

RANCANGAN PROGRAM KERJA ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1. PROGRAM KERJA UTAMA ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1.	Nama Program Kerja	<i>Re-Recruitment</i> Anggota IDM Periode 2023-2024
	Penanggung Jawab	Muhammad Fauzan Aztera & ..
	Waktu	1 - 5 September 2024
	Gambaran Kegiatan	Proses daftar ulang anggota dilakukan melalui formulir pendaftaran dan website IDM. Anggota yang memutuskan untuk tidak melanjutkan akan dianggap mengundurkan diri sebagai anggota aktif IDM. Formasi Departemen diperbarui menjadi 4 Departemen ; Departemen Desain : Divisi Desain Grafis, Ilustrasi, Komik. Departemen Multimedia : Divisi Animasi, Divisi UI/UX, Divisi 3D. Departemen Game : Divisi Game Asset. Departemen Sinematik dan Videografi : Divisi Fotografi, Divisi Videografi.
	Tujuan	Pendataan dan konfirmasi kelanjutan anggota IDM dari periode IDM 2023-2024 sebagai anggota aktif IDM periode 2024-2025.
	Sasaran Kegiatan	Anggota IDM 2019-2023
	Indikator Keberhasilan	Mayoritas anggota periode sebelumnya, memilih untuk melanjutkan sebagai anggota, dan mayoritas yang mengundurkan diri dikarenakan keperluan seperti skripsi, sudah lulus, atau keperluan pribadi.
	Anggaran Kegiatan	-
2.	Nama Program Kerja	<i>Open Recruitment</i>
	Penanggung Jawab	Muhammad Fauzan Aztera & ...
	Waktu	
	Gambaran Kegiatan	Membuka pendaftaran anggota baru dengan informasi yang disebar melalui media sosial, sistem pendaftaran dilakukan melalui website IDM, dan wawancara secara luring. setelah itu dilakukan pemilihan anggota yang diterima dan penempatan jobdesk. Pengumuman diadakan melalui pendaftaran.

	Tujuan	Merekrut anggota baru IDM 2024-2025
	Sasaran Kegiatan	Mahasiswa FPSD UPI
	Indikator Keberhasilan	Informasi pendaftaran dapat terjangkau oleh mahasiswa seluruh Angkatan FPSD UPI, terutama mahasiswa Angkatan 2024-2025, dengan target 50+ Anggota baru yang bergabung.
	Anggaran Kegiatan	-
3.	Nama Program Kerja	IDM GAMES
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024
	Gambaran Kegiatan	IDM Games merupakan sarana pengenalan IDM dengan kegiatan-kegiatan yang terdiri dari Sosialisasi IDM, Gambreng (Gambar Bareng), dan lain-lain. Tujuannya yaitu untuk meluaskan pengenalan IDM di Lingkungan UPI.
	Tujuan	Mewadahi minat bakat anggota IDM melalui kegiatan yang menarik.
	Sasaran Kegiatan	Mahasiswa FPSD UPI, dan Anggota yang memiliki ketertarikan di bidang tersebut.
	Indikator Keberhasilan	Partisipan yang hadir merupakan anggota dari departemen/divisi yang bersangkutan serta dapat meraih partisipan non anggota.
	Anggaran Kegiatan	
4.	Nama Program Kerja	IDM FEST
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2025
	Gambaran Kegiatan	IDM Fest merupakan serangkaian acara kreatif yang mencakup pameran, seminar, dan <i>workshop</i> dengan topik yang relevan dan mendalam. Kegiatan ini dapat menjadi <i>platform</i> untuk pengembangan minat dan bakat <i>soft skill</i> maupun <i>hard skill</i> masyarakat umum, partisipan, terutama pengasahan skill lapangan anggota IDM.
	Tujuan	Ajang aktualisasi, kolaborasi, apresiasi, dan pengenalan IDM kepada masyarakat luas melalui Pameran, Seminar, dan <i>Workshop</i> . Melatih tanggung jawab dan

		kepemimpinan bakal calon pemimpin IDM periode 2025-2026. Melatih anggota untuk bekerja di lapangan secara langsung.
	Sasaran Kegiatan	Masyarakat Umum serta anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	Kegiatan ini mampu mewadahi potensi seluruh anggota IDM. Dapat menarik masyarakat umum dan publik untuk berpartisipasi dalam acara.
	Anggaran Kegiatan	
5.	Nama Program Kerja	B.I.G FEST
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2025
	Gambaran Kegiatan	B.I.G Fest merupakan acara festival kolaborasi unit kegiatan mahasiswa dari berbagai kampus di Bandung. Mengacu pada perkembangan industri kreatif, Unit Kegiatan Mahasiswa Balon Kata Telkom University, Isola Digital Media Universitas Pendidikan Indonesia, dan Genshiken Institut Teknologi Bandung mengadakan kegiatan dengan komponen Pameran, <i>Talkshow</i> , dan Seminar.
	Tujuan	Bentuk kolaborasi dan kerjasama antar UKM Kampus Bandung, mewadahi potensi dan karya-karya anggota tiap UKM, mendorong dan memperkuat komunitas industri kreatif juga masyarakat melalui pameran, <i>talkshow</i> , dan seminar.
	Sasaran Kegiatan	Masyarakat Umum, Anggota dari UKM Isola Digital Media, Balon Kata, Genshiken dan penggiat industri kreatif lainnya.
	Indikator Keberhasilan	Kegiatan ini mampu mewadahi potensi dan karya anggota tiap UKM. Dapat menarik masyarakat umum dan publik untuk berpartisipasi dalam acara dengan target pengunjung yang datang 100-200 pengunjung.
	Anggaran Kegiatan	
6.	Nama Program Kerja	IDM Creative Sharing
	Penanggung Jawab	
	Waktu	

	Gambaran Kegiatan	<i>Creative Sharing</i> merupakan kegiatan diskusi dan tukar ide juga pengetahuan tentang industri kreatif, kegiatan ini juga terdiri dari portofolio <i>review</i> dengan tujuan pengembangan portofolio anggota bersama praktisi/dosen dengan menjamin kebebasan kreativitas anggota dalam menyalurkan ide, bakat, dan potensi yang dimiliki.
	Tujuan	Meningkatkan dan mengembangkan portofolio anggota, wadah diskusi, kritik, saran dan apresiasi karya, ide, bakat, dan potensi anggota.
	Sasaran Kegiatan	Seluruh anggota IDM
	Indikator Keberhasilan	Mengulas beberapa portofolio anggota dan menerima masukan konkret juga rencana tindak lanjut untuk mengembangkan portofolio.
	Anggaran Kegiatan	
7.	Nama Program Kerja	Kunjungan Studio
	Penanggung Jawab	
	Waktu	
	Gambaran Kegiatan	Melakukan kunjungan pada studio-studio yang relevan seperti studio game, animasi, ilustrasi, dsb. untuk melakukan observasi karya yang sedang dikerjakan dan berdiskusi langsung dengan kreator tentang proses kreatif, konsep, teknik, dan inspirasi di balik karya mereka.
	Tujuan	Memahami dan melihat langsung bagaimana praktisi/profesional bekerja, mempelajari teknik, medium, dan alat yang digunakan dalam pembuatan karya seni atau desain. Memfasilitasi pengembangan jaringan dan koneksi profesional, peningkatan motivasi serta inspirasi untuk anggota. Juga sebagai sarana peningkatan eksposur dan promosi studio.
	Sasaran Kegiatan	Seluruh anggota IDM
	Indikator Keberhasilan	Berhasil melobi studio kreatif untuk bekerjasama, partisipasi aktif mereka dalam diskusi dan bertanya. Anggota mendapatkan umpan balik yang positif juga bermanfaat dari kunjungan, serta berhasil mengaplikasikan pengetahuan baru dalam proyek internal. Terjalannya koneksi profesional dan dokumentasi yang baik.

	Anggaran Kegiatan	
8.	Nama Program Kerja	Majalah IDM
	Penanggung Jawab	Muhammad Raihan Firza
	Waktu	1 bulan 1x
	Gambaran Kegiatan	Membuat majalah khusus idm (online dan fisik), majalah diisi dengan tema tertentu misal <ol style="list-style-type: none"> 1. Seri fan art 2. Karya idm 3. Seri event nasional isi majalah bukan hanya teks berita pada majalah konvensional akan tetapi majalah kita riset menjadi sebuah komoditi yang bernilai jual dengan modifikasi bentuk atau dari segi visualisasi.
	Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komoditas penjualan 2. Sarana publikasi 3. Media portofolio dan eksistensi 4. Media eksplorasi
	Sasaran Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota IDM 2. Mahasiswa DKV 3. Mahasiswa FPSD 4. Umum
	Indikator Keberhasilan	1 bulan sekali update majalah
	Anggaran Kegiatan	150.000/bulan

2. PROGRAM KERJA DEPARTEMEN DESAIN ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1.	Nama Program Kerja	Hayu gagambaran
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024
	Gambaran Kegiatan	Akan dilaksanakan selama dua bulan sekali, selama dua bulan sekali tema kolaborasi akan berbeda, sesuai dengan tema yang akan didiskusikan oleh setiap anggota divisi setiap bulannya.
	Tujuan	Untuk menambah keseruan dalam berkarya, memanfaatkan kolaborasi ide dan menambah interaksi sesama anggota selama periode IDM berlanjut.
	Sasaran Kegiatan	Anggota divisi Ilustrasi

	Indikator Keberhasilan	Berhasil merangkul anggota IDM terutama divisi ilustrasi dalam kegiatan gambar bersama.
	Anggaran Kegiatan	
2.	Nama Program Kerja	IDM GAMES: Gambreng (Gambar Bareng)
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024
	Gambaran Kegiatan	Akan diselenggarakan di sekitar UPI dengan menggambar objek yang ada di sekitar UPI menjadi hidup atau sesuai dengan karakter yang diinginkan para partisipan.
	Tujuan	Untuk menarik minat atau mempromosikan IDM kepada orang-orang dan menambah experience selama kegiatan tersebut berlanjut.
	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM
	Indikator Keberhasilan	Berhasil merangkul publik untuk mengikuti IDM, mempromosikan IDM pada publik.
	Anggaran Kegiatan	
3.	Nama Program Kerja	Photobooth Gambar by IDM
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025
	Gambaran Kegiatan	Membuat Photobooth strip dibuat dengan teknik menggambar tangan bukan berupa foto.
	Tujuan	Untuk mengembangkan potensi anggota IDM terutama dalam divisi ilustrasi untuk dapat berkomunikasi dan bertanya secara langsung dengan publik dan juga untuk meningkatkan kepercayaan diri setiap anggotanya.
	Sasaran Kegiatan	Kegiatan ini diadakan setiap ada event besar IDM
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	
4.	Nama Program Kerja	ISOLA SWAG (Stylish Wear And Gear)
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025

	Gambaran Kegiatan	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.
	Tujuan	Menciptakan <i>merchandise</i> yang mencerminkan identitas IDM menguatkan branding. Menambah sumber pendapatan melalui penjualan <i>merchandise</i>
	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM
	Indikator Keberhasilan	Berhasil membuat <i>merchandise</i> IDM dan menjual juga mendistribusikan pada publik.
	Anggaran Kegiatan	
5.	Nama Program Kerja	Isola Fit
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025
	Gambaran Kegiatan	Mendesain dan memproduksi tanda pengenalan identitas anggota.
	Tujuan	Mendesain dan memproduksi ID card, lanyard, dan seragam untuk semua anggota. Memperkuat branding IDM. Meningkatkan rasa kebersamaan dan mempermudah pengenalan identitas anggota
	Sasaran Kegiatan	Seluruh anggota IDM
	Indikator Keberhasilan	Berhasil membuat identitas anggota pada tiap-tiap kegiatan/acara IDM.
	Anggaran Kegiatan	
6.	Nama Program Kerja	InstaIdm
	Penanggung Jawab	
	Waktu	
	Gambaran Kegiatan	Mengelola, mengembangkan dan menciptakan desain atau konten yang konsisten dan menarik pada media sosial IDM.
	Tujuan	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.
	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	
7.	Nama Program Kerja	BrandFest
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025
	Gambaran Kegiatan	Membuat desain branding seperti poster, spanduk, dan elemen visual untuk sosial media IDM.
	Tujuan	Meningkatkan visibilitas acara IDM, agar lebih banyak menarik minat peserta, dan memperkuat identitas IDM.
	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Anggota IDM/Kepanitiaan acara.
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	
8.	Nama Program Kerja	IDM Challenge
	Penanggung Jawab	Per-satu/dua bulan sekali
	Waktu	2024-2025
	Gambaran Kegiatan	Mengadakan challenge dengan tema yang telah ditentukan. Semua anggota IDM diminta untuk membuat sebuah karya yang kemudian akan dinilai, dan karya terbaik akan mendapatkan penghargaan.
	Tujuan	Mendorong dan melatih kreativitas melalui kompetisi kreatif
	Sasaran Kegiatan	Anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	
9.	Nama Program Kerja	Monthly Oneshot
	Penanggung Jawab	
	Waktu	1 Bulan sekali selama 2024-2025

	Gambaran Kegiatan	<p>Pembuatan series komik yang dipublikasi pada Webtoon perbulan. Dalam program ini anggota yang berminat di bidang komik melakukan produksi komik yang berjenis “Oneshot” atau cerita edisi tunggal dengan tema berbeda setiap bulannya. Mekanisme pengerjaan dalam program ini yakni dengan pembagian divisi komik menjadi beberapa kelompok kolaboratif seperti sketch-line art artist, Background Sketchup Artist, Base colour artist, Rendering-shading artist, layouter, dll.</p> <p>Mekanisme pengumpulan ide akan dilakukan dengan brainstorming terjadwal melalui sesi mingguan yang penentuannya akan dilakukan berdasarkan voting terbuka untuk anggota divisi komik.</p>
	Tujuan	Pembuatan Monthly Oneshot ini bertujuan untuk eksplorasi berbagai genre dan cerita serta membuka ruang bagi para anggota untuk mengekspresikan ide dan kreativitas.
	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	
10.	Nama Program Kerja	Monthly Comic Strip
	Penanggung Jawab	
	Waktu	1 Bulan sekali selama 2024-2025
	Gambaran Kegiatan	<p>Kegiatan ini membutuhkan proses perancangan maskot yang akan digunakan nantinya sebagai identitas dari komik strip yang akan dibuat dengan melibatkan pendapat para anggota IDM dalam pemilihan desain karakter.</p> <p>Komik strip yang akan dibuat bertema linear dengan karakter yang sama serta membahas berbagai tema, misalnya topik yang sedang hangat di sosial media maupun edukasi tentang suatu hal.</p>
	Tujuan	<p>Meningkatkan kuantitas produksi komik di bawah nama IDM dengan menghasilkan komik strip yang dirilis secara rutin serta memperkuat visibilitas komik IDM melalui komik strip yang dapat dipublikasikan di Instagram @Isoladigitalmedia.</p> <p>Meningkatkan topik yang diangkat dapat mengikuti tren sosial, komik strip ini memiliki potensi untuk meningkatkan eksposur media sosial IDM.</p>

	Sasaran Kegiatan	Publik, Mahasiswa, Calon/anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	
	Anggaran Kegiatan	

3. PROGRAM KERJA DEPARTEMEN MULTIMEDIA ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1.	Nama Program Kerja	Pengelolaan dan Pengembangan Website UKM
	Penanggung Jawab	M. Fawwaz Azhar
	Waktu	Bulanan
	Gambaran Kegiatan	Pengembangan dan optimasi website IDM, membuat Website interaktif dengan konten yang informatif.
	Tujuan	Meningkatkan interaktivitas dan informasi website UKM
	Sasaran Kegiatan	Mahasiswa, publik, calon anggota
	Indikator Keberhasilan	Peningkatan traffic website, feedback positif pengguna
	Anggaran Kegiatan	
2.	Nama Program Kerja	Monthly UI/UX Design Sprint
	Penanggung Jawab	M. Fawwaz Azhar
	Waktu	Bulanan
	Gambaran Kegiatan	Meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman pengguna.
	Tujuan	Meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman pengguna
	Sasaran Kegiatan	Semua anggota divisi UI/UX
	Indikator Keberhasilan	Karya desain UI/UX yang dipublikasikan setiap bulan
	Anggaran Kegiatan	
3.	Nama Program Kerja	Produksi dan Publikasi Animasi Pendek (MBKM)
	Penanggung Jawab	Titivia Habsari
	Waktu	3-6 bulan

	Gambaran Kegiatan	Produksi konten animasi singkat, program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dari KEMENDIKBUD.
	Tujuan	Menghasilkan konten animasi berdurasi 1 menit
	Sasaran Kegiatan	Anggota IDM, publik, calon anggota
	Indikator Keberhasilan	Jumlah penayangan animasi, feedback positif, kolaborasi dengan pihak luar
	Anggaran Kegiatan	
4.	Nama Program Kerja	Monthly Animation Clip
	Penanggung Jawab	Titivia Habsari
	Waktu	Bulanan
	Gambaran Kegiatan	Rencana pengembangan skill anggota animasi dengan mengadakan produksi animasi rutin berdurasi beberapa detik untuk melatih dan menunjang proker yang lebih besar.
	Tujuan	Mengasah kemampuan animasi melalui proyek mini
	Sasaran Kegiatan	Semua anggota divisi Animasi
	Indikator Keberhasilan	Klip animasi pendek yang dipublikasikan setiap bulan
	Anggaran Kegiatan	
5.	Nama Program Kerja	Pengembangan Aset 3D untuk Game dan Animasi
	Penanggung Jawab	Fadhlirahman Hilmi
	Waktu	6 bulan
	Gambaran Kegiatan	Mengembangkan kualitas dan jumlah aset 3D yang dihasilkan, berintegrasi dengan proyek lain.
	Tujuan	Mendukung kebutuhan animasi dan game melalui aset 3D
	Sasaran Kegiatan	Divisi Animasi, Game
	Indikator Keberhasilan	Kualitas dan jumlah aset 3D yang dihasilkan, integrasi dengan proyek lain
	Anggaran Kegiatan	
6.	Nama Program Kerja	Monthly 3D Art Jam
	Penanggung Jawab	Fadhlirahman Hilmi

	Waktu	Bulanan
	Gambaran Kegiatan	Menghasilkan dan menampilkan Model 3D tiap bulan.
	Tujuan	Mengembangkan keterampilan modeling 3D
	Sasaran Kegiatan	Semua anggota divisi 3D
	Indikator Keberhasilan	Model 3D yang dihasilkan dan dipamerkan setiap bulan
	Anggaran Kegiatan	
7.	Nama Program Kerja	Monthly Creative Showcase
	Penanggung Jawab	Shinta Wira Aditya
	Waktu	3-6 bulan
	Gambaran Kegiatan	Menampilkan karya terbaik dari semua divisi kepada publik.
	Tujuan	Menampilkan karya terbaik dari semua divisi kepada publik
	Sasaran Kegiatan	Mahasiswa, publik, calon anggota
	Indikator Keberhasilan	Showcase online/offline karya anggota yang diperbarui setiap bulan
	Anggaran Kegiatan	
8.	Nama Program Kerja	Collaborative Digital Portfolio
	Penanggung Jawab	Shinta Wira Aditya
	Waktu	12 Bulan
	Gambaran Kegiatan	Menampilkan karya terbaik Departemen untuk publikasi dan promosi.
	Tujuan	Menampilkan karya terbaik Departemen untuk publikasi dan promosi
	Sasaran Kegiatan	Publik, calon mitra, mahasiswa
	Indikator Keberhasilan	Jumlah kunjungan portfolio, feedback dari audiens, kolaborasi yang terjalin
	Anggaran Kegiatan	

4. PROGRAM KERJA DEPARTEMEN GAME ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1.	Nama Program Kerja	Game Making
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025
	Gambaran Kegiatan	Membuat game oleh anggota Departemen Game yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat anggota departemen. Anggota akan berdiskusi dan merancang game sesuai dengan workflow yang telah disepakati. Dalam proyek akan dibentuk 3 divisi yaitu Pre-Production, Production, Post-Production yang akan bekerja sesuai tugas dan timeline yang disepakati.
	Tujuan	Memperkenalkan game developing kepada anggota yang baru mengenal game developing dan menambah pengalaman anggota Departemen Game agar memiliki karya berupa game.
	Sasaran Kegiatan	Anggota Departemen Game
	Indikator Keberhasilan	Berhasil menciptakan game baik simple maupun kompleks sebagai proses pembangunan pondasi Departemen Game kedepannya. Menambah karya untuk portofolio anggota.
	Anggaran Kegiatan	
2.	Nama Program Kerja	Media Exploration
	Penanggung Jawab	
	Waktu	2024-2025, Frekuensi sesuai kesepakatan anggota.
	Gambaran Kegiatan	Melakukan eksplorasi, diskusi, dan uji coba berbagai media dan jenis game. Kegiatan juga dapat berupa ‘Mabar’, diskusi santai, sharing session. Kegiatan ini bersifat non-formal dan santai.
	Tujuan	Menambah wawasan anggota mengenai game dan sebagai sarana pengenalan dan pendekatan masing-masing anggota.
	Sasaran Kegiatan	Anggota Departemen Game, Anggota IDM.
	Indikator Keberhasilan	Berhasil membuat anggota merasa nyaman untuk menyampaikan pendapat dan mengemukakan ide di lingkup departemen. Berhasil memperdalam ikatan anggota departemen. Berhasil secara tidak langsung menjadi wadah brainstorming.

	Anggaran Kegiatan	
--	-------------------	--

4. PROGRAM KERJA DEPARTEMEN SINEMATIK DAN VIDEOGRAFI ISOLA DIGITAL MEDIA 2024-2025

1.	Nama Program Kerja	Video Profile IDM 2024
	Penanggung Jawab	Sanca Deva
	Waktu	Awal Oktober - Pertengahan Oktober
	Gambaran Kegiatan	Program ini bertujuan untuk memproduksi video profil yang menampilkan identitas dan nilai-nilai Isola Digital Media (IDM). Video ini akan digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk promosi, pemasaran, dan penjangkauan klien. Program ini melibatkan pembuatan video yang menggambarkan visi, misi, kegiatan, dan pencapaian IDM.
	Tujuan	Menciptakan Identitas Visual: Membangun dan memperkuat identitas visual IDM melalui video profil yang profesional dan menarik.
	Sasaran Kegiatan	Seluruh pengurus Kabinet Kreativa IDM 2024/2025
	Indikator Keberhasilan	Video Profile itu sendiri berhasil di produksi sesuai dengan tenggatnya
	Anggaran Kegiatan	
2.	Nama Program Kerja	Faces of IDM 2024
	Penanggung Jawab	Sanca Deva
	Waktu	Pasca Terlaksananya Program Kerja “Video Profile IDM 2024”
	Gambaran Kegiatan	Faces of IDM 2024-2025 adalah program yang akan dilaksanakan di akhir masa jabatan untuk mendokumentasikan seluruh anggota IDM melalui sesi foto berkonsep. Hasilnya akan dipublikasikan di media sosial sebagai penghargaan atas kontribusi mereka selama periode 2024-2025.
	Tujuan	Sebagai bentuk ajang apresiasi atas kontribusi dan Menampilkan anggota secara resmi juga mengabadikan para visual anggota visual yang bernilai bagi setiap anggota

	Sasaran Kegiatan	Seluruh Pengurus atau Anggota IDM Kabinet Kreativa 2024/2025
	Indikator Keberhasilan	Terkumpulnya foto-foto untuk keperluan postingan Instagram IDM 2024/2025
	Anggaran Kegiatan	
3.	Nama Program Kerja	IDM Photography Workshop Series
	Penanggung Jawab	Zaidan
	Waktu	Awal Oktober - Akhir Desember (1-2x diadakan acara workshop)
	Gambaran Kegiatan	IDM Photography Workshop Series adalah program kerja yang menyelenggarakan rangkaian workshop fotografi dengan berbagai topik, mulai dari teknik dasar hingga editing lanjutan.
	Tujuan	Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan fotografi juga pelatihan praktis dan peningkatan kemampuan teknis.
	Sasaran Kegiatan	Umum atau anggota-anggota IDM Kabinet Kreativa
	Indikator Keberhasilan	Acara terlaksana dengan terlampirnya hasil dari pemaparan workshop
	Anggaran Kegiatan	
4.	Nama Program Kerja	IDM Monthly Photo Hunt
	Penanggung Jawab	Zaidan
	Waktu	Bulanan hingga Kabinet Kreativa Demis
	Gambaran Kegiatan	Program yang dirancang untuk mengisi agenda kegiatan yang sudah dimiliki IDM pada kabinet sebelumnya, kita hadirkan kembali untuk keperluan melatih anggota-anggota IDM agar kemahiran dan ketangkasan dalam membidik gambar diasah kembali dengan hadirnya program ini
	Tujuan	Tingkatkan keterampilan dan kreativitas fotografi anggota dan memperluas portofolio dan pengalaman dengan berbagai tema.
	Sasaran Kegiatan	Anggota-anggota departemen Fotografi & Sinematik
	Indikator Keberhasilan	Kegiatan terlaksana dengan terlampirnya hasil dari foto tersebut dilampirkan di postingan Instagram sebagai bentuk bukti arsip

	Anggaran Kegiatan	
5.	Nama Program Kerja	IDM Creative Lens Photo Competition
	Penanggung Jawab	Zaidan
	Waktu	Awal Oktober - Akhir Desember (1x dalam Kabinet Kreativa)
	Gambaran Kegiatan	IDM Creative Lens Photo Competition adalah sebuah program berbentuk kompetisi fotografi yang diadakan oleh Isola Digital Media, yang bertujuan untuk menginspirasi dan meningkatkan kreativitas anggota IDM dan mahasiswa UPI, dan diharapkan bisa menjadi kompetisi yang bergengsi karena memiliki portfolio yang ketat dari para peserta yang turut berpartisipasi
	Tujuan	Meningkatkan kreativitas dan keterampilan fotografi mahasiswa UPI dan pengakuan karya serta pengembangan portofolio.
	Sasaran Kegiatan	Umum
	Indikator Keberhasilan	Kompetisi terlaksana dengan output pengkaryaan yang lebih dikaji dengan baik oleh kurator
	Anggaran Kegiatan	
6.	Nama Program Kerja	Exhibition & Appreciation Event
	Penanggung Jawab	Zaidan
	Waktu	Mengikuti agenda baik dari BIG Fest / IDM Fest
	Gambaran Kegiatan	Sebuah program yang ditujukan untuk ajang berpameran dan unjuk gigi baik dari peserta anggota internal IDM ataupun pihak eksternal, pameran fotografi ini juga dibentuk berdasarkan visi departemen dokumentasi yang bertugas untuk menampilkan hasil karya dari kegiatan dan yang dilakukan oleh Divisi ini.
	Tujuan	Menampilkan Karya Kreatif: Memberikan platform bagi fotografer untuk menampilkan karya mereka dan mendapatkan pengakuan.
	Sasaran Kegiatan	Umum
	Indikator Keberhasilan	Terlaksananya kegiatan tersebut dengan adanya beberapa karya dari peserta yang melakukan <i>submission</i> karya
	Anggaran Kegiatan	

7.	Nama Program Kerja	Behind The Scene On Every Event
	Penanggung Jawab	Kiwarinaya
	Waktu	6 Bulanan - Periode Kabinet Kreativa Demis
	Gambaran Kegiatan	Program ini lebih bertujuan untuk mendokumentasikan acara-acara yang akan diselenggarakan oleh IDM dalam bentuk video reels, yang nantinya akan dipublikasikan ke social media Instagram ataupun tik tok
	Tujuan	Menciptakan Identitas Visual & Branding untuk IDM sendiri mengingat kurangnya bukti berupa dokum acara yang berada di profil social media IDM.
	Sasaran Kegiatan	Umum
	Indikator Keberhasilan	Terdapat beberapa postingan <i>video reels</i> /Tik Tok yang sudah diposting oleh Instagram IDM
	Anggaran Kegiatan	
8.	Nama Program Kerja	One Liner Content for Social Media IDM
	Penanggung Jawab	Kiwarinaya
	Waktu	6 Bulanan - Periode Kabinet Kreativa Demis
	Gambaran Kegiatan	Program yang bertujuan untuk mengisi kekosongan konten jikalau IDM sedang tidak menyelenggarakan acara apapun, divisi videografi akan siap untuk membentuk konten-konten sketsa pendek guna mengaktifkan branding social media IDM itu sendiri, mengingat visi dari Departemen Dokumentasi adalah menyebarluaskan informasi IDM secara masif dengan konten-konten yang akan disajikan oleh IDM
	Tujuan	Menambah engagement untuk profil social media IDM itu sendiri, juga guna mengaktifkan social media IDM agar mendapatkan atensi beberapa pihak untuk melakukan kerja sama dengan pihak IDM baik dari internal ataupun eksternal
	Sasaran Kegiatan	Umum
	Indikator Keberhasilan	Terdapat beberapa postingan <i>video reels</i> /Tik Tok yang sudah diposting oleh Instagram IDM
	Anggaran Kegiatan	

