

“Arjuna Sang Pemanah”™ Juara Jogja Game Expo

Wednesday, 20 April 2011 WIB, Oleh: Ika



Tim Omah TI Mobile Games (OMG) UGM yang mengusung game Arjuna Sang Pemanah berhasil menjadi juara dalam kompetisi Jogja Game Expo (JGE) yang digelar oleh Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer (HIMAKOM) Fakultas MIPA UGM, Selasa (19/4) di Graha Sabha Pramana (GSP) UGM . Sementara posisi kedua dan ketiga diraih oleh tim Enlight Games, ITS dengan game Waroeng Exspres dan tim GDC, STT Telkom dengan game Too Much Satay.


Game Arjuna Sang Pemanah yang dikembangkan oleh dua mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer dan Elektronika FMIPA Rifauddin Tsalitsy dan Muhammad Lathif Pambudi ini sukses meraih juara I setelah menyisihkan sembilan karya lainnya pada semi final. Desain dan kreatifitas yang ditampilkan dalam game ini dinilai sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan dewan juri.

Sebelumnya tim OMG harus bersaing dengan 29 tim lain pada babak penyisihan. Kompetisi JGE diikuti 30 tim dari sejumlah perguruan tinggi di Indonesia, mempertandingkan game karya mahasiswa dengan tema budaya Indonesia.

Rifauddin Tsalitsy, anggota tim OMG, saat dihubungi wartawan, Rabu (20/4) mengaku kaget saat dipilih menjadi juara dalam kompetisi JGE. Ia tak pernah membayangkan akan menjadi yang terbaik. “Kami sebenarnya tidak menargetkan yang muluk-muluk. Dalam kompetisi ini kami hanya berusaha menampilkan yang terbaik, semampu kami. Perkara juara atau tidak itu kan sudah ada yang menentukan,” ucapnya merendah.

Game mobile Arjuna Sang Pemanah mengambil konsep permainan petualangan/adventur dengan menggunakan salah satu karakter pewayangan yaitu Arjuna, anak ketiga dari keluarga Pandawa, sebagai tokoh utama. “Alur permainan dalam game ini mengadopsi dari kisah pewayangan Jawa yaitu saat Arjuna mengikuti sayembara di Kerajaan Pancala untuk mendapatkan pasangan hidup/calon permaisuri,” jelasnya.

Ardian Putra S, Ketua Panitia JGE menyampaikan kriteria penilaian dalam kompetisi berdasarkan



estetika dan skalabilitas visual, audio, performansi, potensi pasar, serta kreatifitas dalam membuat game. Disamping harus memenuhi kriteria tersebut, game yang dikembangkan juga harus berdasar tema yang ditentukan yaitu game bernuansa budaya Indonesia dan dapat dimainkan pada telepon seluler Nokia tipe C3.

Selain dipilih tiga terbaik, pada kompetisi ini turut diumumkan game dengan Best Audio, Best Visual, Best Game Idea yang merupakan hasil pilihan dari para pengunjung. Penghargaan game dengan predikat best audio diraih oleh tim Selanjutnya (ITB) dengan game Nusantara Music Box. Selanjutnya penghargaan best visual art diraih tim Epic (UGM) yang mengusung game Congklak. Dan penghargaan kategori best game idea diraih oleh tim Dongskar Pedongi (ITB) dengan game Bhineka tunggal Ika.

Para pemenang memperoleh piagam dan hadiah dengan total nilai sebesar 35 juta rupiah persembahkan dari Nokia. (Humas UGM/Ika)

Berita Terkait

- [Save Komo Karya Mahasiswa UGM Raih Indonesia Game Developer Award](#)
- [Arjuna The Best Team KMLI 2015](#)
- [Mahasiswa Ilmu Komputer Juara Kompetisi Tingkat Nasional](#)
- [Himakom Gelar Kompetisi Game](#)
- [Game dan Animasi Karya Mahasiswa Dipamerkan di Gemastik 8](#)