

Notulen Rapat Kabinet Kreativa

Tanggal : 28 Agustus 2024
Agenda/Judul Rapat : Rapat Perdana Program Kerja Kabinet Kreativa
Nomor Rapat : IDM/KBN/001
Daftar Hadir :

NAMA	NIM	POSISI	KEHADIRAN
Muhammad Fauzan Aztera	2201395	Ketua Umum	Hadir
Mochammad Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyan	2201841	Wakil Ketua Umum	Hadir
Tamara Apriliani	2201004	Bendahara Umum	Hadir
Amara Hayrani Himawan	2203500	Sekretaris Umum	Hadir
M. Raihan Firjatullah	2203416	Creative Manager	Hadir
Ditha Kaila Nuralifiyah	2200243	Ketua Departemen Desain	Hadir
Putria Rehna Nurani	2301591	Ketua Divisi Graphic Design	Hadir
Angrum Keni Syifaa	2202169	Ketua Divisi Ilustrasi	Hadir
Cintya Dwi Cahyani	2203296	Ketua Divisi Komik	Hadir
Shinta Wira Aditya	2203144	Ketua Departemen Multimedia	Hadir
Muhammad Fawwaz Azhar	2209900	Ketua Divisi UI/UX	Hadir
Titivia Habsari	2209215	Ketua Divisi Animasi	Hadir
Fadhilirrahman Hilmi	2209186	Ketua Divisi 3D	Hadir
Rifda Ferry Risnifa	2204554	Ketua Departemen Desain	Hadir
Puti Thalita Mughny	2203012	Ketua Divisi Game Asset	Hadir
Zaidan	2201537	Ketua Divisi Fotografi	Hadir
Mahatma Sanca Deva Setiawan	2203503	Ketua Divisi Videografi	Izin (kepanitiaan Mokaku)
Muhammad Raihan Akmal	2205389	Ketua Departemen Sinematik & Fotografi	Tanpa keterangan

Pembahasan :

1. Perkenalan Struktur Pengurus
2. Program Kerja Unggulan departemen
3. Rancangan Program Kerja
4. Tujuan dan Manfaat
5. Perkiraan waktu pelaksanaan
6. Mekanisme pelaksanaan
7. Sasaran kegiatan
8. Target anggota tiap divisi
9. Produksi Merchandise
10. Rencana jadwal perekrutan
11. Lain-lain

Hasil :

- Departemen Desain
Menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk meningkatkan minat, bakat serta potensi kreatif dengan berfokus pada 3 Divisi Utama: Ilustrasi, Desain Grafis Dan Komik.

1. Program Kerja Utama Departemen Ilustrasi

Nama Proker	Hayu Gagambaran!	Gambreng (Gambar Bareng)	Photobooth Gambar
Tentang Proker	Terinspirasi dari proker periode sebelumnya, kegiatan berisikan kolaborasi dalam menggambar (Drawing swap challenge). Tema dan topik kolaborasi didiskusikan pada awal bulan oleh anggota divisi Ilustrasi.	Proker lanjutan dari periode sebelumnya, kegiatan berisikan menggambar objek random menjadi sebuah karakter yang hidup sesuai imajinasi anggota. Seperti makanan tradisional menjadi manusia.	Proker baru, Photobooth strip dibuat dengan teknik menggambar tangan bukan berupa foto.
Tujuan dan Manfaat	- Menambah keseruan dalam berkarya memanfaatkan kolaborasi ide dan menambah interaksi	Menarik minat dan mempromosikan IDM pada publik terutama mahasiswa, menambah interaksi, dan sarana	- Mengembangkan potensi terutama dalam divisi ilustrasi untuk dapat berkomunikasi dan berkarya secara

	sesama anggota. - Menjadi sarana untuk bertemu, berkenalan, menambah kegiatan.	sosialisasi.	langsung dengan publik meningkatkan kepercayaan diri untuk tiap anggota. - Menambah KAS IDM
Output Produk	Gambar kolaborasi	Gambar karakter	Photo strip gambar
Sasaran	Anggota divisi Ilustrasi	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM
Pelaksana	Anggota divisi Ilustrasi	Anggota divisi Ilustrasi	Anggota divisi Ilustrasi
Waktu pelaksanaan	2 Bulan sekali	1 Tahun sekali bersamaan dengan IDM Games, jika memungkinkan 6 bulan sekali	Diutamakan saat Acara besar IDM, jika memungkinkan diadakan tiap acara besar kampus.
Lokasi	Luring, UPI	Luring, UPI	Acara besar IDM/Kampus.
Keuntungan keuangan	-	-	½ Untuk ilustrator ½ KAS IDM
Target Anggota			

2. Program Kerja Utama Departemen Desain Grafis

Nama Proker	ISOLA SWAG (Stylish Wear And Gear)	ISOLAFIT	InstaIDM
Tentang Proker	Membuat <i>merchandise official</i> IDM untuk umum. Penamaan ISOLA berasal dari identitas UKM dan SWAG sebagai singkatan Stylish Wear And Gear, untuk mewakili <i>merch</i> yang dibuat memiliki gaya dan menarik.	Mendesain dan memproduksi tanda pengenal identitas anggota.	Mengelola, mengembangkan, Instagram.

Tujuan dan Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan <i>merchandise</i> yang mencerminkan identitas IDM menguatkan branding - Menambah sumber pendapatan melalui penjualan <i>merchandise</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain dan memproduksi <i>ID card</i>, <i>lanyard</i>, dan seragam untuk semua anggota - Memperkuat branding IDM - Meningkatkan rasa kebersamaan dan mempermudah pengenalan identitas anggota 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola mengembangkan dan menciptakan Desain/Konten yang konsisten dan menarik - Meningkatkan branding - Memudahkan promosi dan meningkatkan keterlibatan audiens melalui desain Feeds yang menarik, Template story dan konten hasil kolaborasi dengan divisi lain. - Mengembangkan Supergrafis
Output Produk	<i>Merch</i>	<i>ID card</i> , <i>lanyard</i> , seragam, etc.	Konten feeds, template story, supergrafis.
Sasaran	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM	Anggota IDM	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM
Pelaksana	Anggota divisi Desain Grafis Dengan runtutan : Desain, Produksi, Promosi, Distribusi	Anggota divisi Desain Grafis Dengan runtutan : Desain, Produksi, Distribusi	Anggota divisi Desain Grafis
Waktu pelaksanaan	1 Periode, dijual dengan sistem PO atau acara besar IDM	2-3 bulan setelah recruitment untuk desain dan produksi	1 Periode
Lokasi	Luring, UPI	Luring, UPI	Media Sosial Instagram
Keuntungan keuangan	KAS IDM	-	-

Nama Proker	BrandFest	IDM Challenge
Tentang Proker	Membranding Acara besar seperti IDM Fest dan BIG Fest	Membuat konten kreatif seluruh anggota IDM dengan tema yang sudah ditentukan, diadakan penilaian dan karya terbaik diberikan penghargaan
Tujuan dan Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Memperkuat branding Acara besar IDM - Meningkatkan visibilitas acara IDM - Menarik lebih banyak audiens 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendorong dan melatih kreativitas melalui kompetensi memacu ide-ide inovatif - Menampilkan kemampuan individu
Output Produk	Poster, spanduk, elemen visual lain	Karya anggota IDM
Sasaran	Publik, Mahasiswa, Anggota IDM/Kepanitiaan acara.	Anggota IDM
Pelaksana	Anggota divisi Desain Grafis	Anggota divisi Desain Grafis
Waktu pelaksanaan	Acara besar IDM	2-3 kali dalam 1 periode
Lokasi	UPI	UPI
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota		

3. Program Kerja Utama Departemen Desain Komik

Nama Proker	Monthly Oneshot	Monthly Comic Strip Series
Tentang Proker	Membuat satu webtoon terdiri dari kumpulan cerita yang tamat di satu chapter. 1 Chapter dikerjakan 1 bulan. Jika anggota banyak, bisa mengerjakan 2 chapter perbulan.	Membuat Comic strip di instagram yang ceritanya relevan dengan tren/isu yang berlangsung. Karakter dalam komik strip dibuat mencerminkan identitas divisi komik.
Tujuan dan Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dengan eksplorasi berbagai genre dan cerita berbeda di setiap bulannya - Mewadahi ide anggota IDM 	Membangun identitas konsisten berupa komik bertema linear
Output Produk	Webtoon	Comic strip series
Sasaran	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM.	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM.
Pelaksana	<p>Anggota divisi Komik</p> <p>Dengan rancangan : Pengumpulan ide, pembagian jobdesk/tim pengerjaan</p>	<p>Anggota divisi Komik</p> <p>Dengan rancangan : Pengumpulan ide, pembagian jobdesk/tim pengerjaan</p>
Waktu pelaksanaan	1 bulan	1 bulan
Lokasi	Webtoon	Instagram
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota	Minimum 10 Anggota tiap sub-divisinya, dibagi dalam 2 kelompok	

Pertanyaan & Saran :

Penanya	Pada	Pertanyaan/Saran	Jawaban
Muhammad Fauzan Aztera	Divisi Ilustrasi	1. Program Gambreng dilaksanakan saat IDM Games, akan diadakan sebelum atau sesudah open recruitment?	1. Tetap diadakan saat IDM Games, panitia merupakan divisi Ilustrasi (keanggotaan lama) dengan audiens mahasiswa/calon anggota ODM. Jika memungkinkan dilaksanakan 2 kali (setiap 6 bulan sekali) dengan audiens Anggota divisi Ilustrasi.
		2. Dalam perencanaan Photobooth akan dilaksanakan di acara besar, apakah memiliki target tidak berapa kali Photobooth diadakan dalam 1 periode? Diadakan sebatas acara IDM saja apa semua acara besar di kampus?	2. Diutamakan saat Acara besar IDM, jika memungkinkan melihat testimoni dan kondisi akan diadakan tiap acara besar kampus agar bisa full menjadi brand dalam IDM..
	Divisi Desain Grafis	1. Ada 5 rancangan proker dari Desain Grafis, yang diutamakan/wajib dilaksanakan yang mana?	1. Yang pasti InstaIDM , untuk manage instagram menjadi lebih interaktif dan konsisten, ISOLA SWAG , karena IDM belum memiliki <i>merch official</i> dan ISOLAFIT , tanda pengenal dibuat setelah requirement, untuk desain akan didiskusikan dengan anggota
		2. Untuk InstaIDM kontennya dari divisi Grafis juga/tidak? Apakah sudah berkomunikasi dengan Videografi? Apakah aman tanpa posisi Social Media Manager?	2. Untuk konten berencana bekerjasama dengan Departemen Sinematik dan Videografi, untuk membuat konten (akan didiskusikan lebih lanjut dengan departemen). Posisi Sosmed Manager sudah aman karena sudah memiliki rencana untuk pembagian pengelolaan

			media sosial.
		3. Target dari ISOLAFIT, dimulai setelah recruit, apakah sudah ada target untuk pengerjaannya? Asset apakah ada kolaborasi dengan divisi lain?	3. 2-3 bulan setelah recruitment untuk desain dan produksi. Asset akan berkolaborasi dengan divisi ilustrasi.
		4. IDM Challenge mau diadakan berapa kali? Peserta hanya anggota divisi apa seluruh anggota IDM?	4. Rencananya diusahakan 1 bulan sekali, namun menyesuaikan dengan kondisi jika ada waktu luang. Semua Anggota IDM harus mengikuti semua.
		Saran : Dilaksanakan 2-3 kali dalam 1 periode	
M. Raihan Firjatullah	Muhammad Fauzan Aztera	Apa mungkin jika dibuat divisi lain khusus untuk menangani produksi divisi Grafis?	Selagi tidak mengganggu jalannya divisi/departemen, tidak perlu membuat divisi baru. Jika mau firza yang menghandle produksi.
		Saran : Produksi dikomunikasikan juga konsultasikan pada firza, sehingga divisi Grafis fokus pada desain	
M. Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyah	Divisi Desain Grafis	Saran : Untuk Instal IDM jika departemen lain sedang tidak sibuk bisa berkolaborasi dengan divisi lain. Lalu bagaimana jika dikolaborasinya dilakukan setelah ada suatu produk/hasil dari departemen lain lalu dikolaborasikan dengan grafis agar tidak ada bentrokan dengan divisi lain.	
Muhammad Fauzan Aztera	Divisi Komik	1. Untuk pelaksanaan apakah dibagi 2 kelompok di webtoon dan di instagram? Untuk pembagian divisi sudah ada strukturnya?	1. Iya dibuat terpisah, namun jika kelompok lain ada yg sedang longgar akan dialihkan ke sub-divisi lain. Sudah ada, <i>Sketch artist, Line art artist, character design, sketch up artist.</i>
		2. Target Anggota? Jika Anggotanya banyak apakah tidak bingung dan bisa mengelola?	2. 20 orang, 10 orang tiap divisi. Jika banyak bisa dialihkan jadi 2 produk episode tiap bulannya.

		3. Pengambilan maskot/karakter yang akan digunakan dalam komik akan bagaimana?	3. Untuk ide dan konsep akan didiskusikan dengan seluruh anggota internal divisi komik. Bisa juga membuka form untuk seluruh Anggota IDm untuk membangun konsep dan ide tiap karakter.
M. Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyah	Divisi Desain Grafis	4. Monthly Oneshoot maksudnya 1 episode tamat webtoonya atau gimana?	4. 1 episode 1 cerita yang tamat, setiap episode memiliki genre dan cerita yang berbeda.

- Departemen Multimedia
Sebagai bagian dari Isola Digital Media, Departemen Multimedia memiliki peran untuk menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk memberdayakan karya mereka dengan berfokus pada 3 Divisi utama: UI/UX, Animasi, dan 3D. UI/UX terdiri dari UX Researcher, UX Writer, UI Designer, UX Designer. Animasi terdiri dari Scriptwriter, Storyboarder, Animator. 3D terdiri dari 3D Modeling, Texturing, Rigging, Baking, Rendering. Dengan Target anggota sebanyak 35-50 orang, dengan tiap divisinya 10-15 orang.

1. Program Kerja Utama Divisi UI/UX

Nama Proker	Pengelolaan dan Pengembangan Website UKM	Monthly UI/UX Design Sprint
Tentang Proker	Pengembangan dan optimasi website IDM, membuat Website interaktif dengan konten yang informatif	Meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman pengguna
Tujuan dan Manfaat	Meningkatkan interaktivitas dan informasi website UKM, memfasilitasi publikasi karya anggota, pembaruan kegiatan, dan komunikasi dengan publik.	Meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman pengguna
Output Produk	Website interaktif, konten informatif	UI/UX assets, web, etc.
Sasaran	Mahasiswa, publik, calon anggota	Semua anggota divisi UI/UX

Pelaksana	Anggota divisi UI/UX	Anggota divisi UI/UX
Waktu pelaksanaan	Bulanan hingga 1 periode	Bulanan hingga 1 periode
Lokasi	Website IDM	Daring/Luring di UPI
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota	Minimum 5 Anggota, diusahakan 7 Anggota	

1.1 Program Kerja Penunjang Divisi UI/UX

Nama Proker	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Study Case UI/UX perorangan - Sesi Sharing Section Mengulas Trend UI/UX - Review dan mengulas hasil project - Workshop Psikologi UX
Tentang Proker	
Tujuan dan Manfaat	
Output Produk	<i>Hard Skill UI/UX</i>
Sasaran	Anggota divisi UI/UX
Pelaksana	Anggota divisi UI/UX
Waktu pelaksanaan	2 Bulan sekali
Lokasi	<i>Course full online, portofolio review dan sharing section jika memungkinkan offline.</i>

2. Program Kerja Utama Divisi Animasi

Nama Proker	Produksi dan Publikasi Animasi Pendek (MBKM)	Monthly Animation Clip
Tentang Proker	Produksi konten animasi singkat, program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dari KEMENDIKBUD	Rencana pengembangan skill anggota animasi dengan mengadakan produksi animasi rutin berdurasi beberapa detik untuk melatih dan menunjang proker yang lebih besar
Tujuan dan Manfaat	Menghasilkan konten animasi berdurasi 1 menit	Mengasah kemampuan animasi melalui proyek mini
Output Produk	Video animasi promosi	Animasi singkat/ <i>Basic Animation</i> . Animasi sosial media

2.1 Program Kerja Penunjang Animasi

Nama Proker	<ul style="list-style-type: none"> - Workshop Teknik dasar animasi 2D penggunaan software Adobe Animate - Review Portofolio : Studi kasus animasi dalam film atau iklan - Workshop tools penting ae (rotate, scale, position) - Workshop bedah motion - Sharing Ilmu Tips And Trick
Tentang Proker	
Tujuan dan Manfaat	
Output Produk	<i>Hard Skill Animasi</i>
Sasaran	Anggota divisi Animasi. Untuk Workshop : Mahasiswa, publik, calon anggota
Pelaksana	Anggota divisi Animasi.
Waktu pelaksanaan	2-3 Minggu sekali dengan evaluasi rutin
Lokasi	Fleksibel

3. Program Kerja Utama Divisi 3D

Nama Proker	Pengembangan Aset 3D untuk Aset Desain dan Animasi	Monthly 3D Art Jam
Tentang Proker	Mengembangkan kualitas dan jumlah aset 3D yang dihasilkan, berintegrasi dengan proyek lain	Menghasilkan dan menampilkan Model 3D tiap bulan
Tujuan dan Manfaat	Mendukung kebutuhan Desain dan Animasi melalui aset 3D	Mengembangkan keterampilan modeling 3D

Output Produk	Aset 3D untuk Desain dan Animasi	Model 3D
Sasaran	Anggota IDM, publik, calon anggota	Semua anggota divisi Animasi
Pelaksana	Anggota IDM	Semua anggota divisi Animasi
Waktu pelaksanaan	6 bulan	Bulanan, 1 pertemuan
Lokasi	Luring, UPI	Daring/Luring di UPI
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota	Minimum 5 Anggota	

3.1 Program Kerja Penunjang 3D

Nama Proker	<ul style="list-style-type: none"> - Make 3D Illustration with Blender for Beginner (Workshop) - Membuat Environment 3D dari Objek sekitar untuk pemula - Quick Sketch and Model 3D Mingguan - Optimasi Asset 3D Untuk Game
Tentang Proker	
Tujuan dan Manfaat	
Output Produk	
Sasaran	Anggota divisi 3D. Untuk 'Make 3D Illustration with Blender for Beginner' : Mahasiswa, publik, calon anggota
Pelaksana	Anggota divisi 3D
Waktu pelaksanaan	Mingguan-Bulanan
Lokasi	Fleksibel

Keterangan :

- 3D tidak akan mengambil proyek besar dahulu, karena masih tahun pertama
- Membuat 3d Motion untuk Marketing divisi 3D IDM dilaksanakan 2-3 Bulanan
- Kebanyakan program kerja akan mengarah pada pembuatan Portofolio yang akan dipamerkan di IDM dan BIG Fest
- Menerima kolaborasi dengan departemen juga divisi lain

4. Program Kerja Utama Departemen Multimedia

Nama Proker	Monthly Creative Showcase	Collaborative Digital Portfolio
Tentang Proker	Menampilkan karya terbaik dari semua divisi kepada publik	Menampilkan karya terbaik Departemen untuk publikasi dan promosi
Tujuan dan Manfaat		
Output Produk	<i>Showcase portfolio</i>	<i>Collaborative portfolio</i>
Sasaran	Mahasiswa, publik, calon anggota	Publik, calon mitra, mahasiswa
Pelaksana	Anggota divisi Multimedia	Anggota divisi Multimedia
Waktu pelaksanaan	3-6 Bulan	12 Bulan
Lokasi	Daring/Luring dengan karya yang diperbarui perbulan	Daring
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota	-	

Pertanyaan & Saran :

Penanya	Pada	Pertanyaan/Saran	Jawaban
Muhammad Fauzan Aztera	Divisi Animasi	1. Jika ada MBKM apakah produksi proker unggulan animasi 'Monthly Animation Clip' akan tetap berjalan atau fokusnya akan dialihkan pada MBKM?	1. Setelah belajar dari pengalaman tahun lalu dengan Proker 'Kirana' yang dirasa programnya terlalu berat dan sempat clash dengan program MBKM. Proker short animation dirasa tidak akan memberatkan anggota, jadi proker akan tetap dilaksanakan namun tidak terlalu intens dan bertujuan untuk meningkatkan skill anggota

		Saran : Jika program MBKM datang berarti akan difokuskan dulu untuk MBKM, namun jika tidak ada MBKM membuat animasi bercerita.	
		2. Target Anggota Animasi?	2. Sekitar 10-15 orang, tuk workflow minimal 5 di masing-masing sub divisi, namun untuk pasca produksi hanya dibutuhkan 2 orang saja, dan 3 orang akan dialihkan ke produksi.
		3. Fokus pada rigging atau inbetween ?	3. Tuk MBKM menyesuaikan dengan brief, sedangkan untuk program penunjang akan dikembangkan keduanya karena baik dari inbetween dan rigging sama-sama diperlukan sesuai kebutuhan.
	Divisi UI/UX	4. Pengembangan website: UI/UX sekarang fokus pada bagian desain, sedangkan bagian developer dan front end itu berbeda, untuk itu apakah akan hiring juga dalam satu tim UI/UX atau mau dilempar ke lain?	4. Untuk tim koding ini belum didiskusikan apakah akan ada yang handle atau tidak, sejauh ini belum ada dan jika ada pun akan meminta bantuan ke tim lain.
		Saran : Jika belum yakin akan ada atau tidak, sebaiknya ganti nama proker menjadi 'Pengembangan UI/UX' bukan Website. Harapannya semoga ada dari divisi UI/UX yang bisa memegang front end, mengubah desain menjadi tampilan website minimal 1 orang.	
		5. Target Anggota minimal UI/UX?	5. Membutuhkan minimal 5 orang, diusahakan memiliki 7 orang.
		6. Untuk rogram kedua, tentang Study case bagaimana?	6. Mencari kasus-kasus yang saat ini sedang ramai, inginnya dilakukan perorang agar lebih maksimal. Jika

			sudah akan terjun langsung Full Team ke lomba
		7. Sistemnya bagaimana jika lomba full team 7 orang, sedangkan UI/UX rata-rata maksimal 3 orang dalam tim, sistemnya apakah akan pecah tim lalu ikut lomba lagi lagi atau bagaimana?	7. Iya akan memilih beberapa orang dalam tim yang memang capable untuk dimajukan dalam lomba.
		8. Pelaksanaan akan dilaksanakan secara online dan offline, namun mana pilihan yang akan diprioritaskan?	8. Memprioritaskan Online.
		9. Konten dari website dari divisi UI/UX juga atau dari departemen lain?	9. Belum terpikirkan, namun ada kemungkinan memilih 1 atau 2 orang untuk konten
		Saran : berkolaborasi dengan orang lain, seperti firza sebagai creative director untuk konten dalam website.	
	Divisi 3D	10. Untuk 3D Modeling proses pelaksanaannya gimana? Apakah full dari anggota 3D sendiri atau bagaimana?	10. Iya dari anggota 3D untuk semua, proker akan di handle oleh anggota
		11. Apakah yakin pelaksanaan 1 bulan sekali?	11. 1 bulan sekali cukup, untuk aset yang dibuat akan digunakan untuk kebutuhan motion
		12. Target Anggota 3D?	12. Minimal 5 orang
		13. Program kerjasama dengan aset untuk feeds, perlu didiskusikan dengan grafis apakah akan aset akan dibuat 3D?	(Dijawab dengan pertanyaan dari Fadli)
		14. Apakah boleh bikin akun instagram 3D sendiri?	14. Boleh jadi memiliki 2 akun, 1 akun khusus portofolio 3D satu lagi konten di instagram IDM.

		15. Maskot ada perubahan atau tidak?	15. Melihat kondisi, karena tahun lalu itu kolaborasi dengan divisi ilustrasi. Namun sejauh ini akan melanjutkan saja menggunakan maskot 3D yang sudah dibuat.
--	--	--------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

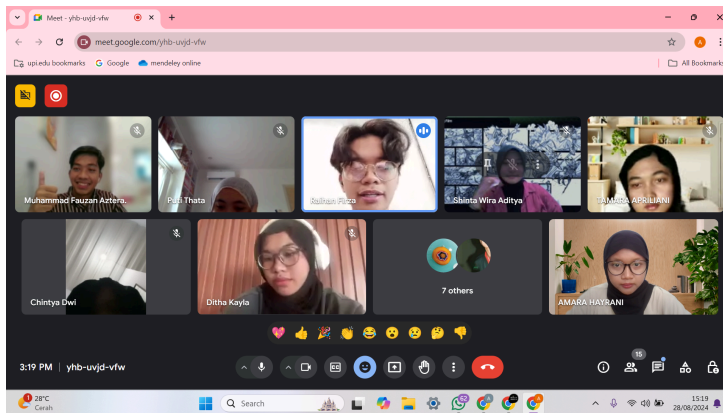
Tambahan :

- Target anggota Divisi Ilustrasi
- Target anggota Divisi Desain Grafis
- Pemaparan departemen Game dan Departemen Sinematografi dan Videografi
- Pembahasan aturan uang kas
- Jadwal open recruitment

Demikian notulen rapat terkait Rapat Perdana Program Kerja Kabinet Kreativa, membahas poin 1-11 dalam pembahasan, pemaparan disampaikan oleh Departemen Desain dan Departemen Multimedia yang dilaksanakan pada 28 Agustus 2024 dilaporkan.

Notulis : Amara Hayrani Himawan (2203500)

Dokumentasi :



First name	Last name	Email	Duration	Time joined	Time exited
Ditha Kayla		dtth*****@***.com	2 hr 24 min	12:55 PM	3:20 PM
FADHLIRRAHMAN		fadh*****@***.com	2 hr 5 min	1:16 PM	3:20 PM
Kincimm		rlfd*****@***.com	2 hr 25 min	12:55 PM	3:20 PM
Muhammad Fauzan Aztera		fauz*****@***.com	1 hr 59 min	1:22 PM	3:20 PM
Putria Rehna Nurani		putr*****@***.com	2 hr 24 min	12:57 PM	3:20 PM
ZAIDAN		zaidanmsdn@upi.edu	2 hr 16 min	12:59 PM	3:20 PM
Peserta_	59_1_Angsum Keni Syifaa	miku*****@***.com	2 hr 24 min	12:56 PM	3:20 PM
Shinta Wira	Aditya	shin*****@***.com	2 hr 16 min	1:04 PM	3:20 PM
Shinta Wira	Aditya	hola*****@***.com	26 min	2:37 PM	3:03 PM
TAMARA	APRILIANI	tamarapri@upi.edu	2 hr 20 min	12:58 PM	3:20 PM
Chintya	Dwi	chin*****@***.com	2 hr 22 min	12:58 PM	3:20 PM
MUHAMMAD	FAWWAZ	azhar1453@upi.edu	1 hr 35 min	1:18 PM	2:55 PM
Raihan	Firza	rlfir*****@***.com	2 hr 22 min	12:59 PM	3:20 PM
TITIVIA	HABSARI	tiabsari@upi.edu	2 hr 18 min	12:57 PM	3:20 PM
AMARA	HAYRANI	amarahayrani@upi.edu	2 hr 26 min	12:54 PM	3:20 PM
MOCHAMMAD	NADHIEF	nadhieffashya@upi.edu	2 hr 17 min	1:00 PM	3:20 PM
Puti	Thata	that*****@***.com	2 hr 21 min	12:59 PM	3:20 PM

A

AMARA HAYRANI (You)
Meeting host

C

Chintya Dwi

D

Ditha Kayla
Meeting host

FADHLIRRAHMAN

Kincimm
Meeting host

Raihan Firza
Meeting host

Shinta Wira Aditya
Meeting host

T

TAMARA APRILIANI

T

TITIVIA HABSARI

Z

ZAIDAN
Meeting host

M

MOCHAMMAD NADHIEF

Muhammad Fauzan Azt...

Peserta_ 59_1_Angsum ...

Puti Thata

Putria Rehna Nurani

Link Recording :

https://drive.google.com/file/d/1lwsZA1h1kEbEkyNMs1SDYaVPN0fXXfsOK/view?usp=drive_link

