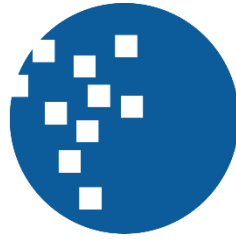


**PROGRAM TV *FUNCTIONAL* DENGAN TOPIK
“EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Marissa Amran

00000043265

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**PROGRAM TV *FUNTIONAL* DENGAN TOPIK
“EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Marissa Amran

00000043265

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marissa Amran

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043265

Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

Program TV *Funtional* dengan Topik “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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, 3 Juni 2024



Marissa Amran

U M M N
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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

PROGRAM TV *FUNTIONAL* DENGAN TOPIK “EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”

Oleh

Nama : Marissa Amran
NIM : 00000043265
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 3 Juni 2024

Pembimbing



Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos, M.Si.

NIDN: 0309087205

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

NIDN: 0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis Karya dengan judul

PROGRAM TV *FUNTIONAL* DENGAN TOPIK “EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”

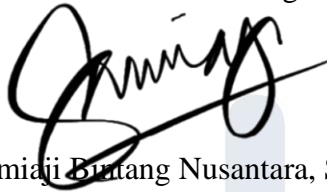
Oleh

Nama : Marissa Amran
NIM : 00000043265
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

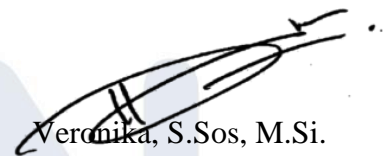
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
NIDN: 0324037702

Penguji



Veronika, S.Sos, M.Si.
NIDN: 0317028703

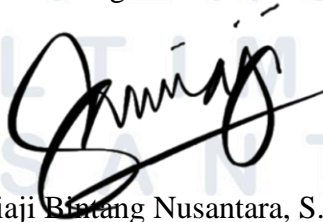
Pembimbing



Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos, M.Si.

NIDN: 0309087205

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marissa Amran
NIM : 00000043265
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PROGRAM TV *FUNTIONAL* DENGAN TOPIK “EFEKTIVITAS
PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENDIDIKAN DAN
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”**

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

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Marissa Amran)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir berbasis karya ini dengan tepat waktu. Laporan program TV Funtional diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Jurnalistik Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini dibuat sebagai bentuk tanggung jawab penulis terhadap karya yang telah dipublikasikan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara dan Ketua Sidang.
4. Veronika, S.Sos, M.Si., selaku Dosen Penguji yang telah menguji penulis dan juga memberikan saran serta kritik terhadap skripsi karya yang telah disusun oleh penulis.
5. Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos., M.Si. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini. Beliau merupakan sosok pengajar yang sangat hebat, baik hati, dan selalu menenangkan penulis dalam melewati kesulitan yang dihadapi.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Ferdinand Christian, Catherine Antoni, Natalie Margareta, dan Audrey Indrianti Lesmana, teman terdekat penulis yang telah berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan.
8. Zaenal Arifin, S.Pd, Y. Ruharawan, S.I.P, dan Saeful Anwar, S.S., M.A. yang telah menjadi narasumber di *episode* kedua dari *Funtional* ini, serta anak-anak SDN CIHUNI III yang telah membantu proses sosialisasi dan penerapan permainan tradisional.

Penulis berharap agar karya program TV *Funtional* ini dapat memberikan wawasan yang baru kepada audiens yang menontonnya untuk mulai melestarikan permainan tradisional.



Tangerang, 3 Juni 2024

Marissa Amran

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PROGRAM TV *FUNTIONAL* DENGAN TOPIK
“EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK”**

Marissa Amran

ABSTRAK

Televisi merupakan media yang lebih aktual dan cepat dalam memberitakan informasi kepada publik. Dengan pengemasannya secara audiovisual membuat televisi menjadi media massa yang disukai oleh masyarakat Indonesia karena penyajian kontennya yang bervariasi. Produksi program televisi telah mempertimbangkan keunikan, keanehan, keindahan, dan kemampuan jurnalis dalam mengemas topik menjadi berkilau di televisi. Dalam menyusun program televisi, penulis memilih untuk mengangkat mengenai permainan tradisional di Nusantara. Permainan tradisional sudah jarang ditemui dan dilestarikan, terutama di wilayah perkotaan Indonesia. Program televisi *Funtional* hadir tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga memberikan edukasi kepada masyarakat. Pasalnya, sebagian besar masyarakat Indonesia telah jarang melestarikan permainan tradisional, terutama di wilayah perkotaan. Data yang diperoleh dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) 2022, menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia 5-12 sebagai pengguna internet sebesar 62,43% dan anak-anak berusia 13-18 tahun sebanyak 99,16%. Tidak heran, anak-anak lebih sibuk bermain *gadget*, daripada bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Program *Funtional* dikemas dalam program *feature* yang terdapat *mini games* dan *variety show* di dalamnya. Program *Funtional* membahas mengenai dampak permainan tradisional kepada anak-anak. Oleh karena itu, penulis membuat *episode* kedua *Funtional* untuk mengedukasi masyarakat dengan permainan tradisional dan dampaknya terhadap Pendidikan dan perkembangan sosial anak. *Episode* kedua berdurasi 60 menit yang dibagi menjadi empat segmen dan dipublikasikan melalui *platform* YouTube.

Kata kunci: Program TV *Feature*, permainan tradisional, Pendidikan, perkembangan sosial anak.

Klaster Skripsi Berbasis Karya: *Programming Based Project.*

**FUNTIONAL TV PROGRAM WITH THE TOPIC OF "THE
EFFECTIVENESS OF TRADITIONAL GAMES ON
CHILDREN'S EDUCATION AND SOCIAL DEVELOPMENT"**

Marissa Amran

ABSTRACT (English)

Television is a more current and faster medium for conveying information to the public. By packaging it audiovisually, television has become a mass media that the Indonesian people favor because of its varied content presentation. The production of television programs has taken into the uniqueness, strangeness, beauty, and ability of journalists to package topics that shine on television. In compiling a television program, the author highlighted traditional games in the archipelago. Traditional games are rarely found and preserved, especially in urban areas of Indonesia. Functional television programs are here not only to entertain but also to provide education to the public. The reason is, that most Indonesian people rarely preserve traditional games, especially in urban areas. Data from the Association of Indonesian Internet Service Users (APJII) 2022, shows that children aged 5-12 are 62.43% internet users and children aged 13-18 are 99.16%. It's not surprising that children are more busy playing with gadgets, rather than playing traditional games with their friends. The Functional program is packaged in a feature program that includes mini-games and variety shows. The Functional Program discusses the impact of traditional games on children. Therefore, the author created the second episode of Funtional to educate the public about traditional games and their impact on children's education and social development. The second episode is 60 minutes long, divided into four segments, and published via the YouTube platform.

Keywords: *Feature TV programs, traditional games, education, children's social development.*

Cluster of work-based thesis: *Programming-Based Project*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya	1
1.2 Tujuan Karya	9
1.3 Kegunaan Karya	9
BAB II KERANGKA KONSEP	10
2.1 Karya Terdahulu	10
2.1.1 Program Si Bolang	11
2.1.2 <i>Channel</i> YouTube TGR <i>Campaign</i>	13
2.1.3 Kiky Saputri: “Roasting itu Mereka yang Minta” Maja Najwa	14
2.1.4 <i>Channel</i> YouTube CoComelon	17
2.1.5 Cretivox: Jkt48 Main #PernahNggaPernah	19
2.2 Konsep yang Digunakan	21
2.2.1 Jurnalistik Televisi	21
2.2.2 Program Televisi <i>News Feature</i>	23
2.2.3 Peran Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial	27
BAB III RANCANGAN KARYA	33
3.1 Tahapan Pembuatan	33
3.1.1 Proses Praproduksi	33

3.1.1.1 Mencari ide	34
3.1.1.2 Menentukan <i>Structure</i> (Sekuen dan <i>Scene</i>)	37
3.1.1.3 Menyusun Naskah	42
3.1.1.4 Menyiapkan Tim Produksi dan <i>Host</i>	43
3.1.1.5 Menyiapkan Perencanaan Teknis Produksi	44
3.1.1.6 Menyusun <i>shooting list</i> dan menyiapkan jadwal <i>shooting</i> (<i>timeline</i>)	45
3.1.2 Proses Produksi	47
3.1.3 Proses Pascaproduksi	48
3.1.3.1 Proses <i>Editing</i> Video	48
3.1.3.2 Proses <i>Dubbing</i> dan <i>Mixing</i>	49
3.1.3.3 <i>Preview</i> Penyuntingan Video	50
3.2 Anggaran	50
3.3 Target Luaran/Publikasi	53
BAB IV HASIL KARYA	55
4.1 Pelaksanaan	55
4.1.1 Tahap Praproduksi	55
4.1.1.1 Penentuan Ide	56
4.1.1.2 Pembuatan Naskah	57
4.1.1.3 Pembuatan Susunan Segmen	57
4.1.1.4 Menyiapkan Tim Produksi	58
4.1.1.5 Persiapan Alat Teknis	59
4.1.1.6 Mencari Narasumber	59
4.1.1.7 Pencarian Lokasi Syuting	61
4.1.2 Produksi	63
4.1.2.1 Syuting Hari Pertama (D-1)	64
4.1.2.2 Syuting Hari Kedua (D-2)	69
4.1.2.3 Syuting Hari Ketiga (D-3)	73
4.1.2.4 Syuting Hari Keempat (D-4)	83
4.1.3 Pascaproduksi	85
4.1.3.1 <i>Editing</i>	94
4.1.3.2 Proses <i>Dubbing</i> dan <i>Mixing</i>	100
4.1.3.3 <i>Preview</i> Video	102

4.1.3.4 Publikasi Program	103
4.1.3.5 Analitik Audiens	107
4.1.3.6 Realisasi Anggaran	113
4.2 Evaluasi	115
4.2.1 Evaluasi Ahli	115
4.2.2 Evaluasi Audiens Pelaksanaan	119
4.2.3 Evaluasi Penulis	122
BAB V SIMPULAN SARAN	124
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	130



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pembagian Topik per <i>episode</i> program TV <i>Funtional</i>	34
Tabel 3.2 Pembagian Segmen <i>Episode</i> Dua	38
Tabel 3.3 <i>Rundown Episode</i> Dua	39
Tabel 3.4 Linimasa Inisiasi Proyek	46
Tabel 3.5 Linimasa Praproduksi Proyek	46
Tabel 3.6 Linimasa Produksi Proyek	46
Tabel 3.7 Linimasa Pascaproduksi Proyek	47
Tabel 3.8 Rincian Anggaran <i>Episode</i> Kedua Program <i>Funtional</i>	51
Tabel 4.1 Pembagian <i>Episode</i> dan Segmen Program <i>Funtional</i>	55
Tabel 4.2 <i>Script Voice Over Episode</i> Kedua	100
Tabel 4.3 Judul dan <i>Caption</i> Program <i>Funtional Episode</i> Dua	104
Tabel 4.4 Realisasi Anggaran <i>Funtional Episode</i> Kedua	113

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna YouTube di Indonesia	7
Gambar 2.1 Si Bolang: Bocah Petualang	11
Gambar 2.2 <i>Channel</i> Traditional Games Returns	13
Gambar 2.3 Mata Najwa <i>episode</i> Kiky Saputri	14
Gambar 2.4 CoComelon	17
Gambar 2.5 Program Cretivox bersama Jkt48	19
Gambar 4.1 <i>Medium Long Shot</i> Host	65
Gambar 4.2 <i>Long Shot</i> Gedung Sekolah Candle Tree	66
Gambar 4.3 <i>Medium Close-up</i> Pak Wawan di ruang guru	66
Gambar 4.4 <i>Wide Shot</i> Host dan Pak Wawan	68
Gambar 4.5 <i>Medium Close-up</i> Pak Wawan	68
Gambar 4.6 <i>Full shot</i> saat <i>opening host</i> dengan siswa-siswi SDN CIHUNI III	71
Gambar 4.7 <i>Full shot</i> ketika bermain Lompat Karet	72
Gambar 4.8 <i>Medium shot</i> <i>host</i> dan narasumber	72
Gambar 4.9 <i>Medium close-up</i> narasumber	73
Gambar 4.10 <i>Medium long shot</i> <i>host</i>	74
Gambar 4.11 <i>Medium shot</i> <i>host</i>	75
Gambar 4.12 <i>Long shot</i> siswa-siswi SDN CIHUNI III	76
Gambar 4.13 <i>Medium long shot</i> siswa-siswi SDN CIHUNI III	76
Gambar 4.14 Grafis bermain Ular Naga Panjang	77
Gambar 4.15 <i>Medium Long Shot</i> Penulis bermain Ular Naga Panjang	78
Gambar 4.16 <i>Medium Shot</i> Voxpop	79
Gambar 4.17 <i>Medium Close-up</i> bekel	80
Gambar 4.18 <i>Medium Long Shot</i> main Bekel	81
Gambar 4.19 <i>Medium Shot</i> main Congklak	82
Gambar 4.20 <i>Close-up</i> Congklak	82
Gambar 4.21 <i>opening host</i> dengan <i>medium long shot (eye-level)</i>	83
Gambar 4.22 <i>Medium shot (Eye-level)</i> <i>host</i> dan <i>co-host</i>	84
Gambar 4.23 <i>Closing host</i> dan <i>co-host</i>	85
Gambar 4.24 Logo <i>Funtional</i>	86
Gambar 4.25 <i>Color Palette</i> Program Televisi <i>Funtional</i>	87
Gambar 4.26 <i>Scene 1 Bumper</i> Program TV <i>Funtional</i>	88

Gambar 4.27 <i>Scene 2 Bumper Program TV Funtional</i>	88
Gambar 4.28 <i>Scene 3 Bumper Program TV Funtional</i>	88
Gambar 4.29 <i>Teaser Segmen 1 Episode kedua Funtional</i>	89
Gambar 4.30 <i>Teaser Segmen 2 Episode kedua Funtional</i>	89
Gambar 4.31 <i>Teaser Segmen 3 Episode kedua Funtional</i>	90
Gambar 4.32 <i>Teaser Segmen 4 Episode kedua Funtional</i>	90
Gambar 4.33 <i>Editing After Credit di Episode kedua melalui DaVinci Resolve</i>	91
Gambar 4.34 <i>After Credit Penulis di Episode kedua Funtional</i>	91
Gambar 4.35 <i>After Credit Host di Episode kedua Funtional</i>	92
Gambar 4.36 <i>Timeline Editing Konten Promosi Program Televisi Funtional</i>	92
Gambar 4.37 <i>Promosi Episode Kedua Funtional di Instagram Story</i>	93
Gambar 4.38 <i>Promosi Episode Kedua Funtional di grup WhatsApp dan LINE</i>	94
Gambar 4.39 <i>Drive Funtional Episode Kedua</i>	95
Gambar 4.40 <i>Tampilan Pembagian Folder di Segmen 1 Funtional Episode Kedua</i>	95
Gambar 4.41 <i>Editing Rough Cut Funtional Episode Kedua Segmen 1</i>	96
Gambar 4.42 <i>Editing Rough Cut Funtional Episode Kedua Segmen 2</i>	96
Gambar 4.43 <i>Editing Rough Cut Funtional Episode Kedua Segmen 3</i>	97
Gambar 4.44 <i>Editing Rough Cut Funtional Episode Kedua Segmen 4</i>	97
Gambar 4.45 <i>Editing Segmen 1 Episode 2 melalui DaVinci Resolve</i>	98
Gambar 4.46 <i>Editing Segmen 2 Episode 2 melalui DaVinci Resolve</i>	99
Gambar 4.47 <i>Editing Segmen 3 Episode 2 melalui DaVinci Resolve</i>	99
Gambar 4.48 <i>Editing Segmen 4 Episode 2 melalui DaVinci Resolve</i>	99
Gambar 4.49 <i>Editing Motion Graphic melalui DaVinci Resolve</i>	100
Gambar 4.50 <i>Thumbnail Program Funtional Episode dua Segmen Satu</i>	106
Gambar 4.51 <i>Thumbnail Program Funtional Episode dua Segmen Dua</i>	107
Gambar 4.52 <i>Thumbnail Program Funtional Episode dua Segmen Tiga</i>	107
Gambar 4.53 <i>Thumbnail Program Funtional Episode dua Segmen Empat</i>	107
Gambar 4.54 <i>Jumlah Audiens Program Funtional</i>	108
Gambar 4.55 <i>Jumlah Audiens Segmen 1 Program Funtional</i>	108
Gambar 4.56 <i>Jumlah Audiens Segmen 2 Program Funtional</i>	109
Gambar 4.57 <i>Jumlah Audiens Segmen 3 Program Funtional</i>	109
Gambar 4.58 <i>Jumlah Audiens Segmen 4 Program Funtional</i>	110
Gambar 4.59 <i>Jumlah Audiens Program Funtional berdasarkan wilayah</i>	111
Gambar 4.60 <i>Jumlah Audiens berdasarkan Wilayah di Indonesia</i>	111

Gambar 4.61 Jumlah Audiens Program <i>Funtional</i> berdasarkan Usia	111
Gambar 4.62 Jumlah Audiens Program <i>Funtional</i> berdasarkan Jenis Kelamin	112
Gambar 4.63 Konsultasi dengan Ahli yaitu Produser JawaPost TV	117
Gambar 4.64 Konsultasi dengan Ahli yaitu <i>Editor MNC Channels</i>	118
Gambar 4.65 Konsultasi dengan Sindy sebagai Audiens	120
Gambar 4.66 Konsultasi dengan Natalie sebagai Audiens	121



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

LINK KARYA FUNTIONAL
HASIL UJI TURNITIN
ANALISIS *SWOT*

LAMPIRAN B

FORMULIR ABSENSI/KONSULTASI TUGAS AKHIR

LAMPIRAN C

NASKAH PROGRAM TV *FUNTIONAL* EPISODE KEDUA

LAMPIRAN D

SURAT IZIN DARI KAMPUS
INFORMED CONSENT
DOKUMENTASI PEMBUATAN KARYA
KRU *FUNTIONAL* DI SDN CIHUNI 3
SET KAMERA DI SDN CIHUNI 3
DOKUMENTASI DAN SET KAMERA DI SEKOLAH CANDLE TREE
SET KAMERA DI STUDIO KURVATURA
FEE EDITOR
STUDIO KURVATURA
KONSUMSI MAKANAN UNTUK KRU
SOUVENIR UNTUK NARASUMBER DI SDN CIHUNI 3
FEE DESAIN GRAFIS

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA