

GERAKAN PRAMUKA

KWARTIR RANTING LUBUK BATU JAYA



"Memantapkan Langkah Organisasi Mendukung Swasembada Pangan Menuju Indonesia Emas 2045"



PETUNJUK TEKNIS

PERKEMAHAN JUMAT-SABTU-MINGGU

PERJUSAMI

KWARRAN LUBUK BATU JAYA



21-23 AGUSTUS 2026



MEMPERINGATI HARI PRAMUKA KE-65

"Memantapkan Langkah Organisasi Mendukung Swasembada Pangan Menuju Indonesia Emas 2045"



BUMI PERKEMAHAN DESA SEI BEBERAS HILIR SP 1



AGUSTUS 2026

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga Buku Panduan Pelaksanaan Lomba ini dapat disusun dan disajikan kepada seluruh peserta, pembina, juri, dan pihak terkait.

Buku panduan ini memuat informasi lengkap mengenai cabang lomba, persyaratan, ketentuan teknis, indikator penilaian, tata tertib, serta aturan umum yang harus dipatuhi selama pelaksanaan kegiatan. Tujuannya adalah memberikan pedoman yang jelas dan terstruktur agar seluruh rangkaian lomba dapat berjalan dengan tertib, lancar, dan sesuai dengan semangat sportivitas.

Kegiatan lomba ini diharapkan tidak hanya menjadi ajang kompetisi untuk meraih prestasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran, pengembangan bakat, pelestarian budaya, peningkatan keterampilan, dan pembentukan karakter disiplin, kerja sama, serta rasa persaudaraan di antara peserta.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh panitia, pembina, peserta, sponsor, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, tenaga, dan pikiran demi terselenggaranya kegiatan ini. Semoga buku panduan ini dapat menjadi acuan yang bermanfaat, dan pelaksanaan lomba tahun ini dapat berjalan dengan sukses serta memberikan pengalaman berharga bagi semua pihak.

Lubuk Batu Jaya, Agustus 2026

Panitia Kemah Kwaran LBJ

DAFTAR ISI

PRAKATA	1
DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang.....	3
B. Dasar Pelaksanaan Kegiatan.....	3
C. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan.....	4
D. Hasil yang Diharapkan.....	4
E. Sasaran.....	4
F. Tema Kegiatan.....	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN	6
A. Cabang Perlombaan.....	6
B. Persyaratan Umum Peserta.....	7
C. Juri.....	8
D. Penyelenggara.....	8
E. Sistem Seleksi.....	9
F. Waktu Pelaksanaan.....	9
G. Penghargaan.....	10
H. Pembiayaan.....	10
I. Tata Tertib Umum dan Sanksi Pelanggaran.....	11
BAB III PELAKSANAAN LOMBA	13
A. Lomba Keterampilan Baris Berbaris.....	13
B. Lomba Sandi Morse.....	15
C. Lomba Semaphore.....	16
D. Lomba Cerdas Cermat.....	17
E. Lomba Pionering.....	18
F. Pentas Seni Per Gugus Depan.....	19
G. Lomba Video Vlog.....	21
H. Lomba Tapak Tenda.....	22
BAB IV PENUTUP	24

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gerakan Pramuka adalah bentuk pendidikan karakter berbasis praktik yang mencakup seluruh jenjang usia peserta didik di Indonesia. Mulai dari Pramuka Siaga (SD/MI), Penggalang (SMP/MTs), hingga Penegak (SMA/SMK/MA), masing-masing memiliki potensi besar yang perlu dikembangkan dalam suasana kegiatan yang menyenangkan, kompetitif, dan menumbuhkan semangat kebangsaan. Perkemahan menjadi wahana strategis untuk menyatukan peserta lintas jenjang dalam semangat persaudaraan, pembelajaran kontekstual, dan kompetisi yang sehat, serta sebagai laboratorium karakter di alam terbuka.

Kwartir Ranting Lubuk Batu Jaya memandang bahwa Perkemahan Pramuka adalah momentum penting dalam pembinaan berkelanjutan. Melalui kegiatan ini, peserta didik dari berbagai gugus depan dapat membangun jiwa kepemimpinan, kedisiplinan, dan kemandirian sekaligus mengembangkan kreativitas dan sportivitas. Selain sebagai ajang silaturahmi dan pembelajaran, perkemahan juga diselenggarakan sebagai ajang kompetisi keterampilan kepramukaan, mencakup pionering, sandi, baris-berbaris, cerdas tangkas, yel-yel kreatif, serta pentas seni budaya lokal yang memperkaya wawasan kebangsaan.

Sebagai implementasi kebijakan nasional, kegiatan ini merujuk pada Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 yang mewajibkan ekstrakurikuler Pramuka sebagai bagian dari pembinaan karakter peserta didik di semua satuan pendidikan dasar dan menengah. Perkemahan ini menjadi bentuk nyata pelaksanaan regulasi tersebut, sekaligus mendukung Agenda Nasional Revitalisasi Pramuka dan penguatan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sekolah dan masyarakat. Dalam pelaksanaan ini, pembina dan panitia juga dibekali pendekatan pendidikan yang holistik agar perkemahan menjadi lebih bermakna dan membekas bagi peserta.

Kegiatan akan dilaksanakan pada tanggal 21 sampai 23 Agustus 2026, dalam rangka menyambut Hari Pramuka ke-65, yang sekaligus menjadi momen reflektif dan apresiasi terhadap kontribusi Gerakan Pramuka dalam pembangunan karakter generasi bangsa. Lokasi kegiatan adalah Bumi Perkemahan Desa Sei Beberas Hilir SP 1, Kecamatan Lubuk Batu Jaya, Kabupaten Indragiri Hulu, yang memiliki bentang alam mendukung untuk pelaksanaan kegiatan luar ruang, serta aksesibilitas yang aman dan ramah bagi seluruh tingkatan peserta.

Selain kompetisi, perkemahan juga diisi dengan kegiatan sosial, edukasi lingkungan, dan berbagai kegiatan positif lainnya. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk membentuk peserta yang aktif, peduli, dan bertanggung jawab, serta memiliki wawasan kebangsaan dan karakter kuat sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan.

B. Dasar Pelaksanaan Kegiatan

1. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2010, tentang Gerakan Pramuka.
2. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka
3. Keputusan Rapat Kerja Ranting 12 Lubuk Batu Jaya 2019
4. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 176 Tahun 2013, tentang Pola Mekanisme Pembinaan Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega
5. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 214 Tahun 2007, tentang Petunjuk Penyelenggaraan Dewan Kerja
6. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025: Pramuka Kembali Jadi Ekstrakurikuler Wajib.

C. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan

1. Meningkatkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air di kalangan peserta didik melalui pendekatan pendidikan karakter berbasis kepramukaan.
2. Mengembangkan keterampilan hidup (*life skills*) seperti kerja sama, kepemimpinan, komunikasi, dan problem-solving melalui aktivitas kompetitif dan kolaboratif.
3. Memfasilitasi ajang kompetisi keterampilan kepramukaan yang sehat, kreatif, dan edukatif antar gugus depan dari berbagai jenjang pendidikan.
4. Mendorong peserta untuk peduli terhadap lingkungan dan masyarakat, melalui kegiatan sosial dan edukasi lingkungan yang berkelanjutan.
5. Mempererat silaturahmi dan sinergi antar sekolah/madrasah dalam wilayah Lubuk Batu Jaya, serta menciptakan jejaring Pramuka yang kuat dan produktif.

D. Hasil yang Diharapkan

Melalui pelaksanaan Perkemahan Pramuka yang berlangsung selama tiga hari ini, diharapkan tercapai sejumlah hasil konkret dan berdampak luas bagi peserta, pembina, satuan pendidikan, dan lingkungan sekitar, yaitu:

1. Peningkatan keterampilan kepramukaan dan kecakapan hidup melalui kompetisi, kegiatan lapangan, dan pembiasaan nilai-nilai kepemimpinan, disiplin, 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat serta kemandirian selama perkemahan berlangsung.
2. Terbangunnya rasa persaudaraan dan solidaritas antar gugus depan, yang ditunjukkan melalui kerja sama dalam kegiatan kelompok, kompetisi, dan aktivitas sosial.
3. Meningkatnya kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat, melalui kegiatan edukasi lingkungan dan bakti sosial yang berdampak langsung bagi warga sekitar.
4. Terjalinnya jejaring Pramuka antar gugus depan lintas jenjang pendidikan yang berkontribusi terhadap penguatan sinergi pembina, sekolah/madrasah, dan kwartir dalam pelaksanaan ekstrakurikuler Pramuka secara berkelanjutan.

E. Sasaran

Berikut adalah bagian Sasaran Kegiatan untuk Perkemahan Pramuka Kwartir Ranting Lubuk Batu Jaya Tahun 2026, yang memperjelas siapa saja yang menjadi peserta utama dan pihak yang terlibat secara aktif:

1. Peserta didik dari Gugus Depan di wilayah Lubuk Batu Jaya, yang terdiri dari Pramuka Siaga (SD/MI), Penggalang (SMP/MTs), dan Penegak (SMA/SMK/MA), sebagai pelaku utama yang mengikuti seluruh rangkaian perkemahan, lomba, dan kegiatan edukatif.
2. Pembina Pramuka dan pendamping Gugus Depan, sebagai penanggung jawab pembinaan mental, teknis, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung.
3. Sekolah/madrasah tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, sebagai satuan pendidikan yang turut berpartisipasi dalam pengiriman peserta, pembina, serta mendukung kegiatan sebagai bagian dari pelaksanaan ekstrakurikuler wajib.
4. DKR (Dewan Kerja Ranting) Lubuk Batu Jaya, sebagai motor penggerak kepanitiaan, fasilitator teknis lapangan, serta ujung tombak pelaksanaan kegiatan dan penguatan jiwa kepeloporan generasi Penegak di wilayah ranting.
5. Masyarakat Desa Pontian Mekar dan perangkat desa, sebagai mitra kegiatan yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan sosial antara Pramuka dan warga.

F. Tema Kegiatan

Dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65 yang jatuh pada tanggal 14 Agustus 2026, Kwartir Ranting Lubuk Batu Jaya menyelenggarakan agenda kegiatan perkemahan dengan semangat dan antusiasme yang tinggi. Sejalan dengan tema nasional “Memantapkan Langkah Organisasi Mendukung Swasembada Pangan Menuju Indonesia Emas 2045,” kegiatan ini tidak hanya menjadi momen reflektif atas perjalanan Gerakan Pramuka, tetapi juga menjadi ajang aktualisasi semangat gotong royong dan kepedulian sosial di tingkat lokal.

Tema khusus yang diusung, **yaitu “Bersatu Berkarya, Pramuka Lubuk Batu Jaya untuk Indonesia,”** menegaskan peran strategis Pramuka Ranting dalam memperkuat ketahanan bangsa melalui kolaborasi aktif, aksi nyata, dan karya positif yang bersumber dari semangat kebersamaan. Melalui rangkaian kegiatan edukatif, kompetitif, dan inspiratif, diharapkan generasi muda Pramuka mampu menjadi agen perubahan yang berakar kuat di daerahnya namun berpikiran luas untuk kemajuan Indonesia.

BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. Cabang Perlombaan

Dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65 yang jatuh pada tanggal 14 Agustus 2026, Kwartir Ranting Lubuk Batu Jaya menyelenggarakan agenda kegiatan perkemahan dengan semangat dan antusiasme yang tinggi. Sejalan dengan tema nasional “Memantapkan Langkah Organisasi Mendukung Swasembada Pangan Menuju Indonesia Emas 2045,” kegiatan ini tidak hanya menjadi momen reflektif atas perjalanan Gerakan Pramuka, tetapi juga menjadi ajang aktualisasi semangat gotong royong dan kepedulian sosial di tingkat lokal.

1. Tingkat SD/MI

No	Cabang Lomba	Keterangan
1	LKBB Dasar	Putra dan Putri (Masing-masing 7-10 orang)
2	Lomba Sandi Morse	Putra dan Putri (Masing-masing 2 orang)
3	Lomba Semaphore	Putra dan Putri (Masing-masing 2 orang)
4	Teknik Pramuka (Tekpram) – Cerdas Cermat	Putra dan Putri
5	Lomba Pioneering (Mendirikan Tiang Bendera)	Putra dan Putri, Waktu 90 menit
6	Pentas Seni Per Regu (Tari Tradisional)	Waktu 7–10 menit
7	Lomba Tapak Tenda	Putra dan Putri

2. Tingkat SMP/MTs

No	Cabang Lomba	Keterangan
1	LKBB Variasi	Putra dan Putr (Masing-masing 10 orang)
2	Lomba Sandi Morse	Putra dan Putri (Masing-masing 2 orang)
3	Lomba Semaphore	Putra dan Putri (Masing-masing 2 orang)

No	Cabang Lomba	Keterangan
4	Teknik Pramuka (Tekpram) – Cerdas Cermat	Putra dan Putri
5	Lomba Pioneering (Miniatur Jembatan)	Putra dan Putri, Waktu 90 menit
6	Pentas Seni Per Regu (Tari Tradisional)	Waktu 7–10 menit
7	Lomba Tapak Tenda	Putra dan Putri

3. Tingkat SMA/SMK/MA

No	Cabang Lomba	Keterangan
1	Hasta Karya (Bahan dari Alam)	Per pangkalan terdiri dari 3 orang
2	Lomba Video Vlog	Tema: “Cerita Perkemahku” (Setiap pangkalan 1 video dan diunggah di media sosial Tiktok)
3	Lomba Cerdas Cermat (Tekpram)	Putra (2 Orang) – Putri (2 Orang)
4	Lomba Cerdas Cermat	Putra dan Putri
5	Pentas Seni Per Regu (Tari Tradisional)	Waktu 7–10 menit
6	Lomba Tapak Tenda	Putra dan Putri

B. Persyaratan Umum Peserta

Dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65 yang jatuh pada tanggal 14 Agustus 2026, Kwartir Ranting Lubuk Batu Jaya menyelenggarakan agenda kegiatan perkemahan dengan semangat dan antusiasme yang tinggi.

1. Peserta

- Terdaftar sebagai anggota aktif Pramuka di Gugus Depan masing-masing.
- Berstatus sebagai siswa pada jenjang pendidikan yang diikuti (SD/MI, MTs/SMP, atau SMA/SMK/MA).

- c) Memiliki surat rekomendasi atau surat tugas dari sekolah/gugus depan.

2. Kesesuaian Jenjang

- a) Peserta hanya boleh mengikuti lomba sesuai jenjang pendidikannya.
- b) Tidak diperbolehkan lintas jenjang.

3. Kesehatan

- a) Peserta berada dalam kondisi sehat jasmani dan rohani.
- b) Disarankan membawa obat pribadi bagi yang memerlukan.

4. Seragam dan Perlengkapan

- a) Menggunakan seragam Pramuka lengkap sesuai aturan Kwartir Nasional.
- b) Membawa perlengkapan lomba sesuai cabang yang diikuti (alat pionering, alat semaphore, tenda, dll).

5. Kedisiplinan dan Sportivitas

- a) Wajib hadir tepat waktu di lokasi lomba.
- b) Menjunjung tinggi sportivitas dan menaati seluruh peraturan perlombaan.

6. Kewajiban Gugus Depan

- a) Mengisi formulir pendaftaran resmi panitia.
- b) Menyerahkan daftar nama peserta sesuai cabang lomba yang diikuti.

7. Keamanan dan Tertib Acara

- a) Peserta dilarang membawa senjata tajam, minuman keras, atau barang terlarang lainnya.
- b) Dilarang merokok selama kegiatan berlangsung.

8. Peraturan Tambahan

- a) Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melanggar peraturan atau bertindak tidak sopan.
- b) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. Juri

Dewan juri terdiri dari individu yang memiliki keahlian dan pengalaman sesuai dengan cabang lomba yang dipertandingkan. Mereka dapat berasal dari unsur pembina pramuka, pelatih berpengalaman, tenaga pendidik, atau praktisi di bidang terkait. Setiap cabang lomba akan memiliki minimal tiga orang juri untuk menjaga objektivitas penilaian. Tugas utama juri adalah melaksanakan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh

panitia, memberikan penilaian secara adil, objektif, dan profesional, serta menyampaikan laporan hasil penilaian kepada panitia setelah lomba selesai. Juri memiliki kewenangan untuk memberikan peringatan, mendiskualifikasi peserta yang melanggar aturan atau melakukan kecurangan, serta menetapkan pemenang sesuai hasil penilaian akhir. Penilaian mencakup aspek kedisiplinan, keterampilan teknis, kreativitas, kerja sama tim, serta sikap dan etika. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat, serta selama perlombaan berlangsung juri dilarang memberikan saran atau bantuan teknis kepada peserta.

D. Penyelenggara

Kegiatan lomba ini diselenggarakan oleh Panitia Pelaksana yang dibentuk secara resmi oleh Gugus Depan, Kwartir Ranting, atau Kwartir Cabang Gerakan Pramuka sesuai tingkat kegiatan. Panitia bertanggung jawab penuh atas seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Penyelenggara memiliki tugas untuk menyiapkan sarana dan prasarana, menetapkan jadwal perlombaan, mengatur teknis pelaksanaan setiap cabang lomba, serta memastikan seluruh kegiatan berjalan tertib, aman, dan sesuai dengan aturan Gerakan Pramuka. Selain itu, penyelenggara juga bertugas melakukan koordinasi dengan dewan juri, pembina pendamping, pihak keamanan, tenaga kesehatan, dan pihak-pihak terkait lainnya demi kelancaran acara. Segala keputusan teknis yang diambil oleh penyelenggara selama kegiatan berlangsung bersifat mengikat dan wajib dipatuhi oleh seluruh peserta, pembina, maupun tamu undangan.

E. Sistem Seleksi

Untuk kelancaran dan ketertiban lomba, peserta wajib mematuhi aturan yang telah ditetapkan panitia. Ketentuan ini mencakup waktu, kehadiran, seragam, perlengkapan, penilaian, keselamatan, dan tata tertib selama perlombaan. Rincian dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Ketentuan Teknis	Uraian
1	Waktu dan Tempat	Perlombaan dilaksanakan sesuai jadwal dan lokasi yang telah ditentukan panitia. Peserta wajib hadir tepat waktu sesuai agenda yang diumumkan.
2	Kehadiran Peserta	Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum lomba dimulai untuk registrasi ulang. Keterlambatan lebih dari 10 menit tanpa alasan sah akan didiskualifikasi.

No	Ketentuan Teknis	Uraian
3	Seragam dan Perlengkapan	Menggunakan seragam Pramuka lengkap sesuai ketentuan Kwartir Nasional. Membawa perlengkapan sesuai kebutuhan cabang lomba (contoh: pionering, semaphore, tenda, dll).
4	Aturan Perlombaan	Setiap cabang lomba memiliki aturan khusus yang wajib dipatuhi peserta. Dilarang menerima bantuan dari luar selama lomba. Panitia berhak menghentikan atau membatalkan perlombaan jika terjadi pelanggaran.
5	Penilaian	Dilakukan oleh juri sesuai kriteria yang telah ditentukan, meliputi kedisiplinan, keterampilan teknis, kreativitas, kerjasama tim, dan etika.
6	Keselamatan	Peserta wajib menjaga keamanan diri, tim, dan peralatan. Dilarang membawa barang berbahaya, minuman keras, atau benda terlarang lainnya.
7	Protes dan Keberatan	Protes diajukan oleh pembina pendamping secara tertulis maksimal 30 menit setelah lomba selesai. Keputusan akhir berada pada panitia dan dewan juri.
8	Kedisiplinan dan Sportivitas	Peserta wajib bersikap sopan dan menghormati sesama peserta, panitia, dan juri. Segala bentuk kecurangan akan dikenai sanksi diskualifikasi.

F. Waktu Pelaksanaan

Seluruh rangkaian perlombaan akan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan oleh panitia. Jadwal mencakup waktu pembukaan, pelaksanaan tiap cabang lomba, istirahat, dan penutupan. Peserta wajib hadir tepat waktu sesuai agenda, dengan registrasi ulang dilakukan minimal 30 menit sebelum lomba dimulai. Perubahan jadwal, jika ada, akan diumumkan secara resmi oleh panitia melalui pembina pendamping atau media informasi yang telah disiapkan.

(Rundown Terlampir)

G. Penghargaan

Sebagai bentuk apresiasi atas prestasi dan partisipasi, panitia akan memberikan penghargaan kepada peserta yang meraih peringkat terbaik di setiap cabang lomba. Penghargaan diberikan kepada **Juara I, Juara II, dan Juara III** berupa piala dan piagam penghargaan. Selain itu, akan diberikan penghargaan khusus seperti **Juara Umum** bagi kontingen dengan perolehan nilai terbanyak dari seluruh cabang lomba. Seluruh bentuk penghargaan akan diserahkan pada acara penutupan lomba dan keputusan panitia bersifat final serta tidak dapat diganggu gugat.

H. Pembiayaan

Berikut disajikan rincian anggaran dalam dua tabel berdasarkan kategori pengadaan dan operasional. Setiap baris memuat nomor, kategori, uraian, jumlah/kuantitas, serta besaran biaya dalam rupiah untuk transparansi dan kemudahan verifikasi.

(Detail Pembiayaan Terlampir)

I. Tata Tertib Umum dan Sanksi Pelanggaran

Tata Tertib Umum

1. Kehadiran dan Waktu

- Peserta wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- Registrasi ulang dilakukan minimal 30 menit sebelum lomba dimulai.
- Keterlambatan tanpa alasan yang sah dapat mengakibatkan diskualifikasi.

2. Seragam dan Perlengkapan

- Peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap sesuai ketentuan Kwartir Nasional.
- Membawa perlengkapan sesuai kebutuhan cabang lomba.
- Peralatan lomba harus dalam kondisi baik dan aman digunakan.

3. Sikap dan Perilaku

- Menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran, dan saling menghormati.
- Tidak diperkenankan berkata atau berperilaku kasar kepada sesama peserta, panitia, atau juri.
- Menjaga kebersihan dan ketertiban lokasi lomba.

4. Aturan Pelaksanaan Lomba

- a) Mengikuti instruksi panitia dan juri selama lomba berlangsung.
- b) Tidak diperkenankan menerima bantuan dari luar selama perlombaan.
- c) Dilarang menggunakan alat atau cara yang dilarang dalam peraturan lomba.

5. Keselamatan

- a) Menjaga keamanan diri, tim, dan lingkungan.
- b) Tidak membawa barang berbahaya atau terlarang.
- c) Segera melapor kepada panitia jika terjadi insiden atau kecelakaan.

Sanksi Pelanggaran

1. Teguran Lisan

Diberikan untuk pelanggaran ringan seperti keterlambatan singkat, kerapian seragam, atau pelanggaran tata tertib ringan lainnya.

2. Peringatan Tertulis

Diberikan untuk pelanggaran yang bersifat berulang atau berdampak pada ketertiban perlombaan.

3. Pengurangan Nilai

Diberikan untuk pelanggaran yang memengaruhi hasil lomba, seperti tidak mematuhi prosedur teknis atau aturan cabang lomba.

4. Diskualifikasi

Diberikan untuk pelanggaran berat seperti kecurangan, sikap tidak sopan berat, merusak fasilitas, atau membahayakan keselamatan.

5. Pelarangan Mengikuti Lomba Selanjutnya

Berlaku untuk peserta atau kontingen yang melakukan pelanggaran sangat berat atau berulang di kegiatan lomba.

BAB III PELAKSANAAN LOMBA

A. Lomba Keterampilan Baris Berbaris (LKBB)

1. Pengantar

- a. Lomba Keterampilan Baris Berbaris (LKBB) adalah perlombaan yang menguji kemampuan peserta dalam melaksanakan gerakan dasar baris - berbaris sesuai dengan ketentuan dan aba - aba yang diberikan. Lomba ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, kekompakan, ketelitian, serta jiwa kepemimpinan di antara anggota tim. Penilaian mencakup ketepatan dan ketegasan gerakan, kerapian barisan, kekompakan, keseragaman langkah, sikap sempurna, serta ketepatan dalam menerima dan melaksanakan aba-aba.
- b. Lomba Keterampilan Baris Berbaris (LKBB) Variasi adalah perlombaan yang menguji kemampuan peserta dalam melakukan gerakan baris-berbaris dengan tambahan variasi formasi, gerakan kreatif, dan kekompakan tim. Lomba ini bertujuan untuk menumbuhkan disiplin, kerjasama, kerapian, kreativitas, serta jiwa kepemimpinan di antara anggota tim. Penilaian mencakup ketepatan gerakan, kerapian formasi, kekompakan, variasi yang ditampilkan, dan ketaatan terhadap perintah juri.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Keterampilan Baris Berbaris Dasar	Putra dan Putri, 7-10 orang
2	SMP / MTs	Lomba Keterampilan Baris Berbaris Variasi	Putra dan Putri, 7-10 orang

3. Persyaratan

- a) Tim terdiri dari Putra dan/atau Putri sesuai kategori; jumlah anggota:
 - 1) SD/MI: 7-10 orang
 - 2) SMP/MTs: 7-10 orang
- b) Membawa pembina pendamping yang tercatat dan berseragam.
- c) Membawa perlengkapan pendukung: bendera kecil, tongkat (jika bagian variasi), dan perangkat audio jika diizinkan (sesuai aturan panitia).
- d) Peserta dalam kondisi sehat dan tidak dalam keadaan cedera yang membahayakan saat tampil.

4. Ketentuan Lainnya

- a) Variasi diperbolehkan selama tidak melanggar keselamatan (tidak ada gerakan berbahaya atau kontak kasar).
- b) Komando harus jelas, terdengar, dan berasal dari satu pemimpin tim yang ditunjuk.
- c) Tidak diperkenankan menerima bantuan dari luar selama penampilan berlangsung.
- d) Musik pengiring (jika ada) harus sudah diserahkan/diuji terlebih dahulu kepada panitia.
- e) Tim wajib menjaga kebersihan area setelah tampil.
- f) Pelanggaran terhadap tata tertib (misalnya: menampilkan gerakan berbahaya, atau manipulasi skor) berpotensi dikenai sanksi sesuai ketentuan umum lomba.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

A. Penilaian LKBB Dasar

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kedisiplinan	35	Kehadiran tepat waktu, kepatuhan pada aturan, dan kerapian.
2	Keterampilan Teknis	40	Kemampuan sesuai bidang lomba (ketepatan, kelancaran, kualitas hasil).

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
3	Kerja Sama/Interaksi	25	Kekompakan tim, koordinasi, dan sikap selama lomba.

Total Bobot: 100%

B. Penilaian LKBB Variasi

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kedisiplinan	30	Kehadiran tepat waktu, kepatuhan pada aturan, dan kerapian.
2	Keterampilan Teknis	40	Kemampuan sesuai bidang lomba (ketepatan, kelancaran, kualitas hasil).
3	Kreativitas	20	Inovasi, variasi, dan daya tarik penampilan/hasil karya.
4	Kerja Sama/Interaksi	10	Kekompakan tim, koordinasi, dan sikap selama lomba.

Total Bobot: 100%

B. Lomba Sandi Morse (SD/MI dan SMP/MTs)

1. Pengantar

Lomba Sandi Morse adalah perlombaan yang menguji kemampuan peserta dalam mengenali, memahami, mengirimkan, dan menerjemahkan pesan menggunakan sandi Morse, yaitu sistem komunikasi yang menggunakan kombinasi titik (.) dan garis (-) untuk mewakili huruf, angka, dan tanda baca. Lomba ini bertujuan untuk melatih ketelitian, kecepatan, konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan komunikasi dan kerjasama tim. Penilaian dapat mencakup ketepatan menerjemahkan sandi, kecepatan pengerjaan, ketepatan pengiriman pesan, dan jumlah kesalahan yang dilakukan peserta

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Sandi Morse	Putra dan Putri
2	SMP / MTs	Lomba Sandi Morse	Putra dan Putri

3. Persyaratan

- Anggota aktif Pramuka yang terdaftar melalui gugus depan.
- Mengikuti sesuai jenjang pendidikan masing-masing.
- Menguasai dasar kode Morse (titik, garis, jeda) dan teknik pengiriman/penerimaan.
- Mengenakan seragam Pramuka lengkap dan rapi.
- Hadir tepat waktu untuk registrasi dan pemanggilan lomba.

4. Ketentuan Lainnya

- Peserta diberi pesan untuk dikodekan atau diterjemahkan dalam batas waktu tertentu.
- Tidak diperbolehkan menerima bantuan luar selama perlombaan.
- Kesalahan dalam penyandian/terjemahan dihitung sebagai pengurangan.
- Juri memberikan keputusan final atas akurasi dan kecepatan.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Ketepatan Isi Pesan	70	Akurasi dalam menyandi atau menerjemahkan tanpa kesalahan.
2	Kecepatan	30	Waktu penyelesaian sesuai batas yang ditentukan.

Total Bobot: 100%

C. Lomba Semaphore (SD/MI)

1. Pengantar

Lomba Semaphore adalah perlombaan komunikasi visual menggunakan bendera untuk menyampaikan pesan dalam kode tertentu. Kegiatan ini melatih ketelitian, kecepatan, koordinasi, dan pemahaman sistem komunikasi non-verbal antaranggota tim.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Semaphore	Putra dan Putri
2	SMP/MTs	Lomba Semaphore	Putra dan Putri

3. Persyaratan

- Anggota aktif Pramuka yang terdaftar melalui gugus depan.
- Mengikuti sesuai jenjang pendidikan masing-masing.
- Mengenakan seragam Pramuka lengkap dan rapi.
- Hadir tepat waktu untuk registrasi dan pemanggilan lomba.

4. Ketentuan Lainnya

- Peserta diberi pesan untuk dikodekan atau diterjemahkan dalam batas waktu tertentu.
- Tidak diperbolehkan menerima bantuan luar selama perlombaan.
- Kesalahan dalam penyandian/terjemahan dihitung sebagai pengurangan.
- Juri memberikan keputusan final atas akurasi dan kecepatan.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Ketepatan Jawaban	70	Akurasi dalam menyandi atau menerjemahkan tanpa kesalahan.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
2	Kecepatan	30	Waktu penyelesaian sesuai batas yang ditentukan.

Total Bobot: 100%

D. Lomba Cerdas Cermat (Semua Jenjang)

1. Pengantar

Kompetisi cerdas cermat pada dasarnya adalah kompetisi yang menguji pengetahuan dan kemampuan berpikir para pesertanya. Mayoritas peserta yang dapat menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan akurat akan menjadi pemenangnya, baik secara individu maupun sebagai ketua tim pemenang.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Cerdas Cermat	Putra dan Putri
2	SMP/MTs	Lomba Cerdas Cermat	Putra dan Putri
3	SMA/SMK/MA	Lomba Cerdas Cermat	Putra dan Putri

3. Persyaratan

- Anggota aktif Pramuka yang terdaftar melalui gugus depan.
- Mengikuti sesuai jenjang pendidikan masing-masing.
- Mengenakan seragam Pramuka lengkap dan rapi.
- Hadir tepat waktu untuk registrasi dan pemanggilan lomba.

4. Ketentuan Lainnya

- Peserta diberi Pertanyaan seputar pengetahuan umum dan kepramukaan.

- b) Tidak diperbolehkan menerima bantuan luar selama perlombaan.
- c) Kesalahan dalam penyandian/terjemahan dihitung sebagai pengurangan.
- d) Juri memberikan keputusan final.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Ketepatan Jawaban	100	Akurasi dalam menyandi atau menerjemahkan tanpa kesalahan.

Total Bobot: 100%

E. Lomba Pionering

1. Pengantar

(SD/MI: Mendirikan Tiang Bendera — SMP/MTs: Miniatur Jembatan

Lomba Pioneering adalah kompetisi keterampilan membuat bangunan atau konstruksi dari tongkat dan tali dengan teknik simpul, ikatan, dan laso yang benar. Lomba ini melatih kreativitas, keterampilan teknis, ketelitian, dan kerja sama tim.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Pioneering Tiang Bendera	Putra & Putri, waktu 50 menit (Tiang Bendera 3-5 Stok)
2	SMP/MTs	Lomba Pioneering Miniatur Jembatan	Putra & Putri, waktu 60 menit (Miniatur Jembatan)

3. Persyaratan

- a) Tim sesuai ketentuan panitia.
- b) Membawa perlengkapan sendiri (Stok, tali, pasak, dsb.).

- c) Mengikuti sesuai jenjang pendidikan masing-masing.
- d) Mengenakan seragam Pramuka lengkap dan rapi.
- e) Hadir tepat waktu untuk registrasi dan pemanggilan lomba.

4. Ketentuan Lainnya

- a) Konstruksi harus aman, kokoh, dan fungsional.
- b) Penggunaan alat modern (paku, kawat, dll.) dilarang kecuali diatur panitia.
- c) Waktu pengerjaan sesuai ketentuan tiap jenjang.
- d) Tidak diperbolehkan menerima bantuan luar selama perlombaan.
- e) Kesalahan dalam penyandian/terjemahan dihitung sebagai pengurangan.
- f) Juri memberikan keputusan final.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kekuatan & Kerapian	40	Menilai kekokohan konstruksi (tidak mudah roboh/bergerak) dan kerapian pemasangan/penataan bahan (simetri, rapi, tidak ada bagian yang terabaikan).
2	Ketepatan Teknik	30	Evaluasi penggunaan teknik dasar pioneer (simpul, ikatan, laso, sambungan) sesuai standar; termasuk ketepatan dalam penerapan jenis ikatan untuk fungsi yang benar.
3	Kreativitas Desain	20	Penilaian terhadap orisinalitas bentuk/variasi konstruksi, pemanfaatan bahan secara efektif, dan inovasi yang tetap mempertahankan fungsi serta keamanan.
4	Kerja Sama Tim	10	Melihat koordinasi antaranggota, pembagian tugas yang jelas, komunikasi selama pengerjaan, serta sinkronisasi sehingga pekerjaan berjalan efisien dan harmonis.

Total Bobot: 100%

F. Pentas Seni Per Gugus Depan (Gudep)

1. Pengantar

Ajang unjuk kreativitas dalam seni tari yang mencerminkan kekayaan budaya daerah. Penampilan dapat berupa tari tradisional klasik, tari kontemporer yang memadukan unsur tradisi, atau tari kreasi baru yang tetap berlandaskan nilai-nilai budaya Indonesia. Lomba ini bertujuan melestarikan seni tari, mendorong kreativitas, meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya, serta melatih kekompakan dan kepercayaan diri peserta di atas panggung.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Pentas Seni Per Gudep (Tari Zapin Melayu Riau, Serampang 12, Rentak Bulian)	Waktu penampilan: 6–10 menit
2	SMP/MTs	Pentas Seni Per Gudep (Tari Nusantara)	Waktu penampilan: 8-15 menit
3	SMA/SMK/MA	Pentas Seni Per Gudep (Tari Kreasi)	Waktu penampilan: 8-15 menit

3. Persyaratan

- Peserta tampil per Gudep sesuai ketentuan panitia.
- Membawa kostum dan properti sendiri.
- Mengikuti sesuai jenjang pendidikan masing-masing.
- Lagu dan gerakan tidak mengandung unsur SARA atau pornografi.
- Lagu dan musik dipersiapkan oleh masing-masing tim dan diserahkan kepada panitia sebelum tampil.
- Hadir tepat waktu untuk registrasi dan pemanggilan lomba.

4. Ketentuan Lainnya

- Penampilan di luar durasi akan dikenai pengurangan nilai.

b) Penilaian meliputi kreativitas, kesesuaian tema, dan teknik tari.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kreativitas & Tema	40	Orisinalitas ide, inovasi gerakan, dan kesesuaian dengan tema lomba atau nilai budaya yang diangkat.
2	Teknik & Kekompakan	30	Ketepatan gerakan, koordinasi antarpeneri, dan sinkronisasi dengan irama musik.
3	Penampilan Kostum	20	Kesesuaian kostum dengan tema tari, kerapian, dan daya tarik visual.
4	Sikap di Panggung	10	Percaya diri, ekspresi, etika, dan sikap menghormati penonton serta juri.

Total Bobot: 100%

F. Lomba Video Vlog (SMA/SMK/MA)

1. Pengantar

Lomba ini menguji kemampuan peserta dalam membuat video vlog bertema “Perkemahan” yang informatif, menarik, dan kreatif. Video berdurasi minimal 5 menit, mencakup proses awal hingga akhir kegiatan perkemahan. Peserta bebas menggunakan alat atau aplikasi editing seperti Adobe Premiere Pro, CapCut, Kinemaster, Filmora, atau aplikasi sejenis, dengan gaya penyajian yang menghibur sekaligus informatif. Hasil video wajib diunggah ke akun Instagram dan akun TikTok peserta dengan menandai akun Instagram kwarran Lubuk Batu Jaya (@dkr_lubukbatujaya12). Kemudian tautan dari akun peserta dikirimkan ke nomor panitia (Kak Diny: 0822-4690-6169). Setiap unggahan harus menyertakan hashtag #PramukaIndonesia #KemahkwarranLBJ2026 #PerjusamikwarranLBJ2026 #DkrLBJ #Haripramukake65 sebagai identitas lomba.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SMA/SMK/MA	Lomba Video Vlog	Minimal 5 Menit, menyertakan hashtag #PramukaIndonesia #KemahkwarranLBJ2026 #PerjusamikwarranLBJ2026 #DkrLBJ #Haripramukake65, wajib diunggah ke akun Instagram dan akun TikTok Peserta

3. Persyaratan

- Membawa perangkat rekam dan edit sendiri.
- Durasi sesuai aturan panitia.

4. Ketentuan Lainnya

- Video orisinal, tidak mengandung SARA atau unsur negatif.
- Waktu unggah dimulai pada 22 Agustus 2026 pukul 22.00 WIB sampai 23 Agustus 2026 pukul 08.00 WIB.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kreativitas Ide	40	Orisinalitas konsep vlog, cara penyajian yang menarik, dan kemampuan menghadirkan sudut pandang unik tentang perkemahan.
2	Kualitas Visual	30	Kejernihan gambar, pencahayaan yang baik, pengambilan gambar yang stabil, dan estetika visual secara keseluruhan.
3	Kualitas Audio	20	Kejelasan suara, pengaturan volume yang seimbang, serta kebersihan audio dari gangguan atau noise.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
4	Pesan & Alur	10	Kejelasan pesan yang disampaikan serta alur cerita vlog yang runtut dan mudah diikuti.

Total Bobot: 100%

H. Lomba Tapak Tenda (Semua Jenjang)

1. Pengantar

Lomba ini menguji kemampuan peserta dalam mendirikan, menata, dan mengelola tenda serta area perkemahan dengan baik, rapi, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Lomba ini bertujuan untuk melatih keterampilan kepramukaan, kemandirian, ketelitian, kerjasama tim, kedisiplinan, serta kepedulian terhadap kebersihan dan kerapian lingkungan perkemahan. Penilaian dapat mencakup ketepatan dan kekuatan pemasangan tenda, kerapian tata letak, kelengkapan perlengkapan, kebersihan area, kreativitas penataan, serta kekompakan dan kecepatan tim dalam menyelesaikan tugas.

2. Kategori Peserta

No	Jenjang	Nama Lomba	Keterangan
1	SD / MI	Lomba Tapak tenda	-
2	SMP/MTs	Lomba Tapak tenda	-
3	SMA/SMK/MA	Lomba Tapak tenda	-

3. Persyaratan

- Membawa perlengkapan sendiri.

4. Ketentuan Lainnya

- Kerapian menjadi fokus penilaian.

5. Indikator Penilaian

Indikator ini berlaku untuk sebagian besar lomba. Cabang lomba yang memiliki kriteria khusus akan ditambahkan aturan teknis tersendiri.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Uraian Singkat
1	Kebersihan	40	Menilai kebersihan area tenda dan sekitarnya, termasuk tidak adanya sampah serta pengelolaan sampah yang baik.
2	Kerapian	30	Menilai kerapian tenda, penataan perlengkapan, serta keteraturan tata letak area perkemahan.
3	Kreasi	30	Menilai kreativitas dan keunikan dalam menghias serta menata area tenda dengan tetap memperhatikan fungsi dan ketertiban

Total Bobot: 100%

Catatan :

1. Setiap gugus depan wajib membawa 2 bibit tanaman buah (penyerahan bibit pada saat registrasi di Bumi Perkemahan.
2. Setiap gugus depan wajib membawa plastik sampah/karung sampah.

BAB IV PEMAPARAN HASIL PERLOMBAAN

Pada bagian ini merupakan pemaparan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh juri yang ditugaskan selama kegiatan perlombaan berlangsung. Penilaian yang telah dilakukan Bersifat mutlak sehingga tidak ada unsur intervensi dan unsur lain yang berpengaruh terhadap hasil dan keputusan yang telah ditetapkan. Berikut ini disajikan pemaparan berdasarkan poin-poin berikut.

A. Tingkat Siaga (SD/MI)

1. Lomba Pensi (Pentas Seni)

Lomba ini menguji kemampuan peserta dalam mendirikan, menata, dan mengelola tenda serta area perkemahan dengan baik, rapi, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Lomba ini bertujuan untuk melatih keterampilan kepramukaan, kemandirian, ketelitian, kerjasama tim, kedisiplinan, serta kepedulian terhadap kebersihan dan kerapian lingkungan perkemahan. Penilaian dapat mencakup ketepatan dan kekuatan pemasangan tenda, kerapian tata letak, kelengkapan perlengkapan, kebersihan area, kreativitas penataan, serta kekompakan dan kecepatan tim dalam menyelesaikan tugas.

	in g k at	Pangkalan	Pensi				
			is c a	t m i	a m id i	o t al	a n ki ng
	e n e g a k	Sman 2 Lubuk Batu Jaya	5	4	9	5 8	
		Sman 1 Lubuk Batu Jaya	5	2	3	7 0	

		MA PP Nurul Huda	5	7	7	6 9	
		SMKN 1 Lubuk Batu Jaya	0	2	4	5 6	
		MA PP Yanbuul Quran					

BAB IV PENUTUP

Demikian panduan pelaksanaan lomba ini disusun sebagai acuan bagi peserta, pembina, dan panitia dalam mengikuti serta menyelenggarakan seluruh rangkaian kegiatan. Diharapkan seluruh pihak dapat mematuhi persyaratan, ketentuan teknis, tata tertib, dan indikator penilaian yang telah ditetapkan demi kelancaran acara.

Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta tidak hanya berkompetisi untuk meraih prestasi, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan, menumbuhkan kreativitas, mempererat persaudaraan, serta menanamkan sikap disiplin dan sportivitas.

Atas partisipasi dan kerja sama semua pihak, kami ucapkan terima kasih. Semoga kegiatan ini berjalan lancar dan memberikan manfaat bagi seluruh peserta.