

Surat Kabar / Majalah : **Radar**

Tanggal : 28/02/2004

Halaman : 9

Kolom : **Be The Light, Ajang Tarung**

Subjek :

Kreasi RobotKegiatan : **Sensor Mati, si Anjing Nakal Sempat Ngadat**

Be The Light, Ajang Tarung Kreasi Robot

Sensor Mati, si Anjing

Nakal Sempat Ngadat

DUNIA robotika, agaknya, mulai digandrungi para remaja di Surabaya. Mesin canggih dan pintar berbahan dasar komponen elektronika itu mulai dicari inovasi terbarunya. Fakta ini terlihat pada kontes robot bertema Be The Light yang digelar mahasiswa Jurusan Teknik Elektro UK Petra, Jumat (27/2).

PANITIA kontes robot Electric Community Program (ECP) 2004 mendaftar sekitar 60 peserta dengan 30 robot yang akan diadu kecanggihannya bergerak. Sayangnya, cuma lima robot yang dinyatakan layak untuk bertanding. Kelima robot itu adalah LUMIERE, FunQ-Puppy, Bugs, Speedy Gonzalex, dan 605 (Liok Ling Wu).

Manajer Handry Khoswanto, koordinator ECP 2004, meski lomba robot kali ini berlaku inter-

nal untuk mahasiswa UK Petra, namun panitia memberlakukan peraturan yang ketat bagi para pesertanya.

"Melalui even ini, kami ingin mencari ahli-ahli robot dari mahasiswa UK Petra sendiri yang akan kami persiapkan dalam Kontes Robot Indonesia (Indonesian Robot Contest). Juni nanti di Jakarta," kata Handry.

Itu sebabnya, inovasi dan kreativitas ide untuk merancang robot sangat diutamakan. Di UK Petra



Si Anjing Nakal sedang beraksi.

sendiri, kata Handry, tidak ada mata kuliah khusus tentang dunia robotika. Namun melihat banyaknya peserta yang ingin mengikuti lomba robot kali ini, Handry optimis tim UK Petra yang akan berlaga dalam Indonesian Robot Contest (IRC) di Jakarta nanti benar-benar bisa tampil maksimal.

Kelima robot yang bertanding dalam babak final, siang kemarin, hampir semuanya tampil maksimal, meski ada kekurangan di sana-sini. Maklum saja, para perancang robot-robot berukuran mini ini masih pemula.

Robot FunQ-Puppy yang tampil pertama misalnya. Robot berukuran 12 x 12 cm buatan trio mahasiswa Ricky S. Heru, dan Randy ini sempat 'demam panggung'.

● Ke Halaman 10

Surat Kabar / Majalah :

Tanggal :

Halaman :

Kolom :

Subjek :

Kegiatan :

Sensor Mati ...

Dua kali kesempatan untuk uji lapangan, belum mampu memaksimalkan penampilan robot yang dijuluki Si Anjing Nakal ini. "Wah, sensor cahayanya mati satu nih, bagaimana bisa jalan," kata Ricky, yang terlihat paling sibuk memperbaiki robotnya.

Beruntung, begitu detik-detik terakhir menjelang lomba dilaksanakan, kedua sensor cahaya yang bentuknya mirip bola mata dan dipasang di bagian depan robot seberat 250 gram itu akhirnya berfungsi juga. Sayangnya, begitu memasuki pertandingan yang sesungguhnya, Si Anjing Nakal ini ngadat lagi dan hanya berhasil mengumpulkan lima poin.

Sementara itu, robot Speedy Gonzalex buatan Yudhi Irawan, Stefanus, dan Edwin, tampil memukau. Robot yang bentuknya mirip serangga, lengkap dengan sensor cahaya yang dibuat panjang seperti antena, serta memakai roda dengan gerigi tajam itu, berulang-ulang mencetak hard trick dengan atraksi membalik bodi robotnya.

Roda yang semula berada di bawah, setelah terbalik, menjadi berada di atas dengan kondisi masih bergerak. Ketiga programernya pun, tak perlu bersusah payah untuk mengembalikan di Speedy pada posisi awal untuk merebut poin tertinggi.

Sesuai ketentuan lomba, robot-robot ini harus dilengkapi dengan LDR (light dependent resistor). Setiap robot harus melewati dua zona yang ditentukan, yakni Zona Alur Kaca dan Maze dalam jangka waktu lima menit saja.

Dalam Zona Alur Kaca atau yang dinamakan Gone With The Sentelope, setiap robot nantinya harus melewati lintasan cahaya lampu P-Q-R-S-T-U-V-W. Pada setiap lintasan yang akan dilewati, terdapat delapan titik poin. Jika semua lintasan itu berhasil dilalui sampai finish, si robot akan mendapatkan nilai 20 poin.

Sedangkan dalam zona kedua yang berupa Maze atau labirin, setiap robot wajib memulai langkahnya dari start dan mencari jalan keluar dengan sendirinya sampai finish. Pada setiap lintasan yang akan dilewati, dipasang bendera warna dengan poin yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan lintasan yang akan dilalui.

Bendera warna merah bernilai 10 poin, warna kuning bernilai 5 poin, sedangkan warna hijau bernilai 2 poin. Selain itu, ada satu lagi bendera berwarna emas yang bernilai 40 poin. (fibriyanti)