

STRUKTURAL

STRUKTURAL DIVISI ACARA

STRUKTURAL :

1. Koor :Alvin
2. Wakoor :Rafi
3. Sekretaris dan Dokumentasi Acara :Isaa, Hafis dan Zidan
4. PJ RD :Ikhsan (Gege dan Zidan)
5. PJ Narasumber :Habibi (Bagas dan Aca)
6. PJ Multimedia/PDD : Rizky (Gio, Billy, Zidan)
7. PJ Ice Breaking :Ceisi (Akil)
8. PJ MC :Mahendra (Nizar dan Oliv)
9. PJ Gladi Bersih : Althaf (Razif, Rafi, Awan)
10. PJ Logistik :Nesya
11. PJ DMT :Linda
12. PJ Medis :Zaidan
13. PJ LO dan Evaluasi :Isaa (Zaidan)
14. PJ VIP : Ceisie
15. PJ UKM Fair dan UKM PKKMB : Zidan dan Aqil, Linda

NOTES :Gladi bersih sudah clear dan tidak ada pengulangan

RAPAT DIVISI O

RAPAT PRA DIVISI ACARA

Kofu Cafe

Minggu, 28 Juni 2026

PEMBAHASAN:

- **Perkenalan**

Masing-masing panitia memperkenalkan diri.

- **Masa Persiapan**

Terbagi menjadi tiga persiapan, untuk diri sendiri, divisi, dan koor kurang lebih dua bulan sudah melaksanakan kegiatan tersebut yang dilakukan perminggu. Acara mengikuti pelatihan sebanyak 3x (2x untuk semua, 1x untuk koor). Pelatih untuk acara masih dicari. Pelatihan selama 6 jam di hari jumat, 03 Juli 2026 lokasi berada di FRD, Gedung Bangkit, lantai 2 yang nantinya akan mengundang koor acara tahun 2024 dan 2025. **Divisi acara harus menyusun konsep untuk semua divisi baru setelah itu dikoordinasikan dengan divisi lainnya.**

- **Persiapan**

Pada masa ini sudah tidak ada perbaikan semuanya sudah harus siap.

- **Timeline**

The slide displays a table of activities for the PKKMB (Pre-Kuliah Kerja Massal Berdampak) program. The table has four columns: No, Kegiatan, Tanggal, and Tempat. To the right of the table is a timeline diagram with three numbered stages: 1. Mei - Juli: Persiapan, 2. Agustus: Pra - Event, and 3. September: Pelaksanaan PKKMB Universitas & Fakultas.

No	Kegiatan	Tanggal	Tempat
1	Open Recruitment Panitia PKKMB 2026	20 Februari - 25 Maret 2026	Online
2	Seleksi Tahap 2 Tes Pengetahuan Umum	15 - 18 April 2026	Online
3	Seleksi Tahap 3 Tes Fisik	Sabtu-Minggu, 9 - 10 Mei 2026	Student Center
4	Firstmeet Panitia PKKMB 2026	Senin, 22 Juni 2026	GSG
5	Pembekalan Panitia PKKMB	26 Juni - 3 Juli 2026	GSG & Aula FIT
6	Rapat Persiapan PKKMB	Senin-Jumat, 6 - 24 Juli 2026	GSG
7	Simulasi PKKMB	Senin-Jumat, 27 Juli - 7 Agustus 2026	TUCH
8	Deadline Data Mahasiswa	Senin, 10 Agustus 2026	Online
9	Foto Panitia & Pegawai	Senin-Kamis, 10-13 Agustus 2026	Studio FIK
10	Rapat Persiapan Keseluruhan	Jumat, 14 Agustus 2026	GSG
11	Gladi Kotor	Minggu, 30 Agustus 2026	TUCH
12	Pra PKKMB	Senin, 31 Agustus 2026	GSG VIP A
13	Gladi Bersih	Senin, 31 Agustus 2026	TUCH
14	PKKMB Universitas batch 1 (Selasa)	Sep 1, 2026	TUCH
15	PKKMB Universitas batch 2 (Rabu)	Sep 2, 2026	TUCH
16	PKKMB Universitas batch 3 (Kamis)	Sep 3, 2026	TUCH
17	Pra Student Fair & Gladi Student Fair (Jumat)	Sep 4, 2026	TUCH
18	Student Fair (Sabtu)	Sep 5, 2026	TUCH
19	PKKMB Prodi	07-10 September 2026	Belum d tentukan
20	PKKMB Kelas Internasional*	Sep 11, 2026	Damar
21	Sidang Senat Terbuka	Sep 12, 2026	TUCH

Timeline PKKMB

- 1 Mei - Juli: Persiapan
- 2 Agustus: Pra - Event
- 3 September: Pelaksanaan PKKMB Universitas & Fakultas.

studentaffairs.telkomuniversity.ac.id @kka_univtelkom linktree/kka_univtelkom

Pleno I = Selasa, 14 Juli 2026 dan Jumat, 17 Juli 2026

Diharapkan pleno ini sudah tersusun secara gambaran besar acara dan sudah berkoordinasi dengan divisi lainnya yang nantinya tanggal 15-16 bisa berdiskusi kembali mengenai masukan masukan dari rapat di tanggal 14.

- **Pembagian PJ**

No.	Nama Penanggung Jawab	Posisi/Peran	Jobdesk Utama
1	[Nama Ketua Divisi]	Ketua Divisi Acara	- Mengkoordinasikan seluruh kegiatan Divisi Acara - Menyusun konsep umum dan alur kegiatan
2	[Nama Sekretaris Acara]	Sekretaris Divisi	- Mendokumentasikan rapat dan hasil kerja - Membantu administrasi kebutuhan Divisi Acara
3	[Nama PJ Rundown]	Koordinator Rundown	- Menyusun dan mengatur <i>rundown</i> acara - Memastikan alur waktu kegiatan berjalan sesuai jadwal
4	[Nama PJ Sesi Narasumber]	Koordinator Sesi Narasumber	- Menghubungi dan mengatur narasumber - Membuat TOR dan kebutuhan sesi
5	[Nama PJ Ice Breaking]	Koordinator Ice Breaking & Games	- Mendesain dan memimpin sesi ice breaking - Menyiapkan games interaktif
6	[Nama PJ Multimedia]	Koordinator Multimedia Acara	- Menyusun konten visual dan audio - Menyiapkan video pembuka, lagu, dan efek suara
7	[Nama PJ MC]	Koordinator MC & Pembawa Acara	- Menentukan dan melatih MC - Menyusun skrip pembawa acara untuk setiap sesi
8	[Nama PJ Gladi]	Koordinator Gladi Bersih	- Menyusun jadwal simulasi acara (gladi) - Memastikan semua panitia siap teknis & alur acara
9	[Nama PJ Dokumentasi Acara]	Dokumentasi Internal Acara	- Mendokumentasikan kegiatan khusus Divisi Acara - Mengarsip skrip, rundown, TOR, dsb
10	[Nama Anggota Lainnya]	Anggota Divisi Acara	- Membantu persiapan teknis dan non-teknis - Bertugas fleksibel sesuai kebutuhan acara

● Skema PKKMB

1. Senin, Dimulai dengan PRA PKKMB untuk sistemnya dibahas oleh divisi acara apakah ingin diadakan secara online atau offline dan rangkaian acara di susun oleh divisi acara sendiri.

Hal yang perlu disiapkan (tidak perlu lama lama rangkaian kegiatannya):

- Perkenalan kepanitian seluruh divisi dibuat vidio kurleb 10 menit
 - Penjelasan jadwal, mengenai tempat, waktu, dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan seperti UKM fair kapan dilaksanakan dan dimana, lalu adanya penjelasan rincian tugas, yang dimana akan disampaikan oleh kemahasiswaan.
 - Penjelasan tata tertib oleh dmt, menjelaskan tata tertib maba selama kegiatan yang berlangsung
 - Penjelasan pencegahan penanganan kekerasan oleh tim satgas
 - Sosialisasi kode etik oleh tim satgas
 - Penjelasan tugas mengenai teknisnya oleh evaluasi.
2. Selasa, Rabu, dan Kamis PKKMB (batch 1-3) tidak ada LKMM full dari pagi sampai sore dan berkoordinasi dengan DMT mengenai mobilisasi agar rundown berjalan dengan lancar. Lalu menyusun **1 rundown 1 kegiatan**. Mengenai rundown harus membuat konsep acara dibuat skrip nya terlebih dahulu dan berkoordinasi dengan divisi PDD. Untuk sesi perkenalan di hadapkan lebih singkat dan tidak terlalu lama.
 - Pimpinan masuk, saran -> ada tari merak dibersamai dengan waktu masuknya pimpinan, untuk penarnya bisa dari UKM Embun kemungkinan durasi 10 menit
 - Penyetelan mars, lagu indonesia raya apakah ingin mengundang choir, namun harus berkoordinasi dengan eval mengenai tempat duduk.
 - Doa
 - Sambutan ketua pelaksana
 - Sambutan rektor
 - Pengenalan univ diharapkan melalui drama musikal bukan hanya lewat video
 - Pembukaan sebagai simbolik
 - Pimpinan keluar

- Penyampaian materi warek univ video 10 menit mengenai materinya (80 menit)
 - Penyampaian materi persiapan karir (60 menit) narasumber masih di cari, jika memungkinkan ada tampilan sebelum masuk ke materi karir)
 - Istirahat 2 jam (free time, sholat, makan) sholat di sarankan di parkir GKU air wudhu dari keran yang jalan panjang melalui danau galau yang nonis tetap duduk di tempat masing masing untuk sesi makan masih perlu didiskusikan agar batch selanjutnya tidak menunggu terlalu lama.
 - Penyampaian materi soft skill (120 menit)
 - Penyampaian materi ke 4 (60 menit) (namun masih di cari pembahasan dan narasumber (setiap batch materinya sm namum narasumbernya bisa beda).
3. PRA UKM Fair.
 4. Sabtu (penutupan PKKMB), UKM Fair, tahun lalu bernama student fair yang sekarang diubah menjadi UKM fair, agar ormawa masing masing fakultas diperkenalkan secara langsung oleh fakultas, di tahun ini berfokus dengan ruang lingkup yang luas yaitu UKM agar mahasiswa lebih memiliki banyak waktu untuk mengenali komunitas di luar fakultas masing masing. Tempat masing masing UKM dikoordinasikan dengan UKM nya langsung, seperti UKM panahan bisa menyelenggarakannya di lapangan sendiri. Konsep dari UKM Fair pisah rundown dengan divisi acara yang dimana panitia acara bebas tugas yang nantinya di TUCH juga akan ada penampilan dari masing masing UKM yang nantinya seluruh maba mengikuti kegiatan tersebut. Saran salah satu konsep di UKM Fair, yang disarankan dan masih menjadi pertimbangan, mengumpulkan stampel di kertas
 5. Sidang Senat sudah bukan tugas panitia acara diambil alih oleh PKM.

NOTES:

1. Berharap besar divisi acara memiliki prinsip terhadap acara nya sendiri, dan berpegang teguh terhadap plan yang sudah direncanakan.
2. Tugas untuk maba dibuat oleh divisi evaluasi.
3. Waktu untuk rd sudah disesuaikan oleh kampus namun untuk mulai bisa menjadi pertimbangan.
4. Narasumber dicari oleh kampus secara langsung, namun acara bisa memberikan masukan untuk narasumber.
5. Pengelompokkan maba dilakukan oleh divisi evaluasi.
6. PIC UKM masih belum tau akan berkoordinasi dengan pihak acara atau tidak
7. Membuat satu buku untuk satu maba, yang dimana buku tersebut untuk mencatat materi, mendapatkan ttd LO, dan mendapatkan stempel.
8. DL 4 Juli untuk PIC UKM Fair.
9. Tugas hari H untuk divisi acara, yaitu, timekeeper, runner, korlap
10. Rapat divisi setiap hari Rabu dan Sabtu.
11. Rapat divisi diadakan di adakan melalui discord.

YANG AKAN DILAKUKAN :

- ☐ Mempertimbangkan tema besar yang selaras dengan visi misi telu.

- ☐ Membuat konsep setiap divisi baru setelah itu dikoordinasikan dengan masing masing divisi saat rapat pleno.
- ☒ ~~Membuat struktural internal~~
- ☐ Minta template perizinan rapat kepada mas rinaldi

STRUKTURAL :

1. Koor :Alvin
2. Sekretaris dan Dokumentasi Acara :Isaa, Hafis dan Zidan
3. PJ RD :Salwa (Ikhsan dan Gege)
4. PJ Narasumber :Habibi (Bagas dan Aca)
5. PJ Multimedia/PDD : Rizky (Gio, Billy, Zidan)
6. PJ Ice Breaking :Ceisi (Akil)
7. PJ MC :Mahendra (Nizar dan Oliv)
8. PJ Gladi Bersih : Althaf (Razif, Rafi, Awan)
9. PJ Logistik :Nesya
10. PJ DMT :Linda
11. PJ Medis :Zaidan
12. PJ LO dan Evaluasi :Isaa (Zaidan)

RAPAT DIVISI I

PRA DIVISI I

- Rapat Divisi I
 - Pembuatan tema dengan konsep asta cita dan indonesia emas 2045
 - Memilih satu tema
 - Membuat rangkaian kegiatan Pra PKKMB dan PKKMB (batch 1,2,3)
- Rapat Divisi II
 - Membuat kerangka rangkaian kasar kegiatan PKKMB dari awal dan akhir
 - Pembuatan tugas masing masing PJ
- Rapat Divisi III
 - Baru plottingan tugas divisi lainnya
 - Menyempurnakan detail detail kecil
 - Merencanakan dan mendetailkan dari rundown

Minggu, 04 Juli 2026

Cacuk

- Mempresentasikan hasil rapat koordinator I
- Pembuatan Tema

Diskusi pembuatan tema dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki laki dan perempuan

KELOMPOK PEREMPUAN :

1. Merajut Inovasi Membangun Nusantara dengan Semangat Transformasi
2. Semangat Transformasi Merajut Inovasi Membangun Negeri
3. Teknologi Merajut Bangsa Inovasi Membangun Nusantara
4. Merajut Inovasi Mentransformasi Nusantara
5. Merajut Inovasi Demi Nusantara Yang Bertransformasi
6. Rajut Inovasi, Hidupkan Transformasi, Bangun Nusantara Maju
7. Satu Langkah Untuk Bertumbuh, Bertransformasi Melalui Inovasi
8. Menggerakkan Inovasi, Mewujudkan Transformasi
9. Inovasi Talenta Digital untuk Transformasi Berkelanjutan

Merajut Inovasi : mahasiswa datang dari berbagai latar belakang budaya,suku,dan daerah indonesia. Proses “merajut” berarti menyatukan

KELOMPOK LAKI LAKI :

- TEMA

Membangun Generasi Digital, Menggerakkan Indonesia Emas

TAGLINE

“Berinovasi Bersama, Berdampak untuk Bangsa”

Alasan:

- “Generasi Digital” merepresentasikan transformasi digital, SAFE AI, dan semangat entrepreneurship yang menjadi ciri Telkom University
- “Menggerakkan Indonesia Emas” menghubungkan peran mahasiswa dengan visi nasional Indonesia Emas 2045

- “Asta Cita” tidak dipaksakan masuk ke judul, tetapi menjadi dasar narasi filosofis bahwa mahasiswa adalah penggerak transformasi digital, penguatan SDM, inovasi, dan pembangunan berkelanjutan yang menjadi bagian dari agenda pembangunan nasional

- 1. Menguatkan Sinergi :

Membangun kolaborasi antar mahasiswa dan sivitas akademika sebagai fondasi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang solid.

2. Menghadirkan Inovasi:

Mendorong lahirnya ide, karya, dan solusi inovatif berbasis teknologi untuk menjawab tantangan masa depan.

3. Mewujudkan Kebermanfaatan:

Menghasilkan talenta yang mampu memberikan dampak nyata bagi masyarakat dan berkontribusi dalam pembangunan Indonesia menuju 2045.

- Tema besar:

Menggerakkan Sinergi Teknologi dan Kreativitas Global dalam Mengakselerasi Perubahan Berkelanjutan.

Tagline:

"Sinergi Global, Akselerasi Perubahan!"

Makna dan Filosofi:

- Menggerakkan: Merupakan sebuah seruan aksi nyata bagi mahasiswa baru agar tidak menjadi penonton pasif, melainkan menjadi motor penggerak awal yang aktif, adaptif, dan penuh inisiatif sejak hari pertama menapakkan kaki di dunia perkuliahan.
- Sinergi Teknologi: Mencerminkan identitas utama lingkungan akademis yang berbasis pada penguasaan teknologi. Sinergi ini menekankan bahwa kolaborasi antar-disiplin ilmu digital adalah kunci utama untuk melahirkan inovasi yang efisien dan tepat guna.
- Kreativitas Global: Menunjukkan bahwa mahasiswa baru dituntut untuk memiliki pola pikir yang luas, kreatif, dan berwawasan internasional (world class). Inovasi yang diciptakan tidak hanya menyelesaikan masalah lokal, tetapi juga mampu bersaing di kancah global.
- Mengakselerasi Perubahan: Menegaskan peran mahasiswa sebagai agen perubahan (agent of change). Kata "Mengakselerasi" membawa semangat gerak cepat, responsif, dan dinamis dalam mempercepat transformasi positif di berbagai sektor kehidupan masyarakat.
- Berkelanjutan: Menjadi jangkar utama yang mengunci seluruh makna tema. "Berkelanjutan" (sustainable) berarti seluruh pemikiran, teknologi, dan inovasi yang lahir dari kampus ini di rancang untuk jangka panjang, menjaga kelestarian, dan menjadi fondasi kokoh demi kejayaan serta kemandirian bangsa di masa depan.

YANG DI DAPATKAN

- TEMA : Menggerakkan Inovasi, Mewujudkan Transformasi
- TAGLINE : Cerdas Berinovasi, Tangguh Bertransformasi

Tema: Menggerakkan Inovasi, Mewujudkan Transformasi

PKKMB menjadi titik awal mahasiswa untuk membangun identitas sebagai talenta muda yang inovatif, adaptif, kolaboratif, dan berintegritas. Melalui tema ini, mahasiswa diajak untuk:

1. Mengembangkan pola pikir inovatif, dengan melihat tantangan sebagai peluang untuk mencipta solusi.
2. Beradaptasi secara kritis terhadap transformasi digital, bukan sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta dan pengguna yang bertanggung jawab.
3. Membangun kolaborasi dan sinergi, karena persoalan bangsa membutuhkan kerja lintas bidang, lintas budaya, dan lintas generasi.
4. Menghadirkan dampak, melalui riset, organisasi, kewirausahaan, pengabdian masyarakat, maupun aksi sederhana di lingkungan sekitar.
5. Menjaga keberlanjutan, dengan mempertimbangkan dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan dalam setiap keputusan serta inovasi.
6. Menjunjung integritas dan nilai kebangsaan, agar kemajuan yang dibangun tetap berpihak pada kemanusiaan, keadilan, dan persatuan Indonesia.

Inovasi dan Transformasi adalah dua proses yang saling berkaitan dalam membangun perubahan. Inovasi menjadi titik awal: lahirnya gagasan baru, cara pandang kreatif, keberanian mencoba, serta solusi terhadap tantangan yang ada. Sementara itu, transformasi adalah proses ketika gagasan tersebut diterapkan secara konsisten hingga menghasilkan perubahan yang nyata, lebih baik, dan berkelanjutan.

Secara filosofis, inovasi melambangkan semangat untuk tidak berhenti pada kondisi yang sudah ada. Bagi mahasiswa, inovasi berarti rasa ingin tahu, keberanian berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, dan kemauan untuk menciptakan nilai baru—baik melalui teknologi, riset, karya, organisasi, maupun aksi sosial.

Sementara itu, transformasi melambangkan perjalanan pertumbuhan dan perubahan. Bukan sekadar berubah, tetapi berkembang secara sadar menuju versi yang lebih unggul, inklusif, dan berdampak. Dalam konteks mahasiswa, transformasi dapat dimulai dari perubahan diri: dari peserta didik menjadi pembelajar mandiri, dari individu menjadi rekan kolaboratif, serta dari penerima manfaat menjadi pemberi dampak.

Ketika digabungkan, inovasi adalah gagasan yang menggerakkan, sedangkan transformasi adalah perubahan yang diwujudkan. Keduanya menegaskan bahwa mahasiswa tidak hanya diharapkan mampu menciptakan ide, tetapi juga membawa ide tersebut menjadi tindakan, kontribusi, dan dampak nyata bagi kampus, masyarakat, serta Indonesia menuju masa depan yang berkelanjutan.

- Mempresentasikan Rundown Kasar

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MELCqryU298leoBfxM9LBSVI2KLwMASdt7qb0dByOBI/edit?usp=sharing>

- Penambahan PJ untuk Drama Musikal (Titik), PJ UKM Fair, PJ UKM Choir, PJ UKM EMBUN
- YANG SUDAH DILAKUKAN
 - Membuat tema
 - Membuat rundown Pra PKKMB dan PKKMB
 - Mendapatkan PJ UKM FAIR (Zidan) dan PJ UKM PKKMB (Aqil dan Linda)
 - Mendapatkan PJ VIP (ceisie)

- YANG AKAN DILAKUKAN
 -

RAPAT DIVISI II

Kamis, 09 Juli 2026

Cacuk, K02.03.15

- Operator saat pleno I yaitu rizky
- MC Saat pleno I yaitu Althaf
- Tambahan untuk PJ doa dan bendera
- Tema akan diubah dengan acuan baru yaitu *ready to future* dengan acuan, Mahasiswa baru diharapkan menjadi penggerak transformasi sosial dan ekonomi untuk menuju Indonesia Emas 2045. Mendorong mahasiswa untuk berintegritas, kreatif, adaptif, kolaboratif, dan memiliki kepedulian sosial dan didorong untuk menguasai literasi digital dan teknologi guna menghadapi perubahan dunia.
- Narasumber ke 4 sudah tidak ada
- Materi warek ditampilkan hanya berupa video
- Overtime hanya 5 menit
- Saat batch 1 PKKMB, batch 2 quiz, batch 3 foto
- Batch 3 pkkmb, batch 1 quiz, batch 2 foto
- Batch 2 pkkmb, batch 1 foto, batch 3 quiz
- Saat istirahat yang tidak shalat ke feb, yang shalat ke gku
- Untuk nonis akan ada keagamaan sendiri dari UKM.
- Saat shalat dipimpin oleh ukm keagamaan islam
- Mas Aldo yang mempertemukan PIC rundown dan PIC operasional
- Tema sebenarnya sudah pas, namun filosofinya dimasukkan dan di kesinambungkan lagi dengan tema ready to future dan kalau bisa ada kata berdampak
- RD dibuka jam 7.30 karna mengundang pimpinan
- Tampilan drama kabaret dan penyematan digabung tidak perlu dipisah
- Untuk narasumber ke 3 berdurasi 3-4 jam (sudah ada materi yang hiburan dari pihak narasumber) karena sudah tidak ada narasumber ke 4.

PERBAIKAN RUNDOWN

- Hitung waktu untuk opening saat ada penari masuk
- Menyiapkan plan b untuk mengiringi pimpinan masuk (selain tari sambutan)
- Rundown PKKMB
- Dibilang ke operator live streaming saat pembukaan MC
- 07.10-07.30 -> MC naik plus pembukaan
- 07.30-07.40 -> VIP masuk
- (Ide lain untuk drama kabaret) Adanya monolog untuk transisi, ada tulisan 'mau jadi apa' 'apakah aku sudah mampu' karena kampus menjadi tempat singgah untuk masa depan lalu mainkan lighting
- Baru setelah itu munculah monolog, yang dimana setiap langkah nya itu akan ada video dirinya mempersiapkan dia dari PKKMB, karir, magang dll terus video akhirnya wisuda hal ini main di lampu dan di monolognya
- Penayangan video kampus dimasuki ke materi warek dan penayangan video kampus lebih baik langsung dimasukan ke video jd warek tinggal q and a saja dan video nya harus ada interaksi animasi, temanya seakan akan dokumenter
- Jadinya penayangan video kampus, tidak perlu dipisah dengan pengenalan warek

- Materi 2 persiapan karir orang [linked.in](https://www.linkedin.com)
- Materi warek 60 menit
- Minta saran ke embun kita kasih tema, posisi tari seperti apa dengan durasi 10 menit, yang nantinya embun akan membuat tarian tersebut
- 10 menit untuk pengenalan telkom, 40 menit video warek, 10 menit untuk q and a.
- Jika saat warek tidak ada yang bertanya, maka divisi acara mempersiapkan pertanyaan, lalu koordinasikan dengan LO untuk memilih anggota yang bertanya
- Sebelum ishoma, mc naik ke panggung untuk menyampaikan ishoma
- Opsi untuk yang sedang datang bulan apakah ke feb atau stay di tuch
- Yang sedang datang bulan ditandain menggunakan pita
- Saat mobilisasi masuk TUCH tidak ada lagi baris, yang sampai duluan ke TUCH maka langsung masuk ke TUCH
- Ice Breaking di taro setelah ishoma
- Yang datang bulan tetap keluar
- Saat datang bulan perempuan disarankan untuk keputrian

PLENO I

- 06.30 DMT sudah di GSG
- 07.00 Acara sudah di GSG
- 07.30 - 08.00 Open Gate
- 08.00 MC naik, buka acara
- Operator pleno I, Rizky
- MC, Althaf
- Plotingan tempat duduk sudah ada denahnya.

OPREC MC

- Oprec MC tetap ada
- Oprec tanggal 16-19 Juli 2026
- Bikin timeline setelah MC ditentukan

RAPAT DADAKAN

Discord

Senin, 06 Juli 2026

- Penambahan PJ untuk bendera
- Rapat Pleno 1 diambil alih oleh divisi acara dari mc dan kegiatan acara untuk rapat pleno selanjutnya di pegang oleh divisi lain
- Peraturan dari DMT jika sudah selesai harus diterapkan di rapat pleno I
- Setiap rapat pleno di harapkan tidak mengulang progress yang lalu, fokus ke progress selanjutnya
- Plotingan semua divisi ada di acara
- Untuk konsumsi logistik menyiapkan makanan dari luar
- PKKMB maba dengan mala berbeda
- UKM Fair dibahas tanggal 8 sm pak rezi, SC, dan Koor.
- Pembagian almet, di kasih satu hari full
- Saat hari H plotingan tempat duduk seregu
- Tim hero disusun oleh tim acara (konsep, berapa masa, plotingan) dan perlu di briefing
- PDD sudah ada gambaran kasarnya dari acuan asta cita, agar tidak mulai dari nol
- Rundown di guide book yaitu rd global
- Oprec MC sekitar tanggal 16 juli, posternya sudah ada, oprec melalui gform, lalu mengirim video sekitar maksimal 5 menit, tanggal 30 seleksi dari divisi acara terlebih dahulu lalu di filter dan diberikan ke ditmawa, kurang lebih 5-6 mc
- Akan ada TK dengan tahun 2024
- Wakoor Rafi Ahmad Shabani, Teknik Informasi akt 25.

RAPAT DIVISI 10

RAPAT DIVISI 10

Cacuk, KU2.03.15

- Simulasi :rd, mc, opening/symbolis, vip, pj luar, pj dalam (ternyata semua nya datang).
- Yang di foh jadinya pj rd
- Tanggal 5 keputusan terakhir (denah dan lain sebagainya)
- Saat simbolis menekan button apakah bisa digantikan yang berbaur digitalisasi (dipikirkan idenya)
- Semua kebutuhan acara yang berkebutuhan dengan pdd langsung infokan saja
- PJ Simbolis memikirkan tombol button
- Setelah pra ukm fair briefing dengan LO
- Dari pak Ridho kita harus menyiapkan beberapa pertanyaan untuk ukm fair
 - Di TUCH apakah ada kursi atau tidak?
 - Penampilan per UKM berapa menit?
 - Di booth maba akan stay berapa menit?
 - Dimana titik ukm akan di sebar di telkom?
 - Stand kka di tuch apakah jadi?
 - Saat maba keliling booth apakah akan didampingi LO atau tidak?
 - Apakah semua maba akan menyaksikan penampilan di tuch? Jika 70% masuk lalu sisanya 30% akan kemana?
 - Panitia akan mendapatkan fasilitas beam atau tidak?
 - Bagaimana dengan teknis flash quizz?
 - Saat pra ukm fair, pengenalan layanan kemahasiswaan dan closing speech di tempat masing masing atau studio?
 - Backsound dan lighting dari ukm atau pdd?
 - Bagaimana dengan progress an apk? apakah akan jadi digunakan? dan bagaimana jika ada kendala dengan jaringan? bagaimana mitigasinya?
 - Saat di tuch apakah vip akan ada? Dan dimana ruangan? jam brp mereka akan datang? Jika mereka duduk di depan panggung, bagaimana dengan maba yang akan duduk di lantai tuch?
 - Saat UKM fair apakah maba akan mendapatkan konsumsi atau tidak?

RAPAT DIVISI III X PDD

Sabtu, 11 Juli 2026

Cacuk, KU2.03.14

RAPAT DIVISI ACARA X PDD

- Untuk video pengenalan kalau bisa waktunya 20 menit
- Konsep pada teaser akan ada bulatan bulatan yg nantinya bulatan tersebut akan memecah
- Konsep video alumni sama seperti kurang lebih
- Saat monolog, talent nya melakukan transisi dari menjadi maba, mahasiswa, lalu wisuda dan akhirnya muncul alumni
- Saat monolog menggunakan 7 mahasiswa, di sorot satu per satu lalu baru muncul video alumni.
- QnA per warek 7 menit, total QnA 28 menit
- Video pengenalan fakultas total 5 menit
- Video warek konsep videonya seperti wawancara namun ditambah lagi tambahan video di saat wawancara sedang berlangsung yang dimana isi dari video ada animasi animasi.
- Video warek tidak tidak harus 1 warek 10 menit, misal warek 1 berdurasi 8 menit, warek 2 berdurasi 12 menit, dan lain sebagainya.
- Ingatkan Divisi PDD mengenai aset bumper visual (pembuatan bumper sambutan MC, saat pembacaan doa, bumper ketua pelaksana
- PJ Narasumber menanyakan PPT narasumber apakah akan ada PPT yang ditampilkan atau tidak dan template PPT narasumber di design oleh PDD. Kecuali kementerian tidak menggunakan template PPT dari PDD
- Saat masuk ke narasumber menteri tidak ada bumper langsung transisi
- VIP keluar bumper yang ditampilkan sama seperti saat VIP masuk (video video rektor)
- Saat ishome video layanan telu di tampilkan semua atau video sponsor
- PDD membuat lower third
- Saat video warek ada subtitle bahasa indonesia dan inggris
- Saat penutupan mobilisasi adanya bumper penutupan
- Make sure safety briefing yang berisi pintu darurat
- Rundown dijelaskan kapan bumper naik, turun
- PDD meminta aset aset UKM Fair saat UKM performance di TUCH
- Akan ada sound effect saat MC naik karena saat MC berbicara akan ada backsound nya agar tidak terlalu hening.
- Background foto mau seperti apa, yang nantinya, Acara, PDD, DMT akan berkoordinasi.
- Make sure evaluasi apakah akan ada papan kelompok atau tidak, agar bisa di design template nya oleh PDD, lalu design guide book, name tag, headband, koordinasikan kembali mengenai desainnya.
- Lalu konten konten untuk informasi di koordinasikan dengan Eval, Acara, PDD, dan LO

- Alur jalan mobilisasi adanya visual (berupa video atau denah) mengenai alur mobilisasi, dikoordinasikan juga dengan DMT. Bisa juga dikembangkan dari denah.
- Mahasiswa difabel di usahakan tidak perlu dibedakan sendiri, agar semua mahasiswa sama rata kecuali yang mahasiswa menggunakan kursi roda.

RUNDOWN

- QnA per warek 7 menit, total QnA 28 menit karena tadinya 10 menit
- Video pengenalan fakultas total 5 menit
- Video warek konsep videonya seperti wawancara namun ditambah lagi tambahan video di saat wawancara sedang berlangsung yang dimana isi dari video ada animasi animasi.
- Video warek tidak tidak harus 1 warek 10 menit, misal warek 1 berdurasi 8 menit, warek 2 berdurasi 12 menit, dan lain sebagainya

TEMA

- Tema yang dipilih oleh PDD yaitu subtema 3 yaitu, **Wujudkan Inovasi, Hadirkan Transformasi yang Berdampak**

Tagline:

- "Siap Berinovasi, Siap Berdampak, Siap Menghadapi Masa Depan"
- "Siap Berinovasi, Siap Berdampak, Siap Menggapai Masa Depan"
- "Siap Berinovasi, Siap Berdampak, Siap Menuju Masa Depan"
- "Siap Berinovasi, Siap Berdampak, Siap Menyambut Masa Depan"
- "Berkarya Nyata, Berdampak Berkelanjutan"
- "Melangkah Lebih Maju, Berdampak Lebih Luas"
- "Dari Aksi Nyata, Hadirkan Perubahan yang Berdampak"

Filosofi:

Wujudkan adalah harapan agar mahasiswa tidak hanya berhenti pada ide dan wacana, tetapi berani melangkah, mencoba, dan menjadikan gagasan sebagai karya nyata.

Inovasi menjadi bekal yang diharapkan terus diasah mahasiswa, sebagai modal untuk menjawab berbagai tantangan yang akan mereka hadapi di masa depan.

Transformasi adalah tujuan yang ingin dicapai, bahwa mahasiswa diharapkan mampu membawa perubahan yang berarti, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya.

Berdampak menjadi harapan terakhir, bahwa seluruh proses berinovasi dan bertransformasi yang dijalani mahasiswa hendaknya bermuara pada manfaat yang nyata dan berkelanjutan.

Subtema ini menjadi harapan agar mahasiswa berani mewujudkan mimpi menjadi aksi, dan menghadirkan perubahan yang benar-benar berarti.

Radiv III Yang Akan Dibahas

- PPT Pleno

- Susunan materi
- PIC presentasi
- Timeline
- Oprec MC (talent dari UKM)
- Gambaran UKM Fair
- PJ Pleno I (Operator dan MC)
- Pleno 1 tidak ada batasan waktu, per divisi bebas bisa berapa jam saja
- Dress Code divisi acara
- Menjelaskan rundown terbaru

RUNDOWN PKKMB

- Tempat tinggal saat hari H masih menjadi pertimbangan apakah di asrama atau tidak
- Saat main event h-1 tenda untuk shalat sudah harus ada agar panitia yg datang lebih pagi bisa shalat di tenda.
- Tangki air untuk wudhu pak Rezi menyarankan dua, namun ada kemungkinan tangki air kurang sehingga mengusulkan 3 tangki
- Kumpul peserta, 1 batch akan ada 55 regu yang nantinya barisnya hadap-hadapan
- LO memploting berapa orang yang akan menjadi tim hore
- 4.40 - 5.40 untuk tim hore
- Pengecekan barang dilakukan oleh LO dan DMT
- Jam 07.00 SL sudah berada di FIK
- PJ VIP berkoordinasi dengan pihak sekre mengenai waktu untuk SL dari kumpul di FIK sampai menuju TUCH
- Tari kreasi datang dari sisi kanan dan kiri lalu mengiringi SL untuk masuk
- Saat hari pertama SL turun bapak ibu warek tetap stay di panggung untuk mengisi materi
- Ada masukan akan ada marching band saat mengiri SL
- Tidak ada drama kabaret
- Setelah VIP masuk di putar lagu indonesia raya bukan sambutan resmi
- Sebelum SL masuk mc mengarahkan maba untuk berdiri jadi setelah VIP masuk sudah di panggung langsung menyanyikan indonesia raya
- PJ doa sudah termasuk PJ narasumber yang diaman isi doa dibuat oleh PJ narasumber
- Konsep simbolis seperti pembahasan seperti rapat dengan PDD
- SL setelah keluar dari venue sudah di perbolehkan untuk ke FIK
- Saat ishoma akan ada clear area, yang datang bulan dan beribadah meninggalkan TUCH
- Lewat 5 menit setelah ishoma sudah harus mulai
- Narasumber soft skills (ESQ) akan membawa tim yang mengisi materi maupun ice breaking
- Untuk materi 3 sudah sama di setiap batch nya
- Tempat foto KTM akan diinfokan lebih lanjut, sesi foto KTM bukan termasuk rangkaian kegiatan acara.

- Setelah warek selesai ditutup oleh moderator lalu mc mempersilahkan warek untuk keluar dari TUCH, akan ada penambahan waktu 5 menit saat warek keluar.

RUNDOWN PRA PKKMB

- Saat pra blm tau ruangan saat melaksanakan zoom
- PDD akan menyumbang 3 orang
- Saat hari h acara, menjadi koordinator transisi antar rangkaian kegiatan (PJ multimedia)
- Sisanya akan gladi bersih untuk PKKMB yang dimana cek aset saat PRA PKKMB berlangsung lalu setelah itu setelah shalat dzuhur baru gladi bersih
- Pengecekan atribut perlu menjadi pertimbangan apakah akan ditayangkan di live streaming atau tidak.
- Masih menjadi diskusi mengenai absensi yang nantinya 1 ruangan zoom bisa diisi 700 orang
- Satu operator memegang zoom utama yang memegang aset yang nantinya sisa ruangan zoom mengambil dari zoom utama, namun masih menjadi pertimbangan apakah akan live youtube atau zoom
- Saat pleno menjelaskan RD PRA PKKMB dan PKKMB

PLENO 1

1. Tema (filosofi dll)
 - a. Sub tema penjelasannya
 - b. Tagline nya apa
2. Konsep besar
 - a. Kegiatannya ada apa aja (penyebaran informasi di media sosial, penugasan dari evaluasi yang akan disampaikan oleh LO)
 - b. PRA PKKMB (online, tujuan dari kegiatan tersebut)
 - c. PKKMB (tempat Nya dimn, kegiatannya mulai dari jam brp sampai jam brp, ada pemateri siapa aja)
 - d. PRA UKM Fairb (dijelasin PRA UKM fair akan seperti apa)
 - e. UKM Fair (Dijelaskan konsep UKM Fair seperti apa)
 - f. PKKMB Prodi (penjelasan mengenai PKKMB prodi yang nantinya akan diambil alih oleh fakultas karna fakultas tidak memiliki banyak pekerjaan dan hanya beberapa divisi, seperti LO fakultas ini membutuhkan LO, maka LO akan menjadi LO PKKMB Prodi)
 - g. Sidang Senat (jelaskan rangkaian kegiatannya seperti apa, gambaran kegiatannya seperti apa)
3. Rundown
 - a. Bahas RD Pra PKKMB
 - b. Bahas RD PKKMB
 - c. Bahas RD UKM Fair (kalau sudah ada)
4. Penjelasan VIP masuk
5. Penjelasan simbolis
6. Penjelasan materi 1 akan menjelaskan apa

7. Penjelasan materi 2 akan menjelaskan apa
8. Penjelasan ishoma akan seperti apa
9. Penjelasan materi 3 akan seperti apa dan bagaimana
10. Oprec MC talentnya mau diambil dari siapa

NOTES

- Informasi jangan di tahan tahan
- Jelaskan secara detail agar audiens paham
- Diharapkan pleno I dan II diharapkan sudah clear
- Plotingan masing masing divisi saat hari H
- Saran ppt pleno I sampai akhir sama templatnya dan diteruskan di ppt yg sama dan link canva nya di kirim di grup
- Saat hari H memberikan waktu kepada masing masing warek 10 menit bukan total waktu dari warek ngomong

TIMELINE

- Pleno I : 14
- Pleno II : 17 Juli
- Pleno III : 21 Juli
- Pleno IV : 24 Juli
- Simulasi I : 28 Juli
- Simulasi II : 31 Juli
- Simulasi III : 4 Agustus
- Simulasi IV : 7 Agustus
- Simulasi terakhir tanggal 11 Agustus
- Foto panitia 10-13 agustus
- Ambil almet : 22/24 Agustus
- 23-28 Agustus belum bisa gladi bersih karena belum boleh barang masuk
- Barang masuk : 29 Agustus
- Gladi Kotor : 30 Agustus
- Gladi Bersih : 31 Agustus

KENDALA TAHUN LALU MAIN EVENT

- Hari pertama, SL telat sehingga mulainya jam 07.30 dan membuat sosialisasi KTM menjadi singkat, tiap hari PPT SL berbeda di setiap harinya dan untuk koordinasinya melalui sekre
- Hari kedua, MC memperkenalkan warek seharusnya yang memperkenalkan rektor, overtime, timekeeper menyampaikan ke monitor.
- Student Fair, maba hanya merasa kurang durasi waktunya.

Tema: Ready to Future

Ready to Future merupakan tema yang menggambarkan kesiapan mahasiswa baru untuk menjadi generasi inovatif, adaptif, kolaboratif, dan berintegritas dalam menghadapi tantangan masa depan. Melalui semangat belajar, berinovasi, dan berkarya, mahasiswa diharapkan mampu menciptakan perubahan yang memberikan dampak positif bagi bangsa, dunia, serta pembangunan yang berkelanjutan.

PKKMB menjadi titik awal mahasiswa untuk membangun identitas sebagai talenta muda yang inovatif, adaptif, kolaboratif, dan berdampak. Melalui tema ini, mahasiswa diajak untuk:

1. Mengembangkan pola pikir inovatif, dengan melihat tantangan sebagai peluang untuk mencipta solusi.
2. Beradaptasi secara kritis terhadap transformasi digital, bukan sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta dan pengguna yang bertanggung jawab.
3. Membangun kolaborasi dan sinergi, karena persoalan bangsa membutuhkan kerja lintas bidang, lintas budaya, dan lintas generasi.
4. Menghadirkan dampak, melalui riset, organisasi, kewirausahaan, pengabdian masyarakat, maupun aksi sederhana di lingkungan sekitar.
5. Menjaga keberlanjutan, dengan mempertimbangkan dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan dalam setiap keputusan serta inovasi.
6. Menjunjung integritas dan nilai kebangsaan, agar kemajuan yang dibangun tetap berpihak pada kemanusiaan, keadilan, dan persatuan Indonesia.

Subtema 1 - Tumbuh dengan Inovasi, Berdampak bagi Negeri

Tagline: **Tumbuh Berinovasi, Berkarya bagi Negeri**

- "Belajar Berinovasi, Berbakti bagi Negeri"
- "Bertumbuh Bersama, Berkarya Berdampak"
- "Bertumbuh Cerdas, Berdampak Luas"
- "Bertumbuh Bersama, Melangkah Lebih Jauh"
- "Tumbuh Hari Ini, Berdampak untuk Negeri!"

Filosofi:

Tumbuh adalah proses yang tidak pernah berhenti, harapannya mahasiswa terus berkembang sepanjang perjalanan hidupnya, baik sebagai pribadi, sebagai insan akademik, maupun sebagai bagian dari masyarakat.

Inovasi adalah cara berpikir yang diharapkan tertanam dalam diri mahasiswa, mampu melihat masalah sebagai peluang, dan berani menghadirkan gagasan serta solusi baru dalam menjalani kehidupan ke depan.

Berdampak bagi Negeri adalah arah dan tujuan akhir dari pertumbuhan itu sendiri, bahwa apa pun yang dipelajari dan dikembangkan mahasiswa, pada akhirnya harus kembali memberi manfaat nyata bagi bangsa.

Subtema ini menjadi harapan agar mahasiswa tumbuh menjadi pribadi yang tidak berhenti belajar, terus berinovasi, dan senantiasa mengarahkan setiap langkahnya untuk kebaikan negeri.

Subtema 2 - Berinovasi untuk Dunia, Berdampak untuk Semua

Tagline:

- "Berkarya untuk Dunia, Bermanfaat untuk Semua"
- "Bersama Berkarya, Bersama Berdampak"
- "Mencipta Solusi, Menghadirkan Dampak"
- "Berinovasi Tanpa Batas, Berdampak untuk Sesama"

Filosofi:

Berinovasi adalah harapan agar mahasiswa memiliki keberanian untuk berpikir berbeda, menciptakan gagasan baru, dan tidak takut mencoba hal-hal yang belum pernah ada sebelumnya.

Dunia menjadi pengingat bahwa cita-cita dan karya mahasiswa tidak boleh dibatasi oleh ruang yang sempit, melainkan harus berani bermimpi dan berkontribusi hingga ke tingkat yang lebih luas.

Berdampak untuk Semua adalah nilai yang diharapkan tumbuh dalam diri mahasiswa, bahwa setiap inovasi yang dihasilkan sebaiknya membawa manfaat yang bisa dirasakan oleh banyak orang, bukan hanya untuk diri sendiri.

Subtema ini menjadi harapan agar mahasiswa memiliki jiwa yang terbuka terhadap dunia, namun tetap membumi dan peduli pada sesama.

Subtema 3 - Wujudkan Inovasi, Hadirkan Transformasi yang Berdampak

Tagline:

- "Siap Berinovasi, Siap Berdampak, Siap Menggapai Masa Depan"
- "Berkarya Nyata, Berdampak Berkelanjutan"
- "Melangkah Lebih Maju, Berdampak Lebih Luas"
- "Dari Aksi Nyata, Hadirkan Perubahan yang Berdampak"

Filosofi:

Wujudkan adalah harapan agar mahasiswa tidak hanya berhenti pada ide dan wacana, tetapi berani melangkah, mencoba, dan menjadikan gagasan sebagai karya nyata.

Inovasi menjadi bekal yang diharapkan terus diasah mahasiswa, sebagai modal untuk menjawab berbagai tantangan yang akan mereka hadapi di masa depan.

Transformasi adalah tujuan yang ingin dicapai, bahwa mahasiswa diharapkan mampu membawa perubahan yang berarti, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya.

Berdampak menjadi harapan terakhir, bahwa seluruh proses berinovasi dan bertransformasi yang dijalani mahasiswa hendaknya bermuara pada manfaat yang nyata dan berkelanjutan.

Subtema ini menjadi harapan agar mahasiswa berani mewujudkan mimpi menjadi aksi, dan menghadirkan perubahan yang benar-benar berarti.

Filosofi & Makna: INOVASI & BERDAMPAK

Inovasi adalah semangat yang diharapkan tumbuh dalam diri setiap mahasiswa untuk berpikir kreatif, terbuka terhadap perubahan, dan berani menghadirkan gagasan maupun cara baru dalam menghadapi setiap persoalan. Inovasi bukan sekadar menciptakan hal baru, tapi juga kemampuan beradaptasi dan terus berkembang seiring tantangan zaman yang semakin dinamis.

Berdampak adalah muara dari setiap inovasi yang diciptakan, bahwa sebuah gagasan atau karya baru dianggap bermakna ketika ia mampu memberi manfaat nyata, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar. Berdampak menegaskan bahwa proses berpikir dan berkarya tidak boleh berhenti pada diri sendiri, melainkan harus mengalir menjadi kebaikan yang lebih luas.

Ketika **Inovasi** dan **Berdampak** disatukan, keduanya menjadi satu kesatuan makna: bahwa setiap ide, gagasan, dan karya yang lahir dari proses berpikir kreatif mahasiswa hendaknya tidak berhenti sebagai wacana, tetapi tumbuh menjadi aksi nyata yang membawa perubahan dan manfaat bagi banyak pihak.

Inilah yang menjadi benang merah dari ketiga opsi subtema PKKMB 2026, mahasiswa diharapkan tidak hanya siap secara akademik, tapi juga siap **berinovasi** dan **berdampak**, sebagai bekal utama untuk menyongsong masa depan (Ready to Future).

SKEMA OPENING

Seorang siswa SMA terbangun dari mimpi setelah menyaksikan tujuh bintang jatuh yang melintasi langit dan jatuh ke arah tujuh fakultas di Telkom University. Diliputi rasa penasaran, ia mengikuti jejak cahaya tersebut hingga tiba di depan Gedung Rektorat. Di sana, ia tidak menemukan bintang jatuh, melainkan seorang sosok misterius yang mengajaknya memulai sebuah perjalanan.

Perjalanan itu membawanya menjelajahi setiap fakultas di Telkom University. Setiap kali ia tiba di sebuah fakultas, satu sosok baru muncul dan bergabung hingga akhirnya mereka menjadi tujuh orang. Ketujuh sosok tersebut merupakan representasi dari tujuh bintang jatuh yang hadir sebagai simbol tujuh fakultas, menemani sang pemeran utama merasakan hangatnya kehidupan kampus melalui kebersamaan, tawa, dan pengalaman baru.

Namun, sesampainya di Tangga TULT, semuanya berubah. Saat sang pemeran utama menoleh ke belakang, ketujuh sosok itu telah menghilang tanpa jejak. Dengan penuh kebingungan, ia berlari mencari mereka hingga akhirnya berhenti di depan pintu TUCH.

Saat pintu TUCH terbuka, suasana seketika berganti menjadi kemeriahan Hari H PKKMB Telkom University. Ketujuh sosok yang sebelumnya menghilang kini telah berdiri menunggunya sambil membawa bendera fakultas masing-masing, mengajaknya berlari bersama menuju panggung utama. Perjalanan yang bermula dari mimpi tentang tujuh bintang

jatuh akhirnya menjadi simbol awal langkah baru, tempat pertemanan, harapan, dan masa depan bertemu dalam satu perjalanan di Telkom University.



Malam, meteor jatuh ke arah Telkom University



Telent terbangun kaget (Lobby Room is 3)



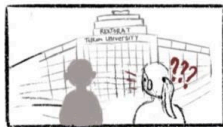
Lihat keluar ada cahaya Meteor



Cut, Telent lari keluar



Led Astronaut



Sampai di depan gedung Telkom tanpa terduga jatuh topi... 'Sudah' hanya hanya ada 1 orang



Ditanyu itu merupakan kakak & tersenyum



(Montage)

Jalan lurus masuk ke area FEB



Saat keluar dari FEB sudah ada 1 orang lagi



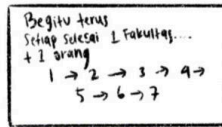
Ditanyu itu langsung ngerti jalan lagi



Maka baris masuk ke area FKS (Bisher)



Keluar, Muncul 1 orang lagi



Begitu terus setiap selesai 1 Fakultas... + 1 orang

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

Setiap fakultas bertambah 1 orang



* LAST Fakultas



Sekarang muncul langsung 7 orang



Maka jalan lurus, dan muncul langsung TUCH



Terdapat zoom in TUCH (Pemeran utama) (Be like sand, maybe)



Da Muncul



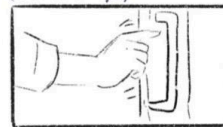
-kasong - 7 (taman) hingg. (Sungai, Ayo)



Da Punc dan baris memutar tangga



Da lihat pintu TUCH (Sudah kabur)



Mendekat dan memegang handle pintu



Tanpa harap



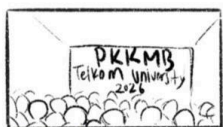
Buka pintu



Group...



BOOM Sound naik



Pada mengantar ke Venue PKMB



Dibuka pintu - terlihat teras Sudah berdiri barisan 'Angin' fakultas



Maka terlihat kerumunan orang dan Sangam Sudah mengagregasi dan beres 'Ayo'



Maka barisan menuju Stage



Direk naik - Logo PKMB muncul

RAPAT DIVISI IV

Senin, 13 Juli 2026

Cacuk, KU2.03.14

- Akan ada materi ke 4 yang akan ada di semua batch.
- Jeans kemeja hitam kerudung hitam sepatu bertali
- Di GSG acara sudah ada jam 07.30, anak acara tidak boleh ada yang telat
- MC pleno I (althaf) dan (ceisie)
- Operator (Rizky)
- Pemegang kendali mic (zidan)

Presentator :

- Alvin (struktur, backup)
- Rafi (tema, subtema)
- Ikhsan (rd pra ukm fair, ukm fair)
- Oprec MC (mahen)

Pilihan Tagline :

- “Tumbuh berinovasi, berkarya bagi negeri”
- “Ciptakan Inovasi, Berdampak Untuk Transformasi”

Rundown :

- Skema 1 UKM Fair : Maba di bebaskan langsung ke UKM atau TUCH
- Skema 2 UKM Fair : Akan ada dua titik, misal batch 1 dan 2 ke TUCH batch 3 akan ke UKM
- Skema 3 UKM Fair : Semua batch ke UKM terlebih dahulu baru nanti siangan ke TUCH untuk menyaksikan guest star

PPT dan NOTES Pleno :

- TOR tidak dibuat oleh divisi acara
- Ice breaking tidak memimpin hanya membuat ice breaking nya saja
- Bagian sidang senat diambil oleh KPM.
- Alumni telkom dihapus
- Foto RD PRA PKKMB diperbarui lagi karena akan ada perbaikan di bagian notes
- Saat menjelaskan Skema UKM Fair dijelaskan kenapa menjadi UKM Fair karna ingin memperkenalkan UKM yang nantinya ormawa di kenalkan melalui PKKMB Prodi
- Tambahkan denah TUCH
- Untuk subtema dijelaskan kembali mengenai asta cita, indonesia emas lalu menurun ke inovasi.
- Saat ada informasi baru, langsung di sampaikan ke divisi yang bertugas
- Saat menjelaskan rundown presentator membayangkan saat hari H
- Persyaratan untuk MC seharusnya 2024-2025
- Saat penjelasan oprec mc, diinformasikan kembali untuk membantu menyebarkan informasi

RAPAT V

Rabu, 15 Juli 2026

Cacuk, KU2.03.14

- Untuk opening pak rezi menyarankan untuk tari perkusi dan lighting dimainkan (ytb :opening anniversary telkom university), lighting baru setelah tari perkusi diiringi dengan sl masuk.
- Untuk closing opsi, diiringi menggunakan sound dan lightning
- Buat panggung kecil
- Disabilitas akan duduk di paling pojok
- Tagline full english
- Untuk UKM fokus di rundown dan konsep
- Meminta kepastian mengenai materi warek
- Materi 2 & 3 masih tentatif
- Menyiapkan aset bumper
- UKM Fair dipangkas waktunya, pokoknya jam 11.30 sudah selesai karna akan ada shalat jumat
- Saat PKKMB penutupan akan dibawa oleh pihak sponsor
- Hiburan saat pkkmb dipangkas menjadi 15 menit agar 5 menit penutupan
- UKM yang akan tampil apakah akan UKM yang sama atau tidak
- Untuk pra pkkmb dan pra ukm fair dilakukan secara online melalui zoom
- Pembagian almet 22, 23, 24 agustus ke LO
- Pleno III pic dan plottingan ukm
- Akan ada konten masing masing divisi, akan ada referensi dari PDD.
- Pleno 2 dan selanjutnya saat ambil makan akan di ambil oleh logistik
- Pleno 2 Istirahat 11.15 masuk 13.15
- Pleno 2 :tema, tagline, rundown terbaru dan PIC hari h
- Pleno 3 :plotingan
- Pleno 4 :kesimpulan
- Doa akan dipimpin oleh pak ridho teks buat oleh acara
- PIC konsum harus make sure total jumlah, waktu untuk bagiin kapan

TEMA

- Tema : Ready For The Futures
- Subtema : Growing Today, Thriving Tomorrow
- Learning Experience: PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Growing Today, Thriving Tomorrow", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: siapa saya sekarang (Growing Today) dan mau jadi apa nanti (Thriving Tomorrow), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.
- *Growing Today* — mahasiswa baru dibimbing untuk mengenali jati diri, memahami ekosistem perguruan tinggi, mengembangkan growth mindset, serta membangun karakter dan resiliensi sebagai fondasi diri.

- *Thriving Tomorrow* — mahasiswa baru dipersiapkan menghadapi dunia karier, memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab, dan berkolaborasi menciptakan dampak nyata bagi masyarakat.
- Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk tumbuh hari ini dan berkembang pesat di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.
-

Tema Yang Dibuat Oleh Acara :

1. Fokus pada Integrasi Kampus ke Industri

Menekankan pada kesiapan mahasiswa baru dalam memetakan transisi dari kehidupan akademik menuju lanskap profesional dan industri masa depan.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Growing Today, Thriving Tomorrow", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana memaksimalkan potensi diri dalam ekosistem kampus saat ini (Growing Today) dan bagaimana mentransformasikannya menjadi daya saing global di masa depan (Thriving Tomorrow), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Growing Today — Mahasiswa baru dibimbing untuk beradaptasi dengan budaya akademik, mengeksplorasi ekosistem digital kampus, serta menanamkan kelincahan berpikir (cognitive flexibility) sebagai fondasi utama seorang pembelajar.

Thriving Tomorrow — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menavigasi ketidakpastian industri global, menguasai kecakapan masa depan (future skills), serta menjadi inovator yang mampu menjawab tantangan zaman secara berkelanjutan.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk menanam akar kompetensi hari ini dan memanen keberhasilan di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

2. Fokus pada Pengembangan Karakter & Dampak Sosial

Menekankan pada aspek pertumbuhan karakter personal, empati sosial, dan bagaimana kolaborasi antar-manusia menciptakan dampaknya bagi masyarakat.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Growing Today, Thriving Tomorrow", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: pembentukan integritas dan karakter diri saat ini (Growing Today)

serta perwujudan kontribusi nyata bagi kemanusiaan di masa depan (Thriving Tomorrow), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Growing Today — Mahasiswa baru dibimbing untuk mengenali kekuatan autentik diri, membangun kecerdasan emosional, serta menumbuhkan resiliensi mental demi membentuk kepribadian yang tangguh dan adaptif.

Thriving Tomorrow — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk berkolaborasi lintas disiplin, memanfaatkan teknologi demi kebaikan sosial, serta menciptakan solusi kreatif atas permasalahan nyata di tengah masyarakat.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk memperkuat esensi kemanusiaan hari ini dan memperluas bentang dampak di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

4. Tema 1: Ready for the Future: "Growing Together, Thriving Forever."

Opsi 1: Pendekatan Kolaborasi Ekosistem & Keberlanjutan Industri

Fokus: Sinergi antarmahasiswa untuk menghadapi lanskap industri yang terus berubah secara konsisten.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Growing Together, Thriving Forever", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana berkolaborasi lintas disiplin sejak dini (Growing Together) dan bagaimana membangun daya saing yang relevan sepanjang masa di era industri (Thriving Forever), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Growing Together — Mahasiswa baru dibimbing untuk melebur dalam ekosistem inovasi kampus, membangun jaringan kolaboratif, serta menyatukan berbagai latar belakang keilmuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru.

Thriving Forever — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menguasai keterampilan masa depan (future skills) dan kelincahan berpikir (agility) agar mampu terus bertahan, memimpin, dan berkembang di tengah disrupsi teknologi yang konstan.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk tumbuh bersama hari ini dan kokoh di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

Opsi 2: Pendekatan Solidaritas Sosial & Dampak Kemanusiaan

Fokus: Menumbuhkan rasa empati kolektif dan warisan nilai kebaikan yang berdampak panjang bagi masyarakat.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Growing Together, Thriving Forever", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana memupuk empati dan kebersamaan saat ini (Growing Together) dan bagaimana mengabadikan kontribusi sosial bagi kemanusiaan (Thriving Forever), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai kesana.

Growing Together — Mahasiswa baru dibimbing untuk menumbuhkan solidaritas, menghargai keberagaman, saling mendukung dalam resiliensi mental, serta membangun karakter inklusif di lingkungan perguruan tinggi.

Thriving Forever — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menjadi agen perubahan yang konsisten menyebarkan dampak positif, menciptakan solusi sosial yang berkelanjutan, serta mendedikasikan ilmunya demi kemaslahatan masyarakat luas.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk bersatu hari ini dan memberi dampak abadi di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

5. Tema 2: Ready for the Future: "Learn Today, Lead Tomorrow."

Opsi 1: Pendekatan Akselerasi Digital & Kepemimpinan Strategis

Fokus: Penguasaan teknologi terkini sebagai modal utama untuk memimpin inovasi di masa depan.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Learn Today, Lead Tomorrow", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana menyerap literasi digital dan teknologi saat ini (Learn Today) dan bagaimana menggunakannya untuk menakhodai arah industri nanti (Lead Tomorrow), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Learn Today — Mahasiswa baru dibimbing untuk menguasai dasar-dasar teknologi, berpikir komputasional, serta memanfaatkan kecerdasan buatan dan data secara kritis sebagai alat belajar utama.

Lead Tomorrow — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk mengambil peran strategis sebagai pengambil keputusan, penggerak transformasi digital, dan inovator yang visioner di berbagai sektor industri global.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk belajar dengan cerdas hari ini dan memimpin arah inovasi di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

Opsi 2: Pendekatan Karakter Pembelajar & Kepemimpinan Empatis

Fokus: Membangun integritas moral diri sebagai fondasi utama sebelum memimpin orang lain dengan bijak.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Learn Today, Lead Tomorrow", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana membangun integritas diri dan rasa ingin tahu saat ini (Learn Today) dan bagaimana membimbing sesama menuju perubahan positif nanti (Lead Tomorrow), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Learn Today — Mahasiswa baru dibimbing untuk mengasah growth mindset, mengenali potensi diri, serta menanamkan komitmen belajar sepanjang hayat (lifelong learning) dengan moralitas yang tinggi.

Lead Tomorrow — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menjadi pemimpin yang melayani (servant leader), mampu merangkul berbagai kelompok, serta menginspirasi masyarakat lewat tindakan yang bertanggung jawab dan solutif.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk menempa diri hari ini dan memandu jalan kebaikan di masa depan — bukan sekadar mengenal

kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

6. Tema 3: Ready for the Future: "Today's Learning, Tomorrow's Impact."

Opsi 1: Pendekatan Eksplorasi Inovatif & Solusi Nyata

Fokus: Proses riset dan praktik akademik yang diarahkan langsung untuk memecahkan masalah nyata di dunia kerja.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Today's Learning, Tomorrow's Impact", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana mengonversi teori di ruang kelas menjadi pemahaman praktis saat ini (Today's Learning) dan bagaimana mengubahnya menjadi solusi bernilai guna bagi industri nanti (Tomorrow's Impact), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai ke sana.

Today's Learning — Mahasiswa baru dibimbing untuk melakukan eksplorasi multidisiplin, berpikir analitis, serta melakukan eksperimentasi berbasis riset untuk menjawab tantangan akademis yang kompleks.

Tomorrow's Impact — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menghasilkan hilirisasi karya, menciptakan lapangan kerja baru, serta mengaplikasikan produk inovasi mereka demi efisiensi dan kemajuan teknologi di masyarakat.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk meneliti dengan tajam hari ini dan menghirirkan solusi nyata di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

Opsi 2: Pendekatan Kesadaran Sosial & Solusi Lingkungan

Fokus: Mengembangkan kepekaan terhadap isu sosial, lingkungan, dan kemanusiaan di sekitar kita.

PKKMB 2026 mengusung tema "Ready for the Future: Today's Learning, Tomorrow's Impact", menghadirkan pengalaman belajar transformatif bagi mahasiswa baru untuk memiliki peta awal perjalanan mereka di TelU: bagaimana menumbuhkan kepekaan terhadap isu-isu krusial di sekeliling kita saat ini (Today's Learning) dan bagaimana mendedikasikan ilmu untuk memulihkan kehidupan sosial serta lingkungan sekitar nanti (Tomorrow's Impact), lengkap dengan arah langkah yang perlu ditempuh untuk sampai kesana.

Today's Learning — Mahasiswa baru dibimbing untuk memahami realitas sosial, dinamika lingkungan, serta tantangan keberlanjutan (sustainability) yang sedang dihadapi oleh masyarakat secara nyata.

Tomorrow's Impact — Mahasiswa baru dipersiapkan untuk menginisiasikan gerakan sosial yang bermakna, menerapkan teknologi yang ramah lingkungan, serta menjadi motor penggerak kelestarian ekosistem dan kesejahteraan komunitas.

Melalui rangkaian pembelajaran ini, PKKMB 2026 mengantarkan mahasiswa baru untuk menyerap realitas hari ini dan menjadi pembawa perubahan yang menyejukkan di masa depan — bukan sekadar mengenal kampus, melainkan sebuah perjalanan yang menyiapkan mereka menjadi pribadi yang ready for the future.

RAPAT DADAKAN II

Jumat, 17 Juli 2026

Cacuk, KU2.03.14

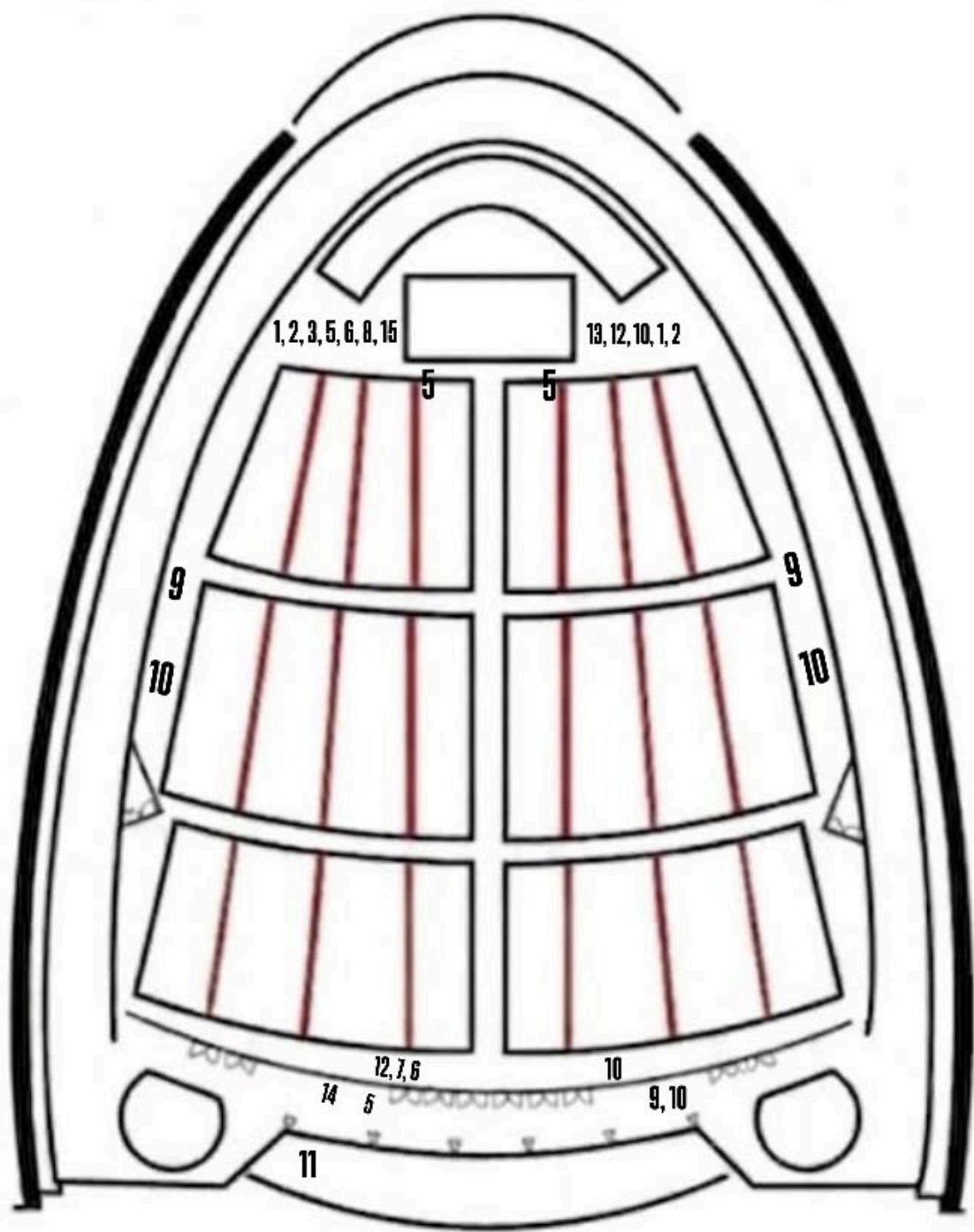
- Moderator untuk talkshow mapres dari UKM
- Sebelum jam 8 TUCH sudah harus clear area
- Saat UKM Fair jam 18.00 sudah harus clear area
- Untuk durasi penampilan dan talkshow masih menjadi acuan
- Peletakan dimana rd ukm fair acara yang atur
- Rd ukm fair berpatokan dengan tahun lalu
- Talkshow dan persiapan 60 menit (20 persiapan 40 talkshow)
- Perform ukm fair 30 menit
- Akan ada 61 UKM
- Saat ukm fair hanya tersedia 400 kursi untuk vip dan maba
- Akan meminta ke LO perwakilan maba yang menonton pertampilan ukm
- 75 regu akan keliling ukm fair
- Meminta denah telkom dan plotingan ukm fair
- Ormawa dan mapres berbeda
- Akan ada koordinasi dengan pdd mengenai konsep video mapres
- Saat talkshow akan ada video dokumenter setiap individu dan hanya menjelaskan beberapa moment saja dan dibuat lebih seru agar maba tertarik menjadi mapres, yang dimana dokumenter bisa di bantu oleh mapres sendiri
- Masalah saat ini mapres belum memiliki konsep
- Penampilan ormawa saran 35 menit
- UKM Fair merupakan festival
- Konsep dokumenter mapres berupa kumpulan kumpulan video mapres itu sendiri lalu ada video wawancara dari mapres itu sendiri
- Bikin 3-4 konsep dari divisi acara baru setelah itu dipaparkan ke tim prestasi
- Evaluasi dari tahun lalu selalu boring di bagian talkshow
- Saran lain untuk talkshow akan ada video lalu dari mapres nya lalu bumper looping masuk baru setelah itu menjelaskan perjalanan dirinya
- Untuk durasi di rd dipersilahkan untuk mengotak atik
- Pikirin konsep untuk talkshow
- Opsi opening penari 6 orang, perkusi 6 orang
- Penari nya dari luar telkom atau UKM?
- Masing masing anggota memberikan referensi untuk PKKMB, saat talkshow, dan ukm fair
- Tahun lalu ada dua tim, koor fokus di pkkmb, wakoor fokus di ukm fair.
- Pesan dari mas Aldo pleno III membahas (revisi ukm fair, sama plotingan all div)
- Saat pleno III mc di isi oleh mc pkkmb
- Akan ada rapat kesimpulan di luar rapat pleno
- Plotingan logistik sudah ada

RAPAT DIVISI VI

Sabtu, 18 Juli 2026

HenRiz

- Rapat akan membahas UKM Fair dan Plotingan
- Masing-masing anggota memberikan skema terbaik untuk UKM Fair
- Penampilan ormawa kurang lebih 35 menit
- Saran untuk UKM Fair konsep kurang lebih sama seperti Pasar Seni ITB
- Kerja sama dengan UKM untuk decor
- Ada panggung di lapangan dekat depan gedung asrama 12,
- Panitia simulasi jalan untuk mengetahui area telkom dan seberapa lama durasi dan tolak ukur lelah
- Bikin plotingan letak UKM (Lapangan depan gd 12, Student center, Joging Track)
- Titik kumpul untuk maba bisa di plotingkan menjadi 3 titik saat UKM Fair
- Req ukm menggunakan kostum yang heboh dan menggambarkan UKM mereka
- Memamerkan karya mereka, misal lab tifa memajangkan dan memainkan hasil dari karya mereka (robot)
- Ada tempat untuk foto seperti photobooth tp hanya pajangan yg bisa di pegang, ada backdrop dan aksesoris (stick kayu yg ada tulisan)
- PJ MC (kanan kiri), PJ Panggung (kanan kiri), PJ Moderator, PJ GS berada di titik (1, 2, 3, 4)
- (5) PJ VIP yang terdiri dari 5 orang, 2 orang berada di FIK (1 di dalam, 1 diluar), 3 PJ VIP TUCH (1 di luar, 2 di dalam yang berada di kanan kiri panggung) PJ VIP FIK akan membawa SL ke TUCH sampai depan panggung, setelah sampai depan panggung 2 PJ VIP tersebut akan ke gabung PJ MC, Panggung, Moderator, GS. Yang nantinya 2 PJ VIP TUCH depan panggung akan mengarahkan SL naik panggung
- (6) PJ TIME KEEPER (1 di FOH, 1 di samping panggung)
- (7) FOH paling belakanf
- (8) PJ Doa dan ketuplak samping panggung
- (9) PJ DMT (1 di luar, 2 di dalam sayap kanan dan kiri)
- (10) Runner berada di 4 titik (depan belakang, sayap kanan kiri)
- (11) PJ Luar berada di luar pintu kaca tuch dekat posko
- (12) PJ Opening (1 di FOH, 1 di panggung kanan)
- (13) PJ Floor Director, sayap kanan panggung
- (14) PJ Logistik di bagian kiri luar pintu
- (15) PJ İçe breaking, sayap kiri panggung
- Saat PJ depan sudah selesai bertugas akan menjadi runner yang akan mengecek tempat shalat (lapangan GKU dan FEB)



RAPAT DADAKAN III

Senin, 20 Juli 2026

Discord

- Moderator PKKMB hanya ada di materi 2 dan 3 (dari dimawa langsung) dan moderator nya dosen
- Hiburan bukan talkshow bisa nyanyi” atau performance (bisa dari sponsor atau telkom)
- UKM Fair tidak ada konsumsi dan tidak ada tenda untuk shalat di GKU
- Area UKM Fair terbagi menjadi 2 (1 ke 2, 3 ke 2)
- Pak rezi sedang req panggung agak dimajukan
- Untuk perkusi tidak usah buru buru, SL berdiri 5 menit juga diperbolehkan, MC akan menyambut menggunakan kata kata
- MC akan menyambut satu satu warek setelah berdiri ke panggung dan foto bumper, q and a tidak ada, 13 menit untuk penyampaian warek
- Materi 2 rencana akan ada KDM
- Dan akan ada sosialisasi bank (berikan save time 10 menit)
- Ishoma tetap sama
- Akan ada doorprize di setiap materi setelah materi 1, 3, 4 selama 10 menit, sistemnya akan ada spin wheel dan di luar materi yang membagikan langsung dari pak Rezi.
- Materi warek blm fix apakah akan video atau ppt
- Simbolis alurnya seperti apa, urutannya sudah benar
- Materi 2 dan 3 tetap ada q and a
- Masih menjadi pertimbangan mengenai q and a terlebih dahulu atau
- Satu hari akan ada 200 doorprize (yang bertanya, spin wheel, doorprize)
- Per warek 10 menit
- Akan ada tambahan waktu untuk menyambut satu satu warek
- PJ VIP nanti akan mengantar warek satu satu
- SL keluar dibersamai dengan warek, setelah keluar warek dipanggil satu satu kembali
- Perkusi dari ditmawa
- Maba membawa sandal, di tuch sudan lepas sepatu, maba tidak membawa al quran
- Panitia yg shalat subuh akan ada tenda
- UKM Fair tenda dan konsumsi tidak ada
- Materi ESQ akan ada renungan untuk maba
- Ice breaking hanya satu saja saat ishoma
- Warek ada req maba ada mobilisasi ke oplib saat UKM Fair yang nantinya akan ada ba oplib
- Buat referensi konten dan kapan shootnya
- RD UKM Fair skema 5 lebih masuk akal, dari DMT sedang membagi rata untuk mobilisasinya
- Koor dan mas ridwan kepala ukm fair akan ada rapat
- Tidak ada panggung di lapangan
- Titik kumpul di gku saat ukm fair
- Ukm fair sesi 1 warna hitam, sesi 2 warna putih

- Tim eval sedang membuat apa saja ukm fair di titik titik tersebut
- Saat explore mereka tidak didampingi LO, yg nantinya maba akan diarahkan ke titik kumpul LO mereka
- Per UKM maksimal 5 orang
- Mapres yg akan edit video nya
- Akan ada rapat bersama atasan mengenai tugas tugas atasan saat main event
- Akan ada visit ke telu jakarta dan surabaya
- Rd kita sebagai acuan dari cabang cabang telkom.
- Talkshow 30 menit
- Panggung
- Perkusi jadi sisi kiri panggung langsung mengarah ke maba
- Difabel di depan sisi kanan panggung mengarah ke maba nanti akan ada juru bahasa
- 1 difabel akan didampingi 1 student well being
- Tahun ini akan ada 8 fakultas
- Warna fakultas fk, warna merah hati
- Pdd diberikan 2 opsi
- Membuat gerakan untuk tagline

RAPAT DADAKAN IV

Selasa, 21 Juli 2026

Cacuk, KU2.03.14

- Skema 4 kurang efektif saat mobilisasi karna bentrokan dengan yg masuk
- Skema 5, perwakilan sesi 2 yang datang duluan untuk memasuki venue, rd, talkshow dibuat menjadi 35 menit, harus semua maba masuk
- Diskusi kan dengan evaluasi pas registrasi nomer grup sekian langsung pecah kedua sesi saat ukm fair, dan minta eval saat masuk ke tuch, akan ada meja, yg nantinya LO akan mencari anak”nya dari scan presensi tersebut, memberikan saran tidak menggunakan baju berwarna hitam
- Saran saat ukm fair titik kumpul di bagi 2, sesi 1 yg akan explore berkumpul di gku, sesi 2 yang akan ke tuch, kumpul di depan lapangan tuch
- Kumpul peserta saat ukm fair di gabung dengan registrasi
- Kursi untuk UKM Fair, di sarankan hanya untuk SL
- Yang regu sudah full sudah boleh masuk ke tuch terlebih dahulu (kasih tau LO dan DMT)
- 07.45 lapangan sudah harus kosong
- Akan ada pager besi (seperti konser)
- LO sudah harus list makanan sejak pagi
- Kapasitas tuch kalau berdiri 4.000 duduk 3.000
- Rundown skema baru sudah aman, tinggal layout di tuch saat nanti
- Talkshow 2-3 orang saja
- Penutupan rd masih menjadi pertimbangan karena belum tau siapa yg akan mengisi
- Ada PIC dari penampilan saat ukm fair (ormawa, mapres)
- PIC MC memperhatikan mc layaknya PA
- Setelah melihat secara sekilas kandidat mc yg lumayan, arya, adam, aura, adel, maulida, hanum (oke), flora, Harold, Najmi

RAPAT DIVISI 8

RADIV II ACARA X PDD

Cacuk, KU2.03.14

- Fokus utama nya di alur video terlebih dahulu total vid 8-10 menit, estimasi video alumni nya belum tau
- MC standby di luar tuch, mc masuk dari luar lalu ke tengah setelah itu
- Total 9 orang
- Yg 4 orang dari kiri kanan total 8 orang dari LO (ini sudah ada nama nama LO nya
- Perkiraan shooting di tanggal 30 juli - 1 Agustus
- Akan ada kemungkinan kdm dan brin datang
- Bumper selamat datang masuk ketika mc mengatakan selamat datang untuk maba
- Video warek muncul saat warek mulai masuk
- Bumper dilist oleh tim acara, nanti tim pdd tinggal eksekusi
- Moderator 2&3 kemungkinan beda
- 1 hari akan ada 200 doorprize bisanya setelah materi 1 dan materi 3
- Teknisi spin belum ada
- Saat absensi barcode absensi muncul

RADIV 9

- Simbolis dibuat lebih meriah karena ada efek lampu dan sound
- Jika doorprize dua sesi, per sesi nya 100 100
- PJ ice breaking membuat 3 plan, dengan durasi waktu 5-10 menit
- Pembagian doorprize langsung ke lo, nanti eval yg bagiin
- Apakah untuk mitigasi bisa dikurangi waktu materi
- Mitigasi plan, kebanyakan ditambah waktu mc (5 menit) dan video telkom naik
- Saat di main event
 - 1 = Rektor ngaret 10 menit
 - 2 = Rektor ngaret 15-30 menit
 - 3 = Rektor ngaret 45-60 menit
 - 4 = Sambutan rektor menjadi 15 menit
 - 5 =
 - 6 = KDM datang
 - 7 = BRIN datang
 - 8 = KDM dan BRIN datang
- Colab dengan pkm itu menjadi panduan untuk teknisi
- Make sure dengan dmt mengenai waktu ishoma apakah cukup 70 menit
- Simulasi I = 28 Juli (pkkmb)
- Simulasi II = 31 Juli (pkkmb)
- Simulasi III = 4 Agustus (ukm fair)
- Simulasi IV = 7 Agustus (pra pkkmb dan pra ukm fair)
- Simulasi V = 11 Agustus
- Simulasi lebih ga dapat konsum
- Akan ada 13 orang saat zoom

- Semua booth ukm harus di kunjungi
- Simulasi fokus pada masing-masing divisi

RAPAT UKM FAIR

RAPAT DIVISI 9

Student Affairs

- Tahun ini 80 maksimal booth
- Konsep UKM Fair sendiri, memperkenalkan UKM mendekatkan mahasiswa dengan UKM, mahasiswa memiliki histori yang baik yang dimana mahasiswa diarahkan menjadi pemimpin dengan ipk yg bagus,
- Pra ukm fair 4 september, 5 ukm fair
- Belum fix memetakan posisi booth dimana saja
- Main event di TUCH akan ada stage, perform ukm, perform talkshow, konsep dan tema akan berbeda di tahun ini masih di perbincangkan
- Booth visit di outdoor main event di tuch
- 61 ukm sudah fix ikut
- 20 studi klub, total 81 booth
- Detail studi klub akan diundang 1 fakultas, yang nantinya studi klub akan berada di 1 booth saja, tidak 1 booth 1 fakultas, booth studi klub mewakili fakultasnya, masih dipikirkan untuk lokasi dari boothnya
- Bisa kurang 80 namun di atas 61
- Konsepnya formal institution, festival mahasiswa, youth energic, semi-konser, expo edukatif
- Mahasiswa baru mengenal ukm namun tidak hanya melihat booth akan ada aktivitas interaktif (mini games, dll) yang dimana mahasiswa wajib mendaftar minimal 2 ukm
- Untuk konsep aktivitas interaktif di serahkan kepada mahasiswa ukm nya,
- Akan ada apk ukm fair, bentuknya challenge semakin banyak ukm yg didatangi akan di record di sistem informasi, yg nantinya akan ada point, boothnya yg akan scan bukan mahasiswanya, bentuknya engage, akan ada data yg di recall oleh ukm, nanti akan di follow up oleh ukm nya di waktu yang berbeda, diwajibkan 2 agar 1 menjadi cadangan, skena nya Scan -> Daftar -> Terverifikasi
- Apk ukm fair akan dikenali terlebih dahulu/di sosialisasikan
- Booth dikunjungi oleh berkelompok agar nantinya lalu lintas tidak berantakan atau dibebaskan saja,
- Plan A berkelompok, plan B LO briefing lalu dibebaskan maba nya,
- Akan ada apk di setiap booth nya juga, seperti di setiap booth akan ada tanda merah ketika booth sedang ramai, berwarna hijau sedang tidak ramai
- Yang nantinya akan disayembarakan mahasiswa atau kelompok dengan pengunjung booth terbanyak, yg nantinya akan ada reward, setiap banyak mahasiswa yg datang ke booth akan mengakulasikan kelompok terbaik
- Reward antara di luar TUCH atau didalam
- Di kursi tuch kemungkinan 400-500 kursi (kemungkinan)
- Sama booth di dalam tuch akan ada booth kiri kanan (kemungkinan)
- Difabel akan ada yang mendampingi, namun tidak di paksa, jika ada yg bisa bahasa isyarat nanti akan di dampingi

- Intinya di pra ukm fair, memperkenalkan layanan kka, akan ada closing speech kka, yg dimana memberikan motivasi sehingga mahasiswa sudah bisa membuat portofolinya (how to build your student portfolio from day one)
- Main event (talkshow mapres, talkshow ormawa berprestasi, penutup, flash quiz, digital screen booth dan QR pendaftaran)
- Moderator bisa menjadi mc pkkmb, panitia, atau recruitment
- Yang datang pagi di tuch siang akan kampus tour begitupun sebaliknya
- Kapasitas tuch 4.000
- Di tuch tidak perlu 100% maka target peserta 60%
- Yang tidak berkesempatan masuk, maka tidak masalah jika di berada di luar tuch, masih menjadi 2 pertimbangan apakah bisa explore atau menunggu di luar tuch
- Belum ada titik point saat menunggu di tuch ketika maba tidak bisa masuk, yg nantinya akan ada videotron, nanti para LO membuat aktifitas terlebih dahulu (blm fix)
- Akan ada food court di seluruh area (blm fix)
- Saat di tuch tidak hari full (mahasiswa diberikan kesempatan berlalu lalang)
- Akan ada cutoff yang di dalam keluar
- Namun mobilisasi masih menjadi pertimbangan karena cuaca yang tidak nentu, mobilisasi yang diberikan
- Nanti akan diperbanyak titik titik medis
- Di lapangan gku tidak boleh ada booth
- Target selesai 16.30-17.00
- Bentuk aktivitas booth yang bisa dilakukan (lihat ppt)
- Reward (e certificate, poin tak, merchandise, badge digital, doorprize, informasi rekrutmen ukm)
- Bermain games masih menjadi pertimbangan
- Jika apk down (ketua tim nya saja yang menggunakan) dan jaringan yang masih menjadi pertimbangan
- Konsep talkshow (slide ppt), tema from freshman to champion, mulai prestasi dari semester pertama, ormawa ; organisasi bukan sekedar kegiatan, tapi ruang berkarya dan berdampak, talkshow bisa 5-7 menit
- Manajemen risiko (liat ppt)
- Kendaraan tidak diperbolehkan masuk
- Daftar ukm yang ikut (liat ppt)
- Penampilan ukm saat main event, akan ada performance, koreografi, masing masing ukm tema nya berbeda, bisa banyak ukm, waktunya perkiraan 30 menit
- Talkshow mapres akan ada konsep sendiri, edit video masih menjadi pertimbangan
- Untuk ukm fair lebih sering berkoordinasi dengan mas aldi dan mas arya
- Denah titik ukm paling lama di jumat tanggal 31
- Mention mengenai lapangan gku tidak boleh ada booth, dan di gate 3,5 diusahakan tidak ada maba yg keluar
- Sasaran peserta (perlu revisi)

- Apk (hanya kasih tau saja), maba tidak sepenuhnya bisa masuk di tuch, konsep aktivitas booth
- Mapres performance mapres ormawa
- Koordinator lapangan mas Aldi
- Untuk mala harus di pertanyakan kembali oleh lo karna takutnya sudah terdaftar ukm
- Terkait guest star masih menjadi pertimbangan apakah akan ada atau tidak, dan anggap saja tidak ada

RAPAT DIVISI 9

Senin, 27 Juli 2026

KU2.03.14

- Simbolis terlebih dahulu, baru button
- Saat simbolis background berwarna hitam sebagai tanda keraguan baru setelah itu muncul video alumni
- Pj vip memegang baki yg isinya name tag berwarna telkom
- Sebelum button ditekan mc akan beri aba aba, button berbunyi siren
- Saat button di pencet akan keluar asap dan video tron 'selamat datang
- Di foh ada vendor turun naik bumper, logistik backup, rafi fokus rd
- Koordinasikan kembali pihak logistik mengenai ruangan yg akan digunakan oleh talent.
- Kamis akan ada rapat ukm fair
- Video warek speech paling lama 3 Agustus
- PIC MC ada di studio
- FOH dan floor director ada di ruangan yg sama
-

Simulasi

- 7.30 sudah di tuch
- Sesi pagi ke siang :acara, logistik, pdd
- Simulasi untuk acara menguasai panggung
- 120 menit simulasi kumpul, 90 menit masuk ke tuch
- Dmt akan simulasi rd dengan waktu 90 menit (ga baris) dan 120 menit
- Doorprize masih tentatif dan kemungkinan para pemenang ambil di students affairs
- 2 orang standby di gku saat ishoma
- Pj dalam althaf
- Kata sambutan ketua yg membuat sekre

RAPAT DIVISI 10 YANG BENAR

RAPAT DIVISI 10

Cacuk, KU2.03.15

- Simulasi :rd, mc, opening/symbolis, vip, pj luar, pj dalam (ternyata semua nya datang).
- Yang di foh jadinya pj rd
- Tanggal 5 keputusan terakhir (denah dan lain sebagainya)
- Saat simbolis menekan button apakah bisa digantikan yang berbaur digitalisasi (dipikirkan idenya)
- Semua kebutuhan acara yang berkebutuhan dengan pdd langsung infokan saja
- PJ Simbolis memikirkan tombol button
- Setelah pra ukm fair briefing dengan LO
- Dari pak Ridho kita harus menyiapkan beberapa pertanyaan untuk ukm fair
 - Di TUCH apakah ada kursi atau tidak?
 - Penampilan per UKM berapa menit?
 - Di booth maba akan stay berapa menit?
 - Dimana titik ukm akan di sebar di telkom?
 - Stand kka di tuch apakah jadi?
 - Saat maba keliling booth apakah akan didampingi LO atau tidak?
 - Apakah semua maba akan menyaksikan penampilan di tuch? Jika 70% masuk lalu sisanya 30% akan kemana?
 - Panitia akan mendapatkan fasilitas beam atau tidak?
 - Bagaimana dengan teknis flash quizz?
 - Saat pra ukm fair, pengenalan layanan kemahasiswaan dan closing speech di tempat masing masing atau studio?
 - Backsound dan lighting dari ukm atau pdd?
 - Bagaimana dengan progress an apk? apakah akan jadi digunakan? dan bagaimana jika ada kendala dengan jaringan? bagaimana mitigasinya?
 - Saat di tuch apakah vip akan ada? Dan dimana ruangan? jam brp mereka akan datang? Jika mereka duduk di depan panggung, bagaimana dengan maba yang akan duduk di lantai tuch?
 - Saat UKM fair apakah maba akan mendapatkan konsumsi atau tidak?

RAPAT DIVISI 11

RAPAT DIVISI 11
Cacuk, KU2.03.14

- Sisa 30% yg masuk ke tuch kemungkinan akan diarahkan ke manterawu (300 maba), fit (lebih dari 800 maba), feb (600 maba)
- Konsep acara untuk 30% maba
 - Ada MC nya agar acaranya lebih terasa
- Yang nantinya di gedung tersebut akan menonton live streaming dari youtube, dari pembawa acara tersebut terdapat dua opsi mc, panitia
- Panggung tuch bagian bawah terdapat dua opsi satu bergambar mobil terbalik dan persegi panjang
- Saat di tuch maba duduk di bawah semua dan garis pemisah dari regu satu dengan regu lainnya yaitu selotip dan bisa garis pembatas lainnya.
- Penampilan ormawa sesi 1 dengan sesi 2 berbeda
- Saat explore ukm fair panitia menyarankan untuk dibebaskan
- Study club nanti di depan fakultas
- Plotingan UKM
 - UKM Daerah = Depan GSG UKM daerah
 - UKM Keagamaan = Parkiran FIT
 - UKM Sport = Area sekitaran sport center
 - UKM Bidang Penalaran = Parkiran TULT
 - UKM Sosial = Depan jalan gedung rektorat
- Membawa kain flanel
- Untuk welcoming maba (karton, spidol dll) bahan"nya sudah ada sebelum tanggal 10 Agustus
- Simulasi 4 Pra
- Simulasi 5 (11 Agustus) UKM Fair
- Simulasi 6 UKM Fair
- MC
 - Zainal
 - Fatih
 - Adam
 - Harold
 - Rionaldo
 - Rizqiya
 - Adel
 - Nikade
 - Najmi
 - Kyzka

Skema Bendera

Skema 1 = Posisi bendera renggang tp kita usahain benderanya ga mengganggu rektor turun

- SL jadinya 7 orang

Skema 2 = Talent bendera bakal merapat kebelakang seperti yg td kita coba

Skema 3 = Posisi talent bendera agak renggang dan menghadap kepanggung

- Saran :
 - Bottom dimajukan dikit
 - Apakah kamera boleh naik ke panggung

- Formasi sl dan bendera apakah menghadap ke panggung dari awal?
- Bottom ditutup dengan kain
- Button di taro ketika video naik ke atas.

TARI PERKUSI

Opsi Jumlah Perkusi :

1. 4 Perkusi ☒
2. 3 Perkusi

Opsi Jumlah Penari :

1. 6 Penari ☒
2. 8 Penari

Opsi Tarian :

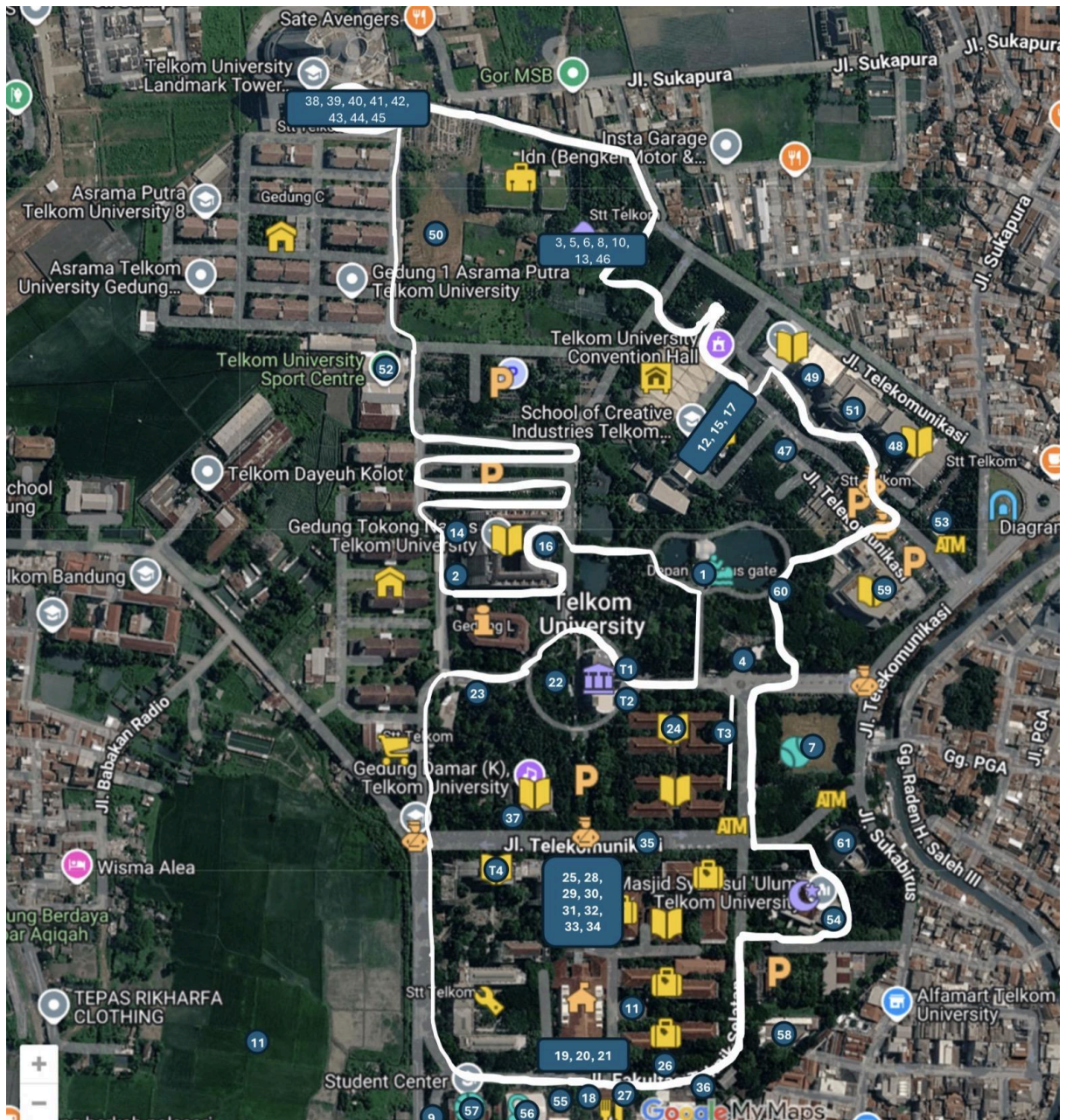
1. Tari Kreasi ☒ (bagaimana dengan copyright nya)
2. Tari Bali
3. Tari Merak
4. Tari Mapag
5. Tarian yang dibuat oleh UKM ☒

RAPAT ONLINE

Discord

Kamis 06 Agustus 2026

- MC dan Operator kemungkinan tidak digabungkan, MC akan ada di lantai 3
- Pra UKM Fair dan Pra PKKMB digabungkan
- Simulasi 4 akan di cacuk
- MC sudah mulai diseleksi oleh kemahasiswaan
- Notes apk disosialisasikan saat pra atau main eventnya
- Perihal open gate zoom, layar yg di pin apakah operator saja atau pemateri juga?
- Denah ukm fair, terbagi menjadi 2, bagian A dan B



No.	Bidang	Ormawa	Ploting UKM FAIR
51	Sosial	UKM KMPA Universitas Telkom	1
52	Sosial	UKM KPM	2
48	Penalaran	UKM Telkom Radio	3
61	Kerohanian	UKM Keluarga Mahasiswa Katolik	4
45	Penalaran	UKM Student English Society (SES)	5
44	Penalaran	UKM Society of Renewable Energy Telkom University Bandung	6
31	Olahraga	UKM Riverside Softball-Baseball	7
13	Kesenian dan Kebudayaan	UKM KESENIAN BALI WIDYACANA MURTI	8
5	Kesenian dan Kebudayaan	UKM DJAWA TJ@P PARABOLA	9
19	Kesenian dan Kebudayaan	UKM SAWANDA	10
18	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Rumah Gadang	11
14	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Luminosus Animation	12
11	Kesenian dan Kebudayaan	UKM KBMS (Keluarga Besar Mahasiswa Sulawesi)	13
8	Kesenian dan Kebudayaan	UKM IKRAR (Ikatan Keluarga Anak Riau dan Kepulauan Riau)	14
6	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Forum Sinema Telkom	15
3	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Bengkel Seni Embun	16
1	Kesenian dan Kebudayaan	UKM BalonKata!	17
53	Sosial	UKM KSR PMI Unit Universitas Telkom	18
49	Penalaran	UKM Telkom University Community Support Center	19
50	Sosial	UKM CARE TelU (Telkom University)	20
58	Sosial	UKM Wellness Community	21
7	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Fotografi Telkom	22
59	Kerohanian	UKM Keluarga Mahasiswa Buddhis (KMB) Vijjadhara	23
4	Kesenian dan Kebudayaan	UKM CHOIR	24
12	Kesenian dan Kebudayaan	UKM KBSU (Keluarga Besar Sumatera Utara)	25
10	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Kalimantan	26
41	Penalaran	UKM HIPMI PT UNIVERSITAS TELKOM	27
54	Sosial	UKM Paskibra Universitas Telkom	28
37	Penalaran	UKM Central Computer Improvement	29
32	Olahraga	UKM Taekwondo	30
30	Olahraga	UKM PSHT (Persaudaraan Setia Hati Terate)	31
27	Olahraga	UKM Karate	32
17	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Permis. Tel-U	33
29	Olahraga	UKM PPS BETAKO Merpati Putih	34
15	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Nippon Bunka-Bu	35
55	Sosial	UKM Pramuka Unitel	36
9	Kesenian dan Kebudayaan	UKM IMMAPA (Ikatan Mahasiswa Maluku dan Papua)	37
2	Kesenian dan Kebudayaan	UKM BAND Telkom University	38
36	Penalaran	UKM Aksara Jurnalistik Telkom University	39
38	Penalaran	UKM Digistar Club Campus Chapter Telkom University	40
39	Penalaran	UKM Google Developer Group's on Campus	41
40	Penalaran	UKM helPhin - Telkom University Peer Learning Community	42
42	Penalaran	UKM IEEE Telkom University SB	43
16	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Perhimpunan Mahasiswa Lampung	44
46	Penalaran	UKM Student's Activities for Research and Competition Handling	45
20	Kesenian dan Kebudayaan	UKM Teater Titik	46
23	Olahraga	UKM BASKET TELKOM	47
43	Penalaran	UKM Indonesia Marketing Association (IMA) Subchapter Telkom	48
57	Sosial	UKM Tim Budi Pekerti	49
24	Olahraga	UKM BOLA Telkom University	50
26	Olahraga	UKM Esports (Tel-U Esports)	51
35	Olahraga	UKM TVBC (Telkom University Volleyball Club)	52
28	Olahraga	UKM Persatuan Catur Mahasiswa	53
62	Kerohanian	UKM LDK Al-Fath Telkom University	54
60	Kerohanian	UKM Keluarga Mahasiswa Hindu	55
33	Olahraga	UKM Telkom Tennis Club	56
34	Olahraga	UKM TUBC (Telkom University Badminton Club)	57
22	Olahraga	UKM ARCHATEL (Archery Academy of Telkom University)	58
63	Kerohanian	UKM Persekutuan Mahasiswa Kristen (PMK)	59
47	Penalaran	UKM TEDxTelkom University	60
56	Sosial	UKM Telkom University Education Movement (TEAM)	61
	TAMBAHAN	IOSBC	T1
	TAMBAHAN	TANJIDOR	T2
	TAMBAHAN	MARKETING CREW	T3
	TAMBAHAN	CAPOERA	T4

-
- Follow up mengenai moderator untuk pkkm dan ukm fair (talkshow)

- Closing performance cadangan yaitu dormidol, yg bisa nyanyi

RAPAT UKM FAIR II

Student Affairs

Kamis, 06 Agustus 2026

Pembahasan : 80% blm final

- Layout tuch
- Teknis absensi menggunakan qr atau tidak (80% iya)
- Flow sesi eksplor
- Sosialisasi apk untuk ukm fair, kemungkinan besar akan dijelaskan di materi informasi ukm fair saat Pra UKM
- Rundown pra ukm fair saat pengisian materi tidak ada qna kecuali untuk layanan pemberian informasi ukm fair (saat sosialisasi aplikasi)
- Akan ada sosialisasi bersama LO mengenai aplikasi yang akan digunakan maba ukm fair
- Materi fix nya dikoordinasikan dengan mas aldo
- Pemateri kemungkinan ada yg disatukan karna kaur nya sama
- Apakah pemateri akan diwakilkan oleh kabag atau tidak? di follow up kembali dengan mas Aldo
- Pemateri TAK dan Informasi UKM fair, satu kabag
- Saran untuk pemateri kabag nya saja
- Saat maba di tuch, perlu jadi pertimbangan karena panggung yang lumayan tinggi sehingga maba sering untuk dongak
- Saat masuk TUCH, masuknya seperti PKKMB, yang nantinya akan di plotingin terlebih dahulu oleh eval
- Opsi lain : LO 1 menjaga dalam, LO 2 di luar, yang nantinya masing-masing LO menjaga maba maba nya yang sedang berada di luar dan dalam.
- Ukuran panggung lebih oke bagian persegi panjang
- Jarak panggung perlu di pertimbangkan
- Aset aset ukm paling lama akhir agustus
- Transisi bumper mc to performance dari pihak acara
- Semua bidang UKM harus dilalui oleh seluruh maba, bagaimana jika ada bagian pergantiannya
- UKM Band tidak ada saat sudah ingin tampil check sound, check sound nya saat pagi sebelum jauh mereka tampil
- Akan ada tim dari acara yang mengurus penampilan ormawa yang akan berkoordinasi dengan logistik, make sure kembali
- Study club kemungkinan di gsg, booth akan ada 7, 1 fakultas 1 booth
- Talkshow akan ada gabungan dengan video dan speech, moderator masih dicari
- Pj panggung 2, foh 1, backstage 2, kurang lebih 5
- Untuk makeup di tempat yang sama
- Ingetin logistik tenda di backstage mengenai prepare penampilan ormawa
- Make sure ruangan untuk keagamaan
- Akan ada pertemuan dengan ukm keagamaan
- Untuk ukm keagamaan, maba di plotingin nya dimana, boleh atau tidak menggunakan dupa.
- Evaluasi tahun lalu atribut pkkmb dilepas setelah selesai, acara selesai atribut semua dilepas.
- Siapkan 1 tim untuk membantu menaikan disabilitas naik ke panggung
- Teknis reward masih menjadi pertimbangan

RADIV 12

Cacuk, KU2.03.15

- UKM Fair 2 sesi, sesi 1 explore, sesi 2 TUCH
- Simulasi besok ngukur panggung
- Yang nantinya saat explore akan ada dua denah, denah A dan denah B
- Sesi 1 dan sesi 2 istirahat di waktu yang sama
- Di rundown tidak ada sesi istirahat, karena istirahatnya fleksibel (tp ini masih di make sure)
- Opening pkkmb
- Warek akan ada tempat duduk di samping panggung, saat SL keluar warek duduk di samping panggung.
- Maba tahun ini tidak botak

RAPAT UKM FAIR III

Student Affairs

Kamis, 13 Agustus 2026

- Untuk performance buat satu skema closing event dihilangkan dan anggap guest star tidak tampil di closing event, di setiap sesi tidak ada closingan, ditutup oleh mc baru setelah penutupan secara keseluruhan baru setelah itu guest star
- 16.45 masih oke
- Akan ada videotron
- Saat selesai ukm fair, akan ada mobilisasi keluar batch 2 terlebih dahulu, setelah itu
- Jika guest star band, cek sound malamnya/sblm acara, tahun lalu menaiki drum dan alat musik lainnya kurleb 20 menit. Dicipil masuk saat mc penutupan
- 100 menit terakhir bebas, 100 menit awal ada moment pergantian
- Guest star diumumkan secara bahasa kasarnya 'rumor'
- Teknisi menjemput guest star
- Mitigasi aplikasi menggunakan kertas dan stempel lebih menggunakan menaikan kesiapan dari apk tersebut (menyewa server)
- Kasih waktu overtime 15 menit untuk kedatangan
- Ishoma shalat dzuhur saat sesi dua bisa sholat di tuch
- Tema explore dibebaskan masing masing oleh LO, nantinya LO akan ada titik tertentu.
- Ukuran panggung yang bawah (persegi panjang) (P 10,2 m) (L 44,7 m)
- Ruang rias diusahakan di FIK
- Penanggung jawab reward masih blm ada
- Tanggal 20 apk selesai plus sosialisasi ke lo, ukm akan mengisi profile sebanyak mungkin, nantinya akan ada edukasi saat pra ukm fair untuk pembekalan dari masing masing ukm, LO juga di edukasi kan dan bisa juga LO memiliki akun di apk tersebut, minimal minat mereka 2 ukm, challenge menjadi semakin banyak booth yg di datangi maka semakin banyak poin yang didapatkan, stamp nya di apk dan ada qr nya, konveregen apknya (kka, fitur lo, fitur ukm) nantinya apk tersebut akan disosialisasikan kepada LO melalui meet online, kalau mau ngejar point grupnya yang datang
- Ini menjadi apk yang dikembangkan menjadi apk TAK
- Moderator di pkkmb, ada brp aja, dan dari mana saja
- Moderator materi 2 & 3, dibuatin TOR nya

RADIV 14

- Ukm fair
 - Di ukm fair bakalan ada guestar
 - Dibebasin oleh lo skemanya gimana soal keliling booth, tapi kita tetep kita kasih penugasan dan kasih opsi untuk skema kelilingnya.
 - peserta langsung masuk saja
 - Ada pembatas di tuch, namun setelah acara selesai pembatas akan dibuka untuk pembubaran
 - Performance gs di akhir setelah penutupan
 - Gs akan di tempatkan di fik dan masuk melalui backstage
 - Informasi sholat diberitahukan LO
 - Mitigasi sewa server untuk aplikasi

- Pra Ukm Fair
 - pengecekan atribut ditambahkan
 - materinya digabung jadi gak terpecah

- PKKMB
 - Fakultas jadi 7
 - simbolisnya masih tetap kayak kemarin cuman bendera yang di tengah agak berdekatan
 - ada 2 skema untuk vip,
 - 2 mengiringi 1 kiri dan 1 kanan, 2 didepan videotron kiri, dan 2 di videotron kanan
 - 4 mengiringi vip
 - ada juru bahasa untuk difabel (opsi)
 - skema ishoma
 - kalau ada gs materi 4 dikurangi waktunya
 - buat video spin wheels doorprize untuk 100 maba terpilih nantinya

PJ ANTAR DIVISI

STRUKTURAL PJ DIVISI ACARA ANTAR DIVISI

1. PJ Divisi Lo dan Evaluasi:
 - Isaa (085880059184)
2. PJ PDD:
 - rizky (082233951421)
3. PJ Divisi Logistik :
 - nesya (083159041894)
4. PJ Divisi DMT :
 - linda (088269614896)
5. PJ Divisi medis :
 - zaidan (081280642518)

STRUKTURAL PJ DIVISI EVALUASI ANTAR DIVISI

1. PJ Divisi Acara :
 - nabil: wa.me/+6285830208131
 - celi: wa.me/+628113980055
2. PJ logistik:
 - Rindo: wa.me/+6281374985576
 - Ghetsa: wa.me/+628138271781
3. PJ PDD:
 - Raka: wa.me/+6285156705725
 - Ipen: wa.me/+6285890008867
4. PJ DMT:
 - Fey: wa.me/+6282171319833
 - Fatih: wa.me/+6285714955385

STRUKTURAL PJ DIVISI MEDIS ANTAR DIVISI

1. LO
 - Devina (+62 882-1191-7677)
 - Nasywa (+62 812-2647-0079)
2. Acara
 - Attaya (+62 822-4610-8657)
3. DMT
 - Salsa (+62 896-7850-1939)
4. Logistik
 - Hana (+62 887-4484-2697)

STRUKTURAL PJ DIVISI DMT ANTAR DIVISI

1. PIC ACARA :
 - naw 081296199451
2. PIC MEDIS :
 - Raka 081389339938
3. PIC LOGISTIK :
 - Bowo 081902052187

4. PIC EVAL :

- ayrin 085274848786

5. PIC PUBDOK:

- Liyana 081911632006

6. PIC LO :

- bayu 085290062686
- una 081360723196

7. FRI:

- maureen 082312300939
- naura 08161912430

8. FIK :

- kheysiera 081283331671
- syahrani febriany 0895351290702

9. FEB :

- felix 081317162762
- intan 085162781734

10. FIF :

- Sharliz 081223025905
- Adzra 082210226744

11. FTE :

- Meli yolana 085609585525
- Nabil acong 081410362860

12. FIT :

- Faiz 082217491471
- milda 085800658271

13. FKS :

- Auliya 0895383919292
- Melani 088213900452

STRUKTURAL PJ DIVISI PDD ANTAR DIVISI

1. PJ ACARA :

- Rafi (082282021201)

2. PJ DMT :

- Ara (089611349979)

3. PJ EVAL :

- Naihar (082299868887)

4. PJ LOGISTIK :

- Abe (082228535903)

5. PJ LO :

- Ipul (081311888933)

6. PJ MEDIS :

- Nasya (085716432654)

PEMBEKALAN I

PERSIAPAN PKKMB MENURUT KOOR 2024

- Pembuatan Rundown
- Konsep besar yang diberikan pihak kampus
- Siap dengan revisi, konsep yang di acc pihak kampus
- Terutama untuk koor acara, harus bisa handle semua anggota dan menjadi keputusan terakhir dari ide ide yang ada
- Hal diluar ekspektasi di pkkmb 2024 yaitu opening h-1 seminggu semua ide di rombak ulang
- Harus bersikap adaptif, tangkai, dan bisa handle deadline tersebut.
- Tahun 2024 terdapat kejadian cekcok dengan UKM Fair
- Hal yang paling menyenangkan saat melihat maba maba merasakan euforia yang menyenangkan.
- Harus siap kurang tidur, dan sering sering ngumpul yang akan mengikat emosi kalian.
- Adanya kegiatan evaluasi dari anggota satu dengan anggota lainnya.
- Rapat dilakukan setiap hari biasanya dilakukan di kelas, dan semua anggota menyetujui.
- Banyak liat trend yang nantinya di bungkus kembali dengan kreatifitas sendiri agar maba merasakan euforia tersebut.
- Struggle yang dihadapi saat hari H, terbanyak yaitu pihak eksternal

PERSIAPAN PKKMB MENURUT KOOR 2025

- Kita harus mempersiapkan mental dan emosi
- Divisi acara menjadi otak dari PKKMB
- Pada tahun 2025 menentukan tema dari kemendik dan sesuai dengan keinginan
- Sebelum membuat rd membuat plan dan skema
- Jangan semua ditumpahkan kepada koor masing-masing anggota harus memiliki rasa tanggung jawab
- Sering banyak ketemu untuk mengertikan satu sama lain
- Membuat banyak skema di setiap acaranya agar ketika di revisi terdapat backup
- Pada tahun 2025 acara sendiri minim mengalami kesalahan namun minim sekali bounding dan tidak ada misscom dengan UKM
- Solusi nya yaitu acara harus sering sering kumpul agar menciptakan regulasi emosi yang baik dan melihat PKKMB tahun lalu untuk dijadikan referensi
- Saat pembuatan opening tanya ke pihak kampus do's and don'ts
- Oprek mc dibuat oleh tim acara sendiri dan divisi acara yang memegang, dari kriteria, form, dan untuk pemilihan ada campur tangan dengan pihak kampus.
- Efektif rapat dilakukan berapa kali dalam seminggu, hampir setiap hari rapat.
- Jika ada pesan dan kesan yang dilakukan sampaikan langsung.
- Struggle yang dihadapi pemateri dari warek ketika ngasih peringatan waktu diusahakan jangan ngepas dengan waktu rd.
- Sebelum PKKMB masing masing PIC menempatkan diri sesuai dengan rd.

PERTANYAAN

- Bagaimana koordinasi dengan divisi lain? Sering follow up dengan koordinator lain, di tahun 2025 ada tim untuk menyambut tamu vip, update progress dengan divisi lain, semua koor melakukan progresan secara langsung dengan pihak kampus
- DL sendiri yang buat dari pihak anggota sendiri, menurut kak esa dl nya di buat oleh pihak kampus

OPREC MC TAHUN 2024

- Yang membuka oprec MC langsung dari pihak kampus
- Pemilihan nya langsung dari pihak kampus

HOW TO DESIGN MEANINGFUL PKKMB

PEMBEKALAN II

Pembekalan Medis
Selasa, 07 Juli 2026

Care, respond, support : Penanganan Kesehatan Fisik Mahasiswa Baru

- Triage
- 1. Gawat Darurat : Mengancam nyawa
- 2. Gawat Tidak Darurat : Patah tulang
- 3. Tidak Gawat Darurat : Kanker
- 4. Tidak Gawat Tidak Darurat : Demam

PEMBEKALAN III

Pembekalan Sinergi (Beyond Orientation)

Kamis, 09 Juli 2026

- Tidak boleh memaksa maba memposting tugas di media sosial
- Tugas yang tidak berkaitan dengan tema harus di pertimbangkan
- PKKMB dimulai pukul 07.30 dan berakhir pukul 16.30
- Untuk RD masing masing waktu overtime hanya boleh 5 menit
- Potongan rambut harus memiliki alasan kuat apakah dipotong atau tidak
- Mas ahmad aldi sebagai ketua UKM Fair

TRANSFER KNOWLEDGE 25

Groei

Minggu, 05 Juli 2026

- Kalau bisa PJ VIP merupakan anak KPM
- Make sure ke mas aldi mengurus semua divisi atau tidak
- Jangan ragu untuk konsul ke SC divisi lain
- Make sure narasumber dari ditmawa dan lebih fokus ke moderator dibandingkan dengan narasumber, dan siapkan que card dengan moderator
- Tambahin PJ timekeeper saat hari H
- Saat rapat boleh bawa anak acara akt 25 untuk sharing sesion.
- VIP ambil anak KPM buat belajar bareng, harus hafal tempat duduk, warek, rektor karena nanti VIP yang mengarahkan tempat duduk dan harus hafal muka jajaran tamu vip, ruang vip ada di selasar, subuh udah harus di selasar, nanti harus menyambut para tamu VIP dan harus senyum, terus tektokan sama FOH dan time keeper PJ VIP harus berdiri terus (pembukaan, sambutan, materi) VIP 5 orang (1 pak rezi)
- PJ Timekeeper harus teliti dan keren
- Saat opening terlalu banyak koordinasi
- Tahun lalu saat video talentnya terdapat semua fakultas, saat itu open talent dan dibantu dengan UKM
- Tema 2024 robotik, tema 2025 AI
- Saat membuat sesuatu seperti opening, bikin minimal 3-5 saran
- Usahain minta HT untuk semua anggota
- Ice breaking berguna sekali saat menunggu rektor
- Membuat 2 cue card (skema) MC, bikin dengan estimasi waktu 1 dan 2 menit
- Jika narasumber selesai duluan dengan waktu 15 menit lebih awal, lebih baik dipotong langsung jangan ada permintaan untuk menghabiskan waktu sesuai dengan rd, karena sisa waktu tersebut bisa menjadi safe time
- Tahun lalu terdapat 5 MC (1 pra pkkmb, 4 pkkmb) dilihat karakter mc nya cocok di formal atau non formal
- Akan ada MC untuk UKM Fair atau tidak (tolong ditanyain)
- Make sure untuk closingan akan ada penampilan guest star atau UKM
- Gladi bersih cukup bilang ke PJ DMT sudah bisa masuk atau blm, saat PKKMB hanya menentukan sudah masuk atau belum.
- Make sure abang abang FOH (diluar panitia) dstang tepat waktu, PJ multimedia pegang RD
- Mata dore harus hidup
- PJ Moderator (narasumber) harus tanggap banget dan usahain ada nomer moderator
- Cue card moderator gimana cara openingnya
- PJ Moderator (Narasumber) usahakan sudah briefing dengan moderatornya
- Jangan fokus hanya 1 PIC, dan harus
- Untuk tim hore LO batch 2 bisa menjadi tim hore di batch 1 nanti tim acara briefing, maba ada yang datang dari gate 1 atau gate berapa dan konsepnya dibuat oleh div acara
- Tim acara harus rendah hati dan berkesinambungan dengan divisi lain

- Hak memegang gladi adalah acara (saran) dan jangan tunggu tunggu
- Gladi bersih, dari pihak dmt tentuin flownya mau berapa kali
- PDD, FOH, dan Time keeper di belakang layar
- PJ Multimedia harus paham dengan bumper bumper
- VIP melayani narasumber, moderator
- Semua pengerjaan harus di kerjakan sama sama
- Setiap radiv harus membahas sama sama
- Bikin rundown umum, rd teknis, rd global
- Benahin dulu internal acara
- Flow : konsep - kasaran rd - tektok dengan divisi
- Amati PKKMB tahun lalu, sering sering dilihat untuk menjadi referensi
- Perhatiin lagu agar tidak copyright
- Bikin treasure dan opening bikin berkesinambungan
- Bikin rapat gabungan dengan divisi lain

PLENO 1

Selasa, 14 Juli
Aula GSG

URUTAN PLENO

- Acara
- PDD
- DMT
- LO
- Medis
- Logistik
- Evaluasi

EVALUASI BERJALAN :

- Operator latihan sebelum hari h berlangsung
- Yang jd MC persiapkan notes, pulpen, kertas
- Semua divisi mengirim ppt dan link lainnya h-1
- Presentator menjelaskan dengan fokus ke audiens

PERTANYAAN ACARA :

- Saat ishoma akan ada clear area, apakah yang shalat akan semua peserta? 20 menit makan dulu, shalat dilakukan secara serentak, yang nantinya akan ada berbagai sesi
- Apakah dari pihak acara akan ada backup plan saat ishoma ketika kondisi cuaca tidak mendukung (hujan)? Akan disediakan tenda di GKU.
- Teknisi ishoma seperti apa? wudhu nya seperti apa? Sisanya akan dimana? Yang ke kanan nonis akan ada UKM nya masing-masing, plan terkait mobilisasi akan dijelaskan oleh divisi DMT
- Rd pra UKM fair mepet dzuhur? Skema 2, 3 batch apakah muat? Saat guest star semua peserta berdiri sehingga tempatnya tidak terlalu sesak.
- Skema 3, maba kan bawa tas, skema 1
- Semua skema maba di tuch, skema 1-3 semua maba masuk ke tuch apakah kondusif atau tidak? Maba duduk atau berdiri? Maba bawa tas, space di tuch akan semakin kecil, karena semua skema dimasukan ke tuch, kondisi maba perlu diperhatikan karena nantinya akan ada yg sesak dan lain sebagainya.
- Tambahan layar, untuk luar tuch

DIVISI PDD

- Perkenalan
- Struktural
- Content Plan
- Desain
 - Media
 - Asset Bumpert
 - Ig
 - Tiktok

- Storyboard Teaser
- Referensi Teaser (**PKKMB 2025**)
- Naskah
- Videoboard Simbolis
- Konsep Materi Warek
- Brainstorming Desain
 - Ig Style 1-3
 - Ig feed 1-3
- Draft konten yang sudah dibuat

DIVISI DMT

- Perkenalan
- Struktural
- Plotting kelompok DMT
- Perizinan, Absensi & Pelanggaran
- Pelanggaran
 - Ringan/Sedang (2x peringatan dan 3x baru akan dicatat)
 - Berat(Langsung dicatat)
- Peraturan panitia **PKKMB 2026**
- Apapun informasi pkkmb 2026 yang disebarakan tidak diperbolehkan karena banyak informasi yang belum pasti.
- Belum adanya apresiasi kepada panitia yang taat aturan dan tidak melanggar apapun.
- On Progress penyusunan guide book dmt, panitia dan peserta
- Next Progress penyusunan peraturan peserta dan pihak eksternal, penyusunan skema mobilisasi, pembagian plottingan mobilisasi dan penjagaan ketertiban.

DIVISI LO

- Struktural
- Jobdesk LO
- Pembagian Kelompok dan tugas pertama LO
- Skema Komunikasi Panitia to LO
- Progress LO

ISHOMA

- 11.19-12.45
- 13.00 mc naik

GAMES

- Pagi :tepuk satu, siang :tepuk dua, malam : tidak tepuk

DIVISI MEDIS

- Pengenalan
- Struktural
- Completed progress
 - Obat-obatan (29 jenis)
 - Perlengkapan P3K
 - Form Kesehatan Mahasiswa
 - logbook keluar
- Coming Task

DIVISI LOGISTIK

- Perkenalan
- Struktural
- Aturan Request
- SubDivisi
- Spreadsheet Request
- Spreadsheet Pengadaan
- Spreadsheet Operasional
- On Going Progress (boleh menyampaikan keluhan kesah)

DIVISI EVALUASI

- Struktural
- Plotingan
- 1 regu akan diisi 50-60 orang, per batch terisi 53 regu
- Sudah ada pendaftaran mala
- Presensi maba menggunakan telu (tp perlu ditanyakan kembali penggunaan my telu sudah disosialisasikan atau belum)

EVALUASI DITMAWA

- Persiapan akan keyakinan diri sendiri seperti tema berubah, tagline berubah namun hal tersebut bukanlah masalah besar dan harus tetap fokus saat pleno kalah bisa 2 pleno sudah clear namun harus diperhatikan audiens paham alur progress masing masing divisi dapat dipahami, lalu jalin komunikasi setiap divisi maupun panitia dengan baik jangan bermain ego di setiap divisinya harus saling bantu, saling support.
- Output yang diterima, dapat belajar mengenai caranya merancang, manajemen dan berdampak bagi orang lain, saran belajar bagaimana lo mengajak para maba nya untuk bisa saling kenal.
- Bisa belajar mengkonsep suatu acara dari awal hingga akhir, lalu juga bagaimana komunikasi yang baik, baik antara panitia, dan maba.
- Panitia sudah harus saling kenal satu sama lain anggota divisi nya karena hal tersebut dapat membantu saat hari pelaksana, diusahakan untuk kenal teman divisinya terlebih dahulu.
- Next pleno disiapkan materinya dan sudah harus kenal teman teman divisi

- Misal di akhir tidak ada yang bertanya maka presentator bisa bertanya balik ke audiens.

NOTES

- Rd ukm fair blm dipastikan tapi 70% akan seperti itu
- Tema sudah fix, Ready for the future (tema utama), Growing today, Thriving tomorrow (subtema)
- Materi 1 warek
- Materi 2 req pimpinan (yg penting sudah tersedia waktunya, sisanya narasumber dan lain sebagai akan disampaikan oleh ditmawa)
- Materi 3 blm ada (yg penting sudah tersedia waktunya, sisanya narasumber dan lain sebagai akan disampaikan oleh ditmawa)
- Materi 4 ESQ, sudah pasti berada di materi akhir
- Maksimal 16.30 sudah selesai rd PKKMB dan UKM Fair
- Untuk guest star masih belum tau
- Walaupun sudah selesai plan semua di paparkan di pleno. 1, namun kita harus tetap make sure audiens memahami plan yang sudah dibuat
- Next pleno setiap pembahasan harus make sure ke audiens sudah paham atau belum
- Dinamika sudah mulai bergejolak yang penting sudah memiliki plan mengenai rangkaian kegiatan.
- Jika ada anak UKM yang memiliki saran, boleh sekali untuk memberikan saran yang nantinya saran tersebut akan di pertimbangkan.
- Pleno 2 dan 3 optimis sudah selesai, yg nantinya simulasi pertama yg ingin disimulasikan apakah opening atau simbolis terlebih dahulu.
- Sistem UKM Fair akan dikoordinasikan lagi nanti.
- Sanksi telat, 30 menit 50k, perizinan yang tidak jelas, membuat video. Yang ingin izin telat, harus membuat video (tanggal, harim waktu)

PLENO II

Jumat, 17 Juli 2026

Aula GSG

ACARA

- Pemaparan jobdesk plotting dan keterangan
- Pemaparan tema dan tagline
- Referensi Tari Perkusi
- Referensi penyambutan tamu VIP
- Pemaparan Rundown Pra PKKMB 2026 (zoom)
- Video pengenalan panitia akan ada koor, wakoor, dan pic konsepnya akan oneshoot
- Pembagian makanan akan dijelaskan lebih lanjut oleh logistik
- Untuk teknisi ishoma akan dijelaskan oleh DMT
- Rd ishoma 90 menit tidak memungkinkan, karena tidak memungkinkan 2 lo bisa membagikan makanan dalam waktu sedikit
- Adanya overtime saat UKM Fair bertabrakan dengan waktu dzuhur
- Pra UKM Fair dilaksanakan zoom
- Evaluasi :Untuk pendaftaran minimal 2 UKM Fair belum ada rencana

PERTANYAAN ACARA

- Venue harus clear area? apakah satu LO akan ke feb dan LO lainnya harus ke posisi shalat? Saat ishoma akan bagiin makanan, setelah itu di bagi dua sk
- Apakah selesai acara harus di 16.25? Lo ingin req adanya tambahan waktu
- Maba di haruskan daftar ukm saat itu juga, apakah memungkinkan maba sudah explore semua? dan ini masih berkoordinasi lagi dengan pihak ditmawa

DIVISI DMT

- Plotingan 13 zoom (pra pkkmb dan pra ukm fair)
- Penentuan pembaca peraturan, pj atribut, pj pelanggaran, pj narahubung
- Penentuan 3 komando
- Draft peraturan peserta

PERTANYAAN

- untuk zoom ada tempat untuk panitia atau enggak??. Terkait tempat ada beberapa panitia yang diberikan tempat di telkom disesuaikan oleh logistik nanti akan di tentukan juga mungkin dari menyesuaikan dari zoom pertama, untuk Lo akan di tempat masing-masing (internetnya harus bagus), divisi lain menyesuaikan.
- Untuk mobilisasi ada permasalahan mengenai waktu 90 menit dan bagaimana jika ditambahkan menjadi 120 menit? Dari DMT akan memiliki banyak plan, kemungkinan saat shalat di lapangan gku, dan selebihnya akan diarahkan ke lapangan juga, 90 menit kurang karena ada makan, dan mobilisasi sekitaran 60 menit, yang pastinga maba akan keluar dari bagian belakang terlebih dahulu, 120 menit agar efektif, karena kalau mepet mepet waktu mobilisasi menjadi tidak efektif.
- Panitia 100 poin, apakah dari dmt akan ada transparansi atau tidak? Dari DMT akan dicatat terlebih dahulu, karena dari DMT tidak bisa dibuka 100% tapi nanti kalau ada yang kurang nya tidak terpenuhi akan ditegur oleh koor divisinya.

LO

- Jumlah LO setiap Fakultas
- Tugas LO
- Briefing Awal LO
- SOP Pelaporan Jika Maba Mengalami Kendala
- Finalisasi Partner
- Yang sedang dilakukan

EVALUASI

- Penugasan
- Headband
- Penamaan Kelompok (PIC BATCH NOKEL)
- Resume
- Penugasan individu (portofoli)
- Main map
- Penugasan video individu
- Penugasan video pengenalan kampus (individu)
- Receipt Experience
- Kampus Tour
- Scrab Book
- UKM Hunt

Pertanyaan

- Apakah teman teman disabilitas akan ada penugasan? Diharapkan teman teman disabilitas tidak keberatan dengan tugas yg diberikan

LOGISTIK

- Sudah menyiapkan operator
- Operator Relay yang membuka chat saat zoom
- Penyediaan vendor
- Estimasi Jumlah Konsumsi (richeese atau yoshinoya)
- Skema pembagian konsum, akan diplotingin per regu, dan divisi logistik akan membantu pembagian makanan
- Skema pembuangan sampah, akan ada 8 titik pembuangan sampah yang akan berkoordinasi dengan DMT dan LO mengenai mobilisasinya

MEDIS

- Data panitia fix medis
- List obat-obatan dan barang logistik
- List obat dalam tas P3K
- Video konten medis
- SOP medis

- Ketentuan untuk maba
- Upcoming

PDD

- Brainstorming aset design
- Storyline and storyboard simbolis
- Opsi kedua : pakai 7 mc, yang nantinya akan mengikuti opsi pertama
- After movie bisa di sambungi dengan talent di opening
- Bumper logo
- Draf konten

PLENO III

Selasa, 21 Juli 2026

Aula GSG

Pemaparan Guidebook oleh koor DMT, Evaluasi, dan LO.

- Kedatangan panitia Pra PKKMB (05.00), PKKMB (03.00, lapangan gku) Pra UKM Fair (05.00), UKM Fair (05.00, lapangan gku)
- DC
 - Pra PKKMB (kemeja putih, celana bahan hitam, kerudung hitam persegi)
 - PKKMB (kemeja hitam, celana bahan hitam, kerudung hitam persegi)
 - Pra UKM Fair (kemeja putih, celana bahan hitam, kerudung hitam persegi)
 - UKM Fair (kaos putih, kain batik, kerudung hitam persegi)

Acara

- Plotting
- Rundown UKM Fair
- Kebanyakan panitia memilih skema 5
- Untuk Pra UKM Fair dan Pra PKMMB 13 anggota divisi acara masuk ke zoom

Evaluasi

- Jumlah kelompok ukm fair tiap sesi
 - Sesi 1, 80 kelompok
 - Jumlah maba 4565
 - Sesi 2, 79 kelompok
- Denah TUCH akan ada 6 kuadran
- Opsi plottingan (horizontal, setiap kelompok tidak bisa berjauhan) (vertikal, mines nya saat mobilisasi keluar dan masuk, sedikit sulit)
- Plotingan zoom panitia, setiap room pasti ada perwakilan masing-masing divisi

DMT

- Update peraturan panitia, terkait penggunaan aksesoris, penggunaan makeup.
- Peraturan peserta
- Plotingan zoom pra pkkmb dan pra ukm fair
- Mobilisasi PKKMB
 - Kedatangan :Akan ada 3 jalur (gate 2, asrama putri, asrama putra), jika ada maba yg salah masuk akan ada dmt yg mengarahkan ke gate 2, jalur asrama putra mengikuti jalanan, asrama putri mengikuti alur jalan parkir gku yg tidak melewati tenda gku. Titik kumpul lapangan gsg. Saat masuk ke tuch, 3 pintu and maca sebelah kiri, 4 pintu kaca sebelah kanan, pintu kayu 1-4 karena 5 dan 6 untuk vip, 7 dan 8 untuk maba, ketika masuk tuch maba akan mengisi bangku paling depan terlebih dahulu, maba tidak menggunakan jalur sayap kanan dan kiri karena untuk panitia. Maba yang masuk jalur 4 dan 5 maba melewati jalan yg tidak ada carpetnya karena masih ada space yg tidak di isi oleh karpet.

- Ishoma :Yang keluar dari yang duduk paling belakang, maba keluar langsung belok kiri ke arah parkir mobil gku, tempat wudhu akan di atas tempat shalat putri, tempat wudhu laki laki yang mengarah ke kandang soang.
- Kepulangan :Yang keluar duduk paling belakang terlebih dahulu
- Pertanyaan dan jawaban :
 - Posisinya akan dikoordinasikan kembali dengan UKM keagamaan islam terkait teknis shalat, apakah akan di sesi atau langsung shalat sendiri sendiri.
 - Yang tidak shalat (haid dan nonis) akan memisahkan, apakah tuch akan clear area terlebih dahulu baru dipisah pisahkan, atau tetap stay di tuch, dan yg tidak shalat ke menterawu yg haid ke lapangan tuch, untuk lo masih dikoordinasikan lagi, yang nantinya setelah clear area maba akan masuk kembali ke tuch.
- LO
 - Jumlah LO 327
 - Perubahan PIC divisi
 - Pembagian batch 1-3 untuk LO
 - Shift sayap tuch pkkmb
 - Titik shifting LO dekat dengan dmt
 - Lo yang gak kebagian gimana? Welcoming maba, border red carpet, mobilisasi
 - Titik board karpet
 - Jumlah LO perbatch
 - batch 1 104
 - Batch 2 106
 - Batch 3 108
 - Ada side job
 - Batch 1 (3)
 - Batch 2 (1)
 - Batch 3 (2)
 - Untuk side job dipilih atau daftar? Isi di gform, perhatikan asal batch dan jangan sampai tertukar.
 - Penambahan divisi bendera, 7 orang pilihan untuk bendera
 - Yang tidak kebagian mengawasi tugas maba
- Pertanyaan
 - Kalau side job nya udah penuh gimana?, yang gak dapet yaudah isi yang lain atau cepet cepetan aja

Logistik

- 24-26 Agustus pembagian almet
- Skema foto ktm
- Skema pembagian almet
 - DMT membantu mobilisasi
 - LO membantu memberikan almet ke maba

- Plotingan TUCH
- Pembagian almet
- Pj vip dari logistik memberikan semua kebutuhan kepada vip
- Plotingan pembagian almet emang dari atas atau ditmawa

Medis

- Masing masing di titik kedatangan dijaga oleh medis
- Titik G dan K merupakan posko utama medis
- Medis sistemnya shift setiap 40 menit, setiap posko akan ada dokter dan suster

PDD

- Aset
- Feeds instagram (opsi 1) acc
- Id card
- Live report
- Name Tag
- Storyline dan storyboard (opsi 1) acc