



MASTER GUIDE
CONVENTION



KEPUTUSAN

KONVENSI MASTER GUIDE KE-III

GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH

UKIKT & UIKB



DEPARTEMEN PELAYANAN PEMUDA ADVENT

UNI INDONESIA KAWASAN BARAT DAN UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN TIMUR

MANADO, 5 – 8 APRIL 2023

5 - 8 APRIL 2023
GOD BLESS ALL OF MASTER GUIDE





LEMBAR PENGESAHAN

KEPUTUSAN

KONVENSI MASTER GUIDE III

GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH

UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN TIMUR DAN UNI INDONESIA KAWASAN BARAT

Dengan rahmat dan pimpinan Tuhan Yang Maha Esa, dengan ini Konvensi Master Guide III GMAHK UKIKT DAN UIKB, memutuskan:

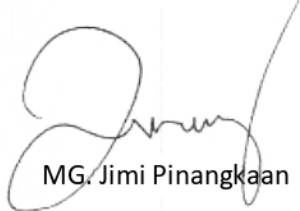
- I. Hasil Rapat Komisi
- II. Hasil Rapat Pleno

Demikianlah hasil keputusan Konvensi Master Guide III GMAHK UKIKT dan UIKB untuk dilaksanakan di setiap Klub Kepanduan Advent di Indonesia. Hal-hal yang belum diputuskan dalam konvensi ini akan diatur oleh Direktur Pelayanan Pemuda Advent UKIKT & UIKB dan atau pada Konvensi Master Guide GMAHK 2 Uni selanjutnya.

Manado, 7 April 2023

Pimpinan Sidang Tetap
Konvensi Master Guide III
Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh
UKIKT dan UIKB

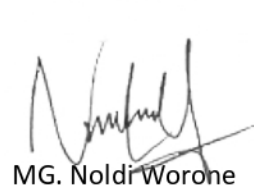
Ketua


MG. Jimi Pinangkaan

Wakil Ketua


MG. Frisca Rhomatiur

Sekretaris


MG. Noldi Worone

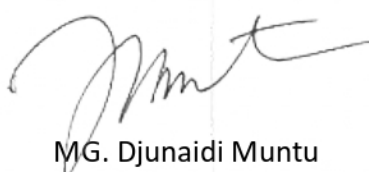
Notulis


MG. Ellen Montolalu

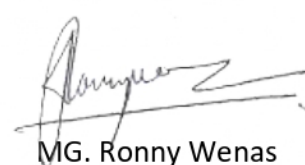
Mengesahkan,

Direktur Pelayanan Pemuda Advent
Uni, Konferens, Daerah dan Wilayah Se-Indonesia

Direktur PPA UKIKT


MG. Djunaidi Muntu

Direktur PPA UIKB


MG. Ronny Wenas



Direktur PPA DMP


MG. John L. Umbora

Direktur Pathfinder DMP

MG. Steven Rumbiak

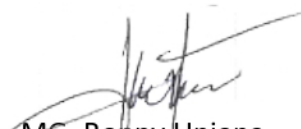
Direktur PPA DMPB


MG. Jimmy Samber

Direktur PPA DSKU

MG. Nikodemus Ginting

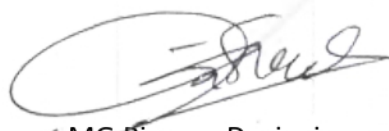
Direktur PPA DMM


MG. Ronny Uniana

Direktur PPA DSKT

MG. Bangun Sitohang

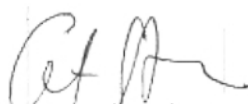
Direktur PPA DMMUB


MG. Pierson Doringin

Direktur PPA DSKS

MG. Samuel Pardede

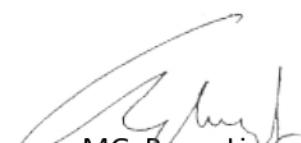
Direktur PPA DMNU


MG. Brussi Soriton

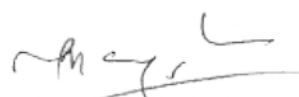
Direktur PPA KDKI

MG. Daniel Tadjia

Direktur PPA DKMMU

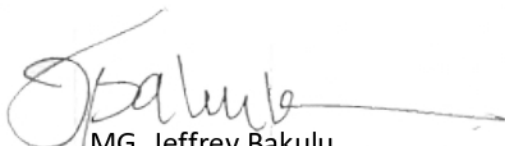

MG. Ressa Liwe

Direktur PPA KJB


MG. Anton Nainggolan



Direktur Pathfinder DKMMU


MG. Jeffrey Bakulu

Direktur PPA DJKT

MG. Dwi Juniarto

Direktur PPA DKM


MG. Nixon Pandoh

Direktur Pathfinder DKM


MG. Jeki Momuat

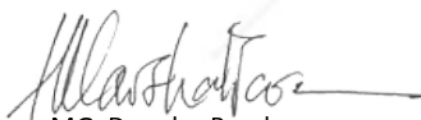
Direktur PPA DMBGM


MG. Buang Manoppo

Direktur PPA KJKT

MG. Ebeneser Sembiring

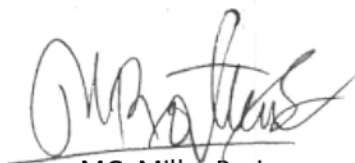
Direktur PPA DMLTT


MG. Douglas Paral

Direktur PPA DNT


MG. Robert Banggu

Direktur PPA DMST


MG. Miller Roring

Direktur PPA WKB

MG. Max Lucky Tinenti

Direktur PPA DKSSBT


MG. Glenn Sakul

Direktur PPA DKKT

MG. Rio Sitepu



I. HASIL RAPAT KOMISI

Keputusan – Keputusan:

KOMISI A

ADMINISTRASI DAN UPACARA

#2023 - A0001 – KLUB ADVENTURER

Memutuskan:

1. Penyebutan nama *Adventurer Club* dalam bahasa Indonesia sebagai Klub Adventurer (dibaca: “Ad-ventu-rer”),
Catatan:
 - Terkait penggunaan patch seragam/atribut yang masih menggunakan nama “Klub Petualang”, tetap dapat digunakan sampai dapat pengganti pada seragam.
 - Terkait teks lagu Mars Adventurer dengan terjemahan “Klub Petualang” masih tetap digunakan dalam Mars Adventurer.
2. Menindak lanjuti keputusan Direktur PPA Uni dan Divisi untuk menerapkan kurikulum baru dan ketentuan baru mengenai klub Adventurer sebagai berikut:
 - Usia anggota Klub Adventurer mulai 4 - 9 tahun
 - Tingkatan kelas dan usia minimal anggota Klub Adventurer serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia
 - Usia 4 tahun: *Little Lamb* = Domba kecil
 - Usia 5 tahun: *Early Bird* = Burung Cekatan
 - Usia 6 tahun atau Kelas I SD: *Busy Bee* = Lebah Rajin
 - Usia 7 tahun atau Kelas II SD: *Sunbeam* = Sinar Matahari
 - Usia 8 tahun atau Kelas III SD: *Builder* = Pembangun
 - Usia 9 tahun atau Kelas IV SD: *Helping Hand* = Tangan Penolong
3. Seorang anggota Klub Adventurer dalam kegiatan resmi dipanggil dengan sebutan “**Adventurer**” atau “**Adik**” diikuti oleh nama yang bersangkutan.
4. Yel-yel dalam kegiatan resmi klub Adventurer adalah “Hidup.. hidup... hidup”
Cara membawakan:

Pemimpin yel-yel : “Adventurer...”
Adventurer : “Hidup..”

Pemimpin yel-yel : “Adventurer...”
Adventurer : “Hidup..”

Pemimpin yel-yel : “Adventurer...”
Adventurer : “Hidup..hidup...hidup”



#2023 - A0002 – KLUB PATHFINDER

Memutuskan:

1. Penyebutan nama *Pathfinder Club* dalam bahasa Indonesia sebagai Klub Pathfinder (dibaca: “peth.fain.der”),
Catatan:
 - Terkait teks lagu Mars Pathfinder dengan terjemahan “Pandu-pandu” dalam Lagu Sion masih tetap berlaku.
2. Ketentuan peserta kelas Klub Pathfinder sebagai berikut:
 - Usia anggota klub Pathfinder mulai 10 - 15 tahun
 - Tingkatan kelas dan usia minimal menjadi anggota Klub Pathfinder serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia
 - o Usia 10 tahun atau kelas V SD: *Friend* = Sahabat
 - o Usia 11 tahun atau kelas VI SD: *Companion* = Teman
 - o Usia 12 tahun atau kelas VII SMP: *Explorer* = Penyelidik
 - o Usia 13 tahun atau kelas VIII SMP: *Ranger* = Perintis
 - o Usia 14 tahun atau kelas IX SMP: *Voyager* = Penjelajah
 - o Usia 15 tahun atau kelas X SMA: *Guide* = Pemimpin
3. Seorang anggota Klub Pathfinder dalam kegiatan resmi dipanggil dengan sebutan “Pathfinder” atau “Adik” diikuti oleh nama yang bersangkutan.
4. Yel-yel dalam kegiatan resmi klub Pathfinder adalah “Siap...siap...siap...”

Cara membawakan:

Pemimpin yel-yel	: “Pathfinder.”
Pathfinder	: “Siap..”
Pemimpin yel-yel	: “Pathfinder.”
Pathfinder	: “Siap..”
Pemimpin yel-yel	: “Pathfinder”
Pathfinder	: “Siap..Siap..Siap”

#2023 - A0003 – MASTER GUIDE

Memutuskan:

1. Menegaskan pengertian mengenai Master Guide: Master Guide merupakan pakar, penasihat, promotor/pembina untuk klub Adventurer dan Pathfinder. Dengan demikian, Master Guide adalah Program Kepemimpinan dalam Pelayanan Pemuda (sumber: <https://www.gcyouthministries.org/leadership-training/master-guide/> diakses Maret 2023),
2. Menyetujui penggunaan kata Master Guide dalam bahasa Indonesia sebagai “Master Guide”.
Terkait patch di seragam yang sudah lebih dahulu menggunakan nama “Pemimpin Utama”, maka masih dapat digunakan seperti demikian, sampai ada pengganti seragam yang telah digunakan.



3. MGIT atau *Master Guide in Training* dalam kelas Master Guide diterjemahkan sebagai Calon Master Guide atau CMG. Seorang peserta kelas Master Guide dapat dipanggil dengan panggilan CMG.
4. Seorang Master Guide yang telah dilantik akan mendapatkan nomor registrasi Master Guide yang akan dikelola pengaturannya secara khusus oleh masing-masing Uni.
5. Jika seorang peserta kelas Master Guide telah menyelesaikan kelas Master Guide dan dilantik sesuai aturan maka berhak menyandang gelar “Master Guide” atau disingkat “MG” di depan namanya.
6. Panggilan harian seorang Master Guide dalam kegiatan klub adalah “Kakak” atau “Kak” diikuti dengan nama, hal ini berlaku untuk pria maupun wanita dan berlaku dalam semua kegiatan Klub-klub.
7. Yel-yel dalam kegiatan resmi klub Master Guide adalah “Salvation and Service”
Cara membawakan:

Pemimpin yel-yel : “Master Guide.”

Master Guide : “Salvation and Service!!”

#2023 - A0004 – KLUB MASTER GUIDE

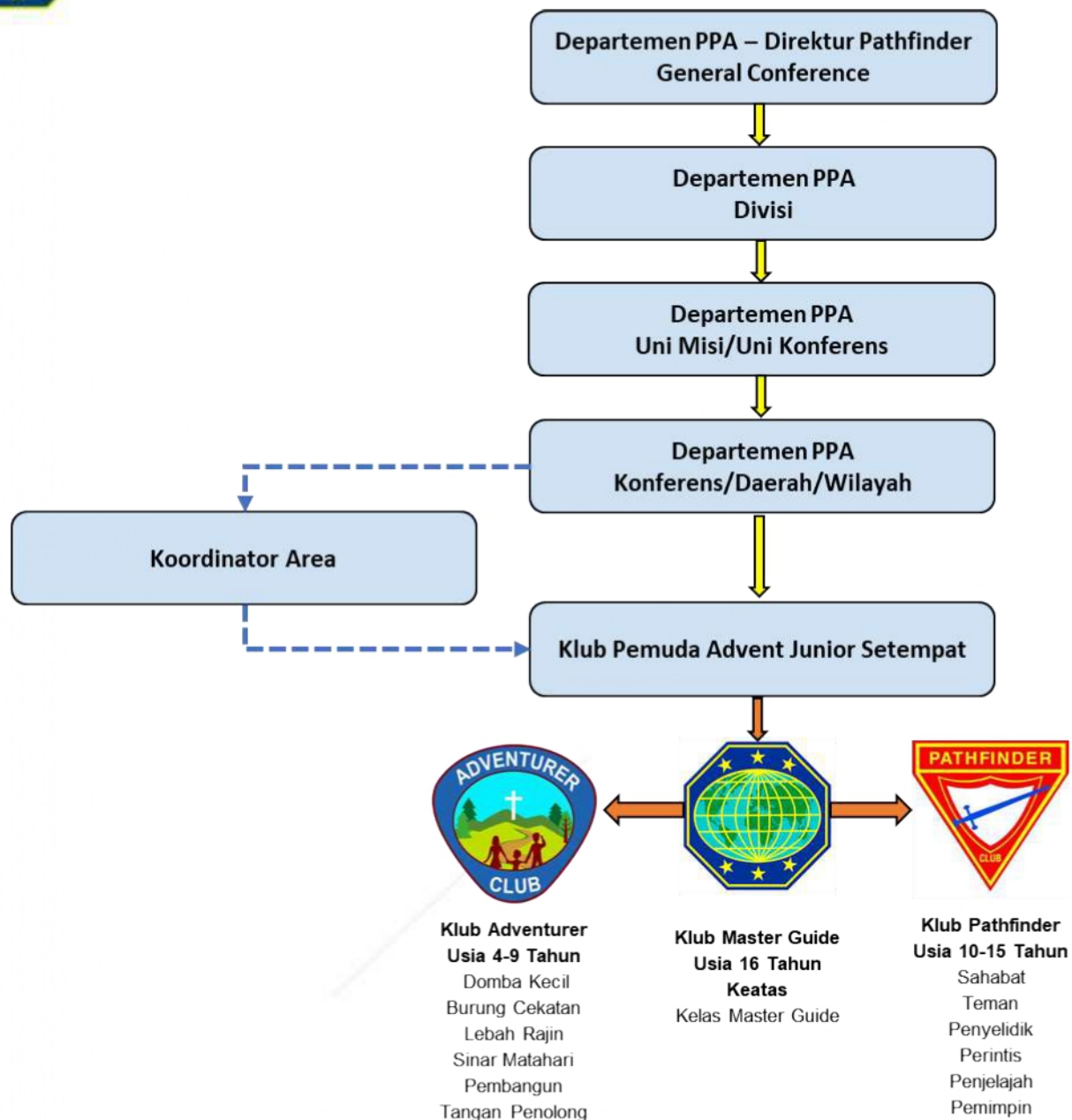
Memutuskan:

1. Penyebutan nama *Master Guide Club* dalam bahasa Indonesia sebagai Klub Master Guide.
2. Menegaskan pengertian mengenai Klub Master Guide: Dalam pelatihan/pendidikan kelas Master Guide, dapat dibentuk klub Master Guide dengan peserta minimal usia 16 tahun dengan tujuan melatih mereka untuk melayani dan menjadi pemimpin yang efektif dalam program Klub Adventurer, Pathfinder, Pelayanan Pemuda, dan pelayanan gereja di Jemaat. (sumber: Buku Master Guide Club Manual, tahun 2020 oleh North American Division, dapat diunduh di <https://www.clubministries.org/masterguides/master-guide-club-training/> diakses Maret 2023)
3. Penerapan klub Master Guide menyesuaikan dengan kesiapan dan kebutuhan jemaat dan tergantung pada implementasi Klub Master Guide di Uni masing-masing. Jemaat yang akan menjalankan Klub Master Guide dapat berkonsultasi dengan Direktur Pelayanan Pemuda di Konferens/Daerah/Wilayah atau dengan Direktur Pelayanan Pemuda di Uni untuk penyelenggaraan kegiatan klub. Referensi buku administrasi dari Klub Master Guide menggunakan bahan yang berasal dari North American Division (Master Guide Manual dari www.clubministries.org/masterguides/master-guide-club-training/)

#2023 - A0005 - ORGANISASI DAN PELAYANAN PEMUDA ADVENT JUNIOR

Memutuskan:

1. Menyetujui menyempurnakan bagan struktur organisasi Pelayanan Pemuda Advent (PPA) Junior dengan mempertimbangkan struktur organisasi dalam manual administrasi klub sebagai berikut:



Keterangan Gambar:

- Konferens/Daerah/Wilayah selanjutnya disebut Kondawil.
- Pengertian Area dalam “Koordinator Area” dapat diartikan sebagai wilayah, distrik, cluster atau istilah lainnya yang menandakan bagian dari Kondawil yang pembagiannya diatur oleh Kondawil setempat.
- Klub Pemuda Advent Junior setempat adalah klub yang didirikan oleh jemaat atau sekolah .
- Garis panah kuning = garis counterpart dan komando
- Garis putus-putus biru = garis koordinasi sebagai perpanjangan tangan Kondawil
- Garis panah oranye = garis pelaksanaan kegiatan kelas

2. Mengenai Koordinator Area.

1. Untuk mempermudah tugas dan fungsi Pelayanan Pemuda Advent Junior Kondawil, disarankan Direktur PPA menentukan Koordinator Area Klub.





2. Koordinator Area adalah seorang awam/pengerja yang adalah seorang Master Guide aktif yang ditugaskan melalui Surat Keputusan (SK) Direktur PPA Kondawil dengan diketahui oleh Komite Administrasi Kondawil.
3. Koordinator Area bertugas secara sukarela untuk membantu Direktur PPA Kondawil sebagai kepanjangan tangan Direktur PPA dan bertanggung jawab terhadap direktur PPA Kondawil.
4. Mekanisme penentuan Koordinator Area, masa pelayanan dan struktur organisasi pendukung ditentukan oleh Direktur PPA Kondawil berdasarkan arahan pada buku Administrasi Klub atau disesuaikan kondisi dari masing-masing Kondawil.

3. Mengenai Klub setempat.

1. Sebuah Jemaat GMAHK setempat dan lembaga pendidikan yang diselenggarakan oleh organisasi di bawah GMAHK dapat membentuk Klub Adventurer, Klub Pathfinder atau Klub Master Guide.
2. Sebuah jemaat atau lembaga pendidikan yang akan memulai sebuah klub, wajib berkoordinasi dengan Direktur PPA masing-masing Kondawil, dengan terlebih dahulu mengikuti langkah-langkah pembentukan klub dalam Buku Administrasi Klub.
3. Apabila Jemaat atau lembaga pendidikan belum memiliki cukup Master Guide untuk menjadi pengelola kegiatan klub, dapat mengusulkan kepada Direktur PPA Kondawil untuk mengirimkan Master Guide sebagai pelayanan Kondawil kepada jemaat untuk mendukung proses awal terbentuknya kegiatan Klub.
4. Sebuah klub dapat dinyatakan resmi berjalan jika telah mendapat persetujuan direktur PPA Kondawil berupa sertifikat operasional yang disampaikan dalam Upacara Pengukuhan Klub.
5. Terkait klub yang sudah berjalan namun belum memiliki sertifikat operasional, dapat mengurus ke direktur PPA Kondawil dengan memberikan bukti-bukti operasional klub.
6. Sebuah klub wajib memiliki nama, nama yang diberikan dapat berupa nama jemaat atau nama lain yang memiliki makna positif dan filosofi rohani. Nama yang diusulkan sebagai nama klub wajib diketahui dan direkomendasikan majelis jemaat setelah disetujui komite eksekutif klub dan diajukan kepada Direktur PPA Kondawil untuk disahkan.

#2023 - A0006 – LAGU MARS KLUB-KLUB PEMUDA ADVENT JUNIOR

Memutuskan:

1. Menyetujui menggunakan lagu-lagu Mars Klub dalam kegiatan-kegiatan resmi klub, baik klub Adventurer, Pathfinder dan Master Guide. Lagu-lagu tersebut dapat dinyanyikan dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris atau keduanya:

A. Mars Klub Adventurer:

Musik dan Lirik oleh Joann M. Herrington

Sumber: Adventurer Administrative Manual, 2016



Kami Petualang

Kami Petualang dimanapun saja
Kami Petualang, belajar tiap hari
Jadi jujur, baik, benar
Menjadi seperti Yesus
Kami Petualang

We Are Adventurer

We are Adventurers, at home, at school, at play
We are Adventurers, We're learning ev'ry day
To be honest, kind and true,
To be like Jesus through and through
We are Adventurers!

B. Mars Klub Pathfinder:

Musik dan Lirik oleh Henry T. Bergh

Sumber: Lagu Sion edisi Lengkap no.503

Pandu-pandu

Kami ini pandu-pandu, Di dalam ladang Tuhan
Setia kami maju, Berbuat baik, suci, dan benar
Membawa kepada dunia, Kabar keselamatan
Seg'ra datanglah Raja Yesus, Untuk Semua

Pathfinders

Oh, we are the Pathfinders strong, The servants of God are we
Faithful as we march a long, In kindness truth and purity
A message to tell to the world, A truth that will set us free
King Jesus the Saviour's coming back, For you and me



C. Mars Klub Master Guide:

Musik oleh Ever Garcia Leiva

Arrangement oleh Meagan P. Galgao

Terjemahan Indonesia oleh MG. Journamell Poneke

Mars Master Guide

Majulah para master guide yang sejati dengan gagah berani
Menuntun orang muda kepada Yesus dan mengikuti Dia
Selamatkan jiwa-jiwa yang terhilang Itu tujuan kita
Mahkota kemenangan t'lah disiapkan oleh Yesus Kristus Sang Raja
Majulah para master guide yang sejati dengan gagah berani
Pakai obor kebenaran dari Surga menerangi dunia
Meskipun terancam dalam dunia yang g'lap Maju, Jangan bertangguh
Tetaplah pantulkan terang Jurus'lamat Tuntun orang muda kepada Yesus

Master Guide Hymns

Press on forward Master Guides with holy boldness; we're invested with great strength.
To help all the youth who choose to be with Jesus, and they long to follow him.
To the lost souls we are giving the great message that constrains within our hearts.
There's a crown awaiting each of us in heaven, with bright stars, which Jesus has for us.
Press on forward Master Guides with holy boldness; we're invested with great strength.
With a glorious torch that's lifted up towards heaven, will bring light into this world.
Though we're threatened by a world that's filled with darkness, we'll go forward without fear.
In the light that keeps on shining from our Savior, to help guide us as we walk the AY path.

Keterangan: Partitur Lagu tersedia pada Lampiran A-1 s.d A-3

#2023 - A0007 – PERJANJIAN KLUB-KLUB PEMUDA ADVENT JUNIOR

Memutuskan:

1. Menyetujui untuk menyesuaikan dan mengaplikasikan penggunaan terjemahan bahasa Indonesia dari perjanjian Klub Adventurer, Klub Pathfinder dan Klub Master Guide.



2. Menyetujui untuk menyamakan dan menyesuaikan tata cara pengucapan perjanjian klub dalam kegiatan-kegiatan klub sebagai berikut:
 - a. Perjanjian diucapkan dengan cara berdiri dan mengangkat lengan kanan sejajar bahu kanan, telapak tangan terbuka menghadap ke depan.
 - b. Perjanjian diucapkan pertama oleh petugas, kemudian diucap ulang oleh seluruh anggota klub yang hadir.

Perjanjian Klub Adventurer

Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan
selalu berusaha melakukan yang terbaik.

Perjanjian Klub Pathfinder

Oleh Kasih Karunia Allah
Saya mau jadi suci, manis budi dan benar
Saya mau mematuhi peraturan Pathfinder
Saya mau menjadi hamba Allah dan sahabat manusia

Perjanjian Klub Master Guide

Oleh karena mengasihi Yesus, saya berjanji untuk aktif dalam Pelayanan Adventurer, Pathfinder dan Orang Muda, melakukan apa yang dapat saya lakukan untuk menyelesaikan pekerjaan Injil di seluruh dunia.

#2023 - A0008 – PERATURAN KLUB-KLUB PEMUDA ADVENT JUNIOR

Memutuskan:

1. Menyetujui untuk menyesuaikan dan mengaplikasikan penggunaan terjemahan bahasa Indonesia dari peraturan Klub Adventurer, Klub Pathfinder dan Klub Master Guide.
2. Menyetujui untuk menyamakan dan menyesuaikan tata cara pengucapan peraturan klub dalam kegiatan-kegiatan klub sebagai berikut:
 - a. Peraturan diucapkan dengan cara berdiri dan menaruh tangan kanan yang dikepal di dada sebelah kiri
 - b. Peraturan diucapkan pertama oleh petugas, kemudian diucap ulang oleh seluruh anggota klub yang hadir.
 - c. Dalam pengucapan peraturan Adventurer dan Pathfinder nomor yang tertera turut disebutkan



Peraturan Klub Adventurer

1. Jadi suka menurut
2. Jadi suci
3. Jadi benar
4. Jadi manis budi
5. Jadi sopan
6. Jadi suka memperhatikan
7. Jadi suka menolong
8. Jadi gembira
9. Jadi bijaksana
10. Bersikap hormat dalam perbaktian

Catatan: langkah pembacaan peraturan dalam kegiatan resmi klub Adventurer oleh petugas pembaca peraturan

- Pembaca Peraturan: "Peraturan Adventurer" diikuti peserta: "Peraturan Adventurer"
- Pembaca Peraturan: "Satu, Jadi Suka Menurut" diikuti peserta: "Satu, Jadi Suka Menurut"
- Pembaca Peraturan: "Dua, Jadi Suci" diikuti peserta: "Dua, Jadi Suci."
- Pembaca Peraturan: "Tiga, Jadi Benar" diikuti peserta: "Tiga, Jadi Benar"
- Pembaca Peraturan: "Empat, Jadi Manis Budi" diikuti peserta: "Empat, Jadi Manis Budi"
- Pembaca Peraturan: "Lima, Jadi Sopan" diikuti peserta: "Lima, jadi sopan"
- Pembaca Peraturan: "Enam, Jadi Suka Memperhatikan" diikuti peserta: "Enam, Jadi Suka Memperhatikan"
- Pembaca Peraturan: "Tujuh Jadi Suka Menolong" diikuti peserta: "Tujuh Jadi Suka Menolong"
- Pembaca Peraturan: "Delapan, Jadi Gembira" diikuti peserta: "Delapan, Jadi Gembira"
- Pembaca Peraturan: "Sembilan, Jadi Bijaksana" diikuti peserta: "Sembilan, Jadi Bijaksana"
- Pembaca Peraturan: "Sepuluh, Bersikap Hormat Dalam Perbaktian" diikuti peserta: "Sepuluh, Bersikap Hormat Dalam Perbaktian"

Peraturan Klub Pathfinder

Peraturan Pathfinder bagi saya adalah:

1. Turut melaksanakan renungan pagi
2. Melakukan kewajiban saya dengan jujur
3. Memelihara tubuh saya
4. Berbuat benar



5. Jadi sopan dan penurut
6. Berjalan perlahan dalam acara perbaktian
7. Selalu menyanyi dalam hati
8. Menjalankan pekerjaan Tuhan

Catatan: langkah pembacaan peraturan dalam kegiatan resmi klub Pathfinder oleh petugas pembaca peraturan

- Pembaca Peraturan: "Peraturan Pathfinder" diikuti peserta: "Peraturan Pathfinder"
- Pembaca Peraturan: "Bagi saya adalah" diikuti peserta: "Bagi saya adalah"
- Pembaca Peraturan: "Satu, Turut melaksanakan renungan pagi" diikuti peserta: "satu, Turut melaksanakan renungan pagi"
- Pembaca Peraturan: "Dua, melakukan kewajiban saya dengan jujur" diikuti peserta: "Dua, melakukan kewajiban saya dengan jujur."
- Pembaca Peraturan: "Tiga, memelihara tubuh saya" diikuti peserta: "Tiga, memelihara tubuh saya"
- Pembaca Peraturan: "Empat, berbuat benar" diikuti peserta: "Empat, berbuat benar"
- Pembaca Peraturan: "Lima, jadi sopan dan penurut" diikuti peserta: "Lima, jadi sopan dan penurut"
- Pembaca Peraturan: "Enam, berjalan perlahan dalam acara perbaktian" diikuti peserta: "Enam, berjalan perlahan dalam acara perbaktian"
- Pembaca Peraturan: "Tujuh selalu menyanyi dalam hati" diikuti peserta: "Tujuh selalu menyanyi dalam hati"
- Pembaca Peraturan: "Delapan, menjalankan pekerjaan Tuhan" diikuti peserta: "Delapan, menjalankan pekerjaan Tuhan"

Peraturan Klub Master Guide

Peraturan Master Guide memanggil saya untuk menjadi teladan dalam Perkataan, Perbuatan, Kasih, Roh, Iman, dan Kesucian.

#2023 - A0009 – KEANGGOTAAN KLUB

Memutuskan:

1. Keanggotaan seorang Adventurer dalam mengikuti suatu kelas pada klub Adventurer ditentukan berdasarkan pada usia dan/atau tingkatan pendidikan formal yang sedang diikuti.
2. Keanggotaan seorang Pathfinder dalam memulai mengikuti suatu kelas ditentukan berdasarkan pada usia dan/atau tingkatan pendidikan formal yang sedang diikuti.
3. Seorang Adventurer/Pathfinder/Calon Master Guide wajib mendaftar di awal tahun kegiatan kelas di klub masing-masing dan diresmikan dengan ditandai oleh upacara penerimaan keanggotaan klub. Contoh formulir pendaftaran dapat dilihat pada Lampiran A-4 s.d A-6.
4. Keanggotaan Klub Adventurer dan Klub Pathfinder terbuka untuk mereka yang bukan anggota Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh selama memenuhi persyaratan pada setiap tingkatan kelas masing-masing klub.



5. Seorang Anggota klub yang merupakan anggota jemaat, dimana waktu yang sama aktif pada kegiatan Klub berbasis lembaga pendidikan maka disarankan menyelesaikan pencapaian pelantikan pada klub di jemaat.
6. Apabila seorang Adventurer atau Pathfinder belum menyelesaikan pencapaian pelantikan pada tingkatan kelas sebelumnya, maka tetap berhak mengikuti tingkatan kelas yang baru (berdasarkan persyaratan usia/pendidikan formal). Namun tidak berhak memakai kelengkapan pelantikan kelas, sebelum dinyatakan telah menyelesaikan tuntutan pelantikan oleh instruktur dan mengikuti pelantikan resmi oleh klub.
7. Direktur Klub Master Guide atau Koordinator Kelas Master Guide wajib memastikan Pra-syarat (*prerequisite*) yang tercantum dalam manual kurikulum Master Guide dipenuhi sebelum seseorang memulai sebagai Calon Master Guide.
8. Jika seorang anggota klub berpindah dari satu klub berbasis jemaat satu ke klub berbasis jemaat lain, maka pencapaian pelantikan yang telah diselesaikan pada klub sebelumnya dapat diakui dan diterima untuk dilanjutkan pada klub yang baru. Hal ini berlaku jika seorang anggota memindahkan keanggotaannya dari klub berbasis sekolah ke klub berbasis jemaat dan sebaliknya.
9. Setiap klub dihimbau memiliki kartu keanggotaan yang digunakan sebagai tanda telah resmi menjadi bagian dari klub dan untuk mengikuti kegiatan klub. Bentuk kartu keanggotaan dapat didesain menurut klub setempat. Dalam kartu keanggotaan sekurangnya memberikan informasi mengenai identitas diri, nama klub, foto, kondawil dan tanggal bergabung. Khusus untuk Master Guide, terdapat nomor registrasi Master Guide.

#2023 - A0010 –KOMITE EKSEKUTIF KLUB

1. Memberikan Himbauan untuk Mengaktifkan komite eksekutif klub pada setiap Klub Adventurer, Pathfinder dan Master Guide.
2. Komite eksekutif berfungsi untuk menetapkan kebijakan utama klub, menentukan kalender kegiatan klub, memilih tambahan staff klub (selain direktur dan wakil direktur yang dipilih oleh panitia pemilihan/majelis), mengevaluasi kegiatan klub, memilih instruktur dan pembina sesuai kebutuhan, melakukan evaluasi terhadap pencapaian dan penghargaan bagi anggota klub, dan fungsi lainnya sesuai kebutuhan pada klub setempat.
3. Komite Eksekutif Klub Adventurer dapat terdiri atas
 - a. Direktur Klub Adventurer
 - b. Wakil Direktur Klub Adventurer
 - c. Sekretaris Klub Adventurer
 - d. Bendahara Klub Adventurer
 - e. Gembala Jemaat
 - f. Pemimpin Sekolah Sabat Kindergarten dan Primary
 - g. Perwakilan guru sekolah gereja (jika ada)
 - h. Perwakilan orang tua
 - i. Ketua yang membawahi (jika ada)(sumber: Panduan Direktur Adventurer, departemen pelayanan pemuda advent GC, 2020)
4. Komite Eksekutif Klub Pathfinder minimal terdiri atas
 - a. Direktur klub Pathfinder
 - b. Wakil direktur klub Pathfinder



- c. Sekretaris klub Pathfinder
- d. Bendahara klub Pathfinder
- e. Chaplain Klub
- f. Gembala jemaat (ex-officio)

Untuk jemaat yang besar dapat menambahkan dengan:

- a. Pemimpin Departemen Pemuda Advent
- b. Kepala sekolah gereja
- c. Sponsor departemen pemuda advent
- d. Ketua yang membawahi
- e. Koordinator Area

(sumber: Pathfinder Administration Manual, 2004 halaman 47 dengan penyesuaian)

5. Komite Eksekutif Klub Master Guide dapat terdiri atas

- a. Direktur Klub Master Guide
- b. Wakil Direktur Klub Master Guide
- c. Sekretaris Klub Master Guide
- d. Bendahara Klub Master Guide
- e. Chaplain Klub
- f. Gembala Jemaat
- g. Pemimpin Departemen Pemuda Advent

(sumber: pedoman administrasi klub Master guide, North American Division 2020)

6. Pengurangan dan penambahan anggota komite eksekutif klub dapat dilakukan dengan memperhatikan kondisi masing-masing klub, namun disarankan untuk memperhatikan ketentuan dalam buku administrasi masing-masing klub.

#2023 - A0011 –PERAN MASTER GUIDE DALAM KLUB

Memutuskan:

1. Peran Master Guide sebagai

- a. Direktur Klub

Direktur klub dipilih oleh Panitia Pemilihan, dan menjadi anggota majelis jemaat (sumber: Buku Peraturan Jemaat 2015)

- b. Wakil Direktur Klub

Wakil Direktur klub dipilih oleh Panitia Pemilihan. Berfungsi membantu tugas dan peran dari Direktur Klub.

- c. Sekretaris Klub

Sekretaris klub dapat dipilih oleh Panitia Pemilihan atau komite eksekutif klub. Membantu tugas dan peran Direktur Klub dalam mengelola data dan informasi mengenai Klub.

- d. Bendahara Klub

Bendahara klub dapat dipilih oleh Panitia Pemilihan atau komite eksekutif klub. Membantu tugas dan peran Direktur Klub dalam mengelola keuangan Klub.



- e. Chaplain Klub
Chaplain klub dipilih oleh komite eksekutif klub merupakan pembina kerohanian, seorang yang akan memegang tanggung jawab untuk memimpin kebaktian dan acara-acara khusus dan seorang yang akan menangani ketertarikan rohani individu.
 - f. Pembina/Konselor
Penugasan seorang Master Guide sebagai pembina ditentukan oleh komite eksekutif klub. Pembina adalah pemimpin dari sebuah regu yang dapat terdiri dari enam sampai delapan anak laki-laki atau perempuan (d disesuaikan dengan anggota klub). Pria harus memimpin anak laki-laki dan wanita memimpin anak perempuan. Pembina memegang satu posisi kunci dalam Klub, karena dia mempunyai hubungan yang paling dekat dengan anggota klub.
 - g. Staff Pendukung
Staff pendukung dapat ditentukan oleh komite eksekutif berdasarkan kebutuhan klub. Dipilih dari Master Guide yang ada dengan memperhatikan kebutuhan klub.
 - h. Instruktur
Penugasan seorang Master Guide sebagai instruktur ditentukan oleh komite eksekutif klub. Instruktur merupakan orang-orang yang mempunyai keahlian khusus bisa dipilih dari anggota gereja atau dari masyarakat umum untuk mengajar kegiatan kelas dan kephahaman/keterampilan yang tertentu. Para instruktur harus berhati-hati mempelajari kurikulum kelas dan tuntutan, kephahaman, keterampilan, atau materi kelas yang akan diajarkan sebelum mengajarkannya kepada anggota klub.
 - i. Mentor
Mentor merupakan seorang Master Guide yang diberi wewenang oleh direktur PPA Kondawil untuk membimbing seorang CMG dalam menyelesaikan persyaratan Master Guide (sumber: Kurikulum Master Guide 2022).
- 2. Klub dapat menunjuk instruktur yang bukan seorang Master Guide dan/atau bukan anggota GMAHK untuk mengajar materi kelas kephahaman dan keterampilan dengan seijin komite eksekutif klub. Penunjukan ini dapat mempertimbangkan ketersediaan Master Guide yang dapat mengajar suatu kephahaman/keterampilan dan Instruktur tersebut wajib didampingi oleh seorang Instruktur Klub yang akan menjadi penanggung jawab kelas.
 - 3. Seorang Master Guide yang dilantik tanpa menyelesaikan salah satu atau seluruh kelas Adventurer atau Pathfinder, dapat menyelesaikan kelas yang belum lulus dengan cara mengajar menjadi Pembina di kelas tersebut selama minimal setengah periode kelas berjalan, dan pada akhir periode berhak mendapat pin serta tanda pangkat kelas, berdasarkan rekomendasi Komite Eksekutif klub.

#2023 - A0012 – PENCAPAIAN ANGGOTA KLUB

Memutuskan:

- 1. Pencapaian pelantikan seorang Adventurer dan Pathfinder ditentukan setelah menyelesaikan kurikulum, dan dalam pelantikan berhak mendapat sertifikat yang ditanda tangani oleh instruktur, Direktur Klub dan Gembala Jemaat serta berhak menggunakan tanda-tanda pencapaian pelantikan kelas.



2. Pencapaian pelantikan seorang Adventurer dan Pathfinder dalam pencapaian pelantikan yang harus dipenuhi sebelum dapat dilantik adalah minimal 75% dari keseluruhan pencapaian pelantikan dalam kurikulum yang digunakan, diluar pencapaian lanjutan.
3. Seorang Calon Master Guide dapat berhak dilantik apabila telah berusia 18 tahun dan:
 - a. Mendapatkan rekomendasi dari Majelis Jemaat yang menyatakan sebagai anggota yang aktif.
 - b. Menyelesaikan semua kurikulum Master Guide yang dibuktikan dengan portofolio yang telah ditinjau oleh Master Guide yang ditunjuk oleh Kondawil.
 - c. Wajib diselesaikan minimal satu tahun dan maksimal tiga tahun sesuai ketentuan.Sumber: (Panduan Kurikulum Master Guide tahun 2022)
4. Seorang Calon Master Guide yang dilantik akan berhak menggunakan kelengkapan atribut Master Guide serta Sertifikat yang ditandatangani oleh Direktur PA Kondawil.
5. Jika seorang Adventurer dan/atau Pathfinder telah menyelesaikan suatu keterampilan (*award*) Adventurer atau kepahaman (*honor*) Pathfinder dengan dibuktikan oleh worksheet dari keterampilan/kepahaman yang ditandatangani oleh instruktur, maka berhak mendapatkan patch tanda kepahaman dan sertifikat yang ditandatangani oleh instruktur penanggung jawab dan diketahui Direktur Klub.
6. Seorang Master Guide berhak mendapatkan tambahan tanda kepahaman dengan mengikuti kegiatan kelas dan/atau mengajar kelas kepahaman.
7. Seorang Master Guide yang mengajar sekaligus mendapatkan tanda kepahaman yang diajarkan, harus mendapat rekomendasi dari Komite Eksekutif Klub dengan mempertimbangkan latar belakang, pendidikan, pekerjaan dan hobi yang terkait dengan kepahaman yang akan diajarkan. Tanda tangan pada sertifikat kepahaman ditandatangani oleh Direktur Klub dan Gembala Jemaat (Perwakilan Komite Eksekutif Klub).
8. Seorang Pathfinder atau Master Guide yang telah mengumpulkan sekurangnya 7 kepahaman dalam kelompok kepahaman sesuai persyaratan dalam buku manual Kepahaman 2014, berhak menggunakan Tanda Kepahaman kelompok "Master Award".
9. Jika seorang Pathfinder menyelesaikan tuntutan Lanjutan (*Advanced*) dalam Kurikulum Pencapaian Pelantikan, berhak mendapatkan ribbon bar sesuai tuntutan kelas Lanjutan yang ditamatkan dan sertifikat yang ditandatangani oleh Instruktur dan diketahui Direktur Klub. Pemeriksaan penyelesaian tuntutan Lanjutan dapat dilakukan oleh instruktur pada kelas tersebut.

#2023 - A0013 – PENGHARGAAN DALAM KEGIATAN KLUB

Menyetujui untuk menegaskan

1. Penghargaan *Pathfinder Excellence Award* dapat diberikan kepada seorang Pathfinder untuk mengakui pencapaian tertinggi seorang anggota Klub Pathfinder selama periode satu tahun pelaksanaan kelas kemajuan. Persyaratan kriteria dasar dapat dilihat dalam buku manual Administrasi Pathfinder, penentuan penerima penghargaan wajib disetujui oleh Komite Eksekutif Klub dan berhak mendapat pita Pathfinder Excellence Award. (sumber: <https://www.gcyouthministries.org/ministries/pathfinders/pathfinder-excellence-award/>) Catatan terkait pemakaian Pathfinder Excellence Award:
 - a. Penerima akan diberikan Pita/pin Pathfinder Excellence Award, dan berhak menggunakan selama satu tahun masa kelas selanjutnya.



- b. Penerima akan dievaluasi, jika dinyatakan layak oleh komite eksekutif, bintang perunggu tersedia untuk setiap tahun tambahan ketika Pathfinder meraih Penghargaan Perilaku Baik. Hingga lima bintang ini dilampirkan pada bilah penghargaan. (sumber: NAD Pathfinder Staff Manual - Uniform Addendum, 2016, hal. 6)
 - c. Staf tidak boleh memakai *Pathfinder Excellence Award* pada seragam mereka, tetapi boleh memakainya pada selempang mereka jika mereka mendapatkannya sebagai Pathfinder
 - d. Orang dewasa yang belum menjadi Pathfinder sebaiknya tidak memakainya. (sumber: Pathfinder Administrative Manual, hal 64 dan <https://www.gcyyouthministries.org/ministries/pathfinders/pathfinder-excellence-award>)
2. Adventurer berhak mendapatkan pin *Adventurer of the Year*. Penghargaan ini merupakan bentuk pencapaian tertinggi seorang anggota Klub Adventurer selama periode satu tahun pelaksanaan kelas kemajuan. Ketentuan lebih lanjut mengenai kriteria persyaratan, langkah penentuan dapat dilihat pada panduan Administrasi Klub Adventurer.
3. Penghargaan khusus dapat diberikan bagi orangtua yang dalam mendukung keterlibatan anak-anak di klub Adventurer berpartisipasi dalam kegiatan klub yakni *Anchoring Pin*. Ketentuan lebih lanjut mengenai kriteria persyaratan, langkah penentuan dapat dilihat pada panduan Administrasi Klub Adventurer.
4. Seorang Master Guide yang memenuhi syarat dalam keaktifan dalam klub Master Guide dan/atau dalam pelayanan di klub Adventurer, Klub Pathfinder selama satu tahun kegiatan kelas bisa mendapatkan pin *Master Guide of the year*. Ketentuan lebih lanjut mengenai kriteria persyaratan, langkah penentuan dapat dilihat pada panduan Administrasi klub Master Guide.
5. Penghargaan Bintang Pelayanan diberikan bagi Master Guide yang telah melayani baik klub Pathfinder, klub Adventurer maupun Klub Master Guide dalam rentang tahun tertentu. Bintang Pelayanan diberikan dengan terlebih dahulu diverifikasi keaktifannya dalam klub oleh masing-masing Komite Klub dan diverifikasi serta disahkan oleh Direktur PPA Kondawil. Bintang Pelayanan dihitung sebagai akumulasi dari awal melayani dalam semua peran yang dilakukan di sebuah klub.
6. Penghargaan pencapaian dalam kegiatan yang telah tidak dilanjutkan lagi seperti Pathfinder Leadership Award (PLA), PIA (Pathfinder Instruktur Award)/APLA (Advanced Pathfinder Leadership Award) yang ditandai dengan patch yang menempel di lengan kiri, masih dapat digunakan, namun tidak dapat dipasangkan pada seragam baru yang akan dibuat/digunakan.

#2023 - A00014 – PERKEMBANGAN DAN SURAT PEMBERITAHUAN KEGIATAN KLUB

Memutuskan menegaskan hasil konvensi tahun 2018 mengenai:

1. Perlunya Direktur Klub untuk menginformasikan orangtua atas perkembangan Pathfinder dan/atau Adventurer, melalui surat resmi yang dikeluarkan setiap triwulan (3 bulan), sebagaimana tertera pada Lampiran A-7.
2. Perlunya mengeluarkan surat pemberitahuan kegiatan rutin kepada orang tua/wali sebagaimana tertera pada Lampiran A-8.
3. Perlunya mengeluarkan surat pemberitahuan untuk kegiatan di luar aktivitas rutin kelas kepada orangtua /wali, sebagaimana tertera pada Lampiran A-9.



#2023 - A0015 – UPACARA-UPACARA DALAM KLUB

Menyetujui:

1. Bentuk Upacara dapat dilakukan di luar ruangan maupun di dalam ruangan dengan penyesuaian, tanpa mengurangi makna, tujuan dan prinsip dari upacara yang dilaksanakan serta peraturan baris berbaris dasar.
2. Upacara-upacara yang dilaksanakan dalam kegiatan klub terdiri atas
 - a. Upacara Pengukuhan Klub
Upacara pengukuhan klub merupakan upacara yang dilaksanakan sebagai awal dari operasionalnya sebuah klub di jemaat/sekolah. Upacara ini dilaksanakan satu kali selama klub tersebut berjalan .
 - b. Upacara Penerimaan Anggota Klub
Upacara penerimaan anggota klub adalah upacara yang dilaksanakan di awal tahun kegiatan, disebut juga sebagai *Induction ceremony*, upacara ini dilaksanakan sebagai pengesahan dimulainya kegiatan klub, dan sebagai penerimaan bagi mereka yang baru bergabung menjadi anggota klub. Upacara ini haruslah menjadi waktu yang menarik dan berharga bagi peserta kelas, maka harus dibuat sangat menarik, dapat dilaksanakan pada Malam Sabat atau Sabat siang dengan mengundang orangtua turut hadir.
 - c. Upacara Pembukaan dan Penutupan Kegiatan Kelas
Upacara rutin untuk mengawali kegiatan kelas, model upacara ini dapat dipisah maupun digabung semua klub disesuaikan dengan kondisi klub.
 - d. Upacara Pelantikan
Upacara yang dilaksanakan sebagai apresiasi bagi Adventurer, Pathfinder dan Master Guide yang telah menyelesaikan tuntutan kelas.
 - e. Upacara Khusus
Upacara penghargaan/penghormatan terdiri atas sebagai berikut
 - Upacara Baptisan
 - Upacara Pemberkatan Nikah
 - Upacara KedukaanModel upacara khusus dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lokal dengan memperhatikan perijinan personal dari pihak yang akan akan dibaptis, menikah atau keluarga yang berduka, memperhatikan kondisi lingkungan diselenggarakan kegiatan dan budaya lokal.
 - f. Upacara Resmi Lainnya
Upacara resmi lainnya dilaksanakan sebagai tanda pembukaan kegiatan resmi atau peringatan hari besar kenegaraan. Upacara resmi ini terdiri atas upacara yang mengibarkan Bendera Merah Putih dan/atau upacara tanpa mengibarkan Bendera Merah Putih.
3. Upacara Pengukuhan klub, Penerimaan Anggota Klub dan Pelantikan Wajib diketahui oleh Direktur PPA Kondawil dan disahkan dalam upacara oleh direktur PPA Kondawil atau yang mewakilinya.
4. Untuk setiap upacara yang telah diketahui oleh Direktur PPA Kondawil, jika Direktur PPA berhalangan untuk mensahkan, Direktur PA dapat mewakilkan kepada Koordinator Area, Master Guide yang



ditunjuk resmi atau Gembala Jemaat Setempat, disarankan menggunakan surat tugas dari direktur PPA.

Model Upacara Pengukuhan Klub, Penerimaan Anggota Klub dan Pelantikan dalam ruangan dapat dilihat sebagai berikut

a. Model Susunan Upacara Pengukuhan Klub

1. Seluruh Anggota Jemaat sudah berada dalam ruangan gereja.
2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya diikuti oleh seluruh Peserta dan Hadirin
3. Mars Club
4. Perjanjian & Peraturan Club
5. Doa Buka
6. Amanat pengukuhan Klub oleh Direktur PPA
7. Pengesahan Pengukuhan Klub oleh Direktur PPA
8. Doa Penyerahan
9. Tantangan kepada Calon Anggota , Pembina, Anggota jemaat/majelis (Orangtua)
10. Respons perwakilan Calon Anggota, jemaat dan orangtua.
11. Lagu Tutup
12. Doa Tutup

b. Model Susunan Upacara Penerimaan Anggota Klub

1. Defile bendera: dan peserta pelantikan memasuki ruangan dimulai klub Adventurer, Pathfinder dan CMG, Pembina-2 dan Para Master Guide
2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya diikuti oleh peserta dan Hadirin
3. Mars Klub
4. Perjanjian dan Peraturan Klub (urutan Adventurer, Pathfinder, Master Guide)
5. Doa Buka
6. Laporan Direktur Klub Jemaat
7. Amanat Penerimaan Anggota Klub
8. Serah terima Direktur (apabila ada pergantian Direktur)
9. Penyalan lilin kelas dan memberikan semangat kepada Peserta
10. Doa Syafaat
11. Tantangan kepada Anggota, Pembina dan Orangtua
12. Sambutan terhadap tantang dari perwakilan Pembina dan Orangtua
13. Lagu Tutup
14. Doa Tutup

c. Model Susunan Upacara Pelantikan

1. Defile bendera dan peserta pelantikan memasuki ruangan dimulai dengan klub Adventurer, Pathfinder dan CMG, Pembina-pembina dan Para Master Guide.
2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya diikuti oleh seluruh peserta dan Hadirin.



3. Lagu-lagu Mars Klub
4. Perjanjian dan peraturan Klub-klub
5. Doa Buka
6. Laporan Direktur-direktur Klub
7. Performance oleh Peserta Penamatan
8. Amanat dari Direktur PPA
9. Penyematan Kancing-2 & Kacu
10. Pengucapan Kode Etik Master Guide (khusus pelantikan Master Guide lihat lampiran A-13)
11. Doa Khusus Pelantikan
12. Tantangan Dari Orangtua dan Konferens)
13. Tanggapan/sambutan tantangan dari perwakilan peserta pelantikan
14. Lagu Tutup
15. Doa Tutup

Keterangan: Defile Bendera dimulai dari Bendera Merah Putih, Bendera Pemuda Advent, diikuti bendera-bendera klub memasuki ruangan, semua hadirin berdiri.

Cara membawa Bendera Merah Putih: Posisi tongkat Tegak Lurus, tangan kanan memegang bagian bawah tongkat, tangan kiri memegang tongkat tegak lurus dengan tongkat sedangkan bendera club: Tongkat diletakan diatas ikat pinggang bagian tengah dengan posisi tongkat 45 derajat.

5. Model Upacara Pembukaan dan Penutupan Kegiatan Kelas serta Upacara Resmi lainnya dapat dilihat pada Lampiran A-10, A-11 dan A-12. Upacara ini dapat disesuaikan dengan kondisi Klub saat melaksanakan kegiatan tanpa mengurangi tujuan dilaksanakannya upacara dan standar baris-berbaris.

#2023 - A0016 - PENUTUP

Menyetujui untuk:

1. Hal-hal lain terkait kegiatan-kegiatan Klub Adventurer, Pathfinder dan Master Guide yang belum diatur dalam keputusan ini dan belum diatur dalam manual administrasi setiap klub, secara administrasi dapat dipertimbangkan untuk dilaksanakan dengan memperhatikan masukan dari Direktur PPA Kondawil dan/atau Direktur PPA Uni dengan tetap memperhatikan maksud dan tujuan dari setiap kegiatan serta tidak bertentangan dengan organisasi GMAHK.
2. Menghimbau kedua uni untuk dapat memperbaiki terjemahan buku Administrasi Pathfinder terbitan tahun 2004 yang sebelumnya diterjemahkan Departemen PA UIKB, menyesuaikan dengan pengertian terkini dan kesepakatan dalam Konvensi Master Guide, paling lambat dapat digunakan pada pertengahan tahun 2024.
3. Dalam mendukung hasil dari Komisi Administrasi, maka Menghimbau untuk setiap Master Guide dengan berbagai peran di klub untuk dapat membaca buku administrasi setiap klub untuk mendukung kegiatan tersebut.



We are Adventurers!

Copyright 2006 - Jomah Music and Publications

Music and Words by Joann M. Herrington

Music score for "We are Adventurers!" featuring Voice and Piano (Pno.) parts.

First System:

Voice: We are Ad-ven-tur-ers; at home, at school, at play; We are Ad-ven-tur-

Piano: Accompanying chords and melody.

Second System:

Voice: ers, We're learn-ing ev'ry day to be hon-est, kind, and true, to be like Je-sus through and

Piano: Accompanying chords and melody.

Third System:

Voice: through - - - We are Ad-ven-tur-ers!

Piano: Accompanying chords and melody.

Copyright 2006 - Jomah Music and Publishing





Lampiran A-2 - Partitur Lagu Mars Pathfinder

Pathfinders

H. T. B.

HENRY T. BERGH

Oh, we are the Path-find-ers strong, The serv-ants of God are we—

Faith-ful as we march a - long, In kind-ness, truth and pur - i - ty.

A mes-sage to tell to the world, A truth that will set us free,

King Je - sus the Sav-iour's com - ing back for you and me.

Copyright, 1952, in "Chorus Melodies", Henry T. Bergh, owner



Master Guide Hymn

Music by: Ever Garcia Leiva

Original arrangement by MG Council 2003
arr. by Meagan P. Galgao

1. Press on for - ward mas - ter - guides with ho - ly
2. Press on for - ward mas - ter - guides with ho - ly

mf

3

bold - ness; we're in - ves - ted with great strength. To help
bold - ness; we're in - ves - ted with great strength. With a

6

all the youth who choose to be with Je - sus, and they
glo - rious torch that's lif - ted up t'wards hea - ven, will bring

8

long to fol - low Him. To the
light in - to this world. Though we're





10

lost souls we are gi - ving the great mes - sage, that con-
threa - tened by a world that's filled with dark - ness, we'll go

12

strains with - in our hearts. There's a
for - ward with - out fear. In the

14

crown a - wai - ting each of us in hea - ven, with bright
light that keeps on shi - ning from our Sa - vior, to help

16

stars which Je - sus has for us.
guide us as we walk the A - Y path.

Lampiran A-4 - Contoh Form pendaftaran Klub Master Guide



(Ini adalah contoh formulir, silakan berkonsultasi dengan pimpinan daerah / konferens Anda untuk melihat persyaratan khusus apa yang mungkin ada di kota/kabupaten dan provinsi anda.)

FORMULIR PENDAFTARAN ANGGOTA KLUB MASTER GUIDE

Saya ingin (centang salah satu yang berlaku):

☐ Menjadi Anggota Baru ☐ Memperbaharui Keanggotaan Saya

☐ Pindah Keanggotaan Saya Dari _____



Informasi Pribadi

Nama _____ Umur ____ Tanggal Lahir _____

Alamat _____

Kota _____ Provinsi _____ Kode Pos _____

Telp # (_____) _____ Hp _____

Nama Jemaat Saat Ini _____ Sudah dibaptis ? Ya/Tidak

Tandai semua kelas yang telah Anda selesaikan:

☐ Domba Kecil ☐ Burung Cekatan ☐ Lebah Rajin ☐ Sinar Matahari ☐ Pembangun ☐ Tangan Penolong

☐ Sahabat ☐ Teman ☐ Penyelidik ☐ Perintis ☐ Penjelajah ☐ Pemimpin

KOMITMEN PEMOHON:

Saya setuju untuk dipandu oleh aturan Klub dan Perjanjian dan Peraturan Klub Master Guide, saya akan menghadiri pertemuan Klub, perkemahan, dan acara serta kegiatan Klub lainnya. Saya setuju untuk dibimbing oleh peraturan klub dan prinsip-prinsip Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh.

Tanda Tangan _____ Tanggal _____





Informasi Keluarga

Nama Orang Tua / Wali: _____

Email: _____ Telp. # (_____) _____

Anggota Masehi Advent Hari Ketujuh? Ya /Tidak | Jika ya, Jemaat Mana: _____

Apakah mereka pernah bekerja dengan Pelayanan Pathfinder sebelumnya? Ya/Tidak

Master Guide? Ya/Tidak

PERSETUJUAN ORANG TUA ATAU WALI: Dengan ini saya memverifikasi bahwa pemohon berusia setidaknya 16 tahun. Saya telah membaca Perjanjian dan Peraturan Klub Master Guide dan saya bersedia serta berkeinginan agar pemohon menjadi Master Guide. Saya akan membantu pemohon dalam mematuhi peraturan dan pedoman dari Klub Master Guide. Sebagai orang tua/wali, saya memahami bahwa program Klub Master Guide adalah program yang aktif bagi pemohon. Itu mencakup banyak kesempatan untuk pelayanan, petualangan, pelatihan pemuridan, dan kegembiraan. Kami akan bekerja sama:

1. Dengan mempelajari bagaimana kita dapat membantu pemohon dan pemimpinnya.
2. Dengan mendorong pemohon untuk mengambil bagian aktif dalam semua kegiatan klub.
3. Dengan menghadiri acara yang mengundang orang tua/wali.
4. Dengan membantu para pemimpin klub dan dengan melayani sebagai pemimpin jika dipanggil.
5. Dengan membeli seragam yang dibutuhkan.
6. Dengan membayar iuran klub, biaya kegiatan dan membeli asuransi sesuai kebutuhan klub.

Tanda Tangan Orang Tua/Wali _____ Tanggal _____

HANYA UNTUK KLUB

Formulir Keanggotaan selesai _____ Telah Memiliki Seragam _____

Catatan Kesehatan dan Medis ____ Iuran ____

Diterima Menjadi Anggota Klub tanggal: _____

Tanda Tangan Direktur Klub _____ Tanggal _____

SUMBER: BUKU MANUAL KLUB MASTER GUIDE



Lampiran A-5 - Contoh Form pendaftaran Klub Pathfinder



FORMULIR PENDAFTARAN KLUB PATHFINDER



Nama				Foto 3 x 4
Tempat lahir		Tgl. lahir		
Alamat				
Telepon/HP		e-mail:		
Sekolah		Kelas		
Nama Orang Tua				
Alamat				
Telepon/HP		e-mail:		
Saya bertekad untuk bergabung dengan klub: ☐ Pathfinder(Nama Klub) Oleh karena itu saya akan menghadiri semua kegiatan rapat, kerja lapangan, aktifitas di dalam ruangan, dan aktifitas di luar ruangan yang diprogramkan. Saya setuju untuk dibimbing oleh para pemimpin dan pelatih klub. Saya setuju mengikuti tata-tertib klub, Perjanjian dan Peraturan Klub. Saya setuju membayar iuran klub dan asuransi yang ditetapkan untuk mendukung kegiatan klub. Saya setuju untuk mempunyai seragam lengkap, dan menggenakannya pada setiap kegiatan klub. , tgl. Calon Anggota, (.....)				
PERJANJIAN Oleh Kasih Karunia Allah Saya mau jadi suci, manis budi dan benar Saya mau mematuhi peraturan Pathfinder Saya mau menjadi hamba Allah dan sahabat manusia		PERATURAN PATHFINDER Peraturan Pathfinder bagi saya adalah: 1. Turut melaksanakan renungan pagi 2. Melakukan kewajiban saya dengan jujur 3. Memelihara tubuh saya 4. Berbuat benar 5. Jadi sopan dan penurut 6. Berjalan perlahan dalam acara perbaktian 7. Selalu menyanyi dalam hati 8. Menjalankan pekerjaan Tuhan		
CATATAN TAMBAHAN: • Saya pernah menjadi anggota klub di • Saya telah menyelesaikan kelas: Sahabat, Teman, Penyelidik, Perintis, Penjelajah, Pemimpin • Saya telah menyelesaikan kelas kepaahaman: (buat daftar di bawah ini)				

Pendaftaran diterima tgl. oleh:

Mengetahui,

(Direktur Klub)





PATHFINDER CLUB

NAMA KLUB.....

PERSETUJUAN ORANG TUA / WALI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
 Tempat & Tgl. Lahir :
 Alamat :
 e-mail: HP:

Bertindak selaku Orang Tua / Wali dari:

Nama :
 Tempat & Tgl. Lahir :

Bahwa kami telah membaca dan memahami Perjanjian, Peraturan, Kewajiban, Tata Tertib, dan Disiplin keanggotaan KLUB PATHFINDER di GMAHK, dan menyatakan bahwa anak kami tersebut telah mencapai usia 10 (sepuluh) tahun atau lebih, atau minimal telah duduk di kelas 5 Sekolah Dasar.

Dan oleh karena itu kami **berkeinginan dan menyetujui**, bahwa anak kami tersebut bergabung menjadi anggota KLUB PATHFINDER di GMAHK

Dalam keadaan darurat, saya dengan ini memberikan izin kepada praktisi medis yang dipilih oleh klub untuk mendapatkan perawatan yang tepat untuk anak saya. Sebagai orang tua/wali dari pemohon, saya mendukung dia menghadiri acara klub dan menerima ketentuan yang disebutkan.

Kami mengerti bahwa program KLUB PATHFINDER adalah aktifitas yang aktif bagi anggotanya, termasuk banyak kesempatan untuk melayani, petualangan dan kegembiraan. Oleh karena itu, kami bersedia untuk bekerja sama melalui:

1. Memberikan dukungan dan semangat kepada anggota Klub untuk berperan aktif dalam semua kegiatan Klub,
2. Mengikuti acara-acara bilamana orang tua/wali diundang,
3. Membantu dan mendukung pimpinan Klub dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan,
4. Membayar iuran Klub dan asuransi, serta menyediakan seragam klub.

Demikian persetujuan ini kami buat dalam keadaan sadar, tanpa tekanan dan paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di tgl.

Tanda tangan :
 Nama Orang tua / wali :

PENTING:

Demi kemudahan komunikasi antara Pengurus Klub dengan Orang Tua/Wali, maka dimohon segera informasikan kepada kami bila dikemudian hari ada perubahan alamat dan/atau no telpn / HP.
 Terima kasih atas kepercayaan dan kerja samanya. - (DIREKTUR)



FORMULIR PENDAFTARAN KLUB ADVENTURER (NAMA KLUB)



Nama _____ Tanggal lahir _____

Nama orang tua/wali _____

Address _____
Street City State/Prov. Zip/PC

Home phone _____ Cell phone _____

Parent/guardian email _____

Church _____ School _____

Check level(s) the child has completed: ☐ Little Lamb ☐ Eager Beaver ☐ Busy Bee
☐ Sunbeam ☐ Builder ☐ Helping Hand

Perjanjian

Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan selalu berusaha melakukan yang terbaik.

Peraturan

Jadi suka menurut; Jadi suci; Jadi benar; Jadi manis budi; Jadi sopan; Jadi suka memperhatikan
Jadi suka menolong; Jadi gembira; Jadi bijaksana; Bersikap hormat dalam perbaktian

Komitmen Calon Peserta

Saya, _____, akan bergabung dengan _____.
Nama calon peserta Nama klub

Saya akan menghadiri pertemuan-pertemuan, kunjungan lapangan, dan kegiatan klub lainnya. Saya akan dengan bangga mengenakan seragam Klub Adventurer saya dan mematuhi peraturan klub. Saya akan ceria, senang membantu, jujur, baik hati, dan sopan.

tanda tangan adventurer/wali

Komitmen orangtua/wali

Sebagai orangtua/wali, Saya mengerti memahami bahwa Klub Adventurer aktif dan memiliki banyak kesempatan untuk melayani, berpetualang, bersenang-senang, dan belajar. Saya akan mendukung program ini dengan:

1. Mendorong Adventurer saya untuk mengambil bagian aktif dalam semua pertemuan dan fungsi klub.
2. Menghadiri acara untuk mendukung kegiatan klub Adventurer.
3. Membantu para pemimpin klub dengan melayani sebagai penolong saat dibutuhkan.
4. Tidak meminta pertanggungjawaban setiap anggota staf klub jika terjadi cedera yang tidak disengaja.
5. Memberikan izin saya kepada Petualang yang disebutkan di atas untuk mengikuti kegiatan Petualang.

tanda tangan orangtua/wali

Lampiran A-7. Contoh Surat perkembangan kegiatan kelas per kwartal/periode



**KLUB ADVENTURER
GMAHK**

Jakarta,

Kepada Yth.
Bpk/Ibu.
Orang tua/wali dari.....
Anggota Klub
Di tempat.

Perihal: Laporan Keikutsertaan dalam Kegiatan Rutin Klub Per Kwartal

Salam dalam kasih Yesus,

Terima kasih kami ucapkan kepada bapak/ibu atas kepercayaan yang diberikan dengan mengikutsertakan dalam kegiatan Klub, di kelas

Pada kesempatan ini kami informasikan kegiatan dari selama periode s/d adalah sebagai berikut :

- hadir kali pertemuan dari total pertemuan sebanyak kali, atau ...% kehadiran
- menyelesaikan ketrampilan
- membayar iuran untuk bulan sejumlah Rp.,-
-

Demikianlah laporan selama kwartal ini, besar harapan kami untuk peran serta orangtua/wali untuk mendorong dalam menyelesaikan tuntutan-tuntutan kelas yang ada untuk persiapan pelantikan nanti. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih, Tuhan memberkati.

Saudaramu,

.....
Pembina

.....
Direktur Adventurer Club

Catatan: Untuk Klub Pathfinder dapat menyesuaikan model suratnya.



Lampiran A-8. Contoh Surat pemberitahuan kegiatan rutin kepada orangtua/wali



KLUB ADVENTURER
GMAHK

Jakarta,

Kepada Yth.
Bpk/Ibu.
Orang tua/wali dari
Anggota Klub Adventurer
Di tempat,

Perihal: Kegiatan Rutin Klub

Salam dalam kasih Yesus,

Kegiatan Klub Adventurer akan diadakan pada
jam Untuk itu kami mohon supaya para orang tua /wali boleh mendorong anak-anaknya
untuk hadir pada pertemuan ini.

Mohon diingatkan kepada anak-anak untuk :

- mengenakan pakaian seragam tipe A dan kaku
- membawa Alkitab, buku tulis dan alat tulis
- membawa air minum
-
-

Besar harapan kami untuk dukungan bapak / ibu dan keterlibatan anak-anaknya dalam kegiatan ini.
Kami tunggu kehadirannya pada kegiatan klub ini.
Tuhan memberkati.

.....

Saudaramu, Pembina Klub Adventurer

Catatan: Untuk Klub Pathfinder dapat menyesuaikan model suratnya.





Lampiran A-9. Contoh Surat pemberitahuan kegiatan di luar aktivitas rutin



KLUB ADVENTURER

GMAHK

.....

Jakarta,

Kepada Yth.
Bpk/Ibu.
Orang tua/wali dari.....
Anggota Klub Adventurer
Di tempat.

Perihal: Kegiatan

Bersama surat ini, kami dari Adventurer Club memberitahukan bahwa akan diadakan kegiatan keterampilan untuk kelas pada:

Hari / tanggal :
Jam :
Lokasi :
Agenda :
Biaya :
Perlengkapan :
.....

Demikianlah surat pemberitahuan ini kami sampaikan.
Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya, Tuhan memberkati.

Hormat kami,

.....
Direktur Klub Adventurer

Catatan: Untuk Klub Pathfinder dapat menyesuaikan model suratnya.





Lampiran A-10. Contoh Upacara pembukaan kegiatan kelas

Upacara dapat dilaksanakan dengan format ankare (U) atau berbanjar.

Pemimpin Regu paling depan atau di samping kanan anggota regu yang paling depan. Semua pembina dan instruktur membuat barisan tersendiri, dan juga seluruh yang mengambil bagian membuat barisan tersendiri.

Bendera Merah Putih dan Bendera Klub dipasang di tempat upacara (dengan kaki dan tiang bendera).

Petugas upacara berbaris di depan barisan.

No.	Instruksi	Pelaksanaan
1.	Masing-masing Pemimpin Regu mempersiapkan barisannya.	<i>Pemimpin Regu mempersiapkan regunya. Berdiri dengan sikap sempurna.</i>
2.	Pemimpin upacara memasuki tempat upacara.	<i>Pemimpin upacara berdiri di bagian tengah depan barisan dan menghadap kepada barisan.</i>
3.	Laporan masing-masing regu kepada pemimpin upacara	<i>Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba, "Pada pemimpin upacara, hormat grak." Pemimpin upacara membalas penghormatan dan kembali ke sikap sempurna. Pemimpin Regu memberikan aba-aba, "Tegak grak." Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara. Pemimpin Regu paling kanan "Luruskan!" setengah lencang kanan, sambil menengok ke kanan, setelah lurus kembali menghadap ke depan, dan yang Pemimpin Regu paling kiri "lurus!" Pemimpin Regu paling kanan, "Lapor, Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara." Pemimpin Regu kedua dan seterusnya, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara." Pemimpin Regu paling kiri, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara. Laporan selesai." Pemimpin upacara membalas, "Laporan diterima, kembali ke tempat." Semua Pemimpin Regu menjawab "siap, kembali ketempat, dan langsung balik kanan menuju barisan.</i>
4.	Pembina Upacara memasuki tempat upacara	<i>Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".</i>
5.	Penghormatan umum kepada Pembina upacara	<i>Menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan bahwa XX regu Adventurer / Pathfinder telah siap untuk mengikuti upacara pembukaan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan laksanakan; dijawab : "Siap kembali ketempat dan laksanakan".</i>
6.		



- Laporan Pemimpin upacara kepada Pembina Upacara
7. Menyanyikan Mars Adventurer / Pathfinder *Semua menyanyi Mars Adventurer / Pathfinder (bahasa Indonesia dan Inggris) dengan sikap sempurna.*
8. Pembacaan Janji dan Peraturan Adventurer / Pathfinder *Petugas memberikan aba-aba, "Tangan kanan di angkat." Seluruh peserta mengangkat tangan kanan sejajar dengan bahu kanan. Telapak tangan terbuka menghadap ke depan. Selanjutnya dia menyebutkan Janji Adventurer / Pathfinder yang diikuti oleh seluruh peserta upacara. Setelah selesai pembacaan Janji Adventurer / Pathfinder, petugas memberi aba-aba, "Tangan kanan diturunkan." Semua kembali ke sikap sempurna. Petugas peraturan membacakan Peraturan Adventurer / Pathfinder yang diikuti oleh seluruh peserta upacara.*
9. Doa *Petugas maju dan memimpin doa. Semua tutup kepala di buka dan dipegang oleh kedua tangan di depan perut. Kaki kiri dilebarkan. Setelah doa, tutup kepala kembali dipakai dan berdiri dengan sikap sempurna.*
10. Amanat Pembina Upacara. *Pemimpin Upacara mengucapkan : "Untuk amanat Istirahat ditempat gerak".*
11. Laporan Pemimpin upacara kepada Pembina Upacara. *Pemimpin Upacara menyiapkan barisannya kemudian menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan upacara telah selesai dilaksanakan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan bubarkan, dijawab : "Siap kembali ketempat dan bubarkan".*
12. Penghormatan kepada pembina upacara *Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".*
13. Pembina upacara meninggalkan tempat upacara *Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba, "Pada pemimpin upacara, hormat gerak." Pemimpin upacara membalas penghormatan dan kembali ke sikap sempurna. Pemimpin Regu memberikan aba-aba, "Tegak gerak."*
14. Laporan masing2 Pemimpin Regu kepada pemimpin upacara *Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara. Pemimpin Regu paling kanan, Regu XXX dengan anggota XX orang telah selesai mengikuti upacara." dan seterusnya sampai regu terakhir ditambah dengan kata : "Laporan selesai" dan Pemimpin Upacara mengucapkan kembali ketempat, dan semua pemimpin regu menjawab : "Siap kembali ketempat"*
- Pemimpin Regu paling kanan : "Kepada Pemimpin Upacara Hormat Gerak" pada saat Pemimpin Upacara menurunkan tangannya diikuti dengan*



15. Penghormatan kepada pemimpin upacara *pemimpin regu paling kanan menurunkan tangannya sambil mengucapkan "tegak gerak".*
16. Pemimpin upacara meninggalkan lapangan upacara
17. Pengumuman *Pemimpin Regu kanan memberikan aba-aba : Istirahat ditempat gerak, selanjutnya perangkat upacara menyampaikan pengumuman. Setelah selesai barisan disiapkan kembali.*
18. Barisan dibubarkan *Masing-masing Pemimpin Regu maju kedepan regunya dan memberikan aba-aba "Balik kanan, Bubar jalan". Seluruh anggota regu memberikan hormat kepada pemimpin regu, pemimpin regu membalas memberikan hormat, setelah itu seluruhnya balik kanan dan bubar*



Lampiran A-11. Contoh Upacara penutupan kegiatan kelas

Barisan bersaf per regu. Pemimpin Regu paling depan atau di samping kanan anggota regu yang paling depan. Semua pembina dan instruktur berbaris di belakang Pathfinder.

Bendera Merah Putih dan Bendera Klub dipasang di tempat upacara (dengan kaki dan tiang bendera)

Apabila berada diruangan: letak bendera merah putih berada disebelah kanan, baru bendera club. (Bendera : AY, Pathfinder, Adventurer.)

Apabila Upacara dilakukan diluar ruangan, dan letak tiang bendera merah putih berada ditengah-tengah dengan posisi lebih tinggi dari bendera club (Bendera AY disebelah kanan bendera merah putih kemudian bendera Pathfinder dan Adventurer berada disebelah kiri).

Petugas upacara berbaris di depan barisan.

No.	Instruksi	Pelaksanaan
1.	Masing-masing Pemimpin Regu mempersiapkan barisannya.	<i>Pemimpin Regu mempersiapkan regunya. Berdiri dengan sikap sempurna.</i>
2.	Pemimpin upacara memasuki tempat upacara.	<i>Pemimpin upacara berdiri di bagian tangan depan barisan dan menghadap kepada barisan.</i>
3.	Laporan masing-masing regu kepada pemimpin upacara	<i>Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba, "Pada pemimpin upacara, hormat grak." Pemimpin upacara membalas penghormatan dan kembali ke sikap sempurna. Pemimpin Regu memberikan aba-aba, "Tegak grak."</i> <i>Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara.</i> <i>Pemimpin Regu paling kanan, "Lapor, Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara."</i> <i>Pemimpin Regu kedua dan seterusnya, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan."</i> <i>Pemimpin Regu paling kiri, " Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan dilanjutkan dengan :. Laporan selesai."</i> <i>Pemimpin upacara membalas, "Laporan diterima, kembali ke tempat."</i> <i>Semua Pemimpin Regu menjawab "siap, kembali ketempat,dan langsung balik kanan menuju barisan.</i> <i>Semua Pemimpin Regu menjawab "siap, kembali ketempat,dan langsung balik kanan menuju barisan.</i>



4. Pembina Upacara memasuki tempat upacara
5. Penghormatan umum kepada Pembina upacara
Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".
6. Laporan Pemimpin upacara kepada Pembina Upacara.
Menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan upacara telah selesai dilaksanakan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan bubarkan, dijawab : "Siap kembali ketempat dan bubarkan".
7. Amanat oleh Pembina Upacara, barisan diistirahatkan
Pemimpin Upacara mengucapkan aba-aba : "Untuk amanat Istirahat ditempat gerak".
8. Doa
Petugas maju dan memimpin doa. Semua tutup kepala di buka dan dipegang oleh kedua tangan di depan perut. Kaki kiri dilebarkan. Setelah doa, tutup kepala kembali dipakai dan berdiri dengan sikap sempurna.
9. Amanat Pembina Upacara.
Pemimpin Upacara mengucapkan : "Untuk amanat Istirahat ditempat gerak".
10. Laporan Pemimpin Upacara Kepada Pembina Upacara bahwa Upacara telah selesai
Langsung menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan upacara telah selesai dilaksanakan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan bubarkan, dijawab : "Siap kembali ketempat dan bubarkan".
11. Penghormatan kepada pembina upacara
Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".
12. Pembina upacara meninggalkan tempat upacara



13. Laporan masing2 Pemimpin Regu kepada pemimpin upacara
*Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara.
Pemimpin Regu paling kanan, Regu XXX dengan anggota XX orang telah selesai mengikuti upacara.” dan seterusnya sampai regu terakhir ditambah dengan kata : “Laporan selesai” dan Pemimpin Upacara mengucapkan kembali ketempat, dan semua pemimpin regu menjawab : “Siap kembali ketempat”*
14. Penghormatan kepada pemimpin upacara
Pemimpin Regu paling kanan : “Kepada Pemimpin Upacara Hormat Gerak” pada saat Pemimpin Upacara menurunkan tangannya diikuti dengan pemimpin regu paling kanan menurunkan tangannya sambil mengucapkan “tegak gerak”.
15. Pemimpin upacara meninggalkan lapangan upacara
16. Barisan dibubarkan
Masing-masing Pemimpin Regu maju kedepan regunya dan memberikan aba-aba “Balik kanan, Bubar jalan”. Seluruh anggota regu memberikan hormat kepada pemimpin regu, pemimpin regu membalas memberikan hormat, setelah itu seluruhnya balik kanan dan bubar



Lampiran A-12. Contoh Upacara Resmi bendera

1. Upacara Penaikan Bendera Merah Putih

Upacara Resmi Bendera dilakukan sebagai tanda pembukaan kegiatan secara resmi atau peringatan hari besar kenegaraan.

No	Instruksi	Pelaksanaan
1.	Masing-masing Pemimpin Regu mempersiapkan barisannya.	<i>Pemimpin Regu mempersiapkan regunya. Berdiri dengan sikap sempurna.</i>
2.	Pemimpin upacara mempersiapkan barisan.	<i>Pemimpin upacara berdiri di bagian tengah depan barisan dan menghadap kepada barisan.</i>
3.	Laporan masing-masing regu kepada pemimpin upacara	<i>Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba, "Pada pemimpin upacara, hormat gerak." Pemimpin upacara membalas penghormatan dan kembali ke sikap sempurna. Pemimpin Regu memberikan aba-aba, "Tegak gerak."</i> <i>Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara.</i> <i>Pemimpin Regu paling kanan, "Lapor, Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara."</i> <i>Pemimpin Regu kedua dan seterusnya, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan."</i> <i>Pemimpin Regu paling kiri, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan dilanjutkan dengan :. Laporan selesai."</i> <i>Pemimpin upacara membalas, "Laporan diterima, kembali ke tempat."</i> <i>Semua Pemimpin Regu menjawab "siap, kembali ketempat, dan langsung balik kanan menuju barisan.</i>
4.	Pembina upacara didampingi oleh pengawal memasuki tempat upacara	<i>Pembina upacara memasuki tempat upacara. Berdiri depan pasukan upacara agak sejajar sebelah kanan dengan tiang bendera.</i>
5.	Penghormatan umum kepada pembina upacara	<i>Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak"..</i>



6. Laporan pemimpin upacara kepada pembina upacara
Menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan bahwa XX regu Adventurer / Pathfinder telah siap untuk mengikuti upacara penaikan bendera merah putih.. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan laksanakan; dijawab : "Siap kembali ketempat dan laksanakan".
7. Pengibaran Bendera Merah Putih
Petugas bendera membawa bendera ke tiang bendera dan mempersiapkan pengibaran bendera tersebut. Setelah bendera siap, petugas bendera memberi aba-aba, "Bendera siap."
Pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Kepada Bendera Merah Putih." pada saat jeda Pemimpin lagu atau pianis (organis) memainkan intro lagu Indonesia Raya.
Pemimpin upacara melanjutkan aba-aba, "Hormat grak!"
Bendera dikibarkan diiringi lagu kebangsaan.
Setelah bendera selesai di kibarkan, pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Tegak grak."
8. Pembacaan Teks Pancasila oleh Pembina Upacara
Pengawal Pembina Upacara memberikan Map Teks Panca Sila kepada Pembina Upacara.
9. Pembacaan Janji dan Peraturan Adventurer / Pathfinder
Petugas memberikan aba-aba, "Tangan kanan di angkat." Seluruh peserta mengangkat tangan kanan sejajar dengan bahu kanan. Telapak tangan terbuka menghadap ke depan. Selanjutnya dia menyebutkan Janji Pathfinder/Adventurer yang diikuti oleh seluruh peserta upacara. Setelah selesai pembacaan Janji Pathfinder/Adventurer, petugas memberi aba-aba, "Tangan kanan diturunkan." Semua kembali ke sikap sempurna.
Petugas peraturan membacakan Peraturan Pathfinder/Adventurer yang diikuti oleh seluruh peserta upacara.
10. Amanat pembina upacara, barisan diistirahatkan.
Pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Untuk amanat, istirahat di tempat grak."
Setelah amanat selesai, pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Siap grak"
11. Doa
Petugas maju dan memimpin doa. Semua tutup kepala di buka dan dipegang oleh kedua tangan di depan perut. Kaki posisi sikap sempurna. Setelah doa, tutup kepala kembali dipakai dan berdiri dengan sikap sempurna.
12. Laporan pemimpin upacara kepada pembina upacara bahwa upacara telah selesai.
Pemimpin Upacara menyiapkan barisannya kemudian menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan upacara telah selesai dilaksanakan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali



ketempat dan bubarkan, dijawab : "Siap kembali ketempat dan bubarkan".

13. Penghormatan umum kepada pembina upacara
Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".
14. Pembina upacara meninggalkan tempat upacara
Pembina upacara balik kanan dan meninggalkan tempat upacara.
15. Barisan dibubarkan
Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba "Balik kanan, bubar jalan".

2. Upacara Penarikan Bendera Merah Putih

Upacara Penurunan Bendera Merah Putih sebagai tanda penutupan kegiatan secara resmi atau peringatan hari besar kenegaraan.

No.	Instruksi	Pelaksanaan
1.	Masing-masing Pemimpin Regu mempersiapkan barisannya.	<i>Pemimpin Regu mempersiapkan regunya. Berdiri dengan sikap sempurna.</i>
2.	Pemimpin upacara mempersiapkan barisan.	<i>Pemimpin upacara berdiri di bagian tengah depan barisan dan menghadap kepada barisan.</i>
3.	Laporan masing-masing regu kepada pemimpin upacara	<i>Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba, "Pada pemimpin upacara, hormat gerak." Pemimpin upacara membalas penghormatan dan kembali ke sikap sempurna. Pemimpin Regu memberikan aba-aba, "Tegak gerak."</i> <i>Semua Pemimpin Regu berbaris di depan pemimpin upacara.</i> <i>Pemimpin Regu paling kanan, "Lapor, Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara."</i> <i>Pemimpin Regu kedua dan seterusnya, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan."</i> <i>Pemimpin Regu paling kiri, "Regu XXX dengan anggota XX orang siap mengikuti upacara Penutupan dilanjutkan dengan :. Laporan selesai."</i>



Pemimpin upacara membalas, "Laporan diterima, kembali ke tempat."

Semua Pemimpin Regu menjawab "siap, kembali ketempat,dan langsung balik kanan menuju barisan.

5. Pembina Upacara memasuki tempat upacara

6. Penghormatan umum kepada pembina upacara

Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya,diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak"..

7. Laporan pemimpin upacara kepada pembina upacara

Menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan bahwa XX regu Adventurer / Pathfinder telah siap untuk mengikuti upacara penurunan bendera merah putih. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan laksanakan; dijawab : "Siap kembali ketempat dan laksanakan".

8. Penurunan Bendera Merah Putih

Petugas penuruan bendera menuju ke tiang bendera dan melepaskan tali pengikat dari tiang bendera setelah itu, petugas bendera memberi aba-aba, "Bendera siap."

Pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Kepada Bendera Merah Putih." pada saat jeda Pemimpin lagu atau pianis (organis) memainkan intro lagu Indonesia Raya.

Pemimpin upacara melanjutkan aba-aba, "Hormat grak!"

Bendera dikibarkan diiringi lagu kebangsaan.

Setelah bendera sampai dibawah bersamaan dengan selesainya lagu Indonesia Raya, pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Tegak grak."

9. Amanat pembina upacara, barisan diistirahatkan.

Pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Untuk amanat, istirahat di tempat grak."

Setelah amanat selesai, pemimpin upacara memberikan aba-aba, "Siap grak"

10. Doa

Petugas maju dan memimpin doa. Semua tutup kepala di buka dan dipegang oleh kedua tangan di depan perut. Kaki dengan posisi sikap sempurna. Setelah doa, tutup kepala kembali dipakai dan berdiri dengan sikap sempurna.



11. Laporan pemimpin upacara kepada pembina upacara bahwa upacara telah selesai.
Pemimpin Upacara menyiapkan barisannya kemudian menghadap kepada Pembina Upacara, dan melaporkan upacara telah selesai dilaksanakan. Pada saat Pembina upacara mengucapkan kembali ketempat dan bubarkan, dijawab : "Siap kembali ketempat dan bubarkan".
13. Penghormatan umum kepada pembina upacara
Pemimpin Upacara mengucapkan : "Kepada Pembina Upacara : "Hormat Gerak" pada saat Pembina Upacara telah menurunkan tangannya, diikuti oleh Pemimpin Upacara dilanjutkan dengan mengucapkan aba-aba : "Tegak gerak".
14. Pembina upacara meninggalkan tempat upacara
Pembina upacara balik kanan dan meninggalkan tempat upacara.
15. Barisan dibubarkan
Pemimpin Regu paling kanan memberikan aba-aba "Tanpa penghormatan bubar jalan".



Kode Etik Master Guide

“Pelayanan dan Keselamatan”

Dengan rahmat Tuhan serwa sekalian alam, saya akan menggunakan setiap atribut dan pelatihan yang saya terima sebagai Master Guide yang baik dan manusiawi.

- Saya akan berusaha meningkatkan pelayanan saya dan pengabdian diri kepada Tuhan dalam setiap tanggung jawab dimana saya dipanggil untuk melaksanakannya.
- Saya akan mencoba bekerja dengan giat untuk menyelamatkan anak muda dimana saja saya berada.
- Menuntun anak muda kepada kehidupan yang Allah kehendaki di Alkitab.
- Menyediakan kepemimpinan dan bimbingan pada anak muda dimana saya berada.
- Meneladani hidup Yesus yang menuntun pada kedamaian dan kegembiraan.
- Melayani dengan setia di semua bidang pelayanan yang dipercayakan gereja.
- Mempergunakan waktu dan tenaga saya untuk memelihara kehidupan anak muda.
- Menyelidiki metode-metode baru dan bermanfaat bagi anak muda zaman ini.
- Membangkitkan semangat anak muda untuk memberikan hidup mereka untuk pelayanan pemimpin besar mereka, Tuhan Yesus.
- Kiranya Tuhan menolong saya dan memenuhi saya dengan kuasanya untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab saya sebagai Master Guide hari ini dan selama-lamanya.

Amin.

Catatan:

Kode etik Master Guide dibacakan dengan cara berdiri tegak, dibacakan saat pelantikan Master Guide oleh CMG yang telah dilantik bersama dengan seluruh Master Guide yang hadir, diawali oleh petugas yang ditunjuk dan diikuti oleh semua Master Guide.



KOMISI B
SERAGAM DAN ATRIBUT

#2023 - B001 – PENDAHULUAN

1. Umum

- a. Kelas-kelas kemajuan terdiri atas Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide (selanjutnya disebut Klub) adalah pendidikan non-formal dan sebagai wadah pembinaan pengembangan anak-anak dan kaum muda, yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh (GMAHK)
- b. Semua anggota Kelas-kelas kemajuan mengenakan pakaian seragam, yang model, corak, warna dan tata cara pemakaiannya diatur oleh Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh. Model, corak dan tata cara pemakaian tersebut disesuaikan dengan jenis kelamin, perkembangan jasmani dan rohani dan kegiatan yang dilakukan dalam Klub.

2. Maksud dan Tujuan

Maksud petunjuk penyelenggaraan ini adalah untuk memberi pedoman kepada Klub, untuk mengatur penggunaan pakaian seragam anggota Klub agar dapat menunjang usaha pencapaian tujuan Klub, serta memberi petunjuk kepada para anggota Klub putri dan putra dalam pemakaian seragam secara benar, tertib dan rapih.

3. Dasar

- a. Keputusan Departemen Pelayanan Pemuda GMAHK General Conference
- b. Keputusan Konvensi Master Guide GMAHK se-Indonesia, Manado, 5 – 8 April 2023

4. Ruang Lingkup

Petunjuk penyelenggaraan ini meliputi:

- a. Pendahuluan
- b. Fungsi, Tujuan, dan Sasaran
- c. Kelengkapan dan Jenis Pakaian Seragam
- d. Pakaian Seragam Klub
- e. Tata Cara Pemakaian Pakaian Seragam
- f. Atribut dan Pengadaan
- g. Bendera Klub
- h. Penutup



5. Pengertian

- Pakaian Seragam Anggota Klub selanjutnya disebut Pakaian Seragam Klub adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub yang model, corak, warna, dan tata cara pemakaiannya ditentukan oleh GMAHK.
- Atribut adalah tanda kelengkapan/tanda pengenal dimana sebuah atribut selalu dikenakan pada pakaian seragam baju resmi seragam kelas kemajuan di semua tingkatan, berupa logo, lencana, penutup kepala, dan atribut lainnya.

6. Warna dan Jenis Bahan Pakaian Seragam Klub

- Adventurer

Jenis Seragam	Bentuk	Penggunaan	Baju/Kemeja		Rok/Bawahan	
			Warna	Bahan	Warna	Bahan
Tipe A	Lengan Pendek	Kegiatan Ibadah	Putih	Taipan Drill No. P-00, Ventura No. 01, American Drill No. 001	Biru (<i>navy blue</i>)	Taipan Drill No. B-076, Ventura No. 312, American Drill No. 312
	Celana Panjang			Sewarna dan sejenis (kain drill)		Sewarna dan sejenis (kain drill)
Tipe B	Lengan Pendek	Kegiatan Lapangan	Putih	Taipan Drill No. P-00, Ventura No. 01, American Drill No. 001	Biru (<i>navy blue</i>)	Taipan Drill No. B-076, Ventura No. 312, American Drill No. 312
	Celana Pendek			Sewarna dan sejenis (kain drill)		Sewarna dan sejenis (kain drill)

Catatan:

Kelas Domba Kecil (*Little Lamb*) dan Burung Cekatan (*Early Bird*) adalah bagian dari Klub Adventurer, maka seragam dan atribut adalah sama dengan Adventurer.





b. Pathfinder

Jenis Seragam	Bentuk	Penggunaan	Baju/Kemeja*		Rok/Bawahan/Celana Panjang*	
			Warna	Bahan	Warna	Bahan
Tipe A	Lengan Pendek	Kegiatan Ibadah	Putih	Taipan Drill No. P-00, Ventura No. 026, American Drill No. 001 Sewarna dan sejenis (kain drill)	Hijau tua	Taipan Drill No. H-059, Ventura No. 544, American Drill 544 Sewarna dan sejenis (kain drill)
Tipe B	Lengan Pendek	Kegiatan Lapangan	Coklat Bea Cukai	Taipan Drill No. C-303, Ventura No. 026, American Drill No. 151 Sewarna dan sejenis (kain drill)	Hijau Tua	Taipan Drill No. H-059, Ventura No. 544, American Drill 544 Sewarna dan sejenis (kain drill)

* Rujukan: <https://www.gcyouthministries.org/ministries/pathfinders/pathfinder-uniforms-specifications/class-a-class-b-pathfinder-uniform/> (diakses pada tanggal 3 Maret 2023)



c. Master Guide

Jenis Seragam	Bentuk	Baju/Kemeja*		Rok/Celana*	
		Warna	Bahan	Warna	Bahan
A1	Jas Lengan Panjang dan Celana Panjang / Rok	Putih untuk Kemeja dan Hijau tua / Biru Tua untuk Jas	Katun. Arnoma No. 10 (sewarna dan sejenis)	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Arnoma No. 10 (sewarna dan sejenis)
A2	Lengan Panjang dan Celana Panjang / Rok	Putih	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti
A3	Lengan Panjang (Khusus Pembina dan Instruktur) Celana Panjang Taktikal Rok Kulot	Cokelat Bea Cukai	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti
A	Lengan Pendek dan Celana Panjang / Rok	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti
B	Lengan Pendek dan Celana Panjang / Rok	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti	Warna sesuai dengan Klub yang diikuti	Bahan sesuai dengan Klub yang diikuti



#2023 - B002 – FUNGSI, TUJUAN, DAN SASARAN

1. Fungsi

Pakaian seragam dalam Klub berfungsi sebagai sarana atau salah satu alat pendidikan bagi anggota-anggotanya, untuk meningkatkan citra Klub. Setiap anggota Klub, yang mengenakan pakaian seragam dan/atau atribut Klub bertanggung jawab untuk berakhlak sesuai dengan Perjanjian dan Peraturan serta Kode Etik Klub untuk menjunjung tinggi harkat dan martabat.

2. Tujuan

Pakaian seragam dalam Klub bertujuan agar para anggota Klub yang mengenakannya memiliki jiwa berdisiplin, dan rasa kebanggaan.

3. Sasaran

- a. Menumbuh kembangkan jiwa persatuan dan kesatuan
- b. Meningkatkan sikap disiplin dan rasa tanggung jawab
- c. Menanamkan cara hidup sederhana, tertib, indah, bersih, dan sopan
- d. Memupuk rasa kebanggaan

#2023 - B003 – JENIS PAKAIAN DAN KELENGKAPAN SERAGAM

1. Jenis Pakaian Seragam

- a. Pakaian Seragam Upacara dan Kegiatan Ibadah (Tipe A, A1, dan A2) adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub untuk mengikuti upacara dan Ibadah (Tipe A) dan khusus Tipe A1 dan A2 digunakan oleh Master Guide
- b. Pakaian Seragam Lapangan (Tipe B), adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub pada waktu melakukan kegiatan Klub di lapangan. Pakaian seragam ini juga dapat digunakan pada waktu mengikuti upacara di luar ruangan/perkemahan
- c. Pakaian Seragam Lapangan/Pelatihan (Tipe A3), adalah pakaian yang dikenakan oleh Master Guide atau pembina saat pelatihan
- d. Pakaian Seragam Kegiatan Tingkat Kondawil (Tipe C) adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub pada saat mengikuti kegiatan tertentu misalnya dalam perkemahan, agar lebih mudah melakukan aktivitas yang diperlukan – warna dan bentuknya diserahkan ke KONDAWIL masing-masing
- e. Pakaian Seragam Kegiatan Tingkat Klub (Tipe D) adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub pada saat mengikuti kegiatan tertentu misalnya dalam perkemahan, agar lebih mudah melakukan aktivitas yang diperlukan – warna dan bentuknya diserahkan ke Klub masing-masing.
- f. Pakaian Seragam Khusus (Tipe E) adalah pakaian yang diperlukan pada waktu-waktu tertentu, ketika menghadiri/mengikuti acara-acara/kegiatan tertentu yang sifatnya khusus, misalnya seragam Master Guide Reinforcement (MGR)/Master Guide Skill One (MGSO) dipakai pada waktu kegiatan MGR/MGSO, Upacara penaikan/penurunan bendera, dll



- g. Pakaian Seragam Khusus (Tipe F) adalah pakaian bebas rapi dengan menggunakan kaku klub diperlukan pada waktu-waktu tertentu, ketika menghadiri/mengikuti acara-acara/kegiatan tertentu yang tidak memerlukan seragam klub.

2. Pakaian Seragam Klub

Pakaian seragam Klub terdiri atas:

- a. Tutup kepala
- b. Kemeja Klub putri dan putra
- c. Rok/bawahan Klub untuk Klub putri
- d. Celana Klub untuk Klub putra
- e. Kacu
- f. Ikat pinggang
- g. Kaos kaki
- h. Sepatu
- i. Selempang
- j. Tali Kur
- k. Epaulet

#2023 - B004 – PAKAIAN SERAGAM KLUB

1. Pakaian Seragam Upacara (Tipe A1, A, dan A2)

Pakaian Seragam Upacara dan Kegiatan Ibadah (Tipe A dan A1, A2) adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub untuk mengikuti upacara dan Ibadah (Tipe A) dan khusus Tipe A1 dan A2 digunakan oleh anggota Master Guide.

A. Pakaian Seragam Upacara Tipe A1

- a) Tutup kepala
 - 1) Berbentuk peci, sesuai dengan seragam klub yang dibina.
 - Adventurer warna biru *navy*
 - Pathfinder warna hijau tua
 - Master Guide warna hijau tua dan Biru Navy (Sesuai Klub yang diikuti)
 - 2) Memiliki garis kuning untuk peci Master Guide, dan warna putih untuk Adventurer dan Pathfinder
 - 3) Dengan logo Master Guide berukuran 5 cm
- b) Kemeja Seragam Upacara untuk Master Guide wanita
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau tua (Pathfinder/Master Guide) dan biru navy (Adventurer)
 - 2) Model jas Pakaian Dinas Upacara
 - 3) Lengan panjang
 - 4) Memakai lidah bahu
 - 5) Diberi kancing sesuai dengan warna bahan
 - 6) Empat saku, dua atas dua bawah



- 7) Panjang Jas sampai garis pinggul
 - 8) Dikenakan di luar rok/bawahan
- c) Kemeja Seragam Khusus Upacara untuk Master Guide pria
- 1) Dibuat dari bahan warna hijau tua (Pathfinder/Master Guide) dan biru navy (Adventurer)
 - 2) Model jas pakaian dinas upacara
 - 3) Lengan panjang
 - 4) Memakai lidah bahu
 - 5) Diberi kancing sesuai dengan warna bahan
 - 6) Empat saku, dua atas dua bawah
 - 7) Panjang jas sampai garis pinggul
 - 8) Dikenakan di luar celana
- d) Rok Seragam Upacara untuk Master Guide wanita
- 1) Dibuat dari bahan warna hijau tua (Pathfinder/Master Guide) dan biru navy (Adventurer)
 - 2) Model rok lurus atau span
 - 3) Memakai lipatan di depan
 - 4) Memakai resleting warna hijau pada bagian belakang
 - 5) Memakai 2 (dua) saku model lurus
 - 6) 5 cm di bawah lutut
- e) Celana Seragam Upacara untuk Master Guide pria
- 1) Dibuat dari bahan warna hijau tua (Pathfinder/Master Guide) dan biru navy (Adventurer)
 - 2) Bentuk celana panjang
 - 3) Memakai dua saku samping kiri dan kanan serta satu saku dibagian belakang bagian kanan dengan memakai tutup dan kancing
 - 4) Memakai ikat pinggang, berwarna hitam
 - 5) Pada bagian ikat pinggang/ban celana dibuat tempat ikat pinggang
 - 6) Pada bagian depan celana memakai resleting warna sesuai warna bahan.
- f) Kacu
- 1) Dibuat dari bahan berwarna kuning emas list merah untuk Pathfinder dan merah maroon list putih untuk Adventurer
 - 2) Memakai logo Master Guide warna biru untuk Master Guide dan Pathfinder serta warna putih untuk Master Guide Adventurer
 - 3) Memakai pita kelas sesuai klub yang diikuti
 - 4) Berbentuk segitiga sama kaki
 - 5) Sisi panjang 120 cm dengan siku 60 cm
 - 6) Dikenakan dengan ring – terbuat dari logam
 - 7) Dikenakan menutup kerah baju
 - 8) Kacu dilipat kedalam
- g) Sepatu
- 1) Pantovel warna hitam
 - 2) model tertutup
 - 3) bertumit rendah



h) Selempang

Sesuai dengan warna bahan klub yang dibina dengan logo Master Guide

i) Epaulet

Sesuai dengan jabatan yang diemban.

Pakaian Seragam Upacara Tipe A dan B dapat dilihat pada bagian Pakaian Seragam Harian.



Gambar B.1 – Ilustrasi Penutup Kepala Master Guide Tipe A1 (Peci)





SERAGAM TIPE A1 (MG-Pathfinder)

#2023-B004-1.a-b,c,d,e



ATASAN MODEL JAS
KAIN HIJAU TUA (Arnoma No. 10)

BAWAHAN ROK / CELANA PANJANG
KAIN HIJAU TUA (Arnoma No. 10)

Baju dalaman Jas A1
Bahan kain katun warna putih
Model kemeja lengan panjang
Satu saku sebelah kiri



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.2 – Ilustrasi Seragam Tipe A1 Master Guide (Pathfinder)





SERAGAM TIPE A1 (MG-Adventurer)

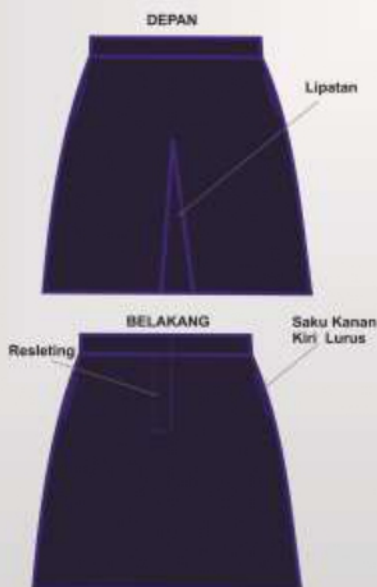
#2023-B004-1.a-b,c,d,e



ATASAN MODEL JAS
KAIN HIJAU TUA (Arnoma No. 10)

BAWAHAN ROK / CELANA PANJANG
KAIN HIJAU TUA (Arnoma No. 10)

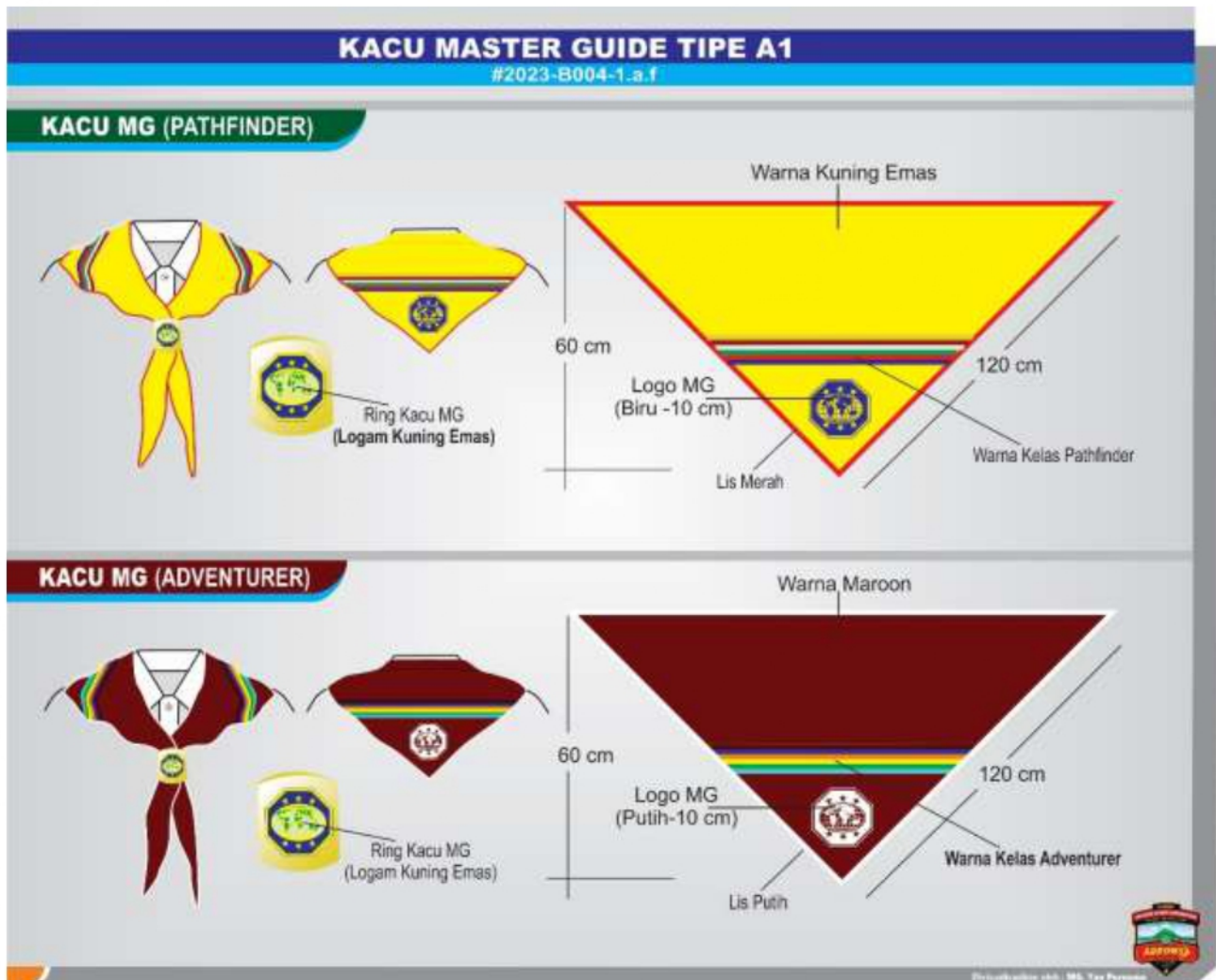
Baju dalaman Jas A1
Bahan kain katun warna putih
Model kemeja lengan panjang
Satu saku sebelah kiri



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.3 – Ilustrasi Seragam Tipe A1 Master Guide (Adventurer)





Gambar B.4 – Ilustrasi Kacu Master Guide Tipe A1 (Pathfinder dan Adventurer)

2. Pakaian Seragam Harian

Pakaian Seragam Harian (Tipe A dan Tipe B) terdiri atas:

- Tutup kepala dan tanda tutup kepala
- Kemeja Klub
- Rok/bawahan Klub.
- Celana panjang
- Kacu
- Ikat pinggang
- Kaos kaki
- Sepatu
- Selempang
- Epaulet





Jenis Pakaian Seragam Harian

A. Pakaian Seragam Harian Adventurer

- a) Tutup kepala
 - 1) Bahan sama dengan celana - warna biru (*navy blue*)
 - 2) Berbentuk topi lapangan (untuk kegiatan lapangan), dengan logo Adventurer (tanpa tulisan Adventurer) di bagian depan
 - 3) Berbentuk peci (untuk kegiatan upacara) dengan garis warna putih, dengan logo Adventurer (tanpa tulisan Adventurer) di kiri bagian depan.
- b) Kemeja Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna putih
 - 2) Berbentuk baju lengan pendek
 - 3) Kerah baju model kerah dasi
 - 4) Memakai lidah bahu
 - 5) Diberi kancing berwarna putih
 - 6) Mempunyai dua saku di dada kiri dan kanan
 - 7) Tengah saku tidak diberi lipatan
 - 8) Kemeja dimasukkan di dalam rok/bawahan/celana
- c) Rok Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna biru (*navy blue*)
 - 2) Rok bentuk standar
 - 3) Tidak ada lipatan
 - 4) Tidak memakai ikat pinggang
 - 5) Diberi elastik/karet
 - 6) Dua saku rok masing-masing di sebelah kiri dan kanan berbentuk lurus
 - 7) Memakai resleting warna biru di belakang
 - 8) Panjang rok/bawahan 5 cm di bawah lutut
- d) Celana Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna biru (*navy blue*)
 - 2) Berbentuk celana panjang (Tipe A – Kegiatan Ibadah), celana pendek (Tipe B – Kegiatan Upacara dan Lapangan)
 - 3) Tidak memakai ikat pinggang
 - 4) Diberi elastik/karet
 - 5) Dua saku celana masing-masing di sebelah kiri dan kanan berbentuk lurus
 - 6) Memakai pengai dan resleting di bagian depan celana warna biru
- e) Kacu
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna maroon dengan list putih Logo Adventurer baru dengan ukuran berdiameter 10 x 10 cm berwarna putih
 - 2) Berbentuk segitiga sama kaki
 - 3) Sisi panjang 90 cm dengan siku 45 cm



- 4) Dikenakan dengan ring terbuat dari kain
 - 5) Dikenakan menutupi kerah baju
 - 6) Kacu dilipat kedalam
- f) Ikat Pinggang
Tidak menggunakan ikat pinggang.
- g) Kaos Kaki
- 1) Kaos kaki panjang (± 5 cm di bawah lutut)
 - 2) Warna putih (Tipe A)
 - 3) Warna hitam (Tipe B)
- h) Sepatu
- 1) Model kets
 - 2) Berwarna hitam
- i) Selempang
Dibuat dari kain warna biru *navy* (lihat #B006-1.C)
- j) Epaulet
Tidak memakai epaulet

Catatan: Logo Adventurer dikembalikan sesuai desain aslinya.



Gambar B.5 – Ilustrasi Penutup Kepala Adventurer





SERAGAM ADVENTURER TIPE A (KEGIATAN IBADAH)

#2023-B004-2.A.b,c,d



**MODEL :
CELANA PANJANG
DAN ROK**

**KAIN PUTIH (Taipan Drill P-00)
/ Sejenis Sewarna**



**KAIN BIRU NAVY (Taipan Drill B-076)
/ Sejenis Sewarna**



Divisualisasikan oleh : **MG. Yan Purnama**

Gambar B.6 – Ilustrasi Seragam Adventurer Tipe A





SERAGAM ADVENTURER TIPE B (KEGIATAN LAPANGAN)

#2023-B004-2.A.b,c,d



MODEL :
CELANA PENDEK
DAN ROK

KAIN PUTIH (Taipan Drill P-00)
/ Sejenis Sewarna



KAIN BIRU NAVY (Taipan Drill B-076)
/ Sejenis Sewarna

Divisualisasikan oleh : **MG. Yan Purnama**



Gambar B.7 – Ilustrasi Seragam Adventurer Tipe B



Gambar B.8 – Ilustrasi Penempatan Atribut Seragam Adventurer



Gambar B.9 – Ilustrasi Kacu Adventurer





B. Pakaian Seragam Harian Pathfinder

a) Tutup kepala

- 1) Berbahan sama dengan celana – berwarna hijau tua
- 2) Berbentuk topi lapangan (untuk kegiatan lapangan), dengan logo Pathfinder (tanpa tulisan Pathfinder) di bagian depan
- 3) Berbentuk peci (untuk kegiatan upacara) dengan garis warna putih, dengan logo Pathfinder (tanpa tulisan Pathfinder) di kiri bagian depan

b) Kemeja Klub

- 1) Dibuat dari bahan berwarna putih (Tipe A) dan coklat menyerupai warna seragam Bea Cukai (Tipe B)
- 2) Berbentuk baju lengan pendek
- 3) Kerah baju model kerah das
- 4) Memakai lidah bahu
- 5) Diberi kancing berwarna coklat sesuai dengan kemeja
- 6) Mempunyai dua saku di dada kiri dan kanan
- 7) Tengah saku diberi lipatan
- 8) Tutup saku melengkung dua dan pakai kancing
- 9) Tidak memakai tempat pulpen
- 10) Kemeja dimasukkan di dalam rok/bawahan/celana

c) Rok Klub

- 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau
- 2) Rok bentuk standar
- 3) Ada lipatan di tengah depan
- 4) Memakai ikat pinggang
- 5) Panjang rok/bawahan 5 cm di bawah lutut

d) Celana Klub

- 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau
- 2) Berbentuk standar, celana panjang tidak ada lipatan di depan
- 3) Memakai ikat pinggang dan ada tempat ikat pinggang
- 4) Dua saku celana masing-masing di sebelah kiri dan kanan berbentuk lurus dan satu di belakang bagian kanan dengan tutup kancing

e) Kacu

- 1) Dibuat dari bahan kuning mas dengan lis hijau dengan logo dunia Pathfinder warna hitam
- 2) Berbentuk segitiga sama kaki
- 3) Sisi panjang 100 cm dengan siku 50 cm
- 4) Dikenakan dengan ring terbuat dari kain
- 5) Dikenakan menutupi kerah baju
- 6) Kacu dilipat kedalam



- f) Ikat Pinggang
Memakai ikat pinggang warna hitam
- g) Kaos kaki
 - 1) Kaos kaki warna putih (Tipe A) $\pm$ 5 cm di atas mata kaki
 - 2) Kaos kaki warna hitam (Tipe B) $\pm$ 5 cm di atas mata kaki
- h) Sepatu
 - 1) Model kets (lapangan), pantovel untuk upacara
 - 2) Berwarna hitam
- i) Selempang
Dibuat dari bahan hijau tua (lihat #B006-1.C)
- j) Epaulet
Tidak memakai Epaulet



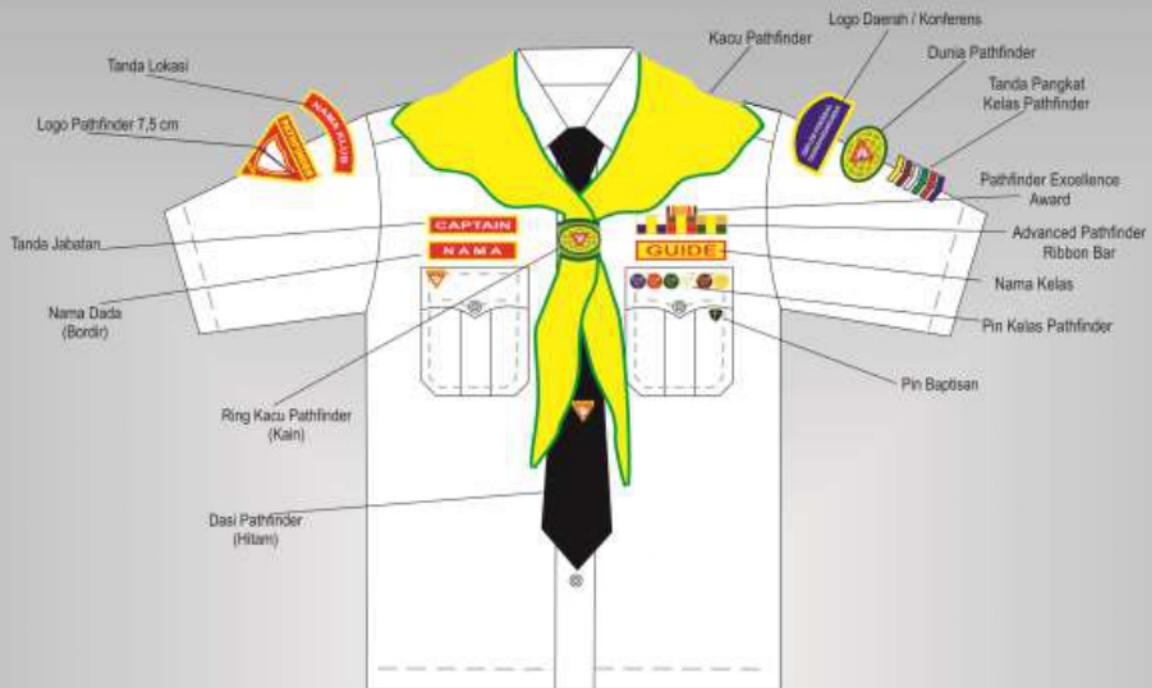
Gambar B.10 – Ilustrasi Penutup Kepala Pathfinder



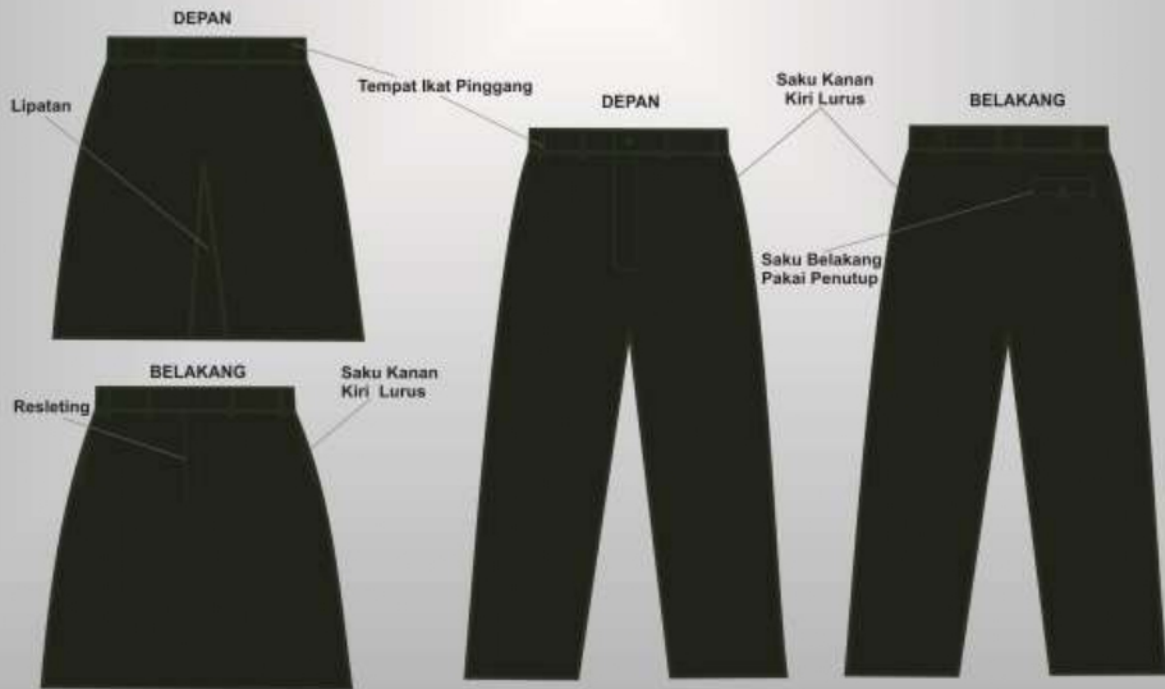


SERAGAM PATHFINDER TIPE A (Kegiatan Ibadah)

#2023-B004-2.B.b,c,d



KAIN PUTIH (Taipan Drill P-00)
/ Sejenis Sewarna



KAIN HIJAU TUA (Taipan Drill H-059)
/ Sejenis Sewarna



Disusun/dibuat oleh: MG. Yan Permata

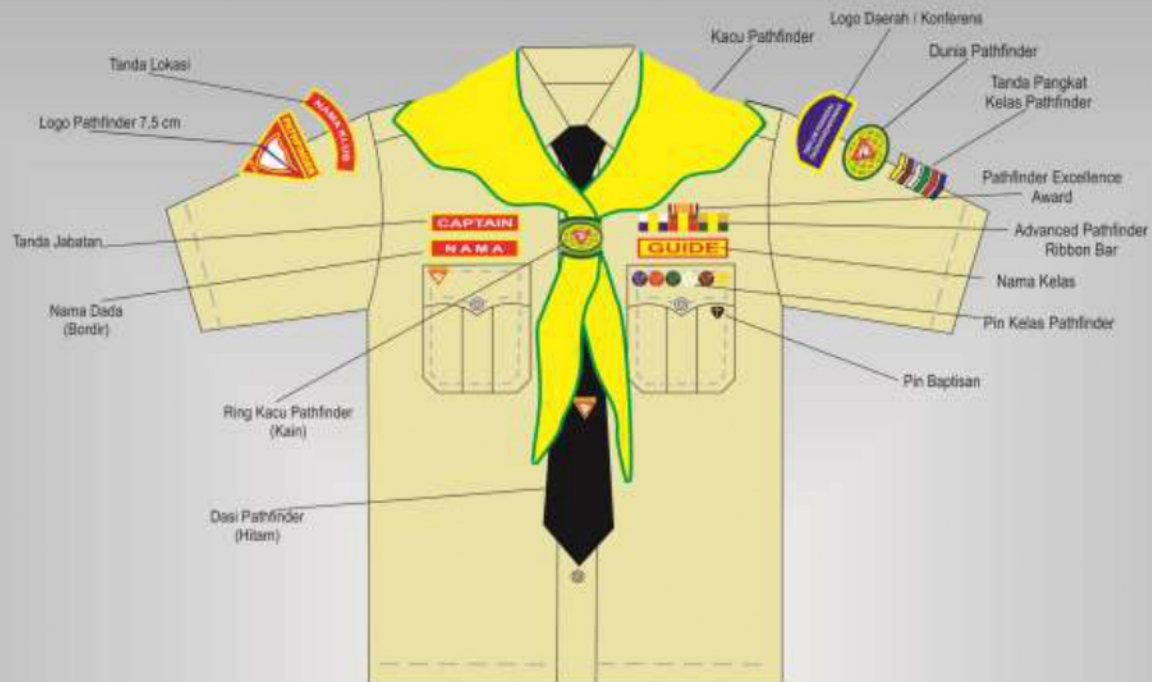
Gambar B.11 – Ilustrasi Seragam Pathfinder Tipe A



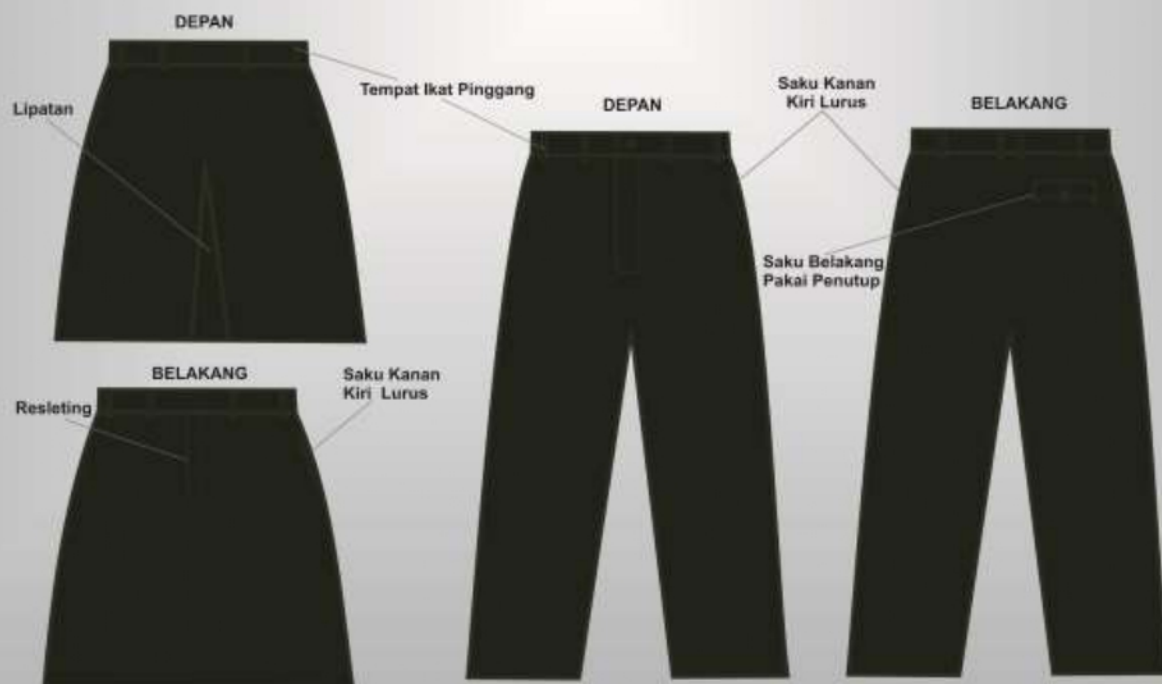


SERAGAM PATHFINDER TIPE B (Kegiatan Lapangan)

#2023-B004-2.B.b,c,d



KAIN COKLAT (Taipan Drill C-303)
/ Sejenis Sewarna



KAIN HIJAU TUA (Taipan Drill H-059)
/ Sejenis Sewarna



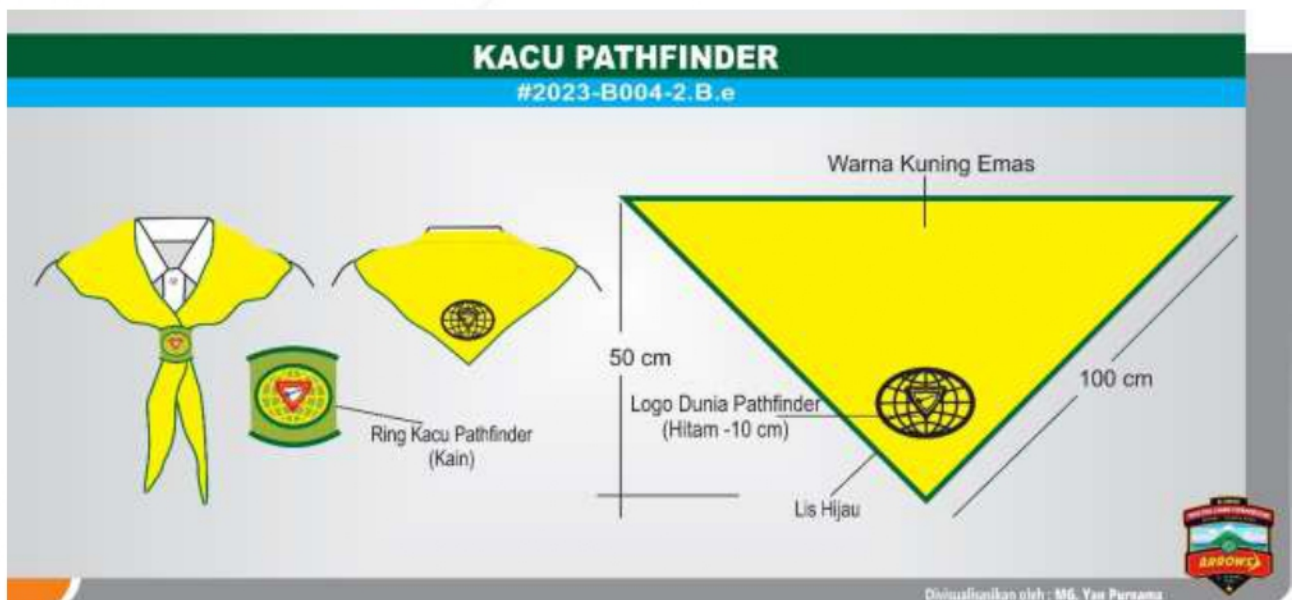
Dikembangkan oleh: MS. Yati Purwana

Gambar B.12 – Ilustrasi Seragam Pathfinder Tipe B





Gambar B.13 – Ilustrasi Penempatan Atribut Pathfinder



Gambar B.14 – Ilustrasi Kacu Pathfinder





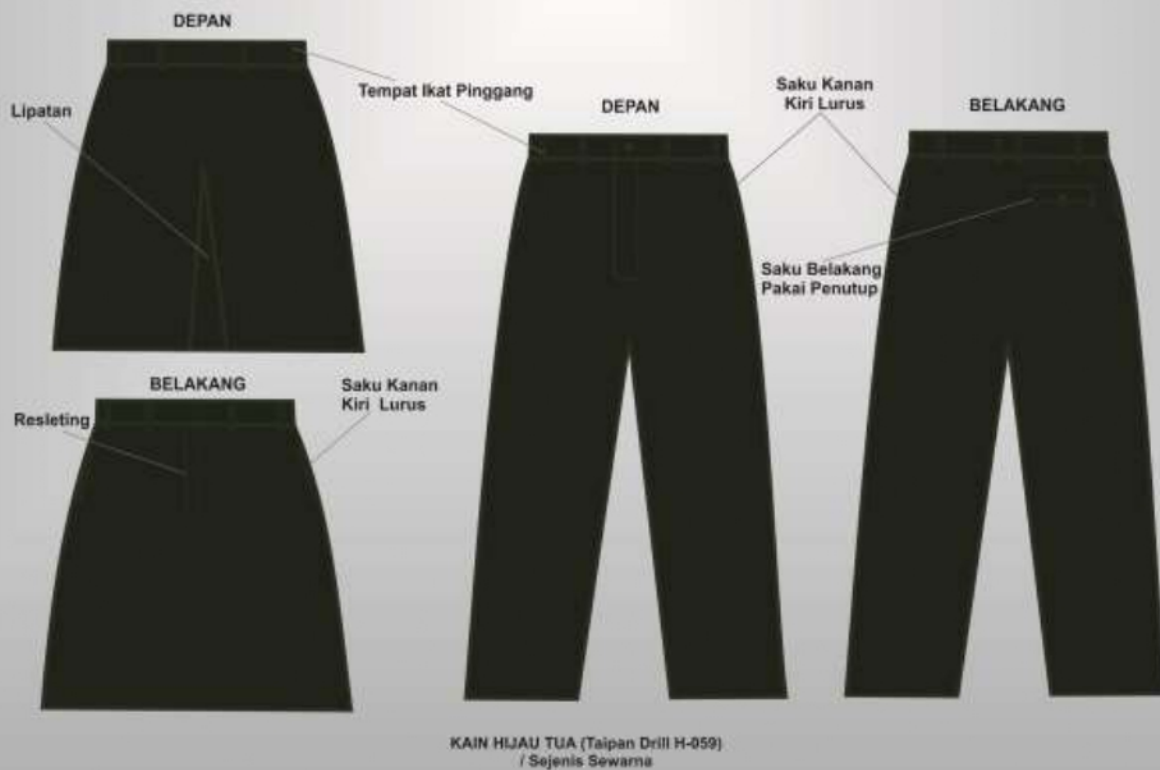
C. Pakaian Seragam Harian Calon MG dan Master Guide

- a) Jika Pembina di Klub-Klub – warna seragam dan atributnya disesuaikan dengan Klub dimana dia menjadi Pembina
- b) Memakai seragam dan atribut harus rapih, sopan, dan bersih
- c) Kacu yang dipakai Master Guide, sebagai pembina Pathfinder menggunakan Kacu Master Guide warna kuning lis Merah dengan pita warna kelas Pathfinder. Sebagai pembina Adventurer menggunakan Kacu Master Guide warna merah maroon dengan pita warna kelas Adventurer dan menggunakan logo Master Guide. Sebagai pembina CMG boleh menggunakan kacu warna kuning list merah dengan pita warna kelas pathfinder atau warna merah maroon dengan pita warna kelas Adventurer dan menggunakan logo Master Guide
- d) Kacu yang dipakai Calon Master Guide, menggunakan kacu warna kuning lis Merah dengan logo Master Guide tanpa pita warna kelas Pathfinder untuk CMG yang focus dan praktek melayani di Pelayanan Klub Pathfinder dan Kacu warna merah marron dengan logo Master Guide tanpa pita warna kelas Adventurer untuk CMG yang focus dan praktek melayani di Pelayanan Klub Adventurer. Untuk Calon Master yang melayani di Klub Master Guide dapat menggunakan Kacu warna kuning list merah atau kacu merah maroon list putih dengan logo Master Guide tanpa pita warna kelas.
- e) Menggunakan dasi warna hitam, Hijau (khusus seragam Pathfinder / MG Pathfinder) dan Biru (khusus seragam Adventurer / MG Adventurer) dengan logo klub yang dibina yang ditempel / jahit pada tengah dasi



SERAGAM MASTER GUIDE (PEMBINA MG)

#2023-B004-2.C.a



Dibuatkan oleh : MG. Yan Permana

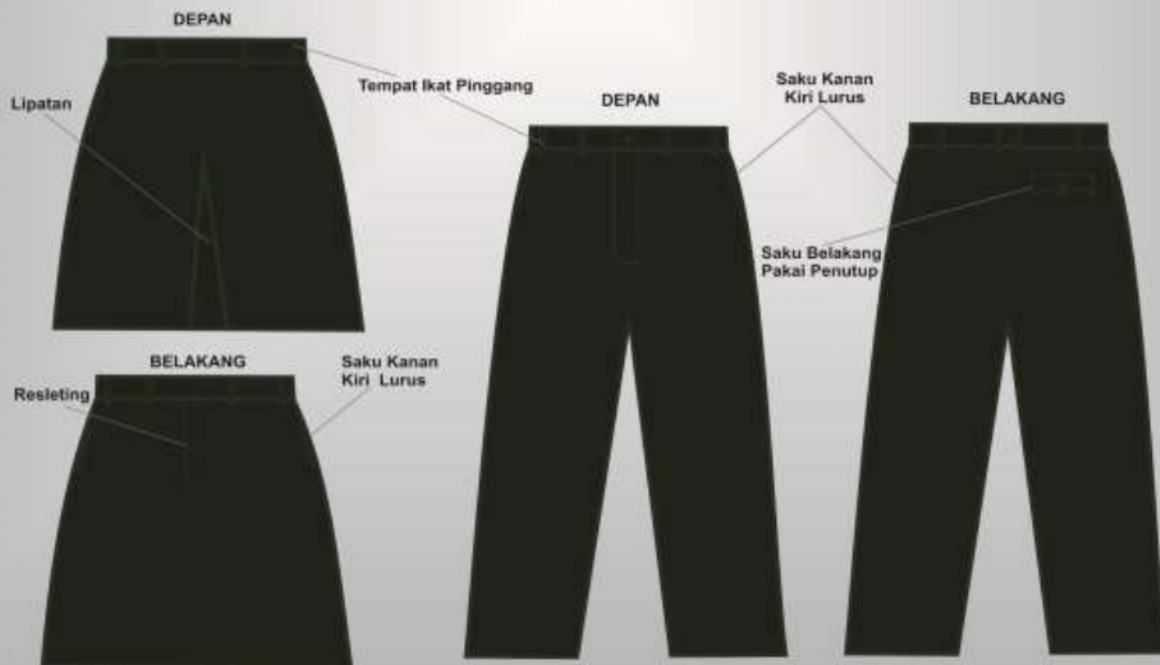
Gambar B.15 – Ilustrasi Seragam Master Guide (Pembina MG)





SERAGAM MASTER GUIDE (PEMBINA PATHFINDER)

#2023-B004-2.C.a



KAIN HIJAU TUA (Taipan Drill H-059)
/ Sejenis Sewarna



Disusun/Hasilkan oleh: MS. Yan Permana

Gambar B.16 – Ilustrasi Seragam Master Guide (Pembina Pathfinder)

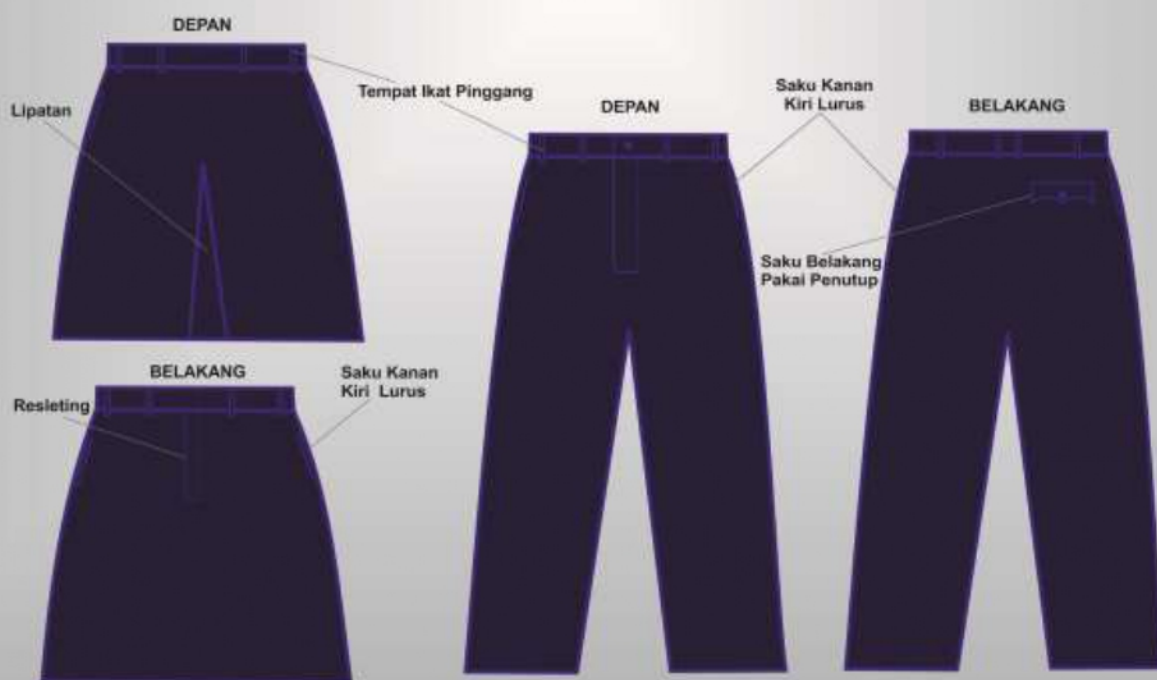


SERAGAM MASTER GUIDE (PEMBINA ADVENTURER)

#2023-B004-2.C.a



TIPE A : KAIN PUTIH (Taipan Drill P-00)
/ Sejenis Sewarna



KAIN BIRU NAVY (Taipan Drill B-076)
/ Sejenis Sewarna



Ditrukturisasi oleh: MG. Yan Permana

Gambar B.17 – Ilustrasi Seragam Master Guide (Pembina Adventurer)

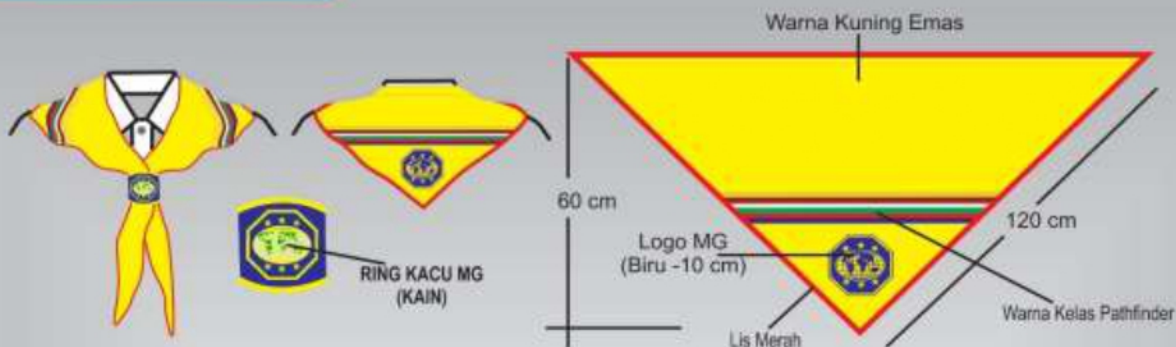




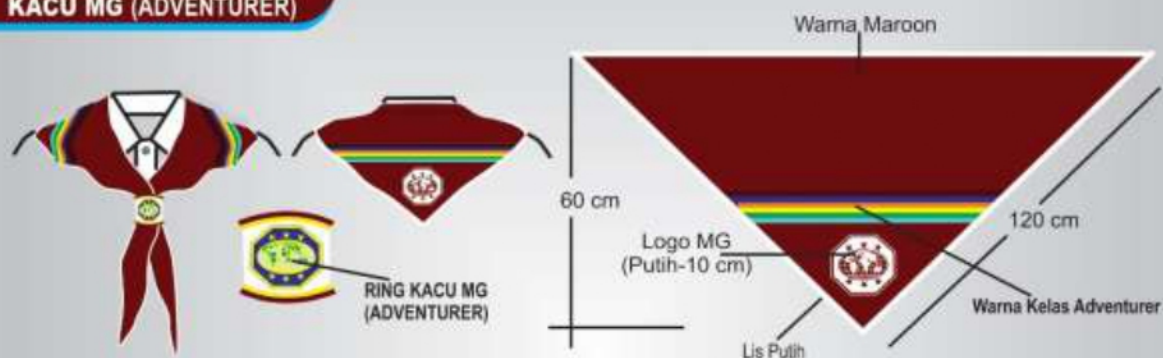
KACU MASTER GUIDE

#2023-B004-2.C.c-d

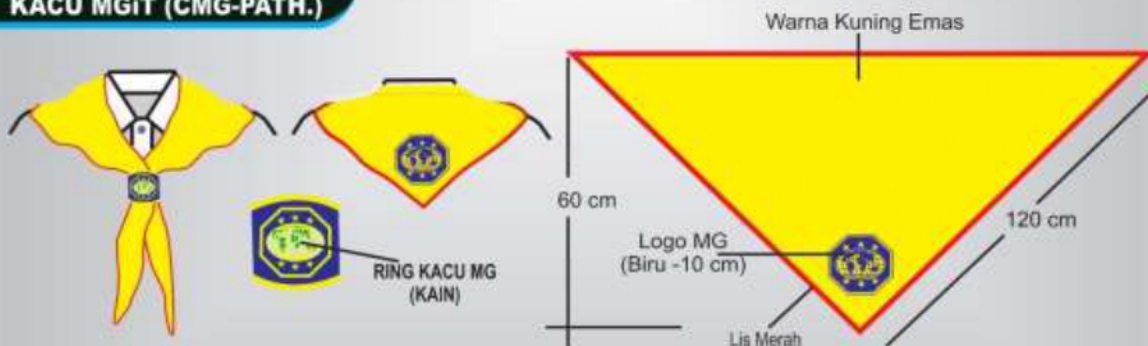
KACU MG (PATHFINDER)



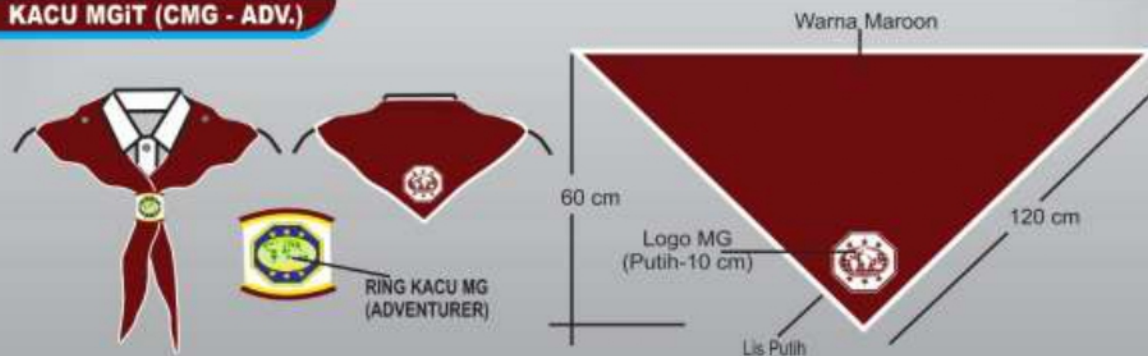
KACU MG (ADVENTURER)



KACU MGIT (CMG-PATH.)



KACU MGIT (CMG - ADV.)



Dikembangkan oleh: MG. Yai Permana

Gambar B.18 – Ilustrasi Kacu Master Guide dan Master Guide in Training





PENEMPATAN ATRIBUT

MASTER GUIDE (PATHFINDER)



MG



CMG



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.19a – Ilustrasi Penempatan Atribut CMG dan MG (Pembina CMG Pathfinder)





PENEMPATAN ATRIBUT MASTER GUIDE (ADVENTURER)



MG



CMG



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.19b – Ilustrasi Penempatan Atribut CMG dan MG (Pembina CMG Adventurer)





Gambar B.19c – Ilustrasi Penempatan Atribut MG (Pembina Adventurer)



Gambar B.19d – Ilustrasi Penempatan Atribut MG (Pembina Pathfinder)





D. Pakaian Seragam Kegiatan Lapangan (Tipe B)

Pakaian Seragam Kegiatan Lapangan Tipe B adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub untuk mengikuti Kegiatan Lapangan. Untuk Atribut dan kelengkapannya sama seperti Pakaian Seragam Ibadah Tipe A.

E. Pakaian Seragam Kegiatan Tingkat Kondawil (Tipe C)

- a) Pada saat melakukan kegiatan berkemah, olahraga, kerja bakti, dan lain-lainnya, dapat mengenakan pakaian seragam kegiatan
- b) Pakaian seragam kegiatan merupakan keharusan, diatur dengan maksud untuk menjamin keseragaman, keserasian, kepantasan, dan kepraktisan
- c) Pakaian seragam kegiatan untuk Type C ditentukan oleh Konferens/Daerah masing-masing

F. Pakaian Seragam Kegiatan Tingkat Klub (Tipe D)

- a) Pada saat melakukan kegiatan berkemah, olahraga, kerja bakti, dan lain-lainnya, dapat mengenakan pakaian seragam kegiatan.
- b) Pakaian seragam kegiatan merupakan keharusan, diatur dengan maksud untuk menjamin keseragaman, keserasian, kepantasan, dan kepraktisan.
- c) Pakaian seragam kegiatan untuk Tipe D ditentukan oleh Klub masing-masing.

G. Pakaian Seragam Khusus (Tipe E)

- a) Pakaian Seragam Khusus adalah pakaian Seragam yang khusus dipakai pada kegiatan-kegiatan tertentu, yang sifatnya khusus, misalnya seragam MGR, MGSO
- b) Pakaian seragam khusus tidak merupakan keharusan, tetapi harus mendapat persetujuan dari Direktur Pemuda Konferens/Daerah dan sebelumnya dikonfirmasi dahulu ke Direktur PPA Uni

H. Pakaian Seragam Khusus (Tipe F)

- a) Pakaian bebas rapi dengan menggunakan kaku klub.
- b) Pakaian ini diperlukan pada waktu-waktu tertentu, ketika menghadiri/mengikuti acara-acara/kegiatan tertentu yang tidak memerlukan seragam club



SERAGAM TIPE C

#2023-B004-2.E



SERAGAM TIPE C
(Seragam Kondawil)
Model, Bahan, Desain
Ditentukan Oleh Kondawil
Masing-Masing

SERAGAM TIPE D

#2023-B004-2.F



SERAGAM TIPE D
(Seragam Klub)
Model, Bahan, Desain
Ditentukan Oleh Klub
Masing-Masing

SERAGAM KHUSUS TIPE E

#2023-B004-2.G



SERAGAM TIPE E
(Seragam Khusus)
Dipakai pada Kegiatan Tertentu atas
persetujuan Direktur PA Kondawil dan
dikonfirmasi ke Direktur PPA Uni.

SERAGAM KHUSUS TIPE F

#2023-B004-2.H



SERAGAM TIPE F
(Seragam Khusus)
Dipakai saat tidak membutuhkan Seragam
Klub. Pakailah bebas rapi dengan
menggunakan Kacu Klub



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

. Gambar B.20 – Ilustrasi Seragam Tipe C dan D dan Seragam Khusus Tipe E dan F



3. Pakaian Seragam Ibadah

Pakaian Seragam Ibadah adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Klub untuk mengikuti Ibadah (Tipe A) dan khusus Tipe A2 digunakan oleh anggota Master Guide.

Pakaian Seragam Upacara Tipe A2

- a) Tutup kepala
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau sesuai dengan warna celana/rok, berbentuk peci
 - 2) Memiliki garis kuning
 - 3) Logo Master Guide 5 cm
- b) Kemeja Seragam Ibadah untuk Master Guide Putra/putri:
 - 1) Dibuat dari bahan kain drill berwarna putih
 - 2) Model berbentuk baju lengan panjang
 - 3) Memakai kerah baju model baju menggunakan dasi
 - 4) Diberi kancing warna putih/transparan
 - 5) Dua saku sebelah kiri dan kanan
 - 6) Tengah saku diberi lipatan
 - 7) Panjang kemeja garis pinggul
 - 8) Kemeja dimasukkan/dikenakan di dalam rok/celana
- c) Rok Seragam Upacara untuk Master Guide wanita
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna Hijau – Arnoma No. 10
 - 2) Model rok lurus atau span
 - 3) Memakai lipatan di depan
 - 4) Memakai resleting warna hijau dibelakang
 - 5) Memakai 2 (dua) saku model lurus
 - 6) 5 cm di bawah lutut
- d) Celana Seragam Upacara untuk Master Guide pria
 - 1) Dibuat dari bahan warna hijau – Arnoma No. 10
 - 2) Bentuk celana panjang
 - 3) Memakai dua saku samping kiri dan kanan serta satu saku dibagian belakang bagian kanan dengan memakai tutup dan kancing
 - 4) Memakai ikat pinggang, berwarna hitam
 - 5) Pada bagian ikat pinggang/ban celana dibuat tempat ikat pinggang
 - 6) Pada bagian depan celana memakai resleting warna hijau
- e) Kacu
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna kuning emas list merah
 - 2) Berbentuk segitiga sama kaki
 - 3) Sisi panjang 120 cm dengan siku 60 cm
 - 4) Dikenakan dengan ring – terbuat dari kain



- 5) Dikenakan di menutup kerah baju
- 6) Kacu dilipat kedalam

f) Sepatu

- 1) Pantovel warna hitam
- 2) Model tertutup
- 3) Bertumit rendah





SERAGAM MG TIPE A2 (Pembina Master Guide)

#2023-B004-3.b,c,d



KEMEJA LENGAN PANJANG
KAIN DRILL PUTIH (Taipan Drill No. P-00)
Sewarna Sejenis



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama



4)

Gambar B.21a – Ilustrasi Seragam Master Guide Tipe A2 (Staf Klub Master Guide)



SERAGAM MG TIPE A2 (Pembina Pathfinder)

#2023-B004-3.b,c,d



KEMEJA LENGAN PANJANG
KAIN DRILL PUTIH (Taipan Drill No. P-00)
Sewarna Sejenis



ROK / CELANA PANJANG
KAIN HIJAU TUA (Arnoma No. 10)

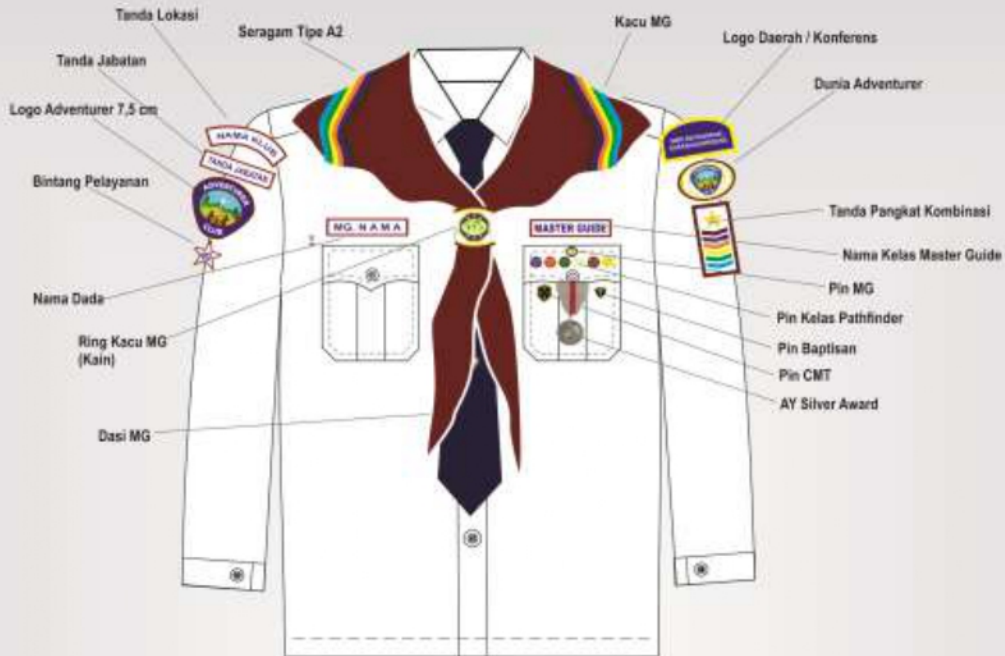


Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.21b – Ilustrasi Seragam Master Guide Tipe A2 (Staf Klub Pathfinder)

SERAGAM TIPE A2 (Pembina Adventurer)

#2023-B004-3.b,c,d



KEMEJA LENGAN PANJANG
KAIN DRILL PUTIH (Taipan Drill No. P-00)
Sewarna Sejenis



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.21c – Ilustrasi Seragam Master Guide Tipe A2 (Staf Klub Adventurer)



4. Pakaian Seragam Lapangan/Pelatihan (Tipe A3)

Pakaian Seragam Lapangan/Pelatihan (Tipe A3), adalah pakaian yang dikenakan oleh Master Guide atau pembina saat pelatihan (Khususnya di Pelayanan Pathfinder)

- a) Tutup kepala
 - 1) Berbahan sama dengan celana - berwarna hijau
 - 2) Berbentuk topi lapangan (untuk kegiatan lapangan), dengan logo Master Guide 5cm di depan
- b) Kemeja Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna coklat mirip warna seragam Bea Cukai
 - 2) Berbentuk baju lengan panjang
 - 3) Kerah baju model baju lapangan tanpa dasi
 - 4) Memakai lidah bahu
 - 5) Diberi kancing berwarna coklat sesuai dengan kemeja
 - 6) Mempunyai dua saku di dada kiri dan kanan
 - 7) Pada bagian tengah saku diberi lipatan
 - 8) Tutup saku melengkung dua dan pakai kancing
 - 9) Memakai tempat ballpen
 - 10) Kemeja dimasukkan di dalam rok/bawahan/celana
- c) Rok Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau tua
 - 2) Rok bentuk standar/rok celana
 - 3) Ada lipatan di tengah depan
 - 4) Memakai ikat pinggang
 - 5) Panjang rok/bawahan 5 cm di bawah lutut
- d) Celana Klub
 - 1) Dibuat dari bahan berwarna hijau tua
 - 2) Berbentuk standar/taktikal celana panjang tidak ada lipatan di depan
 - 3) Memakai ikat pinggang dan ada tempat ikat pinggang
 - 4) Memiliki dua saku celana masing-masing di sebelah kiri dan kanan berbentuk lurus dan satu di belakang bagian kanan dengan tutup kancing
- e) Kacu:
 - 1) Dibuat dari bahan kuning mas dengan list merah dengan logo Master Guide
 - 2) Berbentuk segitiga sama kaki
 - 3) Sisi panjang 120 cm dengan siku 60 cm
 - 4) Dikenakan dengan ring terbuat dari kain
 - 5) Dikenakan menutupi kerah baju
 - 6) Kacu dilipat kedalam



f) Ikat Pinggang

Memakai ikat pinggang warna hitam

g) Kaos kaki

Kaos berwarna hitam $\pm$ 5 cm di atas mata kaki.

h) Sepatu

1) Model kets (lapangan)

2) Warna hitam

Catatan:

Seragam Tipe A3 ini dibuat sesuai kebutuhan di Lapangan.



SERAGAM TIPE A3 (Pembina Master Guide)

#2023-B004-4.b,c,d



KEMEJA LENGAN PANJANG
KAIN DRILL COKLAT (Taipan Drill No. C-303)
/Sewarna Sejenis

ROK / ROK CELANA - CELANA PANJANG / TAKTIKAL
KAIN HIJAU TUA (Taipan Drill No. H-059)
/Sewarna Sejenis



Divisualisasikan oleh : MG. Yan Purnama

Gambar B.22 – Ilustrasi Seragam Master Guide Tipe A3





#2023-B005 – TATA CARA PEMAKAIAN

Tata Cara Pemakaian Seragam Klub

Petunjuk umum tentang tata cara pemakaian/penggunaan seragam Klub:

1. Seorang calon anggota Klub yang belum diterima menjadi anggota hanya dibenarkan memakai pakaian seragam, tanpa tutup kepala, tanpa kaku dan tanpa menggunakan tanda pengenal Klub lainnya, kecuali bagi yang pernah menjadi anggota di Klub lain
2. Seorang anggota Klub yang telah memenuhi syarat dan diterima atau mendapat perestuan, berhak memakai Pakaian Seragam Klub lengkap dengan kaku dan tutup kepala serta tanda pengenal Klub sesuai dengan ketentuan yang berhubungan dengan usia dan tingkatnya
3. Pakaian Seragam Klub harus dikenakan oleh mereka yang berhak, secara lengkap, rapih, bersih, dan benar, sesuai dengan ketentuan yang berlaku
4. Pakaian Seragam Klub dikenakan hanya bilamana yang bersangkutan bertindak sebagai anggota Klub yang melaksanakan tugas atau kegiatan Klub
5. Tidak dibenarkan memakai Pakaian Seragam Klub dan/atau tanda pengenal Klub, pada saat anggota Klub tersebut melakukan tugas atau kegiatan organisasi politik atau organisasi lainnya
6. Untuk menjaga harkat dan martabat Klub, maka setiap anggota Klub yang menggunakan Pakaian Seragam Klub, bertanggung jawab atas nama baik Klub dan harus bersikap atau bertindak sesuai dengan Peraturan, Perjanjian, dan Kode Etik
7. Pakaian Seragam Klub dapat dipakai pada saat seorang anggota Klub atas nama Klub atau Departemen Pemuda Advent KONDAWIL atau Uni, mengikuti upacara-upacara Hari Besar Nasional, Upacara dan kegiatan lainnya yang diselenggarakan Pemerintah atau organisasi lain.
8. Setiap Klub, dan setiap anggota Klub berkewajiban untuk saling mengingatkan dan saling membenarkan cara mengenakan Pakaian Seragam Klub yang tidak sesuai dengan ketentuan dalam petunjuk penyelenggaraan ini dengan cara santun
9. Pakaian Seragam Khusus Tipe E tidak boleh mencantumkan atribut klub

#2023-B006 – ATRIBUT DAN PENGADAAN

1. Atribut

Petunjuk penggunaan atribut dijelaskan dalam beberapa bagian di bawah ini.

a. Tali Peluit/Tali Kur dengan Peluit

Tali Peluit dikenakan di bahu sebelah kiri

- 1) Tali peluit warna merah untuk Direktur PPA Tingkat Uni
- 2) Tali peluit warna biru untuk Direktur PPA KONDAWIL
- 3) Tali peluit warna putih untuk Koordinator Wilayah
- 4) Tali peluit warna hijau apel untuk Chaplain atau Pembina Kerohanian Club/Pendeta
- 5) Tali peluit warna kuning emas (lis putih) untuk Direktur Klub Master Guide
- 6) Tali peluit warna biru (lis putih) untuk Direktur Klub Pathfinder
- 7) Tali peluit warna merah anggur (lis putih) untuk Direktur Klub Adventurer
- 8) Adventurer, Pathfinder dan Master Guide tidak menggunakan Tali Peluit/Tali Kur



- 9) Tali Peluit warna kuning emas (lis merah) untuk Master Guide Pembina dan Instruktur
- 10) Tali Peluit warna hijau untuk Ketua Regu Pathfinder atau Adventurer



Gambar B.23 – Ilustrasi Tali Peluit

b. Baret

Baret digunakan pada kegiatan-kegiatan khusus seperti devile, pengibaran bendera, baris berbaris, dan lain-lain

- Anggota Klub Adventurer warna biru *navy* dengan logo Adventurer tanpa tulisan Adventurer
- Anggota Klub Pathfinder warna hijau tua dengan logo Pathfinder tanpa tulisan Pathfinder
- Anggota Klub Master Guide warna sesuai dengan warna klub yang dibina. Warna hijau tua untuk Klub Pathfinder, warna biru *navy* untuk Klub Adventurer dengan logo Master Guide



Gambar B.24 – Ilustrasi Baret

c. Selempang

Ketentuan penggunaan selempang adalah sebagai berikut:

- a) Selempang diletakkan dari bahu kanan ke kiri dan selempang berwarna biru *navy* dengan logo Adventurer 10 cm atau 4 inci berada di bagian bawah selempang. Lebar selempang 10.5 cm
- b) Selempang diletakkan dari bahu kanan ke kiri dan selempang berwarna hijau tua dengan logo Pathfinder 10 cm atau 4 inci berada di bagian bawah selempang. Lebar selempang 12.5 cm





- c) Selempang diletakkan dari bahu kanan ke kiri dan warna selempang sesuai klub yang dibina dengan logo Master Guide 10 cm atau 4 inci berada di bagian bawah selempang. Lebar selempang 12.5 cm/17.5 cm



Gambar B.25 – Ilustrasi Selempang





d. Pengenal

Ketentuan penggunaan tanda pengenal adalah sebagai berikut:

- Nama klub, daerah dan uni pada lengan kanan paling atas
- Logo Pathfinder/Adventurer 3 inci (dengan tulisan Pathfinder/Adventurer) dan logo Master Guide
- Patch* Uni/Konferens/Daerah/Misi/Wilayah pada lengan kiri terletak paling atas (khusus *patch* Uni dipakai oleh Direktur Pathfinder Uni, *Officers* Uni)
- Logo dunia Pathfinder/Adventurer/Master Guide (standar) di bawah *patch* Uni/Konferens/Daerah/Misi
- Nama di atas saku kanan (bordir untuk tipe A, B Pathfinder dan Adventurer, khusus A1 menggunakan *name tag* logam)
- Semua tanda pengenal berwarna dasar merah, lis kuning emas (*gold*), tulisan putih untuk Pathfinder dan lis merah maroon, dasar putih tulisan biru tua/navy untuk Adventurer



Gambar B.26 – Ilustrasi Tanda Pengenal

e. Jabatan

Ketentuan penggunaan tanda jabatan adalah sebagai berikut:

- Epolet dengan dasar polos warna hitam atau hijau dan biru navy, garis tebal yang digunakan warna *gold*
 - Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide tidak menggunakan Epolet
 - Kordinator Wilayah dengan 1 (satu) garis
 - Direktur Klub Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide dengan 1 (satu) garis
 - Direktur PPA KONDAWIL dengan 2 (dua) garis
 - Direktur PPA Uni dengan 3 (tiga) garis dan seterusnya
 - Dikenakan pada seragam Tipe A, A1, A2, A3, dan B
- Tanda jabatan diletakkan antara nama klub dan logo Pathfinder/Adventurer/Master Guide pada lengan kanan
- Tali kur (Lihat bagian A)

Rujukan: <https://www.gcyouthministries.org/ministries/pathfinders/pathfinder-uniforms-specifications/epaulette/> (diakses tanggal 6 Maret 2023)





Gambar B.27 – Ilustrasi Tanda Jabatan

f. Prestasi, Penghargaan/Pelayanan

Ketentuan tanda prestasi, penghargaan dan pelayanan adalah sebagai berikut:

- Patch Bintang tahun pelayanan di lengan kanan paling bawah
- Kelas yang ditamatkan dijahit diatas saku kiri dengan menggunakan nama kelas Bahasa Indonesia
- Kancing kelas-kelas yang sudah ditamatkan, disematkan ditutup kantong kiri (dari kiri ke kanan, dari kelas paling rendah ke kelas yang lebih tinggi sesuai dengan klub yang diikuti dan kancing Master Guide disematkan di atas kancing-kancing Pathfinder.
- Pin Baptisan diletakkan dibawah pin kelas-kelas Pathfinder
- Tanda penghargaan/pelayanan disematkan di atas kantong kanan
- Pin bintang pelayanan tahunan diletakkan di kanan bawah pin kelas kelas Pathfinder
- Pita kelas-kelas lanjutan disematkan diatas tulisan nama kelas yang telah dicapai didada kiri
- Pita Pathfinder teladan diletakkan pada bagian tengah di atas pita kelas-kelas lanjutan
- Pangkat / Bintang Master Guide diletakkan di lengan kiri di bawah bola dunia Adventurer, Pathfinder dan Master Guide
- Pangkat kelas-kelas Pathfinder yang telah dicapai diletakkan di bawah pangkat / bintang Master Guide
- Tanda-tanda pencapaian kelas kemajuan; kepahaman yang dicapai, TISKA/pin kegiatan yang diikuti diletakkan pada selempang. Warna selempang sesuai dengan warna celana/rok (klub yang diikuti)
- Pin PLA, APLA/PIA, AYMT, CMT, Silver dan Gold Award diletakkan di bawah penutup saku kiri





g. Atribut-atribut Lainnya

Ketentuan untuk penempatan atribut lainnya:

- a) Atribut lainnya, seperti TISKA, pin kegiatan (MGR, YES, MGSO, dan lain-lain), pin Uni/Konferens/Daerah/Misi/Field/Distrik, pin bendera negara, dan pin/penghargaan lainnya disematkan di selempang
- b) Atribut yang tidak ada hubungannya dengan program kepanduan Advent tidak boleh diletakkan di seragam ataupun selempang
- c) Papan nama untuk:
 1. Tipe A1: memakai dasar hitam, memakai logo Master Guide di depan tulisan nama, tulisan nama berwarna emas, terbuat dari plat logam / plastik
 2. Tipe A, B, A2, A3 : nama dibordir dengan ketentuan:
 - Seragam Adventurer dan MG Adventurer menggunakan dasar putih, list maroon dan tulisan biru navi dengan Singkatan MG. di depan nama
 - Seragam Adventuer, CMG dan MG Pathfinder menggunakan dasar merah, list kuning dan tulisan putih dengan singkat MG. di depan nama

2. Pengadaan

Petunjuk untuk pengadaan dan distribusi bertujuan untuk menyeragamkan penggunaan seragam, atribut, dan hal-hal lainnya yang dibutuhkan untuk kemajuan pelayanan Pemuda Advent Junior:

- a. Departemen PPA Tingkat Uni memiliki hak untuk mewakili organisasi GMAHK General Conference atau pemilik hak cipta lainnya yang masih menjadi bagian dari organisasi GMAHK sedunia atas atribut dan pengadaannya di Uni masing-masing
- b. Pengadaan dan distribusi dilakukan secara garis komando dari tingkat Uni melalui Direktur Departemen PPA
- c. Departemen PPA Uni mendata dan memberikan izin secara tertulis bagi penyedia kelengkapan dan keperluan-keperluan kelas kemajuan yang memenuhi standar
- d. Penyedia kelengkapan dan keperluan kelas-kelas kemajuan wajib menggunakan standar dan aturan dengan kualitas tingkat Divisi dan Keputusan Konvensi Master Guide
- e. Masing-masing KONDAWIL membentuk Penyedia Atribut yang dapat memenuhi keperluan kelas kemajuan.

Lebih lanjut agar tercipta ketertiban dan keteraturan pengadaan dan distribusi, hal-hal di bawah ini tidak diperkenankan untuk dilakukan:

- a. Memproduksi pembuatan kelengkapan kelas kemajuan, misalnya seragam, atribut, pin, tas, topi, selempang, sepatu, ikat pinggang dan yang lainnya yang berhubungan dengan kelas kemajuan di luar ketentuan yang berlaku
- b. Penambahan seragam, atribut dan kelengkapan lainnya.

Catatan:

Merekomendasikan agar Direktur Pemuda Advent dan Direktur Pendidikan setempat membuat peraturan tertulis sehubungan dengan Penggunaan Seragam Adventurer, Pathfinder dan Master Guide di sekolah-sekolah Advent.



#2023-B007 – BENDERA KLUB

Klub Adventurer, Pathfinder dan Master Guide mempunyai bendera klub yang mewakili simbol klub. Bendera ini dikibarkan pada aktivitas dan program-program klub secara lokal (klub), Daerah/Konferens dan Uni.

1. Bendera Klub Adventurer

- Berbentuk persegi panjang dengan perbandingan ukuran lebar 90 cm x panjang 135 cm (*indoor*).
- Bendera Adventurer dibagi di tengah-tengah baik vertical maupun horizontal sehingga membentuk empat bagian yang sama dengan lambang Adventurer diletakkan di tengah-tengah bendera.
- Warna dasar adalah kuning dan putih yang dijahit bergantian dengan komposisi warna kuning di sisi kiri atas dan sisi kanan bawah, serta warna putih di sisi kanan atas dan sisi kiri bawah.
- Di bagian kanan bawah ditulis nama klub berwarna putih.



Gambar B.28 – Ilustrasi Bendera Klub Adventurer





2. Bendera Klub Pathfinder

- Berbentuk persegi panjang dengan perbandingan ukuran lebar 90 cm x panjang 135 cm (*indoor*).
- Bendera Pathfinder dibagi di tengah-tengah baik vertikal maupun horizontal sehingga membentuk empat bagian yang sama dengan lambang Pathfinder diletakkan di tengah-tengah bendera.
- Warna dasar adalah biru (*royal blue*) dan putih yang dijahit bergantian dengan komposisi warna biru di sisi kiri atas dan sisi kanan bawah, serta warna putih di sisi kanan atas dan sisi kiri bawah.
- Di bagian kanan bawah ditulis nama klub berwarna putih.
- Warna-warna dari bendera itu sendiri melambangkan tujuan dan cita-cita dari Pathfinder



Gambar B.29 – Ilustrasi Bendera Klub Pathfinder

Rujukan:

<https://www.gcyouthministries.org/ministries/pathfinders/the-pathfinder-flag/> (diakses 3 Maret 2023)





3. Bendera Klub Master Guide

- Berbentuk persegi panjang dengan perbandingan ukuran lebar 90 cm x panjang 135 cm (*indoor*).
- Bendera Master Guide dibagi di tengah-tengah baik vertikal maupun horizontal sehingga membentuk empat bagian yang sama dengan lambang Master Guide diletakkan di tengah-tengah bendera
- Warna dasar adalah kuning emas, biru dan putih yang dijahit bergantian dengan komposisi warna kuning di sisi kiri atas dan biru di sisi kanan bawah, serta warna putih di sisi kanan atas dan sisi kiri bawah.
- Di bagian kanan bawah ditulis nama klub berwarna putih.



Gambar B.30 – Ilustrasi Bendera Klub Master Guide

#2023-B008 – PENUTUP

- Hal-hal lain yang belum diatur dan atau diperlukan dalam petunjuk penyelenggaraan ini akan ditentukan kemudian oleh Departemen Pemuda Advent Uni Indonesia Kawasan Barat dan Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur sesuai dengan kebutuhan di masing-masing Uni.
- Pada saat mulai berlakunya petunjuk penyelenggaraan ini, segala ketentuan yang mengatur tentang Pakaian Seragam Klub yang berlaku saat ini tetap berlaku sepanjang tidak bertentangan dengan petunjuk penyelenggaraan ini
- Petunjuk Penyelenggaraan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.





KOMISI C

KURIKULUM/STANDARISASI

#2023 – C0001 - PEDOMAN PEMBINA DAN BUKU KEGIATAN KLUB ADVENTURER

Memutuskan: Menyetujui untuk menggunakan Pedoman Pembina dan Buku Kegiatan dari GC versi 2020

Catatan: Departemen Pelayanan Pemuda Advent UKIKT dan UIKB menyediakan bahan-bahan yang sudah tercetak bagi kebutuhan daerah atau klub selain yang sudah disediakan secara digital di pemudaadvent.id

#2023 – C0002 - PEDOMAN PEMBINA DAN BUKU KEGIATAN KLUB PATHFINDER

Memutuskan: Menyetujui menggunakan Buku Pedoman Pembina dan Buku Kegiatan Pathfinder menggunakan Pedoman Pembina dari GC Versi 2013; dikombinasikan dengan Buku Kegiatan dari Divisi Amerika Utara

Catatan: Departemen Pelayanan Pemuda Advent UKIKT dan UIKB menyediakan bahan-bahan yang sudah tercetak bagi kebutuhan daerah atau klub selain yang sudah disediakan secara digital di pemudaadvent.id

#2023 – C0003 - PEDOMAN PEMBINA DAN BUKU KEGIATAN/PORTOFOLIO MASTER GUIDE

Memutuskan: Menyetujui kurikulum Master Guide menggunakan adaptasi Divisi Asia Pasifik Selatan (SSD) versi 2022; dikombinasikan dengan Divisi Amerika Utara dan membuat portofolio berdasarkan adaptasi SSD.

Catatan: Pelaksanaan kurikulum Master Guide disesuaikan dengan implementasi Klub Master Guide di Uni masing-masing sesuai Keputusan #2023 - A0004 tentang Klub Master Guide (lihat hal. xxx).

#2023 – C0004 - BAHAN DAN PENYELENGGARA PELATIHAN STAF ADVENTURER DAN PATHFINDER

Memutuskan: 1. Menyetujui menggunakan penuntun *Club Ministry Training* (CMT) dari GC untuk Pathfinder dan penyelenggara minimal adalah Departemen Pelayanan Pemuda Advent Konferensi/Daerah/Wilayah (KONDAWIL)



2. Menyetujui menggunakan bahan *Adventist Youth Ministry Training* (AYMT) untuk Adventurer dari Divisi Amerika Utara (NAD) dan penyelenggara minimal adalah Departemen Pelayanan Pemuda Advent KONDAWIL
3. Menyetujui setiap Master Guide mengikuti CMT/AYMT *Basic Staff Training* (BST) sesuai dengan minatnya masing-masing
4. Menyediakan bahan-bahan pembelajaran *virtual* untuk CMT dan AYMT di cmt.pemudaadvent.id bagi anggota Pathfinder dan Master Guide yang ingin mengikuti pelatihan daring ini secara mandiri. Peserta yang menyelesaikan pelatihan CMT dan AYMT secara daring di cmt.pemudaadvent.id wajib melaporkan penyelesaian pelatihan ini dengan menyerahkan eCertificate ke Direktur PPA KONDAWIL setempat.

Catatan:

Tata Laksana Pelaksanaan Kurikulum AYMT dan CMT (sesuai pedoman CMT)

- Waktu pelaksanaan Kurikulum AYMT/CMT (8 - 12 bulan)
- Maksimal tiga tahun
- Pelatihan peran yang spesifik
- Mensyaratkan *fieldwork* (tugas lapangan) minimal 10 bulan Kalender Pathfinder dan 9 bulan Kalender Adventurer.
- Program *mentoring*
- Portofolio untuk evaluasi dan penilaian
- Tiap peserta hanya boleh 1 (satu) sertifikasi per tahun, kecuali BST boleh diambil dengan sertifikat manapun
- Peserta memilih sertifikasi yang diinginkan
- Hadiri seminar-seminarnya
- Kerjakan tugas lapangan. Serahkan portofolio untuk penilaian: *Complete* atau *Incomplete*
- Semua berkas disusun dalam portofolio 3-rings-binder (d disesuaikan kondisi umum di Indonesia, digunakan 2-rings-binder)*
- Dengan binder jenis ini, mempermudah peserta untuk menyusun lembar tugas dan laporan berisi lembar certification check-list resmi, disertai:
 - Kartu hadir seminar
 - Catatan seminar ditanda-tangani nara-sumber
 - Foto seminar
 - Foto dan laporan kegiatan
 - Hasil penelitian
 - Lembar tugas
- Sebagai tinjauan bahwa persyaratan telah dipenuhi dilakukan oleh Direktur PPA KONDAWIL atau Master Guide yang ditunjuk
- Tidak perlu presentasi atau ujian
- Penilaian *incomplete*, harus disertai penjelasan tertulis:
 - Penambahan yang diperlukan dan/atau
 - Koreksi yang harus dibuat



- *Complete/Incomplete*, portfolio wajib dikembalikan ke peserta Conference and Union Level Creation

* Untuk penyelesaian melalui website, dapat mengisi dan melengkapi melalui data-data digital untuk memungkinkan pembelajaran dan penilaian portofolio secara daring (*eLearning*)

#2023 - C0005 – KETERAMPILAN WAJIB ADVENTURER

Memutuskan: Menyetujui Keterampilan wajib sesuai dengan buku kegiatan/kurikulum untuk diselesaikan sebelum ditamatkan

#2023 - C0006 - KETERAMPILAN PILIHAN ADVENTURER

Memutuskan: Menyetujui Keterampilan Adventurer yang diadopsi dan diadaptasi untuk Kemajuan Kegiatan Adventurer di Indonesia sesuai dengan buku keterampilan yang disediakan GC tahun 2020

#2023 - C0007 - KETERAMPILAN BARU ADVENTURER

Memutuskan: Menindaklanjuti kembali Keterampilan Adventurer yang diusulkan tahun 2018, yaitu:

- Keterampilan Musik Tradisional
- Keterampilan Kesenian Tradisional
- Keterampilan Budaya dan Bahasa Tradisional
- Keterampilan Sejarah Gerejaku (*History of My Church*)
- Keterampilan Indonesia I
- Keterampilan Peta
- Keterampilan Origami Pemula

#2023 - C0008 - KEPAHAMAN BARU PATHFINDER

Memutuskan: Menyetujui kepeahaman wajib sesuai dengan buku kegiatan/kurikulum untuk diselesaikan sebelum ditamatkan.

#2023 - C0009 – KEPAHAMAN PILIHAN PATHFINDER



Memutuskan: Menyetujui Kepahaman Pathfinder diadopsi dan diadaptasi untuk Kemajuan Kegiatan Pathfinder di Indonesia sesuai dengan buku keahaman yang disediakan GC tahun 2014.

#2023 - C0010 – KEPAHAMAN BARU PATHFINDER

Memutuskan: Menindaklanjuti Kepahaman Pathfinder yang sudah diusulkan tahun 2018 yaitu:

- Kepahaman Alam:
Kepahaman Tarsius (Sulawesi Utara), Level II
- Kepahaman Kerajinan Tangan dan Kesenian
 - Kepahaman Melukis Batik (Jawa Tengah), Level I dan II
 - Kepahaman Noken (Papua), Level II
 - Kepahaman Angklung Sunda (Jawa Barat), Level I

#2023 - C0011 – KEPAHAMAN-KEPAHAMAN YANG DIEliminasi TAHUN 2018

Memutuskan: Menggunakan kembali keahaman-keahaman yang dieliminasi tahun 2018, yaitu:

- *Water treatment*
- *Charcoal*
- *Traditional herbs*

#2023 - C0012 – IMPLEMENTASI MATERI DAN KURIKULUM BARU

Memutuskan: Untuk setiap pembaruan kurikulum Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide, yang dilaksanakan oleh General Conference dan diteruskan di tingkat Divisi maka Direktur Pelayanan Pemuda Advent (PPA) Uni bersama dengan Direktur PPA Kondawil akan mengusulkan nama-nama yang akan menjadi anggota Tim Penerjemahan dan Adaptasi untuk melakukan review dan adaptasi dengan kondisi yang ada di negara kita sebelum mengusulkan kepada Direktur PPA masing-masing Uni untuk implementasi.

Implementasi hal-hal baru yang disetujui untuk dilaksanakan di tingkat Uni sebaiknya dapat dilaksanakan secara bersama-sama oleh perwakilan masing-masing Uni agar pelaksanaannya di seluruh Indonesia dapat berjalan seragam dan teratur.



**KOMISI D
PENGEMBANGAN**

#2023 - D0001 – PENDAHULUAN

Dasar-dasar yang menjadi landasan pemikiran untuk pengembangan sebagai berikut:
Berfokus pada tema GMAHK Sedunia: I Will Go – Be His Witness

#2023 - D0002 – PENGEMBANGAN MATERI, KETERAMPILAN DAN KEPAHAMAN

- Mengingat bahwa bahan-bahan Keterampilan dan Kepahaman yang digunakan Klub Pathfinder di Indonesia didasarkan dari pengembangan yang dilakukan oleh North American Division (NAD), menganjurkan agar setiap penambahan Keterampilan dan Kepahaman dari NAD akan selalu dapat diserap di Klub Pathfinder di Indonesia. Penyerapan Keterampilan dan Kepahaman baru selalu mempertimbangkan kondisi di Indonesia serta memerlukan persetujuan terpisah dari Direktur-direktur Pelayanan Pemuda Advent di masing-masing Uni
- Dalam hal ini secara administrasi kita berada di bawah General Conference dan oleh karena itu kita harus mengacu kepada General Conference, tetapi untuk sumber materi (*resources*) kita bisa mengambil dari mana saja, asalkan tidak bertentangan dengan prinsip dan dasar kepercayaan kita sebagai anggota Gereja MAHK serta selalu memberikan rujukan yang jelas dari sumber yang digunakan (contoh apabila merujuk kepada informasi di website, perlu disebutkan alamat situs serta tanggal mengaksesnya atau rujukan kepada buku/manual dengan mencantumkan judul buku, halaman, penerbit dan tahun penerbitan)
- Menganjurkan untuk setiap KONDAWIL untuk menyusun dan mengusulkan kephahaman khas di wilayahnya sebagai muatan kearifan lokal untuk diteruskan ke Uni, Divisi dan General Conference, persyaratan dibuat dalam dua bahasa (Bahasa Indonesia dan Inggris) dan dibuat tanda kephahaman (*patch*). Sebagai contoh beberapa kephahaman muatan lokal yang sudah dimasukkan untuk diusulkan adalah Noken (Papua), Angklung (Jawa Barat), Kolintang (Sulawesi Utara), Sasando dan Komodo (NTT), dan Orang Utan (Kalimantan Timur).
- Dilakukan seleksi kephahaman dari General Conference *Honors Book* yang relevan dilakukan di Indonesia dengan usulan kephahaman wajib sebagai berikut:
 - *First Aid basic* untuk Pathfinder dan *First Aid standard* untuk Master Guide
 - *Basic rescue*
 - *Red alert*
 - *March and Drills*
 - Bahasa isyarat



- Navigasi darat
 - Perbintangan
 - *Backpacking*
 - Tali-temali
 - Menjahit
 - Berenang
 - Berkemah
 - Memasak
 - Hewan
 - Roh Nubuat
 - Kerajinan tangan/*handycraft*
 - Sejarah gereja
 - Berceritera/*storytelling*
 - Alkitab
 - Kepahaman lokal:
 - Noken (konopa)
 - Angklung (kjb)
 - Fire building / Api
 - Listrik
 - ADRA
- Di dalam pengajaran dan proses belajar mengajar wajib diarahkan kepada pelayanan jangkauan keluar untuk meneladani Hidup Kristus dan kesetiaan kepada FirmanNya.
 - Untuk menghadapi globalisasi dan mempersiapkan Master Guide yang mandiri dan mampu mengembangkan diri perlu dibuka keahaman enterpreneurship (keahlian untuk bisa digunakan sebagai sumber penghasilan) dan salah satunya adalah kemampuan berbahasa Inggris.

#2023 – D003 – KOMUNIKASI DAN DIGITALISASI

- Membuat Website resmi Pemuda Advent Indonesia, Portal Pemuda Advent Indonesia, <https://pemudaadvent.id> sebagai portal untuk seluruh sumber daya, manual, unduhan gratis, serta informasi lainnya terkait Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide di Indonesia. Pimpinan departemen Pemuda Advent UIKB dan UKIKT bertanggungjawab dan merangkul seluruh situs informasi.
- Melakukan pendataan manual untuk seluruh Master Guide di Jemaat, Daerah, Konferens menggunakan Google Forms untuk menjadi data awal untuk database Master Guide se-Indonesia. Hal ini dimaksudkan untuk dapat memberikan informasi yang akurat mengenai gambaran keanggotaan dan keaktifan para Master Guide. Pola registrasi yang mengikuti pola berikut:



- Uikb 1 UKIKT 2
- DSKU 1 DSKT 2 DSKS 3 KDKI 4 KJB 5 DJKT 6 KJKT 7 DNT 8 DKKT 9 WKB 10
- WILAYAH 1 dst
- JEMAAT 1 dst
- Urutan dilantik dan kelas 1 dst
- Sehingga seorang adv atau pathf atau MG akan teregistrasi di wilayah di dsku 11111
- Seorang adv atau pathf atau MG akan teregistrasi di wilayah di UKIKT 21111
- Pembuatan sejarah Pathfinder di Indonesia dengan menggabungkan data-data yang saat ini sudah dilaksanakan oleh Departemen PPA UIKB dalam WIUM Pathfinder History (PATIH) Project dan upaya yang sama dari Departemen PPA UKIKT diusulkan membuat Museum Pathfinder
- Mengajukan untuk membuat media khusus untuk sarana komunikasi antara anggota MG, dengan administrator/moderator oleh Direktur Pelayanan Pemuda Advent yang mengakomodasi **berita kegiatan klub**

#2023 – D004 – PENGEMBANGAN DAN PELAYANAN KLUB

- Mendukung upaya pelayanan masyarakat oleh Master Guide dalam kegiatan pelayanan yang diselenggarakan oleh Yayasan Membina Generasi Ruas Indonesia (MGRI) yang juga merupakan lini pelayanan Master Guide Reinforcement Indonesia yang bertujuan untuk melayani pendidikan dan pelayanan kesehatan bagi anak-anak yang berada di wilayah-wilayah terpencil di Indonesia.
- Mengesahkan kegiatan Master Guide Marine (MGM) yang diprakarsai Direktur PPA DMPB dan UKIKT menjadi salah satu kegiatan dan wadah pelatihan kepemimpinan di Indonesia
- Menjadikan penggunaan asuransi bagi seluruh Adventurer dan Pathfinder, terutama untuk kegiatan-kegiatan di luar ruangan dengan mempertimbangkan penyedia asuransi dari GMAHK yaitu Adventist Risk Management atau penyedia lainnya
- Keikut-sertaan Pathfinder Basic Staff Training Course, Adventist Youth Ministry Training Basic Staff Course, dan Club Ministry Training (CMT) Basic Staff Course (BST) diterima dan diperlakukan secara sama untuk hak dan kewajiban pemegang sertifikat tersebut. Sejak 2023, mulai akan diintegrasikan pelatihan BST akan diintegrasikan ke CMT untuk Pathfinder dan AYMT untuk Adventurer di setiap KONDAWIL oleh Direktur PPA
- Melaksanakan evangelisasi dan pelayanan peduli dengan sistem beregu disemua klub master guide, pathfinder dan adventurer
- Memulai pengenalan kurikulum Adventurer dan Pathfinder di sekolah-sekolah gereja bagi yang belum mengadakannya, serta peningkatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum klub PA Junior bagi sekolah-sekolah gereja yang sudah mengimplementasikannya. Lebih lanjut diusulkan di UIKB dapat diusulkan oleh Direktur PPA ke Direktur Pendidikan agar dapat dibahas di tingkat Komite Administrasi
- Terkait dengan pelaksanaan kurikulum klub Adventurer dan Pathfinder di sekolah-sekolah gereja, agar dapat dibuat pelatihan bersama untuk AYMT dan CMT bagi semua tenaga pengajar terkait kurikulum oleh direktur PPA dan Direktur Pendidikan



- Pelaksanaan kegiatan-kegiatan kebugaran fisik seperti Silver dan Gold Award sesuai persyaratannya terfokus untuk minimal Kelas Pemimpin (Klub Pathfinder) dan MIT (Klub Master Guide) serta Master Guide yang disesuaikan dengan usia dan kondisi fisik mereka.
- Melanjutkan pengumpulan, penulisan, dan penerbitan dokumentasi Sejarah Pathfinder di Indonesia yang saat ini sudah dilaksanakan oleh Departemen PPA UIKB (PATIH Project) dan UKIKT. Setelah bahan-bahan dari kedua Uni ini dikumpulkan, agar dapat dikonsolidasikan menjadi satu dokumen yang sama
- Pembuatan database untuk anggota Klub Adventurer, Pathfinder, dan Master Guide dengan memanfaatkan data-data awal yang sudah ada di cmt.pemudaadvent.id dan dapat dikembangkan lebih lanjut oleh tim teknis dari dua Uni
- Pentingnya standarisasi penyelenggaraan perkemahan dimana susunan pengurus telah didaftarkan dan ditetapkan oleh Direktur PPA setempat

#2023 – D005 – PROGRAM PELAYANAN ANAK-ANAK DIFABEL

Memberikan kesempatan bagi anak-anak difabel untuk terlibat dalam kegiatan pelayanan PA Junior.

“Saya akan pergi menjadi saksiNya; Yesus memberikan kesetaraan akses, partisipasi, dan produktifitas kerja difabel melalui Klub Master Guide dan pelayanan Master Guide.”

1. Difabel fisik
2. Difabel fisik dan mental
3. Difabel mental
4. Difabel netra
5. Difabel tuli
6. Difabel kompleks, post cerebral palsy, dan lain-lain



Waktu	Pokok Giat	Rincian Giat	Lokasi	Sasaran	Metoda	Hasil Diharapkan	Hambatan	Keterangan
JAN-JUL 23	Pra Durante Pascakonvensi	Identifikasi Pemetaan Penetapan Sosialisasi	Manado	Stakeholder Mg Path Adv Dir Ppa	Fgd, Seminar, Cmt, Mass Educ, Wadah Koleksi Info, Doa Bersama, Malam Keakraban. Laporan, Tanggapan Saran Daring / Luring	Kesepahaman	Penolakan	Instruktur Utama PIC DIR PPA
	Tetapkan Sasaran Dan Instruktur	Menjangkau Anak Dan Remaja Difabel (29-40%)	Cibubur	Para Dir Mg Path Adv Dan Koordinator Wilayah	Menggandeng Instansi Pemerintah Kemsos	Adaptasi	Kasihan Asing	1. Peggy Iskandar Wowor
	Tetapkan Metode	Hanya Sd-Setara			Gereja Membuka Akses Seluas Luasnya Bagi Difabel	Adjustment	Stigma	2. Febrina Siagian
	Gandeng Stakeholder Pemerintah				1. Medapatkan Instruktur Utama	Penyuluhan	Diskriminasi	3. Lorraine Lesiasel
					2. Menyiapkan Instruktur Pendamping	Pencatatan Administrasi		4. Amir Manurung
					3. Kaderisasi Aktif	Difabel Diterima Dan Diperlakukan Hangat Kesetaraan Akses		5. Michelle Hutaaruk





JUL – DES 23	Pelatihan Instruktur Terpusat Koleksi Data Setiap Jemaat	Jelaskan Kurikulum	Jakarta Surabaya Manado Makassar	5 Orang Dari Setiap Kondawil Selain Yang Sudah Dilatih Semester Lalu	Problem-Based, Discovery, One To One Promosi	Pengenalan Pemahaman	Biaya	Gandeng Kemensos Instruktur PIC DIR PPA
	Kaji	Teknik Mngajar			Identifikasi Penetapan Sasaran Pendekatan Keluarga	Mampu Menyuluh		1. Peggy Iskandar Wowor
	Ministry	Teknik Pendekatan						2. Febrina Siagian
	Mendapatkan Instruktur Pendamping							3. Lorraine Lesiasel
								4. Amir Manurung
								5. Instruktur Pendampig





“Saya akan pergi menjadi saksiNya: Yesus menjangkau sesama Adventurer dan keluarganya dipimpin Master Guide handal dalam pelayanan Klub Adventurer.”

No Urut	Waktu	Pokok Giat	Rincian Giat	Lokasi	Sasaran	Metoda	Hasil Diharapkan	Hambatan	Keterangan
1	Jan-Jul 2023	Adventurer Ministry	Aktivasi	Semua Kondawil	Semua Mg	Cmt Bst Online Offline	Sertifikasi > 90% Mg Mit (Kelas Mg) Cmt	Penolakan	PIC DIR PPA
		Adventurer Day	Motivasi	Offline	Semua Kelas Mg	Aymt Aic, Adc,Secr, Treasure	Adventurer Sbg Minstry	Kesetaraan	
		Pelatihan Pembina Adventurer	Promosi	Online	Stakeholder	Cmt Pic, Pdc, Sec, Treas			
		Kurikulum Baru 2021	Admin	Manado	Dir Dan Kor Wil Advntrr Sebagai Ministry	Sosialisasi			
				Cibubur					
			Sosialisasi						Motivasi Pentingnya Update Ilmu Dan Keterampilan Dan Kesetaraan
			Akses Dan Partisipasi Pemudaadvent.Co.Id						



2	Jul- Des 2023	Implementasi Adventurer Kurikulum 2021	Mengkaji Laporan Seluruh Kondawil Partisipasi Aktif Cmt Aymt	Jakarta Manado	Seluruh Mg Dan Mit Dir Klub	Registrasi Terpusat, Festival Kondawil	Tercapai	Jaringan Internet	Mendukung Laporan Dir Ppa
3	Jan Des	Pelayanan Panti Asuhan Panti Jompo Berhenti Merokok	Adventurer Bersaksi Adventurer Menyanyi Adventurer Berdoa Adventurer Khotbah	Setiap Kondawil	Semua Adventurer Semua Direktur Adventurer	Kontak Langsung Dengan Masyaraakat	Mengangkat Dan Penajaman Roh Pelayanan Hamba	Biaya Kondisi Pandemic	Pic Dir Klub, Majelis, Dir Ppa Kondawil



“Saya akan pergi menjadi saksiNya. Yesus memenangkan remaja dan pria dewasa muda melalui pelayanan Klub Pathfinder dan Master Guide.”

NO URUT	WAKTU	POKOK GIAT	RINCIAN GIAT	LOKASI	SASARAN	METODA	HASIL DIHARAPKAN	HAMBATAN	KETERANGAN
1	jan des	penginjilan	konvensional	gd gereja dan luar gedung	pathfinder	terlibat langsung	membangkitkan roh pelayanan hamba	biaya	pengorbanan pic dir klub dir ppa
2	jan des	penginjilan	milennial	media sosial	Path, keluarga, jemaat dan komunitas khusus remaja	kesaksian pribadi	berani bersaksi bagi Kristus, komunitas mengenal Kristus melalui kehidupan pathf	kurang berdoa, baca alkitab	pic PP, Dir klub
3	jan des	penginjilan	membagi buku	ke masyarakat	pathfinder berani bersaksi	kontak langsung	pathfinder penuh Roh	waktu, bimbingan	Pic PP Dir klub
4	jan des	pathfinder Bible experienced	kegiatan pendalaman alkitab, gamers, sosmed, menjalani kehidupan seperti di alkitab	di msyrakat, KJKT	pathfinder, klub patf mencintai alkitab dan Tuhan Yesus	kelompok belajar	pathfinder menjadi terampil dan menguasai neurolinguistik bersaksi	waktu, biaya	pic dir klub dir ppa
5	jan des	pelayanan komunitas panti jompo dan asuhan							PIC Dir PPA

II. HASIL RAPAT PLENO

Keputusan-Keputusan:

1. Menerima Hasil Keputusan Komisi A, B, C dan D
2. Konvensi Master Guide 2 Uni selanjutnya akan dilaksanakan di Kota Bandung Tahun 2027



**LAMPIRAN
DAN DOKUMENTASI
KEGIATAN PRA
KONVENSI DAN
KONVENSI**

SK PANITIA



GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH

*Uni Konferens
Indonesia Kawasan
Timur*

Jl. Sarapung No. 31,
Manado 95111 – Indonesia
Telephone : (62) - 431 - 847158
847185
Facsimile : (62) - 431 - 847092
846134
E-mail : eiuc_UKIKT@yahoo.com

**KEPUTUSAN
GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH
DEPARTEMEN PELAYANAN PEMUDA ADVENT
UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN TIMUR
Nomor : 01/GMAHK-UKIKT.PPA/SK/VII/2022**

**TENTANG
PANITIA KONVENSI MASTER GUIDE SE-INDONESIA KE-III**

- Menimbang : 1. Bahwa dalam rangka memenuhi misi gereja memenangkan jiwa bagi Kristus dan memelihara orang muda sebagai penerus pekerjaan Tuhan, maka perlu adanya kegiatan Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III
2. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan dan kegiatan yang terarah, maka perlu dibentuk Panitia Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III
3. Bahwa untuk maksud tersebut dalam poin 1 dan 2 diatas, perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan
- Mengingat : 1. Peraturan Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh, pasal 4 tentang Bentuk Organisasi dalam Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh.
2. Anggaran Dasar Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh di Indonesia, Bab V pasal 10 tentang Tujuan dan Fungsi Gereja.
3. Peraturan Kerja Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Sedunia, Bab II pasal 5 tentang Misi Gereja.
- Memperhatikan : 1. Keputusan Komite Administratif Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur pada tanggal 13 Juli 2022 dengan Nomor : 2022 - 257 tentang Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III.
2. Keputusan Komite Administratif Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur pada tanggal 24 Januari 2023 dengan Nomor : 2023 - 025 tentang Perubahan Tempat Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III.

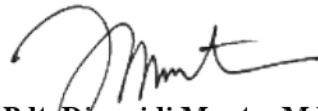
MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Membentuk Panitia Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III dengan Susunan Panitia sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini.
- KEDUA : Dalam melaksanakan tugasnya, Panitia Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III bertanggung jawab kepada:

1. Komite Administratif GMAHK Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur
 2. Direktur Pelayanan Pemuda Advent Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur.
- KETIGA : Segala biaya yang diperlukan sebagai akibat ditetapkannya Keputusan ini dibebankan kepada Panitia Konvensi Master Guide Se-Indonesia Ke-III.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal Keputusan.

Ditetapkan di : Manado
Pada Tanggal : 25 Juli 2022

**GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH
DEPARTEMEN PELAYANAN PEMUDA
ADVENT
UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN
TIMUR**



Pdt. Djunaidi Muntu, M.Min
Direktur

LAMPIRAN : KEPUTUSAN DIREKTUR PELAYANAN PEMUDA ADVENT
GEREJA MASEHI ADVENT HARI KETUJUH
UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN TIMUR
NOMOR : **01/GMAHK-UKIKT.PPA/SK/VII/2022**
TANGGAL : 25 Juli 2022
TENTANG : **PANITIA KONVENSI MASTER GUIDE
SE-INDONESIA KE-III**

**SUSUNAN PANITIA PELAKSANA
PANITIA KONVENSI MASTER GUIDE SE-INDONESIA KE-III**

PENANGGUNG JAWAB	: Komite Eksekutif Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Uni Konferens Indonesia Kawasan Timur
PENASEHAT	: Pdt. Djunaidi Muntu – Direktur PA UKIKT Pdt. Ronny Wenas – Direktur PA UIKB
KOMITE PENGARAH	: Direktur PA Konferens / Daerah Se UKIKT & UIKB Team Kerja Pelayanan Pemuda UKIKT & UIKB
KETUA UMUM	: Pdt. Djunaidi Muntu
WAKIL KETUA UMUM	: Jimi Pinangkaan Noldi Worone
KETUA PELAKSANA	: Pdt. Ressa Shepherd Liwe
WAKIL KETUA	: Pdt. Jeffrey Bakulu Stanley Dimara
SEKRETARIS	: Deetje Purnawinata
WAKIL SEKRETARIS	: Ocviene Surastomo

BENDAHARA	:	
SEKSI – SEKSI		
I. SEKSI ACARA		
KOORDINATOR	:	Pdt. Pierson Doringin
ANGGOTA	:	Pdt. Jeki Momuat Pdtm. Abram Lomboan Ronald Kussoy Gita Kaligis Markel Saul
II. SEKSI MUSIK		
KOORDINATOR	:	Pdtm. Glen Latuni
ANGGOTA	:	Pdt. Miller Roring Pdt. Steven Rumbiak Pdt. Jimmy Samber
III. SEKSI PENTERJEMAH		
KOORDINATOR	:	Pdt. Brussi Soriton
ANGGOTA	:	Pdt. Sony Maromon
IV. SEKSI DOA		
KOORDINATOR	:	Beaverly Yoafifi
ANGGOTA	:	Pdt. Ronnie Uniana Pdt. Buang Manoppo Pdt. Nixon Pandoh Pdt. John Umbora
V. SEKSI KESEKRETARIATAN		
KOORDINATOR	:	Rogers Saryowan
ANGGOTA	:	Juniver Adondis Jefta Kussoy
VI. SEKSI MULTIMEDIA		
KOORDINATOR	:	Pdtm. Anggrinal Wongkar, S.Ag
ANGGOTA	:	Pdtm. Enzo Rompas, S.Ag
VII. SEKSI BROADCAST & PUBLIKASI DAN DOKUMENTASI		
KOORDINATOR	:	Pdtm. Piterson Antarani, S.Ag
ANGGOTA	:	Pdt. Glenn Sakul
VIII. SEKSI HUMAS DAN PERIJINAN		
KOORDINATOR	:	Jotje Brant
ANGGOTA	:	Pdtm. Fanny Ontolay
IX. SEKSI AKOMODASI & LOKASI		

- | | | | |
|-------|---------------------------|---|---|
| | KOORDINATOR | : | Billy Tambuwun |
| | ANGGOTA | | Marshall Talupadang |
| X. | SEKSI KONSUMSI | | |
| | KOORDINATOR | : | Pdtm. Silvana Loing, S.Ag |
| | ANGGOTA | | Deiske Rakian |
| XI | SEKSI KESEHATAN | | |
| | KOORDINATOR | : | dr. Milda Manuhutu |
| | ANGGOTA | | Pdt. Douglas Paral
dr. Della Suhandu |
| XII. | SEKSI PERLENGKAPAN | | |
| | KOORDINATOR | : | Pdtm. Darnel Siwi |
| | ANGGOTA | | Jendry Ramoh |
| XIII. | SEKSI TRANSPORTASI & TOUR | | |
| | KOORDINATOR | : | Pdtm. Agung |
| | ANGGOTA | | Pdtm. Maikel Polii |

Ditetapkan di : Manado
Pada tanggal : 25 Juli 2022

DIREKTUR
PELAYANAN PEMUDA ADVENT
UNI KONFERENS INDONESIA KAWASAN TIMUR


Pdt. DJUNAIDI MUNTU, M.Min

**PIMPINAN SIDANG, PIMPINAN
KOMISI DAN ANGGOTA
PRA KONVENSI (*ONLINE*)**

Pimpinan Sidang, Pimpinan Komisi dan Anggota Pra - Konvensi Master Guide Indonesia Ke-3

Pimpinan Sidang Sementara (Pimpinan Sidang Tetap Konvensi MGC II Bali 2018)

1. Ketua : MG Djunaidi Muntu
2. Wakil Ketua : MG Ronny Wenas
3. Sekretaris : MG Jimi Pinangkaan
MG Rina Pardosi

Pimpinan Sidang Tetap (Pra-Konvensi)

1. Ketua : MG Jimi Pinangkaan
 2. Wakil Ketua : MG Osvald Taroreh
 3. Sekretaris : MG Noldi Worone
- Notulis :
- MG MG Eius Sukidjo(UIKB)
 - MG Ellen Montolalu (UKIKT)



Komisi-Komisi:

1. **Komisi A:** Administrasi
2. **Komisi B:** Seragam dan Atribut
3. **Komisi C:** Kurikulum
4. **Komisi D:** Pengembangan dan Pelayanan

Pimpinan Komisi dan Anggota

Komisi A: Administrasi (25)

- Ketua : MG Rina Pardosi
- Wakil : MG Abram Lomboan
- Sekretaris : MG Frisca Romatiur
- Anggota (22) :

- MG J. Pinangkaan
- MG S. Rumbiak
- MG Ocviene Surastomo
- MG H. Ramba
- MG Jeffrey Bakulu
- MG E. Montolalu
- MG S. Suak

- MG C. Kaunang
- MG Lydia Lumoma
- MG Noldi Runtuuwu
- MG Shanty Manik
- MG Michelle Hutaaruk
- MG Zelda Gultom
- MG Nico Simbolon
- MG Septha D. Manik
- MG Merlyn Tiran
- MG Jane Sakul
- MG Meilani Sihombing
- MG Antonius Nainggola
- MG Daniel Tadjia
- MG Lorraine Lessiasel
- MG Dolly Sandil Makatipu

Komisi B: Seragam dan Atribut (26)

Ketua : MG Donald Rorimpandey

Wakil Ketua : MG Yan Purnama

Sekretaris : MG Billy Selintung

Wakil Sek : MG Frangky Sumarauw

Anggota (22) :

- MG N. Worone
- MG G. Ayomi
- MG Richard Saidui
- MG H. Langelo
- MG H. Kapitua
- MG R. Ruhupaty
- MG W. Simbawa
- MG Yuheskel
- MG Rionaldo Bagi
- MG Arfain Simbolon
- MG Jocia D. Sihombing
- MG Anto Tjakraprawira
- MG Annie Simanjuntak
- MG Alpriadi Palele
- MG Adri Mantik
- MG Okto Bulli

- MG Rivaldo Pasaribu
- MG Bangun Sitohang
- MG Samuel Pardede
- MG Max L. Tinenti
- MG Hezron Sihombing
- MG Ryan Pangalila

Komisi C: Kurikulum (26)

Ketua : MG Fernando Parhusip

Wakil Ketua : MG Gita Kaligis

Sekretaris : MG Rieneke Rolos

Wakil Sekretaris : MG Diana Karundeng

Anggota (22) :

- MG. P. Rakmeni
- MG. Stenly Dimara
- MG. M. Leuna
- MG. Mario Taju
- MG. H Pandeiro
- MG. C. Walean
- MG. B. Yoafifi
- MG. T. Handry
- MG. Heince Muaja
- MG Harmon Lumbanraja
- MG Harifson Manik
- MG Norman Tambunan
- MG Altino Kapoh
- MG Ricky Moal
- MG Vera Kaunang
- MG Eius Sukidjo
- MG Harris Sipahutar
- MG Robert Bangngu
- MG Rio Sitepu
- MG Dwi Yuniarto
- MG Osvald Taroreh
- MG Jemy Suoth

Komisi D: Pengembangan dan Pelayanan (25)

Ketua : MG Raymond Sakul

Wakil : MG Ronald Kussoy

Sekretaris : MG Ivana Rumagit

Anggota (22) :

- MG Arky Windesi
- MG Athur
- MG K. S. Supusepa
- MG J. Manembu
- MG M. Bawengan
- MG J. Momuat
- MG J. Kumontoy
- MG Yulianus
- MG Ardin Parubak
- MG. Aswin Rumlaga
- MG Young jin Kim
- MG Sarah Sinulingga
- MG Zea Sumampouw
- MG Octo Ferdinand
- MG Atho Simatupang
- MG Rosalin Hajo
- MG Maria Tuano Tampa
- MG Joseph Septianus
- MG Eben Eser Sembiring
- MG Nikodemus Ginting
- MG Welly Manurung
- MG Brussi Soriton

Komite Pengarah :

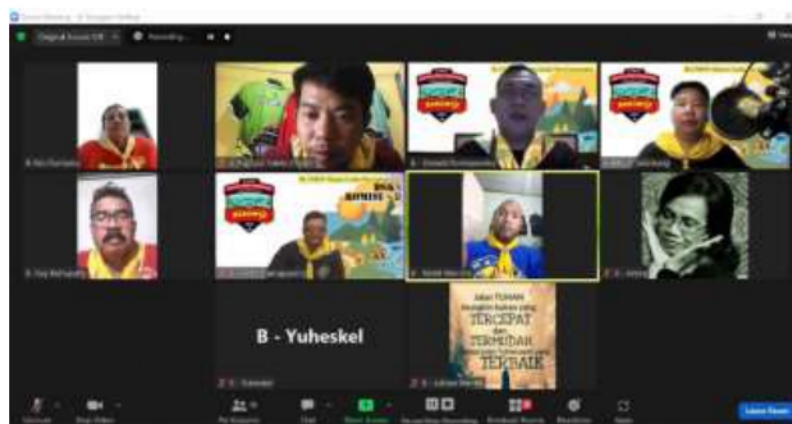
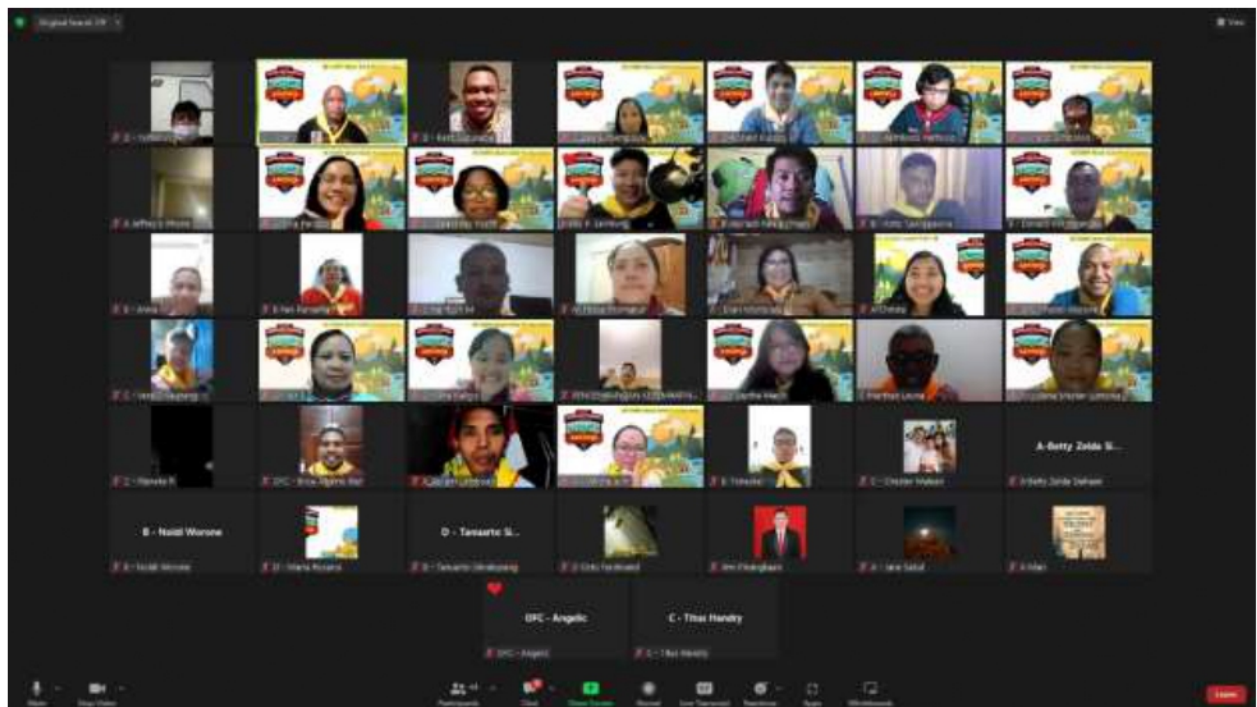
- MG Djunaidi Muntu
- MG Ronny Wenas
- Semua Direktur PPA Kondawil

Total Peserta (Sementara) : 104 Orang

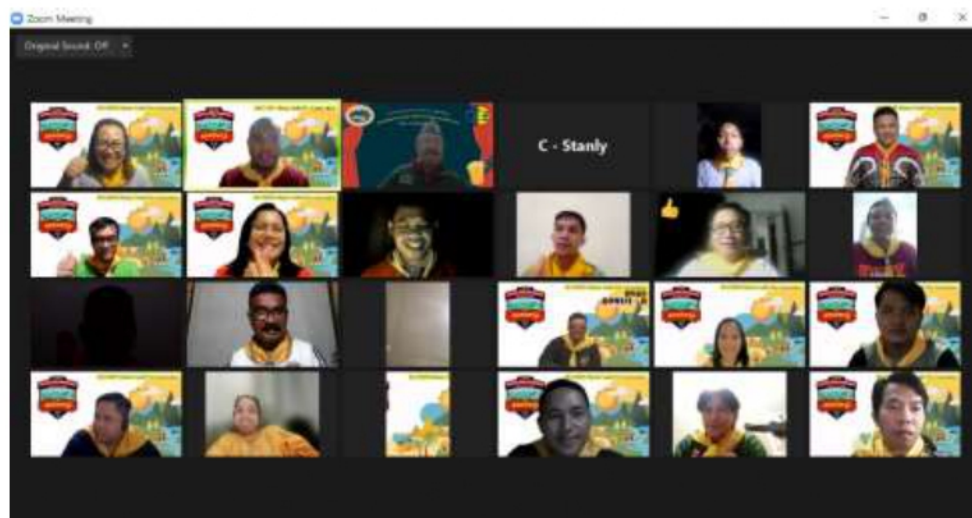
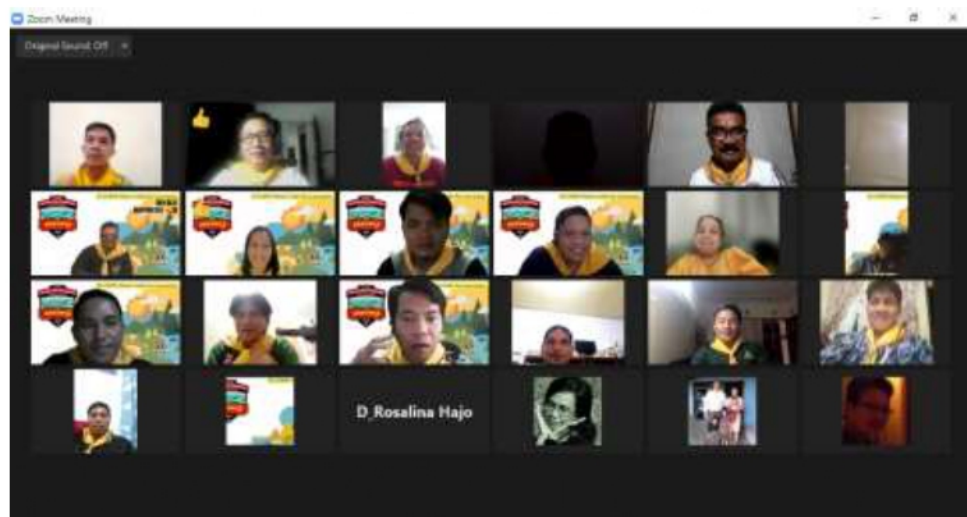
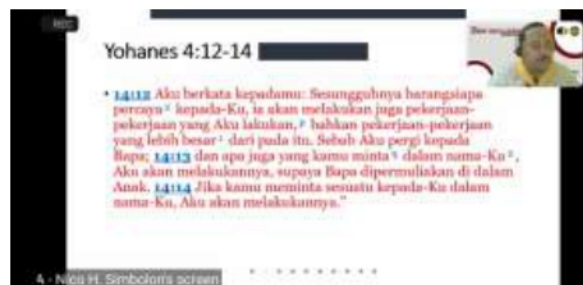
Diputuskan saat Rapat Pra Konferensi, Senin, 5 September 2022

DOKUMENTASI KEGIATAN PRA - KONVENSI

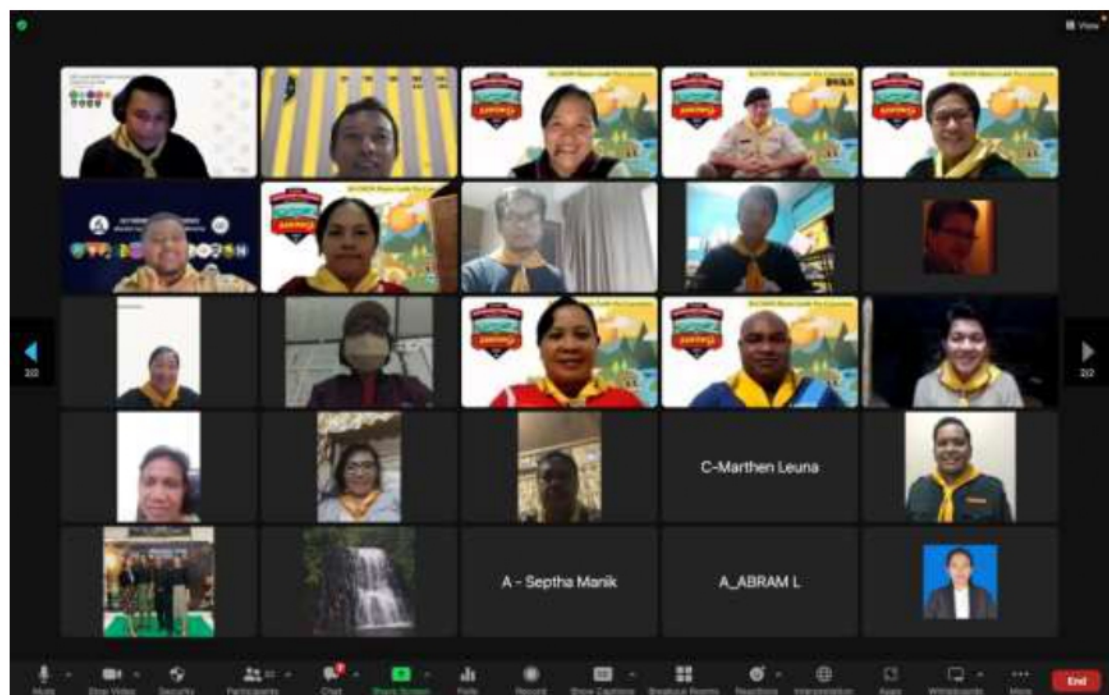
3 Oktober 2022



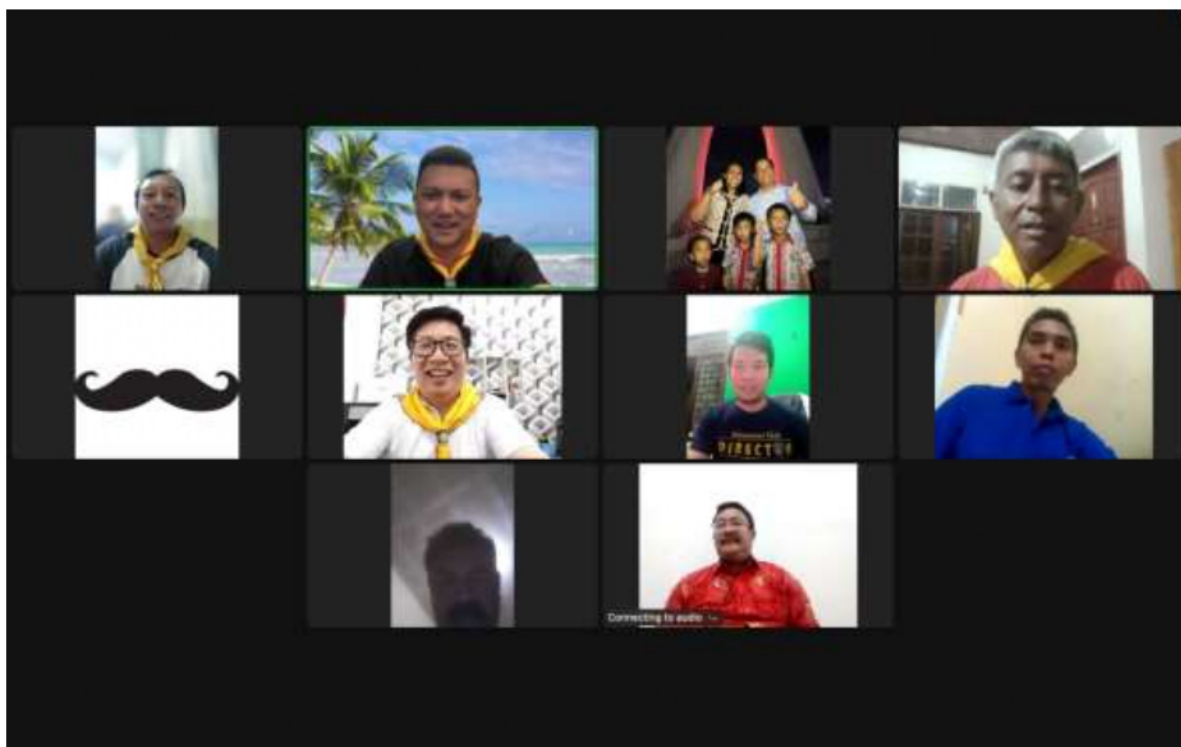
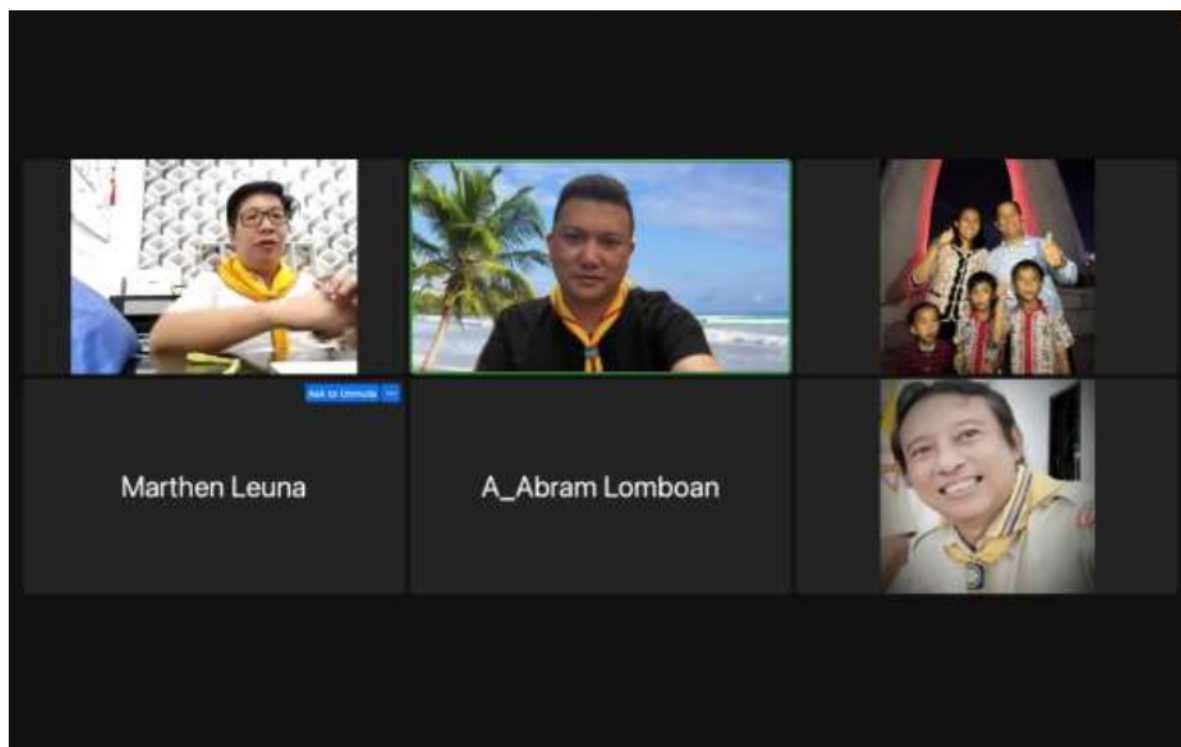
7 November 2022



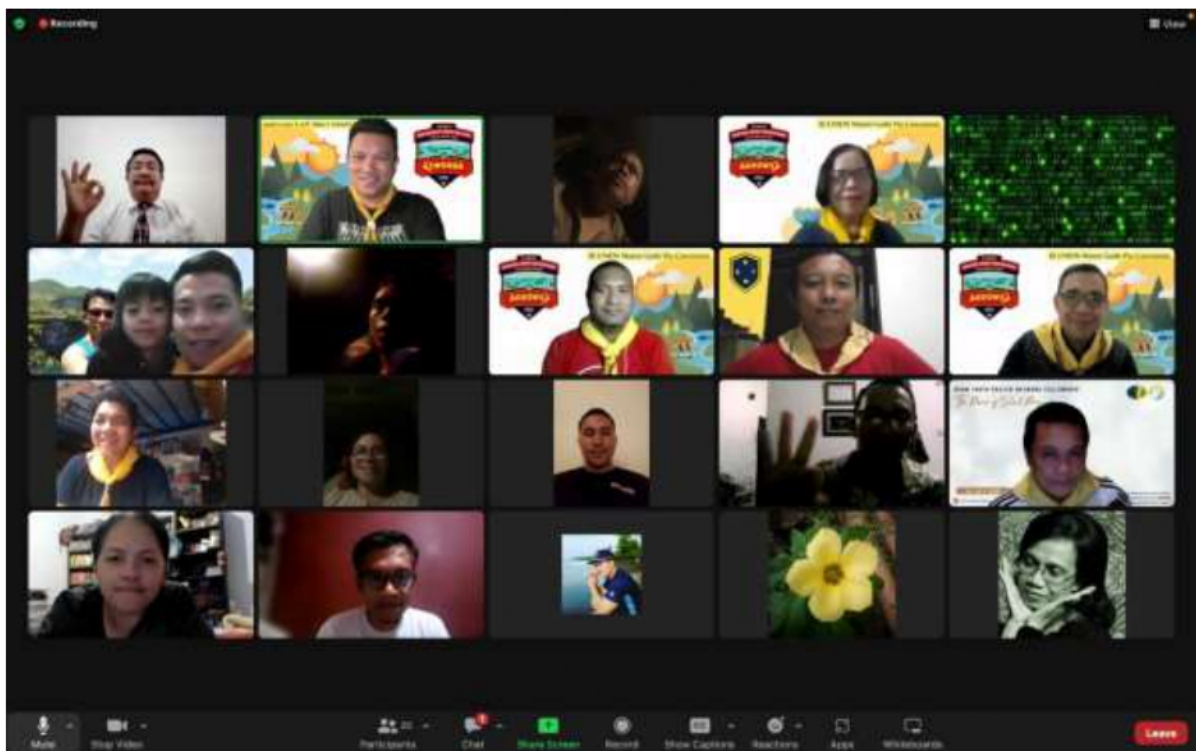
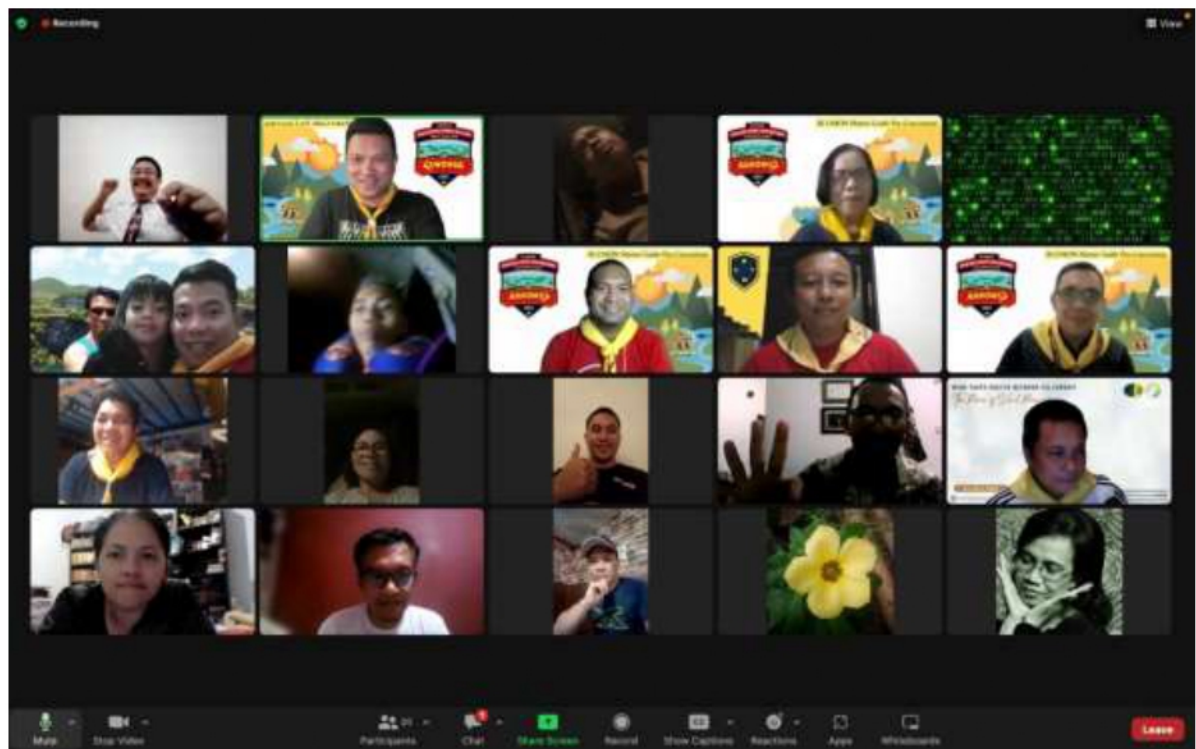
12 Desember 2022



23 Januari 2023



6 Februari 2023



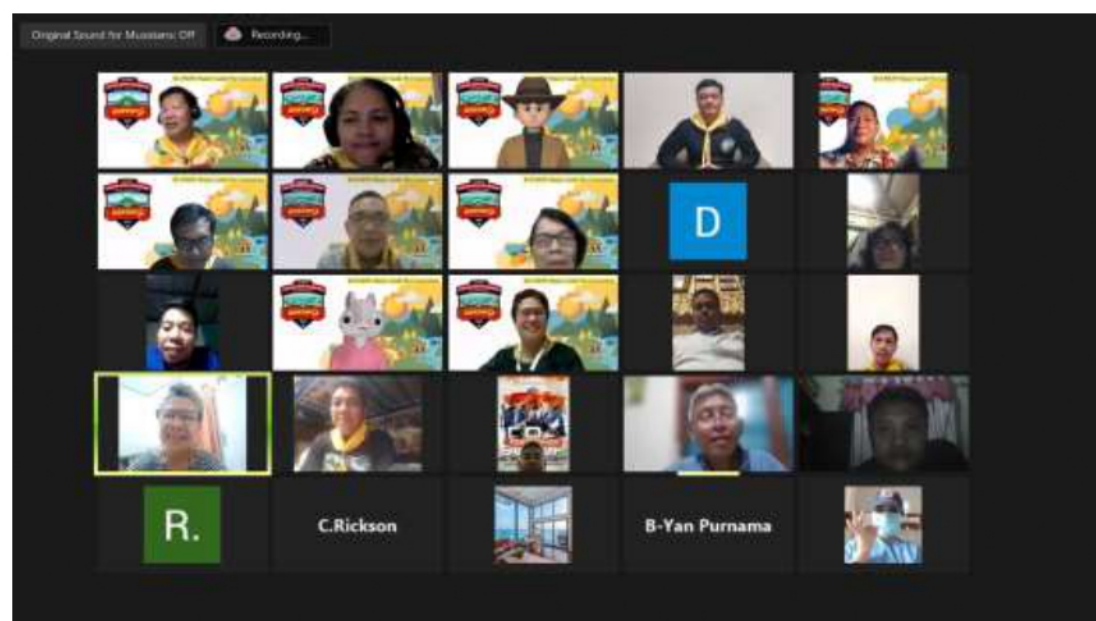
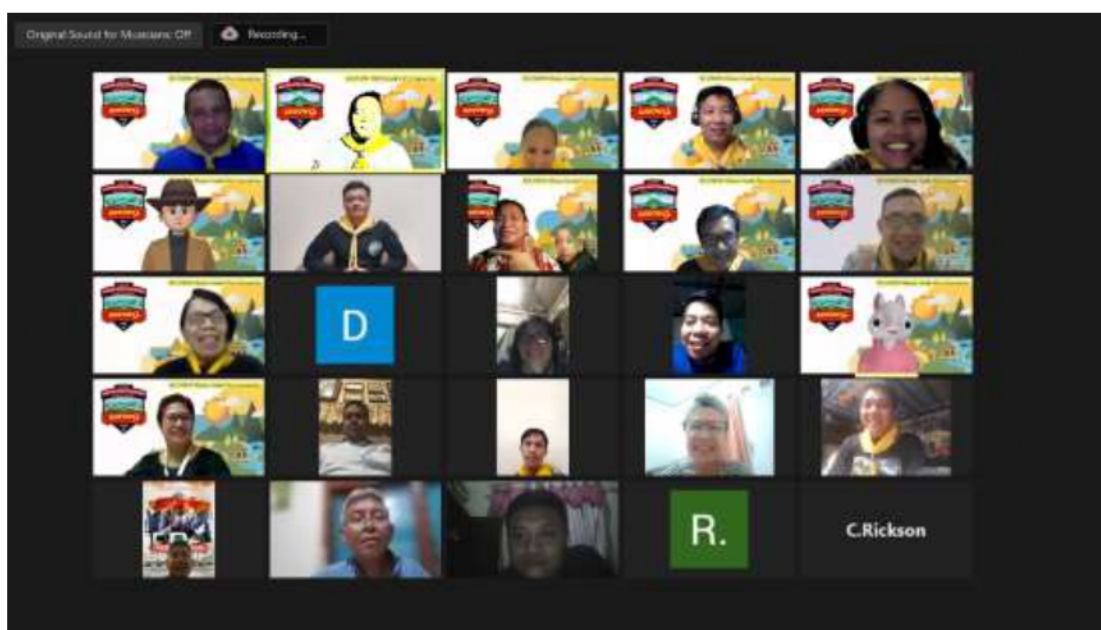
6 Maret 2023

Bi-Union Master Guide Convention 30 Days Plan*



No	Tahapan Pre-Konvensi	Kegiatan	Bersama Partnership/Donors
1	Finalisasi draft Pembahasan Pre-Konvensi per masing-masing Komis/FGD	Penyajian Komis melaksanakan kementerian diskusi	6 - 10 Maret 2023
2	Koreksi/draf final Hasil Konvensi	Perwakilan masing-masing Komis/FGD akan bertemu dan saling mencocokkan bahan bahan yang sudah terbahas agar sinkron antar Komis.	10 - 17 Maret 2023
3	Final draft review after consultation (final draft ready)	Penyediaan bahan MOC (MHA, DRAP)	30 Maret 2023
4	Pertemuan Offline (Maret)	Finalisasi dan pengesahan Konvensi	6 - 9 April 2023
5	Selesai	• UMRD (The Indonesia MOC) 2019-194 (The Indonesia-UMRD, AP) (The Indonesia MOC) 2019-194 (The Indonesia-UMRD, AP) • UMRD TBA • Offline Socialization: Internal Committee	• UMRD: April, Mei • UMRD: TBA

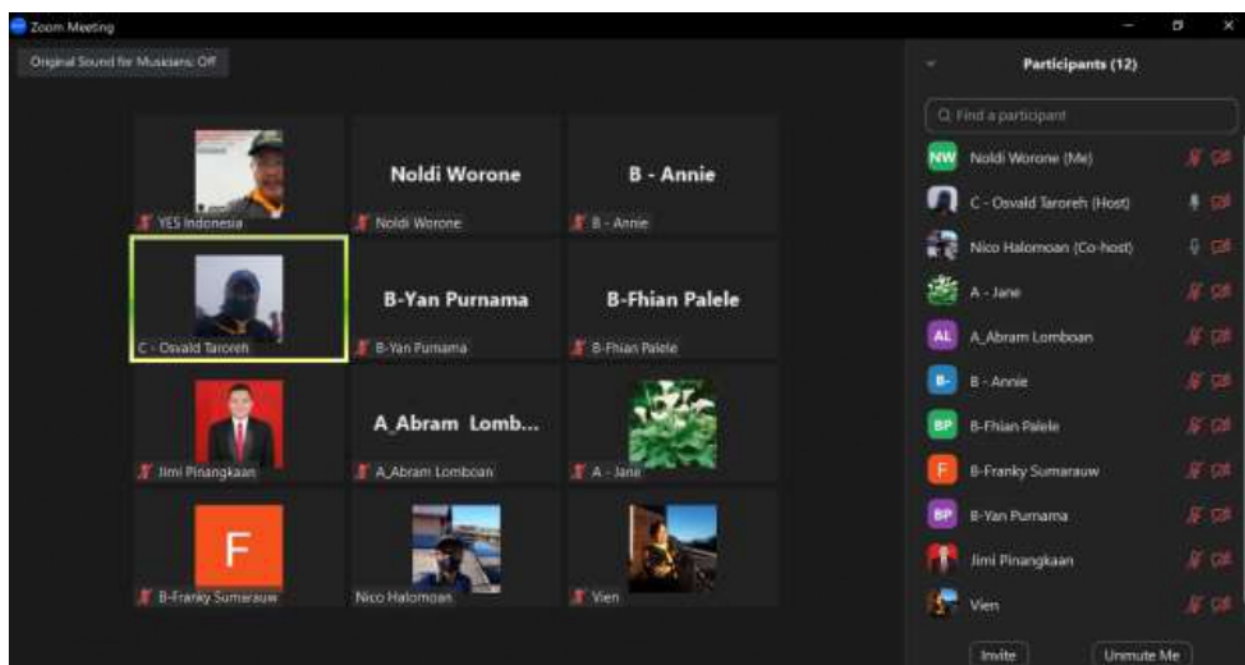
© Reproduction in Full or in Part is Prohibited



Konsolidasi Lintas Komisi (PLENO)

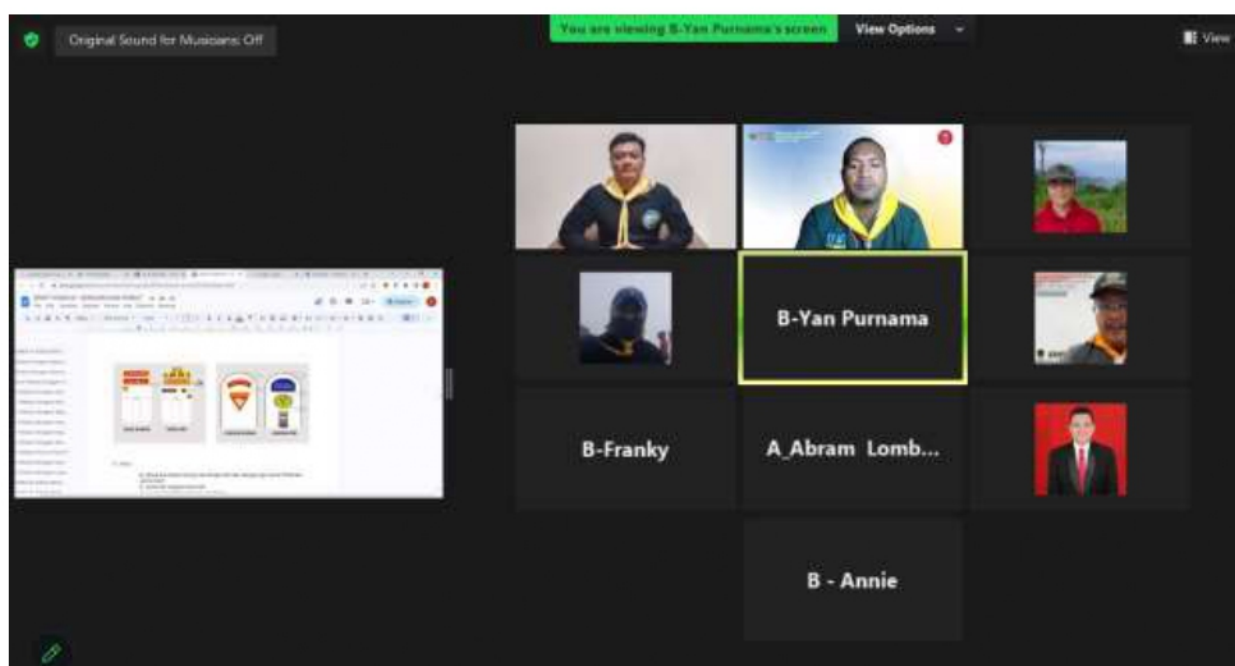
Komisi A

21 Maret 2023



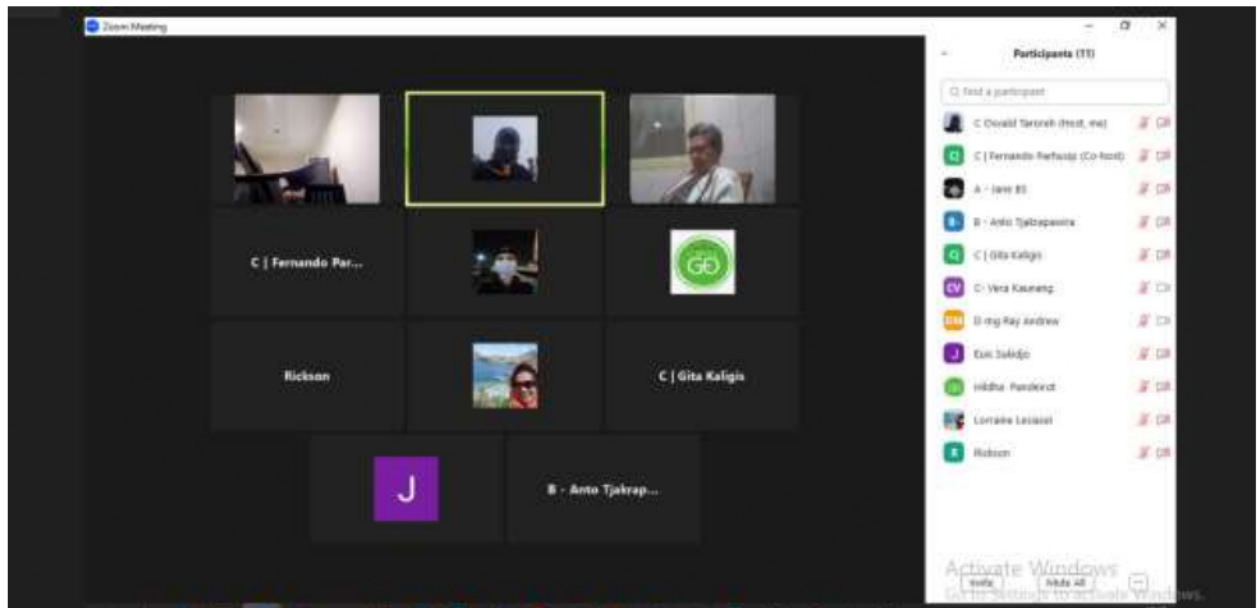
Komisi B

22 Maret 2023



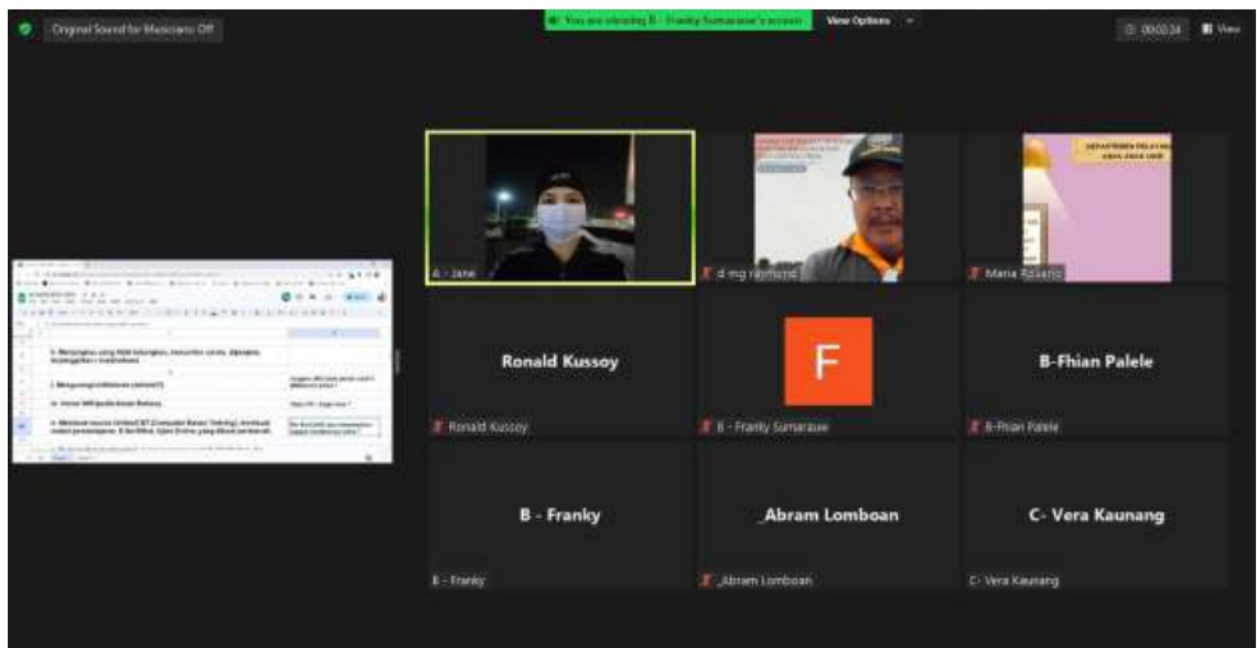
Komisi C

23 Maret 2023



Komisi D

24 Maret 2023



**PIMPINAN SIDANG, PIMPINAN
KOMISI DAN ANGGOTA
KONVENSI (*OFFLINE*)**

Pimpinan Sidang, Pimpinan Komisi dan Anggota Konvensi Master Guide Indonesia Ke-3

Pimpinan Sidang Tetap (Konvensi)

1. Ketua : MG Jimi Pinangkaan
2. Wakil Ketua : MG Frisca Rhomatiur
3. Sekretaris : MG Noldi Worone
- Notulis :
 - MG Ellen Montolalu

Komisi-Komisi:

5. **Komisi A:** Administrasi
6. **Komisi B:** Seragam dan Atribut
7. **Komisi C:** Kurikulum
8. **Komisi D:** Pengembangan dan Pelayanan



Pimpinan Komisi dan Anggota

Komisi A: Administrasi (13)

- Ketua : MG Nico Simbolon
- Wakil : MG Abram Lomboan
- Sekretaris : MG Frisca Rhomatiur
- Anggota (10) :
- MG Jimi Pinangkaan
 - MG Jimmy Samber
 - MG Imelda Yandeday
 - MG Hosea Ramba
 - MG Ellen Montolalu
 - MG Christa Kaunang
 - MG Antonius Nainggolan
 - MG Douglas Paral
 - MG Hobner Gultom

Komisi B: Seragam dan Atribut (12)

Ketua : MG Alpriadi Palele

Wakil Ketua : MG Charley Sakul

Sekretaris : MG Frangky Sumarauw

Anggota (9) :

- MG Noldi Worone
- MG Richard Saidui
- MG Hengky Langelo
- MG Helmi Kapitua
- MG Ray Ruhupaty
- MG Dicky Mapandin
- MG Miller Roring
- MG Glenn Sakul
- MG Arnold Manorek

Komisi C: Kurikulum (10)

Ketua : MG Fernando Parhusip

Wakil Ketua : MG Vera Kaunang

Sekretaris : MG Beaverly Yoafifi

Anggota (7) :

- MG. Stenly Dimara
- MG. Mario Taju
- MG. Chester Walean
- MG. Titus Handry
- MG. Willdy Muaja
- MG Robert Bangngu
- MG Lorraine Lessiasel

Komisi D: Pengembangan dan Pelayanan (16)

Ketua : MG Raymond Sakul

Wakil : MG Ronald Kussoy

Sekretaris : MG Michael Bawengan

Anggota (13) :

- MG John Umbora
- MG Laura Kainama
- MG Edwin Marini
- MG Jeki Momuat
- MG Yulfianus
- MG Ardin Parubak
- MG Brussi Soriton
- MG Resa Liwe
- MG Piersen Doringin
- MG Buang Manoppo

Komite Pengarah :

- MG Djunaidi Muntu
- MG Ronny Wenas
- Semua Direktur PPA Kondawil

Total Peserta : 43 Orang

Disahkan saat Rapat Konvensi, Jumat, 7 April 2023

DOKUMENTASI KEGIATAN KONVENSI

HARI KE-1 ACARA PEMBUKAAN 5 April 2023





**HARI KE-2
TOUR & GAMES
6 April 2023**







**HARI KE-3
SIDANG KONVENSI
RAPAT KOMISI DAN PLENO
7 April 2023**









HARI KE-4
ACARA PENUTUPAN
8 April 2023

