

AKADEMI DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DI SEMARANG

Oleh : Heny Noorhayati, Gagoek Hardiman, Titien Woro Murtini

Perkembangan teknologi komputer dibidang desain grafis dan animasi pada saat ini berjalan sangat cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman bahkan, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan. Banyak animator yang kemampuannya tidak bisa dipandang remeh. Kondisi ini juga didukung dengan mulai banyaknya sekolah atau perguruan tinggi yang membuka jurusan animasi. Dunia informasi digital khususnya desain grafis dan animasi merupakan suatu lapangan pekerjaan baru yang sangat menjanjikan dan bergengsi yang makin diminati kaum muda saat ini karena peluang untuk bekerja begitu besar dengan gaji dan fasilitas yang baik, kesempatan berwirausaha pun terbuka luas. Teknologi komputer yang makin hebat dan canggih membuat dunia desain grafis dan animasi kian marak. Kondisi seperti ini diharapkan bisa menjadi pembuka jalan lebih baik untuk perkembangan animasi. Pemerintah pun sedikit demi sedikit mulai memperlihatkan dukungannya untuk memajukan bidang tersebut. Maka dari itu Akademi Desain Grafis dan Animasi sangat dibutuhkan pada era saat ini, terutama di Kota Semarang yang belum memiliki Lembaga pendidikan khusus Desain Grafis dan Animasi.

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Pendidikan, pengertian dan standar-standar mengenai Akademi, tinjauan mengenai Akademi Desain Grafis dan Animasi, serta studi banding ke beberapa Sekolah Animasi dan Desain Grafis yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, perkembangan pendidikan di kota tersebut, serta program-program pemerintah yang mendukungnya. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep *Sustainable Architecture* atau Arsitektur yang Berkelanjutan. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan kontekstual. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan kontekstual. Pemilihan tapak dilakukan pada 2 alternatif tapak dengan melakukan penilaian terhadap tapak

Sebagai kesimpulan, luaran program ruang yang diperlukan, serta gambar-gambar 2 dimensi dan 3 dimensi sebagai ilustrasi desain.

Kata Kunci : *Desain Grafis dan Animasi, Pendidikan, Semarang, Sustainable Architecture*

1. LATAR BELAKANG

Dunia informasi digital khususnya desain grafis dan animasi sedang berkembang dan merupakan suatu lapangan pekerjaan baru yang sangat menjanjikan dan bergengsi yang makin diminati kaum muda saat ini karena peluang untuk bekerja begitu besar dengan gaji dan fasilitas yang baik, kesempatan berwirausaha pun terbuka luas. Teknologi komputer yang makin canggih membuat dunia desain grafis dan animasi kian marak. Ide-ide kreatif dapat dituangkan tanpa batas dalam merancang berbagai media komunikasi

visual, seperti brosur, iklan, poster, website, kemasan, sign, film animasi

Semarang untuk saat ini sudah terdapat suatu Lembaga Pendidikan Desain Grafis dan Animasi tetapi kurang memadai fasilitas maupun kapasitasnya. Sebagian besar sumber daya manusia yang ada berasal dari luar kota Semarang seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta, yang terdapat institusi pendidikan desain grafis. Hal ini menyebabkan banyak peminat di kota Semarang harus rela jauh-jauh ke kota lain untuk menimba ilmu di

bidang desain grafis dan animasi. Maka dari itu, diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah Lembaga Pendidikan Desain Grafis dan Animasi di kota Semarang untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang mempunyai kemampuan sebagai seorang yang handal dibidang design grafis dan animasi dan mampu bersaing di pasar global.

2. RUMUSAN MASALAH

- Perlu tempat untuk suatu lembaga yang mencetak para animator yang kreatif dan professional.
- Diperlukan suatu sarana untuk program akademi desain grafis dan animasi.
- Diperlukan suatu fasilitas yang lengkap untuk bangunan pendidikan

3. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Pendidikan, pengertian dan standar-standar mengenai Akademi, tinjauan mengenai Akademi Desain Grafis dan Animasi, serta studi banding ke beberapa Sekolah Animasi dan Desain Grafis yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, perkembangan pendidikan di kota tersebut, serta program-program pemerintah yang mendukungnya. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep *Sustainable Architecture* atau Arsitektur yang Berkelanjutan. *Sustainable Architecture* yaitu pembangunan yang mampu memenuhi kebutuhan masa kini tanpa mengabaikan kebutuhan generasi mendatang. Arsitektur yang berkelanjutan harus memenuhi aspek ekonomi, aspek sosial dan aspek lingkungan. Untuk mendapatkan suatu kondisi lingkungan yang seimbang dan tidak merugikan di masa yang akan datang. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan kontekstual. Pemilihan tapak dilakukan pada 2 alternatif tapak dengan melakukan penilaian terhadap tapak.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1 Tinjauan Pendidikan

Menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara

Menurut UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Pendidikan tinggi sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan.

4.2 Tinjauan Akademi

Menurut UU No. 12 Tahun 2012, Perguruan tinggi dapat berbentuk universitas, sekolah tinggi, politeknik, akademi, atau akademi komunitas, berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, dan perguruan tinggi dapat menyelenggarakan program akademik, profesi, dan/atau vokasi

Menurut UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Akademi merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam satu atau beberapa cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu. Akademi terdiri atas satu program studi atau lebih yang menyelenggarakan Program Diploma Satu (D I), Program Diploma Dua (D II) dan/atau Program Diploma Tiga (D III) serta Diploma empat (D IV). Pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi program diploma yang menyiapkan Mahasiswa untuk pekerjaan

dengan keahlian terapan tertentu sampai program sarjana terapan..

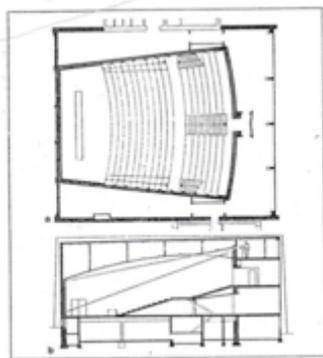
4.3 Tinjauan Desain Grafis dan Animasi

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33).

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*.(Dian C. Rusliadi, 2010:2)

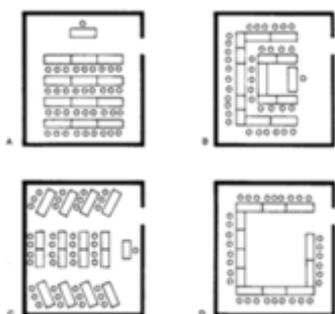
4.4 Tinjauan Standar Ruang

Menurut Ernst Neufert (2002) dalam bukunya Data Arsitek beberapa standar ruangan pendidikan



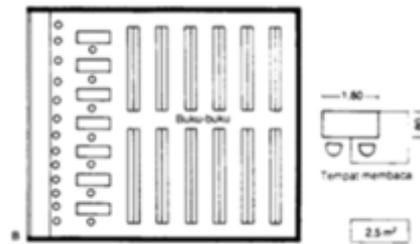
Gambar 1: Ruang Kuliah

Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek



Gambar 2: Ruang Seminar

Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek



Gambar 3: Ruang Perpustakaan

Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

5. STUDI BANDING

5.1 STEKOM SEMARANG

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer STEKOM sangat mengutamakan kualitas pendidikan dan memberikan ilmu/keahlian yang berorientasi pada dunia kerja, sehingga pada para lulusan STEKOM akan memiliki ilmu dan pengetahuan sebagai bekal untuk mendapatkan kesuksesan di dunia kerja. STEKOM hanya berfokus pada 2 bidang yaitu bidang yang berkaitan dengan elektronika dan komputer dengan taraf Diploma dan S1.



Gambar 4: STEKOM Semarang

Sumber : Data Pribadi

Tabel 1 Fasilitas STEKOM

Program Studi	Jurusan	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> • S1 • D3 • D1 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Grafis • Teknik Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Lab multimedia • Lab computer • Lab percetakan • perpustakaan

Sumber : Data Survey Lapangan



Gambar 5: ruang perkuliahan STEKOM Semarang

Sumber : Data Pribadi



Gambar 6: Ruang lab Komputer STEKOM Semarang

Sumber : Data Pribadi

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer memiliki mata kuliah jurusan desain grafis secara garis besar meliputi :

1. Desain grafis
2. Dasar Animasi
3. Perfilman
4. Video Editing
5. Pemrograman Animasi
6. Multimedia
7. Teknologi internet
8. Pemrograman visual

5.2 KANTANA FILM AND ANIMATION INSTITUTE

Kantana Institute merupakan sekolah perfilman dan animasi. Institue ini didedikasikan oleh master drama Thailand Pradit Kaljaeruk



Gambar 7: kantana film and animation institute

Sumber : Data Pribadi

Di Provinsi Nakorn Prathom, Thailand Boonsern Premthada dan timnya Bangkok Project Studio bekerja dengan lebih dari setengah milyar batu bata yang dibuat sendiri untuk membuat labirin yang istimewa. Dilihat dari kejauhan bangunan tersebut mengingatkan kepada stupa kuno Thailand, dinding tersembunyi yang membentuk 12 sudut disekitar dasar yang lebih rendah.

Ada lima ruang pada bangunan ini, yaitu kantor adminstrasi, ruangan kuliah, tempat pelatihan, perpustakaan, dan kantin. Area ini dihubungkan oleh jalur yang didalamnya terbentuk hutan kecil. Jalur tersebut terbentuk dari batuan dan dindingnya terbuat dari susunan batu bata.



Gambar 8: . Lab Komputer

Sumber : Data Pribadi



Gambar 9: Perpustakaan kantana

Sumber : Data Pribadi



Gambar 10: Ruang kuliah kantana institute
Sumber : Data Pribadi

6. KAJIAN LOKASI

6.1 Tinjauan Kota Semarang

Secara geografis Kota Semarang terletak berada antara $110^{\circ} 23' 57'' 79'''$ BT dan $110^{\circ} 27' 70''$ BT; lintang $6^{\circ} 55' 6''$ LS dan $6^{\circ} 58' 18''$ LS. Kotamadya Semarang memiliki luas area $\pm 37.360,947$ m². Kota Semarang terdiri dari 16 kecamatan, yaitu Kecamatan Semarang Tengah, Semarang Timur, Semarang Selatan, Gajahmungkur, Caridisari, Semarang Barat, Semarang Utara, Genuk, Gayamsan, Pedurungan, Tembalang, Banyumanik, Gunungpati, Mijen, Ngaliyan, dan Kecamatan Tugu, serta 177 kelurahan.

6.2 Perkembangan Sekolah Komputer dan Animasi di Semarang

Kebutuhan dan Ketersediaan SDM Desain Grafis dan komunikasi visual di Indonesia secara umum kota Semarang memiliki potensi untuk bersaing di industri global akan tetapi tertahan oleh perkembangan teknologi yang tidak bisa mengejar perkembangan teknologi di bidang komunikasi visual

Tabel 2 Perguruan Tinggi dan Jumlah siswa dibidang Teknologi Komputer

NO	PERGURUAN TINGGI	JUMLAH SISWA TH 2009	JUMLAH SISWA TH 2010	JUMLAH SISWA TH 2011
1	STEKOM	315	385	409
2	STMIK Provisi	200	215	305
3	STMIK Himsya	270	300	333
4	Akademi Teknologi	45	48	50
	JUMLAH	587	948	1097

Sumber: Kota Semarang dalam Angka tahun 2011, Badan Pusat Statistik

Tabel 3 Kapasitas maksimal siswa

NO	PERGURUAN TINGGI	KAPASITAS MAKSIMAL SISWA
1	STEKOM (Komputer)	500
2	STMIK Provisi	350
3	STMIK Himsya	300
4	Akademi Teknologi	150
	JUMLAH	1300

Sumber: Kota Semarang dalam Angka tahun 2011

7. PENDEKATAN ARSITEKTURAL

7.1 Tinjauan Arsitektur Berkelanjutan

Menurut Steele (1997), Arsitektur Berkelanjutan adalah arsitektur yang memenuhi kebutuhan saat ini, tanpa membahayakan kemampuan generasi mendatang, dalam memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Kebutuhan itu berbeda dari satu masyarakat ke masyarakat lain, dari satu kawasan ke kawasan lain dan paling baik bila ditentukan oleh masyarakat terkait.

Prinsip - prinsip Arsitektur berkelanjutan (*sustainable architecture*) : (Bauer,2007)

1. Efisiensi energi

Energi sangat perlu diberi perhatian khusus, terutama energy listrik, karena listrik sangat berkaitan dengan bidang Arsitektur. Banyak bangunan di Indonesia yang masih harus menyalakan lampu ketika digunakan pada siang hari. Tentu hal tersebut sangat aneh, mengingat Indonesia memiliki sinar matahari yang berlimpah. Matahari selalu bersinar sepanjang tahun di langit Indonesia yang hanya mengenal dua musim tersebut.

2. Material alami (*reuse dan recycle*)

Penggunaan material alam sangat direkomendasikan untuk dipakai karena akan lebih bersahabat kepada penggunaannya. Di sinilah terungkap bahwa ada perbedaan yang cukup besar antara material alam dengan material buatan manusia. Material alam yang

merupakan karya Tuhan tidak meradiasikan panas dan tidak merefleksikan cahaya.

- Memperhatikan penghijauan (efisien lahan)

Efisien dalam penggunaan lahan dan memperbanyak penghijauan di sekitar area bangunan akan menambah sejuk bangunan dan juga lingkungan kita tetap terjaga. Menghargai kehadiran tanaman yang ada di lahan, dengan tidak mudah menebang pohon-pohon, sehingga tumbuhan yang ada dapat menjadi bagian untuk berbagi dengan bangunan.

8. KESIMPULAN PERANCANGAN

8.1 Program Ruang

Tabel 4 Program Ruang Aktivitas Utama

NO	RUANG	LUAS
KEGIATAN AKADEMIK		
JURUSAN DESAIN GRAFIS		
1	R. Kelas Teori	162 m ²
2	Lab Komputer grafis	312m ²
3	Lab multimedia	312m ²
6	Lab produksi	189m ²
7	Lavatory pria	31 m ²
8	Lavatory wanita	35 m ²
9	Lavatori diffable	3m ²
10	R. Dosen	142 m ²
11	R. Sidang	45.6 m ²
12	R. Seminar	320 m ²
JUMLAH		1.423 m²
SIRKULASI 30%		427 m²
TOTAL		1.850 m²
JURUSAN DESAIN ANIMASI		
1	R. Kelas Teori	162 m ²
2	Lab Komputer grafis	208m ²
3	Lab multimedia	208m ²
4	Lab komputer animasi	208m ²
5	Studio audio video	156m ²
6	Lavatory pria	31 m ²
7	Lavatory wanita	35 m ²
8	Lavatori diffable	3m ²
9	R. Dosen	142 m ²
10	R. Sidang	45.6 m ²
11	R. Seminar	320 m ²
JUMLAH		1.518m²
SIRKULASI 30%		455 m²
TOTAL		1.973 m²

Sumber : Analisa

Tabel 5 Program Ruang Aktivitas Pengelola

KEGIATAN NON AKADEMIK		
1	R. Direktur	36 m ²
2	R. PD I bidang Akademi	46 m ²
3	R. PD II Bid. Administrasi	46 m ²
4	R. PD II Bid. kemahasiswaan	46 m ²
5	R. Kaprodi	216 m ²
6	R. Rapat	72 m ²
7	R. Bidang Administrasi Akademik	17 m ²
8	R. Pengurus Lab jurusan Desain Grafis	53 m ²
9	R. Pengurus Lab jurusan Animasi	62.4 m ²
10	R. Tamu	24 m ²
11	Lavatory pria	15.7 m ²
12	Lavatory wanita	17.4 m ²
13	Lavatori diffable	3m ²
JUMLAH		796m²
SIRKULASI 30%		238m²
TOTAL		1.034 m²

Sumber : Analisa

Tabel 6 Program Ruang Aktivitas Penunjang

KEGIATAN PENUNJANG		
1	Perpustakaan	245m ²
2	Auditorium	336m ²
3	Galeri	250 m ²
4	Sinema	97 m ²
JUMLAH		928 m²
SIRKULASI 30%		278 m²
TOTAL		1.206 m²

Sumber : Analisa

Tabel 7 Program Ruang Aktivitas Pelayanan dan Parkir

KEGIATAN PELENGKAP		
1	Lobby	20m ²
2	Cafeteria	112 m ²
3	Mushola	82m ²
4	Koperasi	14 m ²
5	R. Himpunan	24 m ²
6	R. Diskusi Outdoor	39 m ²
JUMLAH		291 m²
SIRKULASI 30%		87 m²
TOTAL		378 m²
KEGIATAN SERVIS		
1	R. Genset	36 m ²
2	R. Pmpa air	9 m ²
3	Janitor	9 m ²
4	R. Panel Listrik	9 m ²
5	Gudang	9 m ²
6	Lift	5 m ²
7	Tangga darurat	48 m ²
8	Pos Satpam	9 m ²
9	Perawatan tanaman	24.5 m ²
JUMLAH		158.5 m²
SIRKULASI 30%		47.5 m²
TOTAL		206 m²
PARKIR		
1	Parkir dosen dan pengelola	421m ²
2	Parkir mahasiswa	2526m ²
3	Parkir tamu	698m ²
JUMLAH		3.645m²
SIRKULASI 100%		3.645m²
TOTAL		5.290m²

Sumber : Analisa

Tabel 8 Rekapitulasi Program Ruang

NO	JENIS KEGIATAN	LUAS
1	Kegiatan Akademik	3.823 m ²
2	Kegiatan Non akademik	1.034 m ²
3	Kegiatan Penunjang	1.206 m ²
4	Kegiatan Pelengkap	378 m ²
5	Kegiatan Servis	206 m ²
	TOTAL	6.647 m²
6	Parkir	7.290m ²
	TOTAL	13.937 m²

Sumber : Analisa

8.2 Tapak Terpilih

Tapak terpilih adalah tapak yang terletak di Jl Pawiyatan Luhur kecamatan Gajahmungkur Semarang. Lkasi ini terletak pada BWK VI dimana bagian wilayah khusus bagian pendidikan. Luas tapak ini adalah sebesar 2.1 ha dengan batas batas tapak sebagai berikut:

Utara : Lahan kosong
 Selatan : Jalan Pawiyatan Luhur
 Barat : IKIP Veteran
 Timur : kampus UNTAG



Gambar 11: Tapak Terpilih

Sumber : Google Earth 2014



Gambar 12 Tapak Terpilih

Sumber : Data Pribadi

Peraturan pembangunan untuk lokasi tersebut adalah:

- KDB : 60%
- KLB :1.4
- Ketinggian : 1-3 lantai
- GSB :7m

Luas Perhitungan Lahan

- Dengan KDB 60% maka :
 - Luas tapak yang diperkenankan tertutup perkerasan adalah
 - = (KDB x Luas Tapak)
 - = 0,6 x 21.000 m²
 - = 12.600 m²
 - Maka luas dasar bangunan maksimal adalah
 - = Luas tapak yang diperkenankan tertutup perkerasan –luas fasilitas outdoor yang tertutup perkerasan
 - = 12.600 – 7.290m²
 - = 5.310 m²
 - Sirkulasi berupa jalan dan pedestrian di dalam tapak
 - = 30% x 5.310 m²
 - = 1.593 m²
 - Luas dasar bangunan
 - = 5.310 m²– 1.593 m²
 - = 3.717 m²
 - Jumlah lantai bangunan yang diperkirakan =
 - Luas lantai bangunan : Luas maksimal dasar bangunan
 - = { Luas lantai bangunan – (Luas paskir) } : Luas maksimal dasar bangunan
 - = 6.647 : 3.717
 - = 1.88 ≈ 2 lantai → peraturan ketinggian maksimal 3 lantai (*masih memenuhi*)
 - Lantai bangunan digunakan 3 lantai, sehingga : luas masing-masing lantai
 - Luas lantai bangunan : Jumlah Lantai yang di gunakan
 - = { Luas lantai bangunan – (luas fasilitas outdoor) } : Jumlah Lantai yang digunakan.
 - = 6.647 m² : 2lt
 - = 3.323 /lt
 - Dengan KLB koefisien 1,4 max. 3 Lantai, maka :
 - KLB bangunan = Luas lantai bangunan : Luas tapak
 - = 6.647 m² : 21.000
 - = 0,3

- KLB maksimal yang ditetapkan sebesar 1,4 sehingga luas lantai bangunan tersebut masih sesuai dengan peraturan daerah setempat.

9. DAFTAR PUSTAKA

9.1 Daftar Pustaka

Bauer, Michael., Mösle, Peter., dan Schwarz, Michael. 2007. *Green Building - Guidebook for Sustainable Architecture*.

Bustaman, Burmansyah (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.

BPS Propinsi Jawa Tengah, Semarang Dalam Angka 2011

Dian C. Rusliadi, S.Si, 2010, *Modul Desain Grafis Sma Negeri 11 Yogyakarta*, diunduh tanggal 25 Januari 2013, <http://www.bacaebook.com/2013/11/modul-desain-grafis.html>

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek: Jilid 1*, Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek: Jilid 2*, Jakarta: Erlangga

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 *Pendidikan Tinggi*. 10 Agustus 2012. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158. Jakarta.

Steele, James, *Sustainable Architecture, Principles, Paradigms, and Case Studies*, New York: McGraw-Hill Inc. 1997.

Google Earth, (2014), Explore, Search and Discover, [Http:// www.earth google.com](http://www.earth.google.com). diakses pada tanggal 28 Januari 2014

APPENDIX : ILUSTRASI PERANCANGAN



SITE PLAN



GROUND FLOOR



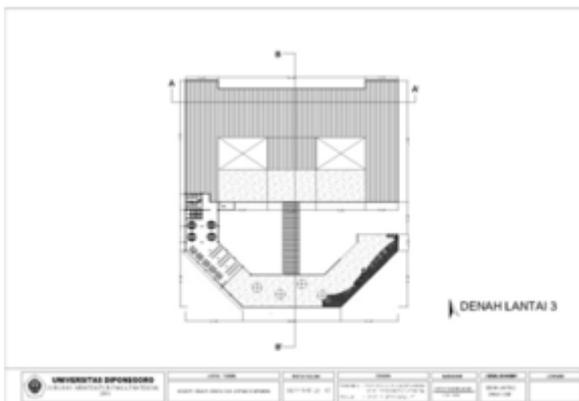
DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2



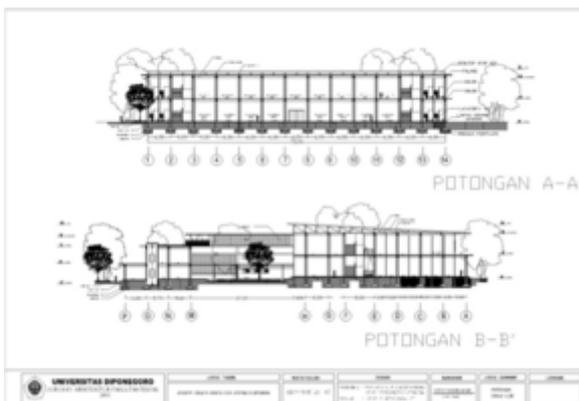
GALLERY



DENAH LANTAI 3



RUANG KELAS



POTONGAN



LAB KOMPUTER



Eksterior AKADEMI DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DI Semarang



Eksterior AKADEMI DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DI Semarang



Eksterior AKADEMI DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DI Semarang



Eksterior AKADEMI DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DI Semarang

