

Bukti Kuesioner UI GreenMetric

Fakultas : Psikologi

Web Address : <https://psikologi.ui.ac.id/greenmetric/>

[6] Pendidikan

[6.14] Jumlah Acara Kebudayaan di Fakultas

No	Kegiatan	Deskripsi
1	Artmosphere: Media Sosial	Media sosial Instagram (@artmosphere.psikoui) merupakan salah satu wadah utama yang digunakan untuk memublikasikan dan mengekspresikan diri bagi mahasiswa Fakultas Psikologi UI. Hal tersebut dikarenakan platform media sosial yang memiliki kemudahan untuk dapat diakses oleh siapa saja. Berdasarkan Polisemi III, sebanyak 125 dari 181 (69,06%) mahasiswa Fakultas Psikologi UI dengan skor rata-rata 4,85 dari 6 merasa terwadahi dalam mengekspresikan dan mengapresiasi karya seni melalui media sosial Artmosphere. Selain itu, sebanyak 123 dari 181 (67,96%) mahasiswa Fakultas Psikologi UI dengan skor rata-rata 4,91 dari 6 merasa teredukasi mengenai seni dan budaya dengan adanya konten-konten pada media sosial Artmosphere.
2	Artmosphere:SelebrasiHariBesarse nidanBudaya(SEBABUD)	Padatahunlalu,DepartemenKreasi, Seni,danBudayaFakultasPsikologiUI telah berhasil menyelenggarakan dua sub-programkerja yang bertujuan untukmerayakan danmenghargai keberagaman seni danbudaya, yaitu Artmosphere: Hari Berbudaya (RiBud) danArtmosphere: PeringatanHari Besar. Namun, dalamrangkameningkatkan efektivitas, tahun ini kedua program tersebut telah digabung menjadi satu entitas yang lebih komprehensif,yaituSelebrasiHariBesarse nidanBudaya(SEBABUD) .Sesuai dengan visi danmisi yang dipegang olehDepartemenKreasi, Seni, dan Budaya,SEBABUDhadirsebagaiwadahuntukmerayakanharibesarse nidan budayadi Indonesiamaupun tingkat internasional.Wadahtersebutdapat membantuuntukmerekatkanrasaberbudayadalamdirimahasiswa Fakultas Psikologi UI. BerdasarkanPolisemi III, 140dari 181 (77,35%)mahasiswa Fakultas Psikologi UI denganskor rata-rata5,08dari 6merasa terwadahi dalam informasi danmedia interaksimengenai peringatanhari besar di IndonesiadenganArtmosphere:PeringatanHari Besar. Selainitu,sebanyak 144dari181(79,56%)mahasiswaFakultasPsikologiUIDenganskor rata-rata 5,16dari 6pesertamerasa teredukasimengenai senidanbudayadengan adanyaArtmosphere:HariBerbudaya
3	Artmosphere:MalamBercerita(Mal Ber)	BerdasarkanPolisemi III, Sebanyak126dari 181 (69,61%)mahasiswaS-1 FakultasPsikologidenganskor rata-rata4,92dari6merasaiklimkeseniandi Fakultas Psikologi UI meningkat melalui pelaksanaanprogramkerjadan

		<p>penuansa dari Departemen KreaSi, Seni, dan Budaya, salah satunya adalah Malam Bercerita. Malam Bercerita (MalBer) merupakan sebuah sub-program kerjanya lahir dari kesadaran akan pentingnya ekspresi kreatif dan apresiasi seni sastra di kalangan mahasiswa. Dengan mengakui bahwa mahasiswa seringkali dihadapkan pada tekanan akademik dan emosional, MalBer hadir sebagai sarana pengungkapan perasaan, pemikiran, dan pengalaman mahasiswa melalui seni sastra. Program kerja ini juga bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada para penulis dan mendorong pengembangan bakat sastra di kalangan mahasiswa.</p>
4	Artmosphere: Jamming	<p>Wadah penyaluran minat dan bakat di bidang seni dan budaya merupakan kebutuhan yang penting bagi Sivitas Akademika Fakultas Psikologi UI. Salah satu inisiatif yang diambil untuk memenuhi kebutuhan ini adalah melalui program Jamming, yang mengundang Sivitas Akademika untuk mengekspresikan minat dan bakat mereka dalam bentuk seni musik, akting, dan tari kepada publik. Berdasarkan Polisemi III, sebanyak 119 dari 181 (65,75%) mahasiswa S-1 Fakultas Psikologi dengan skor rata-rata 4,76 dari 6 merasa wadah ini dapat mengembangkan dan mengeksplorasi minat, bakat, serta potensi di bidang kesenian mereka melalui program-program kerja Departemen KreaSi, Seni, dan Budaya BEM Fakultas Psikologi UI. Selain itu, pentingnya mengekspresikan minat dan bakat ini juga dipahami sebagai aktivitas katarsis bagi Sivitas Akademika, yang membantu mereka untuk melepaskan tekanan yang dihadapi.</p>
5	Pejuang Biru Muda (PBM)	<p>Hasil dari Polisemi I 2023 melaporkan bahwa 194 dari 274 (70,8%) peserta dengan rata-rata 4,91 dari 6 menganggap bahwa pemberian wadah fasilitas berupa pelatihan dan bantuan terkait persiapan lomba terhadap kontingen kesenian sangat penting. Oleh karena itu, Pejuang Biru Muda hadir untuk memfasilitasi seluruh Sivitas Akademika Fakultas Psikologi UI yang ingin menyalurkan minat dan bakat di bidang seni dengan mengikuti perlombaan perihal administrasi dan pelatihan.</p>
6	Psychology in Games (Psygames)	<p>Hasil survei Psygames 2023 menunjukkan sebanyak 87,7% mahasiswa S-1 Fakultas Psikologi merasa kehadiran wadah katarsis melalui kompetisi di bidang kesenian bagi Sivitas Akademika sangat penting. Selain itu, Psygames mendapatkan skor sebesar 4,7 dari 6 sebagai wadah katarsis melalui kompetisi di bidang kesenian bagi Sivitas Akademika. Oleh karena itu, Psychology in Games atau Psygames dibuat dengan harapan untuk memuaskan kebutuhan adanya wadah katarsis di lingkungan Psikologi UI. Selain itu, Psygames dapat memberikan mahasiswa S-1 Fakultas Psikologi UI sebuah wadah untuk</p>

		mengeksplorasi minat bakat dalam olahraga, keilmuan, dan kesenian .
7	Monitor Kelompok Peminatan (Mon KP)	Kelompok Peminatan memegang peranan penting sebagai tempat angensial bagi pengembangan minat dan bakat anggota komunitas akademik secara maksimal. Berdasarkan hasil dari Polisemi I, mayoritas partisipan sebanyak 203 dari 274 (74,09%) dengan nilai rata-rata mencapai 4,98 dari 6, mengakui signifikansi kualitas Kelompok Peminatan dalam menampung dan mengembangkan minat serta bakat. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk melanjutkan program kerja Monitor KP agar dapat terus menjalankan fungsinya yang penting tersebut.
8	Evaluasi Kelayakan Kelompok Peminatan (EKKAP)	Kelompok Peminatan memiliki peran penting sebagai sarana bagi Sivitas Akademika untuk mengembangkan minat dan bakat mereka, yang pada gilirannya meningkatkan prestasi dan partisipasi mereka secara maksimal. Oleh karena itu, penting untuk mendapatkan masukan dari BEM dalam mengevaluasi anggaran dana, visi-misi, struktur organisasi, dan efektivitas program kerja setiap KP, sehingga dapat memastikan kelancaran dan perkembangan yang berkelanjutan.

Deskripsi

Deskripsi kegiatan dapat langsung diakses pada link berikut https://drive.google.com/file/d/1fWDIT21rcE-4SZ3wH1_QsUdnhCO1WqQV/view?usp=drivesdk

Link Bukti Tambahan:

<https://psikologi.ui.ac.id/jumlah-acara-kebudayaan-di-fakultas/>