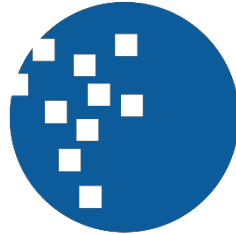


**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Natasya Elisabeth Stefanus

00000046213

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

Natasya Elisabeth Stefanus

00000046213

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasya Elisabeth Stefanus

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046213

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

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, 31 Mei 2024



Natasya Elisabeth Stefanus

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

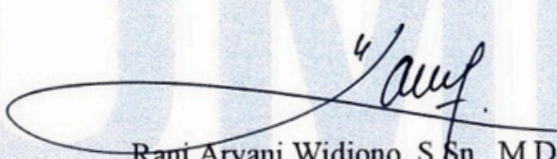
Oleh

Nama : Natasya Elisabeth Stefanus
NIM : 00000046213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara


Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama : Natasya Elisabeth Stefanus
NIM : 00000046213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 15:15 s.d 16:00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



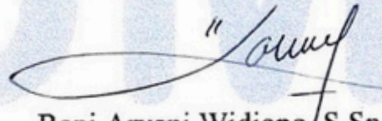
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/051860

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Natasya Elisabeth Stefanus
NIM : 00000046213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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, 20 Mei 2024



(Natasya Elisabeth Stefanus)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

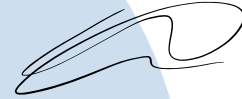
Dengan tulus dan rasa syukur yang mendalam, saya sampaikan rasa terima kasih saya kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan dari setiap langkah yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar. Laporan ini berjudul Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Kebersihan Anggota Tubuh dan Ancaman Kuman Pada Anak Sekolah Dasar, tidak hanya berlaku untuk menjadi salah satu persyaratan untuk kelulusan, namun juga memberikan bukti atas dedikasi saya selama melakukan tugas akhir.

Dukungan yang tiada henti diberikan oleh beberapa pihak telah mendorong penulis hingga akhir dari pembuatan tugas akhir dengan baik. Saya mau berterima kasih kepada beberapa pihak yang sudah mau membantu dalam perjalanan saya membuat Tugas Akhir. Semoga kerja keras yang telah saya usahakan dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada banyak orang. Ucapan terima kasih atas setiap dukungan dan bimbingan penulis ucapkan 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Jeffrey Senduk, SpA sebagai narasumber yang sudah memberikan informasi mengenai kebersihan anggota tubuh anak.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Mudzilaton Lupus selaku guru di sekolah SDN CIHUNI 2, dalam memberikan izin melakukan FGD.

Semoga karya yang sudah penulis buat dapat menjadi manfaat terhadap anak-anak, lingkungan persekolahan, dan menjadi contoh yang baik.

Tangerang, 20 Mei 2024



Natasya Elisabeth Stefanus



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
KEBERSIHAN ANGGOTA TUBUH DAN ANCAMAN KUMAN
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

Natasya Elisabeth Stefanus

ABSTRAK

Kebersihan anggota tubuh penting dalam mencegah penyakit dan menjaga kebersihan tubuh, dengan penekanan pada praktik mencuci tubuh yang efektif. Evaluasi kasus penyakit di wilayah DKI Jakarta dan Banten dari data Tim Riskesdas 2018 menunjukkan kebutuhan akan pengetahuan tentang kebersihan pribadi sangat dibutuhkan. Anak-anak yang beraktivitas di lingkungan yang padat, dan kurangnya kesadaran akan kebersihan anggota tubuh, dapat berdampak buruk bagi kesehatan mereka. Literasi kesehatan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran juga diangkat sebagai faktor penting dalam upaya pencegahan penyakit dan pemahaman materi pembelajaran. Pemahaman mengenai perkembangan kognitif anak usia 6-10 tahun oleh Piaget, dan peran buku cerita dalam pendidikan anak-anak, menekankan pentingnya menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan informasi kesehatan kepada mereka. Dari sinilah penulis merancang sebuah media yang dapat mengajarkan konsep kebersihan tubuh dan ancaman kuman pada anak sekolah dasar, yang dapat memperkuat kesadaran mereka akan pentingnya menjaga kebersihan untuk kesehatan yang lebih baik, dengan cara yang unik. Metode yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah *Graphic Design Solution* milik Robin Landa (2013) yang mencakup 5 tahap proses desain, sehingga hasil perancangan penulis berupa Buku Cerita Interaktif yang memberikan konsep kebersihan tubuh dan ancaman kuman diiringi mengandung cerita, ilustrasi, tips kebersihan dan aktivitas dalam buku. Ditambah dengan media pendukung seperti *gimmick*, *merchandise*, promosi *offline* serta *online*.

Kata kunci: Kebersihan anggota tubuh, Buku cerita anak, Kuman.

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

***INTERACTIVE STORYBOOK DESIGN FOR ENGAGING
ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN CLEANLINESS
AND GERM AWARENESS***

Natasya Elisabeth Stefanus

ABSTRACT (English)

Personal Hygiene is important in preventing diseases and maintaining body cleanliness, with an emphasis on effective body washing practices. The evaluation of disease cases in the DKI Jakarta and Banten areas from the 2018 Riskesdas Team data shows that the need for knowledge about personal hygiene is urgently needed. Due to high numbers of individual in school area, it is essential to educate the children to be aware of their surroundings. Without supervision, children can be exposed to contamination. Health literacy and active participation in learning are also important factors in disease prevention and understanding of learning materials. Piaget's understanding of cognitive development of children aged 6 to 10 years and the role of storybooks in children's education, emphasizes the importance of using the right media to communicate health information to them. This is where writer devised a media to teach elementary school children about the concepts of body hygiene and the threat of germs, strengthening their awareness of the importance of cleanliness for better health in a unique and fun way. Writer then used Robin Landa's (2013) Graphic Design Solution method, involving 5 stages of design process, resulting in an Interactive Story Book containing concepts of body hygiene and germ threats, accompanied by stories, illustrations, cleanliness tips, and activities within the book. The book additionally got some supportive media such as gimmicks, merchandise, offline and online promotions were incorporated.

Keywords: *Personal Hygiene, children's books, germ threats.*

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 PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Buku	6
2.1.1 Komponen Buku	6
2.1.2 Anatomi Buku	8
2.1.3 Jenis Buku	9
2.2 Teori <i>Storytelling</i>	13
2.2.1 <i>Storytelling in Design Process</i>	13
2.2.2 <i>Stories: Definition, Type, and Forms</i>	14
2.3 Teori Karakter	17
2.3.1 Aspek Visual sebuah Karakter	17
2.4 Teori Ilustrasi	18
2.5 Teori Warna	22
2.6 Teori Tipografi	23

2.7	Teori <i>Texture</i>	24
2.8	Teori <i>Grid</i>	25
2.9	Teori Gamifikasi	27
2.10	Teori Kebersihan Anggota Tubuh	27
2.10.1	Cara menjaga kebersihan anggota tubuh	28
2.11	Teori Kuman	29
2.11.1	Penyebaran dan akibat kuman	30
2.11.2	Kebiasaan Buruk Anak Mengenai Kebersihan	30
2.12	Teori Perkembangan anak.....	31
2.12.1	Anak Sekolah Dasar	31
2.13	Media Pembelajaran Informasi.....	31
2.13.1	Media Interaktif.....	32
2.14	Edgar Dale	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		34
3.1	Metodologi Penelitian	34
3.1.1	Metode Kualitatif.....	34
3.1.2	Metode Kuantitatif	48
3.2	Metodologi Perancangan.....	54
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		56
4.1	Strategi Perancangan.....	56
4.1.1	<i>Orientation</i>	56
4.1.2	<i>Analysis</i>	58
4.1.3	<i>Visual Concept</i>	61
4.1.4	<i>Design Development</i>	63
4.1.5	<i>Implementation</i>	82
4.2	Analisis Perancangan.....	87
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	87
4.2.2	Analisis Media Interaktif	90
4.2.3	Analisis Penerapan Warna	95
4.2.4	Analisis Ilustrasi	97
4.2.5	Analisis <i>Layout</i>	97

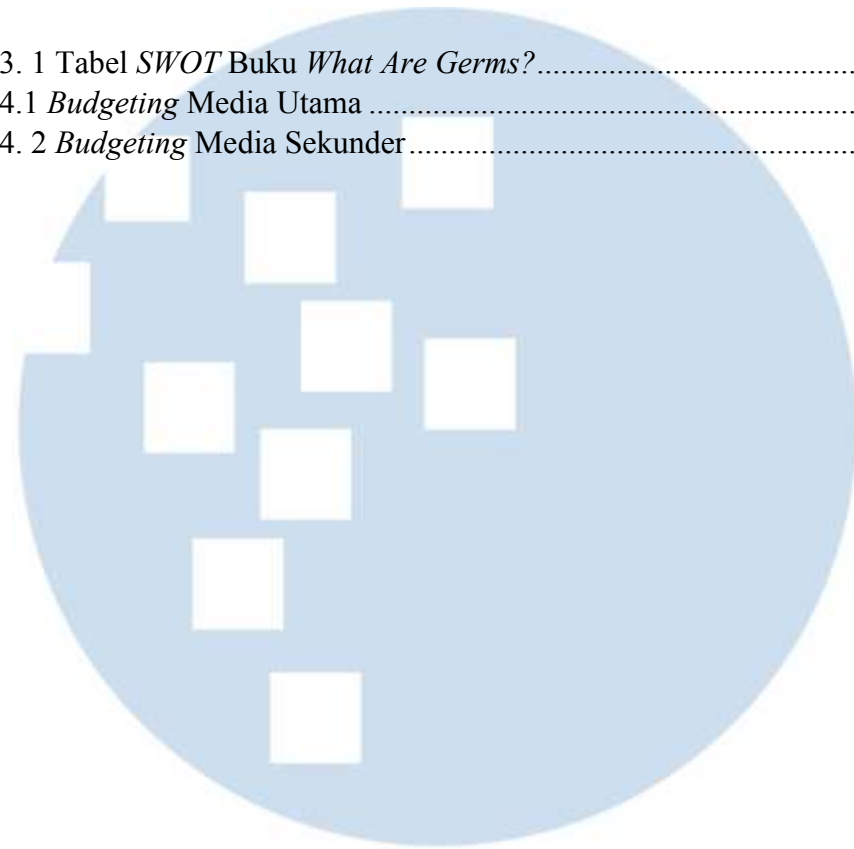
4.2.6 Analisis <i>Gimmick</i>	99
4.2.7 Analisis Media Promosi <i>Offline</i>	100
4.2.8 Analisis Media Promosi <i>Online</i>	100
4.2.9 Analisis <i>Merchandise</i>	102
4.3 <i>Budgeting</i>	103
BAB V PENUTUP	106
5.1 Simpulan	106
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel <i>SWOT</i> Buku <i>What Are Germs?</i>	47
Tabel 4.1 <i>Budgeting</i> Media Utama	103
Tabel 4. 2 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	104



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen buku haslam.....	6
Gambar 2. 2 Gambar Buku Klasik.....	9
Gambar 2. 3 Gambar Buku Dongeng.....	10
Gambar 2. 4 Gambar Buku Pertualangan	10
Gambar 2. 5 Gambar Buku Fantasi.....	11
Gambar 2. 6 Gambar Buku Kriminal.....	11
Gambar 2. 7 Gambar Buku Sejarah	12
Gambar 2. 8 Gambar Buku Horror	12
Gambar 2. 9 Gambar Buku Humor.....	13
Gambar 2. 10 <i>Hero Stories</i>	14
Gambar 2. 11 <i>Survivor Stories</i>	15
Gambar 2. 12 <i>Steam Valve</i>	15
Gambar 2. 13 <i>Kick in the Pants</i>	16
Gambar 2. 14 <i>Trust Stories</i>	16
Gambar 2. 15 Emosi Karakter.....	17
Gambar 2. 16 Tamilan Karakter	18
Gambar 2. 17 Postur Karakter.....	18
Gambar 2. 18 Ilustrasi Naturalis	19
Gambar 2. 19 Ilustrasi Dekoratif.....	19
Gambar 2. 20 Ilustrasi Kartun.....	20
Gambar 2. 21 Ilustrasi Karikatur.....	20
Gambar 2. 22 Ilustrasi Cerita Bergambar	21
Gambar 2. 23 Ilustrasi Buku Pelajaran	21
Gambar 2. 24 Ilustrasi Khayalan.....	22
Gambar 2. 25 Lingkaran Warna Munsell.....	23
Gambar 2. 26 Bentuk Tipografi	24
Gambar 2. 27 Tekstur.....	24
Gambar 2. 28 <i>Single Column Grid</i>	25
Gambar 2. 29 <i>Two Column Grid</i>	26
Gambar 2. 30 <i>Multi Column Grid</i>	26
Gambar 2. 31 <i>Modular Grid</i>	27
Gambar 2. 32 Kerucut Edgar Dale	32
Gambar 3. 1 Wawancara dengan dr. Jeffrey Sanduk, SpA.....	35
Gambar 3. 2 Gambar Buku Ramuan Ajaib Pemnyalamat Negri.....	36
Gambar 3. 3 Wawancara bersama Ilustrator Afa Tazkia	37
Gambar 3. 4 Wawancara bersama Guru SDN CIHUNI 2	38
Gambar 3. 5 <i>Focus Group</i> bersama SDN Cihuni 2	40
Gambar 3. 6 Observasi SDN CIHUNI 2.....	41
Gambar 3. 7 Sampul Buku Aku Anak Sehat! 20 Cara Hidup Sehat.....	42

Gambar 3. 8 Screenshot Salah Satu Spread Buku <i>Aku Anak Sehat! 20 Cara Hidup Sehat</i>	42
Gambar 3. 9 Sampul Buku <i>Kumpulan Fabel; Kebiasaan Baik Anak Sehat</i>	43
Gambar 3. 10 Isi Buku <i>Kumpulan Fabel; Kebiasaan Baik Anak Sehat</i>	44
Gambar 3. 11 Sampul Buku <i>Virus & Bakteri</i>	44
Gambar 3. 12 Isi Buku <i>Virus & Bakteri</i>	45
Gambar 3. 13 Sampul Buku <i>What Are Germs?</i>	46
Gambar 3. 14 Isi Buku <i>What Are Germs?</i>	46
Gambar 3. 15 Data Usia Murid	49
Gambar 3. 16 Data Kelas	49
Gambar 3. 17 Data Jenis Kelamin Murid.....	50
Gambar 3. 18 Data mengapa menurut kamu kebersihan itu penting?	50
Gambar 3. 19 Data apakah kamu paham mengenai kebersihan anggota tubuh?..	51
Gambar 3. 20 Aku sering menyentuh hidung, mulut, atau mata setelah bermain diluar kelas?	51
Gambar 3. 21 Apakah kamu merasa kesulitan untuk menjaga tangan tetap bersih sepanjang hari disekolah?	52
Gambar 3. 22 Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami pentingnya menjaga kebersihan mulut?.....	52
Gambar 3. 23 Apakah kamu merasa kesulitan untuk memahami Mengapa pentingnya menjaga kebersihan kulit setelah beraktivitas di sekolah?.....	53
Gambar 3. 24 Pembagian Kuesioner.....	54
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	58
Gambar 4. 2 <i>Brand Proposition</i>	59
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	63
Gambar 4. 4 <i>Color Palette</i>	64
Gambar 4. 5 <i>Font</i>	64
Gambar 4. 6 Referensi Ilustrasi.....	66
Gambar 4. 7 Referensi Ilustrasi Karakter.....	66
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter	67
Gambar 4. 9 Hasil Karakter	67
Gambar 4. 10 Referensi Latar Cerita	68
Gambar 4. 11 Latar Cerita.....	68
Gambar 4. 12 Karakter Nia	69
Gambar 4. 13 Karakter Juni	69
Gambar 4. 14 Karakter Sam.....	70
Gambar 4. 15 Karakter Cece.....	70
Gambar 4. 16 Karakter Theo.....	71
Gambar 4. 17 Karakter Guru, Ayu, dan Dodi	71
Gambar 4. 18 Elemen Interaktif Tangan.....	72
Gambar 4. 19 Elemen Interaktif Gigi.....	73
Gambar 4. 20 Elemen Interaktif Karakter Sam.....	73
Gambar 4. 21 Susunan Konten.....	75

Gambar 4. 22 Katern isi Buku	76
Gambar 4. 23 Alternatif Judul.....	76
Gambar 4. 24 Referensi Sampul Buku.....	77
Gambar 4. 25 <i>Grid</i> dan Sketsa Sampul.....	78
Gambar 4. 26 Sampul Buku	79
Gambar 4. 27 <i>Grid</i> Buku.....	80
Gambar 4. 28 Sketsa dan <i>Grid</i> Buku	80
Gambar 4. 29 <i>Layout</i> Buku	81
Gambar 4. 30 <i>Mockup</i> Buku	82
Gambar 4. 31 <i>Poster</i>	83
Gambar 4. 32 <i>Banner Shopee</i>	84
Gambar 4. 33 <i>Youtube Ads</i>	85
Gambar 4. 34 <i>Sticker A6</i>	85
Gambar 4. 35 <i>Pocket Handsanitizer</i>	86
Gambar 4. 36 <i>Goodie Bag</i>	86
Gambar 4. 37 Tempat Pensil.....	87
Gambar 4. 38 <i>Beta Test</i> bersama Anak-Anak SDN CIHUNI 2.....	88
Gambar 4. 39 <i>Beta Test</i> bersama Guru SDN CIHUNI 2	89
Gambar 4. 40 Media Interaktif Tangan.....	90
Gambar 4. 41 Media Interaktif Gigi.....	91
Gambar 4. 42 Gambar Media Interaktif Karakter Sam.....	92
Gambar 4. 43 Media Interaktif <i>Maze Puzzle</i>	92
Gambar 4. 44 Media Interaktif Mewarnai.....	93
Gambar 4. 45 Media Interaktif Melingkari Gambar	94
Gambar 4. 46 Media Interaktif TTS.....	94
Gambar 4. 47 <i>Finishing</i> Konten Teka-teki Silang Pada Buku.....	95
Gambar 4. 48 Analisis Warna Buku	96
Gambar 4. 49 Analisis Warna Sampul Buku	96
Gambar 4. 50 Analisis Ilustrasi Buku	97
Gambar 4. 51 <i>Layout</i> Buku	98
Gambar 4. 52 <i>Mockup Sticker</i>	99
Gambar 4. 53 <i>Mockup Handsanitizer</i>	99
Gambar 4. 54 <i>Mockup Poster A3</i>	100
Gambar 4. 55 <i>Mockup Banner Shopee</i>	101
Gambar 4. 56 <i>Mockup Youtube Ads</i>	101
Gambar 4. 57 <i>Mockup Goodie Bag</i>	102
Gambar 4. 58 <i>Mockup</i> Tempat Pensil.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A LEMBAR BAP	xxii
Lampiran B Transkrip Wawancara	xxiii
Lampiran C Transkrip FGD	xxv
Lampiran D Transkrip Wawancara Ilustrator	xxviii
Lampiran E Transkrip Wawancara Guru SDN	xxx
Lampiran F Lembar Persetujuan Narasumber	xxxii
Lampiran G KUESIONER.....	xxxiii
Lampiran H Transkrip Beta Test.....	xxxvii
Lampiran I Turnitin.....	xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA