

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

##### **3.1.1 Kedudukan**

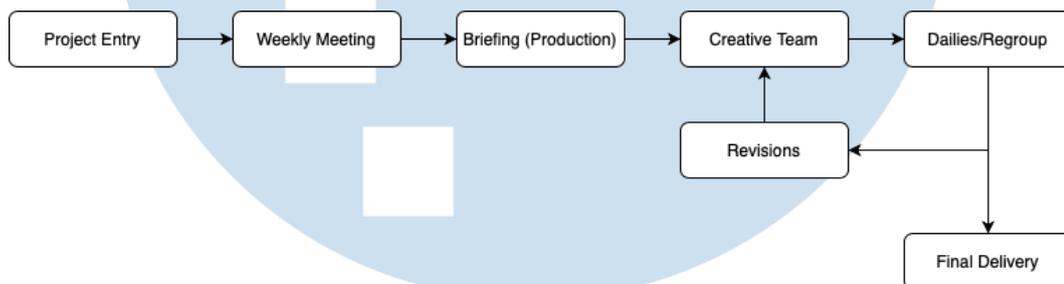
Penulis menempati posisi *intern 2D Motion Designer* dalam Aras Design & Motion. Dengan itu, penulis berada dalam *Creative Team* sebagai *2D Motion Design Intern* yang merupakan bagian dari *2D Team*. Hal tersebut menetapkan penulis di bawah pengawasan Musyafa Adli selaku *2D Motion Designer* dan *Supervisor* dari penulis selama masa program kerja magang. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab dalam pengerjaan produksi animasi yang diawasi oleh Aras Darmawan (*Creative Director*) dan Rini Angeliantari (*Art Director*).

##### **3.1.2 Koordinasi dalam Perusahaan**

Koordinasi antara tim dalam Aras Design & Motion berjalan dalam pengawasan *Production Team* di mana mereka memastikan bahwa semua tim berkolaborasi dan bekerja dengan efisien untuk mencapai waktu tenggat yang ditentukan. Proses dimulai dengan masuknya sebuah proyek ke dalam perusahaan, di mana hal tersebut seringkali disebutkan dalam *Weekly Meeting* yang diadakan setiap Senin. CEO, *Creative Director* dan *Production Team* akan mengadakan meeting untuk membahas lebih lanjut terkait proyek tersebut. Hasil diskusi tersebut akan menjadi *brief* yang disampaikan kepada *Art Director* dan *Creative Team*, di mana hal tersebut akan diterima penulis. *Brief* yang diberikan, berisikan rincian proyek dan batas waktu yang ditetapkan, akan menjadi arahan untuk *Creative Team* dalam pengerjaan sebuah proyek dengan harapan tim tersebut dapat mengolah waktu dengan baik dan merancang strategi supaya hasil akhir dari sebuah proyek dapat dipastikan sudah maksimal dan sesuai standar studio.

Setelah menerima *brief* dan menelaahnya, *Creative Team* akan lanjut pada tahap pengerjaan yang mencakup tahap pra produksi, produksi dan posproduksi. Keterlibatan *2D Team* maupun *3D Team* bergantung pada kebutuhan proyek yang telah diterima. Penulis, sebagai bagian dari *2D Team*, mengerjakan tugas-tugas

yang diberikan oleh *Production Team* kepadanya, sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembuatan karya yang telah disepakati. Selama masa pengerjaan, Aras Design & Motion menetapkan *Dailies*, sebuah *meeting* yang dilakukan di akhir hari setiap harinya. *Dailies* bertujuan untuk menjadi ruang diskusi selama pengerjaan dan menjadi saat di mana masing-masing pekerja menyampaikan *update* dari tugas yang diberikan kepada mereka, juga menyampaikan kritik, saran dan keluhan yang dirasakan selama berjalannya proyek tersebut. Selain saat *Dailies*, *Production Team* juga akan meminta masing-masing pekerja untuk memberi *update* melalui Slack, sebuah aplikasi komunikasi kantor, pada jam yang ditetapkan per hari. Pengerjaan karya akan diawasi oleh *Production Team* sampai tahap akhir *Delivery*.



Gambar 3.1 Alur koordinasi di Aras Design & Motion  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program kerja magang di Aras Design & Motion, penulis ikut serta dalam pengerjaan berbagai proyek. Penulis tentunya berpartisipasi dalam proyek yang membutuhkan pengerjaan animasi, selaras dengan posisinya sebagai *2D Motion Design Intern*. Selain itu, penulis juga ikut dalam pengerjaan di tahap pra produksi untuk membantu tim *2D Designer/Illustrator*. Proyek yang mendapat partisipasi dari penulis adalah proyek yang jalan dalam jangka waktu program kerja magang penulis tersebut, yaitu selama 14 Januari 2025 sampai 14 Juli 2025.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama bekerja di Aras Design & Motion sebagai *2D Motion Design Intern*, penulis diberikan tanggung jawab untuk terlibat dalam tahap pra produksi dan produksi dari proyek yang sedang dijalankan. Hal ini mencakup pekerjaan dalam ranah peran *2D Motion Designer* seperti pembuatan *motion guide* dan pengerjaan dari animasi itu sendiri. Adapun tanggung jawab lainnya, seperti pembuatan *storyboard* untuk kebutuhan *2D Designer/Illustrator* di pra produksi, diberikan kepada penulis untuk membantu divisi lain namun tetap dalam kapasitas yang dimiliki penulis.

Tabel 3.1 Rincian proyek yang dikerjakan penulis di Aras Design & Motion

No.	Waktu Keterlibatan Penulis	Tipe Proyek	Nama Proyek	Deskripsi
1	Januari 2025	Eksternal	FSM – Fisherman’s Friend	Membuat <i>video ads</i> animasi untuk bahan <i>pitching</i> Fisherman’s Friend
2	Januari 2025 – <i>Ongoing</i>	Eksternal	VSG – Visinema Group	Membuat video bumper <i>Brand Identity</i> untuk Visinema Group
3	Februari 2025	Eksternal	BOS – Bosch	Membuat FOOH untuk produk-produk Bosch
4	Februari – April 2025	Internal	LBR – <i>Lebaran Initiative Project</i>	Membuat konten Instagram Aras Design & Motion untuk Hari Raya Idul Fitri
5	Maret – April 2025	Eksternal	FOR – Forka Films	Membuat video bumper untuk logo <i>Production House</i> Forka Films

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

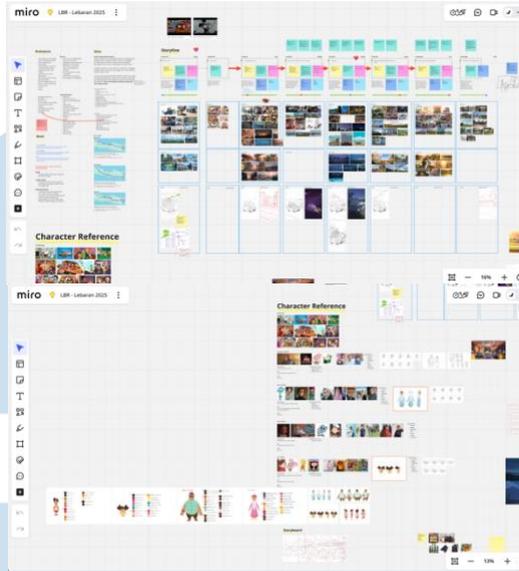
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam berjalannya program kerja magang penulis di Aras Design & Motion, penulis diberikan tanggung jawab dalam berbagai proyek. Proyek yang diterima mencakup karya untuk kebutuhan komersil sampai karya *internal* yang direncanakan oleh para karyawan Aras Design & Motion. Penulis juga ikut serta dalam pengerjaan suatu karya untuk kebutuhan *pitching* yang akan menentukan apakah studio akan menerima proyek tersebut.

Pengerjaan dari proyek yang diterima penulis menggunakan teknik dan *software* yang bervariasi, sesuai dengan hasil karya yang ingin dicapai. Pembuatan *storyboard* dan animasi berpusat pada Procreate dan Procreate Dreams, sebuah aplikasi untuk ilustrasi dan animasi *frame-by-frame*, di iPad milik pribadi. Selain karena aplikasi tersebut sudah sesuai dengan standar Aras Design & Motion, Procreate dan Procreate Dreams digunakan untuk memudahkan kolaborasi antara divisi dengan fiturnya yang memudahkan pengiriman file antara iPad. Selain aplikasi tersebut, penulis juga menggunakan *software* Adobe After Effects untuk pengerjaan *2D motion graphics* dan animasi.

#### 1. Lebaran Initiative Project

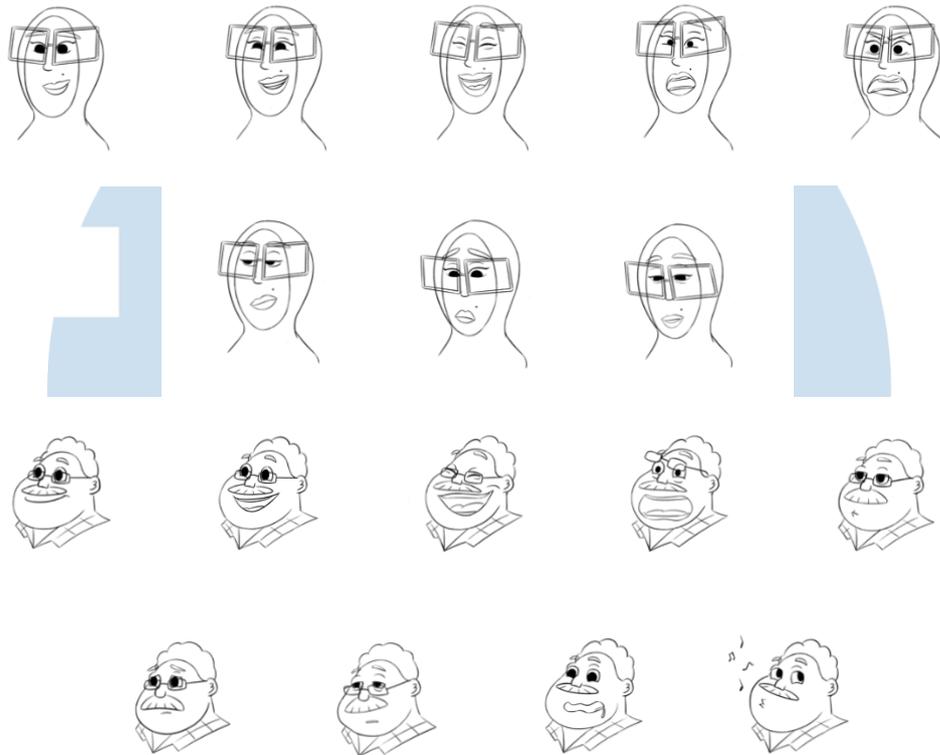
Salah satu tugas animasi *frame-by-frame* yang diberikan pada penulis adalah proyek internal untuk Hari Raya Idul Fitri. Proyek tersebut berupa sebuah postingan untuk Instagram Aras Design & Motion. Proyek ini dimulai dengan pemilihan *Creative Director* (Gema) dan *Art Director* (Bella) khusus untuk proyek ini yang bertugas untuk merancang konsep naratif dan visual dari postingan tersebut. Konsep ini dirancang melalui *website Miro* dan dibawa kepada Mas Eno dan Mas Aras, selaku *Creative Director* dan CEO, dalam 1<sup>st</sup> PPM untuk diberikan *feedback*.



Gambar 3.2 Perancangan konsep untuk *Lebaran Initiative Project* di Miro  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Konsep yang ingin dibawakan adalah keseruan mudik yang menunjukkan bahwa mudik bukanlah sekedar ‘pulang’. Hal ini diwujudkan dalam video animasi berbentuk *story* Instagram yang berdurasi 30 detik, menggambarkan keseruan dan *struggle* dalam perjalanan sebuah keluarga yang sedang mudik. Setelah melewati 1<sup>st</sup> PPM dan FPPM, tim menetapkan arahan yang berbeda untuk proyek ini dengan mengimplementasi *feedback* dari kedua *meeting* dengan menunjukkan momen awal saat bersiap untuk berangkat dan diikuti dengan *match cut* ke sebuah postingan di *Facebook*. Postingan tersebut dibaluti dengan komentar dengan bahasa yang sesuai pada tahun 2010an.



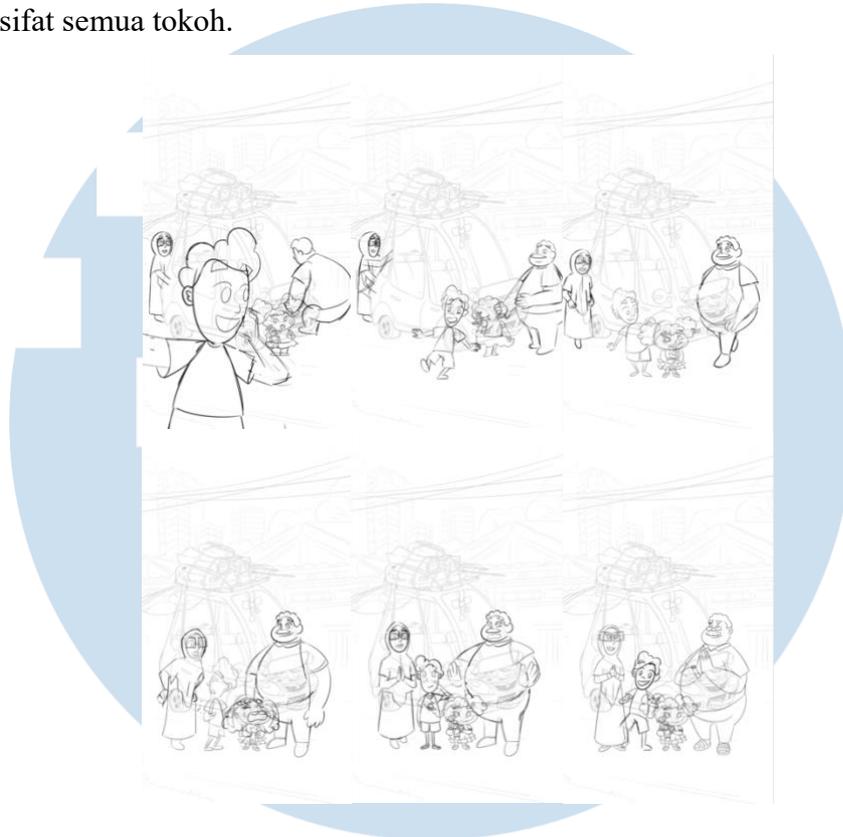


Gambar 3.3 *Expression sheet* untuk tokoh Adik, Ibu dan Ayah

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

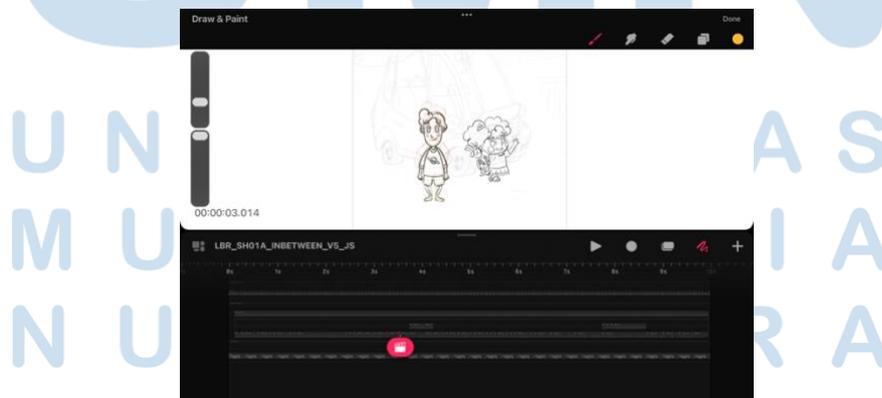
Rancangan animasi untuk proyek inisiatif Lebaran dimulai dengan pembuatan *storyboard* yang juga dibawakan saat 1<sup>st</sup> PPM dan FPPM. *Storyboard* merupakan tugas tim *2D Design* dan penulis ditugaskan untuk membuat *expression sheet* untuk masing-masing tokoh yang sudah dibuatkan *character sheet*nya oleh tim *2D Design*. Setelah *storyboard* dikunci, penulis memulai tugasnya sebagai animator dengan membuat *keyframe* untuk video animasi proyek ini. Penulis ditugaskan untuk membuat *keyframe* dari aksi empat tokoh (Ayah, Ibu, Kakak, Adik) pada *shot* pertama dari animasi tersebut dengan menggunakan aplikasi Procreate Dreams. Penulis menggunakan *storyboard* sebagai *guide* dalam menentukan *layout* dari tokoh-tokoh tersebut dan menetapkan *timing* yang sesuai dengan durasi karya yang ditetapkan oleh *client*. Dalam menggambarkan *arc*, aksi dan pergerakan dari tokoh Ayah, Ibu, Kakak dan Adik, penulis menggunakan

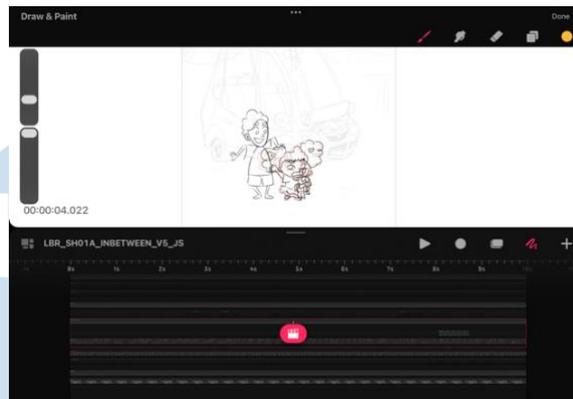
video referensi animasi yang direkam oleh rekan tim penulis dan membaca detail terkait sifat semua tokoh.



Gambar 3.4 *Rough keyframe* tokoh Ayah, Ibu, Kakak dan Adik  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis melanjutkan tugasnya dengan menggambarkan *inbetween frame* untuk tokoh Kakak dan Adik. Penulis mengingat *frame rate* yang sudah ditetapkan, yaitu 24 fps, dalam menggambarkan *inbetween* dengan menetapkan *frame on twos*, dimana setiap gambar menggunakan dua *frame*. Adapun penetapan *hold* pada *frame* di mana *frame* harus berjumlah genap.





Gambar 3.5 Pembuatan *inbetween frame* untuk tokoh Kakak dan Adik  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

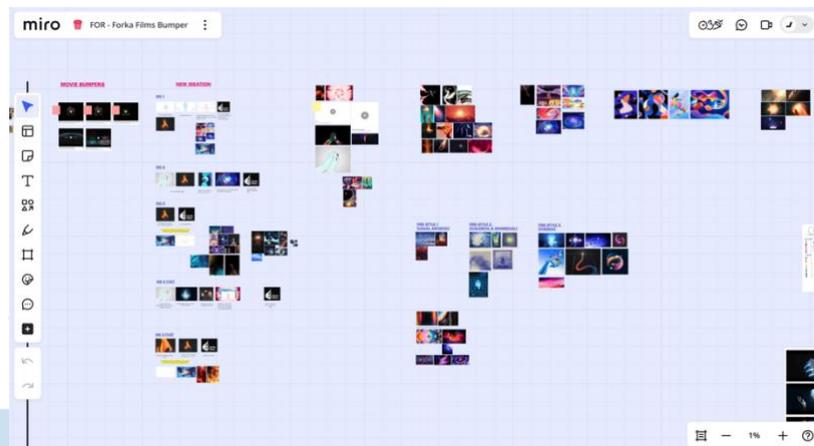


Gambar 3.6 Beberapa hasil *inbetween frame* untuk tokoh Kakak dan Adik  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

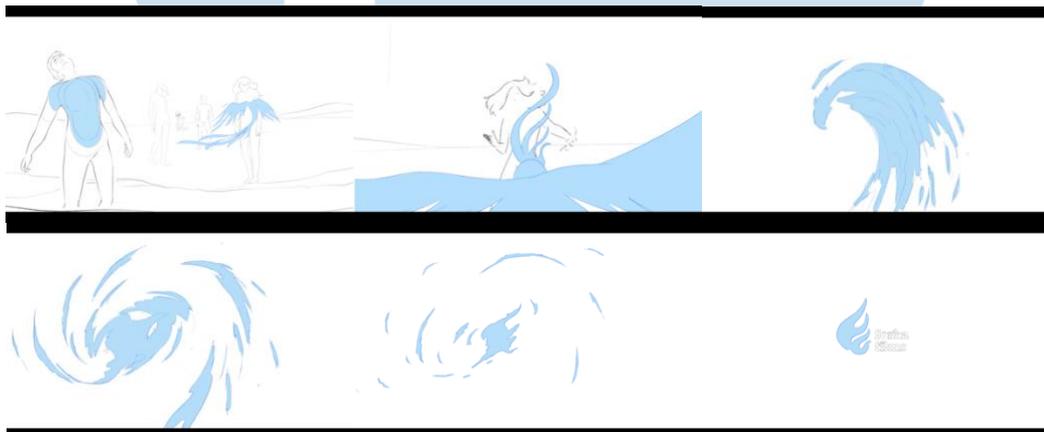
Selama pengerjaan animasi dari proyek inisiatif Lebaran, penulis melakukan konsultasi kepada *Creative Director* Gema dan *Art Director* Bella untuk mendapatkan *feedback* supaya pengerjaan dapat sejalan dengan konsep yang telah dirancang. Penulis juga membawakan *progress* ke *meeting* harian, atau dikenal sebagai *Dailies*, dan mendapatkan *feedback* dari tim sampai finalisasi dari animasi tersebut. Beberapa hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pembuatan animasi ini adalah detail sifat tokoh yang harus diwujudkan dalam bentuk ekspresi dan aksi yang penulis animasikan. Hal ini merupakan hal yang diutamakan saat revisi dan diskusi dengan *Creative Director*. Beberapa versi awal dari animasi proyek inisiatif Lebaran kurang menunjukkan ekspresi atau aksi yang sesuai, di mana penulis melakukan revisi kepada animasi tersebut supaya dapat sejalan dengan sifat yang ingin ditunjukkan dalam tokoh-tokoh yang ada. Setelah penulis menyelesaikan tugasnya, tahap *clean up* dilanjutkan oleh rekan penulis untuk kemudian dibawa ke tahap *compositing*.

## 2. Forka Films

Meningkatnya jumlah proyek animasi *frame-by-frame* di Aras Design & Motion berdampak pada pemberian tugas pada penulis yaitu pemberian tugas animasi *frame-by-frame* lagi dalam bentuk *video bumper* untuk logo dari rumah produksi Forka Films. Seperti proyek sebelumnya, proyek dimulai dengan pemilihan *Creative Director* (Kak Mus) dan *Art Director* (Kak Rini) khusus untuk proyek ini. Mereka inisiasi proyek dengan melakukan perancangan terkait konsep naratif dan visual yang ini dibawakan dalam karya ini. Konsep ini juga dirancang di *website Miro* dan menjadi acuan untuk tim dalam mengerjakan proyek ini. Tim *2D Design* memulai pembuatan *storyboard* dan *concept art*, sedangkan penulis ditugaskan untuk membuat *motion test* dari satu *shot* penting yang ingin ditunjukkan dalam 1st PPM.



Gambar 3.7 Perancangan konsep untuk *logo bumper* Forka Films di Miro  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



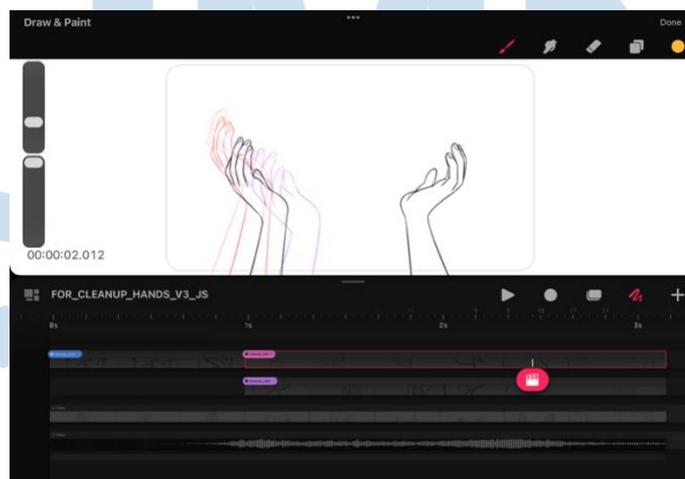
Gambar 3.8 Beberapa *frame* dalam satu *shot motion test* Forka Films  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah *draft* pertama sudah selesai, tim bawa kepada *client* dalam 1<sup>st</sup> PPM yang diadakan *offline*. Tim mendapatkan beberapa *feedback* yang mendorongnya untuk merevisi dan merancang ulang konsep untuk video bumper tersebut. Beberapa hari digunakan untuk merevisi *storyboard* dan *concept art* yang dibawakan saat 1<sup>st</sup> PPM. Setelah Kak Mus dan Mas Aras, selaku *Creative Director* dan CEO, telah *approve* semua revisi, tim bawakan revisi ini ke FPPM untuk mengunci semua hal dalam pra produksi. Konsep yang akhirnya disepakati adalah konsep ‘*magical creators*’ yang mewujudkan karya-karya menakjubkan untuk kemudian dilepas ke dunia. Hal tersebut dilambangkan dengan animasi dua tangan

terbuka dan munculnya api di telapaknya, juga menunjukkan perjalanan api tersebut menuju atas sambil bercampur dengan banyak sulur warna sebelum menjadi logo dari Forka Films.

Penulis melanjutkan tugasnya dengan membuat *keyframe* untuk objek tangan dengan menggunakan aplikasi Procreate Dreams. Tangan yang diinginkan adalah tangan yang realistis dan sesuai dengan proporsi manusia asli. Bentuk dan gerakan juga perlu dibuat lentik dan elegan. Penulis memulai dengan merekan *animation reference* dari gerakan tangan yang diinginkan, di mana video tersebut juga akan menjadi acuan untuk bentuk dan *angle* kamera yang sesuai dengan *storyboard*. Penulis menggambar *keyframe* dengan kasar terlebih dahulu untuk menetapkan *timing* dan bentuk kasar dari tangan tersebut. Pada tahap ini, penulis juga memperhatikan aksi tangan dan memastikan bahwa hal tersebut sudah sesuai dengan konsep, yaitu tangan yang magis dan *believable* atau realistis.

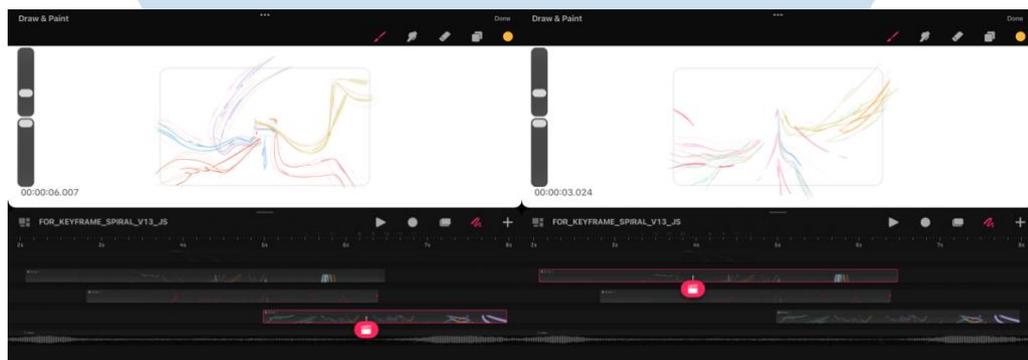
Setelah *keyframe* tangan sudah dirapikan bentuk dan goresannya, penulis memulai mengisi ruang untuk *inbetween frame* untuk mendapatkan gerakan yang halus. Penulis mengingat *frame rate* yang sudah ditetapkan, yaitu 24 fps, dalam menggambarkan *inbetween* dengan menetapkan *frame on twos*, dimana setiap gambar menggunakan dua *frame*. Adapun penetapan *hold* pada *frame* di mana *frame* harus berjumlah genap. Hal ini diterapkan tanpa mengubah *timing* yang sudah di-approve.



Gambar 3.9 Pembuatan animasi untuk objek tangan

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis melanjutkan tugas berikutnya yaitu pembuatan animasi dari sulur berwarna. Dengan *guide* berupa video animasi 3D sulur, penulis membuat *keyframe* dengan melakukan *tracing* kasar dari video *guide* tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapat *angle* yang sesuai dan *look* yang 3D dan tidak *flat* karena *guide* yang ada sudah dirancang untuk menggambarkan gerakan sulur sesuai dengan visi *Creative Director*. Pada tahap ini, penulis juga berdiskusi dengan *Creative Director* untuk penambahan jumlah sulur dan revisi terkait *timing* yang di luar dari *guide* yang diberikan, termasuk juga *adjustment* untuk membuat ilusi kamera yang bergerak dari kiri ke kanan. Kemudian, penulis merapikan bentuk dan goresan sulur supaya terlihat seperti cat yang terlempar, sesuai dengan arahan dari *Art Director*, dan menghindari sulur yang terlihat seperti pita dengan menambahkan detail seperti tekstur cat pada bagian outline sulur seperti bentuk cat yang tidak selalu konsisten.



Gambar 3.10 Pembuatan animasi untuk objek sulur berwarna  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah mengirimkan animasi untuk *offline preview*, ada beberapa *feedback* yang diterima oleh tim terkait perubahan *angle* tangan yang lebih terlihat seperti ‘mempersembahkan’, di mana penulis langsung revisi untuk mencapai tahap *offline lock*. Saat *offline lock* telah tercapai, penulis menyelesaikan tugasnya dengan merapikan lagi *frame-frame* yang kurang rapi dan *layer* dalam *working file* supaya siap untuk diberikan kepada tim *2D Design* untuk masuk tahap coloring.

Selama pengerjaan animasi dari proyek Forka Films, penulis melakukan konsultasi kepada *Creative Director* Kak Mus dan *Art Director* Kak Rini untuk mendapatkan *feedback* supaya pengerjaan dapat sejalan dengan konsep yang telah dirancang. Penulis juga membawakan *progress* ke *meeting* harian, atau dikenal

sebagai *Dailies*, dan mendapatkan *feedback* dari tim sampai finalisasi dari animasi tersebut. Hal ini termasuk pada SOP (*Standard Operating Procedure*) dari semua proyek yang dikerjakan oleh Aras Design & Motion.



Gambar 3.11 *Frame* dari *Final Delivery* untuk *logo bumper* Forka Films  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Ada beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama menjalani program kerja magang sebagai *2D Motion Design Intern* di Aras Design & Motion, kendala tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penyesuaian pada *workflow* di lingkungan profesional dan kolaborasi antara divisi dalam studio animasi Aras Design & Motion. SOP (*Standard Operating Procedure*) yang telah ditetapkan di Aras Design & Motion mencakupi alur pengerjaan untuk semua proyek yang masuk ke perusahaan dan merupakan tahap-tahap yang perlu ditaati oleh penulis. Hal ini merupakan sesuatu yang perlu penyesuaian karena SOP akan berbeda-beda di setiap perusahaan. Adanya alur *teamwork* dan kolaborasi yang belum familiar bagi penulis dan perlu disesuaikan dengan anggota tim lainnya. Hal-hal ini menghambat penulis karena penyesuaian dapat memakan waktu dalam pengerjaan sebuah karya.

- 2) Manajemen waktu yang masih perlu disesuaikan dengan *pace* di kantor. Aras Design & Motion menerapkan *workflow* yang cepat dengan SOP yang disebut di poin sebelumnya. Maka dari itu, penulis perlu menyesuaikan pembagian waktu dalam pengerjaan karya supaya dapat tetap mengikuti laju sebuah proyek. Penyesuaian ini merupakan hambatan karena penulis masih perlu melatih penggunaan waktu dengan efisien untuk mencapai karya yang sesuai dengan standar perusahaan dengan waktu yang diberikan.
- 3) Kurangnya kefasihan terhadap *software* yang digunakan di Aras Design & Motion pada pengerjaan animasinya. Aras Design & Motion menggunakan *software* Procreate dan Procreate Dreams untuk pengerjaan animasi *frame-by-frame*, berbeda dengan *software* yang digunakan dalam kampus yaitu Toonboom Harmony. Hal ini merupakan sebuah hambatan karena penulis perlu belajar dari awal terkait cara penggunaan *software* tersebut, khususnya untuk Procreate Dreams. Adanya penggunaan Adobe After Effects dalam pengerjaan *motion graphics* yang menjadi kendala bagi penulis karena kurangnya pemahaman yang luas terkait penggunaan *software* tersebut.

Salah satu keterbatasan yang dihadapi dalam proses produksi di Aras Design & Motion adalah keterbatasan perangkat, khususnya karena penggunaan Procreate Dreams yang hanya tersedia di iPad. Meskipun penulis memiliki iPad pribadi dan pihak perusahaan juga menyediakan perangkat tersebut untuk kebutuhan kerja, fakta bahwa *software* ini hanya dapat diakses melalui iPad tetap menjadi hambatan. Tidak semua orang memiliki akses atau pengalaman sebelumnya dengan iPad dan Procreate Dreams, sehingga akan menyulitkan calon *intern* yang belum familiar dengan Apple atau aplikasi tersebut. Hal ini berpotensi memperlambat proses adaptasi serta menimbulkan ketergantungan pada perangkat tertentu, yang membatasi fleksibilitas kerja.

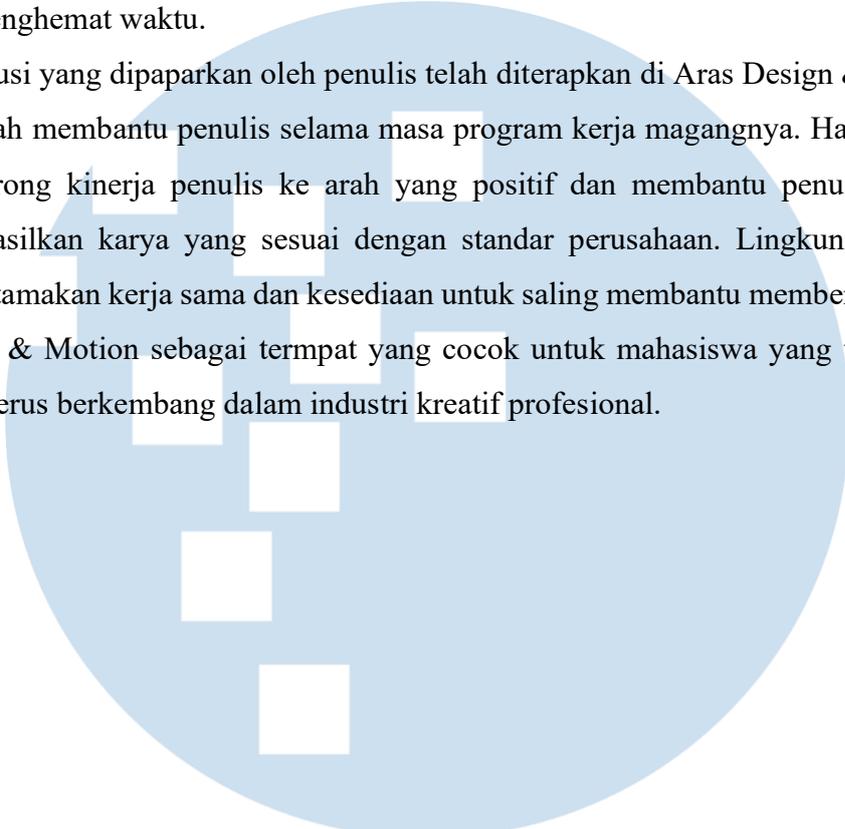
#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Setelah penulis menemukan kendala selama program kerja magang di Aras Design & Motion, penulis menemukan berbagai solusi sebagai berikut:

- 1) Solusi untuk penyesuaian pada *workflow* kantor dan kolaborasi profesional dengan anggota tim lainnya berada pada kantor itu sendiri. Dalam menerima mahasiswa untuk program kerja magang, sebuah studio animasi atau perusahaan lainnya sebaiknya menyiapkan hari pertama untuk *onboarding*, di mana seorang *supervisor* yang ditugaskan untuk membimbing mahasiswa akan memberi *brief* terkait SOP yang berlaku di kantor dan alur pengerjaan proyek di studio tersebut. Penyesuaian akan memakan waktu, maka alangkah baiknya jika mahasiswa menelaah dan mengikuti SOP dengan baik dan berani untuk meminta tolong atau meminta maaf jika melakukan kesalahan.
- 2) Solusi untuk *management* waktu terdapat pada mahasiswa yang ingin mengikuti program kerja magang di perusahaan tersebut. Dengan menelaah SOP yang berlaku di kantor seperti poin sebelumnya, hal ini dapat membantu seorang *intern* untuk membuat perkiraan waktu yang baik supaya ia dapat menggunakan waktunya dengan efisien dan tetap menghasilkan karya yang sesuai dengan standar perusahaan. Jika dibutuhkan bantuan, seorang *supervisor* sebaiknya bersedia membantu untuk merumuskan pembagian waktu yang baik untuk *intern* tersebut. Hal ini dilihat dari tanggung jawab yang diberikan kepada *intern* tersebut dan kecepatan yang dimilikinya saat pengerjaan. *Supervisor* hanya perlu membantu manajemen waktu di awal masa penyesuaian karena tentunya *intern* akan belajar untuk *manage* waktunya dengan sendiri melalui pengalaman.
- 3) Penulis berinisiatif mencari *tutorial* resmi di platform seperti *Youtube* dan melihat forum diskusi yang membahas *software* yang sedang ingin dipelajari sebagai solusi atas kurangnya kemampuan penggunaan Procreate, Procreate Dreams, dan Adobe After Effect. Latihan mandiri menjadi langkah yang baik untuk penulis jika waktunya memungkinkan, namun kemampuan penulis juga akan terasa dilatih dengan keterlibatannya pada proyek yang menggunakan *software* tersebut. Sebaiknya *supervisor* mendampingi penulis dalam tahap awal dalam penguasaan *software* agar memudahkan penulis apabila ada hal yang ingin ditanyakan. Meskipun adaptasi dan pengalaman dibutuhkan untuk menguasai fitur-fitur sebuah *software*, penulis sebaiknya segera berkonsultasi

dengan *supervisor* untuk mendapatkan bantuan langsung sehingga dapat menghemat waktu.

Solusi yang dipaparkan oleh penulis telah diterapkan di Aras Design & Motion dan telah membantu penulis selama masa program kerja magangnya. Hal tersebut mendorong kinerja penulis ke arah yang positif dan membantu penulis dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan standar perusahaan. Lingkungan yang mengutamakan kerja sama dan kesediaan untuk saling membantu membentuk Aras Design & Motion sebagai tempat yang cocok untuk mahasiswa yang terdorong untuk terus berkembang dalam industri kreatif profesional.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA