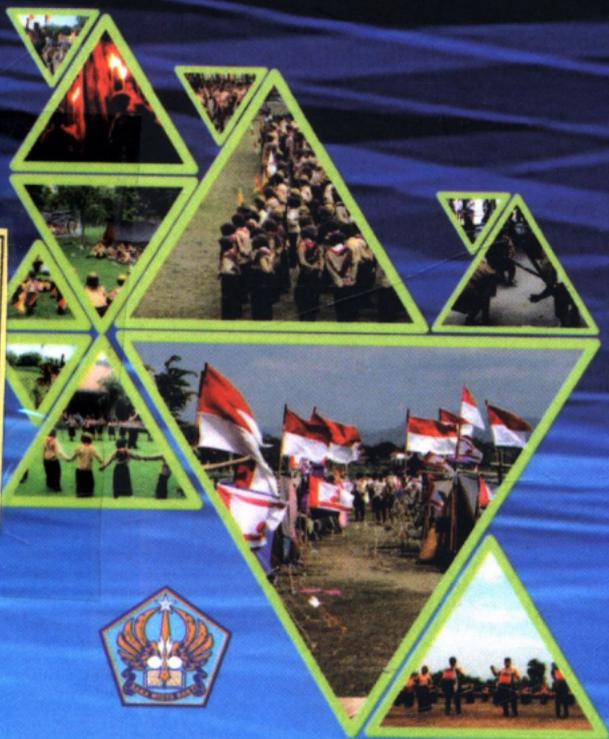




KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

SKK TKK SAKA WIDYA BUDAYA BAKTI

Direktorat
Kebudayaan



702
SKK
5



SKK TKK

SAKA WIDYA BUDAYA BAKTI

Diterbitkan oleh:
Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2017

Daftar Isi

Sambutan	iv
Kata Pengantar	v
Perjanjian Kerjasama	vi
KRIDA ANAK USIA DINI	
SKK dan TKK Pengasuh PAUD	-1
SKK dan TKK Guru Pendamping PAUD	-5
SKK dan TKK Pengelola PAUD	-9
KRIDA PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP	
SKK dan TKK Entrepreneurship	-13
SKK dan TKK Vokasional	-16
SKK dan TKK Trainer	-19
SKK dan TKK Pengelola Lembaga PAUDNI	-22
KRIDA PENDIDIKAN MASYARAKAT (DIKMAS)	
SKK dan TKK Tutor	-25
SKK dan TKK Pengelolaan Program Pendidikan Keaksaraan	-30
KRIDA BINA SEJARAH	
SKK dan TKK Wisata Sejarah	-35
SKK dan TKK Peta Sejarah	-40
SKK dan TKK Komik Sejarah	-45
SKK dan TKK Gambar Peninggalan Sejarah	-50
SKK dan TKK Film Dokumenter Sejarah	-55

KRIDA BINA SEN DAN FILM

SKK dan TKK Seni Lukis	-59
SKK dan TKK Seni Kriya	-67
SKK dan TKK Seni Patung	-75
SKK dan TKK Desain	-80
SKK dan TKK Seni Teater	-84
SKK dan TKK Seni Musik	-92
SKK dan TKK Seni Tari	-96
SKK dan TKK Film	-102
SKK dan TKK Fotografi	-109

KRIDA BINA NILAI BUDAYA

SKK dan TKK Permainan Tradisional	-118
SKK dan TKK Makanan Tradisional	-123
SKK dan TKK Cerita Rakyat	-128
SKK dan TKK Tradisi Musyawarah	-134

KRIDA BINA CAGAR BUDAYA DAN MUSEUM

SKK dan TKK Pemeliharaan Cagar Budaya	-138
SKK dan TKK Pengamanan Cagar Budaya	-145
SKK dan TKK Penyelamatan Cagar Budaya	-148
SKK dan TKK Pemugaran Cagar Budaya	-151
SKK dan TKK Pemandu Museum	-153

Sambutan

Ketua Pimpinan Satuan Karya Widya Budaya Bakti Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kerangka strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2015 – 2019 dalam rangka mewujudkan Visi Nawa Cita adalah "Terbentuknya Insan serta Ekosistem Pendidikan dan Kebudayaan yang Berkarakter dengan Berlandaskan Gotong Royong". Salah satu tujuan strategis adalah peningkatan mutu dan relevansi pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter, baik melalui pembelajaran di sekolah maupun melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada Pendidikan Dasar dan Menengah, bertujuan untuk membentuk pribadi yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun NKRI, mengamalkan Pancasila serta melestarikan lingkungan hidup.

Sasaran akhir dari Gerakan Pramuka, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah adalah pembentukan watak atau karakter dan keterampilan bagi anggotanya. Hal ini sangat penting dalam membentuk karakter generasi muda. Pendidikan dalam Gerakan Pramuka merupakan suatu proses pembinaan sepanjang hayat yang berkesinambungan, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang sasarannya menjadikan generasi muda lebih mandiri, peduli, bertanggung jawab, dan berpegang teguh pada agama, nilai, dan norma masyarakat.

Keberhasilan Gerakan Pramuka, khususnya Satuan Karya (Saka) Widya Budaya Bakti perlu didukung oleh pamong dan instruktur yang profesional. Pamong dan Instruktur Saka bertugas melakukan pembinaan pengetahuan dan keterampilan bagi anggota pramuka penegak dan pandega dan anggota dewasa lainnya, serta memberikan pemahaman lebih mendalam tentang Syarat Kecakapan Khusus (SKK) dan Tanda Kecakapan Khusus (TKK) dari 7 (tujuh) krida Saka Widya Budaya Bakti, yaitu: 1) Krida Anak Usia Dini, 2) Krida Pendidikan Masyarakat, 3) Krida Pendidikan Kecakapan Hidup, 4) Krida Bina Sejarah, 5) Krida Bina Seni dan Film, 6) Krida Bina Nilai Budaya, dan 7) Krida Bina Cagar Budaya dan Museum.

Kami berharap melalui Kursus Pamong dan Instruktur Saka dapat lebih memahami hakikat pendidikan kepramukaan dan lebih percaya diri dalam rangka menghasilkan lulusan anggota Gerakan Pramuka Saka Widya Budaya Bakti yang memiliki karakter kuat dan keterampilan tinggi.

Semoga bermanfaat.

Jakarta, Maret 2017
Ketua,

Harris Iskandar

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah Subbahanahu Wata'Ala Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan perkenan-Nya penyusunan Buku Panduan Kursus Instruktur Saka Widya Budaya Bakti dapat terlaksana.

Satuan Karya Widya Budaya Bakti merupakan implementasi pelibatan anggota Gerakan Pramuka dalam pencapaian tujuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu membentuk insan Indonesia yang cerdas dan berkarakter kuat. Saka Widya Budaya Bakti merupakan gerakan dalam upaya pendidikan karakter melalui pengembangan minat, bakat, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik anggota Pramuka, dalam bidang Pendidikan dan Kebudayaan.

Jumlah SKK dan TKK yang terdapat pada 7 Krida Saka Widya Budaya Bakti adalah sebagai berikut; 1) Krida Anak Usia Dini terdiri 3 SKK dan TKK, 2) Krida Pendidikan Masyarakat terdiri 2 SKK dan TKK, 3) Krida Pendidikan Kecakapan Hidup terdiri 4 SKK dan TKK, 4) Krida Bina Sejarah terdiri 5 SKK dan TKK, 5) Krida Bina Seni dan Film terdiri 9 SKK dan TKK, 6) Krida Bina Nilai Budaya terdiri 4 SKK dan TKK dan 7) Krida Bina Cagar Budaya dan Museum terdiri 5 SKK dan TKK.

Sehubungan dengan hal tersebut, Direktorat Sejarah menyusun Buku SKK dan TKK Saka Widya Budaya Bakti supaya dapat menjadi acuan untuk pelaksanaan di lapangan bagi Pembina Gerakan Pramuka Saka Widya Budaya Bakti. Kami berharap semoga buku ini dapat bermanfaat luas dan didistribusikan ke pemerintah daerah/kota di seluruh Kwarda yang ada di seluruh Provinsi di Indonesia.

Semoga bermanfaat.

Jakarta, April 2017
Direktur Sejarah

Triana Wulandari



Krida Anak Usia Dini



Krida Pendidikan
Kecakapan Hidup



Krida Pendidikan Masyarakat



Krida Bina Sejarah



Krida Seni dan Film



Krida Bina Nilai Budaya



Krida Bina Cagar Budaya
dan Museum





KRIDA ANAK USIA DINI (AUD)

Krida Anak Usia Dini (AUD) adalah wadah kegiatan dan pendidikan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam memberikan layanan kepada anak usia dini secara holistik dan integratif, yang meliputi layanan pengasuhan dan pendidikan, layanan kesehatan dan gizi, dan layanan perlindungan terhadap hak anak. Sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi pengelola program pendidikan anak usia dini, pengasuh anak usia dini ataupun guru pendamping dalam pendidikan anak usia dini.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) PENGASUH

A. Definisi

Kecakapan Khusus Pengasuh dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus "Pengasuh" maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi pengasuh yang terampil. Adapun kompetensi pengelola PAUD menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD sebagai berikut.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dalam memahami dasar-dasar pengasuhan.
2. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk memiliki terampil

melaksanakan pengasuhan.

3. Menghasilkan anggota Pramuka yang memiliki sikap dan berperilaku sesuai dengan kebutuhan psikologis anak.
4. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat di pengasuhan anak usia dini.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di Pengasuh Anak Usia Dini.
2. Para pemuda yang berusia 16—20 tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap Pengasuh Anak Usia Dini.

D. SKK/ TKK Pengasuh

a. SKK/ TKK Golongan Siaga, Penggalang dan Pandega Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga, Penggalang dan Pandega tidak ada.

b. SKK Pengasuh (Golongan Penegak)

1. Mampu mengidentifikasi alat dan bahan main yang berbahaya bagi anak
2. Mampu menata lingkungan bermain yang aman bagi anak
3. Terampil merawat kebersihan fasilitas bermain anak
4. Mampu menata lingkungan bermain yang nyaman bagi anak
5. Mampu melakukan pemeriksaan kesehatan dasar
6. Mampu melakukan pemeliharaan kesehatan
7. Mampu melakukan intervensi dini
8. Mampu melakukan dasar-dasar pertolongan pertama pada kecelakaan
9. Terampil dalam melakukan perawatan kebersihan anak (memandikan, toilet training)
10. Mampu mengenali pola makan dan kebutuhan gizi anak
11. Terampil menyiapkan makanan sesuai dengan kebutuhan gizi masing-masing anak
12. Terampil berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan santun

terhadap anak

13. Mampu berperilaku sabar, tenang, ceria, penuh perhatian, serta melindungi anak
14. Menampilkan diri sebagai pribadi yang dewasa, arif, dan bertanggung jawab
15. Mampu mengenali dan mengatasi ketidaknyamanan anak
16. Mampu menidurkan anak
17. Mampu melakukan stimulasi pada anak usia 0- \leq 2 tahun dalam semua lingkup perkembangan
18. Mampu melakukan stimulasi pada anak usia 2- \leq 3 tahun dalam semua lingkup perkembangan.
19. Mampu melakukan stimulasi pada anak usia 3- \leq 4 tahun dalam semua lingkup perkembangan
20. Mampu melakukan stimulasi pada anak usia 4- \leq 5 tahun dalam semua lingkup perkembangan
21. Mampu melakukan stimulasi pada anak usia 5- \leq 6 tahun dalam semua lingkup perkembangan
22. Telah mampu membimbing minimal 1 orang anggota lain, sehingga mencapai SKK Pengasuh.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENGASUH**

Di tiadakan

Di tiadakan

Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Di tiadakan

Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA ANAK USIA DINI (AUD)

Krida Anak Usia Dini (AUD) adalah wadah kegiatan dan pendidikan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam memberikan layanan kepada anak usia dini secara holistik dan integratif, yang meliputi layanan pengasuhan dan pendidikan, layanan kesehatan dan gizi, dan layanan perlindungan terhadap hak anak. Sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi pengelola program pendidikan anak usia dini, pengasuh anak usia dini ataupun guru pendamping dalam pendidikan anak usia dini.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) GURU PENDAMPING PAUD

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus "Guru Pendamping PAUD" maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi guru pendamping yang handal pada PAUD. Adapun kompetensi guru pendamping menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD adalah sebagai berikut:

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami

kompetensi kepribadian sebagai guru pendamping PAUD.

2. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi profesional sebagai guru pendamping PAUD.
3. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi pedagogik sebagai guru pendamping PAUD.
4. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi sosial sebagai guru pendamping PAUD.
5. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai guru pendamping PAUD.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di guru pendamping PAUD.
2. Para pemuda yang berusia 16—20 tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap guru pendamping PAUD.

D. Syarat Kecakapan Khusus Guru Pendamping PAUD

1. Telah memenuhi SKK Pengasuh
2. Mampu menerapkan konsep pengetahuan (sains, bahasa, matematika, sosial dan seni) dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini
3. Mampu menentukan indikator dalam pembelajaran anak usia dini
4. Mampu menentukan tema pembelajaran selama satu tahun
5. Mampu menyusun kalender akademik
6. Mampu menyusun program tahunan pembelajaran
7. Mampu menyusun program semester
8. Mampu menyusun rencana kegiatan mingguan
9. Mampu menyusun rencana kegiatan harian
10. Mampu berkomunikasi dengan anak usia dini
11. Mampu memberikan bimbingan sesuai kebutuhan anak
12. Mampu menerapkan strategi pembelajaran dalam PAUD
13. Mampu mengembangkan berbagai permainan dalam PAUD
14. Mampu menggunakan media pembelajaran PAUD
15. Mampu mengembangkan media pembelajaran PAUD

16. Mampu menyusun instrumen penilaian hasil pembelajaran
17. Mampu melaksanakan penilaian hasil pembelajaran
18. Mampu mendokumentasikan hasil penilaian pembelajaran
19. Mampu menganalisis hasil penilaian pembelajaran
20. Mampu menyusun laporan penilaian hasil pembelajaran
21. Mampu melakukan tindak lanjut hasil penilaian
22. Mampu melakukan pencatatan usia anak dengan tepat
23. Mampu melakukan pengukuran berat badan
24. Mampu melakukan interpretasi hasil pengukuran berat badan anak menurut usia dan jenis kelamin
25. Mampu melakukan pengukuran tinggi badan
26. Mampu melakukan interpretasi hasil pengukuran tinggi badan menurut usia dan jenis kelamin
27. Mampu melakukan pengukuran lingk kepala
28. Mampu melakukan interpretasi hasil pengukuran lingk kepala anak
29. Mampu melakukan skrining/pemeriksaan perkembangan
30. Mampu menginterpretasikan hasil skrining
31. Mampu melaksanakan Tes Daya Dengar (TDD)
32. Mampu menginterpretasikan hasil Tes Daya Dengar (TDD)
33. Mampu melaksanakan Tes Daya Lihat (TDL)
34. Mampu menginterpretasi Tes Daya Lihat (TDL)
35. Mampu melakukan pencatatan terhadap kemungkinan penyimpangan perkembangan
36. Mampu menyusun rekomendasi intervensi dini
37. Telah mampu membimbing minimal 1 orang anggota lain, sehingga mencapai SKK Guru Pendamping

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
GURU PENDAMPING PAUD**

Ditiadakan

Ditiadakan

**Golongan Pramuka
Siaga**

**Golongan Pramuka
Penggalang**

Ditiadakan



**Golongan Pramuka
Penegak**

**Golongan Pramuka
Pandega**



KRIDA ANAK USIA DINI (AUD)

Krida Anak Usia Dini (AUD) adalah wadah kegiatan dan pendidikan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam memberikan layanan kepada anak usia dini secara holistik dan integratif, yang meliputi layanan pengasuhan dan pendidikan, layanan kesehatan dan gizi, dan layanan perlindungan terhadap hak anak. Sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi pengelola program pendidikan anak usia dini, pengasuh anak usia dini ataupun guru pendamping dalam pendidikan anak usia dini.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) PENGELOLA PAUD

A. Definisi

Dengan menempuh dan lulus seluruh syarat kecakapan khusus Pengelola PAUD maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi pengelola program PAUD yang handal. Adapun kompetensi pengelola PAUD menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki kualifikasi dan kompetensi sebagai guru pendamping.
- b. Memiliki kompetensi lain sebagai berikut:

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi kepribadian sebagai pengelola PAUD.

2. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi profesional sebagai pengelola PAUD.
3. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi pedagogik sebagai pengelola PAUD.
4. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi sosial sebagai pengelola PAUD.
5. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai pengelola PAUD.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di pengelola PAUD.
2. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap pengelolaan PAUD.

D. Syarat Kecakapan Khusus Pengelola

1. Telah memenuhi SKK Guru Pendamping PAUD
2. Mampu memilih satuan PAUD sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
3. Mampu mengelompokkan peserta didik ke dalam satuan-satuan PAUD
4. Mampu mengurus nomor rekening lembaga
5. Mampu mengurus NPWP lembaga
6. Mampu mengurus ijin operasional lembaga
7. Mampu melaksanakan analisis terhadap lingkungan lembaga
8. Mampu merumuskan visi, misi dan tujuan lembaga
9. Mampu menyusun program tahunan lembaga
10. Mampu melaksanakan proses rekrutmen peserta didik
11. Mampu melaksanakan orientasi peserta didik
12. Mampu menganalisis kebutuhan pendidik dan tenaga kependidikan
13. Mampu menganalisis penempatan pendidik dan tenaga kependidikan
14. Mampu menyusun rencana anggaran belanja lembaga
15. Mampu menyusun laporan keuangan lembaga
16. Mampu menganalisis kebutuhan sarana dan prasarana lembaga
17. Mampu menginventarisasi sarana dan prasarana lembaga

18. Mampu mengidentifikasi lembaga mitra
19. Mampu menyusun proposal kemitraan
20. Mampu mendokumentasikan arsip
21. Mampu mengklasifikasikan arsip
22. Mampu menyusun instrumen evaluasi penyelenggaraan program PAUD
23. Mampu melakukan evaluasi penyelenggaraan program
24. Mampu menganalisis hasil evaluasi penyelenggaraan program
25. Mampu menyusun laporan hasil evaluasi
26. Mampu menyusun rencana tindak lanjut hasil evaluasi
27. Telah mampu membimbing minimal 1 orang anggota lain, sehingga mencapai SKK Pengelola PAUD.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENGELOLA PAUD**

Di tiadakan

Di tiadakan

Golongan Pramuka
Siaga

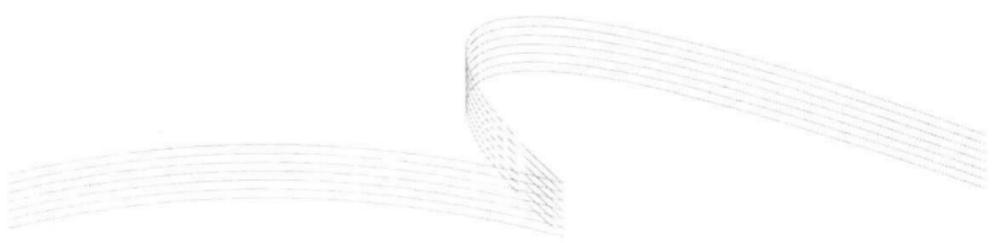
Golongan Pramuka
Penggalang

Di tiadakan



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP

Syarat Kecakapan Khusus (SKK) adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi seorang anggota Saka Widya Budaya Bakti untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi dan menggunakan kompetensinya dalam mengembangkan proses pendidikan kecakapan hidup.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) ENTREPRENEURSHIPS

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus *Entrepreneurships* (kewirausahaan) maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi *Entrepreneurships* yang handal.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi *Entrepreneurships* (kewirausahaan).
2. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai seorang *entrepreneurships* (kewirausahaan).

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang

- mempunyai Minat dan bakat *Entrepreneurships* (kewirausahaan).
2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di *Entrepreneurships* (kewirausahaan).
 3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap *Entrepreneurships* (kewirausahaan).

D. Syarat Kecakapan Khusus *Entrepreneurships*

a. SKK *Entrepreneurships* (Golongan Siaga dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

b. SKK *Entrepreneurships* (Golongan Penegak)

1. dapat menjelaskan konsep dasar kewirausahaan.
2. dapat memotivasi diri sendiri untuk membangunkan jiwa kewirausahaan.

c. SKK *Entrepreneurships* (Golongan Pandega)

1. dapat merencanakan rintisan usaha (bisnis);
2. dapat membangun jaringan usaha.
3. dapat mengembangkan ide usaha yang telah dimilikinya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
ENTREPRENEURSHIPS**

Di tiadakan

Di tiadakan

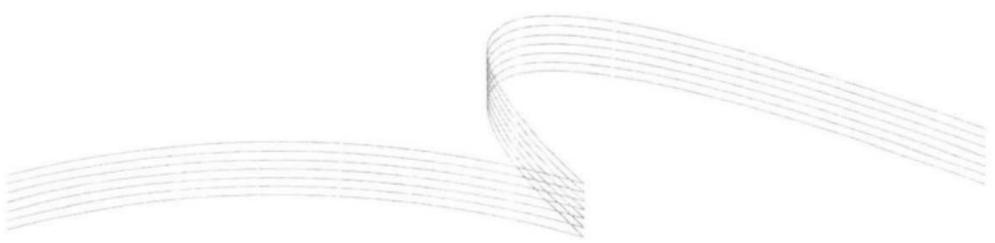
Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP

Syarat Kecakapan Khusus (SKK) adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi seorang anggota Saka Widya Budaya Bakti untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi dan menggunakan kompetensinya dalam mengembangkan proses pendidikan kecakapan hidup.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) VOKASIONAL

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus Vokasional maka anggota akan memiliki vokasional yang handal.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi di ranah vokasional.
2. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai di ranah vokasional.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di ranah vokasional.
2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh

Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di ranah vokasional

3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap di ranah vokasional

D. Syarat Kecakapan Khusus Vokasional

a. SKK Vokasional (Golongan Siaga dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

b. SKK Vokasional (Golongan Penegak)

1. Dapat menjelaskan konsep dasar kejuruan (vocational).
2. Dapat mengidentifikasi vocational yang sesuai dengan potensi dirinya.

c. SKK Vokasional (Golongan Pandega)

1. Dapat menjelaskan tahapan pencapaian salah satu kompetensi vocational mulai dari proses tahapan pembelajaran sampai memiliki sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh lembaga sertifikasi kompetensi (LSK) atau lembaga lain yang telah mendapatkan izin dari pihak yang berwenang.
2. Telah memiliki salah satu kompetensi kejuruan yang telah diujikan.
3. Dapat memanfaatkan kompetensi kejuruannya dalam menunjang kecakapan hidupnya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
VOKASIONAL**

Di tiadakan

Di tiadakan

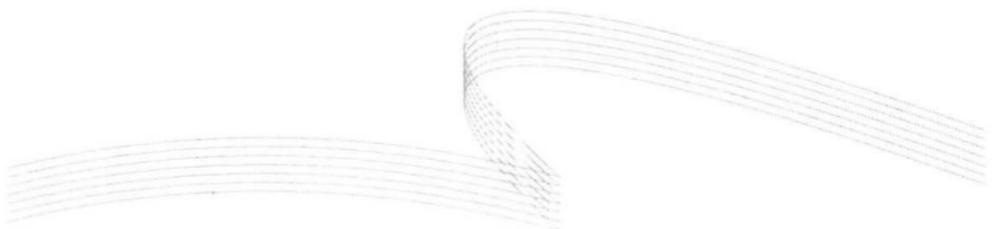
Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP

Syarat Kecakapan Khusus (SKK) adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi seorang anggota Saka Widya Budaya Bakti untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi dan menggunakan kompetensinya dalam mengembangkan proses pendidikan kecakapan hidup.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) TRAINER

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus Trainer maka anggota akan memiliki pengetahuan sebagai seorang trainer yang handal.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi di sebagai seorang trainer.
2. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai seorang trainer.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di ranah vokasional.
2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat di ranah vokasional
3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian terhadap di ranah vokasional

D. Syarat Kecakapan Khusus Vokasional

a. SKK Trainer (Golongan Siaga dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

b. SKK Trainer (Golongan Penegak)

1. Telah memenuhi minimal satu SKK Entrepreneurships atau SKK Vocational;
2. dapat menjelaskan konsep dasar dan etika seorang trainer.

c. SKK Trainer (Golongan Pandega)

1. dapat menjelaskan tahapan dan metode presentasi yang baik dan benar.
2. Dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran.
3. Telah memiliki kemauan belajar untuk meningkatkan kompetensi. dalam menunjang kecakapan hidupnya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
TRAINER**

Di tiadakan

Di tiadakan

Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP

Syarat Kecakapan Khusus (SKK) merupakan syarat-syarat yang harus dipenuhi seorang anggota Saka Widya Budaya Bakti untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi dan menggunakan kompetensinya dalam mengembangkan proses pendidikan kecakapan hidup.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) PENGELOLA LEMBAGA PAUDNI

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus pengelola lembaga PAUDNI maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal.
2. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal.

2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal
3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian sebagai pengelola lembaga PAUDNI yang handal

D. SKK Pengelola Lembaga PAUDNI (Golongan Siaga dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

E. SKK Pengelola Lembaga PAUDNI (Golongan Penegak)

1. Telah memenuhi minimal satu SKK Entrepreneurships atau SKK Vocational.
2. Dapat menjelaskan konsep dasar manajemen atau pengelolaan lembaga pendidikan.

F. SKK Pengelola Lembaga PAUDNI (Golongan Pandega)

1. Dapat merencanakan pengelolaan lembaga PAUDNI.
2. Telah memiliki pemahaman tentang akreditasi dan kinerja lembaga PAUDNI.
3. Telah memiliki kemauan belajar untuk meningkatkan kompetensi pengelolaan lembaga PAUDNI dalam menunjang kecakapan hidupnya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENGELOLA LEMBAGA PAUDNI**

Di tiadakan

Di tiadakan

Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN MASYARAKAT (DIKMAS)

Wadah kegiatan dan pendidikan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam teknik mengajar membaca, menulis, berhitung (calistung), mendengar dan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan benar kepada anggota Gerakan Pramuka, sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi sumber belajar/tutor dan penyelenggara/pengelola dalam penyelenggaraan dan pelestarian program pendidikan dan kelompok belajar masyarakat.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) TUTOR

A. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus Tutor maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi sumber belajar/tutor dan penyelenggara/pengelola dalam penyelenggaraan dan pelestarian program pendidikan dan kelompok belajar masyarakat.

B. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi kepribadian sebagai Tutor pendidikan masyarakat.
2. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi profesional sebagai Tutor pendidikan masyarakat.
3. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi pedagogik sebagai Tutor pendidikan masyarakat.
4. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi sosial sebagai Tutor pendidikan masyarakat.
5. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai Tutor pendidikan masyarakat.

C. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai tutor pendidikan masyarakat yang handal.
2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai tutor pendidikan masyarakat yang handal.
3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian sebagai tutor pendidikan masyarakat yang handal.

D. SKK Tutor (Golongan Siaga dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

E. SKK Tutor (Golongan Penegak)

1. Menjelaskan konsep pendidikan orang dewasa;
2. Menjelaskan Prinsip-prinsip Belajar Orang Dewasa;
3. Menjelaskan sifat dasar belajar orang dewasa;
4. Menjelaskan karakteristik warga belajar orang dewasa;
5. Menjelaskan karakteristik fasilitator pembelajaran orang dewasa;
6. Memahami identifikasi kemampuan awal warga belajar;
7. Memahami identifikasi minat dan kebutuhan belajar warga belajar;
8. Memahami Identifikasi Topik Pembelajaran Berdasarkan Minat dan Kebutuhan Warga Belajar;
9. Memahami analisis hasil identifikasi kemampuan awal, minat dan kebutuhan belajar warga belajar, dan topik pembelajaran;
10. Memahami Perencanaan Pembelajaran Program Keaksaraan (silabus, RPP, matrik gagasan KBM, dan jadwal pembelajaran);
11. Memahami Kurikulum dan Standar Kompetensi Lulusan Program Keaksaraan Dasar (KD) dan KUM;
12. Memahami Standar Kompetensi Keaksaraan Dasar (SKKD), dan Standar Kompetensi Keaksaraan Usaha Mandiri (SK-KUM);
13. Memahami strategi pembelajaran program keaksaraan;
14. Memahami metode pembelajaran program keaksaraan;
15. Memahami model pembelajaran program keaksaraan;
16. Memahami media pembelajaran program keaksaraan;
17. Memahami bahan belajar pada program keaksaraan;
18. Memahami penilaian awal pembelajaran pada program keaksaraan;
19. Memahami penilaian proses pembelajaran pada program keaksaraan;
20. Memahami penilaian akhir pembelajaran pada program keaksaraan;
21. Memahami analisis hasil penilaian awal, proses, dan akhir pembelajaran pada program keaksaraan;
22. Memahami laporan hasil penilaian awal, proses, dan akhir pembelajaran pada program keaksaraan.

F. SKK Tutor (Golongan Pandega)

1. Telah memenuhi SKK tutor golongan penegak;
2. Mampu menerapkan prinsip-prinsip belajar orang dewasa dalam pembelajaran program keaksaraan;

3. Mampu menerapkan sifat dasar belajar orang dewasa dalam pembelajaran program keaksaraan;
4. Mampu membelajarkan orang dewasa berdasarkan karakteristik warga belajar dewasa;
5. Mampu menerapkan pembelajaran orang dewasa berdasarkan karakteristik fasilitator pembelajaran orang dewasa;
6. Mampu mengidentifikasi kemampuan awal warga belajar;
7. Mampu mengidentifikasi minat dan kebutuhan belajar warga belajar;
8. Mampu mengidentifikasi topik pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan warga belajar;
9. Mampu menganalisis hasil identifikasi kemampuan awal, minat dan kebutuhan belajar warga belajar, dan topik pembelajaran;
10. Mampu menyusun Perencanaan Pembelajaran Program Keaksaraan (silabus, RPP, matrik gagasan KBM, dan jadwal pembelajaran);
11. Mampu menerapkan kurikulum dan Standar Kompetensi Lulusan Program Keaksaraan Dasar (KD) dan KUM dalam pembelajaran program keaksaraan;
12. Mampu menerapkan Standar Kompetensi Keaksaraan Dasar (SKKD), dan Standar Kompetensi Keaksaraan Usaha Mandiri (SK-KUM) dalam pembelajaran pada program keaksaraan;
13. Mampu menerapkan strategi pembelajaran program keaksaraan;
14. Mampu menerapkan metode pembelajaran program keaksaraan;
15. Mampu menerapkan model pembelajaran program keaksaraan;
16. Mampu membuat media pembelajaran program keaksaraan;
17. Mampu membuat bahan belajar pada program keaksaraan;
18. Mampu melakukan penilaian awal pembelajaran pada program keaksaraan;
19. Mampu melakukan penilaian proses pembelajaran pada program keaksaraan;
20. Mampu melakukan penilaian akhir pembelajaran pada program keaksaraan;
21. Mampu melakukan analisis hasil penilaian awal, proses, dan akhir pembelajaran pada program keaksaraan;
22. Mampu menyusun laporan hasil penilaian awal, proses, dan akhir pembelajaran pada program keaksaraan.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
TUTOR**

Di tiadakan

Di tiadakan

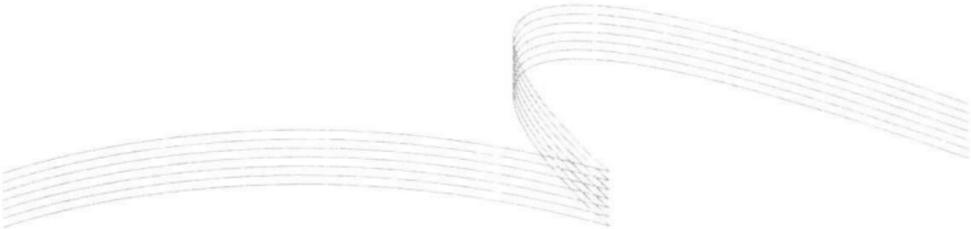
Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA PENDIDIKAN MASYARAKAT (DIKMAS)

Wadah kegiatan dan pendidikan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam teknik mengajar membaca, menulis, berhitung (calistung), mendengar dan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan benar kepada anggota Gerakan Pramuka, sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi sumber belajar/tutor dan penyelenggara/pengelola dalam penyelenggaraan dan pelestarian program pendidikan dan kelompok belajar masyarakat.

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) PENGELOLA PROGRAM PENDIDIKAN KEAKSARAAN

a. Definisi

Kecakapan Khusus dengan harapan setelah lulus menempuh seluruh syarat kecakapan khusus Pengelola Program Pendidikan Keaksaraan maka anggota akan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi sumber belajar/tutor dan penyelenggara/pengelola dalam penyelenggaraan dan pelestarian program pendidikan dan kelompok belajar masyarakat.

b. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi kepribadian sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan.
2. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi profesional sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan.

3. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi pedagogik sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan.
4. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dan memahami kompetensi sosial sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan.
5. Memberikan kesempatan anggota Saka untuk menyalurkan bakat sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan.

c. Sasaran

1. Gerakan pramuka Penegak berusia 16—20 tahun, telah menempuh Penegak Bantara dan Penegak Laksana dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan yang handal.
2. Gerakan pramuka Pandega berusia 21—25 tahun, telah menempuh Pramuka Pandega dari Gugus Depan yang mempunyai Minat dan bakat sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan yang handal.
3. Para pemuda yang berusia 21—25 tahun tahun yang mempunyai minat dan perhatian sebagai pengelola program pendidikan keaksaraan yang handal.

d. SKK Pengelola Program Pendidikan Keaksaraan (Golongan Siaga, dan Penggalang)

Pada SKK Pengasuhan golongan Siaga dan Penggalang tidak ada.

e. SKK Pengelola Program Pendidikan Keaksaraan Golongan Penegak

1. Mampu memahami situasi, kondisi dan rencana aksi nasional terkait pendidikan keaksaraan;
2. Mampu menjelaskan target pemberantasan buta aksara;
3. Mampu memahami Konsep dasar keaksaraan;
4. Mampu memahami strategi penyelenggaraan program pendidikan keaksaraan;

5. Mampu memahami konsep perencanaan;
6. Mampu memahami identifikasi potensi dan masalah lingkungan;
7. Mampu menjelaskan prinsip penyelenggaraan pendidikan keaksaraan
8. Mampu menjabarkan komponen penyelenggaraan program pendidikan keaksaraan;
9. Mampu memahami komunikasi organisasi;
10. Mampu memahami komunikasi organisasi;
11. Mampu memahami motivasi bagi WB dan tutor;
12. Memahami kepemimpinan;
13. Memahami konsep evaluasi program pendidikan keasaraan;
14. Memahami instrumen evaluasi;
15. Memahami pedoman instruemn evaluasi;
16. Memahami anailsis hasil evaluasi program keaksaraan;
17. Memahami pelaporan hasil evaluasi program keaksaraan;
18. Mampu memahami teknik penulisan proposal;
19. Mampu memahami analisa kondisi lembaga;
20. Mampu memahami sistimatika penyusunan proposal;
21. Mampu memahami konsep jaringankemitraan;
22. Mampu memahami prinsip-prinsip pengembangan jaringan kemitraan;
23. Mampu memahami jenis -jenis lembaga mitra;
24. Mampu memahami jalinan kemitraan;
25. Mampu memahami akad kerjasama.

f. SKK Pengelola Program Pendidikan Keaksaraan Golongan Pandega.

1. Telah menguasai SKK Pengelola tingkat penegak;
2. Mampu menganalisis situasi, kondisi dan rencana aksi nasional terkait pendidikan keaksaraan;
3. Mampu melaksanakan strategi pelaksanaan program keaksaraan;
4. Mampu mengidentifikasi potensi dan masalah lingkungan;
5. Mampu menerapkan prinsip penyelenggaraan pendidikan keaksaraan;

6. Mampu memenuhi komponen penyelenggaraan pendidikan keaksaraan;
7. Mampu menerapkan komunikasi organisasi;
8. Mampu menerapkan koordinasi;
9. Mampu memberikan motivasi bagi WB dan tutor;
10. Mampu menerapkan kepemimpinan;
11. Mampu menyusun instrumen evaluasi program keaksaraan;
12. mampu menyusun pedoman evaluasi penyelenggaraan program;
13. mampu menganalisis hasil evaluasi prograam keaksaraan;
14. mampu menyusun laporan hasil penyelenggaraan program keaksaraan;
15. Mampu menguasai teknik penulisan proposal;
16. Mampu menganalisis kondisi lembaga;
17. Mampu menyusun proposal pengajuan dana bantuan;
18. Mampu melaksanakan prinsip-prinsip pengembangan jaringan kemitraan;
19. Mampu menentukan jenis lembaga mitra;
20. Mampu melaksanakan jalinan kemitraan;
21. Mampu menyusun akad kerjasama.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENGELOLA PROGRAM PENDIDIKAN KEAKSARAAN**

Di tiadakan

Di tiadakan

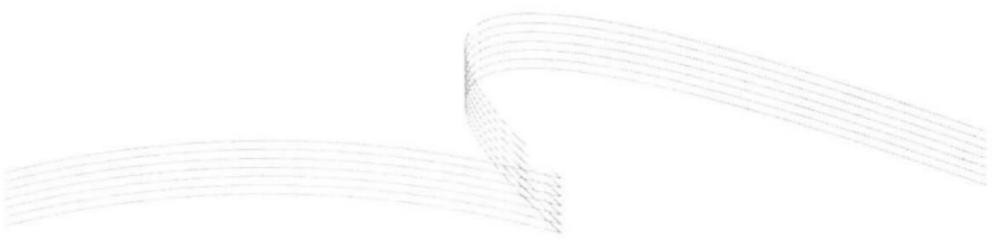
Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA BINA SEJARAH

Sejarah (bahasa Yunani: *historia*, yang berarti "penyelidikan, pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian") adalah studi tentang masa lalu, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia.

Dalam bahasa Indonesia sejarah babad, hikayat, riwayat, atau tambo dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal usul (keturunan) silsilah, terutama bagi raja-raja yang memerintah. Sejarah juga dapat mengacu pada bidang akademis yang menggunakan narasi untuk memeriksa dan menganalisis urutan peristiwa masa lalu, dan secara objektif menentukan pola sebab dan akibat yang menentukan mereka. Ahli sejarah terkadang memperdebatkan sifat sejarah dan kegunaannya dengan membahas studi tentang ilmu sejarah sebagai tujuan itu sendiri dan sebagai cara untuk memberikan "pandangan" pada permasalahan masa kini.

Kata *sejarah* secara harafiah berasal dari kata Arab (*šajaratun*) yang artinya pohon. Dalam bahasa Arab sendiri, sejarah disebut *tarikh*. Adapun kata *tarikh* dalam bahasa Indonesia artinya kurang lebih adalah *waktu* atau *penanggalan*. Kata Sejarah lebih dekat pada bahasa Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *history*, yang berarti masa lalu manusia atau kata Jerman *Geschichte* yang berarti sudah terjadi.

1. Syarat Kecakapan Khusus (SKK) WISATA SEJARAH

A. Definisi

Wisata sejarah masih merupakan bagian dari wisata pusaka (*heritage tourism*). Organisasi Wisata Dunia (*World Tourism Organization*)

mendefinisikan pariwisata pusaka sebagai kegiatan untuk menikmati sejarah, alam, peninggalan budaya manusia, kesenian, filosofi dan pranata dari wilayah lain. Wisata sejarah sangat berkaitan erat dengan pengelolaan pusaka (*heritage*) sebagai warisan kebudayaan masa lalu.

Dalam konteks Indonesia, *heritage* ini diatur dalam UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Dalam undang-undang tersebut cagar budaya adalah, baik benda buatan manusia maupun alam, adalah benda yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Dapat menjadi bagian dari wisata pusaka, wisata sejarah merupakan atraksi pariwisata minat khusus, bukan pariwisata bersifat massal. Jika pariwisata massal menekankan pada kesenangan, wisata sejarah lebih menekankan pada aspek pengalaman dan pengetahuan.

B. Deskripsi

Wisata sejarah ialah sebuah kekayaan intelektual Indonesia yang harus dilestarikan, dibudayakan, dilaksanakan secara turun temurun dan dibuktikan dengan adanya suatu tindakan yang mengarah dalam bidang pelestarian suatu kebudayaan dan sejarah. Manakala sejarah adalah hasil pertimbangan logis individual tentang peristiwa masa lampau di bawah cahaya pemikiran dan kepentingan kontemporer, wisata, secara terminologi internasional, terdapat dua pengertian, yaitu obyek wisata dan atraksi wisata. Obyek wisata merupakan semua hal yang menarik untuk dilihat dan dirasakan oleh wisatawan yang disediakan atau bersumber pada alam saja. Sedangkan atraksi wisata adalah sesuatu yang menarik untuk dilihat, dirasakan, dinikmati dan dimiliki oleh wisatawan, yang dibuat oleh manusia dan memerlukan persiapan terlebih dahulu sebelum diperlihatkan kepada wisatawan.

Wisata sejarah ditujukan untuk merekonstruksi kesejarahan melalui kunjungan ke objek-objek sejarah. Dari segi pariwisata, wisata sejarah menjadi varian atau alternatif aktivitas wisata yang sekaligus dapat membantu menumbuhkan nasionalisme peminat wisata sejarah. Objek dan atraksi wisata sejarah dapat dikembangkan sebagai wadah dan instrumen penyampai informasi sejarah kepada masyarakat luas. Selain itu, wisata sejarah dapat dikembangkan dan dikemas dalam bentuk paket kunjungan atau lawatan sejarah.

C. Tujuan

- 1) Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai wisata sejarah;
- 2) Memberikan pengalaman kepada peserta didik berwisata sejarah;
- 3) Meningkatkan pengertian dan kepekaan Pramuka terhadap potensi wisata

sejarah pada lingkungan sekitarnya;

- 4) Meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap potensi wisata sejarah;
- 5) Meningkatkan kreativitas serta menyalurkan minat dan bakat peserta didik terhadap aktivitas wisata sejarah.

D. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas peserta didik dalam bidang wisata sejarah;
- 2) Memberikan keterampilan dan keahlian dalam memandu dan menyelenggarakan program wisata sejarah terutamanya bagi anggota Pramuka Penegak dan Pandega;
- 3) Memberikan pengalaman pembinaan mengenai SKK Wisata Sejarah kepada anggota Pramuka Penegak dan Pandega.

E. Proses

- 1) Menyiapkan alat dan bahan untuk permainan (Penggalang) dan fun game simulasi wisata sejarah (Siaga);
- 2) Menyiapkan kegiatan lawatan atau napak tilas kesejarahan (Penegak dan Pandega);
- 3) Dalam proses kegiatan,
 - a. Pembina menyampaikan makna permainan dan fun game wisata sejarah (Penggalang dan Siaga) sebagai upaya pembentukan karakter dan pembinaan rasa cinta tanah air ;
 - b. Pembina mengawal dan mengawasi kegiatan lawatan dan napak tilas sejarah. Kegiatan lawatan dan napak tilas sejarah bagi Penegak dapat dilakukan dalam rangka memenuhi SKU Bantara.

A. SKK Wisata Sejarah Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat menyebutkan tempat-tempat bersejarah, minimal 3 (tiga), dan salah satu diantaranya jika ada di daerah tempat tinggalnya;
2. Dapat menceritakan kepada temannya mengenai objek wisata sejarah berdasarkan kunjungan atau hasil bacaannya;
3. Mampu mengikuti *fun game* simulasi wisata sejarah.

B. SKK Wisata Sejarah Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menjelaskan pengertian wisata sejarah;

2. Dapat menyebutkan karakteristik wisata sejarah;
3. Dapat mengikuti permainan wisata sejarah;
4. Mampu menceritakan mengenai objek wisata sejarah (minimal dua tempat) berdasarkan kunjungannya, dalam pertemuan regu;
5. Dapat menyusun rute perjalanan wisata sejarah melalui peta sederhana.

C. SKK Wisata Sejarah Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Wisata Sejarah golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menjelaskan karakteristik dan deskripsi wisata sejarah di Indonesia;
3. Mampu mengidentifikasi potensi objek wisata sejarah di daerahnya;
4. Mampu menciptakan minimal 2 jenis permainan wisata sejarah;
5. Dapat merekonstruksi lawatan sejarah daerah atau napak tilas kesejarahan yang diikutinya;
6. Dapat memandu kunjungan ke tempat wisata sejarah;
7. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Wisata Sejarah.

D. SKK Wisata Sejarah Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Wisata Sejarah golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menjelaskan karakteristik dan deskripsi wisata sejarah di Indonesia dan di daerahnya;
3. Mampu mengidentifikasi potensi objek wisata sejarah di Indonesia dan di daerahnya;
4. Mampu membuat permainan wisata sejarah untuk Penggalang dan *fun game* simulasi wisata sejarah untuk Siaga (minimal 3);
5. Mampu mengikuti lawatan sejarah atau napak tilas kesejarahan dalam skala nasional;
6. Dapat memandu wisata sejarah (minimal 3), jika ada salah satunya diantaranya di daerah tempat tinggalnya;
7. Mampu merancang suatu perencanaan wisata sejarah di daerahnya;
8. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Wisata Sejarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
WISATA SEJARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

2. Syarat Kecakapan Khusus (SKK) PETA SEJARAH

A. Definisi

Peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi yang dilukiskan seluruhnya atau sebagian dengan ukuran diperkecil sebagaimana kenampakannya dari atas dan dilengkapi dengan tulisan, skala, mata angin, dan simbol-simbol. Gambaran bagian-bagian permukaan bumi di dalam peta diwujudkan dalam bentuk informasi atau data. Informasi atau data itu dapat berupa penggunaan atau keadaan tanah, administrasi negara, curah hujan, persebaran batuan, dan persebaran penduduk. Informasi yang disajikan dalam peta merupakan informasi yang diketahui dan terdapat di permukaan bumi.

B. Deskripsi

Informasi atau materi peta merupakan unsur-unsur geografi. Namun, peta sejarah merupakan hasil saringan atau hasil pilihan, berdasarkan data-data sejarah tertentu, yang mungkin meliputi pusaka (*heritage*) sebagai warisan kebudayaan masa lalu; tokoh dalam sejarah; atau peristiwa bersejarah.

Peta berfungsi sebagai alat peraga untuk menyajikan atau memperoleh informasi yang terkandung dalam suatu wilayah. Dalam hal ini, peta sejarah dapat berfungsi sebagai alat peraga untuk menyajikan fakta sejarah suatu wilayah.

Pembuatan peta dapat menggunakan teknik manual dan digital. Peta sejarah, yang merupakan peta tematik, dapat dibuat berdasarkan peta dasar yang disalin dalam kertas kalkir dan ditambahkan ikon-ikon atau symbol sesuai keperluan. Adapun peta digital dapat dibuat dari peta digital dasar dari googlemap, bing map, atau yahoo map; yang dikostumisasi dengan menggunakan *software* misalnya *u-mapper*, *Quantum GIS*, *MapCreator*, atau *Arc View*.

C. Tujuan

1. Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai peta sejarah dan teknis pembuatannya;
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi keberadaan peta sejarah pada lingkungan sekitarnya;
3. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat peta sejarah;
4. Meningkatkan kreativitas serta menyalurkan minat dan bakat peserta didik dalam mengidentifikasi dan membuat peta sejarah;
5. Mempersiapkan peserta didik untuk menjadi instruktur dalam

peminatan khusus pembuatan peta sejarah.

D. Sasaran

1. Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas para peserta didik dalam bidang pembuatan peta tematik sejarah;
2. Memberikan keterampilan dan keahlian dalam mengidentifikasi dan membuat peta sejarah terutamanya bagi anggota Pramuka Penegak dan Pandega;
3. Memberikan pengalaman pembinaan mengenai SKK peta sejarah kepada anggota Pramuka Penegak dan Pandega.

E. Proses

Untuk membuat peta sejarah, peserta didik dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan;
2. Menentukan tema peta sejarah yang akan dibuat; misalnya, peta wilayah bekas kerajaan Tarumanegara; peta lokasi Pertempuran Medan Aria, dan sebagainya;
3. Pembina menerangkan teknik menggambar peta sederhana (dengan membuat kotak-kotak skala pada kertas gambar dan peta dasar; kemudian anggota Pramuka/peserta didik menyalin gambar pada peta dasar ke dalam kertas gambar berdasarkan skala tersebut), atau tahap lanjutan (menggambar peta tematik manual dan digital);
4. Dalam proses karya, Pembina menekankan presisi lokasi peristiwa atau tema kesejarahan tertentu yang digambarkan dalam peta serta ikon atau symbol yang digunakan;
5. Peralatan dan bahan dapat disesuaikan dengan kondisi aktual setempat.

F. Alat penunjang

- 1) Peta dasar, jika ada Peta topografi atau rupa bumi, skala 1 : 25.000;
- 2) Peta gambar A4 dan pensil minimal 2B (untuk sketsa peta bagi Siaga dan Penggalang);
- 3) Kertas transparan ukuran 50 cm x 50 cm; Spidol transparan ukuran F; Rotring dan kertas kalkir; Meja atau alas; Isolasi dan gunting; serta Kapas dan alkohol (membuat peta manual);
- 4) Komputer dengan spesifikasi memadai dan *software* pembuat peta (peta digital).

A. SKK Peta Sejarah Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu menyebutkan 3 (tiga) tempat bersejarah (gedung, makam pahlawan, tugu, monumen) di Indonesia;
2. Dapat menyebutkan minimal 3 (tiga) lokasi peninggalan sejarah dalam peta Indonesia;
3. Dapat menggambar peta sederhana lokasi bersejarah di daerahnya.

B. SKK Peta Sejarah Golongan Pramuka Penggalang

1. Dapat menjelaskan arti peta sejarah;
2. Dapat menjelaskan 3 (tiga) lokasi peninggalan sejarah, salah satu diantaranya di daerah tempat tinggalnya;
3. Mampu membuat peta sederhana (dalam bentuk Peta Pita, Peta Perjalanan, atau Peta Lokasi) mengenai peristiwa atau peninggalan bersejarah di daerahnya;

C. SKK Peta Sejarah Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Peta Sejarah golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat membaca dan menjelaskan peta sejarah minimal pada satu regu penggalang;
3. Dapat membantu minimal satu regu penggalang untuk membuat peta sederhana (dalam bentuk Peta Pita, Peta Perjalanan, atau Peta Lokasi) mengenai peristiwa atau peninggalan bersejarah (minimal 1);
4. Mampu membuat peta tematik mengenai peristiwa atau peninggalan bersejarah di wilayah provinsinya secara manual;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Peta Sejarah.

D. SKK Peta Sejarah Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Peta Sejarah golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menulis minimal satu artikel mengenai lokasi peninggalan atau peristiwa bersejarah di daerahnya;
3. Mampu memberikan materi mengenai dasar-dasar pembuatan peta sejarah kepada minimal satu sangga penegak;

4. Mampu melatih minimal satu regu penggalang untuk membuat peta sederhana (dalam bentuk Peta Pita, Peta Perjalanan, atau Peta Lokasi); mengenai peristiwa atau peninggalan bersejarah di Indonesia (minimal 2);
5. Mampu membuat peta tematik mengenai peristiwa dan atau peninggalan bersejarah di wilayah provinsinya (minimal 2) dan digital;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Peta Sejarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PETA SEJARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

3. Syarat Kecakapan Khusus KOMIK SEJARAH

A. Definisi

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

B. Deskripsi

Komik Sejarah dibuat dari ilham seni para anggota Pramuka. Informasi dan fakta diterjemahkan menjadi gambar dan dialog. Komik sejarah dapat dibuat secara individu atau kerja tim. Anggota Pramuka yang berbakat menggambar akan membuat sketsa komik dan mewarnai; yang lainnya akan membuat skrip dan dialog.

Informasi atau fakta sejarah dapat disampaikan melalui komik dengan cara-cara berikut ini:

1. Fakta Sejarah diterjemahkan dalam bentuk karakter. Informasi sejarah disampaikan melalui karakter dalam bentuk karakter. Namun begitu gambar wajah seseorang tokoh dapat dikenali. Umpama, karakter Pangeran Diponegoro, Soekarno, Dewi Sartika, dan lain-lain. Karakter-karakter ini memudahkan peserta didik mengingat peran dan peristiwa penting yang berkaitan dengan tokoh.
2. Informasi sejarah diterjemahkan dalam bentuk gambar. Informasi sejarah disampaikan melalui gambar seperti aksi perjuangan, perkembangan wilayah tertentu, atau kisah hidup tokoh sejarah. Perjuangan pahlawan setempat dapat digambarkan dalam bentuk aksi, misalnya, perjuangan heroik Daan Mogot dalam Pertempuran Lengkong di Tangerang.
3. Fakta dan informasi sejarah disampaikan melalui dialog. Dialog yang dilontarkan setiap watak harus mengandung fakta sejarah yang tepat, namun bisa dikemas dengan bahasa yang mudah dan menarik.
4. Fakta dan Informasi sejarah disajikan dalam sudut info dalam gambar. Sudut info menjelaskan rentetan cerita dan informasi atau fakta yang terkandung dalam dialog

Elemen-elemen komik di antaranya adalah:

1. Tema / Konsep Cerita - Sejarah, (aksi, humor, perihal);
2. Watak-Watak - Watak utama, watak tambahan;

3. Kostum - Pakaian yang sesuai dengan zamannya termasuk aksoseri;
4. Lokasi - Tempat Kejadian;
5. *Probs* - Seperti meja, kursi, keris dan lain-lain sesuai;
6. Jalan Cerita - Pengenalan, permasalahan, penyelesaian;
7. Skrip Komik - Bagian tulisan yang disiarkan ialah bagian dialog (*bubble, ballon*) dan sudut info (informasi tambahan yang tidak terkandung dalam dialog).

C. Tujuan

- 1) Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai penyampaian informasi dan fakta sejarah melalui komik sejarah;
- 2) Memberikan pengalaman kepada peserta didik membuat komik sejarah;
- 3) Meningkatkan pengertian dan kepekaan peserta didik terhadap potensi komik sejarah pada lingkungan sekitarnya;
- 4) Meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap potensi penyampaian informasi dan fakta sejarah melalui komik;
- 5) Meningkatkan kreativitas serta menyalurkan minat dan bakat peserta didik dalam pembuatan komik sejarah.

D. Sasaran

1. Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas para peserta didik dalam bidang visualisasi sejarah secara kreatif dalam bentuk komik;
2. Memberikan keterampilan dan keahlian dalam menyampaikan informasi dan fakta sejarah melalui komik yang menggunakan teknologi informasi, terutama bagi anggota Pramuka Penegak dan Pandega;
3. Memberikan pengalaman pembinaan mengenai SKK Wisata Sejarah kepada anggota Pramuka Penegak dan Pandega.

E. Proses

1. Menyiapkan alat dan bahan;
2. Menentukan tema komik sejarah yang akan dibuat; misalnya, kisah perjuangan Sisingamangaraja IX, sejarah perkembangan Kota Jakarta, dan sebagainya;
3. Pembina menerangkan teknik menggambar komik dan menjelaskan elemen-elemen komik;

4. Pembina dapat mempertimbangkan proses karya secara individual atau tim berdasarkan kondisi yang ada;
5. Peralatan dan bahan dapat disesuaikan dengan kondisi aktual setempat;
6. Dalam proses karya, Pembina menekankan bahwa komik merupakan karya kreatif yang memungkinkan adanya improvisasi, tetapi harus dipastikan ketepatan visual tokoh, peristiwa atau tema kesejarahan tertentu yang digambarkan dalam komik.

F. Alat Penunjang

1. Peralatan membuat komik (manual)
 - kertas A4;
 - pensil HB / 2B;
 - penggaris (lurus, bulat, segitiga);
 - pen lukisan /GP pen untuk sketsa;
 - warna dan pen marker.
2. Peralatan membuat komik (digital)
 - Komputer dengan spesifikasi memadai;
 - *Software* program pembuat komik: Manga Studio, Adobe Photoshop, Comic Creator, Poser Pro, Corel Painter, Comic Life, Motion Artist, Pixton, Rage Maker, Anime Studio Pro.

A. SKK Komik Sejarah Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat mengidentifikasi nama pahlawan berdasarkan gambar-gambar (minimal 5);
2. Dapat menggambar tokoh sejarah dalam format komik.

B. SKK Komik Sejarah Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menjelaskan karakteristik tokoh sejarah;
2. Mampu membuat karakter komik berdasarkan kepada tokoh sejarah;
3. Dapat menggambar kisah sejarah sederhana dalam format komik.

C. SKK Komik Sejarah Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Komik Sejarah golongan Pramuka Penggalang;

2. Mampu menjelaskan teknik-teknik dasar membuat komik;
3. Dapat membuat komik kesejarahan secara lengkap (manual) berdasarkan sumber-sumber (data sejarah) seperti dokumen/arsip, surat kabar, pustaka,);
4. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Komik Sejarah.

D. SKK Komik Sejarah Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Komik Sejarah golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menjelaskan teknik pembuatan komik digital;
3. Mampu menjelaskan fungsi komik dalam visualisasi sejarah;
5. Dapat membuat komik kesejarahan dalam format digital (lengkap dengan improvisasi) berdasarkan sumber-sumber (data sejarah) seperti dokumen/arsip, surat kabar, pustaka,);
4. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Komik Sejarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
KOMIK SEJARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

4. Syarat Kecakapan Khusus GAMBAR PENINGGALAN SEJARAH

A. Definisi

Peninggalan sejarah adalah merupakan benda-benda budaya manusia dari masa yang telah lampau, sedangkan gambar menurut KBBI adalah '*tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yg dibuat dng coretan pensil dsb pd kertas dsb*'. Dengan demikian dapat diartikan bahwa gambar peninggalan sejarah adalah tiruan benda-benda budaya manusia dari masa lampau yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas.

B. Deskripsi

1. **Benda-benda.** Peninggalan sejarah yang berupa benda atau barang antara lain:

a. Fosil

Fosil adalah bagian atau sisa makhluk hidup yang sudah membatu. Fosil merupakan sisa makhluk hidup yang mati berjuta-juta tahun yang lalu. Fosil dapat berupa tengkorak atau tulang belulang. Di wilayah Indonesia cukup banyak ditemukan fosil. Di antaranya di Mojokerto, Jawa Timur dan di Sangiran, Jawa Tengah

b. Artefak

Artefak adalah perkakas atau peralatan yang digunakan oleh manusia zaman dahulu. Artefak dapat berupa alat-alat pertanian, peralatan makan dan memasak, senjata, serta perhiasan. Artefak ada yang terbuat dari batu, ada juga yang terbuat dari logam.

c. Patung

Patung biasanya terbuat dari batu. Pada zaman dulu orang membuat patung untuk mengenang orang penting yang sudah meninggal. Ada pula patung yang merupakan perwujudan dari para dewa di ajaran Hindu-Budha. Contoh patung adalah Patung Ken Dedes atau Prajna Paramita, Patung Roro Jonggrang di Candi Prambanan, dan Patung Dewa Syiwa.

2. **Bangunan.** Peninggalan sejarah dapat berupa bangunan adalah sebagai berikut :

a. Candi

Candi merupakan bangunan yang terbuat dari batu yang kebanyakan digunakan untuk beribadah bagi pemeluk agama Hindu dan Budha. Kata candi berasal dari nama salah satu Dewa Durga (Dewa Maut) yaitu Candika. Candi merupakan peninggalan kerajaan Hindu dan

Budha. Pada dinding candi biasanya terdapat ukiran yang disebut relief. Bangunan candi sebagian besar berada di Jawa. Contoh candi adalah Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan Candi Kalasan di Jawa Tengah. Contoh lainnya adalah Candi Portibi di Sumatera Utara. Candi Borobudur adalah candi terbesar di Dunia yang merupakan salah satu keajaiban dunia.

b. Benteng

Benteng adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat pertahanan terhadap serangan musuh. Benteng merupakan peninggalan jaman penjajahan. Benteng dibangun oleh bangsa penjajah maupun oleh kerajaan-kerajaan di Nusantara. Contoh Benteng adalah Benteng Marlborough (Bengkulu), Benteng Fort De Kock (Bukittinggi) dan Benteng Keraton di Yogyakarta.

c. Masjid

Masjid adalah tempat ibadah umat Islam. Masjid mulai dikenal pada saat ajaran Islam masuk ke Indonesia. Adanya Masjid-masjid peninggalan sejarah membuktikan pengaruh Islam sudah ada sejak dulu. Contoh masjid yang merupakan peninggalan sejarah adalah Masjid Raya Baitussalam di Aceh, Masjid Raya Banten, dan Masjid Agung Demak

d. Istana atau Keraton

Istana atau Keraton adalah tempat tinggal raja. Pada zaman dahulu, wilayah Indonesia terdapat banyak kerajaan. Sehingga peninggalan istana atau keraton masih ada. Contoh istana atau keraton antara lain Istana Maemun Medan, Istana Negara di Jakarta, Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat di Jawa Tengah dan Keraton Yogyakarta Selain bangunan-bangunan di atas masih ada bangunan-bangunan lain yang merupakan peninggalan bersejarah seperti Gedung Sate di Bandung, Gereja Blenduk di Semarang, Makam raja-raja dan makam Walisongo.

C. Kawasan atau Lanskap Sejarah, yaitu berbagai kelompok situs sejarah dalam suatu ruang yang luas. Misalnya, kawasan Gunung Padang, kawasan Sangiran, dan kawasan candi Dieng.

D. Tujuan

- 1) Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai sketsa dan dokumentasi peninggalan sejarah;
- 2) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk membuat

gambar peninggalan sejarah;

- 3) Meningkatkan pengertian dan kepekaan peserta didik terhadap potensi benda-benda peninggalan sejarah pada lingkungan sekitarnya;
- 4) Meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap kemampuan membuat sketsa dan dokumentasi peninggalan sejarah;
- 5) Meningkatkan kreativitas serta menyalurkan minat dan bakat peserta didik terhadap aktivitas pembuatan gambar dan dokumentasi peninggalan sejarah.

E. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas para peserta didik dalam membuat sketsa dan dokumentasi peninggalan sejarah;
- 2) Memberikan keterampilan dan keahlian dalam membuat sketsa dan dokumentasi peninggalan sejarah secara manual, digital, dan multimedia terutamanya bagi anggota Pramuka Penegak dan Pandega;
- 3) Memberikan pengalaman pembinaan mengenai SKK Gambar Peninggalan Sejarah kepada anggota Pramuka Penegak dan Pandega.

F. Proses

- 1) Menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar sketsa benda dan bangunan (Siaga dan Penggalang), sketsa manual (Penegak), sketsa digital dan dokumentasi peninggalan sejarah (Pandega);
- 2) Pembina memberikan pemahaman mengenai makna yang terkandung dalam peninggalan sejarah;
- 3) Pembina mengajarkan teknik menggambar, skala, dan ketepatan tampilan visualisasi gambar peninggalan sejarah;
- 4) Pembina mengajarkan dasar-dasar sketsa manual dan program software digital (Penegak dan Pandega).

G. Alat Penunjang

1. Peralatan membuat sketsa (manual)
 - kertas A4;
 - pensil HB / 2B;
 - penggaris (lurus, bulat, segitiga).
2. Peralatan membuat sketsa (digital)

- Komputer dengan spesifikasi memadai;
- *Software* program sketsa digital (Adobe Photoshop, Psykopoint, atau PhotoSketcer).

A. SKK Gambar Peninggalan Sejarah Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat menyebutkan benda-benda peninggalan sejarah (minimal 2);
2. Dapat menggambar benda peninggalan sejarah.

B. SKK Gambar Peninggalan Sejarah Golongan Pramuka Penggalang

1. Dapat menyebutkan jenis-jenis peninggalan sejarah;
2. Dapat menyebutkan benda-benda peninggalan sejarah (minimal 5);
3. Dapat menggambar bangunan peninggalan sejarah.

C. SKK Gambar Peninggalan Sejarah Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Gambar Peninggalan Sejarah golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat membuat sketsa utuh gambar peninggalan sejarah, lengkap dengan skala;
3. Dapat mengajarkan pembuatan gambar (sketsa) kepada minimal satu regu Penggalang;
4. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Gambar Peninggalan Sejarah.

D. SKK Gambar Peninggalan Sejarah Golongan Pandega

1. Menguasai SKK Gambar Peninggalan Sejarah golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat menjelaskan teknik dasar membuat gambar peninggalan sejarah secara digital;
3. Dapat mengajarkan program-program pembuatan gambar digital kepada minimal satu regu Penggalang;
4. Dapat menggambar peninggalan bersejarah secara digital;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Gambar Peninggalan Sejarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENINGGALAN SEJARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

5. Syarat Kecakapan Khusus FILM DOKUMENTER SEJARAH

A. Definisi

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Dalam kaitan dengan kesejarahan, kenyataan yang didokumentasikan dalam film dokumenter sejarah ini adalah berupa rekonstruksi dari informasi dan fakta sejarah.

B. Deskripsi

Film dokumenter berfungsi untuk menyampaikan dan menampilkan kebenaran dalam kehidupan manusia, sehingga pembuat film dokumenter dengan sekuat tenaga akan menggunakan seluruh sumber daya dan sarana yang ada untuk mewujudkannya. Film dokumenter sejarah dapat berisi *footage* dari masa lalu untuk mengeksplorasi subjek tertentu, termasuk peristiwa sejarah, profil pesohor, seni–budaya serta segala macam tema kesejarahan.

Film dokumenter menjadi semakin populer di masyarakat karena teknologinya membuat mereka bisa menjangkau untuk masuk profesi tersebut. Penonton juga cenderung lebih percaya dan tertarik terhadap sumber informasi para pembuat film pemula tersebut, dibandingkan dengan film yang diproduksi oleh lembaga *mainstream* di mana informasinya sering dipotong–potong untuk kepentingan berita mereka daripada untuk kepentingan substansi ceritanya

Tidak seperti kebanyakan film–film fiksi, dokumenter berurusan dengan fakta–fakta, seperti manusia, tempat dan peristiwa serta tidak dibuat. Para pembuat film dokumenter percaya mereka 'menciptakan' dunia di dalam filmnya seperti apa adanya. Dalam film dokumenter, genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek referential meaning-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Tidak diketahui sejak kapan dokumenter sejarah ini digunakan, namun pada tahun 1930-an Rezim Adolf Hitler telah menyisipkan unsur sejarah ke dalam film–filmnya yang memang lebih banyak bertipe dokumenter

Pada masa sekarang, film sejarah sudah banyak diproduksi karena terutama karena kebutuhan masyarakat akan pengetahuan dari masa lalu. Tingkat pekerjaan masyarakat yang tinggi sangat membatasi mereka untuk mendalami pengetahuan tentang sejarah, hal inilah yang ditangkap oleh televisi untuk memproduksi film–film sejarah. Sekarang ini di Metro TV sering ditayangkan Metro Files, program dokumenter yang mengupas sejarah

yang tidak terungkap di Indonesia. Dalam beberapa tayangannya sempat membahas tentang budaya Tionghoa di Jakarta (Batavia) dalam judul Merah Hitam di Batavia, pengupasan kepahlawanan Dr. Johannes Leimena, seorang negarawan yang gigih dan memberi kontribusi terhadap berdirinya puskesmas dalam judul Mutiara dari Timur, serta tentang tokoh pergerakan bangsa yang berjuang melalui pendidikan dalam Lentera Bangsa.

C. Tujuan

- 1) Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai film dokumenter sejarah;
- 2) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk membuat film dokumenter sejarah;
- 3) Meningkatkan kreativitas serta menyalurkan minat dan bakat peserta didik terhadap aktivitas pembuatan film dokumenter sejarah.

D. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas para peserta didik dalam membuat film dokumenter sejarah;
- 2) Memberikan keterampilan dan keahlian dalam dokumentasi peninggalan sejarah secara multimedia bagi peserta didik terutamanya bagi anggota Pramuka Penegak dan Pandega;
- 3) Memberikan pengalaman pembinaan mengenai SKK Film Dokumenter Sejarah kepada anggota Pramuka Pandega.

E. Proses

- 1) Pembina dan peserta didik bersama-sama merumuskan tema serta aspek teknis produksi film pendek atau documenter;
- 2) Pembina dan peserta didik menyiapkan rencana produksi dokumentasi: riset awal, peralatan, riset lapangan, alur cerita, synopsis, syuting, edit, soundtrack, dan finishing (*opening, credit tittle, mixing, wrap*);
- 3) Pembina dapat membentuk tim atau individu Pramuka Pandega untuk produksi film pendek atau dokumenter peninggalan sejarah; peralatan dan bahan disesuaikan dengan kondisi actual setempat.

F. Alat Penunjang

- 1) Peralatan dokumentasi multimedia: handycam atau kamera video, baterai dan charger, mikrofon tambahan dan kabel ekstensinya, tripod, dan media penyimpan (kaset atau *harddisk*);
- 2) Perangkat editing film.

A. SKK Film Dokumenter Sejarah Golongan Pramuka Siaga
ditiadakan.

B. SKK Film Dokumenter Sejarah Golongan Pramuka Penggalang
ditiadakan.

C. SKK Film Dokumenter Sejarah Golongan Pramuka Penegak.

1. Mampu menjelaskan pengertian dan karakteristik film dokumenter sejarah;
2. Mampu membuat riset awal untuk pembuatan film dokumenter sejarah dengan berdasarkan kepada bahan-bahan dari informasi dan fakta sejarah;
3. Mampu menyiapkan dan menjelaskan fungsi-fungsi peralatan pembuat film dokumenter sejarah;
4. Mampu mengadakan riset lapangan untuk keperluan pembuatan film dokumenter sejarah;
5. Mampu menyusun synopsis film dokumenter sejarah.

D. SKK Film Dokumenter Sejarah Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Film Dokumenter Sejarah golongan Pramuka Penegak.
2. Mampu melaksanakan syuting film dokumenter sejarah;
3. Mampu mengedit film dokumenter sejarah;
4. Mampu menyiapkan soundtrack film dokumenter sejarah;
5. Mampu menyelesaikan finishing (*opening, credit tittle, mixing, wrap*) film dokumentasi sejarah;
6. Mampu mengemas visualisasi peninggalan sejarah ke dalam format atau film documenter;
7. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Gambar Peninggalan Sejarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
FILM DOKUMENTER SEJARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA SENI & FILM

SYARAT KECAKAPAN KHUSUS

SENI LUKIS

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang merupakan sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar (seni gambar lebih mengutamakan unsur garis untuk membuat bentuk atau wujud tertentu). Melukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik seseorang yang di tumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna yang dapat memberikan pengalaman emosi estetik pada penerimanya.

B. Deskripsi

Terdapat beberapa unsur di dalam seni lukis, yaitu :

1. Garis adalah suatu rentetan dari titik-titik yang saling berhimpit, merupakan bentuk abstrak yang tidak ada di alam, artinya sekedar ilusif yang memberikan kesan imajinatif tertentu. Bentuk garis ada tiga macam, yaitu garis lurus, garis lengkung dan garis patah-patah. Garis dapat memberikan kesan tertentu sebagai media ungkap. Garis sangat besar artinya pada hasil akhir sketsa atau drawing, dimana setiap goresan memberi kesan tertentu;
2. Bidang atau shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh garis atau warna yang berbeda, atau oleh gelap terang arsiran karena adanya tekstur;
3. Warna merupakan unsur yang sangat pokok sebagai media ungkap seniman. Warna terbentuk karena pigmen-pigmen dari cat memiliki daya pantul cahaya yang diterimanya dan menyerap berkas sinar

tertentu;

4. Gelap terang merupakan kesan yang ditampilkan oleh warna atau hue. Perbedaan tebal dan tipis warna dalam bentuk garis, bidang, atau ruang menghasilkan irama, misalnya warna tua disusun berhimpitan dengan warna muda akan menimbulkan kesan gelap terang, dan secara visual akan terlihat sebuah kesan dimensi;
5. Tekstur merupakan sifat rabaan dari suatu permukaan yang secara nyata maupun imajinatif memberikan kesan tertentu, kesan ini berupa rasa halus, kasar, datar, lunak, dan sebagainya. Tekstur ada dua macam, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata dapat dirasakan oleh indera peraba secara nyata, sedangkan tekstur semu hanya dapat dirasakan secara imajinatif. Untuk menghasilkan tekstur dapat digunakan berbagai macam cara, misalnya dengan guratan-guratan, sapuan kuas, garis-garis atau dengan hasil reproduksi dari alam, misalnya permukaan kayu, batu, pasir dan sebagainya;
6. Komposisi merupakan susunan yang berkaitan dengan keseimbangan atau keterkaitan, atau dengan kata lain adalah cara penataan unsur-unsur visual;
7. Tema atau subject matter merupakan hal ikhwal atau pokok persoalan yang hendak diketengahkan si pelukis lewat lukisannya;
8. Medium Medium meliputi bahan (material), alat (tool), dan teknik (technique). Teknik dalam seni lukis ada dua kategori, yaitu teknik konvensional (teknik yang sudah biasa dipakai/lazim) dan teknik non konvensional (teknik yang belum biasa dipakai dan bersifat pribadi). Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan.

Macam-macam teknik dan material seni lukis yang sudah dikenal secara umum dapat diuraikan secara singkat, sebagai berikut :

1. **Aquarelleren** merupakan teknik melukis dengan cat air (transparan), yaitu lapisan cat yang ada dibawahnya atau disapukan sebelumnya atau permukaan kertas masih tampak. Pada umumnya teknik aquarel ini memakai water color dan kertas sebagai materialnya;
2. **Gouache dan Plakat** merupakan teknik dengan menggunakan cat buram (opaque). Penggunaan cat ini harus dalam keadaan kental, walaupun cat goache dapat juga digunakan seperti cat air atau cat

aquarel, karena pigmen (butir-butir) warnanya lebih halus daripada pigmen cat plakart yang lebih banyak mengandung zat-zat pengisi warna seperti tanah liat dan zat kapur. Cat gouache biasanya diterakan pada karton atau celotex (karton bertekstur kasar), sedangkan bahan pengencernya adalah air;

3. **Cat minyak** atau oil color adalah pigmen yang dicampur dengan linseed oil, yaitu minyak yang dibuat dari biji tumbuhan sejenis rami. Cat minyak digunakan pada kain, kanvas, lena, katun dan karton;
4. **Tempera** merupakan teknik menggunakan cat tempera, yaitu cat yang pigmennya dicampur dengan emulsi (campuran antara air dan lemak). Ada dua jenis tempera, yaitu tempera kuning telur dan tempera kazein (zat protein pada susu/ bahan pembuat keju). Bahan pengencernya adalah air, tetapi setelah kering tidak lagi larut dalam air. Penggunaannya pada kain, kertas, panil kayu dan kanvas;
5. **Acrylic** adalah ramuan pigmen dengan polymenthyl/metrhacrylate, cara penggunaannya dengan cat zander bind middel (tanpa zat pengikat dan larutan yang menyatukan butir-butir pigmen);
6. **Fresco** ada dua macam, yaitu fresco buono dan fresco secco. Fresco buono merupakan lukisan yang dibuat pada permukaan wet lime (lepa tembok yang masih basah), sedangkan fresco secco dibuat pada lapisan dinding yang sudah kering, warna/cat yang digunakan diramu dengan menggunakan emulsi telur, sehingga lukisan fresco ini tergolong lukisan tempera;
7. **Encaustic** adalah teknik melukis dengan burnt in wax color, yaitu pigmen dicampur malam lebah dan digunakan pada saat masih panas atau masih dalam keadaan meleleh, alat untuk melukisnya adalah pisau/palet. Pada teknik ini yang terpenting adalah peleburan pigmen dalam malam yang cair dan dalam keadaan meleleh ini harus bisa dipertahankan sampai seluruh lukisannya selesai;
8. **Graffito** adalah menggores gambar pada permukaan dinding, tekniknya yaitu permukaan disapu warna terlebih dahulu, sebelum kering disapu warna lagi dua kali dengan menggunakan lime wash (oksida kalsium), setelah itu gambar dibuat di atas lime, atau tepatnya membuat goresan, sehingga lapisan limenya menjadi terbuka dan warna-warna dibawahnya menjadi kelihatan;
9. **Frottage** adalah teknik membuat gambar dengan atau dari tekstur tertentu, misalnya permukaan kayu, batu, kain, dan lain-lain. Cara

menggambar dengan frottage ini adalah dengan meletakkan kertas di atas permukaan benda yang bertekstur, kemudian kertas digosok dengan pensil atau krayon. Hasil dari teknik frottage ini juga dinamakan frottage;

10. **Decalcomania** adalah teknik menggores cat yang masih basah, kemudian ditekan diantara dua permukaan kanvas/kertas. Cara membuatnya yaitu selembar kertas ditaburi cat terlebih dahulu, kemudian ditekan dengan lembar kertas yang lain, dan dilepaskan kembali. Hasil dari teknik ini biasanya adalah gambar yang menyerupai bunga, endapan mineral atau bunga karang;
11. **Grattage** adalah teknik menggores cat yang masih basah dengan alat seperti sisir, garpu, pena, silet, pecahan kaca, dan lain sebagainya. Teknik ini memanfaatkan sifat plastis cat yang masih basah, yang sudah disapukan pada permukaan kanvas;
12. **Collage** berasal dari bahasa Prancis yang berarti menempel dengan menggunakan perekat/pappier coles. Teknik ini membuat gambar dengan menempelkan kertas yang berisi tulisan maupun gambar dengan perekat pada kanvas atau medium lain;
13. **Assemblage** merupakan teknik melukis dengan menggunakan tekstur yang tebal, ketigadimensiannya sangat menonjol, sehingga terkadang digolongkan dalam seni patung.

C. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memperagakan cara-cara membuat karya lukis dan gambar;
2. Meningkatkan kepekaan Pramuka terhadap alam, sesama manusia, dan masalah sosial di sekitarnya;
3. Meningkatkan keterampilan teknik dalam melukis dan menggambar;
4. Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka terhadap seni lukis dan gambar;
5. Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap seni lukis dan gambar.

D. Sasaran

1. Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas Pramuka di bidang seni lukis dan gambar;
2. Siaga dan Penggalang mampu mengkomposisikan warna dan

membuat karya gambar dengan medium kertas, sementara Penegak dan Pandega mampu menghasilkan karya lukis dengan medium kanvas dan menjelaskan konsep dalam berkarya;

3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai karya orang lain dan mengapresiasi karya seni (lukis dan gambar);
4. Memberikan kesempatan kepada Pramuka untuk berprestasi;
5. Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

B. Proses

1. Untuk membuat karya lukis dan gambar, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
2. Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat dan bahan berupa cat air, pensil warna, dan kertas (bagi Siaga dan Penggalang), dan kanvas, cat minyak, cat air, atau bahan lain yang akan digunakan sesuai teknik melukis yang dipakai (bagi Penegak dan Pandega);
3. Pembina menerangkan kepada Siaga tentang percampuran warna dan memberikan kebebasan kepada Siaga pada saat mengkomposisikan warna di atas kertas;
4. Pramuka membuat rencana kerja berupa gambar sederhana atau sket di atas kertas (Siaga dan Penggalang) dan kanvas (Penegak dan Pandega). Diberikan kebebasan apabila Pramuka ingin membuat gambar atau lukisan tanpa sket terlebih dahulu;
5. Pembina memberikan penjelasan kepada Penggalang, Penegak, dan Pandega tentang berbagai teknik dalam melukis dan menggambar, seperti teknik arsir, teknik mewarna, dan lain sebagainya;
6. Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang teknik melukis dan mewarna agar hasil karya seni dapat memenuhi kebutuhan, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

F. Alat penunjang

1. Menggambar (untuk Siaga dan Penggalang), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a. Kertas gambar;
 - b. Pensil;

- c. Kuas;
- d. Cat air.
- 2. Melukis (untuk Penegak dan Pandega), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a. Kanvas;
 - b. Pensil;
 - c. Cat minyak, acrylic, atau bahan lain sesuai teknik lukis yang digunakan;
 - d. Kuas, palet, dan alat lain sesuai teknik lukis yang digunakan.

II. Syarat-Syarat Kecakapan Khusus

a. SKK Seni Lukis Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu menyebutkan warna-warna primer, sekunder, dan tersier;
2. Mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya lukisan;
4. Mampu mencampur warna dan mengkomposisikan warna dalam lukisan atau (dengan medium kertas), sehingga menghasilkan sebuah karya yang artistik.

b. SKK Seni Lukis Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menyebutkan unsur-unsur seni lukis;
2. Mampu mengeksplorasi bentuk dan mengkomposisikan warna, sehingga menghasilkan sebuah karya lukisan yang artistik (dengan medium kertas).

c. SKK Seni Lukis Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus Seni Lukis Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur seni lukis;
3. Mampu menyebutkan 3 (tiga) teknik lukis;
4. Mampu membuat sebuah karya lukis dengan medium kanvas.
5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Lukis.

d. SKK Seni Lukis Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai SKK Seni Lukis Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur seni lukis;
3. Mampu menyebutkan dan menjelaskan 3 (tiga) teknik lukis;
4. Mampu membuat sebuah karya lukis dengan medium kanvas, serta menjelaskan konsep karyanya;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Lukis.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
Seni Lukis**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS DAN TANDA KECAKAPAN KHUSUS SENI KRIYA

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Istilah "seni kriya" berasal dari akar kata "krya" (bahasa Sansekerta) yang berarti "mengerjakan", dari akar kata tersebut kemudian menjadi kata : karya, kriya, kerja. Dalam pengertian berikutnya, seni kriya diartikan sebagai bagian dari seni rupa yang berbentuk 2 (dua) dimensi maupun 3 (tiga) dimensi yang mengutamakan keindahan, tanpa mengabaikan nilai gunanya.

B. Deskripsi

Menurut bahan dasar pembuatannya, seni Kriya meliputi 6 (enam) jenis, yaitu :

1. **Kriya Kulit** adalah jenis karya seni yang bahan bakunya menggunakan kulit. Kulit yang digunakan adalah kulit kerbau, sapi, kambing, buaya, dan ular. Kulit tersebut terlebih dahulu mengalami proses pengolahan yang panjang, yaitu mulai dari pemisahan dari daging satwa, pencucian dengan cairan tertentu, pembersihan, perendaman dengan zat kimia tertentu (penyamakan), pewarnaan dengan warna yang diinginkan, perentangan agar tidak mengkerut, pengeringan, dan penghalusan. Setelah proses tersebut, kulit baru dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang ditentukan. Hasil kriya kulit berupa tas, sepatu, wayang kulit, ikat pinggang, pakaian (jaket), dompet, tempat HP, alat musik rebana, dan lain-lain. Daerah penghasil kriya kulit antara lain Garut, Yogyakarta, dan Bali;

2. **Kriya Tekstil** adalah seni kriya yang menggunakan kain sebagai bahan atau material utama. Istilah tekstil dewasa ini sangat luas dan mencakup berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditunen, diikat, dipres, dan berbagai cara lain yang dikenal dalam pembuatan kain. Keragaman karya seni tekstil bisa dilihat dari jenis, teknik, ragam hias, dan bahan yang digunakan. Jenis kriya tekstil di Nusantara bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu karya batik dan karya tenun;
3. **Kriya Kayu** adalah suatu bidang kriya yang pekerjaannya membuat benda yang mempunyai nilai fungsional maupun hias dengan menggunakan bahan kayu. Contoh kriya kayu, antara lain topeng, wayang golek, furnitur, patung dan hiasan ukir-ukiran;
4. **Kriya Keramik** adalah seni kriya yang bahan dasar pembuatannya menggunakan tanah liat. Benda keramik dibentuk dengan berbagai teknik, antara lain teknik cetak, lempeng, pijit, dan pilin. Setelah dibentuk, keramik diberi hiasan dan melalui proses pengeringan, serta dibakar dengan suhu tertentu. Keramik diproduksi untuk benda-benda hias atau benda pakai dengan keragaman variasi bentuk, misalnya guci, pot bunga, vas bunga, dan sebagainya. Daerah-daerah penghasil keramik, antara lain Yogyakarta, Malang, Cirebon, dan Purwokerto;
5. **Kriya Batu** adalah seni kriya yang bahan dasar pembuatannya menggunakan batu. Salah satunya berasal dari daerah Sukaraja, Sukabumi. Di daerah ini dapat dijumpai berbagai material batu yang telah diolah menjadi hiasan dan dekorasi rumah, antara batu akik, jasper, fosil, dan batu-batu permata lainnya yang dibentuk menjadi hiasan dengan motif flora dan fauna.
6. **Kriya Logam** adalah kriya yang mengolah logam menjadi berbagai macam benda kerajinan. Mengolah logam biasanya dengan cara mengecor logam panas dengan cetakan. Cetakan ini terbuat dari tanah liat, gips, pasir, atau logam. Kriya logam menggunakan bahan jenis logam, seperti emas, perak, perunggu, besi, tembaga, aluminium, dan kuningan. Produk yang dihasilkan, misalnya perhiasan emas dan perak, patung perunggu, senjata tajam, peralatan rumah tangga, dan alat musik gamelan. Terdapat 2 (dua) teknik pembuatan kriya logam, yaitu teknik a cire perdue dan teknik bivalve.
 - a. Teknik a cire perdue atau cetakan lilin adalah membuat bentuk benda yang dikehendaki dengan lilin. Setelah membuat model dari lilin, model tersebut ditutup dengan menggunakan tanah, kemudian dibuat

lubang dari atas dan bawah. Setelah itu, cetakan dibakar sehingga lilin yang terbungkus dengan tanah akan mencair, dan keluar melalui lubang bagian bawah. Untuk selanjutnya melalui lubang bagian atas dimasukkan cairan perunggu. Apabila sudah dingin, cetakan tersebut dipecah sehingga keluarlah benda yang diinginkan.

- b. Teknik bivalve atau setangkap adalah teknik menggunakan cetakan yang ditangkupkan dan dapat dibuka sehingga setelah dingin cetakan tersebut dapat dibuka dan menghasilkan benda yang dikehendaki. Cetakan tersebut terbuat dari batu atau kayu.

Menurut teknik pembuatannya, seni Kriya meliputi 5 (lima) jenis, yaitu :

1. **Kriya Pahat atau Kriya Ukir.** Seni pahat selain menggunakan bahan kayu, juga menggunakan batu, aneka logam, emas, serta tulang dan kulit hewan. Beberapa contoh hasil karya seni kriya pahat atau ukir, antara lain wayang kulit dan wayang beber yang terbuat dari kulit binatang, wayang golek yang terbuat dari kayu, topeng, patung Suku Asmat dan Kamoro di Papua, seni pahat masyarakat Batak berupa ukiran hias pada bangunan rumah adat dan pada benda-benda yang berfungsi sebagai perlengkapan ritual;
2. **Kriya batik** adalah seni kriya yang bahan dasar pembuatannya menggunakan kain dan malam atau lilin dengan teknik tulis atau canthing, teknik cap, dan teknik lukis. Selain di Jawa, batik juga terdapat di Kalimantan, Sumatra, Sulawesi, dan Bali. Corak kain batik setiap daerah beraneka ragam. Batik daerah pesisir didominasi perpaduan warna yang kontras, seperti merah, kuning, cokelat, dan putih. Sedangkan Batik Solo, Yogyakarta, dan sekitarnya umumnya menggunakan warna-warna redup, seperti cokelat, biru, hitam, dan hijau;
3. **Kriya Tenun.** Ada dua jenis tenun, yaitu tenun ikat dan tenun songket. Yang membedakan keduanya adalah pada teknik pembuatan dan bahan yang digunakan, Pada songket ada tambahan benang emas, perak, atau benang sutra. Daerah yang terkenal sebagai penghasil tenun ikat, antara lain Aceh, Sumatra Utara, Sulawesi, Bali, Sulawesi Tengah, Toraja (Sulawesi Selatan), Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, NTT, Flores, dan Maluku. Sedangkan penghasil songket yang terkenal, antara lain Aceh, Sumatra Barat, Riau, Palembang, Sumatra Utara, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Lombok, Nusa Tenggara, dan Maluku. Kriya tenun kebanyakan dipakai untuk selendang, sarung, kebaya, dan ikat kepala seperti pada pakaian adat. Bahan

yang dipakai untuk membuat kain tenun ditentukan oleh ketersediaan alam daerah setempat;

- 4. Kriya anyaman.** Bahan untuk membuat anyaman kebanyakan dari kulit bambu, batang rotan, dan daun pandan. Bahan-bahan alam lainnya adalah pelepah pisang, enceng gondok, dan serat kayu. Teknik pembentukan anyaman adalah dengan memanfaatkan jalur lungsi (vertikal), jalur pakan (horizontal), dan jalur gulungan (diagonal). Pembentukan pola motif anyaman diperoleh dengan cara memanfaatkan perbedaan warna. Tasikmalaya (Jawa Barat) adalah salah satu pusat kerajinan anyaman dari berbagai bahan dan bentuk. Di Halmahera (Maluku) rotan diproduksi menjadi tas punggung, sementara di Papua, anyaman dapat ditemukan pada produksi gelang khas masyarakat Papua yang terbuat dari serat kayu dan batang anggrek hutan;
- 5. Kriya Bordir.** Awalnya kerajinan ini berkembang untuk memenuhi kebutuhan pakaian kebaya wanita yang merupakan pakaian nasional Indonesia, tetapi adanya perkembangan dan penggunaan yang semakin meluas kerajinan ini menjadi bagian dari ciri khas motif pakaian untuk sholat seperti mukena, baju koko, dan selendang.

C. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memperagakan cara-cara membuat karya kriya;
2. Meningkatkan kepekaan Pramuka untuk menghargai karya orang lain;
3. Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka di bidang seni kriya;
4. Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap karya seni kriya.

D. Sasaran

1. Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas Pramuka di bidang seni kriya;
2. Pramuka mampu membuat karya kriya, meningkatkan nilai guna dan nilai jual suatu benda (bahan baku);
3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai karya orang lain dan mengapresiasi karya seni kriya;
4. Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

E. Proses

Untuk membuat karya seni kriya, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pembina menerangkan kepada Pramuka tentang jenis-jenis seni kriya, teknik, serta contoh karyanya;
- 2) Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat dan bahan berupa pensil dan kertas untuk membuat desain sederhana, serta peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan jenis kriya yang akan dibuat dan teknik yang digunakan;
- 3) Pramuka membuat rencana kerja berupa desain sederhana atau sket di atas kertas untuk selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk jadi menggunakan medium dan teknik yang diinginkan. Diberikan kebebasan apabila Pramuka ingin membuat karya tanpa sket terlebih dahulu;
- 4) Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang teknik pembuatan karya seni kriya agar hasil karya seni dapat memenuhi kebutuhan, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

F. Alat penunjang

1. Kriya Kulit

- a. Pensil;
- b. Kertas;
- c. Kulit binatang yang telah melalui proses hingga dapat digunakan;
- d. Cat untuk pewarnaan kulit;
- e. Kuas;
- f. Alat jahit atau peralatan lain sesuai kebutuhan.

2. Kriya Tekstil

- a. Pensil;
- b. Kertas;
- c. Kain;
- d. Canthing/kuas/cap, malam dan kompor (untuk membatik);
- e. Pewarna tekstil;
- f. Peralatan jahit bila diperlukan.

3. Kriya Kayu

- a. pensil/bolpoin/spidol;

- b. kertas;
- c. kayu;
- e. palu, gergaji, dan lain sebagainya;
- f. alat tatah dan ukir;
- g. amplas;
- h. kuas;
- i. cat ataupunis bila diperlukan.

4. Kriya Keramik

- a. Pensil;
- b. Kertas;
- c. Tanah liat;
- d. Cat;
- e. Kuas;
- f. Amplas;
- g. Peralatan untuk proses pembakaran keramik.

5. Kriya Batu

- a. Pensil, spidol, atau alat lain untuk membuat rancangan;
- b. Batu;
- c. Palu dan alat tatah;
- d. Amplas;
- e. Cat apabila diperlukan.

6. Kriya Logam

- a. Pensil;
- b. Kertas;
- c. Lilin;
- d. Kompor atau alat pemanas;
- e. Logam (emas, perak, perunggu, besi, tembaga, aluminium, dan kuningan);
- f. Kayu atau batu (untuk cetakan).

II. Syarat Kecakapan Khusus dan Tanda Kecakapan Khusus

a. SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu menyebutkan 3 (tiga) contoh karya seni kriya daerah setempat;
2. Mampu membuat sebuah karya kriya berupa benda aksesoris, seperti gelang mote, kalung, anyaman tali, dan sebagainya (diberikan kebebasan untuk memilih).

b. SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu mengklasifikasikan karya seni kriya daerah setempat;
2. Mampu membuat sebuah karya seni kriya berupa benda fungsional sederhana, seperti kipas anyaman, lampion, sulam kain, dan sebagainya (diberikan kebebasan untuk memilih).

c. SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Penegak

1. Mampu menguasai SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu mengklasifikasikan karya seni kriya daerah setempat dan daerah lain di Indonesia;
3. Mampu membuat 3 (tiga) karya kriya berupa benda fungsional seperti: kipas anyaman, lampion, sulam kain, dan sebagainya dengan peningkatan pada nilai artistiknya, misalnya dengan teknik pewarnaan (diberikan kebebasan untuk memilih);
4. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Kriya.

d. SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu Menguasai SKK Seni Kriya Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menjelaskan jenis-jenis dan teknik pembuatan seni kriya;
3. Mampu menjelaskan konsep pembuatan karya seni kriya;
4. Mampu membuat sebuah karya seni kriya yang memiliki nilai artistik, nilai guna, dan nilai jual (diberikan kebebasan untuk memilih jenis kriya dan teknik yang akan digunakan);
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Kriya.

Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
SENI KRIYA



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS SENI PATUNG

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Seni patung adalah salah satu cabang dari seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak).

B. Deskripsi

Terdapat beberapa corak dalam seni patung. Patung bercorak primitif dan klasik disebut corak tradisional, sedangkan patung di luar primitif dan klasik disebut patung bercorak modern. Dilihat dari perwujudannya, ragam seni patung modern dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- 1) **Corak Imitatif (Realis/Representatif)** merupakan tiruan dari bentuk alam (manusia, binatang dan tumbuhan). Perwujudannya berdasarkan fisio plastis atau bentuk fisik baik anatomi proporsi, maupun gerak;
- 2) **Corak Deformatif** bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam. Bentuk-bentuk alam digubah menurut gagasan imajinasi patung;
- 3) **Corak Nonfiguratif (Abstrak)** Patung ini secara umum sudah meninggalkan bentuk-bentuk alam. Perwujudannya bersifat abstrak. Seniman mengolah elemen-elemen rupa tri-matra, seperti garis, bidang, ruang, dan memperlakukan unsur-unsur rupa tersebut sebagaimana adanya, tidak mewakili konsep atau pengertian tertentu.

Terdapat beberapa teknik dalam membuat patung, antara lain :

- 1) **Assembling** (merakit) adalah membuat sebuah komposisi dari bermacam-macam material, seperti found object, kertas, kayu, dan tekstil.
- 2) **Curving** (memahat) adalah sebuah teknik substraktif, artinya mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Material yang digunakan dalam metode ini adalah batu-batuan, kayu, cor semen, dan material kersa lainnya. Sementara alat-alat yang digunakan adalah, untuk global menggunakan kampak, golok, gergaji, chain saw (gergaji mesin), dan lain-lain. Untuk membentuk detail dipergunakan alat pahat (kayu dan batu), kikir, pasah, dan lain-lain. Untuk finishing menggunakan amplas, slab, furnishing, cat, dan lain-lain.
- 3) **Modelling** adalah proses additive (menambah), dimana material dibangun menuju ke bentuk akhir patung. material harus lentur, seperti tanah liat, lilin, plaster, dan pematung menggunakan tangannya untuk membentuk. Pada perkembangannya bisa dibantu alat seperti butsir.

C. Tujuan

- 1) Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memperagakan cara-cara membuat karya patung;
- 2) Meningkatkan kepekaan Pramuka untuk menghargai karya orang lain;
- 3) Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka di bidang seni patung;
- 4) Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap seni patung.

D. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas Pramuka di bidang seni patung;
- 2) Pramuka mampu membuat karya patung bernilai artistik;
- 3) Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai karya orang lain dan mengapresiasi karya seni patung;
- 4) Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

E. Proses

Untuk membuat karya patung, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat dan bahan berupa clay, malam, sabun, atau lilin, pisau atau alat pahat (bagi Siaga dan Penggalang), dan bahan daur ulang, logam, tanah liat, gips, kayu, dan lain sebagainya, serta alat yang dibutuhkan sesuai teknik yang dipakai (bagi Penegak dan Pandega);
- 2) Pramuka membuat rencana kerja berupa gambar sederhana atau sket patung di atas kertas. Diberikan kebebasan apabila Pramuka ingin membuat karya tanpa sket terlebih dahulu;
- 3) Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang teknik membuat patung agar hasil karya seni dapat memenuhi kebutuhan, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

F. Alat penunjang

- 1) Memahat (untuk Siaga dan Penggalang), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu:
 - a. Sabun, clay, malam, atau lilin;
 - b. Pensil;
 - c. Kertas;
 - d. Pisau atau alat pahat lain.
- 2) Untuk Siaga dan Penggalang, alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu:
 - a. Material untuk membuat patung, seperti logam, tanah liat, bahan daur ulang, gips, kayu, semen, dan material lain yang dibutuhkan sesuai teknik yang digunakan;
 - b. Pensil;
 - c. Kertas;
 - d. Butsir, amplas, palu, alat pahat, dan peralatan lain yang diperlukan sesuai dengan teknik yang digunakan;

II. Syarat Kecakapan Khusus dan Tanda Kecakapan Khusus

A. SKK Seni Patung Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya seni patung;
2. Mampu membuat sebuah karya patung sederhana dari bahan clay, sabun, lilin, atau malam (diberi kebebasan untuk memilih).

B. SKK Seni Patung Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menjelaskan definisi seni patung dan menyebutkan 3 (teknik) dalam membuat patung;
2. Mampu membuat sebuah karya patung figuratif atau nonfiguratif dari bahan clay, sabun, lilin, atau malam (diberi kebebasan untuk memilih).

C. SKK Seni Patung Golongan Pramuka Penegak

1. Dapat menguasai SKK Seni Patung Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menyebutkan dan menjelaskan 3 (teknik) dalam membuat patung;
3. Mampu membuat sebuah karya patung dari material yang variatif, misalnya bahan daur ulang, logam, batu, kayu, dan sebagainya (diberi kebebasan untuk memilih);
4. Telah membantu seorang Pramuka Siaga untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Patung.

D. SKK Seni Patung Golongan Pramuka Pandega

1. Dapat menguasai SKK Seni Patung Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menyebutkan dan menjelaskan 3 (tiga) teknik dalam membuat patung, serta memberikan contoh hasil karya dari ketiga teknik tersebut yang ada di daerah sekitarnya;
3. Mampu membuat sebuah karya patung dari material yang variatif, misalnya bahan daur ulang, logam, batu, kayu, dan sebagainya (diberi kebebasan untuk memilih) secara profesional;
4. Mampu menjelaskan konsep penciptaan karya serta proses pembuatan karya;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Seni Patung.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
SENI PATUNG**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS DESAIN

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Desain secara sederhana diartikan sebagai rancangan. Desain dapat diartikan pula sebagai pencarian mutu yang lebih baik, mutu material, teknis, performansi, bentuk, dan semuanya, baik secara bagian maupun keseluruhan.

B. Deskripsi

Desain terdiri dari 3 (tiga) jenis desain, yaitu :

- 1) **Desain Interior** adalah Ilmu yang mempelajari perancangan suatu karya seni yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah manusia;
- 2) **Desain Produk** adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk/form dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya;
- 3) **Desain Grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

C. Tujuan

- 1) Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memperagakan cara-cara membuat karya desain;
- 2) Meningkatkan kepekaan Pramuka terhadap alam, sesama manusia, dan masalah sosial di sekitarnya;
- 3) Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka di bidang desain;
- 4) Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap desain.

D. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas Pramuka di bidang desain;
- 2) Pramuka mampu membuat karya desain, baik desain produk, desain grafis, maupun desain interior;
- 3) Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai karya orang lain dan mengapresiasi karya desain;
- 4) Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

E. Proses

Untuk membuat karya desain, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat dan bahan berupa cat air, cat poster, atau pensil warna, kuas, pensil, dan kertas;
- 2) Pembina menerangkan kepada Pramuka tentang pengertian desain dan jenis-jenis desain, serta contoh karyanya;
- 3) Pramuka membuat rencana kerja berupa desain sederhana atau sket di atas kertas untuk selanjutnya diberi warna. Diberikan kebebasan apabila Pramuka ingin membuat karya tanpa sket terlebih dahulu;
- 4) Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang teknik membuat desain agar hasil karya seni dapat memenuhi kebutuhan, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

F. Alat penunjang

- 1) Untuk Penggalang dan Penegak, alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :

- a) Kertas gambar;
 - b) Pensil;
 - c) Kuas;
 - d) Cat air, cat poster, pensil warna, atau alat lain sesuai kebutuhan.
- 2) Untuk Pandega, alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
- a) Kertas;
 - b) Pensil;
 - c) Kuas;
 - d) Cat air, cat poster, pensil warna, atau alat lain sesuai kebutuhan;
 - e) Bahan lain sebagai wujud dari desain yang telah dibuat, misalnya kaos, alat sablon, dan sebagainya apabila Pandega membuat desain kaos.

II. Syarat Kecakapan Khusus dan Tanda Kecakapan Khusus

A. SKK Desain Golongan Pramuka Siaga ditiadakan

B. SKK Desain Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menyebutkan 3 (tiga) jenis-jenis desain dan contohnya;
2. Mampu membuat sebuah karya desain di atas kertas berupa poster, spanduk, atau desain publikasi lainnya (diberikan kebebasan untuk memilih).

C. SKK Desain Golongan Pramuka Penegak

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Desain Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu membuat sebuah karya desain di atas kertas berupa logo, ilustrasi beserta penjelasannya, komik strip, desain fashion, atau desain kemasan produk (diberikan kebebasan untuk memilih).
3. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus Desain.

D. SKK Desain Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Desain Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menjelaskan jenis-jenis desain dan contohnya;
3. Mampu membuat sebuah karya desain berupa karya jadi (benda siap pakai), seperti animasi, desain kaos, komik, dan fashion (diberikan kebebasan untuk memilih). Untuk karya desain interior, misalnya desain tata ruang (di atas kertas);
4. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Desain.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
DESAIN**

Ditiadakan



Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT-SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) SENI TEATER

1. SKK SENI TEATER

A. Definisi

Kata Teater berasal dari kata Theatron (Yunani) yang artinya tempat pertunjukan, ada juga yang mengartikan gedung pertunjukan, juga yang mengartikan panggung (stage). Dalam arti luas teater adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang diekspresikan di atas pentas, disaksikan oleh orang banyak. Media ungkap yang digunakan yaitu: percakapan, gerak, dan laku (acting) dengan atau tanpa dekor, serta didasarkan pada konsep (naskah).

B. Deskripsi

Seni Teater mempunyai berbagai ragam dan bentuk. Ada seni teater tradisional dan ada seni teater non tradisional. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki bentuk seni teater tradisional. Bentuk seni teater tradisional di Indonesia, misalnya: (a) Pantun Sunda dari Jawa Barat yang pada mulanya adalah sebagai wujud pemujaan terhadap Dewi Sri (dewi padi). Beberapa kalangan masyarakat menghubungkan bahwa dalam bahasa Sunda dan Jawa kata pantun berarti padi. (b) Dalang Jemblung dari Banyumas, yaitu bentuk teater yang sumber ceritanya dari pertunjukan wayang kulit, hanya saja tutur, dialog, gamelan, dan sebagainya dilakukan dengan suara mulut (vokal) oleh seseorang atau beberapa orang. (c) Kentrung dari Jawa Timur, yaitu bentuk teater rakyat berupa penyampaian cerita secara lisan di depan penonton oleh seorang dalang. Tabuhannya terdiri atas rebana (terbang), kendang, angklung, keprak, lesung atau terompet, bedug kecil, dan lain-lain. Khasanah ceritanya diambil dari agama Islam, seperti lahirnya Nabi

Musa, Nabi Yusuf, atau legenda rakyat seperti Jaka Tarub. (d) Cepung dari Lombok, yaitu suatu seni membaca kitab lontar yang diiringi instrumen seruling, redeb, dan 'gamelan mulut' (vokal). Dinamakan 'Cepung' mungkin karena diiringi suara 'gamelan mulut' yang iramanya berbunyi "cek-cek-cek-pung". (e) Sinrilli dari Sulawesi Selatan, yaitu pertunjukan cerita tutur oleh seorang pansirilli (pencerita) diiringi instrumen musik keso-keso (rebab). Penceritaannya dalam bentuk nada lagu (kelong) diiringi lengkingan keso-keso yang membangunkan suasana haru, indah, dan humor. Dan masih banyak lagi bentuk teater tradisional di Indonesia.

Mengekspresikan diri melalui seni teater adalah mengungkapkan gagasan, maksud, dan perasaan dengan gerak anggota tubuh, vokal, dan pikiran. Dalam mempelajari teater Pramuka perlu mengetahui teknik dasar akting teater yaitu olah tubuh, olah pikir, dan olah suara.

C. Tujuan

1. Mencintai keragaman warisan budaya terutama teater yang bermuatan cerita atau legenda daerah;
2. Melakukan asosiasi teater dari daerah-daerah di Indonesia;
3. Memainkan teater daerah di Indonesia, dan
4. Memainkan teater daerah sesuai dengan gaya dan isi cerita.

D. Sasaran

1. Memahami teori umum seni teater;
2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap seni teater.
3. Menampilkan kreativitas melalui seni teater.

E. Proses

1) Peningkatan Wawasan Seni Teater (apresiatif)

Sikap apresiatif adalah sikap yang bersifat menghargai. Oleh karena itu, supaya dapat memberikan penghargaan terhadap seni teater perlu menikmati dengan penuh konsentrasi termasuk memberikan penghargaan terhadap seni teater tradisional. Adapun yang dapat diapresiasi dalam karya seni teater daerah adalah keunikan dan pesan moral yang terkandung dalam seni teater tersebut.

a) Menunjukkan Keunikan Seni Teater Tradisional

Beragam keunikan terdapat dalam seni teater di daerah. Dengan memberikan wawasan teater tradisional melalui penayangan audio visual diharapkan Pramuka dapat menyebutkan keunikan seni teater tradisional. Misalnya, keunikan teater tradisional terletak pada tata gerak, tata busana, tata musik, dan penyajian.

b) Mengungkapkan Pesan Moral Seni Teater Tradisional

Seni teater daerah yang berkembang pada umumnya mengandung pesan moral yang begitu tinggi terhadap masyarakat pada umumnya dan khususnya pada penonton. Pesan moral ini dapat diketahui lewat nasehat-nasehat dalam suatu cerita yang dipertunjukkan. Pada dasarnya, setiap seni teater tradisional di Indonesia memiliki pesan moral. Oleh karena itu, untuk dapat mengungkapkan pesan moral dari teater tradisional tersebut, hendaknya Pramuka secara cermat dan penuh apresiatif saat menyaksikannya.

2) Latihan Teknik Dasar untuk Aktif Teater

Istilah aktif, pasti sudah tidak asing. Orang sering dikatakan beraktif kalau melakukan tingkah laku yang berbeda daribiasanya, atau bertingkah laku menirukan tingkah laku orang lain.

Aktif adalah perwujudanperan sesuai dengan karakter yang diinginkan oleh naskah dansutradara baik secara fisik maupun psikis. Peran yang dimainkanoleh aktor sebutan populer bagi pemeran teater, harus sesuai tuntutan tokoh bila berlebihan bisa mengakibatkan over-acting (aktifnya berlebihan), juga jangan sampai under-acting (kekuatan aktifnya lemah). Modal aktif adalahpengalaman hidup sehari-hari, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain yang akanditampilkan kembali didepan penonton. Untuk menampilkan aktif yang baik diperlukan latihan yang tekun dan disiplin. Latihan dasar aktif pada seni teater itu meliputi olah tubuh, olah pikir, dan olah suara.

a) Olah Tubuh

Tubuh merupakan elemen dasar dalam bermain teater. Tubuh menjadi pusat perhatian penonton saat seorang aktor teater di atas panggung. Tubuh merupakan bahasa simbol dan isyarat dalam bermain teater. Tubuh melalui gestur mencerminkan karakter atau watak tokoh yang sedang diperankan. Fleksibilitas

gerak tubuh merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh pemain teater. Latihan olah tubuh diarahkan untuk mendukung kemampuan pemain dalam mewujudkan akting yang baik. Pada latihan olah tubuh, hal utama yang harus dilakukan adalah melakukan dalam kondisi bugar, segar, dan menyenangkan. Buat semua latihan seperti permainan yang dilakukan dengan gembira. Mulai dengan meregangkan seluruh persendian dan otot tubuh. Mulai dari bagian kepala sampai bagian kaki. Atau bisa dibalik dari kaki sampai kepala.

Hal yang paling penting dimiliki oleh seorang pemain teater adalah memiliki tubuh yang sehat dan mampu menciptakan variasi estetika visual yang bisa dinikmati dengan cara visual atau lihatan, maka perwujudan peran dengan sendirinya akan memanfaatkan raga secara total, lahir batin, dan kasat mata.

Pemeranan akan enak dilihat jika pemain memiliki syarat-syarat dasar penampilannya, yaitu tubuh yang sehat, kuat, dan luwes, tidak soal bagaimana bentuk tubuhnya.

Dengan memiliki tubuh yang sehat, latihan akan terus berlangsung dan menciptakan koordinasi tubuh untuk melakukan tugas akting yang baik dan dapat mengembangkan keleluasaan, penciptaan gesture, kemungkinan-kemungkinan gerak di mana improvisasi terwujud. Olah tubuh bisa dilakukan dengan berbagai hal sebagai berikut.

- a. Pemanasan (lari, push-up, sit-up, dan sebagainya)
- b. Peregangan Sendi-sendi Tubuh (stretching)
- c. Intensitas Gerak dan Kelenturan

b) Olah Pikir

Akting pada dasarnya menampilkan keindahan dan keterampilan seorang aktor dalam mewujudkan berbagai pikiran, emosi, perasaan, dan sosok peran yang sedang dimainkan sesuai dengan karakter. Aktor harus memiliki kemampuan untuk menjadi seseorang yang bukan dirinya sendiri. Tentu hal itu bisa terjadi kalau mampu berkonsentrasi mengolah rasa, dan emosi. Untuk itu seorang pemain teater perlu melatih konsentrasi, perasaan, emosi dengan latihan olah pikir (ada juga yang menyebut sebagai olah rasa).

Seorang pemain teater haruslah cerdas, cerdik, cendekia, dan

tangkas. Hal itu hanya mungkin dipunyai bila ia terlatih menggunakan pikiran. Pikiran adalah tenaga rohani yang paling tinggi. Dalam bersikap, ia akan bekerja sama dengan hati. Dan dari kerja sama itu, akan menciptakan kolaborasi cipta, rasa, dan karsa (kehendak) yang sangat erat. Kebiasaan mengolah pikiran membuat seseorang pikiran menghadapi berbagai persoalan yang pelik. Latihan mengolah pikiran dilakukan dengan membaca, berimajinasi, dan memunculkan tenaga jiwa.

1) Membaca

Membaca bukan sembarang membaca. Membaca harus dengan memindai dan sistematis. Seorang pemain haruslah memiliki wawasan dan kepekaan terhadap persoalan zaman sehingga ketika di panggung pertunjukan, ia akan berubah menjadi tokoh yang sesuai dengan yang diperankan dan memerankan peran dengan lebih kritis dan tanggap.

2) Imajinasi

Setelah membaca sebuah bacaan dengan sistem memindai dan sistematis, otomatis di alam pikiran kita akan muncul tafsiran tentang peristiwa yang kita baca. Proses tafsiran inilah yang dimaksud dengan imajinasi. Imajinasi merupakan api dalam akting, karena menyalakan drama.

3) Tenaga jiwa

Setelah memiliki imajinasi terhadap tokoh yang akan diperankan, langkah dalam latihan olah pikir adalah tenaga jiwa. Fungsi tenaga jiwa adalah memberikan "ruh" terhadap peran tokoh pada yang telah diimajinasikan oleh pemain teater. Pemain teater tanpa penjiwaan adalah setali tiga uang dengan sayur tanpa garam.

c) Olah Vokal

Seorang pemain teater harus memiliki kemampuan mengolah suara yang baik. Suara merupakan faktor penting karena sebagaipenyampai pesan kepada penonton. Penguasaan intonasi, diksi, artikulasi setiap kata yang diucapkan harus jelas dan wajarsesuai dengan tuntutan karakter tokoh yang diperankan.

Vokal adalah hal yang paling dominan dalam pertunjukan teater karena vokal adalah sarana komunikasi yang berkaitan dengan isi cerita apa yang ingin disampaikan. Vokal adalah kunci

pertunjukan teater. Untuk itu, diperlukan latihan vokal agar tidak terjadi kemubaziran maksud yang akan disampaikan. Ukuran baik buruknya sebuah vokal terletak pada kuat tidaknya suara itu diproduksi lewat mulut dan juga keutuhan kandungan suara yang keluar lewat mulut. Perlu diperhatikan di sini adalah tenaga suara dari perut yang didorongkan ke atas melalui ruang resonansi dan diolah di daerah artikulasi diimbangi dengan napas yang tepat. Sehingga syarat- syarat teknis itu bisa sampai ke telinga penonton dengan jelas. Dari berbagai hal teknis di atas dinyatakan bahwa alat vokal haruslah terlatih setiap saat agar suara yang dihasilkan bisa sampai ke telinga pendengar.

Seorang aktor perlu latihan olah suara dengan tahapan-tahapan tertentu. Latihan olah suara dapat dilakukan dengan mengucapkan huruf vokal seperti a, i, u, e, o yang disesuaikan dengan bentuk mulut. Begitu pula untuk huruf konsonan, pemain teater perlu berlatih untuk mengucapkannya secara jelas (misalnya dalam pengucapan huruf konsonan s – r – b, dan huruf konsonan lainnya harus jelas dan tepat).

F. Alat Penunjang

1. Rekaman seni teater tradisional dan teater modern;
2. Alat pemutar rekaman;
3. Perekam audio visual untuk mengevaluasi latihan.

a. SKK Seni Teater Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat menyebutkan 2 (dua) jenis teater tradisional;
2. Dapat menyebutkan inti cerita dari 1 (satu) jenis seni teater tradisional
3. Dapat menyebutkan teknik-teknik dasar acting.

b. SKK Seni Teater Golongan Pramuka Penggalang

1. Dapat memahami olah tubuh, olah pikir dan olah suara sebagai teknik dasar acting;
2. Dapat memerankan satu tokoh dalam drama singkat satu babak.

c. SKK Seni Teater Golongan Pramuka Penegak

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus Golongan Pramuka

Penggalang;

2. Dapat menampilkan satu monolog;
3. Dapat memerankan satu tokoh dalam cerita teater tradisional.
4. Telah membantu seorang pramuka penggalang mendapatkan TKK Seni Teater.

d. SKK Seni Teater Golongan Pramuka Pandega

1. Menguasai Syarat Kecakapan Khusus Golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat memerankan satu peran utuh dalam suatu pementasan teater;
3. Dapat melatih tehnik dasar acting kepada pelaku teater lainnya dalam suatu pertunjukan;
4. Telah membantu seorang pramuka penegak mendapatkan TKK Seni Teater.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
SENI TEATER**



Golongan Pramuka
Siaga



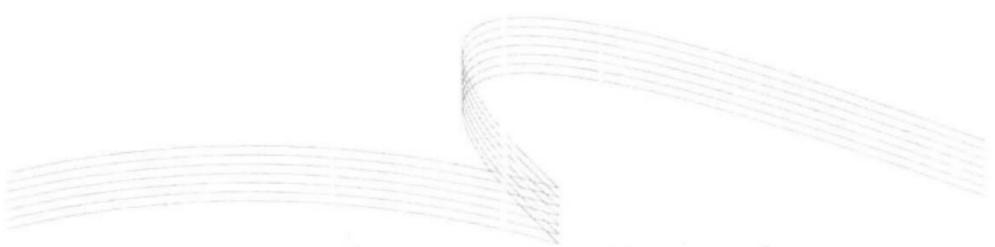
Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT-SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) SENI MUSIK

1. SKK SENI MUSIK

A. Definisi

Musik Indonesia amat beragam ada musik tradisional dan ada musik modern, antara lain dangdut dan keroncong. Masing-masing daerah juga memiliki alat musik dengan karakteristik tersendiri yang tersebar dari Aceh hingga Papua.

Setiap alat musik instrumen memiliki ciri dan karakterter sendiri dalam memainkan. Ada yang ditiup, dipetik, dipukul. Memainkan sasando dengan dipetik, angklung dengan menguncang-guncang sehingga bagian angklung akan saling berhentakan dan menimbulkan bunyi, teknik memainkan alat musik tiup berhubungan dengan pernafasan.

B. Deskripsi

Musik ansambel (berkelompok) merupakan sekumpulan alat musik. Alat musik dalam musik ansambel menurut fungsinya dapat dibagi menjadi tiga kelompok, sebagai berikut.

1. Kelompok Alat Musik Ritmis.

Alat ini berfungsi untuk memberikan irama. Contoh: gendang dan, ketipung.

2. Kelompok Alat Musik Melodis.

Alat musik melodis adalah alat musik yang berfungsi membawakan melodi suatu lagu. Oleh karena itu, alat musik ini memiliki nada-nada sehingga dapat mengeluarkan rangkaian nada. Contoh: sasando, sampek (gitar khas Dayak Kalimantan), rebab dan mandolin. Indonesia memiliki beragam alat musik melodis, yang dibunyikan dengan teknik pukul, tiup, maupun petik.

C. Tujuan

1. Memberi wawasan, mengembangkan bakat, dan meningkatkan kreativitas kepada Pramukadi bidang seni musik;
2. Pramuka mengetahui, memahami, dan dapat melakukan asosiasi musik daerah;
3. Pramuka dapat memainkan musik daerah, dan
4. Pramuka dapat memainkan alat musik daerah sesuai dengan gaya dan isi lagu.

D. Sasaran

1. Mencintai keragaman warisan budaya terutama musik daerah;
2. Mengetahui, memahami, dan dapat melakukan asosiasi musik daerah;
3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai musik tradisional, dan
4. Menjalin hubungan antara Pramuka dengan Pembina.

E. Proses

1. Pemberian wawasan alat musik ritmis dan cara memainkannya;
2. Pemberian wawasan alat musik melodis dan cara memainkannya;
3. Pengetahuan tentang ritme, nada dan tempo pada seni music.

F. Alat Penunjang

1. Alat musik ritmis berupa gendang kecil (atau rebana kecil)
2. Alat musik melodis berupa suling (rekorder) atau gitar.

1.1 SKK Seni Musik Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat membedakan kelompok alat musik;
2. Dapat menyebutkan minimal 2 (dua) alat musik tradisional di daerahnya.

1.2 SKK Seni Musik Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu memainkan 1 (satu) alat musik ritmis dan satu alat musik melodis sesuai ritme dan tempo lagu;
2. Dapat mengiringi secara berkelompok minimal satu lagu daerah dengan alat musik ritmis;
3. Dapat mengiringi secara berkelompok minimal satu lagu daerah dengan alat musik melodis.

1.3 SKK Seni Musik Golongan Pramuka Penegak

1. Dapat menguasai Syarat Kecakapan Khusus Seni Musik Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat mengiringi dan memainkan minimal 3 (tiga) lagu daerah dengan alat musik ritmis dan melodis;
3. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh SKK Seni Musik.

1.4 SKK Seni Musik Golongan Pramuka Pandega

1. Dapat menguasai SKK Seni Musik Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menyusun komposisi musik dengan alat musik ritmis dan alat musik melodis untuk mengiringi lagu daerah;
3. Mampu melatih musik secara berkelompok;
4. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh SKK Seni Musik.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
SENI MUSIK**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

2. Syarat Kecakapan Khusus SENI TARI

A. Definisi

Indonesia memiliki keragaman gerak tari yang berbeda antara satu suku dengan suku lainnya. Keragaman ini merupakan kekayaan budaya sebagai hasil cipta karsa manusia. Substansi atau elemen dasar tari adalah gerak. Gerak pada tari akan berbeda dengan gerak yang dilakukan sehari-hari. Gerak pada tari dilakukan secara ritmis dan memiliki makna sedangkan gerak sehari-hari lebih menekankan pada gerak yang fungsional.

B. Deskripsi

Elemen dasar tari adalah gerak. Di dalam gerak mencakup ruang, waktu, dan tenaga.

1. Ruang

Jika penari melakukan gerakan di tempat tanpa berpindah berarti melakukan gerak di ruang pribadi. Jika penari bergerak berpindah tempat maka Pramuka melakukan gerak di ruang umum. Gerak di dalam ruang dapat dilakukan sendiri, berpasangan atau berkelompok.

2. Waktu

Setiap gerak, baik gerak estetis maupun gerak fungsional yang dilakukan membutuhkan waktu. Perbedaan cepat atau lambat gerak berhubungan dengan tempo. Jadi tempo merupakan cepat atau lambat gerak yang dilakukan. Gerak tari juga memiliki tempo. Fungsi tempo pada gerak tari untuk memberikan kesan dinamis sehingga tarian enak untuk dinikmati.

3. Tenaga

Setiap penari melakukan gerak tentu memerlukan tenaga.

Penggunaan tenaga dalam gerak tari meliputi;

(a) intensitas,

yaitu berkaitan dengan kuantitas tenaga dalam tarian yang menghasilkan tingkat ketegangan gerak;

(b) aksentuasi/tekanan

yaitu ketika gerakan dilakukan secara tiba-tiba dan kontras;

(c) kualitas

yaitu berkaitan dengan penyaluran tenaga. Jika gerak yang dilakukan memiliki intensitas tinggi tentu saja memerlukan

tenaga yang kuat dan sebaliknya, gerak dengan intensitas rendah memerlukan tenaga yang lemah atau sedikit.

Elemen yang lainnya dalam seni tari adalah level. Level yaitu tingkat posisi penari terhadap bidang sejajar lantai. Tari tradisional di Indonesia juga mengenal berbagai LEVEL gerakan yaitu tingkat posisi penari terhadap lantai dasar. Misalnya, gerak LEVEL TINGGI yaitu melayang, ada daerah Nias dengan melompati batu, dan sebagainya. Gerak LEVEL SEDANG dan gerak LEVEL RENDAH dilakukan dengan menyentuh lantai dasar. Jadi gerak LEVEL TINGGI dilakukan sebatas kemampuan penari melakukan gerak tidak menyentuh lantai dasar (melompat atau melayang).

1. Level Tinggi

Level tinggi pada gerak tari sering dilakukan pada tradisi tari balet. Penari balet sering melakukan gerakan pada level tinggi dengan melayang. Untuk dapat melakukan gerak melayang diperlukan teknik gerak dengan baik dan benar. Level tinggi juga dapat dijumpai pada tari tradisional di Indonesia. Misalnya pada tari tradisional dari suku Dayak di mana salah seorang dari penari melompat akan memberi kesan dinamis dan kekuatan yang luar biasa. Gerak tari level tinggi pada tari tradisional di beberapa suku di Indonesia memiliki kemiripan level tinggi. Level tinggi berfungsi juga untuk menunjukkan antara dua peran yang berbeda.

2. Level Sedang

Gerak pada LEVEL SEDANG hampir dimiliki oleh semua tari tradisional di Indonesia. Level sedang ditunjukkan pada posisi penari berdiri di atas pentas. Misalnya posisi penari berdiri dengan menggunakan tongkat dan kaki diangkat. Gerak yang dilakukan memiliki kesan maskulinitas karena gerak seperti ini sering dilakukan oleh penari pria. Properti dengan menggunakan tongkat sering dijumpai pada gerak tari Jawa, Sunda, Kalimantan, dan Papua, serta daerah lain. Tongkat dapat berupa tombak atau sejenisnya. Pose gerak seperti ini memberi kesan kokoh dan kuat.

3. Level Rendah

Kita tentu pernah melihat seorang anak berguling dari satu tempat ke tempat lain di lantai. Gerak berguling yang dilakukan di dalam seni tari disebut dengan LEVEL RENDAH. Jadi gerak tari level rendah adalah tingkat posisi penari secara umum sangat berdekatan dengan lantai bidang pentas.

C. Tujuan

1. Memberi wawasan, mengembangkan bakat, dan meningkatkan kreativitas kepada Pramuka di bidang seni tari;
2. Pramuka mengetahui, memahami, dan dapat melakukan asosiasi seni tari daerah;
3. Pramuka dapat menari seni tari daerah, dan
4. Pramuka dapat menari sesuai dengan gaya dan iringannya.

D. Sasaran

1. Mencintai keragaman warisan budaya terutama seni tari daerah;
2. Mengetahui, memahami, dan dapat melakukan asosiasi seni tari daerah;
3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai seni taritradisional, dan
4. Menjalin hubungan antara Pramuka dengan Pembina.

E. Proses

1. Lakukan eksplorasi gerak berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga.
 - a. Gerak Mengembangkan Sayap
 - 1) Lakukan gerakan ini dengan mengembangkan keduatangan dari bawah ke atas.
 - 2) Rasakan pada saat melakukan gerakan mengembangkansayap
 - 3) Ada ruang yang terbentuk ketika melakukan gerak
 - 4) Ada tenaga yang digunakan ketika mengangkat keduatangan ke atas
 - 5) Ada waktu yang digunakan pada saat melakukan gerak
 - 6) Lakukan gerakan ini dengan tempo cepat-sedang-lambat
 - b. Gerak Hinggap
 - 1) Lakukan gerakan hinggap dengan melompat dari kanan-ke-kiri dan sebaliknya dari kiri ke kanan
 - 2) Rasakan tenaga yang digunakan ketika melakukan gerak berpindah
 - 3) Rasakan tempo dari ruang-waktu-tenaga ketika melakukan gerak
 - 4) Lakukan gerakan secara bervariasi ke kanan-ke kiri - kedepan-ke belakang
 - c. Gerak Mematuk
 - 1) Lakukan gerakan mematuk dengan tangan kanan diteuk depan dada dan tangan kiri lurus ke samping
 - 2) Gerak kedua tangan bersamaan seperti mematuk dan tangan kaki kiri maju selangkah demi selangkah sampai empat hitungan

- 3) Lakukan bergantian dengan tangan kiri dengan posisi yang sama
- d. Mengembangkan Sayap
- 1) Lakukan mengembangkan sayap secara diagonal tanpa menggunakan selendang atau properti lainnya
 - 2) Rasakan perbedaan ruang-waktu-tenaga pada saat melakukan gerak dengan menggunakan properti selendang dengan tanpa properti
 - 3) Jika ada perbedaan catatlah perbedaan tersebut
2. Lakukan eksplorasi gerak berdasarkan level tinggi, sedang, dan rendah. (Lakukan latihan gerak tari dengan iringan lagu)
 - 1) Melakukan gerak mengembangkan sayap dengan LEVEL TINGGI (sambil melompat) sesuai iringan
 - 2) Melakukan gerak mengembangkan sayap dengan LEVEL SEDANG (menyentuh lantai) sesuai iringan;
 - 3) Melakukan gerak dengan level rendah sesuai iringan
 - 4) Melakukan gerak secara berkesinambungan dengan menggunakan level tinggi, sedang, dan rendah sesuai iringan

F. Alat Penunjang

1. Rekaman musik tradisional untuk iringan tari;
2. Alat pemutar rekaman (audio visual)

1.1 SKK Seni Tari Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu menyebutkan 2 (dua) jenis tari tradisional di daerahnya;
2. Dapat menirukan gerakan dasar tari tradisional.

1.2 SKK Seni Tari Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menyebutkan 3 (tiga) jenis tari tradisional di daerahnya dan daerah lain;
2. Dapat melakukan gerak tari sesuai iringan musik;
3. Dapat menampilkan 1 (satu) jenis tari tradisional.

1.3 SKK Seni Tari Golongan Pramuka Penegak

1. Dapat menguasai Syarat Kecakapan Khusus Seni Tari Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menyebutkan 5 (lima) jenis tari tradisional di daerahnya dan daerah lain;
3. Dapat menyelaraskan gerak tari dengan level tinggi, level sedang dan level rendah sesuai iringan musik;

4. Dapat menguasai 3 (tiga) jenis tari tradisional;
5. Telah membantu seorang pramuka Penggalang untuk memperoleh TKK Seni Tari.

1.4 SKK Seni Tari Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Seni Tari Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu menyusun komposisi gerak tari;
3. Dapat menjelaskan makna tari yang dipentaskan;
4. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh TKK Seni Tari.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
SENI TARI**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT-SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) BIDANG FILM

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai intermitten movement, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekiian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi mediamedia yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

1. SYARAT KECAKAPAN KHUSUS FILM

A. Definisi

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya.

B. Deskripsi

Produser adalah orang yang mengepalari /memimpin produksi film, menentukan cerita dan biaya yang diperlukan serta memilih orang-orang yang harus bekerja untuk tiap film yang dibuatnya.

Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film, hingga memberikan arahan pada setiap kru yang bekerja pada film tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Penulis Skenario adalah Orang yang mengaplikasikan ide cerita ke dalam tulisan, dimana tulisan ini akan menjadi acuan bagi sutradara untuk membuat film. Pekerjaan penulisan skenario tidak selesai pada saat skenario rampung, karena tidak jarang skenario itu harus ditulis ulang lantaran sang produser kurang puas.

Penyunting/Editor adalah orang yang bertugas merangkai gambar yang telah diambil sebelumnya menjadi rangkaian cerita sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Pada proses ini, juga dilakukan pemberian suara (musik) atau special effect yang diperlukan untuk memperkuat karakter gambar atau adegan dalam film.

C. Berdasarkan jenisnya Film dikelafikasikan menjadi empat yaitu :

1) Film Dokumenter (Non Fiksi)

Fokus utama dalam film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, hingga sebagai sarana propaganda dalam bidang politik.

2) Film Fiksi

Film fiksi adalah film yang terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Manajemen produksinya lebih kompleks karena biasanya menggunkan pemain serta kru dalam jumlah yang besar.

3) Film Eksperimental

Film eksperimental tidak memiliki plot namun memiliki struktur.

Strukturanya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

4) Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

D. Jenis Tema Film (Genre) diantaranya sebagai berikut:

1) Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi human interest yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

2) Action

Tema action mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebutkebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

3) Komedi

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

4) Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan / prihatin / iba.

5) Horror

Film bertemakan horor selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena

perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib/ magis, yang dibuat dengan special affect, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

E. Ada tahapan-tahapan umum yang menjadi dasar pedoman bagi semua produksi video/film. Produksi video/film biasanya terbagi dalam 3 tahap besar yaitu:

1) Pra-Produksi

adalah tahapan perencanaan dimana tim produksi menyusun rencana dan konsep yang akan menjadi pedoman proses produksi dan hasil akhir yang diinginkan. Intinya tahap ini meliputi aktivitas story development dan production plan.

2) Produksi

adalah tahap dimana tim produksi mengumpulkan atau membuat elemen-elemen video/film yang dibutuhkan

3) Post-Produksi

adalah tahapan akhir dimana semua elemen video/film digabungkan dan diolah untuk menghasilkan karya akhir yang diinginkan

F. Tujuan, Sasaran, Proses, Alat Penunjang SKK Film

a. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memeragakan cara-cara membuat karya film;
2. Meningkatkan kepekaan Pramuka terhadap alam, sesama manusia, dan masalah sosial di sekitarnya;
3. Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka terhadap karya film;
4. Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap karya film.

b. Sasaran

1. Merangsang dalam mengapresiasi karya film serta memberikan wawasan tentang makna tujuan karya film;
2. Siaga dan Penggalang mampu merasakan keterlibatan dalam sebuah karya film, sementara Penegak dan Pandega mampu menentukan jenis film serta menghasilkan karya film;
3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai

- karya orang lain dan mengapresiasi karya film;
4. Memberikan kesempatan kepada Pramuka untuk berprestasi;
 5. Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

c. Proses

Untuk membuat karya film, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat bantu berupa kamera, pensil, penggaris dan kertas atau bahan lain yang akan digunakan dalam dalam produksi film;
2. Pembina menerangkan kepada Siaga tentang kausalitas sebab akibat dan motivasi seorang aktor sesuai karakternya dan memberikan kebebasan kepada Siaga pada saat mengekspresikan peran karakternya;
3. Pramuka membuat rencana kerja berupa naratif cerita dan membuat sketsa tata kamera dan pembagian Shot gambar per Scene;
4. Pembina memberikan penjelasan kepada Penggalang, Penegak, dan Pandega tentang berbagai dasar dan teknik dalam membuat karya film, seperti teknik penyutradaraan, teknik pengambilan gambar , tata kamera dan lain sebagainya;
5. Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang Teknik Penyutradaraan, Teknik Pengambilan Gambar, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

d. Alat Penunjang

- 1) Apresiasi (untuk Siaga dan Penggalang), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a. Kertas gambar;
 - b. Pensil;
 - c. Penggaris.
- 2) Praktisi (untuk Penegak dan Pandega), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a. Kertas Gambar;
 - b. Penggaris;
 - c. Pensil;
 - d. Kamera;

- e. Monitor;
- f. Tripod;
- g. Computer.

G. Kemampuan yang dimiliki pada setiap Golongan Pramuka

a. SKK Film Golongan Pramuka Siaga

1. Mampu memerankan peran, karakter tokoh yang diantaranya seperti (Sedih, Marah, dan Gembira);
2. Mampu menjelaskan Sebab/motivasi dari Aktिंग peran yang telah dilakukan.

b. SKK Film Golongan Pramuka Penggalang

1. Mampu menyebutkan contoh Jenis Film seperti (Drama, Action, Komedi, Tragedi, Horor);
2. Mampu memperagakan wawancara Nasasumber (Konten/tema ditentukan atau bebas dengan imaji, kreasi dan fantasinya masing-masing).

c. SKK Film Golongan Pramuka Penegak

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Film Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mampu menjelaskan perbedaan antara film fiksi dan non fiksi;
3. Mampu menjelaskan tugas Produser, Sutradara, Kameraman, dan Editor;
4. Mampu membuat Treatment/Naratif cerita pendek dalam satu Scene;
5. Telah membantu seorang pramuka penggalang mendapatkan Tanda Kecakapan Khusus Film.

d. SKK Film Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Film Golongan Pramuka Penegak;
2. Mampu membuat sketsa tata kamera;
3. Mampu membuat berbagai Shot Gambar dalam satu Scene;
4. Mampu menghasilkan sebuah karya film, serta menjelaskan konsep karyanya;
5. Telah membantu seorang pramuka penegak mendapatkan TKK Film.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
Film**



Golongan Pramuka
Siaga



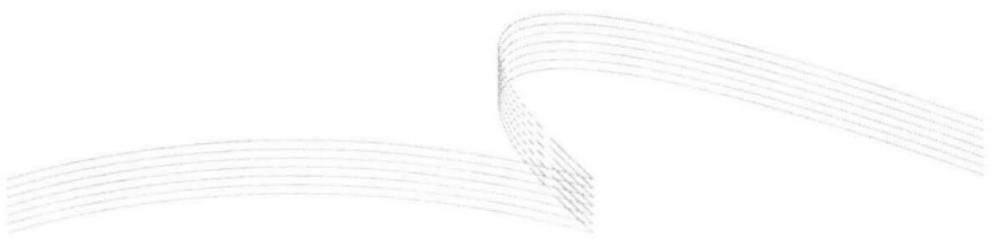
Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT-SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK) BIDANG FOTOGRAFI

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghaikan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (ISO Speed), diafragma (Aperture), dan kecepatan rana (speed). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (exposure).

2. SKK FOTOGRAFI

A. Definisi

Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya.

B. Deskripsi

Dalam fotografi ada 4 unsur yang menjadi bagian utama yaitu ;

- 1) **Teknis**; menyangkut masalah jenis kamera yang digunakan, bukaan diafragma, kecepatan bukaan, pemilihan white balance dan sebagainya.
- 2) **Komposisi**; penempatan objek dalam foto yang menghasilkan sebuah foto yang tidak biasa.
- 3) **Posisi**; yaitu menyangkut posisi pengambilan foto apakah diambil dengan berdiri, jongkok, di atas pohon atau apa saja.
- 4) **Momen**; foto yang baik adalah foto yang diambil dalam momen yang tepat. Bila memotret pemandangan misalnya, tentu diperlukan momen yang tepat untuk merekam keindahan pemandangan yang kita inginkan.

C. Jenis-Jenis Aliran Fotografi

1) Fotografi Jurnalistik

Fotografi jurnalistik adalah salah satu jenis aliran fotografi yang mengutamakan sesuatu kejadian yang benar-benar terjadi, tanpa editing dan rekayasa. Hasil fotografi ini sering kita jumpai di koran-koran pemuat berita.

2) Fotografi Landscape / Pemandangan

Fotografi landscape adalah fotografi yang objek utamanya adalah pemandangan-pemandangan alam, seperti pegunungan, pedesaan, pantai, dan sebagainya.

3) Fotografi Makro

Fotografi makro adalah jenis aliran fotografi yang objek utamanya adalah benda-benda kecil dan hewan-hewan kecil seperti serangga, bulir-bulir embun, bunga, dan masih banyak lagi. Cara pengambilan gambar dalam fotografi makro ini harus menggunakan lensa khusus fotografi makro, namun juga bisa menggunakan tambahan extension tube ato filter close up dan mengambalnya harus dari jarak yang dekat.

4) Fotografi Mikro

Fotografi mikro sedikit sama dengan fotografi makro, yaitu objeknya adalah benda-benda kecil, namun ini lebih kecil lagi. Fotografi ini harus

menggunakan kamera dan lensa khusus, lebih sering ini dibutuhkan saat penelitian-penelitian ilmiah dalam bidang ilmu biologi, astronomi, dan juga kedokteran.

5) Fotografi Potrait

Fotografi potrait adalah aliran fotografi yang sering merekam berbagai ekspresi wajah dari seseorang. Mulai dari senang, sedih, galau, menangis atau tertawa semua diabadikan dengan fotografi potrait. Sedikit ada kesamaan dengan fotografi fashion, foto model, cuman bedanya adalah bila foto potrait lebih kearah suatu yang alami tanpa sadar, tapi kalo fotografi model lebih kearah seni dan keindahan.

6) Fotografi Street

Fotografi street atau fotografi jalanan. Yaitu aliran fotografi yang lebih suka merekam kegiatan atau momen-momen yang ada dijalan, taman, dll.

7) Fotografi Fashion

Fotografi fashion adalah aliran fotografi yang lebih sering memotret para model. Yang sering kita jumpai ketika kita membeli majalah, terutama majalah fashion, seperti pakaian, aksesoris, kosmetik, sepatu dan lain sebagainya. Apa yang kita liat didalam majalah ketika nampak foto model yang berpose dengan menggunakan berbagai aksesoris, adalah termasuk jenis aliran fotografi fashion.

8) Fotografi Panning

Fotografi panning adalah salah satu aliran fotografi yang suka mengabaikan benda yang bergerak, seperti sepeda, motor, mobil, atau hewan yang sedang berlari. Tehnik pengambilannya adalah dengan mengikuti benda yang bergerak dan difokuskan pada satu titik benda yang akan kita foto. Sehingga hasilnya nanti objek yang kita target bisa terlihat jelas dan sampingnya terlihat ngeblur bergaris.

9) Fotografi Human Interest

Human interest adalah jenis aliran fotografi yang hasilnya seakan-akan mampu menceritakan apa yang dilakukan oleh objek yang di foto.

10) **Fotografi Still Life**

Fotografi still life adalah aliran fotografi dengan objek utamanya adalah benda mati, seperti buah-buahan, bunga, dan lain-lain.

11) **Fotografi Comercial Advertising/Periklanan**

Fotografi Periklanan adalah aliran fotografi yang hasil fotonya biasanya dibuat lebih menarik dengan bantuan software editing foto, dengan tujuan untuk keperluan promosi iklan.

12) **Fotografi Aerial**

Fotografi arial adalah fotografi yang cara pengambilan gambarnya dari udara. Biasanya pengambilan foto ini adalah dengan menggunakan pesawat terbang, parasut, balon udara, atau juga bisa juga dengan pesawat remote control.

13) **Fotografi Balistik**

Balistik Fotografi adalah jenis aliran fotografi yang pengambilan foto dari benda-benda yang bergerak dengan kecepatan tinggi. Seperti foto peluru yang ditembakkan. Dibutuhkan perangkat kamera dan aksesoris khusus untuk mampu mengabadikannya.

14) **Fotografi Night Shoot**

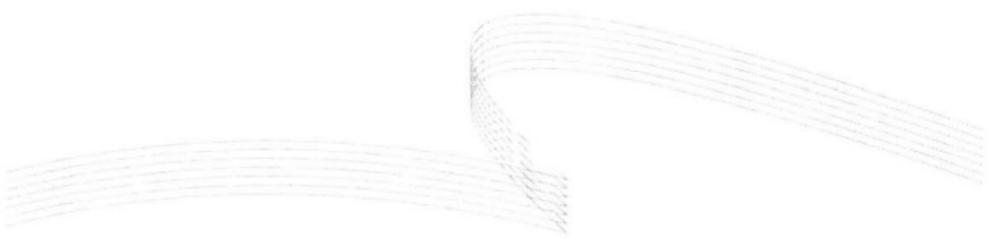
Fotografi Night Shoot, aliran fotografi yang merekam momen-momen pada malam hari. Seperti keindahan lampu kota, lampu lampu pinggir sungai, dan masih banyak lagi.

15) **Fotografi Vernacular**

Fotografi Vernacular adalah aliran yang bisa dikatakan untuk para fotografer amatiran. Sebab foto-foto yang diambil adalah momen-momen umum, tidak terkonsep. Seperti foto-foto ketika liburan, foto-foto keluarga, foto teman, dll sebagainya.

D. Jenis Arah Cahaya dalam Fotografi

- 1) **Front light:** frontlight atau cahaya depan merupakan cahaya yang datang dari depan menghasilkan kesan flat pada foto, tidak ada gradasi yang dihasilkan.
- 2) **Sidelight:** cahaya samping menghasilkan efek dramatis pada foto, efek yang dihasilkan bermacam-macam, banyak digunakan untuk foto-foto lowkey.
- 3) **RIM light:** RIMlight menghasilkan efek garis potong pada objek foto,



Shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala.

2) MCU (Medium Close Up)

Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.

3) BCU (Big Close Up)

Shot yang menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu sehingga tampak besar. Misal : wajah manusia sebatas dagu sampai dahi.

4) ECU (Extrime Close Up)

Shot yang menampilkan detail obyek. Misalnya mata, hidung, atau telinga.

5) MS (Medium Shot)

Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.

6) TS (Total Shot)

Shot yang menampilkan keseluruhan obyek.

7) ES (Establish Shot)

Shot yang menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi tempat di mana peristiwa atau adegan itu terjadi.

8) Two Shot

Shot yang menampilkan dua orang.

9) OSS (Over Shoulder Shot)

Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan dalam frame. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

F. Jenis Sudut Pengambilan Gambar Kamera/ Angle

1) High Angle (Bird eye view)

Posisi kamera lebih tinggi dari obyek yang diambil.

2) Normal Angle

Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata obyek yang diambil.

3) Low Angle (Frog eye view)

Posisi kamera lebih rendah dari obyek yang diambil.

4) Obyektive Kamera

Tehnik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya.

5) Subyektive Kamera

Tehnik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.

G. Tujuan, Sasaran, Proses, Alat Penunjang SKK Fotografi

a. Tujuan

1. Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat memperagakan cara-cara membuat karya foto;
2. Meningkatkan kepekaan Pramuka terhadap alam, sesama manusia, dan masalah sosial di sekitarnya;
3. Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka terhadap karya foto;
4. Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap karya foto.

b. Sasaran

1. Merangsang serta memberikan wawasan tentang dunia fotografi;
2. Siaga dan Penggalang mampu mengenal bagian kamera serta komposisi gambar, sementara Penegak dan Pandega mampu menjelaskan jenis aliran atau genre foto serta mampu membuat karya foto dengan komposisi gambar serta arah cahaya;
3. Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai karya orang lain dan mengapresiasi karya foto;
4. Memberikan kesempatan kepada Pramuka untuk berprestasi;
5. Menjalinkan hubungan antara Pramuka dan Pembina.

c. Proses

Untuk membuat karya foto, Pramuka dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Pramuka (dengan bantuan Pembina) menyiapkan alat bantu berupa kamera, tripod, peralatan tata cahaya;
2. Pembina menerangkan kepada Siaga tentang fungsi bagian-bagian kamera serta mengarahkan tentang cara pengoperasian kamera sederhana;
3. Pembina memberikan penjelasan kepada Penggalang, Penegak, dan Pandega tentang berbagai dasar dan teknik dalam membuat karya foto seperti teknik, cahaya, Angle, dan komposisi dan lain sebagainya;
4. Dalam berkarya, Pembina dapat mengajarkan tentang Teknik Sudut pengambilan gambar/Angle, Teknik Pencahayaan, namun Pramuka tetap diberikan kebebasan berekspresi dalam berkarya.

d. Alat Penunjang

- 1) Apresiasi (untuk Siaga dan Penggalang), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a) Kamera
 - b) Lensa
 - c) Lampu
 - d) Penyimpanan data (Film/Memory)
- 2) Praktisi (untuk Penegak dan Pandega), alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu :
 - a) Kamera;
 - b) Tripod;
 - c) Lampu

H. Kemampuan yang dimiliki pada setiap Golongan Pramuka

a. SKK Fotografi Golongan Pramuka Siaga

1. Dapat mengenal bagian-bagian kamera;
2. Dapat mengoperasikan kamera sederhana.

b. SKK Fotografi Golongan Pramuka Penggalang

1. Dapat menjelaskan bagian-bagian kamera beserta fungsinya;
2. Dapat menyebutkan jenis komposisi gambar;
3. Dapat menjelaskan jenis/genre foto.

c. SKK Fotografi Golongan Pramuka Penegak

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Fotografi Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat menjelaskan jenis arah cahaya
3. Dapat membuat foto dengan berbagai sudut cahaya;
4. Dapat membuat foto dengan berbagai komposisi gambar;
5. Telah membantu seorang pramuka penggalang mendapatkan Tanda Kecakapan Khusus Fotografi.

D. SKK Fotografi Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Fotografi Golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat membuat foto dengan berbagai macam Gendre foto
3. Dapat Menjelaskan maksud dan tujuan Karya Foto.
4. Telah membantu seorang pramuka Penegak mendapatkan Tanda Kecakapan Khusus Fotografi.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
Fotografi**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA BINA NILAI BUDAYA

NILAI budaya adalah konsep-konsep mengenai apa yang terdapat dalam alam pikiran manusia mengenai apa yang dianggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman yang memberi arah dan orientasi bagi kehidupan manusia.

Nilai budaya berfungsi sebagai pedoman hidup yang bersifat sangat umum, memiliki ruang lingkup yang luas, dan biasanya sulit diterangkan secara rasional (masuk akal) dan nyata. Setiap individu sejak kecil sudah diresapi dengan nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat dan kebudayaannya, sehingga telah berakar dalam jiwanya. Itulah sebabnya nilai budaya sulit diganti dalam waktu singkat.

Nilai budaya memberi warna terhadap unsur-unsur kebudayaan. Walaupun dikatakan abstrak (tidak nyata), kita bias merasakan dalam permainan rakyat, tradisi musyawarah, makanan dan minuman tradisional, serta cerita rakyat terkandung nilai-nilai yang diyakini kebenarannya.

Syarat Kecakapan Khusus: PERMAINAN TRADISIONAL

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Permainan Tradisional adalah aktivitas untuk menghibur hati dan mengisi waktu luang, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak, yang diwariskan dari generasi ke generasi. Didalamnya terkandung nilai-nilai luhur, yang berguna bagi pendidikan kepribadian dan pembentukan karakter. Nilai-nilai luhur yang terkandung antara lain kebersamaan, sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan kreativitas.

B. Deskripsi

Berdasarkan sifatnya, permainan tradisional dibedakan atas permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (competition). Permainan untuk bermain dilakukan untuk mengisi waktu senggang dan rekreasi/hiburan. Jenis permainan untuk bertanding memiliki sifat-sifat khusus, yaitu: (1) terorganisasi/ teratur; (2) bersifat perlombaan; (3) harus dimainkan paling sedikit oleh 2 (dua) orang pemain; (4) mempunyai kriteria siapa yang menang dan siapa yang kalah; dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah disepakati bersama.

Berdasarkan sifatnya, permainan bertanding dibedakan atas (1) yang bersifat keterampilan fisik, (2) yang bersifat siasat, dan (3) yang bersifat untung-untungan.

Unsur-unsur di dalam Permainan Tradisional :

1. Pemain / Pelaku

- Permainan tradisional dapat dimainkan berdasarkan usia dan jenis kelamin.

Berdasarkan usia → anak-anak, remaja, dewasa.

Berdasarkan jenis kelamin → laki-laki dan perempuan.

2. Jumlah pemain / pelaku

Permainan tradisional dapat dimainkan secara individu (satu lawan satu) atau kelompok / grup.

3. Peralatan dan perlengkapan

- Jenis peralatan : bola, batu, kayu, kaleng, boneka, dan sebagainya.
- Jenis perlengkapan : lapangan, meja, kursi, dan sebagainya.

4. Aturan main

- Peraturan-peraturan dalam memainkan suatu permainan, diantaranya penggunaan peralatan dan perlengkapan main, penghitungan nilai / skor, serta aturan-aturan lain yang harus dipatuhi oleh semua pemain.

5. Jalannya permainan

Tata cara atau proses berlangsungnya permainan dari awal sampai akhir.

C. Tujuan

1. Pramuka diperkenalkan berbagai ragam permainan tradisional

dari seluruh daerah di Indonesia, agar tumbuh rasa mencintai dan bangga terhadap permainan tradisional milik bangsa sendiri.

2. Pramuka diperkenalkan dengan berbagai nilai budaya luhur yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai penguatan karakter dan jatidiri bangsa.
3. Pramuka diperkenalkan dengan berbagai keterampilan dan kecakapan melalui permainan tradisional, yang nantinya diperlukan dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat.
4. Pramuka memperoleh pendidikan non-formal melalui kegiatan bermain.
5. Pramuka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya maupun yang berbeda umur.

D. Sasaran

Pramuka golongan Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega.

E. Proses

Ada banyak jenis permainan tradisional di Indonesia, yang memiliki peraturan dan cara bermain masing-masing yang dapat berbeda antara daerah yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu, proses memainkan permainan tradisional disesuaikan dengan daerah masing-masing.

F. Alat Penunjang

Bola, boneka, batu, biji-bijian, kaleng, gasing, dan sebagainya.

II. SKK PERMAINAN TRADISIONAL

a. SKK Permainan Tradisional Golongan Pramuka SIAGA

1. Dapat menyebutkan 2 (dua) jenis permainan tradisional di daerahnya.
2. Dapat memainkan 2 (dua) macam permainan tradisional;
3. Dapat menceritakan 2 (dua) macam permainan tradisional tersebut kepada teman-teman sebaya.

b. SKK Permainan Tradisional Golongan Pramuka PENGGALANG

1. Dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan permainan tradisional;

2. Dapat memainkan 3 (tiga) jenis permainan tradisional di Indonesia. 2 (dua) permainan tradisional di daerahnya, dan 1 (satu) permainan tradisional di daerah lain;
3. Dapat menjelaskan ketiga jenis permainan tersebut;
4. Dapat melatih ketiga jenis permainan tersebut kepada teman sebaya atau yang lebih muda.

c. SKK Permainan Tradisional Golongan Pramuka PENEGAK

1. Dapat menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Permainan Tradisional Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat memainkan dan menjelaskan tata cara dan peraturan 3 (tiga) jenis permainan tradisional;
3. Dapat membuat 2 (dua) peralatan permainan tradisional;
4. Dapat membantu teman-teman sebaya atau yang lebih muda memainkan 3 (tiga) jenis permainan tradisional;
5. Dapat menjadi pembantu juri atau wasit dalam pertandingan/ perlombaan/kompetisi permainan tradisional;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Permainan Tradisional.

d. SKK Permainan Tradisional Golongan Pramuka PANDEGA

1. Dapat menguasai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Permainan Tradisional Golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat memainkan minimal 5 (lima) permainan tradisional;
3. Dapat menjelaskan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Permainan Tradisional;
4. Dapat membuat minimal 5 (lima) peralatan permainan tradisional;
5. Dapat menjadi juri atau wasit dalam pertandingan/ perlombaan/ kompetisi permainan tradisional;
6. Telah membantu seorang pramuka penegak untuk memperoleh TTK permainan tradisional.

Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PERMAINAN TRADISIONAL



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS MAKANAN TRADISIONAL

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

- Makanan adalah segala sesuatu yang dapat dimakan dan diminum serta berkhasiat bagi tubuh, baik dalam bentuk makanan pokok maupun berupa lauk pauk, kue-kue, penganan, serta berbagai jenis minuman.
- Makanan tradisional adalah makanan dan minuman yang biasa dikonsumsi oleh kelompok masyarakat tertentu, dengan citarasa khas yang diterima oleh masyarakat tersebut, pengolahannya menggunakan peralatan yang sederhana, serta memanfaatkan bahan mentah yang terdapat di alam sekitarnya.

B. Deskripsi

- Makanan tradisional diartikan sebagai makanan (termasuk jajanan), minuman, serta bahan-bahan campuran yang telah lama digunakan, berkembang di suatu daerah tertentu, serta diwariskan dari generasi ke generasi. Di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya, bergantung pada jenis makanan/minuman/bahan campuran yang ada. Makanan dan minuman sebagai pelengkap upacara adat lebih banyak mengandung nilai budaya dibandingkan dengan makanan sehari-hari.
- **Penggolongan:**
 - Makanan sehari-hari
 - Makanan untuk upacara adat
 - Makanan kecil/selingan

- **Unsur-unsur dalam Makanan Tradisional:**

1. Bahan Mentah

Dapat berupa sayur-mayur, buah, kacang-kacangan, beras, telur, daging, dan ikan.

2. Resep

Berisi tentang penggunaan bahan mentah dan bumbu serta takarannya.

3. Cara Meracik / Mengolah

Bahan makanan dapat diracik / diolah dengan cara diiris, dipotong, dipotes / dipotek, disayat, dicacah, atau digerus / dihaluskan / diulek.

4. Cara Memasak

Bahan makanan dapat dimasak dengan cara direbus, dibakar, digoreng, dan ditumis.

5. Cara Menyajikan

Makanan yang sudah selesai dimasak disajikan dengan menggunakan peralatan-peralatan lain, diantaranya piring, mangkuk, daun-daunan, dan sebagainya → disesuaikan dengan kebiasaan di setiap daerah.

6. Makna dan fungsi

C. Tujuan

1. Pramuka diperkenalkan berbagai ragam makanan dan minuman tradisional dari seluruh daerah di Indonesia
2. Pramuka diperkenalkan dengan berbagai nilai budaya luhur yang terkandung dalam makanan dan minuman tradisional sebagai penguatan karakter dan jatidiri bangsa
3. Pramuka diperkenalkan dengan keterampilan dan kecakapan meracik, mengolah/memasak, serta menghidangkan makanan dan minuman.
4. Pramuka dapat membantu memasak dan menyajikan makanan dengan baik dan benar

D. Sasaran

Pramuka golongan Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega.

E. Proses

Proses meracik bahan mentah dilakukan dengan cara diiris, dipotong, dipotes, dicacah, ditumbuk, dan digerus/diulek.

Proses mengolah/memasak makanan dilakukan dengan cara dikukus, direbus, digoreng, ditumis, dan disangrai (digoreng tanpa minyak goreng).

F. Alat Penunjang

Peralatan masak seperti: pisau dapur, sendok, talenan, panci, wajan (penggorengan), kompor, ulekan, dan lain-lain.

II. SKK MAKANAN TRADISIONAL

a. SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka SIAGA

1. Dapat menyebutkan 3 (tiga) jenis makanan tradisional di daerahnya;
2. Dapat menyebutkan dan menunjukkan 3 (tiga) jenis bahan pembuatan makanan tradisional;
3. Dapat meracik bahan makanan tradisional.

b. SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka PENGGALANG

1. Dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan makanan tradisional;
2. Dapat menjelaskan 3 (tiga) jenis makanan tradisional di daerahnya, beserta resepnya;
3. Dapat meracik bahan makanan tradisional (mengiris, memotong, dan menggerus/mengulek) bahan-bahan makanan tersebut dengan benar;
4. Dapat membantu mengolah dan memasak makanan tradisional.

c. SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka PENEGAK

1. Dapat menguasai SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat memasak 2 (dua) jenis makanan tradisional dari daerah asalnya;
3. Dapat memasak 1 (satu) jenis makanan tradisional dari daerah lain;

4. Dapat menyajikan makanan-makanan tradisional tersebut pada syarat 2 dan 3;
5. Dapat menjadi pembantu juri atau wasit dalam lomba memasak makanan tradisional;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh
7. Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Makanan Tradisional.

d. SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka PANDEGA

1. Dapat menguasai SKK Makanan Tradisional Golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat memasak dan menyajikan 3 (tiga) jenis makanan tradisional dari daerah asalnya;
3. Dapat memasak 2 (dua) jenis makanan tradisional dari daerah lain;
4. Dapat menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam makanan tradisional;
5. Dapat menjadi pembantu juri atau wasit dalam lomba memasak makanan tradisional;
6. Dapat menjelaskan makna dan fungsi makanan tradisional untuk upacara adat;
7. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Makanan Tradisional.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
MAKANAN TRADISIONAL**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS CERITA RAKYAT

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

- Cerita rakyat adalah kisah pada masa lampau yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi.
- Cerita rakyat merupakan pernyataan sekelompok manusia dalam suatu kebudayaan yang mengisahkan berbagai ragam peristiwa yang berkaitan dengan mereka, baik secara langsung atau tidak.
- Cerita rakyat adalah suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional, yang disebarkan dalam bentuk relatif tetap dalam waktu yang cukup lama, dengan menggunakan bahasa atau kata-kata klise.

B Deskripsi

- Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal-muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia, maupun dewa.
- Cerita rakyat sudah ada jauh sebelum manusia mengenal huruf. Oleh karena itu, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan. Oleh karena diwariskan secara lisan, seringkali jalan ceritanya mendapat variasi atau tambahan. Ini sangat bergantung pada kemahiran pencerita/tukang cerita. Dengan demikian cerita yang sama bias saja diceritakan dalam versi yang berbeda.
- Cerita rakyat mengandung nilai-nilai luhur, seperti pendidikan, hiburan, ajaran moral, dan etika.

- **Jenis cerita rakyat berdasarkan genre:**

1. Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi, serta dianggap suci oleh kelompok masyarakat tertentu.

Tokoh dalam mite adalah para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang. Pada umumnya mite mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, kisah dewa-dewa, dan gejala alam.

Mite dapat digolongkan berdasarkan cerita tentang: (1) penciptaan; (2) para dewa; (3) para tokoh setengah dewa dan pembawa kebudayaan; (4) kosmogoni dan kosmologi; (5) bentuk-bentuk permukaan bumi; (6) bencana-bencana di dunia; (7) asal mula pohon dan tanaman; serta (8) penciptaan alam semesta.

2. Legenda adalah prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi, tidak dianggap suci, peristiwanya terjadi belum begitu lampau, dan tempat kejadian di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Tokoh dalam legenda adalah manusia, adakalanya yang memiliki sifat-sifat atau kekuatan luar biasa. Seringkali dibantu makhluk-mahluk ajaib, seperti kurcaci, raksasa dan sebagainya. Legenda erat dengan sejarah, meskipun tingkat kebenarannya masih diragukan.

Penggolongan legenda: (1) keagamaan; (2) alam gaib; (3) setempat/local; dan (4) perseorangan.

3. Dongeng adalah prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, serta tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng merupakan hasil imajinasi (khayalan) manusia. Tokoh dalam dongeng bisa manusia atau binatang / hewan.

- **Cara Menyampaikan Cerita Rakyat**

1. Disampaikan kepada pendengar secara langsung.
2. Cerita dapat disampaikan dengan cara bertutur / berkata-kata, bernyanyi dengan atau tanpa iringan musik, atau menggunakan gambar.
3. Intonasi atau tekanan nada suara tidak kaku. Akan lebih baik jika si pembawa cerita dapat menirukan beberapa suara, seperti

suara manusia, hewan, alat musik, desir angin, kendaraan, dan sebagainya.

4. Cerita disampaikan dengan gaya menarik, misalnya dengan mengikuti gerak-gerik tokoh dalam cerita.
5. Penutur cerita dapat berinteraksi langsung dengan pendengar.

C. Tujuan

1. Pramuka diperkenalkan beragam cerita rakyat, baik berupa mite, legenda, maupun donging dari seluruh daerah di Indonesia.
2. Pramuka diperkenalkan dengan nilai-nilai budaya luhur yang terkandung dalam cerita rakyat sebagai penguatan karakter dan jatidiri bangsa.
3. Pramuka memiliki keterampilan dan kecakapan menuturkan cerita rakyat dengan gaya menarik.
4. Pramuka dapat menuturkan atau menuliskan cerita berdasarkan pengalaman yang pernah dihadapi.

D. Sasaran

Pramuka golongan Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega.

E. Proses

1. Memilih cerita
Menentukan cerita yang cocok/sesuai dengan para pendengar, kemampuan menuturkan cerita tersebut, serta situasi dan kondisi.
2. Merencanakan cara bercerita
Misalnya penggunaan aksen/logat, menggunakan atau tanpa alat penunjang, atau dapat menirukan gerak-gerik tokoh dalam cerita.
3. Mempersiapkan penampilan
Untuk menghindari gugup atau 'demam panggung', sebelum penampilan dapat dilakukan penguasaan diri dengan melakukan geraka-gerakan relaksasi dan pemanasan vocal.
4. Berinteraksi dengan pendengar
Ini dibutuhkan agar antara pencerita dengan para pendengarnya tampak dekat dan akrab. Cara yang dapat ditempuh di antaranya melakukan tanya jawab dengan pendengar sebelum mulai bercerita.
5. Evaluasi atas dampak cerita

Untuk mengetahui bagaimana reaksi pendengar setelah mendengarkan cerita-cerita yang dibawakan.

6. Alat Penunjang

Boneka, alat music, dan lain-lain disesuaikan dengan cerita yang dibawakan.

II. SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK)

a. SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka SIAGA

1. Dapat menyebutkan 3 (tiga) cerita rakyat dan asal daerah cerita rakyat tersebut (dua cerita rakyat dari daerahnya, dan satu cerita rakyat dari daerah lain);
2. Dapat menceritakan 1 (satu) cerita rakyat dari daerahnya dengan baik kepada teman sebayanya.
3. Dapat mengerti cara dasar menyampaikan cerita rakyat.

b. SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka PENGGALANG

1. Dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan Cerita Rakyat;
2. Dapat menyebutkan tokoh-tokoh utama dalam 3 (tiga) cerita rakyat (dua cerita rakyat dari daerahnya, dan satu cerita rakyat dari daerah lain);
3. Dapat menceritakan 2 (dua) cerita rakyat dengan baik di hadapan teman-temannya.

c. SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka PENEGAK

1. Dapat menguasai SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat menceritakan 3 (tiga) cerita rakyat (satu cerita rakyat dari daerahnya dan dua cerita rakyat dari daerah lain) dengan baik di depan umum;
3. Dapat menyebutkan dan menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita-cerita rakyat;
4. Dapat menjadi pembantu juri atau wasit dalam lomba Cerita Rakyat;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Cerita Rakyat.

d. SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka PANDEGA

1. Dapat menguasai SKK Cerita Rakyat Golongan Pramuka Penegak;

2. Dapat menyampaikan cerita rakyat sesuai dengan karakter tokoh-tokohnya;
3. Dapat mengemas dan menampilkan cerita rakyat di depan umum;
4. Dapat mengajarkan tehnik bercerita kepada orang lain;
5. Dapat menjadi juri atau wasit dalam lomba Cerita Rakyat ;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Cerita Rakyat.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
CERITA RAKYAT**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



SYARAT KECAKAPAN KHUSUS TRADISI MUSYAWARAH

I. PENDAHULUAN

A. Definisi

Musyawarah merupakan kebiasaan dari kelompok-kelompok masyarakat untuk bertukar pikiran dan pendapat, serta membicarakan bersama untuk mencapai kesepakatan segala sesuatu yang menyangkut kepentingan bersama.

B. Deskripsi

Musyawarah biasanya dilakukan untuk memilih seorang pemimpin, memecahkan persoalan / masalah, dan sebagainya. Agar musyawarah berlangsung aman dan damai, perlu ada kebebasan berpendapat (demokrasi) yang terkendali di antara para peserta musyawarah sampai dihasilkan kesepakatan/mufakat.

Dalam musyawarah ada seorang pemimpin yang memiliki sifat diantaranya harus jujur, berwibawa, rendah hati, kreatif, ramah, santun, dan bijaksana. Seorang pemimpin juga harus memiliki sikap arif, adil, tegas, konsekuen, dan menghargai orang lain. Pemimpin yang memiliki sifat dan sikap seperti itu dapat dijadikan panutan bagi yang lain.

Di dalam musyawarah terkandung nilai-nilai luhur, seperti demokrasi, kebersamaan, toleransi / tenggang rasa, dan persatuan.

Aspek-aspek yang dapat dipelajari:

1. Bentuk-bentuk tradisi musyawarah
Disesuaikan dengan tradisi musyawarah yang ada di setiap daerah.
2. Tata cara persiapan dan penyelenggaraan musyawarah
3. Cara menyampaikan pemikiran dan pendapat

- Disampaikan dengan bahasa yang singkat, lugas , dan mudah dimengerti.
 - Penyampaiannya dengan santun.
 - Pemikiran dan pendapat yang akan disampaikan harus sesuai dengan topik bahasan.
4. Kepemimpinan
- Harus mengetahui dan memahami sifat serta sikap seorang pemimpin yang baik.
 - Cara-cara menjadi seorang pemimpin yang baik.

C. Tujuan

1. Pramuka diperkenalkan tentang bentuk-bentuk musyawarah
2. Pramuka diperkenalkan dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tradisi musyawarah
3. Pramuka dilatih untuk menyelenggarakan musyawarah
4. Pramuka dilatih dapat menghargai pendapat dan pandangan orang lain walaupun berbeda dengan pendapat dan pandangan sendiri
5. Pramuka dilatih untuk berani mengemukakan pendapat dan pandangannya meskipun berbeda dengan orang lain
6. Pramuka dilatih untuk menjadi pemimpin yang memiliki sikap dan sifat yang baik

D. Sasaran

Pramuka golongan Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega

E. Proses

1. Menentukan pemimpin musyawarah
2. Menentukan peserta musyawarah
3. Menentukan topik bahasan musyawarah
4. Memilih petugas
5. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan
6. Menyiapkan peralatan dan perlengkapan
7. Membuat hasil keputusan musyawarah

F. Alat Penunjang

Alat tulis, papan tulis putih (white board), penghapus papan, spidol, laptop, infocus, printer, pengeras suara

II. SYARAT KECAKAPAN KHUSUS (SKK)

a. SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka SIAGA

1. Dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk tradisi musyawarah;
2. Dapat menyampaikan pemikiran dan pendapatnya dengan kalimat sederhana.

b. SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka PENGGALANG

1. Dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan tradisi musyawarah;
2. Dapat menyampaikan pemikiran dan pendapat sesuai dengan topik bahasan di antara teman-temannya;
3. Dapat menjadi peserta musyawarah di lingkungannya.

c. SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka PENEGAK

1. Dapat menguasai SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka Penggalang;
2. Dapat menjadi pemimpin dalam musyawarah di antara teman-temannya;
3. Dapat menyampaikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tradisi musyawarah;
4. Dapat membantu menyiapkan pelaksanaan musyawarah;
5. Dapat menjadi pembantu juri dalam lomba musyawarah;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Tradisi Musyawarah.

d. SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka PANDEGA

1. Dapat menguasai SKK Tradisi Musyawarah Golongan Pramuka Penegak;
2. Dapat menjelaskan sikap dan sifat kepemimpinan;
3. Dapat memimpin musyawarah di masyarakat umum;
4. Dapat menyampaikan pemikiran dan pendapat sesuai dengan topik bahasan di masyarakat umum;
5. Dapat menjadi juri dalam lomba musyawarah;
6. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Tradisi Musyawarah.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
TRADISI MUSYAWARAH**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



KRIDA BINA CAGAR BUDAYA DAN MUSEUM

A. Deskripsi

Kebudayaan Indonesia yang memiliki nilai-nilai luhur harus dilestarikan guna memperkuat pengamalan Pancasila, meningkatkan kualitas hidup, memperkuat kepribadian bangsa dan kebanggaan nasional, memperkuat persatuan bangsa, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat sebagai arah kehidupan bangsa.

Warisan budaya bendawi (tangible) dan bukan bendawi (intangible) yang bersifat nilai-nilai merupakan bagian integral dari kebudayaan secara menyeluruh. Pengaturan Undang-Undang ini menekankan Cagar Budaya yang bersifat kebendaan. Walaupun demikian, juga mencakup nilai-nilai penting bagi umat manusia, seperti sejarah, estetika, ilmu pengetahuan, etnologi, dan keunikan yang terwujud dalam bentuk Cagar Budaya.

Cagar Budaya berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, atau Struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria:

- a. berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih;
- b. mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun;
- c. memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan; dan
- d. memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa

Cagar Budaya dibedakan menjadi 5, yaitu:

1. Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Contohnya seperti fosil *Homo Erectus*, Mahkota Siak, dan Arca Buddha Candi Borobudur.
2. Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang ber dinding dan/atau tidak ber dinding, dan beratap. Contohnya seperti Benteng Rotterdam atau Museum Perumusan Naskah Proklamasi.
3. Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia. Contohnya adalah lukisan dinding gua di Maros, Sulawesi Selatan.
4. Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu. Contohnya adalah Situs Liang Bua, Flores, Nusa Tenggara Timur atau Situs Gunung Padang, Cianjur, Jawa Barat.
5. Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas. Contohnya adalah Kawasan Sangiran atau Kawasan Muara Jambi, Jambi.

Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum mempunyai tugas untuk mengkaji, mendidik, dan memberikan kesenangan kepada pengunjung.

1. Syarat Kecakapan Khusus Krida Bina Cagar Budaya dan Museum
 - a. Definisi
Pelestarian cagar budaya adalah upaya dinamis untuk

mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.

Pelestarian cagar budaya terdiri dari beberapa unsur, diantaranya adalah:

- 1) Pelindungan adalah upaya mencegah dan menanggulangi dari kerusakan, kehancuran, atau kemusnahan dengan cara Penyelamatan, Pengamanan, Zonasi, Pemeliharaan, dan Pemugaran Cagar Budaya.
- 2) Pengembangan adalah peningkatan potensi nilai, informasi, dan promosi Cagar Budaya serta pemanfaatannya melalui Penelitian, Revitalisasi, dan Adaptasi secara berkelanjutan serta tidak bertentangan dengan tujuan Pelestarian.
- 3) Pemanfaatan adalah pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya untuk kepentingan Agama, Sosial, Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Kebudayaan, dan Pariwisata.

Penyelamatan cagar budaya dilakukan untuk dua hal, yaitu:

- 1) Mencegah kerusakan karena faktor manusia dan/atau alam yang mengakibatkan berubahnya keaslian dan nilai-nilai yang menyertainya; dan
- 2) Mencegah pemindahan dan beralihnya kepemilikan dan/atau penguasaan Cagar Budaya yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pengamanan terhadap cagar budaya merupakan kewajiban pemilik dan/atau yang menguasainya untuk menjaga dan mencegah Cagar Budaya agar tidak hilang, rusak, hancur, atau musnah. Pengamanan tersebut dapat dilakukan oleh juru perlihara dan/atau polisi khusus. Dalam hal pengamanan, masyarakat juga dapat berperan serta demi terjaganya cagar budaya.

Zonasi dilakukan untuk menetapkan batas-batas keluasaan cagar budaya dan pemanfaatannya. Tujuannya adalah untuk kepentingan rekreatif, edukatif, apresiatif, dan/atau religi. sistem zonasi tersebut dapat terdiri dari zona inti, zona

penyangga, zona pengembangan, dan/atau zona penunjang. Setiap orang wajib melakukan pemeliharaan terhadap cagar budaya sesuai apa yang diperintahkan dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Pemeliharaan tersebut dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi kerusakan akibat pengaruh alam dan/atau perbuatan manusia. Perawatan tersebut dapat dilakukan dengan cara pembersihan, pengawetan, dan perbaikan dengan memperhatikan keaslian bentuk, tata letak, gaya, bahan, dan/atau teknologi cagar budaya.

Pemugaran terhadap bangunan cagar budaya dan struktur cagar budaya yang rusak dilakukan untuk mengembalikan kondisi fisik dengan cara memperbaiki, memperkuat, dan/atau mengawetkannya melalui pekerjaan rekonstruksi, konsolidasi, rehabilitasi, dan restorasi.

Pengembangan cagar budaya dilakukan dengan memperhatikan prinsip kemanfaatan, keamanan, keterawatan, keaslian, dan nilai-nilai yang melekat pada cagar budaya. Penelitian dalam pengembangan dilakukan untuk menghimpin informasi serta mengungkap, memperdalam, dan menjelaskan nilai-nilai cagar budaya.

Koleksi Museum yang selanjutnya disebut Koleksi adalah Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya dan/atau Bukan Cagar Budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata.

Pengelola Museum adalah sejumlah orang yang menjalankan kegiatan Museum. Sedangkan Pengelolaan Museum adalah upaya terpadu melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan Koleksi melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat.

Museum adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan menurut kaidah dan metode yang sistematis untuk memperoleh data, informasi, dan keterangan bagi kepentingan pelestarian.

Pemanfaatan Museum adalah pendayagunaan Koleksi untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat dengan tetap mempertahankan kelestariannya

B. Tujuan

- 1) Memberi kesempatan kepada Pramuka untuk dapat ikut serta dalam melestarikan cagar budaya dan mengembangkan museum;
- 2) Meningkatkan kepekaan Pramuka terhadap kelestarian cagar budaya di sekitarnya;
- 3) Meningkatkan keterampilan teknik dalam melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan cagar budaya dan museum;
- 4) Meningkatkan kreativitas dan menyalurkan bakat Pramuka melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan cagar budaya dan museum;
- 5) Meningkatkan apresiasi Pramuka terhadap cagar budaya dan museum.

C. Sasaran

- 1) Memberikan wawasan dan mengembangkan bakat serta kreativitas Pramuka di bidang cagar budaya dan museum;
- 2) Siaga dan Penggalang memahami dan menjelaskan tentang pelestarian cagar budaya dan museum;
- 3) Memberi dorongan kepada Pramuka agar mampu menghargai cagar budaya dan mengapresiasi pelestarian cagar budaya dan museum;
- 4) Memberikan kesempatan kepada Pramuka untuk berpartisipasi dalam melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan cagar budaya dan museum;
- 5) Menjalin hubungan antara Pramuka dan Pembina.

D. SKK Perlindungan Cagar Budaya

Pemeliharaan

- a. **SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Siaga.**
 1. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai Pemeliharaan Cagar Budaya;
 2. Mampu mengupayakan atau melakukan upaya Pemeliharaan terhadap Cagar Budaya.

- b. **SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang.**
 1. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai Pemeliharaan Cagar Budaya;
 2. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Memelihara Cagar Budaya;
 3. Mampu mengupayakan atau melakukan upaya Pemeliharaan terhadap Cagar Budaya.

- c. **SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak.**
 1. Mampu menguasai SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang;
 2. Mampu menjelaskan 3 (tiga) jenis mengenai Pemeliharaan Cagar Budaya;
 3. Mampu mengupayakan atau melakukan upaya Pemeliharaan terhadap Cagar Budaya;
 4. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Perlindungan Cagar Budaya.

- d. **SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Pandega.**
 1. Mampu menguasai SKK Pemeliharaan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak;
 2. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai Pemeliharaan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Memelihara Cagar Budaya;

4. Mampu mengupayakan atau melakukan upaya Pemeliharaan terhadap cagar budaya;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Pemeliharaan Cagar Budaya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PEMELIHARAAN CAGAR BUDAYA**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

Pengamanan

- a. **SKK Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Siaga di tiadakan.**
- b. **SKK Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang.**
 1. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai Pengamanan Cagar Budaya;
 2. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pengamanan Cagar Budaya;
 3. Mampu mengupayakan atau melakukan dua macam upaya Pengamanan terhadap Cagar Budaya.
- c. **SKK Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak.**
 1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang;
 2. Mampu menjelaskan 3 (tiga) jenis mengenai Pengamanan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan 3 (tiga) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pengamanan Cagar Budaya;
 4. Mampu mengupayakan atau melakukan lebih dari dua macam upaya Pengamanan terhadap Cagar Budaya;
 5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Pengamanan Cagar Budaya.
- d. **SKK Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Pandega.**
 1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Pengamanan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak;
 2. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai Pengamanan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pengamanan Cagar Budaya;

4. Mampu mengupayakan atau melakukan lebih dari tiga macam upaya Pengamanan terhadap Cagar Budaya;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Pengamanan Cagar Budaya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENGAMANAN CAGAR BUDAYA**

Golongan Siaga Ditiadakan



Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

Penyelamatan

- a. **SKK Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Siaga ditiadakan.**
- b. **SKK Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang.**
 1. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai Penyelamatan Cagar Budaya;
 2. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai Penyelamatan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Penyelamatan Cagar Budaya.
- c. **SKK Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak.**
 1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penggalang;
 2. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai Penyelamatan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Penyelamatan Cagar Budaya;
 4. Mampu mengupayakan atau melakukan dua macam upaya Penyelamatan terhadap Cagar Budaya;
 5. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Penyelamatan Cagar Budaya.
- d. **SKK Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Pandega.**
 1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Penyelamatan Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak;
 2. Mampu menjelaskan 3 (tiga) mengenai Penyelamatan Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan mengenai hal-hal yang perlu

diperhatikan dalam Penyelamatan Cagar Budaya;

4. Mampu mengupayakan atau melakukan lebih dari dua macam upaya Penyelamatan terhadap Cagar Budaya;
5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Penyelamatan Cagar Budaya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PENYELAMATAN CAGAR BUDAYA**



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega

Pemugaran

- a. **SKK Pemugaran Cagar Budaya Golongan Pramuka Siaga dan Penggalang di tiadakan.**
- b. **SKK Pemugaran Golongan Pramuka Penegak.**
 1. Mampu menjelaskan 2 (tiga) jenis mengenai Pemugaran Cagar Budaya;
 2. Mampu menjelaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pemugaran Cagar Budaya;
 3. Telah membantu seorang Pramuka Penggalang untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Pemugaran Cagar Budaya.
- c. **SKK Pemugaran Cagar Budaya Golongan Pramuka Pandega**
 1. Mampu menguasai SKK Pemugaran Cagar Budaya Golongan Pramuka Penegak;
 2. Mampu menjelaskan mengenai Pemugaran Cagar Budaya;
 3. Mampu menjelaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pemugaran Cagar Budaya;
 5. Telah membantu seorang Pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (T K K) Pemugaran Cagar Budaya.

**Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PEMUGARAN CAGAR BUDAYA**

Golongan Siaga Ditiadakan
ditiadakan

Golongan Penggalang
ditiadakan

Golongan Pramuka
Siaga

Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak

Golongan Pramuka
Pandega

SKK Pemandu Museum

a. SKK Pemandu Museum Golongan Pramuka Siaga

1. Mengetahui definisi dari museum;
2. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai tugas dan fungsi museum;
3. Mampu menjelaskan 1 (satu) jenis mengenai manfaat museum;
4. Mampu menyebutkan beberapa museum dan koleksinya yang ada di kotanya;

b. SKK Pemandu Museum Golongan Pramuka Penggalang

1. Mengetahui definisi dari museum;
2. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai tugas dan fungsi museum;
3. Mampu menjelaskan 2 (dua) jenis mengenai manfaat museum;
4. Mampu menjelaskan mengenai beberapa museum dan koleksinya yang ada kotanya;

c. SKK Pemandu Museum Golongan Pramuka Penegak

1. Mampu Menguasai Syarat Kecakapan Khusus Pemandu Museum Golongan Pramuka Penggalang;
2. Mengetahui definisi dari museum;
3. Mampu menjelaskan 3 (tiga) jenis mengenai tugas dan fungsi museum;
4. Mampu menjelaskan 3 (tiga) jenis mengenai manfaat museum;
5. Mampu menjelaskan mengenai beberapa museum dan koleksinya yang ada kotanya;
6. Mengerti mengenai prinsip-prinsip dalam memandu pengunjung museum;
7. Mampu memandu pengunjung dalam mengunjungi museum;
8. Telah membantu seorang pramuka penggalang

untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) mengenai Pemandu Museum.

d. SKK Pemandu Museum Golongan Pramuka Pandega

1. Mampu menguasai Syarat Kecakapan Khusus Pemandu Museum Tingkat Penegak;
2. Mengetahui definisi dari museum;
3. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai tugas dan fungsi museum;
4. Mampu menjelaskan 4 (empat) jenis mengenai manfaat museum;
5. Mampu menjelaskan mengenai beberapa museum dan koleksinya yang ada kotanya;
6. Mengerti mengenai prinsip-prinsip dalam memandu pengunjung museum;
7. Mampu memandu pengunjung dalam mengunjungi museum;
8. Pernah membantu museum dalam memandu pengunjung;
9. Telah membantu seorang pramuka Penegak untuk memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK) mengenai Pemandu Museum.

Gambar Tanda Kecakapan Khusus (TKK)
PEMANDU MUSEUM



Golongan Pramuka
Siaga



Golongan Pramuka
Penggalang



Golongan Pramuka
Penegak



Golongan Pramuka
Pandega



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Perpu
Jend