



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



GUIDEBOOK



KIDS GAME PROGRAMMING COMPETITION KATEGORI: BEGINNER

Penjelasan Umum

Sebagai wadah penyaluran inovasi teknologi untuk membangun kemampuan digital generasi Indonesia dalam arus teknologi yang kian berkembang, Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi mengadakan kegiatan *Coding Competition* menggunakan *platform* Scratch 3.0.

Lomba *Kids Game Programming* merupakan salah satu kompetisi berskala nasional dalam kegiatan ITCC 2024 yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Lomba ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat *game* interaktif. Mereka akan belajar tentang pemrograman visual dan menggunakan *platform* seperti Scratch untuk merancang lingkungan, karakter, dan tantangan dalam *game* mereka. Tema *Kids Game Programming* tahun ini adalah **"FutureTechno: Masa Depan Teknologi"**. Tema ini dapat mengajak anak-anak untuk mengeluarkan imajinasi mereka dan membuat *game* yang melibatkan bagaimana teknologi akan seperti apa di dalamnya. Misalnya, *game-game* ini bisa berkisah tentang Teknologi yang membuat kehidupan lebih mudah, atau dampak buruk dari teknologi tersebut bisa mempengaruhi dunia atau bisa juga visual imajinasi dari bagaimana bentuk teknologi kedepannya.

Contoh *project game* yang berkaitan dengan Teknologi dan sebagainya bisa dilihat di bawah ini:

1. Artificial Intelligence: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner1>
2. AI (Artificial Intelligence): <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner2>
3. Energy Tycoon: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner3>
4. Technology Store: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner4>
5. VR Shooting: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner5>

General Explanation

As a platform for channeling technological innovation to build the digital capabilities of the Indonesian generation, the Information Technology Student Association organizes a Coding Competition using the Scratch 3.0 platform.

The Kids Game Programming competition is one of the national-scale competitions in the ITCC 2024 event organized by the Information Technology Student Association at the Faculty of Engineering, Udayana University. This competition aims to provide children with the opportunity to develop their creativity in creating interactive games. They will learn about visual programming and use platforms like Scratch to design environments, characters, and challenges in their games. The theme for this year's Kids Game Programming competition is "**FutureTechno: The Future of Technology**". This theme can invite children to open their imagination and create games that involve what technology will be like in it. For example, these games can be about technology that makes life easier, or the bad effects of technology that can affect the world or it can also be a visual imagination of how technology will look like in the future.

Examples of game projects related to Technology can be seen below:

1. Artificial Intelligence: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner1>
2. AI (Artificial Intelligence): <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner2>
3. Energy Tycoon: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner3>
4. Technology Store: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner4>
5. VR Shooting: <https://bit.ly/ContohProjectGameBeginner5>

Ketentuan Peserta

Ketentuan umum peserta Lomba *Kids Game Programming* adalah sebagai berikut:

1. Peserta adalah siswa/siswi **Sekolah Dasar (SD)** dengan rentang usia 7-12 tahun se-Indonesia.
2. Peserta Lomba *Kids Game Programming* adalah perorangan.
3. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada *website* resmi ITCC (<https://itcc.hmtiudayana.id>).
4. Peserta wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
5. Setiap peserta maksimal terdaftar pada satu cabang kompetisi.
6. Peserta wajib mengupload hasil karya pada Google Drive masing-masing peserta (tidak bersifat *privat*), kemudian mengumpulkan *link* pada **Google Form** yang akan diberikan oleh panitia.
7. Guru/Orang tua diperkenankan untuk mendampingi peserta dalam proses pembuatan *project*.
8. Panitia ITCC berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
9. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi pada cabang Lomba *Kids Game Programming* ITCC 2024.
10. Keputusan panitia ITCC adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.
12. Terus pantau website ITCC dan OA untuk berita/perubahan setelah *guidebook* ini dipublikasikan.

Participant's Requirement

The general requirements of Kids Game Programming participants' are as follows:

1. Participants are **elementary school** students with an age range of 7-12 years throughout Indonesia.
2. Participant of Kids Game Programming is individual/personal
3. Participant is an individual who has followed the registration on the official website ITCC (<https://itcc.hmtiundayana.id>)
4. Participants must complete the registration with correct and legal data.
5. Each participant is registered in a maximum of one branch competition.
6. Participants must upload their work on Google Drive for each participant (not private), then submit a link on the **Google Form** that will be provided by the committee.
7. Teachers or parents are allowed to accompany the participant during the process of making the project.
8. ITCC committees reserve the right to lift the winner's championship if there is fraud or law violation during the process of competition.
9. ITCC committees have the right to disqualify the participants who cheats or do violation toward the competition's rule of Kids Game Programming 2024.
10. ITCC's decision is final and cannot be contested.
11. Rules that have not been listed will be added later if needed.
12. Keep monitoring ITCC website and Official Account for news or changes after this book is published.

Hadiah Pemenang

Juara 1	Rp500.000,00 Sertifikat, Piala
Juara 2	Rp400.000,00 Sertifikat, Piala
Juara 3	Rp300.000,00 Sertifikat, Piala
Script Terbaik	E-Sertifikat
Story Terbaik	E-Sertifikat
Animasi Terbaik	E-Sertifikat

Winner Rewards

1 st Winner	Cash, Rp500.000,00 Certificate, Trophy
2 nd Winner	Cash, Rp400.000,00 Certificate, Trophy
3 rd Winner	Cash, Rp300.000,00 Certificate, Trophy
Best Script	E-Certificate
Best Story	E-Certificate
Best Animation	E-Certificate

Timeline

Pendaftaran dan Pengumpulan Karya	01 Agustus – 30 September 2024
Pengumuman 50 Peserta Terbaik	10 Oktober 2024
Pengumuman 10 Peserta Terbaik	17 Oktober 2024
<i>Technical Meeting</i>	3 November 2024
Demonstrasi Project	15 November 2024
Pengumuman Juara	16 November 2024

Timeline

Registration and Submission of Projects	01 Agustus – 30 September 2024
Announcement of the Top 50 Participants	10 Oktober 2024
Announcement of the Top 10 Participants	17 Oktober 2024
Technical Meeting	3 November 2024
Project Demonstration	15 November 2024
Announcement of the Winners	16 November 2024

Peraturan Lomba

Berikut merupakan peraturan Lomba *Kids Game Programming* kategori *Beginner* yang dilombakan dalam ITCC 2024.

1. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan orang lain.
2. Peserta mengerjakan *project* pada *platform* Scratch (dapat dimainkan di Web Browser seperti Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox dll).
3. Peserta **dilarang** menggunakan **plugin** berbayar.
4. Project yang dibuat sesuai dengan tema **FutureTechno: Masa Depan Teknologi** (misal: membuat suatu teknologi baru, mempelajari ilmu mengenai teknologi, membangun wawasan dampak teknologi, dan lain sebagainya).
5. **Project yang dikumpulkan maksimal 1 project** dan disertakan dengan *link game* yang sudah dapat dimainkan.
6. Jika peserta mengirimkan lebih dari satu kali, maka *project* yang akan dipakai *project* terbaru

Competition Rules

The competition's rule of Kids Game Programming are as follows:

1. Participants who have already registered cannot be replaced with others.
2. Participants can create the project in Scratch (can be played in web browsers like Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, etc).
3. Participants are **prohibited** from using **paid plugins**.
4. Project that is made is based on the **FutureTechno: Masa Depan Teknologi** (for example make new technologies, learn new knowledge about technologies, build more knowledge about technologies, etc).
5. **The maximum collected project is 1** project and it is included with the game link that can be played.
6. If participants submit more than once, the project that will be used is the newest project

Mekanisme Lomba

Berikut merupakan mekanisme *Kids Game Programming* yang dilombakan dalam ITCC 2024:

1. Peserta mendaftarkan dirinya melalui web ITCC dan melakukan verifikasi pembayaran. Setelah verifikasi berhasil, peserta akan diarahkan ke WhatsApp Group untuk pengumuman lanjutan mengenai Lomba *Kids Game Programming*.
2. Lomba akan dilaksanakan selama 61 hari pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga 30 September 2024.
3. Peserta akan diberikan rentang waktu pengumpulan *project game* beserta *link game* tersebut untuk memudahkan proses *screening*. Proses *screening* berlangsung dengan urutan: 50 peserta, 10 peserta, dan 6 juara.
4. Pengumpulan *project* dapat dilakukan setelah pendaftaran. Link pengumpulan *project game* akan di share pada **grup WhatsApp peserta**.
5. Pengumpulan berupa *file project* yang sudah di *compile* dan *link game* yang dapat dimainkan di *browser*.
6. Format penamaan file Kategori_NamaPeserta_JudulKarya. Contoh "Beginner_Ray_NewTechno.sb3".
7. Untuk *platform* Scratch, pastikan file yang akan diunggah sudah di *share* di halaman *project*, kemudian simpan file **.sb3** untuk dikumpulkan. [Klik di sini untuk cara share dan pengumpulan projek.](#)
8. Peserta **diwajibkan untuk menghosting** karya. [Klik di sini untuk cara hosting project Scratch.](#)
9. Peserta hanya dapat mengirimkan 1 karya, Jika peserta mengirimkan lebih dari satu kali, maka *project* yang akan dipakai *project* terbaru.
10. Peserta yang masuk final akan dijadwalkan untuk mempresentasikan *project game* nya melalui Zoom Meeting.
11. Pemenang lomba akan diumumkan secara online menggunakan *platform* Zoom Meeting.

Competition Mechanism

Here is the mechanism of the Kids Game Programming competition in ITCC 2024:

1. Participants register themselves through the ITCC website and complete the payment verification. Upon successful verification, participants will be directed to a WhatsApp Group for further announcements regarding the Kids Game Programming.
2. The competition will be held for 61 days from 1st August 2024 to 30th September 2024.
3. Participants will be given a specific timeframe to submit their game projects along with the game link for the screening process. The screening process will be conducted in the following order: 50 participants, 10 participants, and 6 winners.
4. Project collection can be done after registration. The game project collection link will be shared on the **participants' WhatsApp group**.
5. Submission should include the compiled project file and the playable game link in the browser.
6. The file naming format should be as follows: Category_ParticipantName_ProjectTitle. For example, "Beginner_Ray_NewTechno.sb3".
7. For Scratch platform, make sure the file to be uploaded is shared on the project page, then save the **.sb3** file for submission. [Click here for instructions on sharing and submitting the project](#).
8. Participants are **required to hosting** the work. [Click here for how to host a Scratch project](#).
9. Each participant can only submit one project. If a participant submits more than once, the latest project will be considered.
10. Finalists will be scheduled to present their Game Projects via Zoom Meeting.
11. The winners will be announced online using the Zoom Meeting platform.

Sistem Penilaian

1. Dewan Juri

Pihak Internal Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi

2. Kriteria Penilaian

Dalam penilaian hasil *project*, aspek yang dinilai dalam *Coding Competition* sebagai berikut:

- a. *Sprites* (Tidak ada batas minimal lebih banyak lebih baik dan semuanya terprogram, kreasi sendiri lebih disukai).
- b. *Backdrops* (tidak ada batas minimal, kreasi sendiri lebih disukai).
- c. *Script* dapat berfungsi secara efektif (*Event, Action, System*).
- d. *Project* dibuat sesuai dengan Tema.
- e. Deskripsi project ditulis jelas dan dapat dipahami penggunaannya.
- f. Peserta dapat menggunakan *music/sound*, namun diharapkan agar suaranya jelas dan menarik.
- g. Ide programming menarik, memanfaatkan *block* tersedia, dan kode dapat berjalan dengan lancar.

Assessment System

1. Juries

Internal Students' Association of Technology Information.

2. Assessment Criteria

In assessing the project, the aspects assessed in the Coding Competition are as follows:

- a. Sprites (No minimum, more is better and everything is programmable, your own creation is preferred).
- b. Backdrops (No minimum limit, your own creation is preferred).
- c. Script can work effectively (Event, Action, System).
- d. Projects are made based on the Theme.
- e. The project description is written clearly and can be understood by its use.
- f. Participants can use music/sound, but it is expected that the voice is clear and interesting.
- g. Interesting programming ideas, take advantage of available blocks, and code can run smoothly.

Ketentuan Demo Game

Berikut merupakan mekanisme demonstrasi *game* Lomba *Kids Game Programming* ITCC 2024:

1. Babak final akan dilaksanakan pada tanggal 15 November 2024, dengan partisipan 10 peserta finalis.
2. Peserta finalis akan melakukan demonstrasi *game* di depan dewan juri mengenai *project* yang telah dibuat untuk memperebutkan juara I, juara II, juara III, script terbaik, story terbaik, dan animasi terbaik.
3. Pada saat demonstrasi *game*, peserta finalis tidak boleh diwakilkan oleh siapapun.
4. Demonstrasi *game* yang dimaksud adalah peserta finalis cukup menampilkan hasil karya kepada dewan juri.
5. Demonstrasi *game* akan dilakukan secara *online* melalui *platform* konferensi video. *Link* untuk mengakses konferensi video akan diberitahukan beberapa hari sebelum babak final dilaksanakan.

Demo **Game** Requirements

Here are the requirements for the Kids Game Programming demo in ITCC 2024 :

1. The final round will be held on 15th November 2024, with 10 finalists participating.
2. The finalist participants will conduct a demo game in front of the jury regarding the projects that have been made to compete for the first, second, third overall winners, the best script, the best story, and the best animation.
3. Finalists are not allowed to be represented by anyone during the game demo.
4. The game demo involves the finalists presenting their completed projects to the jury panel.
5. The game demo will be conducted online via a video conference platform. The video conference link will be provided a few days before the final round takes place.

Ketentuan Diskualifikasi

Berikut merupakan ketentuan yang dapat menyebabkan peserta Lomba *Kids Game Programming* didiskualifikasi:

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 bidang lomba.
2. Peserta yang tidak melengkapi syarat administrasi.
3. Peserta yang melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, dan membahayakan atau mengganggu peserta lain maupun diri sendiri.
4. Peserta melakukan hal-hal yang melanggar hukum.
5. Peserta merusak atau melakukan hal yang berpotensi merusak perangkat yang disediakan panitia ITCC.
6. Peserta finalis yang tidak hadir pada saat demonstrasi *game*.

Disqualification Rules

The following are conditions that can cause the Kids Game Programming to be disqualified:

1. Participant who is registered in more than 1 competition field.
2. Participant who does not complete the administrative requirements.
3. Participant who commits fraud, serious violations, and endanger or disturb other participants or her/himself.
4. Participant do things which violate the law.
5. Participant damages or does anything that has the potential to damage the equipment provided by the ITCC committee.
6. Finalist participant who is not present at the game demo.

Prosedur Pendaftaran

1. Periode Registrasi:
Registrasi dapat dilakukan dengan biaya pembayaran sebesar **Rp 50.000, -**.
Periode Registrasi akan dilaksanakan pada tanggal **01 Agustus 2024 – 30 September 2024**.
2. Pendaftaran dapat dilakukan pada situs ITCC (<https://itcc.hmtiudayana.id>),
3. Buat akun, kemudian lakukan verifikasi email.
4. Lengkapi profil dengan foto profil dan data diri.
5. Setelah melengkapi data diri barulah menuju ke halaman Lomba *Kids Game Programming*,
6. Klik daftar, lalu akan diberikan konfirmasi instansi dan setelahnya akan diarahkan ke halaman *dashboard* peserta.
7. Setelah itu peserta dapat melakukan pembayaran dengan membuka menu bukti pembayaran pada dashboard web ITCC. Pembayaran biaya pendaftaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke rekening :
 - a. Nomor Rekening : **1755426067**
 - b. Jenis Bank : **BNI**
 - c. Atas Nama : **Luh Dewita Cahyani Ardiningsih**
8. Peserta yang telah mengupload bukti pembayaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam. Apabila peserta belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir *guidebook*.
9. Peserta yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta kompetisi.
10. Status verifikasi peserta dapat dilihat di website ITCC. Setelah peserta diverifikasi, tidak diperbolehkan mengubah data yang digunakan saat mendaftar.

Registration Procedures

1. Registration Period :
Registration can be done with a payment fee of **IDR. 50.000, -**. The registration period will be held on **August 01, 2024 – September 30, 2024**.
2. Registration can be done on ITCC website (<https://itcc.hmtiudayana.id>)
3. Create an account, then verify email.
4. Set up your profile by providing a profile picture and personal information.
5. After completing the personal data, then go to the Kids Game Programming Competition page,
6. Click “daftar”, then you will be given institution confirmation and then will be directed to the participant dashboard page.
7. After that, participants can make payments by opening the proof of payment menu on the ITCC web dashboard. Payment of registration fee can be done by transfer to the bank account:
 - a. Account Number : **1755426067**
 - b. Bank Account : **BNI**
 - c. Account's name : **Luh Dewita Cahyani Ardiningsih**
8. Participants who have uploaded the payment's proof will be verified by the committee within 24 hours. If the participant has not verified yet within that time frame, the participant can contact the committee via the contact person listed at the end of the guidebook.
9. Participants who have officially verified become participants in the competition.
10. Participant verification status can be seen on the ITCC website. After the participant is verified, it is not allowed to change the data which is used when registering.

Contact Person

Nama	Jabatan	Kontak	
		Whatsapp	Line
Ray	Koor	0851-5501-2963	347707062005
Danar	Anggota	0819-9994-1200	itsdanar
Andri	Wakil	0812-3815-8327	andriantari.