PERANCANGAN PANDUAN GAYA VISUAL KARAKTER TIM SUPERHERO PATRIOT BUMILANGIT

LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

MIKAEL PERKASA UNTORO

00000057078

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN PANDUAN GAYA VISUAL KARAKTER TIM SUPERHERO PATRIOT BUMILANGIT

LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

MIKAEL PERKASA UNTORO

00000057078

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000057078
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Jenjang	: S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul: Perancangan Panduan Gaya Visual Karakter Tim Superhero Patriot Bumilangit. Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Desember 2025

(Mikael Perkasa Untoro)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Mikael Perkasa Untoro
NIM	:	00000057078
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan	:	PERANCANGAN PANDUAN GAYA VISUAL KARAKTER TIM SUPERHERO PATRIOT BUMILANGIT

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/~~Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ✓ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

(1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
(2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
(3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,

(Mikael Perkasa Untoro)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000057078
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan	: Bumilangit Entertainment Corpora
Alamat Perusahaan	: Gedung Graha Amartha, Jl. Ciputat Raya No.5 Lantai 3 & 5, Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, Jakarta 12310
Email Perusahaan	: info@bumilangit.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
   a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
   b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 5 Desember 2025

Mengetahui

(Iwan Nazif)

Menyatakan

(Mikael Perkasa Untoro)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN PANDUAN GAYA VISUAL KARAKTER TIM SUPERHERO PATRIOT BUMILANGIT

Oleh

Nama Lengkap	: Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000057078
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing	Penguji
Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.	Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0330118701/ 083675	0326128001/ 038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa	: 00057078
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Jenjang	: S1
Jenis Karya	: Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Panduan Gaya Visual Karakter Tim Superhero Patriot Bumilangit

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia **(pilih salah satu):**

☑ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.

☐ Lainnya, pilih salah satu:

☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.

☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Desember 2025

(Mikael Perkasa Untoro)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, dengan tujuan untuk mendokumentasikan pengalaman, proses, serta hasil yang diperoleh selama pelaksanaan magang di PT Bumilangit Entertainment.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan dukungan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT. Bumlinagit Entertainment, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Iwan Nazif S.T., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi isi maupun penyajiannya, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalamanan yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa

mendatang. Harapannya, laporan magang ini tidak hanya bermanfaat sebagai dokumentasi pengalaman kerja penulis, tetapi dapat memberikan gambaran bagi mahasiswa lain yang akan menempuh kegiatan serupa, serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan menempuh kegiatan serupa, serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang tertarik pada praktik kerja di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam industri kreatif. Dengan demikian, laporan ini diharapkan mampu memberi kontribusi kecil bagi pengembangan pengetahuan dan praktik profesional dalam industri kreatif.

Tangerang, 5 Desember 2025

(Mikael Perkasa Untoro)

PERANCANGAN PANDUAN GAYA VISUAL KARAKTER TIM SUPERHERO PATRIOT BUMILANGIT

(Mikael Perkasa Untoro)

ABSTRAK

Pelaksanaan magang di PT Bumilangit Entertainment Corpora memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami dinamika industri kreatif melalui keterlibatan langsung dalam proses pengembangan konten visual berbasis karakter. Sebagai perusahaan yang mengelola lebih dari seribu intelektual properti, Bumilangit menerapkan standar kerja yang menuntut ketelitian, konsistensi, dan pemahaman terhadap kaidah desain karakter. Dalam proses ini, penulis memanfaatkan teori pengungkapan karakter dari Wibowo (2024), yang menekankan bahwa karakter harus ditampilkan melalui tindaka, reaksi, dan keputusan visual yang mencerminkan motivasi serta konflik internalnya. Pendekatan tersebut membantu penulis memahami bagaimana gestur, ekspresi, serta situasi dapat mengungkap lapisan terdalam dari identitas tokoh dalam medium visual. Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam asistensi kreatif, penyusunan elemen visual, dan produksi konten yang disesuaikan dengan kebutuhan komersial perusahaan. Keterlibatan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kerja profesional, termasuk pentingnya komunikasi, manajemen waktu, serta penyesuaian ide dengan arahan supervisor. Melalui pengalaman tersebut, penulis memperoleh pemahaman yang lebih matang mengenai praktik kerja kreatif dan penerapan teori visual dalam konteks industri.

Kata kunci: Desain Karakter, Produksi Kreatif, Penceritaan Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

DESIGNING THE VISUAL STYLE GUIDE FOR THE PATRIOT SUPERHERO TEAM OF BUMILANGIT

(Mikael Perkasa Untoro)

ABSTRACT

The internship at PT Bumilangit Entertainment Corpora provided the author with an opportunity to understand the dynamic of the creative industry through direct involvement in the development of character-based visual content. As a company that manages more than a thousand intellectual properties, Bumilangit maintains professional standards that emphasize precision, consistency, and a strong comprehension of character design principles. Throughout the intership, the author applied Wibowo's (2024) theory of character revelation, which highlights that characters should be communicated through actions, reactions, and visual decisions that reflect their motivations and internal conflicts. This approach supported the author in recognizing how gestures, expressions, and situational context can reveal deeper layers of a character's identity in visual media. During the intership period, the author contributed to creative assistance, visual asset development, and content production aligned with the company's commercial needs. This involvement offered comprehensive insight into professional workflows, including the importance of communication, time management, and adapting ideas according to supervisor direction. Through these experiences, the author gained a more mature understanding of creative work practices and the application of visual theory within an industry context.

Keywords*: Character Design, Creative Production, Visual Storytelling.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……...I
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT……....II
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN III
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....IV
HALAMAN PENGESAHAN.....V
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH……....VI
KATA PENGANTAR……...…….....VII
ABSTRAK…….....IX
***ABSTRACT*.....X**
DAFTAR ISI……...……....XI
DAFTAR GAMBAR……...……..……....XII
DAFTAR TABEL.....XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....XVII
BAB I PENDAHULUAN..... 1
1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Tujuan Kerja..... 2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja.....2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja.....3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja..... 3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN..... 5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan……. 5
2.1.1 Sejarah Perusahaan…….....6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan…….. 9
2.3 Portofolio Perusahaan……....10
BAB III PELAKSANAAN KERJA……...13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja…….....13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....14
3.2 Tugas yang Dilakukan……....14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja…….....16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja…….....17
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja…….....53
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja…….....99
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja…….....99
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....100
BAB IV PENUTUP……..……....101

4.1 Simpulan……......101
4.2 Saran…….....101
DAFTAR PUSTAKA.....XV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Bumilangit Entertainment 5
Gambar 2.2 Kumpulan Karakter Bumilangit 6
Gambar 2.3 Poster film Sri Asih 7
Gambar 2.4 Poster film Virgo and The Sparklings dan Tira 7
Gambar 2.5 Serial animasi Patriot Cilik 8
Gambar 2.6 Si Bulan Koki Super..... 9
Gambar 2.7 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan 10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....14
Gambar 3.2 Grup Superhero Patriot.....18
Gambar 3.3 Gundala, Godam, Sri Asih.....19
Gambar 3.4 Desain Pola Kostum Nusantara, Gundala, dan Aquanus.....20
Gambar 3.5 Desain Pola Kostum Godam, Tira, dan Sri Asih.....20
Gambar 3.6 Nusantara.....21
Gambar 3.7 Moodboard Nusantara.....22
Gambar 3.8 Sketsa Nusantara.....22
Gambar 3.9 Lining Nusantara.....23
Gambar 3.10 Redesign Nusantara.....24
Gambar 3.11 Gundala.....25
Gambar 3.12 Moodboard Gundala.....26
Gambar 3.13 Sketsa Gundala.....27
Gambar 3.14 Lining Gundala.....28
Gambar 3.15 Coloring Gundala.....29
Gambar 3.16 Redesign Gundala.....30
Gambar 3.17 Gundala dengan Motor Halilintar.....31
Gambar 3.18 Aquanus.....32
Gambar 3.19 Moodboard Aquanus.....32
Gambar 3.20 Sketsa Awal Aquanus.....33
Gambar 3.21 Draft Supervisor pose Aquanus.....34
Gambar 3.22 Sketsa pose Aquanus yang dilanjutkan.....35
Gambar 3.23 Proses Lining Aquanus.....35
Gambar 3.24 Redesign Aqunaus.....36
Gambar 3.25 Godam.....37
Gambar 3.26 Moodboard Godam.....38
Gambar 3.27 Sketsa Eksploratif Godam.....38
Gambar 3.28 Sketsa Pertama Pose Godam.....39
Gambar 3.29 Sketsa Kedua Pose Godam.....40

Gambar 3.30 Proses Lining Pose Godam.....41
Gambar 3.31 Redesign Godam.....42
Gambar 3.32 Tira.....43
Gambar 3.33 Moodboard Tira.....43
Gambar 3.34 Sketsa Pose Tira.....44
Gambar 3.35 Proses Lining Tira.....45
Gambar 3.36 Redesign Tira.....46
Gambar 3.37 Sri Asih.....47
Gambar 3.38 Moodboard Sri Asih.....47
Gambar 3.39 Sketsa Sri Asih.....48
Gambar 3.40 Lining Sri Asih.....49
Gambar 3.41 Redesign Sri Asih.....50
Gambar 3.42 Desain Kaos New Patriot.....51
Gambar 3.43 Mockup Kaos New Patriot.....51
Gambar 3.44 Komik Strip Barda Hair Day.....54
Gambar 3.45 Komik Strip Vvangi yang Mevvah.....55
Gambar 3.46 Komik Strip Kliwon Outfit of The Day.....56
Gambar 3.47 Komik Strip Kliwon vs Barda vs Lugai.....57
Gambar 3.48 Komik Strip New Jawara Unlocked.....61
Gambar 3.49 Gambar Awal Barda dan Pangeran Mlaar.....63
Gambar 3.50 Proses pewarnaan Barda dan Pangeran Mlaar.....64
Gambar 3.51 Pewarnaan Si Buta dar Gua Hantu dan Pangeran Mlaar.....64
Gambar 3.52 Lineart Gundala.....66
Gambar 3.53 Proses Pewarnaan Gundala Movie.....67
Gambar 3.54 Hasil Akhir Gundala Movie.....68
Gambar 3.55 Lineart dan Flat Color Gundala Anime.....69
Gambar 3.56 Proses Pewarnaan Gundala Anime.....69
Gambar 3.57 Hasil Akhir Gundala Anime.....70
Gambar 3.58 Lineart Patriot Cilik.....71
Gambar 3.59 Proses Pewarnaan Patriot Cilik.....72
Gambar 3.60 Hasil Akhir Patriot Cilik.....73
Gambar 3.61 Lineart Godam.....74
Gambar 3.62 Proses Pewarnaan Aset Desain Godam.....74
Gambar 3.63 Hasil Akhir Aset Desain Godam.....75
Gambar 3.64 Lineart Si Buta dari Gua Hanty.....76
Gambar 3.65 Proses Pewarnaan Si Buta dari Gua Hantu.....77
Gambar 3.66 Hasil Akhir Si Buta dari Gua Hantu.....78
Gambar 3.67 Lineart final Gundala vs Godam.....81

Gambar 3.68 Proses Pewarnaan Gundala vs Godam.....82
Gambar 3.69 Hasil Akhir Gundala vs Godam.....83
Gambar 3.70 Lineart Poster Patriot Prahara.....84
Gambar 3.71 Proses Pewarnaan Poster Patriot Prahara.....85
Gambar 3.72 Hasil Akhir Poster Patriot Prahara.....86
Gambar 3.73 Lineart Final Poster Patriot Pemusnah Bumi.....87
Gambar 3.74 Proses Pewarnaan Poster Patriot Pemusnah Bumi.....88
Gambar 3.75 Hasil Akhir Poster Patriot Pemusnah Bumi.....89
Gambar 3.76 Lineart Poster Gundala.....91
Gambar 3.77 Pewarnaan Poster Gundala versi pertama.....92
Gambar 3.78 Hasil Akhir Poster Gundala versi pertama.....93
Gambar 3.79 Proses Pewarnaan Poster Gundala versi kedua.....94
Gambar 3.80 Hasil Akhir Poster Gundala versi kedua.....95
Gambar 3.81 Lineart Banjir Darah Pantai Sanur.....96
Gambar 3.82 Proses Pewarnaan Banjir Darah Pantai Sanur.....97
Gambar 8.83 Poster Banjir Darah Pantai Sanur.....98

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....14

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....XVIII
Lampiran 2 Form Bimbingan..... LXXVI
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Magang LXXVII
Lampiran 4 PROSTEP 01.....LXXX
Lampiran 5 PROSTEP 02.....LXXXI
Lampiran 6 PROSTEP 03.....LXXXII
Lampiran 7 PROSTEP 04.....XCIV
Lampiran 8 Karya.....XCV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA