

**PERAN *COPYWRITER* DALAM PENCIPTAAN DAN
PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF KOMIK DIGITAL
(STUDI KASUS: KOMIK JOPA JOPI)**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

Yonathan Bimo Satrio

171006423

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PERAN *COPYWRITER* DALAM PENCIPTAAN DAN PENGEMBANGAN
KONTEN KREATIF KOMIK DIGITAL (STUDI KASUS: KOMIK JOPA JOPI)

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

disusun oleh:

YONATHAN BIMO SATRIO

171006423

disetujui oleh:



FX. Bambang Kusumo Prihandono, S.sos., MA.,

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peran *Copywriter* Dalam Penciptaan Dan Pengembangan Konten Kreatif Komik Digital (Studi Kasus: Komik Jopa Jopi)

Penyusun : Yonathan Bimo Satrio

NPM : 171006423

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Rabu, 11 Mei 2022

Pukul : 13.00 WIB

Tempat : FISIP Atma Jaya Yogyakarta

TIM PENGUJI

Kristian Tamtomo, S.Antr., M.A., Ph.D.

Penguji Utama

FX. Bambang K. Prihandono, S.Sos., MA.

Penguji I

Y. Kunharibowo, S.Sos., MA.

Penguji II


.....
Y. Kunharibowo, S.Sos., MA.
Ketua Program Studi S1 Sosiologi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yonathan Bimo Satrio

NPM : 171006423

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Peran *Copywriter* Dalam Penciptaan Dan Pengembangan Konten Kreatif
Komik Digital (Studi Kasus: Komik Jopa Jopi)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Banjarbaru, 11 April 2022

Saya yang menyatakan,



Yonathan Bimo Satrio

ABSTRAK

Tindakan kreatif kolektif menjadi arah baru dalam sistem penataan yang sistematis dan terarah. Penataan tersebut, menyebabkan pergeseran konsep kreatif menjadi sebuah industri atau dikenal sebagai industri kreatif. Dalam hal ini, apa yang terjadi dalam Komik Jopa Jopi sebagian besar bersifat sosial. Dalam arti, tindakan serta interaksinya bersifat sosiologis. Adapun, penelitian ini menggunakan pendekatan kreativitas Actor Systems Dynamics (ASD). Di mana, untuk menganalisis budaya/sosial tersebut, penelitian ini menggunakan metode atau riset autoethnografi karena, berdasarkan partisipasi observasi peneliti sebagai seorang Copywriter dalam komik tersebut. Sehingga, dapat mendeskripsikan atau melukiskan cerita pengalaman bagaimana Copywriter berkolaborasi dengan agen sebagai proses kreatif dalam Komik Jopa Jopi untuk menghasilkan produk kreatif. Dalam hal ini, individu atau kolektif menjadi faktor utama dalam konstruksi dan produksi tindakan kreatif. Di mana, masalah objektivitas melibatkan agen menjadi anggota penuh dalam kelompok Komik Jopa Jopi, baik teks atau peran yang dijalankan dan berkomitmen dalam peningkatan pemahaman fenomena sosial/budaya melalui pendekatan kreativitas ASD.

Di sini, agen disosialisasikan dalam peran berdasarkan kemampuan tertentu. Sosialisasi ini, dilakukan organisasi dengan memanfaatkan media WhatsApp Group (WAG) sebagai ruang kreatif. Dengan menggunakan media tersebut, agen dapat berdinamika dan berkolaborasi mengenai kegiatan kreatif baik individu, kolektif atau ranah organisasi. Berbagai hal tersebut menimbulkan ikatan, kepercayaan satu sama lain dan agen menjadi bagian dalam kelompok tersebut. Dengan ikatan ini, melalui pendekatan ASD mengilustrasikan lingkungan atau konteks pada situasi bidang interaksi baik sosial/material, keterlibatan agen dalam tuntutan peran, tantangan situasional dan kekuatan dimobilisasi dalam kerja kreatif. Di mana, memanfaatkan sumber daya sebagai alat atau bahan dan terjadi mekanisme atau proses kreatif seperti, interaksi sosial, kolaborasi, penataan, konstruksi dan konteks tertentu. Sehingga, dalam mengembangkan produk kreatif terdapat proses penilaian atau penerimaan output oleh agen internal atau organisasi. Dalam hal ini, Copywriter membangun pola lingkungan yang baru, yang mana peran dan hubungan peran muncul untuk mendapatkan struktur yang pasti. Dalam arti, Copywriter merangkai atau mengaransemen pelembagaan sosial yang telah dibangun. Rangkaian ini, bertujuan untuk membingkai dan mendefinisikan penemuan atau tantangan tertentu. Tantangan ini, menjadi hal baru bagi seorang Copywriter yang merangkap atau memegang peran Storywriter dalam penciptaan cerita Komik Jopa Jopi. Sehingga, pekerjaan Copywriting mengalami penyimpangan atau pergeseran konsep.

Kata Kunci: *kreativitas, peran copywriter, komik digital*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas, berkat-Nya dan penyertaan-Nya peneliti, dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana. Tanpa akal budi, kasih dan campur tangan-Nya, peneliti tidak mungkin menyelesaikan tugas akhir. Di sini, peneliti juga ingin mengucapkan salam dan terimakasih kepada pihak-pihak yang baik secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Secara khusus, peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada:

- 1.) Tuhan Yesus Kristus, yang selalu membimbing, memberkati, menolong dan menyertai peneliti dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
- 2.) Keluarga peneliti yaitu, Ester Budi Lestari (Mama), dr. Agung Biworo (Bapak), Dion (kakak) dan Keyzia (Adik) secara finansial, mental dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- 3.) FX. Bambang Kusumo Prihandono, S.sos., MA., selaku dosen pembimbing peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang senantiasa sabar membimbing dan memberikan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- 4.) Dr. Kristian Tamtomo, Ph.D. dan Y. Kunharibowo, MA selaku dosen penguji seminar proposal yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam tugas akhir ini sehingga, peneliti dapat menyelesaikannya.
- 5.) Penguji sidang skripsi
- 6.) Semua informan peneliti yaitu, mba Dewi selaku HRD perusahaan Jogja Painting, Rizka, Ruth, kak Irsyad dan teman-teman Internship dalam Komik Jopa Jopi, untuk pengalaman, bimbingan dan meluangkan waktu. Sehingga, peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- 7.) Komunitas On Fire yang selalu mendukung peneliti dalam doa sehingga, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8.) Komunitas Fresh Kairos yang selalu mendukung dalam doa, memberikan semangat dan saran sehingga, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga, dengan tugas akhir ini memberikan manfaat yang baik bagi siapapun yang ingin membacanya. Mohon maaf, apabila terdapat banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan atau bahasa dalam penelitian kerja akhir ini.

Banjarbaru,

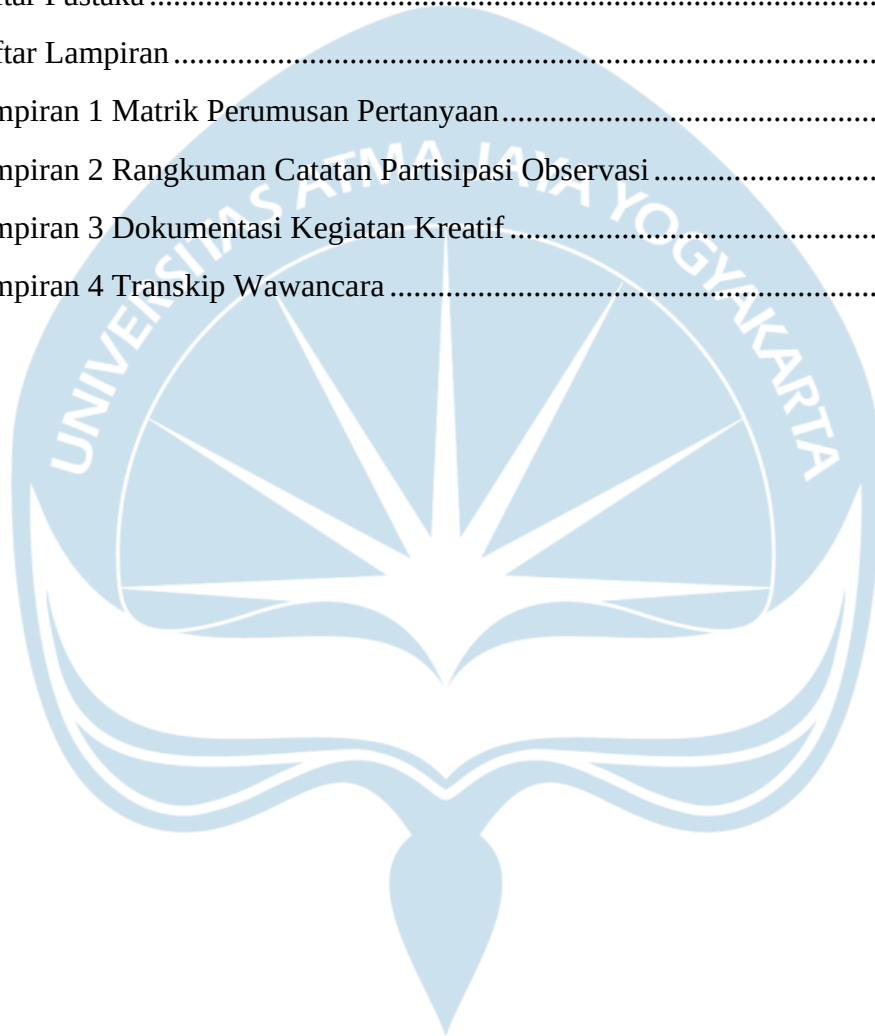
Yonathan Bimo Satrio



DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kajian Pustaka.....	4
1.4.1 Penelitian Terdahulu	4
1.4.2 Kerangka Teoritik	5
1.4.2.1 Kreativitas dalam Kajian Sosiologi.....	5
1.4.2.2 Model Kreativitas ASD Sosiologi.....	7
1.4.2.3 Copywriter	9
1.4.2.4 Peran Copywriter	10
1.4.2.5 Komik Digital	11
1.4.3 Kerangka Berpikir.....	13
BAB II METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBYEK	14
2.1 Jenis Penelitian dan Metode.....	14
2.2 Subjek Penelitian/Informan.....	17
2.3 Operasionalisasi Konsep	17
2.4 Jenis dan Sumber Data	21
2.4.1 Jenis Data	21
2.4.2 Sumber Data Autoethnografi.....	21
2.5 Metode Pengumpulan Data Autoethnografi.....	22
2.6 Teknik Analisis Data Autoethnografi	24
2.7 Objek Penelitian	27
2.7.1 Lokasi Penelitian	27
2.7.2 Waktu Penelitian	27
2.7.3 Deskripsi Jogja Painting	27
2.7.4 Deskripsi Komik Jopa Jopi.....	31
BAB III PEMBAHASAN	34

3.1 Hasil Penelitian	34
3.1.1 Konteks pada Tindakan Aktor dalam Komik Jopa Jopi.....	34
3.1.1.1 Dari Internship ke dalam Kerja Penelitian.....	34
3.1.1.2 Lingkungan dan Kerja Kreatif	47
3.1.2 Sumber Daya dan Proses Kreatif Dimobilisasi	50
3.1.3 Mekanisme Seleksi Organisasi atau Sosial pada Output.....	62
Bab IV Kesimpulan.....	68
Daftar Pustaka	70
Daftar Lampiran	72
Lampiran 1 Matrik Perumusan Pertanyaan.....	72
Lampiran 2 Rangkuman Catatan Partisipasi Observasi	75
Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan Kreatif	82
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	89



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Konsep Sistem Utama Kreativitas ASD	8
Tabel 2.1 Data Informan dalam Komik Jopa Jopi	17
Tabel 2.2 Matriks Operasionalisasi Konsep.....	20
Tabel 3.1 Membuat Cerita Konten Lantang Datang	56
Tabel 3.2 Membuat Caption dan Sales Script Komik Jopa Jopi.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	13
Gambar 2.1 Representasi Autoethnografi	25
Gambar 2.2 Logo Jogja Painting.....	28
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Jogja Painting	29
Gambar 2.4 Storyline Komik Jopa Jopi	31
Gambar 2.5 Instagram Komik Jopa Jopi.....	32
Gambar 3.1 WAG sebagai Ruang Kreatif.....	37
Gambar 3.2 SOP Komik Jopa Jopi	47
Gambar 3.3 Alat atau Bahan untuk Membuat Storyboard.....	52
Gambar 3.4 Referensi Berita dan Inspirasi Kartun Avatar	53
Gambar 3.5 Membuat Storyboard dan Balon Percakapan Lantang Datang	58
Gambar 3.6 Produk Kreatif Berupa Konten dalam Komik Jopa Jopi.....	63
Gambar 3.7 Meeting atau Pertemuan dengan Konteks Sistem Seleksi	63