

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA  
APLIKASI RENEWU**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Anastasia Elena Ariadne**

**00000067002**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA  
APLIKASI RENEWU**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Anastasia Elena Ariadne**

**00000067002**

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

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anastasia Elena Ariadne

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~  
~~Magang/~~ MBKM saya yang berjudul:

### PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA APLIKASI RENEWU

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 09 Juni 2025



(Anastasia Elena Ariadne)

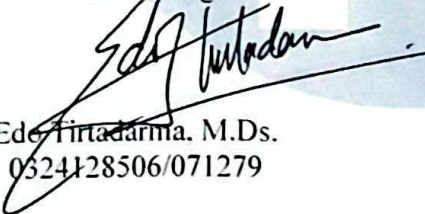
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA APLIKASI RENEWU**

Oleh  
Nama Lengkap : Anastasia Elena Ariadne  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067002  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025  
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

  
Ede Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

Penguji

  
Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anastasia Elena Ariadne  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067002  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/ S1/ S2  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA  
APLIKASI RENEWU

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 09 Juni 2025



(Anastasia Elena Ariadne)

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah memberikan karunia-Nya dalam penulisan laporan MBKM yang berjudul “Perancangan Aset Ilustrasi pada Aplikasi RenewU” sehingga dapat selesai tepat waktu. Pembuatan laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan MBKM Kewirausahaan.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Greysianti, selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Jose Armando Christian, Laurel Tagara Hartono, dan Nathanael Pieter Audrico, selaku teman sekelompok yang telah bekerja sama dan memberikan arahan.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat membantu memberikan informasi tambahan bagi penulis lain yang ingin merancang dengan tema serupa dan berharap dapat memberikan banyak manfaat bagi orang-orang yang membacanya.

Tangerang, 09 Juni 2025



(Anastasia Elena Ariadne)

# PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA APLIKASI

## RENEWU

(Anastasia Elena Ariadne)

### ABSTRAK

Indonesia menjadi salah satu negara dengan sampah terbanyak di dunia. Sebagian besar sampah belum pernah diolah sehingga menyebabkan penimbunan di beberapa daerah. Beberapa jenis sampah dengan tumbunan terbanyak adalah plastik dan tekstil yang merupakan sampah non organik. Kurangnya edukasi dan partisipasi masyarakat dalam mengolah sampah juga menjadi faktor pendorong terjadinya permasalahan tersebut. Maka, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran untuk mengurangi jumlah sampah melalui pembuatan aplikasi yang menggunakan lima tahapan dari teori design thinking. Aplikasi bernama RenewU menyediakan fitur workshop berbayar, komunikasi antar pengguna, dan gamifikasi yang dapat memberikan manfaat kepada user dalam bentuk voucher maupun potongan harga. Dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, yaitu wawancara, Focus Group Discussion, dan kuesioner, penulis mengetahui bahwa pengetahuan Gen Z mengenai upcycling masih belum optimal. Sebagian dari responden mengatakan bahwa jenis produk, harga, dan pembawa acara menjadi pertimbangan terbesar dalam mengikuti sebuah workshop. Oleh karena itu melalui sustainable workshop yang ditawarkan aplikasi RenewU, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta sebagai media untuk mengedukasi masyarakat muda.

**Kata kunci:** Ilustrasi, *upcycling*, renewu



## **ILLUSTRATION ASSET DESIGN ON RENEWU APPLICATION**

(Anastasia Elena Ariadne)

### **ABSTRACT (English)**

<< Indonesia is one of the countries with the most waste in the world. Most of the waste has never been processed, causing it to pile up in several areas. Some types of waste with the most accumulation are plastic and textiles, which are non-organic waste. Lack of education and public participation in processing waste are also driving factors for this problem. Therefore, the purpose of this study is to raise awareness to reduce the amount of waste by creating an application that uses five stages of design thinking theory. The application called RenewU provides paid workshop features, communication between users, and gamification that can provide benefits to users in the form of vouchers or discounts. With qualitative and quantitative research methods, namely interviews, Focus Group Discussions, and questionnaires, the author found that Gen Z's knowledge of upcycling is still not optimal. Some of the respondents said that the type of product, price, and presenter were the biggest considerations in attending a workshop. Therefore, through the sustainable workshop offered by the RenewU application, it is hoped that it can increase awareness and be a medium to educate young people. >>.

**Keywords:** Illustration, upcycling, renewu



## DAFTAR ISI

|                                                                         |             |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>                           | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                         | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>                 | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                              | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                    | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                                   | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                               | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                            | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                           | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>              | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>              | <b>2</b>    |
| <b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>             | <b>2</b>    |
| <b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>            | <b>3</b>    |
| <b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>        | <b>4</b>    |
| <b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b> | <b>4</b>    |
| <b>1.6.1 Deskripsi Waktu MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>           | <b>4</b>    |
| <b>1.6.2 Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>                   | <b>5</b>    |
| <b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>                               | <b>8</b>    |
| <b>2.1 Validasi Ide Bisnis .....</b>                                    | <b>8</b>    |
| <b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....</b>                         | <b>8</b>    |
| <b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....</b>                                 | <b>10</b>   |
| <b>2.2 Business Model Canvas.....</b>                                   | <b>13</b>   |
| <b>2.3 Deskripsi Perusahaan .....</b>                                   | <b>14</b>   |
| <b>2.4 Struktur Perusahaan .....</b>                                    | <b>15</b>   |
| <b>2.5 Alur Kerja Perusahaan.....</b>                                   | <b>17</b>   |
| <b>2.6 Analisis Kelayakan Usaha .....</b>                               | <b>17</b>   |
| <b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>                      | <b>22</b>   |
| <b>3.1 Market Research Validation .....</b>                             | <b>22</b>   |

|                             |                                                                                                                    |             |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 3.1.1                       | Segmentation, Targeting, Positioning .....                                                                         | 22          |
| 3.1.2                       | Market Persona .....                                                                                               | 26          |
| 3.2                         | Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis .....                                                                            | 28          |
| 3.2.1                       | Metode Pengumpulan Data Kualitatif .....                                                                           | 28          |
| 3.2.2                       | Pengumpulan Data Kuantitatif .....                                                                                 | 31          |
| 3.3                         | Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....                                                                          | 32          |
| 3.4                         | Studi Eksisting dan Studi Referensi .....                                                                          | 34          |
| 3.4.1                       | Studi Eksisting .....                                                                                              | 34          |
| 3.4.2                       | Studi Referensi .....                                                                                              | 36          |
| 3.5                         | Penetapan Harga Produk/Jasa .....                                                                                  | 39          |
| 3.6                         | Metode Perancangan Produk/Jasa .....                                                                               | 42          |
| <b>BAB IV</b>               | <b>PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA .....</b>                                                                     | <b>44</b>   |
| 4.1                         | Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...                                                         | 44          |
| 4.2                         | Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa .....                                                                     | 49          |
| 4.3                         | Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa .....                                                         | 64          |
| 4.3.1                       | Proyek 1: Perancangan Aset Ilustrasi pada Aplikasi<br>RenewU .....                                                 | 64          |
| 4.3.2                       | Proyek 2: Perancangan UX/UI <i>Profile Page, Membership<br/>Page, dan tracking page</i> pada Aplikasi RemewU ..... | 72          |
| 4.3.2                       | Proyek 3: Perancangan Media Kolateral Ephemera dan<br>Advertising .....                                            | 77          |
| 4.3.4                       | Proyek 4: Perancangan UX/ UI <i>Workshop Page</i> pada<br>Aplikasi RenewU .....                                    | 80          |
| 4.4                         | Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa .....                                                                      | 84          |
| 4.5                         | Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa .....                                                                          | 86          |
| 4.6                         | Kendala yang Ditemukan .....                                                                                       | 91          |
| 4.7                         | Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....                                                                           | 92          |
| <b>BAB V</b>                | <b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                                    | <b>95</b>   |
| 5.1                         | Simpulan .....                                                                                                     | 95          |
| 5.2                         | Saran .....                                                                                                        | 96          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... |                                                                                                                    | <b>xv</b>   |
| <b>LAMPIRAN</b> .....       |                                                                                                                    | <b>xvii</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Tabel Segmentasi RenewU .....                                         | 22 |
| Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i> RenewU .....                                   | 24 |
| Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor .....                                   | 33 |
| Tabel 3.4 Tabel SWOT By Rue & RenewU .....                                      | 35 |
| Tabel 3.5 Tabel Harga Produk By Rue & Seko .....                                | 40 |
| Tabel 3.6 Tabel Harga Produk RenewU .....                                       | 41 |
| Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Aplikasi RenewU ..... | 44 |
| Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi RenewU .....            | 45 |
| Tabel 4.3 Tabel Segmentasi RenewU .....                                         | 52 |
| Tabel 4.4 Tabel <i>Targeting</i> RenewU .....                                   | 54 |
| Tabel 4.5 <i>Benchmarking</i> Kompetitor RenewU .....                           | 55 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Bagan <i>Workshop Offline</i> RenewU .....                                                                 | 11 |
| Gambar 2.2 Bagan <i>Workshop Online</i> RenewU.....                                                                   | 12 |
| Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas</i> RenewU.....                                                                   | 14 |
| Gambar 2.4 Logo RenewU .....                                                                                          | 15 |
| Gambar 2.5 Struktur Hierarki Perusahaan RenewU .....                                                                  | 16 |
| Gambar 2.6 Struktur Hierarki Perusahaan RenewU .....                                                                  | 17 |
| Gambar 2.7 <i>Break Event Point Onsite Workshop</i> RenewU.....                                                       | 18 |
| Gambar 2.8 <i>Break Event Point DIY Kit</i> RenewU .....                                                              | 19 |
| Gambar 2. 9 <i>Break Event Point Membership</i> RenewU.....                                                           | 20 |
| Gambar 3.1 <i>Positioning Statement</i> RenewU.....                                                                   | 25 |
| Gambar 3.2 <i>User Persona</i> RenewU 1.....                                                                          | 26 |
| Gambar 3.3 <i>User Persona</i> RenewU 2.....                                                                          | 27 |
| Gambar 3.4 <i>User Persona</i> RenewU 3.....                                                                          | 27 |
| Gambar 3.5 <i>Focus Group Discussion</i> Mengenai <i>Upcycling</i> .....                                              | 30 |
| Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Mengenai Pengetahuan Terhadap <i>Upcycling</i> .....                                       | 31 |
| Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Mengenai Aspek Pertimbangan dalam Mengikuti <i>Workshop</i> .....                          | 32 |
| Gambar 3.8 <i>Brand Positioning Map</i> RenewU .....                                                                  | 33 |
| Gambar 3.9 Paket <i>Premium Spotify</i> .....                                                                         | 36 |
| Gambar 3.10 Halaman <i>Home</i> pada Aplikasi Tiket.com .....                                                         | 37 |
| Gambar 3.11 Halaman Aktivitas pada Aplikasi Gojek.....                                                                | 39 |
| Gambar 3.12 Urutan Metode <i>Design Thinking</i> .....                                                                | 42 |
| Gambar 4.1 <i>User Persona</i> RenewU.....                                                                            | 55 |
| Gambar 4.2 <i>Brand Guideline</i> RenewU .....                                                                        | 57 |
| Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Aplikasi RenewU .....                                                                     | 58 |
| Gambar 4.4 <i>Information Architecture</i> Aplikasi RenewU .....                                                      | 59 |
| Gambar 4.5 Sketsa <i>Companion Page</i> Aplikasi RenewU .....                                                         | 60 |
| Gambar 4.6 <i>Error Message</i> Aplikasi RenewU .....                                                                 | 61 |
| Gambar 4.7 Tampilan <i>Low Fidelity Home Page</i> Aplikasi RenewU.....                                                | 62 |
| Gambar 4.8 <i>High Fidelity</i> Tampilan Utama Aplikasi RenewU.....                                                   | 63 |
| Gambar 4.9 <i>Demo Day</i> pada <i>Booth</i> RenewU.....                                                              | 64 |
| Gambar 4.10 Sketsa Aset Ilustrasi Aplikasi RenewU.....                                                                | 65 |
| Gambar 4.11 Outline Aset Ilustrasi Aplikasi RenewU .....                                                              | 67 |
| Gambar 4.12 Hasil Akhir Aset Ilustrasi Aplikasi RenewU .....                                                          | 68 |
| Gambar 4.13 Karakter Nuwa Sebelum Revisi .....                                                                        | 69 |
| Gambar 4.14 Pose dan Aksesori Nuwa .....                                                                              | 70 |
| Gambar 4.15 Aset Ilustrasi <i>Background</i> Sebelum Revisi pada Aplikasi RenewU                                      | 70 |
| Gambar 4.16 Aset Ilustrasi <i>Background</i> Sesudah Revisi pada Aplikasi RenewU .....                                | 71 |
| Gambar 4.17 Sketsa <i>Profile Page</i> , <i>Membership Page</i> , dan <i>Tracking Page</i> pada Aplikasi RenewU ..... | 73 |

|                                                                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.18 Tampilan <i>Low Fidelity Profile Page</i> pada Aplikasi RenewU.....                                             | 74 |
| Gambar 4.19 Hasil Akhir <i>Profile Page</i> , <i>Membership Page</i> , dan <i>Tracking Page</i> pada Aplikasi RenewU.....   | 75 |
| Gambar 4.20 UX Connection <i>Profile Page</i> , <i>Membership Page</i> , dan <i>Tracking Page</i> pada Aplikasi RenewU..... | 76 |
| Gambar 4.21 Tampilan <i>Profile Page</i> dan <i>Tracking Page</i> Sebelum dan Sesudah Revisi pada Aplikasi RenewU .....     | 76 |
| Gambar 4.22 Tahapan Perancangan Salah Satu Sticker RenewU .....                                                             | 77 |
| Gambar 4.23 <i>Mockup</i> Salah Satu <i>Sticker</i> RenewU .....                                                            | 78 |
| Gambar 4.24 Proses Perancangan Tiket <i>Workshop</i> Renew .....                                                            | 79 |
| Gambar 4.25 Proses Perancangan Media Kolateral <i>Advertising</i> .....                                                     | 80 |
| Gambar 4.26 Tampilan <i>Advertising</i> Sebelum dan Sesudah Revisi pada Aplikasi RenewU.....                                | 80 |
| Gambar 4.27 Sketsa <i>Workshop Page</i> pada Aplikasi RenewU.....                                                           | 81 |
| Gambar 4.28 Langkah Perancangan Aset Ilustrasi pada <i>Workshop Page</i> RenewU .....                                       | 82 |
| Gambar 4.29 Tampilan <i>Low Fidelity Workshop Page</i> Aplikasi RenewU .....                                                | 82 |
| Gambar 4.30 Hasil Akhir <i>Workshop Page</i> pada Aplikasi RenewU.....                                                      | 83 |
| Gambar 4.31 Tampilan <i>Checkout Page</i> dan <i>Success Page</i> pada Aplikasi RenewU .....                                | 83 |
| Gambar 4.32 Logo Vendor <i>Software</i> Antikode .....                                                                      | 84 |
| Gambar 4.33 Logo <i>Vendor Printing</i> Revo Printing.....                                                                  | 85 |
| Gambar 4.34 Logo <i>Vendor Packaging</i> Asqira Pack.....                                                                   | 85 |
| Gambar 4.35 Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU .....                                                                 | 86 |
| Gambar 4.36 Tampilan <i>Companion Page</i> Aplikasi RenewU .....                                                            | 87 |
| Gambar 4.37 Hasil Kuesioner Mengenai Ukuran Teks dan <i>Font</i> pada Aplikasi RenewU.....                                  | 88 |
| Gambar 4.38 Hasil Kuesioner Mengenai Kejelasan Ilustrasi pada Aplikasi RenewU.....                                          | 88 |
| Gambar 4.39 Hasil Kuesioner Mengenai Kenyamanan Tata Letak Elemen pada Aplikasi RenewU .....                                | 89 |
| Gambar 4.40 Hasil Kuesioner Mengenai Kemenarikan Aplikasi RenewU.....                                                       | 89 |
| Gambar 4.41 Jawaban Kuesioner Mengenai Penampilan Halaman Paling Membingungkan pada Aplikasi RenewU .....                   | 90 |
| Gambar 4.42 Hasil Kuesioner Mengenai Kepuasan Penggunaan Aplikasi RenewU.....                                               | 90 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                           |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....                | xvii  |
| Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....       | xxii  |
| Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM .....   | xxiii |
| Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....                 | xxiv  |
| Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....  | xli   |
| Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....            | xlii  |
| Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM ..... | xliii |
| Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Proyek Desa ..... | xliv  |

