



BENAR- BENAR PODCAST

Pengadaan Jasa Pekerjaan

Kampanye Digital Antikorupsi 2026

LATAR BELAKANG

KPK melalui Direktorat Sosialisasi dan Kampanye memiliki kebutuhan untuk membangun kampanye digital antikorupsi yang lebih relevan dengan perilaku konsumsi media generasi muda.

Pendekatan komunikasi konvensional dinilai tidak lagi cukup untuk menciptakan engagement yang kuat di era digital saat ini.

BENAR BENAR PODCAST 2026 DIRANCANG SEBAGAI:



Platform Edukasi
Antikorupsi Modern



Media Diskusi Publik
yang Relevan



Sarana Engagement
Komunitas



Ekosistem Konten
Digital yang Sustain

Learn More



BRIEF UTAMA PEKERJAAN

- Mengelola **5 episode** tapping podcast
- Mengelola **3 event live** podcast di Bandung, Jakarta, dan Samarinda
- Menghasilkan konten digital multiplatform
- Menghadirkan narasumber relevan dan non-kontroversial
- Menjalankan publikasi dan aktivasi audience
- Menyediakan dokumentasi dan reporting lengkap

PEMAHAMAN KEBUTUHAN KPK

OBJECTIVES

- 1 Memberikan edukasi antikorupsi yang santai, edukatif, dan menarik bagi generasi muda
- 2 Menjadikan isu antikorupsi lebih dekat dengan generasi muda
- 3 Mengubah komunikasi antikorupsi menjadi lebih casual, relevan, dan engaging
- 4 Menghadirkan figur publik yang memiliki pengaruh positif
- 5 Meningkatkan partisipasi publik melalui digital engagement dan offline activation
- 6 Menghasilkan ekosistem konten yang sustain dan dapat digunakan jangka panjang

TANTANGAN KAMPANYE

- ✗ Isu antikorupsi sering dianggap berat dan formal
- ✗ Audience digital membutuhkan format cepat dan relatable
- ✗ Persaingan attention di media sosial sangat tinggi
- ✗ Diperlukan pendekatan yang fun tanpa mengurangi nilai edukatif

SOLUSI KAMPANYE DIGITAL

Membangun **BENAR BENAR PODCAST 2026** sebagai:

Platform Edukasi Modern

Podcast sebagai medium edukasi antikorupsi yang relevan dengan gaya hidup digital generasi muda

Entertainment with Purpose

Konten yang menghibur sekaligus membawa pesan edukasi integritas tanpa terasa menggurui

Community Driven Activation

Melibatkan komunitas dan audience secara aktif dalam diskusi dan aktivasi kampanye

Cross Platform Digital Campaign

Distribusi konten multiplatform: YouTube, Instagram, TikTok untuk jangkauan maksimal

Experience Based Engagement

Live activation di 3 kota untuk pengalaman langsung yang memorable dan impactful

RENCANA & KONSEP PELAKSANAAN

BENAR-BENAR PODCAST

**KONSEP TAPPING**

Format Podcast Visual Modern

 Cinematic Podcast

Visual berkualitas sinematik dengan pencahayaan profesional

 Dynamic Conversation

Percakapan dinamis dan natural antara host dan narasumber

 Digital Native Visual

Desain visual yang ramah platform digital dan media sosial

 Multiplatform Content

Konten yang dapat didistribusikan ke berbagai platform

**KONSEP LIVE**

Live Activation Campaign

 Live Podcast

Rekaman podcast langsung di depan audience

 Audience Engagement

Interaksi langsung dengan peserta event

 Social Activation

Aktivasi di media sosial selama event

 Performance Entertainment

Hiburan dari performer lokal

 Anti-Corruption Games

Games edukatif dengan tema antikorupsi

 Format Produksi**5**

Episode

45-60

Menit

VENUE**Studio
Kanal KPK****16:9**

YouTube Format

4K

60fps Recording, mp4, H.264

**Kota Pelaksanaan****Bandung****Jakarta****Samarinda**

Venue: Mall Atrium, Public Space, Communal Space, High Youth Traffic Area

YANG BENAR:

Pikir kritis

Berani beda

Berani dari zona nyaman

Berani berak, menentang perilaku

“BIASAKAN YANG BENAR JANGAN BENARKAN YANG BIASA”



Slogan KPK

Kalimat ini merupakan slogan atau jargon kampanye antikorupsi dan integritas yang telah dikenal luas dalam berbagai gerakan edukasi publik.

Melalui pesan ini, kampanye tidak hanya berbicara mengenai korupsi dalam skala besar, tetapi juga membangun kesadaran terhadap perilaku sehari-hari yang berkaitan dengan kejujuran, tanggung jawab, dan integritas.

“Biasakan yang Benar”

Mendorong masyarakat untuk membangun kebiasaan melakukan hal-hal yang sesuai aturan, etika, dan nilai integritas dalam kehidupan sehari-hari.

“Jangan Benarkan yang Biasa”

Mengajak masyarakat untuk tidak menormalisasi atau memaklumi perilaku yang salah, tidak disiplin, maupun tindakan koruptif hanya karena dianggap sudah umum terjadi di lingkungan sekitar.

“Biasakan yang Benar, Jangan Benarkan yang Biasa” menjadi benang merah seluruh program BENAR-BENAR Podcast sebagai kampanye digital KPK untuk membangun budaya integritas dan menolak normalisasi perilaku koruptif dalam kehidupan sehari-hari.



Tema Besar Kampanye

"Biasakan yang Benar, Jangan Benarkan yang Biasa"

Ide Konten

Membangun persepsi bahwa **integritas merupakan gaya hidup modern** yang relevan dengan kehidupan sehari-hari generasi muda.

"Integritas bukan sesuatu yang kuno atau kaku, tapi bagian dari identitas keren generasi masa kini."

Pendekatan Konten



Casual Discussion

Diskusi santai tanpa beban



Human Story

Cerita manusiawi dan inspiratif



Entertainment with Purpose

Hiburan yang bermakna



Relatable Issue

Isu yang dekat dengan kehidupan



Social Reflection

Refleksi sosial yang membangun



Digital Friendly

Ramah platform digital

Karakter Konten



Ringan

Tidak membebani audience, easy to digest



Modern

Menggunakan bahasa dan visual kekinian



Insightful

Memberikan wawasan dan pembelajaran



Engaging

Membuat audience terlibat aktif



Shareable

Mudah dibagikan di media sosial



Youth Driven

Dibuat oleh dan untuk generasi muda



TAGLINE UTAMA

“Integritas Itu Keren”

Modern • Relatable • Youthful • Campaign Friendly

Kelebihan:

- Singkat dan mudah diingat
- Cocok untuk Gen Z & Millennials
- Kuat untuk visual campaign



SECONDARY TAGLINE 1

“Ngobrol Benar, Bergerak Benar”

Dinamis • Partisipatif • Movement Driven

Kelebihan:

- Relevan dengan format podcast
- Unsur aksi dan perubahan
- Cocok untuk live & digital



SECONDARY TAGLINE 2

“Berani Benar”

Bold • Singkat • Kuat • Mudah diingat

Kelebihan:

- Singkat, kuat, dan mudah diingat
- Memiliki unsur aksi dan keberanian bersikap
- Cocok untuk campaign, social media, dan activation generasi muda

KARAKTER BRANDING

**Modern**

Mengikuti tren desain dan komunikasi terkini

**Bold**

Berani, impactful, dan tidak pasaran

**Youth Culture**

Mencerminkan budaya dan bahasa generasi muda

**Digital Movement**

Gerakan digital yang viral dan engaging

**Anti-Corruption Lifestyle**

Integritas sebagai gaya hidup, bukan sekadar slogan

TARGET AUDIENCE

Primary Audience



Gen Z

Digital native, aktif di sosial media



Millennials

Profesional muda, urban lifestyle



Mahasiswa

Kritis, suka diskusi bermakna



Young Professionals

Karir starter, ambitious



Komunitas Kreatif

Seniman, content creator



Digital Native

Tumbuh bersama teknologi

Secondary Audience



Komunitas pendidikan



Organisasi kepemudaan



Pemerhati isu sosial



Masyarakat urban aktif digital

Audience Character



Aktif di Media Sosial

Menghabiskan 3-5 jam per hari di platform digital. Mengikuti tren dan influencer favorit.



Suka Visual & Short Content

Lebih menyukai konten visual, reels, shorts, dan TikTok. Attention span pendek butuh hook kuat.



Suka Diskusi Ringan Bermakna

Menyukai percakapan santai yang insightful tanpa terasa menggurui atau terlalu formal.



Responsif terhadap Figur Publik

Mudah terpengaruh oleh KOL, influencer, dan public figure yang mereka kagumi.

"Bukan audience yang pasif, tapi **partisipan aktif** yang ingin terlibat dan berkontribusi."

BENAR- BENAR PODCAST

TAPPING

Kampanye Digital Antikorupsi 2026

Benar-Benar Podcast Studio Tapping | 5 Episode | Multi-Platform

FORMAT PROGRAM

Podcast Studio Tapping dengan produksi multi-kamera, menghadirkan talkshow santai yang **interaktif dan penuh humor**.

Didukung editing dinamis dan storytelling yang dekat dengan keseharian, untuk menciptakan pengalaman yang menarik bagi generasi muda, dengan lokasi di **Studio Kanal KPK**.



45-60

Menit per Episode



5

Total Episode



4K

60fps Recording,
mp4, H.264



16:9

YouTube Format



PLATFORM DISTRIBUSI

- YouTube Kanal KPK
- Instagram
- TikTok
- YouTube Shorts
- X / Twitter
- 10 Snackable Reels



Multi-Camera
Production



Casual Talkshow



Conversational &
Humorous



Dynamic Editing



Human-Centered
Storytelling

ALUR PODCAST TAPPING



TALKING POINTS STRATEGY



USULAN JUDUL EPISODE

EP 1

Kamis, 2 Juli 2026

**"Semua Orang Mau Sukses, Tapi
Seberapa Jujur Jalannya?"**

"Masih Untung Jujur?"

 TALKING POINTS

- Tekanan sosial untuk terlihat sukses
- Budaya shortcut dan validasi digital
- Flexing culture di media sosial
- Integritas di tengah ambisi dan persaingan

EP 2

Kamis, 30 Juli 2026

**"Orang Dalam: Privilege atau Korupsi
Versi Halus?"**

"Kalah Sama Orang Dalam?"

 TALKING POINTS

- Budaya titip CV dan koneksi
- Privilege vs fairness
- Nepotisme dalam kehidupan sehari-hari
- Kesempatan yang setara bagi generasi muda

EP 3

Kamis, 20 Agustus 2026

**"Konten Viral vs Konten Bertanggung
Jawab"**

"Viral aja Dulu, Minta Maaf Nanti"

 TALKING POINTS

- Budaya viral dan clout chasing
- Manipulasi opini di media sosial
- Monetisasi drama dan sensasi
- Tanggung jawab moral content creator

USULAN JUDUL EPISODE

EP 4

Kamis, 11 September 2026

"Uang, Gaya Hidup, dan Tekanan Sosial"

"Kaya atau Kelihatan Kaya?"

TALKING POINTS

- Lifestyle inflation generasi muda
- Tekanan sosial untuk terlihat "berhasil"
- Pinjaman online dan budaya konsumtif
- Financial honesty dan self-awareness

EP 5

Kamis, 1 Oktober 2026

"Masih Bisa Idealistis di Indonesia?"

"Jujur di Indonesia, Naif atau Berani?"

TALKING POINTS

- Integritas di dunia kerja dan profesional
- Dilema antara idealisme dan realita
- Burnout moral dan tekanan lingkungan
- Harapan dan keberanian untuk tetap benar

ANATOMI KERESAHAN PENDENGAR

PERSONAL ANXIETY

Yang Mereka Pikirkan Saat

Sendirian:

- Gue cukup ngga ya?
- Gue Sukses ngga ya?
- Gue Ketinggalan ngga ya?

SOCIAL PRESSURE

Yang Mereka Rasakan di

Lingkungan:

- Orang Lain Lebih Sukses
- Teman-teman Lebih Kaya
- Semua Orang Terlihat Bahagia

MORAL DILEMMA

Yang Mereka Tidak Berani Ucapkan

Keras-keras:

- Kalau Bisa Curang dan Aman, Kenapa Ngga?
- Orang Dalam Salah atau Ngga Sih?
- Semua Orang Juga Bohong Kok

SYSTEM FRUSTATION

Yang Sering Jadi Bahan Diskusi

Tongkrongan:

- Kerja Keras Masih Ada Gunannya?
- Orang Baik Kok Kalah?
- Indonesia Emang Bisa Berubah?



GEN ZELEMENIAL HAPPENING

ON SOCIAL MEDIA TREND IN 2026 PERIODE

UANG

- KAYA
- MISKIN
- INVESTASI
- PAYLETTER

KARIER

- ORANG DALAM
- KERJA KERAS
- MERITOKRASI

IDENTITAS

- SIAPA GUE?
- SUKSES ITU APA?

MEDSOS

- VIRAL
- VALIDASI
- FLEXING

MORAL

- CURANG
- JUJUR
- IDEALISME

MASA DEPAN

- AI
- PEKERJAAN
- KETIDAKPASTIAN

DARI KERESAHAN JADI PERCAKAPAN

KALAU ADA JALAN PINTAS, KENAPA HARUS JALAN JAUH?

JADI ORANG BAIK ITU UNTUNG NGGAK SIH?

GEN
Z

KALAU LO BISA BELI KESEMPATAN, LO MAU NGGAK?

INDONESIA TERLALU TOLERAN SAMA ORANG CURANG?

APAKAH KITA SEMUA SEBENARNYA MUNAFIK?

KALAU BISA KAYA CEPAT, EMANG SALAH?

GEN
MILENIAL

ORANG JUJUR ITU KETINGGALAN ZAMAN?

KALAU SEMUA ORANG MAIN KOTOR, LO MAU MAIN BERSIH SAMPAI KAPAN?

KITA KERJA BUAT HIDUP ATAU HIDUP BUAT PAMER?

MIMPI BESAR ATAU TAHU DIRI?

CONTENT STRATEGY APPROACH



KERESAHAN GEN ZELEMENIAL



DILEMA DARI KEHIDUPAN SEHARI-HARI



NILAI INTEGRITAS



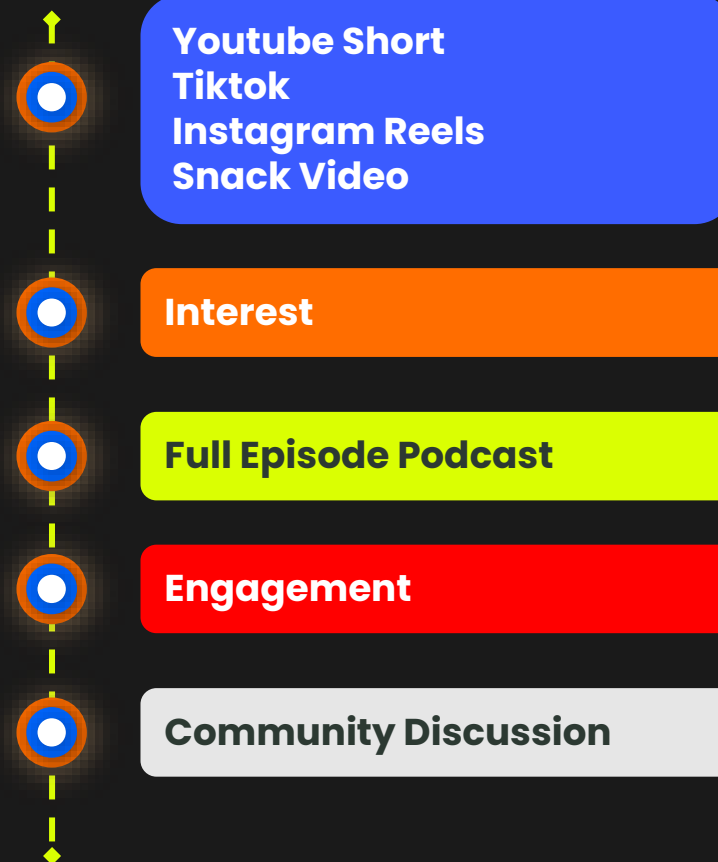
PERCAKAPAN YANG JUJUR



REFLEKSI AUDIENCE

PATTERN AUDIENCE CONSUMES CONTENT

FULL EPISODE IS NOT LONGER THE FIRST TOUCH POINT



AUDIENCE FIRST APPROACH

1. Audience Research
2. Confession Box
3. Question Box
4. Social Listening
5. Theme Validation
6. TOR Development
7. Podcast Production
8. Content Distribution

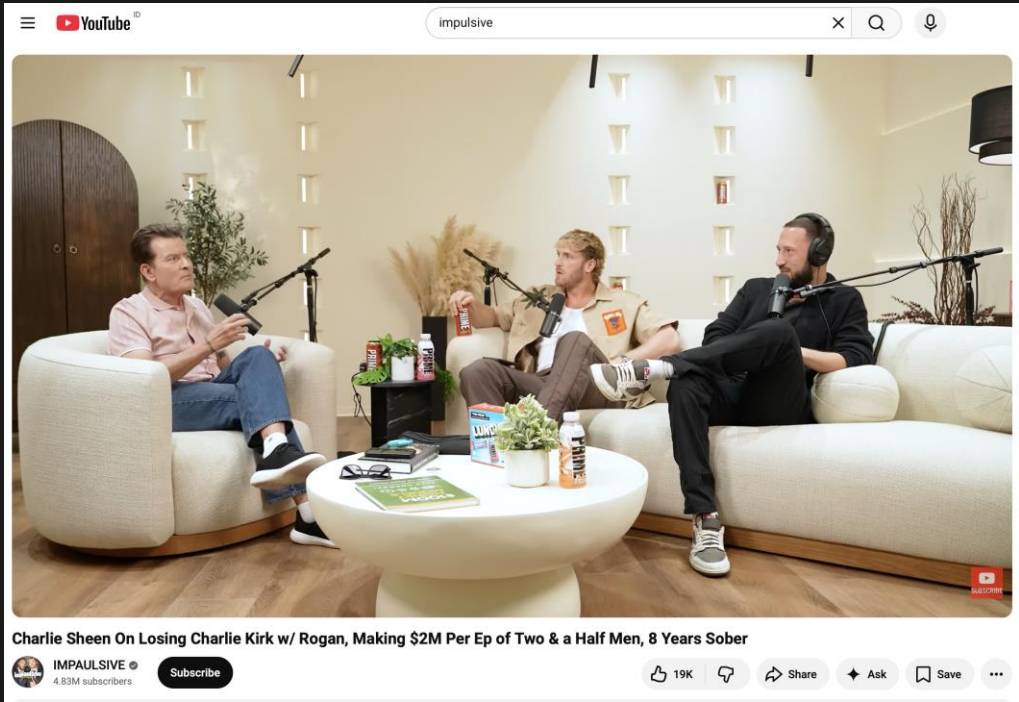
SCTRUCTURE BENAR – BENAR PODCAST

NO	SEGMENT	SUMBER KONTEN	DURASI
1	Opening Hook	Host	3 – 5 Menit
2	Why Should We Care	Fenomena	5 Menit
3	Real Story	Narasumber	10 Menit
4	Confession Box	Audience	10 Menit
5	The Dilemma	Diskusi	15 Menit
6	Titip Pertanyaan	Audience	10 Menit
7	Integrity Check	Refleksi	10 Menit
8	Benar atau Benar	Permainan Dilema	5 – 10 Menit
9	CTA	Engagement	3 – 5 Menit

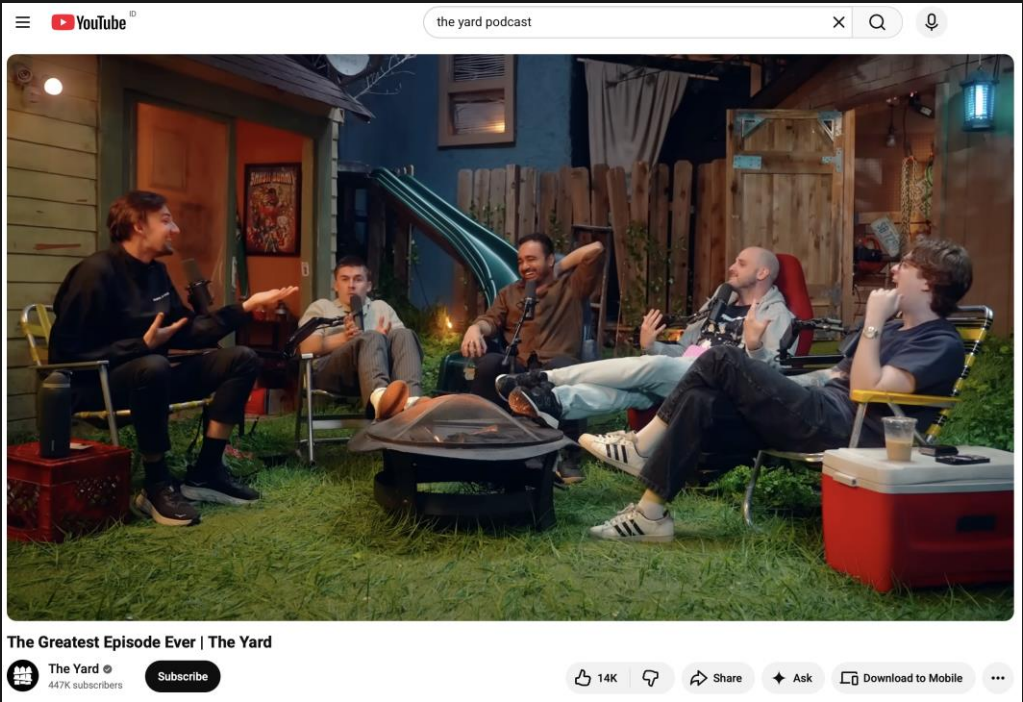
PODCAST STYLE REFERENCE



FLAGRANT PODCAST



IMPAULSIVE



THE YARD PODCAST

VENUE & EXPERIENCE

"PODCAST CREATIVE SPACE"

Transformasi Studio Kanal KPK

MAIN CONVERSATION AREA

- Sofa lounge modern & coffee table
- LED practical lighting & accent bookshelf
- Decorative props

BRANDING AREA

- Logo Lighted
- Box Branding
- Motion screen backdrop TV

SUPPORTING ELEMENTS

- Ambient practical lamp
- Tanaman indoor
- Element dekorasi kecil lain

CREATIVE DIRECTION

Modern Podcast Studio • Warm cinematic lighting • Industrial contemporary

Dominasi Warna: ■ Biru ■ Orange ■ Kuning ■ Putih





DIGITAL OUTPUT

Podcast Tapping



MAIN CONTENT

Full Podcast YouTube — 5 Episode × 45–60 Menit

Konten utama berupa **video podcast full-length** yang tayang di YouTube Kanal KPK dengan kualitas resolusi FHD 60fps, recording 4K, 60fps, format mp4 (H.264), color grading cinematic, dan motion graphic integration dan **10 Video Snackable**.

TURUNAN CONTENT

TikTok Clips

Short-form vertical video



Instagram Reels

Reels & carousel content



Quote Cards

Visual quotes shareable



Carousel Insight

Multi-slide educational posts



YouTube Shorts

Video Snackable – YouTube Shorts



Teaser Video

Preview menarik per episode



Thumbnail

YouTube thumbnail optimized

BENAR- BENAR PODCAST

LIVE

Kampanye Digital Antikorupsi 2026

Benar-Benar Podcast Live | 3 Kota | Bandung – Jakarta – Samarinda

FORMAT PROGRAM

BENAR BENAR PODCAST LIVE merupakan aktivasi kampanye digital antikorupsi yang memadukan **live podcast, audience engagement, entertainment performance, community interaction**, dan **digital campaign experience** dalam format acara yang lebih dekat dengan generasi muda.

PENDEKATAN PROGRAM



edukatif



interaktif



entertaining



youth culture



Kota Pelaksanaan



Bandung



Jakarta



Samarinda

Venue: Mall Atrium, Public Space, Communal Space, High Youth Traffic Area



FORMAT EVENT



Live Podcast Show



Interactive Audience Session



Entertainment Performance



Community Activation



Social Media Engagement

"Youth Campaign Experience"

**Ruang Diskusi**

Interaktif & mendalam

**Hiburan**

Live performance

**Komunitas**

Interaksi aktif

**Gerakan Integritas**

Generasi muda

KARAKTER KOTA & PELAKSANAAN



Minggu, 19 Juli 2026

BANDUNG

CREATIVE YOUTH CITY

KARAKTER KOTA

- Kota kreatif anak muda
- Komunitas kreatif aktif
- Dekat dengan budaya dan lifestyle

Kiara Artha Park – Bandung



Minggu, 23 Agustus 2026

JAKARTA

URBAN MEDIA CITY

KARAKTER KOTA

- Audience urban dan digital
- Eksposur media tinggi
- Pusat perhatian nasional

Taman Literasi – Jakarta



Minggu, 27 September 2026

SAMARINDA

EASTERN YOUTH HUB

KARAKTER KOTA

- Ekosistem anak muda berkembang
- Komunitas lokal kuat
- Representasi Indonesia Timur

Teras Samarinda

VENUE & EXPERIENCE

Venue dipilih pada area publik dan ruang komunal yang **youth friendly**, **accessible**, serta memiliki **karakter social media friendly** untuk mendukung format live podcast experience yang modern dan engaging. Konsep venue memadukan podcast studio aesthetics, live audience engagement, dan entertainment.

Pemilihan venue yang strategis, relevan dengan audience, memiliki ruang publikasi dan tematik untuk membangun engagement organik serta mendorong audience membagikan pengalaman acara di media sosial untuk memperluas jangkauan campaign.



Mall



Auditorium Kampus



Creative Hall



Community Space



High visibility



Youth traffic



Gambar hanya bersifat ilustrasi

VENUE SET UP ELEMENTS

- Menyediakan Stage
- Podcast Table
- Podcast Chair
- Sound System sesuai kapasitas
- Screen Projector/LED Existing
- Band Equipment
- Dynamic lighting
- FOH
- Logo Die Cut & Element dekorasi
- Transit Room

Ambience : ■ Biru ■ Orange ■ Kuning ■ Putih

TIMELINE

PERIODE JUNI – NOVEMBER 2026

Timeline pelaksanaan BENAR BENAR PODCAST 2026 disusun secara bertahap mulai dari koordinasi awal, rapat bulanan, laporan bulanan, pengembangan konsep, produksi tapping & live podcast, distribusi konten digital, hingga pelaporan akhir program.

Seluruh tahapan dirancang terintegrasi untuk memastikan campaign, produksi, publikasi, dan audience engagement berjalan efektif sesuai timeline pekerjaan bersama KPK.

01

PRE PRODUCTION

Briefing & Rapat KPK

Koordinasi awal, penjelasan brief termasuk Rapat Bulanan

Creative Development

Pengembangan konsep kreatif

Talent Coordination

Koordinasi narasumber dan talent

Approval Process

Proses persetujuan dari KPK

02

PRODUCTION

Tapping Podcast

Produksi 5 episode podcast

Editing Content

Editing dan post-production

Asset Production

Pembuatan aset visual

03

LIVE ACTIVATION

Bandung

Live event pertama

Jakarta

Live event kedua

Samarinda

Live event ketiga

04

REPORTING

Analytics

Analisis data dan metrik

Evaluation

Evaluasi program

Laporan

Laporan Bulanan dan Laporan akhir pekerjaan

Documentation Archive

Arsip dokumentasi lengkap

NO	TAHAPAN PEKERJAAN	JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESKRIPSI
		W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	
1	Penandatanganan Kontrak	•																								3 Juni 2026
2	Kick Off & Koordinasi Awal Bersama KPK	•	•																							Alignment TOR, objective campaign, timeline kerja, approval workflow
3	Penyusunan TOR & Creative Brief	•	•	•																						Penyusunan konsep program, tema episode, campaign direction
4	Creative Development & Visual Direction		•	•	•	•																				Pengembangan visual deck, layout, branding, motion style
5	Penentuan & Koordinasi Narasumber		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Narasumber tapping & live podcast seluruh kota
6	Venue Survey & Approval Live Podcast			•	•				•	•				•	•			•	•							Venue Bandung, Jakarta, Samarinda diajukan & disetujui KPK
7	Technical Meeting & Production Planning			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Rundown, technical flow, crew briefing, equipment planning
8	Publikasi & Social Media Campaign				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Teaser, countdown, social media activation, KOL collaboration
9	Registrasi & Audience Management					•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Online registration, QR check-in, audience database
10	Briefing Talking Points Moderator dan Narasumber				•			•			•			•			•									
11	Produksi Tapping Episode 1					•																				Kamis, 2 Juli 2026
12	Persiapan, dan penyusunan semua materi pelaksanaan BENAR BENAR PODCAST LIVE	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•										Pelaksanaan BENAR BENAR PODCAST LIVE setiap kota kurang lebih terdapat 1 bulan waktu persiapan
13	BENAR BENAR PODCAST LIVE — BANDUNG							•																		Minggu, 19 Juli 2026
14	Editing & Distribusi Episode 1					•	•	•																		Editing full podcast, reels, shorts, teaser
15	Produksi Tapping Episode 2								•																	Kamis, 30 Juli 2026
16	Editing & Distribusi Episode 2								•	•	•															Distribusi multiplatform & snackable content
17	Produksi Tapping Episode 3											•														Kamis, 20 Agustus 2026
18	BENAR BENAR PODCAST LIVE — JAKARTA											•														Minggu, 23 Agustus 2026
19	Editing & Distribusi Episode 3											•	•	•												Reels, YouTube Shorts, BTS content
20	Produksi Tapping Episode 4													•												Kamis, 11 September 2026
21	Editing & Distribusi Episode 4													•	•	•										Distribusi multiplatform dan media amplification
22	BENAR BENAR PODCAST LIVE — SAMARINDA															•										Minggu, 27 September 2026
23	Produksi Tapping Episode 5															•										Kamis, 1 Oktober 2026
24	Editing & Distribusi Episode 5															•	•	•	•							Final content publishing & archive
25	Dokumentasi, Media Recap & Data Management			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Foto, video full, edited video, raw footage, media monitoring
26	Monitoring KPI & Campaign Analytics					•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					Reach, engagement, views, attendance analytics
27	Rapat Progres dan evaluasi Bulanan Bersama KPK					•				•			•					•				•				Evaluasi progres & approval pekerjaan
28	Laporan Bulanan Juni					•																				Rekap pekerjaan bulan Juni
29	Laporan Bulanan Juli									•																Rekap pekerjaan bulan Juli
30	Laporan Pekerjaan Termin 1 & Serah Terima Pekerjaan											•	•													Penyusunan laporan Termin 1 & serah terima maksimal 2 November 2026
31	Laporan Bulanan September															•										Rekap pekerjaan bulan September
32	Laporan Bulanan Oktober																					•				Rekap pekerjaan bulan Oktober
33	Laporan Akhir Pekerjaan Termin 2, Serah Terima Pekerjaa dan Rapat Evaluasi Akhir																						•	•	•	Penyusunan laporan akhir & serah terima maksimal 3 November 2026