

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bumilangit Entertainment (2025), perusahaan ini merupakan salah satu perusahaan hiburan berbasis karakter terkemuka di Asia yang mengelola perpustakaan tak tertandingi dengan lebih dari 1.200 karakter yang ditampilkan dalam komik yang diterbitkan dalam enam puluh tahun terakhir. Kekuatan karakter-karakter tersebut tidak hanya berdasarkan popularitas mereka, tetapi juga kekayaan cerita di balik setiap karakter. Karakter-karakter terbaik di perpustakaan kami termasuk Si Buta dari Gua Hantu (*The Sightless Warrior*), IP karakter nomor satu di Indonesia dan juga Gundala, superhero paling populer di Indonesia. Karakter-karakter kami telah ditampilkan di lebih dari 200 judul komik dan buku yang terjual kepada 5 juta pembaca dengan 30 juta penayangan, serta 13 film dan 21 episode serial televisi.

Pelaksanaan magang di Bumilangit memberikan kesempatan untuk mempelajari alur kerja kreatif yang terintegrasi, mempelajari proses kreatif secara langsung, mempelajari proses penciptaan ilustrasi secara langsung, mulai dari tahap sketsa awal, eksplorasi gaya visual, perancangan karakter, hingga *rendering* dan pewarnaan digital. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk membantu dalam proyek kreatif yang diwujudkan dalam berbagai bentuk media, sehingga dapat memahami bagaimana ilustrasi diterapkan secara fleksibel untuk kebutuhan yang berbeda. Pengalaman tersebut menjadi sarana penting untuk menjembatani teori ilustrasi di bangku kuliah dengan penerapannya dalam dunia industri.

Dengan demikian, magang di Bumilangit merupakan langkah strategis bagi mahasiswa desain komunikasi visual untuk mengasah keterampilan ilustrasi, memperkuat kemampuan adaptasi dalam lingkungan kerja kreatif, serta berkontribusi langsung dalam mendukung pengembangan perusahaan. Selain memperluas wawasan mengenai standar industri, kegiatan ini juga diharapkan mampu memperkaya kapasitas penulis agar dapat berperan aktif dalam perkembangan industri kreatif nasional,

khususnya dalam ranah ilustrasi dan desain komunikasi visual yang terus berkembang dinamis.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja dalam pelaksanaan magang *Acceleration Program* di Bumilangit adalah untuk memperoleh pengalaman nyata di dunia industri kreatif sekaligus mengembangkan kompetensi yang relevan dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual. Adapun tujuan kerja tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi dalam rangka menyelesaikan studi strata satu pada Program Studi Seni Rupa dan Desain.
2. Sebagai sarana memperluas pengalaman, baik dalam pengusaan *hardskill* seperti kemampuan ilustrasi, desain digital dan pengolahan visual, maupun *softskill* seperti komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu.
3. Sebagai wadah untuk mempraktikkan ilmu desain yang telah diperoleh di bangku perkuliahan, sehingga teori yang dipelajari dapat diimplementasikan secara nyata dalam proyek-proyek kreatif.
4. Sebagai kesempatan untuk mempelajari secara langsung proses kerja dalam industri kreatif di Indonesia, khususnya terkait alur produksi visual, pengembangan karakter, serta penerapan ilustrasi dalam berbagai media.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang dalam program *Acceleration Program* di Bumilangit dirancang agar mahasiswa dapat memahami secara langsung dinamika kerja di industri kreatif sekaligus melatih keterampilan praktis yang relevan dengan bidang keilmuan. Oleh karena itu, perlu dijelaskan secara rinci mengenai waktu pelaksanaan kerja serta prosedur pelaksanaan kerja yang ditempuh, mulai dari proses melamar hingga kegiatan magang berakhir. Uraian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai tahapan serta aturan yang berlaku selama kegiatan magang berlangsung.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang Acceleration Program di Bumilangit dimulai pada tanggal 9 Juli 2025 dan berakhir pada 9 November 2025, dengan total masa kerja selama empat bulan. Kegiatan kerja dilaksanakan pada hari Senin hingga Jumat dengan ketentuan jam kerja mengikuti kebijakan perusahaan, yaitu pukul 09.00 hingga 17.00 WIB, serta bersifat *work from office* (WFO) sesuai kebutuhan proyek yang sedang berjalan. Dalam kondisi tertentu, penyesuaian sistem kerja dapat dilakukan secara *work from home* atau *work from anywhere* sesuai arahan pembimbing perusahaan, sehingga fleksibilitas kerja tetap terjaga.

Selama pelaksanaan magang, seluruh hasil kerja yang dihasilkan penulis, baik berupa ilustrasi, desain, maupun materi kreatif lainnya, merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual milik perusahaan dan pihak terkait. Hak tersebut mencakup namun tidak terbatas dari pada hak cipta, hak komersial, dan bentuk hak kekayaan intelektual lainnya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penulis berkewajiban menjaga kerahasiaan serta menghormati segala kebijakan perusahaan terkait penggunaan dan pengelolaan karya yang dihasilkan selama periode magang berlangsung.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja pada kegiatan magang di Bumilangit diawali dengan pengajuan permohonan magang yang disampaikan oleh penulis melalui jalur rekomendasi dari pihak internal perusahaan. Pada tahap awal, penulis melengkapi berkas administrasi berupa *curriculum vitae* (CV) dan portofolio karya sebagai bahan pertimbangan perusahaan dalam menilai kompetensi dan kesesuaian kemampuan dengan kebutuhan divisi yang relevan. Rekomendasi yang diberikan kemudian mempermudah proses administrasi sehingga lamaran dapat diproses secara lebih cepat. Setelah itu, pihak perusahaan melalui divisi *Human Resource Development* (HRD)

melakukan konfirmasi dan mengirimkan panggilan resmi kepada penulis untuk mengikuti tahapan wawancara.

Tahapan selanjutnya adalah penulis melaksanakan wawancara secara langsung pada tanggal 8 Juli 2025 pukul 15.00 WIB di kantor Bumilangit yang beralamat di Gedung Graha Amarta, Jl. Ciputat Raya No. 5, Lantai 3&5, Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Wawancara dilakukan oleh perwakilan dari divisi kreatif yang berwenang, dengan tujuan memberikan penjelasan terkait bidang pekerjaan, tanggung jawab, dan aturan berlaku selama magang. Melalui wawancara tersebut, perusahaan sekaligus memastikan kesesuaian kompetensi penulis dengan kebutuhan proyek yang sedang dijalankan.

Setelah adanya kesepakatan mengenai jadwal, tanggung jawab kerja, serta ruang lingkup pekerjaan, penulis dinyatakan diterima untuk mengikuti program magang di Bumilangit. Seluruh tahapan tersebut menjadi dasar penting bagi keberlangsungan kegiatan magang, sehingga penulis dapat melaksanakan tugas sesuai arahan pembimbing sekaligus menjaga profesionalitas dalam mendukung proyek-proyek kreatif yang dijalankan perusahaan.

