



**PANITIA PELAKSANA
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
TAHUN 2026**



Nomor : 06/ PAN-HP-65/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : **PEMBERITAHUAN**

Batujaya, 3 Agustus 2026

Kepada Yth.
**Ketua Mabigus SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK, SLB, PKBM
Se-Kwartir Ranting Batujaya**

Di –
Batujaya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam Pramuka!

Panitia **Perkemahan Besar Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Gerakan Pramuka Batujaya Tahun 2026**, dengan ini memberitahukan bahwa kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada:

Hari : Minggu s.d. Selasa
Tanggal : 23 s.d. 25 Agustus 2026
Tempat : Bumi Perkemahan Telukambulu
Telukambulu, Batujaya

Sehubungan dengan ini, kami menyampaikan persyaratan keikutsertaan sebagai berikut:

1. Setiap gugus depan mengirimkan peserta sebanyak maksimal 15 putra dan 15 putri;
2. Waktu pendaftaran peserta berlangsung sejak 3-20 Agustus 2026;
3. Mengisi formulir pendaftaran online;
4. Membayar *camp fee* sebesar **Rp 750.000,- (Tujuh Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**.

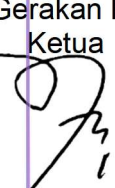
Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Ketua
WAHYU BUDI SETIONO, M.Pd. MS.
NTA. 09.15.12.220687.0002


PANITIA
HARI PRAMUKA
KWARTIR RANTING BATUJAYA


**Panitia Pelaksana
Sekretaris**
AKMALUL AZMI PARDIANI, M.Pd. MS.
NTA. 09.15.12.300588.0001

Mengetahui:
Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya
Ketua

ENDANG DEDI JUANSYAH, S.Pd.
NTA. 09.15.12.060968.0001

Tembusan:

Yang terhormat,

1. Camat Batujaya (Selaku Ka. Mabiran)
2. Ka. KORWILCAMBIDIK Kec. Batujaya (Selaku Ka. Harian Mabiran)
3. KAPOLSEK Kec. Batujaya (Selaku Waka. Mabiran)
4. DANRAMIL Kec. Batujaya (Selaku Waka. Mabiran)

PROPOSAL KEGIATAN



PERKEMAHAN BESAR BATUJAYA 2026

23-25 Agustus 2026
Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya



PROPOSAL KEGIATAN PERKEMAHAN BESAR KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA 2026

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gerakan Pramuka merupakan wadah pendidikan nonformal yang berperan membantu pemerintah dan masyarakat dalam pembinaan generasi muda melalui prinsip dasar dan metode pendidikan kepramukaan. Tujuan akhirnya adalah membentuk pribadi:

1. Bermental dan bermoral tinggi, berakhlak mulia, serta memiliki keimanan yang kuat.
2. Cerdas, terampil, serta memiliki fisik yang sehat.
3. Menjadi warga negara Indonesia yang berjiwa Pancasila, setia dan patuh pada NKRI, serta mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa dan negara.

Kegiatan **Perkemahan Besar** ini dirancang sebagai wadah aktualisasi diri, pembinaan kedisiplinan, dan penguatan persatuan antar-Gugus Depan di Kecamatan Batujaya.

B. Tujuan Khusus

1. Menjabarkan rencana kerja Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya dalam menyambut Hari Pramuka Ke-65 Tahun 2026.
2. Menyusun kegiatan secara sistematis dan konsisten sesuai hasil musyawarah.
3. Menyesuaikan program dengan kebutuhan dan kemampuan anggota pramuka.
4. Menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan perkemahan dan lomba-lomba tingkat penggalang dan penegak.

II. DASAR HUKUM

1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka.
2. Program Kerja Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya Masa Bakti 2026–2028.
3. Keputusan Rapat Kerja Ranting pada 2 Juni 2026.
4. Keputusan Rapat Kerja Panitia pada 6 Juli 2026.

III. TEMA DAN MOTTO

- **Tema:** *“Kolaborasi untuk Membangun Ketahanan Bangsa”*
- **Motto:** *“Satya Ku Darmakan, Darma Ku Baktikan”*

IV. MAKSUD DAN TUJUAN

Program kerja ini menjadi pedoman resmi pelaksanaan **Perkemahan Besar** di tingkat Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya untuk:

- Menumbuhkan semangat kebersamaan dan gotong royong.
- Mengasah keterampilan dan pengetahuan pramuka melalui lomba-lomba.
- Memperingati Hari Pramuka ke-65 dengan kegiatan yang bermanfaat dan mendidik.

V. BENTUK, WAKTU, DAN TEMPAT KEGIATAN

Bentuk : Perkemahan Besar dan Lomba Pramuka.

Waktu : Minggu–Selasa, 23–25 Agustus 2026.

Tempat : Bumi Perkemahan Telukambulu, Desa Telukambulu
Kecamatan Batujaya

VI. PESERTA DAN PERSYARATAN

A. Peserta

Seluruh Gugus Depan berpangkalan di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK, SLB dan PKBM di wilayah Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya (daftar terlampir).

B. Syarat Peserta

1. Setiap Gugus Depan mengirimkan 1 regu/sangga putra dan putri (15 putra dan 15 putri).
2. Mengisi formulir pendaftaran.
3. Membayar **camp fee** sebesar Rp 750.000 per pangkalan.



4. Membawa perlengkapan pribadi dan regu/sangga.
5. Mematuhi tata tertib dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

VII. AGENDA KEGIATAN

1. Upacara Pembukaan
2. Senam Pagi
3. Ibadah Shalat Magrib dan Subuh
4. Operasi Semut
5. Kreasi Seni
6. Kegiatan Golongan
 - a) Penggalang SD/MI
 1. Pengetahuan: Pidato Bahasa Indonesia
 2. Keterampilan: Hasta Karya, LKBBT, Isyarat Semboyan, Pioneering, Halang Rintang
 3. Seni dan Olahraga: Sumpitan.
 - b) Penggalang SMP/MTs
 1. Pengetahuan: Pidato Bahasa Indonesia
 2. Keterampilan: Peta Lapangan, BIVAK, Hasta Karya, LKBBT, Isyarat Semboyan, Pioneering, Halang Rintang
 3. Seni dan Olahraga: Sumpitan dan Senam
 - c) Penegak
 1. Lomba: Tari Semaphore, Masak Rimba, Digital Poster, dan *Class of Scouts*
 2. Non Lomba: Parade Yel-Yel, Arena Persahabatan
 3. Seminar: Seminar Kesehatan Mental, Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi Online

(Jadwal lengkap terlampir)

VIII. ANGGARAN BIAYA

(terlampir)

IX. SUSUNAN PANITIA

(terlampir)

X. DENAH LOKASI

(terlampir)

XI. PENUTUP

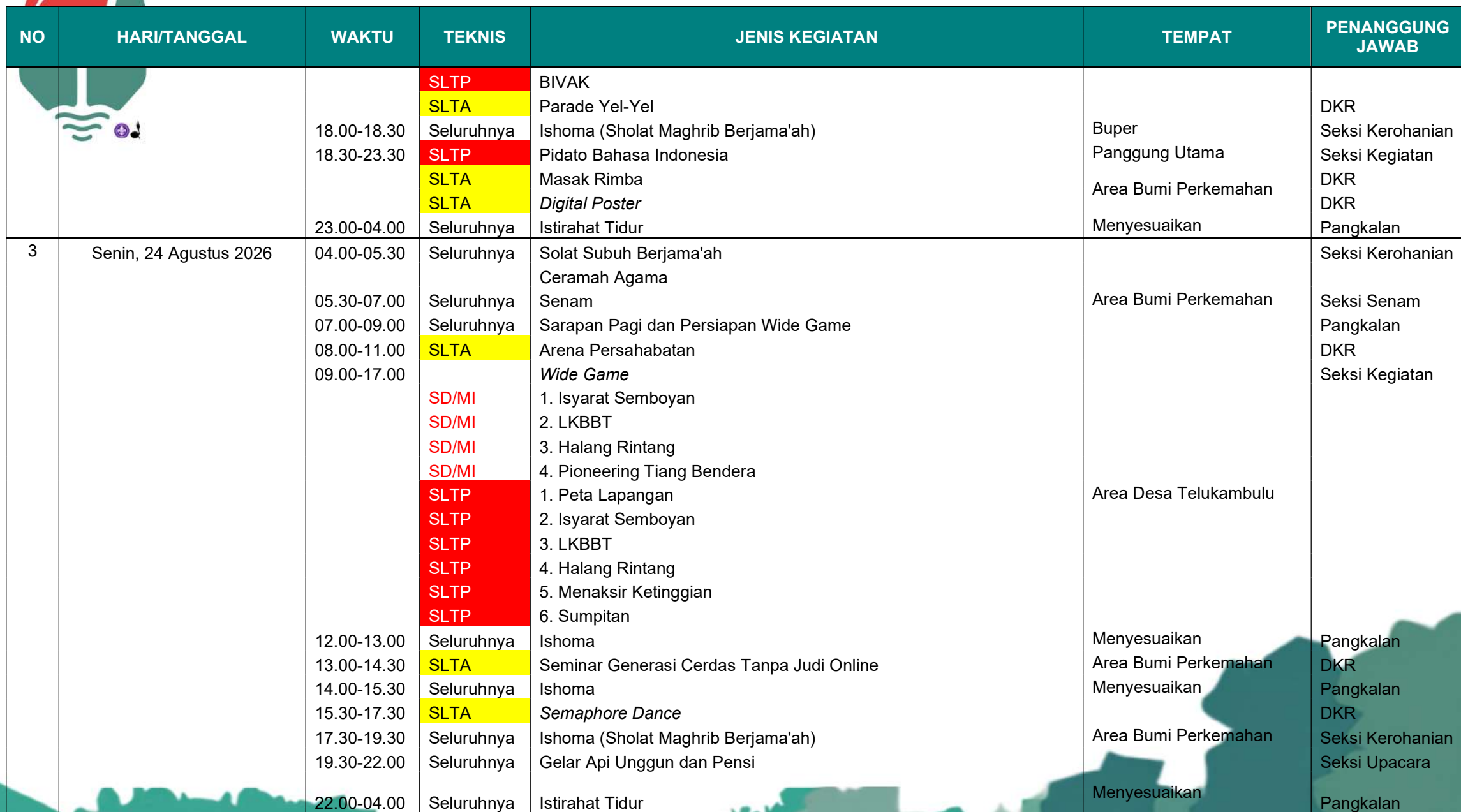
Dengan semangat kebersamaan, Panitia Perkemahan Besar Hari Pramuka Ke-65 Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung secara moril maupun materiil. Semoga kegiatan ini berjalan lancar, membawa manfaat bagi seluruh peserta, dan mendapat ridho Allah SWT.

 WAHYU BUDI SETIONO, M.Pd. MS., NTA. 09.15.12.220687.0002	 PANITIA HARI PRAMUKA KWARTIR RANTING BATUJAYA	 AKMALUL AZMI PARDIANI, M.Pd. MS. NTA. 09.15.12.300588.0001
Mengetahui: Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya Ketua  ENDANG DEDI JUANSYAH, S.Pd. NTA. 09.15.12.060968.0001		



**AGENDA KEGIATAN
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

NO	HARI/TANGGAL	WAKTU	TEKNIS	JENIS KEGIATAN	TEMPAT	PENANGGUNG JAWAB
1	Sabtu, 22 Agustus 2026	07.30-12.30 09.00-17.00	Peserta Peserta	Registrasi Peserta Pendirian Tenda	Posko Area Bumi Perkemahan	Panitia Inti Pangkalan
2	Minggu, 23 Agustus 2026	07.00-09.00 09.00-11.00 11.00-12.00 12.00-12.30 12.30-15.00 15.00-16.00 16.00-18.00	Seluruhnya Seluruhnya Mabigus Seluruhnya SD/MI SD/MI SD/MI SLTP SLTP SLTP SLTP SLTA SLTA Seluruhnya SD/MI SD/MI SD/MI SLTP SLTP	Persiapan Upacara Pembukaan Upacara Pembukaan 1. Penyerahan Tanda Pramuka Garuda 2. Penyerahan Tanda Penghargaan Orang Dewasa (TPOD) Rapat Koordinasi Gugus Depan Ishoma Pidato Bahasa Indonesia Menaksir Ketinggian Sumpitan Senam Hasta Karya Pioneering Menara Pandang BIVAK Seminar Kesehatan Mental <i>Class of Scouts</i> Sholat Ashar <i>Lanjutan</i> Pidato Bahasa Indonesia Menaksir Ketinggian Sumpitan Pioneering Menara Pandang Senam	Posko Area Bumi Perkemahan Tenda Pleton Menyesuaikan Area Bumi Perkemahan Menyesuaikan Area Bumi Perkemahan	Seksi Upacara Seksi Upacara Kwartir Ranting Pangkalan Seksi Kegiatan DKR DKR Seksi Kegiatan





NO	HARI/TANGGAL	WAKTU	TEKNIS	JENIS KEGIATAN	TEMPAT	PENANGGUNG JAWAB
4	 Selasa, 25 Agustus 2026	04.00-05.30	Seluruhnya	Solat Subuh Berjama'ah	Area Bumi Perkemahan	Seksi Kerohanian
		05.30-07.00	Seluruhnya	Ceramah Agama		Seksi Senam
		07.00-08.00	Seluruhnya	Senam		Pangkalan
		08.00-09.00	Seluruhnya	Sarapan Pagi dan Persiapan Upacara		
		09.00-10.00	Seluruhnya	Operasi Semut		Seksi Upacara
		10.00-11.00	Seluruhnya	Upacara Penutupan dan Pengumuman Hasil Lomba		Pangkalan
				Bongkar Tenda Sayonara		



Lampiran

**RENCANA ANGGARAN BIAYA KEGIATAN
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

1	Kesekretariatan		
	a ATK + Pembuatan	Rp	4,000,000
	b Logistik Giat Kepanitian	Rp	7,000,000
	c ID Card Panitia @ Rp x 555 buah	Rp	1,050,000
	d Plakat	Rp	4,000,000
	e Piagam Panitia & Peserta	Rp	1,500,000
2	Seksi Kavling	Rp	3,000,000
3	Seksi Kegiatan	Rp	7,500,000
4	Seksi Upacara + Unggun	Rp	3,000,000
5	Seksi P3K	Rp	500,000
6	Seksi Humas	Rp	1,500,000
7	Seksi Keamanan	Rp	4,500,000
8	Seksi Kebersihan	Rp	3,500,000
9	Supervisi Kwarcab	Rp	2,500,000
10	DKR	Rp	5,000,000
11	Dekorasi	Rp	2,850,000
	Peralatan	Rp	14,850,000
12	Konsumsi		
	a Harian	Rp	3,500,000
	b Upacara	Rp	2,000,000
13	Seksi Dokumentasi	Rp	1,000,000
	TOTAL		72,750,000

Terbilang: Enam Puluh Tujuh Juta Sembilan Ratus Ribu Rupiah

Ketua	Panitia Pelaksana Bendahara
	
WAHYU BUDI SETIONO, M.Pd. MS.,	IYAN MARDIANA, S.Pd.
NTA. 09.15.12.220687.0002	NTA. -



**SUSUNAN PANITIA
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

I. PENGURUS HARIAN

- | | | |
|---------------------|---|----------------------------------|
| a. Penasehat | : Majelis Pembimbing Ranting Batujaya | |
| b. Penanggung Jawab | : Pengurus Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya | |
| c. Ketua | : Wahyu Budi Setiono, M.Pd. MS. | (SDN Batujaya I dan II) |
| d. Wakil Ketua | | |
| Wakil Ketua I | : Wahyudin, S.Pd. | (SDN Kutaampel I) |
| Wakil Ketua II | : H. Herman Satibi, S.Pd.I., M.Pd. | (KKMI Wil Barat) |
| Wakil Ketua III | : Didin Sobirin, S.Pd. | (SMAN 1 Batujaya) |
| e. Sekretaris | | |
| Sekretaris I | : Akmalul Azmi Pardiani, M.Pd. MS. | (SDN Batujaya II) |
| Sekretaris II | : Muhammad Fakhruzzahid, S.Pd. | (MTs. Al-Ikhlas Batujaya) |
| f. Bendahara | | |
| Bendahara I | : Iyan Mardiana, S.Pd. | (SDN Segarjaya II) |
| Bendahara II | : Ida Farida, S.Pd. | (SDN Kutaampel IV) |

II. SEKSI-SEKSI

- | | | |
|---------------|--|--|
| a. Upacara | : Kardi, S.Pd., M.G.
Endang Kartiwa, S.Pd. M. T
Ahmad Husaini, S.Pd.
Parto
Rudi Adriyadi, S.Pd. M. Pd
Muhammad Indra Fatih, S.Pd.
Esa Lailul Hidayat, S.Pd.
Annas Rizky, S.Pd. | (SDN Batujaya IV)
(SDN Karyamakmur I)
(SDN Telukbango VI)
(SMP Marifatullah)
(SDN Telukbango VI)
(SDN Karyamulya V)
(SDN Batujaya IV)
(SDN Karyamulya V) |
| b. Keamanan | : Ujang Muhaemin, M.Pd.
Syamsu Hasan, S.Pd.
Burhani, S.Pd.I.
Misbahudin Fansyuri, S.Pd. | (SDN Karyabakti IV)
(SDN Batujaya IV)
(SDN Telukambulu II)
(SDN Segarjaya I) |
| c. Kerohanian | : Taufiq Hidayat, S.Pd.I. | (MTs Al-Ikhlas Batujaya) |
| d. Konsumsi | : Rahmatun Nazilah, S.Pd.
Lala Kholilah, S. Pd.I.
Maisyaroh, S. Pd. | (SDN Telukbango V)
(SDN Karyamulya I)
(SDN Batujaya V) |
| e. Kesehatan | : Imas Karwati, S.Pd.
Yunanto, S.Pd.
PMR Madya dan Wira | (MAN 3 Karawang)
(MAN 3 Karawang) |
| f. Senam | : Tri Puspa Aprilianti, S.Pd.
Saidah Nurlailah, S.Pd.I.
Nuraini, S.Pd.I.
Lilis Andriyani, S.Pd. | (SDN Karyabakti IV)
(MI Jamiyyatul Hikmah)
(SDN Karyamulya II)
(SDN Telukambulu II) |
| g. Kavling | : Hidayatullah, S.Pd., M.Pd.
Ahmad Rifai, S.Pd.
Koharudin, S.Pd.
Desaili Romadhoni, S.Pd.
Arpan, S.Pd.
Nita Kusnadi
M. Solihin
Nurdin | (SDN Telukambulu II)
(SDN Karyamulya II)
(SDN Karyamulya III)
(SDN Telukbango III)
(SDN Karyamakmur I)
(SDN Karyamakmur III)
(SDN Telukambulu I)
(SDN Telukambulu II) |
| h. Peralatan | : Husni Hamid, S.Pd.
Fikri Sahrial, S.Pd. | (SDN Telukbango II)
(SDN Batujaya II) |



- | | | |
|------------------------------|---|---|
| i. Dekorasi | : Agus Fauzi, S.Pd. | (SDN Telukbango III) |
| j. Publikasi dan Dokumentasi | : Dadan Suhendar, S.Pd.
DKR | (SMP IT Nurul Huda) |
| k. Humas | : Maman Badruzzaman, S.Pd.
Muhammad Kholil, S.Pd.
Edi Junaedi BSB | (MI Tarbiyatussibyan)
(MAN 3 Karawang) |

III. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Umum

a) Penggalang SD/MI

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| Fahri Aulawi, S.Pd.I. | (SMPN 1 Batujaya) |
| Ari Irawan, S.Kom. | (SMPIT Nurul Huda) |

b) Penggalang SMP/MTs

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| Usman Siswanto, M.Pd.. | (SDN Batujaya VI) |
| Jafar Hidayatullah, M.Pd. | (PKBM Tunas Makrifat) |

c) Penegak

- | | |
|--------------|----------------|
| Agusti Rajib | (DKR Batujaya) |
|--------------|----------------|

2. Pidato Bahasa Indonesia

- | | | |
|---------------|-------------------------------|-----------------------|
| Tingkat SD/MI | : Asep Tantowi, S.Pd. | (SMP IT Batujaya) |
| | Dadan Suhendar, S.Pd. | (SMP IT Nurul Huda) |
| Tingkat SLTP | : Tri Puspa Aprilianti, S.Pd. | (SDN Karyabakti IV) |
| | Darsih, S.Pd. | (PKBM Tunas Makrifat) |

4. Menaksir Ketinggian

- | | | |
|---------------|------------------------------|---------------------|
| Tingkat SD/MI | : Nadatul Arsy, S.Pd. | (SDN Batujaya VI) |
| | Koko Koswara, S.Pd. | (SDN Kutaampel II) |
| Tingkat SLTP | : Hilmi Nizar Zulmi | (SDN Karyamulya I) |
| | Sabrina Syifa Rahmana, S.Pd. | (SDN Karyabakti II) |

5. Lomba Sumpitan

- | | | |
|-----------------|---------------------------|-----------------------|
| Tingkat SD / MI | : Ahmad Midani, S.Pd. | (SDN Karyamulya IV) |
| | Muhamad Arya Dhifah, S.Pd | (SDN Segarjaya I) |
| | Ghalib Rizki Fajar, S.Pd | (SDN Karyamakmur III) |
| Tingkat SLTP | : Faisal Amri, S.Pd. | (SDN Batujaya II) |
| | Dedi Rohadi, S.Pd. | (SDN Batujaya I) |

6. Lomba Isyarat Semboyan

- | | | |
|---------------|--------------------------|-------------------------------|
| Tingkat SD/MI | : Sri Saeningsih, S.Pd | (SMPN SATAP 2 Batujaya) |
| | Rahmat Hidayat, S.Pd. | (SMPI Darul Huffazh) |
| Tingkat SLTP | : Wildy Khatami Ramdhani | (SMA IT Batujaya) |
| | Tsamrotul Fuadah | (SMA Mathlaul Anwar Batujaya) |
| | Ayih, S.Pd. | (SDN Karyamakmur II) |

7. Lomba KBBT

- | | | |
|---------------|----------------------|--------------------------|
| Tingkat SD/MI | : Sahri Ramdan | (SMK Al-Ikhlas Batujaya) |
| | Wahidin | (SMK Al-Ikhlas Batujaya) |
| Tingkat SLTP | : Faisal Lutfi, S.Pd | (SDN Telukambulu II) |
| | Suwaris, S.Pd. | (SDN Baturaden III) |

8. Lomba Halang Rintang

- | | | |
|---------------|--------------------------|---------------------|
| Tingkat SD/MI | : Jaenal Arifin, S.Pd | (SDN Batujaya IV) |
| | Azmi Septiana, S.Pd | (SDN Karyamulya II) |
| | Asep Tantowi, S.Pd. | (SMP IT Batujaya) |
| | Fadli, S.Pd. | (SDN Karyamulya IV) |
| Tingkat SLTP | : Herry Herdiana, S.Pd.I | (MI MA 4 Segaran) |
| | Novani Nurlatifah, S.Pd. | (SMAN 1 Batujaya) |
| | Ermin, S.Pd. | (SDN Segaran III) |
| | Desi Patmawati, S.Pd. | (SDN Segaran I) |

9. Lomba Pionering Tiang Bendera

- | | | |
|---------------|----------------------------|------------------------|
| Tingkat SD/MI | : Muhamad Aga Ardani, S.Pd | (SMP IT Batujaya) |
| | Wardatul Ummah, S.Pd | (MTs. Mathla'ul Anwar) |
| Tingkat SLTP | : Ade Renaldi, S.Pd. | (MI Al-Hidayah) |



Erik Akmalul Azmi, S.Pd.

(SDN Baturaden II)

10. Lomba Senam Pramuka Vol.1

Tingkat SLTP

: Azmi Septiana, S.Pd.
Fadli, S.Pd.

(SDN Karyamulya II)
(SDN Karyamulya IV)

11. Lomba Hasta Karya

Tingkat SLTP

: Dina Herdiana, S.Pd.
Kiki Sri Rezeki, S.Pd.

(SDN Kutaampel II)
(SDN Telukambulu I)

12. Lomba BIVAK

Tingkat SLTP

: Maria Ulfah, S.Pd.
Ikke Nurjanah, S.Pd

(MI Nurul Ihsan)
(SMP Pelita Nusantara)

13. Lomba Peta Lapangan

Tingkat SLTP

: Dicky Azwar, S.Pd.
Ahmad Midani, S.Pd.

(SDN Batujaya III)
(SDN Karyamulya IV)

Mengetahui:

Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya

Ketua

ENDANG DEDI JUANSYAH, S.Pd.

NTA: 09.15.12.060968.0001



Lampiran

**DAFTAR PESERTA
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

NO	NO. GUDEP		PANGKALAN
	PA	PI	
1	1512001	1512002	SDN Kutaampel 1
2	1512005	1512006	SDN Kutaampel 2
3	1512007	1512008	SDN Kutaampel 3
4	1512009	1512010	SDN Kutaampel 4
5	1512011	1512012	SDN Karyamakmur 1
6	1512013	1512014	SDN Karyamakmur 2
7	1512015	1512016	SDN Karyamakmur 3
8	1512017	1512018	SDN Telukbango 1
9	1512019	1512020	SDN Telukbango 2
10	1512021	1512022	SDN Telukbango 3
11	1512023	1512026	SDN Telukbango 4
12	1512026	1512026	SDN Telukbango 5
13	1512027	1512028	SDN Telukbango 6
14	1512029	1512030	SDN Karyamulya 1
15	1512033	1512034	SDN Karyamulya 2
16	1512035	1512036	SDN Karyamulya 3
17	1512037	1512038	SDN Karyamulya 4
18	1512039	1512040	SDN Karyamulya 5
19	1512041	1512042	SDN Telukambulu1
20	1512043	1512044	SDN Telukambulu2
21	1512047	1512048	SDN Karyabakti 1
22	1512051	1512052	SDN Karyabakti 2
23	1512053	1512054	SDN Karyabakti 3
24	1512055	1512056	SDN Karyabakti 4
25	1512057	1512058	SDN Batujaya 1
26	1512059	1512060	SDN Batujaya 2
27	1512061	1512062	SDN Batujaya 3
28	1512065	1512065	SDN Batujaya 4
29	1512065	1512066	SDN Batujaya 5
30	1512067	1512068	SDN Batujaya 6
31	1512071	1512072	SDN Baturaden 1
32	1512073	1512074	SDN Baturaden 2
33	1512075	1512076	SDN Baturaden 3
34	1512077	1512078	SDN Segaran 1
35	1512081	1512082	SDN Segaran 2
36	1512083	1512084	SDN Segaran 3
37	1512085	1512086	SDN Segarjaya 1
38	1512087	1512088	SDN Segarjaya 2
39	1512089	1512090	SDN Segarjaya 3
40	1512091	1512092	SMPN I Batujaya
41	1512093	1512094	MTs. Nurul Falah
42	1512095	1512096	MTs. Daarul Maarif
43	1512097	1512098	MTs. MA Telukambulu
44	1512099	1512100	MTs. Al-Ikhlâs
45	1512101	1512102	MTs. Nurul Muslimin
46	1512103	1512104	MTs. MA Segaran
47	1512105	1512106	MAS. MA Telukambulu
48	1512107	1512108	MAS Al-Ikhlâs
49	1512109	1512110	MAS Nurul Falah
50	1512111	1512112	SMA MA Telukambulu

NO	NO. GUDEP		PANGKALAN
	PA	PI	
51	1512113	1512114	MIS. Islamiyah
52	1512115	1512116	MIS. Minhajul Falah
53	1512117	1512118	MIS. Nurul Muslimin
54	1512121	1512122	MIS. Tarbiyatussibyan
55	1512123	1512124	MIS. Al-Izzah
56	1512125	1512126	MIS. MA Telukambulu
57	1512127	1512128	MIS. MA Karyabakti
58	1512133	1512134	MIS. Jamiyatul Hikmah
59	1512135	1512136	MIS. Nurussibyan
60	1512137	1512138	MIS. MA I Segaran
61	1512139	1512140	MIS. MA 2 Segaran
62	1512141	1512142	MIS. MA 3 Segaran
63	1512143	1512144	MIS. MA 4 Segaran
65	1512145	1512146	MIS. Al-Hidayah
65	1512147	1512148	MIS. Roudhotul Muhtadiin
66	1512149	1512150	MIS. Roudhatul Falah
67	1512151	1512152	MIS. Misbahul Hidayah
68	1512153	1512154	MAN 3 Karawang
69	1512155	1512156	MIS. Almuqodimah
70	1512157	1512158	MIS. Nurul Islam
71	1512159	1512160	MIS Nurul Ihsan Segaran
72	1512161	1512162	SMAN 1 BATUJAYA
73	1512171	1512172	SMK SAINTEK NUMUS
74	1512175	1512176	SMK TI MA Segaran
75	1512177	1512178	SMKN 1 Batujaya
76	1512181	1512182	SMP Pelita Nusantara
77	1512185	1512186	SLB Cahaya Bangsa
78	1512187	1512188	SMK AL-IKHLAS
79	1512189	1512190	SMPI Minhajul Falah
80	1512191	1512192	SMP IT BATUJAYA
81	1512193	1512194	SMA Pelita Nusantara
82	1512195	1512196	SMPN Satap I Batujaya
83	1512197	1512198	SD IT Darul Hufaz
84	1512199	1512200	Ponpes Modern El-Izhar
85	1512201	1512202	SMA IT Batujaya
86	1512203	1512204	SMP IT Nurul Iman Baturaden
87	1512205	1512206	Madrasah Aliyah Darul Hufaz
88	1512207	1512208	SMP IT Al-Azhar 24
89	1512209	1512210	SMPN SATAP 2 Batujaya
90	1512211	1512212	SMK Tekraf Al Azhar
91	1512213	1512114	SMP IT Nurul Huda
92	1512215	1512216	Salafiyah Wistho Almuqoddam
93	1512217	1512218	PKBM Tunas Makrifat
94	1512219	1512220	PKBM Al Ishlah
95	1512221	1512222	SMP IT Daarul Huffaz
96	1512223	1512224	SMP Terbuka Batujaya
97	1512225	1512226	Madrasah Aliyah Almuqqodam



Lampiran

**DENAH LOKASI
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

MENYUSUL

Catatan:

1. Pengambilan No Kavling pada **Sabtu, 22 Agustus 2026** Pukul 09.00-17.00 WIB
2. Ukuran Lokasi Tenda Per Gugus depan
 - 7 m x 5 m (untuk Penggalang SMP/MTs/PKBM dan Penegak SMA/SMK/MA)
 - 10 m x 7 m (untuk Penggalang SD/MI)
3. Pendirian Tenda Bisa dimulai **Sabtu, 22 Agustus 2026, pukul 09.00 WIB.**



**TATA TERTIB
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
2026**

I. Tata Tertib Peserta

1. Perlengkapan & Kesehatan

- Peserta wajib membawa perlengkapan kemah lengkap dan obat-obatan pribadi.
- Peserta bertanggung jawab menjaga kebersihan diri, kesehatan, dan keamanan perlengkapan pribadi agar tidak hilang atau tertinggal.
- Setiap peserta wajib menjalankan ibadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.

2. Kepatuhan & Keamanan

- Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dijadwalkan.
- Tidak diperkenankan keluar dari area perkemahan atau pulang mendahului tanpa izin resmi dari panitia.
- Peserta dilarang membawa dan menggunakan barang terlarang (misalnya narkoba, senjata tajam, minuman keras) serta barang-barang mewah yang tidak diperlukan.
- Peserta wajib menjaga keamanan, kebersihan, dan kelestarian lingkungan bumi perkemahan.

3. Larangan Khusus

- Dilarang membuat kegaduhan atau keributan selama kegiatan berlangsung.
- Dilarang membawa dan menggunakan HP selama perkemahan (kecuali dalam keadaan darurat dengan seizin panitia).
- Perkemahan bukan tempat untuk kegiatan berpacaran atau tindakan yang tidak sesuai dengan norma pramuka.
- Peserta dilarang menerima tamu atau pihak luar tanpa izin panitia.
- Peserta dilarang berkeliaran di permukiman warga dengan tujuan yang tidak jelas.
- Dilarang masuk ke tenda putra bagi peserta putri, dan sebaliknya.

4. Identitas & Administrasi

- Tanda peserta (ID Card) hanya diberikan kepada Pinru dan Pinsa putra/putri, wajib dipakai selama kegiatan.
- Kartu tanda kegiatan wajib dibawa dan ditunjukkan saat lomba; kehilangan kartu akan mengakibatkan sanksi tertentu.

5. Ketertiban Umum

- Peserta wajib mematuhi jadwal kegiatan, aturan keamanan, dan arahan panitia/pembina.
- Waktu istirahat malam (jam tenang) sejak pukul 21.00 sampai 05.00 WIB dan wajib dipatuhi seluruh peserta.

II. Tata Tertib Pembina

1. Membantu mendampingi, mengawasi, dan membimbing peserta selama kegiatan berlangsung.
2. Hadir dan mengikuti jadwal kegiatan pembina yang telah disusun panitia.
3. Bersama panitia, menjaga ketertiban dan keamanan selama kegiatan berlangsung.
4. Tidak diperkenankan membawa atau menggunakan barang-barang terlarang selama kegiatan.
5. **Hanya satu kendaraan Mabigus dan satu pembina dari setiap Pangkalan** yang mendapatkan akses parkir resmi di area depan Kantor Kecamatan.

III. Tata Tertib Panitia

1. Panitia wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal dan menjalankan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab.
2. Menjaga keamanan, ketertiban, serta memastikan seluruh kegiatan berjalan lancar sesuai rencana.
3. Tidak diperkenankan membawa atau menggunakan barang-barang terlarang selama kegiatan.



IV. Tata Tertib Tamu & Orang Tua Peserta

1. Tamu atau orang tua peserta hanya diperbolehkan berkunjung pada jadwal yang ditentukan:
 - o Hari pertama: Minggu, 23 Agustus 2026 (17.00 – 19.00 WIB)
 - o Hari kedua: Senin, 24 Agustus 2026 (15.00 – 17.30 WIB)
2. Dilarang berkunjung pada malam hari atau di luar jam yang telah ditentukan.
3. Selama berada di lokasi, tamu wajib mematuhi arahan panitia dan tidak mengganggu jalannya kegiatan.
4. Tidak diperkenankan memasuki area tenda peserta tanpa izin panitia.
5. Kendaraan tamu tidak diperkenankan parkir di dalam area bumi perkemahan, hanya pada area yang telah disediakan oleh panitia.

V. Ketentuan Tambahan

1. **Gerbang utama** hanya dibuka untuk akses jalan kaki peserta, panitia, dan tamu yang memiliki izin resmi.
2. Pendirian tenda dilaksanakan pada **Sabtu, 22 Agustus 2026, pukul 09.00 WIB** sampai selesai, sesuai jadwal panitia.
3. Pelanggaran tata tertib akan dikenakan sanksi mulai dari teguran hingga pemulangan peserta dengan persetujuan pembina dan panitia.

PETUNJUK UMUM



PERKEMAHAN BESAR BATUJAYA 2026

23-25 Agustus 2026
Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya



**PETUNJUK TEKNIS
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
TAHUN 2026**

A. Penyelenggaraan

Perkemahan Besar dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65 Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya Tahun 2026 ini diselenggarakan sebagai wadah pembinaan dan pengembangan keterampilan, pengetahuan, serta jiwa kepemimpinan anggota Pramuka. Kegiatan ini dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Minggu-Selasa, 23-25 Agustus 2026
Tempat : Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya
Penyelenggara : Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Batujaya bekerja sama dengan Gugus Depan se-Kecamatan Batujaya.

B. Peserta

Peserta Perkemahan Besar adalah anggota Pramuka dari tingkat:

1. **Penggalang SD/MI** – setiap gugus depan mengirimkan 1 regu putra dan 1 regu putri, masing-masing berjumlah 15 orang dengan 1 pembina pendamping.
2. **Penggalang SMP/MTs** – setiap gugus depan mengirimkan 1 regu putra dan 1 regu putri, masing-masing berjumlah 15 orang dengan 1 pembina pendamping.
3. **Penegak** – setiap gugus depan mengirimkan 1 sangga putra dan 1 sangga putri, masing-masing berjumlah 15 orang dengan 1 pembina pendamping.

C. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah anggota Pramuka aktif yang telah terdaftar melalui gugus depan masing-masing.
2. Setiap regu/sangga wajib membawa perlengkapan pribadi dan kelompok sesuai kebutuhan lomba.
3. Peserta hadir tepat waktu sesuai jadwal kegiatan dan mematuhi seluruh aturan panitia.
4. Seragam wajib digunakan sesuai ketentuan lomba masing-masing.
5. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. Macam Kegiatan

1. Upacara Pembukaan
2. Senam Pagi
3. Ibadah Shalat Magrib dan Subuh
4. Operasi Semut
5. Kreasi Seni
6. Kegiatan Golongan
 - a) Penggalang SD/MI
 1. Pengetahuan: Pidato Bahasa Indonesia
 2. Keterampilan: Hasta Karya, LKBBT, Isyarat Semboyan, Pioneering, Halang Rintang
 3. Seni dan Olahraga: Sumpitan.
 - b) Penggalang SMP/MTs
 1. Pengetahuan: Pidato Bahasa Indonesia
 2. Keterampilan: Peta Lapangan, BIVAK, Hasta Karya, LKBBT, Isyarat Semboyan, Pioneering, Halang Rintang
 3. Seni dan Olahraga: Sumpitan dan Senam
 - c) Penegak
 1. Lomba: Tari Semaphore, Masak Rimba, Digital Poster, dan *Class of Scouts*
 2. Non Lomba: Parade Yel-Yel, Arena Persahabatan
 3. Seminar: Seminar Kesehatan Mental, Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi Online



E. Sanksi dan Diskualifikasi

1. Peserta yang melanggar tata tertib lomba akan diberikan peringatan atau pengurangan nilai.
2. Peserta yang terbukti melakukan kecurangan atau melanggar keselamatan lomba akan langsung didiskualifikasi.
3. Ketidakhadiran tanpa konfirmasi panitia dianggap mengundurkan diri.
4. Gangguan dari pembina atau pelatih yang memberi instruksi selama lomba dapat menyebabkan regu/sangga tersebut terkena sanksi.

F. Penghargaan dan Hadiah

1. Setiap cabang lomba akan dipilih Juara 1, Juara 2, dan Juara 3 berdasarkan akumulasi nilai/jumlah skor tertinggi.
2. Pemenang akan menerima piala, piagam penghargaan, dan hadiah sesuai keputusan panitia.
3. Gelar “Juara Umum” diberikan kepada gugus depan yang meraih poin terbanyak dari seluruh cabang lomba.
4. Semua peserta mendapatkan sertifikat partisipasi.

PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGGALANG SD/MI



PERKEMAHAN BESAR BATUJAYA 2026

23-25 Agustus 2026
Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya



**PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SD/MI
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
TAHUN 2026**

A. KOORDINATOR KEGIATAN

1. Pahri Aulawi, S.Pd., MG
2. Ari Irawan, S.Kom., MG

**B. JADWAL & RUNDOWN KEGIATAN PENGGALANG SD/MI
Minggu, 23 Agustus 2026**

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
1	12.30 – 17.00	Pidato Bahasa Indonesia	Asep Tantowi, S.Pd. Dadan Suhendar, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	Kegiatan ditunda pada saat ISOMA ketika sudah masuk waktu Shalat Ashar.
2	13.00 – 17.00	Menaksir Ketinggian	Nadatul Arsy, S.Pd. Koko Koswara, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-
3	13.00 – 17.00	Sumpitan	Ahmad Midani, S.Pd. Muhamad Arya Dhifah, S.Pd. Ghalib Rizki Fajar, S.Pd. Faisal Amri Asfahani, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-

Senin, 24 Agustus 2026

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
4	09.00 – 17.30	Wide Game / Penjelajahan: • Isyarat Semboyan • LKBBT • Halang Rintang • Pionering Tiang Bendera	Sri Saeningsih, S.Pd. Rahmat Hidayat, S.Pd. Wahidin, S.Pd. Sahri Ramdan Jaenal Arifin, S.Pd. Azmi Septiana, S.Pd. Asep Tantowi, S.Pd. Padli, S.Pd. Muhamad Aga Ardani, S.Pd. Wardatul Ummah, S.Pd.	Area Wide Game / Penjelajahan	Kegiatan Wide Game dilaksanakan pada pagi hari s.d. selesai. Terdapat 4 pos yang harus diselesaikan oleh peserta untuk mengikuti semua perlombaan.



C. PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SD/MI

1. Lomba Pidato Bahasa Indonesia

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 13.00 – 17.00 WIB
- **Tempat:** Panggung Utama
- **Penjelasan:** Pidato adalah kegiatan menyampaikan gagasan, informasi, pesan, atau ajakan secara lisan di hadapan banyak orang dengan bertujuan untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan semangat bela negara.
- **Peserta:** 1 (satu) orang setiap pangkalan
- **Pakaian:** Menyesuaikan dengan tema
- **Perlengkapan Peserta:** -
- **Perlengkapan Panitia:** 1 rol kabel catu daya, 1 buah peluit penanda waktu, sound system, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta menyampaikan pidato yang sudah dibuat dengan tema "**Pramuka Tangguh, Indonesia Maju**".
 2. Peserta diberi waktu 5 (lima) menit untuk menyampaikan pidatonya.
- **Durasi Perlombaan:** Waktu tampil maksimal 5 menit
- **Kriteria Penilaian:** Kesesuaian dengan tema, intonasi, penguasaan materi, bahasa tubuh, penggunaan bahasa yang baku, ketepatan waktu.
- **Penanggung Jawab:** Asep Tantowi, S.Pd., Dadan Suhendar, S.Pd.

2. Lomba Keterampilan Baris Berbaris Tongkat (LKBBT)

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** LKBBT adalah lomba baris-berbaris tingkat penggalang yang menguji kekompakan, ketangkasan gerakan dasar PBB (Peraturan Baris-Berbaris), serta kekompakan formasi. Tujuannya menanamkan kedisiplinan, kepemimpinan, dan kerja sama dalam regu pramuka.
- **Peserta:** 7 (tujuh) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Seragam pramuka lengkap sesuai dengan PP seragam pramuka, tongkat.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, lokasi lomba ukuran 10 x 15 meter, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, tali untuk pembatas lapangan kurang lebih 250 meter.
- **Pelaksanaan & Ketentuan:**
 1. Gerakan harus sesuai dengan aturan PBB resmi pramuka/TNI.
 2. Tidak diperkenankan menggunakan properti tambahan selain atribut seragam.
 3. Menjaga kerapian dan ketertiban selama lomba.
 4. Rekap nilai hanya bisa diambil oleh pembina pendamping.
 5. Regu yang akan tampil melakukan persiapan di DP AWAL, dengan ketentuan menurut aba-aba sebagai berikut:
 - Laporan
 - Penghormatan
 - Istirahat di tempat
 - Siap
 - Lencang kanan
 - Setengah lengan lencang kanan
 - Berhitung
 - Hadap kanan dan kiri
 - Balik kanan
 - Jalan di tempat
 - Langkah terbatas
 - Maju jalan, langkah tegap maju jalan, langkah biasa, hadap kiri/kanan henti, hadap kiri/kanan jalan
 - Bubar jalan
 - Formasi barisan sesuai keinginan peserta



- **Kriteria Penilaian:** Jenis aba-aba, perintah dengan isyarat dan aba-aba, varian bentuk barisan di tempat dan aba-aba, varian bentuk dengan jalan dan aba-aba, kebenaran gerakan, keseragaman gerakan.
- **Penanggung Jawab:** Wahidin, S.Pd., Sahri Ramdan

3. Lomba Pionering Tiang Bendera

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Lomba ini menantang keterampilan regu dalam membangun tiang bendera menggunakan tongkat dan tali (pioneering). Peserta harus membuat konstruksi tiang yang kokoh, stabil, dan mampu mengibarkan bendera dengan baik sesuai prinsip tali-temali dan simpul.
- **Peserta:** 5 (lima) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Ketentuan Teknis:**
 1. Peserta menyiapkan tongkat dari pangkalan masing-masing.
 2. Menyiapkan tali pramuka berdasarkan kebutuhan dari pangkalan masing-masing.
 3. Peserta membuat tiang bendera menggunakan 5 tongkat (panjang tongkat berukuran standar 160 cm).
 4. Tanda peluit panjang 1x: tanda lomba dimulai.
 5. Tanda peluit panjang 2x: tanda waktu habis.
 6. Peserta dilarang memotong tali dalam bentuk apa pun selama lomba berlangsung.
 7. Peserta dilarang memotong tongkat dalam bentuk apa pun selama lomba berlangsung.
 8. Peserta dilarang membawa contoh atau gambar selama lomba berlangsung.
 9. Pembina atau pelatih tidak diperkenankan berada di dekat peserta selama lomba berlangsung.
 10. Pembina atau pendamping dilarang memberikan instruksi selama lomba berlangsung.
 11. Peserta memberi identitas atau melapor sebelum lomba dimulai.
- **Kriteria Penilaian:**
 - Ketepatan simpul dan ikatan : 10 – 25
 - Kekuatan simpul dan ikatan : 10 – 25
 - Kerapian : 10 – 25
 - Kreativitas : 10 – 25
 - **Nilai Maksimal: 100 | Nilai Minimal: 40**
- **Penanggung Jawab:** Muhamad Aga Ardani, S.Pd., Wardatul Ummah, S.Pd.

4. Lomba Halang Rintang (Merangkak dan Lompat Kanga)

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Halang rintang dalam wide game adalah rintangan atau tantangan yang harus dilalui peserta selama permainan di alam terbuka, yang bertujuan untuk mempertinggi ketangkasan, menanamkan disiplin, dan menambah rasa percaya diri.
- **Peserta:** 1 (satu) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** -
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapatkan arahan dari panitia.
 2. Peserta melintasi halang rintang yang sudah ditentukan oleh panitia.
- **Kriteria Penilaian:** Kecepatan
- **Penanggung Jawab:** Jaenal Arifin, S.Pd., Azmi Septiana, S.Pd., Asep Tantowi, S.Pd., Padli, S.Pd.



5. Lomba Menaksir Ketinggian

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Menaksir ketinggian pohon adalah kegiatan memperkirakan tinggi pohon tanpa harus memanjatnya, menggunakan cara atau alat sederhana seperti tongkat, yang bertujuan untuk melatih kemampuan observasi dan ketelitian.
- **Peserta:** 3 (tiga) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Alat tulis, tongkat, peralatan lomba menaksir.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, soal, blanko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta akan diberikan arahan oleh panitia.
 2. Peserta melaksanakan tugas untuk menaksir tinggi pohon.
- **Kriteria Penilaian:** Teknik yang digunakan, deskripsi cara menaksir, hasil menaksir.
- **Penanggung Jawab:** Nadatul Arsy, S.Pd., Koko Koswara, S.Pd.

6. Lomba Isyarat Semboyan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Lomba Isyarat Semboyan adalah kegiatan untuk melatih keterampilan komunikasi menggunakan Semaphore. Peserta akan datang ke pos lomba, melapor, memilih amplop soal, dan mengirim pesan dengan cara yang ditentukan. Penerima pesan harus mencatat hasil dari pesan yang dikirimnya dalam waktu 7 menit. Setelah selesai, Pinru melapor kembali sebelum meninggalkan pos.
- **Peserta:** 3 (tiga) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Clipboard / papan ujian dan alat tulis, 1 set bendera morse, 1 set semaphore, menggunakan masker, serta perlengkapan lain yang dibutuhkan.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blanko penilaian, alat mengirim soal.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapat arahan dari panitia.
 2. Peserta mengerjakan penugasan yang diberikan oleh panitia.
 3. Orang pertama mengirim berita menggunakan bendera morse kepada orang kedua, orang kedua mengirim berita menggunakan semaphore kepada orang ketiga, orang ketiga menerima berita akhir dan menyerahkan jawaban ke juri.
 4. Durasi 7 menit dan kesempatan mengirim/menerima sebanyak 3 kali.
- **Kriteria Penilaian:**
 - **Jawaban benar:** 5% (Total huruf benar × 2 poin)
 - **Gerakan peraga:** 70% (Kualitas gerakan dan teknik, nilai 9–1)
 - **Adab laporan:** 5% (Kesiapan Pinru, kerapian pasukan, cara melapor, nilai 9–1)
 - **Waktu menjawab:** 20% (Sisa waktu → poin tambahan)
 - **Catatan:** Tidak ada pengurangan poin untuk kelebihan waktu, namun jawaban langsung diambil saat waktu habis.
- **Penanggung Jawab:** Sri Saeningsih, S.Pd., Rahmat Hidayat, S.Pd.

7. Lomba Sumpitan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Pelaksanaan / Penjelasan:** Lomba Sumpit-sumpitan adalah kompetisi menggunakan blowpipe (sumpitan) untuk menembak target berzona poin dengan ketepatan dan akurasi. Seluruh peserta mengikuti ronde final untuk menentukan juara berdasarkan akumulasi skor tertinggi.
- **Peserta:** 1 (satu) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** 1 buah sumpit beserta pelurunya



- **Perlengkapan Panitia:** 2 buah papan sasaran/target
- **Kriteria Penilaian:** Skor: Akumulasi poin dari setiap tembakan yang berhasil mengenai target. Pemenang ditentukan berdasarkan total skor tertinggi.
- **Penanggung Jawab:** Ahmad Midani, S.Pd., Muhamad Arya Dhifah, S.Pd., Ghalib Rizki Fajar, S.Pd., Faisal Amri Asfahani, S.Pd.

PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGGALANG SMP/MTS



PERKEMAHAN BESAR BATUJAYA 2026

23-25 Agustus 2026
Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya



**PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SMP/MTs
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
TAHUN 2026**

A. KOORDINATOR KEGIATAN

- 1. Usman Siswanto, M.Pd., MG
- 2. Jafar Hidayatullah, M.Pd., MG

B. JADWAL & RUNDOWN KEGIATAN PENGGALANG SMP/MTS

Minggu, 23 Agustus 2026

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
1	12.30 – 17.30	Senam	Azmi Septiana Samsudin, S.Pd. Muhamad Fadli, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	Kegiatan ditunda ISOMA ketika sudah masuk waktu Shalat Ashar.
2	13.00 – 15.00	Hasta Karya	Dina Herdiana, S.Pd. Kiki Sri Rezeki, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-
3	13.00 – 17.00	Pionering	Ade Renaldi, S.Pd. Erick Akmalul Azmi, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-
4	13.00 – 17.00	Bivak	Maria Ulfah, S.Pd.I Ikke Nurjanah, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-
5	18.30 – 23.30	Pidato Bahasa Indonesia	Tri Puspa Aprilianti, S.Pd. Darsih, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan (Panggung Utama)	-

Senin, 24 Agustus 2026

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
6	09.00 – 17.30	Wide Game / Penjelajahan: • Peta Lapangan • Semboyan & Isyarat • LKBBT • Halang Rintang • Menaksir • Sumpit	Diki Azwar, S.Pd. Ahmad Midani, S.Pd. Wildy Khatami R, S.M Ayih, S.Pd Faisal Lutfi, S.Pd Suwaris, S.Pd. Heri Herdiana, S.Pd.I Desi Patmawati, S.Pd. Ermin, S.Pd. Robiyatul Adawiyah, S.Pd.I Hilmi Nizar Zulmi Sabrina Syifa Rahmana, S.Pd Faisal Amri A, S.Pd. Dedi Rohadi, S.Pd.	Area Wide Game / Penjelajahan	Kegiatan Wide Game dilaksanakan pagi hari dan ada 6 Pos yang harus didatangi oleh peserta untuk mengikuti perlombaan. Kegiatan ISOMA disesuaikan dengan jam dan dikembalikan kepada kakak pembina masing-masing pangkalan.



C. PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SMP/MTS

1. Lomba Senam Pramuka (Edisi Pertama)

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 12.30 – 17.30 WIB
- **Tempat:** Area Bumi Perkemahan
- **Tujuan:** Meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani peserta.
- **Peserta:** 5 orang tiap pangkalan
- **Pakaian:** Pakaian olahraga
- **Perlengkapan Peserta:** Menyesuaikan
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blanko penilaian, kaset/CD/musik Senam Pramuka Jilid 1, sound system dan pengeras suara, peluit, karton dan spidol, spanduk kegiatan / papan nama kegiatan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Paparan / penjelasan kepada pemimpin regu.
 2. Pembagian kartu urutan regu yang akan tampil.
 3. Pemimpin regu mengatur partisipasi anggotanya dalam kegiatan.
 4. Panitia memanggil regu yang akan tampil sesuai nomor urutan.
 5. Senam Pramuka menggunakan Senam Pramuka Jilid 1.
- **Kriteria Penilaian:** Ketepatan gerakan dengan iringan, keseragaman gerakan, keceriaan, semangat.
- **Penanggung Jawab:** Azmi Septiana Samsudin, S.Pd., Fadli, S.Pd.

2. Lomba Hasta Karya

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 13.00 – 15.00 WIB (120 Menit)
- **Tempat:** Area Bumi Perkemahan
- **Tujuan:** Menumbuhkan jiwa mental wirausaha dan mampu membaca peluang usaha dengan kegiatan hasta karya.
- **Peserta:** 2 (dua) orang tiap pangkalan
- **Pakaian:** Menyesuaikan
- **Perlengkapan Peserta:** Menyesuaikan dengan hasta karya yang akan dibuat
- **Perlengkapan Panitia:** 1 rol kabel catu daya, 1 buah peluit penanda waktu, sound system (opsional), 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blanko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapatkan arahan dari panitia mengenai penjelasan lomba.
 2. Peserta membuat hasta karya dengan bahan utama botol air kemasan 600 ml.
- **Durasi Perlombaan:** Waktu pengerjaan 120 menit
- **Kriteria Penilaian:** Narasi tertulis tentang hasta karya yang dibuat, hasil.
- **Penanggung Jawab:** Dina Herdiana, S.Pd., Kiki Sri Rezeki, S.Pd.

3. Lomba Pionering Menara Pandang

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 13.00 – 17.00 WIB
- **Tempat:** Area Bumi Perkemahan
- **Tujuan:** Peserta mampu dan mengetahui kegunaan tali, simpul, dan ikatan untuk membuat bangunan darurat dan sederhana.
- **Peserta:** 7 (tujuh) orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** 20 utuh tongkat pramuka khusus untuk kegiatan pionering (di luar kebutuhan tenda, bendera regu, dll.), tali putih (pramuka), alat tulis, alat potong bambu.
- **Perlengkapan Panitia:** Bambu, megaphone
- **Pelaksanaan:**



1. Peserta memperoleh tugas membuat menara pandang sesuai dengan penugasan yang diberikan.
 2. Durasi waktu pengerjaan 150 menit.
- **Kriteria Penilaian:** Deskripsi sesuai tema, persiapan dan kelengkapan alat, ketepatan/kebenaran simpul dan ikatan, kekuatan.
 - **Penanggung Jawab:** Ade Renaldi, S.Pd., Erick Akmalul Azmi, S.Pd.

4. Lomba Pidato Bahasa Indonesia

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 18.30 – 23.30 WIB
- **Tempat:** Panggung Utama
- **Tujuan:** Menambah pengetahuan dan menumbuhkan semangat bela negara.
- **Peserta:** 1 (satu) orang tiap pangkalan
- **Pakaian:** Menyesuaikan dengan tema
- **Perlengkapan Peserta:** Alat tulis, alat peraga (jika diperlukan)
- **Perlengkapan Panitia:** 1 rol kabel catu daya, 1 buah peluit penanda waktu, sound system, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Setiap pangkalan mewakili 1 (satu) orang Pa/Pi untuk mengikuti lomba tersebut.
 2. Peserta menyampaikan pidato yang sudah dibuat dengan tema "**Pramuka sebagai Perekat Bangsa**".
 3. Peserta mengumpulkan kerangka pidato kepada panitia ketika pendaftaran.
 4. Peserta diberi waktu 5 (lima) menit untuk menyampaikan pidatonya.
- **Durasi Perlombaan:** Waktu tampil 5 menit
- **Kriteria Penilaian:** Kesesuaian dengan tema, intonasi, penguasaan materi, bahasa tubuh, penggunaan bahasa yang baku, ketepatan waktu.
- **Penanggung Jawab:** Tri Puspa Aprilianti, S.Pd., Darsih, S.Pd.

5. Lomba Peta Lapangan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membaca peta lapangan.
- **Peserta:** 2 (dua) orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Clipboard/papan dada, alat tulis, perlengkapan lain yang dibutuhkan ketika GP.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, kertas HVS A4, blangko penilaian.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapatkan arahan dari panitia.
 2. Peserta mengerjakan penugasan yang diberikan oleh panitia.
- **Kriteria Penilaian:** Ketepatan jawaban.
- **Penanggung Jawab:** Dicky Azwar, S.Pd.I, Ahmad Midani, S.Pd.

6. Lomba Isyarat Semboyan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam berkomunikasi dengan isyarat semboyan.
- **Peserta:** 3 (tiga) orang peserta per regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Clipboard / papan dada, alat tulis, 1 set bendera morse, 1 set bendera semaphore, serta perlengkapan lain yang dibutuhkan.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, alat mengirim soal.
- **Pelaksanaan:**



1. Peserta mendapat arahan dari panitia.
 2. Peserta mengerjakan penugasan yang diberikan oleh panitia.
 3. **Orang pertama** mengirim berita menggunakan bendera morse kepada orang kedua, **orang kedua** mengirim berita menggunakan semaphore kepada orang ketiga, **orang ketiga** menerima berita akhir dan menyerahkan jawaban ke juri.
 4. Durasi 5 menit dan kesempatan mengirim/menerima sebanyak 3 kali.
- **Kriteria Penilaian:** Kebenaran dan ketepatan, kecepatan.
 - **Penanggung Jawab:** Wildy Khatami R, S.M, Ayih, S.Pd.

7. Lomba Baris Berbaris (LKBBT)

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Untuk menanamkan rasa disiplin, tertib, teratur, rajin, bertanggung jawab, dan dapat dipercaya.
- **Peserta:** 7 (tujuh) orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Seragam pramuka lengkap sesuai dengan PP seragam pramuka, tongkat, perlengkapan regu lainnya.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, lokasi lomba ukuran 10 x 15 meter, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, tali untuk pembatas lapangan kurang lebih 250 meter.
- **Pelaksanaan:**
 1. Masing-masing Pemimpin Regu mengambil kartu urut untuk tampil dan menunggu dipanggil.
 2. Setelah dipanggil, tiap regu terdiri dari 7 (tujuh) orang menampilkan gerakan baris-berbaris (sesuai Perpang No. 57 Tahun 2018).
 3. Setiap regu melakukan peragaan maksimal selama 7 (tujuh) menit, dengan materi:
 - Laporan
 - Penghormatan
 - Istirahat di tempat
 - Siap
 - Lencang kanan/kiri
 - Setengah lencang kanan/kiri
 - Berhitung
 - Hadap kanan/kiri
 - Balik kanan
 - Jalan di tempat
 - Langkah terbatas (3 langkah)
 - Maju jalan, langkah tegap maju jalan, langkah biasa, hadap kiri/kanan henti, hadap kanan/kiri jalan
 - Bubar jalan menggunakan hormat
 - Formasi barisan sesuai keinginan peserta
- **Kriteria Penilaian:** Jenis aba-aba, perintah dengan isyarat dan aba-aba, varian bentuk barisan di tempat aba-aba, varian bentuk dengan jalan dan aba-aba, kebenaran gerakan, keseragaman gerak.
- **Penanggung Jawab:** Faisal Lutfi, S.Pd., Suwaris, S.Pd.

8. Lomba Halang Rintang

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Memupuk sikap bela negara, mempertinggi ketangkasan, menanamkan disiplin, dan menambah rasa percaya diri.
- **Peserta:** 5 orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** -
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapatkan arahan dari panitia.



- 2. Peserta melintasi halang rintang: tiarap, jalan zig-zag, jalan di atas bambu.
- **Kriteria Penilaian:** Kecepatan, ketepatan menggunakan teknik, keberhasilan.
- **Penanggung Jawab:** Herry Herdiana, S.Pd.I, Desi Patmawati, S.Pd., Ermin, S.Pd., Robiyatul Adawiyah, S.Pd.I

9. Lomba Menaksir

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Peserta dapat melakukan penaksiran tinggi pohon dengan menggunakan berbagai metode, sehingga peserta mengambil manfaat dari kegunaannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.
- **Peserta:** 3 orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Alat tulis, tongkat, peralatan lomba menaksir.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, soal, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta akan diberikan arahan oleh panitia.
 2. Peserta melaksanakan tugas untuk menaksir tinggi.
- **Kriteria Penilaian:** Teknik yang digunakan, deskripsi cara menaksir, hasil menaksir.
- **Penanggung Jawab:** Hilmi Nizar Zulmi, Sabrina Syifa Rahmana, S.Pd.

10. Lomba Bivak

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Menambah dan meningkatkan pengetahuan keterampilannya dalam bidang kesehatan terutama pertolongan pertama.
- **Peserta:** 2 (dua) orang tiap regu
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Jas hujan ponco, tali putih, perlengkapan pribadi.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah megaphone, 1 buah peluit, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan kegiatan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta akan diberikan arahan untuk area mendirikan bivak.
 2. Peserta akan beristirahat dalam bivak yang telah didirikan oleh masing-masing regu.
- **Kriteria Penilaian:** Pemilihan tempat, faktor keamanan bivak, kesehatan yang memenuhi syarat, materi penunjang pembuatan bivak (dari alam atau yang sudah tersedia).
- **Penanggung Jawab:** Maria Ulfah, S.Pd.I, Ikke Nurjanah, S.Pd.

11. Lomba Sumpitan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** 09.30 s.d. 17.00 WIB
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Tujuan:** Melatih ketangkasan, konsentrasi, koordinasi, serta kerja sama regu dalam menyelesaikan tantangan secara cepat dan tepat.
- **Peserta:** 1 (satu) orang tiap regu
- **Pakaian:** Pramuka
- **Perlengkapan Peserta:** 1 buah sumpit beserta pelurunya
- **Perlengkapan Panitia:** 2 buah papan sasaran/target
- **Durasi:** Menyesuaikan
- **Kriteria Penilaian:** Poin terbanyak
- **Penanggung Jawab:** Faisal Amri A, S.Pd., Dedi Rohadi, S.Pd.

**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
PENEGAK CERDAS GEMBIRA VIII GERAKAN PRAMUKA
KWARTIR RANTING BATUJAYA TAHUN 2026**



**DEWAN KERJA RANTING PRAMUKA PENEGAK DAN
PANDEGA GERAKAN PRAMUKA KWARTIR RANTING
BATUJAYA
2026**



A. LATAR BELAKANG

Gerakan Pramuka merupakan wadah pendidikan nonformal yang berperan dalam membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan jiwa kepemimpinan, kedisiplinan, dan semangat pengabdian generasi muda. Dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65, Dewan Kerja Ranting Batujaya menyelenggarakan kegiatan Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 sebagai salah satu bentuk pembinaan bagi Pramuka Penegak dan Pandega di Kecamatan Batujaya.

Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 menjadi sarana silaturahmi bagi seluruh Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya untuk mempererat persaudaraan, memperkuat rasa kebersamaan, serta membangun jejaring antarpangkalan. Melalui rangkaian kegiatan edukatif, kompetitif, dan rekreatif, peserta diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengamalkan nilai-nilai Tri Satya dan Dasa Dharma Pramuka dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan mengusung semangat cerdas, gembira, dan berkarakter, Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 diharapkan mampu menjadi media pembinaan yang inspiratif dalam mencetak Pramuka Penegak dan Pandega yang berintegritas, mandiri, disiplin, inovatif, serta siap memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

B. TUJUAN PELAKSANAAN

- 1) Meningkatkan rasa persaudaraan, mempererat persatuan, serta menumbuhkan jiwa patriotisme Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya.
- 2) Mengembangkan karakter, jiwa kepemimpinan, kemandirian, dan tanggung jawab Pramuka Penegak dan Pandega melalui kegiatan yang edukatif, rekreatif, dan inspiratif.
- 3) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta kualitas pembinaan Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya.
- 4) Meningkatkan aktivitas kepramukaan dan memperkuat sinergi antarpangkalan sebagai upaya mewujudkan Gerakan Pramuka yang aktif, produktif, dan berkelanjutan.
- 5) Menjadi wadah pengembangan potensi, kreativitas, dan sportivitas Pramuka Penegak dan Pandega melalui berbagai kegiatan yang membangun semangat kebersamaan dan kerja sama.





C. SASARAN KEGIATAN

Anggota aktif Pramuka Penegak dan Pandega di Gugus Depan se-Kecamatan Batujaya.

D. NAMA KEGIATAN

Penegak Cerdas Gembira yang disingkat menjadi PCG VIII Tahun 2026.

E. TEMA DAN SLOGAN

Tema : “Gembira Melangkah dalam Semangat Persahabatan Demi Memperkokoh Persatuan dan Mengabdikan kepada Ibu Pertiwi.”

Slogan : Cerdas Berkarya, Gembira Bersama, Berbakti untuk Bangsa.

F. WAKTU DAN TEMPAT

Waktu : 23 s.d 25 Agustus 2026

Tempat : Lapangan Almuqoddam, Telukambulu

G. SUSUNAN KEGIATAN

Hari/ Tanggal	Waktu	Durasi (Menit)	Jenis Kegiatan	PJ
Sabtu, 22 Agustus 2026	08:00 - 16.00 WIB	480	Pendirian Tenda dan Daftar Ulang	Panitia Umum
Minggu, 23 Agustus 2026	06:00 - 07:00 WIB	60	Registrasi Peserta	Koordinator
	07:00 - 08:00 WIB	60	Persiapan Upacara Pembukaan	Panitia Umum
	08:00 - 11:00 WIB	180	Upacara Pembukaan	Panitia Umum
	11:00 - 12:00 WIB	60	ISOMA	Koordinator
	12:00 - 12:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	12:30 - 13:00 WIB	30	Persiapan Kegiatan	Koordinator
	13:00 - 14:30 WIB	90	Seminar <i>Mental Health</i>	Koordinator
	13:00 - 16:00 WIB	180	Perlombaan <i>Clash of Scouts</i>	Koordinator
	15:30 - 16:00 WIB	30	Persiapan Parade Yel-Yel	Koordinator
	16:00 - 17:00 WIB	60	Parade Yel-Yel	Koordinator





	17:00 - 17:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	17:30 - 18:30 WIB	60	ISOMA	Koordinator
	18:30 - 19:00 WIB	30	Persiapan Kegiatan	Koordinator
	19:00 - 21:00 WIB	120	Perlombaan Masak Rimba	Koordinator
	19:00 - 22:00 WIB	180	Perlombaan Desain Poster	Koordinator
	22:00 - 04:00 WIB	360	Berlayar Kepulauan Kapuk	Koordinator
Senin, 24 Agustus 2026	04:00 - 05:30 WIB	90	Sholat Subuh dan Kultum	Panitia Umum
	05:30 - 06:00 WIB	30	Persiapan Senam Pagi	Panitia Umum
	06:00 - 07:00 WIB	60	Senam Pagi	Panitia Umum
	07:00 - 07:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	07:30 - 08:00 WIB	30	Persiapan Arena Persahabatan	Koordinator
	08:00 - 11:00 WIB	180	Kegiatan Arena Persahabatan	Koordinator
	11:00 - 12:30 WIB	90	ISOMA	Koordinator
	12:30 - 13:00 WIB	30	Persiapan Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi <i>Online</i>	Koordinator
	13:00 - 14:30 WIB	90	Kegiatan Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi <i>Online</i>	Koordinator
	14:30 - 15:00 WIB	30	Persiapan <i>Semaphore Dance</i>	Koordinator
	15:00 - 17:30 WIB	150	Perlombaan <i>Semaphore Dance</i>	Koordinator
	17:30 - 18:00 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	18:00 - 19:30 WIB	90	ISOMA	Koordinator
	19:30 - 20:00 WIB	30	Persiapan Upacara Unggun	Koordinator
	20:00 - 21:00 WIB	60	Upacara Unggun	Koordinator
	21:00 - 21:30 WIB	30	Persiapan <i>Closing Party</i>	Koordinator
	21:30 - 22:30 WIB	60	<i>Closing Party</i>	Koordinator





	22:30 - 04:00 WIB	330	Berlayar Kepulauan Kapuk	Koordinator
Selasa, 25 Agustus 2026	04:00 - 05:30 WIB	90	Sholat Subuh dan Kultum	Panitia Umum
	05:30 - 06:00 WIB	30	Persiapan Senam Pagi	Panitia Umum
	06:00 - 07:00 WIB	60	Senam Pagi	Panitia Umum
	07:00 - 07:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	07:30 - 08:00 WIB	30	Persiapan Upacara Penutupan	Panitia Umum
	08:00 - 09:30 WIB	90	Upacara Penutupan	Panitia Umum
	09:00 - 10:30 WIB	90	Pengumuman Kejuaraan Lomba	Panitia Umum
	10:30 - 11:00 WIB	30	Sayonara	DKR Batujaya

**Catatan:*

Jadwal kegiatan bersifat situasional dan dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan.

H. BENTUK KEGIATAN

Kegiatan PCG VIII Tahun 2026 diselenggarakan dalam bentuk perkemahan selama 3 hari 2 malam dan terdapat 4 giat lomba, 2 giat non-lomba, serta 2 giat seminar.

I. NOMINASI KEJUARAAN

No	Cabang Lomba	Kejuaraan	Keterangan
1	<i>Clash of Scouts</i>	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Pangkalan
2	Masak Rimba	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Umpi putra dan Umpi Putri
3	<i>Semaphore Dance</i>	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Pangkalan
4	Desain Poster	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3 serta juara favorit	Pangkalan

J. PUSAT INFORMASI

- ❖ Hot Line : +62 831 0421 6618 (Samsul)
+62 831 1778 1637 (Inayah)
- ❖ Instagram : @dkrbatujaya





K. PENUTUP

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis Penegak Cerdas Gembira (PCG) VIII Tah 2026 ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh panitia, peserta, pembina pendamping, dan pihak terkait dalam pelaksanaan kegiatan.

Kami berharap seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan tertib, aman, lancar, serta menjunjung tinggi nilai-nilai Gerakan Pramuka, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan persaudaraan.

Kami menyadari bahwa penyusunan Juklak dan Juknis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan penyelenggaraan kegiatan di masa yang akan datang.

Atas perhatian, dukungan, dan kerja sama dari seluruh pihak, kami mengucapkan terima kasih.

Salam Pramuka!

**Catatan:*

- a. Hal-hal yang belum tercantum dalam Juklak Juknis ini akan disampaikan pada saat Technical meeting;*
- b. Bagi peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting dianggap setuju dengan keputusan hasil Technical Meeting dan segala bentuk kerugian yang didapat peserta karena tidak mengikuti Technical Meeting bukan menjadi tanggung jawab panitia pelaksana.*





PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN

A. GIAT LOMBA

1. Clash of Scouts (COS)

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 4 Orang (selang sekar). 3 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai saksi;
- 2) Waktu : 180 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap;
- 5) Perlengkapan Peserta:
 - 1 buah *handphone* untuk setiap tim;
 - Alat tulis;
 - Kertas HVS (khusus saksi);
 - Masker (khusus saksi).

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan mengirimkan 1 (satu) tim yang terdiri atas 4 (empat) orang, dengan formasi 3 (tiga) orang sebagai pemain dan 1 (satu) orang sebagai saksi. Tim dapat berasal dari regu putra, putri, maupun selang sekar;
- 2) Saksi merupakan peserta yang ditunjuk sebagai pengawas internal tim dan bukan bagian dari pemain, sehingga tidak diperkenankan mengikuti seluruh rangkaian permainan;
- 3) Susunan pemain dan saksi yang telah didaftarkan tidak dapat diubah selama perlombaan berlangsung, kecuali atas pertimbangan dan persetujuan panitia;
- 4) Seluruh peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap sesuai ketentuan yang berlaku selama perlombaan berlangsung;
- 5) Setiap tim wajib membawa seluruh perlengkapan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 6) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
- 7) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 8) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.





c. Ketentuan Umum:

- 1) Perlombaan berlangsung selama 180 menit yang terdiri atas babak penyisihan, semifinal, dan grand final;
- 2) Seluruh permainan mengutamakan kemampuan berpikir (*full mental*). Peserta dilarang menggunakan catatan, alat tulis, maupun alat bantu lainnya, kecuali ditentukan lain oleh panitia;
- 3) Susunan pemain dan saksi yang telah didaftarkan tidak dapat diubah selama perlombaan berlangsung;
- 4) Saksi bertugas mengawasi proses perlombaan dan pencatatan poin oleh *Game Master*;
- 5) Saksi dilarang memberikan bantuan, arahan, isyarat, maupun berkomunikasi dengan pemain selama perlombaan berlangsung;
- 6) Selama perlombaan, saksi wajib berada di tempat yang telah ditentukan oleh panitia;
- 7) Seluruh peserta wajib mematuhi instruksi *Game Master* dan panitia selama perlombaan berlangsung;
- 8) Keputusan *Game Master* bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.

d. Mekanisme perlombaan:

Perlombaan *Scout of Champions* berlangsung selama 180 menit yang terdiri atas babak penyisihan, semifinal, dan *grand final*.

❖ Babak Penyisihan

a. Round 1: *Mind Grid*

Mind Grid merupakan permainan Teka-Teki Silang (TTS) yang bertujuan memperoleh poin sebanyak-banyaknya melalui jawaban yang cepat dan tepat. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) *Mind Grid* berlangsung selama 30 menit;
- 2) Setiap tim terdiri atas 3 (tiga) pemain yang mengerjakan TTS secara bergantian, masing-masing selama 10 menit;
- 3) Hanya pemain yang sedang mendapat giliran yang diperbolehkan mengerjakan TTS. Anggota tim lainnya dilarang memberikan bantuan, petunjuk, isyarat, maupun berdiskusi;
- 4) Setiap tim mengisi sebanyak mungkin kotak TTS sebelum waktu berakhir;
- 5) Setiap soal memiliki bobot nilai sesuai tingkat kesulitannya;
- 6) Materi soal meliputi sandi Morse, sandi rumput, sandi kotak, dan pengetahuan kepramukaan, dengan sebagian soal menggunakan Bahasa Inggris;





- 7) Seluruh jawaban wajib ditulis dalam Bahasa Indonesia;
- 8) Jawaban dapat diubah selama waktu permainan berlangsung. Setelah waktu berakhir, seluruh jawaban dinyatakan final;
- 9) Setelah waktu berakhir, *Game Master* melakukan pemeriksaan dan penghitungan poin setiap tim;
- 10) Sebanyak 5 (lima) tim dengan perolehan poin terendah dinyatakan tereliminasi;
- 11) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos atau tereliminasi, peringkat ditentukan berdasarkan urutan berikut:
 - Jumlah jawaban benar terbanyak;
 - Jumlah jawaban benar dengan bobot nilai tertinggi terbanyak; dan
 - Soal tambahan (*tie-breaker*) apabila hasil masih tetap sama.

b. Ronde 2: *Memory Lock*

Memory Lock merupakan permainan menghafal urutan Tanda Kecakapan Khusus (TKK). Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Round 2 terdiri atas 3 (tiga) level, yaitu *Easy*, *Medium*, dan *Hard*;
- 2) Setiap anggota tim memainkan satu level dengan pembagian sebagai berikut:
 - Pemain pertama: Level *Easy*;
 - Pemain kedua: Level *Medium*; dan
 - Pemain ketiga: Level *Hard*.
- 3) Poin awal pada setiap level merupakan hasil perolehan tim pada Ronde 1 (*Mind Grid*);
- 4) Permainan terdiri atas 2 (dua) fase, yaitu *Memorize* dan *Recall*;
- 5) Pada fase *Memorize*, peserta diberikan waktu 20 menit untuk menghafal urutan 30 (tiga puluh) Tanda Kecakapan Khusus (TKK);
- 6) Setelah waktu *Memorize* berakhir, seluruh media hafalan ditutup atau diambil oleh panitia;
- 7) Fase *Recall* dilaksanakan secara berurutan mulai dari level *Easy*, *Medium*, hingga *Hard*;
- 8) Urutan bermain setiap level ditentukan berdasarkan peringkat poin tertinggi;





- 9) Pada setiap giliran, peserta wajib menyebutkan 1 (satu) nama TKK sesuai urutan yang telah ditentukan;
- 10) Setiap peserta diberikan waktu maksimal 5 (lima) detik untuk menjawab setelah aba-aba diberikan;
- 11) Jawaban yang benar dinyatakan lanjut ke urutan berikutnya pada giliran selanjutnya.
- 12) Jawaban yang salah, tidak menjawab, melebihi batas waktu, atau tidak menyebutkan nama TKK secara lengkap dinyatakan salah dan dikenakan pengurangan poin sebagai berikut:
 - a. Level *Easy*: 10 poin;
 - b. Level *Medium*: 15 poin; dan
 - c. Level *Hard*: 20 poin.
- 13) Jawaban yang telah dinyatakan salah tidak dapat diperbaiki;
- 14) Giliran berpindah ke tim berikutnya hingga seluruh peserta pada level tersebut mendapat kesempatan menjawab;
- 15) Permainan berakhir apabila seluruh urutan TKK selesai atau seluruh tim tereliminasi;
- 16) Tim yang memiliki poin 0 (nol) atau kurang pada salah satu level dinyatakan tereliminasi;
- 17) Setelah permainan berakhir, poin yang tersisa pada seluruh level dijumlahkan sebagai poin akhir ronde 2.
- 18) Sebanyak 5 (lima) tim dengan poin tertinggi berhak melaju ke ronde 3, sedangkan 5 (lima) tim dengan poin terendah dinyatakan tereliminasi.
- 19) Peserta dilarang menerima bantuan, isyarat, maupun berdiskusi selama permainan berlangsung.
- 20) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos, peringkat ditentukan berdasarkan urutan berikut:
 - a. Jumlah jawaban benar terbanyak;
 - b. Jumlah jawaban benar pada level *Hard* terbanyak; dan
 - c. Soal tambahan (tie-breaker) apabila hasil masih tetap sama;

c. *Ronde 3: Point Auction*

Point Auction merupakan permainan lelang poin, di mana setiap tim menggunakan akumulasi poin dari *Ronde 1 (Mind Grid)* dan *Ronde 2 (Memory Lock)* untuk memperebutkan hak menjawab soal. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Poin awal setiap tim merupakan akumulasi poin dari *Ronde 1 (Mind Grid)* dan *Ronde 2 (Memory Lock)*;





- 2) Seluruh soal terdiri atas tingkat kesulitan *Easy*, *Medium*, dan *Hard* yang telah diacak oleh panitia;
- 3) Sebelum soal dibuka, *Game Master* akan memulai proses lelang untuk menentukan tim yang berhak menjawab soal;
- 4) Setiap tim dapat mengajukan nominal poin sebagai nilai lelang;
- 5) Nominal poin yang diajukan tidak boleh melebihi jumlah poin yang dimiliki tim;
- 6) Kenaikan nominal lelang ditentukan oleh *Game Master*;
- 7) Tim dengan nominal lelang tertinggi berhak menjawab soal;
- 8) Apabila terdapat nominal lelang tertinggi yang sama, *Game Master* akan membuka lelang ulang di antara tim yang memiliki nominal tersebut;
- 9) Setelah proses lelang selesai, *Game Master* membuka amplop dan membacakan soal;
- 10) Tim yang memenangkan lelang diberikan kesempatan menjawab sesuai batas waktu yang ditentukan panitia;
- 11) Jawaban benar memperoleh tambahan poin sebesar nominal poin yang dilelangkan;
- 12) Jawaban salah, tidak menjawab, atau melebihi batas waktu dikenakan pengurangan poin sebesar nominal poin yang dilelangkan;
- 13) Tim yang telah mengajukan nominal lelang tidak dapat membatalkan maupun mengubah nominal setelah lelang ditutup;
- 14) Permainan berlanjut hingga seluruh soal selesai atau waktu permainan berakhir;
- 15) Setelah permainan berakhir, 3 (tiga) tim dengan poin tertinggi berhak melaju ke babak semifinal, sedangkan 2 (dua) tim dengan poin terendah dinyatakan tereliminasi;
- 16) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos, penentuan dilakukan melalui soal tambahan (*tie-breaker*).

❖ Babak Semifinal: *Story Decode*

Story Decode merupakan permainan mengingat dan memahami narasi cerita. Setiap tim dituntut untuk mengingat informasi penting dalam cerita sebagai dasar untuk menjawab soal pada tahap berikutnya. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Babak ini diikuti oleh 3 (tiga) tim yang lolos dari Ronde 3;





- 2) Seluruh anggota tim mengikuti permainan;
- 3) Permainan terdiri atas 2 (dua) fase, yaitu *Storytelling* dan *Quiz Session*;
- 4) Pada tahap *Storytelling*, panitia membacakan satu narasi cerita sebanyak 2 (dua) kali;
- 5) Selama narasi dibacakan, peserta dilarang mencatat, merekam, atau menggunakan alat bantu apa pun;
- 6) Setelah tahap *Storytelling* selesai, permainan dilanjutkan ke tahap *Quiz Session*;
- 7) Seluruh soal pada *Quiz Session* disusun berdasarkan isi narasi yang telah dibacakan;
- 8) Setiap jawaban benar bernilai 1 (satu) poin;
- 9) Permainan diawali oleh pemain pertama dari setiap tim, sedangkan dua pemain lainnya menunggu di area yang telah ditentukan;
- 10) Hak menjawab ditentukan berdasarkan peserta yang paling cepat mengangkat bendera semaphore setelah *Game Master* selesai membacakan soal;
- 11) Peserta yang memberikan jawaban benar tetap melanjutkan permainan pada soal berikutnya;
- 12) Peserta yang memberikan jawaban salah digantikan oleh anggota tim berikutnya;
- 13) Pada setiap soal, seluruh peserta yang masih berhak bermain kembali memperebutkan hak menjawab melalui adu cepat mengangkat bendera semaphore;
- 14) Permainan berlangsung hingga terdapat 2 (dua) tim yang berhasil memperoleh 15 (lima belas) poin;
- 15) Dua tim yang mencapai 15 (lima belas) poin berhak melaju ke babak *Grand Final*;
- 16) Tim yang tidak berhasil mencapai 15 (lima belas) poin dinyatakan tereliminasi dan memperoleh Juara III dalam perlombaan *Clash of Scouts*.

❖ Babak Grand Final: Signal Hunt

Signal Hunt merupakan permainan pemecahan teka-teki, di mana setiap tim harus memperoleh potongan angka dari setiap room melalui penyelesaian tantangan yang tersedia, kemudian menyusunnya menjadi nomor telepon *Game Master*. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Babak *Grand Final* diikuti oleh 2 (dua) tim yang memperoleh peringkat terbaik pada Round 3;





- 2) Permainan terdiri atas 3 (tiga) *room* dengan jenis tantangan yang berbeda, yaitu:
 - a. *Room 1*: Peserta memecahkan kode angka melalui peragaan sandi Morse;
 - b. *Room 2*: Peserta memecahkan kode angka melalui peluit sandi Morse; dan
 - c. *Room 3*: Peserta memecahkan kode angka melalui penyelesaian teka-teki spasial;
- 3) Setiap *room* menghasilkan sebagian angka yang menjadi bagian dari nomor telepon *Game Master* yang harus disusun oleh masing-masing tim;
- 4) Pada setiap periode, masing-masing tim wajib menempatkan 1 (satu) peserta pada setiap *room*. Dengan demikian, setiap *room* akan ditempati oleh 2 (dua) peserta yang berasal dari tim berbeda dan menyelesaikan tantangan secara bersamaan;
- 5) Permainan dilaksanakan dalam maksimal 3 (tiga) periode dengan durasi setiap periode selama 10 (sepuluh) menit;
- 6) Selama periode berlangsung, peserta hanya diperbolehkan menyelesaikan tantangan pada *room* yang telah ditentukan dan tidak diperkenankan berpindah *room*;
- 7) Peserta dilarang membawa atau menggunakan alat bantu dalam bentuk apa pun, termasuk catatan, buku, alat tulis, telepon genggam, *smartwatch*, maupun perangkat elektronik lainnya;
- 8) Peserta dilarang mencatat, memotret, merekam, atau menyimpan informasi yang diperoleh selama berada di dalam *room* dalam bentuk apa pun.
- 9) Selama berada di dalam *room*, peserta tidak diperkenankan berkomunikasi dengan anggota tim yang berada di *room* lain maupun pihak di luar permainan;
- 10) Setelah waktu pada setiap periode berakhir, seluruh anggota tim wajib berkumpul pada area yang telah ditentukan untuk menggabungkan informasi dan menyusun nomor telepon berdasarkan potongan angka yang diperoleh;
- 11) Tim hanya diperbolehkan melakukan percobaan menghubungi nomor *Game Master* setelah seluruh anggota tim berkumpul;
- 12) Apabila hingga akhir Periode 1 belum terdapat tim yang berhasil menemukan nomor telepon yang benar, permainan dilanjutkan ke Periode 2;





- 13) Pada Periode 2, setiap peserta wajib memasuki *room* yang berbeda dari *room* yang telah dikunjungi pada Periode 1;
- 14) Apabila hingga akhir Periode 2 belum terdapat tim yang berhasil menemukan nomor telepon yang benar, permainan dilanjutkan ke Periode 3 dengan ketentuan setiap peserta kembali berpindah ke *room* yang belum pernah dikunjungi sebelumnya;
- 15) Apabila kedua tim berhasil menyusun nomor telepon yang benar pada periode yang sama, maka pemenang ditentukan berdasarkan tim yang lebih dahulu berhasil menghubungi nomor *Game Master* dan mendapatkan verifikasi benar dari panitia;
- 16) Apabila terjadi kesalahan dalam penyusunan nomor telepon atau nomor yang dihubungi tidak sesuai, tim tetap diperbolehkan melakukan percobaan kembali selama waktu permainan masih berlangsung;
- 17) Apabila terjadi kendala teknis yang berasal dari fasilitas atau perangkat yang tersedia, *Game Master* dan dewan juri berhak menentukan kebijakan lanjutan untuk menjaga kelancaran dan keadilan perlombaan;
- 18) Tim yang berhasil menghubungi nomor *Game Master* paling cepat dan telah terverifikasi benar, dinyatakan sebagai Juara I dalam perlombaan *Clash of Scouts*, sedangkan tim berikutnya ditetapkan sebagai Juara II.

2. Masak Rimba

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 4 Orang Putra dan 4 Orang Putri;
- 2) Waktu : 120 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan (Menggunakan *Scraft*);
- 5) Perlengkapan Peserta:

a. Alat:

- 1) Bambu dengan panjang 60 cm dan jarak antar ruas minimal 40 cm sebagai media memasak nasi;
- 2) 1 buah kuali/wajan mini sebagai media memasak selain nasi;
- 3) Batu bata atau batu sebagai bahan pembuatan tungku;
- 4) Kayu bakar sebagai bahan bakar utama selama proses memasak;
- 5) Korek api sebagai alat bantu menyalakan api;
- 6) 4 buah *headlamp* sebagai alat penerangan;





- 7) Alat pendukung memasak lainnya, seperti pisau, gunting, sendok, talenan, dan peralatan sejenis;
 - 8) Piring atau wadah penyajian makanan;
 - 9) Peralatan kebersihan, seperti kantong sampah, lap, dan alat pembersih lainnya.
 - 10) Label Penyajian;
- b. Bahan
- 1) Beras sebanyak 1 liter sebagai bahan utama pembuatan nasi liwet;
 - 2) Daging ayam sebanyak 500 gram sebagai sumber protein;
 - 3) Daun pepaya Jepang sebagai bahan olahan pendamping;
 - 4) 1 jenis buah sebagai komponen pelengkap penyajian;
 - 5) Air mineral secukupnya untuk kebutuhan memasak;
 - 6) Bumbu dapur, seperti bawang, cabai, garam, tomat, dan bahan sejenis;
 - 7) Rempah tambahan, seperti daun jeruk, serai, jahe, dan rempah alami lainnya;
- b. Ketentuan Peserta
- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan perwakilan sebanyak 8 orang peserta, yang terdiri atas 4 orang putra dan 4 orang putri;
 - 2) Seluruh peserta wajib mengenakan pakaian lapangan dengan menggunakan *scraft* selama kegiatan berlangsung;
 - 3) Peserta wajib membawa seluruh alat dan bahan masak yang telah ditentukan oleh panitia sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
 - 4) Setiap peserta bertanggung jawab atas perlengkapan pribadi dan kelompok yang dibawa selama pelaksanaan lomba;
 - 5) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
 - 6) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
 - 7) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.
- c. Ketentuan Umum:
- 1) Peserta diberikan waktu memasak selama 120 menit terhitung sejak tanda dimulainya perlombaan oleh panitia;





- 2) Peserta yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 poin setiap keterlambatan 30 detik;
 - 3) Peserta wajib menyajikan 4 komponen masakan, yaitu nasi, daging ayam, daun pepaya Jepang, dan 1 jenis buah (bebas);
 - 4) Peserta wajib membuat menu utama berupa nasi liwet, sedangkan pengolahan menu daging ayam dan daun pepaya Jepang dibebaskan sesuai kreativitas peserta;
 - 5) Peserta wajib memasak nasi menggunakan media bambu sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan diperbolehkan membawa 1 buah wajan/kuali sebagai media memasak komponen lainnya;
 - 6) Peserta wajib menggunakan tungku tradisional berbahan batu dengan bahan bakar berupa kayu bakar selama proses memasak berlangsung;
 - 7) Peserta dilarang menggunakan bumbu dan rempah instan dalam bentuk apa pun, seperti MSG, bumbu instan, rempah bubuk instan, dan sejenisnya;
 - 8) Peserta dilarang menggunakan segala jenis kompor maupun alat masak berbahan bakar gas selama perlombaan berlangsung;
 - 9) Peserta dilarang menggunakan bantuan gas portabel dalam seluruh proses memasak;
 - 10) Peserta wajib menjaga kebersihan area perlombaan dan membersihkan tempat memasak setelah kegiatan selesai;
 - 11) Peserta wajib memperhatikan keselamatan selama proses memasak, terutama dalam penggunaan api, kayu bakar, dan peralatan memasak;
 - 12) Waktu dimulai dan berakhirnya perlombaan akan ditandai dengan bunyi peluit panjang dari panitia.
- d. Mekanisme Perlombaan:
- 1) Seluruh anggota tim wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
 - 2) Waktu 30 menit sebelum perlombaan digunakan peserta untuk melakukan persiapan alat dan bahan, termasuk proses pembuatan tungku sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
 - 3) Setelah waktu persiapan selesai, peserta wajib menempati area memasak yang telah ditentukan oleh panitia;
 - 4) Perlombaan dimulai setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;





- 5) Selama proses perlombaan berlangsung, peserta hanya diperbolehkan berkomunikasi dengan anggota timnya dan dilarang berdiskusi dengan pihak lain;
- 6) Peserta dilarang menerima bantuan dalam bentuk apa pun dari pihak luar selama perlombaan berlangsung;
- 7) Peserta dilarang meminjam, bertukar, atau menggunakan alat dan bahan milik tim lain selama perlombaan berlangsung;
- 8) Perlombaan berakhir setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;
- 9) Setelah waktu perlombaan berakhir, seluruh peserta wajib menghentikan aktivitas memasak, meninggalkan area memasak, dan membawa hasil masakan ke tempat penilaian yang telah ditentukan oleh panitia;
- 10) Peserta yang telah menyelesaikan masakan sebelum batas waktu berakhir diperbolehkan melakukan konfirmasi kepada panitia dan menyerahkan hasil masakan untuk dilakukan penilaian.

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian:

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian:

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Cita rasa masakan	40
2	Tingkat kematangan	40
3	Presentasi Hidangan	20
TOTAL		100

f. Pelanggaran dan Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Menggunakan bahan terlarang	Peserta menggunakan bahan yang tidak diperbolehkan, seperti bumbu instan, MSG, rempah instan, dan	-50





		bahan sejenisnya selama proses memasak	
2	Menggunakan alat terlarang	Peserta menggunakan alat yang tidak diperbolehkan, seperti kompor gas, kompor portabel, atau alat masak berbahan bakar selain ketentuan yang telah ditetapkan	-50
3	Melebihi batas waktu perlombaan	Peserta menyelesaikan proses memasak melebihi batas waktu maksimal 120 menit	-5 setiap keterlambatan 30 detik
4	Komponen masakan tidak lengkap	Peserta tidak menyajikan seluruh komponen wajib yang telah ditentukan, yaitu nasi, daging ayam, daun pepaya, dan 1 jenis buah	-5 setiap komponen yang tidak terpenuhi

3. Semaphore Dance

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 20 orang (selang sekar);
- 2) Waktu : 8 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Utama Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap;
- 5) Perlengkapan Peserta:

- Sepasang bendera semaphore untuk setiap anggota tim sebagai perlengkapan utama dalam penampilan;
- *File backsound* penampilan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia;
- Atribut atau properti tambahan (opsional) yang digunakan untuk mendukung konsep penampilan dengan tetap memperhatikan keamanan dan ketentuan perlombaan;
- Perlengkapan pribadi lainnya yang diperlukan selama proses persiapan dan pelaksanaan penampilan.

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan 1 regu peserta dengan jumlah maksimal 20 orang dan dapat terdiri atas peserta putra maupun putri;
- 2) Seluruh peserta yang tampil wajib merupakan anggota dari pangkalan yang sama dan terdaftar sebagai peserta perlombaan;





- 3) Peserta wajib mengenakan pakaian Pramuka lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- 4) Peserta diperbolehkan menggunakan atribut atau aksesori tambahan yang melekat pada tubuh dengan ketentuan tidak menutupi hasduk serta bagian lengan kanan dan lengan kiri;
- 5) Setiap peserta bertanggung jawab terhadap perlengkapan pribadi dan atribut yang digunakan selama perlombaan berlangsung;
- 6) Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian perlombaan sesuai dengan arahan panitia serta menjaga ketertiban selama kegiatan berlangsung;
- 7) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
- 8) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 9) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.

c. Ketentuan Umum:

- 1) Setiap pangkalan diberikan waktu penampilan maksimal 8 menit, terhitung sejak musik penampilan dimulai;
- 2) Peserta yang melebihi batas waktu penampilan akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 poin setiap keterlambatan 30 detik;
- 3) Musik pengiring (*background*) yang digunakan dalam penampilan dibebaskan sesuai dengan kreativitas masing-masing pangkalan dengan ketentuan tidak mengandung unsur SARA, provokatif, pornografi, serta tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
- 4) Peserta wajib menggunakan *background* yang telah disediakan oleh panitia secara penuh sebagai salah satu bagian dalam penampilan. *Background* dapat diakses melalui tautan berikut:
s.id/BackgroundSemaphoreDancePCGVIII2026
- 5) *File background* yang akan digunakan peserta wajib dikumpulkan kepada panitia paling lambat tanggal 15 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB melalui tautan:
s.id/PengumpulanBackgroundSemaphoreDancePCGVIII2026





- 6) File *backsound* yang dikumpulkan wajib menggunakan format MP3 maksimal 100 MB dengan format penamaan file (SEMAPHORE DANCE_NOMOR URUT_ASAL SEKOLAH)
Contoh: DANCE SEMAPHORE_01_DKR BATUJAYA
- 7) Peserta diperbolehkan menggunakan properti tambahan selama penampilan berlangsung;
- 8) Peserta dilarang menggunakan senjata tajam, alat yang menghasilkan api, bahan berbahaya, serta properti lain yang dapat membahayakan selama perlombaan berlangsung;
- 9) Perhitungan waktu penampilan akan dimulai ketika musik mulai diputar dan berakhir ketika musik selesai atau peserta memberikan tanda berakhirnya penampilan;
- 10) Keputusan panitia dan dewan juri terkait teknis pelaksanaan perlombaan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;

d. Mekanisme Perlombaan

- 1) Setiap pangkalan wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 10 menit sebelum jadwal penampilan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 2) Peserta wajib mengikuti alur perpindahan menuju area persiapan 1, area persiapan 2, dan area penampilan sesuai arahan panitia;
- 3) Sebelum penampilan dimulai, peserta diberikan waktu maksimal 30 detik di luar durasi penampilan untuk memasuki area penampilan serta menata dan memposisikan properti sesuai dengan ketentuan lomba;
- 4) Setelah waktu persiapan 30 detik berakhir, panitia akan memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang sebagai tanda musik penampilan akan segera diputar;
- 5) Perhitungan waktu penampilan dimulai ketika musik mulai diputar dan berakhir ketika musik selesai;
- 6) Peserta wajib segera meninggalkan area penampilan setelah penampilan selesai untuk memberikan kesempatan kepada peserta berikutnya;
- 7) Peserta yang tidak hadir atau tidak siap saat jadwal penampilan berlangsung dapat dinyatakan gugur sesuai keputusan panitia.

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3





Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Penggunaan Semaphore	30
2	Kreativitas Gerakan	30
3	Kekompakkan Tim	20
4	Kestabilan dan Semangat Penampilan	20
TOTAL		100

f. Pelanggaran dan Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Melebihi batas waktu penampilan	Peserta menampilkan pertunjukan melebihi durasi maksimal 8 menit (perhitungan keterlambatan dibulatkan ke atas)	-5 poin setiap 30 detik
2	Menggunakan properti terlarang	Peserta menggunakan properti yang tidak diperbolehkan, seperti senjata tajam, alat yang menghasilkan api, bahan berbahaya, atau properti lain yang dapat membahayakan	-50
3	Tidak memasukkan <i>background</i> wajib dalam penampilan	Peserta tidak menggunakan atau tidak memasukkan <i>background</i> yang telah diwajibkan oleh panitia dalam rangkaian penampilan	-20
4	Terlambat mengumpulkan <i>background</i>	Peserta tidak mengumpulkan file <i>background</i> sesuai batas waktu yang	-10





		telah ditentukan oleh panitia	
--	--	----------------------------------	--

4. Desain Poster

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 1 Orang (pa/pi);
- 2) Waktu : 180 Menit;
- 3) Tempat : Posko DKR Batujaya;
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scraft*;
- 5) Perlengkapan Peserta:
 - Laptop/handphone/tablet sebagai media utama pembuatan desain poster;
 - *Charger* dan/atau *power bank* untuk memastikan perangkat tetap dapat digunakan selama perlombaan berlangsung;
 - Terminal atau kabel ekstensi untuk kebutuhan sumber daya listrik;
 - *Mouse* (opsional) sebagai alat pendukung proses desain;
 - 5 lembar kertas HVS sebagai media pembuatan konsep awal poster;
 - Alat tulis untuk keperluan pembuatan konsep dan administrasi;
 - Perangkat pendukung lainnya yang diperlukan selama proses perlombaan sesuai kebutuhan peserta;

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan 1 orang perwakilan peserta yang dapat terdiri atas peserta putra maupun putri;
- 2) Peserta wajib mengenakan pakaian lapangan dengan menggunakan *scraft* selama kegiatan berlangsung;
- 3) Peserta wajib membawa perlengkapan desain yang diperlukan secara mandiri sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia;
- 4) Peserta wajib mengerjakan karya secara mandiri dan tidak diperbolehkan mendapatkan bantuan dari pihak lain selama proses perlombaan berlangsung;
- 5) Peserta bertanggung jawab terhadap seluruh perlengkapan pribadi yang digunakan selama pelaksanaan perlombaan;
- 6) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;





- 7) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 8) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.

c. Ketentuan Umum:

- 1) Panitia tidak menyediakan peralatan yang dibutuhkan selama perlombaan, sehingga setiap peserta wajib membawa perlengkapan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan lomba;
- 2) Perancangan poster dilakukan secara digital menggunakan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet, atau perangkat sejenis;
- 3) Aplikasi yang digunakan dalam perlombaan adalah *Canva*;
- 4) Waktu pengerjaan poster maksimal 180 menit terhitung sejak perlombaan dimulai;
- 5) Peserta yang tidak mengumpulkan karya hingga batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan tidak mengikuti proses penilaian;
- 6) Tema perlombaan akan diumumkan oleh panitia 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 7) Peserta dilarang menggunakan bantuan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam proses pembuatan karya serta dilarang melakukan plagiarisme terhadap karya milik pihak lain;
- 8) Objek visual dalam poster dapat menggunakan foto, elemen desain *Canva*, ilustrasi, dan teks dengan tetap memperhatikan orisinalitas karya;
- 9) Karya poster wajib dibuat dalam format ukuran A3 (potrait/vertikal);
- 10) Peserta wajib mencantumkan logo WOSM, logo Tunas Kelapa, logo Hari Pramuka ke-65, logo Perkemahan Besar Kwarran Batujaya, dan logo PCG VIII Tahun 2026 secara berurutan pada poster yang dibuat. Logo dapat diakses melalui tautan berikut: s.id/LogoDesainPosterPCGVIII2026
- 11) Karya yang dibuat tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA, provokasi, pornografi, maupun unsur lain yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
- 12) Hasil karya wajib dikumpulkan dalam bentuk *softcopy* dengan format *JPG high quality* melalui *barcode*/tautan yang telah disediakan oleh panitia pada akhir waktu perlombaan;





- 13) Format penamaan file karya adalah (DESAIN POSTER_NAMA LENGKAP_ASAL SEKOLAH);
Contoh: DESAIN POSTER_AGUSTI RAJIB_DKR BATUJAYA
 - 14) Peserta wajib memastikan file yang dikumpulkan dapat dibuka dan memiliki kualitas yang sesuai untuk proses penilaian;
 - 15) Panitia berhak mempublikasikan seluruh karya peserta untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi kegiatan, dengan hak cipta karya tetap menjadi milik pembuat karya;
 - 16) Panitia akan mempublikasikan karya peserta melalui akun Instagram resmi DKR Batujaya sebagai bagian dari penilaian publik kategori Poster Favorit;
 - 17) Proses voting Poster Favorit dibuka sejak poster dipublikasikan oleh panitia pada hari Minggu, 23 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB dan ditutup pada hari Senin, 24 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB.
- d. Mekanisme Perlombaan:
- 1) Peserta wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 30 menit sebelum waktu pelaksanaan yang telah ditentukan oleh panitia;
 - 2) Pada 30 menit sebelum perlombaan dimulai, panitia akan mengumumkan tema poster yang akan dibuat oleh peserta;
 - 3) Peserta diberikan waktu selama 30 menit di luar durasi perlombaan untuk menyusun konsep poster secara manual menggunakan kertas yang telah dipersiapkan oleh peserta;
 - 4) Selama waktu persiapan konsep, peserta hanya diperbolehkan membuat rancangan awal dan belum diperkenankan melakukan proses digitalisasi desain;
 - 5) Setelah waktu persiapan konsep selesai, rancangan manual peserta akan dikumpulkan oleh panitia dan peserta diperbolehkan memulai proses pembuatan poster secara digital;
 - 6) Perlombaan dimulai setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;
 - 7) Selama proses pengerjaan berlangsung, peserta dilarang berdiskusi, meminta bantuan, atau menerima bantuan maupun informasi dari pihak lain dalam bentuk apa pun;
 - 8) Apabila peserta mengalami kendala teknis, seperti gangguan jaringan, perangkat mengalami masalah, atau kendala lainnya, peserta wajib segera melaporkan kepada panitia;
 - 9) Kendala teknis yang berasal dari perangkat atau jaringan pribadi peserta tidak menyebabkan penambahan waktu pengerjaan dan waktu perlombaan tetap berjalan sesuai ketentuan;





- 10) Pada 30 menit terakhir sebelum perlombaan berakhir, panitia akan memberikan *barcode*/tautan pengumpulan karya untuk mengikuti kategori Poster Favorit;
- 11) Peserta yang terlambat mengumpulkan karya pada *barcode*/tautan kategori Poster Favorit tidak dapat mengikuti penilaian Poster Favorit, namun tetap diperbolehkan mengikuti penilaian utama lomba;
- 12) Pada saat waktu perlombaan berakhir, panitia akan memberikan *barcode*/tautan pengumpulan karya untuk proses penilaian juara 1, 2, dan 3;
- 13) Peserta wajib menghentikan seluruh proses pengerjaan setelah tanda berakhirnya perlombaan diberikan oleh panitia;
- 14) Peserta yang tidak mengumpulkan karya hingga batas waktu yang telah ditentukan untuk penilaian utama dinyatakan tidak mengikuti proses penilaian;

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Kesesuaian dengan tema	25
2	Orisinalitas dan kreativitas	30
3	Isi dan penyampaian pesan	30
4	Kualitas Visual dan desain	15
TOTAL		100

f. Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Melakukan plagiarisme	Peserta menjiplak, menyalin, atau menggunakan karya milik pihak lain tanpa izin sebagai bagian dari karya poster	-100





2	Menggunakan kecerdasan buatan (AI)	Menggunakan kecerdasan buatan (AI) Peserta menggunakan fitur generate AI atau bantuan kecerdasan buatan dalam proses pembuatan karya poster	-100
3	Menggunakan aplikasi selain Canva	Peserta melakukan proses pembuatan atau penyuntingan poster menggunakan aplikasi selain Canva	-50
4	Tidak mencantumkan logo wajib	Peserta tidak mencantumkan salah satu atau seluruh logo yang telah diwajibkan oleh panitia dalam karya poster	-10
5	Tidak mengikuti ketentuan format karya	Peserta mengumpulkan karya dengan ukuran, format file, atau ketentuan teknis yang tidak sesuai dengan aturan perlombaan	-10





B. GIAT NON LOMBA

1. Parade Yel-Yel

a. Informasi Kegiatan

- 1) Peserta : Seluruh peserta PCG VIII Tahun 2026
- 2) Waktu : 60 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap

b. Mekanisme Kegiatan

- 1) Seluruh peserta PCG VIII wajib mengikuti kegiatan Parade Yel-Yel;
- 2) Setiap pangkalan memulai parade dari kavling/tenda masing-masing sesuai aba-aba panitia;
- 3) Selama parade berlangsung, setiap pangkalan wajib menampilkan yel-yel sebagai identitas dan bentuk kekompakan tim hingga tiba di lapangan utama;
- 4) Rute dan urutan parade ditentukan oleh panitia serta wajib dipatuhi oleh seluruh peserta;
- 5) Setibanya di lapangan utama, seluruh peserta membentuk lingkaran sesuai arahan panitia dengan ketentuan peserta di sisi kanan dan kiri berasal dari pangkalan yang berbeda;
- 6) Parade Yel-Yel dipimpin oleh Dewan Kerja Ranting (DKR) Batujaya;
- 7) Seluruh peserta wajib menjaga ketertiban, keamanan, dan kekompakan selama kegiatan berlangsung;
- 8) Peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu jalannya kegiatan maupun membahayakan peserta lain;
- 9) Seluruh peserta wajib mengikuti kegiatan hingga Parade Yel-Yel dinyatakan selesai oleh panitia.

2. Arena Persahabatan

a. Informasi Kegiatan

- 1) Peserta : 5 Orang Putra dan 5 Orang Putri
- 2) Waktu : 180 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scraft*

b. Mekanisme Kegiatan

- 1) Setiap pangkalan mengirimkan 5 (lima) peserta putra dan 5 (lima) peserta putri;





- 2) Panitia akan membentuk kelompok secara acak yang terdiri atas peserta dari pangkalan yang berbeda;
- 3) Sebelum kegiatan dimulai, setiap peserta akan menerima daftar nama anggota kelompoknya;
- 4) Setelah aba-aba diberikan, peserta mencari dan berkumpul dengan anggota kelompok sesuai daftar yang diterima;
- 5) Permainan dimulai setelah seluruh kelompok terbentuk sesuai arahan panitia;
- 6) Jenis permainan yang dilaksanakan merupakan permainan tradisional yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan kekompakan tim;
- 7) Seluruh kelompok wajib mengikuti seluruh rangkaian permainan hingga selesai;
- 8) Penilaian didasarkan pada hasil permainan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 9) Pada akhir kegiatan, panitia akan mengumumkan 3 (tiga) kelompok dengan hasil permainan terbaik sebagai pemenang.

C. GIAT SEMINAR

1. Seminar Mental Health

a. Informasi Kegiatan

- 1) Pemateri : *Will be confirm*
- 2) Waktu : 90 Menit;
- 3) Tempat : Posko DKR Batujaya;
- 4) Peserta : 3 Orang Putra dan 3 Orang Putri;
- 5) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap.

b. Ketentuan Peserta

- 1) Seluruh peserta wajib mengikuti seminar sesuai jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum kegiatan dimulai;
- 3) Peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap;
- 4) Peserta wajib mengisi daftar hadir sebelum memasuki ruangan seminar;
- 5) Peserta wajib menjaga ketertiban, kebersihan, dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung.





c. Mekanisme Kegiatan

- 1) Peserta melakukan registrasi dan memasuki ruangan seminar sesuai arahan panitia;
- 2) Seminar diawali dengan pembukaan oleh *Master of Ceremony* (MC);
- 3) Moderator memperkenalkan pemateri dan menyampaikan tata tertib seminar;
- 4) Pemateri menyampaikan materi mengenai kesehatan mental sesuai tema seminar;
- 5) Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi;
- 6) Moderator memandu jalannya diskusi hingga kegiatan selesai;
- 7) Seminar diakhiri dengan penyampaian kesimpulan, dokumentasi, dan penutupan oleh MC.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib menjaga ketenangan selama seminar berlangsung;
- 2) Peserta dilarang mengganggu jalannya seminar maupun peserta lainnya;
- 3) Peserta diperbolehkan mengajukan pertanyaan pada sesi tanya jawab sesuai arahan moderator;
- 4) Peserta dilarang meninggalkan ruangan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak;
- 5) Peserta wajib mengikuti kegiatan hingga seminar dinyatakan selesai.

2. Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi Online

a. Informasi Kegiatan

- 1) Pemateri : Kapolsek Batujaya
- 2) Waktu : 90 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Peserta : 3 Orang Putra dan 3 Orang Putri
- 5) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scraft*

b. Ketentuan Peserta

- 1) Seluruh peserta wajib mengikuti seminar sesuai jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum kegiatan dimulai;





- 3) Peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap;
- 4) Peserta wajib mengisi daftar hadir sebelum memasuki ruangan seminar;
- 5) Peserta wajib menjaga ketertiban, kebersihan, dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung.

c. Mekanisme Kegiatan

- 1) Peserta melakukan registrasi dan memasuki ruangan seminar sesuai arahan panitia;
- 2) Seminar diawali dengan pembukaan oleh *Master of Ceremony* (MC);
- 3) Moderator memperkenalkan pemateri dan menyampaikan tata tertib seminar;
- 4) Pemateri menyampaikan materi mengenai kesehatan mental sesuai tema seminar;
- 5) Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi;
- 6) Moderator memandu jalannya diskusi hingga kegiatan selesai;
- 7) Seminar diakhiri dengan penyampaian kesimpulan, dokumentasi, dan penutupan oleh MC.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib menjaga ketenangan selama seminar berlangsung;
- 2) Peserta dilarang mengganggu jalannya seminar maupun peserta lainnya;
- 3) Peserta diperbolehkan mengajukan pertanyaan pada sesi tanya jawab sesuai arahan moderator;
- 4) Peserta dilarang meninggalkan ruangan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak;
- 5) Peserta wajib mengikuti kegiatan hingga seminar dinyatakan selesai.

