



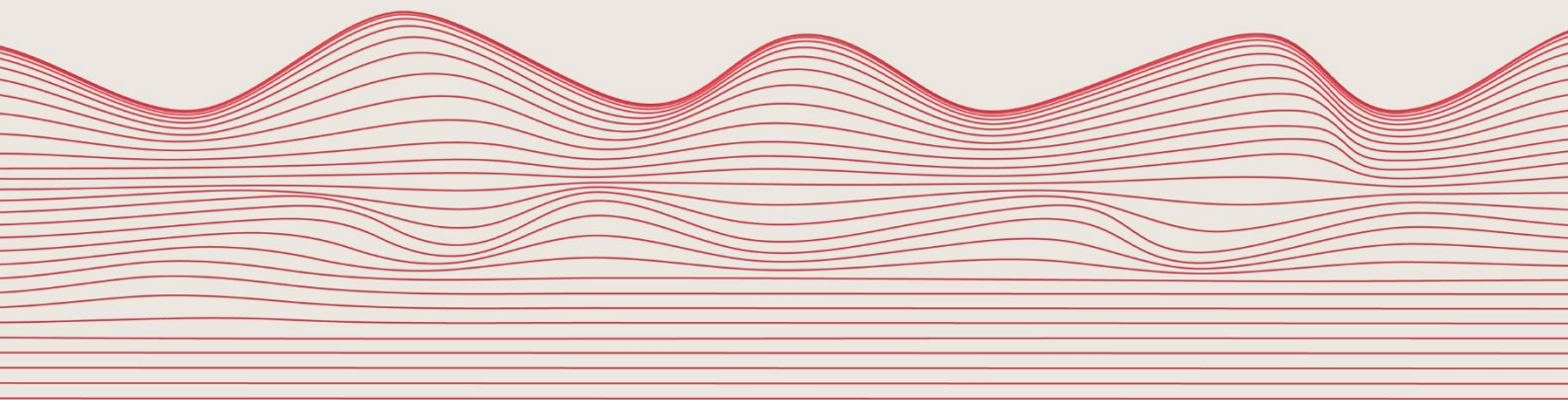
MAGE 7
Multimedia and Game Event 7

MAGE 7



GUIDEBOOK

DEVELOPMENT COMPETITION
GAME DEVELOPMENT



GUIDEBOOK GAME DEVELOPMENT

Deskripsi Umum

Game Development Competition merupakan lomba pembuatan *game* untuk siswa SMA/SMK/Sederajat dan mahasiswa dalam mengembangkan ide dan inovasi mereka mengenai *game development*. Pada MAGE 7 tahun ini sub-divisi dari *Game Development Competition* akan menggunakan konsep *Game Jam* dengan *keyword Forward*. *Game* yang akan dibuat akan menggunakan *keyword* sebagai tema dan kesesuaian dengan tema akan menjadi salah satu *minor factor* penilaian. Platform dari *game* sendiri hanya dibatasi pada pc dan *mobile*.

Ketentuan Umum

1. Peserta adalah siswa/i SMA/SMK/ sederajat untuk sub-kompetisi kategori pelajar, dibuktikan dengan Kartu Pelajar yang masih berlaku atau surat keterangan siswa aktif dari sekolah terkait. Peserta adalah mahasiswa/i aktif program D3/D4/S1 untuk sub-kompetisi kategori mahasiswa, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi/instansi terkait.
2. Satu tim terdiri atas maksimal tiga orang, dengan salah satu anggota adalah ketua tim.
3. Peserta dalam satu tim berasal dari universitas/sekolah/instansi yang sama dan diperbolehkan dari angkatan berbeda.
4. Peserta yang mengikuti kompetisi merupakan peserta yang telah terdaftar dan tidak dapat digantikan oleh orang lain.
5. Pendaftaran hanya dapat dilakukan melalui website MAGE 7.
6. Setiap tim diperbolehkan mengirim maksimal satu karya.
7. Karya yang dikembangkan merupakan karya orisinal (bukan jiplakan atau saduran) dan belum pernah mendapatkan penghargaan dari kompetisi manapun.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta tetap menjadi hak peserta.

9. Semua aset yang digunakan dalam pembuatan karya harus orisinal atau yang berlisensi bebas, dan jika peserta menggunakan aset berlisensi, diharapkan mencantumkan lisensi tersebut.
10. Jika peserta didapatkan menggunakan aset tanpa lisensi bebas atau tidak mencantumkan lisensi, maka peserta dikenakan sanksi oleh panitia.
11. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan hal-hal lain yang tidak patut dipublikasikan.
12. Keputusan panitia dan dewan juri tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan yang berlandaskan data.

Alur Pendaftaran

Berikut merupakan alur pendaftaran *Development Competition*:

1. Pendaftar harus mengunggah twibbon ke media sosial terlebih dahulu dengan foto dirinya beserta caption yang disediakan. Pendaftar dapat mengunduh template twibbon di <https://bit.ly/TwibbonDevcomMa7e>
2. Pendaftar mengunjungi website resmi MAGE 7 di www.mage-its.com.
3. Unduh terlebih dahulu GUIDEBOOK MAGE 7 agar lebih memahami kompetisi yang akan diikuti.
4. Buat akun terlebih dahulu dengan cara klik tombol registrasi.
5. Isikan email, username serta password pada kolom yang tersedia. Email yang diisi disini adalah email aktif karena digunakan untuk pemberian informasi lebih lanjut.
6. Kunjungi email Anda untuk proses verifikasi akun yang telah dibuat.
7. Setelah akun berhasil terverifikasi, login kembali pada akun yang Anda buat.
8. Pilihlah sub-kompetisi yang akan Anda ikuti:
 - a. Game Development Siswa
 - b. Game Development Mahasiswa

Pilihlah kategori lomba dengan benar, karena setelah kategori lomba berhasil dipilih, Anda tidak dapat menggantinya. Jika ingin mengganti kategori lomba, harus membuat lagi akun baru dari awal.

9. Isi biodata tim Anda pada formulir yang telah tersedia.

Pastikan biodata tim yang Anda isi sudah benar, panitia tidak bertanggung jawab dalam kesalahan penulisan biodata peserta.

10. Pendaftar akan mendapatkan nomor pendaftaran.

11. Peserta dapat menggunakan akun MAGE ini untuk mengupload proposal dan aplikasi yang dibuat.

Timeline Kompetisi

Waktu	Kegiatan
5 Juli – 28 Agustus	Pendaftaran + Durasi Tahap 1
28 Agustus – 4 September	Penjurian Tahap 1
5 September	Pengumuman Tahap 1
6 September – 19 September	Durasi Pembayaran Tahap 2
6 September – 28 Oktober	Pembuatan Karya & Video (Tahap 2)
28 Oktober – 5 November	Penjurian Tahap 2
6 November	Pengumuman Tahap 2
8 November	Technical Meeting
9 November	Exhibition
13-14 November	Hari H

Tahapan Kompetisi

Tahap 1 Seleksi Proposal

Pada tahap 1 peserta mengumpulkan proposal ide dari *Game* yang akan dibuat. Ketentuan proposal adalah sebagai berikut:

1. Proposal berisi ide orisinil.
2. Proposal harus bisa direalisasikan ke dalam bentuk *game* yang sesuai di tahap 2 (jika lolos).
3. Tidak mengandung unsur SARA.
4. Proposal yang dibuat harus menyantumkan poin-poin sebagai berikut:

- Deskripsi singkat *game* (semacam abstrak) maksimal 1 halaman.
- Latar belakang dan tujuan pembuatan *game*.
- Sasaran pasar dan *marketing* dari *game*.
- Penjelasan dan *tutorial* singkat mengenai mekanisme *game*.
- Desain dan *asset game* (Unsur dari *game* seperti *characters*, *maps*, *etc*).

5. Proposal ditulis menggunakan aturan sebagai berikut:

- Diketik dalam kertas A4 dengan *margin* 4-3-3-3 (*left-top-right-bottom*) (dalam cm).
- *Font* "Times New Roman" ukuran 12 dan spasi 1,5.
- Maksimal 25 halaman (tidak termasuk *cover*, daftar isi, daftar pustaka).
- Contoh proposal dapat diunduh di *website* MAGE 7.

6. Proposal disimpan dalam bentuk .pdf.

7. Format penamaan file pdf

MAGE7_Tahap 1_GameDev_[Nama Tim].pdf

8. Submisi proposal dilakukan di *website* resmi MAGE 7.

9. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti proposal hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

Teknis Online Tahap 1

1. Peserta membuat akun di *website* Mage 7.
2. Peserta mengirim proposal dalam format pdf pada web MAGE 7.
3. Juri mengakses proposal dari para peserta melalui web MAGE 7.
4. Juri memberikan masukan untuk proposal dengan nilainya.
5. Peserta mendapatkan masukan yang disertai nilai dan pemberitahuan apakah lolos menuju tahap selanjutnya apabila masa seleksi selesai atau juri telah selesai menilai mereka.

Tahap 2 Pembayaran Proposal

Para peserta diwajibkan membayar proposal yang sudah lolos tahap 1.

- SMA/SMK/Sederajat : Rp.90,000,-
- Mahasiswa : Rp.100,000,-

Tata cara melakukan pembayaran

1. Peserta melakukan pembayaran pada menu Pembayaran di akun MAGE.
2. Peserta melakukan pembayaran sesuai jumlah yang tertera pada akun dengan transfer ke rekening 6161 0102 1250 539 (BRI A.N MOH. IQBAL FATCHUROZI) lalu simpan bukti transfernnya.

Untuk metode transfer tambahkan 3 digit terakhir nomor pendaftaran dalam jumlah transfer agar mempermudah dalam pendataan. Contoh nomor pendaftaran DCG0602 pada kategori siswa maka nominal uang yang harus ditransfer Rp 90.602

3. Setelah melakukan pembayaran unggah bukti pembayaran pada akun Anda.
4. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta setelah dilakukan verifikasi pembayaran oleh panitia paling lambat 3x24 jam setelah pendaftar mengunggah bukti pembayaran.

Jika belum mendapat pemberitahuan verifikasi panitia lebih dari 3x24 jam silakan hubungi Contact Person MAGE 7.

Tahap 2 Pengiriman Game dan Video

Tahap 2 dapat diikuti oleh tim yang dinyatakan lolos pada tahap 1, peserta diwajibkan untuk membuat video dan mengirimkan Game yang dibuat berdasarkan proposalnya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ketentuan *Game*

- *Game* diharapkan minimal memiliki seluruh fitur utama yang tercantum dalam proposal dan dipastikan berjalan dengan optimal pada saat dites dewan juri.
- *Game* dikirim dalam bentuk *executable file* (.exe).
- Apabila *Game* memerlukan koneksi ke server atau layanan tertentu, pastikan bahwa server atau layanan tersebut dapat berjalan dengan lancar selama masa penjurian. Segala bentuk kegagalan dalam proses testing pada *game* yang disebabkan kegagalan akses bukan merupakan tanggung jawab panitia maupun juri.

2. Ketentuan Video Trailer

- Video trailer yang dibuat mengandung:
 - ❖ Penjelasan latar belakang.
 - ❖ *Gameplay* dari *game*.
 - ❖ Mekanisme cara bermain beserta fitur-fiturnya.
- Video *trailer* dikumpulkan dengan format 720p mp4 berdurasi maksimal. 5 menit.
- Selebihnya, video *trailer* dibuat semenarik mungkin.

3. *Game* dan video *trailer* disatukan kedalam format RAR dan diupload ke Google drive kemudian *link* dari drive tersebut dapat di submit kedalam website MAGE 7 dengan format penulisan:

MAGE7_Tahap 2_GameDev_[Nama Tim].rar

4. Submisi *link* Google drive yang berisi *file* “RAR” dari *Game* dan Video dilakukan di *website* resmi MAGE 7.
5. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi *file* “RAR” hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

Teknis Online Tahap 2

1. Tim yang dinyatakan lolos tahap 1 dapat mengikuti tahap 2.

2. Tim yang berhasil lolos diharuskan melakukan pembayaran agar dapat mengikuti tahap 2.
3. Dilakukan verifikasi dan pemberian akses untuk *upload* kepada peserta yang telah melakukan pembayaran.
4. Pengumpulan video dan *game* melalui *website* MAGE 7.
5. Juri mengakses data yang dikirim oleh peserta pada web MAGE 7.
6. Juri memberikan masukan dan nilai.
7. Peserta mendapat masukan dan nilai serta pemberitahuan lolos tidaknya ke tahap selanjutnya.

Tahap 3 Presentasi dan Exhibition

5 tim yang lolos pada tahap 2 akan mengikuti tahap 3 yaitu presentasi secara *online* melalui aplikasi atau media *online meeting* (untuk saat ini menggunakan *zoom*) serta *Exhibition*. *Exhibition* sendiri merupakan pameran dimana peserta dapat memamerkan karya mereka kepada masyarakat umum. Peserta diharap untuk mempersiapkan hal-hal berikut:

1. Internet yang memadai.
2. Powerpoint untuk presentasi, presentasi ditunjukkan dengan melakukan *screen sharing*.
3. Diharapkan untuk menggunakan 2 *device*, 1 laptop untuk *screen sharing* powerpoint dan 1 *smartphone* sebagai pengganti webcam (agar lebih jelas).
4. Durasi presentasi adalah 30 menit sudah termasuk ke dalam sesi tanya jawab dengan dewan juri.
5. Bersedia menunjukan *Sourcecode* & *Asset* apabila diminta dewan juri.

Teknis Online Tahap 3

1. 5 tim yang lolos pada tahap 2 akan mengikuti tahap 3.
2. Presentasi dilakukan secara *online* melalui aplikasi atau media *online meeting* (untuk saat ini menggunakan *zoom*).
3. *Room* dibuat oleh panitia.

4. Juri memasuki *room* yang dibuat.
5. Peserta memasuki *room* dan memulai presentasi.
6. Durasi presentasi 15 menit termasuk sesi tanya-jawab.
7. Opsional: terdapat panitia yang mencatat masukan dari juri untuk diberikan kepada peserta (jika terdapat masalah koneksi atau kesalahan perangkat baik peserta maupun juri (ex: suara tidak keluar)
8. Selesai presentasi, peserta keluar *room*, kemudian panitia membuat *room* lagi, dst.

Penghargaan dan Hadiah

Berikut merupakan penghargaan dan hadiah untuk kompetisi *Game Development*

1. Kategori Mahasiswa

- Juara 1 : Rp. 2.750.000,00
- Juara 2 : Rp. 2.000.000,00
- Juara 3 : Rp. 1.500.000,00

2. Kategori Siswa

- Juara 1 : Rp. 2.250.000,00*
- Juara 2 : Rp. 1.500.000,00
- Juara 3 : Rp. 1.000.000,00

*Khusus untuk juara 1 akan berkesempatan mendapatkan Freepass ke Departemen Teknik Komputer ITS sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku

Kriteria Penilaian

Berikut merupakan kriteria penilaian untuk kompetisi *Game Development*.

Tahap 1 :

- Kesesuaian dengan ketentuan proposal.
Format penulisan, struktur proposal, dan ketentuan lainnya.

- Konsep *game*.

Poin ini diambil dari *premise*, *story*, dan *competition mode*.

- Inovasi.

Hal baru apa yang diberikan/pembeda dari game lain yang memiliki konsep sama. Dengan kata lain main *selling point*.

- *Game mechanics*.
- Estetika desain *game*.

Tahap 2 :

A. Video Trailer

- *Sound design*.

Keselarasan *background music*, *sound effects* dari *game*.

- Estetika video.

Cara menyusun *framing*, keselarasan *pacing*, dll.

- Kejelasan (*clarity*) antar *cut & readability trailer*.

Apakah *trailer* dapat menyampaikan poin-poin yang ingin disampaikan dengan jelas, apakah *trailer pleasing* untuk dilihat.

B. Game

- Kesesuaian *game* dengan proposal.

- UI/UX.

- Optimisasi.

Keberadaan *bug*, performa *game* ketika dimainkan, dll.

- Level design.

Linearitas, *terrain*, *world design*, *scoring*, dll.

Tahap 3 :

Untuk kriteria penilaian tahap 3 akan diinfokan lebih lanjut kedepannya.

Contact Person :

Imanuel Abimanyu Herlambang (*Game Development*) : 081315105351