

Game dan Animasi Karya Mahasiswa Dipamerkan di Gemastik 8

Wednesday, 28 Oktober 2015 WIB, Oleh: Gusti



Puluhan hasil karya animasi dan aplikasi permainan dipamerkan dalam Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) ke-8 di Grha Sabha Pramana UGM, Rabu (28/10). Gemastik sendiri merupakan ajang kompetisi bagi mahasiswa bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang diikuti 101 tim dari 27 perguruan tinggi.

Untuk kategori pengembangan aplikasi permainan, salah satunya dari Tim Kutu Loncat STMIK Swadharma Jakarta yang berhasil mengembangkan aplikasi permainan game 3D yang mereka namakan game *Epic of Java*. Aplikasi game yang dibuat oleh lima orang mahasiswa ini terinspirasi dari tokoh Pandawa Lima dalam kisah Mahabharata. Hanya saja, dalam game ini hanya tokoh Arjuna yang dimainkan. "Kita belum menggabungkan empat tokoh lainnya, kalo digabungkan butuh durasi game yang agak lama," kata Andri Setiawan, salah satu pengembang game tersebut.

Menurut pengakuan Andri, pengerjaan pembuatan game tersebut setidaknya perlu waktu 6 bulan. Itupun dikerjakan disela-sela waktu kuliah. Untuk bisa membuat *game* sekelas 3D tersebut mereka menggunakan program *unity 3D*, *3D Max* dari Microsoft untuk menghasilkan game dengan kualitas baik. "Di game ini ada 3 *level*, Arjuna melawan tiga orang musuh utama diantaranya Butocakil dan Kurawa," katanya.

Namun, tokoh utama Arjuna dalam game ini menggunakan jubah pelindung bersayap dengan senjata panah. "Tokoh utama menggunakan jubah warna keemasan dengan celana bercorak batik, sehingga ada unsur budayanya," kata mahasiswa yang masih duduk di semester tiga ini.

Meskipun baru pertama kali diajak membuat aplikasi permainan dengan kualitas 3D, menurutnya kesulitan utama dalam membuat game ini adalah desain karakter tokoh dan struktur bangunan sebagai latar yang akan ditampilkan sepanjang game tersebut dimainkan.

Ir. Indra Hiswara, MM selaku dosen pembimbing mengatakan proses pembuatan aplikasi permainan dalam game ini sepenuhnya dikerjakan oleh mahasiswa. Pihak kampus menurutnya hanya memfasilitasi aplikasi program yang diperlukan bagi mahasiswa untuk menghasilkan aplikasi permainan. "Pihak kampus kebetulan memiliki aplikasi untuk mereka bisa bikin game ini," katanya.

Menurut Indra, untuk pembuatan game *epic of java* ini hanya menghabiskan dana tidak lebih dari Rp 3 juta. Setelah mengikuti perlombaan Gemastik, para mahasiswa akan mengembangkan lebih lanjut agar bisa diluncurkan sebagai game *online*.

Berbeda dengan Tim Kutu Loncat, Tim Excream dari Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta mengembangkan aplikasi game yang mereka namakan *Armand Pengamen Jalanan*. Game yang berformat tiga dimensi (3D) ini mengambil kisah seorang anak kecil usia 10 tahun yang berusaha mengobati ibunya yang sakit. Yang dilakukan Armand mencari uang sebanyak 3 juta dalam waktu lima hari untuk bisa mengobati ibunya di rumah sakit. Dalam game tersebut diberi tiga pilihan bagi Armand untuk memperoleh uang, yakni menjadi pemulung, menjual buah-buahan dan mengamen.

Game yang dibuat dengan menggunakan program *open source* ini menurut pembuatnya, Raja Nada, rencananya akan diluncurkan dan bisa dimainkan secara gratis. Raja mengatakan akan memberikan semua sumber file yang digunakan dalam pembuatan game ini bagi yang berminat. "Agar semua bisa dipelajari, bisa untuk belajar buat game dan semuanya gratis," pungkasnya. (Humas UGM/Gusti Grehenson)

Berita Terkait

- [104 Tim Siap Berkompetisi Dalam Gemastik 2014](#)
- [3.074 Tim Daftar Kompetisi Gemastik 2015](#)
- [UGM Gelar Gemastik 2014](#)
- [UGM Raih Dua Perunggu dalam Gemastik 2009](#)
- [UGM Juara 3 Gemastik 2018](#)