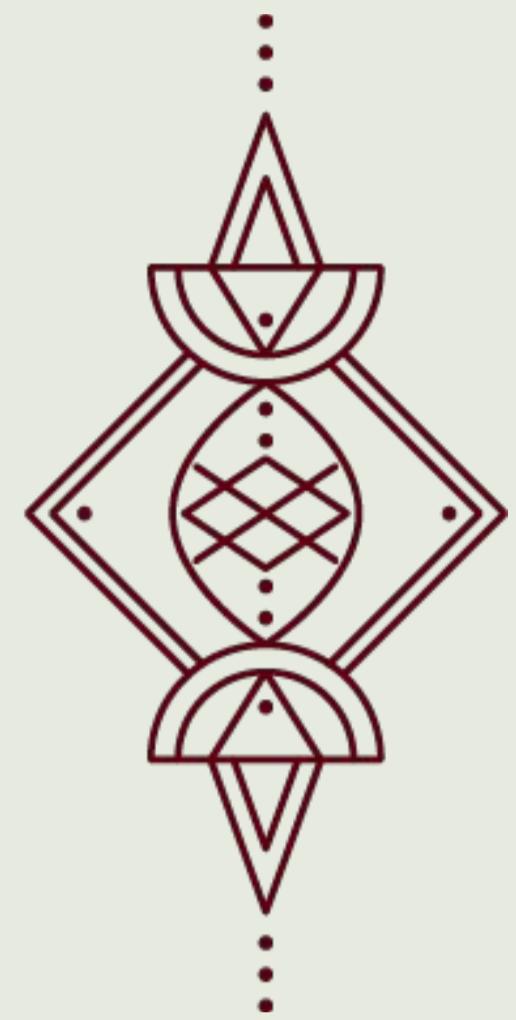




UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA

UMANIAC



GUIDE BOOK

MANIAC XIII

ECHOES OF THE CHAMPION:
BE THE DRAGON CLAN LEGENDS

Multimedia AND Interactive Art Competition

GAMBARAN UMUM



MANIAC adalah acara lomba untuk anak SMA/K sederajat yang mencakup workshop, *rally games*, dan final. Materi yang dilombakan mengenai *Game Concept Design* dan *Game Asset Design*. MANIAC diselenggarakan oleh jurusan Teknik Informatika program *Digital Media Technology* Universitas Surabaya.

TEMA

ECHOES OF THE CHAMPION: BE THE DRAGON CLAN LEGENDS



Tema *Echoes of The Champion: Be The Dragon Clan Legends* memiliki arti Gema Sang Juara: Jadilah Legenda untuk Klan Naga. Makna dari tema tersebut adalah peserta dapat menggemarkan kemampuan, strategi, dan semangat tinggi yang mereka miliki untuk menjadi sang juara, mereka harus membuktikan diri mereka pantas menjadi penerus dari ketiga klan naga yang ada, kemudian mereka harus berusaha untuk melewati dua tantangan besar yaitu *Game Concept Design* dan *Game Asset Design*.

Generasi muda dituntut untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan masa kini dalam bentuk strategi dan *skill* yang dimiliki. Oleh karena itu, MANIAC XIII mengangkat tema *Echoes of the Champion: Be the Dragon Clan Legends*. Tema ini menekankan penyusunan strategi yang kuat dan adu *skill* dalam melawan naga jahat menggunakan naga yang mereka miliki. MANIAC XIII tetap mempertahankan semangat kompetisi dengan tagline "*Fight to conquer, Create your successor*" yang mengajak peserta untuk bertarung dengan gigih untuk meraih kemenangan dan kejayaan, serta menciptakan pewaris baru yang dibuktikan dengan keberhasilan mereka. Dalam persaingan ini, peserta diharapkan dapat menciptakan karya yang membangkitkan semangat kepahlawanan dan keajaiban dalam pertempuran epik menggunakan naga, sehingga mereka dapat menjadi pemenang MANIAC XIII.

*Tema akan mendasari seluruh rangkaian perlombaan

TIMELINE



EARLY BIRD
7 MEI - 7 JUNI

NORMAL
10 JUNI - 6 JULI



OPEN
REGISTRATION
7 MEI - 6 JULI

PENYISIHAN+
TM SEMI FINAL
25 JULI

SEMI FINAL+
TM FINAL
29 JULI

FINAL
1 AGUSTUS

KOMPETISI

BABAK PENYISIHAN

Babak penyisihan MANIAC XIII berupa *workshop* yang dibawakan langsung oleh salah satu *game developer* ternama di Indonesia. Terdapat dua jenis *workshop* yang diselenggarakan, yaitu *Game Asset Design* yang berfokus pada cara pembuatan aset di suatu permainan dan *Game Concept Design* yang membahas bagaimana cara merancang konsep sebuah permainan. Pada akhir *workshop*, peserta akan diberikan tugas pengumpulan karya yang akan dinilai dalam babak penyisihan. Dengan adanya *workshop*, diharapkan peserta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat dan bisa menjadi bekal ke babak final nantinya.

BABAK SEMI FINAL

Babak penyisihan MANIAC XIII akan diadakan di Fakultas Teknik Universitas Surabaya. 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 dan juga pos yang menguji kerja sama tim. Pada Game Besar, setiap tim akan bermain dan berkompetisi untuk memenangkan permainan.

BABAK FINAL

Babak Final MANIAC XIII akan diadakan secara *on-site* 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 sesuai dengan **tema**.

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 yang menarik dan kreatif sesuai dengan tema yang ditentukan.

KETENTUAN



KETENTUAN PENYISIHAN

1. Babak Penyisihannya diselenggarakan secara *on-site* di Universitas Surabaya.
2. Setiap tim akan mengimplementasikan materi yang baru diajarkan pada device masing-masing (bisa *laptop*, *tab*, *ipad* atau alat elektronik lainnya).
3. Hasil kerja akan dikumpulkan maksimal 1 hari setelah *workshop* yaitu paling lambat tanggal 26 Juli 2024 jam 17.00 WIB.
4. Tiap tim dapat mengumpulkan *soft file* dari aplikasi yang digunakan untuk membuat aset game (contoh: apabila menggunakan Adobe Photoshop, maka ekstensi file .psd).
5. *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 memiliki pesan/manfaat untuk para pemain.
6. *Game Asset Design*
 - a. Desain aset yang dibuat harus berhubungan dengan konsep yang telah dibuat.
 - b. Karya merupakan hasil buatan tim sendiri dan originalitas karya dapat dipertanggungjawabkan.
 - 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 aset dari *platform* manapun.
 - f. Peserta diperbolehkan menggunakan *software* apapun.
 - g. Jumlah aset yang dibuat paling sedikit adalah 3 buah aset.

KETENTUAN FINAL

1. Peserta akan diberikan waktu selama 2 hari (30 Juli - 31 Juli 2024) untuk melakukan pembuatan konsep dan desain game yang akan dilombakan sesuai dengan tema yang diberikan oleh panitia.
2. Babak Final diselenggarakan secara *on-site* di Universitas Surabaya
3. Setiap tim akan melakukan presentasi mengenai hasil karya yang sudah dibuat di hadapan para juri.
4. Pengumpulan dilakukan melalui *link Google Drive* yang akan diberikan pada akhir Babak Penyisihan dengan batas waktu pengumpulan pada tanggal 31 Juli 2024 pukul 12.00 WIB siang hari.

5. Terdapat 3 file yang harus dikumpulkan, yaitu:

- a. *Soft file* dari aplikasi yang digunakan untuk membuat aset game (contoh: apabila menggunakan Adobe Photoshop, maka ekstensi file .psd)
- b. *Link file* yang siap dipresentasikan.
- c. *Video trailer game* (MP4/MKV)

6. File Presentasi harus berisi hal-hal berikut:

- a. Logo Universitas Surabaya dan MANIAC yang bisa diakses di bit.ly/LogoMANIACXIII
- b. Nama tim dan tiap anggota
- c. *Goals*
- d. Konsep game
- e. Aset game

7. Video trailer game harus berisi hal-hal berikut:

- a. Logo Universitas Surabaya dan MANIAC yang bisa diakses di bit.ly/logoMANIACXIII
- b. Kalimat persuasif
- c. Konsep game
- d. Aset 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 dalam isi presentasi dan tidak ada batas maksimalt presentasi.
- 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. Desain aset yang dibuat harus berhubungan dengan konsep yang telah dibuat.
- b. Karya merupakan hasil buatan tim sendiri dan orisinalitas karya dapat dipertanggungjawabkan.
- 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 aset dari *platform* manapun.
- f. Peserta diperbolehkan menggunakan *software* apapun.
- g. Hasil berorientasi *landscape* dengan rasio 16:9.
- h. Peserta wajib membuat *stage/background* permainan.
- i. Jumlah aset yang dibuat paling sedikit adalah 13 buah aset.

SCORING



BABAK PENYISIHAN

ASPEK	PERSENTASE	KETERANGAN
Penilaian pembicara	85%	30% Kesesuaian dengan tema 55% Kreativitas
Mengumpulkan tepat waktu	15%	Pengumpulan tugas tanggal 26 Juli 2024 pukul 17.00 WIB

BABAK SEMIFINAL

ASPEK	PERSENTASE	KETERANGAN
Akumulasi poin <i>Rally Games</i>	60%	10% total pos yang dimainkan 50% total pos yang dimenangkan
Poin Game Besar	40%	Detail mengenai <i>game besar</i> akan diberikan di dalam <u>modul yang diperoleh pada</u> <u>hari perlombaan</u>

*) penilaian untuk lolos ke babak final adalah penyisihan(60%) + semi final(40%)

BABAK FINAL

GAME CONCEPT DESIGN

ASPEK	PERSENTASE	KETERANGAN
Penilaian juri	90%	30% Kesesuaian dengan tema 30% Kreativitas 30% Presentasi
Mengumpulkan tepat waktu	5%	Pengumpulan tugas tanggal 31 Juli 2024 pukul 12.00 WIB
Terdapat logo UBAYA dan MANIAC pada file presentasi	5%	

GAME ASSET DESIGN

ASPEK	PERSENTASE	KETERANGAN
Penilaian juri	90%	30% Kesesuaian dengan tema 30% Kreativitas 30% Presentasi
Mengumpulkan tepat waktu	5%	Pengumpulan tugas tanggal 31 Juli 2024 pukul 12.00 WIB
Kesesuaian jumlah asset (minimal 10)	5%	

VIDEO TRAILER

ASPEK	PERSENTASE	KETERANGAN
Penilaian juri	90%	35% Game Concept Design 35% Game Asset Design 20% Video
Mengumpulkan tepat waktu	5%	Pengumpulan tugas tanggal 31 Juli 2024 pukul 12.00 WIB
Terdapat logo UBAYA dan MANIAC pada Video	5%	

— PERATURAN LOMBA —

SOP PESERTA MANIAC XIII



1. Peserta yang berhalangan hadir saat perlomba dapat digantikan dengan peserta lain dengan catatan telah mengirimkan detail pergantian anggota ke Panitia (Fiorello Austin Ardianto / WA: 085104914848) maksimal 2 minggu sebelum babak Penyisihan.
2. Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat komunikasi selama sesi perlomba (rally/presentasi) tanpa izin dari panitia MANIAC XIII. **(Sedang)**
3. Peserta wajib mengenakan seragam sekolah masing-masing. **(Sedang)**
4. Peserta dilarang membawa atau menunjukkan senjata tajam, senjata api, dan benda-benda berbahaya lainnya. **(Berat)**
5. Peserta dilarang membawa atau menggunakan rokok (tradisional dan/atau elektrik) dan/atau NAPZA. **(Berat)**
6. Peserta dilarang membawa benda tajam seperti gunting, cutter, pisau, jarum, dll. Jika peserta membawa benda tajam maka panitia berhak untuk menyita benda tersebut dan akan dikembalikan di akhir sesi.
7. Peserta dilarang makan pada saat acara berlangsung di luar sesi ishoma, kecuali bagi peserta yang memiliki riwayat penyakit. **(Sedang)**
8. Peserta dilarang melakukan tindakan asusila. **(Berat)**
9. Peserta dilarang berbicara kotor serta menyinggung SARA. **(Berat)**
10. Peserta dilarang berperilaku tidak bersikap sopan pada sesama peserta, panitia, dan pihak lain yang terlibat dalam MANIAC XIII. **(Berat)**
11. Peserta dilarang membuat gaduh selama acara berlangsung. **(Sedang)**
12. Peserta diwajibkan menjaga kebersihan dan ketertiban selama acara berlangsung. **(Sedang)**
13. Peserta dilarang mendokumentasikan acara dalam bentuk apapun tanpa izin dari panitia. **(Ringan)**
14. Peserta dilarang bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun selama sesi perlomba (rally/presentasi). **(Berat)**
15. Peserta dilarang berkomunikasi dengan pihak luar selama perlomba berlangsung (rally/presentasi). **(Berat)**
16. Peserta yang hendak meninggalkan acara (misal untuk ke toilet) diwajibkan menghubungi panitia terlebih dahulu.
17. Peserta wajib hadir sebelum acara dimulai.
18. Peserta diharapkan membawa barang yang seperlunya saja agar keberlangsungan acara dapat berjalan dengan baik.
19. Peserta wajib mematuhi seluruh aturan yang berlaku.

— PERATURAN PENYISIHAN (WORKSHOP)



1. Peserta diharapkan memakai baju olahraga sekolah masing - masing.
2. Peserta diwajibkan menyimpan barang berharga seperti hp dan dompet kedalam tas masing-masing kemudian diserahkan kepada panitia MANIAC XIII selama acara berlangsung.
3. Dilarang menggunakan *notes*, kalkulator dan/atau alat bantu hitung lainnya.
4. Dilarang bekerja sama dalam bentuk apapun antar tim.
5. Diperbolehkan mengkonsumsi minuman.
6. Dilarang mengkonsumsi makanan.

PERATURAN SEMI FINAL (RALLY GAMES & GAME BESAR)



1. Peserta diharapkan memakai baju olahraga sekolah masing - masing.
2. Peserta diwajibkan menyimpan barang berharga seperti hp dan dompet kedalam tas masing-masing kemudian diserahkan kepada panitia MANIAC XIII selama acara berlangsung.
3. Dilarang menggunakan *notes*, kalkulator dan/atau alat bantu hitung lainnya.
4. Dilarang bekerja sama dalam bentuk apapun antar tim.
5. Diperbolehkan mengkonsumsi minuman.
6. Dilarang mengkonsumsi makanan.

PERATURAN PRESENTASI (FINAL)



1. 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.

SANKSI PELANGGARAN

PESERTA MANIAC XIII



Pelanggaran Ringan (Peringatan 2X)

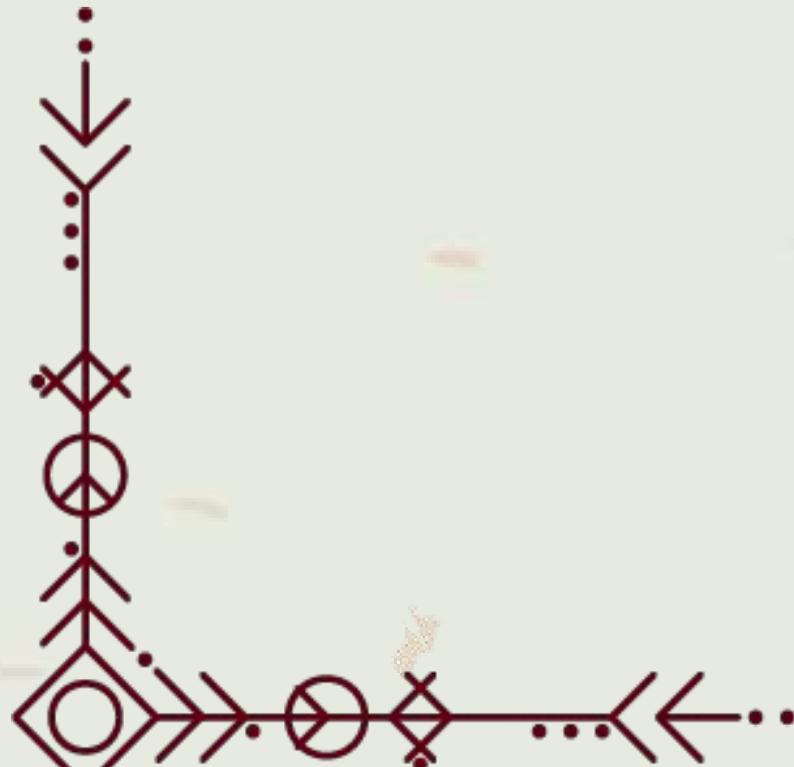
- Pengurangan 10 Poin

Pelanggaran Sedang (Peringatan 1X)

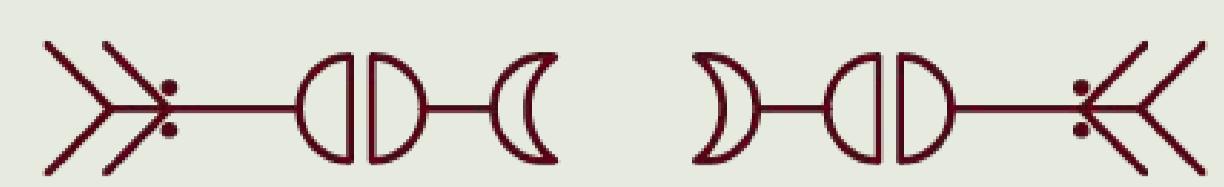
- Pengurangan 25 Poin

Pelanggaran Berat

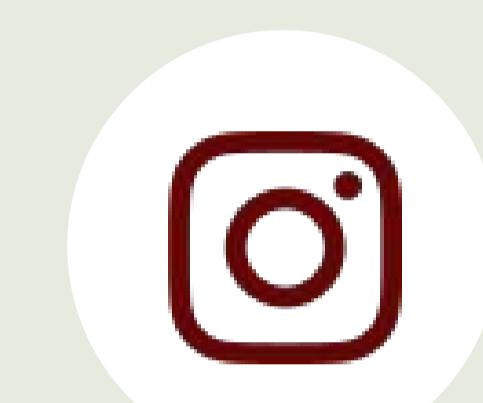
- Diskualifikasi / pengurangan poin 50% dari poin yang dimiliki



CONTACT US



maniacubaya.com



@maniac_ubaya



maniac.ubayaa@gmail.com



@994nxsfr



**0859-5146-5290 (Caitlyn)
0851-0491-4848 (Fiorello)**