



GUIDEBOOK

LKMM-PRA DASAR

2026



"Membentuk Jiwa Kepemimpinan Mahasiswa Informatika
yang **Berintegritas**, **Adaptif**, dan **Profesional** di Era Digital"





Halo! Kenalin aku
DIGOWL

Aku ingin mengajak
kamu memahami
tentang **LKMMPD** ini

Jadi, ayo kita simak
bareng-bareng isi
dari **Guidebook** ini!

DAFTAR ISI

1. Daftar Isi	3
2. Tata Tertib	5
2.1 Waktu	6
2.2 Pakaian dan Penampilan	6
2.3 Ketentuan Barang Bawaan	7
2.4 Sikap dan Etika	7
2.5 Tanggung Jawab Peserta	8
3. Atribut dan Pakaian	9
4. Penugasan Individu	11
5. Penugasan Kelompok	15
6. Sanksi dan Punishment	19
7. Pembagian Kelompok	22
8. Frequently asked Questions (Faq)	23
9. Notulensi Sosialisasi	24

MEKANISME

LKMMPD INFORMATIKA

2026

LKMM Pra-Dasar (Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra Dasar) adalah kegiatan mahasiswa baru Informatika yang bertujuan membekali mahasiswa baru dengan keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mengenal potensi diri, mengembangkan sifat kritis dan memposisikan diri secara efektif dalam organisasi kemahasiswaan.

Pengenalan dan pengembangan kemahasiswaan serta keterampilan manajemen kegiatan merupakan hal penting untuk mahasiswa baru Informatika tahun 2026. Upaya ini dilakukan untuk mengembangkan sikap, kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam mendukung kegiatan kurikuler dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Kegiatan Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra-Dasar (LKMM Pra-Dasar) diadakan untuk membekali mahasiswa baru dengan keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mengenal potensi diri, mengembangkan sifat kritis dan memposisikan diri secara efektif dalam organisasi kemahasiswaan.

LKMM Pra-Dasar Informatika 2026 akan dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Agustus 2026 di Aula Syekh Quro Universitas Singaperbangsa Karawang. Peserta wajib hadir di lingkungan kampus pukul 06.00 WIB dengan mengenakan atribut sesuai ketentuan yang tercantum dalam perbekalan. Peserta juga diwajibkan mengikuti seluruh tata tertib dan rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Di LKMM Pra-Dasar ini peserta akan mendapatkan materi-materi mengenai keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mengenal potensi diri, mengembangkan sifat kritis dan memposisikan diri secara efektif dalam organisasi kemahasiswaan.



TATA TERTIB

***LKMM-PRA DASAR
INFORMATIKA
2026***



TATA TERTIB

Peserta yang melakukan pelanggaran akan dikenakan sanksi sesuai ketentuan yang ditetapkan panitia LKMM-Pra Dasar Informatika 2026. **Tata tertib** diatas **bersifat mutlak**. Segala bentuk perubahan disesuaikan dengan keadaan, situasi, dan kondisi di lapangan berdasarkan kesepakatan panitia LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.

WAKTU

1. Kegiatan LKMM-Pra Dasar Informatika bersifat **wajib** untuk diikuti sebagai syarat untuk mengikuti LKMM Dasar yang akan datang.
2. Peserta mengikuti LKMM-Pra Dasar Informatika pada hari **Rabu, 26 Agustus 2026**.
3. Peserta sudah berada di depan **Aula Syekh Quro UNSIKA** pada pukul **06.00 WIB**.

PAKAIAN DAN PENAMPILAN

1. Peserta wajib **mengenakan atribut pakaian** yang telah ditentukan oleh panitia secara lengkap dari awal hingga akhir kegiatan LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.
2. Peserta diwajibkan **menggunting kuku** yang rapih, serta **tidak boleh** menggunakan **kutek, nail art, ataupun sejenisnya**.
3. Peserta **tidak bertindik** (kecuali peserta putri yang memakai anting) dan **tidak bertato**.
4. Peserta **dilarang membawa dan menggunakan perhiasan** dan **aksesoris tubuh** lainnya (kecuali kacamata bagi yang menderita kesehatan mata).
5. Peserta **dilarang membawa dan menggunakan jam tangan** (smart watch dan aksesoris tangan lainnya).
6. Peserta **dilarang memakai makeup** (bedak, liptint, dll).
7. Peserta **diperbolehkan memakai masker** jika sedang penyakit yang bersifat menyebar.

TATA TERTIB

KETENTUAN BARANG BAWAAN

1. Peserta **dilarang keras** membawa dan menggunakan **vape, rokok, senjata tajam, obat-obatan terlarang, alkohol**, dan sejenis barang-barang yang **bersifat melanggar hukum**.
2. Peserta **dilarang membawa alat kecantikan** (makeup, parfum, dan sejenisnya).
3. Peserta **diwajibkan membawa alat tulis dan buku**.
4. Peserta **diwajibkan membawa Name tag** sesuai dengan ketentuan.
5. Peserta **diwajibkan membawa peralatan sholat** (bagi peserta beragama Islam).
6. Peserta **diwajibkan membawa roti dan susu** untuk sarapan.
7. Peserta **wajib membawa bekal makan siang** menggunakan **kotak makan** dan **botol minum reusable/tumbler** yang sudah terisi air putih.
8. Peserta **diperbolehkan membawa hand sanitizer** untuk membersihkan tangan.
9. Peserta **diperbolehkan membawa jas hujan atau payung**.
10. Peserta **diperbolehkan membawa obat-obatan pribadi** bagi peserta yang memiliki riwayat penyakit tertentu.
11. Peserta **diperbolehkan membawa handphone**, namun **pengoperasiannya tidak diperbolehkan saat acara** berlangsung (handphone akan disimpan oleh kakak pembimbing, peserta dapat menggunakan handphone ketika diperbolehkan oleh panitia).

SIKAP DAN ETIKA

1. Peserta **wajib menjaga kebersihan** dan **dilarang membuang sampah sembarangan**.
2. Peserta **wajib bersikap hormat, menjunjung norma, dan etika yang baik** dalam tingkah laku, berkomunikasi maupun aktivitas lainnya.

TATA TERTIB

3. Peserta **dilarang bercanda, membuat keributan, atau bertingkah laku di luar batas** kesopanan selama acara berlangsung.
4. Peserta **dilarang keras menyinggung SARA** (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), **merendahkan** orang lain, dan melakukan tindakan **pelecehan seksual** (baik fisik maupun verbal).
5. Peserta **dilarang tidur** selama acara LKMM-Pra Dasar Informatika berlangsung.
6. Peserta **dilarang menandatangani daftar hadir peserta lain** serta menerima tamu.
7. Peserta **dilarang keras menyalakan alat elektronik** seperti AC dan alat elektronik lainnya **tanpa seizin panitia**.
8. Peserta **diperbolehkan minum** saat acara berlangsung.
9. Peserta **wajib meminta izin** kepada kakak pembimbing/panitia apabila ingin **ke kamar mandi**.

TANGGUNG JAWAB PESERTA

1. Peserta **wajib mencari tahu, memahami** dan mampu **menjelaskan** mata kuliah Informatika yang menjadi **nama kelompoknya** masing-masing.
2. Peserta **wajib mengikuti setiap kegiatan** yang telah dijadwalkan oleh panitia LKMM-Pra Dasar Informatika 2026, namun apabila terdapat suatu kendala dapat menghubungi Kakak Pembimbing (Kabing) kelompok masing-masing.
3. Peserta **wajib menyimak dan mencatat** setiap materi yang disampaikan oleh pemateri LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.
4. **Ketua kelompok bertanggung jawab** terhadap seluruh **anggotanya**.
5. Peserta **tidak akan mendapatkan sertifikat** apabila **tidak mengikuti** seluruh rangkaian LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.



ATRIBUT & PAKAIAN

***LKMM-PRA DASAR
INFORMATIKA
2026***



ATRIBUT & PAKAIAN

1. LAKI-LAKI

- Rambut **tidak boleh diwarnai** dengan apapun, tertata **rapi**, serta **tidak gondrong**.
- Menggunakan **kemeja abu berlengan panjang dimasukkan** ke dalam celana serta **lengan baju tidak digulung**.
- Mengenakan **celana panjang bahan** berwarna **hitam**.
- Baju dan celana **tidak ketat**.
- Menggunakan **ikat pinggang** berwarna **hitam**.
- Mengenakan **sepatu** berwarna **dominan hitam**.
- Menggunakan **kaos kaki** berwarna **hitam** diatas mata kaki.
- Mengenakan **name tag kelompok**.
- Selengkapnya dapat dilihat pada Tata Tertib poin Pakaian dan Penampilan.

2. PEREMPUAN

- Menggunakan **kerudung segiempat** berwarna **hitam polos** dan tidak dimasukkan ke dalam baju.
- Bagi yang **tidak berhijab** rambut **wajib diikat satu** menggunakan **ikatan berwarna hitam** dengan rapi serta rambut tidak diwarnai.
- Menggunakan **kemeja abu berlengan panjang dimasukkan** ke dalam rok serta **lengan baju tidak digulung**.
- Mengenakan **celana bahan atau rok panjang** berwarna **hitam polos A-Line**, **tidak diperbolehkan** menggunakan **rok span**.
- Baju dan celana/rok **tidak boleh ketat** sampai membentuk tubuh.
- Menggunakan **ikat pinggang** berwarna **hitam**.
- Mengenakan **sepatu** berwarna **dominan hitam**.
- Menggunakan **kaos kaki** berwarna **hitam** diatas mata kaki.
- Mengenakan **name tag kelompok**.
- Selengkapnya dapat dilihat pada Tata Tertib poin Pakaian dan Penampilan.





PENUGASAN INDIVIDU

***LKMM-PRA DASAR
INFORMATIKA
2026***



MEMBUAT TWIBBON

1. KETENTUAN TWIBBON

- Peserta LKMM-Pra Dasar Informatika **WAJIB** meng-upload **twibbon** di feed **akun instagram** masing-masing (*Catatan : Jangan gunakan akun privat).
- Foto yang digunakan **wajib memperlihatkan wajah** serta berpenampilan **sopan**.
- Peserta dapat menggunakan twibbon serta mengunduhnya melalui tautan berikut: <https://bit.ly/TwibbonLKMPD2026>

2. CARA MENGGUNAKAN TWIBBON

- **Unduh Twibbon** melalui tautan yang tertera pada Ketentuan Twibbon.
- **Siapkan foto** yang akan digunakan.
- **Buka IG** dan **pilih foto**, lalu ubah **rasio menjadi 1x1** dengan tombol dua kurung siku.
- Pada tahap pengeditan, pilih menu **Overlay** di bagian bawah.
- Pilih foto Twibbon yang sudah diunduh, lalu atur posisinya hingga menutupi area foto.
- Tambahkan Caption dan Tag yang tertera pada Ketentuan Mengunggah Twibbon.

3. KETENTUAN MENGUNGGAH TWIBBON

- Peserta **WAJIB menggunakan caption** yang telah ditentukan di bawah ini.
- Peserta **WAJIB Follow** dan **Tag akun instagram** : **@fasilkomunsika, @bemfasilkomunsika, @blmfasilkomunsika, @himtika_unsika**
- **Batas Waktu** Peserta untuk meng-upload dari tanggal **8 - 24 Agustus 2026**.
- Bagi peserta yang **tidak mengupload Twibbon** sesuai waktu yang ditentukan, maka akan **mendapatkan punishment**.

CAPTION TWIBBON →

MEMBUAT TWIBBON

CAPTION TWIBBON:

[LKMM PRA-DASAR 2026]

Hello Informatics and Hello World! 🙋

Perkenalkan, nama saya [nama lengkap], Mahasiswa Baru Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang 2026.

Saya dari Kelompok [1/2/3] - [nama kelompok], saya siap mengikuti LKMM-Pra Dasar 2026.

(Motivasi yang membuat kamu masuk Informatika)

@himtika_unsika @bemfasilkomunsika @blmfasilkomunsika
@fasilkomunsika

#LKMMPD2026 #BersamaKitaJaya #KabinetSelaras #HIMTIKA
#FasilkomUnsika

MEMBUAT RESUME

- Peserta **diwajibkan membuat resume** se kreatif mungkin dalam bentuk **scrapbook digital** berdasarkan **materi** yang disampaikan pada **setiap sesi** kegiatan LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.
- Resume bersifat **individu**, disusun secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami sesuai dengan pemahaman masing-masing peserta.
- Hasil scrapbook digital **dipublikasikan** melalui media sosial **Instagram** (Feed).
- Peserta **wajib mengumpulkan bukti** unggahan/file resume paling lambat H+2/tanggal **28 Agustus 2026 pukul 23.59 WIB** setelah kegiatan selesai melalui link berikut: <https://forms.gle/XHxbZjHxZurr9hXz5>

CAPTION RESUME:

[LKMM PRA-DASAR 2026]

Hello Informatics and Hello World! 🙋

Perkenalkan, nama saya [Nama Lengkap], Mahasiswa Baru Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang 2026 dari Kelompok [Nomor Kelompok] - [Nama Kelompok].

Melalui unggahan ini, saya membagikan resume materi dalam bentuk digital scrapbook sebagai bukti pemahaman dan kesiapan saya dalam mengikuti rangkaian LKMM-Pra Dasar 2026.

(Tulis 1-2 kalimat tentang poin penting/insight menarik yang paling berkesan dari materi yang kamu dapatkan).

Bagi saya, masuk Informatika bukan sekadar belajar coding, melainkan tentang:

✨ "[Tulis Motivasi Kamu Masuk Informatika Di Sini]" ✨

Mari berproses, bertumbuh, dan berdampak bersama! 🚀

@himtika_unsika @bemfasilkomunsika @blmfasilkomunsika
@fasilkomunsika

#LKMMPD2026 #BersamaKitaJaya #KabinetSelaras #HIMTIKA
#FasilkomUnsika



PENUGASAN KELOMPOK

***LKMM-PRA DASAR
INFORMATIKA
2026***



TUGAS KELOMPOK

JARGON KELOMPOK

- Setiap kelompok membuat **jargon semenarik mungkin**.
- Jargon harus memiliki nada yang **semangat**.
- Setiap anggota kelompok **wajib menghafal jargon** kelompoknya.
- **Dilarang** menggunakan kata-kata yang **mengandung SARA**.

NAME TAG KELOMPOK

1. Setiap Kelompok **WAJIB membuat name tag** dengan desain semenarik mungkin **berukuran B4** (Portrait).
2. Pada name tag **WAJIB terdapat**:
 - a. **Logo Universitas**, Logo **Fakultas**, Logo **HIMTIKA**.
 - b. **Nama kelompok**, **nama lengkap**, "**Kenali** aku dalam **3 kata**" (contoh : "Disiplin, Berani, Bertanggung Jawab").
 - c. **Foto diri** (Foto tidak harus formal namun wajah peserta harus terlihat dengan jelas).
 - d. **No telp orang tua/wali** dan **riwayat penyakit** pada **halaman belakang**.
3. Menggunakan **casing/cover** name tag dan **tali** berwarna **putih**.
4. Name tag **digunakan setiap peserta** sesuai dengan kelompoknya.

Untuk **Logo** yang tercantum, dapat **diunduh** melalui tautan berikut:
<https://bit.ly/AsetLogoLKMPD2026>

TUGAS KELOMPOK

VIDEO KREATIF

1. KETENTUAN VIDEO KREATIF

- Video **dibuat secara kreatif** untuk memperkenalkan setiap anggota kelompok.
- Isi video **wajib** mengusung dan membawakan **topik** yang sesuai dengan **Tema LKMM-PD 2026**. Video kreatif ini harus mencakup:
 - a. **Pengertian & Penjelasan:** Deskripsi umum dan gagasan utama dari tema yang diangkat.
 - b. **Relevansi & Manfaat:** Mengapa tema ini penting dan apa manfaatnya bagi mahasiswa Informatika.
 - c. **Contoh Penerapan:** Contoh nyata implementasi nilai/topik tersebut dalam kehidupan kampus atau dunia IT.
- Video mencakup **jargon/yel-yel** kelompok.
- Video berukuran **9:16 (Portrait)** dengan durasi **maksimal 2 menit**.

2. KETENTUAN PENGUNGGAHAN

- Video **WAJIB dipublish** pada **Feed IG masing masing** anggota menggunakan **caption** yang dicantumkan di bawah ini. (*Catatan : Jangan gunakan akun privat)
- **Link postingan** seluruh anggota kelompok **dikumpulkan melalui kabing** masing-masing kelompok berupa list. (*Ex: 1. Nama Kelompok - link)
- Video **dikumpulkan paling lambat** H-2/tanggal **24 Agustus 2026 pukul 23:59** sebelum kegiatan LKMM Pra-Dasar Informatika dilaksanakan.
- Bagi kelompok yang **tidak mengumpulkan** Video Kreatif sesuai waktu yang ditentukan, maka akan **mendapatkan punishment**.
- **Perwakilan satu orang** di dalam kelompok **mengumpulkan Video** Kreatif melalui tautan berikut:
<https://forms.gle/RjzMMP1xqxcNfrpo7>
- Untuk **Logo** yang tercantum, dapat **diunduh** melalui tautan berikut: <https://bit.ly/AsetLogoLKMMPD2026>

CAPTION VIDEO →

TUGAS KELOMPOK

CAPTION FEED VIDEO KREATIF:

[LKMM PRA-DASAR 2026]

Hello Informatics and Hello World! 🙋

Perkenalkan, nama saya [nama lengkap], Mahasiswa Baru Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang 2026.

Saya dari Kelompok [1/2/3] - [nama kelompok], saya siap mengikuti LKMM-Pra Dasar 2026.

Kelompok kami beranggotakan:

- (1. [Nama] - [username IG]
2. [Nama] - [username IG])

(Penjelasan nama kelompok)

@himtika_unsika @bemfasilkomunsika @blmfasilkomunsika
@fasilkomunsika

#LKMMPD2026 #BersamaKitaJaya #KabinetSelaras #HIMTIKA
#FasilkomUnsika



SANKSI & PUNISHMENT

***LKMM-PRA DASAR
INFORMATIKA
2026***



SANKSI & PUNISHMENT

1. Punishment diberikan kepada peserta yang **tidak hadir tanpa keterangan** atau **tidak menyelesaikan penugasan** sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Bentuk punishment berupa **video presentasi** yang bersifat **edukatif**.
3. Video wajib **membahas ringkasan materi** LKMM-Pra Dasar Informatika berdasarkan informasi yang diperoleh.
4. Video **dibuat sekreatif mungkin** oleh peserta yang **berdurasi 2 - 5 menit**.
5. Video **diunggah** melalui **Instagram Reels** pada akun pribadi peserta (pastikan akun tidak diprivat agar dapat dinilai oleh panitia).
6. Video wajib dikumpulkan **paling lambat H+2**, maksimal **pukul 23.59 WIB**.
7. Peserta yang **tidak mengumpulkan punishment** sesuai dengan ketentuan di atas akan **diberikan sanksi lanjutan** sesuai dengan kebijakan panitia.
8. Seluruh keputusan terkait punishment mutlak menjadi kewenangan panitia pelaksana LKMM-Pra Dasar Informatika 2026.

CAPTION PUNISHMENT →



SANKSI & PUNISHMENT

CAPTION IG UNTUK PUNISHMENT:

[LKMM PRA-DASAR 2026]

Hello Informatics and Hello World! 🙌

Perkenalkan, nama saya [nama lengkap] dari Kelompok [1/2/3] - [nama kelompok], Mahasiswa Baru Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang 2026.

LKMM-Pra Dasar membuka perjalanan kita dengan membentuk karakter, melatih tanggung jawab, serta mengasah sikap dan pola pikir untuk menjadi calon pemimpin yang berorientasi pada kemajuan bersama.

@himtika_unsika @bemfasilkomunsika @blmfasilkomunsika
@fasilkomunsika

#LKMMPD2026 #TugasPunishment #BersamaKitaJaya
#KabinetSinergis #HIMTIKA #FasilkomUnsika

PEMBAGIAN KELOMPOK



Click Here

Frekuently asked Questions

1. Apa itu LKMM-Pra Dasar?

LKMM Pra-Dasar (Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra-Dasar) merupakan kegiatan pelatihan dasar bagi mahasiswa baru Program Studi Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan berorganisasi, komunikasi, pengembangan diri, dan kepemimpinan.

2. Keuntungan mengikuti LKMM-Pra Dasar bagi Mahasiswa Baru?

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa percaya diri, membantu membangun relasi dan jaringan pertemanan dengan teman satu angkatan, menjadi langkah awal dalam proses pembentukan karakter kepemimpinan di lingkungan kampus, mendapatkan pengakuan resmi sebagai anggota muda HIMTIKA.

3. Apakah kegiatan ini bersifat wajib?

Ya, kegiatan ini wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa baru Informatika angkatan 2026. Selain sebagai bagian dari pembinaan awal, kegiatan ini juga merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pengukuhan sebagai anggota muda HIMTIKA.

Notulensi Pertanyaan Sosilasisasi

1. Apa itu LKMM-Pra Dasar?

LKMM Pra-Dasar (Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra-Dasar) merupakan kegiatan pelatihan dasar bagi mahasiswa baru Program Studi Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan berorganisasi, komunikasi, pengembangan diri, dan kepemimpinan.

2. Keuntungan mengikuti LKMM-Pra Dasar bagi Mahasiswa Baru?

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa percaya diri, membantu membangun relasi dan jaringan pertemanan dengan teman satu angkatan, menjadi langkah awal dalam proses pembentukan karakter kepemimpinan di lingkungan kampus, mendapatkan pengakuan resmi sebagai anggota muda HIMTIKA.

3. Apakah kegiatan ini bersifat wajib?

Ya, kegiatan ini wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa baru Informatika angkatan 2026. Selain sebagai bagian dari pembinaan awal, kegiatan ini juga merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pengukuhan sebagai anggota muda HIMTIKA.

