

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Virtuosity UMN merupakan sebuah perusahaan non-profit yang berada di bawah naungan Program Studi Film dan Animasi UMN. Perusahaan ini bergerak dalam bidang industri Film dan Animasi berdasarkan *Information and Communication Technology* (ICT). Maka dari itu, Virtuosity UMN telah menghasilkan berbagai karya dan inovasi digital kreatif yang ditujukan baik untuk proyek internal maupun eksternal Program Studi Film dan Animasi UMN.

2.1.1 Profil Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah universitas berbasis ICT yang berada di bawah naungan Yayasan Multimedia Tangerang Nusantara. UMN pertama kali berdiri pada tahun 2005 oleh Kompas Gramedia dan diresmikan pada 2009 oleh Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh DEA, selaku Menteri Pendidikan Nasional pada saat itu. UMN memiliki visi untuk menjadi universitas yang unggul di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, serta menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi yang disertai dengan jiwa wirausaha dan berbudi pekerti luhur. Sedangkan, misi UMN adalah untuk ikut berpartisipasi dalam mencerdaskan dan memajukan kehidupan dan kesejahteraan rakyat Indonesia melalui pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat), sehingga kualitas sumber daya manusia di Indonesia dapat meningkat.

UMN memiliki logo yang menyerupai bola dunia berwarna biru dengan aksent kotak-kotak berwarna putih. Bentuk bola dunia memiliki makna bahwa UMN merupakan sebuah universitas yang global dan memiliki kredibilitas dengan standar internasional. Kotak-kotak putih yang terbuka

melambangkan keterbukaan ide para mahasiswa untuk menggapai cita-cita mereka. Sedangkan, kotak-kotak putih yang berada di dalam bola dunia menyimbolkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang saling terhubung satu sama lain dan membentuk sebuah keharmonisan. Lalu, logo yang berwarna biru merepresentasikan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi (ICT).



Gambar 2.1 Logo UMN
Sumber: <https://www.umn.ac.id/>

UMN memiliki empat Fakultas, yaitu Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Bisnis, dan Fakultas Ilmu Komunikasi. Awalnya, studi mengenai Sinematografi dan Animasi berada di bawah Program Studi Desain Komunikasi Visual. Namun pada 2016, peminatan film dan animasi dipisah menjadi program studinya tersendiri hingga saat ini, yaitu Program Studi Film dan Animasi dengan dua pilihan peminatan, yakni film dan animasi.



Gambar 2.2 Logo Prodi Film dan Animasi UMN
Sumber: <https://film.umn.ac.id/brand-identity/new-logo/>

Virtuosity UMN merupakan sebuah *Film Production Lab* bersifat *non-profit* yang berupa “*Center of Excellence*” dari Prodi Film UMN. Sejak 2020, perusahaan ini telah didirikan sebagai tempat bagi mahasiswa dan dosen Program Studi Film dan Animasi UMN untuk menghasilkan karya-karya dan inovasi kreatif yang bergerak di bidang industri animasi. Virtuosity UMN memiliki misi untuk menyelenggarakan pembelajaran di bidang film dan animasi yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan intelektualitas seluruh civitas akademik, menjalankan program penelitian yang mendukung kemajuan ilmu film dan animasi, serta memanfaatkan pengetahuan mengenai film dan animasi untuk memberikan dampak positif kepada masyarakat. Sedangkan, visi dari Virtuosity UMN adalah untuk menjadi *Production Lab* yang unggul di bidang pembelajaran dan penciptaan film dan animasi yang didasarkan pada *Information and Communication Technology* (ICT), serta menghasilkan individu yang berwawasan luas, berkompeten, memiliki semangat bisnis, dan berbudi pekerti luhur.

Selama Virtuosity UMN berdiri, perusahaan ini telah membantu Prodi Film dan Animasi UMN dalam membuat konten-konten yang dibutuhkan oleh *event* yang diadakan oleh Prodi Film dan Animasi UMN. Contohnya, pembuatan konten promosi Muniverse di sosial media, pembuatan *asset* grafis untuk acara wisuda XXVII UMN, *website* berisi panduan tugas akhir untuk mahasiswa tingkat akhir, hingga persiapan *event* ALMANAC yang merupakan acara tahunan Prodi Film dan Animasi UMN. Selain dari proyek-proyek internal dari Prodi Film dan Animasi UMN, Virtuosity UMN juga telah mengerjakan proyek-proyek yang bersifat eksternal. Contohnya, Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023) (A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, 2024).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Virtuosity UMN pertama kali didirikan secara *non-formal* oleh Kepala Program Studi Film, Bapak Kus Sudarsono, sebagai sebuah

Production Lab yang dapat membantu Prodi Film dan Animasi dalam menghasilkan karya-karya digital yang baru dan kreatif untuk kepentingan mahasiswa dan masyarakat. Saat awal Virtuosity UMN berdiri, Bapak Kus Sudarsono menunjuk Bapak Christian Aditya sebagai koordinator pertama Virtuosity UMN. Namun pada akhir tahun 2022, tanggung jawab koordinator tersebut dialihkan kepada Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, seorang dosen animasi di UMN, hingga saat ini.

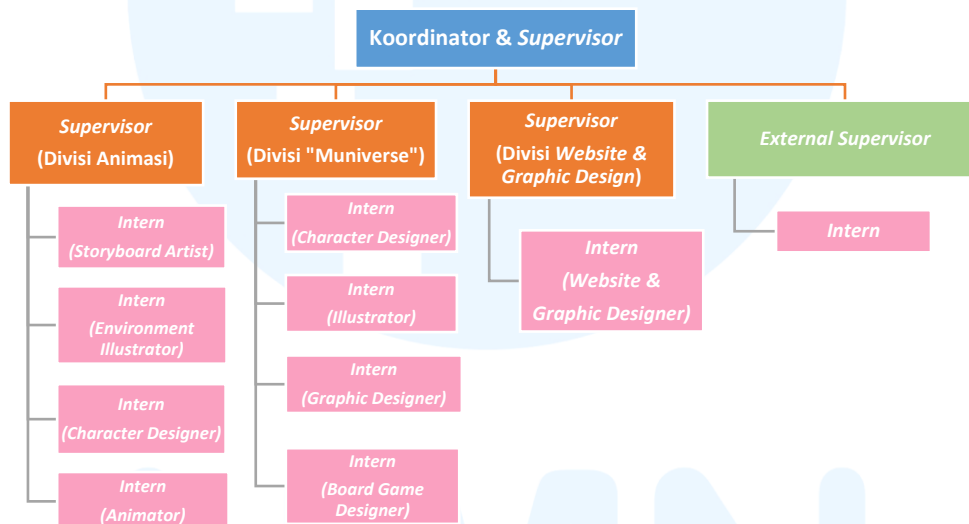
Selama beberapa tahun Virtuosity UMN berdiri, perusahaan ini telah berkontribusi dalam berbagai proyek baik yang bersifat internal di Prodi Film dan Animasi UMN, maupun eksternal UMN. Beberapa proyek yang pernah digarap oleh Virtuosity UMN adalah “Tamtamtaram” pada tahun 2019, “Tangverse” pada tahun 2022, “Proyek Pemodernan Sastra” pada tahun yang sama, serta “Proyek Microlearning Kemdikbud” yang dilaksanakan pada tahun 2023. Saat ini, Virtuosity UMN sedang mengerjakan sebuah proyek bernama “Muniverse” yang pertama kali dimulai pada tahun 2023 oleh Bu Christine Mersiana Lukmanto, yang dibantu oleh Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya (A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, 2024).

Virtuosity UMN ingin lebih berfokus pada perancangan world-building “Muniverse”, beserta produk-produk turunannya yang beragam agar *asset* Mun-Mun dan Karu, dua tokoh fiksi utama di “Muniverse”, dapat digunakan dan dilestarikan dalam jangka panjang. Maka dari itu hingga saat ini, Virtuosity UMN sedang melakukan pengembangan terhadap perancangan media-media alternatif lainnya seperti stiker untuk aplikasi “LINE”, animasi pendek, *pop-up book*, hingga *board game* yang terinspirasi dari Ludo dan Ular Tangga. Selain sebagai bagian dari proyek “Muniverse”, Mun-Mun dan Karu juga digunakan sebagai maskot utama event tahunan Peminatan Animasi dari Prodi Film dan Animasi UMN, “ALMANAC”.

Selain itu, saat ini Virtuosity UMN juga aktif terlibat dalam beberapa proyek penelitian bersama dengan dosen-dosen dari Program Studi Film.

Contohnya seperti proyek film pendek dan card game yang mengangkat tema mengenai batik Jogja oleh Ibu Angelia Lionardi, serta proyek film pendek mengenai teman-teman tuli yang dipimpin oleh Ibu Siti Adlina, salah satu dosen dari Peminatan Film Prodi Film dan Animasi UMN (A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, 2024). Melalui proyek-proyek ini, Virtuosity UMN telah menunjukkan komitmen dan dukungan mereka terhadap perkembangan kreativitas dan penelitian di bidang film dan animasi Indonesia, sekaligus memperkaya wawasan orang banyak melalui media yang beragam.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Virtuosity UMN
 Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, 20 September 2024

Di atas ini merupakan bagan struktur organisasi Virtuosity UMN. Virtuosity UMN bergerak di bawah naungan Prodi Film dan Animasi UMN dengan seorang Koordinator, yang sekaligus merupakan *Supervisor*, sebagai jabatan tertinggi di perusahaan. Di bawah Koordinator, terdapat seorang *External Supervisor* dan tiga *Supervisor* lainnya yang masing-masing mengawasi dan bertanggung jawab atas tiga divisi yang berbeda, yaitu Divisi Animasi, Divisi “Muniverse”, dan Divisi *Website & Graphic Design*. Lalu, di bawah masing-masing *Supervisor* terdapat *Intern* (mahasiswa magang) yang bekerja sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang diperlukan di tiap divisi. Sebagai seorang mahasiswa DKV, Penulis

ditempatkan sebagai *Intern* di bawah Divisi *Website & Graphic Design* sebagai *Website & Graphic Designer*.

Koordinator memiliki tugas untuk mengkoordinasi dan mengelola program-program kerja di perusahaan secara keseluruhan agar perusahaan memiliki alur kerja yang jelas dan terorganisir. Sedangkan, *Supervisor* memiliki tugas untuk membimbing para *Intern* selama mengerjakan program kerja, serta mengawasi prosedur dan progres kerja para *Intern* agar program kerja yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan lancar. *Intern* bertugas dalam mengerjakan dan melaksanakan program kerja sesuai dengan *jobdesk* dan panduan yang telah diberikan oleh Koordinator dan *Supervisor*.

Di Lab Virtuosity UMN, Divisi Animasi bertugas dalam pembuatan film animasi pendek yang mengangkat tema tentang batik Jogja oleh Ibu Angelia Lionardi. Pada divisi ini, para *Intern* dibagi masing-masing sebagai *Storyboard Artist*, *Environment Illustrator*, *Character Designer*, dan *Animator*. Sedangkan, Divisi “Muniverse” bertugas dalam mengembangkan IP dan cerita seputar “Muniverse” secara lebih luas, serta mengembangkan “Muniverse” ke berbagai media lainnya, seperti *Board Game*, Stiker LINE, Komik Strip, dan Media Sosial. Maka dari itu, pada divisi ini terdapat beberapa *Intern* yang masing-masing bekerja sebagai *Character Designer*, *Illustrator*, *Graphic Designer*, serta *Game Designer*.

Sementara itu, Divisi *Website Design* bertanggung jawab atas pembuatan *website* yang berisikan panduan pengerjaan tugas akhir untuk mahasiswa tingkat akhir prodi animasi UMN. Namun, selain dari pembuatan *website*, Penulis, selaku *Intern* di bawah divisi ini, juga diberikan *jobdesk* untuk membuat desain-desain grafis seperti poster, *banner*, desain plakat, dan buku, untuk keperluan seminar, *talkshow*, wisuda, hingga pencetakan buku yang berisikan karya-karya dari mahasiswa Yayasan Bina Adaktya. Oleh karena itu, selama melaksanakan prosedur magang di Lab Virtuosity UMN, Penulis berkerja sebagai seorang *Website Designer* sekaligus *Graphic Designer*.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak awal Lab Virtuosity UMN berdiri, perusahaan ini telah menghasilkan berbagai karya digital yang kreatif dan inovatif. Karya-karya yang telah dihasilkan oleh Lab Virtuosity UMN memiliki maksud dan tujuan yang beragam, seperti untuk kepentingan dalam prodi Film dan Animasi UMN, hingga kegiatan eksternal UMN. Di bawah ini adalah karya-karya yang telah dihasilkan oleh Lab Virtuosity UMN dari tahun 2022 – 2023.

2.3.1 Pemodernan Sastra (2022)

Pada bulan Mei hingga November tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, serta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bekerja sama untuk melaksanakan sebuah program pengembangan dan pemodernan sastra dengan cara memproduksi 32 film animasi yang mengangkat berbagai cerita rakyat dan legenda dari Indonesia. Bersama dengan beberapa SMK lokal di Indonesia, Lab Virtuosity UMN juga ikut berkontribusi dalam pembuatan tiga judul animasi cerita rakyat pada program pemodernan sastra ini, yaitu:

- **Kolaborasi UMN & SMK Muhammadiyah 1 Semarang: “Tak ada Ikan di Igi”**

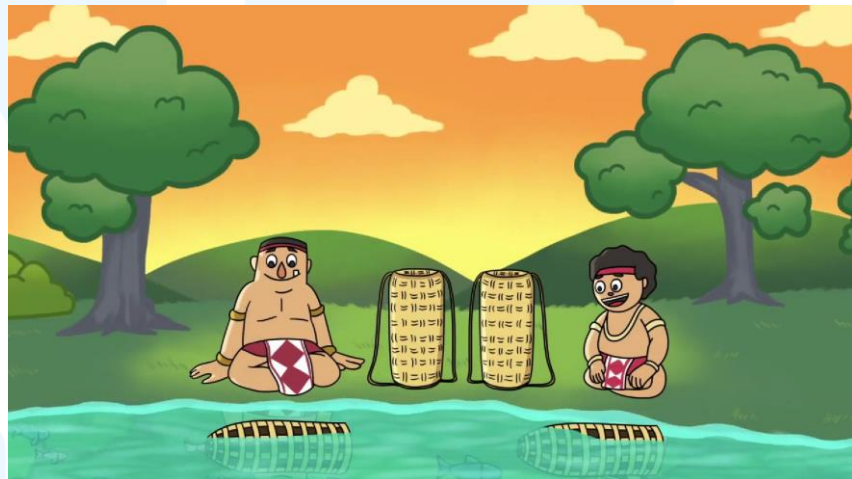


Gambar 2.4 Scene Animasi “Tak ada Ikan di Igi”
Sumber: https://youtu.be/PL4vv01IcY8?si=l4g_VwKUMSd3e6lr

- *Director:* Firman Widyasmara

- *Asst. Director*: Aleysa Kirana
- Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang
- Pengarah Teknis: Febryo Valentino
- *Supervisor* UMN: Dominika Anggraeni Purwaningsih
- Tim UMN: Adrianus Joe Pascal, Nasya Hikari, Carol Trifosa, Felix Ezra, Anastasia Rachel

- **Kolaborasi UMN & SMKN 2 Banjarmasin: “Teduhnya Bukit Kelam”**



Gambar 2.5 Scene Animasi “Teduhnya Bukit Kelam”
 Sumber: <https://youtu.be/4bv6Vwt8u0Q?si=auxWfeLs1xFuxmHH>

- *Director*: Firman Widyasmara
- *Asst. Director*: Aleysa Kirana
- Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang
- Pengarah Teknis: Febryo Valentino
- *Supervisor* UMN: Christine Mersiana Lukmanto
- Tim UMN: Lafionna G. Manoppo, Liana Anastasia, Clarissa Fortuna, Amanda Gabriel, Leonardo Soegirman

- **Kolaborasi UMN & SMKN 1 Indramayu: “Pesut Siut”**



Gambar 2.6 Scene Animasi “Pesut Siut”

Sumber: <https://youtu.be/awlZulibxBM?si=VHEanSN1vdZaMgCS>

- *Director*: Firman Widyasmara
- *Asst. Director*: Aleysa Kirana
- Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang
- Pengarah Teknis: Febryo Valentino
- *Supervisor UMN*: Ahmad Arief A.
- Tim UMN: Grevance Miguel, Jihan Dyahputri, Joseph Amadeus Bustami, Gabriella Chloe Suhartono, Bilqis Athya Latisha Masyhur

2.3.2 Tangverse Project (Tangerang Metaverse) (2022)

Pada tahun 2022, Pemkot Kabupaten Tangerang menginisiasi untuk membuat sebuah versi *Metaverse* dari Kota Tangerang melalui proyek yang disebut “Tangverse”. Tim dari Lab Virtuosity UMN diberikan tugas untuk membuat rancangan desain tokoh avatar untuk *user*, serta desain tokoh avatar

untuk Walikota Tangerang, Arief Rachadiono Wismansyah, dan Wakil Walikota Tangerang, Drs. H. Sachrudin, yang pada saat itu sedang menjabat.



Gambar 2.7 Sketsa Avatar Walikota & Wakil Walikota Tangerang
Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Gaya visual yang digunakan pada proyek ini adalah *artstyle* kartun. *Artstyle* ini memiliki tampilan yang lucu dan ekspresif, sehingga cenderung mudah untuk diterima oleh rakyat dari segala kalangan, terutama anak-anak dan remaja. Selama proses pembuatan desain avatar untuk Walikota dan Wakil Walikota Tangerang, tim desainer dari Lab Virtuosity UMN melalui beberapa tahapan proses berupa pembuatan sketsa desain alternatif sebelum akhirnya disetujui oleh pihak Tangverse.



Gambar 2.8 Desain Final Avatar Walikota & Wakil Walikota Tangerang
Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Setelah sketsa sudah terpilih, maka tim desainer Lab Virtuosity UMN dapat lanjut ke tahap *finishing & rendering* karakter tersebut seperti gambar yang ada di atas. Desain yang sudah final kemudian dibuat versi *full body* dengan tampak depan, belakang, samping, dan serong. Hal ini bertujuan agar gambar tersebut dapat menjadi referensi yang baik dan jelas untuk tim desain lainnya yang akan melanjutkan perkembangan proyek “Tangverse”.



Gambar 2.9 Desain Final Avatar *User* Umum “Tangverse”
Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Selain dari desain avatar Walikota dan Wakil Walikota Tangerang, Lab Virtuosity UMN juga mendesain avatar untuk *user* umum pengguna “Tangverse”. Avatar *user* ini didesain untuk merepresentasikan warga kota Tangerang di dalam *metaverse* ini. Maka dari itu, desain avatar yang disediakan untuk merepresentasikan *user* memiliki dua pilihan, yaitu laki-laki dan perempuan.

2.3.3 Proyek Video *Micro Learning* Kemendikbud Tipe 2 (2023)

Pada tahun 2023, Lab Virtuosity UMN terlibat dalam pembuatan 32 video pembelajaran yang ditujukan untuk guru dan tenaga pengajar di seluruh Indonesia. Proyek ini memiliki tujuan untuk membantu guru dan tenaga pengajar dalam mengembangkan metode pembelajaran di dalam kelas, sehingga kualitas pembelajaran siswa juga dapat ikut meningkat. Melalui

proyek ini, Kemendikbud mengharapkan agar teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

Proyek ini memiliki tiga tipe video, yaitu *live-action*, *motion graphics*, dan *hybrid* (gabungan antara *live-action* dan *motion graphics*). Tim dari Lab Virtuosity UMN memilih untuk melakukan produksi video tipe 2, yaitu video yang dibuat menggunakan metode *motion graphics*. Proyek ini memiliki tiga kategori video yang berbeda, yaitu “Permodelan Pembelajaran” (21 Video), “Mengelola Program Sekolah yang Berdampak pada Murid” (7 video), dan “Komunitas Belajar dalam Sekolah” (4 video).



Gambar 2.10 Cuplikan Video *Micro Learning* Kemendikbud Tipe 2
Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Di atas ini merupakan sedikit cuplikan dari salah satu *sample* video yang telah dibuat oleh Lab Virtuosity UMN. Namun, cuplikan video *micro learning* tersebut masih bersifat *confidential* karena video pembelajaran ini belum dirilis secara resmi oleh Kemendikbud.

2.3.4 Muniverse (2023)

“Muniverse” merupakan sebuah proyek IP dari Prodi Film UMN yang diinisiasi oleh Christine Mersiana Lukmanto dan Yohanes Merci. Proyek ini memiliki tujuan untuk mengembangkan *universe* dari maskot acara tahunan prodi Film dan Animasi, “ALMANAC”. Maskot-maskot utama dari *event* ini adalah seekor kelinci betina berwarna merah muda yang bernama Mun-Mun, dan seekor rusa jantan berwarna ungu yang bernama Karu.

Awalnya, proyek “Muniverse” dibuat hanya dengan tujuan untuk menjadikan “ALMANAC” sebagai sebuah komoditas bisnis acara tahunan dari Prodi Film dan Animasi, serta menjadi tempat untuk mengapresiasi karya-karya dari mahasiswa peminatan Film dan Animasi. Namun, visi dari proyek “Muniverse” berkembang menjadi lebih besar dengan upaya untuk mengembangkan *universe* Mun-Mun dan Karu, sehingga proyek ini dapat menjadi komoditas yang independen. Sejauh ini, tim grafis dari Lab Virtuosity UMN telah membuat desain karakter Mun-Mun dan Karu, serta *asset* visual lainnya yang ditujukan untuk pembuatan stiker LINE, serta animasi dan komik.

Mun-mun



Gambar 2.11 *Character Design* Mun-Mun

Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Gambar di atas merupakan *Character Design Sheet* Mun-Mun. Mun-Mun merupakan seekor kelinci betina yang energetik dan saat ini sedang menjalankan studinya di Prodi Film. Ia memiliki kepribadian yang ekstrovert dan ramah ke banyak orang, sehingga Mun-Mun kerap terlihat ceria dan dikelilingi oleh banyak teman. Mun-Mun memiliki hobi berolahraga, jalan-jalan, dan berbelanja.

Karu



Gambar 2.12 *Character Design* Karu
Sumber: A. A. Adiwijaya, Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Gambar di atas ini merupakan *Character Design Sheet* Karu. Karu merupakan seekor rusa jantan yang pendiam dan selalu tampak tenang. Saat ini, Karu sedang menjalankan studinya sebagai murid Animasi. Berbeda dengan Mun-Mun, Karu memiliki kepribadian introvert, sehingga ia tidak memiliki teman yang banyak dan lebih memilih untuk menghabiskan waktunya sendirian. Maka dari itu, Karu memiliki hobi bersantai, bermain *game*, membaca buku, dan menulis puisi.

Selain dari desain karakter Mun-Mun dan Karu di atas, saat ini Lab Virtuosity UMN juga sedang mengembangkan beberapa media alternatif lain untuk pengembangan “Muniverse”, yaitu *Board Game* Ludo dan Ular Tangga, stiker LINE, *asset* visual untuk series animasi dan komik, serta *Tarot Card*. Berikut merupakan karya-karya yang saat ini telah dibuat:

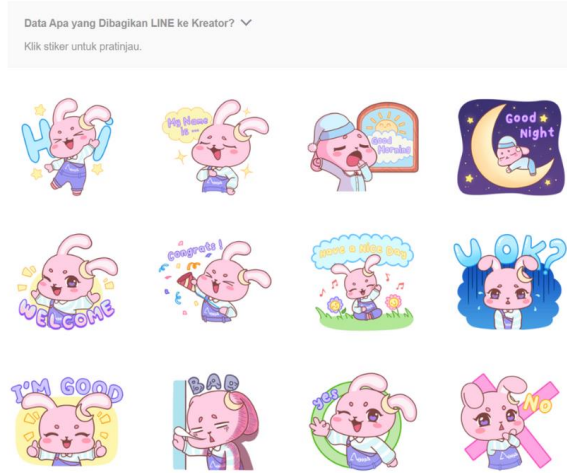
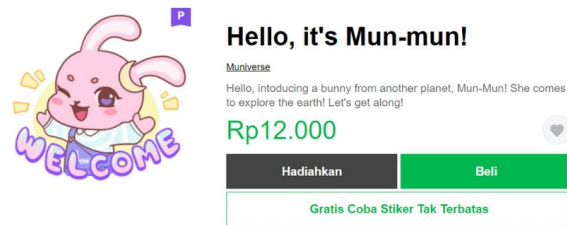
- ***Board Game* Ludo & Ular Tangga**



Gambar 2.13 *Board Game* Ludo & Ular Tangga “Muniverse”
Sumber: Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Board Game “Muniverse” di atas merupakan hasil modifikasi dari *Board Game* Ludo dan Ular Tangga yang asli. Pada *Board Game* Ludo & Ular Tangga “Muniverse”, pemain akan diberikan kartu-kartu “*Power Up*” berupa *skill-skill* yang dapat menambah *experience* dan unsur kebaruan dalam permainan papan ini. Desain pada kedua *Board Game* ini menggunakan unsur-unsur yang bertemakan luar angkasa. Hal ini dikarenakan Mun-Mun dan Karu berasal dari planet lain di luar Bumi, sehingga tim grafis dari Lab Virtuosity UMN ingin memberikan kesan yang imersif kepada pemain seakan pemain ikut menjelajahi angkasa bersama dengan karakter-karakter dari “Muniverse”.

- Stiker LINE



Gambar 2.14 Stiker LINE “Muniverse”
Sumber: LINE Store “Muniverse”

Stiker LINE merupakan stiker digital yang dapat digunakan oleh *user* aplikasi LINE untuk mengungkapkan emosi *user* dengan lebih baik dan meningkatkan *experience user* selama berkomunikasi. Sejauh ini, “Muniverse” telah merilis 18 set stiker di LINE Store dengan tema yang beragam. Stiker-stiker ini dapat dibeli oleh *user* secara langsung dengan harga Rp 12.000 per satu set stiker yang berisi 24 stiker. Untuk membeli stiker LINE “Muniverse”, *user* dapat mengetik “Muniverse” di kolom pencarian LINE Store dan membeli set stiker yang diinginkan. Setelah itu, *user* dapat mengunduh stiker tersebut untuk bisa digunakan selama *chatting* menggunakan aplikasi LINE.

- **Tarot Card**

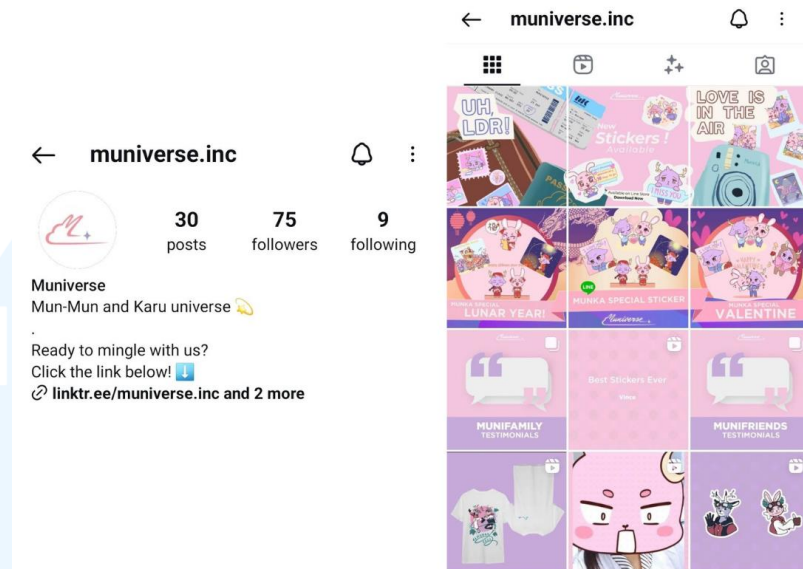


Gambar 2.15 *Tarot Card* “Muniverse”
Sumber: Dokumen Perusahaan, Oktober 2024

Tarot Card adalah set kumpulan kartu permainan bergambar yang kerap digunakan untuk melihat dan memprediksi masa lampau, masa sekarang, dan masa depan. Tiap kartu tarot juga memiliki makna yang berbeda, sehingga kartu ini kerap dipakai untuk *fortune-telling* dan *self-discovery*. *Tarot Card* “Muniverse” menggunakan visual yang menampilkan karakter Mun-Mun dan Karu yang sedang merepresentasikan gambar dari tiap kartu tarot yang berbeda. Visual yang digunakan menggunakan gaya visual *chibi vector* dengan warna yang *vibrant*, sehingga terlihat menarik dan lucu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- **Sosial Media Instagram**



Gambar 2.16 Akun Instagram “Muniverse”
Sumber: Instagram @muniverse.inc

“Muniverse” memiliki akun Instagram resmi dengan nama @muniverse.inc. Akun Instagram ini berfungsi sebagai media promosi, terutama untuk mempromosikan *merchandise*, stiker LINE, serta lowongan magang. Secara keseluruhan, akun Instagram “Muniverse” kerap menggunakan kombinasi warna merah muda dan ungu pada *layout* dan desain-nya. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan karakter utama dari “Muniverse”, yaitu Mun-Mun, si kelinci energetik berwarna merah muda, dan Karu, si rusa kalem berwarna ungu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA