

LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
KETUA UMUM
PERIODE 2023/2024



Disusun oleh:

HENDY OKTAVIAN

NIM. 2104675

UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

A. PENDAHULUAN

Isola Digital Media kini menginjak empat tahun kepengurusan. Meskipun masih empat tahun berjalan, Isola Digital Media telah menghadapi berbagai rintangan dan telah berkolaborasi dengan banyak pihak. Namun, kami menyadari bahwa pencapaian yang sudah diraih tidak akan berarti jika UKM ini berhenti menjaga yang membesarkan namanya.

Sebagai Ketua Umum, Ketua Umum bertanggung jawab penuh atas seluruh komponen Pengurus Harian dan pengoperasian fungsi mereka. Ketua juga memiliki tanggung jawab besar untuk menjaga reputasi baik Isola Digital Media secara internal maupun eksternal, bekerja bersama dengan seluruh Badan Pengurus Harian, memastikan berjalannya kinerja dari setiap departemen di dalamnya, dan mengontrol setiap kegiatan yang telah disetujui bersama.

B. STRUKTUR KEPENGURUSAN

Badan Pengurus Harian

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Posisi
Hendy Oktavian	2104675	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Umum
Ahmad Hafidz Rabbanee	2107235	2021	Desain Komunikasi Visual	Wakil Ketua Umum
Ghefira Alya Namyra	2109325	2021	Pendidikan Seni Rupa	Bendahara Umum
Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq	2103726	2021	Desain Komunikasi Visual	Sekretaris Umum
Tegar Januarrdy Johan W	2107089	2021	Desain Komunikasi Visual	Creative <u>Manager</u>

Departemen Ilustrasi

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
Al Barra' Nasser Attamimy	2104665	2021	Desain Komunikasi Visual	Kepala Departemen
Yesa Leilani Ipyana	2101337	2021	Desain Komunikasi Visual	Art Director
Najwa Tsuraya Yusriyah	2105887	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pasca Produksi
Bawana Helga Firmansyah	2102952	2021	Pendidikan Seni Rupa	Ketua Divisi Pra Produksi
Angrum Keni Syifaa	2202169	2022	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Produksi
Muhammad Zidan Arsa Ramadhan	2102971	2021	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Sahrul Suwandi	2009124	2020	Pendidikan Seni Rupa	Background Artist
Ari Fitrah Ardiyansyah	2109388	2021	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Raya Adzkiya	2204220	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Haifa Azka Rayyan	2204453	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Muhammad Naufal Shidiq	2301175	2023	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Sultan Rafa Ibrahim	2209895	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Zahra Afli Hawa	2205004	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist

Teuku Muhammad Daffa Arullah	2307838	2023	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Faisal Agustina	2108574	2021	Pendidikan Seni Rupa	Base Colorist
Adiesa Putri Cantika	2200886	2022	Desain Komunikasi Visual	Base Colorist
Athallah dwi Amando	2102314	2021	Desain Komunikasi Visual	Base Colorist
Yudha Abdilah	2312236	2023	Pendidikan Seni Rupa	Base Colorist
Maria Tesselonika	2103524	2021	Desain Komunikasi Visual	Character design
Muhammad Zaidan Thufail Zuhdi	2206314	2022	Pendidikan Seni Rupa	Character Design
Alya Fathia Maulania	2103146	2021	Desain Komunikasi Visual	Character Design
Arfan Audriansyah	2101612	2021	Pendidikan Seni Rupa	Character Design
Salsa Alyadila	2200480	2022	Desain Komunikasi Visual	Character Design
Ucu muhammad nur	2102072	2021	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Fitri Andriani	2300960	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Cintya Dwi Cahyani	2203296	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Nauf Fhellida Felesia	2305911	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Jonathan Alessandro	2310113	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Sekar Khairunnisa Yoris	2202363	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist

Rangga Dhanendra	2301650	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Muhammad Ilyas Hidayat	2308585	2023	Pendidikan Seni Rupa	Concept Artist
Najla Alifa Muthmainnah	2102196	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart
Syifa Rahmatika Salsa	2104041	2021	Pendidikan Seni Rupa	Lineart Artist
adelia fitriani pratiwi	2106137	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Melinda Salsabilla Hartono	2103461	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Salma Dwi Amalia	2004326	2020	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Siti Nurhaliza	2100492	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Nurhadi Fazar Sandika	2312216	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Firzana Farah Amira	2311107	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Mega Aulia	2306322	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Muhammad Azril Ilham	2301090	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Rhesabelle Olivia Helmy Putri	1905027	2019	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight
Destri Sulistiya Nurrizki	2205603	2022	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Muhammad Fajar Gemilang	2104747	2021	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist

Rian Rohimat	2004001	2020	Pendidikan Seni Rupa	Shade & Highlight Artist
Lia Amaliyyatussolihah	2307921	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Vina Ambarwati	2206366	2022	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Raisa Zakiah	2310339	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Anneta Zahra Putri	2300143	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Trisha Meutya Fairuza	2301039	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Nafisa Mumaza Az-Zahra	2300352	2023	Pendidikan Seni Rupa	Shade & Highlight Artist
Tyara Nissa Auliya	2004809	2020	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ashilatul Fadhillah	2106379	2021	Pendidikan Seni Rupa	Sketch artist
Fatimah Az Zahra	2104091	2021	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ilham Maulana Yusuf	2106445	2021	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Sarah Adilla Aulia	2204076	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ade Bagaskara	2209444	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist

Kyla Awayna Nailan	2203766	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Sisi Riyanti	2300657	2023	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Annisa Syifaa Fitriani P.	2206370	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Hanifah Fauziah Wisnugroho	2304792	2023	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Joe Satrian	2301324	2023	Seni Musik	Sketch Artist
Almasah Jauzah Humagi	2203873	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Miracle Hildaputri Hidayat	2200111	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Ilma Lathifah Rahayuningsih	2101729	2021	Pendidikan Seni Rupa	Storyboard Artist
Vallerie Zafirah Florenza	2104650	2021	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Aditomo Raharjo	2311590	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Agung Nugroho	2309607	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Romauli Amanda	2312190	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Aditomo Raharjo	2311590	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Haura Nur Dzikra Setiawan	2305302	2023	Pendidikan Seni Rupa	Storyboard Artist

Departemen Animasi

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
--------------	-----	----------	---------------	--------

Rahma Azura Suriadita	2101340	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Departemen
Nabilah Fikriyah Suhaeli	2003058	2020	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pra Produksi
Venesia Zahra Andhara	2106841	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Produksi
Titivia Habsari	2209215	2022	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pasca Produksi
Hanifa Salma	2305268	2023	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : Clean Up
Muhammad Thoriq El Ridwan	2300518	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Clean Up
Tristan Firza Bimasakti	2301881	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Clean Up
Ahimsa Takbir Yama	2205305	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Muhammad Hifdan	2200500	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Annisa Dyandra Paramita	2205560	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Syifa Siti Fatiya	2200188	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring

Muhammad Fauzan Aztera	2201395	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In between
Daffa Anugrah	2201589	2022	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : In Between
Kaysa Aina Fathurohman	2311235	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Zaidan	2201537	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Vania Gita Salsabila	2300775	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Miftahul Padli Nuryayi	2201904	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Syifa Fakhriyyah	2201400	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Seka	2209938	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Bhadra Dewa Wiratama Pramono	2102918	2021	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
M. Raihan Firjatullah (FIRZA)	2203416	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Nur Hasanah	2107673	2021	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : In Between

Fulviana Afifah Malvalena	2203374	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Muhammad Ghesa Ramadhan	2308608	2023	Film dan Televisi	2D Animator : Keyframe
Revi Larisa	2201887	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Nayla Rachma Febriani	2303719	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Romeina Allesta Nouva	2103079	2021	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Fathiya Nur Jamilah	2109184	2021	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : Keyframe
EL IQBAL HILAL	2101096	2021	Desain Komunikasi Visual	3D Animator
Evano Armandio	2003005	2020	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Khonsa Anisah Nadhiroh	1903588	2019	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Shafa Audina Khansa	2203682	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Meysa Safa Fariha Wahyu	2103651	2021	Desain Komunikasi Visual	Clean Up

Nina Citra Natasya	2006551	2020	Desain Komunikasi Visual	Clean Up
Wilia Habbel	2008012	2020	Desain Komunikasi Visual	Colorist
Faiza Kamila Fawwaz	2304096	2023	Pendidikan Seni Rupa	Colorist
Mahatma Sanca Deva Setiawan	2203503	2022	Film dan Televisi	Compositor
Firdaus Ammar Fauzan	2100681	2021	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Tsurayya Lulu Nur Ramadhanti	2205715	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Amalia Salsabila	2300475	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Lariks Syiar Grazio Mutika	2309394	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Riva Rizaldi Darliana	2203448	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Puti Thalita Mughny	2203012	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Dasha Aurelia Nurrachmat	2201168	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment

Amara Hayrani Himawan	2203500	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Shinta Wira Aditya	2203144	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Raihan Ayasy	2009591	2020	Pendidikan Seni Rupa	Concept Artist
Tamara Apriliani	2201004	2022	Pendidikan Seni Rupa	Motion Graphic
Mochammad Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyah	2201841	2022	Desain Komunikasi Visual	Motion Graphic
Rakha Achmad	2311245	2023	Film dan Televisi	Motion Graphic
Fathiyah Ramadhani Azmi	2304252	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Rifda Ferry Risnifa	2204554	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Ahmad Dziban	2103374	2021	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Chintya Destriana	2205655	2022	Desain Komunikasi Visual	Video Editor

Departemen Grafis Multimedia

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
---------------------	------------	-----------------	----------------------	---------------

Dava Malikal Gibran	2104781	2021	Film dan Televisi	Ketua Departemen
Arelyya Mugiyat	2100025	2021	Seni Musik	Social Media Manager
Nafisa Islama Dina	2106792	2021	Desain Komunikasi Visual	Social Media Manager
Gladis Nurin'nayah	2101580	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Graphic Design
Aldy Afriansyah	2104009	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
M. Fadhil Febriansyah	2107396	2021	Pendidikan Seni Rupa	Graphic Design
Tantri Oktaviani	2106847	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Daffa Zhafiri Eka Baharuddin	2101323	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Rian Dwi Rohiman	2103835	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Salma Sabrina	2205455	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Syifa Salsabila Yusuf	2100428	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Athira Zalfadya Mufidza	2307270	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design

Najwa Arisani Fauziah	2310935	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Andhika Dzulfi Pradana	2200367	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Maulvi Muthahhari	2301923	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Amira Nadine Firmansyah	2304114	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Fadhlirrahman Hilmi	2209186	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Crisya Yolanda Anjani Tarigan	2205105	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Kayla Vanza Alifia Wijaya	2301725	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Muhammad Virgi Nanda	2312544	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Serli Marselinda	2205413	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Ditha Kaila Nuralifiyah	2200243	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Amelinda Raihana	2103173	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Photography

				& Videography
Cindy Subang Larang	2305890	2023	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Titis Meilia Dinar	2308405	2023	Film dan Televisi	Photography & Videography
Muhamad Arif	2310356	2023	Film dan Televisi	Photography & Videography
Nuansa Fauziah Sani Lukmanul Hakim	2200443	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Serly Fira Kuspiyani	2305224	2023	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Muhammad Raihan Akmal	2205389	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Ghina Ameliaputri	2109489	2021	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Muhammad Syawal Relifiandi	2105690	2021	Film dan Televisi	Photography & Videography
Asep Mohamad Golly Nurjamil	2210218	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Dewi Siti Maesaroh	2206593	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Nenden Savitri	2109886	2021	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Syam Sabil Mujahid Muslim	2100472	2021	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography

Imam Abbu Syawal	2104705	2021	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Prianka Afina Ningtiar	2200373	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Naura Nurani	2206586	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Javier Ramadhan	2103322	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi UI/UX
Rizki Ramdan Nugraha	2105701	2021	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Muhammad Fawwaz Azhar	2209900	2022	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Saddam Sulthonuddin	2108835	2021	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Sahara Baby Virensya	2209780	2022	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Putria Rehna Nurani	2301591	2023	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Muhammad Rasyad A	2304134	2023	Desain Komunikasi Visual	UI/UX

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1	Nama Program kerja	Re-Recruitment
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbane
	Waktu	Awal Pergantian Periode
	Tujuan	Mengonfirmasi lanjut atau tidaknya sebagai anggota untuk periode saat ini kepada tiap anggota IDM pada periode sebelumnya.
	Sasaran kegiatan	Anggota IDM Periode 2022/2023
	Gambaran kegiatan	Proses Re-Recruitment dilakukan melalui formulir pendaftaran ulang, dan daftar menyesuaikan departemen namun jobdesk dapat fleksibel berubah seiring bergantinya periode, dan bagi anggota yang tidak melanjutkan dianggap mundur sebagai anggota aktif IDM.
	Realisasi kegiatan	Setelah dilaksanakan Re-Recruitment, dari ±80 anggota, tercatat 44 anggota bersedia untuk melanjutkan Kembali sebagai anggota aktif IDM Periode 2023/2024.
	Indikator keberhasilan	Mayoritas anggota periode sebelumnya, memilih untuk melanjutkan sebagai anggota, dan mayoritas yang mengundurkan diri hanya dikarenakan keperluan seperti skripsi atau sudah lulus.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kegiatan berjalan dengan baik dan data terkait dengan lengkap dan rapi, anggota yang mendaftar ulang tidak memiliki masalah dengan jobdesk atau posisinya saat ini.
	Rekomendasi	Membangun citra periode yang sedang dilaksanakan sebab citra dari periode sebelumnya perlu baik sehingga anggota dengan senang hati ingin melanjutkan sebagai anggota aktif Kembali di periode selanjutnya.

2	Nama Program kerja	Open Recruitment
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	Februari 2023 & November 2023
	Tujuan	Merekrut anggota baru IDM
	Sasaran kegiatan	Mahasiswa FPSD UPI
	Gambaran kegiatan	IDM akan memposting informasi mengenai pembukaan pendaftaran anggota dan sistem pendaftaran melalui formulir dan wawancara luring, setelah itu dilakukan pertimbangan mengenai penempatan jobdesk lalu akan diadakan pengumuman melalui grup informasi pendaftaran.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan secara umum berjalan dengan baik, dengan tercatatnya 45 responden pada gelombang pertama dan 95 pada gelombang kedua.
	Indikator keberhasilan	Informasi pendaftaran dapat terjangkau oleh mahasiswa FPSD UPI 2022-2023 terutama jurusan diluar FPSD UPI, dan terdapat 40+ pendaftar sebagai target yang saat ini sudah melebihi target.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kegiatan berjalan dengan baik, namun pada proses rekrutmen terdapat kendala pada durasi penimbangan penempatan jobdesk sehingga timeline pengumuman perlu diundur.
	Rekomendasi	Perlunya meninjau Kembali timeline yang diberikan dan memberikan pertanyaan wawancara yang baik dan selektif.

3	Nama Program kerja	IDM GAMES
	Penanggung Jawab	Amelinda Raihana, Gladis Nurin'nayah, Rahma Azura
	Waktu	Mei 2023
	Tujuan	Mewadahi minat bakat anggota IDM melalui kegiatan yang menarik.

	Sasaran kegiatan	Mayoritas anggota yang memiliki ketertarikan di bidang tersebut.
	Gambaran kegiatan	IDM Games terdiri dari 3 kegiatan, yaitu Gambreng (Gambar Bareng), Photo Hunt, dan Crafting Brand Strategy
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik dan mayoritas kegiatan dihadiri mayoritas anggota dan non anggota yang memiliki minat dalam bidang tersebut.
	Indikator keberhasilan	Partisipan yang hadir merupakan anggota dari departemen/divisi yang bersangkutan serta dapat meraih partisipan non anggota.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Meskipun berjalan dengan cukup baik, kegiatan photo hunt berjalan dengan sedikit hening pada beberapa waktu, sebab tidak adanya rundown terstruktur, dan perizinan ruangan yang terjadi miskomunikasi.
	Rekomendasi	Perlu ditingkatkannya komunikasi antar pihak penyedia fasilitas dan adanya rundown demi menjaga kelancaran acara.

4	Nama Program kerja	IDM ART BOOTCAMP
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	Oktober 2023
	Tujuan	<p>Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai ajang untuk meningkatkan keterampilan softskill dan hardskill, serta pembimbingan bidang digital media khususnya kepada anggota Isola Digital Media dan umumnya kepada mahasiswa FPSD UPI. 2. Sebagai diklat sertifikasi berbasis materi pembelajaran Internasional sebelum memulai

		berbagai kegiatan project bagi anggota Isola Digital Media.
	Sasaran kegiatan	Anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
	Gambaran kegiatan	<p>Art Bootcamp Isola Digital Media adalah rangkaian acara yang diselenggarakan oleh UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anggota-anggota UKM dalam membuat project digital. Kegiatan Art Bootcamp ini diselenggarakan 2 minggu sebagai pembekalan hardskill bagi anggota-anggota UKM Isola Digital Media sebelum project seperti Short Movie Animation, Webcomic, Motion Graphic, Creative Agency Project dimulai, dan pembekalan softskill bagi pengurus UKM Isola Digital Media dalam memberikan pemaparan.</p> <p>Dari kegiatan 2 minggu tersebut mempunyai tema-tema pembelajaran yang berbeda di setiap minggunya. Kegiatan berupa pemaparan workshop mengenai animasi digital, animasi 3D, digital comic, photography dan videography, graphic design dan multimedia yang mana setiap minggunya kegiatan ini diberi pemaparan oleh narasumber masing-masing pengurus UKM Isola Digital Media di bidang tersebut.</p> <p>Di UKM Isola Digital Media sendiri, pengurus UKM bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan ini karena mereka yang mewadahi semua anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan</p>

	<p>Desain.</p> <p>Dengan kegiatan Art Bootcamp ini, kami berharap bisa menjadi wadah untuk pengembangan bakat softskill & hardskill Mahasiswa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain berbasis standar Internasional, dan juga dalam membangun rasa kebersamaan dan kerjasama.</p>
Realisasi kegiatan	<p>Minggu Pertama (Fotografi, Videografi, Animasi 2D, Grid System, Logo Grid) Target peserta kegiatan ArtBootcamp minggu pertama ini cukup sukses. Peserta Workshop Fotografi dan Videografi datang sebesar 81% dan 66% dari pendaftar. Workshop hari kedua, yakni Animasi 2D mendapatkan audience sebesar 61% dari pendaftar, atau 27 partisipan dari 44 pendaftar. Sementara Workshop Graphic Design mendapatkan audience sebesar 58% dari pendaftar. Yakni 17 peserta.</p> <p>Minggu Kedua (Digital Illustration, Background Art, Concept Art, Storyboard) Pada minggu kedua ini, peningkatan peserta Art Bootcamp terlihat fluktuatif. Peserta pada Art Bootcamp Digital Illustration mendapatkan peserta terbanyak yakni 35 peserta dari 62 pendaftar. Atau 56,45%. Lalu Artbootcamp Background Art mendapatkan peserta sebanyak 24 partisipan yakni 44,44% dari total pendaftar pada form. Hari selanjutnya, peserta Artbootcamp Concept Art terhitung 18 orang. Dan peserta Artbootcamp sebanyak 12 orang.</p> <p>Akumulasi Rata-rata Peserta yang datang per sesi Art Bootcamp yakni 21 Orang</p>

Indikator keberhasilan	Estimasi jumlah peserta setiap sesinya sebanyak 25-30 orang.										
Rincian biaya	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Administrasi</td><td>Rp200.000</td></tr> <tr> <td>Pemateri</td><td>Rp1.200.000</td></tr> <tr> <td>Konsumsi</td><td>Rp600.000</td></tr> <tr> <td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp 2.000.000</td></tr> </tbody> </table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Administrasi	Rp200.000	Pemateri	Rp1.200.000	Konsumsi	Rp600.000	TOTAL BIAYA	Rp 2.000.000
KETERANGAN	SUBTOTAL										
Administrasi	Rp200.000										
Pemateri	Rp1.200.000										
Konsumsi	Rp600.000										
TOTAL BIAYA	Rp 2.000.000										
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak yang mengisi form pendaftaran namun tidak hadir pada hari H 2. Peserta mayoritas Angkatan baru (Angkatan 2023), dan bertabrakan dengan kegiatan kaderisasi prodi menyebabkan sejumlah Artbootcamp kehilangan peserta. 3. Jumlah panitia terbatas 4. Sejumlah panitia memegang dua atau lebih tugas 5. Terdapat miskomunikasi dalam peminjaman ruangan 										
Rekomendasi	Meningkatkan komunikasi antar tim dan publikasi acara dengan lebih luas lagi.										

5	Nama Program kerja	Hat Identity Production
	Penanggung Jawab	Ghefira Alya Namyra
	Waktu	April 2023
	Tujuan	Membuat perangkat yang dapat dikenakan pada acara-acara internal maupun eksternal dengan identitas IDM.
	Sasaran kegiatan	Sebagian besar anggota melakukan pembayaran agar dapat memiliki identitas tersebut.
	Gambaran kegiatan	IDM melakukan pendataan pada anggota yang bersedia untuk memiliki topi/identity IDM dan

		mendata ukuran lalu melakukan desain dan pemesanan pada topi tersebut.												
	Realisasi kegiatan	Sebanyak 34 Anggota melakukan pembayaran yang terbagi antara topi dan bucket hat.												
	Indikator keberhasilan	Setengah dari anggota melakukan pembayaran.												
	Rincian biaya	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KETERANGAN</th><th>SATUAN</th><th>TOTAL</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Topi (Baseball)</td><td>Rp.40.000 x 14</td><td>Rp. 560.000</td></tr> <tr> <td>Topi (Bucket Hat)</td><td>Rp. 35.000 X 20</td><td>Rp. 700.000</td></tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL BIAYA</td><td>Rp. 1.260.000</td></tr> </tbody> </table>	KETERANGAN	SATUAN	TOTAL	Topi (Baseball)	Rp.40.000 x 14	Rp. 560.000	Topi (Bucket Hat)	Rp. 35.000 X 20	Rp. 700.000	TOTAL BIAYA		Rp. 1.260.000
KETERANGAN	SATUAN	TOTAL												
Topi (Baseball)	Rp.40.000 x 14	Rp. 560.000												
Topi (Bucket Hat)	Rp. 35.000 X 20	Rp. 700.000												
TOTAL BIAYA		Rp. 1.260.000												
	Evaluasi	Pendataan dilakukan dengan baik, namun pada anggota kurangnya minat dari anggota untuk melakukan pembayaran, menjadikan target kurang tercapai, selain itu beberapa topi dan bucket hat yang tersisa belum dibagikan kepada anggota yang sudah melakukan pembayaran.												
	Rekomendasi	Meningkatkan kesadaran anggota akan identity IDM yang dapat dibarengi dengan pembayaran uang kas dan pembagian topi yang cepat.												

6	Nama Program kerja	IDM FEST
	Penanggung Jawab	Muhammad Fauzan Aztera & Muhammad Raihan Akmal
	Waktu	25 Februari 2024
	Tujuan	Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai ajang mengembang-kan, mempamerkan, dan memperkenalkan IDM kepada masyarakat luas dengan mengadakan Pameran, Seminar dan Workshop yang berfokus pada bidang Ilustrasi baik

		menggunakan teknik digital maupun teknik tradisional.
	Sasaran kegiatan	Masyarakat Umum serta anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
	Gambaran kegiatan	<p>Isola Digital Media Festival (IDM FEST) adalah rangkaian acara yang diselenggarakan oleh UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan, memamerkan, serta memperkenalkan IDM kepada masyarakat luas. Kegiatan IDM FEST ini diselenggarakan 1 hari dengan rincian kegiatan antara lain pameran, seminar, dan workshop.</p> <p>Dari kegiatan tersebut mempunyai sub-tema berbeda di setiap sesinya. Pameran mengenai karya digital, animasi dan desain grafis anggota IDM, seminar dan workshop berupa pematerian mengenai ilustrasi. Dengan tujuan menemukan rasa untuk menciptakan Ilustrasi yang bermakna, membuat Ilustrasi yang bernilai, menjadikan Ilustrasi berpengaruh, serta memperkenalkan ilmu dan penerapan teknik Cross Hatching dalam ilustrasi.</p> <p>Di UKM Isola Digital Media sendiri, pengurus UKM bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan ini karena mereka yang mewadahi semua anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.</p> <p>Dengan kegiatan IDM FEST ini, kami berharap bisa menjadi wadah untuk pengembangan bakat softskill &</p>

		<p>hardskill Mahasiswa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain berbasis standar Internasional, dan juga dalam membangun rasa kebersamaan dan kerjasama.</p>
	Realisasi kegiatan	<p>Pada IDM Festival 2024 ini, terdapat tiga kegiatan utama. yakni Seminar, Workshop, dan pameran karya. seluruh kegiatan ini berjalan sesuai dengan rencana.</p> <p>Target peserta Seminar “Storytelling Through Illustration” pada tanggal 25 Februari 2024 ini bisa dikatakan cukup sukses. Peserta seminar yang datang sebesar 65.38% dari pendaftar, atau 17 partisipan dari 26 partisipan. Walau kuantitas dibawah target partisipan, namun peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan tersebut.</p> <p>Target awal peserta Workshop pada IDM Festival dengan tema “Make a character art with crosshatching technique” yakni sebanyak 20 orang pendaftar. Peserta workshop yang datang sebanyak 26 orang. Melebihi target awal sebanyak 6 partisipan. Pada pelaksanaannya, peserta mengikuti serangkaian kegiatan berupa praktek gambar dengan teknik crosshatching sembari berinteraksi dengan pemateri, 3 peserta terbaik mendapatkan apresiasi dari panitia.</p> <p>Adapun kegiatan Pameran, total karya yang dikumpulkan yakni 49 karya. dengan rincian berupa 2 komik, 33 ilustrasi, 10 animasi, 2 desain grafis, dan 2 karya fotografi. Semua karya tersebut turut memeriahkan dan</p> <p>membawa daya tarik pada keseluruhan kegiatan IDM Festival 2024 ini. Estimasi pendatang lebih dari 100 orang. namun yang mengisi daftar hadir berjumlah 75</p>

		orang. Ini merupakan pencapaian yang cukup memuaskan.														
	Indikator keberhasilan	Kegiatan ini dapat diikuti oleh seluruh anggota IDM dan dapat berpartisipasi di dalamnya. Selain itu acara ini dapat mengajak orang diluar anggota IDM seperti mahasiswa umum lainnya.														
	Rincian biaya	<table><tr><th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr><tr><td>Acara</td><td>Rp1.104.000</td></tr><tr><td>Workshop</td><td>Rp113.000</td></tr><tr><td>Pameran</td><td>Rp740.500</td></tr><tr><td>Konsumsi</td><td>Rp510.000</td></tr><tr><td>Kesekretariatan</td><td>Rp80.000</td></tr><tr><td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp2.547.000</td></tr></table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Acara	Rp1.104.000	Workshop	Rp113.000	Pameran	Rp740.500	Konsumsi	Rp510.000	Kesekretariatan	Rp80.000	TOTAL BIAYA	Rp2.547.000
KETERANGAN	SUBTOTAL															
Acara	Rp1.104.000															
Workshop	Rp113.000															
Pameran	Rp740.500															
Konsumsi	Rp510.000															
Kesekretariatan	Rp80.000															
TOTAL BIAYA	Rp2.547.000															
	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">1. Dalam pelaksanaan waktu kegiatan belum dapat termanagement2. dengan baik sehingga mengakibatkan pengunduran beberapa saat.3. Pembagian tugas terfokus pada divisi sehingga banyak individu divisi4. merasa tidak paham apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh dirinya5. sebagai anggota divisi tersebut.6. Sistem pengelolaan karya untuk pameran masih kurang terstruktur.7. Pematerian saat workshop/seminar sedikit mengalami gangguan8. karena suara mic dan speaker yang digunakan hilang timbul.9. Logistik sangat kekurangan orang dan yang mempunyai motor untuk10. membantu sistem alokasi barang menjadi sulit.11. Banyak pendaftar seminar ataupun workshop yang hanya mengisi														

		<p>12. form namun tidak hadir, ini mengakibatkan banyak kuota yang tersisa</p> <p>13. Jadwal seminar terbilang pagi, sehingga beberapa calon peserta men-</p> <p>14. jadi tidak dapat hadir dalam acara tsb.</p>
	Rekomendasi	Publikasi yang diadakan jauh-jauh hari sehingga tidak terjadi pengunduran acara dan informasi acara dapat diketahui oleh banyak orang. Selain itu perlu adanya tempat untuk meletakkan perlengkapan berkas acara di suatu tempat.

7.	Nama Program kerja	B.I.G FEST
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	28 April 2024
	Tujuan	<p>Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai bentuk kolaborasi dan penjalinan kerjasama antar UKM Kampus Bandung. 2. Menghidupkan komunitas industri kreatif pada generasi muda melalui keterlibatan kegiatan seperti pameran, talkshow, dan seminar 3. Sebagai media untuk mewadahi karya-karya anggota tiap UKM.
	Sasaran kegiatan	Anggota dari UKM Isola Digital Media, Balon Kata, Genshiken dan penggiat industri kreatif lainnya.
	Gambaran kegiatan	B.I.G Fest adalah sebuah acara festival kolaborasi unit kegiatan mahasiswa Bandung dengan topik industri kreatif yang diadakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Balon Kata Telkom University, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung yang berlandaskan

	<p>Subsektor Ekonomi Kreatif yaitu di bidang Seni Rupa, Film, Animasi dan Video, Fotografi, dan Desain Komunikasi Visual. Acara ini memiliki tiga komponen, yaitu talkshow, seminar, dan pameran. Talkshow sendiri akan diisi oleh satu perwakilan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa, dimana Balon Kata Telkom University membawakan topik mengenai komik, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia membawakan topik mengenai animasi, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung membawakan topik mengenai ilustrasi. Pada kegiatan Seminar, kegiatan akan diisi oleh tamu undangan yang akan kami undang untuk acara ini, sedangkan pameran akan diisi oleh karya-karya dari anggota Unit Kegiatan Mahasiswa dari Balon Kata Telkom University, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung.</p>
Realisasi kegiatan	<p>Pengunjung yang hadir pada acara di bawah target awal panitia. Yang mana pengunjung hadir berjumlah kisaran 110 orang, ditambah 40 orang panitia. Jadi total pengunjung diakumulasikan sebesar 150 orang. Angka tersebut berjumlah tiga perempat yang ditargetkan pada awal kegiatan yakni 200 orang pengunjung. Terlepas dari angka pengunjung, terselenggarakannya kegiatan BIG Fest ini merupakan Langkah awal yang baik bagi Isola Digital Media untuk melakukan kolaborasi Kembali di kepengurusan yang akan datang. Untuk pertama kalinya sejak Isola Digital Media berdiri. IDM mampu menyelenggarakan acara independen Bersama UKM Sektor Kreatif dari universitas lain di Kota Bandung. Terlaksananya kegiatan ini juga tak lepas dari</p>

		dukungan penuh pembimbing UKM dan pendanaan dari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Dan izin dari Universitas Pendidikan Indonesia												
	Indikator keberhasilan	Estimasi pengunjung yang datang ada pada kisaran 200-300 pengunjung.												
	Rincian biaya	<table><tr><th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr><tr><td>Acara</td><td>Rp2.052.000</td></tr><tr><td>Pameran</td><td>Rp1.647.000</td></tr><tr><td>Konsumsi</td><td>Rp515.000</td></tr><tr><td>Kesekretariatan</td><td>Rp102.000</td></tr><tr><td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp 4.316.500</td></tr></table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Acara	Rp2.052.000	Pameran	Rp1.647.000	Konsumsi	Rp515.000	Kesekretariatan	Rp102.000	TOTAL BIAYA	Rp 4.316.500
KETERANGAN	SUBTOTAL													
Acara	Rp2.052.000													
Pameran	Rp1.647.000													
Konsumsi	Rp515.000													
Kesekretariatan	Rp102.000													
TOTAL BIAYA	Rp 4.316.500													
	Evaluasi	Walaupun berjalan dengan baik, target pengunjung belum mengenai sasaran sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk eksistensi dan acara agar dapat lebih ramai lagi kedepannya.												
	Rekomendasi	Perlu ditingkatkannya komunikasi antar tim pengurus hingga antar kampus agar acara berjalan dengan baik dan menghindari kesalahpahaman												

D. KONDISI OBJEKTIF

Isola Digital Media merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa Tingkat Fakultas yang ada di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang menaungi Himpunan tingkat Program Studi dan Unit Kegiatan Tingkat Fakultas di FPSD UPI. Sejauh ini kiprah daripada UKM IDM dalam berorganisasi dan bergerak sudah menginjak pada generasi pertama.

Kepengurusan tahun ini berjumlah 175 (seratus tujuh puluh lima) orang. Terdiri dari satu orang ketua umum, satu orang wakil ketua umum, satu orang sekretaris umum, satu orang bendahara umum, dan sisanya tergabung ke dalam tiga bidang dan sembilan sub bidang, yaitu :

1. Bidang Animasi
2. Bidang Grafis dan Multimedia
3. Bidang Ilustrasi
4. Sub Bidang Pre Production Animasi

5. Sub Bidang Production Animasi
6. Sub Bidang Post Production Animasi
7. Sub Bidang Pre Production Ilustrasi
8. Sub Bidang Production Ilustrasi
9. Sub Bidang Post Production Ilustrasi
10. Sub Bidang UI & UX
11. Sub Bidang Graphic Designer
12. Sub Bidang Photography & Videography

Adapun perbedaan yang terlihat daripada kepengurusan sebelumnya dan kepengurusan saat ini adalah penghapusan departemen web desain yang dirasa kurang efektif sebagai satu departemen utuh dan menjadikan divisi UI/UX sebagai bagian dari bidang grafis & multimedia. Tujuan daripada kepengurusan di tahun ini selaku ketua umum beserta jajaran pengurus inti telah sepakat untuk lebih fokus dan berorientasi kepada peningkatan kondisi internal yang ada di UKM IDM seperti membangun citra yang baik untuk sesama internal dan membangun keaktifan anggota. Selain itu kami ingin meningkatkan eksistensi IDM melalui kegiatan kegiatan kolaborasi dalam UPI maupun luar UPI yang telah terlaksana pada beberapa program IDM.

1. Internal

Tugas pokok dan fungsi Ketua Umum IDM memiliki tugas dan wewenang:

- i. Membentuk kepengurusan IDM dengan memperhatikan usulan dan pertimbangan dari tim formatur kabinet
- ii. Memimpin kepengurusan guna menjaga kelangsungan hidup organisasi dan melaksanakan ketetapan sidang umum IDM
- iii. Ketua bertanggung jawab atas seluruh pelaksanaan program IDM
- iv. Ketua bertanggung jawab atas hubungan internal dan eksternal IDM
- v. Ketua wajib menyampaikan pertanggungjawaban amanahnya pada akhir kepengurusannya dalam sidang umum IDM

Tugas dan wewenang diatas apabila diuraikan adalah sebagai berikut:

- i. Membentuk kepengurusan IDM dengan memperhatikan usulan dan pertimbangan dari team formatur kabinet. Tugas dan wewenang ini termanifestasikan pada aktifitas *Open Recruitment* yang dilakukan oleh IDM.sebagai proses pembentukan kepengurusan.

- ii. Memimpin kepengurusan guna menjaga kelangsungan hidup organisasi dan melaksanakan ketetapan sidang umum IDM. Tugas dan wewenang ini diimplementasikan pada kebijakan dan kepengurusan yang berjalan selama periode ini beserta aktifitas-aktifitas di dalamnya.
- iii. Ketua bertanggung jawab atas seluruh pelaksanaan program IDM
- iv. Tugas dan wewenang ini terimplementasi dalam bentuk penyusunan laporan pertanggung jawaban dan monitoring ketua umum IDM terhadap kegiatan-kegiatan yang berlangsung oleh IDM.
- v. Ketua wajib menyampaikan pertanggungjawaban amanahnya pada akhir kepengurusannya dalam sidang umum IDM.

Tugas dan wewenang ini terimplementasi dalam bentuk penyusunan laporan pertanggungjawaban pemaparan laporan pertanggungjawaban selama satu masa kepengurusan IDM.

2. Eksternal

Pada periode 2023/2024, Isola Digital Media mengalami perkembangan signifikan baik di dalam maupun di luar kampus. Pada periode ini, Isola Digital Media menunjukkan pentingnya membangun relasi dan koneksi antar unit, lembaga, serta civitas akademik. Di lingkungan kampus, Isola Digital Media secara aktif terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang saling mendukung, memberikan pengalaman berharga bagi setiap individu yang terlibat. Kerjasama yang sinergis dengan fakultas telah membawa kami mencapai kolaborasi yang optimal dan menjaga hubungan organisasi yang baik, bahkan untuk hal-hal yang tidak memerlukan kolaborasi formal. Selain fokus di kampus, Isola Digital Media juga bekerja sama dengan UKM serupa di Bandung, seperti Telkom University dan Institut Teknologi Bandung.

Tujuan utama Isola Digital Media adalah menyediakan wadah bagi minat dan bakat mahasiswa aktif FPSD UPI serta meningkatkan kolaborasi dengan berbagai pihak. Dengan demikian, Isola Digital Media dapat lebih banyak berkolaborasi dengan berbagai pihak lainnya. Selain itu, Isola Digital Media menjadi pionir dalam menyelenggarakan kegiatan kolaboratif antar civitas akademik, terutama mahasiswa yang memiliki minat dan bakat di bidang media digital. Melalui kegiatan-kegiatan besar, Isola Digital Media menciptakan budaya mahasiswa yang terbuka untuk berkolaborasi dan saling mendukung.

E. KEBIJAKAN UMUM

Kebijakan yang diambil selama masa kepengurusan adalah :

1. Penghapusan departemen Web Desain
2. Produksi hingga peluncuran Website Isola Digital Media.
3. Pemindahan media komunikasi yang lebih terintegrasi
4. Memproduksi perangkat yang dapat dipakai sebagai identitas Isola Digital Media berupa topi.
5. Kerjasama antara UKM Telkom University dan UKM Institut Teknologi Bandung.

F. REALISASI KEBIJAKAN

Realisasi pada kebijakan yang telah dibuat diantaranya adalah dengan dihapusnya departemen web desain yang dirasa kurang efektif dari periode sebelumnya, sehingga dipecah sebagai sebuah divisi sebagai divisi “UI/UX” pada departemen Grafis Multimedia yang memiliki program kerja utama dalam merancang desain dan peluncuran website Isola Digital Media.

Selanjutnya, pada perubahan media komunikasi yang sebelumnya menggunakan “Line Messenger”. Penggunaan media komunikasi tersebut mendapati berbagai keluhan dari anggota Isola Digital Media periode sebelumnya, seperti tidak semua orang memiliki Line Messenger dan notifikasi yang tidak muncul pada informasi-informasi penting yang dibagikan oleh Isola Digital Media sehingga peralihan menggunakan Whatsapp dengan fitur Communitynya membantu para anggota berkomunikasi dengan mudah dan terintegrasi antar departemen maupun badan pengurus Harian.

Selain itu, Isola Digital Media telah memproduksi topi sebagai identitas yang dapat dipakai oleh anggota dalam kegiatan internal maupun eksternal, sehingga masyarakat umum dapat mengenali anggota Isola Digital Media melalui tanda pengenal tertentu dan mendapatkan eksistensi lebih.

Terakhir, yang menjadi kegiatan besar sekaligus penutup pada program kerja Isola Digital Media periode 2023/2024 adalah bekerja sama dengan pihak Balon Kata selaku UKM dari Telkom University dan Genshiken dari UKM Institut Teknologi Bandung, dimana kami merancang sebuah acara yang terdiri dari berbagai kegiatan seperti talkshow, seminar, pameran dan marketplace dan dari hasil evaluasi acara ini dinilai cukup memuaskan bagi kegiatan pertama kami, dan sangat dapat dikembangkan untuk kegiatan selanjutnya.

G. EVALUASI

Adapun hambatan yang muncul dan terasa selama satu periode kepengurusan yaitu :

1. Kurangnya komunikasi antar sesama anggota pengurus.
2. Adanya penurunan semangat serta keinginan daripada setiap anggota pengurus yang mengakibatkan adanya beberapa perubahan yang berdampak dalam menjalankan program kerja pada khususnya dan kepengurusan pada umumnya.
3. Masih kurang nya inisiatif dan kesadaran daripada seluruh pengurus untuk bisa menjaga dan tetap mengoptimalkan segala bentuk tanggung jawab yang ada.
4. Kurangnya keterbukaan dari pada anggota terkait kendala dan permasalahan yang hadir.
5. Kurang nya partisipasi dari setiap pengurus dalam pelaksanaan program kerja.

H. REKOMENDASI

Berikut adalah beberapa rekomendasi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul selama satu periode kepengurusan:

1. Peningkatan Komunikasi Antar Anggota

Adakan rapat rutin mingguan atau bulanan untuk memastikan semua anggota pengurus tetap terinformasi dan memiliki kesempatan untuk menyuarakan pendapat dan ide mereka.

2. Meningkatkan Semangat dan Motivasi Anggota

Selenggarakan kegiatan team building secara berkala untuk mempererat hubungan antar anggota dan meningkatkan semangat kerja. Selain itu Berikan penghargaan atau pengakuan kepada anggota yang menunjukkan kinerja dan dedikasi yang baik. Ini bisa berupa sertifikat, penghargaan bulanan, atau sekadar pujian dalam rapat.

3. Mendorong Inisiatif dan Kesadaran Tanggung Jawab

Buat sistem delegasi tugas yang jelas agar setiap anggota mengetahui peran dan tanggung jawab mereka secara spesifik, sehingga mereka dapat lebih inisiatif dalam menjalankan tugas.

4. Meningkatkan Keterbukaan dan Transparansi


Adakan forum diskusi atau sesi curhat di mana anggota dapat dengan bebas menyampaikan kendala dan masalah yang mereka hadapi tanpa merasa takut atau

cemas. Selain itu, dapat menggunakan survei anonim untuk mengumpulkan masukan dan saran dari anggota mengenai permasalahan yang ada, sehingga anggota merasa lebih nyaman untuk berbagi.

I. PENUTUP

Dengan ini, saya menyampaikan laporan pertanggungjawaban atas tugas dan tanggung jawab saya sebagai Ketua Umum. Semoga laporan ini bermanfaat untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan dan program kerja yang telah dilaksanakan. Selain itu, saya berharap laporan ini dapat menjadi pertimbangan penting dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan tugas dan tanggung jawab bagi Ketua Umum pada periode berikutnya.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kepercayaan dan kesempatan yang telah diberikan kepada saya untuk berkontribusi dan membangun pengalaman di Isola Digital Media. Meskipun saya menyadari bahwa mungkin belum dapat sepenuhnya memenuhi amanah ini dengan baik, namun saya sangat berterima kasih kepada seluruh jajaran kepengurusan Isola Digital Media Periode 2023/2024 yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh selama saya menjabat. Tidak lupa, terima kasih kepada seluruh pengurus Isola Digital Media yang telah berpartisipasi dan mendukung semua agenda organisasi ini. Saya memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam laporan ini, terutama jika ada kata atau kalimat yang mungkin kurang berkenan.

Bandung, 28 Juli 2024
Ketua Umum Isola Digital Media 2023/2024

Hendy Oktavian
NIM. 2104675

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
WAKIL KETUA UMUM
PERIODE 2023/2024**



Disusun oleh:

AHMAD HAFIDZ RABBANEE

NIM. 2107235

**UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

A. PENDAHULUAN

Isola Digital Media kini menginjak empat tahun kepengurusan. Meskipun masih empat tahun berjalan, Isola Digital Media telah menghadapi berbagai rintangan namun telah berkolaborasi dengan banyak pihak. Kami menyadari bahwa pencapaian yang sudah diraih tidak akan berarti jika UKM ini berhenti menjaga yang membesarkan namanya.

Sebagai Wakil Ketua, Wakil bertanggung jawab atas seluruh komponen Pengurus Harian dan pengoperasian fungsi mereka, seperti tanggung jawab dari Ketua Umum. Wakil Ketua memiliki tanggung jawab untuk menjaga reputasi baik organisasi secara internal maupun eksternal, serta bekerja sama untuk memastikan kelancaran operasional. Selain itu, Wakil Ketua berfungsi sebagai backup ketua, mendukung kepemimpinan ketua dalam menjalankan tugas-tugasnya, serta memastikan bahwa program, departemen, dan kegiatan organisasi dapat berjalan dengan efektif dan sesuai rencana.

B. STRUKTUR KEPENGURUSAN

Badan Pengurus Harian

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Posisi
Hendy Oktavian	2104675	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Umum
Ahmad Hafidz Rabbanee	2107235	2021	Desain Komunikasi Visual	Wakil Ketua Umum
Ghefira Alya Namyra	2109325	2021	Pendidikan Seni Rupa	Bendahara Umum
Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq	2103726	2021	Desain Komunikasi Visual	Sekretaris Umum
Tegar Januarrdy Johan W	2107089	2021	Desain Komunikasi Visual	Creative <u>Manager</u>

Departemen Ilustrasi

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
Al Barra' Nasser Attamimy	2104665	2021	Desain Komunikasi Visual	Kepala Departemen
Yesa Leilani Ipyana	2101337	2021	Desain Komunikasi Visual	Art Director
Najwa Tsuraya Yusriyah	2105887	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pasca Produksi
Bawana Helga Firmansyah	2102952	2021	Pendidikan Seni Rupa	Ketua Divisi Pra Produksi
Angrum Keni Syifaa	2202169	2022	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Produksi
Muhammad Zidan Arsa Ramadhan	2102971	2021	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Sahrul Suwandi	2009124	2020	Pendidikan Seni Rupa	Background Artist
Ari Fitrah Ardiyansyah	2109388	2021	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Raya Adzkiya	2204220	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Haifa Azka Rayyan	2204453	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Muhammad Naufal Shidiq	2301175	2023	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Sultan Rafa Ibrahim	2209895	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Zahra Afli Hawa	2205004	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist

Teuku Muhammad Daffa Arullah	2307838	2023	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Faisal Agustina	2108574	2021	Pendidikan Seni Rupa	Base Colorist
Adiesa Putri Cantika	2200886	2022	Desain Komunikasi Visual	Base Colorist
Athallah dwi Amando	2102314	2021	Desain Komunikasi Visual	Base Colorist
Yudha Abdilah	2312236	2023	Pendidikan Seni Rupa	Base Colorist
Maria Tesselonika	2103524	2021	Desain Komunikasi Visual	Character design
Muhammad Zaidan Thufail Zuhdi	2206314	2022	Pendidikan Seni Rupa	Character Design
Alya Fathia Maulania	2103146	2021	Desain Komunikasi Visual	Character Design
Arfan Audriansyah	2101612	2021	Pendidikan Seni Rupa	Character Design
Salsa Alyadila	2200480	2022	Desain Komunikasi Visual	Character Design
Ucu muhammad nur	2102072	2021	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Fitri Andriani	2300960	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Cintya Dwi Cahyani	2203296	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Nauf Fhellida Felesia	2305911	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Jonathan Alessandro	2310113	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Sekar Khairunnisa Yoris	2202363	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist

Rangga Dhanendra	2301650	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Muhammad Ilyas Hidayat	2308585	2023	Pendidikan Seni Rupa	Concept Artist
Najla Alifa Muthmainnah	2102196	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart
Syifa Rahmatika Salsa	2104041	2021	Pendidikan Seni Rupa	Lineart Artist
adelia fitriani pratiwi	2106137	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Melinda Salsabilla Hartono	2103461	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Salma Dwi Amalia	2004326	2020	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Siti Nurhaliza	2100492	2021	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Nurhadi Fazar Sandika	2312216	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Firzana Farah Amira	2311107	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Mega Aulia	2306322	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Muhammad Azril Ilham	2301090	2023	Desain Komunikasi Visual	Lineart Artist
Rhesabelle Olivia Helmy Putri	1905027	2019	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight
Destri Sulistiya Nurrizki	2205603	2022	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Muhammad Fajar Gemilang	2104747	2021	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist

Rian Rohimat	2004001	2020	Pendidikan Seni Rupa	Shade & Highlight Artist
Lia Amaliyyatussolihah	2307921	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Vina Ambarwati	2206366	2022	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Raisa Zakiah	2310339	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Anneta Zahra Putri	2300143	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Trisha Meutya Fairuza	2301039	2023	Desain Komunikasi Visual	Shade & Highlight Artist
Nafisa Mumaza Az-Zahra	2300352	2023	Pendidikan Seni Rupa	Shade & Highlight Artist
Tyara Nissa Auliya	2004809	2020	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ashilatul Fadhilah	2106379	2021	Pendidikan Seni Rupa	Sketch artist
Fatimah Az Zahra	2104091	2021	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ilham Maulana Yusuf	2106445	2021	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Sarah Adilla Aulia	2204076	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Ade Bagaskara	2209444	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist

Kyla Awayna Nailan	2203766	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Sisi Riyanti	2300657	2023	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Annisa Syifaa Fitriani P.	2206370	2022	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Hanifah Fauziah Wisnugroho	2304792	2023	Desain Komunikasi Visual	Sketch Artist
Joe Satrian	2301324	2023	Seni Musik	Sketch Artist
Almasah Jauzah Humagi	2203873	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Miracle Hildaputri Hidayat	2200111	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Ilma Lathifah Rahayuningsih	2101729	2021	Pendidikan Seni Rupa	Storyboard Artist
Vallerie Zafirah Florenza	2104650	2021	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Aditomo Raharjo	2311590	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Agung Nugroho	2309607	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Romauli Amanda	2312190	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Aditomo Raharjo	2311590	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard Artist
Haura Nur Dzikra Setiawan	2305302	2023	Pendidikan Seni Rupa	Storyboard Artist

Departemen Animasi

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
--------------	-----	----------	---------------	--------

Rahma Azura Suriadita	2101340	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Departemen
Nabilah Fikriyah Suhaeli	2003058	2020	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pra Produksi
Venesia Zahra Andhara	2106841	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Produksi
Titivia Habsari	2209215	2022	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Pasca Produksi
Hanifa Salma	2305268	2023	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : Clean Up
Muhammad Thoriq El Ridwan	2300518	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Clean Up
Tristan Firza Bimasakti	2301881	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Clean Up
Ahimsa Takbir Yama	2205305	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Muhammad Hifdan	2200500	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Annisa Dyandra Paramita	2205560	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring
Syifa Siti Fatiya	2200188	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Coloring

Muhammad Fauzan Aztera	2201395	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In between
Daffa Anugrah	2201589	2022	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : In Between
Kaysa Aina Fathurohman	2311235	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Zaidan	2201537	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Vania Gita Salsabila	2300775	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Miftahul Padli Nuryayi	2201904	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Syifa Fakhriyyah	2201400	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Seka	2209938	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Bhadra Dewa Wiratama Pramono	2102918	2021	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
M. Raihan Firjatullah (FIRZA)	2203416	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : In Between
Nur Hasanah	2107673	2021	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : In Between

Fulviana Afifah Malvalena	2203374	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Muhammad Ghesa Ramadhan	2308608	2023	Film dan Televisi	2D Animator : Keyframe
Revi Larisa	2201887	2022	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Nayla Rachma Febriani	2303719	2023	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Romeina Allesta Nouva	2103079	2021	Desain Komunikasi Visual	2D Animator : Keyframe
Fathiya Nur Jamilah	2109184	2021	Pendidikan Seni Rupa	2D Animator : Keyframe
EL IQBAL HILAL	2101096	2021	Desain Komunikasi Visual	3D Animator
Evano Armandio	2003005	2020	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Khonsa Anisah Nadhiroh	1903588	2019	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Shafa Audina Khansa	2203682	2022	Desain Komunikasi Visual	Background Artist
Meysa Safa Fariha Wahyu	2103651	2021	Desain Komunikasi Visual	Clean Up

Nina Citra Natasya	2006551	2020	Desain Komunikasi Visual	Clean Up
Wilia Habbel	2008012	2020	Desain Komunikasi Visual	Colorist
Faiza Kamila Fawwaz	2304096	2023	Pendidikan Seni Rupa	Colorist
Mahatma Sanca Deva Setiawan	2203503	2022	Film dan Televisi	Compositor
Firdaus Ammar Fauzan	2100681	2021	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Tsurayya Lulu Nur Ramadhanti	2205715	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Amalia Salsabila	2300475	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Lariks Syiar Grazio Mutika	2309394	2023	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Character Design
Riva Rizaldi Darliana	2203448	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Puti Thalita Mughny	2203012	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Dasha Aurelia Nurrachmat	2201168	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment

Amara Hayrani Himawan	2203500	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Art : Environment
Shinta Wira Aditya	2203144	2022	Desain Komunikasi Visual	Concept Artist
Raihan Ayasy	2009591	2020	Pendidikan Seni Rupa	Concept Artist
Tamara Apriliani	2201004	2022	Pendidikan Seni Rupa	Motion Graphic
Mochammad Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyani	2201841	2022	Desain Komunikasi Visual	Motion Graphic
Rakha Achmad	2311245	2023	Film dan Televisi	Motion Graphic
Fathiyah Ramadhani Azmi	2304252	2023	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Rifda Ferry Risnifa	2204554	2022	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Ahmad Dziban	2103374	2021	Desain Komunikasi Visual	Storyboard
Chintya Destriana	2205655	2022	Desain Komunikasi Visual	Video Editor

Departemen Grafis Multimedia

Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Program Studi	Divisi
---------------------	------------	-----------------	----------------------	---------------

Dava Malikal Gibran	2104781	2021	Film dan Televisi	Ketua Departemen
Arelyya Mugiyat	2100025	2021	Seni Musik	Social Media Manager
Nafisa Islama Dina	2106792	2021	Desain Komunikasi Visual	Social Media Manager
Gladis Nurin'nayah	2101580	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Graphic Design
Aldy Afriansyah	2104009	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
M. Fadhil Febriansyah	2107396	2021	Pendidikan Seni Rupa	Graphic Design
Tantri Oktaviani	2106847	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Daffa Zhafiri Eka Baharuddin	2101323	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Rian Dwi Rohiman	2103835	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Salma Sabrina	2205455	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Syifa Salsabila Yusuf	2100428	2021	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Athira Zalfadya Mufidza	2307270	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design

Najwa Arisani Fauziah	2310935	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Andhika Dzulfi Pradana	2200367	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Maulvi Muthahhari	2301923	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Amira Nadine Firmansyah	2304114	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Fadhlirrahman Hilmi	2209186	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Crisya Yolanda Anjani Tarigan	2205105	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Kayla Vanza Alifia Wijaya	2301725	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Muhammad Virgi Nanda	2312544	2023	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Serli Marselinda	2205413	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Ditha Kaila Nuralifiyah	2200243	2022	Desain Komunikasi Visual	Graphic Design
Amelinda Raihana	2103173	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi Photography

				& Videography
Cindy Subang Larang	2305890	2023	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Titis Meilia Dinar	2308405	2023	Film dan Televisi	Photography & Videography
Muhamad Arif	2310356	2023	Film dan Televisi	Photography & Videography
Nuansa Fauziah Sani Lukmanul Hakim	2200443	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Serly Fira Kuspiyani	2305224	2023	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Muhammad Raihan Akmal	2205389	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Ghina Ameliaputri	2109489	2021	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Muhammad Syawal Relifiandi	2105690	2021	Film dan Televisi	Photography & Videography
Asep Mohamad Golly Nurjamil	2210218	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Dewi Siti Maesaroh	2206593	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Nenden Savitri	2109886	2021	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Syam Sabil Mujahid Muslim	2100472	2021	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography

Imam Abbu Syawal	2104705	2021	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Prianka Afina Ningtiar	2200373	2022	Desain Komunikasi Visual	Photography & Videography
Naura Nurani	2206586	2022	Pendidikan Seni Rupa	Photography & Videography
Javier Ramadhan	2103322	2021	Desain Komunikasi Visual	Ketua Divisi UI/UX
Rizki Ramdan Nugraha	2105701	2021	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Muhammad Fawwaz Azhar	2209900	2022	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Saddam Sulthonuddin	2108835	2021	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Sahara Baby Virensya	2209780	2022	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Putria Rehna Nurani	2301591	2023	Desain Komunikasi Visual	UI/UX
Muhammad Rasyad A	2304134	2023	Desain Komunikasi Visual	UI/UX

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1	Nama Program kerja	Re-Recruitment
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	Awal Pergantian Periode
	Tujuan	Mengonfirmasi lanjut atau tidaknya sebagai anggota untuk periode saat ini kepada tiap anggota IDM pada periode sebelumnya.
	Sasaran kegiatan	Anggota IDM Periode 2022/2023
	Gambaran kegiatan	Proses Re-Recruitment dilakukan melalui formular pendaftaran ulang, dan daftar menyesuaikan departemen namun jobdesk dapat fleksibel berubah seiring bergantinya periode, dan bagi anggota yang tidak melanjutkan dianggap mundur sebagai anggota aktif IDM.
	Realisasi kegiatan	Setelah dilaksanakan Re-Recruitment, dari ± 80 anggota, tercatat 44 anggota bersedia untuk melanjutkan Kembali sebagai anggota aktif IDM Periode 2023/2024.
	Indikator keberhasilan	Mayoritas anggota periode sebelumnya, memilih untuk melanjutkan sebagai anggota, dan mayoritas yang mengundurkan diri hanya dikarenakan keperluan seperti skripsi atau sudah lulus.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kegiatan berjalan dengan baik dan data terkap dengan lengkap dan rapih, anggota yang mendaftar ulang tidak memiliki masalah dengan jobdesk atau posisinya saat ini.
	Rekomendasi	Membangun citra periode yang sedang dilaksanakan sebab citra dari periode sebelumnya perlu baik sehingga anggota dengan senang hati ingin melanjutkan sebagai anggota aktif Kembali di periode selanjutnya.

2	Nama Program kerja	Open Recruitment
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbane
	Waktu	Februari 2023 & November 2023
	Tujuan	Merekrut anggota baru IDM
	Sasaran kegiatan	Mahasiswa FPSD UPI
	Gambaran kegiatan	IDM akan memposting informasi mengenai pembukaan pendaftaran anggota dan sistem pendaftaran melalui formulir dan wawancara luring, setelah itu dilakukan pertimbangan mengenai penempatan jobdesk lalu akan diadakan pengumuman melalui grup informasi pendaftaran.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan secara umum berjalan dengan baik, dengan tercatatnya 45 responden pada gelombang pertama dan 95 pada gelombang kedua.
	Indikator keberhasilan	Informasi pendaftaran dapat terjangkau oleh mahasiswa FPSD UPI 2022-2023 terutama jurusan diluar FPSD UPI, dan terdapat 40+ pendaftar sebagai target yang saat ini sudah melebihi target.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kegiatan berjalan dengan baik, namun pada proses rekrutmen terdapat kendala pada durasi penimbangan penempatan jobdesk sehingga timeline pengumuman perlu diundur.
	Rekomendasi	Perlunya meninjau Kembali timeline yang diberikan dan memberikan pertanyaan wawancara yang baik dan selektif.

3	Nama Program kerja	IDM GAMES
	Penanggung Jawab	Amelinda Raihana, Gladis Nurin'nayah, Rahma Azura
	Waktu	Mei 2023
	Tujuan	Mewadahi minat bakat anggota IDM melalui kegiatan yang menarik.

	Sasaran kegiatan	Mayoritas anggota yang memiliki ketertarikan dibidang tersebut.
	Gambaran kegiatan	IDM Games terdiri dari 3 kegiatan, yaitu Gambreng (Gambar Bareng), Photo Hunt, dan Crafting Brand Strategy
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik dan mayoritas kegiatan dihadiri mayoritas anggota dan non anggota yang memiliki minat dalam bidang tersebut.
	Indikator keberhasilan	Partisipan yang hadir merupakan anggota dari departemen/divisi yang bersangkutan serta dapat meraih partisipan non anggota.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Meskipun berjalan dengan cukup baik, kegiatan photo hunt berjalan dengan sedikit hening pada beberapa waktu, sebab tidak adanya rundown terstruktur, dan perijinan ruangan yang terjadi miskomunikasi.
	Rekomendasi	Perlu ditingkatkannya komunikasi antar pihak penyedia fasilitas dan adanya rundown demi menjaga kelancaran acara.

4	Nama Program kerja	IDM ART BOOTCAMP
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	Oktober 2023
	Tujuan	<p>Kegiatan ini di laksanakan dengan tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai ajang untuk meningkatkan keterampilan softskill dan hardskill, serta pembimbingan bidang digital media khususnya kepada anggota Isola Digital Media dan umumnya kepada mahasiswa FPSD UPI. 2. Sebagai diklat sertifikasi berbasis materi pembelajaran Internasional sebelum memulai

		berbagai kegiatan project bagi anggota Isola Digital Media.
	Sasaran kegiatan	Anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
	Gambaran kegiatan	<p>Art Bootcamp Isola Digital Media adalah rangkaian acara yang diselenggarakan oleh UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anggota-anggota UKM dalam membuat project digital. Kegiatan Art Bootcamp ini diselenggarakan 2 minggu sebagai pembekalan hardskill bagi anggota-anggota UKM Isola Digital Media sebelum project seperti Short Movie Animation, Webcomic, Motion Graphic, Creative Agency Project dimulai, dan pembekalan softskill bagi pengurus UKM Isola Digital Media dalam memberikan pemaparan.</p> <p>Dari kegiatan 2 minggu tersebut mempunyai tema-tema pembelajaran yang berbeda di setiap minggunya. Kegiatan berupa pemaparan workshop mengenai animasi digital, animasi 3D, digital comic, photography dan videography, graphic design dan multimedia yang mana setiap minggunya kegiatan ini diberi pemaparan oleh narasumber masing-masing pengurus UKM Isola Digital Media di bidang tersebut.</p> <p>Di UKM Isola Digital Media sendiri, pengurus UKM bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan ini karena mereka yang mewadahi semua anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan</p>

	<p>Desain.</p> <p>Dengan kegiatan Art Bootcamp ini, kami berharap bisa menjadi wadah untuk pengembangan bakat softskill & hardskill Mahasiswa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain berbasis standar Internasional, dan juga dalam membangun rasa kebersamaan dan kerjasama.</p>
Realisasi kegiatan	<p>Minggu Pertama (Fotografi, Videografi, Animasi 2D, Grid System, Logo Grid) Target peserta kegiatan ArtBootcamp minggu pertama ini cukup sukses. Peserta Workshop Fotografi dan Videografi datang sebesar 81% dan 66% dari pendaftar. Workshop hari kedua, yakni Animasi 2D mendapatkan audience sebesar 61% dari pendaftar, atau 27 partisipan dari 44 pendaftar. Sementara Workshop Graphic Design mendapatkan audience sebesar 58% dari pendaftar. Yakni 17 peserta.</p> <p>Minggu Kedua (Digital Illustration, Background Art, Concept Art, Storyboard) Pada minggu kedua ini, peningkatan peserta Art Bootcamp terlihat fluktuatif. Peserta pada Art Bootcamp Digital Illustration mendapatkan peserta terbanyak yakni 35 peserta dari 62 pendaftar. Atau 56,45%. Lalu Artbootcamp Background Art mendapatkan peserta sebanyak 24 partisipan yakni 44,44% dari total pendaftar pada form. Hari selanjutnya, peserta Artbootcamp Concept Art terhitung 18 orang. Dan peserta Artbootcamp sebanyak 12 orang.</p> <p>Akumulasi Rata-rata Peserta yang datang per sesi Art Bootcamp yakni 21 Orang</p>

Indikator keberhasilan	Estimasi jumlah peserta setiap sesinya sebanyak 25-30 orang.										
Rincian biaya	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Administrasi</td><td>Rp200.000</td></tr> <tr> <td>Pemateri</td><td>Rp1.200.000</td></tr> <tr> <td>Konsumsi</td><td>Rp600.000</td></tr> <tr> <td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp 2.000.000</td></tr> </tbody> </table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Administrasi	Rp200.000	Pemateri	Rp1.200.000	Konsumsi	Rp600.000	TOTAL BIAYA	Rp 2.000.000
KETERANGAN	SUBTOTAL										
Administrasi	Rp200.000										
Pemateri	Rp1.200.000										
Konsumsi	Rp600.000										
TOTAL BIAYA	Rp 2.000.000										
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak yang mengisi form pendaftaran namun tidak hadir pada hari H 2. Peserta mayoritas Angkatan baru (Angkatan 2023), dan bertabrakan dengan kegiatan kaderisasi prodi menyebabkan sejumlah Artbootcamp kehilangan peserta. 3. Jumlah panitia terbatas 4. Sejumlah panitia memegang dua atau lebih tugas 5. Terdapat miskomunikasi dalam peminjaman ruangan 										
Rekomendasi	Meningkatkan komunikasi antar tim dan publikasi acara dengan lebih luas lagi.										

5	Nama Program kerja	Hat Identity Production
	Penanggung Jawab	Ghefira Alya Namyra
	Waktu	April 2023
	Tujuan	Membuat perangkat yang dapat dikenakan pada acara-acara internal maupun eksternal dengan identitas IDM.
	Sasaran kegiatan	Sebagian besar anggota melakukan pembayaran agar dapat memiliki identitas tersebut.
	Gambaran kegiatan	IDM melakukan pendataan pada anggota yang bersedia untuk memiliki topi/identity IDM dan

		mendata ukuran lalu melakukan desain dan pemesanan pada topi tersebut.												
	Realisasi kegiatan	Sebanyak 34 Anggota melakukan pembayaran yang terbagi antara topi dan bucket hat.												
	Indikator keberhasilan	Setengah dari anggota melakukan pembayaran.												
	Rincian biaya	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KETERANGAN</th><th>SATUAN</th><th>TOTAL</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Topi (Baseball)</td><td>Rp.40.000 x 14</td><td>Rp. 560.000</td></tr> <tr> <td>Topi (Bucket Hat)</td><td>Rp. 35.000 X 20</td><td>Rp. 700.000</td></tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL BIAYA</td><td>Rp. 1.260.000</td></tr> </tbody> </table>	KETERANGAN	SATUAN	TOTAL	Topi (Baseball)	Rp.40.000 x 14	Rp. 560.000	Topi (Bucket Hat)	Rp. 35.000 X 20	Rp. 700.000	TOTAL BIAYA		Rp. 1.260.000
KETERANGAN	SATUAN	TOTAL												
Topi (Baseball)	Rp.40.000 x 14	Rp. 560.000												
Topi (Bucket Hat)	Rp. 35.000 X 20	Rp. 700.000												
TOTAL BIAYA		Rp. 1.260.000												
	Evaluasi	Pendataan dilakukan dengan baik, namun pada anggota kurangnya minat dari anggota untuk melakukan pembayaran, menjadikan target kurang tercapai, selain itu beberapa topi dan bucket hat yang tersisa belum dibagikan kepada anggota yang sudah melakukan pembayaran.												
	Rekomendasi	Meningkatkan kesadaran anggota akan identity IDM yang dapat dibarengi dengan pembayaran uang kas dan pembagian topi yang cepat.												

6	Nama Program kerja	IDM FEST
	Penanggung Jawab	Muhammad Fauzan Aztera & Muhammad Raihan Akmal
	Waktu	25 Februari 2024
	Tujuan	Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai ajang mengembang-kan, mempamerkan, dan memperkenalkan IDM kepada masyarakat luas dengan mengadakan Pameran, Seminar dan Workshop yang berfokus pada bidang Ilustrasi baik

		menggunakan teknik digital maupun teknik tradisional.
	Sasaran kegiatan	Masyarakat Umum serta anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
	Gambaran kegiatan	<p>Isola Digital Media Festival (IDM FEST) adalah rangkaian acara yang diselenggarakan oleh UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan, memamerkan, serta memperkenalkan IDM kepada masyarakat luas. Kegiatan IDM FEST ini diselenggarakan 1 hari dengan rincian kegiatan antara lain pameran, seminar, dan workshop.</p> <p>Dari kegiatan tersebut mempunyai sub-tema berbeda di setiap sesinya. Pameran mengenai karya digital, animasi dan desain grafis anggota IDM, seminar dan workshop berupa pematerian mengenai ilustrasi. Dengan tujuan menemukan rasa untuk menciptakan Ilustrasi yang bermakna, membuat Ilustrasi yang bernilai, menjadikan Ilustrasi berpengaruh, serta memperkenalkan ilmu dan penerapan teknik Cross Hatching dalam ilustrasi.</p> <p>Di UKM Isola Digital Media sendiri, pengurus UKM bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan ini karena mereka yang mewadahi semua anggota UKM Isola Digital Media Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.</p> <p>Dengan kegiatan IDM FEST ini, kami berharap bisa menjadi wadah untuk pengembangan bakat softskill &</p>

		<p>hardskill Mahasiswa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain berbasis standar Internasional, dan juga dalam membangun rasa kebersamaan dan kerjasama.</p>
	Realisasi kegiatan	<p>Pada IDM Festival 2024 ini, terdapat tiga kegiatan utama. yakni Seminar, Workshop, dan pameran karya. seluruh kegiatan ini berjalan sesuai dengan rencana.</p> <p>Target peserta Seminar “Storytelling Through Illustration” pada tanggal 25 Februari 2024 ini bisa dikatakan cukup sukses. Peserta seminar yang datang sebesar 65.38% dari pendaftar, atau 17 partisipan dari 26 partisipan. Walau kuantitas dibawah target partisipan, namun peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan tersebut.</p> <p>Target awal peserta Workshop pada IDM Festival dengan tema “Make a character art with crosshatching technique” yakni sebanyak 20 orang pendaftar. Peserta workshop yang datang sebanyak 26 orang. Melebihi target awal sebanyak 6 partisipan. Pada pelaksanaannya, peserta mengikuti serangkaian kegiatan berupa praktek gambar dengan teknik crosshatching sembari berinteraksi dengan pemateri, 3 peserta terbaik mendapatkan apresiasi dari panitia.</p> <p>Adapun kegiatan Pameran, total karya yang dikumpulkan yakni 49 karya. dengan rincian berupa 2 komik, 33 ilustrasi, 10 animasi, 2 desain grafis, dan 2 karya fotografi. Semua karya tersebut turut memeriahkan dan</p> <p>membawa daya tarik pada keseluruhan kegiatan IDM Festival 2024 ini. Estimasi pendatang lebih dari 100 orang. namun yang mengisi daftar hadir berjumlah 75</p>

		orang. Ini merupakan pencapaian yang cukup memuaskan.														
	Indikator keberhasilan	Kegiatan ini dapat diikuti oleh seluruh anggota IDM dan dapat berpartisipasi didalamnya. Selain itu acara ini dapat mengajak orang diluar anggota IDM seperti mahasiswa umum lainnya.														
	Rincian biaya	<table><tr><th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr><tr><td>Acara</td><td>Rp1.104.000</td></tr><tr><td>Workshop</td><td>Rp113.000</td></tr><tr><td>Pameran</td><td>Rp740.500</td></tr><tr><td>Konsumsi</td><td>Rp510.000</td></tr><tr><td>Kesekretariatan</td><td>Rp80.000</td></tr><tr><td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp2.547.000</td></tr></table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Acara	Rp1.104.000	Workshop	Rp113.000	Pameran	Rp740.500	Konsumsi	Rp510.000	Kesekretariatan	Rp80.000	TOTAL BIAYA	Rp2.547.000
KETERANGAN	SUBTOTAL															
Acara	Rp1.104.000															
Workshop	Rp113.000															
Pameran	Rp740.500															
Konsumsi	Rp510.000															
Kesekretariatan	Rp80.000															
TOTAL BIAYA	Rp2.547.000															
	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">1. Dalam pelaksanaan waktu kegiatan belum dapat termanagement2. dengan baik sehingga mengakibatkan pengunduran beberapa saat.3. Pembagian tugas terfokus pada divisi sehingga banyak individu divisi4. merasa tidak paham apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh dirinya5. sebagai anggota divisi tersebut.6. Sistem pengelolaan karya untuk pameran masih kurang terstruktur.7. Pematerian saat workshop/seminar sedikit mengalami gangguan8. karena suara mic dan speaker yang digunakan hilang timbul.9. Logistik sangat kekurangan orang dan yang mempunyai motor untuk10. membantu sistem alokasi barang menjadi sulit.11. Banyak pendaftar seminar ataupun workshop yang hanya mengisi														

		<p>12. form namun tidak hadir, ini mengakibatkan banyak kuota yang tersisa</p> <p>13. Jadwal seminar terbilang pagi, sehingga beberapa calon peserta men-</p> <p>14. jadi tidak dapat hadir dalam acara tsb.</p>
	Rekomendasi	Publikasi yang diadakan jauh-jauh hari sehingga tidak terjadi pengunduran acara dan informasi acara dapat diketahui oleh banyak orang. Selain itu perlu adanya tempat untuk metelakan perlengkapan bekas acara disuatu tempat.

7.	Nama Program kerja	B.I.G FEST
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian & Ahmad Hafidz Rabbanee
	Waktu	28 April 2024
	Tujuan	<p>Kegiatan ini di laksanakan dengan tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai bentuk kolaborasi dan penjalinan kerjasama antar UKM Kampus Bandung. 2. Menghidupkan komunitas industri kreatif pada generasi muda melalui keterlibatan kegiatan seperti pameran, talkshow, dan seminar 3. Sebagai media untuk mewadahi karya-karya anggota tiap UKM.
	Sasaran kegiatan	Anggota dari UKM Isola Digital Media, Balon Kata, Genshiken dan penggiat industri kreatif lainnya.
	Gambaran kegiatan	B.I.G Fest adalah sebuah acara festival kolaborasi unit kegiatan mahasiswa Bandung dengan topik industri kreatif yang diadakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Balon Kata Telkom University, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung yang berlandaskan

	<p>Subsektor Ekonomi Kreatif yaitu dibidang Seni Rupa, Film, Animasi dan Video, Fotografi, dan Desain Komunikasi Visual. Acara ini memiliki tiga komponen, yaitu talkshow, seminar, dan pameran. Talkshow sendiri akan diisi oleh satu perwakilan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa , dimana Balon Kata Telkom University membawakan topik mengenai komik, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia membawakan topik mengenai animasi, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung membawakan topik mengenai ilustrasi. Pada kegiatan Seminar, kegiatan akan diisi oleh tamu undangan yang akan kami undang untuk acara ini, sedangkan pameran akan diisi oleh karya-karya dari anggota Unit Kegiatan Mahasiswa dari Balon Kata Telkom University, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung.</p>
Realisasi kegiatan	<p>Pengunjung yang hadir pada acara dibawah target awal panitia. Yang mana pengunjung hadir berjumlah kisaran 110 orang, ditambah 40 orang panitia. Jadi total pengunjung diakumulasikan sebesar 150 orang. Angka tersebut berjumlah tiga perempat yang ditargetkan pada awal kegiatan yakni 200 orang pengunjung. Terlepas dari angka pengunjung, terselenggarakannya kegiatan BIG Fest ini merupakan Langkah awal yang baik bagi Isola Digital Media untuk melakukan kolaborasi Kembali di kepengurusan yang akan datang. Untuk pertamakalinya sejak Isola Digital Media berdiri. IDM mampu menyelenggarakan acara independen Bersama UKM Sektor Kreatif dari universitas lain di Kota Bandung. Terlaksananya kegiatan ini juga tak lepas dari</p>

		dukungan penuh pembimbing UKM dan pendanaan dari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Dan izin dari Universitas Pendidikan Indonesia												
	Indikator keberhasilan	Estimasi pengunjung yang datang ada pada kisaran 200-300 pengunjung.												
	Rincian biaya	<table><tr><th>KETERANGAN</th><th>SUBTOTAL</th></tr><tr><td>Acara</td><td>Rp2.052.000</td></tr><tr><td>Pameran</td><td>Rp1.647.000</td></tr><tr><td>Konsumsi</td><td>Rp515.000</td></tr><tr><td>Kesekretariatan</td><td>Rp102.000</td></tr><tr><td>TOTAL BIAYA</td><td>Rp 4.316.500</td></tr></table>	KETERANGAN	SUBTOTAL	Acara	Rp2.052.000	Pameran	Rp1.647.000	Konsumsi	Rp515.000	Kesekretariatan	Rp102.000	TOTAL BIAYA	Rp 4.316.500
KETERANGAN	SUBTOTAL													
Acara	Rp2.052.000													
Pameran	Rp1.647.000													
Konsumsi	Rp515.000													
Kesekretariatan	Rp102.000													
TOTAL BIAYA	Rp 4.316.500													
	Evaluasi	Walaupun berjalan dengan baik, target pengunjung belum mengenai sasaran sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk eksistensi dan acara agar dapat lebih ramai lagi kedepannya.												
	Rekomendasi	Perlu ditingkatkannya komunikasi antar tim pengurus hingga antar kampus agar acara berjalan dengan baik dan menghindari kesalah-pahaman												

D. KONDISI OBJEKTIF

Isola Digital Media merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa Tingkat Fakultas yang ada di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang menaungi Himpunan tingkat Program Studi dan Unit Kegiatan Tingkat Fakultas di FPSD UPI. Sejauh ini kiprah daripada UKM IDM dalam berorganisasi dan bergerak sudah menginjak pada generasi pertama.

Kepengurusan tahun ini berjumlah 175 (seratus tujuh puluh lima) orang. Terdiri dari satu orang ketua umum, satu orang wakil ketua umum, satu orang sekretaris umum, satu orang bendahara umum, dan sisanya tergabung ke dalam tiga bidang dan sembilan sub bidang, yaitu:

1. Bidang Animasi
2. Bidang Grafis dan Multimedia
3. Bidang Ilustrasi

4. Sub Bidang Pre Production Animasi
5. Sub Bidang Production Animasi
6. Sub Bidang Post Production Animasi
7. Sub Bidang Pre Production Ilustrasi
8. Sub Bidang Production Ilustrasi
9. Sub Bidang Post Production Ilustrasi
10. Sub Bidang UI & UX
11. Sub Bidang Graphic Designer
12. Sub Bidang Photography & Videography

Adapun perbedaan yang terlihat daripada kepengurusan sebelumnya dan kepengurusan saat ini adalah penghapusan departemen web desain yang dirasa kurang efektif sebagai satu departemen utuh dan menjadikan divisi UI/UX sebagai bagian dari bidang grafis & multimedia. Tujuan daripada kepengurusan di tahun ini selaku wakil ketua umum beserta jajaran pengurus inti telah sepakat untuk lebih fokus dan berorientasi kepada peningkatan kondisi internal yang ada di UKM IDM seperti membangun citra yang baik untuk sesama internal dan membangun keaktifan anggota. Selain itu kami ingin meningkatkan eksistensi IDM melalui kegiatan kegiatan kolaborasi dalam UPI maupun luar UPI yang telah terlaksana pada beberapa program IDM.

1. Internal

- I. **Mendukung Ketua Umum:** Wakil Ketua bertanggung jawab untuk mendukung Ketua Umum dalam melaksanakan kepemimpinan dan manajemen organisasi, termasuk dalam hal pengambilan keputusan dan pelaksanaan kebijakan.
- II. **Backup Kepemimpinan:** Wakil Ketua berfungsi sebagai pengganti Ketua Umum jika Ketua Umum berhalangan hadir atau tidak dapat menjalankan tugasnya. Ini termasuk mengambil alih peran ketua dalam berbagai kegiatan dan rapat.
- III. **Memastikan Kinerja Program:** Wakil Ketua turut memantau pelaksanaan program dan kegiatan organisasi, serta memastikan bahwa program-program tersebut berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- IV. **Koordinasi Antar Departemen:** Wakil Ketua bertugas untuk mengkoordinasikan dan memfasilitasi komunikasi antar departemen, membantu memastikan bahwa semua bagian organisasi bekerja secara sinergis.

- V. **Menjaga Hubungan Internal:** Wakil Ketua berperan dalam menjaga hubungan baik dan keharmonisan di antara anggota kepengurusan dan staf, serta menyelesaikan masalah internal yang mungkin timbul.

Dengan tugas-tugas ini, Wakil Ketua memastikan bahwa organisasi tetap berjalan lancar dan siap untuk menghadapi tantangan, baik dalam mendukung kepemimpinan ketua maupun dalam menjalankan fungsi-fungsi organisasi sehari-hari.

2. Eksternal

Pada periode 2023/2024, Isola Digital Media mengalami perkembangan signifikan baik di dalam maupun di luar kampus. Pada periode ini, Isola Digital Media menunjukkan pentingnya membangun relasi dan koneksi antar unit, lembaga, serta civitas akademik. Di lingkungan kampus, Isola Digital Media secara aktif terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang saling mendukung, memberikan pengalaman berharga bagi setiap individu yang terlibat. Kerjasama yang sinergis dengan fakultas telah membawa kami mencapai kolaborasi yang optimal dan menjaga hubungan organisasi yang baik, bahkan untuk hal-hal yang tidak memerlukan kolaborasi formal. Selain fokus di kampus, Isola Digital Media juga bekerja sama dengan UKM serupa di Bandung, seperti Telkom University dan Institut Teknologi Bandung.

Tujuan utama Isola Digital Media adalah menyediakan wadah bagi minat dan bakat mahasiswa aktif FPSD UPI serta meningkatkan kolaborasi dengan berbagai pihak. Dengan demikian, Isola Digital Media dapat lebih banyak berkolaborasi dengan berbagai pihak lainnya. Selain itu, Isola Digital Media menjadi pionir dalam menyelenggarakan kegiatan kolaboratif antar civitas akademik, terutama mahasiswa yang memiliki minat dan bakat di bidang media digital. Melalui kegiatan-kegiatan besar, Isola Digital Media menciptakan budaya mahasiswa yang terbuka untuk berkolaborasi dan saling mendukung.

E. KEBIJAKAN UMUM

Kebijakan yang diambil selama masa kepengurusan adalah :

1. Penghapusan departemen Web Desain
2. Produksi hingga peluncuran Website Isola Digital Media.
3. Pemindahan media komunikasi yang lebih terintegrasi

4. Memproduksi perangkat yang dapat dipakai sebagai identitas Isola Digital Media berupa topi.
5. Kerjasama antara UKM Telkom University dan UKM Institut Teknologi Bandung.

F. REALISASI KEBIJAKAN

Realisasi pada kebijakan yang telah dibuat diantaranya adalah dengan dihapusnya departemen web desain yang dirasa kurang efektif dari periode sebelumnya, sehingga dipecah sebagai sebuah divisi sebagai divisi “UI/UX” pada departemen Grafis Multimedia yang memiliki program kerja utama dalam merancang desain dan peluncuran website Isola Digital Media.

Selanjutnya, pada perubahan media komunikasi yang sebelumnya menggunakan “Line Messenger”. Penggunaan media komunikasi tersebut mendapati berbagai keluhan dari anggota Isola Digital Media periode sebelumnya, seperti tidak semua orang memiliki Line Messenger dan notifikasi yang tidak muncul pada informasi-informasi penting yang dibagikan oleh Isola Digital Media sehingga peralihan menggunakan Whatsapp dengan fitur Communitynya membantu para anggota berkomunikasi dengan mudah dan terintegrasi antar departemen maupun badan pengurus Harian.

Selain itu, Isola Digital Media telah memproduksi topi sebagai identitas yang dapat dipakai oleh anggota dalam kegiatan internal maupun eksternal, sehingga masyarakat umum dapat mengenali anggota Isola Digital Media melalui tanda pengenal tertentu dan mendapatkan eksistensi lebih.

Terakhir, yang menjadi kegiatan besar sekaligus penutup pada program kerja Isola Digital Media periode 2023/2024 adalah bekerja sama dengan pihak Balon Kata selaku UKM dari Telkom University dan Genshiken dari UKM Institut Teknologi Bandung, dimana kami merancang sebuah acara yang terdiri dari berbagai kegiatan seperti talkshow, seminar, pameran dan marketplace dan dari hasil evaluasi acara ini dinilai cukup memuaskan bagi kegiatan pertama kami, dan sangat dapat dikembangkan untuk kegiatan selanjutnya.

G. EVALUASI

Adapun hambatan yang muncul dan terasa selama satu periode kepengurusan yaitu :

1. Kurangnya komunikasi antar sesama anggota pengurus.
2. Adanya penurunan semangat serta keinginan daripada setiap anggota pengurus yang mengakibatkan adanya beberapa perubahan yang berdampak dalam menjalankan program kerja pada khususnya dan kepengurusan pada umumnya.
3. Masih kurang nya inisiatif dan kesadaran daripada seluruh pengurus untuk bisa menjaga dan tetap mengoptimalkan segala bentuk tanggung jawab yang ada.
4. Kurangnya keterbukaan dari pada anggota terkait kendala dan permasalahan yang hadir.
5. Kurang nya partisipasi dari setiap pengurus dalam pelaksanaan program kerja.

H. REKOMENDASI

Berikut adalah beberapa rekomendasi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul selama satu periode kepengurusan:

1. Peningkatan Komunikasi Antar Anggota

Adakan rapat ataupun kegiatan bertemu secara rutin mingguan atau bulanan untuk memastikan semua anggota pengurus tetap terinformasi dan memiliki kesempatan untuk menyuarakan pendapat dan ide mereka.

2. Meningkatkan Semangat dan Motivasi Anggota

Selenggarakan kegiatan team building secara berkala untuk mempererat hubungan antar anggota dan meningkatkan semangat kerja. Selain itu Berikan penghargaan atau pengakuan kepada anggota yang menunjukkan kinerja dan dedikasi yang baik. Ini bisa berupa sertifikat, penghargaan bulanan, atau sekadar pujian dalam rapat.

3. Mendorong Inisiatif dan Kesadaran Tanggung Jawab

Buat sistem delegasi tugas yang jelas agar setiap anggota mengetahui peran dan tanggung jawab mereka secara spesifik, sehingga mereka dapat lebih inisiatif dalam menjalankan tugas.

4. Meningkatkan Keterbukaan dan Transparansi

Adakan forum diskusi atau sesi curhat di mana anggota dapat dengan bebas menyampaikan kendala dan masalah yang mereka hadapi tanpa merasa takut atau cemas. Selain itu, dapat menggunakan survei anonim untuk mengumpulkan

masukan dan saran dari anggota mengenai permasalahan yang ada, sehingga anggota merasa lebih nyaman untuk berbagi.

I. PENUTUP

Dengan ini, saya menyampaikan laporan pertanggungjawaban atas tugas dan tanggung jawab saya sebagai Wakil Ketua. Semoga laporan ini bermanfaat untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan dan program kerja yang telah dilaksanakan. Selain itu, saya berharap laporan ini dapat menjadi pertimbangan penting dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan tugas dan tanggung jawab bagi Wakil Ketua pada periode berikutnya.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kepercayaan dan kesempatan yang telah diberikan kepada saya untuk berkontribusi dan membangun pengalaman di Isola Digital Media. Meskipun saya menyadari bahwa mungkin belum dapat sepenuhnya memenuhi amanah ini dengan baik, namun saya sangat berterima kasih kepada seluruh jajaran kepengurusan Isola Digital Media Periode 2023/2024 yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh selama saya menjabat. Tidak lupa, terima kasih kepada seluruh pengurus Isola Digital Media internal maupun alumni dari kepengurusan yang telah berpartisipasi dan mendukung semua agenda organisasi ini. Saya memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam laporan ini, terutama jika ada kata atau kalimat yang mungkin kurang berkenan.

Bandung, 28 Juli 2024

Wakil Ketua Umum

Isola Digital Media 2023/2024



Ahmad Hafidz Rabbanee

NIM. 2107235

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
SEKRETARIS UMUM
PERIODE 2023/2024**



Disusun oleh:

Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq

NIM. 2103726

**UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

A. PENDAHULUAN

Sekretaris secara etimologi memiliki makna rahasia. Menurut Saiman (2002:24), sekretaris merupakan seseorang yang memiliki tugas berkaitan dengan kegiatan tulis-menulis atau catat mencatat dari suatu kegiatan perkantoran perusahaan, dalam hal ini yakni UKM Isola Digital Media.

Pada ruang lingkup Unit Kegiatan Mahasiswa Isola Digital Media, Sekretaris memiliki peran penting dalam mengurus administrasi perizinan, undangan, dan surat permohonan lain serta mengarsipkan dokumen penting milik UKM Isola Digital Media.

Dalam menjalankan tugasnya, Sekretaris Isola Digital Media merangkap sebagai sekretaris umum, dan sekretaris kegiatan yang mana berkoordinasi dan bekerjasama dengan bendahara, ketua pelaksana acara, dan ketua serta wakil ketua UKM Isola Digital Media baik perihal pembuatan proposal, surat perizinan, hingga kebutuhan administrasi lainnya. Sekretaris harus selalu *stand-by* dan dibutuhkan dengan cepat karena menyangkut langsung kebutuhan administrasi keanggotaan dan kegiatan UKM yang mana berpotensi menghambat kegiatan jika proses administrasi berjalan lambat.

B. KONDISI OBJEKTIF

1. Kondisi Internal

Kondisi internal sekretaris UKM Isola Digital Media memiliki tugas mengelola hal-hal yang berkaitan dengan administrasi, kearsipan, dan perizinan. Dalam menjalankan tugas tersebut, Sekretaris Umum mengembangkan amanah kepada:

Nama	Amanah	Keterangan
Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq	Sekretaris I	Aktif

Sekretaris umum secara individu menjalankan fungsi pengarsipan, pencatatan, dan pemantauan kegiatan acara.

2. Kondisi External

Dalam menjalankan tugas, Sekretaris Umum UKM Isola Digital Media 2023/2024 berkerjasama dengan kepanitiaan acara dan perangkat pengurus

UKM dalam menjalankan tugasnya seperti pengajuan izin kegiatan, kebutuhan persuratan keanggotaan, dan sebagainya.

a. Ketua Umum

Peran Ketua Umum dalam mendukung tugas Sekretaris Umum sangatlah penting. Ketua Umum, sebagai perangkat tertinggi di UKM Isola Digital Media setelah pembimbing menjadi pemandu sekaligus koordinator yang menjembatani birokrasi dan urusan kerjasama antara UKM Isola Digital Media dengan pihak luar. Dengan koneksi Ketua Umum dengan pimpinan Himpunan dan UKM lainnya, keberlangsungan birokrasi dapat terealisasi lebih mudah.

b. Wakil Ketua Umum

Wakil Ketua Umum juga memiliki peran penting dalam keberlangsungan kepengurusan UKM dan mendukung fungsi Sekretaris Umum. Wakil Ketua Umum di masa periode ini sangat suportif dan selalu siap sedia membantu baik Ketua Umum maupun Sekretaris Umum dalam melaksanakan fungsinya.

c. Bendahara Umum

Sebagai pengurus keuangan UKM, Bendahara Umum senantiasa melakukan koordinasi dengan Sekretaris Umum dan Ketua Umum dalam proses perancangan dana dan aliran pendanaan kegiatan UKM. Sekretaris Umum juga berkoordinasi dengan Bendahara perihal penyusunan Laporan Kegiatan.

d. Departemen Animasi

Peran sekretaris dalam ruang lingkup departemen yakni menyediakan ruang bagi kebutuhan administrasi baik untuk proyek maupun keanggotaan departemen.

e. Departemen Ilustrasi

Peran sekretaris dalam ruang lingkup departemen yakni menyediakan ruang bagi kebutuhan administrasi baik untuk proyek maupun keanggotaan departemen.

f. Departemen Grafis Multimedia

Peran sekretaris dalam ruang lingkup departemen yakni menyediakan ruang bagi kebutuhan administrasi baik untuk proyek maupun keanggotaan departemen.

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1.	Nama Program kerja	Penyortiran Drive Kesekretariatan
	Penanggung Jawab	Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq
	Waktu	Selama periode kepengurusan
	Tujuan	Menyediakan dan merapihkan data base <i>google drive</i> yang sudah ada untuk pengarsipan dokumen-dokumen kegiatan administrasi UKM Isola Digital Media
	Sasaran kegiatan	Seluruh dokumen administrasi Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	Penyortiran dokumen berdasarkan jenis yang dipisahkan oleh folder tertentu
	Realisasi kegiatan	Seluruh data administrasi kepengurusan periode 2023-2024 disimpan dalam drive UKM. Yang terdapat didalam drive diantaranya: 1. Proposal Kegiatan 2. Surat Permohonan 3. LPJ Kegiatan 4. Surat Keterangan Aktif Organisasi 5. Google Form UKM 6. Data-data tiap departemen
	Indikator keberhasilan	Sebagian besar dokumen Isola Digital Media telah dirapihkan menjadi beberapa folder. Indikator keberhasilan 90%
	Rincian biaya	-

	Evaluasi	1. Masih adanya dokumen yang belum tersortir karena termasuk dokumen kepengurusan sebelumnya
	Rekomendasi	1. Drive UKM perlu di cek secara berkala.

2.	Nama Program kerja	Membuat, mendata, serta mengarsipkan surat, proposal, dan laporan kegiatan
	Penanggung Jawab	Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq
	Waktu	Selama periode kepengurusan
	Tujuan	Menunjang terlaksananya kegiatan di UKM Isula Digital Media
	Sasaran kegiatan	Seluruh data surat, proposal, dan laporan kegiatan
	Gambaran kegiatan	Seluruh data kegiatan diperiksa kelengkapannya lalu diarsipkan
	Realisasi kegiatan	Data kegiatan terlebih dahulu disimpan dalam drive sekretaris, baru setelah kegiatan selesai dan berkas lengkap, dokumen diarsipkan pada drive UKM. Jika ada data yang belum lengkap, akan dilakukan <i>crosscheck</i> kepada departemen/ panitia terkait
	Indikator keberhasilan	100%
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	1. Kendala sekretaris yang hanya seorang dan sulitnya akses mobilisasi ke kampus mengakibatkan slow respon
	Rekomendasi	1. Tunjuk sekretaris khusus kegiatan agar sekretaris umum dapat fokus membenahi administrasi UKM. Dan juga sebagai tangan kanan sekretaris umum.

3.	Nama Program kerja	Membuat Surat Keterangan Aktif Organisasi
	Penanggung Jawab	Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq
	Waktu	2 kali Selama periode kepengurusan
	Tujuan	Menyediakan surat keterangan aktif bagi anggota untuk keperluan pendaftaran administratif kampus merdeka, magang, dan/ atau beasiswa.
	Sasaran kegiatan	Seluruh anggota aktif UKM Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	Anggota aktif diminta mengisi daftar yang disediakan sekretaris dalam grup WhatsApp yang selanjutnya akan diproses secara semi-otomatis menjadi surat keterangan aktif organisasi.
	Realisasi kegiatan	Seluruh anggota aktif UKM Isola Digital Media mendapatkan surat keterangan aktif organisasi untuk keperluan administrasi
	Indikator keberhasilan	100%
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">2. Pendataan anggota yang masih semi-otomatis (list grup WhatsApp) yang memakan waktu cukup lama untuk membuat surat.2. Anggota yang meminta surat keterangan diluar jadwal yang telah ditentukan membuat pekerjaan tambahan bagi Sekretaris.
	Rekomendasi	<ol style="list-style-type: none">1. Menggunakan GForm yang terintegrasi dengan Excel dan Word agar dapat mencetak puluhan surat secara instan.2. Lebih memperketat penjadwalan pembuatan surat keterangan, dan menyediakan dua batch setiap periode.

4.	Nama Program kerja	Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ)
	Penanggung Jawab	Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq
	Waktu	Akhir periode kepengurusan
	Tujuan	Meninjau dan melaporkan hasil kerja kepengurusan UKM selama 1 periode sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses pelaksanaan kegiatan yang telah berjalan
	Sasaran kegiatan	Seluruh komponen UKM Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekretaris bertanggungjawab atas pra dan pelaksanaan Laporan Pertanggung Jawaban Isola Digital Media 2. Penyusunan dimulai 1 bulan sebelum berakhirnya periode kepengurusan
	Realisasi kegiatan	Bersama dengan Ketua Umum, sekretaris memastikan semua file laporan pertanggung jawaban sudah siap untuk dibacakan pada saat MUMAS 2024
	Indikator keberhasilan	100%
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan LPJ terhambat karena Sekretaris beserta sejumlah ketua departemen turut mengikuti organisasi/ kepanitiaan lain yang sedang berjalan
	Rekomendasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan LPJ yang lebih dini, agar waktu penyusunan dapat lebih lama dan fleksibel serta lebih matang 2. Ketua Departemen bersama anggotanya dapat lebih kooperatif dalam menyusun LPJ Departemen.

D. EVALUASI

- a. Sekretaris umum kewalahan mengurus pengajuan izin dan dana kegiatan karena mobilisasi yang jauh dari kampus. Serta tidak adanya sekretaris 1.
- b. File kegiatan tidak seluruhnya dipegang oleh sekretaris mengakibatkan sejumlah dokumen kegiatan tidak tersiapkan.
- c. Ada penggunaan nomor surat berulang karena sejumlah surat tidak terdata pada database nomor surat UKM.
- d. Sekretaris lalai dalam membuat sertifikat kegiatan sehingga sejumlah kegiatan tidak memiliki sertifikat partisipan

E. REKOMENDASI

- a. Adakan sekretaris tambahan agar mampu meringankan beban kerja sekretaris umum serta saling membackup jika ada kendala
- b. Sekretaris dapat lebih cepat tanggap dalam menanggapi berbagai persoalan terutama kebutuhan administrasi penting.
- c. Selalu melakukan koordinasi dengan departemen dan kepanitiaan acara agar menghindari miskomunikasi.

F. PENUTUP

Menjadi Sekretaris UKM Isola Digital Media menjadi pengalaman yang sangat berharga. Walaupun dalam perjalanan terdapat banyak tantangan dan kendala, namun saya dapat bertemu dan kenal dengan banyak figur diluar lingkup ukm. Seperti wakil dekan, staff dekan, tata usaha fakultas, direktorat kemahasiswaan, dan teman teman sesama mahasiswa yang memiliki posisi tinggi di organisasinya masing masing. Dengan menjadi Sekretaris, saya jadi paham alur birokrasi dan melatih *public speaking* di depan orang orang. Senang dan sedih bercampur aduk mewarnai perjalanan semretaris. Semoga segala hal yang telah dilalui menjadi pembelajaran yang berarti.

Demikianlah Laporan Akhir Kepengurusan Sekretaris UKM Isola Digital Media Periode 2023/2024. Terima kasih kepada semua yang telah mempercayai saya untuk mengelola administrasi di UKM Isola Digital Media. Mohon maaf atas segala kekurangan dalam pelaksanaan maupun penulisan laporan ini. Semoga penulisan laporan ini memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

Bandung, 04 Agustus 2024

Sekretaris Umum

UKM Isola Digital Media

Periode 2023/2024



Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq

NIM. 2103726

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
BENDAHARA UMUM
PERIODE 2023/2024**



Disusun oleh:

Ghefira Alya Namyra

NIM. 2109325

**UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

BENDAHARA UMUM**PERIODE 2023/2024**

NIM	Nama	Jabatan
2109325	Ghefira Alya Namyra	Bendahara Umum

A. PENDAHULUAN

Unit kegiatan Mahasiswa (UKM) Isola Digital Media (IDM) merupakan unit kegiatan mahasiswa yang memiliki fokus khusus dalam bidang digital dengan beberapa divisi yaitu grafis, multimedia, animasi, dan ilustrasi. Namun, dalam pelaksanaannya tidak jauh berbeda dengan organisasi mahasiswa pada umumnya yang memiliki susunan kepanitiaan dan program kerja. Struktur organisasi ini terdiri dari ketua, wakil, sekretaris, bendahara, ketua departemen, dan anggota. Dalam hal ini saya sebagai bendahara telah selesai mengemban tugas saya yang berhubungan dengan perbendaharaan organisasi.

Sebagai bendahara umum terdapat beberapa hal yang menjadi tugas dan tanggung jawab, seperti menjalankan pengelolaan keuangan, mengelola pembukuan masuk dan keluar, menyimpan dokumentasi pengeluaran dana, menghitung pemasukan dan pengeluaran, serta melaporkan keuangan kepada pihak yang berwenang.

B. KONDISI OBJEKTIF

Bidang perbendaharaan organisasi diemban oleh 1 orang anggota UKM IDM dengan tugas sebagai berikut:

- Mengelola keuangan organisasi
- Membuat pembukuan keuangan
- Mengumpulkan data keuangan
- Mengelola aset dan liabilitas organisasi
- Mengelola uang tunai agar aman dan dapat dijangkau saat diperlukan
- Memastikan akuntabilitas dan transparansi keuangan

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1.	Nama Program kerja	Pencatatan Arus Uang														
	Penanggung Jawab	Ghefira Alya Namyra														
	Waktu	Selama periode 2023/2024														
	Tujuan	Mengatur dan mendokumentasikan arus uang masuk dan keluar dalam berbagai kegiatan/event besar yang berlangsung selama masa jabatan.														
	Sasaran kegiatan	Panitia pelaksana kegiatan														
	Gambaran kegiatan	Pencatatan dilakukan ketika ada event-event besar yang berlangsung selama masa jabatan, yaitu pada periode 2023/2024. Event yang telah terlaksana adalah sebagai berikut: 1. IDM Art Boot Camp 2. IDM Fest 3. B.I.G Fest														
	Realisasi kegiatan	Pencatatan dilaksanakan oleh bendahara umum serta bantuan sekretaris dan panitia lain dengan pengumpulan dokumentasi bill dan pencatatan dana masuk dan keluar.														
	Indikator keberhasilan	Pencatatan terlaksana dengan adanya dokumentasi bill telah tersusun serta rincian pengeluaran yang tercantum di LPJ setiap acara. Adapun pengeluaran yang tidak terpenuhi dari anggaran yang diterima dari fakultas dapat tercukupi dengan bantuan uang kas.														
Rincian biaya	1. Rincian Biaya IDM Art Boot Camp <table><tr><th>Debit</th><th>Kredit</th><th>Saldo</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>2.000.000</td><td>-</td><td>-</td><td>Anggaran diterima</td></tr><tr><td>-</td><td>200.000</td><td>1.800.000</td><td>Biaya Administrasi</td></tr></table>				Debit	Kredit	Saldo	Keterangan	2.000.000	-	-	Anggaran diterima	-	200.000	1.800.000	Biaya Administrasi
Debit	Kredit	Saldo	Keterangan													
2.000.000	-	-	Anggaran diterima													
-	200.000	1.800.000	Biaya Administrasi													

	<table><tr><td>-</td><td>1.200.000</td><td>600.000</td><td>Pemateri</td></tr><tr><td>-</td><td>600.000</td><td>0</td><td>Konsumsi</td></tr><tr><td>2.000.000</td><td>2.000.000</td><td>2.000.000</td><td>Biaya Total</td></tr><tr><td></td><td></td><td>0</td><td>Total Saldo</td></tr></table>	-	1.200.000	600.000	Pemateri	-	600.000	0	Konsumsi	2.000.000	2.000.000	2.000.000	Biaya Total			0	Total Saldo																				
-	1.200.000	600.000	Pemateri																																		
-	600.000	0	Konsumsi																																		
2.000.000	2.000.000	2.000.000	Biaya Total																																		
		0	Total Saldo																																		
	<p>2. Rincian Biaya IDM Fest</p> <table><tr><th>Debit</th><th>Kredit</th><th>Saldo</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>2.500.000</td><td>-</td><td>2.500.000</td><td>Anggaran diterima</td></tr><tr><td>-</td><td>1.104.000</td><td>1.396.000</td><td>Acara</td></tr><tr><td>-</td><td>113.000</td><td>1.283.000</td><td>Workshop</td></tr><tr><td>-</td><td>740.500</td><td>542.500</td><td>Pameran</td></tr><tr><td>-</td><td>510.000</td><td>32.500</td><td>Konsumsi</td></tr><tr><td>-</td><td>80.000</td><td>-47.500</td><td>Kesekretariatan</td></tr><tr><td>2.000.000</td><td>2.547.000</td><td>-47.500</td><td>Biaya Total</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-47.500</td><td>Total Saldo</td></tr></table>	Debit	Kredit	Saldo	Keterangan	2.500.000	-	2.500.000	Anggaran diterima	-	1.104.000	1.396.000	Acara	-	113.000	1.283.000	Workshop	-	740.500	542.500	Pameran	-	510.000	32.500	Konsumsi	-	80.000	-47.500	Kesekretariatan	2.000.000	2.547.000	-47.500	Biaya Total			-47.500	Total Saldo
Debit	Kredit	Saldo	Keterangan																																		
2.500.000	-	2.500.000	Anggaran diterima																																		
-	1.104.000	1.396.000	Acara																																		
-	113.000	1.283.000	Workshop																																		
-	740.500	542.500	Pameran																																		
-	510.000	32.500	Konsumsi																																		
-	80.000	-47.500	Kesekretariatan																																		
2.000.000	2.547.000	-47.500	Biaya Total																																		
		-47.500	Total Saldo																																		
	<p>3. Rincian Biaya B.I.G Fest</p> <table><tr><th>Debit</th><th>Kredit</th><th>Saldo</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>3.000.000</td><td>-</td><td>3.000.000</td><td>Anggaran diterima</td></tr><tr><td>-</td><td>2.052.000</td><td>948.000</td><td>Acara</td></tr><tr><td>-</td><td>1.647.000</td><td>-699.000</td><td>Pameran</td></tr><tr><td>-</td><td>515.000</td><td>-1.214.000</td><td>Konsumsi</td></tr><tr><td>-</td><td>102.000</td><td>-1.316.000</td><td>Kesekretariatan</td></tr><tr><td>3.000.000</td><td>4.316.000</td><td>-1.316.000</td><td>Total</td></tr><tr><td></td><td></td><td>-1.316.000</td><td>Total Saldo</td></tr></table>	Debit	Kredit	Saldo	Keterangan	3.000.000	-	3.000.000	Anggaran diterima	-	2.052.000	948.000	Acara	-	1.647.000	-699.000	Pameran	-	515.000	-1.214.000	Konsumsi	-	102.000	-1.316.000	Kesekretariatan	3.000.000	4.316.000	-1.316.000	Total			-1.316.000	Total Saldo				
Debit	Kredit	Saldo	Keterangan																																		
3.000.000	-	3.000.000	Anggaran diterima																																		
-	2.052.000	948.000	Acara																																		
-	1.647.000	-699.000	Pameran																																		
-	515.000	-1.214.000	Konsumsi																																		
-	102.000	-1.316.000	Kesekretariatan																																		
3.000.000	4.316.000	-1.316.000	Total																																		
		-1.316.000	Total Saldo																																		
Evaluasi	<p>Walaupun telah terlaksana dengan baik, terdapat adanya pengeluaran yang jumlahnya melebihi anggaran biaya yang telah dipersiapkan dan tidak tertutupi dengan anggaran yang diterima dari fakultas sehingga pengeluaran harus lebih dipertimbangkan.</p>																																				

	Rekomendasi	Selalu siapkan dana darurat agar event tidak terkendala karena alasan kekurangan dana.
--	-------------	--

2.	Nama Program kerja	Pembuatan Identitas IDM																										
	Penanggung Jawab	Ghefira Alya Namyra																										
	Waktu	Selama periode 2023/2024																										
	Tujuan	Membuat perangkat identitas yang dapat digunakan dalam acara internal maupun eksternal oleh anggota IDM.																										
	Sasaran kegiatan	Sebagian anggota yang melakukan pembayaran untuk mendapatkan perangkat identitas tersebut.																										
	Gambaran kegiatan	IDM melakukan pengumpulan data anggota yang bersedia untuk memiliki topi/identity tersebut, membuat desain serta melakukan pemesanan dan pembagian topi.																										
	Realisasi kegiatan	Sebanyak 34 anggota melakukan pembayaran yang terbagi menjadi 2 jenis topi.																										
	Indikator keberhasilan	Setengah dari anggota melakukan pembayaran.																										
	Rincian biaya	<table><tr><th>Debit</th><th>Kredit</th><th>Saldo</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>1.260.000</td><td>-</td><td>1.260.000</td><td>Uang masuk dari anggota</td></tr><tr><td>-</td><td>560.000</td><td>700.000</td><td>Topi Baseball</td></tr><tr><td>-</td><td>700.000</td><td>0</td><td>Bucket Hat</td></tr><tr><td>1.260.000</td><td>1.260.000</td><td>0</td><td>Biaya Total</td></tr><tr><td colspan="3">0</td><td>Uang kas tersisa</td></tr></table>				Debit	Kredit	Saldo	Keterangan	1.260.000	-	1.260.000	Uang masuk dari anggota	-	560.000	700.000	Topi Baseball	-	700.000	0	Bucket Hat	1.260.000	1.260.000	0	Biaya Total	0		
Debit	Kredit	Saldo	Keterangan																									
1.260.000	-	1.260.000	Uang masuk dari anggota																									
-	560.000	700.000	Topi Baseball																									
-	700.000	0	Bucket Hat																									
1.260.000	1.260.000	0	Biaya Total																									
0			Uang kas tersisa																									
Evaluasi	Pendataan dilakukan dengan baik, namun kurangnya minat pada anggota untuk melakukan pembayaran membuat target kurang tercapai. Selain itu, terdapat																											

		beberapa topi yang belum dibagikan kepada anggota yang sudah melakukan pembayaran.
	Rekomendasi	Meningkatkan kesadaran anggota akan pentingnya identity IDM dan dilakukannya pembagian topi dengan lebih cepat.

3.	Nama Program kerja	Pembuatan Buku Kas dan Pencatatan Dana Lainnya																													
	Penanggung Jawab	Ghefira Alya Namyra																													
	Waktu	Selama periode 2023/2024																													
	Tujuan	Mendokumentasikan dan mencatat uang kas serta dana lain yang masuk dan keluar dari perbendaharaan.																													
	Sasaran kegiatan	Seluruh anggota IDM																													
	Gambaran kegiatan	Pencatatan dilaksanakan setiap ada uang masuk dan uang keluar yang berhubungan dengan kepentingan organisasi.																													
	Realisasi kegiatan	Pencatatan dilaksanakan dalam 1 buku secara manual.																													
	Indikator keberhasilan	Pencatatan telah dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut.																													
	Rincian biaya	<table><tr><th>Debit</th><th>Kredit</th><th>Saldo</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>834.000</td><td>-</td><td>834.000</td><td>Kas</td></tr><tr><td>340.000</td><td>-</td><td>1.174.000</td><td>Pajak dari stand event IDM dan pendaptan member</td></tr><tr><td>1.160.000</td><td>-</td><td>2.334.000</td><td>Uang sertifikat zoominar 1 dan 2</td></tr><tr><td>82.500</td><td>-</td><td>2.416.500</td><td>Lainnya</td></tr><tr><td>-</td><td>1.363.500</td><td>1.053.000</td><td>Pengeluaran untuk menutupi kekurangan dana event</td></tr><tr><td colspan="2"></td><td>1.053.000</td><td>Total uang kas</td></tr></table>			Debit	Kredit	Saldo	Keterangan	834.000	-	834.000	Kas	340.000	-	1.174.000	Pajak dari stand event IDM dan pendaptan member	1.160.000	-	2.334.000	Uang sertifikat zoominar 1 dan 2	82.500	-	2.416.500	Lainnya	-	1.363.500	1.053.000	Pengeluaran untuk menutupi kekurangan dana event			1.053.000
Debit	Kredit	Saldo	Keterangan																												
834.000	-	834.000	Kas																												
340.000	-	1.174.000	Pajak dari stand event IDM dan pendaptan member																												
1.160.000	-	2.334.000	Uang sertifikat zoominar 1 dan 2																												
82.500	-	2.416.500	Lainnya																												
-	1.363.500	1.053.000	Pengeluaran untuk menutupi kekurangan dana event																												
		1.053.000	Total uang kas																												

	Evaluasi	Terdapat beberapa data manual yang hilang sehingga menimbulkan kesulitan dalam pencarian data karena tidak tersusunnya data digital yang lebih mudah diakses.
	Rekomendasi	Buatlah berbagai dokumentasi pencatatan. Tidak hanya mengandalkan pencatatan manual.

D. EVALUASI

Selama periode kepengurusan, terdapat sejumlah kendala yang teridentifikasi mempengaruhi efektivitas operasional, diantaranya yaitu:

1. Hanya dilakukan pencatatan manual sehingga terdapat beberapa data yang hilang.
2. Tempat penyimpanan dana yang tidak tetap sehingga dapat mengurangi kredibilitas.
3. Kurangnya komunikasi dan partisipasi satu sama lain dalam kebijakan dan kegiatan yang berlangsung.

E. REKOMENDASI

Berikut ini merupakan beberapa saran atas hambatan-hambatan yang muncul selama periode kepengurusan:

1. Membuat Pendokumentasian dan Pencatatan Dalam Berbagai Bentuk
Pencatatan penting untuk mempertahankan akurasi data keuangan organisasi. Pencatatan ini sebaiknya tidak hanya dilakukan secara manual tetapi juga dilakukan pencatatan elektronik atau digital sehingga lebih mengurangi risiko terjadinya kehilangan data.
2. Menyediakan Tempat Penyimpanan Khusus Dana Organisasi
Membuat tempat khusus untuk penyimpanan dana organisasi agar tidak tercampur dengan dana pribadi, misalnya di dompet digital atau rekening yang tidak digunakan sebagai penggunaan pribadi.

3. Meningkatkan Kerjasama Aktif dengan Anggota

Buatlah ketentuan untuk kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan dana atau iuran seperti pembayaran kas dengan melibatkan partisipasi langsung antar anggota. Misalnya dengan secara aktif mengajak dan mengingatkan anggota untuk membayar kas secara rutin.


4. Meningkatkan Transparansi

Memberikan informasi yang jelas dan mudah diakses oleh anggota mengenai kebijakan penggunaan dana organisasi.

F. PENUTUP

Demikian laporan pertanggungjawaban dari Bendahara Umum Isola Digital Media periode 2023/2024 yang merupakan hasil evaluasi diri atas kinerja selama periode tersebut. Laporan ini bertujuan untuk mendukung pengembangan dan perbaikan di masa mendatang, serta mengakui kontribusi semua pihak yang terlibat di dalam Unit Kegiatan Mahasiswa ini.

Saya selaku bendahara umum mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang terhimpun dalam Unit Kegiatan Mahasiswa ini. Sebagai bendahara umum, saya mengakui adanya kekurangan dalam pelaksanaan tugas yang saya emban dan dengan penuh rasa tanggung jawab meminta maaf atas hal tersebut. Dengan berakhirnya periode ini, saya mengucapkan syukur kepada Allah SWT serta rekan-rekan yang telah memberikan dukunagn dan kesempatan untuk turut serta dalam perjalanan di organisasi ini hingga akhir. Alhamdulillahirobbilalamin.

Bandung, 27 Juli 2024
Bendahara Umum UKM Isola Digital Media Periode 2023/2024

Ghelifira Alya Namyra
NIM. 2109325

LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
DEPARTEMEN ILUSTRASI
PERIODE 2023/2024



Disusun oleh:

DEPARTEMEN ILUSTRASI

UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

DEPARTEMEN ILUSTRASI
PERIODE 2023/2024

NIM.	Nama	Jabatan
2104665	Al Barra' Nasser Attamimy	Kepala Departemen
2101337	Yesa Leilani Ipyana	Art Director
2102952	Bawana Helga Firmansyah	Ketua Divisi Pra Produksi
2102072	Ucu Muhammad Nur	Concept Artist
2300960	Fitri Andriani	Concept Artist
2203296	Cintya Dwi Cahyani	Concept Artist
2305911	Nauf Fhellida Felesia	Concept Artist
2310113	Jonathan Alessandro	Concept Artist
2202363	Sekar Khairunnisa Yoris	Concept Artist
2301650	Rangga Dhanendra	Concept Artist
2308585	Muhammad Ilyas Hidayat	Concept Artist
2103524	Maria Tesselonika	Character Design
2206314	Muhammad Zaidan Thufail Zuhdi	Character Design
2103146	Alya Fathia Maulania	Character Design
2101612	Arfan Audriansyah	Character Design
2200480	Salsa Alyadila	Character Design
2203873	Almasah Jauzah Humagi	Storyboard Artist
2200111	Miracle Hildaputri Hidayat	Storyboard Artist
2101729	Ilma Lathifah Rahayuningsih	Storyboard Artist
2104650	Vallerie Zafirah Florenza	Storyboard Artist
2311590	Aditomo Raharjo	Storyboard Artist
2309607	Agung Nugroho	Storyboard Artist
2312190	Romauli Amanda	Storyboard Artist
2311590	Aditomo Raharjo	Storyboard Artist

2305302	Haura Nur Dzikra Setiawan	Storyboard Artist
2202169	Angrum Keni Syifaa	Ketua Divisi Produksi
2004809	Tyara Nissa Auliya	Sketch Artist
2106379	Ashilatul Fadhillah	Sketch Artist
2104091	Fatimah Az Zahra	Sketch Artist
2106445	Ilham Maulana Yusuf	Sketch Artist
2204076	Sarah Adilla Aulia	Sketch Artist
2209444	Ade Bagaskara	Sketch Artist
2203766	Kyla Awayna Nailan	Sketch Artist
2300657	Sisi Riyanti	Sketch Artist
2206370	Annisa Syifaa Fitriani P.	Sketch Artist
2304792	Hanifah Fauziah Wisnugroho	Sketch Artist
2301324	Joe Satrian	Sketch Artist
2102196	Najla Alifa Muthmainnah	Lineart Artist
2104041	Syifa Rahmatika Salsa	Lineart Artist
2106137	Adelia Fitriani Pratiwi	Lineart Artist
2103461	Melinda Salsabilla Hartono	Lineart Artist
2004326	Salma Dwi Amalia	Lineart Artist
2100492	Siti Nurhaliza	Lineart Artist
2312216	Nurhadi Fazar Sandika	Lineart Artist
2311107	Firzana Farah Amira	Lineart Artist
2306322	Mega Aulia	Lineart Artist
2301090	Muhammad Azril Ilham	Lineart Artist
2108574	Faisal Agustina	Base Colorist
2200886	Adiesa Putri Cantika	Base Colorist
2102314	Athallah dwi Amando	Base Colorist
2312236	Yudha Abdilah	Base Colorist
1905027	Rhesabelle Olivia Helmy Putri	Shade & Highlight Artist

2205603	Destri Sulistiya Nurrizki	Shade & Highlight Artist
2104747	Muhammad Fajar Gemilang	Shade & Highlight Artist
2004001	Rian Rohimat	Shade & Highlight Artist
2307921	Lia Amaliyyatussolihah	Shade & Highlight Artist
2206366	Vina Ambarwati	Shade & Highlight Artist
2310339	Raisa Zakiah	Shade & Highlight Artist
2300143	Anneta Zahra Putri	Shade & Highlight Artist
2301039	Trisha Meutya Fairuza	Shade & Highlight Artist
2300352	Nafisa Mumaza Az-Zahra	Shade & Highlight Artist
2105887	Najwa Tsuraya Yusriyah	Ketua Divisi Pasca Produksi
2102971	Muhammad Zidan Arsa Ramadhan	Background Artist
2009124	Sahrul Suwandi	Background Artist
2109388	Ari Fitrah Ardiyansyah	Background Artist
2204220	Raya Adzkiya	Background Artist
2204453	Haifa Azka Rayyan	Background Artist
2301175	Muhammad Naufal Shidiq	Background Artist
2209895	Sultan Rafa Ibrahim	Background Artist
2205004	Zahra Afli Hawa	Background Artist
2307838	Teuku Muhammad Daffa Arullah	Background Artist

A. PENDAHULUAN

Departemen Ilustrasi merupakan bagian dari Isola Digital Media yang diketuai oleh Al Barra' Nasser Attamimy, yang bertugas mewadahi dan memberikan informasi seputar ilmu pengetahuan kepada mahasiswa FPSD UPI dan masyarakat umum khususnya dalam bidang ilustrasi digital. Dengan kehadiran departemen Ilustrasi, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan dapat mengembangkan potensi kreatif mahasiswa FPSD UPI serta meraih prestasi baik secara akademik maupun non akademik.

Laporan ini disusun sebagai bukti pelaksanaan kinerja Departemen Ilustrasi serta menjadi bahan rekomendasi dan evaluasi untuk peningkatan kualitas pelaksanaan kinerja Departemen Ilustrasi di periode selanjutnya.

B. KONDISI OBJEKTIF

1. Kondisi Internal

Nama	Jabatan	Keaktifan	Keterangan
Al Barra' Nasser Attamimy	Kepala Departemen	Aktif	-
Yesa Leilani Ipyana	Art Director	Aktif	-
Bawana Helga Firmansyah	Ketua Divisi Pra Produksi	Aktif	-
Ucu Muhammad Nur	Concept Artist	Aktif	-
Fitri Andriani	Concept Artist	Aktif	-
Cintya Dwi Cahyani	Concept Artist	Aktif	-
Nauf Fhellida Felesia	Concept Artist	Aktif	-
Jonathan Alessandro	Concept Artist	Aktif	-
Sekar Khairunnisa Yoris	Concept Artist	Aktif	-
Rangga Dhanendra	Concept Artist	Aktif	-
Muhammad Ilyas Hidayat	Concept Artist	Aktif	-
Maria Tesselonika	Character Design	Aktif	-
Muhammad Zaidan Thufail Zuhdi	Character Design	Aktif	-
Alya Fathia Maulania	Character Design	Aktif	-
Arfan Audriansyah	Character Design	Aktif	-
Salsa Alyadila	Character Design	Aktif	-
Almasah Jauzah Humagi	Storyboard Artist	Aktif	-
Miracle Hildaputri Hidayat	Storyboard Artist	Aktif	-
Ilma Lathifah Rahayuningsih	Storyboard Artist	Aktif	-
Vallerie Zafirah Florenza	Storyboard Artist	Aktif	-
Aditomo Raharjo	Storyboard Artist	Aktif	-

Agung Nugroho	Storyboard Artist	Aktif	-
Romauli Amanda	Storyboard Artist	Aktif	-
Aditomo Raharjo	Storyboard Artist	Aktif	-
Haura Nur Dzikra Setiawan	Storyboard Artist	Aktif	-
Angrum Keni Syifaa	Ketua Divisi Produksi	Aktif	-
Tyara Nissa Auliya	Sketch Artist	Aktif	-
Ashilatul Fadhillah	Sketch Artist	Aktif	-
Fatimah Az Zahra	Sketch Artist	Aktif	-
Ilham Maulana Yusuf	Sketch Artist	Aktif	-
Sarah Adilla Aulia	Sketch Artist	Aktif	-
Ade Bagaskara	Sketch Artist	Aktif	-
Kyla Awayna Nailan	Sketch Artist	Aktif	-
Sisi Riyanti	Sketch Artist	Aktif	-
Annisa Syifaa Fitriani P.	Sketch Artist	Aktif	-
Hanifah Fauziah Wisnugroho	Sketch Artist	Aktif	-
Joe Satrian	Sketch Artist	Aktif	-
Najla Alifa Muthmainnah	Lineart Artist	Aktif	-
Syifa Rahmatika Salsa	Lineart Artist	Aktif	-
Adelia Fitriani Pratiwi	Lineart Artist	Aktif	-
Melinda Salsabilla Hartono	Lineart Artist	Aktif	-
Salma Dwi Amalia	Lineart Artist	Aktif	-
Siti Nurhaliza	Lineart Artist	Aktif	-
Nurhadi Fazar Sandika	Lineart Artist	Aktif	-
Firzana Farah Amira	Lineart Artist	Aktif	-
Mega Aulia	Lineart Artist	Aktif	-
Muhammad Azril Ilham	Lineart Artist	Aktif	-
Faisal Agustina	Base Colorist	Aktif	-
Adiesa Putri Cantika	Base Colorist	Aktif	-

Athallah dwi Amando	Base Colorist	Aktif	-
Yudha Abdilah	Base Colorist	Aktif	-
Rhesabelle Olivia Helmy Putri	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Destri Sulistiya Nurrizki	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Muhammad Fajar Gemilang	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Rian Rohimat	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Lia Amaliyyatussolihah	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Vina Ambarwati	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Raisa Zakiah	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Anneta Zahra Putri	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Trisha Meutya Fairuza	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Nafisa Mumaza Az-Zahra	Shade & Highlight Artist	Aktif	-
Najwa Tsuraya Yusriyah	Ketua Divisi Pasca Produksi	Aktif	-
Muhammad Zidan Arsa Ramadhan	Background Artist	Aktif	-
Sahrul Suwandi	Background Artist	Aktif	-
Ari Fitrah Ardiyansyah	Background Artist	Aktif	-
Raya Adzkiya	Background Artist	Aktif	-
Haifa Azka Rayyan	Background Artist	Aktif	-
Muhammad Naufal Shidiq	Background Artist	Aktif	-
Sultan Rafa Ibrahim	Background Artist	Aktif	-
Zahra Afli Hawa	Background Artist	Aktif	-
Teuku Muhammad Daffa Arullah	Background Artist	Aktif	-

2. Kondisi Eksternal

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1.	Nama Program kerja	IDM Games: GAMBRENG – Gambar Bareng
	Penanggung Jawab	Al Barra' Nasser Attamimy
	Waktu	Jum'at, 19 Mei 2023
	Tujuan	Mempromosikan UKM IDM kepada masyarakat UPI ataupun masyarakat umum.
	Sasaran kegiatan	Masyarakat umum
	Gambaran kegiatan	Kegiatan menggambar bersama yang dilaksanakan di taman Isola dengan tema <i>live figure & environment drawing</i> .
	Realisasi kegiatan	Kegiatan terlaksanakan dengan baik dan lancar, partisipan cukup ramai dari mahasiswa FPSD dan ada beberapa mahasiswa dari luar FPSD juga.
	Indikator keberhasilan	Banyak partisipan yang tertarik untuk bergabung dengan IDM setelah kegiatan.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	-
	Rekomendasi	Bisa dilaksanakan lebih sering lagi dengan tema yang lebih variatif.

2.	Nama Program kerja	Open Submission: Mascot Design for IDM
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian, Ahmad Hafidz Rabbane, Al Barra' Nasser Attamimy
	Waktu	Maret 2023
	Tujuan	Menentukan maskot untuk Isola Digital Media
	Sasaran kegiatan	Anggota aktif Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	Penanggung jawab kegiatan membuka submisi kepada para anggota aktif yang ingin mengusulkan idenya yang dapat digunakan sebagai maskot IDM.

Realisasi kegiatan	Submisi yang masuk cukup sedikit, tetapi maskot yang akhirnya dipilih tetap diambil dari submisi yang masuk dengan sedikit modifikasi untuk penyesuaian.
Indikator keberhasilan	Terbentuknya maskot IDM yang ada sekarang ini.
Rincian biaya	-
Evaluasi	Perlu lebih aktif dipromosikan dan mengajak anggota untuk berpartisipasi.
Rekomendasi	Mungkin bisa ditambahkan semacam <i>reward</i> bagi yang desain maskotnya terpilih.

3.	Nama Program kerja	Switch Around Art Collab
	Penanggung Jawab	Al Barra' Nasser Attamimy
	Waktu	Mei - Juli 2023
	Tujuan	Melibatkan anggota dalam proyek kolaborasi departemen.
	Sasaran kegiatan	Anggota Departemen Ilustrasi IDM
	Gambaran kegiatan	Membuat sebuah proyek dengan konsep <i>switch around meme</i> dimana masing-masing kelompok yang terdiri dari 3 orang akan menggambar sketsa konsep ilustrasinya masing-masing untuk dilanjutkan oleh anggota lain yang berada di kelompok yang sama. Tema ilustrasi yang dipilih pada proyek kali ini adalah jajanan khas Indonesia dalam bentuk antropomorfisme atau biasa dikenal dengan istilah "gijinka".
	Realisasi kegiatan	Berjalan dengan baik dan sudah dipublikasikan pada halaman Instagram IDM, terdapat sedikit kendala karena ada anggota yang ditemukan melakukan <i>tracing</i> atau menjiplak karya orang lain, yang membuat sebagian konten yang sudah diunggah terpaksa dihapus.

	Indikator keberhasilan	Berhasil dipublikasikan di Instagram IDM.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Lebih teliti dalam memeriksa hasil ilustrasi yang dikerjakan oleh partisipan untuk menghindari kejadian serupa.
	Rekomendasi	Dijalankan lebih sering lagi dengan tema yang variatif.

4.	Nama Program kerja	Art Bootcamp IDM: Digital Illustration, Background Art, Concept Art, & Storyboard
	Penanggung Jawab	Hendy Oktavian, Ahmad Hafidz Rabbanee, Al Barra' Nasser Attamimy, Muhammad Fajar Gemilang, Muhammad Zulfan Dhiyaulhaq, Muhammad Zidan Arsa Ramadhan, Yesa Leilani Ipyana, Najwa Tsuraya Yusriyah, dan Bawana Helga Firmansyah
	Waktu	Oktober 2023
	Tujuan	Meningkatkan kemampuan anggota IDM melalui kegiatan seperti seminar dan workshop.
	Sasaran kegiatan	Anggota aktif Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	Kegiatan ini merupakan kegiatan workshop dan seminar yang membahas teori serta praktik mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan ilustrasi digital yang turut serta mengundang pemateri-pemateri yang kompeten di bidang tersebut dalam satu bulan di setiap minggunya yang disesuaikan dengan minat bakat tiap departemen.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan cukup baik dengan audiens yang lumayan banyak dan terhitung paling ramai diminati dari semua opsi pematerian bootcamp dari seluruh departemen.

	Indikator keberhasilan	Terdapat minimal 15 orang yang mengikuti tiap sesi yang diadakan.		
	Rincian biaya	KETERANGAN	SATUAN	TOTAL
		Fee Pemateri	Rp.200.000 x 8	Rp1.600.000
		Konsumsi Pemateri	Rp. 20.000 X 8	Rp. 160.000
		TOTAL BIAYA		Rp1.760.000
	Evaluasi	-		
	Rekomendasi	Coba cari materi yang lebih menarik untuk dibedah.		

5.	Nama Program kerja	Webcomic Project: Indra dan Sekar
	Penanggung Jawab	Al Barra' Nasser Attamimy, Yesa Leilani Ipyana, Najwa Tsuraya Yusriyah
	Waktu	September 2023 – sekarang (suspended)
	Tujuan	Menambah portofolio departemen ilustrasi dengan <i>major project</i> berbentuk webcomic 3 chapter.
	Sasaran kegiatan	Anggota aktif Departemen Ilustrasi IDM
	Gambaran kegiatan	Membuat komik dengan format webcomic sepanjang 3 chapter dengan cerita yang sudah dipilih dari beberapa submisi cerita dari anggota departemen Ilustrasi. Anggota yang terlibat dalam proyek ini tidak terlalu banyak untuk efisiensi <i>workflow</i> pada pengerjaan. <i>Artstyle</i> yang dipilih untuk proyek ini condong ke arah style anime dengan <i>color palette</i> yang condong ke arah <i>cold tone</i> untuk menyesuaikan dengan cerita yang akan diadaptasi.
	Realisasi kegiatan	Proyek cukup terhambat hingga saat ini dikarenakan kesibukan anggota yang terlibat sehingga diputuskan

		untuk ditunda dulu pengerjaannya. Saat ini proyek baru berjalan sekitar 20% dari total target.
	Indikator keberhasilan	Publikasi melalui platform Line Webtoon ataupun Instagram IDM. (belum tercapai)
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Buat proyek yang lebih realistis dan tidak terlalu sulit untuk dieksekusi, eksplorasi format-format ilustrasi lainnya agar tidak hanya terpaku di format komik.
	Rekomendasi	Eksekusi <i>artstyle</i> yang tidak terlalu susah untuk ditiru banyak orang agar kualitas tetap terjaga dan konsisten.

6.	Nama Program kerja	Buku Cerita Bergambar: Negeri Siomay
	Penanggung Jawab	Al Barra' Nasser Attamimy, Muhammad Naufal Shidiq, Trisha Meutya Fairuza
	Waktu	Mei 2024 - sekarang
	Tujuan	Menambah portofolio departemen ilustrasi dengan <i>major project</i> berbentuk buku cerita bergambar sepanjang 10 halaman.
	Sasaran kegiatan	Anggota aktif Departemen Ilustrasi IDM
	Gambaran kegiatan	Membuat buku cerita bergambar sepanjang 10 halaman dengan mengadaptasi cerita yang sudah dipilih dari beberapa submisi cerita dari anggota departemen Ilustrasi. Anggota yang terlibat dalam proyek ini tidak terlalu banyak untuk efisiensi <i>workflow</i> pada pengerjaan. <i>Artstyle</i> yang digunakan mengacu pada gaya ilustrasi yang biasa digunakan pada buku anak-anak dengan warna yang variatif dan juga figur manusia yang berbentuk kartunis.

	Realisasi kegiatan	Projek sedikit terkendala di ketepatan waktu, tetapi untuk kualitasnya sejauh ini masih terjaga sekali. Saat ini proses keseluruhan sudah mencapai 22%.
	Indikator keberhasilan	Publikasi melalui platform digital atau bahkan hingga media cetak. (belum tercapai)
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Diperhatikan lagi untuk ketepatan waktunya.
	Rekomendasi	Adakan sesi meeting 2 minggu sekali.

D. EVALUASI

Selama periode kepengurusan, terdapat sejumlah kendala yang telah diidentifikasi yang mempengaruhi efektivitas operasional dan pencapaian tujuan organisasi.

1. **Kurangnya aktivitas yang dapat diikuti oleh keseluruhan anggota**, sehingga terdapat anggota departemen yang belum pernah mengikuti proyek apapun ataupun kegiatan apapun selama bergabung.
2. **Kurang realistis dan tegas dalam eksekusi *major project***, sehingga sampai saat ini belum ada *major project* yang sudah selesai dan dapat dipublikasikan.
3. **Pembagian penanggung jawab kegiatan seringkali berpusat di ketua departemen saja**, sehingga dirasa cukup kewalahan untuk di-*handle* ketua departemen seorang diri.
4. **Terdapat banyak waktu kosong yang kurang dimanfaatkan dengan optimal**, sehingga mengakibatkan adanya kekurangan seperti yang tertulis pada poin 1 dan 2.

E. REKOMENDASI


1. Untuk mengatasi kekurangan aktivitas, ketua departemen dapat berdiskusi dengan teman-teman lainnya untuk membahas kegiatan serta program kerja apa saja yang akan dilaksanakan, dan juga apakah rencana tersebut secara realistis dapat dijalankan atau tidak.
2. Berkaitan dengan poin 1, dapat dilakukan pembagian atau pemerataan tugas untuk berbagai kegiatan serta program kerja, agar tidak hanya berpusat di 1 orang saja.

3. Tetapkan tujuan yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan batas waktu untuk setiap major project.
4. Tiap penanggung jawab kegiatan dapat melakukan monitoring dan evaluasi berkala terhadap progres proyek untuk memastikan eksekusi berjalan sesuai rencana dan memungkinkan penyesuaian jika diperlukan.
5. Perbanyak diskusi dengan anggota-anggota departemen, mau itu hanya diskusi ringan ataupun diskusi serius. Tingkatkan komunikasi dan bangun *chemistry* yang lebih kuat dengan para anggota departemen.

F. PENUTUP

Demikian Laporan Pertanggung Jawaban dari Departemen Ilustrasi Isola Digital Media periode 2023/2024. Laporan ini dibuat dengan harapan dapat menjadi acuan untuk perkembangan Departemen Ilustrasi di periode selanjutnya.

Departemen Ilustrasi mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak baik internal maupun eksternal yang sudah membantu dalam bertugas maupun mendukung terlaksananya program kerja. Departemen Ilustrasi menyadari akan banyaknya kekurangan yang dimiliki, sehingga mohon maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan ataupun ketidaknyamanan yang dirasakan. Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah, yang karena-Nya kita dapat menyelesaikan amanah dalam satu periode ini. Al-Hamdu lillahi Rabbil-'alamin.

Bandung, 31 Juli 2024
Ketua Departemen Ilustrasi UKM Isola Digital Media Periode 2023/2024

Al Barra' Nasser Attamimy
NIM. 2104665

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
DEPARTEMEN ANIMASI
PERIODE 2023/2024**



Disusun oleh:

DEPARTEMEN ANIMASI

UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

DEPARTEMEN ANIMASI
PERIODE 2023/2024

NIM.	Nama	Jabatan
2101340	Rahma Azura Suriadita	Ketua Departemen
2106841	Venesia Andhara Zahra	Storyboard Artist, Art Director
2003058	Nabilah Fikriyah Suhaeli	2D Animator - Lead Animator
2209215	Titivia Habsari	Editor - Head Editor
2103374	Ahmad Dziban	Storyboard Artist
2102918	Bhadra Dewa Wiratama	2D Animator (In Between)
2003005	Evano Armandio	Background Artist
2109184	Fathiya Nur Jamilah	2D Animator (Key Pose)
2100681	Firdaus Ammar Fauzan	Character Designer
1903588	Khonsa Anisah Nadhiroh	Background Artist
2103651	Meysa Safa Fariha Wahyu	2D Animator (Clean Up)
2006551	Nina Citra Natasya	2D Animator (Clean Up)
2103079	Romeina Allesta Nouva	2D Animator (Key Pose)
2100472	Syam Sabil	2D Animator (Clean Up)
2205560	Annisa Dyandra Paramita	2D Animator (Coloring)
2104705	Imam Abbu Syawal	2D Animator (In Between)
2203503	Mahatma Sanca Deva Setiawan	Compositor
2203416	M. Raihan Firjatullah	2D Animator (In Between)
2107673	Nur Hasanah	2D Animator (In Between)
2009591	Raihan Ayasy	Concept Artist
2203682	Shafa Audina Khansa	Background Artist

2209938	Seka	2D Animator (In Between)
2203144	Shinta Wira Aditya	Concept Artist
2201400	Syifa Fakhriyyah	2D Animator (In Between)
2106489	Annisa Awra Syafitri	2D Animator
2200188	Syifa Siti Fatiya	2D Animator (Coloring)
2205715	Tsurayya Lulu Nur Rama	Character Designer
2008012	Wilia Habbel	Colorist

A. PENDAHULUAN

Departemen Animasi merupakan salah satu dari bagian UKM Isola Digital Media yang dipimpin oleh Rahma Azura Suriadita sebagai ketua departemen. Ketua departemen animasi bertugas untuk mewadahi dan memberikan informasi mengenai semua hal yang terkait akan animasi dan perfilman baik itu info seputar seminar, webinar, kelas dan lomba-lomba. Anggota - anggota departemen Animasi merupakan mahasiswa-mahasiswi FPSD UPI, namun untuk penyebaran informasi-informasi terbuka untuk masyarakat umum khususnya yang tertarik pada dunia animasi. Kehadirannya akan departemen Animasi diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi ilmu maupun kegiatan lapangannya. Selain itu pula diharapkan dapat membantu para mahasiswa untuk mendalami dunia animasi beserta meningkatkan keahliannya melalui latihan-latihan yang ada.

Laporan ini disusun sebagai bukti pelaksanaan kinerja Departemen Animasi serta menjadi bahan rekomendasi dan evaluasi dalam meningkatkan kegiatan-kegiatan yang lebih berkualitas di periode selanjutnya.

B. KONDISI OBJEKTIF

1. Kondisi Internal

Nama	Jabatan	Keaktifan	Keterangan
Rahma Azura Suriadita	Ketua Departemen	Aktif	-
Venesia Andhara Zahra	Storyboard Artist, Art Director	Aktif	-
Nabilah Fikriyah Suhaeli	2D Animator - Lead Animator	Aktif	-
Titivia Habsari	Editor - Head Editor	Aktif	-
Ahmad Dziban	Storyboard Artist	Aktif	-
Bhadra Dewa Wiratama	2D Animator (In	Aktif	-

	Between)		
Evano Armandio	Background Artist	Aktif	-
Fathiya Nur Jamilah	2D Animator (Key Pose)	Aktif	-
Firdaus Ammar Fauzan	Character Designer	Aktif	-
Khonsa Anisah Nadhiroh	Background Artist	Aktif	-
Meysa Safa Fariha Wahyu	2D Animator (Clean Up)	Aktif	-
Nina Citra Natasya	2D Animator (Clean Up)	Aktif	-
Romeina Allesta Nouva	2D Animator (Key Pose)	Aktif	-
Syam Sabil	2D Animator (Clean Up)	Aktif	-
Annisa Dyandra Paramita	2D Animator (Coloring)	Aktif	-
Imam Abbu Syawal	2D Animator (In Between)	Aktif	-
Mahatma Sanca Deva Setiawan	Compositor	Aktif	-
M. Raihan Firjatullah	2D Animator (In Between)	Aktif	-
Nur Hasanah	2D Animator (In Between)	Aktif	-
Raihan Ayasy	Concept Artist	Aktif	-
Shafa Audina Khansa	Background Artist	Aktif	-
Seka	2D Animator (In Between)	Aktif	-
Shinta Wira Aditya	Concept Artist	Aktif	-
Syifa Fakhriyyah	2D Animator (In Between)	Aktif	-
Annisa Awra Syafitri	2D Animator	Aktif	-
Syifa Siti Fatiya	2D Animator (Coloring)	Aktif	-

Tsurayya Lulu Nur Rama	Character Designer	Aktif	-
Wilia Habel	Colorist	Aktif	-

2. Kondisi Eksternal

Di luar kegiatan pada departemen Animasi, setiap anggota mengetahui satu sama lain dan tidak sedikit pula yang mengerjakan suatu proyek bersama yang berhubungan dengan animasi. Selain itu pula, setiap ada info-info terkait animasi dan di luar kegiatan IDM selalu di sebarakan ke anggota-anggota animasi bahkan semua anggota IDM. Info-info yang diberikan bermacam-macam, yaitu seputar seminar, webinar, lomba-lomba atau bahkan kelas secara *online* maupun *offline*.

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1.	Nama Program kerja	IDM Art Bootcamp : Basic Needs to Start Making your Animation
	Penanggung Jawab	Rahma Azura Suriadita, Venesia Andhara Zahra
	Waktu	Minggu, 8 Oktober 2023
	Tujuan	Memberikan pengetahuan dan ilmu dasar pada masyarakat UPI dan umum mengenai dasar animasi dan apa saja yang perlu disiapkan
	Sasaran kegiatan	Masyarakat Umum terutama mahasiswa UPI
	Gambaran kegiatan	Kegiatan dilaksanakan di ruangan kelas penuh dengan materi seperti Seminar dengan waktu durasi 2 jam
	Realisasi kegiatan	Kegiatan terlaksanakan dengan baik dan lancar, terdapat ilmu yang disampaikan dikerjakan di tempat sebagai demonstrasinya
	Indikator keberhasilan	Banyak pertanyaan di sesi Q n A setelah pematerian selesai dan partisipan yang mengikuti dapat mengerjakan soal dari pembelajaran materi yang sudah disampaikan dengan baik dan benar.

	Rincian biaya	-
	Evaluasi	-
	Rekomendasi	Bisa dilaksanakan kembali dengan tema kegiatan yang berbeda-beda dan lebih spesifik

2.	Nama Program kerja	Animasi Pendek ‘Amat dan Epin’ Kolaborasi dengan Studio Bonbin (Projek Pemodernan Sastra Kemendikbud)
	Penanggung Jawab	Pihak Studio Bonbin dan Rahma Azura Suriadita (koordinator)
	Waktu	September - Desember 2023
	Tujuan	Memberikan ilmu dan pengalaman terjun langsung bagaimana cara bekerja di industri animasi.
	Sasaran kegiatan	Anggota IDM
	Gambaran kegiatan	Kegiatan berlangsung dari bulan September sampai Desember 2023 dengan masing-masing anggota memiliki <i>job desc</i> nya tersendiri dan harus dilaksanakan tepat waktu sesuai dengan <i>timeline</i> yang sudah dibuat.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala waktu di akhir-akhir produksi namun dapat terlaksanakan sampai selesai.
	Indikator keberhasilan	Animasi yang telah dibuat capai sasarannya, yaitu untuk ditonton oleh anak-anak kecil beserta menghiburnya dengan mengenalkan legenda nusantara melalui animasi yang lucu.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	-
	Rekomendasi	-

3.	Nama Program kerja	Animasi Pendek ‘KIRANA’
	Penanggung Jawab	Rahma Azura Suriadita, Shinta Wira Aditya
	Waktu	Juli 2023 - Juli 2024 (Pre produksi)
	Tujuan	Memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai dasar animasi dan bagaimana pengaplikasiannya di lapangan. Serta bertujuan untuk membuat konten animasi baik sebagai latihan atau pun sebagai portofolio.
	Sasaran kegiatan	Anggota Animasi IDM
	Gambaran kegiatan	Kegiatan berlangsung dari ide awal pada bulan Juli tahun 2023 dan progres di bagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Setiap anggota sudah dibagikan <i>job desc</i> nya masing-masing dan menyesuaikan pekerjaannya dapat dilakukan di rumah/kos maupun di kampus.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan masih belum selesai, masih berlangsung sebab terhenti di tengah jalan saat bagian pra produksi.
	Indikator keberhasilan	Kegiatan masih belum bisa dibilang berhasil karena berhenti di tengah jalan.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kegiatan berhenti di tengah jalan, Namun saat bagian pra produksi berhasil terlaksanakan sebab penuh dengan diskusi dan memiliki gambaran yang jelas akan animasi yang akan dibuat, kendalanya saat mengeksekusi nya sampai akhir yakni tahap paska produksi.
	Rekomendasi	-

D. EVALUASI

Terdapat kendala-kendala yang terjadi selama berjalannya pengurusan di departemen animasi, di antaranya yaitu :

1. Kurangnya komunikasi pada setiap anggota

Setiap anggota memiliki *job desc* serta keterangan dan timeline waktu mengenai apa saja yang harus dikerjakan demi terselesaikannya proyek animasi. Namun, tidak ada nya progres atau kabar sudah sejauh mana bagian pekerjaan yang dilakukannya.

2. Kurang Tegas dalam proses pembuatan

Tengah proses pembuatan animasi anggota yang tidak terlaksanakan tugasnya tidak lebih ditegaskan untuk lebih tepat waktu, sehingga anggota jadi terlalu terlena

3. Tidak mengikuti *timeline*

Timeline yang sudah dibuat sudah sepastinya diikuti demi animasi terlaksanakan sampai selesai. Namun, jadwal dari *timeline* yang sudah disediakan tidak dilaksanakan sehingga tidak ada nya progres,

E. REKOMENDASI

1. Tiap penanggung jawab harus ada nya inisiatif dalam melaksanakan pekerjaannya, jangan terus mengandakan untuk disuruh ataupun menunggu
2. Setiap pengurus inti harus ada setidaknya rapat selama 1 minggu sekali untuk laporan singkat sudah ada apa saja yang terlaksanakan
3. Memberikan sosialisasi atau info-info terbaru seputar acara, ilmu animasi kepada anggota-anggota
4. Anggota-anggota yang bertanggung jawab si pekerjaannya harus selalu melaporkan apa saja yang sudah dikerjakan, baik masih progres ataupun sudah selesai.

F. PENUTUP

Demikian Laporan Pertanggung Jawaban dari Departemen Animasi Isola Digital Media periode 2023/2024. Laporan ini dibuat dengan harapan dapat menjadi acuan untuk perkembangan Departemen Animasi di periode selanjutnya.

Departemen Animasi mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak baik internal maupun eksternal yang sudah membantu dalam bertugas maupun mendukung terlaksananya program kerja. Departemen Animasi menyadari akan banyaknya kekurangan yang dimiliki, sehingga mohon maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan ataupun ketidaknyamanan yang dirasakan. Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah, yang karena-Nya kita dapat menyelesaikan amanah dalam satu periode ini. Al-Hamdu lillahi Rabbil-‘alamin.

Bandung, 4 Agustus 2024
Ketua Departemen Animasi
UKM Isola Digital Media
Periode 2023/2024



Rahma Azura Suriadita
NIM. 2101340

**LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN
UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA
DEPARTEMEN GRAFIS MULTIMEDIA
PERIODE 2023/2024**



Disusun oleh:

DEPARTEMEN GRAFIS MULTIMEDIA

UNIT KEGIATAN MAHASISWA ISOLA DIGITAL MEDIA

FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

DEPARTEMEN ANIMASI
PERIODE 2023/2024

NIM.	Nama	Jabatan
2104781	Dava Malikal Gibran	Ketua Departemen
2100025	Arelly Mugiyat	Social Media Manager
2106792	Nafisa Islama Dina	Social Media Manager
2101580	Gladis Nurin'nayah	Ketua Divisi Graphic Design
2104009	Aldy Afriansyah	Graphic Design
2107396	M. Fadhil Febriansyah	Graphic Design
2106847	Tantri Oktaviani	Graphic Design
2101323	Daffa Zhafiri Eka Baharuddin	Graphic Design
2103835	Rian Dwi Rohiman	Graphic Design
2205455	Salma Sabrina	Graphic Design
2100428	Syifa Salsabila Yusuf	Graphic Design
2307270	Athira Zalfadya Mufidza	Graphic Design
2310935	Najwa Arisani Fauziah	Graphic Design
2200367	Andhika Dzulfi Pradana	Graphic Design
2301923	Maulvi Muthahhari	Graphic Design
2304114	Amira Nadine Firmansyah	Graphic Design
2209186	Fadhlirrahman Hilmi	Graphic Design
2205105	Crisya Yolanda Anjani Tarigan	Graphic Design
2301725	Kayla Vanza Alifia Wijaya	Graphic Design
2312544	Muhammad Virgi Nanda	Graphic Design
2205413	Serli Marselinda	Graphic Design
2200243	Ditha Kaila Nuralifyah	Graphic Design
2103173	Amelinda Raihana	Ketua Divisi Photography & Videography

2305890	Cindy Subang Larang	Photography & Videography
2308405	Titis Meilia Dinar	Photography & Videography
2310356	Muhamad Arif	Photography & Videography
2200443	Nuansa Fauziah Sani Lukmanul H	Photography & Videography
2305224	Serly Fira Kuspianti	Photography & Videography
2205389	Muhammad Raihan Akmal	Photography & Videography
2109489	Ghina Ameliaputri	Photography & Videography
2105690	Muhammad Syawal Relifiandi	Photography & Videography
2210218	Asep Mohamad Golly Nurjamil	Photography & Videography
2206593	Dewi Siti Maesaroh	Photography & Videography
2109886	Nenden Savitri	Photography & Videography
2100472	Syam Sabil Mujahid Muslim	Photography & Videography
2104705	Imam Abbu Syawal	Photography & Videography
2200373	Prianka Afina Ningtiar	Photography & Videography
2206586	Naura Nurani	Photography & Videography
2103322	Javier Ramadhan	Ketua Divisi UI/UX
2105701	Rizki Ramdan Nugraha	UI/UX
2209900	Muhammad Fawwaz Azhar	UI/UX
2108835	Saddam Sulthonuddin	UI/UX
2209780	Sahara Baby Virensya	UI/UX
2301591	Putria Rehna Nurani	UI/UX
2304134	Muhammad Rasyad A	UI/UX

A. PENDAHULUAN

Departemen Grafis Multimedia merupakan bagian dari Isola Digital Media yang diketuai oleh Dava Malikal Gibran. Departemen Grafis mewadahi dan memberikan informasi seputar ilmu pengetahuan kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual UPI dan masyarakat umum khususnya dalam bidang desain grafis dan multimedia. Dengan kehadiran departemen Grafis Multimedia, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan dapat mengembangkan potensi kreatif mahasiswa FPSD UPI serta meraih prestasi baik akademik maupun non akademik.

Laporan ini disusun sebagai bukti pelaksanaan kinerja departemen Grafis Multimedia serta menjadi bahan rekomendasi dan evaluasi untuk peningkatan kualitas pelaksanaan kinerja Departemen Grafis Multimedia di periode selanjutnya.

B. KONDISI OBJEKTIF

1. Kondisi Internal

Nama	Jabatan	Keaktifan	Keterangan
Dava Malikal Gibran	Ketua Departemen	Aktif	Ketua Departemen
Arelyya Mugiyat	Social Media Manager	Aktif	Social Media Manager
Nafisa Islama Dina	Social Media Manager	Aktif	Social Media Manager
Gladis Nurin'nayah	Ketua Divisi Graphic Design	Aktif	Ketua Divisi Graphic Design
Aldy Afriansyah	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
M. Fadhil Febriansyah	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Tantri Oktaviani	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Daffa Zhafiri Eka Baharuddin	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Rian Dwi Rohiman	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Salma Sabrina	Graphic Design	Aktif	Graphic Design

Syifa Salsabila Yusuf	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Athira Zalfadya Mufidza	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Najwa Arisani Fauziah	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Andhika Dzulfi Pradana	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Maulvi Muthahhari	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Amira Nadine Firmansyah	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Fadhliirrahman Hilmi	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Crisya Yolanda Anjani Tarigan	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Kayla Vanza Alifia Wijaya	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Muhammad Virgi Nanda	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Serli Marselinda	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Ditha Kaila Nuralifiyah	Graphic Design	Aktif	Graphic Design
Amelinda Raihana	Ketua Divisi Photography & Videography	Aktif	Ketua Divisi Photography & Videography
Cindy Subang Larang	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Titis Meilia Dinar	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Muhamad Arif	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Nuansa Fauziah Sani Lukmanul H	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Serly Fira Kuspiani	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Muhammad Raihan Akmal	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Ghina Ameliaputri	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography

Muhammad Syawal Relifiandi	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Asep Mohamad Golly Nurjamil	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Dewi Siti Maesaroh	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Nenden Savitri	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Syam Sabil Mujahid Muslim	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Imam Abbu Syawal	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Prianka Afina Ningtiar	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Naura Nurani	Photography & Videography	Aktif	Photography & Videography
Javier Ramadhan	Ketua Divisi UI/UX	Aktif	Ketua Divisi UI/UX
Rizki Ramdan Nugraha	UI/UX	Aktif	UI/UX
Muhammad Fawwaz Azhar	UI/UX	Aktif	UI/UX
Saddam Sulthonuddin	UI/UX	Aktif	UI/UX
Sahara Baby Virensya	UI/UX	Aktif	UI/UX
Putria Rehna Nurani	UI/UX	Aktif	UI/UX
Muhammad Rasyad A	UI/UX	Aktif	UI/UX

2. Kondisi Eksternal

C. REALISASI PROGRAM KERJA

1.	Nama Program kerja	Isola Digital Media New Visual
----	--------------------	---------------------------------------

	Penanggung Jawab	Dava Malikal Gibran, Aldy Afriansyah & Daffa Zhafiri Eka Baharuddin
	Waktu	Awal Periode
	Tujuan	Menciptakan tampilan baru pada IDM dan memberikan identitas visual pada tiap departemen.
	Sasaran kegiatan	Identitas pengenalan bagi anggota hingga masyarakat umum agar dapat mengidentifikasi visual IDM dengan lebih baik
	Gambaran kegiatan	Para anggota divisi Desain Grafis berkumpul dan berdiskusi untuk menentukan panduan visual terbaru untuk IDM yang dapat digunakan kedepannya dengan lebih terstruktur hingga perancangan desain visual tersebut yang berisikan warna, font dan asset visual lainnya
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan baik dan menghasilkan panduan visual yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan acara dan sosial media IDM
	Indikator keberhasilan	Aset yang diciptakan dapat digunakan untuk masa mendatang dengan berbagai kebutuhan
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Beberapa aset belum tersedia dalam berbagai jenis file dan belum terdokumentasikan dengan baik sehingga banyak file yang masih tercecar
	Rekomendasi	Mendokumentasikan dengan baik tiap elemen desain dengan baik dan dapat diakses dengan mudah

2.	Nama Program kerja	Isola Digital Media Website
	Penanggung Jawab	Javier Ramadhan & Hendy Oktavian
	Waktu	14 Mei 2024 (Peluncuran)

	Tujuan	Menciptakan media formal bagi IDM yang dapat digunakan sebagai media informasi bagi khalayak umum yang lebih ingin mengenal IDM dan sebagai program kerja dari divisi UI/UX.
	Sasaran kegiatan	Khalayak umum.
	Gambaran kegiatan	Proses perancangan dimulai dari proses mengetahui kebutuhan apa saja yang perlu ditampilkan dalam website IDM yang akan dirancang, kemudian, masuk kedalam proses mendesain hingga coding website, yang nantinya akan dihosting dan dapat di akses oleh publik.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan ini berjalan dengan baik dan kini website IDM sudah dapat diakses oleh publik dan menyediakan informasi mendasar mengenai IDM yang dapat diakses pada isoladigitalmedia.com
	Indikator keberhasilan	Website dapat diakses oleh publik dan semua informasi mendasar telah tersedia pada website tersebut.
	Rincian biaya	Biaya Hosting : Rp.580.000
	Evaluasi	Proses perancangan ini seringkali terundur pengerjaannya sehingga peluncuran perlu dilakukan diakhir periode.
	Rekomendasi	Pekerjaan dapat dicicil sedikit demi sedikit namun berprogress setiap harinya, agar pekerjaan dapat lebih cepat selesai dibanding tidak dikerjakan sama sekali.

3.	Nama Program kerja	IDM Games : Photo Hunt
	Penanggung Jawab	Amelinda Raihana
	Waktu	20 Mei 2023

	Tujuan	Memberikan wadah yang menyenangkan bagi anggota IDM dalam kegiatan fotografi.
	Sasaran kegiatan	Anggota IDM dan mahasiswa umum.
	Gambaran kegiatan	Kegiatan dilakukan dengan berkumpul ditempat yang sudah ditentukan, lalu dengan peta perjalanan foto yang telah kami siapkan, kami berjalan memotret lingkungan disekitar.
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik dimana banyak partisipan yang berpartisipasi dalam kegiatan ini.
	Indikator keberhasilan	Anggota merasa terwadahi, dan partisipan lain merasa diikutsertakan dalam kegiatan IDM seperti ini.
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Kurangnya arahan yang lebih detail mengenai detail waktu dan arah tempat memotret dituju yang menyebabkan sering kebingungan di tengah jalan. Selain itu beberapa partisipan terkena teguran karna mengambil foto tanpa izin.
	Rekomendasi	Membuat rundown yang detail serta memastikan izin terlebih dahulu terutama untuk foto orang lain.

4.	Nama Program kerja	Art Bootcamp IDM : Graphic Design, Photography & Videography
	Penanggung Jawab	Amelinda Raihana, Daffa Zhafiri Eka Baharuddin & Tegar Januardy Johan W
	Waktu	Oktober 2023
	Tujuan	Meningkatkan kemampuan anggota IDM melalui kegiatan seperti seminar dan workshop.
	Sasaran kegiatan	Anggota Isola Digital Media

Gambaran kegiatan	Kegiatan ini merupakan kegiatan workshop dan seminar yang membahas teori dan praktik mengenai desain grafis, fotografi dan videografi yang mengundang pemateri-pemateri ahli dibidang tersebut dalam satu bulan disetiap minggunya yang sesuai minat bakat tiap departemen												
Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik setiap materi disampaikan dengan baik, namun kurangnya partisipan mengurangi esensi dan fungsi dari kegiatan ini yang ditujukan untuk dapat melatih banyak anggota IDM												
Indikator keberhasilan	Terdapat minimal 15 orang yang mengikuti tiap sesi yang diadakan												
Rincian biaya	<table><tr><td>KETERANGAN</td><td>SATUAN</td><td>TOTAL</td></tr><tr><td>Fee Pemateri</td><td>Rp.200.000 x 2</td><td>Rp400.000</td></tr><tr><td>Konsumsi Pemateri</td><td>Rp. 20.000 X 2</td><td>Rp. 40.000</td></tr><tr><td colspan="2">TOTAL BIAYA</td><td>Rp440.000</td></tr></table>	KETERANGAN	SATUAN	TOTAL	Fee Pemateri	Rp.200.000 x 2	Rp400.000	Konsumsi Pemateri	Rp. 20.000 X 2	Rp. 40.000	TOTAL BIAYA		Rp440.000
KETERANGAN	SATUAN	TOTAL											
Fee Pemateri	Rp.200.000 x 2	Rp400.000											
Konsumsi Pemateri	Rp. 20.000 X 2	Rp. 40.000											
TOTAL BIAYA		Rp440.000											
Evaluasi	Jumlah partisipan kurang ramai sehingga cukup menyia-nyiakan materi yang telah disiapkan dan terlihat kurang professional pada pemateri yang diundang												
Rekomendasi	Publikasi seluas-luasnya, dari jauh hari serta memastikan tanggal acara tidak bertabrakan dengan acara penting lainnya.												

4.	Nama Program kerja	Foto Kepengurusan
	Penanggung Jawab	Amelinda Raihana
	Waktu	25 Februari 2024
	Tujuan	Mendokumentasikan anggota yang telah berpartisipasi dalam Isola Digital Media periode 2023/2024
	Sasaran kegiatan	Anggota Isola Digital Media
	Gambaran kegiatan	Anggota berkumpul pada acara besar IDM yaitu IDM Fest dengan kegiatan ini yang sambil berjalan, tiap anggota akan di foto sebagai dokumentasi oleh tim Divisi Photography & Videography
	Realisasi kegiatan	Kegiatan berjalan dengan baik walaupun terdapat cukup banyak anggota yang tidak berkesempatan hadir untuk dapat mengikuti kegiatan ini, sehingga perlu adanya foto secara mandiri yang dapat mengurangi kualitas dari foto kepengurusan secara keseluruhan.
	Indikator keberhasilan	Sebagian besar anggota dapat hadir dan terdokumentasikan langsung oleh tim Divisi Photography & Videography
	Rincian biaya	-
	Evaluasi	Tidak semua anggota dapat hadir pada kegiatan foto kepengurusan sehingga sulit untuk dapat mempublish foto kepengurusan jika kurang lengkap.
	Rekomendasi	Perlu dilakukan dengan berkala pada kegiatan besar IDM dan jauh-jauh hari.

D. EVALUASI

Selama periode kepengurusan, terdapat sejumlah kendala yang telah diidentifikasi yang mempengaruhi efektivitas operasional dan pencapaian tujuan organisasi.

1. **Banyak aset yang belum tersedia dalam berbagai jenis file dan tidak terdokumentasikan dengan baik**, sehingga banyak file yang tercecer. Hal ini menimbulkan kesulitan dalam mengakses dan menggunakan aset yang diperlukan secara efisien.
2. **Proses perancangan seringkali tertunda** sehingga peluncuran harus dilakukan di akhir periode. Penundaan ini menyebabkan kurang optimalnya waktu pelaksanaan program yang telah direncanakan, mengurangi dampak dari inisiatif tersebut.
3. **Kurangnya arahan detail mengenai waktu dan arah tempat memotret menyebabkan kebingungan selama kegiatan photo hunt**, yang berpengaruh pada kualitas hasil yang tidak optimal. Selain itu, beberapa partisipan terkena teguran karena mengambil foto tanpa izin, yang menunjukkan kurangnya pemahaman tentang etika pemotretan.
4. **Jumlah partisipan yang hadir pada kegiatan seringkali kurang ramai**, menyebabkan materi yang telah disiapkan menjadi kurang optimal dan pemateri yang diundang merasa kurang dihargai. Terakhir, tidak semua anggota dapat hadir pada kegiatan foto kepengurusan, sehingga sulit untuk mempublikasikan foto kepengurusan yang lengkap.

E. REKOMENDASI

1. Untuk mengatasi masalah dokumentasi aset, disarankan untuk membuat sistem manajemen aset yang terorganisir dengan baik. Sistem ini harus mencakup penyimpanan terpusat dengan kategorisasi yang jelas dan menyediakan berbagai format file yang diperlukan sejak awal. Audit rutin juga diperlukan untuk memastikan semua aset terdokumentasikan dengan baik dan tersimpan di tempat yang tepat.
2. Dalam mengatasi penundaan proses perancangan, menetapkan timeline yang realistis dan mematuhi jadwal yang telah ditentukan dengan ketat adalah hal yang penting. Sistem monitoring progres secara berkala harus diimplementasikan untuk memastikan

setiap tahapan perancangan selesai tepat waktu. Jika diperlukan, alokasikan sumber daya tambahan untuk mempercepat proses perancangan.


3. Untuk mengurangi kebingungan selama kegiatan photo hunt, disarankan untuk menyediakan brief tertulis yang mendetail sebelum kegiatan dimulai, mencakup waktu, lokasi, dan tujuan pemotretan. Peta atau petunjuk arah yang jelas harus disertakan, dan seorang koordinator lapangan harus ditunjuk untuk memberikan arahan langsung selama kegiatan berlangsung. Sosialisasi etika pemotretan kepada seluruh partisipan juga penting, serta meminta izin resmi sebelum melakukan pemotretan di area yang bersifat pribadi atau terbatas.
4. Untuk meningkatkan jumlah partisipan dalam kegiatan, disarankan untuk meningkatkan promosi dan komunikasi mengenai kegiatan yang akan diadakan. Memberikan insentif atau penghargaan bagi partisipan yang hadir dapat meningkatkan antusiasme. Menyesuaikan skala kegiatan dengan jumlah partisipan yang diperkirakan juga penting agar materi yang disiapkan tetap efektif.
5. Dalam memastikan kehadiran anggota pada kegiatan foto kepengurusan, penjadwalan sesi foto pada waktu yang telah disepakati oleh mayoritas anggota adalah langkah yang tepat. Sesi foto cadangan harus diadakan bagi anggota yang tidak dapat hadir pada sesi utama. Teknologi digital juga dapat digunakan untuk menggabungkan foto anggota yang absen jika diperlukan.

F. PENUTUP

Demikian Laporan Pertanggung Jawaban dari Departemen Grafis Multimedia Isola Digital Media periode 2023/2024. Laporan ini dibuat dengan harapan dapat menjadi acuan untuk perkembangan Departemen Grafis Multimedia di periode selanjutnya.

Departemen Grafis Multimedia mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak baik internal maupun eksternal yang sudah membantu dalam bertugas maupun mendukung terlaksananya program kerja. Departemen Grafis Multimedia menyadari akan banyaknya kekurangan yang dimiliki, sehingga mohon maaf sebesar-besarnya. Dengan mengucapkan rasa

syukur kepada Allah, yang karena-Nya kita dapat menyelesaikan amanah dalam satu periode ini. Al-Hamdu lillahi Rabbil-‘alamin.

Bandung, 28 Juli 2024
Ketua Departemen Grafis Multimedia UKM Isola Digital Media Periode 2023/2024

Dava Malikal Gibran
NIM. 2104781