



# MANIAC XI

Race For The Throne

Multimedia and Interactive Art Competition

## GUIDE BOOK



## GAMBARAN UMUM

MANIAC (Multimedia ANd Interactive Art Competition) adalah lomba berbasis multimedia untuk anak SMA/K sederajat yang mencakup **rally games, game concept design, dan game asset design**. MANIAC diselenggarakan oleh Program Studi Teknik Informatika Program Multimedia Universitas Surabaya.

## TEMA

### Race For The Throne

Tema *Race for the Throne* memiliki arti berlomba untuk takhta. Makna dari tema tersebut adalah peserta dapat bersaing untuk menduduki singgasana tertinggi, mereka harus menaklukkan dua medan pertempuran yaitu *Game Concept Design & Game Asset Design*.

Generasi muda dituntut untuk menyusun strategi dalam menghadapi rintangan yang ada. Oleh karena itu, MANIAC XI mengangkat tema *Race for the Throne* untuk meningkatkan betapa pentingnya merancang strategi dengan cara memaksimalkan keterampilan dan potensi yang mereka miliki.

MANIAC XI memiliki tagline ***“Design the Strategy, Play with Synergy!”*** yang memiliki arti yaitu, rancanglah strateginya, dan bermain dengan sinergi. Dalam persaingan tersebut, peserta diharapkan dapat membuat strateginya masing-masing dan menjadikan strategi itu sebagai sesuatu yang harmonis dan menjadi fondasi ketika dimainkan, sehingga mereka dapat menaklukkan takhta dan menjadi pemenang MANIAC XI.

## TIMELINE



## PERATURAN LOMBA

### Peraturan Umum

1. Peserta yang berhalangan hadir saat perlombaan dapat digantikan dengan peserta lain dengan catatan telah mengirimkan detail pergantian anggota ke Koordinator Divisi Pubreg (**Alfian / WA: 087855956975**) maksimal 2 minggu sebelum *Technical Meeting* babak Penyisihan.
2. Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat komunikasi selama sesi perlombaan (*rally/presentasi*) tanpa izin dari panitia MANIAC XI.
3. Peserta wajib mengenakan seragam sekolah masing-masing.
4. Peserta dilarang membawa atau menunjukkan senjata tajam, senjata api, dan benda-benda berbahaya lainnya.
5. Peserta dilarang membawa atau menggunakan rokok (tradisional dan/atau elektrik) dan/atau NAPZA.
6. Peserta dilarang makan pada saat acara berlangsung di luar sesi ishoma.

7. Peserta dilarang melakukan tindakan asusila.
8. Peserta dilarang berbicara kotor serta menyinggung SARA.
9. Peserta diwajibkan bersikap sopan pada sesama peserta, panitia, dan pihak lain yang terlibat dalam MANIAC XI.
10. Peserta dilarang membuat gaduh selama acara berlangsung.
11. Peserta diwajibkan menjaga ketertiban selama acara berlangsung.
12. Peserta dilarang mendokumentasikan acara dalam bentuk apapun.
13. Peserta wajib hadir 30 menit sebelum acara dimulai.
14. Peserta wajib mematuhi seluruh aturan yang berlaku baik umum, *online/offline*, serta *workshop/TM/penyisihan/final*.

## **Peraturan Sesi Online**

1. Peserta diwajibkan menggunakan format nama sebagai berikut: **[Nama Kelompok]\_[Nama]**  
Contoh: Alpha\_Dastyn Darma
2. Peserta diwajibkan menyalakan kamera selama acara berlangsung. Panitia tidak menerima alasan apapun apabila peserta tidak bisa menyalakan kamera.
3. Peserta diwajibkan menggunakan *virtual background* yang disediakan panitia selama acara berlangsung.
4. Peserta dilarang meninggalkan *Zoom Meeting* tanpa izin dari Koordinator Divisi Perkam  
**(Ryan / WA: 087853950075)**.
5. Peserta yang mengalami kendala sehingga keluar dari *Zoom Meeting* diharapkan secepatnya kembali maksimal 10 menit setelah keluar dari *Zoom Meeting*. Apabila masih mengalami kendala, peserta diwajibkan untuk menghubungi Koordinator Divisi Perkam disertai bukti kendala yang dialami.

6. Peserta yang hendak izin meninggalkan tempat atau keluar dari kamera (misal izin ke toilet) diwajibkan menghubungi Koordinator Divisi Perkam terlebih dahulu. Peserta akan diberi waktu 10 menit untuk kembali ke depan kamera (kamera dalam posisi tetap menyala selama keluar). Apabila peserta belum kembali dalam waktu 10 menit, akan diberikan toleransi 5 menit tambahan dan jika belum kembali setelah waktu tersebut maka peserta diberikan sanksi yang berlaku.
7. Peserta dilarang mengundang orang lain seperti guru pendamping ke dalam *Zoom Meeting*.
8. Peserta dilarang berkomunikasi dengan pihak luar selama perlombaan berlangsung.
9. Peserta dilarang bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun.

### **Peraturan Sesi *Offline***

1. Peserta diwajibkan untuk selalu menjaga protokol kesehatan.
2. Peserta diwajibkan menggunakan masker selama acara berlangsung.
3. Peserta diwajibkan membawa masker cadangan.
4. Peserta yang hendak meninggalkan acara (misal untuk ke toilet) diwajibkan menghubungi panitia terlebih dahulu.

### **Peraturan *Workshop***

Peserta diwajibkan untuk melakukan presensi awal, presensi akhir, serta penugasan untuk mendapatkan sertifikat.

### **Peraturan *Technical Meeting***

Peserta diwajibkan mengirim minimal 1 perwakilan untuk mengikuti *Technical Meeting*.

## Peraturan Penyisihan

Peserta diwajibkan menggunakan 1 perangkat saat masuk ke *Zoom Meeting* untuk setiap orangnya.

## Peraturan *Final*

Peserta tidak diwajibkan membawa laptop untuk presentasi. Peserta dapat menggunakan laptop panitia yang telah disediakan dengan catatan bahwa panitia hanya menyediakan aplikasi umum seperti Power Point dan Media Player.

## KATEGORI PELANGGARAN

### Ringan

1. Tidak menyalakan kamera.
2. Tidak menggunakan format nama yang benar.
3. Tidak menggunakan *Virtual Background* selama acara berlangsung.
4. Tidak mematikan *microphone* selama acara berlangsung.
5. Tidak menggunakan seragam sekolah masing-masing.

### Sedang

1. Membuat kegaduhan selama acara berlangsung.
2. Berkata kasar.
3. Berlaku tidak sopan terhadap sesama peserta, panitia, maupun pihak luar yang terkait.

### Berat

1. Berbuat curang.
2. Membawa atau menunjukkan senjata tajam, senjata api, dan benda-benda berbahaya lainnya.
3. Membawa atau menggunakan rokok (tradisional dan elektrik) dan/atau NAPZA.
4. Berbuat asusila.
5. Provokasi dan tindakan kriminal.
6. Menyinggung SARA.

# WORKSHOP

## ***Workshop Game Asset Design***

Workshop *Game Asset Design* adalah pelatihan cara mendesain *asset* untuk *game* kepada peserta, serta terbuka untuk umum. Pendaftaran *workshop* ini dilakukan terpisah atau bersifat **tidak wajib** bagi peserta MANIAC. Pada *workshop* ini akan terdapat materi tentang cara membuat *game asset* yang baik dan benar.

Biaya pendaftaran bagi peserta umum adalah sebesar Rp10.000, sedangkan bagi peserta lomba MANIAC tidak dikenakan biaya (gratis).

## ***Workshop Game Concept Design***

Workshop *Game Concept Design* adalah pelatihan cara mendesain sebuah konsep *game* kepada peserta kepada peserta, serta terbuka untuk umum. Pendaftaran *workshop* ini dilakukan terpisah atau bersifat **tidak wajib** bagi peserta MANIAC. Pada *workshop* ini akan terdapat materi tentang cara membuat konsep *game* yang baik dan benar.

Biaya pendaftaran bagi peserta umum adalah sebesar Rp10.000, sedangkan bagi peserta lomba MANIAC tidak dikenakan biaya (gratis).

# KOMPETISI

## Babak Penyisihan

Babak penyisihan MANIAC XI akan diadakan secara *online* melalui Zoom. Babak penyisihan akan terdiri dari *Rally Games* dan *Game Besar* yang wajib diikuti oleh setiap tim. Pada *Rally Games* akan terdapat pos-pos permainan yang harus diselesaikan dengan strategi dan kerja sama tim. Terdapat pula pos yang berisi pertanyaan teori mengenai *game* dan multimedia dasar, serta pertanyaan logika. Pada *Game Besar*, setiap tim akan bermain dan berkompetisi untuk memenangkan permainan.

## Babak Final

Babak *Final* MANIAC XI akan diadakan secara *offline* di Universitas Surabaya. Topik yang akan dilombakan pada babak final adalah *Game Concept Design* dan *Game Asset Design*.

*Game Concept Design* adalah cabang lomba untuk membuat sebuah konsep cerita atau alur dalam sebuah *game*. Peserta diharapkan dapat membuat konsep *game* yang dapat menjadi solusi dari kasus yang akan ditentukan nantinya.

*Game Asset Design* adalah cabang lomba untuk mendesain aset-aset yang dibutuhkan dalam *game* tersebut. Peserta diharapkan dapat mendesain aset *game* semenarik mungkin sesuai dengan alur dan konsep yang telah dibuat.

Setiap tim akan mempresentasikan hasil kerjanya pada babak *Final*. Peserta harus bisa memberikan penjelasan mengenai konsep *game* beserta asetnya.



## KETENTUAN FINAL

1. Peserta akan diberikan waktu selama 5 hari untuk melakukan pembuatan konsep dan desain *game* yang akan dilombakan sesuai dengan tema yang diberikan oleh panitia (5 – 9 September 2022).
2. Babak *Final* diselenggarakan secara *offline* di Universitas Surabaya.
3. Setiap tim akan melakukan presentasi mengenai hasil karya yang sudah dibuat dihadapan para juri.
4. Pengumpulan dilakukan melalui *link google drive* yang akan diberikan pada akhir Babak Penyisihan dengan batas waktu pengumpulan pada tanggal 10 September 2022 pukul 23.59 WIB.
5. Terdapat 3 jenis file pengumpulan, yaitu:
  - a. *Soft file* dari aplikasi yang digunakan untuk membuat *asset game* (contoh: apabila menggunakan Adobe Photoshop, maka *soft file* nya adalah .psd).
  - b. *File powerpoint* yang siap dipresentasikan.
  - c. *Video trailer game*.
6. *Powerpoint* harus berisi hal-hal berikut.
  - a. Logo ubaya dan maniac yang bisa diakses di [bit.ly/LogoMANIACXI](https://bit.ly/LogoMANIACXI)
  - b. Nama tim dan tiap anggota
  - c. *Goals*
  - d. Konsep *game*
  - e. *Asset game*
7. *Video trailer game* harus berisi hal-hal berikut.
  - a. Logo ubaya dan maniac yang bisa diakses di [bit.ly/LogoMANIACXI](https://bit.ly/LogoMANIACXI)
  - b. Kalimat persuasif
  - c. Konsep *game*
  - d. *Asset game*

## 8. *Game Concept Design*

- a. Konsep ditulis sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan tidak mengandung SARA.
- b. Konsep permainan dapat menjadi solusi dari permasalahan tema yang ditentukan panitia.
- c. Konsep permainan ditulis dalam bahasa Indonesia, diketik di *powerpoint* dan tidak ada batas maksimal slide *powerpoint*.
- d. Konsep permainan adalah naskah asli karya sendiri, belum pernah dipublikasikan di media mana pun, dan tidak sedang dalam proses penilaian pada lomba yang serupa.
- e. Konsep permainan memiliki pesan/manfaat untuk para pemain.

## 9. *Game Asset Design*

- a. *Asset* yang dibuat harus berhubungan dengan konsep yang telah dibuat.
- b. Karya merupakan hasil buatan tim sendiri dan orisinalitas karya dapat dipertanggung jawabkan.
- c. Desain dibuat menarik dan berwarna, jumlah warna tidak dibatasi.
- d. Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, dan plagiarisme.
- e. Peserta tidak diperbolehkan mengambil *asset* dari platform mana pun.
- f. Peserta diperbolehkan menggunakan *software* apapun.
- g. Hasil berorientasi *landscape* dengan rasio 16:9.
- h. Peserta wajib membuat *stage* / *background* permainan.
- i. Jumlah *asset* yang dibuat paling sedikit adalah 8 *asset*.

# SCORING

## Babak Penyisihan

60% akumulasi poin *rally games*

40% poin game besar

## Babak *Final*

### 1. *Game Concept Design*

Aspek	Persentase	Keterangan
Penilaian juri	90%	20% Kesesuaian dengan tema 20% Ide dan <i>Goals</i> 15% <i>Storyline</i> 15% Tantangan & <i>Level</i> 20% Presentasi
Mengumpulkan tepat waktu	5%	
Terdapat logo ubaya dan maniac pada <i>powerpoint</i>	5%	

### 2. *Game Asset Design*

Aspek	Persentase	Keterangan
Penilaian juri	90%	20% Kreativitas & Keunikan 20% Kesesuaian dengan konsep game 20% Design Style 20% Orisinalitas 10% Kesesuaian warna
Mengumpulkan tepat waktu	5%	
Kesesuaian jumlah aset (minimal 8)	5%	

## CONTACT US

Website : [maniac.ifubaya.id](http://maniac.ifubaya.id)  
Instagram : [maniac\\_ubaya](https://www.instagram.com/maniac_ubaya)  
OA Line : @994nxsfr  
Email : [maniac.ubayaa@gmail.com](mailto:maniac.ubayaa@gmail.com)  
CP : Meliyana (WA: 082255940933)  
Alfian (WA: 087855956975)

