

Tanggal : 24 April 2009  
 Surat Kabar / MjI : Radar Surabaya  
 Subyek :

Halaman : 3  
 Geografi :

## UK PETRA Lomba Robot Perang

**ROBOT**-Robot yang dibuat para mahasiswa dan pelajar SMA/SMK biasanya digunakan untuk lomba adu cepat, *soccer robot*, atau menguji sensitifitas robot terhadap sensor. Namun menyambut Dies Natalis Jurusan Teknik Elektro ke-27, UK Petra membuat terobosan baru tentang lomba robot. Lomba robot kali ini diprogram tentang robot perang.

Koordinator Acara, Handry Khoswanto ST menjelaskan, dalam lomba ini pihaknya mengambil tema *study with fun and challenge*. Maksudnya, diharapkan para siswa dan mahasiswa yang mengikuti lomba ini dapat belajar suatu teknologi, khususnya robotika, dengan gembira.

Lomba robot perang ini diikuti 8 tim dari SMA dan mahasiswa UK Petra. Yaitu dari SMA Santa Maria, SMK St Louis, SMAK Gloria, dan SMA Petra. Sedangkan dari internal UK Petra ada 5 tim mahasiswa yang ikut. "Kedua tim (intra dan ekstra kampus, red) inilah yang beradu, dan tim yang lolos masuk final pada Jumat (24/4)," paparnya.

● Ke Halaman 11



**FUN-CHALLENGE:** Salah satu peserta saat memperagakan robot perangnya untuk menyerang musuh.

## Lomba ...

Dijelaskan, dalam lomba ini, permainan dibagi dalam dua kubu. Masing-masing kubu akan bermain dalam satu kerajaan yang di dalamnya dibekali dua robot dengan lima buah gambar prajurit dan satu buah panglima.

Dua robot tersebut, satu merupakan robot penjaga dan satunya robot penyerang. "Robot penjaga bertugas menjaga 6 orang yang ada di istana (prajurit dan panglima) agar tidak kena tembakan peluru dari robot penyerang milik musuh," papar Handry.

Begitu sebaliknya. Musuh juga akan mati-matian mempertahankan istana (bentengnya). Peluru yang digunakan untuk melakukan penyerangan terhadap masing-masing kubu diberi jatah 12 biji bola. Jadi setiap tembakan mempunyai peluang 50 persen.

Tujuan utama pertandingan ini adalah berusaha agar robot penyerang dapat menjatuhkan pasukan musuh sebanyak mungkin. Selain itu, setiap tim yang bertanding dapat menggunakan robot bertahan untuk menghalangi setiap tembakan yang diberikan musuh. "Di sini bisa menguji kemampuan siswa bagaimana cara agar robot bertahan mereka dapat melindungi prajuritnya," ujarnya.

Terhadap permainan ini, masing-masing peserta diberi waktu selama dua menit. Selama pertandingan berlangsung, satu orang anggota tim mengoperasikan robot penyerang dan seorang lagi bertugas untuk meletakkan bola pada robot penyerang.

"Selang waktu yang diberikan tidak mengikat, jika pihak musuh dapat menjatuhkan lawannya, maka dianggap pertandingan selesai meskipun waktunya belum habis," terangnya.

Jika sampai waktu yang ditentukan ternyata prajurit dan panglima dari dua kubu belum semuanya habis, maka akan dihitung berapa jumlah prajurit yang telah tumbang. Yang prajuritnya banyak tumbang, berarti kubu tersebut yang kalah.

Sebelum lomba, pihak panitia sempat memberikan *workshop* kepada para peserta bagaimana cara membuat robot lego. Membuat robot lego ini yang menyenangkan karena bisa mengotak-atik bahan baku pembuat robot sekaligus belajar memperhitungkan kekuatan robot. (sie)