PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
SCOUT SKILL EXHIBITION KE-X SEPULAU SUMBAWA
TAHUN 2026
"PRAMUKA RAMA DIGITAL"



UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM)
GERAKAN PRAMUKA RACANA UNIVERSITAS SAMAWA

PETUNJUK PELAKSANAAN
SCOUT SKILL EXHIBITION PRAMUKA RAMA DIGITAL
UNIVERSITAS SAMAWA

Gerakan pramuka adalah salah satu wadah pembentukan, pembinaan dan pengembangan keterampilan, kecerdasan, baik kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual dan kecerdasan sosial. Ada banyak bentuk usaha yang dapat diupayakan untuk tercapainya hal tersebut, antara lain dengan melakukan pertemuan-pertemuan yang membahas tentang tata cara dan tata kelola, pertemuan-pertemuan yang bersifat praktikum atau simulasi hingga kompetisi yang menjunjung nilai kebersamaan.

SSE.PRADI merupakan kegiatan pramuka penegak yang menantang setiap pramuka penegak untuk unjuk kebolehan dalam berbagai bidang yang berkaitan dengan kepramukaan khususnya dan di luar bidang kepramukaan umumnya. Untuk dapat terlaksananya SSE.PRADI dengan baik dan lancar, maka perlu diterbitkan PETUNJUK PELAKSANAAN (Juklak) sebagai pedoman dalam menentukan kebijakan dan menyusun Petunjuk Teknis (Juknis) dari berbagai kegiatan.

I. Dasar Kegiatan

A. Undang –Undang RI Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka
B. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 176 Tahun 2013 Tentang Pola Mekanisme Pembinaan Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega.
C. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 180 A Tahun 2011 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Gugus Depan Gerakan Pramuka yang Berpangkalan di Kampus PerguruanTinggi.
D. Program Kerja Dewan Racana Pandega Sultan Kaharuddin – Sultanah Siti Aisyah Universitas Samawa Masa Bakti 2026-2027.

II. Tujuan

Kegiatan ini bertujuan sebagai panduan bagi pelaksana kegiatan SSE-PRADI.

III. Waktu dan Tempat kegiatan

1. SSE-PRADI dilaksanakan pada tanggal 27 Desember 2026 sampai dengan tanggal 1 Januari 2027.

2. SSE-PRADI sebagian besar kegiatannya dilaksanakan di Kampus II Universitas Samawa Buper Bukit Biling Monte Jalan Raya Semongkat dan Sebagian kecil dilaksanakan di daerah sekitar kampus II.
3. Jadwal pelaksanaan SSE-PRADI disusun dengan memperhatikan situasi dan kondisi serta ketersediaan anggaran.

IV. Motto, Tema, dan Slogan

1. Moto gerakan pramuka "Satyaku Kudarmakan, Darmaku Kubaktikan"
2. Tema: "Mengasah Keterampilan, Melestarikan Budaya dan Berenovasi diera digital untuk Mengukir Prestasi"
3. Selogan : Pramuka Rama Digital (PRADI)

V. Sumber Anggaran Kegiatan

1. Dana Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Racana Universitas Samawa yang dialokasikan oleh Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaa Universitas Samawa.
2. Kontribusi Peserta
3. Donatur dan Sponsor
4. Bantuan berbagai pihak yang halal dan tidak mengikat serta sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku

VI. Sifat dan Arah Kegiatan

1. Sifat kegiatan

a. SSE-PRADI bersifat KIAKIE: Kolaboratif (Kerjasama), Interaktif (Silaturrahim), Adventur (Petualangan), Kompetitif (Perlombaan), Integratif (Kebersamaan) dan Edukatif (Pendidikan).

2. Arah Kegiatan

SSE-PRADI mengarah kepada terbentuknya jiwa dan semangat:

a. Kerjasama yang baik dalam menyelesaikan segala tugas yang diamanatkan kepada pramuka baik secara internal maupun eksternal gerakan pramuka.
b. Petualangan yang menuntut kekuatan fisik untuk menjelajahi alam dan memahami lingkungan sehingga melahirkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap alam dan manusia.
c. Perlombaan dalam menampilkan karya dan prilaku yang baik bahkan terbaik sehingga menjadi berprestasi dan unggul.
d. Pendidikan yang mengasah dan menambah kecerdasan (Spritual, Emosional, Sosial, dan Intelektual).

VII. Bentuk Kegiatan

Kegiatan SSE-PRADI berbentuk gerak fisik (keterampilan) dan gerak mental yang mendidik para penegak menjadi pramuka yang sesuai dengan amanat Tri Satya dan Dhasa Dharma. Ada kegiatan yang dilombakan dan ada yang tidak dilombakan. Kegiatan yang dilombakan bersifat Kerjasama Team dengan harapan setiap pramuka penegak dan pandega yang menjadi peserta sejatinya adalah pramuka yang menguasi semua jenis keterampilan pramuka yang mumpuni sehingga kelak ia dapat menjadi motivator dan contoh bagi adik-adiknya. Kegiatan-kegiatan di dalam SSE-PRADI terdiri dari Kegiatan Umum dan Kegiatan Khusus.

A. Kegiatan Umum

1. Upacara Pembuka

Maksud : sebagai tanda dibukannya kegiatan SSE-PRADI Se-Pulau Sumbawa.

Ketentuan peserta :

a. Diikuti oleh seluruh peserta
b. Memakai seragam Pramuka lengkap
c. Berada di lapangan 10 menit sebelum acara dimulai

2. Upacara Api Unggun di lapangan utama

Maksud : sebagai tanda malam puncak kegiatan SSE-PRADI Se-Pulau Sumbawa.

Ketentuan peserta :

a. Diikuti oleh seluruh peserta
b. Memakai seragam Pramuka lengkap
c. Memakai ID CARD
d. Berada di lapangan 10 menit sebelum acara dimulai

3. Upacara Penutupan

Maksud : sebagai tanda ditutupnya kegiatan SSE-PRADI Se-Pulau Sumbawa.

Ketentuan peserta :

e. Diikuti oleh seluruh peserta
f. Memakai seragam Pramuka lengkap
g. Memakai ID CARD
h. Berada di lapangan 10 menit sebelum acara dimulai

4. Cek In Peserta

Maksud : Memastikan kehadiran jumlah peserta yang sudah daftar dan yang terdaftar.

Ketentuan Peserta:

a. Setiap pangkalan yang memasuki arena perkemahan diharapan mengonfirmasi ulang kepada panitia.

b. Mengambil ID CARD sesuai dengan jumlah peserta dan bindamping yang terdaftar.
c. Mengambil lokasi kaplingan tenda baik putra maupun Putri.

B. Kegiatan Khusus

Sedangkan Kegiatan Khusus adalah kegiatan dalam bentuk Keterampilan Pramuka yang dilombakan, terdiri dari:

a. Pionering (Tali Temali)
b. LKBB
c. Juru Masak Handal
d. Pentas Seni
e. Jelajah Alam
f. Parade Smaphore
g. Smaphore
h. Morse
i. Clash Of Champion
j. Reporter Scout
k. Senam Pramuka
l. Tatanan Tenda
m. PBT (Pasang Bongkar Tenda)

C. Kegiatan Penunjang

Kegiatan Penunjang adalah kegiatan yang mendukung kegiatan khusus. Kejuaraanya tidak terhitung di sistem poin kegiatan khusus (piala umum). Kejuraan lomba ini dipilih hanya satu dari yang terbaik/bagus, Terdiri dari:

a. Tik-tok Challenge

VIII. Pelaksana

Pelaksananya adalah panitia pelaksana kegiatan SSE-PRADI diselenggarakan oleh Dewan Racana Pandega Sultan Kaharuddin Gugus Depan 020-001 dan Dewan Racana Pandega Sultanah Siti Aisyah Gugus Depan 020.002 yang berpangkalan di Universitas Samawa.

IX. Peserta

Peserta SSE-PRADI adalah Penegak aktif dari Gugus Depan yang berada di Pangkalan Masing-Masing dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setiap pangkalan (gugus depan) mengirimkan 2 sangga, terdiri dari 1 sangga putra dan 1 sangga putri.

2. Setiap sangga berjumlah 11 orang dengan persyaratan dan ketentuan sebagai berikut :
   a. **Menjadi anggota aktif di gugus depan**
   b. **Sehat jasmani dan rohani**
   c. **Mendapat Mandat dari Gugus Depan**
   d. **Bersedia mengikuti Tata Tertib yang berlaku.**

X. Pembina Pendamping

Setiap Sangga didampingi oleh seorang Pembina yang mendapat mandat dari gugus depannya. Sangga putra didampingi oleh Pembina putra dan sangga putri didampingi oleh Pembina Putri. Pembina bersedia mengikuti Tata Tertib yang berlaku, Pembina Pendamping akan mendapatkan Piagam Kegiatan.

XI. Pendaftaran

Biaya pendaftaran lomba SSE-PRADI Sebesar
RP. 450.000.00.

- Pendaftaran Dibuka Pada Tanggal 1 Oktober – 25 Desember 2026. Untuk Link *Technical Meeting* Akan Dibagikan/Informasikan Melalui Whatsapp Grup.

Tata Cara Pendaftaran SSE X PRADI
Pendaftaran peserta **WAJIB** dilakukan **secara online** melalui website resmi racanaunsa yang berkerjasama dengan Panitia SSE-PRADI Sebagai Sistem pengumpulan Data Modern, berikut link registrasinya :
☞ https://racanaunsa.my.id

Langkah Pendaftaran:
1. **Input Data Sekolah**
   - Mengisi identitas pangkalan/gugus depan.
   - Menyertakan data sekolah lengkap sesuai form yang tersedia

2. **Input Data Peserta & Bindamping**
   - Menginput data lengkap peserta dan pembina pendamping.
   - Pastikan data sesuai dengan dokumen resmi.
   - Input jumlah peserta & pendamping sesuai juknis

3. **Melakukan Pembayaran**
   - Pembayaran hanya melalui website
   - Pembayaran dapat dilakukan melalui:

- QRIS (lebih cepat & mudah)
- Transfer Bank ke Rekening:
  BNI 1986564956 a.n. AIS NIHAYATUL WAFIROH

4. **Kirim Bukti Pembayaran**
   - Setelah pembayaran, **cetak bukti transfer**.
   - Upload pada form pendaftaran, lalu kirim juga melalui WhatsApp Panitia ke nomor: (0878 2887 9296) kak Ais
5. **Registrasi Berhasil**
   - Setelah semua langkah selesai, pendaftaran dinyatakan **resmi teregistrasi**.
   - Panitia akan mengonfirmasi status pendaftaran melalui WhatsApp

XII. Fasilitas yang akan di dapatkan oleh peserta

Kapling di Bumi Perkemahan seluas 8 meter x 8 meter untuk setiap sangga

1. Id Card
2. Sertifikat Keikutsertaan (Peserta Dan Pembina Pendamping)
3. Piagam Juara Untuk Sekolah Setiap Mata Lomba
4. Piala Rektor SSE-PRADI Bergilir
5. Cinderamata Berupa Foto (Gudep)
6. Scarf berlogo SSE-PRADI

XIII. Kejuaraan

1. Juara dari setiap mata lomba di dasarkan dari Form Penilaian Dewan Juri dengan memperhatikan aspek penilaian dari masing-masing mata lomba,
2. Kejuaranaan terdiri dari : Juara I, Juara II dan Juara III untuk masing-masing mata lomba. Setiap Juara akan mendapatkan Piala dan Piagam Kejuaraan untuk sekolah.

N. Dewan juri

Dewan Juri ditentukan oleh Panitia dan ditetapkan dengan Surat Keputusan Pembina UKM Racana Universitas Samawa Sumbawa Besar. Dewan juri terdiri dari Para Pembina yang kompeten di bidangnya. Dapat juga mengikut sertakan orang dewasa lainnya selain Pembina Pramuka yang kompeten di bidangnya.

O. Sarana Pendukung

Untuk mendukung seluruh rangkaian kegiatan SSE-PRADI tersedia sarana dan prasarana yang terdiri dari:

1. Area atau Bumi Perkemahan yang dapat menampung 1.000 orang
2. Sekretariat Panitia sekaligus menjadi pusat informasi
3. Lapangan Utama dan Tribun Upacara
4. Arena Lomba
5. Lapangan Parkir
6. Area Perdagangan/UMKM
7. MCK
8. Sarana Air Bersih
9. Listrik
10. Pos dan Petugas Ketertiban dan Keamanan
11. Pos dan Petugas Kesehatan
12. Mushollah
13. Petolongan pertama dan obat-obatan

P. Lain - Lain

Hal-hal yang belum jelas dapat ditanyakan langsung kepada Panitia SSE-PRADI :

Narahubung:

Muhammad Fauzan Pratama (K.Reka Kerja) : (085119693585)

Jumratul Asmarana (Sekretaris) : (088210478700)

Rasti Kintan Aprija(KDR PI) : (081916000139)

Sumbawa Besar, 24 September 2026
Panitia SSE-PRADI

Ketua Reka	Sekretaris
Muhammad Fauzan Pratama	**Jumratul Asmarana**

Mengetahui,

Pembina	Ketua
UKM Racana UNSA	UKM Racana UNSA
Dr. Rusdianto, AR. M,.Pd	**Arrahman**

PETUNJUK TEKNIS
SCOUT SKILL EXHIBITION PRAMUKA RAMA DIGITAL 2026
UNIVERSITAS SAMAWA

B. KEGIATAN KHUSUS

1. PIONERING

		Putra	Putri
Bentuk Pionering penegak	:	Bebas	Bebas
Peserta	:	6 Orang	6 orang
Pakaian	:	Seragam lapangan	Seragam lapangan
Ukuran Tongaat/bambu	:	a. Mak.tinggi 160 cm b. Min.tinggi bebas c. Diameter standar pramuka d. Jumlah tongkat (50 tongkat)	a. Mak. Tinggi 160 cm b. Min. Tinggi bebas c. Diameter standar pramuka d. Jumlah Tongkat (50 tongkat)
Alat	:	Tongkat, Tali dan Aksesoris tambahan (Bendera,dll)	Tongkat, Tali dan Aksesoris tambahan (Bendera, dll)
Durasi	:	60 Menit	60 Menit
Untuk Putra dan Putri			
Prosedur	:	a. Peserta 10 menit sebelum kegiatan di mulai sudah menyiapkan tongkat dan tali di lapangan. b. Waktu dimulai saat panitia menggucapkan kata mulai. c. Waktu berakhir saat panitia berkata selesai.	
Penilaian	:	Kerjasama, Kekuatan Ikatan, Kreatifitas, Ketepatan Ikatan Simpul, Kekokohan Pionering	
Aturan	:	a. dilarang menggunakan alat potong berupa gunting, pisau dan lain-lain b. Pionering akan dipajang dilapangan utama c. Dilarang memberikan bantuan ketika lomba sudah dimulai dari selain peserta perlombaan seperti tongkat, Tali dan alat lainnya d. Ketika waktu habis peserta wajib berhenti membuat kreasi (angkat tanggan sebagai tanda selesai) e. Jarak peserta dengan penonton minimal 3 meter atau berada diluar garis lapangan perlombaan f. Wajib mengunakan ID Card	
Sanksi		Jika terdapat peserta melanggar ketentuan diatas maka akan didiskualifikasi	

2. LKBB (Lomba Kreasi Baris Berbaris)

Peserta	:	16 Orang 8 putra 8 putri setiap gudep
Pakaian	:	Seragam Pramuka Lengkap
Alat	:	Boleh Mengunakan Alat
Durasi	:	MIN 7 Menit MAX.10 menit setiap gudep
Prosedur	:	• Bunyi pluit panjang 1 kali pertanda dimulai dan 2 kali sedang pertanda tersisa waktu 2 menit dan 3 kali pendek pertanda berakhir. • Bebas Menggunakan tongkat dan lain-lain sebagai kreasi baris berbaris selama tidak melewati garis perlombaan yang sudah ditentukan • Peserta memulai dengan laporan kepada juri selanjutnya memperagakan gerakan dasar baris-berbaris dan dilanjutkan dengan kreasi baris berbaris.
Penilaian	:	Ketepatan Aba-Aba Dan Gerakan, Kekompakan, Kerapian Dan Kreasi Baris Berbaris.
Aturan	:	• Peserta mempersiapkan diri 3 menit sebelum perserta tersebut tampil. • Tidak boleh menggunaan atribut di baju pramuka (Contoh Tali Kur Warna Warni Topi Yang Bukan Baret Dan Lain-Lain) . • Boleh Mengunakan Alat tetapi alat tersebut berada didalam arena perlombaan. • Jika Peserta dipanggil sebanyak 2 kali tidak hadir dilapangan pelombaan maka dinyatakan gugur. • Jika peserta kedapatan melewati garis perlombaan/batas lapangan perlombaan (kaki sebelah berada diluar maka akan dikenakan sansi sebanyak 25 poin. • pimpinan sangga berada di luar barisan dan lapangan • ukuran lapangan voli 22 X 12 • ketentuan panitia tidak bisa di ganggu gugat. • Wajib menggunakan Id card • Pemimpin wajib menghafal abah-abah • Peserta tampil sesuai dengan nomor urut yang diundi • Waktu dimulai dihitung sejak abah-abah pertama setelah laporan yang diberikan oleh pemimpin pasukan

3. SEMAPHORE

Peserta	:	2 orang setiap sangga
Pakaian	:	Pramuka Lengkap
Alat	:	2 pasang bendera smaphore dan alat tulis menulis
Durasi	:	Maximal 4 menit
Prosedur	:	• Peserta semaphore berjumlah 2 orang. • Orang pertama sebagai pengirim dan orang kedua sebagai penerjamah semaphore. • Si pengirim semaphore akan diberikan sebuah pernyataan/berita (pesan) dari panitia, dimana pengirim berita (orang pertama) kemudian akan mengirimkan pernyataan/berita (pesan) tersebut kepada si penerjemah semaphore (orang kedua) . • Setelah orang kedua ini menerima pesan yang disampaikan orang pertama, pesan tersebut ditulis dan dikumpulkan (diserahkan) ke dewan juri/panitia.
Penilaian	:	Ketepatan Waktu, Ketepatan Gerakan Dan Kebenaran Penerjemah
Aturan	:	• Berita dikirim diawali dengan setiap prosedur dari masing-masing sandi yang di pake, *Ex. Semaphore di awali dengan " U dan R " dan di jawab dengan " K " begitupula dengan yang lainnya* • Jika kedapatan dari Pembina atau dari siapapun membantu peserta dalam perlombaan maka akan didiskualifikasi • Peraga / yang menyampaikan berita ditentukan oleh pangkalannya masing-masing • Kalimat yang diperagakan ditentukan oleh reka kerja dan diambil secara acak ketika lomba akan mulai • Peluit pertama menandakan waktu mulai/mata lomba dimulai • Peluit kedua menandakan waktu habis • Wajib mengunakan ID Card

4. MORSE

Peserta	:	2 orang setiap sangga
Pakaian	:	Pramuka Lengkap
Alat	:	bendera tunggal dan alat tulis menulis
Durasi	:	Maximal 7 menit

Prosedur	:	• Peserta Morse berjumlah 2 orang. • Orang pertama sebagai pengirim dan orang kedua sebagai penerjamah morse. • Si pengirim morse akan diberikan sebuah pernyataan/berita (pesan) dari panitia, dimana pengirim berita (orang pertama) kemudian akan mengirimkan pernyataan/berita (pesan) tersebut kepada si penerjemah morse (orang kedua) . • Setelah orang kedua ini menerima pesan yang disampaikan orang pertama, pesan tersebut ditulis dan dikumpulkan (diserahkan) ke dewan juri/panitia.
Penilaian	:	Ketepatan Waktu, Ketepatan Gerakan Dan Kebenaran Penerjemah.
Aturan	:	• Peserta tidak di perbolehkan melihat buku ataupun alat- alat bantu penerjemah • Berita dikirim diawali dengan setiap prosedur dari masing-masing gugus depan • Jika kedapatan dari Pembina atau dari siapapun membantu peserta dalam perlombaan maka akan didiskualifikasi • Peraga / yang menyampaikan berita ditentukan oleh pangkalannya masing-masing • Kalimat yang diperagakan ditentukan oleh reka kerja dan diambil secara acak ketika lomba akan mulai • Peluit pertama menandakan waktu mulai/mata lomba dimulai • Peluit kedua menandakan waktu habis • Wajib mengunakan ID Card

5. JELAJAH ALAM (EXPLORING NATURE)

Peserta	:	11 orang (gabungan 6 putra dan 5 putri)
Pakaian	:	Seragam Lapangan (boleh ditambah aksesoris)
Alat	:	Tongkat, Tali, Alat tulis menulis, Kompas
Durasi	:	Maxsimal 180 menit setiap peserta
Prosedur	:	Melintasi daerah sesuai rute yang ditentukan dan berhenti di setiap pos untuk mendapatkan "tantangan" yang harus dilaksanakan. Diawali dengan melapor kepada Panitia di lokasi dimulai dan di lokasi berakhir.
Penilaian	:	Ketepatan Melaksanakan Tantangan, Kekompakan, dan Semangat
Aturan	:	• Jika peserta kedapatan melakukan kecurangan (menutupi, merubah tanda jejak) maka peserta

		akan di diskualifikasi. ● Wajib mengunakan ID Card

6. PENTAS BUDAYA

Peserta	:	Menyesuaikan (gabung putra dan putri)
Pakaian	:	Menyesuaikan
Alat	:	Menyesuaikan
Durasi	:	5 s.d. 7 menit setiap peserta
Prosedur	:	Memperagakan seni tradisional dalam gerakan dan suara (orang dan perkusi) diutamakan menggunakan perkusi (inatrumen music) langsung bukan rekaman
Penilaian	:	● Wirasa ● Wirama ● Wiraga ● Wirupa
Aturan	:	● untuk jadwal penampilan pensi akan diundi pada malam pertama. ● untuk keperluan pentas harap disediakan 10 menit sebelum pentas. ● Toleransi untuk kelebihan waktu pentas hanya 40 detik

7. REPORTER SCOUT

Peserta	:	2 orang (gabungan 1 putra dan 1 putri)
Pakaian	:	Seragam Pramuka
Alat	:	Kamera (khusus atau Handphone)
Durasi	:	60 menit untuk mengedit dan memberi narasi (tertulis, diutamakan terucap). Durasi hasil editan 10 menit
Prosedur	:	Peserta merekam peristiwa dengan kamera dari latihan persiapan hingga pelaksanaan lomba. Hasil rekaman diedit dan disimpan dalam flashdisk kemudian diserahkan kepada juri lomba dimaksud.
Penilaian	:	Keutuhan Cerita, Kecerahan gambar dan Ketepatan Narasi
Aturan	:	● untuk jadwal perlombaan hanya untuk menggabungkan video atau gambar yang telah di liput menjadi satu file yang berformat MP4 dll ● apabila dalam proses merider atau mengekstrak video terdapat kendala akan diberikan waktu yang sudah disepakti oleh panitia ● diutamakan mengunakan laptop ● file yang dikumpulkan disimpan di flashdisk dan diserahkan pada panitia

		● setelah selesai flashdisk akan dikembalikan

8. PENATAAN KAPLINGAN TENDA

Peserta	:	Semua Peserta (masing-masing Putra dan Putri)
Pakaian	:	-
Alat	:	Menyesuaikan
Durasi	:	Sejak pendirian tenda hingga selesai api unggun
Prosedur	:	Penataan Kapling dengan memperhatikan luasnya, posisi tenda, posisi jemuran, posisi dapur dan lain-lain.
Penilaian	:	Kerapian, Keindahan dan Kebersihan Kapling

9. JURU MASAK HANDAL

Peserta	:	4 orang (gabungan 2 putra dan 2 putri)
Pakaian	:	Seragam Lapangan (lebih baik memakai pakaian memasak)
Alat	:	Kompor dan peralatan memasak lain
Durasi	:	60 menit
Prosedur	:	Mengolah bahan menjadi suatu "menu"
Bahan		Bahan utama Ikan atau Ayam
Penilaian	:	Kekompakan, Citarasa masakan, Hasil Presentasi
Aturan	:	● peserta lomba tidak boleh di bantu oleh siapapun selain peserta lomba. ● Jika kedapatan peserta di bantu oleh orang selain peserta maka akan di diskualifikasi ● Alat dan bahan disediakan peserta sebelum lomba dimulai. ● Wajib menggunakan ID Card

10. PARADE SMAPHORE

Peserta	:	10 orang (gabungan 5 putra dan 5 putri) Gudep
Pakaian	:	Pramuka Lengkap
Alat	:	Bendera Semaphore
Durasi	:	5 s.d 8 menit
Prosedur	:	• Setiap peserta memperagakan gerakan parade semaphore sesuai dengan kreativitas masing – masing gudep • Bisa menggunakan atribut berupa kaos tanggan dll
Penilaian	:	Ketepatan, Variasi Gerakan dan Kekompakan
Aturan	:	●Harus terdapat pesan yang disampaikan melalui semaphore ●Bisa mengunakan property dll. ●Wajib mengunakan ID Card

11. SENAM PRAMUKA

Peserta	:	10 Orang (Gabungan 5 Pa dan 5 Pi)
Pakaian	:	Seragam Lapangan / Baju olahraga pangkalan
Alat	:	-
Durasi	:	15 Menit
Prosedur	:	• Peserta melakukan gerakan senam pramuka, mengikuti irama music senam pramuka tanpa mengunakan variasi • Link Senam Pramuka https://youtu.be/uvsUujQxQYA?si=svQfepc_bFhGBCG6
Penilaian	:	Ketepatan Gerakan, Kekompakan, Keserasian dan Kerapian

12. CLASH OF CHAMPION

Peserta	:	1 PA dan 1 PI /sangga
Pakaian	:	Pramuka Lengkap
Alat	:	Kertas putih dilaminating, spidol dan penghapus
Durasi	:	90 s.d 120 menit
Prosedur	:	● Peserta menuliskan jawaban atas pertanyaan dari panitia di atas kertas putih yang dilaminating. Peserta yang gugur tidak dapat dilanjutkan ke pertanyaan berikutnya. ● Sistem perlombaan menggunakan "***Benar atau Salah***" pada saat babak pertama atau sistem gugur, sampai bertahan 10 peserta baik putra maupun putri. ● Pada saat babak 10 besar PA/PI, sistem perlombaan berubah yang awalnya menggunakan sistem **Benar Salah Kemudian Di Ubah Ke Sistem Menulis Jawaban Dari Pertanyaan Yang Dilontarkan.**
Penilaian	:	Ketepatan Jawaban
Aturan	:	● Jika kedapatan dari Pembina atau dari siapapun membantu peserta dalam perlombaan maka akan didiskualifikasi ● Panitia membaca 3 soal uji coba untuk persiapan sebelum lomba ● Pada Babak Pertama Peserta Diberikan

		Waktu Untuk Menjawab 10 Detik • Untuk Babak Dua Atau Babak 10 Besar Diberikan Waktu Menjawab 20 Detik
Batas Materi	:	• Kepramukaan 50 % • Universitas Samawa 20% • Sejarah Indonesia 20% • IPA 10% **JUMLAH PERSENTASI 100%**

13. PBT (PASANG BONGKAR TENDA)

Peserta	:	4 orang/Sangga
Pakaian	:	Seragam lapangan
Alat	:	Tali & pasak bebas (sesuai kebutuhan), Palu, Tiang, Terpal
Durasi	:	5 menit
Prosedur	:	•Tali & Pasak bebas (sesuai kebutuhan), Tinggi Tongkat /Bambu 1,5 – 2 meter, tongkat/bambu (diameter bebas), dan Ukuran Terpal Bebas (Sesuai kebutuhan) •Setiap sangga menerima tantangan berupa mendirikan dan membongkar tenda secara cepat, tepat, dan rapi menggunakan 2 tiang utama setinggi 1,5 – 2 meter meter • Sebelum lomba dimulai, seluruh peralatan (terpal, tiang, pasak, tali, dan palu) diletakkan di dalam kavling dalam kondisi belum terangkai (tali belum terikat pada terpal/tiang) dan terpal dalam kondisi terlipat rapi • Seluruh peserta berdiri di luar garis kavling (garis start) menunggu aba-aba dari panitia • Tantangan PBT dilakukan secara gotong royong dengan pembagian tugas yang bebas ditentukan oleh masing-masing sangga • Peserta wajib mendirikan tenda menggunakan simpul-simpul pramuka yang benar (Simpul Pangkal untuk tiang dan pasak, serta Simpul Jangkar untuk tarikan tali) • Setelah tenda berdiri dengan tegak, kencang, dan rapi, Pemimpin Sangga (Pinsa) mengambil posisi siap dan berteriak "SELESAI!" atau laporan ke dewan juri.

		• Setelah dilakukan penilaian tenda berdiri oleh juri, perlombaan dilanjutkan ke tahap pembongkaran setelah peluit tanda bongkar dibunyikan • Pada tahap pembongkaran, seluruh pasak harus dicabut, tali dilepas dan digulung rapi dengan ikatan cincin, serta terpal dilipat kembali sesuai dengan ukuran lipatan semula • Lomba dinyatakan selesai total setelah kavling bersih dari sisa alat dan seluruh peserta kembali ke posisi siap di luar garis kavling • Pemasangan tenda dimulai setelah peluit dibunyikan 1 kali oleh dewan juri • Peluit berbunyi dua kali tandanya waktu tersisa 2 menit. • Peluit berbunyi tiga kali tandanya waktu habis
Penilaian		Kekuatan, Kekompakkan, Kecepatan Waktu, Kerapian
Aturan	:	• ketika waktu habis (selesai tidak selesai peserta wajib berhenti dan angkat tanggan sebagai tanda selesai). • Peserta dilarang mendapatkan bantuan verbal maupun fisik dari pembina atau penonton di luar kavling selama lomba berlangsung. Jika melanggar, maka akan didiskualifikasi. • Peralatan yang patah, rusak, atau tertinggal di dalam kavling setelah pelaporan selesai akan mengurangi nilai kerapian.

C. Kegiatan Penunjang

1. TIK-TOK CHALLENGE

Peserta	:	Gudep
Pakaian	:	Baju olahraga pangkalan/baju pramuka lengkap
Alat	:	-
Durasi	:	Minimal bebas, max 2 menit
Prosedur	:	• Peserta Challenge merupakan peserta SSE-PRADI se-Pulau Sumbawa 2026 • Vidio diambil saat peserta melaksanakan kegiatan SSE-PRADI se-Pulau Sumbawa 2026 • Vidio diupload pada akun Tik-Tok pribadi peserta dengan caption yang menarik, menandai akun Tik-Tok Racana dan hastag #ukmracana #ssepradix

		• Vidio diupload paling lambat tanggal 30 desember 2026 • Link Tik-Tok Racana https://www.tiktok.com/@racana_sk.sa?_r=1&_t=ZS-9AIeXJFxhA5
Penilaian	:	• Jumlah Viewer, Like, dan Komentar Video 40% • Kreatifitas 30% • Penggunaan Atribut atau Identitas Acara 30%
Aturan		Wajib Menggikuti akun Tik-Tok Racana

CATATAN PENTING

1) Apabila peserta lomba di masing-masing lomba di panggil sebanyak 3 kali dalam jangka waktu 2 menit dan peserta tidak memenuhi panggilan maka akan di diskuliafikasi.
2) Semua pakaian, alat, dan bahan yang digunakan oleh peserta perlombaan disediakan oleh gugus depan masing-masing.
3) Apabila peserta mendapat sebuah kecurangan dalam perlombaan dapat melaporkan ke panitia dengan bukti baik itu video atau pun gambar untuk menjadi bahan pertimbangan.

Sumbawa Besar, 24 September 2026
Panitia SSE-PRADI

Ketua Reka — Sekretaris

PANITIA PELAKSANA

Muhammad Fauzan Pratama — **Jumratul Asmarana**

Mengetahui,

Pembina UKM Racana UNSA — Ketua UKM Racana UNSA

Dr. Rusdianto, AR. M,.Pd — **Arrahman**

RUNDOWN ACARA
SCOUT SKILL EXHIBITION PRAMUKA RAMA DIGITAL 2026
UNIVERSITAS SAMAWA

No	Waktu	Kegiatan	Tempat
Hari Pertama, Minggu 27 Desember 2026			
1	07.00 – 12.00	**Selamat Datang Peserta**	Buper
		REGESTRASI sekaligus pemasangan tenda	Lapangan utama
	12.00-13.30	ISHOMA	Buper
	13.30-15. 25	Persiapan Upacara Pembukaan	Buper
	15.25-16.00	ISHOMA	Buper
	16.00-17.00	Upacara Pembukaan	Lapangan Utama
	17.00 – 19.50	ISHOMA	Buper
	19.50-23.00	Penampilan Random	Panggung Utama
	23.00 –06.00	Menuju Pulau Kapuk	Tenda masing-masing
Hari Kedua, Senin 28 Desember 2026			
	06.00 – 08.30	Lomba Senam Pramuka	Lapangan Utama
	08.30 – 12.00	LKBB	Lapangan Volly
	12.00 – 13.40	ISHOMA	Buper
	13.40 – 15.00	Pionering PA	Lapangan Utama
	15.00-16.00	ISTIRAHAT SHOLAT	Buper
	16.00-17.15	Pionering PI	Lapangan Utama
	17.15 – 20.00	ISHOMA	Buper
	20.00 – 23.00	Pentas Budaya	Panggung Utama
	23.00 – 06.00	Menuju pulau kapuk	Tenda masing –masing
Hari Ke-Tiga, Selasa 29 Desember 2026			
3	06.30 – 08.30	Lomba Senam Pramuka	Lapangan utama
	08.30 – 11.30	MORSE PI	Lapangan Utama
	11.30 – 13.40	ISHOMA	Buper
	13.40 – 15.00	MORSE PA	Lapangan Utama
		SEMAPHORE PI	KAMPUS II (FAKULTAS TEKNIK)
	15.00-16.00	ISTIRAHAT SHOLAT	Buper
	16.00-17.00	SEMAPHORE PA	KAMPUS II (FAKULTAS TEKNIK)
	17.00 – 20.00	ISHOMA	Buper
	20.00 – 23.00	PENTAS BUDAYA	Panggung Utama

	23.00 – 06.00	Menuju Pulau Kapuk	Tenda masing -masing
Hari Ke Empat, Rabu 30 Desember 2026			
4	06.00 – 08.00	Lomba Senam Pramuka	Lapangan Utama
	08.00 – 12:00	PARADE SEMAPHORE	Lapangan Utama
	12:00 – 13.30	ISHOMA	Buper
	13.30 – 15.30	PBT (Pasang Bongkar Tenda)	Lapangan Utama
	15.30-16.00	ISTIRAHAT SHOLAT	Buper
	16.00 - 17.00	CLASS OF CAMPION	Lapangan Utama
		JURU MASAK HANDAL	KAMPUS II (FAKULTAS TEKNIK)
	17.00 – 20.00	ISHOMA	Buper
	20.00 – 23.00	Pentas budaya	Panggung Utama
	23.00 – 06.00	Menuju Pulau Kapuk	Tenda masing -masing
Hari Ke Lima, Kamis 31 Desember 2026			
5	07.00 – 08.00	Lomba Senam Pramuka	Lapangan Utama
	08.00 – 14.00	Jelajah Alam	Wilaya Kec. UI
	14.00-15.00	ISHOMA	Buper
	15.00-17.00	Reporter Scout	KAMPUS II (FAKULTAS TEKNIK)
	20.00 – 22.00	Pentas budaya	Panggung Utama
		Menampilkan hasil dari REPORTER SCOUT dan TIKTOK CHALLENGE	Panggung Utama
	22.00-23.00	Persiapan Upacara Api Unggun	Lapangan Utama
	23.00 –00.00	Upacara Api Unggun	Lapangan Utama
Hari Ke Enam Jum'at, 1 Januari 2027			
6	07.00 – 12.00	Upacara Penutupan Dan Pengumuman Juara Mata Lomba	Lapangan utama
	12.00	Sayonara	
Note: ➢ *Rundown bisa berubah menyesuiakan dengan kondisi*			

SEMUT MERUPAKAN MASKOT RESMI YANG DI DESAIN OLEH UKM RACANA UNIVERSITAS SAMAWA UNTUK SSE-X TAHUN 2026



DAPATKAN BERBAGAI INFORMASI UPDATE SSE-X TAHUN 2026
HANYA DI SATU WEBSITE https://racanaunsa.my.id
INFORMASI DAN LAYANAN APA SAJA DI WEBSITE TERSEBUT?
- PENDAFTARAN SSE-X TAHUN 2026
- DOWNLOAD ONLINE JUKLAK DAN JUKNIS
- PERUBAHAN DAN UPDATE SEPUTAR SSE-X TAHUN 2026

HAL INI DILAKUKAN UNTUK TUJUAN MODERNISASI DAN EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KERTAS BERLEBIH DAN MEMUDAHKAN PEKERJAAN DAN PROSES DALAM KEGIATAN SSE-X TAHUN 2026 INI.