

Organized by:



Supported by:



BUKU PANDUAN LOMBA



Tema Lomba

Secure AI for All



International AI and Gaming
Competitions for Young Coders

Organized by:



Supported by:



PENJELASAN UMUM

Timedoor Academy menghadirkan **Young Coder World Cup (YCWC) 2025**, sebuah kompetisi *coding* berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang ditujukan bagi **50.000 siswa** dari SD, SMP, dan SMA di **20+ kota** dari **10 negara**. YCWC 2025 memberdayakan generasi muda dengan keterampilan teknologi mutakhir serta membuka jalan bagi anak-anak Indonesia untuk belajar, berinovasi, dan menunjukkan potensi mereka di panggung dunia terhadap pembelajaran AI dan *coding*. Tema tahun ini adalah **“Secure AI for All: Mempersiapkan Anak Indonesia Menuju Era AI yang Aman”**. Tema ini mendorong generasi muda agar mampu menggunakan dan menciptakan teknologi AI secara aman, etis, dan bermanfaat bagi masyarakat. Misalnya, peserta membuat game yang bercerita tentang seorang “AI Guardian” yang melindungi data pribadi anak-anak dari serangan *hacker* atau virus berbahaya, dengan cara menjawab kuis keamanan digital atau membuat *password* yang kuat. Contoh lainnya, peserta membuat *website* berupa portal interaktif yang mengajarkan anak-anak cara menggunakan AI dengan aman, berisi mini game, komik, dan kuis tentang etika digital serta bagaimana melindungi data pribadi di internet. Peserta juga dapat membayangkan inovasi teknologi masa depan yang mampu menjaga keamanan data dan membentuk dunia digital yang lebih aman untuk semua.

KETENTUAN UMUM

1. Peserta adalah siswa/i dengan rentang usia **5-18 tahun**.
2. Peserta **hanya boleh mengikuti 1 kategori lomba**.
3. **Kategori AI**: Kompetisi ini hanya dapat diikuti oleh peserta yang berasal dari **20+ lokasi penyelenggara lokal** yang telah ditentukan.
4. **Kategori Game**: Kompetisi ini terbuka bagi peserta dari **seluruh wilayah Indonesia (nasional)**.
5. **List lokasi daerah penyelenggara lokal** yang telah ditentukan adalah sebagai berikut.

a. Jakarta Utara	i. Semarang
b. Jakarta Barat	j. Yogyakarta
c. Depok	k. Malang
d. Bogor	l. Surabaya
e. Bandung	m. Medan
f. Denpasar	n. Makassar
g. Badung	o. Gorontalo
h. Tabanan	p. Manado
6. Peserta bersifat **perorangan** (individu).
7. Peserta yang mengikuti kompetisi ini dikenakan biaya registrasi sebesar **Rp 100.000**.
8. Peserta wajib mengikuti mekanisme pendaftaran yang ditetapkan panitia.
9. Peserta wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
10. Panitia YCWC berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi.
12. Keputusan panitia dan Juri YCWC adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
13. Hal-hal yang belum diatur dalam peraturan ini akan diatur kemudian melalui ketentuan tambahan sesuai kebutuhan.

TOPIK DAN KATEGORI (20+ DAERAH TERDATA)

Berikut merupakan rincian topik yang telah ditetapkan untuk masing-masing kategori dan jenjang lomba yang terdapat pada 20+ daerah terdata.

Jenjang (Usia)	Kategori	
	AI	Game
Starter (5 – 7 tahun)	-	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Kodu (Wajib OS Windows) Output: 3D Game
Beginner (8 – 11 tahun)	Topic: Problem-Solving AI for Kids Platform: Block Coding (Scratch/Pictoblox/Raise Playground) Output: Digital Project (eg, game, quiz, chatbot, etc.)	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Scratch, Construct, Roblox, Pygame Output: Game
Intermediate (12 – 14 tahun)	Topic: Problem-Solving AI for Kids Platform: Block Coding (Scratch/Pictoblox/Raise Playground) Output: Digital Project (eg, game, quiz, chatbot, etc.)	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Scratch, Construct, Roblox, Pygame Output: Game
Senior (15 – 18 tahun)	Topic: How AI Can Help Humans to Solve Problems? Platform: HTML, CSS, JS, or any with AI-assisted Output: Website	Topic: How AI Can Help Humans to Solve Problems? Platform: HTML, CSS, JS, or any with AI-assisted Output: Website

- ❖ **Kategori AI:** Kompetisi ini hanya dapat diikuti oleh peserta yang berasal dari 20+ lokasi penyelenggara lokal yang telah ditentukan.
- ❖ **Kategori Game:** Kompetisi ini terbuka bagi peserta dari seluruh wilayah Indonesia (nasional).

TOPIK DAN KATEGORI (DI LUAR DAERAH TERDATA)

Berikut merupakan rincian topik yang telah ditetapkan untuk masing-masing kategori dan jenjang lomba yang terdapat di luar dari 20+ daerah terdata.

Jenjang (Usia)	Kategori	
	AI	Game
Starter (5 – 7 tahun)	-	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Kodu (Wajib OS Windows) Output: 3D Game
Beginner (8 – 11 tahun)	-	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Scratch, Construct, Roblox, Pygame Output: Game
Intermediate (12 – 14 tahun)	-	Topic: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI Platform: Scratch, Construct, Roblox, Pygame Output: Game
Senior (15 – 18 tahun)	-	Topic: How AI Can Help Humans to Solve Problems? Platform: HTML, CSS, JS, or any with AI-assisted Output: Website

- ❖ **Kategori AI:** Kompetisi ini hanya dapat diikuti oleh peserta yang berasal dari 20+ lokasi penyelenggara lokal yang telah ditentukan.
- ❖ **Kategori Game:** Kompetisi ini terbuka bagi peserta dari seluruh wilayah Indonesia (nasional).

KETENTUAN LOMBA

- KATEGORI AI -

1. Beginner & Intermediate

- a. Peserta membuat karya digital (*digital project*) pada platform **Scratch/Pictoblox/Raise Playground** dengan integrasi AI (Misalnya: *image recognition*, *text-to-speech*, atau AI API sederhana).
- b. Karya yang dibuat harus menjawab topik: **Problem Solving AI for Kids**.
- c. Peserta wajib menampilkan cara kerja AI (Contoh: input gambar → hasil klasifikasi).
- d. Karya dikumpulkan dalam bentuk **link drive dengan akses** yang berisikan :
 - File Scratch/Pictoblox/Raise Playground (.sb3)
 - Penjelasan Ide, Cara Kerja, dan Manfaat, dibuat dalam bentuk text/video (PDF/Word atau Video .mp4)

2. Senior

- a. Peserta membuat *website* yang dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript (framework optional: React, Vue, dsb) atau dengan bantuan AI.
- b. *Website* yang dibuat harus menjawab topik: **How AI Can Help Human to Solve Problem**.
- c. Karya dikumpulkan dalam bentuk **link drive dengan akses** yang berisikan:
 - *Link website* yang telah di-hosting dalam file text (.txt)
 - *Source code website* (folder/zip file)
 - Penjelasan terkait Deskripsi Masalah, Solusi yang ditawarkan, dan Penggunaan AI pada *website*, dibuat dalam bentuk text/video (PDF/Word atau Video .mp4)

KETENTUAN LOMBA

- KATEGORI GAME -

1. Starter

- a. Peserta membuat *game* dengan *platform* Kodu Lab
- b. Karya yang dibuat harus menjawab **topik: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI**
- c. Aturan:
 - Minimal ada **1 misi sederhana**.
 - Game harus bisa dimainkan dalam **≤3 menit**.
- d. Karya dikumpulkan dalam bentuk **link drive dengan akses** yang berisikan :
 - File Kodu 3D game
 - Penjelasan Ide, Cara Kerja, dan Fitur Unik pada game, dibuat dalam bentuk text/video (PDF/Word atau Video .mp4)

2. Beginner & Intermediate

- a. Peserta membuat *game* dengan *platform* Scratch, Construct 3, Roblox, Phaser atau Pygame
- b. Karya yang dibuat harus menjawab **topik: Becoming a Responsible Digital Citizen in the Age of AI**
- c. Aturan:
 - Minimal memiliki **2 komponen** berikut :
 - Story** : Game memiliki cerita didalamnya.
 - Time** : Terdapat waktu atau batasan dalam game.
 - Level** : Game yang dibuat memiliki beberapa level didalamnya.
 - Sound** : Game yang dibuat memiliki *background* atau *sound effect* yang mendukung.
 - Edu** : Game memiliki interaksi edukatif (Contoh: kuis).
 - Game harus bisa dimainkan dalam **≤ 5 menit**.
- d. Karya dikumpulkan dalam bentuk **link drive dengan akses** yang berisikan:
 - *Link* game yang telah di-*hosting* dalam file text (.txt)
 - File karya dengan format **.sb3 / .c3p / .rblx/ .py/ .zip**

- Penjelasan Ide, Cara Kerja, dan Fitur Unik pada game, dibuat dalam bentuk text/video (PDF/Word atau Video .mp4)

3. Senior

- a. Peserta membuat *website* yang dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript (framework optional: React, Vue, dsb) atau dengan bantuan AI.
- b. *Website* yang dibuat harus menjawab topik: **How AI Can Help Human to Solve Problem.**
- c. Karya dikumpulkan dalam bentuk **link drive dengan akses** yang berisikan:
 - *Link website* yang telah di-hosting dalam file text (.txt)
 - *Source code website* (folder/zip file)
 - Penjelasan terkait Deskripsi Masalah, Solusi yang ditawarkan, dan Penggunaan AI pada *website*, dibuat dalam bentuk text/video (PDF/Word atau Video .mp4)

KETENTUAN DEMONSTRASI KARYA

- EXHIBITION -

Berikut merupakan ketentuan demonstrasi karya lomba YCWC 2025.

1. Demonstrasi dilakukan pada saat *exhibition* Lokal, Nasional, maupun Internasional.
2. Peserta akan melakukan demonstrasi di depan dewan juri mengenai karya yang telah dibuat untuk memperebutkan Juara I, Juara II, Juara III di tingkat Lokal, Nasional, dan Internasional.
3. Pada saat demonstrasi karya, peserta tidak boleh diwakilkan oleh siapapun.
4. Demonstrasi yang dimaksud adalah peserta menjelaskan judul, ide, dan hasil karya kepada dewan juri.
5. Demonstrasi/presentasi dilakukan dengan maksimal waktu sebagai berikut:
 - a. Starter : 3 menit
 - b. Beginner : 5 menit
 - c. Intermediate : 5 menit
 - d. Senior : 7 menit

MEKANISME PENDAFTARAN DAN LOMBA

1. Peserta melakukan pendaftaran dengan mengakses web YCWC pada link timedooracademy.com/id/competition-ycwc2025.
2. Peserta melengkapi data diri pada form yang telah disediakan.
3. Peserta wajib melakukan pembayaran biaya registrasi lomba yang dapat dibayarkan melalui transfer ke rekening berikut:
Nomor Rekening : 1468994444
Jenis Bank : BCA
Atas Nama : PT Cerdas Digital Indonesia
4. Peserta yang telah submit form, akan diverifikasi dengan diundang ke **grup WhatsApp peserta** oleh panitia dalam rentang waktu **2x24 jam (2 hari)**. Apabila dalam rentang waktu tersebut peserta belum diundang ke grup WhatsApp, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir guidebook.
5. Peserta yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta kompetisi.
6. Lomba akan dilaksanakan selama 31 hari pada tanggal **01 Oktober 2025 hingga 31 Oktober 2025**.
7. Selama rentang waktu tersebut, peserta melakukan pengumpulan karya untuk memudahkan proses *screening*.
8. Proses *screening* berlangsung dengan mencari Top 10 (AI) dan Top 5 (Game) di masing-masing daerah pada 20+ daerah yang terdata. Peserta di luar list 20+ daerah yang terdata akan di *screening* dan melewati tahap *preliminary*.
9. Pengumpulan karya dapat dilakukan setelah pendaftaran, dengan melakukan submit di link : bit.ly/submit-YCWC2025.
10. Pengumpulan berupa **link drive dengan akses** yang berisikan file-file karya sesuai ketentuan setiap jenjang dan kategori.
11. Pengumuman hasil babak penyisihan akan di *share* pada *website* dan grup WhatsApp peserta.

TAHAPAN LOMBA

1. Tahap Penyisihan

Pengumpulan Karya :

- Semua peserta wajib **mengunggah karya** melalui formulir daring (Google Form) yang disediakan panitia.
- Karya yang dikirim akan diseleksi secara administratif dan teknis oleh tim kurasi.

Seleksi Awal (Untuk 20+ daerah terdata):

- Dari seluruh karya yang masuk, panitia dan juri akan memilih:
Kategori AI : Top 10 terbaik per jenjang tingkat kabupaten/kota
Kategori Game : Top 5 terbaik per jenjang tingkat kabupaten/kota

Seleksi Awal (Untuk di luar daerah terdata):

- Dari seluruh karya yang masuk, maka akan langsung menuju ke tahap *Preliminary*.

2. Exhibition Tingkat Lokal

- Peserta yang lolos tahap penyisihan akan tampil pada **Exhibition Lokal di Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat** untuk melakukan **presentasi langsung** di depan juri, siswa lain, orang tua, dan perwakilan sekolah.
- Pada tahap ini akan dipilih:
 - **Kategori AI** → Top 1 per jenjang per kabupaten/kota pada kategori AI untuk melaju ke tingkat Nasional.
 - **Kategori Game** → Top 1 per jenjang per kabupaten/kota pada kategori Game akan melaju ke tahap *Preliminary*.
 - **Juara Favorit** → Top 1 per daerah

3. Tahap Preliminari (Kategori Game)

- Panitia akan menilai kembali karya peserta pada **kategori Game** yang sudah lolos Tahap Lokal untuk diseleksi kembali dengan seluruh peserta se-Indonesia.
- Panitia akan memilih **Top 10 terbaik per jenjang pada kategori Game** se-Indonesia untuk melaju ke tingkat Nasional.

4. Exhibition Tingkat Nasional

- **Tempat:** Gedung Film Pesona Indonesia, Jakarta
- **Durasi:** 1 Day Exhibition (4,5 jam)
- **Peserta yang hadir (Lolos Tahap Lokal & Preliminasi):**
 - **Kategori AI** → Top 1 per jenjang per kabupaten/kota
 - **Kategori Game** → Top 10 Nasional
- **Aksi:** Peserta akan melakukan **presentasi langsung tingkat Nasional** di depan juri untuk memilih juara Nasional yang akan mewakili Indonesia.

5. Exhibition Tingkat Internasional

- **Tempat:** Online via Zoom
- **Peserta:** Juara nasional dari Indonesia, Malaysia, Filipina, Bangladesh, Mesir, Suriah, Arab Saudi, Singapura, UAE, Qatar
- **Aksi:** Peserta melakukan presentasi karya dalam Bahasa Inggris, publikasi global, *showcase* Internasional.

PERATURAN LOMBA DAN KETENTUAN DISKUALIFIKASI

Peraturan Lomba YCWC 2025:

1. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan orang lain.
2. Peserta akan mengerjakan karya menggunakan platform seperti Scratch, Pictoblox, Construct, Roblox, Phaser, maupun Pygame. Pastikan *link* karya yang dikumpulkan sudah diberikan akses sehingga karya dapat dibuka oleh juri.
3. Peserta dilarang menggunakan plugin berbayar.
4. Karya yang dikumpulkan harus **orisinal** dan sesuai dengan topik yang ditentukan.
5. Karya yang dikumpulkan maksimal 1 karya. Jika peserta mengirimkan lebih dari 1, maka karya yang akan dinilai adalah karya terbaru.

Ketentuan Diskualifikasi Lomba YCWC 2025:

1. Peserta melanggar peraturan lomba YCWC 2025.
2. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 kategori lomba.
3. Peserta yang tidak melengkapi syarat administrasi.
4. Peserta yang melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, dan membahayakan atau mengganggu peserta lain maupun diri sendiri.
5. Peserta melakukan hal-hal yang melanggar hukum.
6. Peserta merusak atau melakukan hal yang berpotensi merusak perangkat yang disediakan panitia YCWC.
7. Peserta yang tidak hadir pada saat demonstrasi karya.
8. Peserta ketahuan menggunakan karya yang telah digunakan dalam lomba sebelumnya.
9. Peserta yang menolak/berhalangan hadir pada jadwal yang telah ditetapkan akan dinyatakan gugur (diskualifikasi) dan posisinya digantikan oleh peserta lain.

SISTEM PENILAIAN

Kategori Penilaian	Bobot (%)	Penjelasan
Idea & Creativity	40%	Sejauh mana ide yang diangkat unik, relevan dengan tema, dan menunjukkan kreativitas peserta.
Coding Implementation	30%	Tingkat pemahaman coding, kompleksitas logika, integrasi AI (untuk kategori AI), serta interaktivitas/gameplay (untuk kategori Game).
Presentation Skills	30%	Kemampuan peserta menjelaskan karya dengan jelas, runtut, percaya diri, serta menunjukkan demo karya secara efektif.

TIMELINE

Berikut merupakan timeline dari lomba YCWC 2025 yang berisi rangkaian jadwal kegiatan mulai dari tahap pendaftaran, pelaksanaan lomba, hingga pengumuman pemenang.

Pendaftaran & Pengumpulan Karya	01 Oktober - 31 Oktober 2025
Pengumuman Hasil Babak Penyisihan	10 November 2025
Technical Meeting (Lokal)	14 November 2025
Exhibition & Pengumuman Juara Tingkat Lokal	17 - 28 November *)detail menyusul
Pengumuman Seluruh Juara ke Tingkat Nasional	01 Desember 2025
Technical Meeting (Nasional)	03 Desember 2025
Exhibition Nasional & Pengumuman Juara ke Tingkat Internasional	14 Desember 2025
Technical Meeting (Internasional)	15 Desember 2025
Demonstrasi Project & Pengumuman Juara Internasional	16 Desember 2025

❖ Jadwal sewaktu-waktu dapat berubah jika diperlukan. Apabila terdapat perubahan jadwal, maka informasi akan disampaikan melalui WhatsApp Group peserta.

HADIAH PEMENANG

Kompetisi Lokal

Juara 1	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 3 bulan
Juara 2	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 2 bulan
Juara 3	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 1 bulan

Kompetisi Nasional

Juara 1	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 1 tahun
Juara 2	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 6 bulan
Juara 3	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 3 bulan

Kompetisi Internasional

Juara 1	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 1 tahun
Juara 2	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 6 bulan
Juara 3	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 3 bulan

Organized by:



Supported by:



Apakah ada informasi tambahan yang diperlukan?

HUBUNGI:

 +62 821-5190-5388 (Ms. Arta)

 [timedooracademy](https://www.instagram.com/timedooracademy)

 [timedooracademy.com](https://www.timedooracademy.com)

