

Notulen Rapat Kabinet Kreativa

Tanggal : 2 September 2024
 Agenda/Judul Rapat : Rapat Lanjutan Program Kerja Kabinet Kreativa
 Nomor Rapat : IDM/KBN/002
 Daftar Hadir :

No	NAMA	NIM	POSISI	KEHADIRAN
1	Muhammad Fauzan Aztera	2201395	Ketua Umum	Hadir
2	Mochammad Nadhief Fashya Firjatullah Sofiyan	2201841	Wakil Ketua Umum	Hadir
3	Tamara Apriliani	2201004	Bendahara Umum	Hadir
4	Amara Hayrani Himawan	2203500	Sekretaris Umum	Hadir
5	M. Raihan Firjatullah	2203416	Creative Manager	Hadir
6	Ditha Kaila Nuralifiyah	2200243	Ketua Departemen Desain	Hadir
7	Putria Rehna Nurani	2301591	Ketua Divisi Graphic Design	Hadir
8	Angrum Keni Syifaa	2202169	Ketua Divisi Ilustrasi	Hadir
9	Cintya Dwi Cahyani	2203296	Ketua Divisi Komik	Hadir
10	Shinta Wira Aditya	2203144	Ketua Departemen Multimedia	Hadir
11	Muhammad Fawwaz Azhar	2209900	Ketua Divisi UI/UX	Hadir
12	Titivia Habsari	2209215	Ketua Divisi Animasi	Hadir
13	Fadhilirrahman Hilmi	2209186	Ketua Divisi 3D	Hadir
14	Rifda Ferry Risnifa	2204554	Ketua Departemen Desain	Hadir
15	Puti Thalita Mughny	2203012	Ketua Divisi Game Asset	Hadir
16	Mahatma Sanca Deva Setiawan	2203503	Ketua Departemen Sinematik & Fotografi	Hadir
17	Dinanti Kiwarinaya	2310353	Ketua Divisi Fotografi	Hadir
18	Zaidan	2201537	Ketua Divisi Fotografi	Hadir

Pembahasan :

1. Program Kerja Unggulan departemen Game dan Sinematik & Fotografi
2. Rancangan Program Kerja Sinematik & Fotografi
3. Tujuan dan Manfaat Program Kerja
4. Perkiraan waktu pelaksanaan
5. Mekanisme pelaksanaan
6. Sasaran kegiatan
7. Target anggota tiap divisi
8. Rencana jadwal perekrutan
9. Program Kerja Industrialisasi Kreatif Teknologi Grafika
10. Sistem Uang kas
11. Pengajuan SK
12. Target *Recruitment*
13. Penerimaan Anggota (periode) lama
14. Dan lain-lain.

Hasil :

- Departemen Game
 - Departemen game merupakan Departemen baru IDM yang berperan untuk menyediakan ruang bagi mahasiswa yang memiliki minat dan bakat di dunia *game developing*.
 - Struktur departemen Game awalnya hanya Divisi Game Asset dan Divisi Programming, namun akan ditambah dengan Divisi Game Design.
 - Struktur Project akan dibagi menjadi ; Pre Production : Game Design, Concept Art. Production : Game Asset (dipimpin oleh Tata), Game Animation, Programmer. Post Production : Tester, Quality ensurance, Publishing.

1. Program Kerja Utama Departemen Game

Nama Proker	Bikin Game	Media Exploration
Tentang Proker	Membuat Game sesuai dengan kemampuan dan minat dari anggota yang nantinya akan di <i>publish</i> .	Merupakan kegiatan eksplorasi berbagai jenis game dan genre game berupa materi dan diskusi tidak formal seperti sharing.
Tujuan dan Manfaat	Agar anggota mendapat pengalaman bekerja dan menghasilkan Karya di	Memperluas wawasan tentang media game dan menjadi sarana pendekatan dan

	bidang <i>Game Developing</i> .	interaksi terutama untuk para anggota IDM.
Output Produk	1 Game	Sharing Section, Mabar.
Sasaran	Anggota divisi Game, Anggota IDM, Publik, Mahasiswa.	Anggota divisi Game, Anggota IDM <i>as much as possible</i>
Pelaksana	Anggota divisi Game	Anggota Divisi Game
Waktu pelaksanaan	1 Semester atau 1 Periode	
Lokasi	<i>Event/Exhibition</i> IDM	Daring/Luring
Keberlanjutan Proker pada Periode selanjutnya	Program Kerja jangka panjang (Berkelanjutan) hingga periode selanjutnya.	
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota	7 - 10 Anggota (maksimal) 7 = 2 Pre Production, 3 Production, dan 2 Post production 10 = 2 Pre Production, 6 Production, dan 2 Post production	

Tambahan :

- Project Mechanic : Pre Production : Game Design, Concept Art. Production : Game Asset (dipimpin oleh Tata), Game Animation, Programmer. Post Production : Tester, Quality ensurance, Publishing.
- Di Pre Production akan research gamenya, gamenya akan di desain beserta concept art dan cerita-cerita gamenya. Di Production akan ada asset seperti sprite dan animasi (tergantung game butuh/tidak) dan programmer. Lalu di Post Production akan ada tester, dan untuk publishing untuk sekarang masih direncanakan itch.io namun jika ada peluang lain akan dieksplorasi lagi.
- Divisi Game punya 2 plan jika memiliki programmer akan membuat game yang sesuai dengan keinginan (tergantung skill programmer) namun jika tidak memiliki programmer akan membuat board game fisik dengan tujuan agar anggota dapat melatih dan membuat *Game Designing* atau membuat Game dengan RPG maker yang merupakan software membuat game yang mostly semua fitur tidak menggunakan coding (sudah ada template) dan jika ada pun tidak terlalu sulit untuk dipelajari. Contoh Game RPG Maker adalah Omori, Elevator Hitch, dan Your turn to die.

- Ingin memiliki momen *Exhibition* yang menampilkan karya Departemen Game agar karya, skill, dan anggota departemen game mendapat exposure. Waktu pelaksanaan mengikuti Acara besar IDM.
- Collaboration : Sejauh ini hanya kolaborasi dengan departemen dan divisi lain dalam internal IDM. Seperti misalnya divisi komik, ilustrasi. Dan tidak hanya dalam proker doang tapi bisa juga dalam program Media exploration (mabar) dsb.

Pertanyaan & Saran :

Penanya	Pada	Pertanyaan/Saran	Jawaban
Muhammad Fauzan Aztera	Departemen Game	1. Jika tidak ada programmer, akan membuat board game. Board gamenya apakah akan di publikasikan? Atau hanya sekedar membuat saja?	1. Untuk Boardgame agak sulit untuk publish, jadi saat ini menargetkan minimal masuk dalam Exhibition IDM. (Produksi internal IDM).
		2. Untuk target anggota 7-10 orang itu diluar kalian (Rifda & Tata) atau sudah termasuk?	2. Sudah termasuk.
		3. Bila 7 anggota, di bagian Production (mencangkup coding) itu dipegang oleh 3 orang. Apakah memungkinkan?	3. Dirasa memungkinkan, karena konsep game dibuat sesuai kesanggupan anggota.
		4. Untuk program kerja membuat 1 game 1 periode ini akan berkelanjutan hingga periode selanjutnya atau bagaimana? Lalu bagaimana jika idealisme mereka ingin merubah konsep gamenya? Apakah kalian sudah memiliki konsep final?	4. Lebih baik jika dilanjutkan karena pasti anggota IDM dimasa yang akan datang memiliki potensi. Saat ini departemen game memutuskan untuk membuat 1 game yang konsepnya selesai (tamat) di 1 periode, dan konsep game baru disesuaikan pada periode selanjutnya.
		5. Karena dalam sistem post production akan ada sistem penilaian di akhir produksi, ditakutkan tidak ada	5. Nanti akan membuat timeline

		keberlanjutan jika selesai di periode ini.	
--	--	--	--

- Departemen Sinematik & Fotografi
 - Memiliki tagline *"Preserving our past, shaping our future."*
 - Rancangan Program Pembentukan Tim: Anggota yang dikerahkan sesuai dengan keahlian di bidang fotografi atau Fotografi. Dokumentasi Acara: Menangkap foto dan video untuk semua acara IDM. Dukungan Media: Menyediakan layanan media untuk kebutuhan divisi lain.
 - Tujuan: bidang dokumentasi akan siap untuk melakukan merekam, menyimpan, dan mengorganisasi informasi penting. Informasi ini bisa berupa data, catatan, dokumen, gambar, video, untuk keperluan acara yang diadakan oleh IDM.
 - Manfaat: Sebagai bahan bukti bahwasannya IDM telah melakukan berjejaring melalui kegiatan-kegiatan yang akan diadakan oleh IDM.
 - Mekanisme Pelaksanaan Tim dibentuk sesuai dengan peran yang jelas. Dengan cara mengkoordinasikan tiap individu dengan kebutuhan acara yang akan diselenggarakan. Lalu selama acara, tim mendokumentasikan dengan foto dan video.
 - Membuat pengarsipan untuk dokumentasi periode ini dan lebih cenderung langsung terjun pada workflow teknis untuk meningkatkan kualitas sdm.
 -

2. Program Kerja Unggulan Departemen Sinematik & Fotografi

Nama Proker	Video Profile IDM 2024	Faces of IDM 2024
Tentang Proker	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	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.

	menggambarkan visi, misi, kegiatan, dan pencapaian IDM.	
Tujuan dan Manfaat	Menciptakan Identitas Visual: Membangun dan memperkuat identitas visual IDM melalui video profil yang profesional dan menarik. Mengasah kemampuan anggota, membantu anggota terjun langsung untuk mengetahui workflow dalam project.	Sebagai bentuk ajang apresiasi atas kontribusi dan Menampilkan anggota secara resmi juga mengabadikan para visual anggota visual yang bernilai bagi setiap anggota.
Mekanisme	Pembentukan naskah video profile, diskusi perihal eksekusi, lapangan, produksi dan editing, distribusi promosi.	Mengumpulkan setiap anggota untuk melakukan sesi photoshoot, berkolaborasi dengan tim grafis untuk terlaksananya program kerja “Faces of IDM 2024”, lalu eksekusi sesuai dengan rancangan program kerja.
Output Produk	Video Profile/ Video reels/Demo reels IDM	Foto/Dokumentasi dan profil tiap-tiap anggota IDM. (Appreciation post)
Sasaran	Klien eksternal, Publik, Mahasiswa, Anggota IDM.	Publik, Mahasiswa, Anggota IDM.
Pelaksana	Anggota Departemen Sinematik dan Fotografi, Departemen Desain, Departemen Multimedia.	Anggota Departemen Sinematik dan Fotografi.
Waktu pelaksanaan	Digarap secepatnya sebelum tahun baru 2025. Sekitar Awal Oktober - Pertengahan Oktober.	Pasca Terlaksananya Program Kerja “Video Profile IDM 2024
Lokasi	-	-
Keuntungan keuangan	-	-
Target Anggota		

2.1 Program Kerja Utama Divisi Fotografi

Nama Proker	IDM Photography Workshop Series	IDM Photo Service	IDM Monthly Photo Hunt
Tentang Proker	Rangkaian workshop fotografi yang mencakup topik dari	Menyediakan layanan jasa fotografi dan Fotografi untuk berbagai	Kegiatan program kerja dari IDM periode sebelumnya, berkelana

	teknik dasar hingga editing lanjutan.	kebutuhan internal organisasi dan klien eksternal. Layanan ini mencakup dokumentasi acara seperti wisuda, pernikahan, seminar, pelatihan, dan promosi produk.	mencari objek untuk difoto, melatih anggota IDM agar lebih mahir dalam membidik gambar
Tujuan dan Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan fotografi. - Pelatihan praktis dan peningkatan kemampuan teknis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan layanan fotografi di berbagai acara, serta membuka peluang bagi anggota untuk menerapkan keterampilan mereka dalam proyek nyata. - Meningkatkan kualitas visual dan dokumentasi kegiatan serta promosi - Membantu anggota membangun portofolio profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas Anggota - Memperluas portofolio - Membentuk dan merangkul kedekatan anggota
Mekanisme	<ul style="list-style-type: none"> - Mengundang Ahli dari Praktisi Professional - Pendistribusian melalui kanal social media IDM juga mengumumkan kepada peserta. - Menyelenggarakan workshop sesuai dengan tupoksi yang telah dibentuk. - Evaluasi: Kumpulkan feedback. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Permintaan: Terima dan review permintaan layanan - Koordinasi: Rencanakan detail dengan klien. - Pengambilan: pengambilan foto/video. - Pengolahan: Edit dan siapkan materi visual. - Feedback: Kumpulkan umpan balik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tentukan Tema: Umumkan tema bulanan. - Pengambilan Foto: Anggota langsung berpartisipasi. - Pengumpulan: Foto dikumpulkan di akhir bulan. - Publikasi: Unggah ke Instagram IDM.
Output Produk	<i>Wokshop</i> . Pelatihan dan peningkatan kemampuan teknis anggota.	Jasa Video/Fotografi	Kegiatan <i>Hunting</i> foto
Sasaran	Publik, Anggota IDM	Klein eksternal, Publik, Mahasiswa, Anggota IDM.	Anggota IDM, Anggota departemen sinematik & Fotografi

Pelaksana	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi	Anggota departemen sinematik & Fotografi
Waktu pelaksanaan	1-2 kali dalam 1 periode	6 Bulan - 1 periode di acara luar/dalam kampus	Bulanan - 1 periode
Lokasi		Luring -	Luring -
Keuntungan keuangan	-	(masih dikaji kembali)	-

Nama Proker	IDM Creative Lens Competition (Proker Tambahan)	Exhibition & Appreciation Event (Proker Tambahan)
Tentang Proker	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	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 dan Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kreativitas dan keterampilan fotografi mahasiswa UPI. - Pengakuan karya serta pengembangan portofolio 	Menampilkan Karya Kreatif: Memberikan platform bagi fotografer untuk menampilkan karya mereka dan mendapatkan pengakuan.
Mekanisme	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumuman Tema - Pengumpulan Karya: Online submission. - Penjurian: Berdasarkan kreativitas dan teknis. - Pengumuman Pemenang: Diumumkan di IG IDM. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan tema pameran dan lokasi - Seleksi karya - Promosi - Pelaksanaan - Dokumentasi - Penutupan
Output Produk	Kompetisi	Pameran
Sasaran	Publik, Anggota IDM	Anggota IDM
Pelaksana	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi

Waktu pelaksanaan	3 Bulan Sekali	1-2 kali dalam 1 Periode
Lokasi		Luring
Keuntungan keuangan	-	-

Tambahan :

- Untuk IDM Creative Lens Competition masih akan dikaji apakah akan langsung membuat lomba atau mematangkan branding dari lomba, karen ingin membuat lomba yang bergengsi. Atau jika ada acara kompetisi yang diadakan divisi/departemen lain di IDM kompetisi ini dapat digabungkan.
- Masih dipertimbangkan jika eksibisi akan dilaksanakan sendiri atau digabungkan dengan eksibisi/acara besar IDM. Mempertimbangkan kurator ahli.

2.1 Program Kerja Penunjang Divisi Sinematik

Nama Proker	Behind The Scene On Every Event	One Liner Content for Social Media IDM
Tentang Proker	Pendokumentasian acara-acara yang diselenggarakan DM dalam bentuk video reels, yang nantinya akan dipublikasikan ke social media Instagram ataupun tik tok	Mengisi kekosongan konten jikalau IDM sedang tidak menyelenggarakan acara apapun, membuat konten-konten sketsa pendek guna mengaktifkan branding social media IDM
Tujuan dan Manfaat	Menciptakan Identitas Visual & Branding untuk IDM sendiri mengingat kurangnya bukti berupa dokumentasi acara yang berada di profil social media IDM	Menambah engagement untuk profil social media IDM, mengaktifkan social media untuk meningkatkan atensi pihak internal maupun eksternal IDM
Mekanisme	Mendokumentasikan acara menggunakan handphone/kamera dengan hasil tangkapan yang baik agar bisa digunakan dalam format baik horizontal maupun vertikal menyesuaikan kebutuhan dari social media itu sendiri	Mencari konten-konten yang trending dan <i>relateable</i> di social media, menetapkan target audience yang ini dicapai, pembuatan narasi/pesan dalam konten,, produksi & pos-produksi, kaji ulang dan distribusi ke profil social media IDM
Output Produk	Konten media sosial	Konten media sosial
Sasaran	Publik, Mahasiswa, Klien, Anggota IDM	Publik, Mahasiswa, Klien, Anggota IDM
Pelaksana	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi	Anggota divisi Sinematik dan Fotografi

Waktu pelaksanaan	6 Bulan - 1 Periode	6 Bulan - 1 Periode
Lokasi		
Keuntungan keuangan	-	-

Penanya	Pada	Pertanyaan/Saran	Jawaban
Amara Hayrani Himawan	Divisi Fotografi	1. Untuk program kerja IDM Photo Service tentu akan memiliki keuntungan, pembagian keuntungannya akan diberikan pada KAS IDM atau para fotografer?	1. Program kerja lebih baik dikaji ulang, karena memang program kerja yang dipresentasikan masih dalam bentuk kasar. Dalam pembagiannya ahli akan diseleksi terlebih dahulu. Jika sudah meranah pada komersil harus memiliki MOU dan belum terpikirkan teknisnya akan seperti apa.
		Saran (Fauzan) : Secara teknis tentu akan memerlukan MOU untuk pembagian kedua belahihaknya, kemudian untuk besarnya keuntungan atau <i>price list</i> yang diberikan akan dikembalikan pada kesepakatan bersama tiap-tiap divisi.	
		2. Untuk Proker IDM Pho	2. 1-2 kali dan workshopnya akan diadakan sekitar oktober sebelum tahun baru
Muhammad Fauzan Aztera	Departemen Sinematik & Fotografi - Divisi Fotografi	3. Jika dilihat dari rancangan yang sudah ada, divisi fotografi memiliki banyak program kerja. Bisakah jika nanti diurutkan dari program kerja yang diprioritaskan untuk dilaksanakan?	3.
		Saran : IDM Photo Service bisa menjadi wadah yang sangat potensial dan menguntungkan karena bisa langsung melatih skill untuk turun ke lapangan dan menambah portofolio. Untuk sistematis harga atau pembagian akan dibahas bersama dari tiap-tiap divisi yang memang memiliki program kerja komersil.	
		Saran : Untuk Program kerja IDM Creative Lens Competition	

		akan dilaksanakan tiap 3 bulan sekali, namun betul adanya saran Sanca untuk membranding terlebih dahulu kegiatannya lalu diperimbangkan untuk dilanjut atau tidak. Lalu perlombaan nya lebih baik dibuka pada publik. Bagaimana jika begitu?	
		4. Pendekatan IDM itu lebih ke akademik atau teknis? Karena Sanca lebih condong pada teknis, pendekatan akademik dirasa dapat dipelajari dari mata kuliah penunjang tiap-tiap jurusan.	4. IDM lebih condong ke teknis, karena kalau teori sudah cukup sering kita dapat dari kampus. Juga memang dari awal terbentuknya IDM sebagai sarana teman-teman yang bisa terjun langsung ke teknis produksi
		5. Target anggota dari divisi sinematik? Lalu maksud dari 2 Anggota per proker maksudnya bagaimana?	5. Sekitar 7-10 Orang. Dari banyaknya proker diharapkan semuanya bisa berjalan dari 2 divisi, jadi masing-masing diharapkan ada yg <i>handle</i>

3. Anjuran Program kerja dari M. Raihan Firjatullah (Firza) - Creative Manager

- Industrialisasi Kreatif Teknologi Grafika dari IDM

Walau IDM memang bersifat 'Digital Media namun ada baiknya bisa diwujudkan dalam bentuk fisik (aset-aset yang ada) pada komoditas industri, seperti *Zine*, *Mini zine*, *Sticker*, *Poster*, *Keychain*, dsb.

- Proker Menerbitkan Majalah

Kenapa majalah? Karena di kampus lain jika diobservasi kebanyakan kampus lain banyak menerbitkan majalah/mini zine/etc. Baik 1-2 lembar. Dan banyak sekali karya anggota IDM yang dapat dipublikasikan dan dituangkan dalam media cetak tidak hanya di share secara digital saja. Lalu diharapkan bisa menjadi *starting point* untuk membuat majalah fakultas.

Majalah ini merupakan barang bernilai ekonomi, karena kelangkaan publikasi majalah di sekitar UPI majalah IDM ini bisa memiliki nilai jual yang tinggi. Majalah IDM juga bisa menjadi wadah Variasi dan eksplorasi dan saranya publikasi sebagai alat untuk menambah *engagement*. Majalah juga bisa menjadi bagian dari *gift & memory* yang dapat disimpan.

- Sistem :
 1. Menentukan waktu/tempo rilis (misal 1 bulan/1 minggu 1 kali rilis)
 2. Tema majalah
 3. Submission karya, bisa dari teman IDM atau UPI.
 - Keuntungan :
 1. Majalah dijual dengan *production cost* yang dibantu dengan fasilitas kampus (mesin printing milik DKV)
 2. Mengadakan iklan dalam majalah
 3. Memberikan space untuk kreator umum
4. Pembahasan KAS bulanan IDM
- Dari banyaknya acara dan program kerja tentu memerlukan dana, jika hanya mengandalkan dari uang fakultas dirasa kurang efisien. Jadi akan mengadakan aturan uang kas, sebesar Rp. 5000. Uang kas dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan UKM baik dari program kerja IDM atau kegiatan kumpul bersama.
- Mekanisme : Akan menggunakan website yang sudah ada, jika memungkinkan akan menggunakan sistem Qris di dalam website, jika tidak memungkinkan website itu akan berisi lampiran transparansi bukti pembayaran dan penggunaan, peraturan ini akan dikoordinir oleh Tamara selaku bendahara.
5. Pelaksanaan SK IDM, setiap tahun tiap-tiap unit UKM/KEMA harus melakukan pendaftaran ulang keaktifan UKM dengan lampiran BAP, Struktur Anggota, Rancangan Program kerja. Target pengajuan IDM adalah minggu depan, dan membutuhkan rancangan akhir dari program kerja tiap-tiap departemen/divisi. Template akan diberikan oleh Amara, dan teman kadep/kadiv dapat mengisi sesuai program kerja.
6. Target *recruitment* anggota umum, saat ini UKM fakultas yang bertahan di FPSD hanya IDM, sedangkan UKM fakultas yang lain kembali ditarik pada prodi masing-masing. Karena itu dibutuhkan informasi singkat mengenai departemen/divisi yang bisa disebar di fakultas. Membutuhkan bantuan dari departemen desain (Ditha dan Putria) untuk membuat poster dan *caption* informasi tersebut.
7. Penerimaan Anggota (periode) Lama, dibuka sampai tanggal 8 jadi diharapkan bisa lobbying teman-teman yang potensial, seluruh applyer sejauh ini akan diterima semua di pilihan pertama/kedua jika memang dirasa mumpuni dan cocok di bidangnya, namun jika di kedua pilihan tetap kurang akan didiskusikan kembali. Tombol tolak-terima tolong jangan dimainkan karena langsung terhubung dengan email, dan teman-teman diharapkan register ulang untuk pendataan anggota.

Sesi tanya jawab 2 :

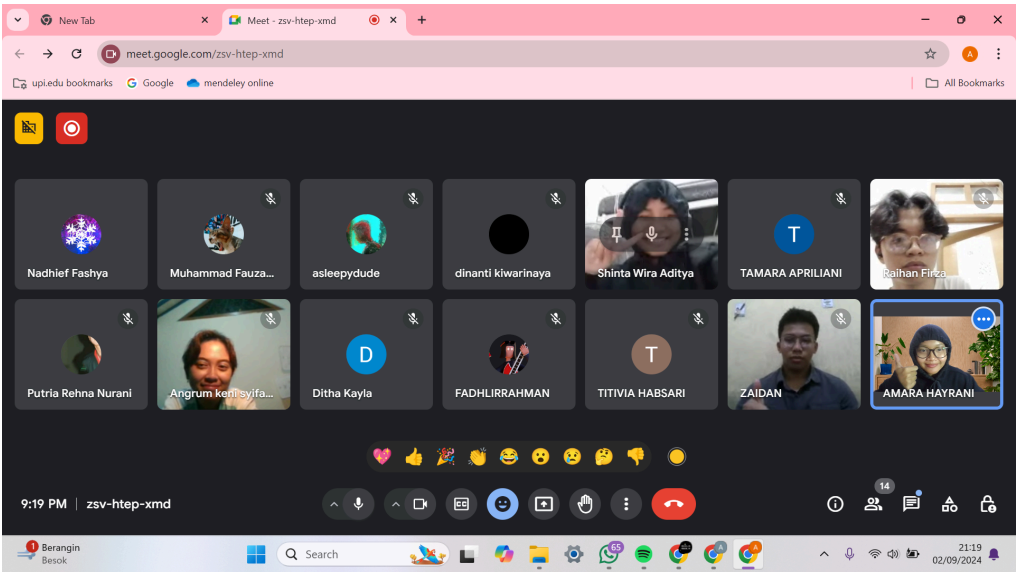
Penanya	Pertanyaan	Jawaban
Titivia Habsari	1. Untuk penerimaan pilihan 1 & 2 konfirmasinya di grup atau bagaimana?	1. Boleh di grup atau konfirmasi berdua dari masing-masing divisi.
Angrum Keni Syifa	2. Jika suka terklik oke di pilihan 1 bagaimana?	2. Jika memang cocok di pilihan 1 langsung terima saja, jika tidak berdiskusi dahulu dengan divisi pilihan kedua

Tambahan : -

Demikian notulen rapat terkait Rapat Perdana Program Kerja Kabinet Kreativa, membahas poin 1-14 dalam pembahasan, pemaparan presentasi program kerja disampaikan oleh Departemen Game, Departemen Sinematik & Fotografi, dan *Creative Manager*. Juga pemaparan tambahan dari Ketua Umum Isola Digital Media yang dilaksanakan pada 2 September 2024 dilaporkan.

Notulis : Amara Hayrani Himawan (2203500)

Dokumentasi :



First name	Last name	Email	Duration	Time joined	Time exited
asleepydude		sanc*****@***.com	1 hr 47 min	7:32 PM	9:20 PM
Ditha Kayla		dith*****@***.com	1 hr 44 min	7:36 PM	9:20 PM
FADHLIRRAHMAN		fadh*****@***.com	1 hr 42 min	7:38 PM	9:19 PM
Kincimm		rifd*****@***.com	1 hr	7:27 PM	8:27 PM
Muhammad Fauzan Aztera.		fauz*****@***.com	1 hr 53 min	7:26 PM	9:20 PM
Putria Rehna Nurani		putr*****@***.com	1 hr 40 min	7:39 PM	9:20 PM
ZAIDAN		zaidanmsdn@upi.edu	1 hr 41 min	7:38 PM	9:19 PM
Shinta Wira	Aditya	hola*****@***.com	1 hr 53 min	7:26 PM	9:20 PM
TAMARA	APRILIANI	tamarapri@upi.edu	1 hr 24 min	7:48 PM	9:20 PM
Angrum keni syifaa	DKV B	hari*****@***.com	48 min	8:32 PM	9:20 PM
CINTYA	DWI	cintyadwicahyani12@upi.edu	1 hr 10 min	7:37 PM	8:47 PM
Nadhief	Fashya	nadh*****@***.com	1 hr 28 min	7:51 PM	9:20 PM
MUHAMMAD	FAWWAZ	azhar1453@upi.edu	32 min	7:56 PM	8:28 PM
Raihan	Firza	rfir****@***.com	35 min	8:44 PM	9:20 PM
TITIVIA	HABSARI	tihabsari@upi.edu	1 hr 50 min	7:29 PM	9:20 PM
AMARA	HAYRANI	amarahayrani@upi.edu	1 hr 54 min	7:26 PM	9:20 PM
dinanti	kiwarinaya	kiwa*****@***.com	1 hr 51 min	7:29 PM	9:20 PM
Puti	Thata	that*****@***.com	1 hr 31 min	7:26 PM	8:58 PM

Link Recording :

<https://drive.google.com/file/d/1HKKyemwlddZzBrpZVozxIA4AjQW0mZv8/view?usp=sharing>