


# Lampiran

7/17/24, 12:12 AM	Rekap Percakapan Bimbingan
	<b>UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA</b> Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413 Website : <a href="http://www.upj.ac.id">www.upj.ac.id</a> / e-Mail : <a href="mailto:info@upj.ac.id">info@upj.ac.id</a> (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555
<b>REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN</b>	
<b>Judul Tugas Akhir</b>	: Perancangan Board Game Modern Bertema Kuda Tomprok
<b>Sesi / Bahasan</b>	: ke-1 / Mencari esensi garis besar dari permainan tradisional kuda tomprok untuk dapat mengerti elemen2 yang akan diterapkan pada board game. Lalu memperkuat referensi dari board game secara umum seperti jenis bentuk dan mekanik. Mencari referensi buku dari Chris Crawford.
<b>Mahasiswa</b>	: 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani <b>Dosen Pembimbing</b> : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.
<b>Mahasiswa</b>	
Minggu, 28 Januari 2024, 14:06:14	
Perlu mengerti esensi kuda tomprok untuk dapat mengerti bagaimana cara mentransformasikannya ke board game, dan cari informasi mengenai berbagai macam jenis dan mekanik board game, yang bisa ditemukan di buku Chris Crawford.	
Minggu, 28 Januari 2024, 14:18:44	
tambah kerangka berpikir sesuai dengan idenfikasi masalah dan rumusna masalah, masukan sub bab di sesi yang benar, metode penelitian diperbaiki lagi.	
<b>Sesi / Bahasan</b>	: ke-2 / Penjelasan mengenai cara membuat Kerangka Berpikir, pelatakan sub bab pada tinjauan teori. perbaikan penulisan untuk Analisa Segmentasi, 5w+1h, dan analisa pesaing, dan melengkapi referensi foto. Lalu membicarakan mengenai pilihan lokasi riset dan target wawancara.
<b>Mahasiswa</b>	: 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani <b>Dosen Pembimbing</b> : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.
Tidak ada data percakapan	
<b>Sesi / Bahasan</b>	: ke-3 / Pada sesi bimbingan bersama Pak Desi, kami mendiskusikan strategi persiapan wawancara yang efektif. Kami membahas pentingnya memilih lokasi penelitian yang tepat, membahas teknik pembuatan pertanyaan yang efektif, serta cara bertanya yang baik dan sopan. Selanjutnya, Pak Desi menyarankan saya untuk memperbaiki presentasi saya di preview 1 dengan mengidentifikasi slide yang kurang relevan dan mengurangi teks yang berlebihan untuk meningkatkan kejelasan dan daya tarik presentasi di preview 2.
<b>Mahasiswa</b>	: 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani <b>Dosen Pembimbing</b> : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.
Sabtu, 24 Februari 2024, 21:49:17	
Coba dipengerti dulu esensi permainan kuda tomprok dan board game buat bisa merancang pertanyaan wawancara yang relevan	
Sabtu, 24 Februari 2024, 21:50:21	
Sebaiknya untuk menghampiri narasumber wawancara, tunggu ketika kegiatan mereka sudah selesai dulu sehingga tidak mengganggu.	
Sabtu, 24 Februari 2024, 21:52:42	
Coba buat pertanyaan sebanyak mungkin, nanti boleh ditunjukkan ke saya (pak desi), biar bisa dipilah pilih pertanyaan yang efektif.	
<b>Sesi / Bahasan</b>	: ke-4 / Di sesi bimbingan ini, saya menunjukan beberapa pertanyaan yang sudah saya rancang untuk dipertanyakan kepada narasumber yang akan diwawancarakan nanti.
<a href="https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/4943">https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/4943</a>	
1/4	

Lampiran 1.1 Rekap Percakapan Bimbingan

7/17/24, 12:12 AM

Rekap Percakapan Bimbingan

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:54:00

Berikut pertanyaan yang saya rancang pak - Ligar Rinzani

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:54:54

sudah cukup untuk pertanyaan permulaan ini. coba usahakan cari 3-5 narasumber

**Sesi / Bahasan** : ke-5 / Pada sesi bimbingan ini, saya membahas kesimpulan yang saya peroleh dari hasil wawancara kemarin. Selanjutnya, pak desi membantu saya untuk memikirkan cara menyampaikan visual dan alur bermain dari permainan asli "Kuda Tomprok", serta merencanakan perkembangan transformasi aturan mekanik permainan menjadi board game untuk dipresentasikan di preview 2. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pesan dapat disampaikan dengan jelas kepada penguji sidang.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:56:05

Coba hasil wawancara kemarin bagaimana? - Pak desi

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:57:40

Saya wawancara di dua tempat pak, kafe board game dan smk bina informatika. di kafe board game yang saya dapat adalah pelanggan umumnya datang buat makan minum tapi jika membawa kerabat atau teman mereka tertarik mencoba bermain board game dari koleksi kafe

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:59:00

dari pelanggannya, ia itu biasanya mendapat rekomendasi board game dari sosial media dan merasa interaksi bermain board game itu lebih nyata ketimbang main game digital

Sabtu, 24 Februari 2024, 21:59:58

board game populer di kafe ini itu game seperti chinatown yang punya mekanik permainan yang cukup mendalam tapi terlihat menarik

Sabtu, 24 Februari 2024, 22:01:01

untuk di sekolah, rata - rata mereka setuju bahwa kuda tomprok itu cukup berbahaya, hingga ada narasumber yang sempat menyaksikan kecelakaan bermainnya.

**Sesi / Bahasan** : ke-6 / Melakukan asistensi presentasi untuk preview 2 sebelum sidang

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Tidak ada data percakapan

**Sesi / Bahasan** : ke-7 / Saya menjelaskan mekanik/aturan dari board game yang saya rancang sejauh ini, lalu juga menunjukan proses transformasi esensi permainan aslinya menjadi elemen/komponen board game. Setelah itu saya dibimbing untuk membuat alur, skenario dan prototype awal.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

[https://my.upj.ac.id/siakad/list\\_bimbingankonsultasi/printall/4943](https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/4943)

2/4

7/17/24, 12:12 AM

Rekap Percakapan Bimbingan

Kamis, 21 Maret 2024, 16:29:31

Permainan ini terdiri dari 3 ronde dengan sistem best of 3. diawali dengan suit untuk menentukan sisi pemain.

Sisi kuda (bertahan) akan melempar dadu untuk menentukan jumlah bidak kubus & yang dimilikinya, minimal 3 dan maksimal 6, ketika penunggang sedang memilih bidak yang akan diluncurkan, sisi kuda akan mengambil kartu buff energi untuk bidak yang akan diserang. kartu buff memberikan statistik ketahanan dari 1-6 energi.

Sisi penunggang (penyerang) akan dibekali dengan 6 bidak piramid yang memiliki energi 1-6 dan akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat setiap bidaknya, penunggang juga mempunyai kesempatan untuk mengambil kartu aksi/buff setelah menggerakkan bidak.

Bidak penunggang kuda melompat ke atas bidak kuda bertahan. Jika jatuh di bidak kuda dengan energi lebih tinggi atau sudah ada bidak penunggang lain, mundur 1 langkah. jika terus mundur hingga jatuh, bidak gugur. jika jumlah energi sama maka akan diletakan di bidak tersebut, jika lebih tinggi maka akan meruntuhkan bidak tersebut, lalu penunggang akan diberikan pilihan untuk memindahkan bidaknya ke depan atau belakang.

Jika penunggang kehabisan bidak simpanan namun masih ada bidak di atas kuda, pemenang akan ditentukan dengan suit. Pemain yang kalah suit kehilangan satu bidak. Pemain yang kehabisan bidak terlebih dahulu kalah.

Kamis, 21 Maret 2024, 16:32:07

sekarang tugasnya adalah buat alur permainan dari perspektif kedua tim, lalu jadikan skenario, baru bikin prototype awal di kertas aja, buat bisa di test secara langsung - pak desi.

**Sesi / Bahasan** : ke-8 / Mahasiswa menunjukan progress prototype karya board game kepada, yang terbuat dari kertas art carton. Setelah ditest/dimainkan secara langsung bersama pak desi dan pemain lain, mahasiswa menemukan berbagai aturan dan desain permainan yang perlu dikembangkan lagi, maka itu akan dicoba membuat alternatif baru yang diharapkan dapat membuat permainan lebih adil dan dapat dimainkan dengan lancar.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Senin, 15 April 2024, 22:49:56

Coba buat alur permainan baru dimana kedua sisi memiliki jumlah bidak dan kartu buff yang sama, lalu ketika bidak penyerang meluncur, kedua sisi dapat mengeluarkan kartu energi dan kartu buff pada arena kotak yang sedang dimainkan. yang meletakkan kartu energi dengan jumlah yang paling tinggi akan menggugurkan lawan.

**Sesi / Bahasan** : ke-9 / Mahasiswa menunjukan alternatif ke 2 board game dalam bentuk prototype. setelah diuji lagi bersama bapak desi, alternatif ke 2 ini mempunyai beberapa perkembangan yang memungkinkan permainan berasa lebih strategic. namun ada beberapa aspek yang akan diganti seperti kartu suit yang kurang efektif dan sangat memakan waktu. Setelah itu, mahasiswa ditugaskan untuk melanjutkan progress laporan dan karya yang meliputi: analisa kompetitor, analisa alternatif karya, bahan, dan bentuk board game.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Senin, 6 Mei 2024, 14:22:55

ini kartu suit gak efektif, diganti aja langsung dengan roll dadu. dan untuk babak knockout bisa memanfaatkan kartu aksi.

**Sesi / Bahasan** : ke-10 / Mahasiswa menunjukan progress struktur bentuk board game kuda tomprok dan play areanya, menurut bapak desi konsep mekanisme board gamenya cukup menarik tapi menyarankan untuk menentukan ukuran yang lebih presisi lagi, dan melengkapi bab 3 & 4 laporan untuk kelayakan.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 12 Mei 2024, 06:19:58

Coba perkirakan lagi ukuran dari tempat kartu energinya kenapa gak sama dengan ukuran arena bidak? apakah dengan ukuran segini kartunya ergonomis? - pak desi

[https://my.upj.ac.id/siakad/list\\_bimbingankonsultasi/printall/4943](https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/4943)

3/4

7/17/24, 12:12 AM

Rekap Percakapan Bimbingan

**Sesi / Bahasan** : ke-11 / Pada bimbingan ini saya menunjukkan pak desi prototype yang sudah saya rancang berdasarkan berbagai macam masukan dan revisi dari prototype sebelumnya, setelah diuji pak desi menyetujui aturan, mekanik dan alur permainan, lalu menyarankan untuk melakukan finishing desain board game dan komponennya agar terlihat lebih menarik.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 15 Juni 2024, 16:02:38

Ini papan permainan sama kartu energi desain coba dieksplorasi lagi, untuk sekarang belum ada kesan unik dari desain utamanya

Sabtu, 15 Juni 2024, 16:03:33

untuk gameplay dan alur permainan menurut saya sudah cukup baik, jadi lanjut aja untuk ke finishing

**Sesi / Bahasan** : ke-12 / Dalam bimbingan ini, mahasiswa memperlihatkan desain media utama dan perkembangan media pendukung sebelum proses pencetakan. Pak Desi menyarankan agar mahasiswa mencoba menambahkan berbagai elemen lagi pada desain papan utama dan kartu energi. Kemudian, mahasiswa juga menunjukkan laporan yang perlu dikoreksi, khususnya pada bab 2 dan 4, seperti penataan subbab dan perbaikan isi materi.

**Mahasiswa** : 2019061064 - Muhammad Satria Ligar Rinzani **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

**Dosen Pembimbing**

Jumat, 14 Juni 2024, 16:40:01

Masih perlu kembangkan desain visualnya supaya konsep permainan yang sudah bagus ini tersampaikan dengan lebih baik



## UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413  
 Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

### LAPORAN REKAP PRESTASI MAHASISWA

**Perguruan Tinggi** : Universitas Pembangunan Jaya

**Periode Akademik** :

**Status Valid** : Valid

**Jenis Aktivitas** : Semua

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
1	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2022-01-16	2022-01-20	Mahasiswa menjadi anggota divisi dengan posisi notulen pada Seminar Urban Partnership Melting Pot 2022 pada tanggal 16-20 Januari 2022. CP: Elisabeth Rukmini, Ph.D.	Internasional	✓	✗	20.00	
2	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-03-23	2023-03-23	Publikasi Karya Populer dengan judul "Kampanye Promosi Tip-Tip" melalui Behance pada tanggal 23 Maret 2023 <a href="https://www.behance.net/gallery/166652955/Kampanye-Promosi-TIP-TIP">https://www.behance.net/gallery/166652955/Kampanye-Promosi-TIP-TIP</a>	Internasional	✓	✗	50.00	
3	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-05-02	2023-06-02	Mahasiswa menjalankan magang di Citra Buana Indonesia Cicurug sebagai Graphic Designer Media Sosial, yang dilaksanakan pada 02 Mei - 02 Juni 2023. CP: Novalia Rachmah, S.Pd., M.Pd (HR) +62 896-4319-1008	Provinsi	✓	✗	250.00	
4	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-06-05	2023-07-03	(210) Mahasiswa menjalankan magang di Citra Buana Indonesia Cicurug sebagai Graphic Designer Media Sosial, yang dilaksanakan pada 05 Juni - 03 Juli 2023. CP: Novalia Rachmah, S.Pd., M.Pd (HR) +62 896-4319-1008	Provinsi	✓	✗	250.00	
5	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-07-04	2023-08-02	(210) Mahasiswa menjalankan magang di Citra Buana Indonesia Cicurug sebagai Graphic Designer Media Sosial, yang dilaksanakan pada 04 Juli - 02 Agustus 2023. CP: Novalia Rachmah, S.Pd., M.Pd (HR) +62 896-4319-1008	Provinsi	✓	✗	250.00	
6	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-01-20	2024-01-20	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Restless Nights" dalam DeviantArt pada tanggal 20 Januari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Restless-Nights-1012718502">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Restless-Nights-1012718502</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
7	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-01-20	2024-01-20	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Feels like 100 years ago" dalam DeviantArt pada tanggal 20 Januari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Feels-like-100-years-ago-1012723389">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Feels-like-100-years-ago-1012723389</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
8	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-01-20	2024-01-20	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "White Jim!" dalam DeviantArt pada tanggal 20 Januari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/White-Jim-1012731629">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/White-Jim-1012731629</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
9	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "All it takes is a little push" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/All-it-takes-is-a-little-push-1017689035">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/All-it-takes-is-a-little-push-1017689035</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
10	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Moi ma belle" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Moi-ma-belle-1017693305">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Moi-ma-belle-1017693305</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
11	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Promotional Instagram feed" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Promotional-instagram-feed-1017696475">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Promotional-instagram-feed-1017696475</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
12	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Rinz Root Beer Concept" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Rinz-Root-Beer-Concept-1017659599">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Rinz-Root-Beer-Concept-1017659599</a>	Internasional	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M

*Lampiran 1.5 Rekap Prestasi Mahasiswa/JSDP*

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
13	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Typography is what language looks like" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Typography-is-what-language-looks-like-1017651558">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Typography-is-what-language-looks-like-1017651558</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
14	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Street Fashion - Urban Culture poster" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Street-Fashion-Urban-Culture-poster-1017652816">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Street-Fashion-Urban-Culture-poster-1017652816</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
15	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Peace - Unity - Harmony" dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Peace-Unity-Harmony-1017647235">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Peace-Unity-Harmony-1017647235</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
16	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "regrets..." dalam DeviantArt pada tanggal 4 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Regrets-1017662115">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Regrets-1017662115</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
17	2019061064	Muhammad Satria Ligar Rinzani	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-05	2024-02-05	Mahasiswa melakukan publikasi Karya Populer dengan judul "Promotional instagram story" dalam DeviantArt pada tanggal 5 Februari 2024. Link: <a href="https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Promotional-instagram-story-1017698064">https://www.deviantart.com/lirinzani/art/Promotional-instagram-story-1017698064</a>	Lainnya	✓	✗	50.00	Refina Sari Wiratami, S.M
<b>TOTAL</b>											<b>1340</b>	

Lampiran 1.6 Rekap Prestasi Mahasiswa/JSDP Hal 2