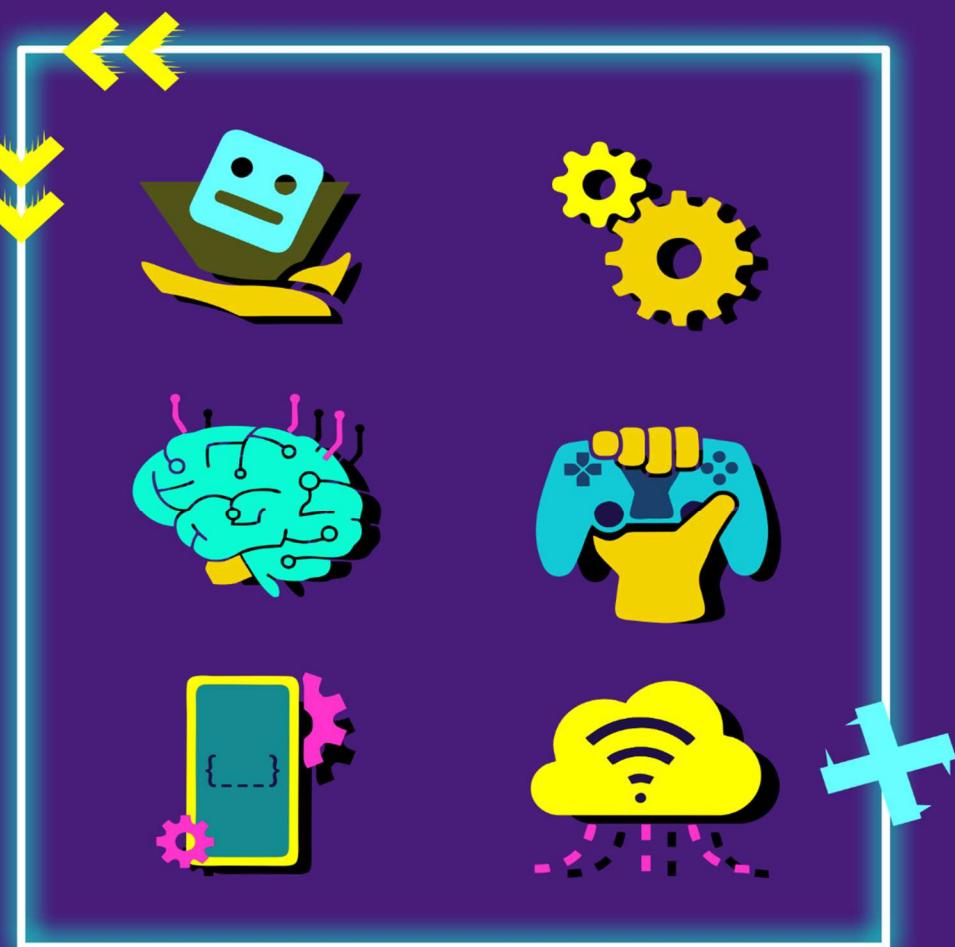
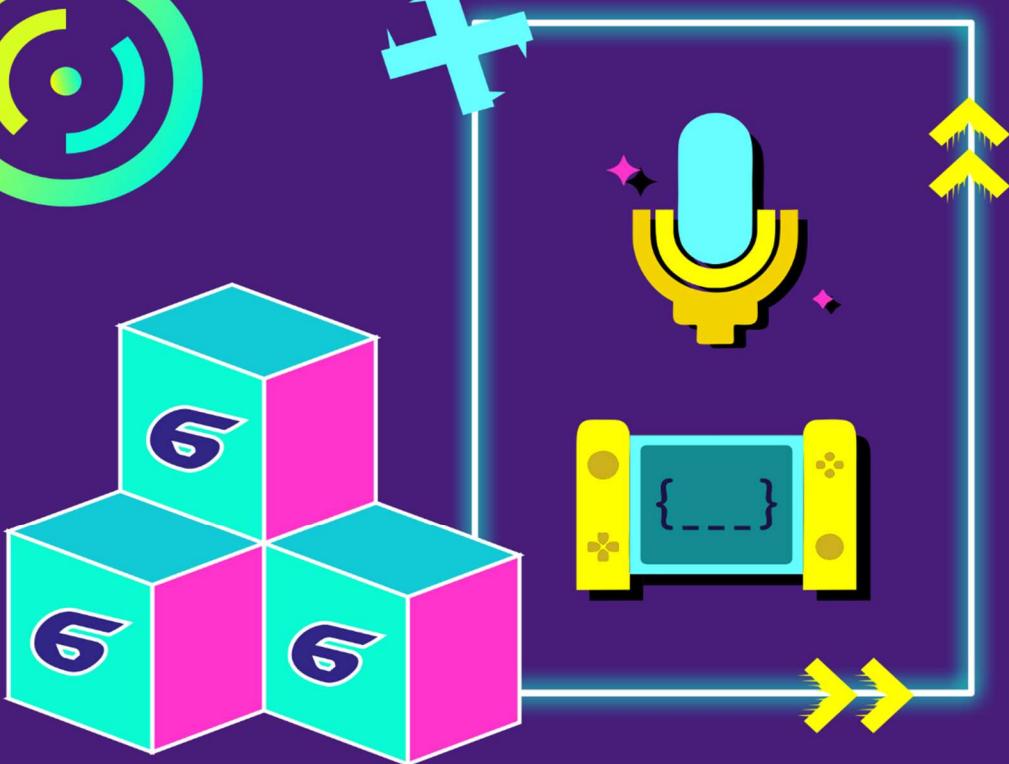




**MAGE 6**  
Multimedia and Game Event 6



**G  
U  
I  
D  
E  
B  
O  
O  
K**





## GuideBook Development Competition

### Deskripsi Umum

Development Competition adalah salah satu kompetisi pengembangan berskala nasional yang diselenggarakan pada MAGE6 yang berfungsi sebagai media bagi pelajar dan mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan inovasi dalam bidang teknologi. Development Competition terdiri atas tiga sub-kompetisi yakni *Application*, *Game*, dan *Internet of Things*. Diharapkan melalui Development Competition, peserta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan untuk menghasilkan karya yang inovatif, bermanfaat, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat Indonesia.

### Sub-Kompetisi dan Kategori

Development Competition terdiri atas tiga sub-kompetisi yakni:

Application	: Kompetisi pengembangan aplikasi yang mengeksplorasi teknologi khususnya di bidang digital dan dapat menjadi solusi suatu masalah di masyarakat. Application terdiri atas kategori pelajar dan kategori mahasiswa.
Game	: Kompetisi pengembangan game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki dampak dan manfaat bagi masyarakat. Game terdiri atas kategori pelajar dan kategori mahasiswa.
Internet of Things (IoT)	: Kompetisi pengembangan alat yang memanfaatkan koneksi nirkabel untuk alat kendali yang dapat terhubung/berkomunikasi dengan alat-alat yang dikendalikan. IoT terdiri atas kategori umum.

### Ketentuan Umum

Ketentuan umum ini berlaku untuk seluruh sub-kompetisi Development Competition.

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.
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 MAGE6.
  - 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 asset yang digunakan dalam pembuatan karya harus orisinal atau yang berlisensi bebas, dan jika peserta menggunakan asset berlisensi, diharapkan mencantumkan lisensi tersebut.
  - 10. Jika peserta didapatkan menggunakan asset 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 **mengunjungi website resmi MAGE 6** di [www.mage-its.com](http://www.mage-its.com)
- 2. Unduh terlebih dahulu GUIDEBOOK MAGE 6 agar lebih memahami kompetisi yang akan diikuti.
- 3. Buat akun terlebih dahulu dengan cara klik tombol registrasi.
- 4. Isikan email, username serta password pada kolom yang tersedia.  
*Email yang diisi disini adalah email aktif karena digunakan untuk pemberian informasi lebih lanjut*
- 5. Kunjungi email Anda untuk proses verifikasi akun yang telah dibuat.
- 6. Setelah akun berhasil terverifikasi, login kembali pada akun yang Anda buat.
- 7. **Pilihlah sub-kompetisi dan kategori** yang akan Anda ikuti, antara lain:
  - a. Game Development Siswa
  - b. Game Development Mahasiswa



- c. Application Development Siswa
- d. Application Development Mahasiswa
- e. IoT Development Umum

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

8. **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*
9. Berikutnya **pendaftar** akan **mendapatkan nomer pendaftaran**.
10. Peserta melakukan **pembayaran sesuai jumlah yang tertera pada akun** dengan transfer ke rekening 0725453673 (BNI) a/n shabrina zhafarina p. atau 6585-01-010054-53-8 (BRI) a/n Meril Lia Priday Riskiana lalu simpan bukti transfernya.  
*Untuk metode transfer tambahkan 3 digit terakhir nomer pendaftaran dalam jumlah transfer agar mempermudah dalam pendataan. Contoh nomer pendaftaran DCG0602 pada kategori siswa maka nominal uang yang harus ditransfer Rp 120.602,*
11. Setelah melakukan pembayaran **upload bukti pembayaran** pada akun Anda.
12. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta setelah melewati semua tahap pendaftaran dengan benar.
13. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta setelah dilakukan **verifikasi pembayaran oleh panitia** paling lambat 3x24 jam setelah pendaftar mengupload bukti pembayaran. *Jika belum mendapat pemberitahuan verifikasi panitia lebih dari 3x24 jam silahkan hubungi Contact Person MAGE 6*

### Timeline Kompetisi

Pendaftaran	15 Juli 2020 s.d. <b>19 September 2020</b>
-------------	--

Submisi Proposal	7 September 2020 s.d. <b>19 September 2020</b>
Pengumuman Lolos dari Tahap 1	<b>27 September 2020</b>
Submisi Karya dan Video	<b>27 September 2020</b> s.d. 29 Oktober 2020
Pengumuman Lolos dari Tahap 2	7 November 2020
Technical Meeting Tahap 3	8 November 2020
Submisi karya untuk online exhibition	9 November 2020 s.d. 13 November 2020 (12 Nov. pukul 23.59)
Online Exhibition	13 November 2020 s.d. 15 November 2020
Final: Presentasi	15 November 2020
Pengumuman Juara	15 November 2020

## Application Development

### Deskripsi

Lomba Application Development adalah lomba pengembangan aplikasi untuk siswa SMA/SMK/Sederajat dan mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatif untuk menyelesaikan masalah di Indonesia dalam bentuk aplikasi mobile di android. Tema AppDev pada tahun ini akan berfokus kepada konsep **“New Normal”** yang direncanakan sebagai awal gaya hidup yang baru untuk mendorong terwujudnya tatanan, kebiasaan dan perilaku berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat agar masyarakat dapat menjaga produktivitas di tengah pandemi COVID-19. Aplikasi yang dibuat harus dapat diimplementasikan sehingga dampaknya dapat terukur. Platform hanya dibatasi pada aplikasi android.

### Tahap 1: Submisi Proposal



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

1. Proposal berisi ide orisinil.
2. Proposal harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi.
3. Tidak mengandung unsur SARA.
4. Proposal yang dibuat harus menyantumkan point-point sebagai berikut:
  - a. Deskripsi singkat aplikasi (semacam abstrak) maksimal 1 halaman.
  - b. Latar belakang, tujuan, dan manfaat aplikasi.
  - c. Sasaran pengguna aplikasi.
  - d. Batasan-batasan aplikasi (opsional).
  - e. Analisa kebutuhan dan desain sistem.
  - f. Desain UI.
  - g. Implementasi aplikasi.
5. Proposal ditulis menggunakan aturan sebagai berikut:
  - a. Diketik dalam kertas A4 dengan margin 4-3-3-3 (left-top-right-bottom) dalam cm.
  - b. Font Times New Roman ukuran 12 dan spasi 1,5.
  - c. Maksimal 25 halaman (tidak termasuk cover, daftar isi, daftar pustaka)
  - d. Contoh proposal dapat dinduh di website MAGE
6. Proposal disimpan dalam bentuk .pdf.
7. Format penamaan file pdf  
**MAGE6\_Tahap 1\_AppDev\_[Nama Tim].pdf**
8. Submisi proposal dilakukan di website resmi MAGE 6.
9. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti proposal hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

## Tahap 2: Submisi Aplikasi dan Video

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

1. Ketentuan Aplikasi
  - a. Aplikasi diharapkan minimal memiliki seluruh fitur utama yang tercantum dalam proposal dan dipastikan berjalan dengan optimal pada saat dites dewan juri.
  - b. Aplikasi dalam bentuk *executable file* (.apk).
  - c. Maksimal size aplikasi adalah 1 Gb.

- 
- d. Apabila aplikasi memerlukan koneksi ke server atau layanan tertentu, pastikan bahwa server atau layanan tersebut dapat berjalan dengan lancar selama masa penjurian. Segala bentuk kegagalan aplikasi yang disebabkan kegagalan akses bukan merupakan tanggung jawab panitia maupun juri.
  - 2. Ketentuan Video
    - a. Video yang dibuat mengandung:
      - Penjelasan latar belakang.
      - Solusi.
      - Cara penggunaan aplikasi beserta fitur-fiturnya.
    - b. Video dikumpulkan dengan format 720p mp4 berdurasi maks. 5 menit.
    - c. Video dibuat semenarik mungkin.
  - 3. Folder Aplikasi dan Video yang telah disatukan diupload ke google drive dengan format penamaan folder: **MAGE6\_Tahap 2\_AppDev\_[Nama Tim]**  
(lihat halaman lampiran untuk contoh upload)  
Submisi link google drive game dan Video Trailer dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 6.
  - 4. Submisi file RAR yang berisi Aplikasi dan Video dilakukan di website resmi MAGE 6.
  - 5. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi file RAR hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

### Tahap 3: Presentasi

5 tim yang lolos pada tahap 2 akan mengikuti tahap 3 yaitu presentasi secara online melalui aplikasi zoom. Peserta diharap untuk mempersiapkan hal-hal berikut:

- 1. Internet yang memadai.
- 2. Powerpoint untuk presentasi, presentasi ditunjukkan dengan melakukan screensharing.
- 3. Durasi presentasi adalah [] menit sudah termasuk kedalam sesi tanya jawab dengan dewan juri.
- 4. Bersedia menunjukkan *Sourcecode* apabila diminta dewan juri.  
Untuk teknisnya akan diinfokan lebih lanjut.

## Game Development (GameDev)

### Deskripsi

Lomba Game Development adalah lomba pengembangan aplikasi untuk siswa SMA/SMK/Sederajat dan mahasiswa dalam mengembangkan game yang menarik minat pasar, menghibur



pemain, serta berkuwalitas. Tema GameDev pada tahun ini akan berfokus kepada konsep “**Break Free**”, dimana peserta bebas membuat game apapun, asalkan menarik, dan unik (memiliki sesuatu yang beda dari gim-gim lain yang serupa).

### Tahap 1: Submisi Proposal

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

1. Halaman Judul
  - o Judul karya diketik dengan huruf kapital dan harus sesuai dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
  - o Logo MAGE 6 dapat diunduh pada web mage.
  - o Identitas peserta meliputi nama dan Nomor Induk Siswa/ Nomor Induk Mahasiswa dengan jelas.
  - o Universitas/sekolah/instansi, kota asal, dan tahun penulisan dengan jelas.
2. Latar belakang dan motivasi dari aplikasi permainan yang dilombakan;
3. Deskripsi gim:
  - o *Premise and Game Objective*; kalimat yang mendeskripsikan aplikasi permainan yang dikembangkan serta goal dari permainan (misal mengalahkan bos utama);
  - o Platform game
  - o Story atau cerita dari aplikasi permainan;
  - o Mechanics and Players’ Role
    - Aturan dan prosedur yang ada pada permainan. Kemudian, informasi terkait apa yang dilakukan oleh pemain pada gim yang dilombakan;
  - o Genre
    - (Action, Strategy, RPG, Read World Simulation, Construction & Management, Adventure, Puzzle, dsb);
  - o Competition Modes
    - (Single Player, Competitive Multi Player, Cooperative Multi Player, dsb);
  - o General Summary of Progression (level atau story dari aplikasi permainan);
  - o Target Audience; informasi terkait siapa target pasar dari aplikasi permainan yang dikembangkan;
  - o Peserta perlu memuat gambar-gambar storyboard, screenshot, wireframe, maupun ilustrasi visual dari aplikasi permainan yang akan dilombakan agar memudahkan dewan juri dalam menilai Game Concept yang diajukan. Ingat bahwa sisi Aesthetics merupakan hal yang penting;
  - o Informasi lain yang membantu menjelaskan gim yang dikembangkan.
4. Teknologi dan sumber daya yang digunakan

- Berisi tools, assets, device untuk pengembangan, dll yang nantinya digunakan untuk pengembangan;
5. Rancangan proses pengembangan gim.
  6. Surat Keterangan Siswa/Mahasiswa Aktif  
Surat keterangan berasal dari instansi terkait yang diketahui oleh Kepala Sekolah/Ketua Jurusan. Format bebas.
  7. Aturan pengetikan Proposal:
    - o Diketik dalam kertas A4 dengan jarak pengetikan 3 cm dari batas atas, 4 cm dari samping kiri, 3 cm dari batas bawah, dan 3 cm dari samping kanan.
    - o Menggunakan font Times New Roman ukuran 12, dan spasi 1,5.
    - o Judul bagian diketik disamping kiri, dicetak tebal dan menggunakan numbering 1, 2, 3, dan seterusnya.
    - o Isi bagian diketik di bawah judul bagian.
    - o Untuk template dan contoh penulisan Proposal dapat diunduh di website resmi MAGE 6.
  8. Proposal disimpan dalam format .pdf dengan format penamaan file:
  9. MAGE 6\_TAHAP 1\_[Sub-Kompetisi Kategori]\_[Nama Tim]  
Contoh: **MAGE 6\_TAHAP 1\_GAME SISWA\_NanoDesu.pdf**
  10. Submisi proposal dilakukan di website resmi MAGE 6.
  11. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti proposal hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

## Tahap 2: Video Trailer & Game

Tahap 2 dapat diikuti oleh tim yang dinyatakan lolos pada tahap 1, peserta diwajibkan untuk membuat video dan mengirimkan aplikasi yang dibuat berdasarkan proposalnya.

1. Ketentuan trailer:
  - Trailer berkisar antara 1-5 menit
  - Trailer harus menunjukkan gameplay mechanic dari game
  - Tidak boleh mengandung unsur SARA maupun perkataan kasar
  - Video Teaser ditaruh dalam satu folder beserta readme yang memuat deskripsi karya secara singkat (untuk deskripsi video youtube) dengan format judul video adalah:  
[Judul Karya / Nama Karya] - [Nama Tim] - GameDevelopment  
Contoh: Not for Speed: Hate – YabaiDesuNe – GameDevelopment



- 
2. Ketentuan game:
    - Game harus sudah dapat dimainkan, dan memiliki core mechanic yang lengkap
    - Aplikasi dalam bentuk executable (.exe) maupun android package (.apk)
    - Maksimal ukuran game adalah 1GB
    - Game dan seluruh file pendukung dimasukkan dalam satu folder, kemudian digabung bersama folder trailer
  3. Folder Aplikasi dan Video yang telah disatukan diupload ke google drive dengan format penamaan folder: **MAGE6\_Tahap 2\_GameDev\_[Nama Tim]**  
(lihat halaman lampiran untuk contoh upload)  
Submisi link google drive game dan Video Trailer dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 6.
  4. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi file RAR hingga batas waktu yang ditentukan, submisi terakhir yang akan dinilai.

### Teknis Tahap 2

1. Tim yang dinyatakan lolos tahap 1 dapat mengikuti tahap 2.
2. Pengumpulan Video dan Aplikasi melalui website MAGE 6.
3. Juri mengakses data yang dikirim oleh peserta pada web MAGE 6.
4. Juri memberikan masukan dan nilai.
5. Peserta mendapat masukan dan nilai serta pemberitahuan lolos tidaknya ke tahap selanjutnya.

### Tahap 3: Final

5 tim yang lolos pada tahap 2 akan mengikuti tahap 3 yaitu presentasi secara online melalui aplikasi zoom. Peserta diharap untuk mempersiapkan hal-hal berikut:

1. Internet yang memadai.
2. Powerpoint untuk presentasi, presentasi ditunjukkan dengan melakukan screensharing.
3. Durasi presentasi adalah [] menit sudah termasuk kedalam sesi tanya jawab dengan dewan juri.
4. Bersedia menunjukkan *Sourcecode* apabila diminta dewan juri.

Untuk teknisnya akan diinfokan lebih lanjut.

## Internet of Things Development (IoT Dev)

### Deskripsi

Lomba Internet of Things Development adalah lomba pengembangan teknologi berupa aplikasi (software) yang terintegrasi dengan alat (hardware) melalui jaringan internet dan sejenisnya dimana pesertanya merupakan masyarakat umum. Tujuan lomba ini adalah untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat menyelesaikan masalah di Indonesia dengan hasil keluaran (output) berupa software dengan platform mobile disertai hardware-nya. Pada tahun ini, MAGE berfokus pada konsep “**New Normal**” yang direncanakan sebagai awal gaya hidup yang baru dalam rangka mendorong terwujudnya tatanan, kebiasaan dan perilaku berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat agar masyarakat dapat menjaga produktivitas di tengah pandemi COVID-19. Aplikasi dan alat yang dibuat harus dapat diimplementasikan sehingga dampaknya dapat diukur.

### Tahap 1: Submisi Proposal

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

1. Proposal berisi ide orisinal.
2. Proposal harus bisa direalisasikan.
3. Tidak mengandung unsur SARA.
4. Proposal yang dibuat harus menyantumkan point-point sebagai berikut:
  1. Deskripsi singkat ide (semacam abstrak), maksimal 1 halaman.
  2. Latar belakang.
  3. Tujuan dan manfaat ide.
  4. Batasan (opsional) dan sasaran pengguna.
  5. Analisis (bahan yang digunakan, konsep yang diterapkan, dll).
  6. Implementasi dan cara kerja.
  7. Desain (UI, UX, sistem, mock-up, dll).
5. Proposal ditulis menggunakan aturan sebagai berikut:
  - a. Diketik dalam kertas A4 dengan margin 4-3-3-3 (left-top-right-bottom) dalam cm.
  - b. Font yang digunakan adalah Times New Roman ukuran 12 dan spasi 1,5.
  - c. Maksimal 25 halaman (tidak termasuk cover, daftar isi, daftar pustaka).
  - d. Contoh proposal dapat dinduh di website MAGE.

- 6. Proposal disimpan dalam bentuk .pdf dengan format penamaan file:  
**MAGE6\_Tahap 1\_IoT\_[Nama Tim].pdf**
- 7. Submisi proposal dilakukan di website resmi MAGE 6.
- 8. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti proposal hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

### Tahap 2: Submisi Laporan dan Video

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

- 1. Ketentuan Laporan
  - a. Struktur dari laporan progres adalah sebagai berikut:
    - 1. Cover
    - 2. Daftar isi
    - 3. Progres
      - 1. Persentase hasil jadi  
Berisi persentase dari ide yang telah dibuat beserta penjelasan singkat hasilnya.
      - 2. Telah dikerjakan  
Berisi apa saja yang telah dikerjakan sejauh ini.
      - 3. Belum dikerjakan  
Berisi apa saja yang belum dikerjakan sejauh ini.
      - 4. Demonstrasi sejauh ini  
Berisi penjelasan demonstrasi dari ide sesuai dengan video yang telah dibuat (disertai gambar).
    - 4. Tantangan
      - 1. Sebelum penggeraan dan solusi  
Berisi tantangan-tantangan sebelum mengerjakan ide yang dihadapi oleh peserta disertai dengan solusi untuk menyelesaiannya.
      - 2. Saat penggeraan dan solusi  
Berisi tantangan-tantangan ketika mengerjakan ide yang dihadapi oleh peserta disertai dengan solusi untuk menyelesaiannya.



3. Akan dihadapi dan solusi

Berisi kemungkinan tantangan-tantangan yang bisa saja terjadi pada penggeraan selanjutnya disertai solusi yang direncanakan.

5. Lanjutan

1. Pengerjaan selanjutnya

Berisi apa saja yang akan dikerjakan selanjutnya.

2. Rencana penambahan (opsional)

Berisi rencana untuk menambahkan fitur yang tidak ada di proposal.

6. Lampiran (opsional)

b. Laporan ditulis dengan aturan sebagai berikut:

- Diketik dalam kertas A4 dengan margin 4-3-3-3 (left-top-right-bottom) dalam cm.
- Font yang digunakan Times New Roman ukuran 12 dengan spasi 1,5.
- Batas maksimal laporan adalah 15 halaman, tidak termasuk cover, daftar isi, dan lampiran.

2. Ketentuan Video

a. Video yang dibuat mengandung:

- Penjelasan latar belakang.
- Solusi (ide yang diusulkan).
- Demonstrasi cara kerja dari ide.

b. Video dikumpulkan dengan format 720p (.mp4) berdurasi maksimal 7 menit.

c. Video dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami.

2. Folder Laporan dan Video yang telah disatukan diupload ke google drive dengan format penamaan folder: **MAGE6\_Tahap 2\_IoT\_[Nama Tim]**

(lihat halaman lampiran untuk contoh upload)

3. Submisi link google drive laporan dan Video dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 6.

4. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi link google drive hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.

### Tahap 3: Presentasi

5 tim yang lolos pada tahap 2 akan mengikuti tahap 3 yaitu presentasi secara online melalui aplikasi zoom. Peserta diharap untuk mempersiapkan hal-hal berikut:



- 
1. Internet yang memadai.
  2. Powerpoint untuk presentasi, presentasi ditunjukkan dengan melakukan screensharing.
  3. Durasi presentasi adalah [] menit sudah termasuk kedalam sesi tanya jawab dengan dewan juri.
  4. Bersedia menunjukkan *Sourcecode* apabila diminta dewan juri.  
Untuk teknisnya akan diinfokan lebih lanjut.

## Penghargaan dan Hadiah

Berikut merupakan penghargaan dan hadiah untuk sub-kompetisi dan kategori:

### 1. Application

#### a. Kategori Mahasiswa :

- Juara 1: Rp 4.500.000,00
- Juara 2 : Rp 3.000.000,00
- Juara 3 : Rp 1.500.000,00

#### b. Kategori Siswa :

- Juara 1: Rp 3.000.000,00
- Juara 2 : Rp 2.000.000,00
- Juara 3 : Rp 1.000.000,00

### 2. Game

#### a. Kategori Mahasiswa :

- Juara 1: Rp 4.500.000,00
- Juara 2 : Rp 3.000.000,00
- Juara 3 : Rp 1.500.000,00

#### b. Kategori Siswa :

- Juara 1: Rp 3.000.000,00
- Juara 2 : Rp 2.000.000,00

- Juara 3 : Rp 1.000.000,00

### 3. Internet of Things :

- Juara 1: Rp 4.500.000,00
- Juara 2 : Rp 3.000.000,00
- Juara 3 : Rp 1.500.000,00

## Kriteria Penilaian

Berikut merupakan kriteria penilaian untuk sub-kompetisi:

Tahap 1:

### 1. Application Development

- Sesuai ketentuan proposal

Format penulisan, struktur proposal, dan ketentuan lainnya.

- Kesesuaian tema

Kesesuaian tema aplikasi dengan tema yang telah ditentukan.

- Originalitas dan Inovasi

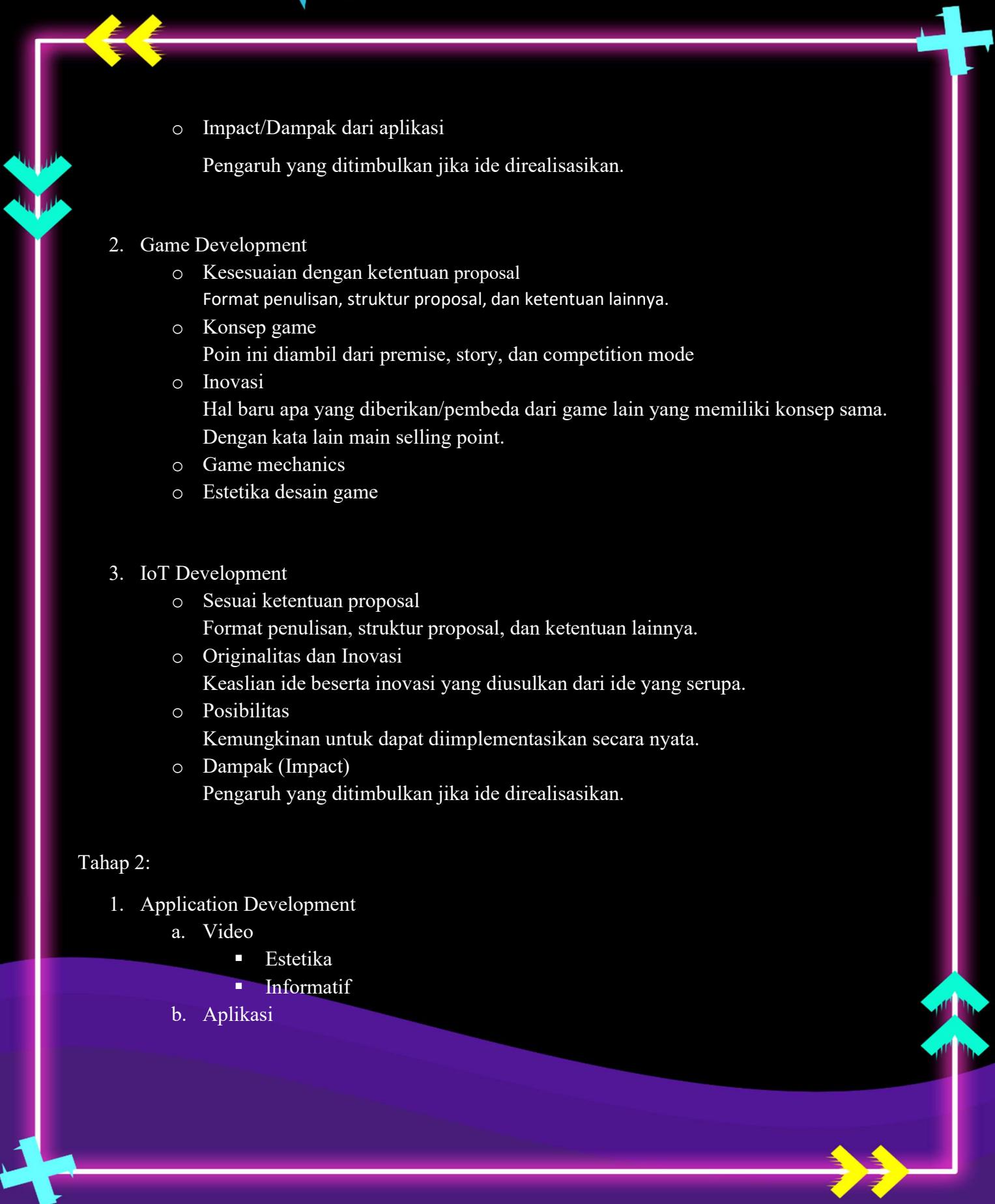
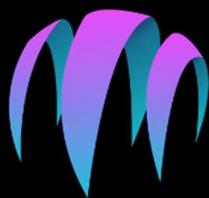
Keaslian ide beserta inovasi yang diusulkan dari ide yang serupa.

- Desain UI

Desain mockup dari aplikasi yang akan dibuat.

- Fungsionalitas sistem

Cara kerja dari sistem aplikasi dijelaskan secara detail sehingga dapat diimplementasikan didunia nyata.





- Relevansi dengan proposal
  - UX (*User Experience*)
  - Fitur-fitur aplikasi
2. Game Development
- a. Video trailer
    - Sound design  
Keselarasan background music, sound effects dari game
    - Estetika video  
Cara menyusun framing, keselarasan pacing, dl
    - 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.
3. IoT Development
- a. Video
    - Estetika  
Desain yang menarik perhatian penonton.
    - Detail informasi  
Mudah dipahami orang awam dan mencangkap hal-hal penting.
    - Kejelasan demonstrasi  
Kejelasan dalam menunjukkan demonstrasi ide, apabila terdapat beberapa bagian yang tidak dapat dilihat dengan mata maka dapat dibantu dengan menggunakan animasi.
  - b. Laporan
    - Posibilitas  
Kemungkinan untuk dapat diimplementasikan secara nyata.





- Data  
Detil dari data yang dikirimkan.
- Relevansi dengan proposal  
Relevansi hasil jadi ide terhadap proposal.

Tahap 3:

1. Application Development  
Detil akan diinfokan lebih lanjut.
2. Game Development  
Detil akan diinfokan lebih lanjut.
3. IoT Development  
Detil akan diinfokan lebih lanjut.

#### Contact Person

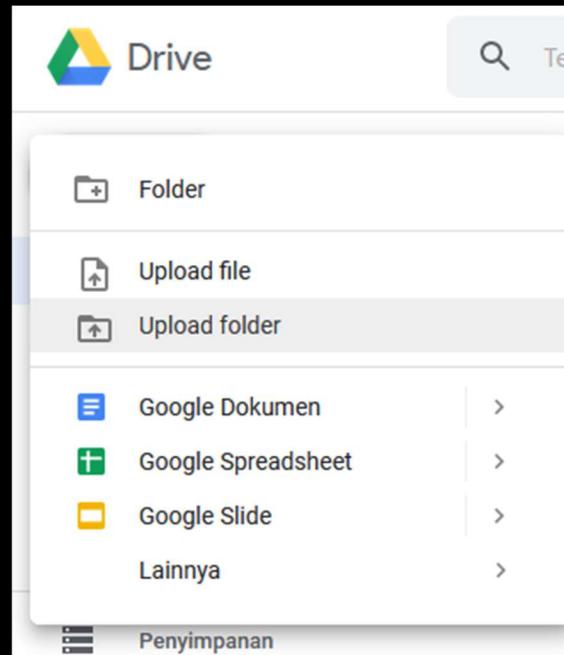
Ghiyas (App Dev): 0812 8827 4932

Satrio (Game Dev): 0812 3229 0386

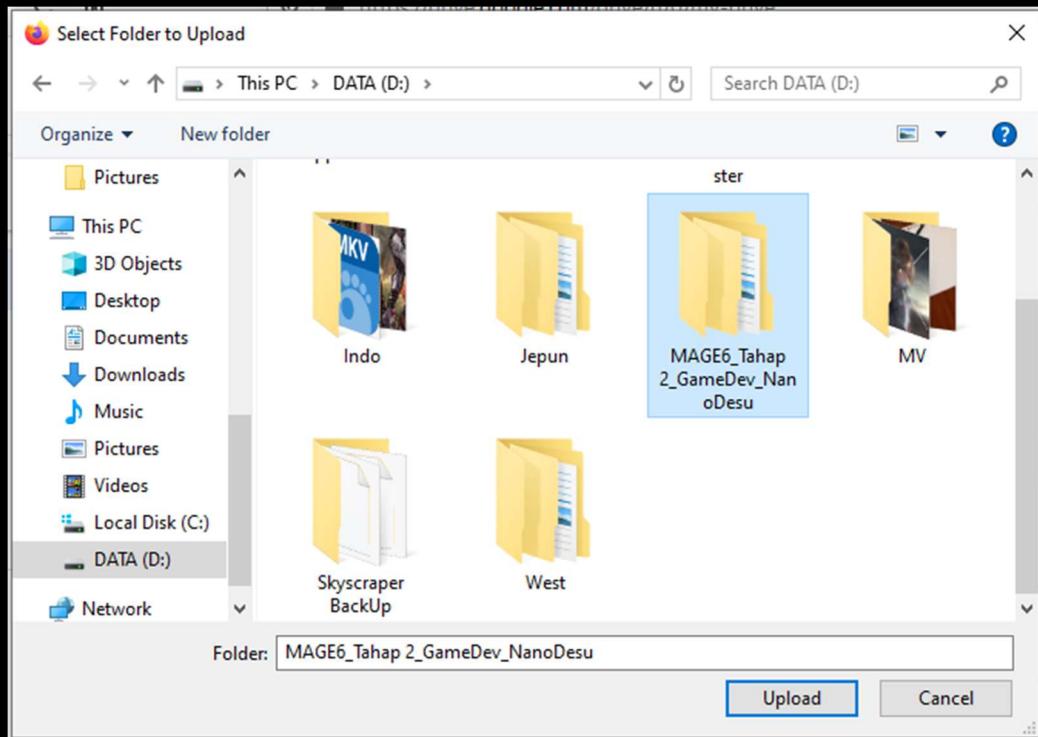
Firnas (IoT Dev): 0852 3655 2335

## LAMPIRAN

### PANDUAN MENGUNGGAH BERKAS UNTUK TAHAP KE-2



Klik tombol “+Baru” atau “+New” pada pojok kiri-atas google drive, kemudian pilih “upload folder”



Pilih folder game/aplikasi yang akan diunggah

DI BAWAH INI ADALAH CONTOH PEMISAHAN FOLDER.

Nama	Pemilik	Terakhir dibuka oleh saya	Ukuran file
Trailer	saya	5 Jul 2020	—
Escape from The Maze	saya	5 Jul 2020	—

Bagian atas merupakan folder untuk video trailer dan/atau demonstrasi karya



# MAGE 6

Multimedia and Game Event 6



Drive Saya > MAGE6_Tahap 2_GameDev_NanoDesu > Trailer			
Nama	Pemilik	Terakhir dibuka oleh saya	Ukuran file
readme.txt	saya	5 Jul 2020	—
Escape from The Maze - NanoDesu - GameDev.mp4	saya	5 Jul 2020	63 MB

Berikut merupakan isian dalam folder untuk video. File readme berisi deskripsi karya, merupakan penjelasan singkat tentang karya peserta



Drive Saya > MAGE6_Tahap 2_GameDev_NanoDesu > Escape from The Maze			
Nama	Pemilik	Terakhir dibuka oleh saya	Ukuran file
sfml-network-2.dll	saya	5 Jul 2020	104 KB
sfml-graphics-d-2.dll	saya	5 Jul 2020	1 MB
sfml-graphics-2.dll	saya	5 Jul 2020	652 KB
sfml-audio-d-2.dll	saya	5 Jul 2020	1 MB
sfml-audio-2.dll	saya	5 Jul 2020	891 KB
openal32.dll	saya	5 Jul 2020	616 KB
GameProj.pdb	saya	5 Jul 2020	1 MB
GameProj.ipdb	saya	5 Jul 2020	180 KB
GameProj.iobj	saya	5 Jul 2020	532 KB
GameProj.exe	saya	5 Jul 2020	44 KB

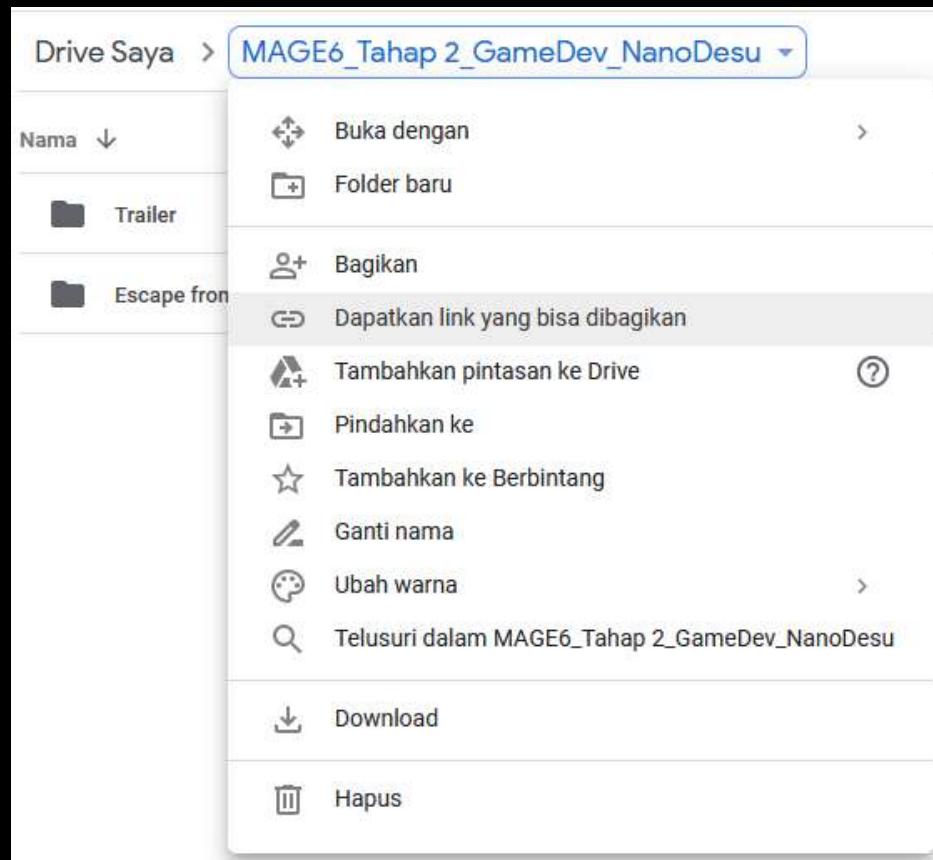
Berikut folder untuk karya peserta, berisi executable yang dapat dijalankan.

SETELAH SELESAI DIUPLOAD, SALIN LINK YANG DAPAT DIBAGIKAN SEPERTI INSTRUKSI DI BAWAH.





**MAGE 6**  
Multimedia and Game Event 6



Klik “Dapatkan link yang bisa dibagikan”



Bagikan kepada orang lain dan grup  
Belum ada yang ditambahkan

Dapatkan link

[Salin link](https://drive.google.com/drive/folders/12AT6_SIdegZwyLw9297KRanVOPc...)

Siapa saja yang memiliki link

Dibatasi

Beri mas...  Siapa saja yang memiliki link

Pengakses lihat-saja

Selesai

Setel pengaturan untuk siapa saja yang memiliki link untuk dapat melihat dan mengunduh file. Upload file di kolom yang disediakan