

Technical Meeting

K2R NEO 4.0 – Jakarta, Oktober 2026



Agenda

1 Deskripsi Permainan

2 Matriks Penilaian

3 Rundown Hari-H

4 Hal-hal yang perlu diperhatikan

1. Deskripsi Permainan



Peran



Peserta terdiri atas :

- **General Contractor** (1 Orang) yang akan melakukan pengelolaan/*managing* pekerjaan Subkontraktor dan Menyusun rencana kerja *layer* demi *layer* bangunan
- **Subkontraktor** (6 Orang, ditandai dengan warna masing-masing Subkontraktor) yang akan bekerja melakukan pembelian & pengambilan material dari Material Supplier melalui Order Form serta melakukan *assembly element* (bersifat NON-PREFAB, mengacu pada rencana kerja)



Panitia terdiri atas :

- **Data Collector** (2 Orang) yang akan melakukan penilaian terhadap kinerja peserta
- **Material Supplier** (1 Orang) yang akan melakukan distribusi material sesuai Order Form

KONTRAKTOR UTAMA

Model 3D Bangunan per layer (Digital)

Form Percent Plan Complete / PPC

Sticky note untuk penanda minggu kerja (bentuk panah)

- Alat Tulis
- Gadget (Laptop/Tablet/Smartphone)
- Alat Pengaman Diri (Helm dan Rompi)

MINGGU : ____

PPC : ____ / ____

SUBKON 1 (KUNING) : ____ / ____

SUBKON 2 (BIRU) : ____ / ____

SUBKON 3 (PINK) : ____ / ____

SUBKON 4 (HIJAU) : ____ / ____

SUBKON 5 (UNGU) : ____ / ____

SUBKON 6 (ORANGE) : ____ / ____

ANALISIS KENDALA

MINGGU (i) =	MINGGU (i+1) =	MINGGU (i+2) =
Kendala :	Kendala :	Kendala :
↓	↓	↓
Rencana Tindak Lanjut :	Rencana Tindak Lanjut :	Rencana Tindak Lanjut :

Peran

SUB KONTRAKTOR
Model 3D Bangunan per layer (Digital)
Material Order Form
Sticky note sesuai warna
Wadah untuk membawa LEGO
- Alat Tulis - Gadget (Laptop/Tablet/Smartphone) - Alat Pengaman Diri (Helm dan Rompi)

Form Pemesanan Material K2R Neo 3.0 Meja 2

Maksimal pemesanan:
 Pre-planning = 80 Piece saat 20 menit pertama
 Replanning 1 - 7 = 20 Piece saat 4 menit pertama

Jika submit form melewati batas jumlah dan waktu tersebut maka peserta tidak dapat mengambil material.
 Pengambilan material hanya dapat dilakukan pada 25 menit Pre-planning dan 7 menit Replanning

yogaforando77@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

Draf disimpan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Waktu Pemesanan *

- ☒ Pre-planning
- ☐ Re-planning 1
- ☐ Re-planning 2
- ☐ Re-planning 3
- ☐ Re-planning 4
- ☐ Re-planning 5

Pemesanan LEGO Pre-Planning

Ketentuan Submit Form:

Pre-planning = Max 80 Piece saat 20 menit pertama
 Replanning 1 - 7 = Max 20 Piece saat 4 menit pertama

Jika submit form melewati batas jumlah dan waktu tersebut maka peserta tidak dapat mengambil material.
 Pengambilan material hanya dapat dilakukan pada 25 menit Pre-planning dan 7 menit Replanning.

Jumlah Piece Material Dipesan (Max 80 Piece) *

Jawaban Anda

PELAT

	1	2	3	4	5
Pelat	☐	☐	☐	☐	☐

KUNING

Layout



1

Kontraktor Utama

2

Subkontraktor

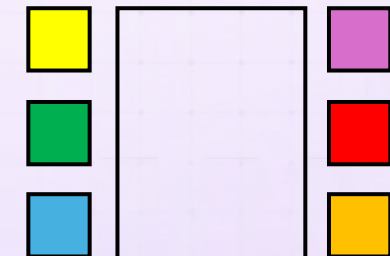
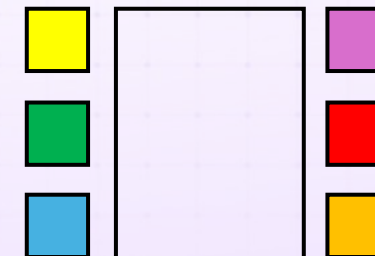
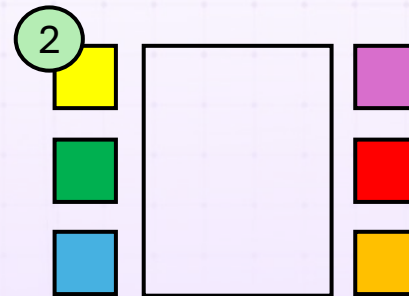
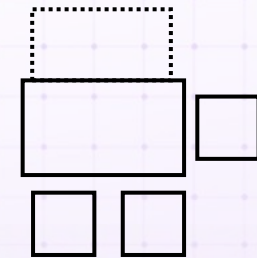
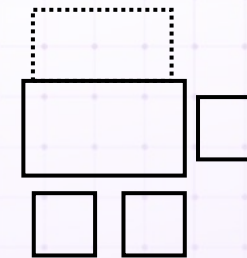
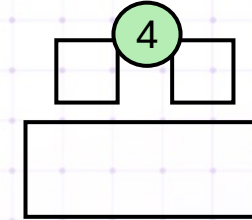
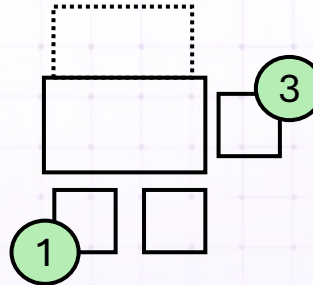
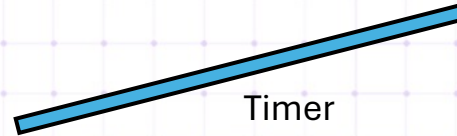


3

Data Collector

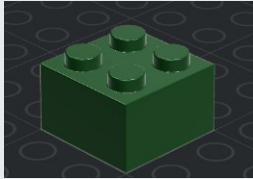
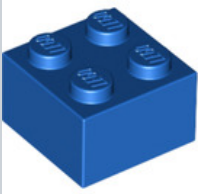
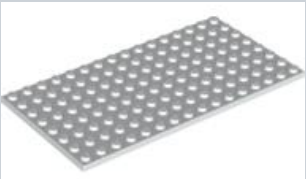
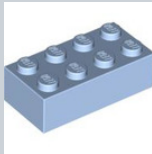
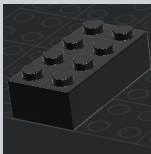
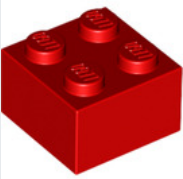
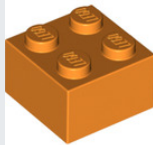
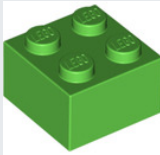
4

Material Supplier

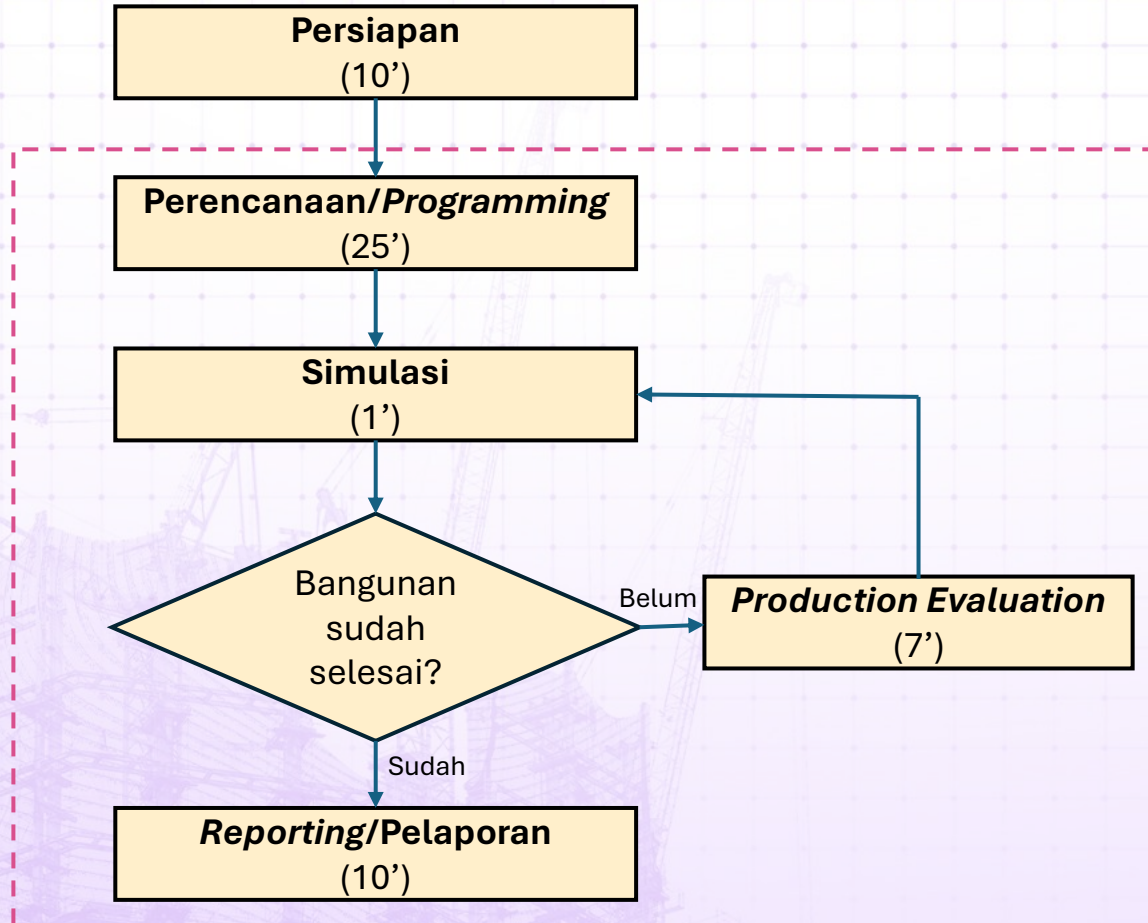


Komponen Logo

Masing-masing Subkontraktor bertanggung jawab atas 1 warna komponen, dilengkapi dengan *sticky note* yang sewarna.

STICKY NOTES	LEGO	STICKY NOTES	LEGO
SUBKON 1 KUNING 	KUNING 	SUBKON 4 HIJAU 	HIJAU TUA 
SUBKON 2 BIRU 	BIRU TUA & PELAT  	SUBKON 5 UNGU 	UNGU, BIRU MUDA, HITAM   
SUBKON 3 PINK 	MERAH 	SUBKON 6 ORANGE 	ORANGE, HIJAU MUDA, PUTIH   

Alur Kompetisi



Waktu	Kegiatan
10'	Persiapan
25'	Perencanaan/Programming/PRO, terdiri dari: •Collaborative Pull Planning (25')
64'	Kompetisi diasumsikan maksimal berlangsung selama 8 siklus, dimana 1 siklus (8') terdiri dari: •Simulasi Pelaksanaan Konstruksi/SIM (1') •Production Evaluation and re-Planning/PEP (7')
10'	Reporting/Pelaporan (REP)
109'	Total Waktu

**Scope Data Collector & Material Supplier*

Siklus Kompetisi

Persiapan (10')

- Tim akan diberikan **dokumen desain** bangunan yang akan dikerjakan pada saat memasuki lokasi simulasi. Dokumen tersebut, berupa **Model 3D Bangunan setiap layer dan keseluruhan bangunan**.
- Tim diberikan waktu **10 menit** untuk melakukan koordinasi awal dalam menyepakati penamaan *layer*, orientasi bangunan (arah mata angin), dan hal-hal lainnya yang dibutuhkan untuk perencanaan masing-masing subkontraktor.
- *General Contractor* dapat menandai *Baseplate* menggunakan **masking tape** yang telah disediakan, **tidak diperbolehkan mencoret baseplate menggunakan alat tulis**.
- Masing-masing sub-kontraktor menuliskan pada setiap *sticky note*:
 1. Posisi layer terkait (Layer 1, 2, dst)
 2. Tipe lego (Diwakili oleh warna dan ukuran/dimensi lego, contoh: Lego Biru 3x2) → 1 *sticky note* untuk 1 tipe Lego. Lego Biru 3x3 maka beda *sticky note*-nya.
 3. Jumlah dari tipe lego terkait.

Memesan material dari *Material Supplier* dengan Order Form Digital.

1 *Sticky Note* hanya untuk 1 ukuran lego dan 1 warna seperti pada contoh di samping.

Contoh:

Layer 1

Biru
3 x 2

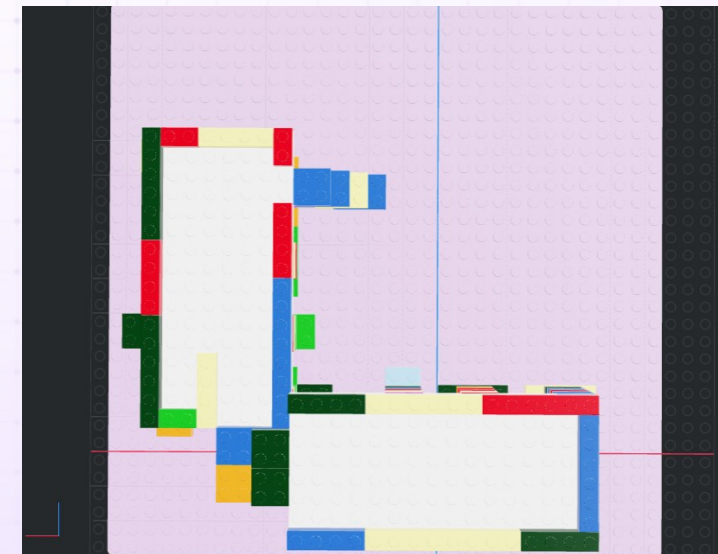
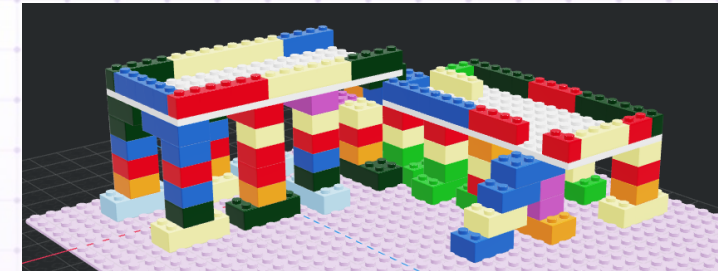
2 pcs

Layer 1

Biru
2 x 2

1 pcs

Contoh isi dokumen desain:



Siklus Kompetisi

Perencanaan/Programming (25')

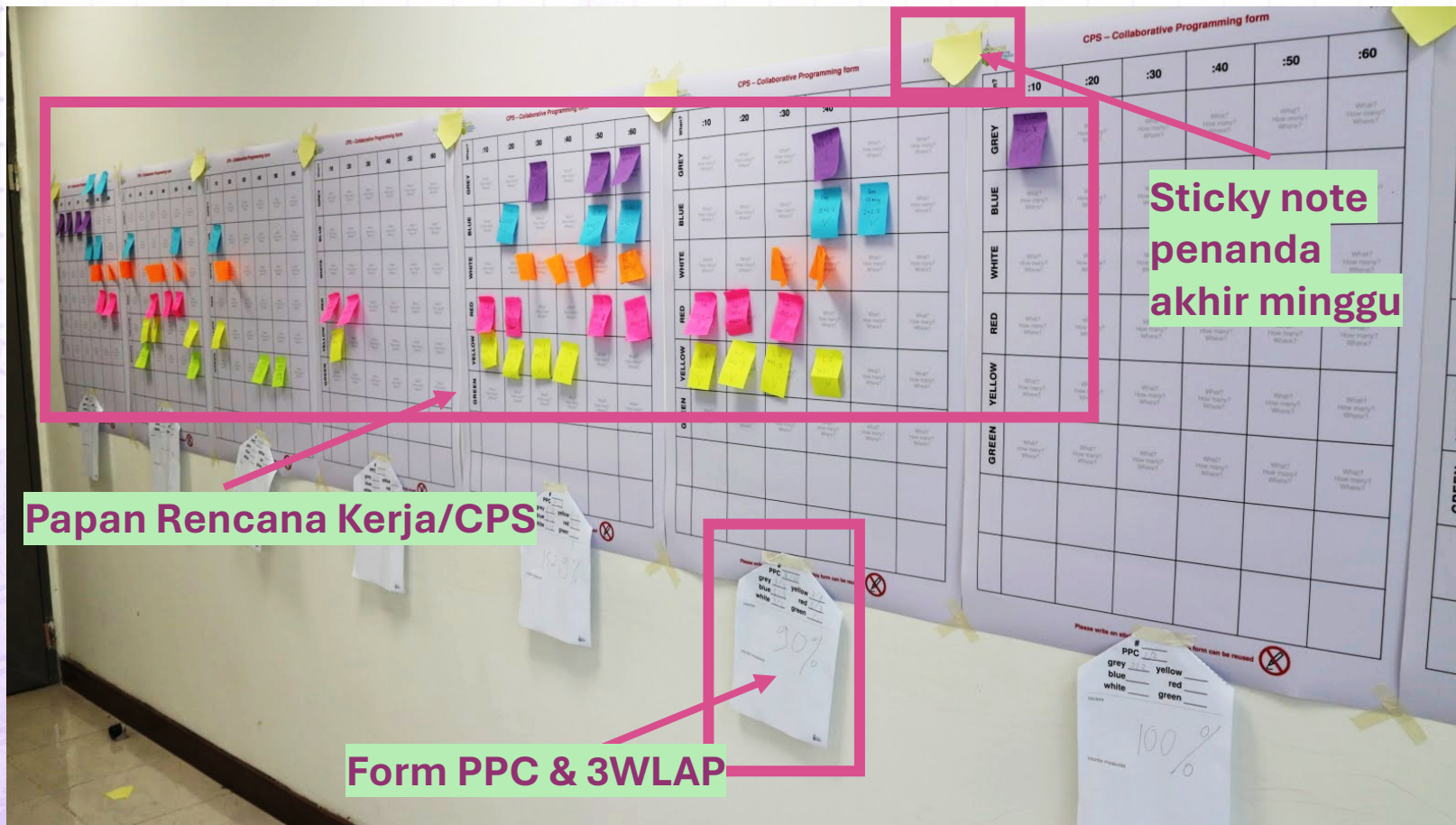
- Dilakukan **Collaborative Pull Planning**, yakni perencanaan aktivitas secara kolaboratif dengan pendekatan *pull* dan dipimpin oleh Kontraktor Utama.
- Perencanaan **dimulai dari sisi kanan (pekerjaan paling akhir) ke sisi kiri (pekerjaan paling awal)** dan ditempatkan pada Papan Rencana Kerja/*Collaborative Planning Session* (CPS).
- Penjadwalan pemasangan material ditunjukkan oleh **penempelan Sticky Notes**
- Karena memulai dari kanan ke kiri, hasil penjadwalan akan menjadi rapat kanan. Oleh karenanya, dapat dilakukan penyesuaian dengan memindahkan *sticky note* oleh para subkon yang dipandu oleh *General Contractor* agar penjadwalan dimulai dari Day 1 pada Week 1 (supaya merata).
- **General Contractor memberi sticky note tanda panah** pada akhir periode 1 minggu pertama untuk menandakan batasan target pekerjaan apa saja yang masuk dalam minggu tersebut.
- Saat fase ini peserta diperbolehkan memasuki *site* untuk melakukan *marking site* atau *site preparation* menggunakan *masking tape*.
- *General Contractor* dapat mendokumentasikan hasil perencanaan sebelum digeser.

- **Pemesanan material kepada Material Supplier paling lambat telah di submit pada menit ke-20 fase ini** dengan menggunakan **Formulir Order Material**. *Material Supplier* wajib menutup formulir order material tepat pada menit ke 20. **Jumlah material maksimum** yang dipesan untuk setiap kelompok pada tahap *Programming* ini adalah **80 pcs lego**. Pemesanan Lego yang melebihi 80 pcs akan di *cut* oleh *Material Supplier* dan hanya diberikan 80 pcs saja.



Siklus Kompetisi

Perencanaan/Programming (25')



Isi Papan Rencana
Kerja/
*Collaborative Pull
Sessions (CPS)*

Siklus Kompetisi

Simulasi (1')

- Aba-aba memulai pekerjaan diberikan oleh Panitia, untuk kemudian ditindaklanjuti oleh Subkontraktor yang akan masuk ke *site* (ditandai daerah yang dibatasi oleh lakban pada lantai).
- Waktu 10 detik identik dengan 1 hari. Akan ada penanda setiap 10 detik untuk pergantian hari. Diberikan waktu selama **60 detik (setara 6 hari/ 1 minggu kerja)** untuk eksekusi hasil perencanaan dalam bentuk konstruksi (pemasangan komponen LEGO).
- Jika terdapat **kesalahan pemasangan material LEGO**, hanya **Subkontraktor bersangkutan** yang bertanggungjawab terhadap pembongkaran komponen salah pasang tersebut.
- Jika terjadi **kondisi material LEGO tercabut**, maka seluruh material tercabut dimasukkan kedalam **tempat sampah** atau **Bin**.
- Material yang berada di Bin **tidak bisa di-reuse** (gunakan kembali) dan harus membeli lagi ke *Material Supplier* di fase *re-Planning/PEP*.
- Setelah waktu 1' berakhir, **material yang sudah dibawa ke site dan belum terpasang harus dimasukkan ke dalam Bin**.



Siklus Kompetisi

Production Evaluation and re-Planning/PEP (7')

- *General Contractor* melakukan evaluasi kinerja atas 6 hari (atau 60 detik simulasi) yang telah dilalui, dengan menggunakan alat **Percent Planned Complete** (PPC) untuk setiap sub-kontraktor.
 1. Tandai pada *sticky note*, aktivitas mana yang sudah diselesaikan dan mana yang belum.
 2. Isi formulir PPC & 3WLAP.
 3. Tempelkan Form PPC & 3WLAP tersebut di bawah periode yang telah dilalui pada Form CPS.
- Lakukan **perencanaan ulang untuk 3 minggu ke depan** dengan mengatur kembali jadwal di Papan Rencana Kerja/CPS.
 1. *General Contractor* mengundang subkontraktor untuk **merencanakan kembali** aktivitas mereka dengan menggunakan sticky note.
 2. **Subkontraktor melakukan penyesuaian rencana** untuk “minggu” produksi berikutnya.
 3. **Membuat sticky note baru dan mencoret sticky note lama** untuk “pekerjaan yang tidak terealisasi pada minggu sebelumnya”
 4. **Membuat sticky note baru dan mencoret sticky note lama** untuk “pekerjaan minggu berikutnya yang telah terealisasi pada minggu sebelumnya”.
- 5. Subkontraktor diperbolehkan **memesan kembali material** yang diperlukan kepada *Material Supplier* paling lambat pada menit ke 4. *Material Supplier* wajib menutup formulir order material tepat pada menit ke 4 pada fase ini. **Jumlah material maksimum** yang dapat dipesan pada tahap PEP adalah **sebanyak 20 pcs LEGO**. Pemesanan Lego yang melebihi 20 pcs akan di *cut* oleh *Material Supplier* dan hanya diberikan 20 pcs saja.
- 6. Kontraktor Utama **mengisi analisis kendala** untuk 3 minggu ke depan **beserta rencana tindak lanjutnya** pada formulir PPC & 3WLAP (bagian Analisis Kendala) untuk menandakan **3 Weeks Look Ahead Planning**.
- Peserta **tidak diperbolehkan memasuki site dan menyentuh bangunan lego di site** selama tahap *Production Evaluation and re-Planning/PEP*.

Siklus Kompetisi

Production Evaluation and re-Planning/PEP (7')

Subkon kuning hanya diperbolehkan menyentuh sticky note kuning saja

Contoh Form PPC & 3WLAP

MINGGU : ____

PPC : ____ / ____

SUBKON 1 (KUNING) : ____ / ____

SUBKON 2 (BIRU) : ____ / ____

SUBKON 3 (PINK) : ____ / ____

SUBKON 4 (HIJAU) : ____ / ____

SUBKON 5 (UNGU) : ____ / ____

SUBKON 6 (ORANGE) : ____ / ____

ANALISIS KENDALA

MINGGU (i) =	MINGGU (i+1) =	MINGGU (i+2) =
Kendala :	Kendala :	Kendala :
↓	↓	↓
Rencana Tindak Lanjut :	Rencana Tindak Lanjut :	Rencana Tindak Lanjut :

Contoh Fase PEP:



Siklus Kompetisi

Iterasi Simulasi (1') – PEP (7') Maksimal 8x

- Iterasi produksi dilakukan dengan waktu yang sama sampai Tim berhasil menyelesaikan bangunan (maksimal 8x iterasi atau 8 minggu)
- Saat Iterasi Simulasi-PEP, *Data Collector* melakukan:
 1. Pencatatan Jumlah Lego Terpasang Benar (pcs)
 2. Pencatatan Rencana Pemasangan Lego (pcs) → Cek CPS per minggu dan sesuaikan apakah benar dengan yang dilaporkan pada formulir PPC & 3WLAP, jika tidak sesuai maka terhitung penalti
 3. Pengecekan dan Pencatatan material sisa di *Bin* (pcs)
 4. Pengecekan Error → Pendetailan Error ada di bagian 2 Panduan Penilaian halaman 22.
 5. Pengecekan Penalti → Pendetailan Penalti ada di bagian 2 Panduan Penilaian halaman 24-29.
- Saat Iterasi Simulasi-PEP, *Material Supplier* melakukan:
 1. Pencatatan material lego yang dibeli (pcs)
 2. Mengambil lego yang ada di *Bin* setelah di catat oleh *Data Collector* untuk re-stock.



Siklus Kompetisi

Iterasi Simulasi (1') – PEP (7') Maksimal 8x

- Ketika seluruh bangunan sudah selesai atau biasanya di minggu ke 8 (iterasi maksimal), *General Contractor* harus segera berteriak **'Selesai'** dan waktu penyelesaian akan dicatat. Pada akhir permainan, akan dilakukan:
1. Pencatatan waktu penyelesaian
 2. Pengecekan dan Pencatatan material sisa di *Bin*
 3. Pengecekan dan Pencatatan material yang tersisa di meja kerja subkontraktor.
 4. Pengecekan bersama dengan *General Contractor* dan catat ERROR pada hasil akhir berdasarkan dokumen Model 3D.
 - Pengecekan *error* berdasarkan dokumen Model 3D Bangunan dengan membongkar layer demi layer bangunan dimulai dari layer paling atas s.d. layer paling bawah.



Siklus Kompetisi

Pelaporan/Reporting (10')

- DC dan MS akan merekapitulasi data-data yang dibutuhkan untuk penilaian (waktu penyelesaian bangunan, material yang dibeli, material terpakai, material terbuang, pelanggaran K3, kesalahan yang ditemukan ketika bangunan telah diselesaikan, deviasi antara perencanaan dan pelaksanaan, dll)
- Tim peserta menyerahkan semua barang atau formulir atau gambar yang diberikan kepada panitia dan meninggalkan ruangan tanpa membawa apapun kecuali barangnya yang dibawa ketika masuk ruangan.



2. Matriks Penilaian



Komponen Penilaian

6 Komponen Penilaian dan Penanggungjawabnya, yaitu:

1. Produktivitas (PD) → DC
2. Biaya Material (BM) → MS
3. *Error* (ER) → DC
4. *Percent Plan Complete* (PPC) → DC
5. Pemborosan → DC
6. Penalti (PL) → DC

Bobot Kinerja Total (KT) dihitung oleh WEB:

$$KT = PD + BM + ER + 0,5PPC + 0,5PB + PL$$

Framework Penilaian

Framework Penilaian									
Bobot	Variabel		Sub-Variabel	Satuan	Waktu Pemeriksaan				Formula
					25'	1'	7'	10'	
					PRO	SIM	PEP	REP	
1	PD	PRODUKTIVITAS	Jumlah lego terpasang benar	pcs		●	●		$\Sigma (\text{pcs terpasang benar}) / \Sigma (\text{durasi})$
			Durasi pemasangan	detik		●			
1	BM	BIAYA MATERIAL	Lego yang dibeli	pcs				●	$\Sigma (\text{pcs yang dibeli})$
1	ER	ERROR	Lego salah pasang di tiap minggu	pcs		●	●		$\Sigma (\text{pcs error})$
0,5	PPC	PERCENT PLAN COMPLETE	Rencana pemasangan lego	pcs	●		●		$\Sigma (\text{pcs rencana pemasangan})$
			Nilai absolut dari deviasi PPC rencana	NA			●		$\Sigma ((\text{pcs terpasang benar} / \text{pcs rencana pemasangan}) \times 100 - 100)$
0,5	PB	PEMBOROSAN	Lego yang masuk bin karena tak/salah terpasang	pcs			●		$\Sigma (\text{pcs yang di bin hingga minggu 8}) + \Sigma (\text{pcs sisa akhir})$
			Lego sisa akhir di meja subkon	pcs				●	
1	PL	PENALTI	Tidak menggunakan APD	kejadian		●			$\Sigma (\text{Penalti})$
			Lebih dari 2 subkon di site	kejadian		●			
			Menyentuh lego bangunan selain di fase SIM	kejadian	●		●	●	
			Memasuki area site selain di fase PRO dan SIM	kejadian			●	●	
			Menggunakan precast	pcs		●			
			Memindahkan/Mencabut lego subkon lain	kejadian		●			
			Memindahkan sticky note subkon lain	kejadian	●		●		
			Tidak melakukan Pull Planning	kejadian	●				
			Tidak melakukan 3WLAP di tiap sesi	kejadian			●		
			Sikap yang kurang baik kepada DC dan MS	kejadian	●	●	●	●	
			Order lego tidak sesuai aturan/ketentuan	kejadian	●		●		
			Menggunakan lego reuse	kejadian		●			
			Salah dalam Pelaporan PPC	kejadian			●		
			Tidak menempel kertas PPC & 3WLAP di CPS	kejadian			●		
			Mencoret baseplate	kejadian	●		●		
			Official Membantu Tim	kejadian	●	●	●	●	

Detail Penilaian

Produktivitas (PD)

Produktivitas (PD) akan dihitung berdasarkan **jumlah lego terpasang benar** dibagi dengan **durasi pemasangan**.

1. Jumlah Lego Terpasang Benar

LEGO yang terpasang benar dihitung setiap minggunya. Di akhir, akan direkapitulasi untuk menentukan produktivitas (PD). LEGO benar dihitung setiap pcs.

2. Durasi Pemasangan

Durasi pemasangan LEGO dihitung hanya pada akhir minggu simulasi. Pada minggu-minggu sebelumnya, durasi selalu dicatat selama 60 detik, meskipun tim berhenti lebih cepat. Misalnya, jika pada minggu pertama simulasi berhenti di detik ke-55, maka durasi tetap dianggap 60 detik.

Selama simulasi berlangsung akan terdengar bunyi setiap 10 detik yang menandakan bahwa satu detik mewakili satu hari simulasi.

Teriakan “selesai” hanya boleh dilakukan oleh *General Contractor* pada minggu terakhir atau saat bangunan benar-benar sudah selesai. Apabila teriakan “selesai” terdengar, maka waktu yang dicatat adalah detik saat teriakan tersebut. Sebagai contoh, jika pada minggu terakhir *General Contractor* berteriak di detik ke-28, maka durasi minggu terakhir dicatat selama 28 detik.

Detail Penilaian

Biaya Material (BM)

Biaya Material (BM) dihitung berdasarkan jumlah total LEGO yang dibeli atau dipesan dari *Material Supplier* dalam satuan *pcs*. Semakin besar jumlah LEGO yang dibeli, semakin tinggi pula Biaya Material, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan nilai konversi yang diperoleh.

Detail Penilaian

Error (ER)

Error (ER) adalah satuan elemen LEGO (pcs) yang tidak sesuai dengan Model 3D bangunan. Berikut adalah hal-hal yang dianggap sebagai *Error*:

- **Salah posisi Elemen LEGO** (warna, ukuran tipe)
- **Mengganti elemen LEGO** (misalnya elemen LEGO 2x4, diganti dengan 2x2 sebanyak 2 buah, yang disusun menyerupai elemen LEGO 2x4)

Koordinat *baseplate* selalu menjadi acuan. Oleh karena itu, apabila suatu elemen LEGO pada rangkaian dinyatakan *ERROR*, hal tersebut tidak serta-merta membuat elemen LEGO lain di atasnya juga dianggap *ERROR*. Selama posisi elemen tersebut benar berdasarkan koordinat *baseplate*, maka elemen tersebut tetap dinyatakan benar.

ERROR dicatat dalam satuan PCS.

Proses konfirmasi terhadap *ERROR* pada bangunan akhir dilakukan pada tahap akhir kompetisi dan dapat disaksikan secara langsung oleh *General Contractor*.

Detail Penilaian

Percent Plan Complete (PPC)

PPC diukur berdasarkan jumlah nilai absolut dari deviasi pada setiap minggu. Evaluasi PPC dilakukan oleh *General Contractor* pada akhir setiap minggu hingga bangunan selesai. Semakin besar deviasi PPC, semakin rendah nilai konversi yang diperoleh. Misalkan, pada minggu 1, direncanakan memasang 20 PCS LEGO. Saat simulasi, yang berhasil terpasang adalah 15 PCS. Berikut contoh perhitungannya:

$$\text{Deviasi PPC} = \left| \frac{\text{Jumlah LEGO terpasang benar}}{\text{Rencana pemasangan LEGO}} \times 100 - 100 \right|$$

$$\text{Deviasi PPC} = \left| \frac{15}{20} \times 100 - 100 \right|$$

$$\text{Deviasi PPC} = 25$$

Detail Penilaian

Pemborosan (PB)

Pemborosan (PB) dihitung berdasarkan jumlah total LEGO sisa yang terdapat di *Bin* maupun di meja Subkon/*Workshop*.

Material di Tempat Sampah atau *Bin* akan dihitung setiap minggu, sedangkan material sisa di *workshop* akan dihitung di akhir permainan. **Jika ingin membenarkan LEGO yang *error* dalam pemasangan, lego yang dibongkar tersebut harus memasuki *bin* dan tidak boleh diambil lagi.** Jika tidak dilakukan, maka pemasangan lego tidak akan dianggap benar dan harus diulang.

Termasuk membawa keluar material yang telah dibawa masuk ke *site* namun belum terpasang. Material yang belum terpasang tersebut harus dimasukkan ke dalam Tempat Sampah atau *Bin*.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

Penalti (PL) merupakan akumulasi pelanggaran yang terdiri dari 16 jenis. Pada akhir permainan, seluruh jenis penalti dijumlahkan dengan bobot yang sama antar jenis penalti oleh sistem (*website*). Panitia hanya perlu menginput jumlah kejadian penalti sesuai dengan jenisnya pada setiap minggu. Adapun penjelasan mengenai masing-masing jenis penalti adalah sebagai berikut:

1. Tidak menggunakan APD

- Setiap subkon yang memasang LEGO, harus menggunakan APD. Jika tidak menggunakan APD, akan dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran dihitung setiap kejadian, 1 subkon tidak menggunakan APD = 1 kejadian = 1 penalti.
- APD wajib digunakan saat pemasangan *sticky note* di papan CPS dan saat simulasi (memasuki *site*).
- Pelanggaran ini dihitung di setiap minggu.

2. Lebih dari 2 subkon di *site*

- Selama konstruksi/pemasangan LEGO, hanya boleh 2 subkon yang berada di *site* (di dalam kotak hitam). Jika lebih dari 2, maka dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.
- Pergantian subkon wajib dilakukan di luar area *site*. Apabila pergantian dilakukan sebelum atau saat menginjak garis pembatas area *site*, maka akan dikenakan penalti ini.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

3. Menyentuh lego bangunan selain di fase SIM

- Lego bangunan yang ada di area *site* hanya boleh disentuh saat simulasi berlangsung saja. Selain di fase simulasi, tidak diperbolehkan. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.
- Pengecualian: Ketika **GC** menghitung lego dengan menyentuh **hanya** saat fase PEP.

4. Memasuki area *site* selain di fase PRO dan SIM

- Area *site* harus steril saat tidak dilaksanakannya *programming* dan simulasi. Selain fase tersebut, peserta hanya diperbolehkan melihat bangunan di luar area *site*. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.

5. Menggunakan *Precast*

- Jika subkon memasang LEGO yang sudah disusun seperti *precast* (2 lego disatukan) sebelum memasuki *site*, dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan jumlah pcs di setiap minggunya.

6. Memindahkan/Mencabut LEGO Subkon lain

- Setiap subkon memiliki warna LEGOnya masing-masing. Jika subkon memindahkan LEGO dengan warna diluar tanggung jawabnya, dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.
- Baik sengaja maupun tidak sengaja, tetap pelanggaran.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

7. Memindahkan *sticky note* subkon lain

- Setiap subkon bertanggung jawab atas pekerjaan dan perencanaannya masing-masing. Apabila seorang subkon memindahkan *Sticky Note* milik subkon lain, termasuk dalam kondisi membenarkan *Sticky Note* yang terjatuh tetapi bukan miliknya, maka akan dianggap sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.

8. Tidak menerapkan *Pull Planning*

- Setiap perencanaan wajib disusun dengan menggunakan metode *pull planning*, yaitu dimulai dari tahapan akhir menuju awal. Apabila metode ini tidak diterapkan, maka akan dikenakan satu pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) di fase *programming* (PRO) saja.

9. Tidak menerapkan *3 Weeks Look-Ahead Planning*

- Setiap perencanaan ulang yang dilakukan harus meninjau 3 minggu ke depan. Akan ada formulir yang perlu diisi untuk memastikan seluruh pekerjaan selama 3 minggu ke depan sudah terbebas dari *constraint*. Formulir ini harus berisi tulisan walaupun kendala dan rencana tindak lanjut tidak ada. Jika komponen kendala dan rencana tindak lanjut kosong, maka terhitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

10. Sikap yang kurang baik kepada DC dan MS

- Sikap yang kurang baik bisa berupa bentakan, marah-marah, memaki, dan verbal lainnya ataupun tindakan fisik yang kasar, serta peringatan yang tidak diindahkan maka akan dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurence*) di setiap minggunya.

11. Order Lego Tidak Sesuai Aturan/Ketentuan

- Lego harus di order atau dipesan oleh peserta dengan ketentuan berikut:
 - Saat *Programming*/Perencanaan : Paling lambat menit ke 20 atau 5 menit sebelum fase ini selesai.
 - Saat re-Planning/PEP : Paling lambat menit ke 4 atau 3 menit sebelum fase ini selesai.
- Jika peserta memesan tepat waktu namun tidak sesuai ketentuan yaitu 80 pcs saat programming dan 20 pcs saat PEP, maka dihitung sebagai pelanggaran.
- Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurence*) di setiap minggunya.
- Jika peserta belum memesan material setelah 20 menit saat fase PRO dan 4 menit saat fase PEP, maka konsekuensinya peserta tidak dapat bermain karena tidak ada material yang terpesan (form order ditutup tepat waktu).

Detail Penilaian

Penalti (PL)

12. Menggunakan LEGO reuse

- Lego yang salah pasang wajib dibongkar dan dimasukkan ke dalam *bin*. Hal ini juga berlaku apabila subkon telah berada di area *site* namun waktu habis, maka Lego yang masih dibawa harus dimasukkan ke *bin* dan tidak boleh dibawa/digunakan lagi. Lego yang sudah masuk *bin* tidak boleh digunakan kembali (*reuse*) dan wajib dipesan ulang kepada *Material Supplier*. Apabila terjadi *reuse*, maka hal tersebut dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) pada setiap minggu.
- DC#1 wajib menegur jika ini terjadi.

13. Salah dalam Pelaporan PPC

- PPC yang dilaporkan pada kertas PPC oleh *General Contractor* harus sesuai dengan yang dihitung DC. PPC yang benar adalah pembagian antara terpasang benar dengan rencana pemasangan. Jika terdapat perbedaan hitungan DC dan GC, maka ini dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

14. Tidak menempel form PPC & 3 WLAP di CPS

- Form PPC & 3WLAP harus ditempel dibawah CPS seperti yang dapat dilihat pada halaman 12. Jika *General Contractor* tidak menempelkan ini, baik terlupa ataupun ketidaksengajaan lainnya, tetap dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dihitung berdasarkan kejadian (*occurrence*) di setiap minggunya.

15. Mencoret *Baseplate*

- *Baseplate* hanya diperbolehkan diberi tanda menggunakan *masking tape*. Apabila ditemukan coretan pensil, pulpen, atau penanda lain selain *masking tape* pada *Baseplate*, maka hal tersebut dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) pada setiap minggu.

16. Official Membantu Tim

- Setiap peserta memiliki pendamping atau officialnya. Selama masa kompetisi, OFFICIAL dan termasuk SUPPORTER peserta tidak boleh memasuki area permainan dan membantu tim secara langsung ke area permainan. Jika ini terjadi maka hal tersebut dihitung sebagai pelanggaran. Pelanggaran ini dicatat berdasarkan jumlah kejadian (*occurrence*) pada setiap minggu.

Detail Penilaian

Penalti (PL)

17. Peserta Menggunakan Alat Bantu Tambahan

- Setiap peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu tambahan di luar yang dipersyaratkan. Contohnya menggunakan template ms project atau excel yang sudah disetting terlebih dahulu, serta menggunakan laptop/tablet di luar membaca model 3D

3. *Rundown* K2R NEO 4.0



Rundown Hari-H

Jam	Kegiatan	Keterangan
08.00 – 08.30	Pendaftaran	Peserta
08.30 – 09.00	Pembukaan	Peserta
09.00 – 09.30	Kompetisi (Sesi I)	Peserta No. Urut 1-14
09.30 – 11.40		
11.40 – 12.40	Istirahat dan Makan Siang	
12.40 – 13.10	Kompetisi (Sesi II)	Peserta No. Urut 14-28
13.10 – 15.20		
15.20 – 16.50	Istirahat dan Coffee Break	
16.50 – 17.20	Plus & Delta dan Pengumuman Pemenang	
17.20 – 17.50	Penutupan & Foto Bersama	

4. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan



Hal-hal yang perlu Diperhatikan

1. Peserta diharapkan dapat menjaga ketertiban bersama dan **tidak mengganggu** peserta yang berada di sebelahnya.
2. Peserta **dilarang bertanya** pada DC ataupun Panitia lainnya **perihal permainan pada saat perlombaan**. Peserta **hanya diperbolehkan bertanya** mengenai permainan **saat *Technical Meeting*** saja.



Terima Kasih

Selamat Bertanding!

