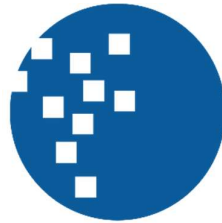


**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* TENTANG
DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE
UNTUK DEWASA MUDA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Melvy Eka Putri

0000034709

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* TENTANG

DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE

UNTUK DEWASA MUDA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Melvy Eka Putri

0000034709

UMN

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Melvy Eka Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034709

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* TENTANG
DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE UNTUK DEWASA MUDA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Juni 2023



(Melvy Eka Putri)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF TENTANG *DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE* UNTUK DEWASA MUDA

Oleh

Nama : Melvy Eka Putri
NIM : 00000034709
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.
0309089201/E066120

Penguji

Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/E039375

Pembimbing

Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Xoliande, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melvy Eka Putri
NIM : 00000034709
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* TENTANG

***DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE* UNTUK DEWASA MUDA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Maret 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Melvy Eka Putri)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan ini. Pengetahuan tentang apa yang diperlukan seseorang dalam berhubungan baik dalam hubungan karir, sosial, maupun romantis dapat menjadi sesuatu yang membingungkan, terutama untuk penulis sendiri. Dalam penulisan laporan ini, ternyata banyak orang yang juga merasa seperti itu, dan bahkan ada studi yang mencoba membantu dalam pemahaman melalui riset dan teori yang memberikan wawasan baru kepada penulis.

Penulis tidak dapat mengerjakan Tugas Akhir tanpa bantuan banyak orang di sekitar. Maka dari itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Sheila Putri Fajrianti, M.Psi., Psikolog dari Student Support UMN, sebagai narasumber yang telah membantu dalam pencarian data untuk topik.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi referensi yang baik dan membantu banyak orang dalam refleksi diri.

Tangerang, 13 Maret 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Melvy Eka Putri)

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* TENTANG
DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE
UNTUK DEWASA MUDA**

(Melvy Eka Putri)

ABSTRAK

Disorganized attachment style adalah gaya kelekatan dengan kecemasan (*image of self*) tinggi dan penghindaran tinggi (*image of others*) dalam individu. Sikap *disorganized attachment style* tidak dapat diprediksi dan dapat membuat hubungan baik dalam karir, sosial, maupun romantis membingungkan. Hal ini dapat membuat dewasa muda yang memulai hidup dengan hubungan karir dan romantis menjadi rentan terhadap berbagai gangguan mental seperti *personality disorder* dan depresi. Dilakukan pengumpulan data dengan berbagai metode untuk merancang media informasi. Pengumpulan data kualitatif adalah wawancara, studi referensi, observasi dan studi eksisting. Pengumpulan data untuk data kuantitatif digunakan dengan kuisioner. Metode perancangan yang digunakan adalah proses mengembangkan media interaktif oleh Griffey. Media perancangan utama adalah situs *storytelling* informatif yang dapat menyentuh secara personal dapat membantu dewasa muda dalam hubungan yang sedang dijalani. Situs memiliki fitur informasi, cerita, artikel, event, dan kontak. Situs bercerita tentang Mimosa yang memiliki *disorganized attachment* dan bersembunyi dari teman baiknya Rafin dibalik bunglon. Media perancangan sekunder adalah iklan *overlay* Youtube, iklan *story* Instagram, stiker WhatsApp, dan pin. Berdasarkan *alpha test* dan *beta test*, situs *storytelling* dapat memberikan informasi tentang *disorganized attachment*.

Kata kunci: *attachment*, *storytelling*, dewasa muda, situs

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**DESIGNING STORYTELLING WEBSITE ABOUT
DISORGANIZED ATTACHMENT STYLE FOR YOUNG ADULTS**

(Melvy Eka Putri)

ABSTRACT (English)

Disorganized attachment style an attachment style with high anxiety (image of self) and high avoidance (image of others). This makes them unpredictable and confusing in relationship whether it is career, social, or romantic. Young adults is the times where people begins a lot of their serious relationship in those aspect and disorganized attachment can significantly affect such relationship in negative way. This will make the vulnerable towards all kinds of mental disorders such as personality disorders and depression. Method used for qualitative data are expert interview, existing study, reference study, and observation while the method used for quantitative data is survey. The methods for designs that is used is Griffey's interactive media design development. This makes the creation of storytelling website being an effective main media to give light to this issue. In this site user can access various information, articles, events, contact, and story about this issue. The story in the site is about a girl named Mimosa that has disorganized attachment and cope with her interpersonal problems by replacing herself with a chameleon robot to talk to her best friend Rafin. The process of designing also include a secondary media that advertise the site using youtube overlay, instagram story, WA stickers, and a pin. Based on the results of alpha and beta test, storytelling site is capable of giving information about disorganized attachment.

Keywords: attachment, storytelling, young adults, website

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Elemen Desain	5
2.1.1 <i>Shape and Space</i> (Bentuk dan Ruang)	5
2.1.2 <i>Line</i> (Garis)	8
2.1.3 <i>Size</i> (Ukuran)	9
2.1.4 <i>Color</i> (Warna)	9
2.1.4.1 <i>Color Schemes</i> (Skema Warna)	11
2.1.4.2 Psikologi Warna	16
2.1.5 Tekstur	21
2.1.6 Tipografi	21
2.1.6.1 <i>Serif</i>	22
2.1.6.2 <i>Sans Serif</i>	23
2.2 Prinsip Desain	24
2.2.1 Prinsip Gestalt	24

2.2.1.1	<i>Similarity Principle</i>	25
2.2.1.2	<i>Contrast Principle</i>	25
2.2.1.3	<i>Continuity Principle</i>	26
2.2.1.4	<i>Proximity Principle</i>	27
2.2.1.5	<i>Grouping Principle</i>	27
2.2.2	Sistem Grid	28
2.3	Storytelling Interaktif	30
2.3.1	Plot	31
2.3.2	Karakter	33
2.3.2.1	<i>Archetypes</i>	34
2.3.2.2	Bentuk dan Siluet	36
2.3.3	<i>Environment</i>	37
2.4	Disorganized Attachment Style	38
2.4.1	Penyebab	40
2.4.2	Dampak	41
2.4.3	Penanganan	43
2.5	Dewasa Muda	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		45
3.1	Metodologi Penelitian	45
3.1.1	Metode Kualitatif	45
3.1.2	Metode Kuantitatif	48
3.1.2.1	Kuesioner	49
3.1.2.2	Hasil Kuesioner	49
3.1.2.3	Kesimpulan Kuesioner	51
3.1.3	Studi Eksisting	52
3.1.3.1	Kesimpulan Studi Eksisting	57
3.1.4	Studi Referensi	58
3.1.4.1	Kesimpulan Studi Referensi	61
3.2	Metodologi Perancangan	61
3.2.1	Definisi Proyek	61
3.2.2	Desain Proyek	62
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		65

4.1	Strategi Perancangan	65
4.1.1	Definisi	65
4.1.1.1	<i>Market Research</i>	65
4.1.1.2	<i>User Research</i>	67
4.1.1.3	<i>Visual Research</i>	68
4.1.2	Desain Proyek	99
4.1.2.1	<i>Flowchart dan IA</i>	99
4.1.2.2	<i>Wireframes dan Storyboard</i>	100
4.1.2.3	<i>Interface Design</i>	102
4.1.2.4	<i>Prototyping</i>	103
4.1.2.5	Hasil Karya Media Utama	105
4.1.2.6	Analisis Alpha	110
4.1.2.7	Media Sekunder	118
4.2	Analisis Beta	124
4.3.1	Analisis Desain Media Utama	124
4.3.2	Analisis Desain Media Sekunder	135
4.3.3	Analisis Beta Test	140
4.3	Budgeting	144
BAB V	PENUTUP	146
5.1	Simpulan	146
5.2	Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxii

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Rune Factory 3: Rute Sofia	54
Tabel 3.2 The Attachment Project	55
Tabel 3.3 Analisis SWOT Emily is Away	57
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Visual	111
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Interaktivitas	113
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Konten	114
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Visual 2	141
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Interaktivitas 2	143
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Konten 2	144
Tabel 4.7 <i>Budgeting</i> Media Utama dan Media Sekunder	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Positive and Negative Space</i>	5
Gambar 2.2 Contoh Karya dengan <i>Actual Space</i>	6
Gambar 2.3 Contoh Karya dengan <i>Pictorial Space</i>	6
Gambar 2.4 Contoh Karya dengan <i>Pschological Space</i>	7
Gambar 2.5 Contoh Karya dengan <i>Physical Space</i>	7
Gambar 2.6 Karya dengan Garis yang Konsisten	8
Gambar 2.7 Ukuran sebagai <i>Emphasis</i>	9
Gambar 2.8 Penggunaan <i>Hue</i> dalam Cerita Interaktif.....	10
Gambar 2.9 Penggunaan <i>Tone</i> dalam Cerita Interaktif.....	10
Gambar 2.10 Penggunaan Saturasi dalam Cerita Interaktif.....	11
Gambar 2.11 Warna <i>Monotone</i> dalam Cerita Interaktif.....	12
Gambar 2.12 Warna <i>Monochromatic</i> dalam Cerita Interaktif	12
Gambar 2.13 Warna <i>Analogous</i> dalam Cerita Interaktif.....	13
Gambar 2.14 Warna <i>Complementary</i> dalam Cerita Interaktif	14
Gambar 2.15 Warna <i>Split Complementary</i> dalam Cerita Interaktif.....	14
Gambar 2.16 Warna <i>Triad</i> dalam Cerita Interaktif.....	15
Gambar 2.17 Warna <i>Tetrad</i> dalam Cerita Interaktif.....	15
Gambar 2.18 Penggunaan Tekstur dalam Cerita Interaktif.....	21
Gambar 2.19 Contoh Penggunaan <i>Typeface Old-style serif</i>	22
Gambar 2.20 Contoh Penggunaan <i>Typeface Transitional Roman</i>	23
Gambar 2.21 Contoh Penggunaan <i>Typeface Modern Serif</i>	23
Gambar 2.22 Contoh Penggunaan <i>Typeface Sans Serif</i>	24
Gambar 2.23 Contoh <i>Similarity Principle</i> dalam Karya.....	25
Gambar 2.24 Contoh Karya dengan Kontras Tinggi	26
Gambar 2.25 Contoh Karya dengan Kontinuitas	26
Gambar 2.26 <i>Column Grid</i>	28
Gambar 2.27 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.28 <i>Hierarchic Grid</i>	29
Gambar 2.29 Contoh Struktur Cerita <i>String of Pearls</i>	33
Gambar 3.1 Rekaman Suara Wawancara.....	46
Gambar 3.2 Bagan Pengetahuan <i>Disorganized Attachment Style</i>	49
Gambar 3.3 Bagan Orang yang Memiliki <i>Disorganized Attachment</i>	50
Gambar 3.4 Bagan Preferensi Media	51
Gambar 3.5 Salah Satu Dialog Sofia yang Bertolak-belakang	53

Gambar 3.6 Halaman theattachmentproject.com.....	55
Gambar 3.7 <i>Screenshot Gameplay</i> Emily is Away.....	56
Gambar 3.8 Florence dan Krish.....	58
Gambar 3.9 Sampul Buku Alone with You in the Ether.....	59
Gambar 3.10 <i>Screenshot Ace Attorney</i>	60
Gambar 3.11 Contoh <i>Flowchart</i>	63
Gambar 3.12 Contoh <i>Wireframes</i>	63
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner <i>Marker Research</i>	66
Gambar 4.2 <i>Persona</i>	67
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	71
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i>	72
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Logo.....	73
Gambar 4.7 Logo Final dan Judul.....	74
Gambar 4.8 Alternatif <i>Typeface</i>	75
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> Chakra Petch dan KoHo.....	75
Gambar 4.10 Penulisan Latar Belakang Karakter.....	77
Gambar 4.11 Referensi Mimosa.....	82
Gambar 4.12 Sketsa Kasar dan Hasil Final Robot Bunglon.....	82
Gambar 4.13 Variasi Chambot.....	83
Gambar 4.14 Sketsa Karakter Mimosa.....	84
Gambar 4.15 Referensi Karakter Rafin.....	85
Gambar 4.16 Sketsa Desain Karakter Rafin.....	85
Gambar 4.17 Variasi Karakter Rafin.....	86
Gambar 4.18 <i>Full Color</i> (Kiri) dan <i>Outline</i> (Kanan).....	87
Gambar 4.19 Ilustrasi untuk Informasi.....	88
Gambar 4.20 Ilustrasi Situs Lainnya.....	88
Gambar 4.21 Referensi Café.....	89
Gambar 4.22 Sketsa Interior dan Siluet Café.....	90
Gambar 4.23 Referensi Kamar Mimosa.....	90
Gambar 4.24 Sketsa dan Hasil Final Kamar Mimosa.....	91
Gambar 4.25 Referensi, Sketsa dan Hasil Siluet Rumah.....	91
Gambar 4.26 Sketsa, Variasi, dan <i>Hover Icon Folder</i>	92
Gambar 4.27 Sketsa dan Hasil <i>Button</i> Panah Kembali.....	93
Gambar 4.28 Sketsa (Atas) Objek <i>Idle</i> (Kiri) dan <i>Hover</i> (Kanan) Area 1.....	93
Gambar 4.29 Sketsa dan Variasi <i>Button</i> Kembali.....	94

Gambar 4.30 Warna Papan <i>Puzzle</i> yang Berbeda.....	94
Gambar 4.31 Sketsa, Objek <i>Idle</i> (Kiri) dan <i>Hover</i> (Kanan) Area 2.....	94
Gambar 4.32 Sketsa dan Hati Kosong (Kiri) dan Isi (Kanan)	95
Gambar 4.33 Sketsa <i>Puzzle</i>	95
Gambar 4.34 Ilustrasi Final <i>Puzzle</i> 1	96
Gambar 4.35 Revisi <i>Puzzle</i> Jam.....	96
Gambar 4.36 Pecahan <i>Puzzle</i>	97
Gambar 4.37 <i>Puzzle</i> dengan Tema Jam	97
Gambar 4.38 Ilustrasi Final <i>Puzzle</i> 2	98
Gambar 4.39 Interaksi <i>Puzzle</i> 1 (Kiri) dan Interaksi <i>Puzzle</i> 2 (Kanan).....	98
Gambar 4.40 IA Situs.....	99
Gambar 4.41 <i>Flowchart</i> Situs	100
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Situs.....	100
Gambar 4.43 Perancangan Situs 1	101
Gambar 4.44 Perancangan Situs dengan <i>Column Grid</i>	101
Gambar 4.45 <i>Storyboard</i>	102
Gambar 4.46 <i>Low Fidelity</i> dan Desain <i>Interface</i> yang sudah <i>High Fidelity</i>	103
Gambar 4.47 <i>Prototyping</i> untuk <i>Alpha Test</i>	104
Gambar 4.48 <i>Prototyping</i> setelah <i>Alpha Test</i>	105
Gambar 4.49 Halaman Pertama Situs	106
Gambar 4.50 Halaman Pertama Artikel.....	106
Gambar 4.51 Halaman Pertama Event	107
Gambar 4.52 <i>Loading Screen</i> Cerita Interaktif.....	107
Gambar 4.53 <i>Scene</i> Pertama Bagian Cerita Interaktif	108
Gambar 4.54 Salah Satu <i>Layout Puzzle</i> Pertama	108
Gambar 4.55 <i>Scene</i> Kedua Cerita Interaktif	109
Gambar 4.56 Salah Satu <i>Layout Puzzle</i> Kedua.....	109
Gambar 4.57 Halaman Kontak.....	110
Gambar 4.58 Tulisan Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	115
Gambar 4.59 Ukuran Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	116
Gambar 4.60 Tulisan Sebelum dan Sesudah Diperbaiki 2.....	116
Gambar 4.61 <i>Tabs</i> Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	117
Gambar 4.62 Konten Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	118
Gambar 4.63 Sketsa Instagram <i>Story Ads</i>	119
Gambar 4.64 Hasil Akhir Insta <i>Story</i> dan <i>Mock-Up</i>	119
Gambar 4.65 Sketsa Youtube <i>Overlay Ads</i>	120

Gambar 4.66 Hasil Akhir Youtube <i>Overlay Ads</i> dan <i>Mock-Up</i>	120
Gambar 4.67 Sketsa Stiker WhatsApp	121
Gambar 4.68 Hasil Stiker WhatsApp	122
Gambar 4.69 Latar Pin dan Pin dengan Gambar Logo	122
Gambar 4.70 Sketsa dan Hasil Final Pin	123
Gambar 4.71 Halaman Informasi	124
Gambar 4.72 5 Ilustrasi Informasi	125
Gambar 4.73 Halaman Artikel	127
Gambar 4.74 Halaman Event	128
Gambar 4.75 Halaman Awal Proyek	129
Gambar 4.76 Halaman <i>Scenes</i>	131
Gambar 4.77 Detil Kamar Mimoso	133
Gambar 4.78 Halaman Puzzle dan <i>Micro Interaction</i>	134
Gambar 4.79 Halaman Kontak	135
Gambar 4.80 <i>Mock-Up</i> Instagram <i>Story</i>	136
Gambar 4.81 <i>Mock-Up</i> Youtube <i>Overlay</i>	137
Gambar 4.82 <i>Mock-Up</i> Stiker	138
Gambar 4.83 <i>Mock-Up</i> Pin	140



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Asistensi Dosen Pembimbing	xxii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xxixiv
Lampiran C Data Perancangan.....	xlvi
Lampiran D Hasil Tunitin	lxvi
Lampiran E Transkrip Hasil Wawancara.....	lxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA