

Design Aspects Affect Reading Interest of Indonesian Islamic Comic Readers

Aspek Desain yang Mempengaruhi Minat Baca Pembaca Komik Islam Indonesia

Dhara Alim Cendekia^{1*}, Hafiz Aziz Ahmad², Alvanov Zpalanzani²

Universitas Negeri Malang¹, Institut Teknologi Bandung²

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur¹, Jl. Ganesa No.10, Bandung, Jawa Barat²

*Penulis korespondensi, Surel: dhara.alim.fs@um.ac.id

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

Abstract

Reading interest is something that comic artists strive for through comic elements. This study aims to find design aspects that influence the reading interest of readers. This research method uses a sequential mix-method consisting of 2 stages that were preliminary research (qualitative) and primary research (quantitative). This research was in Bandung with ten respondents aged 16-20 years in the preliminary research and 50 people in the primary research. First, preliminary research determines the stimuli and independent variables using ranking and content-analysis methods. The preliminary research results found that the independent variables assumed to affect reading interest were cover, character, storytelling, and story content. Then, the four variables in the primary research were measured using a Likert scale and proven the affected using multiple regression analysis. The results show how storytelling (59%), story content (11%), and cover (10%) influencing reading interest. The storytelling has the most significance because it always accompanies the reader and gives the comfortable. However, the character variable does not affect reading interest because the characters in Islamic comics change according to the story's needs and are less highlighted than the story.

Keywords: Islamic comics, reading interest, multiple regression

Abstrak

Minat baca atau keinginan pembaca untuk membaca komik sampai selesai merupakan hal yang diupayakan komikus melalui elemen-elemen komik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menemukan aspek desain yang berperan dalam mempengaruhi minat baca pembaca. Metode penelitian ini menggunakan mix-method secara sekuensial yang terdiri dari 2 tahap studi awal (kualitatif) dan studi lanjutan (kuantitatif). Penelitian ini dilakukan di Bandung dengan responden berumur 16-20 tahun berjumlah 10 orang pada studi awal, dan 50 orang pada studi lanjutan. Studi awal dilakukan untuk menentukan stimuli dan variabel independen dengan menggunakan metode rangking dan conten-analysis. Dari hasil studi awal, ditemukan variabel independen yang diasumsikan berpengaruh terhadap minat baca, yaitu cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita. Keempat variabel tersebut dibuktikan menggunakan analisis regresi berganda yang diukur menggunakan skala Likert pada studi lanjutan. Hasil analisis studi lanjutan menunjukkan cara bercerita (59%), isi cerita (11%), dan *cover* (10%) dalam mempengaruhi minat baca. Cara bercerita berpengaruh paling besar dibanding isi cerita dan cover karena selalu mengiringi pembaca dan mempengaruhi kenyamanan. Namun, variabel karakter tidak berpengaruh terhadap minat baca, karena karakter dalam komik Islam berganti-ganti sesuai kebutuhan cerita dan kurang ditonjolkan dibanding cerita.

Kata kunci: komik Islam, minat baca, regresi berganda

1. Pendahuluan

Masyarakat Indonesia telah menyadari pengaruh dari kekuatan komik, sehingga komik menjadi media populer. Sebelumnya komik dilawan dan dianggap tidak mendidik, sekarang komik telah menjadi media untuk menyampaikan materi pendidikan maupun nilai moral (Zpalanzani & Ahmad, 2006). Salah satunya yang muncul dan menjadi tren di tahun 2010 sampai 2014 adalah komik Islam Indonesia, yaitu komik buatan komikus Indonesia yang memuat nilai-nilai Islami.

Hal ini diindikasikan dengan berita yang dimuat di *Alifmagazine* dan *Republika*. Pada berita *Alifmagazine*, wawancara Bambang Trimansyah selaku Ketua Forum Editor Indonesia, menunjukkan informasi bahwa yang berkembang secara signifikan pada penerbitan buku Islam adalah komik Islam (Hery, 2010). Sehingga bila pada 5 sampai 10 tahun mendatang buku Islam yang mempunyai porsi sebesar 50% dari penerbitan keseluruhan jenis buku diprediksi akan berkembang pesat (Trimansyah dalam Hery, 2010) maka komik juga akan mempunyai porsi yang semakin meningkat. Hal senada juga disampaikan oleh Afrizal Sinarso, Ketua IKAPI DKI Jakarta yang diwawancarai oleh *Republika*. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa komik mengalami peningkatan dan menjadi yang paling laku terjual pada penjualan buku Islam sepanjang 2013 (Supriyanto, 2013). Kedua informasi di atas mengindikasikan adanya minat masyarakat terhadap komik Islam.

Berdasarkan teori Caputo (2003), Eisner (2008), McCloud (2008), dan Omrod (2009) diasumsikan adanya minat dalam membaca komik disebabkan oleh aspek desain dalam komik yang mempunyai kekuatan untuk menimbulkan minat baca. Salah satu aspek desain tersebut adalah *storytelling* komik yang mempunyai tujuan secara tidak langsung untuk mempertahankan minat baca (Caputo, Ellison, & Steranko, 2003; Eisner 2008; McCloud 2007). Begitu juga pendapat Hidi, Harackiewicz, Schank, dan Wade (dalam Omrod, 2009) yang menyatakan minat dapat ditimbulkan oleh karakter dan tema (isi cerita) yang dapat diidentifikasi secara pribadi oleh pembacanya. Namun teori-teori tersebut memerlukan pembuktian lebih lanjut sehingga perlu diteliti lebih jauh mengenai elemen komik atau aspek desain yang mempengaruhi minat baca pada komik Islam.

Dengan mengetahui aspek desain yang mempengaruhi minat baca komik Islam, diharapkan komikus dapat mendesain aspek tersebut untuk meningkatkan minat baca sehingga pembaca dapat membaca komik Islam sampai selesai dan pesan nilai dapat tersampaikan secara utuh. Meskipun memerlukan penelitian lebih lanjut, diharapkan dengan adanya hal ini akan menyebabkan peluang nilai tersebut untuk diterima dan disetujui pembaca menjadi lebih besar. Hal ini terjadi tidak terlepas dari sifat komik yang mampu membuat pembaca terlibat dan merasakan lingkungan yang disajikan (McCloud, 2007, 2008) sehingga pembaca dapat terbawa ke dalam cerita dan terpengaruh pesan nilai yang dibawa oleh komik.

Berikut ditampilkan bagan yang mengaitkan antara teori minat baca dengan aspek desain dalam komik yang ditunjukkan dalam Gambar 1 yang melandasi kerangka berpikir dalam penelitian ini.

Pembentuk hubungan karakter dengan pembaca juga dipengaruhi oleh hubungan antar karakter (McCloud, 2007) yang dibangun di dalam komik.

Aspek ketiga dalam desain komik adalah cover. Cover terdiri dari unsur warna, judul, dan ilustrasi. Ketiga unsur ini merupakan pengungkap isi buku (Mulyana dalam Widyatmoko, 2003) yang memancing rasa ingin tahu pembaca terhadap isi buku. Rasa ingin tahu ini memunculkan kecenderungan untuk mengetahui lebih banyak tentang isi buku. Dan karena kecenderungan merupakan indikator minat maka hal ini menjelaskan tentang pendapat Kusumandyoko (2013) yang mengatakan bahwa cover adalah pintu awal yang membuat buku berhasil menarik minat pembaca.

Aspek desain keempat dalam komik adalah cara bercerita atau storytelling. Teori storytelling dalam penelitian komik ini dibagi menjadi 3 yaitu storytelling McCloud (2007), graphic storytelling Eisner (2008), dan visual storytelling Caputo (2003), yang kesemuanya memiliki hubungan yang kuat dengan minat. Seperti yang diungkapkan McCloud (2007), tujuan dari storytelling itu sendiri adalah membuat pembaca memperhatikan terus menerus terhadap yang disajikan oleh komik. Dan karena perhatian merupakan indikator dari minat maka dapat disimpulkan bahwa tujuan storytelling dari komik adalah untuk membuat pembaca berminat secara terus menerus terhadap komik.

Sedangkan keterkaitan minat dengan teori graphic storytelling Eisner (2008) diungkapkan secara langsung dengan pernyataan bahwa elemen utama dalam reader contract adalah mempertahankan minat pembaca. Hal ini dimulai dengan ditariknya perhatian pembaca melalui atensi dan kemudian dipertahankan melalui retensi, yang keduanya merupakan elemen dari reader control. Reader control itu sendiri merupakan tahap yang mengontrol pembaca agar memiliki kontrak antara pembaca dan pencerita, yang kesemuanya itu bertujuan untuk mendapatkan empati pembaca. Dengan adanya empati pembaca maka pembaca akan mempunyai emosi yang kuat pada saat membaca komik. Dan hal ini mengakibatkan keterikatan antara pembaca dengan komik, yang berfungsi sebagai penarik minat pembaca pada saat proses membaca komik.

Keterkaitan minat dengan teori visual storytelling Caputo (2003), juga diungkapkan pada tujuan dari keempat komponennya yaitu clarity, realism, dynamism, continuity, yang bertujuan agar membuat pembaca larut dalam cerita. Pembaca yang larut dalam cerita dapat diindikasikan telah terjadi flow. Flow adalah fenomena pada saat pembaca sangat terfokus dan terhanyut dalam bacaannya (Omrod, 2009). Flow terjadi karena adanya perhatian yang intens. Dan karena perhatian merupakan indikator minat maka bila pembaca telah larut dalam cerita atau mengalami flow dapat disimpulkan bahwa pembaca mempunyai perhatian dan minat yang tinggi terhadap komik tersebut.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan mix-method. Penelitian ini terdiri dari 2 tahap, yaitu studi awal dan studi lanjutan. Metode kualitatif digunakan pada studi awal untuk mencari aspek desain yang menjadi faktor yang mempengaruhi minat baca serta menyeleksi stimulus dan metode kuantitatif digunakan untuk membuktikan pengaruh faktor tersebut terhadap minat baca secara statistik. Lokasi dari kedua tahap penelitian tersebut dilakukan di Bandung, Jawa Barat. Ringkasan untuk tahapan penelitian dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Tahap Penelitian

Tahap Penelitian	Tujuan	Instrumen	Analisis	Hasil/Keterangan
Studi Awal	Menemukan faktor yang akan menjadi variabel independen	Open kuesioner	Content analysis	Ditemukan variabel independen cover, karakter, cara bercerita/storytelling, isi cerita
	Menveleksi stimulus	Metode rangking	Rangking	Stimulus terpilih: 33 Pesan Nabi Vol.3 dan 5 Pesan Damai sebagai komik berminat baca tinggi dan Al-Ghazali dan Sketsa Humor Islam sebagai komik berminat baca rendah
Studi Lanjutan	Membuktikan pengaruh variabel independen terhadap minat baca (variabel dependen)	Likert	Regresi berganda	Membuktikan pengaruh 4 variabel independen terhadap minat baca menggunakan 4 stimulus komik

2.1. Studi Awal

Studi awal dilakukan dengan teknik sampling jenuh bersifat purposive. Proses perekaman jawaban dari studi awal adalah open kuesioner untuk mencari variabel dan rangking untuk menyeleksi stimulus. Metode analisis yang digunakan pada studi awal adalah metode rangking dan content-analysis yang dipaparkan Audifax (2008). Metode rangking digunakan untuk menyeleksi stimulus yang awalnya sejumlah 19 komik diseleksi menjadi 2 komik yang mewakili komik yang mempunyai minat baca tinggi dan 2 komik yang mewakili komik yang mempunyai minat baca rendah. Keempat komik ini akan dijadikan stimulus di studi lanjutan. Digunakannya komik yang berminat baca tinggi dan rendah sebagai stimulus agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada komik Islam manapun.

Objek Penelitian Studi Awal

Komik Islam dipilih sebagai objek studi karena karakteristik komik Islam sesuai untuk mengukur minat baca. Komik Islam yang terbit pada tahun 2010-2014 pada umumnya berupa kumpulan cerita-cerita pendek dengan karakter komik yang hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita. Karakteristik tersebut sangat berbeda dengan karakteristik komik mainstream yang 1 cerita dapat terdiri dari berjilid-jilid buku komik dengan penokohan yang kuat sebagai hal yang diutamakan. Dipilihnya komik Islam yang berkarakteristik mempunyai cerita terputus dan tidak berhubungan satu sama lain sebagai objek penelitian karena untuk mengetahui secara murni ada tidaknya minat baca dari elemen desain tanpa pengaruh dari cerita komik yang kuat.

19 komik yang digunakan sebagai objek studi awal mempunyai cakupan karakteristik sebagai berikut: (a) objek yang diteliti adalah komik; (b) komik yang diteliti adalah komik

Islam; (c) komik yang diteliti komik buatan orang Indonesia; (d) komik yang diteliti merupakan komik yang diterbitkan di tahun 2010 sampai Februari 2014; (e) komik yang diteliti tergolong komik pendidikan Islam yang mudah didapatkan di toko buku besar; (f) komik yang diteliti ditujukan untuk remaja ke atas. Dari cakupan objek yang diteliti, terseleksi 19 komik Islam yang dijadikan objek dari studi awal yang diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Objek Penelitian

Sumber: Dari kiri ke kanan, atas ke bawah komik buatan Hermawan (2013), Vbi_Djenggoten (2012), Tonytrax dan Tirtakusuma (2013), Vbi_Djenggoten (2012b), Tonytrax, Meonk, dan T Prayoga (2013), Vbi_Djenggoten (2013), Vbi_Djenggoten (2013a), Tonytrax and Prayoga (2013), Priyambodo (2013), Achmad (2013), Mustassem (2013), Degan (2013), Alisnaik (2014), Urmarghanies (2014), Istiqlal (2014), Ewirson (2014), Jatayu (2014), Vbi_Djenggoten (2014), Priyambodo (2014)

Komik pada Gambar 2 di atas diterbitkan pada tahun 2010-2014. Komik-komik tersebut menceritakan representasi kehidupan sehari-hari masyarakat Islam. Isi cerita mayoritas berisikan perilaku masyarakat yang tidak sesuai nilai agama Islam yang dikritisi dengan humor yang menghibur

Pengumpulan Data Studi Awal

Responden studi awal berjumlah 10 orang berumur 16-20 tahun dengan persentase jenis kelamin seimbang. Responden dikumpulkan datanya menggunakan teknik sampling jenuh. Setiap responden dibebaskan untuk memilih membaca komik manapun yang diinginkan terlebih dahulu dan bebas untuk berhenti di halaman berapapun bahkan di halaman awal. Responden dibebaskan untuk mengambil jeda saat pergantian komik. Kondisi saat responden membaca dikontrol senyaman mungkin. Responden diharuskan mencatat nomor halaman yang berhenti dibaca di setiap komik dan merangking komik yang paling membuat mereka tertarik untuk membaca sampai komik yang paling membosankan. Di akhir sesi responden

akan diwawancarai sebagai tindak lanjut jawaban *open questionnaire* mereka tentang hal yang membuat mereka tertarik untuk tetap membaca isi komik.

Analisis dan Hasil Studi Awal

Metode ranking digunakan untuk memilih objek penelitian di atas. Sebagai stimulus di studi lanjut dipilih 2 komik dari 2 ranking teratas dan 2 komik dari 2 ranking terbawah. Komik yang terpilih adalah 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai yang merepresentasikan komik berminat baca tinggi (pada Gambar 2 diperlihatkan dengan judul komik yang dikotaki warna biru) dan Al-Ghazali dan Sketsa Humor Islam yang merepresentasikan komik berminat baca rendah (pada Gambar 2 diperlihatkan dengan judul komik yang dikotaki warna merah). Keempat komik ini yang akan menjadi stimulus di studi lanjutan.

Metode analisis isi digunakan untuk mencari dan menyeleksi aspek desain yang mempengaruhi minat baca melalui jawaban open kuesioner yang diberikan kepada responden di studi awal. Digunakannya open kuesioner agar responden bebas menulis faktor yang mempengaruhi minat mereka tanpa referensi dari luar. Jawaban dari open kuesioner ditanyakan kembali melalui wawancara untuk memperdalam hal yang dituliskan. Aspek desain yang telah ditemukan kemudian diseleksi dan dikelompokkan menjadi faktor yang dirumuskan menjadi variabel independen. Variabel independen yang ditemukan adalah cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita. Dari 4 variabel tersebut dirumuskan menjadi hipotesis yang akan dibuktikan dalam studi lanjutan.

2.2. Studi Lanjutan

Pengumpulan Data Studi Lanjutan

Studi lanjutan dilakukan dengan teknik sampling kuota berjenis nonprobability sampling. Kuota responden ditetapkan sejumlah 50 orang atas dasar 10 kali jumlah 5 variabel yang digunakan, sesuai yang disampaikan oleh Sugiyono (2012) bahwa responden dapat ditentukan dari 10 kali jumlah variabel. Responden terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan prosentase seimbang. Responden dibebaskan mengambil jeda saat pergantian komik. Responden dibebaskan untuk berhenti di halaman berapapun yang diinginkan namun responden diharuskan menulis nomor halaman yang responden berhenti baca. Kondisi saat membaca dikontrol senyaman mungkin. Karena terdapat 4 komik yang dijadikan stimulus maka desain penelitian studi lanjutan ini menggunakan responden yang sama pada 4 treatment yang diatur secara bergantian. Agar lebih mudah dipahami, desain penelitian studi lanjutan ini dapat dilihat pada Gambar 3.

	Time 1	Time 2	Time 3	Time 4	
Group 1	X ₁ ○	X ₃ ○	X ₂ ○	X ₄ ○	Keterangan X ₁ = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca tinggi (33 Pesan Nabi) X ₂ = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca tinggi (5 Pesan Damai) X ₃ = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah (Al-Ghazali) X ₄ = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah (Sketsa Humor Islam) ○ = Hasil pengukuran setelah diberikan perlakuan
Group 2	X ₁ ○	X ₄ ○	X ₂ ○	X ₃ ○	
Group 3	X ₂ ○	X ₃ ○	X ₁ ○	X ₄ ○	
Group 4	X ₂ ○	X ₄ ○	X ₁ ○	X ₃ ○	
Group 5	X ₃ ○	X ₁ ○	X ₄ ○	X ₂ ○	
Group 6	X ₃ ○	X ₂ ○	X ₄ ○	X ₁ ○	
Group 7	X ₄ ○	X ₁ ○	X ₃ ○	X ₂ ○	
Group 8	X ₄ ○	X ₂ ○	X ₃ ○	X ₁ ○	

Gambar 3. Desain Penelitian

Konsep dari desain penelitian ini adalah one-shot case study seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012) bahwa pengambilan data hanya dilakukan setelah mendapatkan treatment. Namun bedanya, treatment dalam penelitian studi lanjutan ini dilakukan sebanyak 4 kali sehingga data juga diambil sebanyak 4 kali dalam responden yang sama.

Treatment yang diberikan berupa memberikan urutan stimulus yang berbeda pada kelompok secara bergantian. Kelompok dibagi berdasarkan urutan mendapatkan komik berminat baca tinggi atau rendah. Sehingga bila suatu group mendapatkan stimulus komik Islam yang mempunyai minat baca tinggi pada waktu pertama, maka di waktu kedua group tersebut mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah. Dan hal ini berlanjut dengan mendapatkan stimulus komik berminat baca tinggi yang tersisa di waktu ketiga. Dan seterusnya, di waktu keempat mendapatkan komik Islam yang terakhir. Begitu juga sebaliknya, bila yang di awal mendapatkan stimulus komik yang berminat baca rendah maka stimulus berikutnya adalah yang berminat baca tinggi, dan seterusnya. Hal ini dilakukan agar urutan pembacaan jenis kelompok komik baik itu komik berminat baca tinggi atau rendah tidak memberikan pengaruh terhadap data yang didapatkan.

Instrumen Studi Lanjutan

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan cover adalah khusus cover depan dari buku komik. Sedangkan yang dimaksud dengan karakter adalah penggambaran maupun pembangunan karakter melalui cerita di dalam komik. Dan yang dimaksud dengan cara bercerita adalah storytelling atau cara menceritakan alur cerita secara visual pada komik. Sedangkan yang dimaksud dengan isi cerita adalah isi atau pesan (termasuk nilai) yang disampaikan melalui cerita di dalam komik. Berdasarkan definisi tersebut dikembangkan indikator-indikator yang mengarah kepada kualitas dari setiap variabel berdasarkan teori yang ada.

Keempat variabel mempunyai persentase jumlah indikator variabel yang seimbang. Keseluruhan indikator kelima variabel (4 variabel independen dan 1 variabel dependen) disatukan menjadi 1 kuesioner yang terdiri dari 38 pertanyaan yang telah dipilot-testkan pada 10 responden. Dan menghasilkan item kuesioner yang valid. Item pertanyaan kuesioner antara indikator variabel satu dengan yang lainnya dicampur secara acak dan tidak dikelompokkan dalam urutan yang sama agar responden tidak memberikan jawaban yang cenderung memihak ke salah satu variabel.

Pertanyaan kalimat instrumen dibuat dalam bentuk pernyataan yang disetujui responden dalam bentuk Likert. Begitu juga dengan bentuk kalimat dari item pernyataannya dinyatakan dalam variasi bentuk kalimat negatif dan positif untuk tetap menjaga kesadaran responden dalam mengisi kuesioner.

Untuk menghindari bias, pada kuesioner disebutkan judul komik yang menjadi stimulusnya. Sehingga instrumen yang terdiri dari 38 pernyataan tersebut diduplikasi menjadi 4 jenis kuesioner sesuai dengan jumlah 4 stimulus komiknya. Hal ini dikarenakan kalimat yang sama pada 38 pernyataan tersebut diduplikasi pada 4 kuesioner namun dengan memberikan nama judul komik yang berbeda-beda dalam kalimat pernyataannya. Judul tersebut diganti-ganti pada setiap kuesioner sesuai judul komik yang dijadikan stimulus. Namun yang diganti hanya judul komiknya saja, untuk komponen kalimat lain tetap sama pada keempat kuesioner tersebut agar tidak mengubah kalimat indikator kelima variabel.

Hal tersebut didesain seperti itu karena kuesioner tersebut diisi setelah pembaca membaca komik tersebut sehingga diperlukan penyebutan judul komik di kuesioner sesuai dengan komik yang telah dibacanya. Dan hal itu dilakukan agar menghindari disorientasi responden saat mengisi kuesioner sehingga responden dapat membedakan responnya sesuai komik yang menstimulusnya meskipun dalam ranah variabel dan indikator yang sama.

Analisis Sudi Lanjutan

Analisis yang dilakukan di studi lanjutan adalah analisis regresi berganda yang mengikuti prosedur dari Siregar (2013) dan Sugiyono (2011). Dengan hipotesis yang dibuktikan dalam studi lanjutan dijabarkan berikut ini: (H1) cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H01) cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita secara simultan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H2) cover berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H02) cover tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H3) karakter berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H03) karakter tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H4) cara bercerita berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, (H04) cara bercerita tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, (H5) isi cerita berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, dan (H05) isi cerita tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi awal yang menemukan 4 variabel yaitu cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita, dibuktikan pengaruhnya kepada minat baca pada studi lanjutan, dengan menggunakan 4 stimulus yaitu komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai, Al-ghazali, dan Sketsa Humor Islam. Studi lanjutan dilakukan pada 50 responden dengan rentang usia 16 sampai 20 tahun. Jenis kelamin laki-laki berjumlah 12 orang dan perempuan berjumlah 37 orang. Status tingkat pendidikan mereka adalah 36 orang mahasiswa dan 13 orang pelajar SMA.

3.1. Hasil Analisa Studi Lanjutan

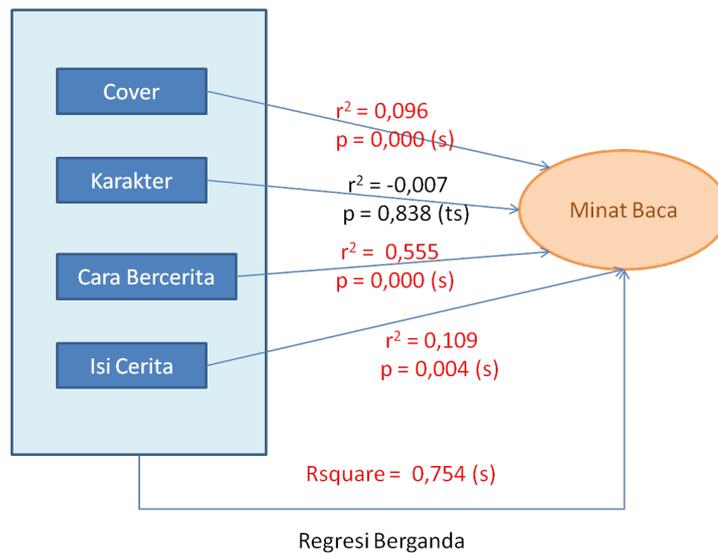
Hasil perhitungan regresi berganda menunjukkan bahwa variabel independen yang terdiri dari cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita mempunyai korelasi simultan yang sangat kuat dengan variabel dependen (minat baca) dengan ditunjukkan nilai R sebesar 0,868. Besar nilai R = 0,868 tersebut menunjukkan tingkat hubungan yang termasuk sangat kuat. Nilai R tersebut menghasilkan koefisien determinasi sebesar 0,754. Sehingga dapat diartikan variabel independen yang terdiri dari cover, karakter, cara bercerita dan isi cerita berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat baca sebesar 75%. Hasil tersebut teruji signifikansinya dilihat dari nilai p value = 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitasnya yaitu $\alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025 yang mempunyai arti bahwa hipotesis pertama (H1) dapat diterima dan (H01) ditolak.

Selanjutnya untuk menganalisis hipotesis kedua sampai kelima digunakan perhitungan parsial dari regresi berganda. Perhitungan parsial merupakan perhitungan yang mencari pengaruh setiap variabel independen terhadap minat baca secara tersendiri dan tidak simultan

(bersama-sama). Perhitungan parsial dapat dilakukan dari hasil tabel coefficients regresi berganda yang dirangkum pada Tabel 2 dan Gambar 4.

Tabel 2. Perhitungan Parsial Hasil Regresi Berganda

Variabel Independen	Beta	Zero order	Besarnya Pengaruh Secara Parsial (Beta × Zero order)	Besarnya Pengaruh Secara Parsial (%)	Signifikansi
Cover	0,160	0,603	0,096	10%	0,000
Karakter	-0,011	0,664	-0,007	-1%	0,838
Cara Bercerita	0,653	0,851	0,555	56%	0,000
Isi Cerita	0,154	0,711	0,109	11%	0,004
Pengaruh Total			0,754	75%	



s = signifikan, $p < \alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025
 ts = tidak signifikan, $p < \alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025

Gambar 4. Hasil Regresi Berganda

Dari Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa variabel yang berpengaruh signifikan dengan urutan yang paling kuat berpengaruh sampai yang lemah adalah cara bercerita (56%), isi cerita (11%), dan cover (10%). Maksud dari mempengaruhi adalah bila nilai variabel cara bercerita mengalami peningkatan maka minat baca juga akan meningkat secara signifikan. Sedangkan variabel yang tidak berpengaruh adalah karakter. Untuk lebih jelasnya, yang menunjukkan signifikan dengan tanda (s) dan tidak signifikan dengan tanda (ts) (lihat Gambar 4).

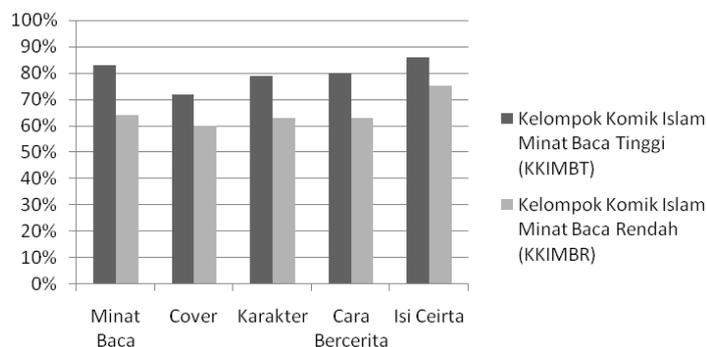
Dari tabel 2 di atas nilai beta dari setiap variabel independen adalah positif kecuali pada variabel karakter yang menunjukkan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa bila cover, cara bercerita, dan isi cerita bertambah nilainya maka nilai minat baca juga akan naik. Berbeda dengan bila karakter bertambah nilainya maka nilai minat baca akan turun karena nilai betanya negatif. Sehingga bila nilai cover bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,16. Bila nilai cara bercerita bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,65. Bila nilai isi cerita bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,15. Berbeda dengan karakter, bila nilai karakter bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan berkurang 0,01, namun hal ini tidak signifikan.

Sedangkan untuk hipotesis kedua (H2) dapat diterima dan (H02) ditolak karena nilai p value cover = 0,000 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya $\alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025. Namun untuk karakter, hasilnya tidak signifikan, sebab nilai p valuenya = 0,838 lebih besar dari nilai probabilitasnya $\alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025. Oleh karena itu hipotesis ketiga (H3) ditolak dan (H03) diterima.

Dan untuk hipotesis keempat (H4) diterima dan (H04) ditolak karena nilai p value cara bercerita = 0,000 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya $\alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025. Begitu juga untuk untuk hipotesis kelima (H5) diterima dan (H05) ditolak karena nilai p value isi cerita = 0,004 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya $\alpha = 0,05$ dua sisi = 0,025.

3.1. Pembahasan Hasil Studi Lanjutan

Dari hasil secara statistik menunjukkan bahwa variabel cover, cara bercerita, dan isi cerita bila mengalami peningkatan akan membuat minat baca juga meningkat. Hal ini didukung juga dengan analisis secara deskriptif yang ditunjukkan oleh Gambar 5 yang menunjukkan hasil rata-rata cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita diikuti oleh nilai rata-rata minat bacanya.



Gambar 5. Rata-rata Nilai per Variabel dalam Beda Kelompok

Bila pada kelompok komik Islam minat baca tinggi (selanjutnya disebut KKIMBT) mendapat nilai rata-rata yang tinggi pada tiap variabel diikuti nilai rata-rata minat baca yang juga tinggi pada kelompok tersebut. Hal ini berlaku juga pada kelompok komik Islam minat baca rendah (selanjutnya disebut KKIMBR) yang nilai rata-rata tiap variabelnya lebih rendah diikuti nilai rata-rata minat bacanya yang juga lebih rendah dibanding KKMIBT. Selain itu perbedaan nilai rata-rata per variabel antara KKIMBT dan KKIMBR menunjukkan bahwa dua kelompok tersebut mempunyai kualitas yang berbeda. Nilai rata-rata cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita yang lebih tinggi pada KKIMBT menunjukkan bahwa komik-komik pada KKIMBT lebih berkualitas dibanding KKIMBR. Meskipun nilai rata-rata karakter KKIMBT lebih tinggi daripada KKIMBR yang hal tersebut menunjukkan kualitas karakternya, namun secara statistik variabel karakter tidak mempunyai pengaruh terhadap minat baca.

Hal ini dikarenakan karakteristik karakter komik Islam tidak memenuhi teori karakter secara ideal. Sebab karakteristik komik Islam yang terbit di tahun 2010-2014 lebih menonjolkan isi cerita dibanding karakternya. Karakter hanya berfungsi sebagai pelengkap saja. Karakter tidak dibangun dengan kuat dan hanya berfungsi sebagai pelaku cerita saja. Hal ini terlihat pada setiap cerita komik Islam karakternya berganti-ganti sesuai dengan kebutuhan cerita. Sehingga tidak tercipta ikatan yang kuat antara pembaca dengan karakter

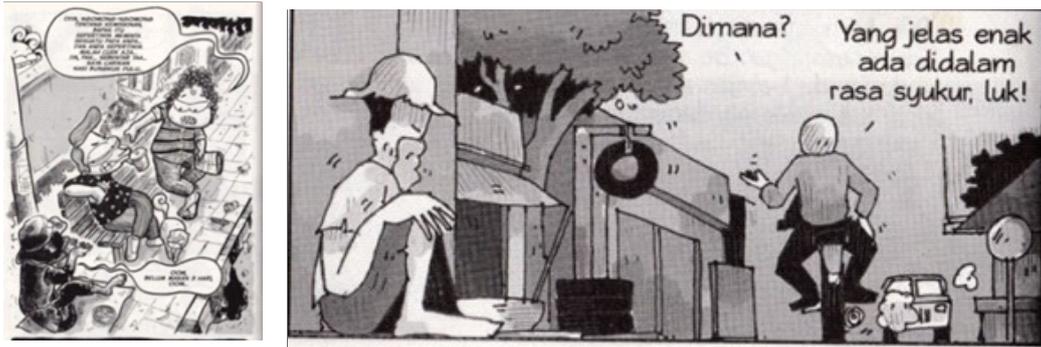
komik Islam di dalamnya. Padahal ikatan yang kuat antara karakter dengan pembaca merupakan sumber minat pembaca dalam mencari tahu nasib karakter favoritnya, yang membuat pembaca tertarik untuk melanjutkan cerita. Sebab hubungan antara karakter dengan pembaca dipengaruhi oleh frekuensi kemunculan karakter.

Meskipun dalam komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai maupun Al-Ghazali selalu muncul karakter yang sama secara kontinu, namun karakter-karakter tersebut sebagian besar tidak menjadi karakter utama dalam cerita. Sehingga informasi yang membentuk latar belakang karakter tidak terbentuk secara panjang. Selain itu informasi tentang karakter ditentukan oleh perbedaan antar karakter yang membantu pembaca untuk mengidentifikasi karakter dan menyusun informasinya di dalam kepala. Namun perbedaan karakter dalam komik Islam tidak begitu jelas. Perbedaan antar karakter hanya terletak pada perbedaan rambut dan bajunya. Bila disiluetkan bentuk badan mereka masih sama. Bahkan karakter dalam komik Sketsa Humor Islam kurang mampu berekspresi.

Variabel yang paling berpengaruh pada minat baca adalah variabel cara bercerita. Dibandingkan dengan variabel lain, variabel cara bercerita jauh lebih signifikan dalam meningkatkan minat baca. Kesenjangan pengaruh yang besar ini cukup jauh karena cara bercerita berpengaruh sebesar 56% sedangkan variabel lain berpengaruh sebesar 11% (isi cerita) dan 10% (cover). Hal ini dikarenakan dibanding variabel lain seperti cover yang menstimulasi pembaca di awal cerita, maupun variabel isi cerita yang menjadi tujuan dari pembaca didapatkan di akhir cerita, variabel cara bercerita menstimulasi pembaca secara terus menerus pada saat proses membaca komik. Sehingga cara bercerita menjadi sumber penarik perhatian yang membuat pembaca selalu tertarik pada saat membaca. Selain itu cara bercerita menentukan kenyamanan pembaca sehingga mempengaruhi keputusan pembaca dalam melanjutkan bacaan atau tidak.

Keterbuktian cara bercerita dalam mempengaruhi minat baca tidak terlepas dari dasar teori yang kuat yang diungkapkan oleh Caputo dkk, Esiner, dan McCloud (2003; 2008; 2008). Cara bercerita mempengaruhi minat baca sesuai dengan teori storytelling Eisner (2008) yang mengatakan bahwa perjuangan mempertahankan minat pembaca dilakukan dalam tahap reader contract pada proses cara bercerita (storytelling) dalam komik. Sedangkan pendapat Caputo (2003) mengungkapkan bahwa dalam mempengaruhi pembaca agar larut dalam cerita sehingga meneruskan pembacaannya ditentukan oleh unsur visual storytelling (cara bercerita) seperti clarity, dynamism, realism, dan continuity. Bahkan pada teori McCloud (2007) yang menjadi poin penting dalam membuat pembaca tertarik untuk tetap melanjutkan cerita atau tidak adalah cara berceritanya (storytelling).

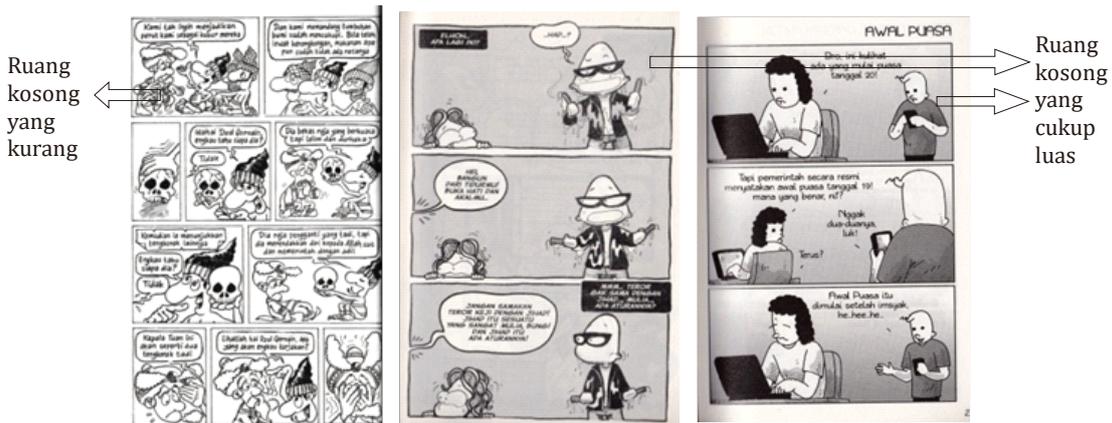
Cara bercerita yang mampu membuat pembaca berminat adalah yang mampu membuat pembaca menyukai gambarnya. Sebab bila pembaca menyukainya maka timbul afek positif yang merupakan indikasi minat (Djaali, 2009; Omrod, 2009; Slameto, 2003). Gambar komik yang disukai pembaca adalah yang unik dan orisinal namun tetap memberikan perbedaan realistis, seperti gambar yang dirancang oleh Vbi_djenggottan dalam komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai. Gaya gambar Vbi_djenggottan tersebut termasuk unik dan orisinal dengan memberikan detail realistis yang berbeda pada gambar lingkungan dan karakternya. Sedangkan gambar yang dirancang oleh Mustassem dalam komik Sketsa Humor Islam kurang disukai karena menggunakan gaya gambar kartun pada taraf realistis yang sama pada karakter maupun gambar lingkungannya.



Gambar 6. Gaya Gambar Vbi_Djenggotten dan Mustassem

Sumber: 5 Pesan Damai (kiri) (Vbi_Djenggotten, 2013a:44), Sketsa Humor Islam (kanan) (Mustassem, 2013:6)

Aspek lain dari cara bercerita yang mampu membuat pembaca berminat adalah komposisi halaman yang memberikan ruang kosong sehingga mampu membuat pembaca nyaman dalam melanjutkan pembacaannya. Karena ruang kosong dapat membuat mata pembaca beristirahat dan bernafas (Pujiriyanto, 2005). Pada komik Al-Ghazali gambar terlalu penuh sehingga membuat mata pembaca lelah dalam melihatnya. Berbeda dengan komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai, dan Sketsa Humor Islam yang memberikan ruang kosong secara cukup pada pembaca.



Gambar 7. Perbandingan Ruang Kosong

Sumber: Al-Ghazali (kiri) (Hermawan, 2013:22), 5 Pesan Damai (tengah) (Vbi_Djenggotten, 2013a:19), Sketsa Humor Islam (kanan) (Mustassem, 2013:21)

Ruang kosong juga mempengaruhi alur perpindahan mata pembaca pada saat membaca komik. Ukuran buku pada komik 5 Pesan Damai, 33 Pesan Nabi Vol. 3, dan Sketsa Humor Islam lebih besar dibanding komik Al-Ghazali. Hal ini memberikan ruang kosong pada setiap halaman komiknya dan membuat alur perpindahan mata pada saat membaca antar panelnya menjadi lebih mudah untuk mengikuti ke panel berikutnya sehingga pembaca menjadi tidak lelah dalam mengikutinya. Berbeda dengan komik Al-Ghazali yang alurnya kurang mudah diikuti karena kurangnya ruang kosong. Padahal alur yang mudah diikuti dalam bercerita juga menjadi poin penting dalam menentukan kenyamanan dalam kesinambungan pembacaan cerita.

Meskipun komik Sketsa Humor Islam juga 1 ceritanya diselesaikan dalam 1 halaman seperti komik Al-Ghazali, namun karena konsisten hanya menggunakan 3 panel dalam 1 halaman tersebut dengan ukuran halaman buku yang lebih luas, menjadikan komik Sketsa Humor Islam lebih mempunyai ruang kosong. Namun sebenarnya hal itu juga dikarenakan kualitas gambar secara detail di komik Sketsa Humor Islam yang kurang sehingga menjadikannya adanya banyak ruang kosong. Berbeda dengan komik Al-Ghazali yang kualitas gambarnya detail, namun karena tidak didukung oleh ukuran halaman buku yang luas, juga banyaknya jumlah panel dalam 1 halaman yang terkadang melebihi 3 panel, kedetailan tersebut justru menjadikan ruang kosong terasa kurang.

Hal tersebut berbeda dengan komik 33 Pesan Nabi Vol.3 dan 5 Pesan Damai. Meskipun kualitas gambarnya detail namun karena didukung ukuran halaman buku yang lebih luas dan tidak ditargetkan 1 cerita harus disampaikan hanya dalam 1 halaman, membuat komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai mempunyai ruang kosong yang cukup luas meski mempunyai kualitas gambar yang detail. Cara penyampaian ceritanya lebih panjang dengan menggunakan cara yang bertahap dalam menyampaikan informasi cerita tersebut mampu menimbulkan empati karena emosi yang dibangun juga secara bertahap.

Penyampaian cerita yang lebih panjang akan mempengaruhi alur cerita yang terbentuk. Alur cerita yang lebih panjang akan lebih dapat membuat pembaca penasaran dan tetap mengikuti bacaan. Sebab terjadi pengolahan cerita yang membuat alur ceritanya tidak bisa ditebak. Alur konflik cerita yang mampu membuat pembaca tidak bisa menduga akhirnya akan membuat penasaran dan membuat pembaca tetap berminat kepada cerita selanjutnya. Seperti yang dilakukan oleh komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 yang mempunyai alur yang lebih tidak terduga akhir ceritanya karena pengolahan cerita yang lebih panjang. Berbeda dengan komik Sketsa Humor Islam dan Alghazali yang meringkas 1 cerita dalam 1 halaman sehingga pembaca telah mempunyai dugaan akhir cerita ketika membuka halaman tersebut karena ending cerita juga berada dalam halaman yang sama. Selain itu, pengolahan 1 cerita dalam 1 halaman membuat tidak ada pengolahan konflik cerita yang lebih rumit karena terbatas ruang halamannya.



Gambar 8. Perbandingan Penggunaan Balon Kata

Sumber: 33 Pesan Nabi Vol. 3 (kiri) (Vbi_Djenggoten, 2014:35), Sketsa Humor Islam (kanan atas) (Mustassem, 2013:70), Al-Ghazali (kanan bawah)(Hermawan, 2013:57)

Cara bercerita yang tidak kalah pentingnya dalam membuat pembaca nyaman dalam mengikuti cerita adalah cara penyampaian tulisan. McCloud (2007) mengungkapkan sebaiknya dalam 1 balon kata memuat 1 ekspresi dan menghindari penggunaan kalimat yang panjang dalam 1 balon kata. Hal itu akan membuat pembaca lebih mudah mencerna informasi yang diberikan. Penggunaan jumlah kalimat yang sesuai akan membuat pembaca tidak lelah dalam membacanya sehingga menentukan kenyamanan pembaca. Seperti yang dilakukan pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 yang menggunakan 1 balon kata 1 kalimat ekspresi.

Cara bercerita yang gambar lingkungannya mampu menimbulkan kesan dan memori pembaca terhadap lingkungan yang digambarkannya akan mampu mendukung pembaca dalam melibatkan emosinya pada saat membaca cerita. Sehingga menimbulkan realisme yang akan membuat pembaca larut dalam cerita dan mempertahankan keberlangsungan pembacaannya. Hal ini juga mendukung identifikasi pembaca melalui efek masking (McCloud, 2008). Gambar lingkungan yang bisa dirasakan suasananya oleh pembaca terjadi pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3. Bahkan pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 banyak menggunakan rincian realistis untuk menggambarkan suasana lingkungannya. Namun efek masking tersebut didukung oleh penggambaran kartun yang sederhana. Sedangkan untuk komik Sketsa Humor Islam dan Alghazali kurang bisa memancing efek masking karena penggambaran suasana lingkungan dan karakternya dalam level tataran realistis yang sama.



Gambar 9. Perbandingan Penggambaran Lingkungan

Sumber: 33 Pesan Nabi Vol.3 (kiri) (Vbi_Djenggoten, 2014:57), Al-Ghazali (kanan atas) (Hermawan, 2013:57), Sketsa Humor Islam (kanan bawah) (Mustassem, 2013:70)

Variabel selanjutnya yang juga berpengaruh terhadap minat baca adalah isi cerita. Hal ini tidak terlepas dari teori keberhargaan yang diungkapkan oleh Baharuddin (2007) dan teori minat situasional yang diungkapkan oleh Omrod (2009). Teori Baharuddin (2007) yang menyatakan bahwa nilai keberhargaan mampu menimbulkan aspek motif yang melahirkan kemauan sehingga memunculkan perhatian dan minat, sedangkan teori minat situasional Omrod (2009) yang menyatakan bahwa tema cerita yang melibatkan aktivitas tinggi mampu menimbulkan minat situasional, membuat pembaca mempunyai minat terhadap komik yang dibacanya karena ingin mengetahui pesan agama yang disampaikan.

Lebih berpengaruhnya cara bercerita dibanding isi cerita menunjukkan bahwa isi cerita yang disimpulkan oleh pembaca di akhir cerita tidak terlalu berpengaruh terhadap kelangsungan pada saat proses membaca cerita, namun tetap berpengaruh terhadap minat

untuk meneruskan membaca cerita selanjutnya. Hal ini dikarenakan komik Islam berbentuk kompilasi cerita. Sehingga bila pembaca merasa lelah dengan cara bercerita komik tersebut, pembaca tidak akan melanjutkan ke cerita berikutnya. Karena ketika pembaca telah selesai membaca salah satu cerita, pembaca tidak akan meneruskan cerita selanjutnya, sebab aspek keberhargaan isi cerita yang belum diketahui dari cerita tersebut tidak sepadan dengan cara bercerita yang tidak membuatnya nyaman. Hal yang dapat membuat pembaca tetap berminat melanjutkan ke cerita selanjutnya adalah kepercayaan pembaca terhadap komik tersebut akan tetap memberikan cerita yang berharga dan menghibur seperti cerita-cerita sebelumnya namun dalam kondisi yang membuat nyaman.

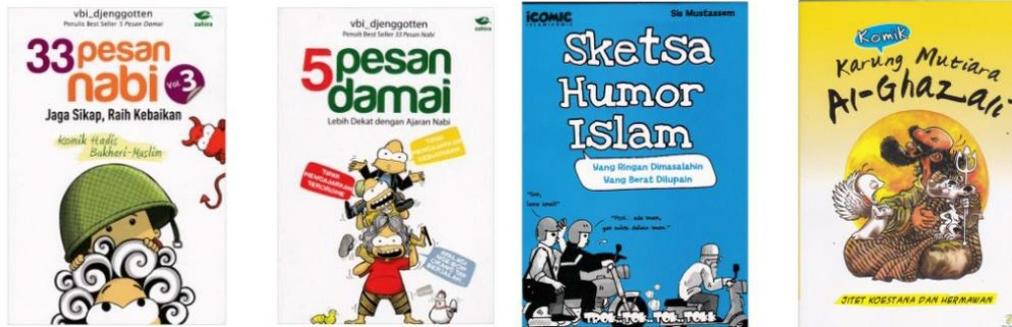
Isi cerita yang mampu mempengaruhi minat baca adalah yang tidak berlebihan dalam menyampaikan humor, sehingga humor dan pesan cerita dalam keadaan yang proporsional. Selain itu isi cerita yang dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari melalui kejadian atau perilaku yang ditampilkan di komik membuat pembaca berminat untuk memperhatikan pesan cerita. Sebab pembaca dapat mengidentifikasi perilaku tersebut karena mempunyai keterkaitan emosi yang kuat dengan aktivitas yang dicontohkan dalam komik. Aktivitas tersebut haruslah aktivitas tinggi, yaitu aktivitas yang umum dilakukan pembaca. Seperti yang terjadi pada komik Al-Ghazali, karena aktivitas yang dicontohkan dalam komik tersebut dinyatakan secara tersirat dalam kehidupan masyarakat Arab maka pembaca tidak merasakan kedekatan dengan yang disampaikan oleh komik tersebut. Selain itu kejelasan pesan yang disampaikan dalam komik Islam menjadi hal penting dalam memberikan pesan yang jelas kepada pembaca. Dalam hal ini dengan menggunakan bentuk adanya kesimpulan ataupun hadits yang mendasari di akhir cerita.

Variabel yang juga berpengaruh terhadap minat baca adalah cover. Meskipun pengaruh cover lebih kecil dibandingkan dengan variabel cara bercerita, namun hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat yang ditimbulkan oleh cover dalam membaca isi buku komik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kusumandyoko (2013) yang mengatakan bahwa cover adalah pintu awal yang membuat buku berhasil menarik minat pembaca. Sebab fungsi cover selain sebagai daya tarik juga sebagai pengungkap isi buku (Mulyana dalam Widyatmoko, 2003). Isi buku yang diungkapkan di awal secara ringkas (pada tampilan cover) membuat penasaran pembaca dengan isinya. Sehingga rasa penasaran inilah yang membuat pembaca terpancing untuk mengetahui cerita dan tetap membaca cerita tersebut, yang kemudian minat tersebut dijaga secara estafet oleh cara bercerita.

Desain cover komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 mempunyai covernya simpel didukung warna yang mendukung fokus dan membangkitkan rasa ingin tahu dengan memotong wajah karakter tokoh utama yang secara close up menggendong putranya di atas kepalanya. Cover tersebut menggunakan pendekatan piktorial dalam ilustrasinya dengan menampilkan salah satu cerita dari komik tersebut. Selain itu judul komik yang memberikan janji cerita yang lebih banyak pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dalam bentuk listicle mampu menarik minat pembaca untuk lebih membaca dalamnya dibanding komik lainnya.

Warna cover yang solid, seperti putih untuk komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai, biru untuk cover komik Sketsa Humor Islam, dapat membantu pembaca lebih memfokuskan perhatiannya. Sedangkan cover komik Al-Ghazali yang menggunakan warna gradasi kuning ke putih pada covernya, kurang dapat membantu pembaca untuk langsung menangkap fokus. Begitu juga gambar ilustrasi komik Sketsa Humor Islam yang tidak sentris

di garis tengah seperti komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai kurang membantu membangun fokus pembaca dalam melihat cover.



Gambar 10. Perbandingan Cover

Sumber: dari kiri ke kanan 33 Pesan Nabi Vol.3 (Vbi_Djenggotten, 2014), 5 Pesan Damai (Vbi_Djenggotten, 2013), Al-Ghazali (Hermawan, 2013), Sketsa Humor Islam (Mustassem, 2013)

4. Simpulan

Aspek desain mempengaruhi minat baca komik Islam Indonesia yang terbit di tahun 2010-2014 sebesar 75%, dengan rincian cara bercerita sebesar 56%, isi cerita sebesar 11%, dan cover sebesar 10%. Aspek desain yang tidak mempengaruhi minat baca adalah karakter. Hal ini didukung oleh karakteristik tertentu dari aspek desain tersebut.

Dari ketiga aspek desain tersebut yang paling mempengaruhi adalah cara bercerita (56%). Hal ini karena cara bercerita mengiringi proses pembacaan dan menentukan kenyamanan pembaca sehingga mempengaruhi keputusan pembaca dalam melanjutkan bacaan atau tidak. Karakteristik cara bercerita yang mampu meningkatkan minat baca adalah cara bercerita yang berhasil membuat pembaca larut ke dalam cerita dan mampu menimbulkan kenyamanan saat pembaca membaca komik tersebut.

Karakteristik tersebut dapat dicapai dengan karakteristik visual sebagai berikut; cara bercerita yang gambar komiknya nyaman dilihat dengan memberikan perbedaan realistik antara karakter dan gambar lingkungannya; cara bercerita yang memberikan kesempatan kepada cerita untuk lebih menyentuh perasaan pembaca dengan cerita yang lebih panjang; cara bercerita yang menggunakan alur cerita yang membuat penasaran pembaca karena pengolahan konflik yang cukup panjang; cara bercerita yang menyajikan panel cukup besar dan memberikan cukup ruang kosong untuk menyamankan pembaca dalam melihat; cara bercerita yang menyisipkan rincian realistik dalam penggambaran lingkungannya sehingga pembaca mampu merasakan suasana lingkungan yang disampaikan; cara bercerita yang menggunakan 1 ekspresi dalam 1 balon sehingga emosi tersampaikan lebih jelas kepada pembaca.

Aspek desain kedua yang berpengaruh terhadap minat baca adalah isi cerita (11%). Karakteristik isi cerita yang mampu mempengaruhi minat baca adalah tidak berlebihannya dalam menyampaikan humor sehingga humor dan pesan cerita tersampaikan dalam keadaan yang proporsional dan dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari melalui kejadian atau perilaku yang ditampilkan di komik.

Aspek desain ketiga yang berpengaruh terhadap minat baca adalah cover (10%). Cover mempengaruhi minat baca karena mampu membangkitkan rasa keingintahuan pembaca

terhadap isi dalam komik melalui covernya. Sehingga rasa keingintahuan tersebut terbawa sampai pada saat pembaca membaca komik dan mengakibatkan keberlangsungan pembacaan cerita. Cover yang mampu mempengaruhi minat baca adalah cover yang didukung oleh warna yang solid untuk menarik perhatian; judul cover yang menjanjikan memberikan banyak cerita di dalamnya dalam bentuk listicle; ilustrasi yang memancing rasa ingin tahu dan fokus pembaca.

Aspek desain yang semula diasumsikan berpengaruh terhadap minat baca namun setelah diuji hipotesisnya tidak berpengaruh adalah karakter. Bahkan hasil pengaruhnya negatif meskipun tidak signifikan. Hal ini dikarenakan karakter pada komik Islam mendapatkan nilai yang rendah karena tidak sesuai teori karakter pada umumnya. Namun responden tetap memberikan nilai minat baca yang tinggi karena pengaruh variabel lainnya. Karakteristik karakter komik Islam pada tahun 2010-2014 yang menjadikan tidak berpengaruh terhadap minat baca pembacanya adalah karena karakternya tidak diutamakan seperti ceritanya; karakternya berganti-ganti sesuai dengan kebutuhan cerita; frekuensi kemunculan karakter yang rendah. Hal ini menjadikan ikatan karakter dengan pembaca menjadi kurang dan pembaca lebih terikat ke *storytelling* daripada karakter karena karakteristik dari komik Islam itu sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan kepada seluruh responden dalam penelitian ini. Tanpa kesediaan responden, penelitian ini tidak akan bisa berjalan. Terima kasih juga diucapkan kepada pembimbing penelitian ini, yaitu Hafiz dan Alvanov. Berkat bimbingan beliau dalam mengajarkan penelitian kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

Daftar Rujukan

- Achmad, F. (2013). *Jika aku muslimah*. Jakarta: QultumMedia.
- Alisnaik. (2014). *Islam hari ini*. Jakarta: QultumMedia.
- Audifax. (2008). *Re-search*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Baharuddin. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Caputo, T., Ellison, H., and Steranko, J. (2003). *Visual storytelling*. New York: Watson-Cuptil Publishing.
- Degan, E. (2013). *Islam gak pake ribet*. Jakarta: QultumMedia.
- Djaali, H. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. United States of America: Will Eisner Studio.
- Ewirson. (2014). *Islam kini*. Jakarta: QultumMedia.
- Hermawan, K. J. (2013). *Karung mutiara Al-Ghazali*. Jakarta: Muara.
- Hery, A. (2010). Bambang Trimansyah: Penerbitan buku Islam capai 50 persen. Retrieved from <http://alifmagz.com/?p=6756>
- Istiqlal. (2014). *Islam yang kulihat*. Jakarta: QultumMedia.
- Jatayu. (2014). *Follow Islam*. Jakarta: QultumMedia.
- Kusumandyoko, T. C. (2013). *Dekonstruksi kode sampul Al-Quran*. (Unpublished master's thesis) Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.
- McCloud, S. (2007). *Membuat komik: Rahasia bercerita dalam komik, Manga, dan novel grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2008). *Understanding comics (memahami komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Mustassem, S. (2013). *Sketsa humor Islam*. Jakarta: QultumMedia.
- Omrod, J. E. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Priyambodo, B. (2013). *Kitab komik Sufi 1*. Jakarta: Muara.
- Priyambodo, B. (2014). *Kitab komik Sufi 2*. Jakarta: Muara.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Santosa, H. (2002). *Unsur visual komik Crayon Shincan bagi pembaca Indonesia*. (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia)
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi perhitungan manual & SPSS*. Edisi Pertama. Volume 1. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto. (2013). Pasar buku Islam menjanjikan. Retrieved January 8, 2015, from http://www.republikapenerbit.com/artikel/detail_info/68
- Tonytrax, Meonk, F., and T Prayoga. (2013). *Real masjid volume 2*. Jakarta: Zahira.
- Tonytrax, and Prayoga, T. (2013). *Real masjid volume 3*. Jakarta: Zahira.
- Tonytrax, and Tirtakusuma, G. (2013). *Real masjid volume 1*. Jakarta: Zahira.
- Urmarghanies, D. (2014). *Komik M]muslimah*. Jakarta: Anak Kita.
- Vbi_Djenggoten. (2012a). *33 pesan nabi vol. 1*. Jakarta: Zaytuna.
- Vbi_Djenggoten. (2012b). *33 pesan nabi vol. 2*. Jakarta: Zaytuna.
- Vbi_Djenggoten. (2013a). *5 pesan damai*. Jakarta: Zahira.
- Vbi_Djenggoten. (2013b). *Islam sehari-hari*. Jakarta: QultumMedia.
- Vbi_Djenggoten. (2014). *33 pesan nabi vol. 3*. Jakarta: Zahira.
- Widyatmoko, F. (2003). *Realitas sosial budaya sampul buku pada penerbit alternatif di Yogyakarta sebelum reformasi*. (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia)
- Zpalanzani, A., & Ahmad, H. A. (2006). *Histeria komikita*. Jakarta: Elex Media Komputindo.