

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses magang di PT. Global Digital Artha, penulis memahami kedudukan dan koordinasi kerja dalam perusahaan ini. Selama proses magang, penulis mengetahui kedudukan dan koordinasi dari perusahaan ini adalah sebagai berikut:

1) Kedudukan

Penulis menduduki posisi ilustrator magang/*intern* di PT. Global Digital Artha. Penulis ditempatkan pada salah satu proyek animasi yang sedang dikerjakan oleh PT. Global Digital Artha yaitu “Papa Artha” di Youtube. Setelah ditetapkan bahwa penulis akan terlibat dalam proyek “Papa Artha”, penulis diberi tugas untuk membuat aset-aset pose karakter dan aset prop untuk episode dalam animasi “Papa Artha”. Namun, dibandingkan tugas aset, penulis lebih banyak diberikan tugas untuk membuat *background*. Penulis mengerjakan *background* dari berbagai macam *episode* yang diberikan oleh Kak Jasmine selaku *supervisor* ilustrator dan Kak Erwin selaku *supervisor* dan direktur.

2) Koordinasi

Pada awal magang dimulai, koordinasi penulis dan *supervisor* dilakukan menggunakan aplikasi Skype. Koordinasi yang dilakukan antara lain komunikasi penulis dengan Kak Jasmine dan Kak Erwin, dan kirim-mengirim *file* referensi dan hasil. Namun semenjak bulan April 2025, koordinasi tidak lagi dilakukan melalui Skype tapi melalui aplikasi Telegram. Hal ini dikarenakan aplikasi Skype mengumumkan penutupannya secara permanen pada bulan Mei 2025, sehingga Kak Jasmine menginstruksikan penulis untuk berpindah ke aplikasi Telegram.

Dalam pelaksanaan magang ada dua cara yang dilakukan, cara pertama adalah *supervisor* memberikan referensi aset kepada penulis untuk selanjutnya dilakukan proses sketsa *background* berdasarkan referensi yang diberikan.

Cara kedua adalah *supervisor* hanya memberikan *brief*, sehingga pengumpulan referensi aset hingga proses sketsa dan finalisasi dikerjakan langsung oleh penulis dalam pengawasan *supervisor*. Dalam mengawasi pekerjaan, *supervisor* menanyakan progres untuk tugasnya dari waktu ke waktu. Biasanya penulis akan memberikan progres pertama sebelum jam makan siang, dan progres selanjutnya setelah jam makan siang. Setelah itu, penulis mengirimkan *preview* dari tugas yang akan diperiksa oleh *supervisor*. Jika sudah di *approve* oleh *supervisor*, maka penulis akan mengirimkan *screenshot preview* beserta file CSP/ PSDnya ke *supervisor* melalui Telegram. Namun, jika belum di *approve* dan membutuhkan revisi, penulis akan melakukan revisi secepatnya dan mengirimkan kembali *filenya*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Tabel mengenai tugas-tugas yang penulis kerjakan selama proses magang di perusahaan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 1 Tugas-Tugas Kerja

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset pose karakter untuk episode <i>Double Date part 3 & 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date part 3 & 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> - Membuat aset <i>prop</i> untuk episode <i>Double Date part 4</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan aset-aset sebelumnya dan menyusunnya untuk dapat digunakan untuk kebutuhan <i>shot</i> sesuai dengan <i>storyboard</i>. Jika aset yang dibutuhkan belum ada, maka penulis harus menggambar asetnya sendiri - Membuat <i>background</i> taman sesuai perspektif dan arahan dari <i>supervisor</i> - Membuat aset <i>prop</i> dan efek-efek seperti kotak target, hadiah/<i>prize</i>, efek-efek panah dan <i>impac</i>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode Tasya Marah - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> - Membuat <i>background</i> restoran sushi - Membuat aset sushi dan piringnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 2 <i>background</i> taman untuk episode Tasya Marah - Membuat <i>background</i> antrian <i>roller coaster</i>, depan <i>Theme Park</i>, loket tiket <i>Theme Park</i>, - Membuat <i>background</i> rumah Hans dan menambahkan suasana malam dan siang

		<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Tasya Galau - Membuat <i>background</i> untuk episode Caca Dito Jadian 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> pintu restoran sushi dan menambahkan logo “<i>Ganbatte Sushi</i>”, - Membuat aset sushi dan piringnya - Membuat <i>background Theme Park, Theme Park 2, Theme Park 3, Theme Park 4</i> - Membuat <i>background cafe outdoor</i> - Membuat <i>background</i> depan <i>mini market</i> - Membuat <i>background</i> dalam resto sushi
3	3	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background Theme Park 3</i> - Membuat <i>background Theme Park 2</i> - Membuat <i>background Dimas Rini Adit Crowd</i> - Membuat <i>background roller coaster</i> naik, turun, stabil, menukik turun - Membuat <i>background</i> antrian bianglala 1, 2 dan 3 - Membuat <i>background</i> area <i>booth 1</i> - Membuat <i>background</i> antrian <i>roller coaster 1</i> - Membuat <i>background</i> rumah hantu (<i>outside</i>)
4	4	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> dalam bianglala 1, 2, 3, 4, 5 - Menyelesaikan <i>background</i> rumah hantu (<i>outside</i>) - Membuat <i>background</i> bianglala dan gedung-gedung disampingnya - Membuat <i>background</i> dalam rumah hantu 1 - Membuat <i>background</i> <i>view</i> dari atas bianglala
5	5	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Titik Balik Adit - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date (Adit Ubay)</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Caca Dito Jadian 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> dalam rumah hantu 2, 3, 4 - Membuat <i>background</i> luar rumah hantu 2 dan 3 - Membuat aset/<i>background</i> visual bawang merah setelah dipotong - Membuat <i>background</i> restoran mewah v2 - Membuat <i>background</i> kamar Hans - Membuat <i>background</i> golf <i>indoor</i> - Membuat <i>background</i> kamar Hans - Membuat <i>background</i> dalam resto sushi v2
6	6	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date (Adit Ubay)</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Caca Dito Jadian 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan <i>background</i> golf <i>indoor</i> - Membuat <i>background</i> dalam resto sushi 3 dan 4

		<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode Rini VS Lala - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> dalam minimart 3, 4, 5, 6 dan 7 - Membuat <i>background</i> depan kasir minimart 1 dan 2 - Membuat <i>background</i> halaman belakang rumah Hans 1
7	7	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>First Date</i> Ubay dan Anya - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Akhir Dewi Dimas - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>UNEXPECTED part 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> depan gerbang area rumah Anya - Menyelesaikan <i>background</i> halaman belakang rumah Hans - Membuat <i>background</i> kamar Hans 2 - Membuat <i>background</i> kamar Hans 3 - Membuat <i>background</i> dalam bioskop - Membuat <i>background</i> taman mall - Membuat <i>background pump it up game</i> - Membuat <i>background</i> taman mall 3 dan membuat varian suasana siang, sore dan malam - Membuat aset mobil <i>Lamborghini</i> - Membuat aset mobil <i>Ferrari</i> - Membuat <i>background</i> parkiran <i>theme park 1</i>
8	8	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>UNEXPECTED Part 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>100 Meter Days 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> club malam 1 - Membuat <i>background</i> club malam 2 - Membuat <i>background</i> rumah tukang urut - Membuat <i>background</i> kamar Dito - Membuat <i>background</i> Festival Kota 1
9	9	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode Olahraga Bareng part 3 - Membuat <i>background</i> untuk episode Tersadar part 7 - Membuat <i>background Double Date 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode Tersadar part 4 - Membuat aset untuk episode <i>Double Date 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> kamar Caca - Membuat <i>background</i> rumah kontrakan Dimas - Membuat <i>background Souvenir Store 1</i> - Membuat <i>background</i> dokumen di sisi bangku taman - Membuat aset souvenir tas, souvenir boneka, rak topi, souvenir bando - Membuat <i>background</i> Dalam Rumah Hantu (Ruang 2) 1 - Membuat <i>background souvenir store 2</i> - Membuat aset 125-40_Adit, Rini ngambil gantungan kunci - Membuat <i>background</i> Dalam Rumah Hantu (Ruang 1) 1 - Membuat aset <i>souvenir store 3</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset dan <i>background Souvenir Store 4</i>
10	10	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>100 Meters Day 4</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Tersadar 1 (Chapter 1)</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>100 Meters Day 5</i> - 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background Foodcourt Themepark (Outdoor) 1</i> - Membuat <i>background Foodcourt Themepark (Outdoor) 2</i> - Membuat <i>background</i> Depan Restoran - Membuat <i>background</i> Adit Ambil jalan lain - Membuat <i>background</i> Macet (POV Adit) - Membuat <i>background</i> Bioskop 1 - Membuat <i>background</i> Café 1
11	11	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Tersadar 1</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Double Date 5</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>100 Meters Day 4</i> - Membuat aset untuk episode <i>Tersadar</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Breaking point 2</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> Bioskop 2 - Membuat <i>background</i> Depan Foodcourt - Membuat <i>background</i> Dalam Restoran 1 - Membuat aset truk (tampak depan, samping, belakang) - Membuat <i>background</i> Club Malam 1
12	12	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Breaking Point 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Days with Hans Part 8</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>100 Meters Day 5</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Lala Galau</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Lala Galau Part 2</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Titik Balik Adit_V2</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> Festival Kota 2 - Membuat <i>background</i> Club Malam 1 - Membuat <i>background</i> Bandara 1 dan 2 - Membuat <i>background</i> Cafe 2 dan 3 - Membuat <i>background</i> Ruko 1 dan 2 - Membuat <i>background</i> Lala Mau Buka Pintu - Memperluas <i>background</i> Taman 2
13	13	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Lala Galau</i> - Membuat <i>background</i> untuk episode <i>Adit Nunggu Aldo Ubay</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>background</i> Ruko 3 - Membuat <i>background</i> Mall 1

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

3.3 Uraian Proses Pelaksanaan Kerja

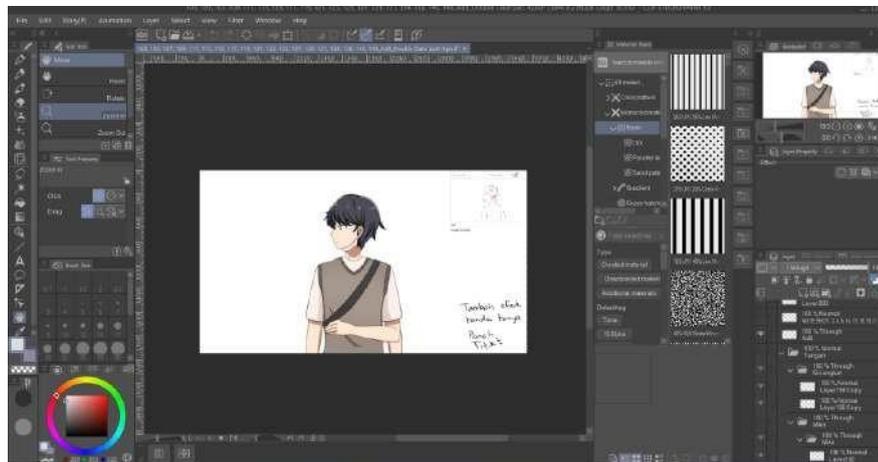
Dalam bagian ini, penulis akan menjelaskan tahap-tahap dalam pengerjaan dari tugas-tugas yang penulis kerjakan selama proses magang di PT. Global Digital

Artha. Penulis akan mendeskripsikan pekerjaan/ tugas yang penulis lakukan selama proses magang dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Membuat aset pose karakter Adit
2. Membuat aset properti mobil Ferrari
3. Membuat *background* kamar Dito dan *theme park*

3.3.1 Perancangan aset pose karakter Adit

Dalam perancangan ini, Kak Jasmine selaku *supervisor* ilustrator memberikan *screenshot shot* 92, 95, 103, 105, 107, 109, 111, 113, 121, 123, 125, 127, 129, 131, 134, 138, 140, 148, 181, dan 184 dari *storyboard* untuk karakter Adit untuk episode *Double Date 4*. Kemudian, *supervisor* mengirimkan file Clip Studio Paint (CSP) untuk aset karakter Adit yang berisikan folder-folder untuk aset bentuk badan, kepala, posisi kepala, posisi tangan, lengan, dan ekspresi. Bagian bawah badan tidak banyak dirancang karena file aset Adit ini hanya digunakan untuk beberapa *shot* saja.



Gambar 3. 1 Screenshot aset karakter Adit

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Penulis memeriksa folder-folder yang ada dalam *file* CSP yang diberikan oleh supervisor, jika ada aset yang sesuai untuk sebuah *shot* yang sedang dirancang, maka penulis mengambil aset tersebut dan menyusunnya sesuai dengan adegan pada *shot storyboard*. Jika, penulis tidak menemukan aset yang sesuai, penulis akan bertanya kepada *supervisor* dan *supervisor* akan mengirimkan aset-aset lain yang

dapat digunakan untuk *shot* tersebut, seperti kaki, tangan, kepala, dan lain-lain untuk penulis posisikan dan atur kecocokan warna dan *shading*nya. Namun, beberapa aset memang tidak memiliki bagian tubuh untuk posisi yang diinginkan, oleh karena itu penulis harus menggambar asetnya dan ditambahkan ke dalam folder. Setelah itu, penulis akan *screenshot preview* untuk pose yang sudah sesuai dan menyimpannya. Biasanya, *supervisor* akan mengirimkan *shot storyboard* lebih dari satu, jadi semua *screenshot* untuk *preview*nya penulis kumpulkan dan akan diberikan kepada *supervisor* setelah semua *shot* sudah lengkap.

3.3.2 Perancangan aset properti Mobil Ferrari

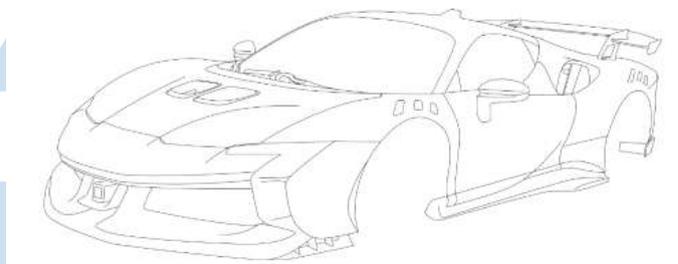
Dalam pengerjaan aset properti mobil Ferrari, *supervisor* memberikan gambar referensi mobil Ferrari untuk *shot* 16 pada episode *UNEXPECTED part 2*. Pertama-tama, *supervisor* memberikan gambar referensi mobil Ferrari yang akan dibuat.



Gambar 3. 2 Referensi aset mobil Ferrari

(Sumber: *Economy Middle East*, 2023)

Setelah itu penulis membuat *outline* dengan menggunakan teknik *tracing* untuk bodynya dan menyisahkan rodanya, karena rodanya harus dipisah agar dapat digerakkan nantinya.



Gambar 3. 3 Hasil lineart aset mobil Ferrari

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Setelah selesai *mentracing* bodynya, penulis melakukan *tracing* untuk rodanya. Lalu, penulis mulai melakukan *coloring* untuk body mobilnya beserta rodanya. Untuk bagian *body*, penulis memberikan warna merah dan untuk bagian *skirt*, *bumper*, *roof*. Pada bagian *spoiler*, penulis memberikan warna hitam. Terakhir, penulis menambahkan efek *reflection* pada bagian-bagian yang terkena cahaya seperti di kap depan, kaca depan, dan di bagian body lainnya dengan menggunakan *blending mode* "Color Dodge" dan "Add (Glow)" dan *shading* dengan menggunakan *blending mode* "Multiply".



Gambar 3. 4 Hasil akhir aset mobil Ferrari

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.3.3 Perancangan *background* kamar Dito dan *theme park*

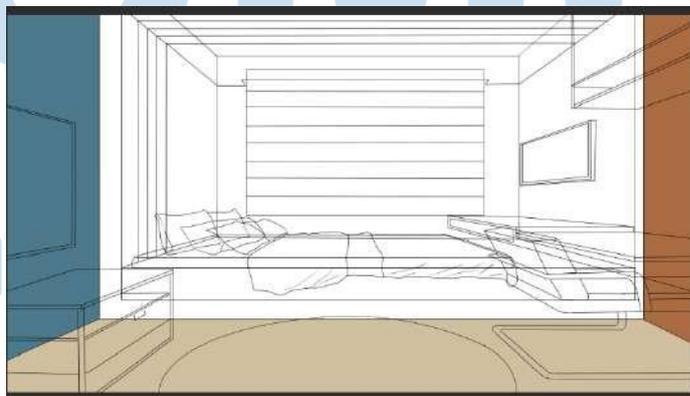
Pada perancangan ini, *supervisor* memberikan gambar kamar Dito yang digunakan untuk keperluan episode 100 Meter *Days 2*. *Supervisor* memberikan gambar referensi kamar Dito dalam bentuk file Photohop atau PSD.



Gambar 3. 5 Referensi background Kamar Dito

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Kemudian penulis melakukan *tracing* pada gambar referensi tersebut. Setelah melakukan *tracing*, penulis mewarnai *base color* pada objek-objek di dalam kamar Dito seperti, kasur, selimut, bantal, karpet, tembok, motif tembok, lantai, meja, kursi dan TV. Kemudian penulis menambahkan *prop* tambahan seperti buku-buku, globe, spidol warna, lampu, jam alarm menyerupai referensi. Lalu, untuk memudahkan proses dan mengamankan file, penulis menyimpan file tersebut ke dalam format CSP. Kemudian penulis mengganti pola pada karpet menjadi lebih sederhana daripada yang ada pada referensi.



Gambar 3. 6 Hasil lineart background Kamar Dito

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Supervisor akan menanyakan progres dari waktu ke waktu untuk memantau pekerjaan penulis. Setelah melalui tahap *tracing* dan *base coloring*, penulis kemudian menambahkan *layer* baru di atas *layer* warna dan mengganti mode *blending* menjadi *Multiply* karena penulis ingin menambahkan bayangan dan *shading*. Dengan memanfaatkan *soft brush* dan *solid brush*, penulis membuat bayangan untuk setiap objek di dalam kamar. Penulis disarankan untuk menggunakan *soft brush* oleh *supervisor*, karena dapat mempercepat proses *shading*. Setelah semua proses itu selesai, tidak lupa penulis untuk menambahkan *highlight* dengan memanfaatkan *blending mode* “*Color Dodge*” dan “*Add (Glow)*”. Setelah semua itu selesai, penulis mengirimkan hasil akhir dengan format penamaan yang sama seperti yang dikirim oleh *supervisor*.



Gambar 3. 7 Hasil akhir background Kamar Dito

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Background kedua yang dibuat oleh penulis adalah *background Theme Park*. *Background* ini digunakan pada *shot theme park*, episode *Double Date*. Pada tahap awal pengerjaan, penulis diberikan gambar sebuah *theme park* yang terdapat bianglala dan sebuah wahana dibelakangnya. Namun, penulis diberitahu *supervisor* bahwa dua bangunan tersebut tidak perlu untuk digambar, jadi penulis hanya perlu membuat tenda-tendanya saja.



Gambar 3. 8 Gambar asli *background* Theme Park

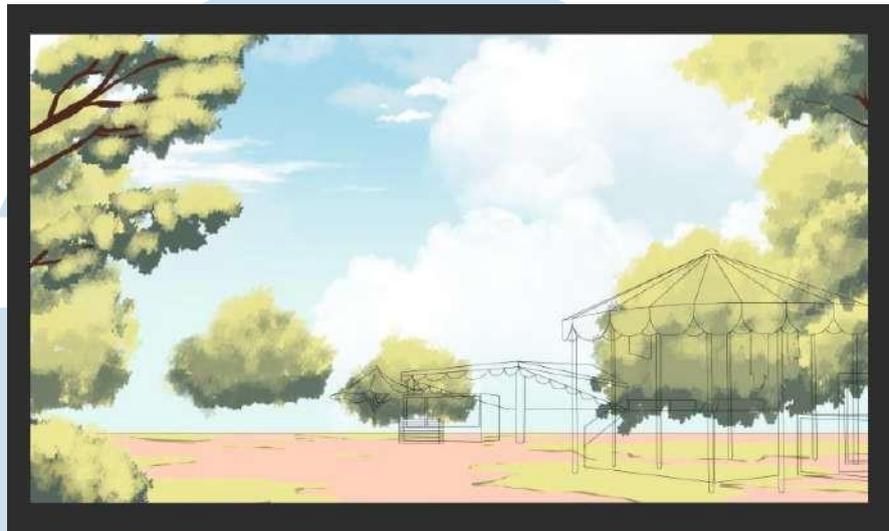
(Sumber: Pinterest, 2025)



Gambar 3. 9 Referensi *background* Theme Park 4

(Sumber: PT. Global Digital Artha, 2025)

Pertama, penulis membuat *lineart* untuk beberapa tenda pertama dan kemudian beralih membuat latar terlebih dahulu, yaitu pohon-pohon, semak, tanah, dan langit. Kemudian, penulis melakukan revisi pada warna pohon-pohon dan rumput yang terlalu kekuningan dan membuatnya lebih kehijauan.



Gambar 3. 10 Progres *lineart background Theme Park 4*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Setelah itu, penulis mewarnai seluruh tenda dan menambahkan bayangan dibawah pohon dan dibawah tenda-tendanya menggunakan fitur *blending mode "multiply"*. Serta menambahkan *highlight* di area yang terkena sinar matahari.



Gambar 3. 11 Hasil Akhir *background Theme Park 4*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang di perusahaan ini, penulis menemukan beberapa kendala, yaitu:

1. Waktu pengerjaan yang singkat

Kendala pertama adalah singkatnya waktu pengerjaan, yaitu 1-2 jam untuk satu file. Hal ini berlaku untuk semua jenis pekerjaan yang penulis lakukan, yaitu aset pose karakter, aset prop, dan *background*. Penulis merasa waktunya terlalu singkat untuk mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga selesainya melebihi waktu yang diberikan.

2. Kurangnya pengalaman penulis menggambar bangunan dan interior

Kendala kedua yang penulis temukan selama proses magang adalah kurangnya pengalaman penulis dalam menggambar bangunan dan interior. Selama proses magang, penulis sering diberikan tugas untuk menggambar bangunan dan interior, sehingga membutuhkan banyak garis-garis lurus dan akhirnya penulis menjadi bergantung pada *tool* untuk menarik garis lurus.

3. Performa laptop

Kendala ketiga yang penulis temukan adalah performa laptop yang terkadang menjadi lemot ketika sedang menggambar. Penulis menggunakan laptop dengan spek yang dapat dikatakan *low-end* sehingga disaat penulis menggunakan *brush*, tergantung kompleksitas dari *brush* tersebut, aplikasi CSP akan melambat dan menyebabkan *lagging*. Selain itu, ketika menggunakan fitur *undo* untuk kembali ke langkah sebelumnya, aplikasi CSP akan terkadang berhenti dan *freeze* selama beberapa detik, atau bahkan lebih lama. Hal ini membuat proses pengerjaan tugas menjadi terhambat.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1. Meminta waktu tambahan

Karena penulis sering belum selesai mengerjakan tugas pada waktu yang diberikan, penulis akhirnya meminta waktu yang lebih lama untuk mengerjakan tugas, baik itu pose karakter, aset prop, maupun *background*.

2. Berlatih menggambar bangunan dan interior

Seiring berjalan waktu, penulis semakin terbiasa untuk menggambar bangunan dan interior. Penulis juga melihat-lihat referensi dari karya-karya seniman dalam membuat interior dan bangunan. Selain itu, penulis juga lebih mendalami *software* CSP dan membiasakan menggunakan *line tool* dan *curve tool* yang sangat berguna untuk menggambar lengkungan dan garis lurus dengan lebih halus.

3. Menutup aplikasi di latar belakang dan memperbesar alokasi memori aplikasi CSP

Dengan menutup aplikasi di latar belakang dan memperbesar alokasi memori di aplikasi CSP, penulis mendapatkan memori lebih pada RAM dan memperingan kerja CPU sehingga kerja aplikasi menjadi lebih lancar.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA