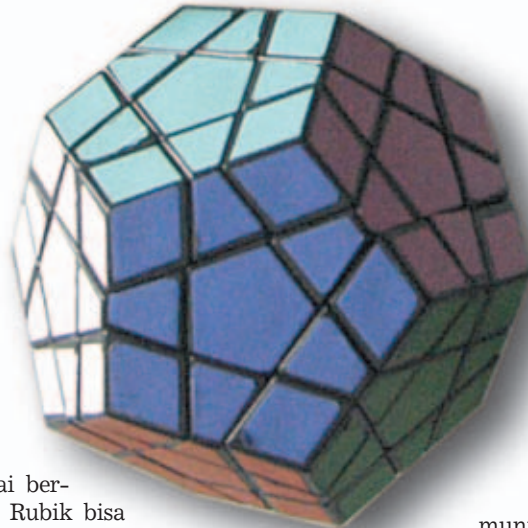


Latih Konsentrasi dengan Kubus



Rubik dapat membantu memperbaiki tingkat kecerdasan.

Tangannya bergerak lincah memainkan sebuah kubus kecil. Benda itu memiliki enam warna berbeda di masing-masing sisinya. Merah, kuning, hijau, biru, oranye, dan putih. Tiap sisi dapat diputar 360 derajat. Setelah diputar secara acak, warna masing-masing sisi menjadi tak beraturan. Dia berhenti sejenak dan mulai memutar sisi-sisi kubus itu. Kurang dari 20 detik, warna masing-masing sisi kembali sepe-



ti semula.

"Nama permainan ini Rubik," kata Widhi Airlangga, orang yang memainkan kubus itu, di warung kopi M Coffee di Jalan A.P. Pettarani, Minggu lalu. Di beberapa tempat, permainan ini dikenal dengan sebutan kubik. Permainan ini sejenis *puzzle game* berbentuk kubus yang memiliki enam sisi dengan warna berbeda.

Menurut Widhi, permainan ini memiliki formula dasar ilmu matematika. Karena itu, bagi seorang pemula, permainan ini pasti sangat membingungkan. Untuk menyelesaikan satu *game*, mereka membutuhkan waktu berjam-jam, bahkan

tidak jarang sampai sehari-hari. "Padahal Rubik bisa membantu memperbaiki tingkat konsentrasi dan kecerdasan," katanya.

Rochmat Rosidi, Ketua Makassar Rubik's Cube Community, mengatakan permainan Rubik sudah cukup memasyarakat di Kota Makassar. "Kami memiliki anggota aktif sekitar 60 orang," katanya. Jika dihitung dengan anggota yang tidak aktif, total anggota melebihi 600 orang.

Sebagai penggagas komunitas, Rochmat mengaku baru mengenal permainan ini pada 2009. Saat itu, ada seorang teman dari Jakarta yang membawa Rubik ke Makassar. Rochmat kepincut dan menjadi penggila Rubik. "Saya cari di internet, ternyata di Makassar sudah ada komunitasnya," kata dia. Namun saat itu pertemuan komunitas ini hanya di dunia maya.

Tidak puas bertemu di dunia maya, Rochmat mengundang penggemar Rubik mengadakan kopi darat. Mereka bertemu pada Mei lalu di Mal Panakukang. Dari pertemuan itulah terbentuk komunitas Makassar Rubik's Cube Community. "Sekarang kami rutin bertemu setiap akhir pekan," kata mahasiswa semester V Analisis Kesehatan Universitas Indonesia Timur ini. Siapa pun bisa datang ke pertemuan komunitas yang berada di Kafe Layar Mal Ratu Indah di Jalan Sam Ratulangi itu. "Pokoknya mereka suka, mereka mau belajar, silakan bergabung."

Menurut Rochmat, anggota ko-

muni-

tasnya dido-

minasi oleh pelajar SMP, SMA, dan mahasiswa. Komunitasnya saat ini tengah merencanakan kompetisi untuk menguji kemampuan anggota. "Rencananya, tanggal 19 bulan ini, tapi tempatnya masih dibicarakan," katanya.

Yudi Adhiaksa, anggota komunitas, mengatakan dalam setiap pertemuan, biasanya masing-masing anggota membicarakan teknik-teknik jitu untuk meningkatkan kecepatan menyelesaikan Rubik. Mereka kerap memamerkan jenis-jenis Rubik, seperti Rubik 4 x 4, 2 x 2, 3 x 3, 5 x 5, *mirror*, *starcube*, dan *snake*. "Tak jarang kami menggelar perlombaan dadakan," kata mahasiswa Fakultas Teknik Elektronik Universitas Hasanuddin itu. ● SULFADAR PAV | SUSENO

Permainan Ciptaan Profesor

Permainan rubik ditemukan oleh seorang profesor arsitektur dari Hungaria bernama Erno Rubik pada 1974. Sang professor meminta bantuan seorang pengukir untuk membuat kubus rancangannya. Sekitar enam tahun kemudian, karya Erno itu diproduksi secara massal dan diperkenalkan dengan nama Magic Cube atau Rubik's Cube. Namun sebutan ini tidak populer. Orang lebih suka menyebut permainan ini dengan nama Rubik—sesuai dengan nama penciptanya—atau kubik.

Kompetisi Rubik pertama kali digelar di Hungaria pada 1981. Setahun berikutnya, permainan ini sudah dilombakan dalam kejuaraan dunia. Saat itu, pemenangnya adalah remaja berusia 16 tahun asal Amerika Serikat yang berhasil menyelesaikan *game* Rubik dalam waktu 23 detik.

Permainan Rubik sempat kalah pamor dengan *video games*, yang marak pada pertengahan 1990-an. Tapi belakangan, permainan ini kembali populer setelah produsen memasarkan Rubik lewat Internet. Hingga Januari 2009, produsen mencatat telah memproduksi lebih dari 350 juta Rubik. Produk mereka tersebar ke seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia. ●

