

***Problem Solving Penggemar Komik Detektif Conan di Toko Buku
Gramedia Jalma, Melalui Pemecahan Kasus Pembunuhan Fiktif
(Problem Solving for Fans of Detective Conan Comic at
Gramedia Jalma Bookstore, Through Cracking a Fictional Murder Case)***

Aisyah Syihab

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Pancasila, Jakarta, Indonesia

Email: aisyah.syihab@univpancasila.ac.id

Diterima 9 Maret 2026 , Disetujui 19 Mei 2026, Dipublikasi 31 Mei 2026

Abstrak: Pada program peluncuran komik *Detektif Conan* Volume 106 di Jakarta, terdapat kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberian permainan untuk memecahkan kasus pembunuhan fiktif berjudul *Crime Scene Investigation: Whodunnit*. Kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan *problem solving* para penggemar *Detektif Conan* dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk bermain peran menjadi detektif dengan memecahkan kasus pembunuhan seperti yang dilakukan idola mereka. Pemecahan kasus dan bermain peran dapat menjadi koping adaptif bagi para penggemar komik *Detektif Conan* dari permasalahan sehari-hari mereka. Pelatihan ini dilakukan dengan cara memberikan kasus pembunuhan fiktif yang kemudian perilaku *problem solving* peserta diobservasi. Kegiatan ini diikuti oleh 83 peserta yang dibagi ke dalam delapan kelompok. Rentang usia peserta adalah 10 sampai 40 tahun. Para peserta diminta untuk berdiskusi di dalam kelompok masing-masing untuk menebak dan menganalisis siapa dari keempat orang tersebut yang merupakan pelaku pembunuhan. Berdasarkan hasil jawaban para peserta, 4 dari 8 kelompok berhasil menjawab dengan tepat siapa pelaku pembunuhan. Bahkan, salah satu kelompok dapat menjawab dengan tepat dalam waktu paling cepat, yaitu 25 menit. Dapat disimpulkan bahwa para peserta memang sudah terbiasa menebak kasus pembunuhan fiksi melalui cerita-cerita yang mereka baca di komik *Detektif Conan*, sehingga mereka mampu melakukan *problem solving* untuk memecahkan kasus dalam waktu yang singkat. Selain itu, mereka senang dengan permainan memecahkan kasus tersebut karena mereka dapat mengalami permainan peran (*role play*) sebagai detektif, yang dapat menjadi salah satu koping adaptif mereka.

Kata kunci: Detektif Conan; kasus pembunuhan fiktif; penalaran deduktif; penggemar komik; pemecahan masalah

Abstract: During the launching of *Detective Conan* Comic Volume 106 in Jakarta, a community service activity was held featuring a game to solve a fictional murder case titled *Crime Scene Investigation: Whodunnit*. The activity aimed to train the problem-solving skills of fans of *Detective Conan* and provide them with the opportunity to role-play as detectives by solving murder cases like their idol. Case solving and role-playing can serve as an adaptive coping mechanism for *Detective Conan* comic fans from their daily problems. This training involved presenting a fictional murder case and observing participants' problem-solving behavior. This activity was attended by 83 participants, who were divided into eight groups. The participants' age range was 10 to 40 years. Participants were asked to discuss within their respective groups to guess and analyze which of the four individuals was the murderer. Based on the participants' answers, 4 out of 8 groups correctly identified the murderer. One group even managed to answer correctly in the fastest time, which was 25 minutes. It can be concluded that the participants were already accustomed to guessing fictional murder cases from the stories they read in *Detective Conan* comics so that they are able to do problem solving to solve the case in a short time. Furthermore, they enjoyed the case-solving game because they could experience role-playing as detectives, which can serve as one of their adaptive coping mechanisms.

Keywords: *deductive reasoning; Detective Conan; fans of comic; fictional murder case; problem solving*

PENDAHULUAN

Cerita detektif merupakan salah satu genre fiksi yang populer (Iovănel, 2020). Jumlah penggemar cerita detektif memang belum dapat dipastikan, namun novel, komik, anime, film, dan serial pada genre ini banyak digemari, bahkan terdapat beberapa komunitas penggemarnya. Komunitas penggemar serial detektif di Indonesia antara lain adalah Detectives Id dan Conan Fans Club Indonesia (CFC Id). Detectives Id merupakan komunitas yang menaungi semua penggemar cerita detektif di Indonesia, seperti novel *Sherlock Holmes*, novel-novel *Agatha Christie*, dan komik *Detektif Conan*. Jumlah anggota komunitas ini dapat dilihat pada jumlah pengikut akun @detectives_id di Instagram, yaitu sekitar 18.400 orang. Sedangkan CFC Id merupakan komunitas penggemar komik dan anime *Detektif Conan*, suatu cerita fiksi dari Jepang mengenai detektif SMA yang berubah menjadi anak SD dan memecahkan berbagai kasus kriminal dalam wujud tersebut (Haj dkk., 2021). CFC Id sudah berdiri sejak tahun 2011 (Muthihar, 2025). Anggota Conan Fans Club Id umumnya mengikuti akun @conanfansclub_id dan berjumlah 20.700 orang.

Komunitas ini sering mengadakan acara yang terkait dengan *Detektif Conan*, misalnya mengadakan kegiatan nobar (nonton bareng) anime *Detektif Conan* yang sedang tayang di bioskop atau bersama penerbit dan toko buku

menyelenggarakan acara peluncuran komik terbaru *Detektif Conan*. Komunitas Conan Fans Club Id bersama dengan Penerbit Elex Media Komputindo (yang menerbitkan komik *Detektif Conan*) dan Toko Buku Gramedia Jalma menyelenggarakan acara peluncuran komik *Detektif Conan* Volume 106 versi bahasa Indonesia pada tanggal 5 Juli 2025 (Nurullah, 2025). Salah satu kegiatan yang dilakukan pada acara tersebut adalah permainan pemecahan kasus pembunuhan fiktif oleh para peserta. Kegiatan ini dilakukan bersama dengan komunitas Detectives Id, yang salah satu anggotanya merupakan dosen psikologi yang melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada acara tersebut.

Permainan ini dilakukan agar para peserta dapat mengasah kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) dan bermain peran menjadi detektif. *Problem solving* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan proses kognitif yang kompleks untuk menemukan solusi dari suatu masalah (Eysenck & Keane, 2010). *Problem solving* merupakan keterampilan kognitif yang melibatkan banyak aspek, mulai dari persepsi, atensi, penyimpanan memori, kemampuan bahasa, representasi mental, penalaran (*reasoning*), hingga pengambilan keputusan (*decision making*) (Newell, 1980; Lovett, 2002; Samani, dkk., 2016).

Terdapat dua tipe masalah yang membedakan cara pemecahan masalah yang

dilakukan individu, yaitu *well-defined problems* dan *ill-defined problems*. *Well-defined problems* merupakan tipe masalah yang memiliki informasi yang sudah lengkap, terdefinisi dengan detail, dan solusinya spesifik; contohnya adalah memecahkan soal matematika dan merangkai balok susun sesuai panduan. Proses pemecahan masalah dengan tipe ini adalah dengan cara algoritma, yaitu menyelesaikan masalah hanya dengan mengikuti prosedur atau panduan yang sudah tersedia (Best, 1999). Sedangkan *ill-defined problems* adalah tipe masalah yang informasinya kurang lengkap, belum terdefinisi dengan baik, serta solusinya belum dapat dipastikan (Eysenck & Keane, 2010). Strategi penyelesaian masalah dengan tipe ini adalah *heuristic*, yaitu upaya untuk memecahkan masalah dengan cepat, biasanya berdasarkan pengalaman individu atau hasil kreativitasnya, walaupun belum tentu masalah ini dapat diselesaikan dengan baik (Best, 1999; Patnani, 2013).

Kegiatan pelatihan *problem solving* (pemecahan masalah) masih perlu dilakukan dikarenakan tingkat kemampuan *problem solving* masyarakat Indonesia masih cukup rendah (Suhadianto, dkk., 2021) dan belum memadai (Patnani, 2013). Padahal, setiap hari, individu dapat dipastikan akan mengalami masalah. Jika kemampuan *problem solving* rendah, maka dampaknya terhadap individu sangat beragam, mulai dari ketidakmampuan menyelesaikan masalah sehari-hari yang membuat *well-being* menurun, meningkatkan stres, bahkan membuat individu menjadi lebih rentan mengalami depresi (D'Zurilla & Sheedy, 1991; Goodman, dkk., 1995).

Maka kegiatan terkait pelatihan *problem solving* masih penting untuk dilakukan. Kegiatan pelatihan *problem solving* yang diberikan biasanya hanya dilakukan pada konteks penelitian dan hanya terjadi di dalam konteks pendidikan seperti sekolah (Wafom, dkk., 2023; Ahmad & Kobandaha, 2026) dan perguruan tinggi (Patnani, 2013; Suhadianto, dkk., 2021). Sedangkan pelatihan *problem solving* untuk masyarakat umum masih sangat jarang dilakukan, apalagi pada konteks pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan *problem solving* biasanya hanya dalam bentuk sosialisasi, itupun juga dilakukan di lingkungan perguruan tinggi (Febriana, dkk., 2024).

Selain itu, biasanya pemberian stimulus *problem solving* terbatas pada pemberian permainan seperti menyusun *puzzle* (Givon, dkk., 2022; Asridoni, dkk., 2025), di mana hal tersebut adalah tipe masalah *well-defined problem* yang strategi penyelesaian masalahnya menggunakan algoritma (Best, 1999). Di Indonesia belum terlihat adanya publikasi mengenai pemberian stimulus *problem solving* dengan tipe masalah *ill-defined problem* seperti memecahkan kasus pembunuhan fiksi, apalagi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat, padahal cukup banyak penggemar cerita detektif. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan *problem solving* yang dilakukan kepada masyarakat umum dalam konteks pengabdian masih perlu dilakukan.

METODE PELAKSANAAN

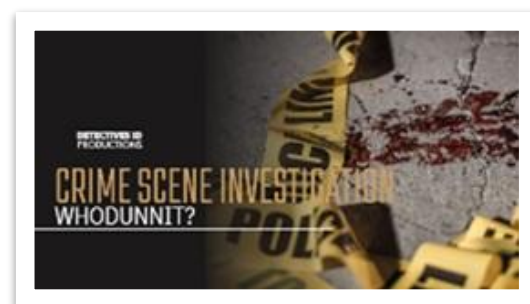
Kegiatan ini diikuti oleh 83 orang penggemar komik *Detektif Conan* dengan rentang usia 10 sampai 40 tahun, yang terdiri atas 18 peserta laki-laki dan 65 peserta perempuan. Peserta dibagi menjadi delapan kelompok, yang terdiri atas 10 sampai 11 peserta per grup. Nama tiap kelompok berasal dari nama tokoh yang terdapat di komik *Detektif Conan*.

Pelaksanaan kegiatan terjadi pada hari Sabtu, tanggal 5 Juli 2025 di Toko Buku Gramedia Jalma, Blok M, Jakarta Selatan. Para peserta diminta untuk memecahkan kasus pembunuhan fiktif yang merupakan karya dari Fadli, Ketua Komunitas Detectives Id, komunitas penggemar cerita-cerita detektif. Kasus pembunuhan tersebut berjudul *Crime Scene Investigation: Whodunnit*. Pada kasus ini diceritakan bahwa ada seorang bos yang terbunuh di ruangan kantornya, di mana tersangkanya adalah empat orang karyawannya. Kasus tersebut disajikan secara detail melalui presentasi yang dibuat di Canva oleh pembuat kasus. Pada presentasi kasus fiktif ini terdapat denah lokasi kejadian, ciri-ciri korban, serta ciri-ciri dan alibi masing-masing tersangka. Para peserta diminta untuk berdiskusi di dalam kelompok masing-masing untuk menebak dan menganalisis siapa dari empat orang tersebut yang merupakan pelaku pembunuhan, apa yang terjadi, dan memberikan hasil analisis jawabannya. Peserta diberikan alat tulis untuk menjawab dan menganalisis kasus. Peserta juga diminta untuk memberikan alasan logis mengapa mereka menebak pelaku pembunuhan tersebut berdasarkan bukti-bukti dan alibi masing-

masing tersangka yang terdapat pada cerita yang disajikan.

Peserta diberikan waktu selama 20–30 menit untuk mengumpulkan jawaban mereka, lalu perwakilan kelompok diminta untuk menjelaskan jawabannya di depan seluruh peserta lainnya dan panitia yang bertindak sebagai juri. Juri terdiri atas pembuat kasus fiktif dan dosen pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang berasal dari Fakultas Psikologi Universitas Pancasila. Dosen pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga merupakan anggota dari Detectives Id yang pada kegiatan ini juga bertindak sebagai pelatih kegiatan *problem solving*, *observer* yang mengamati para peserta, serta memberikan psikoedukasi mengenai pentingnya melatih kemampuan *problem solving*. Kemampuan *problem solving* dapat dilatih dengan cara yang menarik, seperti yang dilakukan pada kegiatan tersebut, yaitu mencoba memecahkan kasus pembunuhan fiktif.

Berikut adalah kasus pembunuhan fiktif yang disajikan:



Gambar 1. Kasus pembunuhan fiktif *Crime Scene Investigation: Whodunnit?*

Pada kasus tersebut diceritakan bahwa seorang pengusaha bernama Surya Dharma ditemukan tewas di ruang kerjanya di lantai 4

di gedung perusahaannya yang berlantai 5. Ia tewas ditikam pisau di bagian perut sehingga kehabisan darah. Mayat ditemukan oleh empat orang karyawannya yang saat itu mencari pimpinannya karena tidak ikut acara makan bersama di lantai 2. Dikarenakan tidak ada orang asing yang keluar masuk gedung itu, maka tersangka adalah orang yang ada di gedung tersebut, khususnya empat karyawan tersebut yang tidak memiliki alibi yang kuat saat pembunuhan terjadi. Setiap tersangka memiliki kesaksian dan alibi yang berbeda. Para peserta diminta menganalisis manakah kesaksian yang lemah dan alibi yang salah untuk menemukan tersangka pembunuhan. Peserta diberikan satu petunjuk, yaitu pelaku pembunuhan lebih dari satu orang.

Pada kasus fiktif ini juga dijelaskan mengenai kondisi Tempat Kejadian Perkara (TKP). Berikut adalah temuan di TKP:

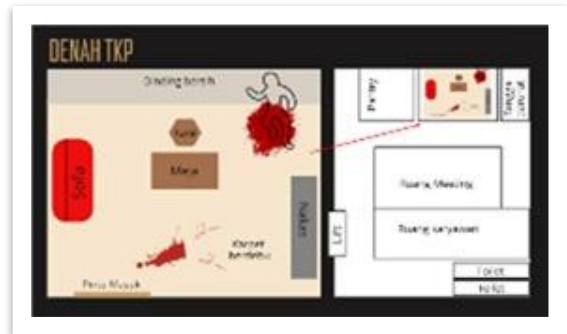
- Mayat berada di posisi duduk bersandar ke dinding yang bersih di belakang meja kerja.
- Darah mengalir deras di sekitar posisi mayat.
- Ada cipratan darah di posisi depan pintu masuk.
- Karpet di ruangan kotor penuh debu.
- Tidak ada barang berharga yang diambil.

Berikut hasil pemeriksaan inafis:

- Baju kemeja korban penuh darah di bagian depan, tapi bersih di bagian belakang. Ada sedikit lecek di bagian ketiak.
- TKP sedikit terkontaminasi dengan empat orang yang masuk ke TKP saat menemukan mayat.

- Terdapat aliran cipratan darah yang putus, menandakan ada sebagian darah yang menciprati pelaku.

Berikut ini adalah denah TKP yang disajikan:



Gambar 2. Denah TKP kasus pembunuhan fiktif *Crime Scene Investigation: Whodunnit?*

Diberikan juga *profiling* (hasil analisis profil) korban dan para tersangka pelaku pembunuhan, yaitu:



Gambar 3. Profiling korban dan tersangka Kasus Pembunuhan Fiktif Crime Scene Investigation: Whodunnit?

Berikut nama, ciri-ciri dan kesaksian dari masing-masing tersangka:

Tabel 1. Nama, ciri-ciri, dan kesaksian tersangka

No.	Nama Tersangka	Ciri-ciri (usia, tinggi tubuh, dan berat badan)	Kesaksian Tersangka
1.	Aris	Usia: 32 tahun Tinggi tubuh: 169 cm Berat badan: 77 kg	• Sempat <i>video call</i> korban pukul 12.00 dan mengajak makan siang, tapi korban mengatakan masih kenyang. • Sempat ke lantai 3 untuk mencari berkas pukul 12.25. • Pukul 13.05 sempat ke lantai 4 untuk menghampiri korban, tapi ruangan korban terkunci dalam, diduga korban sedang tidur karena lampu ruangan menyala. • Menemukan korban bersama tiga tersangka lainnya pukul 13.20. • Kesaksiannya, ia sempat melihat tersangka lainnya pukul 12.00, tapi beberapa dari mereka satu per satu meninggalkan ruang prasmanan di lantai 2; Himawan (12.10), Fina (12.15), Andri masih di lokasi saat ia pergi juga ke lantai 3.
2.	Himawan	Usia: 29 tahun Tinggi tubuh: 166 cm Berat badan: 70 kg	• Sempat meninggalkan ruangan makan prasmanan di lantai 2 ke toilet. • Sempat istirahat di tangga darurat lantai 2 untuk merokok. • Ia bertemu Andri di tangga darurat dan akhirnya berbincang • Kembali ke lantai 2 pukul 13.14, dan bertemu Fina. Lima menit berbincang, ia mengajak mereka untuk mencari Aris. • Bertemu Aris di lift saat mereka sampai di lantai 3. Aris mengajak ia, Andri, dan Fina untuk ke ruangan korban
3.	Andri	Usia: 28 tahun Tinggi tubuh: 169 cm Berat badan: 71 kg	• Makan di lantai 2 sampai pukul 12.30, lalu bertemu Himawan di tangga darurat lantai 2 • Kembali ke lantai 2 bersama Himawan. Sempat berbincang dengan teman lainnya, termasuk Fina. • Ia melihat tangan Fina penuh bercak tinta pulpen. • Diajak Fina untuk mencari Aris. • Setelah bertemu Aris, ia diajak untuk ke kamar korban di lantai 4. • Saat membuka pintu, ia dan ketiga temannya melihat korban dan memutuskan untuk menelpon satpam di lantai 1
4.	Fina	Usia: 27 tahun Tinggi tubuh: 165 cm Berat badan: 70 kg	• Usai mencicipi makanan, sempat menerima telepon dari rekan bisnis, lalu pergi ke lantai 1 pukul 12.15 menggunakan lift. • Ia memeriksa barang inventaris sendirian di gudang bawah sampai pukul 13.12 • Bertemu Himawan dan Andri yang katanya dari toilet, terlihat dari tangannya yang baru dilap • Setelah mengajak Andri dan Himawan mencari Aris, ia bertemu Aris saat pintu lift lantai 3 terbuka. • Ia sempat merasa mual ketika menemukan jasad korban bersimbah darah bersama tiga teman lainnya.

PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini adalah data kualitatif berupa jawaban peserta, foto, dan video saat perwakilan kelompok menjelaskan analisis mereka. Berdasarkan hasil jawaban para peserta, terdapat 4 dari 8 kelompok yang berhasil

menjawab dengan tepat siapa pelaku pembunuhan, namun ada satu kelompok yang dapat menjawab dengan tepat dan dengan waktu yang paling cepat, yaitu 25 menit. Berikut tabel jawaban setiap kelompok:

Tabel 2. Jawaban tiap kelompok

No.	Nama Kelompok	Waktu Pemecahan Kasus	Tersangka	Analisa Kasus	Ketepatan Jawaban
1.	Ai	25 menit	Andri dan Himawan	Hanya mereka berdua yang merupakan pelaku yang sempat bertemu satu sama lain dan berusaha saling menguatkan alibi.	Tepat
2.	Hatori Kazuha	25 menit	Andri dan Himawan	Memiliki kesaksian yang sama dan berdasarkan postur tubuh dapat memindahkan mayat bersama-sama.	Tepat
3.	Ooka-Heiji	28 menit	Aris dan Fina	Aris yang sering berusaha kontak dengan korban dan mengetahui ruangan korban terkunci.	Tidak tepat
4.	Yusaku Kudo	28 menit	Aris dan Fina	Fina yang menusuk korban, lalu Aris membantu mengangkat korban.	Tidak tepat
5.	Shinichi	29 menit	Aris dan Fina	Aris yang bertemu terakhir dengan korban, pukul 12.00 dia diduga melakukan pembunuhan. Lalu korban dia pindahkan ke dinding (karena ia yang paling berat di antara tersangka lainnya, jadi dianggap mampu mengangkat korban). Fina membantunya membersihkan TKP.	Tidak tepat
6.	Kazuha	29 menit	Andri dan Himawan	Kesaksian mereka berdua tidak sesuai	Tepat
7.	Kudo	29 menit	Himawan dan Fina	Himawan membunuh bosnya, barang bukti dibersihkan oleh Fina.	Tepat
8.	Detective Boys	29 menit	Himawan dan Fina	Mereka berdua menikam korban di pintu masuk, lalu menyeret tubuh korban ke belakang meja (tempat korban ditemukan), lalu kembali ke lantai 2 (tempat acara berlangsung).	Tepat

Tersangka pelaku pembunuhan pada kasus tersebut adalah Andri dan Himawan. Pak Surya dibunuh oleh mereka berdua dengan ditikam langsung di bagian perut, di depan pintu

ruangannya oleh kedua pelaku. Lalu para pelaku memindahkan jasad korban ke belakang meja kerjanya dengan mengangkat korban pada bagian ketiak (ada kerutan pada bagian ketiak

baju korban), berusaha membersihkan bukti, dan kembali ke lantai 2. Para pelaku saling menutupi alibi masing-masing dengan melaporkan bahwa mereka berdua bertemu di tangga darurat di lantai 2 untuk merokok dan mengobrol. Berdasarkan jawaban para peserta, terdapat empat kelompok yang berhasil menjawab dengan tepat, yaitu Kelompok Ai, Hatori Kazuha, Kudo, dan Detective Boys. Namun, Kelompok Ai-lah yang pertama kali mengumpulkan jawaban sehingga merekalah yang menjadi pemenang pada permainan pemecahan kasus tersebut.

Pemecahan kasus pembunuhan fiktif ini memang dilakukan per kelompok, di mana satu kelompok terdiri atas 10–11 peserta dengan tahapan perkembangan yang beragam, mulai dari anak usia sekolah dasar (sekitar 10 tahun), remaja (11–20 tahun), dan dewasa muda (21–40 tahun) (Santrock, 2024). Walaupun jawaban dan analisis kasus tidak dilakukan secara individu, sehingga sulit untuk menentukan siapa yang memiliki kemampuan *problem solving* yang lebih baik, terdapat hal lain yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi, para peserta yang tergabung di tiap kelompok umumnya tidak saling mengenal karena pembagian kelompok dilakukan secara acak (peserta yang berbaris berdasarkan tempat duduknya diminta untuk menghitung dari satu sampai delapan. Peserta yang mengucapkan angka yang sama akan masuk ke dalam kelompok yang sama). Peserta diberikan waktu 20–30 menit untuk memecahkan kasus yang diberikan. Dalam keadaan waktu yang cukup singkat dan tidak saling mengenal satu sama lain, peserta dapat langsung akrab dan mampu bekerja sama untuk

memecahkan kasus. Hal ini dikarenakan para peserta sama-sama penggemar komik *Detektif Conan*, yang memang sudah terbiasa ikut memecahkan kasus ketika membaca komik tersebut. Berikut dokumentasi hasil observasi:



Gambar 4. Peserta di tiap kelompok memecahkan kasus

Berdasarkan hasil observasi, para peserta memiliki kemampuan *problem solving* dengan menebak kasus pembunuhan fiksi, diduga karena mereka sering membaca dan menonton cerita-cerita *Detektif Conan*, sehingga dapat memecahkan kasus dalam waktu yang singkat. Hal ini menurut Eysenck dan Keane (2010) disebut sebagai *past experience* (pengalaman masa lalu). *Past experience* secara umum memang meningkatkan kemampuan individu untuk memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan kasus pembunuhan fiktif tersebut juga mengasah kemampuan bernalar (*reasoning*) para peserta, khususnya *deductive reasoning*, di mana para peserta yang sudah terbiasa melihat pola-pola pada kasus

pembunuhan secara umum, misalnya melihat denah TKP dan membaca alibi para tersangka, dapat mengambil kesimpulan yang spesifik terjadi pada kasus tersebut. *Deductive reasoning* merupakan penalaran dari melihat bukti, informasi, atau data dari umum ke khusus (Eysenck & Keane, 2010).



Gambar 5. Perwakilan kelompok menjelaskan jawaban dan hasil analisa

Selain itu, keberhasilan para peserta untuk mengungkap siapa pembunuh dari kasus fiktif juga dikarenakan mereka memiliki fungsi kognitif yang dibutuhkan untuk *problem solving*. Menurut Guilford dkk. (1967), fungsi kognitif yang berkaitan dengan objek atau kondisi yang akan diselesaikan permasalahannya adalah berpikir cepat tentang hal tersebut, mengklasifikasikannya, menyusun koneksi-koneksinya, berpikir tentang berbagai kemungkinan, serta membuat daftar solusi yang dapat terjadi. Pada kasus pembunuhan fiktif itu, para peserta harus berpikir cepat karena adanya waktu yang dibatasi pada kegiatan, sehingga

mereka harus segera mengklasifikasikan berbagai petunjuk seperti *profiling* dan ciri-ciri korban maupun pelaku. Peserta juga menyusun kaitan antaralibi pelaku, denah TKP, dan bukti-bukti yang tersedia. Peserta lalu berpikir tentang berbagai kemungkinan yang terjadi di TKP serta membuat berbagai solusi permasalahan. Peserta yang paling tepat dan cepat melakukan fungsi-fungsi kognitif itulah yang kemudian menjadi pemenangnya (Kelompok Ai, dengan waktu 25 menit penyelesaian masalah).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa para peserta terlihat senang dan antusias dengan permainan memecahkan kasus tersebut karena mereka dapat mengalami permainan peran (*role play*) sebagai detektif. Pada saat individu bermain peran menjadi karakter yang mereka gemari, kreativitas dan imajinasi mereka akan meningkat (Güldenpfennig, 2011), hal inilah yang menjadikan mereka dapat memecahkan kasus pembunuhan fiktif itu dengan cepat.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan dengan lebih variatif dan menarik, salah satunya adalah dengan melakukan pelatihan *problem solving* dengan cara memberikan pengalaman bermain sebagai detektif. Kegiatan ini cukup berhasil dilakukan karena berdasarkan data observasi, terdapat empat dari delapan kelompok yang berhasil memecahkan kasus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan memberikan jawaban yang tepat. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta terlihat senang, antusias, dan menikmati

permainan. Hal ini terlihat dari foto-foto kegiatan.

Implikasi pada kegiatan ini adalah variasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilakukan, misalnya melatih kemampuan *problem solving* kepada penggemar fiksi detektif seperti *Detektif Conan*. Akan tetapi, kegiatan ini juga memiliki keterbatasan, yaitu tidak adanya *pre-test* dan *post-test* mengenai kemampuan *problem solving* peserta. Selain itu, pemecahan kasus dilakukan secara berkelompok, bukan individual, sehingga tidak dapat dianalisis secara statistik lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan permainan pemecahan kasus pembunuhan fiktif yang dilakukan para penggemar komik *Detektif Conan* di Toko Buku Gramedia Jalma, Jakarta, ini terlaksana dengan sebaik-baiknya karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Maka, dihaturkan ucapan terima kasih kepada Penerbit Elex Media Komputindo, Toko Buku Gramedia Jalma, Editor komik *Detektif Conan* bahasa Indonesia (Binarti), Komunitas Conan Fans Club Id, dan Komunitas Detectives Id.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. N., & Kobandaha, P. E. (2026). Analysis of problem solving ability in solving open-ended problems of junior high school students on social arithmetics material. *Edumatsains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(4), 138–146.
- Asridoni, N. S., Karimah, N. A., Husna, M., & Aulia, P. (2025). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan problem solving anak usia 4-6 tahun. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 83-89. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1220>.
- Best, B. J. (1999). *Cognitive psychology* (5th ed.). Wadsworth Publishing Company.
- D’Zurilla, T., & Sheedy, C. (1991). Relation between social problem-solving ability and subsequent level of psychological stress in college students. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 841-846.
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2010). *Cognitive psychology: A student's handbook*. (6th ed.). Psychology Press.
- Febriana. W., Althalets, F., & Sanjaya, A. (2024). Sosialisasi peningkatan problem solving skill pada gen Z Mahasiswa Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman menggunakan pendekatan DMAIC. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (PUKULSI)*, 4(5), 1167-1176. <https://doi.org/10.54082/pukulsi.1242>
- Givon, S. N., Buckman, Z., & Rand, D. (2022). The effect of daily practice of puzzle-game apps on cognition in two groups of older adults: A pre-post experimental study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(23), 15454. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315454>
- Güldenpfennig, P. (2011). *Fandom, fan fiction and the creative mind* (Master's thesis, Tilburg University).

- Guilford, J. (1967). Creativity, yesterday, today and tomorrow. *Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3-14.
- Haj, F., Qiroah, I., Prahani, B., & Koranto, D. (2021). Analysis of the concepts of physics in *Detective Conan's* animation film. *Studies in Philosophy of Science and Education*, 2(3), 113-122. <https://doi.org/10.46627/sipose.v2i3.251>
- Iovănel, M. (2020). Popular genres: Science fiction and fantasy, detective novel, thriller. *Dacoromania Litteraria*, 7(1), 137-153.
- Lovett, M. C. (2002). Problem solving. In D. Medin (Ed.), *Stevens' handbook of experimental psychology* (3rd ed., Vol. 2, *Memory and cognitive processes*). Wiley.
- Muthohar, R. (2025, 17 Maret). Penggemar anime Detektif Conan berbagi kebahagiaan dengan para pasien di shelter Sehati, [dompetdhuafa.org](https://www.dompetdhuafa.org). <https://www.dompetdhuafa.org/penggemar-anime-detektif-conan-berbagi-kebahagiaan-dengan-para-pasien-di-shelter-sehati/>
- Newell, A. (1980). Reasoning, problem solving and decision processes: The problem space as a fundamental category. In R. S. Nickerson (Ed.), *Attention and performance VIII: Proceedings of the International Symposium on Attention and Performance*. Lawrence Erlbaum.
- Nurullah, F. R. U. (2025, July 5). *Launching Detektif Conan 106 sukses digelar di Gramedia Jalma*. IDN Times. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/launching-detektif-conan-106-sukses-digelar-di-gramedia-jalma-00-rgfzd-3nf8rc>
- Patnani, M. (2013). Upaya meningkatkan kemampuan problem solving pada mahasiswa. *Jurnal Psikogenesis*, 1(2), 130-142.
- Samani, M., Nurlaela, L., Astoeti, S. P., Widodo, W., & Inzanah. (2016). *Berpikir tingkat tinggi: Problem solving*. Sarbikita Publishing.
- Santrock, J. W. (2024). *Life-span development* (19th ed.). McGraw-Hill LLC.
- Suhadiano, Arifiana, I. Y., Hanurawan, F., Rahmawati, H., & Eva, N. (2021). Kemampuan *problem solving* mahasiswa rendah. Bagaimana cara meningkatkannya? *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang*, 149-157.
- Wafom, K., Yulianto, A., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh metode pemecahan masalah (*problem solving*) terhadap minat belajar PKn. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 34-4.