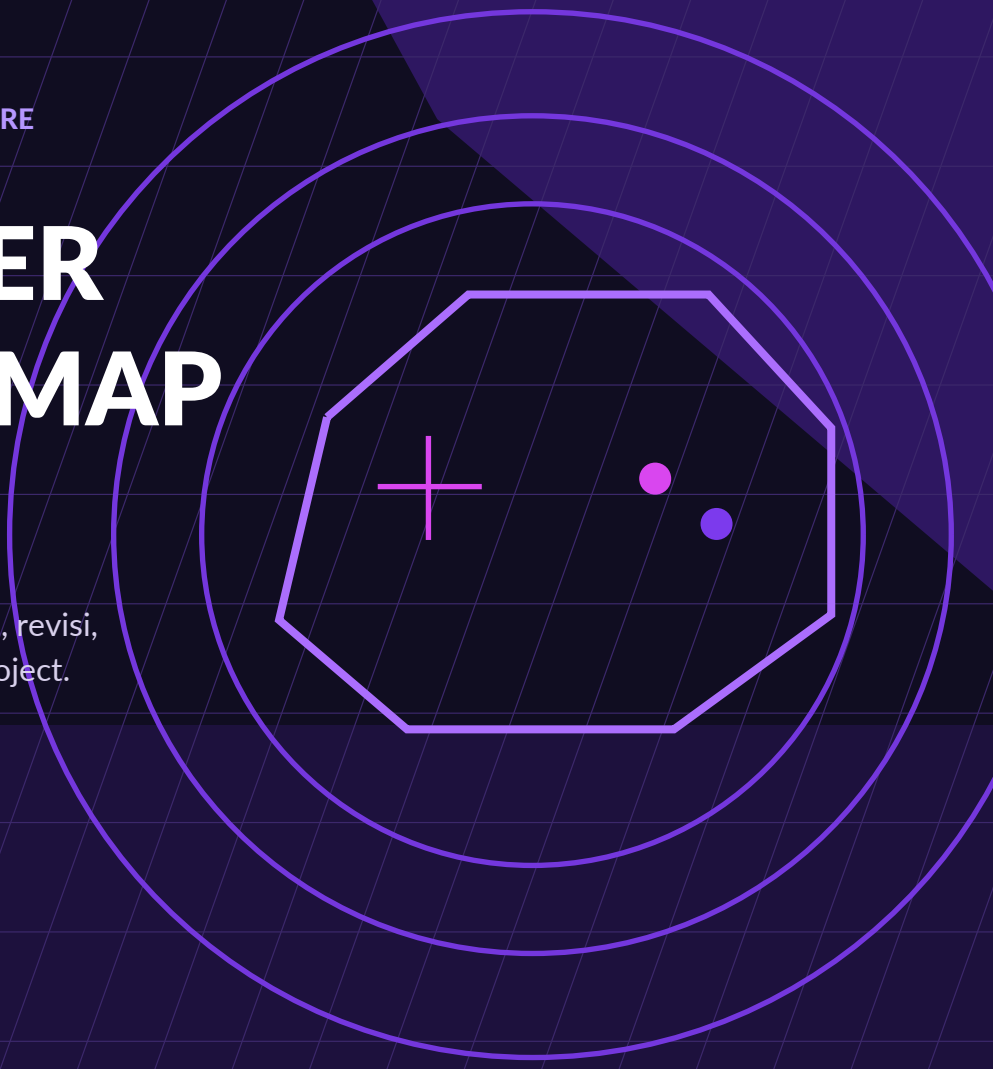
CREATOR CAMP ID
STUDIO

STANDARD OPERATING PROCEDURE

PRE-ORDER CUSTOM MAP ROBLOX

Batasan desain, tahapan approval, revisi, pembayaran, dan serah terima project.



DOKUMEN KESEPAKATAN CUSTOMER

Custom Design / Rework Map / Full Map

Versi 1.0 | 03 November 2026 | Format A4

www.creatorcampid.com

PANDUAN SINGKAT

Pahami aturan utama sebelum melakukan pembayaran. SOP ini digunakan sebagai acuan komunikasi, pengerjaan, dan penyelesaian pesanan pembuatan map Roblox berdasarkan referensi customer.

01 / REFERENSI
Acuan desain, bukan replika 100%.

02 / REVISI
2 sesi revisi minor sesuai ruang lingkup.

03 / APPROVAL
Konsep, layout, visual, dan final.

04 / TAMBAHAN
Perubahan mayor wajib persetujuan biaya.

05 / GARANSI
30 hari kalender sejak serah terima.

06 / SERAH TERIMA
Setelah koreksi wajib dan pelunasan.

ALUR PERSETUJUAN 4 TAHAP

1. **Brief & Konsep**
   Sepakati referensi utama, area wajib, cakupan paket, dan biaya.
2. **Layout / Blockout**
   Periksa struktur, posisi area, ukuran, serta pembagian ruangan.
3. **Detailing & Visual**
   Evaluasi material, lighting, dekorasi, dan suasana desain.
4. **Final Preview & Handover**
   Lakukan pemeriksaan akhir, selesaikan koreksi, lalu serah terima.

PRINSIP UTAMA
Referensi + scope yang disepakati = acuan pengerjaan. Permintaan di luar kesepakatan awal dapat mengubah harga dan jadwal.

Dokumen ini berlaku setelah rincian pesanan dan SOP disetujui kedua pihak melalui kanal komunikasi resmi.

KETENTUAN LAYANAN

Dokumen resmi untuk pemesanan Pre-Order, Custom Map, Rework Map, atau layanan desain map Roblox yang menggunakan referensi visual maupun konsep milik customer.

01 KETENTUAN UMUM

- Pengerjaan dilakukan berdasarkan brief, spesifikasi, referensi, harga, dan ruang lingkup pekerjaan (scope of work) yang disepakati tertulis.
- Referensi adalah pedoman kreatif; hasil tidak dijamin menjadi replika identik 100% kecuali elemen tertentu secara eksplisit disepakati.
- Developer dapat melakukan penyesuaian artistik atau teknis sepanjang elemen utama yang disetujui tetap dipenuhi.
- Seluruh keputusan, penambahan, dan perubahan dicatat melalui ticket, WhatsApp, atau kanal resmi yang disepakati.

02 REFERENSI & BATASAN DESAIN

- **Bentuk referensi:** screenshot, gambar, video gameplay, link Roblox Experience, denah, sketsa, serta deskripsi tertulis.
- Customer wajib menandai unsur **WAJIB ADA** (misalnya bentuk panggung, jumlah lantai, lokasi DJ booth) dan unsur yang hanya untuk inspirasi.
- Detail yang tidak terlihat atau tidak dijelaskan menjadi ruang interpretasi developer sepanjang selaras dengan brief.
- Proporsi, material, tekstur, dekorasi, dan pencahayaan dapat berbeda karena adaptasi desain, keterbatasan aset, atau optimasi performa.
- Jika beberapa referensi saling bertentangan, customer wajib menetapkan referensi utama sebelum pekerjaan dimulai.
- Aset privat, eksklusif, atau berhak cipta pihak ketiga tidak dapat disalin tanpa hak penggunaan yang sesuai.

03 BRIEFING & PENGUNCIAN KONSEP

- Sebelum mulai, sepakati: tema map, ukuran/cakupan, jumlah lantai dan ruangan, layout, area wajib, gaya visual, fitur yang termasuk, total harga, dan estimasi waktu.
- Brief yang telah disetujui menjadi **baseline pekerjaan**. Hal yang tidak tercantum dalam baseline tidak otomatis termasuk dalam harga.
- Persetujuan dapat dibuktikan melalui catatan ticket, konfirmasi chat, invoice, atau formulir persetujuan pada lampiran dokumen ini.

04 TAHAPAN PENGERJAAN

- **Tahap 1 - Brief & Approval:** validasi referensi, kebutuhan, kelayakan, biaya, dan jadwal.
- **Tahap 2 - Layout / Blockout:** pembangunan struktur, batas area, pembagian ruang, serta penempatan objek utama.
- **Tahap 3 - Detailing:** dekorasi, material, lighting, properti, dan pengembangan tampilan map.
- **Tahap 4 - Finishing & QC:** pemeriksaan elemen, collision, kesesuaian spesifikasi, dan optimasi yang termasuk paket.
- **Tahap 5 - Final Preview:** pemeriksaan oleh customer, penyelesaian koreksi, dan serah terima sesuai kesepakatan.

05 REVISI & BATASANNYA

- **Kuota default:** maksimal **2 sesi revisi minor**, kecuali invoice/kontrak menyebutkan kuota berbeda. Satu sesi berarti satu daftar koreksi yang dikirim sekaligus.
- **Revisi minor (tanpa biaya tambahan):** penyesuaian warna/material, intensitas lighting, posisi dekorasi tertentu, proporsi objek kecil, dan detail yang tidak mengubah struktur utama.
- **Revisi mayor (dapat berbayar):** pergantian tema atau referensi utama, pembongkaran layout, penambahan lantai/ruangan, pemindahan area besar, atau pembuatan ulang bagian yang telah disetujui.
- Kesalahan developer terhadap spesifikasi yang sudah disepakati harus diperbaiki dan **tidak mengurangi kuota revisi minor**.
- Revisi tidak boleh digunakan untuk mengubah proyek awal menjadi proyek baru. Tambahan waktu dan biaya harus disepakati sebelum dilaksanakan.

BEDAKAN 2 JENIS PERMINTAAN

Koreksi: memperbaiki hasil yang tidak sesuai brief. **Perubahan:** mengganti keputusan atau menambah kebutuhan baru setelah disetujui.

06 PENAMBAHAN PEKERJAAN

- Penambahan fitur, sistem, struktur, dekorasi kompleks, ataupun area baru di luar baseline dikategorikan sebagai **Additional Request**.
- CCID Studio akan menawarkan rincian pekerjaan, tambahan biaya, dan penyesuaian jadwal terlebih dahulu.
- Pekerjaan tambahan hanya berjalan setelah customer menyetujuinya. Penolakan penawaran tambahan tidak menghapus kewajiban pekerjaan awal.

07 ESTIMASI WAKTU & KOMUNIKASI

- Waktu mulai dihitung setelah seluruh brief, keputusan awal, dan persyaratan pembayaran terpenuhi.
- Estimasi menggunakan **hari kerja** kecuali tercantum lain pada invoice atau ticket.
- Apabila customer tidak merespons permintaan keputusan selama **3 hari kerja**, proyek dapat diberi status **On Hold** setelah pemberitahuan.
- Perubahan brief, keterlambatan penyediaan aset, atau antrean setelah On Hold dapat menggeser jadwal secara proporsional.
- Jika keterlambatan berasal dari CCID Studio, tim wajib menyampaikan informasi serta jadwal pengganti yang realistis.

08 BATASAN TEKNIS ROBLOX

- Perbedaan tampilan pada perangkat PC dan mobile dapat terjadi karena kualitas grafis, resolusi, dan pengaturan Roblox.
- Optimasi map mengikuti target perangkat dan cakupan yang disetujui; tidak ada jaminan FPS sama pada seluruh perangkat.
- Scripting, GUI, music system, animasi, admin panel, dan fitur interaktif tidak termasuk otomatis dalam jasa desain/map-only.
- Developer dapat menyederhanakan detail non-esensial untuk kinerja yang lebih baik tanpa menghilangkan elemen wajib yang telah disetujui.

- Penggunaan aset serta perubahan kebijakan atau moderasi Roblox tunduk pada aturan platform dan lisensi terkait.

09 HARGA, PEMBAYARAN & PEMBATALAN

- Total nilai pesanan, DP (jika ada), termin, dan batas pelunasan wajib dicatat sebelum pengerjaan.
- Pelunasan dilakukan sebelum transfer file final atau akses kepemilikan, kecuali terdapat perjanjian tertulis lain.
- Pembatalan setelah pengerjaan dimulai diperhitungkan berdasarkan progres nyata dan biaya proyek yang sudah disetujui; sisa dana, jika ada, ditangani secara proporsional.
- Jika proyek tidak dapat dilanjutkan karena pihak studio, penyelesaian hak customer dan pengembalian dana dibahas berdasarkan pekerjaan yang sudah dilaksanakan dan kewajiban kedua pihak.
- Harga atas scope awal tidak boleh diubah secara sepihak. Biaya tambahan berlaku hanya setelah disetujui.

10 FINAL PREVIEW & SERAH TERIMA

- Customer menerima preview akhir dan diminta menyerahkan koreksi spesifik dalam **3 hari kerja** setelah preview diterima.
- Jika belum ada respons, studio mengirimkan pengingat dan dapat menunda proses serah terima; diamnya customer tidak otomatis dianggap sebagai penerimaan hasil.
- Koreksi yang menjadi tanggung jawab developer harus diselesaikan sesuai spesifikasi yang disetujui.
- Serah terima melalui file Roblox Studio, akses proyek, atau metode lain yang tercantum dalam kesepakatan, setelah syarat pembayaran terpenuhi.
- Bukti pengiriman file atau transfer akses disimpan sebagai dokumentasi penyelesaian pesanan.

11 GARANSI & AFTER-SALES

- **Masa garansi:** 30 hari kalender sejak tanggal serah terima final.
- **Termasuk:** bug atau kerusakan karena kesalahan pengerjaan, collision yang salah, objek penting hilang, dan ketidaksesuaian teknis dengan spesifikasi yang disetujui.
- **Tidak termasuk:** ganti konsep, area/fungsi baru, modifikasi customer/pihak ketiga, atau gangguan aset eksternal yang tidak menjadi tanggung jawab studio.
- **Pengajuan:** laporkan melalui ticket disertai bukti gambar/video, lokasi masalah, dan langkah untuk mengulanginya.
- **Respons awal:** maksimal 1 x 24 jam pada hari operasional. **Pemeriksaan awal:** ditargetkan maksimal 2 x 24 jam setelah bukti yang diperlukan lengkap; durasi perbaikan diinformasikan berdasarkan kompleksitas.

12 LISENSI & HAK PENGGUNAAN

- Setelah pembayaran dan serah terima, customer memperoleh hak menggunakan map sesuai paket/lisensi yang disepakati.
- Penjualan ulang, distribusi sebagai template, atau pengalihan hak eksklusif hanya diperbolehkan jika tercantum tertulis.
- Module, template, script reusable, dan aset milik CCID Studio tetap menjadi milik studio kecuali dialihkan secara eksplisit.
- Materi referensi milik customer serta aset pihak ketiga tetap tunduk pada hak dan izin pemiliknya.

13 KELUHAN & PENYELESAIAN PERSELISIHAN

- Sampaikan keluhan melalui kanal komunikasi resmi dengan menyertakan nomor ticket dan bukti pendukung.
- Evaluasi mengacu pada brief, invoice, referensi utama, dokumentasi progres, dan keputusan approval yang tercatat.
- Kedua pihak mengutamakan musyawarah, solusi proporsional, dan ketentuan hukum perlindungan konsumen yang berlaku.
- SOP tidak menghapus hak customer atas pekerjaan yang sesuai spesifikasi maupun hak studio atas pekerjaan yang telah dilaksanakan.

CONTOH SITUASI YANG SERING TERJADI

Gunakan contoh berikut sebagai panduan awal. Penanganan akhir tetap mengikuti scope dan dokumen approval masing-masing pesanan.

PERMINTAAN CUSTOMER	KATEGORI	PENANGANAN
Mengubah warna lampu dan posisi dekorasi kecil.	Revisi minor	Masuk kuota 2 sesi; tidak dikenakan biaya selama sesuai scope.
Mengubah seluruh layout setelah tahap blockout disetujui.	Revisi mayor	Dievaluasi ulang; dapat membutuhkan biaya dan waktu tambahan.
Menambah satu lantai atau ruangan VIP yang belum ada di brief.	Additional request	Buat penawaran tambahan dan minta approval sebelum dikerjakan.
Objek panggung wajib ternyata tidak dibuat developer.	Koreksi developer	Wajib disesuaikan; tidak memotong kuota revisi minor.
Meminta salinan map lain sama persis 100%.	Di luar standar	Referensi hanya acuan; identifikasi elemen spesifik yang dapat disepakati.
Mengeluhkan collision bermasalah 2 minggu setelah serah terima.	Klaim garansi	Lapor melalui ticket dan sertakan bukti untuk pemeriksaan.
Menambahkan music GUI ke paket Map Only.	Tambahan fitur	Hanya termasuk jika tertulis pada paket; selain itu penawaran terpisah.
Tidak memberikan keputusan setelah preview selama 3 hari kerja.	Menunggu respons	Studio dapat mengingatkan dan menunda serah terima; tidak otomatis disetujui.

SEBELUM CUSTOMER MEMBAYAR

Pastikan nama project, referensi utama, daftar elemen wajib, cakupan paket, biaya, dan jadwal sudah tercatat di ticket atau invoice.

FORM PERSETUJUAN CUSTOMER

Diisi saat brief disetujui. Lampirkan tautan referensi, daftar area wajib, dan rincian paket agar tidak ada perbedaan persepsi selama pengerjaan.

Nomor ticket	.....
Customer / Discord	.....
Nama project	.....
Jenis pesanan	.....
Tema & konsep	.....
Referensi utama	.....
Ukuran & layout	.....
Area / elemen wajib	.....
Fitur termasuk paket	.....
Fitur di luar paket	.....
Nilai pesanan	Rp .....
DP / pembayaran awal	Rp .....
Sisa pelunasan	Rp .....
Estimasi pengerjaan	..... hari kerja
Metode serah terima	.....

Checklist persetujuan

- ☐ Referensi utama dan daftar elemen wajib sudah benar.
- ☐ Saya memahami bahwa hasil tidak harus identik 100% dengan referensi.
- ☐ Saya menerima batas revisi, aturan additional request, dan estimasi pengerjaan.
- ☐ Saya telah membaca dan menyetujui SOP serta rincian pesanan ini.

CUSTOMER	PIHAK CCID STUDIO
(.....)	(.....)
Tanggal:	Tanggal: .....

Catatan: persetujuan melalui ticket/WhatsApp yang dapat diverifikasi juga dapat menjadi dokumentasi kesepakatan. Dokumen ini sebaiknya ditinjau secara hukum sebelum diberlakukan sebagai klausul baku untuk seluruh customer.