

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL COSMOSIZE



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Angelly Steffyna Laurenza

00000070115

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL COSMOSIZE



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angelly Steffyna Laurenza

00000070115

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 : Angelly Steffyna Laurenza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL COSMOSIZE

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, 12 Juni 2025



(Angelly Steffyna Laurenza)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL COSMOSIZE

Oleh

Nama Lengkap : Angelly Steffyna Laurenza

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji

Edo Tirtadarmas, M.Ds.
0324128506/ 071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelly Steffyna Laurenza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
COSMOSIZE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 12 Juni 2025


(Angelly Steffyna Laurenza)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

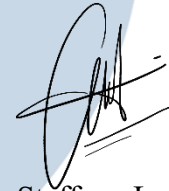
Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat yang telah dilimpahkannya selama proses MBKM dan perancangan laporan yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Cosmosize”, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds, selaku Penguji yang telah memberikan arahan serta saran terkait penulisan laporan MBKM Kewirausahaan ini.
6. Michelle Greysianti, selaku Pembimbing eksternal atau Pembimbing lapangan pertama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi terkait perancangan ide bisnis Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
7. Hoky Nanda, selaku Pembimbing eksternal atau Pembimbing lapangan kedua yang telah memberikan arahan, informasi terkait pelaksanaan, serta motivasi terkait perancangan ide bisnis Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
8. Rizky Novita, selaku *Dedicated Mentor* yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi mengenai ide bisnis dan perancangan Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
9. Anggota Tim Cosmosize yang telah bekerja keras dan memberikan kontribusi hingga pada akhirnya Tim Cosmosize daapt menyelesaikan karya dan prototipe dengan baik.
10. Teman-teman yang telah memberikan semangat, motivasi, dan saran terkait karya dan perancangan Cosmosize.

11. Seluruh narasumber wawancara dan responden kuesioner yang telah bersedia ikut berpartisipasi sehingga dapat membantu penulis dan tim terkait perancangan karya Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
12. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis memohon maaf terkait kekurangan yang terjadi dalam pengerjaan laporan MBKM Kewirausahaan ini. Segala kritik dan saran yang membangun akan sangat berguna bagi penulis.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Angelly Steffyna Laurenza)



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL COSMOSIZE

(Angelly Steffyna Laurenza)

ABSTRAK

Perkembangan *art market* di Indonesia pada tahun 2024 meningkat signifikan, dengan lebih dari 32 *event* yang secara kolektif menarik lebih dari 250.000 pengunjung dan 2.800 kreator seni. Popularitas *merchandise* juga tumbuh, khususnya di kalangan anak muda yang gemar mengoleksi *trinkets*. Dalam proses produksinya, *mock-up* berperan penting untuk memvisualisasikan desain sebelum dicetak. Namun, banyak pekerja kreatif masih membuat *mock-up* secara manual, yang memakan waktu dan terbatas dari segi kustomisasi. Berdasarkan survei terhadap 84 pekerja kreatif, 56 responden mengaku kesulitan menemukan *template mock-up* yang sesuai. Untuk menjawab tantangan ini, penulis dan tim mengembangkan Cosmosize, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menyesuaikan desain dengan cepat dan efisien. Perancangan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan solusi bagi pekerja kreatif, tetapi juga untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif di Indonesia. Selain mengembangkan strategi bisnis, perancangan identitas visual Cosmosize juga menjadi fokus utama guna membangun citra *brand* agar bisa berkompetisi di industri kreatif. Dalam perancangannya, digunakan teori *branding* oleh Alina Wheeler (2018) dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara. Dengan adanya identitas visual yang kuat, Cosmosize diharapkan dapat menjadi platform yang relevan dan dapat membantu pekerja kreatif memvisualisasikan produk mereka dengan mudah.

Kata kunci: industri kreatif, *website mock-up*, *branding*, identitas visual



DESIGNING THE VISUAL IDENTITY OF COSMOSIZE

(Angelly Steffyna Laurenza)

ABSTRACT (English)

The development of the art market in Indonesia in 2024 has increased significantly, with more than 32 events collectively attracting over 250,000 visitors and 2,800 artists. The popularity of merchandise has also grown, especially among young people who enjoy collecting small trinkets. In the production process, mock-ups play a crucial role in visualizing designs before they are printed. However, many creative workers still make mock-ups manually, which is time-consuming and limited in terms of customization. Based on a survey of 84 creative workers, 56 respondents stated that they had difficulty finding suitable and realistic mock-up templates for their needs. To address this challenge, the author and team developed Cosmosize, a web-based platform that enables users to upload and customize their designs quickly and efficiently. This project not only aims to provide solutions for creative workers but also to support the growth of Indonesia's creative industry. In addition to business strategy development, the visual identity design of Cosmosize is also a key focus to establish the brand image and compete in the creative industry. The design process is based on Alina Wheeler's (2018) branding theory, with data collected through questionnaires and interviews. With a strong visual identity, Cosmosize is expected to become a relevant platform that helps creative workers easily visualize their products.

Keywords: *creative industry, mock-up website, branding, visual identity*



DAFTAR ISI

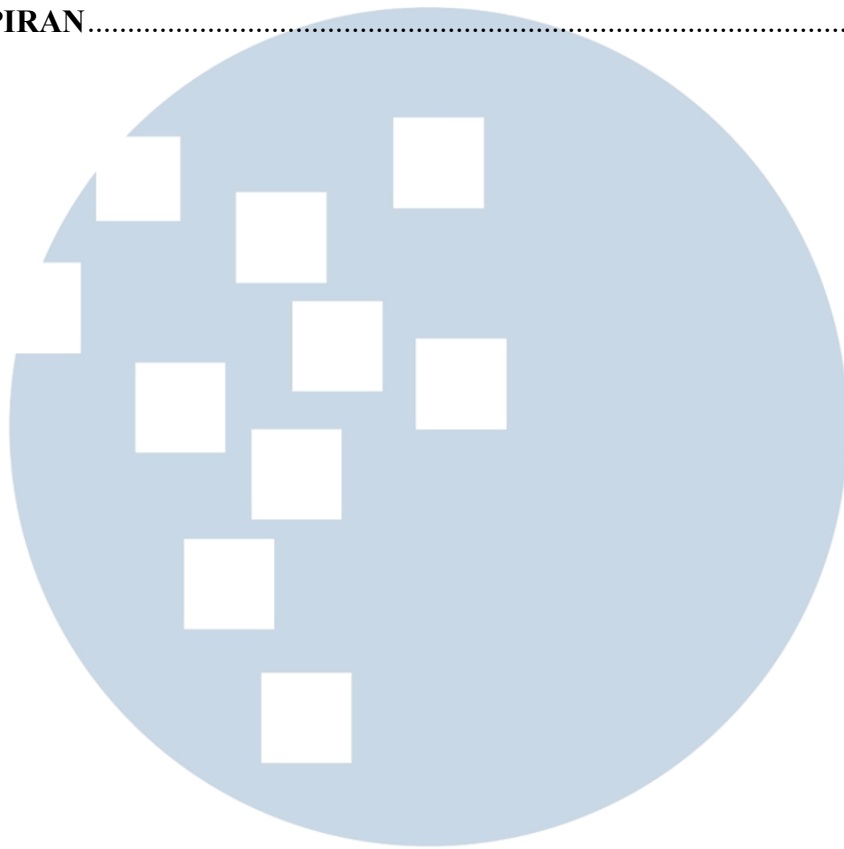
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain	3
1.3.2 Segmentasi Perancangan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	8
2.1 Validasi Ide Bisnis	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	10
2.2 Business Model Canvas	11
2.2.1 Customer Segments	11
2.2.2 Value Proposition	12
2.2.3 Channels	13
2.2.4 Customer Relationship	14

2.2.5 Revenue Streams	14
2.2.6 Key Resources	14
2.2.7 Key Activities	15
2.2.8 Key Partnership	15
2.2.9 Cost Structure.....	16
2.3 Deskripsi Perusahaan	17
2.3.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	17
2.3.2 Logo Perusahaan.....	18
2.3.3 Maskot.....	19
2.4 Struktur Perusahaan	20
2.5 Alur Kerja Perusahaan	21
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	23
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	26
3.1 Market Research Validation	26
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	26
3.1.2 Market Persona	28
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	30
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	30
3.2.2 Metode Pengumpulan Data Kuantitatif	32
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	38
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	41
3.4.1 Studi Eksisting.....	42
3.4.2 Studi Referensi	44
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	51
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	52
3.6.1 Conducting Research	53
3.6.2 Clarifying Strategy	53
3.6.3 Designing Identity.....	54
3.6.4 Creating Touchpoints	54
3.6.5 Managing Assets	54
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	55
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Cosmosize	55

4.2 Uraian Perancangan Prototype Cosmosize	59
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i>	59
4.2.2 <i>Brainstorming</i> dan <i>Mindmapping</i>	61
4.2.3 Moodboard	63
4.2.4 Perancangan Desain	63
4.2.5 Draft Desain	65
4.2.6 Revisi	68
4.2.7 Finalisasi	71
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	73
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Identitas Visual Cosmosize	73
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Maskot <i>Brand</i> Cosmosize	77
4.3.3 Proyek 3: Perancangan <i>GSM</i> Cosmosize	80
4.3.4 Proyek 4: Perancangan <i>Template Mock-Up</i> Cosmosize	83
4.3.5 Proyek 5: Perancangan <i>Brand Touchpoints</i> Cosmosize	85
4.3.6 Proyek 6: Perancangan Halaman ' <i>About Us</i> ' Cosmosize	89
4.3.7 Proyek 7: Perancangan Halaman ' <i>Sign In</i> ' Cosmosize	90
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	92
4.4.1 Hostinger	92
4.4.2 Sablon Expert	94
4.4.3 Panama Printing	94
4.4.4 Sabi Konveksi Merchandise	95
4.4.5 Kulkit Studio	96
4.4.6 Pixelindie Print Shop	96
4.4.7 Pigma Digital Printing & Business Center	97
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	98
4.5.1 <i>Alpha Test</i>	99
4.5.2 <i>Beta Test</i>	103
4.6 Kendala yang Ditemukan	105
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	106
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	108
5.1 Simpulan	108
5.2 Saran	110

DAFTAR PUSTAKA.....	xx
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	xxii
----------------------	-------------



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisis Kelayakan Usaha	23
Tabel 3.1 Tabel <i>Segmentation, Targetting, dan Positioning</i>	26
Tabel 3.2 Tabel Usia Responden	32
Tabel 3.3 Tabel Platform Jualan <i>Merchandise</i> Responden.....	33
Tabel 3.4 Tabel Jenis <i>Merchandise</i> yang Umum Diproduksi.....	34
Tabel 3.5 Tabel Platform Digital yang Paling Umum Digunakan.....	34
Tabel 3.6 Tabel Kebutuhan <i>Mock-up</i> untuk Produk <i>Merchandise</i>	35
Tabel 3.7 Tabel Tantangan dalam Pembuatan <i>Mock-up</i>	36
Tabel 3.8 Tabel Ketertarikan terhadap Platform <i>Mock-up</i> Instan.....	37
Tabel 3.9 Tabel Fitur Platform berdasarkan Preferensi Responden	37
Tabel 3.10 Tabel Perbandingan Kompetitor	39
Tabel 3.11 Tabel Analisa SWOT	42
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Cosmosize.....	55
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Cosmosize	56
Tabel 4.3 <i>Creative Brief</i> Cosmosize	59
Tabel 4.4 <i>Brand Mantra</i> Cosmosize	62
Tabel 4.5 Hasil <i>Alpha Test</i> bagian <i>Usability & User Experience</i>	99
Tabel 4.6 Hasil <i>Alpha Test</i> bagian <i>Visual & Branding</i>	100
Tabel 4.7 Hasil <i>Beta Test</i> secara keseluruhan.....	100
Tabel 4.8 Hasil <i>Beta Test</i> bagian <i>Usability & User Experience</i>	102
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Test</i> bagian <i>Visual & Branding</i>	103
Tabel 4.10 Hasil <i>Beta Test</i> Secara Keseluruhan	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Customer Journey</i> Cosmosize	13
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i> Cosmosize	16
Gambar 2.3 Logo Cosmosize	18
Gambar 2.4 Maskot Cosmosize	19
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Cosmosize	21
Gambar 2.6 Alur Koordinasi Tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	22
Gambar 3.1 <i>Market Persona Approachable</i> Cosmosize	28
Gambar 3.2 <i>Market Persona Extreme</i> Cosmosize	29
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber	30
Gambar 3.4 <i>Brand Positioning Map</i>	39
Gambar 3.5 Tampilan Edit <i>Mock-up</i> Wooacry	42
Gambar 3.6 <i>Icon</i> Canva	44
Gambar 3.7 <i>Navigation Bar</i> pada Beranda Canva	45
Gambar 3.8 Tampilan Konten Instagram Canva	45
Gambar 3.9 Contoh Produk UI dari Canva	46
Gambar 3.10 Logo Envato	46
Gambar 3.11 Tampilan Instagram Envato	47
Gambar 3.12 Konten Instagram Envato	48
Gambar 3.13 Tampilan <i>Website</i> Envato	48
Gambar 3.14 Logo Magihae	49
Gambar 3.15 Maskot Magihae	50
Gambar 3.16 Konten Instagram Magihae	50
Gambar 3.17 Tampilan <i>Website</i> Magihae	51
Gambar 3.18 Tahapan Proses <i>Branding</i> menurut Alina Wheeler	52
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Cosmosize	61
Gambar 4.2 <i>Moodboard Visual</i>	63
Gambar 4.3 <i>Low Fidelity Homepage</i> dan <i>Mock-Up Space</i> Cosmosize	64
Gambar 4.4 <i>Low Fidelity Creative Community, Plans, Account, & Help Center</i>	64
Gambar 4.5 <i>Low Fidelity About Us</i>	65
Gambar 4.6 <i>Welcome Banner Website</i> Cosmosize	66
Gambar 4.7 <i>Promo Banner</i> Cosmosize	66
Gambar 4.8 Aset Visual <i>Mini Guide</i> Cosmosize	67
Gambar 4.9 Aset Visual <i>Template Mock-Up</i> Cosmosize	67
Gambar 4.10 Aset Visual Dekoratif Cosmosize	68
Gambar 4.11 Revisi Logo Cosmosize	69
Gambar 4.12 Revisi Maskot Cosmosize	69
Gambar 4.13 Revisi <i>Banner</i> Cosmosize	70
Gambar 4.14 Revisi <i>Homepage</i> Cosmosize	71
Gambar 4.15 <i>Cosmosize Brand Guideline Sheet</i>	72

Gambar 4.16 Dokumentasi Figma Platform Cosmosize.....	72
Gambar 4.17 Sketsa dan Alternatif Logo Cosmosize	74
Gambar 4.18 Logo Pertama Cosmosize.....	74
Gambar 4.19 Logo Final Cosmosize.....	76
Gambar 4.20 Konfigurasi Logo Cosmosize.....	76
Gambar 4.21 Varian Warna Logo Cosmosize	76
Gambar 4.22 Sketsa Maskot Cosmosize.....	77
Gambar 4.23 Desain Awal Cosmy.....	78
Gambar 4.24 Desain Baru Cosmy.....	78
Gambar 4.25 Gestur dan Ekspresi Cosmy	79
Gambar 4.26 Ilustrasi Cosmy untuk <i>Mini Guide</i> Cosmosize.....	79
Gambar 4.27 Ilustrasi Cosmy dan elemen Cosmosize.....	80
Gambar 4.28 <i>Brand Guideline Sheet</i>	81
Gambar 4.29 Grid GSM Cosmosize	81
Gambar 4.30 Komposisi Grid GSM	82
Gambar 4.31 GSM Cosmosize pada Aplikasi Adobe Illustrator	82
Gambar 4.32 <i>Mock-up</i> GSM Cosmosize	83
Gambar 4.33 <i>Template Mock-Up</i>	83
Gambar 4.34 Variasi <i>Bleed</i> pada <i>Template Keychain</i> dan <i>Phonestrap</i>	84
Gambar 4.35 Variasi <i>Clasp</i> pada <i>Template Keychain</i> dan <i>Phonestrap</i>	84
Gambar 4.36 Variasi Warna dan Material pada <i>Template Badge Pin</i>	85
Gambar 4.37 Variasi pada <i>Template Totebag</i>	85
Gambar 4.38 Desain <i>Lanyard</i> Cosmosize.....	86
Gambar 4.39 Desain <i>ID Card</i> Cosmosize.....	86
Gambar 4.40 Desain Kartu Nama Cosmosize.....	87
Gambar 4.41 <i>Stationery</i> Cosmosize.....	88
Gambar 4.42 Media Promosi Cosmosize.....	88
Gambar 4.43 <i>Low Fidelity Website Page ‘About Us’</i> Cosmosize	89
Gambar 4.44 <i>High Fidelity Website Page ‘About Us’</i> Cosmosize	90
Gambar 4.45 <i>Website Page ‘Sign In’ & ‘Log In’</i> Cosmosize.....	91
Gambar 4.46 <i>Website Page ‘Occupation Role’</i> Cosmosize.....	91
Gambar 4.47 Hostinger	92
Gambar 4.48 Layanan Domain Hostinger	93
Gambar 4.49 Hasil Cetak Baju Sablon Expert.....	94
Gambar 4.50 Hasil Cetak <i>ID Card</i> Panama Printing	94
Gambar 4.51 Hasil Cetak <i>Lanyard</i> Sabi Konveksi Merchandise	95
Gambar 4.52 Hasil Cetak <i>Sticker</i> Kulkit Studio	96
Gambar 4.53 Hasil Cetak GSM & <i>Standee</i> PixelIndie Print Shop	96
Gambar 4.54 Hasil Cetak X <i>Banner</i> dan Poster A5 Pigma.....	97
Gambar 4.55 Hasil Cetak Kartu Nama dan Dekorasi <i>Booth</i> Pigma	97
Gambar 4.56 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Alpha Test</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xxiii
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xxv
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xxvi
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xl
Lampiran 5. Surat Penerimaan Cluster MBKM	xli
Lampiran 6. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM.....	xlii
Lampiran 7. Lembar <i>Counselling Meeting</i>	xliii
Lampiran 8. Data Perancangan.....	xliv
Lampiran 9. Proses dan Hasil Perancangan.....	lxxiv
Lampiran 10. Transkrip Wawancara dengan narasumber.....	lxxxviii
Lampiran 11. Hasil Persentase Turnitin.....	xciii

