berkenan ke taman hiburan dengan teman masa kecilnya, Mouri Ran (毛利蘭). Pada saat itu, terjadi kasus pembunuhan ketika mereka menaiki wahana *rollercoaster*. Pada saat itu pula, Shinichi bertemu

dengan dua orang berbaju hitam yang misterius untuk pertama kalinya. Selesai memecahkan kasus pembunuhan tersebut, Shinichi mendapati gerak-gerik mencurigakan dari salah satu orang berbaju hitam yang ia temui tadi. Karena curiga, ia pergi meninggalkan Ran untuk membuntuti orang tersebut. Dalam pengintaianya, Shinichi menyaksikan sebuah transaksi mencurigakan yang dilakukan orang tersebut.

Shinichi yang terlalu fokus mengintai terlambat menyadari kedatangan seorang komplotan lainnya. Orang tersebut memukul dirinya dari belakang, lalu meminumkan sebuah obat misterius dengan tujuan untuk membunuh Shinichi. Akan tetapi, obat tersebut tidak membunuhnya, malah membuat tubuh Shinichi mengecil hingga ke ukuran tubuh anak berumur 7 tahun.

Shinichi yang menyadari keanehan yang terjadi pada tubuhnya, memutuskan untuk pulang ke rumahnya. Ketika itu, ia bertemu dengan tetangga yang juga Professor kenalannya, bernama Agasa Hiroshi (阿笠博士). Ia pun menceritakan semua hal yang dialaminya setelah Professor Agasa menyakini bahwa dirinya benar-benar Shinichi yang tubuhnya mengecil karena obat. Atas saran dari Professor Agasa, Shinichi harus merahasiakan identitasnya untuk melindungi diri dan juga orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, ketika bertemu dengan Ran, ia mengaku bahwa namanya adalah “Edogawa Conan” (江戸川コナン).

Untuk mencari informasi mengenai sindikat berbaju hitam yang telah mengecilkan tubuhnya, Conan lalu tinggal di rumah Ran, yang ayahnya merupakan seorang detektif swasta bernama Mouri Kogoro (毛利小五郎). Sebenarnya Kogoro adalah seorang detektif yang tidak cakap. Namun, lambat

laun ia menjadi detektif terkenal. Hal tersebut terjadi karena Conan membius Kogoro dengan jarum bius yang berasal dari jam tangannya, dan juga mengubah suaranya dengan dasi kupu-kupu agar dapat memecahkan kasus melalui Kogoro.

Alat-alat tersebut merupakan salah satu alat ciptaan Professor Agasa yang diciptakan khusus untuk Shinichi yang tubuhnya telah mengecil menjadi Conan.

Di samping itu, Conan kembali bersekolah di sekolah dasar karena sosoknya bertubuh anak kecil. Di sana, ia memiliki teman-teman yang menjuluki diri mereka sebagai “Grup Detektif Cilik” (少年探偵団). Grup ini beranggotakan Conan, Genta, Mitsuhiro, dan Ayumi, serta seorang murid baru bernama Haibara Ai. Para anggota grup detektif cilik juga diberi alat-alat ciptaan Professor Agasa yang mereka gunakan untuk menangkap pelaku kriminal. Meskipun, sebenarnya hanya Conan yang memecahkan tiap kasus yang melibatkan grup detektif cilik.

Walaupun tubuhnya mengecil, namun pemikiran dan kemampuan analisis Shinichi sebagai Conan pun tidak berubah. Oleh karena itu, ia berusaha menyembunyikan identitasnya, sembari mencari informasi untuk menemukan sindikat berbaju hitam yang telah mengecilkan tubuhnya.

3.1.1 Tokoh-tokoh dalam Manga *Meitantei Konan*

Untuk mempermudah pemahaman terhadap sinopsis maupun analisis, penulis merasa perlu untuk memberikan informasi mengenai para tokoh serta perwatakannya dalam *manga Meitantei Konan*. Adapun tokoh-tokoh dalam *manga Meitantei Konan* yang muncul dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Kudou Shinichi



Gambar 3.1 Kudou Shinichi

Kudou Shinichi merupakan tokoh utama dalam *Meitantei Conan*. Anak dari seorang novelis misteri terkenal bernama Kudou Yusaku (工藤優作), dan mantan aktris terkenal bernama Kudou Yukiko (工藤有希子). Karena pengaruh ayahnya, Shinichi menjadi penggemar berat Sherlock Holmes dan bercita-cita menjadi detektif sejak kecil. Oleh karena itu, ia menjadi orang yang memiliki ketajaman pikiran, percaya diri, dan dapat bersikap tenang dalam situasi genting sekalipun.

2. Edogawa Conan



Gambar 3.2 Edogawa Conan

Edogawa Conan merupakan wujud Shinichi yang tubuhnya telah mengecil. Setelah menjadi Conan, ia tinggal di rumah Ran dengan harapan dapat menemukan informasi mengenai sindikat berbaju hitam yang telah mengecilkan tubuhnya. Namun, karena Kogoro ternyata adalah seorang detektif yang tidak cakap, Conan memecahkan berbagai kasus melalui Kogoro dengan bantuan alat-alat dari Professor Agasa. Meskipun sosoknya telah berubah menjadi anak kecil, namun pemikiran dan kemampuannya tetap seperti Shinichi.

3. Mouri Ran



Gambar 3.3 Mouri Ran

Mouri Ran adalah teman Shinichi sejak kecil. Keduanya menyimpan perasaan saling menyukai, tetapi tidak dapat mengungkapkannya satu sama lain. Ran adalah gadis yang perhatian dan setia. Ia sering kali mencemaskan Shinichi yang tiba-tiba menghilang, dan selalu menanti kembalinya Shinichi. Ran tidak mengetahui bahwa Conan sebenarnya adalah Shinichi, namun ia beberapa kali mencurigai Conan. Ibunya tidak tinggal bersama ia dan ayahnya sejak Ran masih kecil. Sehingga, Ran menjadi anak yang mandiri, rajin, dan pandai mengurus rumah. Ran juga seorang ahli karate yang memenangkan turnamen tingkat daerah.

4. Mouri Kogoro



Gambar 3.4 Mouri Kogoro

Mouri Kogoro merupakan seorang detektif swasta yang sebenarnya tidak cakap. Namun, ia terkenal hingga mendapat julukan “Kogoro Tidur” karena ia selalu memecahkan kasus saat tertidur. Hal tersebut disebabkan oleh Conan yang membiusnyanya untuk memecahkan kasus dengan suara Kogoro. Kogoro adalah tipe orang yang mudah dirayu dan suka mabuk-mabukkan. Hingga istrinya, Kisaki Eri (妃英理), memilih untuk meninggalkannya, walaupun mereka tidak bercerai.

5. Agasa Hiroshi



Gambar 3.5 Agasa Hiroshi

Agasa Hiroshi adalah seorang ilmuwan yang tinggal di sebelah rumah keluarga Kudou. Ia menjadi tetangga dan berteman baik dengan kedua orang tua

Shinichi. Professor Agasa adalah orang pertama yang mengetahui bahwa tubuh Shinichi telah mengecil, dan menciptakan berbagai alat yang digunakan Conan untuk membantunya karena tubuhnya telah menjadi sosok anak kecil.

6. Haibara Ai



Gambar 3.6 Haibara Ai

Haibara Ai, yang bernama asli Miyano Shiho (宮野志保), sebenarnya adalah salah satu anggota sindikat berbaju hitam yang mengecilkan tubuh Shinichi. Shiho yang memiliki kode nama *Sherry*, juga merupakan orang yang menciptakan

“Apotoxin 4869”, yaitu obat yang telah mengecilkan tubuh Shinichi. *Sherry* juga mengecilkan tubuh dengan meminum obat tersebut untuk melarikan diri dari organisasi yang telah membunuh kakaknya. Ia lalu tinggal di rumah Professor

Agasa dan mengganti nama menjadi “Haibara Ai”. Ai berusaha membuat obat penawar yang bisa mengembalikan tubuhnya dan Conan ke wujud semula.

7. Yoshida Ayumi



Gambar 3.7 Yoshida Ayumi

Yoshida Ayumi adalah salah satu teman Conan di SD Teitan dan anggota grup detektif cilik. Ia gadis kecil yang polos dan manis. Ayumi menyukai Conan yang dianggapnya cerdas dan dapat diandalkan. Ia juga perhatian pada Ai yang dianggapnya seperti kakak karena sikap dewasanya.

8. Tsuburaya Mitsuhiko



Gambar 3.8 Tsuburaya Mitsuhiko

Tsuburaya Mitsuhiko merupakan salah satu teman Conan di SD Teitan, yang juga anggota grup detektif cilik. Ia adalah anak yang berpikiran logis dan tertarik pada sesuatu yang ilmiah. Sehingga, ia menjadi salah satu anak kecil yang pintar dalam grup detektif cilik selain Conan.

9. Kojima Genta



Gambar 3.9 Kojima Genta

Kojima Genta adalah salah satu teman Conan di SD Teitan. Ia orang yang pertama kali mengusulkan pembentukan grup detektif cilik, sehingga ia

menanggap dirinya adalah pemimpinnya. Ia adalah seorang anak yang cenderung melakukan sesuatu tanpa berpikir terlebih dahulu. Ia juga anak yang gemar makan.

10. Gin



Gambar 3.10 Gin

Gin merupakan kode nama yang digunakan sebagai anggota organisasi hitam. Gin adalah orang yang meminumkan obat beracun yang dikembangkan oleh organisasinya pada Kudou Shinichi. Ia memiliki kedudukan penting dan sangat loyal pada bos besar organisasi tersebut. Gin memiliki insting yang tajam dan kemampuan pembunuh berdarah dingin.

11. Vodka



Gambar 3.11 Vodka

Vodka adalah kode nama yang digunakan sebagai salah seorang anggota organisasi hitam. Vodka merupakan rekan Gin dalam melaksanakan tugas organisasi. Ia cenderung ceroboh dan mudah dikelabui apabila tidak dalam pengawasan Gin. Sama seperti Gin, Vodka merupakan anggota yang loyal kepada bos besar organisasi tersebut.

3.2 Bentuk Fiksi Ilmiah pada tokoh Edogawa Conan dalam *Manga Meitantei Konan*

“Edogawa Conan” merupakan identitas diri yang dibuat oleh Kudou Shinichi, guna menyamarkan dirinya yang telah menjadi anak kecil karena obat.

Sehubungan dengan hal tersebut, adanya obat fiksi bernama “Apotoxin 4869” merupakan unsur fiksi ilmiah yang terlihat pada tokoh Edogawa Conan.

Sebagai dampak dari perubahan bentuk tubuh dan identitas diri tersebut, Conan memecahkan kasus melalui Mouri Kogoro dengan bantuan alat-alat dari Professor Agasa. Dalam penciptaan alat-alat tersebut juga terdapat penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga, alat-alat ciptaan Professor Agasa yang digunakan Conan juga merupakan bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan yang terdapat dalam *manga Meitantei Konan*.

3.2.1 Obat Fiksi “Apotoxin 4869”

Obat fiksi yang diberi nama “Apotoxin 4869” merupakan obat beracun yang menyebabkan tubuh Kudou Shinichi mengecil dalam cerita *Meitantei Konan*.

Akan tetapi, tidak hanya berdampak pada mengecilnya bentuk tubuh, hal tersebut menyebabkan Shinichi mengubah identitasnya menjadi “Edogawa Conan”.

Sehingga terbentuk plot tahap awal sebagai akibat dari diminumnya obat fiksi tersebut.

3.2.1.1 Peranan Obat Fiksi “Apotoxin 4869” terhadap Terbentuknya Plot *Meitantei Konan*

Sebagaimana yang diungkapkan Stanton dalam Nurgiyantoro (2005, hal. 113), bahwa plot merupakan cerita yang berisi urutan peristiwa, yang mana

peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain. Di samping itu, plot terjadi karena adanya peranan tokoh sebagai pelaku cerita. (2005, hal 172). Sehingga, peristiwa yang menjadi plot awal dalam cerita *Meitantei Konan* ialah ketika sang tokoh utama, Kudou Shinichi, diberi sebuah obat beracun dengan tujuan untuk membunuhnya setelah ia kedatangan sedang mengintai.

Peristiwa tersebut terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.12 Gin meminumkan obat beracun pada Shinichi secara paksa
Volume 1 halaman 37

ジン : そこまでだ!
 ウオッカ : ア、アニキ
 ジン : こんなガキにつけられやがって。。。
 ウオッカ : こいつ、殺しやすかい?!
 ジン : いや、拳銃はまずい! さっきの騒ぎで、サツが、まだ
 うろついてる!!
 こいつを使おう。。。
 組織が新開発したこの毒薬をな。。。
 フツフ。。。なにしろ死体から毒が検出されない。。。
 完全犯罪が可能なシロモノだ!!
 まだ人間には試した事がない、試作品らしいがな。。。
 ウオッカ : アニキ、早く!!
 ジン : オウ。。。
 Gin : *Sokomade da!!*
 Vodka : *A, aniki...*
 Gin : *Konna gaki ni tsukerareyagatte...*

Vodka : *Koitsu, koroshi yasukai?!*
Gin : *Iya, kenjuuwa mazui! Sakki no sawagi de, satsu ga, mada urotsuiteru!!*
Koitsu wo tsukaou... Soshiki ga shinkaiatsu shita kono dokuyaku wo na...
Fufufu... nanishiro shitai kara doku ga kenshutsu sarenai...
Kanzen hanzai ga kanou na shiromono da!!
Mada ningen niwa tameshita koto ga nai, shisakuhin rashiigana...
Vodka : *Aniki, hayaku!!*
Gin : *Ou...*
Gin : *Sampai di sini saja!!*
Vodka : *Ka, kakak!*
Gin : *Kita dibuntuti anak ini...*
Vodka : *Apa kita bunuh saja dia?!*
Gin : *Jangan, jangan pakai pistol! Polisi masih berkeliaran karena kejadian yang menghebohkan tadi...*
Kita mencoba ini saja untuk dia... Obat beracun terbaru yang dikembangkan oleh organisasi kita.
Hehehe, racunnya tidak akan terdeteksi dalam mayatnya bagaimanapun juga.. Ini akan menjadi kejahatan yang sempurna!
Masih obat percobaan, belum pernah dicobakan pada manusia...
Vodka : *Kah, cepatlah!!*
Gin : *Ya...*

Gambar 3.12 merupakan adegan ketika Gin mendapati Shinichi sedang melakukan pengintaian terhadap Vodka. Panel pada awal adegan ini menggambarkan Gin yang sedang memukul Shinichi dari belakang. Adegan tersebut digambarkan dalam panel yang besar dan memanjang, untuk memfokuskan pada peristiwa dihantamnya Shinichi oleh Gin. Dalam penggambarannya juga digunakan garis-garis tegas dan kaku yang menimbulkan efek ketegangan terhadap kejadian yang menimpa Shinichi.

Gin lalu merencanakan pembunuhan Shinichi dengan menggunakan racun. Hal tersebut terlihat melalui perkataan Gin yang membicarakan obat percobaan yang dibuat oleh organisasinya. Adegan tersebut digambarkan pada tiga panel terbawah. Ketiga panel tersebut saling berkaitan menggambarkan aksi ke aksi,

yaitu dimulai dari panel sebelah kanan saat Gin meminumkan obat beracun secara paksa pada Shinichi. Kemudian panel tengah digambarkan dengan meng-*close up* wajah Shinichi untuk memperlihatkan mimik wajahnya yang menderita. Lalu panel sebelah kiri merupakan adegan yang menggambarkan Shinichi yang terkapar setelah meminum obat. Pada adegan tersebut, informasi mengenai nama obat belum didapat. Akan tetapi, diketahui bahwa obat tersebut dapat membunuh dan racunnya tidak akan terdeteksi dalam tubuh mayat.

Setelah meminumkan obat beracun, Gin pergi meninggalkan Shinichi yang terkapar. Sementara itu, tubuh Shinichi mulai memperlihatkan reaksi terhadap obat. Hal tersebut terlihat melalui gambar di bawah ini:



**Gambar 3.13 Tubuh Kudou Shinichi yang bereaksi terhadap obat
Volume 1 halaman 38**

ジン
(工藤新一) : あばよ。。。名探偵!!
: か、体が熱い!!!
骨が溶けてるみてーだ。。。
ダ。。。ダメだ。。。)
Gin : Obayo... Meitantei!!
(Kudou Shinichi) : Ka, karada ga atsui!!!
Hone ga toketeru mite da...
(Da... dame da...)

Gin : Selamat tinggal, detektif!!
 (Kudou Shinichi : Tu. Tubuhku panas!!!
 Tulangku serasa meleleh...
 Ti, tidak...)

Gambar 3.13 merupakan adegan yang menggambarkan reaksi tubuh Shinichi terhadap obat beracun yang diminumkan padanya. Pada adegan tersebut Shinichi merasakan tubuhnya panas dan tulang-tulanginya seperti meleleh sebagai reaksi obat dalam tubuhnya. Hal tersebut dipertegas melalui balon kata dengan efek *blur*, yang digunakan untuk menunjukkan bahwa hal tersebut merupakan perasaan yang dirasakan sang tokoh.

Terdapat transisi panel untuk menggambarkan adegan tersebut. Diawali dengan penggambaran secara *middle shot* tubuh Shinichi, serta adanya efek tubuhnya mengeluarkan asap. Kemudian panel beralih memfokuskan pada *close up* wajah untuk memperlihatkan mimik wajah Shinichi. Semakin ke bawah panel digambarkan semakin mengecil, hingga berdasar warna gelap. Hal tersebut merupakan transisi momen ke momen untuk menggambarkan saat Shinichi lambat laun kehilangan kesadarannya.

Dengan demikian, gambar 3.12 dan gambar 3.13 adegan atau kejadian yang menggambarkan plot awal *manga Meitantei Konan*. Peristiwa ini kemudian juga menjadi penyebab munculnya plot lain sebagai kelanjutan cerita.

Setelah ditinggalkan oleh orang berbaju hitam, Bobat beracun yang diminumkan pada Shinichi ternyata tidak membuatnya mati. Shinichi siuman setelah meminum obat tersebut. Akan tetapi, Shinichi menyadari terjadi keanehan pada tubuhnya, yaitu tubuhnya berubah wujud menjadi anak kecil. Hal tersebut terlihat dalam adegan pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.14 Shinichi yang menyadari perubahan fisiknya
Volume 1 halaman 50**

ハア、ハア、ハア、ハア、ハア
 たったこれだけ走っただけで、こんなに息があがっちゃうなんて。。。
 それにこの体。。。どうしちゃったんだ、オレは?!
 まてよ。。。確か、あの時、奴らがオレをなぐった後で。。。
 (フフフ。。。組織が新開発したこの毒薬を使おう。。。まだ人間には試
 した事がない、試作品らしいがな。。。)
 まさか、あの薬を飲んだせいで。。。まさか?!

Haa, haa, haa, haa, haa

Tatta kore dake hashitta dakede, konna ni iki ga agacchimau nante...

Soreni kono karada... doushichimattanda, ore wa?!

Mateyo... tashika, ano toki, yatsura ga ore wo nagutta ato de...

*(Fufufu... Soshiki ga shinkaiatsu shita kono dokuyaku wo tsukaou... Mada
 ningen niwa tameshita koto ga nai, shisakuhin rashiigana...)*

Masaka, ano kusuri wo nonda seide... masaka?!

Hah, hah, hah, hah, hah (suara nafas terengah)

Baru lari sebentar, tetapi nafasku sudah terengah...

Selain itu, tubuhku ini... bagaimana aku bisa seperti ini?!

Tunggu dulu... kalau tidak salah, saat itu, setelah mereka memukulku...

*(Hehehe, kita coba padanya obat beracun terbaru yang dikembangkan oleh
 organisasi ini saja... Masih obat percobaan, belum pernah dicobakan pada
 manusia...)*

Mungkinkah, gara-gara meminum obat itu... mungkinkah?!

Adegan pada gambar 3.14 merupakan adegan saat Shinichi tengah dalam perjalanan kembali ke rumahnya. Ia menyadari ada keanehan pada tubuhnya.

Penggambaran adegan tersebut diawali dengan penggambaran tokoh secara *long shot* untuk memfokuskan pada tubuh sang tokoh yang telah mengecil. Terdapat dua panel berukuran sama di sebelah kanan sebagai detail yang memperlihatkan bahwa ia merasa kelelahan setelah berlari dan menyadari perubahan tubuhnya.

Pada adegan tersebut juga digambarkan bahwa Shinichi mencoba mengingat-ingat kejadian saat Gin meminumkan obat beracun padanya. Melalui hal tersebut ia mencurigai bahwa tubuhnya berubah menjadi anak kecil karena pengaruh obat yang telah diminumnya.

Sesampainya di depan rumahnya, Shinichi bertemu dengan Professor Agasa, yang juga merupakan tetangganya. Ia pun menceritakan semua hal yang dialaminya, setelah Professor Agasa menyakini dirinya benar-benar Shinichi yang tubuhnya mengecil karena obat. Atas saran Professor Agasa, Shinichi harus merahasiakan identitasnya untuk melindungi diri dan orang-orang di sekitarnya.



Gambar 3.15 Shinichi mengaku bernama Edogawa Conan Volume 1 halaman 59 dan 60

毛利蘭 : 名前は—?
江戸川コナン : 名、名前は新。。。でもなくて。。。
毛利蘭 : んー?
江戸川コナン : え、えーっと。。。えーっと。。。
コナン!!!
ボ、ボクの名前は江戸川コナンだ!!!ハハハ。。。。

Mouri Ran : Namae wa?
 Edogawa Conan : Na, namae wa Shin... demonakute...
 Mouri Ran : Ng?
 Edogawa Conan : E, eetto... eetto...
 Conan!!!
 Bo, boku no namae wa Edogawa Conan da!! Hahaha...
 Mouri Ran : Siapa namamu?
 Edogawa Conan : Na, namaku Shin... Eh, bukan...
 Mouri Ran : Hmm?
 Edogawa Conan : A, anu... anu...
 Conan!!!
 Na, namaku adalah Edogawa Conan!! Hahaha...

Adegan pada gambar 3.15 ialah ketika Ran pertama kali bertemu dengan Shinichi yang tubuhnya telah mengecil. Shinichi yang diminta merahasiakan jati dirinya oleh Professor Agasa, mengaku bahwa namanya adalah Edogawa Conan.

Awal adegan ini menggambarkan Shinichi yang kebingungan menjawab pertanyaan Ran, yang terlihat pada panel pertama dan kedua. Kata えーつと *-eetto*, digunakan saat seseorang memikirkan sesuatu. Kemudian, panel ketiga terdapat garis-garis yang mengarah pada buku di belakang tubuh Conan. Hal tersebut menunjukkan ke arah pandang tokoh. Di panel keempat terdapat tulisan “Conan” dalam balon bergerigi, untuk menunjukkan sang tokoh sedang berseru.

Pada halaman berikutnya, pengarang menempatkan gambar tokoh dalam satu halaman penuh. Hal tersebut menunjukkan penegasan terhadap perkataan sang tokoh, yaitu saat tokoh Shinichi menyamakan identitasnya dengan mengaku bernama “Edogawa Conan”.

Pemilihan nama tersebut sebenarnya merupakan suatu ketidaksengajaan. Shinichi yang terdesak oleh pertanyaan Ran, mendapatkan ide nama “Edogawa Conan” secara mendadak. Hal tersebut tergambar di panel ketiga pada gambar

3.15, yaitu, ketika Shinichi mendapat ide tersebut melalui buku bertuliskan nama pengarang “コナン Doyle (Conan Doyle)” dan “江戸川乱歩 (Edogawa Ranpo)”.

Conan Doyle dan Edogawa Ranpo merupakan nama pengarang novel detektif. Dalam cerita *manga Meitantei Konan*, tokoh Shinichi digambarkan sebagai orang yang terinspirasi menjadi detektif, karena berawal dari kegemarannya membaca cerita-cerita detektif. Ia mengagumi tokoh-tokoh detektif dari novel yang ditulis Conan Doyle dan Edogawa Ranpo.

Oleh karena itu, Shinichi menggabungkan nama “Edogawa” dari “Edogawa Ranpo” dan “Conan” dari “Conan Doyle” sebagai nama samarannya.

Sehingga, adegan ini merupakan awal munculnya tokoh Edogawa Conan sebagai identitas baru tokoh utama.

3.2.1.2 Dampak Obat Fiksi “Apotoxin 4869” pada Tubuh Edogawa Conan

Seiring dengan plot *Meitantei Konan*, diceritakan bahwa setelah menjadi Edogawa Conan, Conan tinggal di rumah Ran dan menjadikan Mouri Kogoro detektif terkenal. Conan juga kembali bersekolah di sekolah dasar agar terlihat bahwa ia hanya anak kecil biasa. Di samping itu, ia juga mencari informasi mengenai organisasi hitam yang membuat tubuhnya mengecil dengan obat.

Hingga pada volume 18 muncul tokoh Haibara Ai yang mengungkapkan fakta mengenai obat yang telah mengecilkan tubuh Conan. Hal tersebut terlihat melalui serangkaian adegan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.16 Pertemuan Conan dengan Ai, serta diketahuinya nama obat “Apotoxin 4869”

Volume 18 halaman 143, 144, dan 145

(Volume 18 hal. 143)

灰原哀 : アポトキシンの APTX 4869...
 江戸川コナン : え？
 灰原哀 : これ、なんだかわかる？
 あなたが飲まされた薬の名称よ。。
 江戸川コナン : な、何いってんだよ？
 オレはそんな変な薬なんて。。
 灰原哀 : あら、薬品名はまちがってないはずよ。。

Haibara Ai : APTX 4869...
Edogawa Conan : E?
Haibara Ai : Kore, nanda ka waku?
Anata ga nomasareta kusuri no meishou yo...
Edogawa Conan : Na, nani ittendayo?
Ore wa sonna hen na kusuri nante...

Haibara Ai : Ara, yakuhinmei wa machigatte nai hazu yo...
 Haibara Ai : APTX 4869...
 Edogawa Conan : Eh?
 Haibara Ai : Kamu tahu soal itu?
 Itulah nama obat yang kamu minum...
 Edogawa Conan : A, apa yang kamu bicarakan? Aku tidak pernah minum obat aneh seperti itu...
 Haibara Ai : Lho, padahal nama obatnya tidak salah...

(Volume 18 hal. 144)

灰原哀 : 組織に命じられて私が作った薬だもの。。
Haibara Ai : Soshiki ni mejirarete watashi ga tsukutta kusuri da mono...

Haibara Ai : Karena itu adalah obat buatanku atas perintah dari organisasi...

(Volume 18 hal. 145)

江戸川コナン

: そ、組織。。。？作った。。。？

灰原哀

ハハハ、まさか子供の君に何が。。。。

あなたといっしょよ。。。私も飲んだのよ。。。
細胞の自己破壊プログラムの偶発的な作用で、神経
組織除いた骨格・筋肉・内臓・体毛。。。それら
すべての細胞が幼児期の頃まで後退化する。。。
神秘的な毒薬をね。。。。

江戸川コナン

: は、灰原。。。おまえまさか。。。。

灰原哀

: 灰原じゃないわ。。。。

シェリー。。。。

Edogawa Conan

: So, soshiki...? Tsukutta...?

Haibara Ai

Hahaha, masaka kodomo no kimi ni nani ga...

: Anata to issho yo... watashi mo nonda no yo...

Saibou no jiko hakai puroguramu no guhatsuteki na sayou
de, shinkei soshiki nozoita kokkaku - kinniku - naizou -
taimou... sorera subete no saibou ga youjiki no koro made
koutaika suru...

Edogawa Conan

: Ha, Haibara... omae masaka...

Haibara Ai

: Haibara ja nai wa...

Sherry...

Edogawa Conan

: Or, organisasi...? Buatannya...?

Haibara Ai

Hahaha, mana mungkin, anak kecil sepertimu tahu apa...

: Sama sepertimu, aku juga meminumnya...

Obat yang diprogram agar memiliki fungsi secara
mendadak untuk merusak sel-sel tubuh, dan membuat sel-
sel selain susunan saraf seperti tulang rangka, otot, organ
dalam tubuh, dan rambut... mundur ke masa kanak-
kanak...

Edogawa Conan

: Ha, Haibara... mungkinkah kamu...

Haibara Ai

: Bukan Haibara... tapi, Sherry...

Gambar 3.16 merupakan adegan saat Haibara Ai, yang ternyata adalah salah satu anggota organisasi hitam dengan kode nama *Sherry*, membongkar identitasnya kepada Conan. Dalam adegan ini, Ai juga menyebutkan bahwa ia adalah pembuat obat “Apotoxin 4869”, yaitu obat yang telah mengecilkan Conan.

Adegan pertama menggambarkan Ai yang tiba-tiba menyebut sebuah nama obat asing yang membuat Conan bingung. Adegan digambarkan dalam

panel besar dan memanjang dengan memfokuskan pada tokoh Ai dan ucapannya.

Pada adegan ini di dapat informasi bahwa nama obat yang mengecilkan tubuh

Conan ialah アポトキシン 4869-Apotoxin 4869. Kemudian, tiga panel di

bawahnya merupakan detail yang menggambarkan kebingungan tokoh Conan

yang saat itu belum memahami situasi.

Pada halaman berikutnya, pengarang menempatkan gambar tokoh dalam

satu halaman penuh. Hal tersebut menunjukkan penegasan terhadap perkataan

tokoh Ai, yaitu bahwa ia mengakui dirinya sebagai salah satu anggota organisasi

hitam dan pembuat obat Apotoxin 4869. Pada adegan ini, mimik wajah Ai juga

digambarkan berwajah jahat untuk memberi kesan yang misterius dan

menegangkan.

Pada halaman selanjutnya, digambarkan bahwa tokoh Conan berusaha

menyangkal apa yang didengarnya dari Ai. Hal tersebut terlihat dari panel atas

yang meng-*close up* wajah Conan untuk memperlihatkan mimik yang

kebingungan. Kemudian, panel yang berada di bawahnya merupakan jawaban Ai

terhadap keraguan Conan. Ai menjelaskan mengenai fungsi dan dampak obat

Apotoxin 4869. Selain itu, Ai juga membeberkan bahwa dirinya salah satu

anggota organisasi hitam dengan kode nama “*Sherry*”, yang mengecilkan

tubuhnya dengan meminum obat Apotoxin 4869 seperti Conan.

Dalam adegan ini didapat informasi mengenai fungsi dan dampak obat

Apotoxin 4869 melalui penjelasan langsung tokoh Ai. Dikatakan bahwa obat

tersebut diprogram agar memiliki fungsi secara mendadak untuk merusak sel-sel

tubuh, sehingga membuat perubahan pada sel-sel selain susunan saraf seperti

tulang rangka, otot, organ dalam tubuh, dan rambut. Perubahan sel-sel tersebut mengakibatkan tubuh kembali ke masa kanak-kanak.

Pada realitanya, di bidang kedokteran terdapat istilah “Apoptosis”.

Menurut Lumongga (2008, para 1), yang disebut apoptosis/mekanisme kematian sel yang terprogram adalah pengendalian terhadap eliminasi (penghilangan) sel-sel yang mati. Setiap organisme yang hidup, dalam hal ini adalah manusia, dalam tubuhnya terbentuk berbagai sel. Semasa pertumbuhan manusia dari kecil hingga dewasa, sel semakin bertambah dan membentuk jaringan serta organ. Seiring dengan pembentukan sel baru, akan ada sel yang mati melalui proses regulasi.

Yang dimaksud dengan regulasi itu sendiri ialah tindakan penyesuaian terhadap keadaan yang berubah (Dorland, 1998, hal. 937). Sehingga, sel tidak berkembang biak secara baik, dapat menyebabkan adanya sel-sel mati. Sel-sel mati tersebut dieliminasi (dihilangkan) melalui apoptosis.

Sehubungan dengan fiksi ilmiah, maka dapat dikatakan jika apoptosis merupakan teori yang mendasari penciptaan obat fiksi Apotoxin 4869 yang ada dalam cerita *Meitantei Konan*. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa fiksi ilmiah merupakan cerita fiksi yang memiliki teori ilmu pengetahuan sebagai dasarnya (Roberts, 2000, hal. 2).

Dalam hal ini, Aoyama Gosho, sang pengarang, mengimajinasikan “apoptosis” menjadi “apotoxin” dengan mengambil dasar teori dalam apoptosis.

Proses apoptosis terjadi dengan sendirinya dalam tubuh manusia untuk menghancurkan sel-sel mati, agar terjadi keseimbangan antara sel baru (normal)

dengan sel mati (rusak). Dengan begitu, organ tubuh manusia akan berfungsi secara optimal.

Obat fiksi “Apotoxin 4869” mengadaptasi sifat apoptosis tersebut. Namun, pengarang mengimajinasikan bahwa kandungan obat tersebut bersifat racun, dengan mengubah kata “tosis” dalam “apoptosis” menjadi “toksin” yang berarti racun. Karena berfungsi sebagai racun, maka obat “Apotoxin 4869” mengandung zat kimia yang terprogram untuk merusak sel-sel tubuh, selain tulang rangka, otot, organ dalam tubuh, dan rambut. Jadi, sel-sel yang dirusak bukan hanya sel mati seperti dalam proses apoptosis sebagaimana mestinya, tetapi juga sel-sel normal yang berfungsi baik tubuh sehingga menyebabkan keadaan tidak normal pada tubuh. Hal tersebutlah yang menjadi kemungkinan penyebab mengecilnya tubuh Edogawa Conan.

3.2.2 Alat-alat Ciptaan Professor Agasa untuk Edogawa Conan

Peran Conan sebagai detektif dalam serial *manga Meitantei Konan*, tidak terlepas dari bantuan alat-alat ciptaan Professor Agasa. Setelah Shinichi mengecil menjadi Conan, wujud dan kekuatan fisiknya tidak memungkinkan dirinya untuk mengungkapkan kasus sebagai detektif. Sehingga, alat-alat unik yang diciptakan oleh Professor Agasa menjadi alat yang membantu Conan dalam menyelesaikan berbagai kasus kriminal. Dalam penciptaan alat-alat tersebut, terdapat penerapan teknologi yang didasarkan pada ilmu pengetahuan. Sehingga, alat-alat tersebut juga merupakan bentuk fiksi ilmiah yang ada dalam cerita *Meitantei Konan*.

3.2.2.1 Dasi Kupu-kupu Pengubah Suara



**Gambar 3.17 Fungsi dan cara penggunaan dasi kupu-kupu pengubah suara
Volume 1 halaman 123**

- 阿笠 博士 : 蝶ネクタイ型変声機じゃ！！
- 江戸川コナン : へ、変声機？
- 阿笠 博士 : 裏につけてるダイヤルをまわせば、色々な声が出せるのじゃ！！
- 江戸川コナン : へー
- 阿笠 博士 : 老人の声も、子供の声も、男も女も、それ一つでバッチリじゃ！！きっと役にたつぞ！！
- 江戸川コナン : あー。。。あー。。。あー。。。
- Agasa Hakase : *Chou nekutai gata henseiki ja!!*
- Edogawa Conan : *He, henseiki?*
- Agasa Hakase : *Ura ni tsuiteru daiyaru wo mawaseba, iro iro na koe ga daseru no ja!!*
- Edogawa Conan : *Hee...*
- Agasa Hakase : *Roujin no koe, kodomo no koe, otoko mo onna mo, sore hitotsu de bacchiri ja!! Kitto yaku ni tatsuzo!!*
- Edogawa Conan : *Aa... aa... aa...*
- Prof. Agasa : Alat pengubah suara berbentuk dasi kupu-kupu
- Edogawa Conan : A, alat pengubah suara?
- Prof. Agasa : Kalau memutar tombol yang ada di bagian belakangnya, bisa keluar bermacam-macam suara!
- Edogawa Conan : Wah...
- Prof. Agasa : Suara manula, suara anak-anak, laki-laki maupun perempuan, bisa keluar dari satu alat itu!! Pasti akan berguna!!
- Edogawa Conan : Aa... aa... aa... (mengetes alat)

Gambar 3.17 merupakan adegan saat Professor Agasa memberikan sebuah dasi kupu-kupu yang terdapat alat pengubah suara pada bagian belakangnya.

Adegan digambarkan dengan menunjukkan dasi kupu-kupu yang sedang dipegang

Conan sebagai fokus pembicaraan. Kemudian, dua panel di sampingnya berisi penjelasan Professor Agasa mengenai cara penggunaan dan fungsi alat tersebut.

Dalam cerita *Meitantei Konan*, alat ini sering digunakan Conan untuk mengungkapkan kasus dengan menggunakan suara orang lain. Alat ini biasanya digunakan Conan pada Mouri Kogoro, yaitu saat Conan menyampaikan hipotesisnya dengan mengubah suaranya menjadi suara Kogoro.

Jika dilihat secara ilmiah, pengubahan suara seperti yang ada dalam cerita *Meitantei Konan* dapat dilakukan. Suara manusia dihasilkan melalui frekuensi (getaran) pita suara, dan dalam suara dikenal istilah *pitch* dan *timbre*. *Pitch* adalah tinggi rendahnya nada yang dihasilkan oleh getaran, sedangkan *timbre* adalah warna suara yang menjadi karakter (2008, para. 4).

Dasi kupu-kupu pengubah suara merupakan alat yang dapat menganalisis dan merekayasa *pitch* dan *timbre* tersebut. Dengan memutar tombol pada alat yang terpasang di belakang dasi kupu-kupu pengubah suara, akan dihasilkan sebuah karakter suara sebagai hasil dari rekayasa tersebut.

3.2.2.2 Sepatu Penguat Tendangan



Gambar 3.18 Fungsi dan cara penggunaan sepatu penguat tendangan

Volume 2 halaman 8

阿笠 博士 : キック力増強シューズじゃ!!

江戸川コナン : へ?

阿笠 博士 : 電気と磁力で足のツボを刺激し、筋力を極限まで高める道具じゃ!!

このシューズでボールを蹴れば、犯人はひとたまりもないぞ!!

まあ、サッカーの得意な新一君なら使いこなせるじゃろう!!

江戸川コナン : ありがとう、博士!!

阿笠 博士 : 辛い事もあるじゃろうが、もう少しの辛抱じゃ!!

元の体に戻るまでのな!!

江戸川コナン : ああ!!

Agasa Hakase : *Kikku ryoku zoukyou syuzu ja!!*

Edogawa Conan : *He?*

Agasa Hakase : *Denki to jiryoku de ashi no tsubo wo shigeki shi, kinryoku wo kyokugen made takameru dougu ja!!*

Kono syuzu de booru wo kereba, hannin wa hito tamari mo nai zo!!

Maa, sakka no tokui na Shinichi nara tsukai konaseru jarou!!

Edogawa Conan : *Arigatou yo, Hakase!!*

Agasa Hakase : *Tsurai koto mo aru jarou ga, mou sukoshi no shinbou ja!!*

Moto no karada ni modoru madeno na!!

Edogawa Conan : *Aa !!*

Prof. Agasa : Sepatu penguat tendangan!!

Edogawa Conan : Heh?

Prof. Agasa : Dengan tenaga listrik dan magnetik akan merangsang aliran darah pada kaki, alat ini akan meningkatkan kekuatan otot sampai maksimal!!

Kalau menendang bola dengan sepatu ini, penjahatnya tidak akan dapat berkutik lagi!!

Yah, ini akan cocok dipakai Shinichi yang pintar main sepak bola!!

Edogawa Conan : Terima kasih ya, Professor!!

Prof. Agasa : Mungkin ini adalah masa yang sulit, tapi bertahanlah sebentar lagi!! Sampai tubuhmu bisa kembali kewujud semula!!

Edogawa Conan : Ya!!

Gambar 3.18 merupakan adegan saat Professor Agasa memberikan sepasang sepatu yang dapat memperkuat tendangan Conan. Adegan awal digambarkan dalam panel besar untuk memfokuskan pada sepatu yang menjadi

topik pembicaraan. Kemudian, tiga panel di bawahnya merupakan detail yang berisi penjelasan mengenai fungsi dan cara penggunaan sepatu tersebut.

Dalam cerita *Meitantei Conan*, sepatu penguat tendangan sering digunakan Conan untuk melumpuhkan pelaku kriminal yang hendak ditangkapnya.

Karena semenjak menjadi anak kecil, kekuatannya tidak lagi sama seperti ketika menjadi Shinichi. Professor Agasa pun menciptakan sepatu tersebut untuk Conan mengingat kemahirannya dalam bermain sepak bola.

Selain itu, dijelaskan pula bahwa sepatu penguat tendangan dapat meningkatkan kekuatan otot karena ada rangsangan tenaga listrik. Listrik merupakan daya atau kekuatan yang ditimbulkan oleh adanya gesekan atau melalui proses kimia (KBBI, 2008, hal. 869). Daya yang termuat dalam listrik tersebutlah yang dapat merangsang aliran dalam pembuluh darah. Sementara itu pula, otot terdapat dalam pembuluh darah. Sehingga, otot juga akan dialiri oleh listrik melalui aliran dalam pembuluh darah tersebut. Daya dari listrik tersebut dapat meningkatkan kekuatan otot hingga kekuatan maksimal.

3.2.2.3 Kacamata Pelacak



Gambar 3.19 Fungsi dan cara penggunaan kacamata pencari jejak

Volume 2 halaman 55

江戸川コナン

：お？

す、すげー！！

この点滅してるのは？

阿笠 博士

：近所のノラ猫に、これと同じ発信機を付けたん
じゃ！！

その位置と2キロ東のゴミ捨て場にいるな。。。

この発信機を付けておくと半径20キロ以内なら、
どこにいても居場所がわりだせる。。。

Edogawa Conan

：Oh?

Su, suge-!!

Kono tenmetsu shiteru no wa?

Agasa Hakase

：Kinjo no noraneko ni, kore to onaji hasshinki wo tsuketanja!!

Sono ichi to 2 kiro higashi no gomi suteba ni iru na...

*Kono hasshinki wo tsuketeokuto hankei 20 kiro inai nara,
dokoni ite mo ibasho ga wari daseru...*

Edogawa Conan

：Oh?

He, hebat!!

Yang berkedip-kedip ini apa?

Prof. Agasa

：Aku memasangkan alat pemancar yang sama dengan ini
pada kucing liar di sekitar sini!!

Kalau posisinya di situ, dia berada di tempat sampah 2 km
di arah timur...

Kalau memakai alat pemancar ini, selama masih dalam radius
20 km, di mana pun keberadaannya masih bisa terlacak...



**Gambar 3.20 Inovasi dari kacamata pelacak
Volume 4 halaman 62**

江戸川コナン

：「えーっと確か。。。盗聴機の音を拾うには。。。」

(阿笠 博士)

：メガネの先の右が盗聴機で、左がイヤホンじゃ！！

このダイヤルで周波数を合わせれば、特殊な音波が
鼓膜を刺激して、メガネをかけているだけで
聞こえるのじゃ！！)

Edogawa Conan

：(Eetto tashika, touchouki no oto wo hirou ni wa...)

(Agasa Hakase)

：Megane no saki no migi ga touchouki de, hidari da iyahon
ja!!

Kono daiyaru de shuuhasuu wo awaseba, tokushu na onpa ga

komaku wo shigeki shite, megane wo kaketeiru dakede kikoeru no ja!!)

Edogawa Conan : (Hmm kalau tidak salah, untuk menangkap suara penyadap ini...)

(Prof. Agasa : Di ujung kacamata ini, penyadap ada di sebelah kanan, dan pendengarnya di kiri!! Kalau frekuensinya disesuaikan dengan tombol ini, gelombang suara tertentu akan tertangkap dan dapat terdengar, walau hanya memakai kacamatanya saja!!)

Gambar 3.19 dan 3.20 adalah adegan yang menunjukkan kacamata pelacak

ciptaan Professor Agasa. Adegan pada gambar 3.19, merupakan adegan saat

Conan pertama kali menerima kacamata tersebut. Karena semenjak menyamakan diri sebagai Conan, Shinichi berpenampilan dengan memakai kacamata. Panel

awal digambarkan dengan penggambaran tokoh Conan yang mencoba kacamata

tersebut. Pada panel berikutnya Professor Agasa menjelaskan mengenai fungsi dan cara penggunaan kacamata tersebut. Kacamata ini kemudian mendapatkan

fitur tambahan, yaitu alat penyadap yang diceritakan pada adegan gambar 3.20.

Penjelasan mengenai fungsi alat sadap tersebut didapat dari penjelasan Professor

Agasa melalui ingatan Conan.

Prinsip yang diterapkan yaitu terdapat alat pemancar dan penerima sinyal

atau gelombang elektromagnetik. Alat pemancar berbentuk kancing yang

merupakan bagian dari kacamata dapat memancarkan sinyal. Sinyal tersebut

ditangkap oleh antenna yang dapat keluar dari sisi kanan lensa. Titik koordinat

letak alat pemancar tersebut akan ditampilkan pada lensa. Akan tetapi, alat ini

hanya mampu menerima sinyal dalam radius 20 km.

Begitu pula dengan fitur tambahan alat sadap. Alat penyadap berfungsi

sama seperti alat pemancar dan kacamata merupakan penerimanya. Dalam hal ini,

suara yang disadap juga dapat didengarkan melalui alat yang dipasang pada
kacamata.

3.2.2.4 Suspender Elastis



**Gambar 3.21 Fungsi dan cara penggunaan suspender elastis
Volume 2 halaman 152 dan 153**

(Volume 2 hal. 152)

江戸川コナン : ぐぎぎぎぎ。。。
ダメだ。。子供の力じゃ持ち上がらねー。。。
何か方法は。。？
そうだ、こいつを使ってみよう！！

(阿笠博士 : これは、伸縮サスペンダーとってな。。。
ボタン一つでゴムが伸び縮みするメカじゃ！！
犯人を縛ったりするのに役に立つぞ！！)

Edogawa Conan : (Gugigigigigi...
Dame da... kodomo no chikara ja mochi ue garane..
Nanika houhou wa..?)
Sou da, koitsu wo tsukatte miyou!

(Agasa Hakase : Kore wa shinshuku sasupendaa toitte na... botan hitotsu de
gomu ga nobi chijimi suru meka ja!! Hannin wo shibattari
suru noni yaku ni tatsu zo!!)

Edogawa Conan : (Uuuuugh...
Tidak bisa... tenaga anak kecil tidak bisa mengangkatnya ya..
Adakah cara lain..?)

(Prof. Agasa : Ini namanya suspender elastis... Dengan satu tombol, alat ini
dapat mengendur dan mengkerut!! Dapat digunakan untuk
mengikat penjahat!!)

(Volume 2 hal. 153)

吉田歩美 : どうするの、それ？

江戸川コナン : まあ、見てなって！

吉田歩美 : わぁー、すっごーい

Yoshida Ayumi : *Dou suruno, sore?*

Edogawa Conan : *Maa, mite natte!*

Yoshida Ayumi : Waa, sugooi

Yoshida Ayumi : Itu akan dipakai untuk apa?

Edogawa Conan : Yah, lihat saja!

Yoshida Ayumi : Waah, hebat!

Adegan pada gambar 3.21 adalah adegan saat Conan menggunakan suspender elastis yang juga merupakan salah satu alat ciptaan Professor Agasa.

Alat tersebut diciptakan untuk dirinya karena sejak tubuhnya mengecil, tenaga Conan tidak lagi sama seperti ketika menjadi Shinichi.

Pada adegan tersebut dikatakan bahwa suspender elastis diciptakan Professor Agasa agar Conan dapat mengikat penjahat yang ditangkapnya saat ada kasus tertentu. Akan tetapi tak hanya itu, penggunaan suspender elastis sering digunakan Conan pada situasi lainnya. Seperti pada adegan yang tergambar pada gambar 3.21. Adegan ini menceritakan Conan sedang kesulitan membuka sebuah pintu karena tenaganya sebagai anak kecil tidak memadai. Ia lalu menggunakan suspender elastis untuk membuka pintu tersebut. Adegan awal tergambar pada dua panel di atas, yang memfokuskan pada tokoh Conan yang berusaha membuka pintu. Kemudian, tiga panel di bawahnya merupakan penggambaran saat Conan teringat pada suspender elastis yang diberikan Professor Agasa. Dalam adegan ini juga berisi penjelasan Professor Agasa mengenai kegunaan dan cara penggunaan suspender elastis tersebut.

Pada prinsipnya suspender elastis tersebut dibuat menggunakan bahan karet. Sifat elastis dari bahan tersebut membuat suspender dapat mengendur.

Professor Agasa juga memberikan sebuah tombol yang digunakan untuk mengatur elastisitas suspender seperti yang diinginkan.

3.2.2.5 Jam Tangan Pembius



**Gambar 3.22 Fungsi dan cara penggunaan jam tangan pembius
Volume 3 halaman 90**

毛利小五郎 : なんだ?なんか見つけたのか?
ん~?
ふにや。。

(阿笠博士 : これは時計型麻酔銃といってな。。。
至近距離にいる相手を、瞬時に眠らせる事ができるの
じゃ!!)

江戸川コナン : わるいなおっちゃん。。

Mouri Kogoro : *Nanda? Nanka mitsuketa no ka?*
Ng~?
Funya...

(Agasa Hakase : *Kore wa tokei gata masui juu to itte na...*
Shikin kyori ni iru aite wo, shunji ni nemuraseru koto ga
dekiru no ja!!)

Edogawa Conan : *Warui na Occhan...*

Mouri Kogoro : Apa? Apa kamu menemukan sesuatu?
Hmm~?
Hoam... (suara menguap)

(Prof. Agasa : Ini namanya senjata pembius berbentuk jam...
Bisa membuat orang yang berada di sekitarmu tertidur dalam sekejap!!)
Edogawa Conan : Maaf ya, Paman...

Gambar 3.22 menggambarkan jam tangan pembius sebagai salah satu alat ciptaan Professor Agasa untuk Conan. Gambar 3.22 merupakan adegan saat Conan membidik Mouri Kogoro dengan jam tangan pembius ciptaan Professor Agasa, agar Kogoro tertidur. Dalam cerita, penggunaan alat ini sering dibarengi dengan dasi kupu-kupu pengubah suara. Hal tersebut disebabkan Conan menggunakan jam tangan ini untuk menidurkan Kogoro, lalu mengungkapkan kebenaran kasus dengan suara Kogoro melalui dasi kupu-kupu pengubah suara. Seperti adegan yang digambarkan pada gambar 3.22. Pada adegan tersebut cara penggunaan jam tangan pembius digambarkan dengan transisi panel aksi ke aksi. Yaitu, dimulai dengan penggambaran saat Conan mengalihkan perhatian Kogoro, lalu mempersiapkan bidikannya. Panel selanjutnya memperlihatkan bidikan yang terkunci, disusul dengan penggambaran jarum bius yang melesat dari jam tangan. Hingga jarum tertancap di leher Kogoro dan membuatnya tertidur.

Jam tangan peluru bius ini terlihat seperti jam tangan analog pada umumnya. Akan tetapi, Professor Agasa memasang wadah yang dapat menempatkan jarum bius dalam jam tangan tersebut. Pada bagian samping jam terdapat tombol yang digunakan agar jarum bius dapat melesat keluar seperti tembakan. Kaca penutup jam tangan juga dapat dibuka, sehingga menjadi alat pengukur bidikan.

3.2.2.5.1 Jam Tangan Senter



**Gambar 3.23 Jam tangan senter
Volume 21 halaman 26**

吉田歩美	: ねえ、その光ってるのって。。。。
灰原哀	: ああ。。。阿笠博士にもらった腕時計型ライトよ。。。。
円谷光彦	: へー、君ももらったんですね！
灰原哀	: 「君も」って。。。あら、頼もしいじゃない。。。。
<i>Yoshida Ayumi</i>	: <i>Nee, sono hikaritteru notte...</i>
<i>Haibara Ai</i>	: <i>Aa... Agasa Hakase ni moratta ude-dokei kata raito yo...</i>
<i>Tsuburaya Mitsuhiro</i>	: <i>Hee, kimi mo morattan desune!</i>
<i>Haibara Ai</i>	: <i>"Kimi mo" tte... Ara, tanomoshii ja nai...</i>
<i>Yoshida Ayumi</i>	: <i>Hei, yang bersinar itu apa...</i>
<i>Haibara Ai</i>	: <i>Oh... ini senter berbentuk arloji yang kudapat dari Professor Agasa...</i>
<i>Tsuburaya Mitsuhiro</i>	: <i>Heh, kamu juga dapat ya?</i>
<i>Haibara Ai</i>	: <i>"Kamu juga", maksudmu... Wah, berguna juga ya...</i>

Gambar 3.23 merupakan adegan yang menggambarkan jam tangan senter

yang digunakan grup detektif cilik. Pada adegan ini diceritakan bahwa Professor Agasa memberikan jam tangan tersebut pada para anggota detektif cilik. Hal tersebut dijelaskan oleh tokoh Ai dalam panel pertama, yang kemudian disimpulkan pada panel di bawahnya. Penggambaran adegan tersebut

menggambarkan semua tokoh secara *middle shot* dalam satu *frame*, untuk menunjukkan semua tokoh yang sedang menggunakan jam tangan senter tersebut.

Jam tangan senter sebenarnya merupakan inovasi dari jam tangan pembius milik Conan. Akan tetapi, jam tangan yang memiliki fitur jarum bius hanya kepunyaan Conan. Sedangkan, jam tangan yang diberikan pada anggota detektif cilik oleh Professor Agasa hanya sebatas pada jam tangan yang memiliki fitur lampu senter. Pada pada jam tangan tersebut dipasangkan lampu senter yang dapat berfungsi sebagai penerangan dalam gelap.

3.2.2.6 Lencana ‘Detektif’



**Gambar 3.24 Fungsi dan cara penggunaan lencana ‘Detektif’
Volume 6 halaman 39**

江戸川コナン : ちゃーんともって来てるよ！ホラ探偵バッジ！！
 小島元太 : おーすげー！！
 円谷光彦 : DETECTIVE BOYS 少年探偵団ですね！
 吉田歩美 : コレ、ホントにコナン君が？
 江戸川コナン : 阿笠博士に頼んだんだよ。。。
 (阿笠博士 : 超小型トランシーバー内装じゃ！！発信機も付いとるぞ！！)
 江戸川コナン : 「まー、ガキが探偵ゴッコするにはちよーどいいぜ。。。」

Edogawa Conan : *Chaanto motte kuruteru yo!! Hora tantei batchi!!*

Kojima Genta : *Oo sugee!!*

Tsuburaya Mitsuhiro : *‘DETECTIVE BOYS’ shounen tanteidan desu ne!*

Yoshida Ayumi : *Kore, honto ni Conan-kun ga?*
 Edogawa Conan : *Agasa Hakase ni tanondan dayo...*
 (Agasa Hakase : *Chou-kogata toranshiibaa nai sou ja!! Hasshinki mo tsuki itoru zo!!*)
 Edogawa Conan : *(Maa, gaki ga tantei gokko suru ni wa choudo ii ze...)*
 Edogawa Conan : *Sudah kubawakan!! Lihatlah, lencana detektif!!*
 Kojima Genta : *Wow, hebat!!*
 Tsuburaya Mitsuhiro : *'DETECTIVE BOYS', grup detektif cilik ya!*
 Yoshida Ayumi : *Ini benar-benar buatan Conan?*
 Edogawa Conan : *Aku minta tolong pada Professor Agasa..*
 (Prof. Agasa : *Ada alat penerima radio super kecil di dalamnya!!
 Terpasang juga alat pemancar!!*)
 Edogawa Conan : *(Yah, cukup bagus untuk main berpura-pura sebagai detektif ala anak kecil)*

Adegan pada gambar 3.24 merupakan adegan saat Conan menyerahkan lencana detektif pada teman-teman di sekolahnya, Ayumi, Mitsuhiro dan Genta.

Adegan digambarkan dengan penggambaran lencana detektif secara *close up*, untuk menunjukkan pada obyek yang dibicarakan. Panel berikutnya menggambarkan para anggota detektif cilik yang terkesan dengan lencana tersebut, dengan penggambaran semua tokoh dalam satu *frame*. Panel selanjutnya kemudian berisi penjelasan mengenai fitur yang terpasang pada alat tersebut oleh Professor Agasa melalui ingatan Conan.

Dengan menyesuaikan penggunaannya, yaitu anak kecil, Professor Agasa membuat alat tersebut dalam bentuk lencana detektif. Lencana ini sering digunakan Conan dan teman-temannya untuk berhubungan satu sama lain, terutama saat adanya kasus.

Pada prinsipnya, lencana ini berfungsi seperti *handy talkie*. Dalam lencana tersebut dipasang alat pemancar yang memancarkan gelombang elektromagnetik seperti pada radio. Kemudian gelombang tersebut diterima oleh alat penerima

yang terpasang dalam alat tersebut. Sehingga lensana ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi antar lensana yang satu dengan yang lainnya.

3.2.2.7 Skateboard Tenaga Surya



Gambar 3.25 Fungsi dan cara penggunaan skateboard tenaga surya
Volume 9 halaman 27

小島元太 : でも、どーやって追いかけるんだよ？
 円谷光彦 : 相手は車ですよ！
 江戸川コナン : 博士にもらったこのスケボーを使うんだよ！！
 (阿笠博士 : たーぼエンジン付きのスケートボードじゃ！！
 ただし、動力源はソーラーパワーじゃから、
 日の出てるうちしか使えんぞ。。。)
 江戸川コナン : 「日没まであと1時間ちよい。。。
 えーっと奴らの車は。。。四丁目の大通りを
 走行中。。。おーしとばせばなんとか。。。」

Kojima Genta : *Demo, douyatte oikakerunda yo?*

Tsuburaya Mitsuhiro : *Aite wa kuruma desuyo!*

Edogawa Conan : *Hakase ni moratta kono sukeboo wo tsukaunda yo!!*

(*Agasa Hakase* : *Taabo enjin zuki no sukeeto boodo ja!!*
Tadashi, douryokugen wa soora bawaa ja kara,

hi no deteru uchishika tsukaenzo...)
Edogawa Conan : *(Nichibotsu made ato 1 jikan chou... Eetto yatsura no*
kuruma wa... yonchoume no oodouri wo soukouchuu...
ooshi to baseba nantoka...)

Kojima Genta : Tapi, bagaimana cara mengejanya?

Tsuburaya Mitsuhiro : Lawan kita adalah mobil!

Edogawa Conan : Pakai skateboard yang aku dapat dari Professor ini!!

(*Prof. Agasa* : Skateboard bermesin turbo!!

Dengan syarat, karena bahan bakarnya menggunakan tenaga surya, hanya bisa digunakan ketika siang hari...)

Edogawa Conan : (Masih satu jam lagi matahari terbenam... Hmm, mobil mereka... Sedang melaju di jalan raya blok 4... Kalau cepat mungkin masih bisa terkejar..)

Gambar 3.25 merupakan adegan yang menceritakan saat Conan menggunakan *skateboard* tenaga surya pemberian Professor Agasa untuk mengejar mobil penculik Ayumi. Terdapat pula penjelasan mengenai fungsi dan cara penggunaan *skateboard* tersebut. *Skateboard* tenaga surya ini cukup sering digunakan Conan saat mengejar pelaku kriminal, ataupun dalam situasi saat ini harus menempuh jarak jauh.

Panel pertama dalam adegan menggambarkan tokoh Conan yang sedang memegang *skateboard*, kemudian disusul panel kedua yang menggambarkan *skateboard* yang sedang dipijak oleh Conan. Transisi kedua panel tersebut menggambarkan adegan secara subyek ke subyek, yaitu sudut pandang penggambaran yang berubah. Transisi pada adegan tersebut digunakan untuk menggambarkan Conan yang sedang menggunakan *skateboard*. Panel selanjutnya kemudian menjelaskan fungsi dan cara penggunaan *skateboard* oleh Professor Agasa melalui ingatan Conan.

Pada prinsipnya *skateboard* ini menggunakan tenaga surya sebagai motor penggerakannya, sehingga hanya dapat digunakan ketika ada matahari. Pada bagian pijakan *skateboard* terdapat tombol penggerak yang jika diinjak akan mengaktifkan panel surya yang terdapat juga terdapat pada pijakan *skateboard*.

Panel surya berfungsi untuk menyerap panas matahari. Hantaran panas dari panel tersebut menghasilkan energi kalor yang dapat menggerakkan *skateboard*.

3.2.2.8 Ikat Pinggang Pencetak Bola



**Gambar 3.26 Fungsi dan cara penggunaan ikat pinggang pencetak bola
Volume 37 halaman 141**

- 阿笠博士 : どこでもボール射出ベルトじゃ！！
一見ただのベルトに見えるが。。。
- 江戸川コナン : (見えねーよ。。。)
- 阿笠博士 : ダイヤルを合わせてボタンを押すと。。。
- 江戸川コナン : お一つ！！
- 阿笠博士 : ほーれ、サッカーボールの出来上がりじゃ！！
- 江戸川コナン : スゲー！！
これなら犯人が何人いても捕まえられるな！！
- 阿笠博士 : いや、一人か二人じゃ。。。
このゴムの性質上、ベルトから離れたら10秒しか形を保っておれんのじゃ。。。
- 江戸川コナン : あ、そう。。。
- 阿笠博士 : そのかわり伸縮自在！入れるガスの量次第でアドバルーン大にもなるんじゃぞ！！
- 江戸川コナン : お一つそりやーお得だぜ！！
- 灰原哀 : バカバカしい。。。私、もう寝るから
- 阿笠博士 : !で？これからどーするんじゃ？
- 江戸川コナン : 決まってるだろう？
- Agasa Hakase : Doko demo booru shasshutsu beruto ja!!
Ikken tada no beruto ni mieru ga..*
- Edogawa Conan : (Mie neeyo..)*
- Agasa Hakase : Daiyaru wo awasete botan wo osu to...*
- Edogawa Conan : Ootsu!!*
- Agasa Hakase : Hoore, sakka booru no dekiagari ja!!*
- Edogawa Conan : Sugee!!
Kore nara hannin ga nannin itemo tsukamaerareru na!!*

Agasa Hakase : *Iya, hitori ka futari ja...*
Kono gomu no seishitsujou, beruto kara hanareta 10 byou shika katachi wo tamotte oren no ja...

Edogawa Conan : *A, sou...*

Agasa Hakase : *Sono kawari shinshuku jizai!! Ireru gasu no ryoushidai de adobaruun dai ni mo narunja zo!!*

Edogawa Conan : *Ootsu, soriyaa otoku daze*

Haibara Ai : *Baka baka shi... Watashi, mou neru kara...*

Agasa Hakase : *De? Kore kara dou surunja?*

Edogawa Conan : *Kimatten darou?*

Prof. Agasa : *Ikut pinggang penembak bola di mana saja!! Sekilas terlihat seperti ikat pinggang biasa...*

Edogawa Conan : *(Tidak juga...)*

Prof. Agasa : *Kalau tombolnya ditekan sambil menyesuaikan setelahnya...*

Edogawa Conan : *Wah!!*

Prof. Agasa : *Lihatlah, jadi bola sepak!!*

Edogawa Conan : *Hebat!! Dengan ini aku bisa menangkap penjahat sebanyak apapun ya!!*

Prof. Agasa : *Tidak, hanya satu atau dua orang saja... Karena ke-elastisitasannya, begitu dilepas dari ikat pinggang hanya akan bertahan menjadi bola selama 10 detik...*

Edogawa Conan : *Oh, begitu...*

Prof. Agasa : *Ini elastis sekali!! Dapat membuat balon besar tergantung dari jumlah gas yang dimasukkan!!*

Edogawa Conan : *Wah, itu hebat!!*

Haibara Ai : *Konyol sekali... Aku mau tidur saja...*

Prof. Agasa : *Lalu? Apa yang akan kamu lakukan sekarang?*

Edogawa Conan : *Bukankah sudah jelas?*

Gambar 3.26 merupakan adegan yang menceritakan saat Professor Agasa memberikan sebuah ikat pinggang yang dapat mengeluarkan bola sepak kepada Conan, mengingat ia hobi bermain sepak bola. Pada adegan ini terdapat penjelasan mengenai kegunaan dan cara penggunaan alat tersebut oleh Professor Agasa secara langsung.

Adegan awal digambarkan dengan menggambarkan semua tokoh yang terlibat dalam satu *frame*, yaitu tokoh Conan, Professor Agasa, dan Ai. Tokoh digambarkan secara *long shot* untuk memperlihatkan *full body*, dengan

memfokuskan pada ikat pinggang yang sedang dipakai Conan yang menjadi obyek yang dibicarakan. Panel-panel selanjutnya merupakan detail yang berisi penjelasan mengenai fungsi dan cara penggunaan ikat pinggang tersebut. Panel ketiga, keempat, kelima, dan keenam merupakan transisi panel aksi ke aksi yang menunjukkan cara penggunaan ikat pinggang tersebut. Dimulai dari panel ketiga yang menggambarkan saat bola mulai dicetak oleh ikat pinggang dengan menekan tombol. Panel keempat menggambarkan saat bola tercetak setelah tombol dilepas. Panel kelima menggambarkan bola yang memantul ke lantai sebagai hasil dari pencetakan oleh ikat pinggang tersebut. Kemudian panel keenam menggambarkan saat bola yang tercetak mengempis setelah 10 detik.

Dilihat dari penjelasan tersebut, didapat informasi bahwa bahan pembuat bola terbuat dari karet yang sangat elastis. Oleh karena itu, besar atau kecilnya ukuran bola dapat diatur sesuai banyaknya udara yang dimasukkan. Semakin banyak jumlah udara yang dimasukkan, ukuran bola akan menjadi semakin besar. Sehingga, fungsi ikat pinggang seperti halnya selang yang mengisi udara ke dalam bola. Pada ikat pinggang tersebut juga terdapat tombol untuk mengatur banyaknya udara yang dimasukkan. Di samping itu, juga dikatakan bahwa bola akan mengempis setelah 10 detik. Hal tersebut terjadi karena adanya tekanan udara saat udara tersebut dimasukkan ke dalam benda yang elastis.

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan bentuk fiksi ilmiah yang terlihat pada tokoh Edogawa Conan ialah terbentuknya plot awal cerita *manga Meitantei Konan*. Plot tersebut terbentuk diawali dengan peristiwa tubuh Kudou Shinichi yang berubah menjadi

wujud anak kecil karena pengaruh meminum obat fiksi bernama “Apotoxin 4869”.

Kemudian, karena tubuhnya berwujud anak kecil ia mengubah identitasnya

“Edogawa Conan”, sehingga menciptakan identitas baru pada tokoh utama. Di

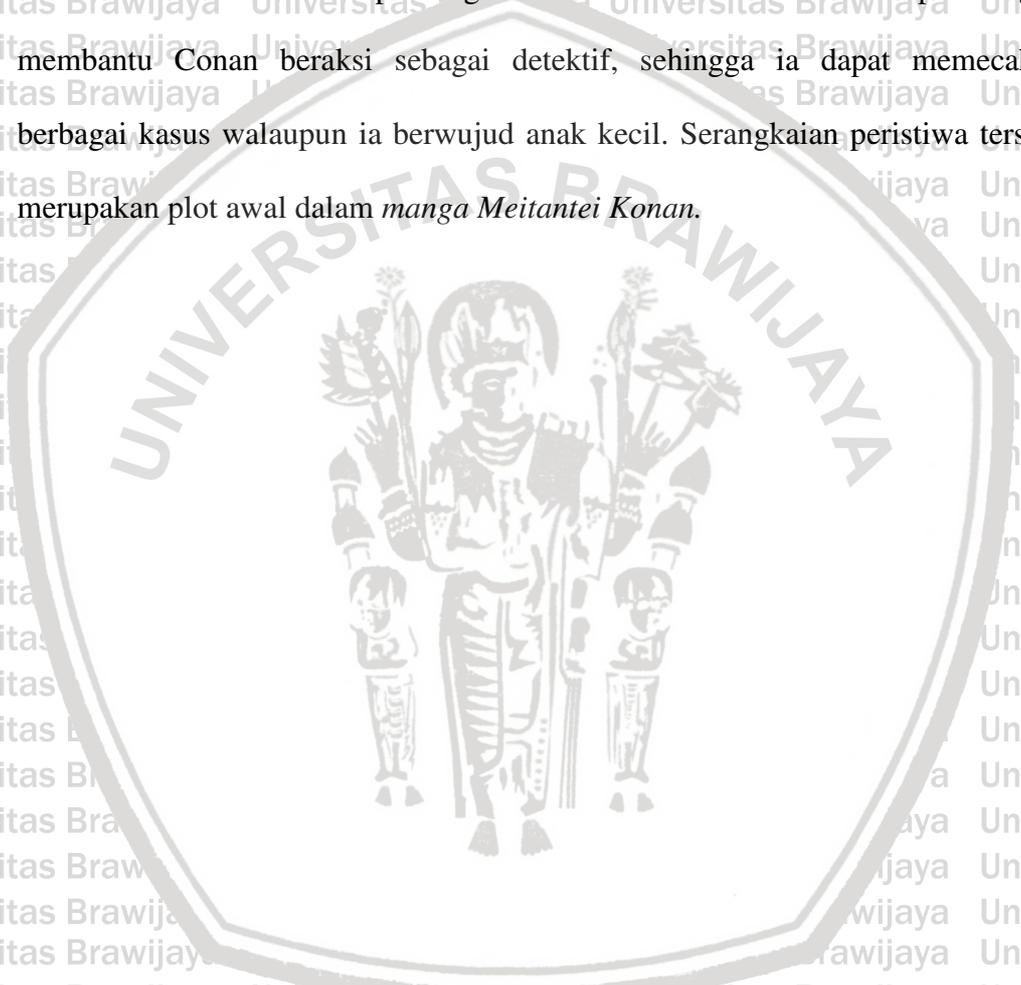
samping itu pula, adanya penciptaan alat-alat oleh Professor Agasa didasari

karena Shinichi telah hidup sebagai Conan. Alat-alat tersebut diciptakan guna

membantu Conan beraksi sebagai detektif, sehingga ia dapat memecahkan

berbagai kasus walaupun ia berwujud anak kecil. Serangkaian peristiwa tersebut

merupakan plot awal dalam *manga Meitantei Konan*.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini, penulis membahas tema fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan dalam *manga Meitantei Konan* karya Aoyama Goshō. Penelitian dilakukan dengan melihat bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan yang berdampak pada pembentukan identitas diri tokoh, plot cerita, serta pemecahan kasus dalam serial *manga* tersebut. Berdasarkan analisa yang dilakukan, maka temuan dari bentuk fiksi ilmiah pada tokoh Edogawa Conan, terlihat pada dua poin berikut:

1. Obat fiksi “Apotoxin 4869 (APTX 4869)”, yang dalam cerita diminumkan pada Kudou Shinichi.
2. Alat-alat yang diciptakan oleh professor Agasa untuk Edogawa Conan.
Alat-alat yang penulis temukan dalam *manga Meitantei Konan* yang digunakan sebagai sumber data diantaranya: dasi kupu-kupu pengubah suara, sepatu penguat tendangan, kacamata pelacak dilengkapi alat sadap, suspender elastis, jam tangan pembius dilengkapi lampu senter, lencana pemanggil, *skateboard* tenaga surya, dan ikat pinggang pencetak bola.

Obat bernama “Apotoxin 4869” yang muncul dalam cerita *Meitantei Konan* merupakan sebuah obat fiksi yang diciptakan oleh Aoyama Goshō, pengarang *manga Meitantei Konan*. Penciptaan obat tersebut didasarkan pada teori dalam ilmu kedokteran yang disebut “apoptosis”, yaitu suatu mekanisme

pengendalian terhadap penghilangan sel-sel mati dalam tubuh. Pengarang mengadaptasikan sifat apoptosis, namun mengimajinasikan bahwa kandungan obat tersebut bersifat racun. Sehingga, dalam cerita *manga Meitantei Konan*, obat ini dapat menyebabkan tubuh Kudou Shinichi mengecil. Akan tetapi, dalam kehidupan nyata obat yang mempunyai efek seperti “Apotoxin 4869” belum pernah ada.

Obat fiksi “Apotoxin 4869” memiliki peranan terhadap terbentuknya plot tahap awal dalam cerita *Meitantei Konan*. Plot tersebut tersebut diawali dengan kejadian saat Kudou Shinichi meminum obat beracun yang diminumkan secara paksa dengan oleh Gin, sehingga menyebabkan tubuhnya berubah menjadi wujud anak kecil. Sebagai dampaknya, Shinichi kemudian harus menyembunyikan identitas dirinya dengan mengubah nama menjadi “Edogawa Conan”. Berawal dari hal tersebut, tercipta tokoh Edogawa Conan sebagai identitas baru tokoh utama. Sehingga, keberadaan obat fiksi “Apotoxin 4869” dalam cerita juga berperan pada terbentuknya identitas “Edogawa Conan”.

Sehubungan dengan plot, Kudou Shinichi yang sebenarnya merupakan seorang detektif SMA kemudian harus hidup sebagai anak kecil, yaitu sebagai Edogawa Conan. Sehingga, menyebabkan ia tidak lagi dapat memecahkan kasus dengan tubuh anak kecilnya. Hal tersebut mendorong terciptanya alat-alat oleh professor Agasa. Tujuan dibuatnya alat-alat tersebut ialah untuk membantu Conan beraksi sebagai detektif, yaitu memecahkan berbagai kasus. Dalam penciptaannya, terdapat teknologi terapan pada masing-masing alat tersebut. Teknologi seperti yang ada pada alat-alat tersebut bahkan dapat ditemukan dalam dunia nyata,

misalkan fitur pengubah suara yang ada pada telepon, kacamata yang dapat melacak lokasi, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, penulis dapat menyimpulkan bahwa di samping tema utama detektif, *manga Meitantei Konan* juga memuat unsur fiksi ilmiah di dalamnya. Dikatakan demikian, karena adanya obat “Apotoxin 4869” dan alat-alat ciptaan Professor Agasa merupakan bentuk fiksi ilmiah yang dapat dijelaskan dengan teori ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada dalam kehidupan nyata.

4.2 Saran

Manga Meitantei Konan merupakan *manga* dengan tema detektif, yang ceritanya memusatkan pada cerita mengenai kasus kriminal serta pemecahannya.

Dalam pemecahan kasus, terkadang dijumpai analisis dari suatu hal yang mustahil, akan tetapi dapat dibuktikan secara ilmiah. Oleh karena itu, unsur fiksi ilmiah dalam dalam *manga Meitantei Konan* tidak hanya terlihat pada tokoh Edogawa Conan, namun juga pada pemecahan kasus tertentu. Sehingga, hal tersebut dapat dijadikan bahan penelitian dengan mengacu pada teori fiksi ilmiah. Penelitian dapat dilakukan dengan melihat pada studi kasus menggunakan teori kriminologi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alamin, Rabendra Yudistira *et al.* (2011). Kajian Representasi Tubuh dalam Film Fiksi Ilmiah. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, Vol. 3 No. 2.

Alwi, Hasan, Dendy Sugono (Eds.). (1999). *Telaah Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Brenner, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. United States of America: Libraries Unlimited.

Bretnor, Reginald (Ed.). (1953). *Modern Science Fiction: Its Meaning and Future*. New York: Coward-McCann Inc.

Febriani, Erni. (1999). Ciri-ciri Science Fiction dalam *La Journee d'Un Journaliste Americain en 2889* Karya Jules Verne, Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Indonesia.

Kuiper, Kathleen (Ed.). (2012). *Prose: Literary Terms And Concepts*. New York: Britannica Educational Publishing.

Kumala, Poppy *et al.* (Ed). (1998). *Kamus Saku Kedokteran Dorland*. Jakarta: EGC.

MacWilliams, Mark W. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc.

Matthew, Robert. (1989). *Japanese Science Fiction: A View of Changing Society*. New York: Routledge.

McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher Inc.

_____. (2006). *Making Comics: Storytelling Secret of Comics, Manga, and Graphic Novels*. United States of America: HarperCollins Publisher Inc.

Nurgiyantoro, Burhan. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Ratna, Nyoman Kutha. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Roberts, Adam. (2000). *Science Fiction*. New York: Routledge.

Stanton, Robert. (2007). *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugono, Dendy. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Artikel dan Jurnal

Contreras, Camilo Rosa. *Science Fiction*. Diakses pada tanggal 27 Februari 2014 dari https://www.academia.edu/4937817/Science_Fiction.pdf

Lestari, Suci dkk. (2009). *Media Grafis*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada tanggal 31 Maret 2014 dari http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._kurikulum_dan_tek._pendidikan/197706132001122_laksmi_dewi/media_grafis/media_grafis_hsl_mhsiswa/komik/medgraf_.pdf

Lumongga, Fitriani. (2008). *Apoptosis*. Diakses pada tanggal 12 Maret 2014 dari repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/2061/1/09E01457.pdf

Nicholls, Angus. *Colloquy, Issue Six*. Diakses pada tanggal 25 April 2014 dari artsonline.monash.edu.au/colloquy/download/colloquy_issue_six_/nicholls2.pdf

Thisell, Karl. (2013). *A Study of Manga And Its Relationship to the Modern Japanese Society*. Diakses pada tanggal 8 Maret 2014 dari <http://www.slashdocs.com/nwiiwz/134951432-a-study-of-manga-and-its-relationship-to-the-modern-japanese-society.html>

Internet

Detective Conan: in other Languages. (2014). Diakses pada tanggal 12 Maret 2014 dari http://www.detectiveconanworld.com/wiki/Detective_Conan

Detective Conan: Manga. (2014). Diakses pada tanggal 12 Maret 2014 dari <http://www.detectiveconanworld.com/wiki/Manga>

Koran Tempo: Definisi Pilihan Orang Dalam. (2005). Diakses pada 22 Maret 2014 dari <http://www.ruangbaca.com/ruangbaca/16/ceritasampul2.htm>

Meitantei Konan Volume 1. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 2. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 3. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 4. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 6. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 9. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 18. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 21. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Meitantei Konan Volume 37. Diakses pada tanggal 3 Maret 2014 dari <http://www.rawmangaddl.com/2014/01/meitantei-conan.html>

Nugroho, Yusuf Amin (2012). *Mari Mengkaji Prosa Fiksi Sains*. Diakses pada tanggal 30 Maret dari <http://www.tintaguru.com/2012/08/mari-mengkaji-prosa-fiksi-sains.html>

Oricon Style: Weekly Comic Chart Periode of January, 13-19 2014. Diakses pada tanggal 12 Maret 2014 dari <http://www.oricon.co.jp/rank/obc/w/2014-01-27/>

Semua Bisa Mengubah Suara ala Detektif Conan. (2008). Diakses pada tanggal 4 Mei 2014 dari <http://netsains.net/2008/01/semua-bisa-mengubah-suara-ala-detektif-conan/>

Sfetcu, Nicolae. (2014) *The Art of Movies: Animation & Cartoons*. Diakses pada tanggal 12 Mei 2014 dari <http://sfetcu.com/animation-cartoons-by-nicolae-sfetcu/>

Lampiran 1: Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Karina Kesuma Putri
 NIM : 105110201111027
 Program Studi : S1 Sastra Jepang
 Tempat dan Tanggal Lahir : Tanjung Selamat, 29 Juni 1992
 Alamat Asli : Perumahan Taman Embong Anyar I, blok A no.3,
 Jetis, Dau, Malang.
 Nomor Telepon : -
 Nomor Ponsel : 081937907886
 Alamat Email : pkarina1315@gmail.com
 Pendidikan : SDN Senama Nenek, Kab. Kampar (1998 - 1999)
 SDN 019 Cinta Raja, Pekanbaru (1999 - 2000)
 SDN 001 Sukajadi, Pekanbaru (2000 - 2004)
 SMP Negeri 1 Pekanbaru (2004 - 2005)
 SMP Negeri 1 Batu (2005 - 2007)
 SMA Negeri 1 Batu (2007 - 2010)
 Universitas Brawijaya (2010 - sekarang)
 JLPT (Japanese Language Proficiency Test) :
 Lulus Noryoku Shiken level 5 (2010)
 Mengikuti Noryoku Shiken N3 (2013)
 Pengalaman Kepanitiaan :
 Panitia Isshoni Tanoshimimashou 6 Staff Bazzar (2011)
 Prestasi Non Akademik :
 Juara 3 Cerdas Cermat Isshoni Tanoshimimashou 5 (2010)

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Karina Kesuma Putri
2. NIM : 105110201111027
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Sastra - Fiksi Ilmiah
5. Judul Skripsi : Kajian Fiksi Ilmiah pada Tokoh Edogawa Conan dalam Manga Detektif Conan Karya Aoyama Gosho
6. Tanggal Mengajukan : 5 Maret 2014
7. Tanggal Selesai Revisi : 14 Juli 2014
8. Nama Pembimbing : I. Fitriana Puspita Dewi, M.Si
 II. Dra. Elisabeth Worobroto P.
9. Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	5 Maret 2014	Pengajuan dan ACC judul	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
2.	17 Maret 2014	Pengajuan bab I, II	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
3.	19 Maret 2014		Dra. Elisabeth Worobroto P.	
4.	24 Maret 2014	Revisi bab I, II	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
5.	26 Maret 2014	Revisi bab I	Dra. Elisabeth Worobroto P.	
6.	1 April 2014	Revisi bab I, II	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
7.	2 April 2014	ACC Sempro	Dra. Elisabeth Worobroto P.	
8.	7 April 2014		Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
9.	19 Mei 2014	Revisi Sempro, pengajuan bab III, IV	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	
10.	28 Mei 2014	Abstrak	Iizuka Tasuku, M.A	

11.	28 Mei 2014	Pengajuan bab III, IV	Dra. Elisabeth Worobroto P.
12.	2 Juni 2014	Revisi bab III, bab IV	Fitriana Puspita Dewi, M.Si
13.	4 Juni 2014	ACC Semhas	Dra. Elisabeth Worobroto P
14.	9 Juni 2014		Fitriana Puspita Dewi, M.Si
15.	26 Juni 2014	Revisi Semhas dan ACC Ujian Skripsi	Fitriana Puspita Dewi, M.Si
16.	27 Juni 2014		Dra. Elisabeth Worobroto P
17.	30 Juni 2014	ACC Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :



Dosen Pembimbing I

Malang, 14 Juli 2014
Dosen Pembimbing II

Fitriana Puspita Dewi, M.Si
NIP. -

Dra. Elisabeth Worobroto P.
NIP. 19670409 200212 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph. D.
NIP. 19750518 200501 2 001

Lampiran 3 : Cover Manga Meitantei Konan

