

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin modern tidak hanya membawa keuntungan, namun juga konsekuensi berupa perubahan iklim. Fenomena perubahan iklim membawa banyak dampak yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia. Data *monitoring* BMKG pada Februari 2024 menunjukkan Indonesia mengalami kenaikan suhu sebanyak 0,8 °C dibandingkan suhu normalnya. Kondisi ini menyebabkan Indonesia sangat rentan terhadap dampak perubahan iklim sebagai negara kepulauan (Putratama, 2021). Selain itu, kenaikan suhu udara tertinggi juga tercatat oleh Stasiun Meteorologi Umu Mehang Kunda di Sumba Timur, yaitu sebanyak 2 °C (Wicaksono, 2024). Data tersebut menunjukkan banyaknya dampak perubahan iklim di Indonesia khususnya daerah Timur, termasuk meningkatnya intensitas hujan dan suhu yang semakin panas dalam 20 tahun terakhir (Herin, 2022). Semua dampak negatif seperti produksi tanam berkurang, gagal panen, rawan pangan, hingga bencana alam berpeluang tinggi mengancam masyarakat, terutama dari golongan rentan pada strata ekonomi rendah (Herin, 2022).

Besarnya dampak perubahan iklim yang dirasakan masyarakat membuktikan pentingnya upaya mitigasi dan adaptasi perubahan iklim dilaksanakan di daerah Nusa Tenggara Timur. Meskipun telah ada beberapa kampanye mitigasi perubahan iklim yang diselenggarakan pemerintah setempat, sayangnya dampak nyata dari upaya tersebut masih kurang terlihat. Upaya nyata adaptasi perubahan iklim di Nusa Tenggara telah dilaksanakan seperti melakukan budidaya pangan lokal, menyelamatkan lingkungan yang rusak, dan lain-lain. Namun, menjaga konsistensi masyarakat dalam melakukan hal tersebut adalah tantangan selanjutnya yang harus dihadapi (Herin, 2023). Banyaknya paparan informasi melalui kampanye, acara edukasi, dan lain-lain cukup disayangkan karena banyak remaja di NTT yang

bersikap apatis mengenai masalah perubahan iklim ini. Beberapa dari mereka menganggap masalah perubahan iklim adalah masalah orang lain dan lebih memilih meninggalkan pangan lokal untuk makanan instan (Zakaria, 2024). Jika hal ini terus dibiarkan, dampak nyata perubahan iklim yang dirasakan akan semakin parah dan mengancam keberlangsungan hidup masyarakat di Nusa Tenggara Timur.

Dalam rangka mengurangi dampak buruk perubahan iklim akibat perbuatan manusia terus terjadi di daerah Nusa Tenggara Timur, dilakukan sebuah penelitian induk di KONEKSI *Research Grant* 2023-2024 yang dinaungi oleh PREDIKT Tangguh Indonesia dan digabung oleh organisasi lain seperti Universitas Multimedia Nusantara, Child Fund Indonesia, Universitas Nusa Cendana, Universitas Timor, MPBI (Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia), Seknas SPAB, Charles Darwin University, dan Harkaway Primary School. *Output* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah *edugame* berupa *board game* dan *game digital* dengan fokus pada pemberdayaan anak-anak sebagai agen perubahan tentang perubahan iklim. Peranan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai asisten peneliti di bidang *content designer* dalam tim peneliti Universitas Multimedia Nusantara. Media *edugame* dipilih untuk memberikan pengalaman bermain yang positif dan dapat berkorelasi dengan perubahan sikap yang nyata (Shliakhovchuk, 2024). Dalam perancangannya, salah satu media interaktif *edugame* yang akan dihasilkan adalah *board game*. Perancangannya juga mencakup elemen *gameplay* yang harus dipahami dan dinikmati pemainnya. Maka dari itu, penulis melakukan analisis alur permainan (*gameplay*) *board game* "GENERAKSI!" dengan target remaja Nusa Tenggara Timur.

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

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang, berikut merupakan beberapa rumusan masalah yang diangkat.

1. Upaya edukasi mitigasi & adaptasi perubahan iklim khususnya oleh remaja Nusa Tenggara Timur yang masih terbatas dan tidak selalu dilakukan dalam kehidupan sehari-hari mereka.
2. Kurang memadainya media informasi dan edukasi interaktif yang mendorong remaja Nusa Tenggara Timur melakukan mitigasi dan adaptasi perubahan iklim.
3. Belum terbuktinya media *edugame* mengenai upaya mitigasi & adaptasi perubahan iklim sebagai media belajar yang menarik bagi remaja di Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, pertanyaan penelitian yang berusaha dijawab adalah bagaimana menganalisis efektivitas *gameplay board game* “GENERAKSI!” bagi remaja Nusa Tenggara Timur agar mencapai tujuannya dalam mengedukasi mengenai adaptasi & mitigasi perubahan iklim?

## 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut.

### 1) Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada salah satu hasil media *Edugame* “GENERAKSI!” berupa *board game* dan *gameplay* media tersebut yang dimainkan oleh remaja Nusa Tenggara Timur. Secara lebih spesifik, penelitian ini berfokus pada kelancaran dan keberhasilan alur bermain, antusiasme pemain, serta pemahaman mereka mengenai langkah-langkah adaptasi & mitigasi perubahan iklim di kehidupan sehari-hari. Didasarkan pada teori elemen kunci *game* yang dikenal juga dengan *elemental tetrad* menurut Jesse Schell (2020), analisis *gameplay* akan difokuskan pada 2 dari 4 elemen dasar *game*, yaitu pada estetika dan mekanisme permainan.

## 2) Target Audiens

Target audiens atau subjek penelitian ini didasarkan pada usia produktif masyarakat Indonesia, yang akan dipaparkan ke dalam bentuk segmentasi berikut.

### a) Demografis

Usia : 15-18 tahun

Pendidikan : SMP-SMA

Jenis kelamin : Perempuan & laki-laki

Status ekonomi: B (Menengah)

Pendapatan : Rp 600.000,- hingga Rp 900.000,- per bulan

Audiens dengan rentang usia 15-18 tahun termasuk dalam golongan masyarakat usia produktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikeluarkan oleh BPS (Badan Pusat Statistik), yaitu usia produktif diukur dari rentang usia 15 – 64 tahun (Aisyah, 2021). Rentang usia tersebut dipilih karena masyarakat usia produktif merupakan subjek yang sesuai sebagai *agent of change* dalam melakukan mitigasi dan adaptasi perubahan iklim. Alasan ditentukannya rentang pendidikan SMP-SMA juga berkorelasi dengan rentang usia, di mana mayoritas remaja Nusa Tenggara Timur yang berusia 15-18 tahun masih duduk di bangku SMP atau SMA. Selain itu, tingkat pendidikan tersebut ditentukan karena kemampuan membaca dan pemahaman kognitif yang baik diperlukan target agar dapat menjadi *agent of change* dalam menghadapi dampak perubahan iklim sesuai dengan tujuan penelitian.

Jenis kelamin dibagi menjadi laki-laki dan perempuan karena target audiens dari permainan tidak dibatasi dan urgensi diberlakukannya adaptasi dan mitigasi perubahan iklim berlaku baik pada laki-laki maupun perempuan. Status ekonomi yang ditentukan berupa ses B atau audiens dengan pendapatan menengah karena disesuaikan dengan tingkat pendapatan (uang jajan) target

audiens. Nominal pendapatan siswa didapatkan dari data survei kecil di SMA Jakarta yang menunjukkan rata-rata siswa mendapatkan uang jajan Rp 20.000 – 30.000 per harinya (Setya, 2020). Dalam proses perancangan ke depannya, media *board game* “GENERAKSI!” direncanakan akan dibagikan pada sekolah-sekolah sehingga dapat dimainkan muridnya secara bersama-sama.

**b) Geografis : Nusa Tenggara Timur**

Dipilihnya geografis Nusa Tenggara Timur didasarkan pada fakta dampak nyata perubahan iklim yang signifikan dirasakan di daerah tersebut. Masyarakat setempat banyak mengalami dampak negatif secara langsung seperti kegagalan panen akibat Siklon Seroja dan pola hujan yang berubah sehingga membahayakan ketahanan pangan mereka (Yunus, Herin, & Arif, 2023). Selain itu, data BMKG yang menunjukkan kenaikan suhu udara tertinggi di Nusa Tenggara Timur juga menunjukkan urgensi dorongan dilakukannya adaptasi dan mitigasi perubahan iklim oleh masyarakat di daerah NTT. Oleh sebab itu, segmentasi geografis difokuskan pada daerah Nusa Tenggara Timur.

**c) Psikografis :**

1. Lebih gemar bermain bersama teman-teman atau keluarga daripada secara individu.
2. Memiliki sikap yang agak cuek (apatis) terhadap kondisi lingkungan dan dampak perubahan iklim.
3. Memiliki jiwa kompetitif dan senang bersaing secara positif untuk mencapai tujuannya.

Target audiens berupa remaja yang gemar bermain bersama teman-temannya menunjukkan kesesuaian dengan media *board game* untuk permainan “GENERAKSI!” yang memerlukan jumlah pemain lebih dari 1 orang. Selain itu, para remaja yang memiliki kepedulian rendah terhadap kondisi lingkungan dan dampak perubahan iklim sesuai dengan tujuan dari permainan ini, yaitu memberikan edukasi dan mendorong pemainnya mengenai dampak

terhadap lingkungan dan melakukan adaptasi & mitigasi perubahan iklim di kehidupan sehari-harinya. Jiwa kompetitif dan kegemaran bersaing secara positif juga dibutuhkan dalam permainan “GENERAKSI!” agar alur permainan berjalan dengan lancar dan menarik bagi audiensnya.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti menetapkan tujuan penyusunan laporan MBKM Cluster Penelitian ini untuk meneliti dan menganalisis kesesuaian *gameplay board game* “GENERAKSI!” dalam mencapai tujuan permainan tersebut, yaitu menjadi sarana permainan edukatif yang menarik dan dapat mengedukasi pemain untuk mengimplementasikan langkah-langkah mitigasi & adaptasi perubahan iklim di kehidupan sehari-hari mereka. Jika disimpulkan, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengukur dan mengevaluasi efektivitas *gameplay* dalam proses perancangan *board game* “GENERAKSI!”.

#### **1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, serta maksud dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat dinyatakan urgensi penelitian sebagai berikut. Jika tidak ada analisis efektivitas *gameplay* dalam perancangan *board game* “GENERAKSI!”, maka permainan tersebut tidak akan menghasilkan dampak yang signifikan berupa dorongan dan edukasi bagi masyarakat untuk melakukan tindak nyata adaptasi dan mitigasi perubahan iklim di hidup sehari-hari. Hal ini dapat menyebabkan *board game* “GENERAKSI!” gagal memberikan manfaat yang dapat dirasakan, dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan target audiens untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka terutama terkait mitigasi dan adaptasi perubahan iklim. Lebih lanjut lagi, tujuan permainan bisa tidak tercapai dan perancangannya berpotensi mengalami kegagalan. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan data analisis *gameplay* yang merupakan hal krusial untuk menilai tercapai atau tidaknya tujuan utama *board game* “GENERAKSI!”.

## 1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Tabel 1.1 Luaran MBKM Cluster Penelitian

NO	NAMA LUARAN	STATUS
1	Laporan MBKM Cluster Penelitian	100%
2	<i>Board Game</i> “GENERAKSI!”	100%

Hasil MBKM Cluster Penelitian ini berupa *board game Edugame Climate Change* bernama “GENERAKSI!”. Selain itu, penelitian ini akan menghasilkan 1 laporan berisi data yang menganalisis *gameplay board game* “GENERAKSI!” dan 1 jurnal mengenai perancangan *game* “GENERAKSI!” yang sedang dalam proses pembuatan dan akan di-*submit* pada 2024.

## 1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Penyusunan laporan MBKM Cluster Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi setiap pihak yang bersangkutan sebagai berikut.

### 1. Bagi Penulis

Perancangan laporan ini diharap dapat menambah pengetahuan dan kemampuan penulis dalam menganalisa serta meneliti dampak perubahan iklim, cara adaptasi dan mitigasinya, serta mengedukasikan hal tersebut melalui sarana *edugame* yang disesuaikan dengan target audiens. Selain itu, penelitian ini juga melatih kemampuan penulis dalam menulis karya laporan ilmiah dan jurnal akademik mengenai topik tertentu.

### 2. Bagi Orang Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi masyarakat mengenai urgensi dampak perubahan iklim terhadap lingkungan agar mereka termotivasi melakukan tindakan nyata dalam menghadapi fenomena tersebut. Terlebih lagi, hasil perancangan penelitian ini ditujukan untuk menyediakan media *edugame* yang interaktif untuk memberikan edukasi dan motivasi bagi para remaja untuk melakukan langkah nyata adaptasi & mitigasi perubahan iklim di hidup sehari-harinya.

### 3. Bagi Universitas

Hasil perancangan penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan oleh Universitas Multimedia Nusantara agar *game* “GENERAKSI!” dapat menjangkau masyarakat dengan lebih luas. Pihak universitas dapat bekerjasama dengan Tim Koneksi untuk meriset data sebagai sumber konten yang kredibel untuk *game* dan dengan *developer* dan *desainer game* untuk membantu perancangan *game* versi analog dan *digital*. Selain itu, fasilitas yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara juga dapat mendukung proses pembuatan konsep, aset, *prototype*, *developing*, *interaktivitas game*, dan lain-lain.

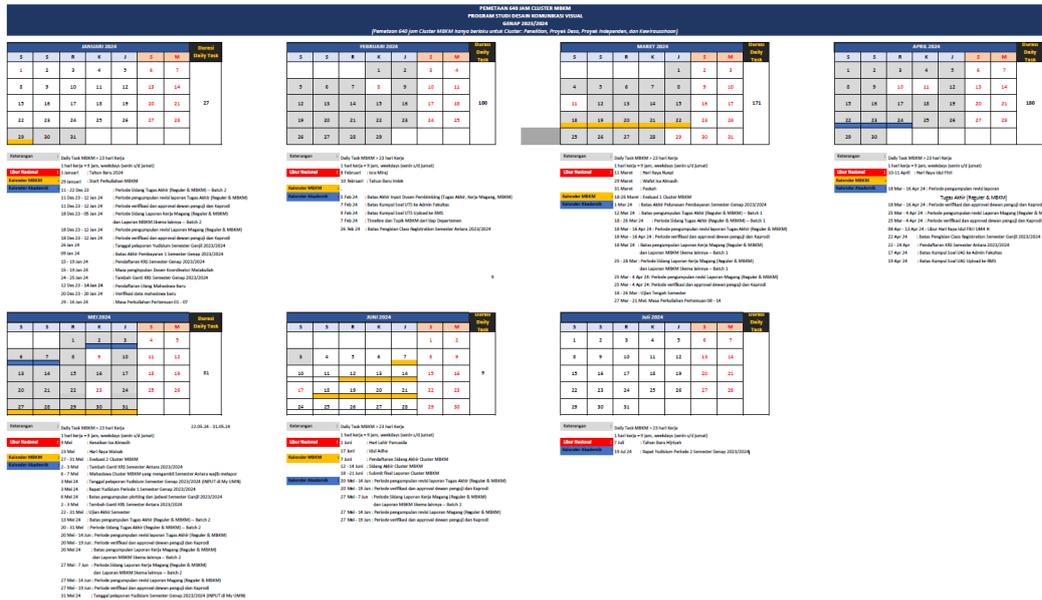
#### 1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

MBKM Cluster Penelitian memiliki bobot sebanyak 20 SKS yang setara dengan 640 jam/80 hari kerja atau 20 minggu dalam 1 semester. Penjabaran tugas dalam pelaksanaannya terdiri atas *Supervisor Daily Task* dengan durasi 640 jam dan *Advisor Daily Task* dengan durasi 200 jam. Kedua durasi kerja ini wajib dipenuhi sebagai syarat mengikuti Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM. Paket mata kuliah berbobot 20 SKS dalam Cluster MBKM Penelitian ini terdiri atas PDKV 1: *Background Research*, PDKV 2: *Methodology Implementation*, PDKV 3: *Evaluation*, dan PDKV 4: *Scientific Publication*.

MBKM Cluster Penelitian	20 sks
PDKV 1: <i>Background Research</i>	: 4 sks
PDKV 2: <i>Methodology Implementation</i>	: 7 sks
PDKV 3: <i>Evaluation</i>	: 4 sks
PDKV 4: <i>Scientific Publication</i>	: 5 sks

Gambar 1.1 Tabel Paket Mata Kuliah MBKM Cluster Penelitian

Berikut merupakan lampiran kalender pemetaan 640 jam kerja MBKM Cluster Penelitian yang berlangsung dalam periode Januari hingga Juni 2024.



Gambar 1.2 Kalender Pemetaan Kerja 640 Jam MBKM

Berikut merupakan lampiran alur dan *timeline* pendaftaran Cluster MBKM yang terdiri atas 4 tahap dari *briefing*, registrasi, pelaksanaan, dan akhir dari Cluster MBKM.



Gambar 1.3 Alur dan *Timeline* Cluster MBKM

Rincian pelaksanaan MBKM Cluster Penelitian yang dimulai dari tahap Sosialisasi Besar Cluster MBKM hingga Sidang Evaluasi 2 MBKM Cluster Penelitian akan dijabarkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
1	25 Oktober – 17 November 2023	Pra KRS Genap	Seluruh mahasiswa memilih Cluster MBKM untuk Semester Genap 2023/2024 setelah menjalani bimbingan akademik dan disetujui oleh dosen pembimbing akademik.
2	13 November 2023	Sosialisasi Besar Cluster MBKM	Mahasiswa mengikuti Sosialisasi Besar dengan materi penjelasan seluruh 5 Cluster MBKM yang berlaku dan akan dilaksanakan pada Semester Genap 2023/2024 oleh ketua Cluster MBKM dan tim dosen Desain Komunikasi Visual.
3	22-29 November 2023	Persiapan Berkas Pendaftaran MBKM Cluster Penelitian	Seluruh mahasiswa mempersiapkan berkas/dokumen yang diperlukan sebagai syarat pendaftaran masing-masing Cluster MBKM yang dikirim di formulir Onedrive. Dokumen tersebut berupa

			<i>Curriculum Vitae (CV)</i> , <i>portfolio</i> , dan transkrip nilai.
4	29 November 2023	Batas Pendaftaran MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	Mahasiswa mengisi, mengirimkan dokumen yang diperlukan, dan men- <i>submit</i> formulir <i>Onedrive</i> sesuai dengan masing-masing Cluster MBKM yang telah dipilih.
5	6 Desember 2023	Pengumuman Penerimaan Mahasiswa <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Dosen PIC MBKM Cluster masing-masing memasukkan setiap mahasiswa yang lolos tahap seleksi MBKM ke dalam grup <i>Line</i> sesuai dengan Cluster MBKM. Pada tahap selanjutnya, mahasiswa yang lolos mendaftarkan diri di <i>website</i> Merdeka UMN untuk mendapatkan dokumen sebagai berikut: 1. <i>Form</i> MBKM 1 berupa <i>Cover Letter</i> . 2. <i>Form</i> MBKM 2 berupa Kartu Penelitian MBKM.
6	18-19 Januari 2024	KRS Genap 2023/2024	Mahasiswa memilih <i>cluster</i> MBKM yang sesuai dengan pilihan yang mereka ajukan di <i>form Onedrive</i> pada 29 November 2023. MBKM <i>Cluster</i> Penelitian berbobot

			<p>20 SKS yang terdiri atas mata kuliah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Background Research</i> (4 SKS)</li> <li>2. <i>Methodology Implementation</i> (7 SKS)</li> <li>3. <i>Evaluation</i> (4 SKS)</li> <li>4. <i>Scientific Publication</i> (5 SKS)</li> </ol>
7	22 Januari 2024	<i>Briefing MBKM Cluster Penelitian</i>	<p>Dilaksanakannya <i>briefing MBKM Cluster Penelitian</i> oleh dosen ketua Cluster MBKM dengan bekal materi sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan isi <i>folder Onedrive</i> yang terdiri atas <i>handbook MBKM &amp; Juknis, template laporan</i> untuk setiap <i>Cluster MBKM</i>, masing-masing <i>folder</i> dengan data untuk <i>MBKM Cluster Proyek Independen, Kewirausahaan, Penelitian, Proyek Desa, dan Pertukaran Pelajar</i>, serta <i>PPT MBKM &amp; Pemetaan 640 jam</i>.</li> <li>2. Penjelasan larangan selama pelaksanaan <i>MBKM Cluster Penelitian</i>.</li> <li>3. Penjelasan pengisian <i>Advisor &amp; Supervisor Daily</i></li> </ol>

			<p><i>Task</i> dan pemetaan masing-masing durasinya.</p> <p>4. Penjelasan peran dan tanggung jawab masing-masing dosen pembimbing internal dan eksternal.</p> <p>5. Penjelasan alur MBKM Cluster Penelitian dari awal pengerjaan hingga Sidang Evaluasi 2.</p>
8	29 Januari 2024	Dimulainya Perkuliahan Cluster MBKM Semester Genap 2023/2024	<p>Mahasiswa mulai melakukan pengerjaan <i>daily task</i> dan melaporkannya ke <i>website</i> Merdeka UMN secara rutin setiap hari. Rincian pengerjaan dan pelaporannya adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan <i>log daily task Supervisor</i> setiap hari kerja Senin-Jumat pada jam 8.00-18.00 di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id.</li> <li>2. Mengisi <i>daily task Advisor</i> secara rutin setiap pengerjaan progres laporan.</li> <li>3. Melakukan pengisian <i>Counseling Meeting</i> di <i>website</i> Merdeka UMN setiap melakukan bimbingan laporan bersama dosen pembimbing.</li> </ol>

			4. Meminta <i>approval daily task Advisor</i> kepada dosen pembimbing internal dan <i>approval daily task Supervisor</i> kepada dosen pembimbing eksternal di <i>website</i> Merdeka UMN.
9	18-26 Maret 2024	Evaluasi 1 <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Mahasiswa mengumpulkan <i>draft</i> laporan dengan isi Bab I – Bab III ke <i>website</i> merdeka.umn.ac.id selama periode waktu yang telah ditentukan dan menginformasikan kepada dosen pembimbing internal & eksternal untuk memberikan penilaian Evaluasi 1.
10	27 Maret – 26 Mei 2024	Tahap 2 MBKM – Masa Pengerjaan & Bimbingan 2	Mahasiswa melanjutkan pengerjaan <i>daily task Supervisor</i> dan <i>Advisor</i> serta penulisan laporan hingga selesai. Rincian kegiatan adalah sebagai berikut: 1. Melakukan <i>log daily task Supervisor</i> setiap hari kerja Senin-Jumat pada jam 8.00-18.00 di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id.

			<p>2. Mengisi <i>daily task Advisor</i> secara rutin setiap pengerjaan progres laporan.</p> <p>3. Melakukan pengisian <i>Counseling Meeting</i> di <i>website</i> Merdeka UMN setiap melakukan bimbingan laporan bersama dosen pembimbing.</p> <p>4. Meminta <i>approval daily task Advisor</i> kepada dosen pembimbing internal dan <i>approval daily task Supervisor</i> kepada dosen pembimbing eksternal di <i>website</i> Merdeka UMN.</p>
11	27-31 Mei 2024	Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	<p>1. Mahasiswa mengumpulkan laporan <i>final</i> yang terdiri dari <i>Cover</i> hingga halaman akhir berupa lampiran. Selain laporan, mahasiswa juga mencantumkan hasil <i>turnitin</i> ke <i>website</i> Merdeka UMN.</p> <p>2. Mahasiswa menginformasikan pada dosen pembimbing internal dan eksternal untuk memberikan penilaian pada Evaluasi 2.</p>

12	7 Juni 2024	Pendaftaran Sidang Akhir <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melakukan proses pendaftaran sidang akhir <i>Cluster</i> MBKM yang akan dilaksanakan untuk menguji kelayakan laporan dari <i>Cluster</i> MBKM.
13	12-14 Juni 2024	Sidang Akhir <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja MBKM <i>Cluster</i> Penelitian <i>final</i> berupa laporan dan hasil perancangan penelitian.
14	18-21 Juni 2024	<i>Submit final</i> Laporan Akhir Sidang <i>Cluster</i> MBKM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa merevisi Laporan dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang.</li> <li>2. Mahasiswa mengumpulkan Laporan Sidang Evaluasi 2 di <i>website</i> Merdeka UMN.</li> </ol>

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA