

Mahasiswa ITB Raih Best Paper GEMASTIK 2025 Lewat Animasi Edukatif

Updates. - WARTAWAN.ORG

Oct 30, 2025 - 20:22

Image not found or type unknown



BANDUNG - Sebuah kebanggaan menghampiri Institut Teknologi Bandung (ITB) ketika tim mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Narasi Visual Digital angkatan 2023, yang menamai diri TIM TAM, berhasil menyabet predikat Best Paper Divisi Animasi dalam ajang bergengsi GEMASTIK 2025. Prestasi gemilang ini diraih pada hari Kamis, 30 Oktober 2025, membuktikan ketajaman gagasan dan keahlian visual mereka di kancah nasional.

Tiga mahasiswa di balik karya luar biasa ini adalah Allyne Adelaide Godwin Hutajulu, Raina Violina Wibowo, dan Tsana Amalia Hasanah. Bagi TIM TAM, ini adalah pengalaman pertama mereka berkompetisi di tingkat nasional dalam bidang animasi, sebuah langkah berani yang berbuah manis.

"Awalnya kami hanya ingin produktif selama liburan dan sekalian belajar animasi lebih dalam," ungkap Allyne, menceritakan motivasi awal di balik keikutsertaan mereka. Ketertarikannya pada dunia animasi semakin membuncuh setelah terlibat dalam proyek di semester empat. "Ternyata animasi seru banget, karena gambar bisa bercerita dan jadi enggak ngebosenin," tambahnya dengan antusias.

Raina, yang akrab disapa Vio, memiliki pandangan serupa. Baginya, kompetisi ini menjadi ajang penting untuk menambah pengalaman sekaligus memperkaya portofolio. Sementara itu, Tsana, yang telah memiliki bekal pengalaman dalam animasi 2D dan 3D, melihat kesempatan ini untuk mengasah kemampuan kerja tim dan menuntaskan proyek animasi berskala lebih besar.

Dengan tema besar "Pengembangan TIK untuk Mendukung Kemandirian Bangsa", TIM TAM memilih topik yang sangat relevan dengan isu global, yaitu poin keenam dari Sustainable Development Goals (SDGs) mengenai air bersih dan sanitasi layak.

Animasi mereka mengisahkan petualangan seorang anak bernama Lolo dan robot kesayangannya, yang memiliki misi penting untuk membantu masyarakat Sumba Timur mengatasi krisis air bersih. Melalui gaya visual yang cerah dan karakter-karakter yang menggemaskan, karya ini secara khusus ditujukan untuk audiens anak-anak.

"Pesan utama animasinya adalah mengedukasi anak-anak tentang pentingnya kebersihan air dan perilaku hidup sehat, sekaligus mengajak mereka memanfaatkan teknologi secara kreatif untuk menyelesaikan masalah lingkungan," jelas Allyne mengenai tujuan mendalam di balik animasi tersebut.

Proses kreatif, menurut Vio, bermula dari riset mendalam, dilanjutkan dengan penulisan narasi yang kuat, dan perancangan konsep visual sebelum memasuki tahap produksi dan pasca-produksi. "Kami harus riset latar cerita dan beberapa kali revisi sebelum masuk ke tahap animasi. Setelah semua asset selesai, baru kami lakukan compositing agar seluruh elemen menyatu menjadi animasi utuh," paparnya merinci tahapan yang dilalui.

Tantangan terbesar, diakui Tsana, justru datang dari sisi teknis. "Membuat rig karakter di After Effects itu cukup menantang karena aku belum pernah pakai teknik puppet rigging. Banyak waktu yang habis untuk nonton tutorial dan coba-coba," tuturnya, menggambarkan perjuangan dalam menguasai teknik baru.

Karya TIM TAM berhasil mencuri perhatian di antara ratusan peserta lain. Allyne menyakini, keunggulan utama mereka terletak pada struktur perancangan yang rapi dan berlandaskan riset kuat. Mereka tidak hanya menciptakan cerita, tetapi juga mengintegrasikan hasil wawancara dan analisis dari para ahli yang berdomisili di Sumba Timur, memastikan pesan animasi yang disampaikan relevan dan tepat sasaran.

Meskipun sempat menerima kritik konstruktif dari dewan juri mengenai pemilihan solusi teknologi robot yang dinilai belum sepenuhnya realistik, Vio melihat masukan tersebut sebagai pelajaran berharga. "Kami jadi sadar bahwa ide kreatif tetap perlu punya pijakan implementasi yang nyata. Ke depan, kami akan belajar menyatukan ide yang kreatif tapi realistik," ujarnya, menunjukkan kedewasaan dalam menerima umpan balik.

Pengalaman mengikuti GEMASTIK 2025 memberikan pelajaran berharga, baik dari segi teknis maupun non-teknis. "Kuncinya disiplin dan konsisten. Selama 25 hari penuh kami mengerjakan animasi ini, terus lanjut sebulan buat persiapan final. Jadi, harus benar-benar pantang menyerah," tegas Allyne, menekankan pentingnya ketekunan.

Tsana menambahkan krusialnya manajemen kerja tim. "Menentukan workflow yang jelas dan penamaan file yang rapi ternyata krusial banget agar tidak tertukar pas bagi-bagi aset animasi," ungkapnya, berbagi tips praktis dari pengalamannya.

Bagi Vio, pengalaman ini secara fundamental mengubah pandangannya terhadap dunia animasi. "Aku jadi sadar kalau riset dan eksplorasi ide sama pentingnya dengan visual. Dunia animasi punya potensi besar untuk tumbuh lebih baik di Indonesia," katanya penuh keyakinan.

Dukungan penuh dari lingkungan akademik ITB, terutama dari para dosen pembimbing, turut berperan besar dalam keberhasilan tim ini. Saran-saran berharga diberikan mulai dari tahap pra-produksi hingga finalisasi, bahkan untuk detail-detail kecil yang mampu menghidupkan cerita.

Setelah meraih penghargaan bergengsi ini, TIM TAM memiliki rencana ambisius untuk membawa karya mereka ke tahap implementasi di kehidupan nyata. "Kami ingin bekerja sama dengan sekolah-sekolah atau puskesmas di pedalaman untuk menayangkan animasi ini sebagai media edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak tentang air bersih," tutup Allyne, menggarisbawahi komitmen mereka untuk memberikan dampak positif.

Anda dapat menyaksikan teaser animasi di tautan berikut:

<https://youtu.be/azEZX2zBPI> dan video animasi lengkap di tautan ini:

<https://youtu.be/qk5kAVUHM4EJI>. (PERS)