

Summer Coding Competition GUIDEBOOK



DING
TIVAL
STEM
CLASS

KONSEP LOMBA ROBLOX COMPETITION

Kompetisi ini mengacu pada konsep project-based learning, di mana peserta membuat game sekaligus memahami proses pembuatannya.

BENTUK PROJECT

Format Peserta: Individu

Bentuk Karya: Project dibuat menggunakan Roblox Studio dalam bentuk

- Game Obby (Obstacle Course)
- Adventure / Exploration
- Simulation sederhana
- Educational Game

JENJANG PESERTA

JUNIOR
4 - 6 SD

TEENS
1 - 3 SMP

SYARAT DAN KETENTUAN

✓ Ketentuan Umum

- Peserta adalah siswa SD/SMP
- Kompetisi bersifat individu
- Memiliki akun Roblox aktif
- Karya orisinal dan belum pernah dilombakan
- Mengikuti seluruh timeline

✓ LARANGAN

- Plagiarisme
- Konten tidak pantas
- Menggunakan template tanpa pengembangan
- Tidak mengandng sara & norma yang dilarang

✓ Ketentuan Teknis

- Dibuat menggunakan Roblox Studio
- Sesuai tema "Code The Future"
- Durasi gameplay 1-3 menit
- Game harus playable (tanpa error utama)
- Asset toolbox diperbolehkan dengan modifikasi

✓ DISKUALIFIKASI

- Melanggar syarat dan ketentuan
- Karya tidak dapat dijalankan
- Terbukti kecurangan

KETENTUAN LOMBA ROBLOX COMPETITION

TEMA : CODE THE FUTURE

KETENTUAN PENGUMPULAN

Peserta wajib mengumpulkan dalam 1 folder berisi:

- Karya Game (pilih salah satu):
 - Link game Roblox (publish)
 - File Project Roblox (.rbxl / .rbxlx)
- Video Penjelasan
- Deskripsi Game (maks. 150 kata)

Format nama folder:

NamaPeserta_Kategori_JudulGame

Media pengumpulan:

Melalui Link Instagram Reels melalui website events.educourse.id

KETENTUAN VIDEO PENJELASAN

- Video diunggah di **Instagram Reels** pribadi
- Akun Instagram **wajib dalam kondisi publik** (tidak private) selama masa penilaian.
- Peserta wajib mengaktifkan fitur share/link agar video dapat diakses melalui link.
- Durasi video **minimal 1 menit** dan **maksimal 5 menit**.
- Video berisi:
 - Perkenalan peserta
 - Penjelasan project
 - Demonstrasi cara kerja project
- Caption mencantumkan mengikuti template berikut : [Klik Disini](#)
- **Tag @educourse.id**

KETENTUAN TAMBAHAN

- Peserta hanya boleh mengumpulkan 1 karya.
- Link yang tidak dapat diakses (private/tidak aktif) dianggap tidak mengumpulkan.
- Keterlambatan pengumpulan tidak akan diproses.
- Panitia berhak mendiskualifikasi karya yang tidak sesuai ketentuan.

KETENTUAN LINK PROJECT

- Project harus merupakan karya original peserta.
- Project wajib diatur ke publik (share) sehingga dapat diakses oleh juri.
- Pastikan link dapat dibuka tanpa izin khusus.
- Project dapat dijalankan dengan baik (tidak error).

RUBRIK PENILAIAN ROBLOX COMPETITION

ASPEK PENILAIAN	BOBOT NILAI
Kesesuaian Tema	15%
Kreativitas & Inovasi	20%
Gameplay & UX	20%
Desain Visual	15%
Teknik & Fungsionalitas	20%
Presentasi Video	10%
TOTAL	100%

KONSEP LOMBA SCRATCH COMPETITION

Kompetisi ini mengacu pada konsep project-based learning, di mana peserta membuat game interaktif/Anikasi Edukasi/ Cerita Interaktif sekaligus memahami proses pembuatannya.

BENTUK PROJECT

Format Peserta: Individu

Bentuk Karya: Project dibuat dengan Scratch dalam bentuk

- Game interaktif
- Animasi edukasi
- Cerita interaktif

(peserta bebas memilih sesuai kreativitas masing-masing)

JENJANG PESERTA

LOWER
1 - 3 SD

UPPER
4 - 6 SD

TEENS
1 - 3 SMP

SYARAT DAN KETENTUAN

✓ Ketentuan Umum

- Peserta wajib memiliki akun Scratch yang aktif
- Karya yang dikumpulkan harus orisinal dan belum pernah dilombakan sebelumnya
- Peserta wajib mengikuti seluruh timeline dan ketentuan yang telah ditetapkan

✓ Ketentuan Teknis

- Karya dapat dijalankan dengan baik (tidak error utama)
- Memiliki interaksi dengan pengguna (klik tombol dan/atau keyboard)
- Memiliki alur yang jelas
- Tampilan terdiri dari background, sprite, dan elemen visual yang jelas

✓ LARANGAN

- Dilarang melakukan plagiarisme
- Dilarang menggunakan konten yang tidak pantas atau tidak sesuai dengan norma
- Dilarang menggunakan template atau project yang sudah ada tanpa pengembangan
- Tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, atau hal yang melanggar norma yang berlaku

✓ DISKUALIFIKASI

- Peserta yang melanggar syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan
- Karya tidak dapat dijalankan atau tidak dapat diakses oleh juri
- Terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun

KETENTUAN LOMBA SCRATCH COMPETITION

TEMA : CODE THE FUTURE

KETENTUAN PENGUMPULAN

Peserta wajib mengumpulkan :

- Link project Scratch (pastikan project dapat diakses secara publik).
- Link video penjelasan yang diunggah di Instagram

KETENTUAN LINK PROJECT

- Project harus merupakan karya original peserta.
- Project wajib diatur ke publik (share) sehingga dapat diakses oleh juri.
- Pastikan link dapat dibuka tanpa izin khusus.
- Project dapat dijalankan dengan baik (tidak error).

KETENTUAN TAMBAHAN

- Peserta hanya boleh mengumpulkan 1 karya.
- Link yang tidak dapat diakses (private/tidak aktif) dianggap tidak mengumpulkan.
- Keterlambatan pengumpulan tidak akan diproses.
- Panitia berhak mendiskualifikasi karya yang tidak sesuai ketentuan.

KETENTUAN VIDEO PENJELASAN

- Video diunggah di **Instagram Reels**.
- Akun Instagram **wajib dalam kondisi publik** (tidak private) selama masa penilaian.
- Peserta wajib mengaktifkan fitur share/link agar video dapat diakses melalui link.
- Durasi video **minimal 1 menit** dan **maksimal 5 menit**.
- Video berisi:
 - Perkenalan peserta
 - Penjelasan project
 - Demonstrasi cara kerja project
- Caption mencantumkan mengikuti template berikut : [Klik Disini](#)
- **Tag @educourse.id**

CONTOH PROJECT SCRATCH COMPETITION

TEMA : CODE THE FUTURE

ANIMASI LANGUAGE SPEAKER

Pemain memilih bahasa yang berbeda, lalu sistem mengucapkan kalimat dalam bahasa tersebut, sehingga terasa seperti alat penerjemah suara sederhana.

ANIMASI SMART HOME LIGHTING

Pemain menekan tombol siang atau malam, lalu lampu rumah akan otomatis menyala saat malam dan mati saat siang, disertai perubahan tampilan seperti matahari dan bulan untuk menunjukkan sistem rumah pintar yang bekerja secara otomatis.

ANIMASI SMART CAR

Mobil bergerak di jalan dan harus menghindari berbagai rintangan, di mana pemain berusaha bertahan selama mungkin tanpa menabrak.

ANIMASI DIGITAL DOOR LOCK

Pemain mencoba membuka pintu dengan memasukkan kode yang benar, di mana sistem akan memberikan respon apakah akses diterima atau ditolak.

REGISTRASI DAN PENGUMPULAN KARYA

- Peserta mendaftarkan data diri dan mengumpulkan project melalui <https://events.educourse.id/>

RUBRIK PENILAIAN SCRATCH COMPETITION

ASPEK PENILAIAN	BOBOT NILAI
Kesesuaian dengan Tema	15%
Kreativitas & Orisinalitas	20%
Fungsi & Interaktivitas	20%
Pemrograman & Logika Kode	15%
Desain & Estetika	15%
Presentasi & Penjelasan Proyek	15%
TOTAL	100%

TIMELINE KOMPETISI



**PENDAFTARAN PESERTA
2 - 21 MEI 2026**



**PENGUMPULAN PROJECT
4 - 21 MEI 2026**



**PENILAIAN PROJECT
22 - 28 MEI 2026**



**PENGUMUMAN PEMENANG
1 JUNI 2026**

Informasi Lebih Lanjut :



0811-9661-017 [Miss Najwa]



0821-1057-4074 [Miss Ika]



educourse.id



Educourse Official