kamera ini kamera terus ya baru 4 orangnya yang lain terus ajak teman-temannya ini baru 56 orang masih ada 20-an lagi mengingatkan kembali untuk pretest yang belum ngerjain kerjain sekarang juga gitu ya kita nunggu sampai jam 9.108 menit lah Terus mungkin review yang kemarin sebelumnya mungkin ada pertanyaan dulu soal materi yang kemarin ada tidak ada sambil lihat ya kita review dari yang ini ya jadi yang kemarin Udah sembuh sendiri itu bisa rasa servernya kadang enggak sempat bisa errornya kayak gimana mungkin bisa di-share tulisan errornya biasanya itu kan ini ya seperti ini outputnya tuh di sini nggak ada error sih jadi dia loading Project Aku biasanya kadang-kadang dan disitu ada keterangannya velg-nya kenapa biasanya harus install.net SDK atau Framework tertentu dengan versi tertentu kadang begitu ya dua versi Om kan dari extension ini atau Dokternya yang ada beberapa versi nanti ya Saya tunggu Kalau itunya apa screenshot errornya gitu ya mungkin lewat discord versi dot net developernya bisa jadi bisa jadi Tapi kalau nggak salah biasanya di sini kan nanti ada ini di sini ada mungkin aku nggak pernah otak-atik ya tapi di sini mungkin ada dompet ini kalau ada beberapa berarti harus milih gitu petnya Yang mana ditunjuk gitu ya salah satu yang aku nggak tahu yang mana yang yang bener gitu kalau ada dua versi mungkin yang stabil jadi di settings settings terus cari aja.net oke kemarin kemarin kita udah melakukan semua ini ya udah nyobain satu-satu gitu [Musik] bagian yang penting yang sama semuanya itu bisa di interactable ada interactablenya atau enggak ini kalau dimatiin jadi nggak bisa jadi itu dia komposit atau komposisi dari beberapa internet table UI interaktif UI horizontal vertikal dan konten dan kontennya itu bisa geser-geser dengan cara diklik gitu satu ya ini yang poin penting mungkin yang Kadang orang bingung dan ini bisa digeser-geser taruh di bawah ini Kenapa di bawah ada pertanyaan nggak soal ini interaktif UI nah ikutan aja gitu persis [Musik] itu kayak jendela untuk melihat gitu yang kelihatan yang di sebelah sini aja yang konten itu beneran kontennya Anggaplah ini di dalam ruangan ini jendela gitu untuk ngintip apa nih nanti hari ini kita belajar tentang audio mungkin [Musik] sedikit implementasi dari ui ya gitu Kita bikin kayak menu volume mungkin simpelnya dipakai di akhir ketika mungkin pakai slider ini punya error yang sama tapi ada solusinya biasanya cuman di generate Project files eksternal tools terus ada eksternal di sini udah terpilih Visual Studio code terus region microphone-nya coba dicek lagi masing-masing [Musik] Yah itu mungkin satu hal yang biasa saya suka suka ada error di situ di sini gitu ketika pertama kali mengubah kita dari Visual Studio 2019 [Musik] di situ yang kedua di intropeksi kalau mau beli validasi input validasi input yang dan biasa from Mesti diisi field di centang boxnya oleh validasi teks [Musik] validasi input itu biasanya tuh ngecek Apakah inputnya tuh udah sesuai dengan diharapkan gitu ya email harus diisi email password terus di password type jadi kita secara otomatis gitu misalnya kalau PIN itu password dan cuma bisa angka yang diisi jadi itu ya gunanya konten type misalkan saya Pin itu password yang harus berupa angka itu aku klik ya dan ya di sini muncul angkanya tapi kalau huruf eh kok jadi bisa sih Oh gara-gara aku ketiknya di sini bukan di sini ketika di sini ya ketika di jadi aku langsung dari Inspector ya kalaupun nggak pakai ini manual biasanya manual itu Ya kita cek manual gitu kita ambil input string ini ini kan jadi string nih di dalam scriptnya terus ya kita cek ada huruf apa aja Ada simbol apa aja di situ kayak gitu biasanya di aplikasi lain gitu ya yang nggak pakai khusus untuk validasi konten gitu ya bisa bikin manual aku pernah soalnya bikin semacam itu tapi 8 kombinasi huruf angka gitu ya akun kombinasi huruf angka cek aja ini karakternya ada berapa dan tentunya di sini password dulu ya password ini bisa [Musik] nanti ngecek gitu ya ngecek masing-masing gitu Apakah ada huruf itu apakah ada angka Apakah ada simbol salah satu nah di Unity nggak ada yang langsung itu itu ya ngecek Apakah ada simbol Apakah ada itu kayaknya nggak ada deh Tapi mungkin disisat ada tinggal cari aja gitu mungkin nanti ya kalau ada kesempatan aku kasih lihat itu gimana cara pakai extension ya bukan di bukan dari package managernya tapi pasti ada sih ngecek di dalam sini Apakah ada simbol gitu apa kalau Manual dia ngecek ASCII kodenya gitu ya karena setiap huruf setiap angka setiap itu ada kodenya dan berurutan biasanya huruf dari berapa sampai berapa angka dari berapa aku Biasanya tinggal ngecek itu aja gitu kalau ini huruf ini masuk ke salah satu range yang ini Ini berarti yang lain berarti simbol semacam itu tapi manual mungkin ada strategi lain gitu ya kita mulai aja [Musik] masuk knie audio audio ini nggak nggak banyak sebetulnya Kalau menurut saya gitu nggak banyak karena kalau kemarin itu ada 6 gitu Apa tujuh komponennya dipelajari sekaligus dipadatkan semua sementara di sini cuma dua Mungkin tiga sama mixer ya [Musik] waktunya lama gitu padahal kayaknya butuhnya cuma oke ya nanti penjelasannya tentang source dan klip ya dua komponen penghasil suara oke musik ya Ada nggak sih game yang tanpa musik itu tanpa suara bahkan pong aja mungkin ada suaranya cuma bunyi beep gitu ya eh karena selain visual kita butuh audio feedback yang bikin joke lebih eh apa gamenya lebih hidup gitu ya berasa asli rasa asli yang visualnya kelihatan palsu itu ketika mantul-mantulnya kayak suara pantulan besi jadi kita merasa Oh ini kayaknya materialnya besi nih ada ilusi tambahan selain dari visual itu juga dari audio gitu yang membuat ini Jadi lebih entah itu tujuannya jadi semakin realistis atau semakin lebih menarik gitu ya musik juga musik jadi bagian penting juga karena mestinya emosi kita kan terutama kalau di game yang Story base kalau nggak ada musik itu kayak ada yang kurang pasti semua hal itu musik sound effect dan lain-lain itu digabungin itu jadi jadi ngebuat dunia lebih menarik ya buat dunia sendiri Jadi hampir nggak mungkin di game nggak pakai musik itu kayaknya Wah ada yang kurang gitu tapi biasanya musik dan audio ini yang paling belakangan gitu paling tidak terperhatikan gitu ya banyak United developer yang Nggak terlalu tahu cara bikin mixer misalnya pertama pemutar musiknya gitu di sini mungkin ini kayak HP atau iPhone kedua musiknya itu sendiri gitu kan musiknya itu sendiri jadi ada dua hal yang dibutuhkan gitu untuk mengeluarkan suara tentunya ada yang ketiga juga yaitu kita sebagai pendengar gitu ya untuk melengkapi itu jadi ada yang muterin musik ada musiknya apa dan ada yang dengerin jangan di Unity Butuh 3 hal itu juga Minimal untuk bisa mengeluarkan musik dan [Musik] yah mutar musik kedepannya zaman dulu ada Winamp gitu ini mungkin masih ada yang pakai nggak ini mungkin sekarang sama joox ya itu dua hal ini ya Oke setelah itu cuma itu aja bener-bener udah habis ini habis itu ya ada lagi memang singkat ininya apa materinya tapi kita cobain semua ya nanti termasuk bikin mixer biasanya bikin mixer nih Yang kebanyakan kurang memperhatikan ya Orang nggak tahu tahunya bunyiin pakai audio source aja tapi cara ngatur volumenya gimana sih kita antar beberapa bunyi gitu ya itu menggunakan mixer oke ini saya udah bikin ini baru tapi kosong mungkin masih kosong oke pertama ketika kalian bikin kamera kamera kamera [Musik] di sini kalau diperhatikan yang gak cuma ngasih komponen kamera tapi ngasih juga komponen audio listener jadi ini seolah-olah ini posisi kita gitu sebagai player ada sebelah mana dan kita mendengar dari titik itu di [Musik] dunia dan tentunya kebanyakan game itu first person kan kamera kalau game kalian misalkan terpersen bisa juga ditaruh di pesennya tapi mungkin di karakternya tapi mungkin mungkin kurang nyaman gitu ya kurang nyaman paling normal mah di kamera tapi nggak harus di sana gitu intinya kasih tahu ini tempat lain juga dan hanya boleh ada satu audioner yang aktif itu warning atau error karena dua-duanya aktif karena ya kita cuma satu clear ini siapa saja di sini udah ada secara otomatis itu pertama kedua tadi apa kita butuh [Musik] udah ada yang langsung saja audio audio source ya sumber bunyi ketika dibuat ini mungkin supaya kelihatan posisinya gitu ya aku kasih Keep aja ini Oke ini posisinya ya Nah kalau kita select keliatan tuh ada spion warna biru ya itu apa ya bahasa Indonesianya semacam ruang jarak suara yang dikontrol pakai distance Jadi kalau dekat begini di dalamnya nggak akan kedengeran tapi di luar ini itu pertama itu soal ini yang kelihatan langsung tapi nanti kita balik lagi ke situ Oke di audio source kita lihat di sini inspectornya ada beberapa hal paling atas itu ada audio klip jadi audio stores meminta audio klip nih lagu atau apapun itu di sini saya udah import ya Oke mungkin teman-teman juga kalau misalnya mau ya aku tunjukin dulu infonya asetnya yang mana [Musik] lalu klik yang free tapi ini udah kelihatan sih yang ini sih Iya kalau mau gratis semua klik yang free sebelah sini ini muncul semua yang gratisan aku milih yang casual game aja yang ini di klik terus klik Add to my disini saya udah sih cuma ini karena nggak login aja kalau login ini saya udah tinggal di klik Nanti satu lagi selain yang ini [Musik] cari yang gratis juga oke free casual nya nanti setelah di add itu akan muncul ya dua aset yang tadi di asses bakal muncul di package di Windows ya bukan yang Unity atau yang itu yang default template dari Unity in Project itu yang sudah ada di Project yang sekarang my Adsense itu yang punya kalian Gitu ya Ini aku udah banyak banget ini di sini ada Mana tadi casual game game klik terus di download dulu habis itu di import kalau di sini aku udah ada Jadi nggak perlu lagi kalau misalnya nggak ketemu gitu ya kalian udah banyak banget kayak aku dia ternyata ini tampilan ini cuma 26 dari 53 jadi harus di-load lagi semua baru akan muncul itu yang sfx ini ya free casual game Jadi dua hal itu berarti PGM yang ini casual game BGM number 5 jadi free casual game act import 22 nya Setelah kalau di import itu akan muncul apa aja yang bisa diimport tapi karena ini udah semua jadi nothing ya nanti ada muncul gitu ya klik aja semuanya di cek box semuanya tapi ada di sini akan muncul kalian bisa langsung play untuk ngecek suara aja jadi di sini misalkan ini ya bisa ada nanti muncul di sebelah kanan [Musik] atau mau auto atau auto play gitu tinggal yang ini ya manapun sebelumnya ini keluar suaranya ke kalian [Musik] [Musik] [Musik] Oke saya ulangi lagi ada nggak ada suaranya [Musik] jadi Klik yang ini biar auto ya untuk milih [Musik] ya kalau terlalu besar suaranya silahkan kecilkan masing-masing ya [Musik] ini bisa kita masukkan ke dalam sini gitu ya mungkin aku pilih yang lagu aja [Musik] pakai yang ini aja [Musik] jadi file audionya bener-bener Oh iya mungkin aku jelasin sedikit tentang audio gitu ya audio apa aja sih yang bisa dimasukin ke dalam Unity sebenarnya banyak yang normal itu uap MP3 notif ogg itu yang normal gitu ya Coba kalau aku baca saran dari unitynya gitu lebih baik yang uncompression yang waff karena ketika dimasukkan ke sini Nanti secara otomatis [Musik] secara otomatis gitu entah itu PCM perpis atau adpcm tapi forbid aja yang menurut saya bagus itu open source juga Ini kalau lebih detail tentang ini buram aman Oke oke Maaf ya nggak ngerti itu jadinya malah harusnya bagus malah enggak ya oke ya jadi Unity bisa nerima banyak file gitu jenis file tapi disarankan waff aja yang uncompress gitu ya yang kompres itu maksudnya kalau di kompres itu filenya dikecilin gitu dengan pakai semacam hodex tertentu dikecilin jadi filenya kecil nggak sebesar yang waff gitu misalkan dua MB kalau dikompres itu bisa jadi cuma 300 GB itu atau yang kecil ya dan saran dari Unity adalah file aslinya aja masukin ke dalam Project ya ke aslinya tuh yang belum dikompres seperti waff gitu atau yang lainnya gitu Nanti secara otomatis akan dikompres sebutan lainnya adalah Bruce Lee ya Bruce Lee atau hilang ya bahasa Indonesianya gitu Jadi kalau dikompres itu akan ada informasi yang sedikit hilang dibandingkan yang uncompress biasanya ada frekuensi tertentu yang tadinya Oh ini detail banget jadi agak nggak begitu kedengeran dikurangin karena adanya compression tapi dari unitnya sudah secara itu ada Operation dan ada kualitasnya gimana gitu biasanya ini berbanding terbalik sama si ukurannya Nah di sini kan ada tuh original size-nya ini dua setengah MB setelah di import jadi 0,8 setelah dikompres ya dan ada rasio kompresnya itu 33,38% jadi kita yang nanti ada di dalam game ketika di build ditaruh Gamenya itu yang 0,8 sementara yang ada di sini itu 2,5 MB mungkin itu yang perlu artinya ketika di build ketika dimainkan Gamenya itu nanti dikompres baru titik kompres ya karena setiap compression itu pasti jadi kompresif kayak MP3 gitu ketika kalian punya MP3 cuma sekian megabyte sebenarnya di memori itu dikompres jadi lebih gede lagi gitu sebelum di play oleh music player ya soal kompres oke ya Kita masukin aja ke sini kita PGM yang di sini ada play on awake itu yang sudah tercentang secara default sisanya itu tidak tercentang ini kalau kita Play [Musik] [Musik] apakah masih kedengeran kalau sambil ngomong tutupi ya [Musik] Oke kalau segini gimana [Musik] aku ngomong sambil lagi soalnya nanti bakal sering nyetel musik Nih pasti cara aku terganggu gede banget masih sama mungkin nggak ngaruh di sini ya [Musik] Gimana caranya dari sini kecil tapi suara aku gede volume mixer mixer itu gimana sih di sini ya [Musik] [Musik] oke oke Ini si kecil [Musik] kita play tapi kita Loop [Musik] segini gimana Udah Bagus udah aman Oke oke [Musik] nah Ini menjelaskan juga itu ada itu langsung mulai ketika mulai tapi [Musik] ada Loop kalau Loop Dia nggak akan beres-beres diulangi lagi langsung dari awal kebetulan lagu background musik ini itu lagu-lagu yang luping gitu berulang tapi nggak kerasa kita perpotongannya seperti apa oke yang 3 ini kita skip dulu ini sedikit lebih jadi hari ini mungkin agak kalau mute gitu akan ke mute otomatis ini kalau udah mulai ini udah nggak ngaruh lagi ini cuma ketika pertama kali Loop itu diulang [Musik] saya matiin ternyata dia nggak berhenti ya oh berhenti berhenti Oke berhenti gitu ya semua ini bisa diatur di scripting tapi mungkin nanti gitu ya antara di sini ada keterangannya gitu ya dengan source lain gitu yang mungkin bisa ketutup dengan yang priorinya lebih tinggi lebih rendah yang mana yang diprioritaskan terus ini ada volume [Musik] volume ini 0-1 [Musik] istilah lainnya kalau cuma sampai satu itu normalis besar untuk satu audio source ini ya kalau punya dua audio source ini bisa ngatur volume masing-masing satu persatu oke terus ada peach [Musik] jadi lebih lambat juga tapi jadi nggak cuma frekuensi tapi speednya juga ternyata ya untuk ide Unity [Musik] ini jadi lebih cepat tapi [Musik] ya [Musik] kadang aku pernah pakai ini gitu ya ketika ada game yang [Musik] player tapi ketika salah satu mau menang nih gitu ya Aku main-main di sini waktu itu pernah aku gunain untuk kita itu salah satu contohnya [Musik] kiri kanan gitu untuk stereonya kalau ke kiri full di sebelah kiri kalian dapat ini nggak Kenapa nggak sih [Musik] special Blend special Blade itu ngaruh di Apakah ini posisi itu adalah posisi itu berpengaruh kamera nya jauh ya kamera aku kasih 3D object lagi biar kita biar kelihatan Oke kameranya di bawah jauh banget Oke ini kamera ini kalau aku geser-geser nggak berpengaruh ya tidak ada pengaruhnya sama sekali tapi kalau aku ubah spesies ini ada di sebelah kanan ini ada di sebelah kiri ini bagus ya untuk game-game strategi gitu kayak Wah ada musuh sebelah kiri ada itu antara 0 sampai 1,1 ini juga sampai 1 juga cukup ini bisa di tengah-tengah gitu kalau di tengah-tengah Ada Ada musik yang eh ini salah ini bukan ini ada musik yang tetep nyala yang nggak akan pengaruh gitu [Musik] [Musik] [Musik] sementara kalau full ya Jadi ada ada Blade antara yang posisi ngaruh atau enggak sama [Musik] berdasarkan kamera bener bukan kamera lebih tepatnya berdasarkan audio ada di mana jadi mungkin [Musik] punya audition audioner Ada nggak ya nggak ada audio jadi ya kalian pasti ingat-inget nya ada di mana Wah cuma satu sih yang satu biasanya ditaruh di kamera kalau kalian pakai dua gitu dua kamera salah satu harus di off-in dulu Saya pindah audiolistionernya di yang lain Mungkin biar kelihatan pakai silinder sini audio listener kunci lagi udah tapi berdasarkan ini sekarang [Musik] mungkin aku [Musik] ini sebelah kanan sebelah kiri tapi matinya cepet banget ya cepet banget karena kita pakai logari aku ganti dulu [Musik] tapi tiba-tiba gitu [Musik] keren ya bisa ngatur volume dari posisi Okezone [Musik] ya aku sendiri belum pakai ini tapi ada River mix yang berpengaruh ke reverbnya itu mungkin di secara global ya mungkin kalian bisa ini ya ini kita sebenarnya nggak sampai ke sini ya salah satu yang gitu jadi di audio itu bisa pakai efek bisa pakai River dan nanti bisa bikin ada komponen tapi hari ini mungkin gak nyetoin itu tapi ada hubungannya dengan refrut nanti kita kayak berada di dalam ruangan kita ada pantulan Oke dan ini pengaruhnya gitu ya berapa ini pasti di SMA pernah belajar ya yang belajar Si Kaya kalau di IPS mungkin tapi ada yang namanya 20 efek [Musik] Efek itu perubahan frekuensi mirip kayak pitch tadi gitu karena ada pergerakan gitu jadi mobil yang mendekat terus [Musik] Kok saya tiba-tiba gerakin cepet gitu Oh iya ini Spesialnya [Musik] sama persis tapi kalau ngejauhin dari kamera [Musik] Terus lanjut ada spread spread ini ini yang paling susah untuk ngejelasin intinya ini adalah seberapa derajat speaker di dari ruang speaker gitu dari lokasi [Musik] kita cobain kalau ini tuh dibandingin 360 360 jadi kebalikannya Aku udah di kiri itu makan ini di kanan malah ke kiri suaranya sementara 180 itu di tengah seolah-olah mondok gitu Nggak ngaruh tidak ada pengaruhnya [Musik] kayak speaker gitu Aduh aku gak bisa ngegambarinnya juga tapi intinya di nol itu normal kiri atas kiri kanan 180 itu jadi kayak tegak lurus jadi nggak ada pengaruhnya antara apa kiri kanan itu jadi seolah-olah dia posisinya di situ Terus kalau di sini 360 itu terus ini roll off ya rumah roll off itu efek-efek dari distance gitu mempengaruhinya kayak gimana kalau tadi ya kalau ini linier gitu ya dia rata makin jauh makin mengecil dan [Musik] coba-coba di Iya baru pengaruh ini harus jauh banget kayaknya [Musik] baru [Musik] Oh ya soalnya yang setir biru tadi Sebenarnya ada dua Nah ini maksimum distance titik dimana ini masih kedengeran kadang gitu Kalau kayak di game yang mungkin ketika kita yang deketin NPC dia ada baru kedengeran suaranya gitu Kayaknya mungkin di settingnya ketika jarak dekat aja gitu ya udah 2 meteran kalau menjauh dari 2 meter off aja gitu ya kalau nggak semua NPC yang ada di ruangan bahkan begitu gitu jadi [Musik] [Musik] kameranya di belakang [Musik] Nah kalau yang linier itu secara rata begini Ini adalah volume ini adalah jarak yang udah kita bikin tadi ini 0,9 [Musik] 1 meter sampai 20 kalau kita buat logaritmik dia akan turun tajam gitu jadi di 5 atau di 10 aja udah kecil banget nih volumenya jadi sekitaran 0,2 0,1 nah yang realistis itu yang logaritmik sebenarnya itu ya mungkin kalian belajar di fisika Lebih Detail di sana itu karena bentuknya audio itu menyebar ke segala arah gitu Jadi kalau makin jauh makin cepet turunnya [Musik] oke [Musik] udah semua nih yang ada di sini [Musik] oke ada pertanyaan dulu nanti kita [Musik] kalau nggak ada pertanyaan kita ini ada [Musik] berdasarkan kamera secara Gak langsung tapi sebetulnya berdasarkan audio Terus kalau di fm-nya ditaruh di objek player FPS kan playernya itu nggak ada objeknya cuma ada kamera first personnya kalau bisa aja gitu nah ini balik lagi mau experience kayak gimana itu kalian untuk player gitu ya yang misalnya Top Down gitu ya Jadi kalau dia ngedeketin source misalnya game Top Down tuh Game apa ya Pokemon gitu Pokemon kalau dia ngedeketin ada sumber suara entah itu NPC atau hal lainnya ketika kita jadi bergantung sama jarak si playernya lagi kemana gitu ya itu bisa ditaruh di player Jadi bebas sebetulnya tidak ada aturan khusus gimana kreatif kalian aja kita dan expression Seperti apa untuk playernya [Musik] apa di deliver tadi dikatakan banyak player Bukankah audio listerinya di sana bakal banyak banyak player tapi player yang lain mati karena kita main di komputer kita kan jadi di komputer saya audio listerinya ada di saya di komputer player lain ada liternya ada di dia gitu sebenarnya kayak gitu Tapi satu cuma satu sama kayak kamera yang nyala satu gitu kan cuma yang posisi tampilan yang kita gitu tapi di komputer dia yang tampilan dia tapi Audi listennernya bisa jadi banyakan kalau misalnya setiap player yang saya bilang tadi Kameranya ada dua gitu ya misalkan nah ini harus dimatiin aja dimatiin salah satu itu yang mana yang aktif ini aktif yang ini matiin Kalau pindah gitu yang ini matiin yang ini yang aktif Nanti secara otomatis semua ini mati kan kalau game object mati jadi di dalam satu simbol boleh banyak audio disner Tapi yang aktif cuma satu mirip sama Eka kamera tapi kalau kamera dia kayak otomatis mana yang main duluan gitu ya kalau audio ngeluarin warning ini ada dua ya tentuin setelah itu kayak set Angle gitu Iya semacam itu walaupun aku sendiri belum bisa make sense aku nyari-nyari gaya gramnya kayak gimana sih gitu di special sound gitu maksudnya diputar itu tuh Itu belum ketemu tapi kalau aku eksperimen kayak tadi jadi kesimpulanku Oke aku ngambil kesimpulan gini aja nol itu pasti kiri kanannya itu sama gitu ya 180 derajat itu nggak ngaruh posisi jadi nggak ngaruh sementara 360° itu jadi kebalikannya itu paling itu yang perlu diingat tentang spread aku sendiri nggak tahu gitu ketika di game diubah-ubah Spread nya tuh bakal jadi seperti apa yang menariknya aku belum belum tentu juga tapi Intinya bisa muter itu tadi ya posisi kiri kanan kebalik Kak tadi dikatakan audio listrik cuma beli satu tapi batu jawab ya tadi udah aku jawab ya gitu di komputer yang kita gitu tetap satu di komputernya dia juga tetap satu dengan posisinya masing-masing ini game multiplayer itu itu yang bikin ribet ya itu ngatur hal-hal yang seperti itu yang aktif adalah si yang player ini untuk di game yang ketika dibuka di komputer yang ini yang lain Jadi dinonaktifin gitu kameranya dinonaktifkan setiap player lain pasti punya audiosource juga gitu ya bukan cuma audiolistioner gitu karena misalnya dia bisa nembak itu ada suara dari situ dari senjatanya itu jadi ada ada source juga kalau source semuanya bebas bisa nyala pas ya tapi biasanya kadang dibedain settingannya gitu Kalau yang untuk yang player lain terhadap kita kita ngedengerin player lain player lain itu disetting 3D spasial gitu ya jadi jaraknya itu ngaruh ke dia tapi kalau untuk diri sendiri karena ada di dekat kita gitu ya kadang kita volumenya dikecilin dikit terus tuh kayaknya Nggak perlu spasial amat gitu ya karena ada di dekat kita di posisi kita bahkan kadang dibuat mono gitu atau gimana Yang di player sendiri jadi nah itu repotnya juga nanti di layer lain ketika dia main game di komputernya dia yang punya dia yang disetting seperti itu dan player lainnya di setting special kayak gimana cara ganti sudut pandang Whistle COD 3 bangunan terkenal 2 gitu mmm dari Miti ada namanya sinema mesin yang bisa ngatur-ngatur perpindahan kamera tapi pakai skrip sendiri juga bisa jadi diskripnya nanti ini dimatiin lalu ini dinyalain gitu Misalnya ini ada dua kamera gitu ya kamera yang entar enggak kelihatan ya untuk kamera 2 di sisi sini mungkin agak lebih dekat gitu ya Nah itu ya ini bisa pakai script ya ini kamera satu kamera satunya saya matiin terus dia otomatis yang mana yang aktif ini kamera 2 nyalain lagi Kamu Satu nya deh [Musik] tidak ada priority ya tapi mungkin dia ngaturnya dari yang paling tinggi kita di hirarki Enggak juga oke ya dia yang paling atas ya kira-kira paling atas yang baru atau yang terakhir Oh yang terakhir dinyalain [Musik] yang aktif ya langsung ganti ganti view di sini kelihatan kamera mana yang aktif ini langsung hilang di sini ada yang ini [Musik] jadi nggak perlu distro Ya dimatiin aja tapi ada cara yang lebih baik itu pakai package atau expansion yang namanya cinemation dari Unity [Musik] nanti ada transisinya gitu Jadi kameranya kayak gerak gitu dari posisi yang satu ini ke posisi yang lain posisi kamera yang kedua kalau pakai cinemation itu Sebetulnya pakai virtual kamera gitu ya Kameranya tetap satu yang lain itu adalah virtual kamera virtual kamera itu cuma menyimpan informasi posisi Nah nanti kamera ini main kamera ini akan bergerak sesuaikan sampai ke posisi virtual tadi tuh transisi gitu oke ada atau boleh nanya mentor juga boleh kalau mau dari sekarang gitu ya untuk yang Sinar mesin tapi nanti kita bisa pakai nanti ada salah ditambahin satu sesi gitu yang bisa berguna untuk tambahan pada seni mesin Nanti juga ada Maps gitu itu di luar dari kursi atau ketika projectnya udah selesai duluan ya Ada banyak waktu biar aku ajarin Mini Map kadang Mini Map juga pakai gitu Jadi dua kamera kemudian nanti bisa bikin viewport ah aku tuh pacarnya ya tapi bisa bisa jadi ada viewport gitu yang muncul di sini [Musik] aku cari dulu ya Soal yang ini soal yang kamera ini dan pasti aku kasih tahu juga caranya Mungkin kalian request aja gitu terus apa aja yang yang pasti cinemation sama tell Maps Itu menurut aku dua tools yang sering dipakai itu terus ini ya bikin beberapa tampilan gitu jadi display Enggak cuma satu Nggak cuma satu tapi eh sebenarnya sesi untuk tools itu cuma ada satu hari nanti di belakangan Semoga aja cukup kalau nggak cukup ya nanti kita curi-curi start untuk tools-tools ini ketika kalau 3D Project selesai duluan langsung aku ajarin atau yang lainnya oke ini kita istirahat dulu ya ya karena materinya sebetulnya dikit ini sebentar jadi menit ya controllernya supaya bisa request lagu ya Oke istirahat dulu ya guys baik-baik tapi mungkin sebelum mulai silahkan on-kan dulu semuanya oncom lagi yuk ayo ayo hari ini Sedikit santai ya Jadi untuk hari ini materinya nggak kayak kemarin ini ada sedikit pengumuman dari skill full mungkin akan saya over dulu ke Andika silahkan Oke thank you kamika Halo teman-teman selamat pagi pagi pagi oke udah pada oncam juga sedikit aja sih temen-temen Tiara udah pada oncam siap-siap Thank you guys sedikit aja teman-teman aku denger kemarin ada sedikit informasi yang masuk ke temen-temen yang membingungkan Yang sepertinya jadi untuk tugas writing dan presentation ini aku butuhkan lagi teman-teman itu tidak wajib menggunakan hikmah atau menggunakan presentasi apapun jadi bener-bener ya temen-temen buatnya senyamannya aja gitu kalau emang temen-temennya ya presentasi langsung sambil ngebaca resume kalau ada yang namanya pakai PPT nggak apa-apa tapi yang akan dinilai lebih tinggi yang akan jadi penilaian utama itu yang pertama tentunya teman-teman ngumpulin harus ngumpulin dan yang kedua adalah kesesuaian dengan materi yang diajarkan gitu teman-teman jelasin nggak poin-poin penting yang ada di materi kamika gitu Jadi teman-teman nggak usah Pusing kayak Karena kemarin ada yang menggunakan pigment tapi memang ya Terima kasih banget untuk temen-temen yang food effort gitu loh tapi tidak wajib teman-teman jangan jadi karena ada yang pakai hikmah kayak wah ini kan harus jadi pigma enggak teman-teman senyamannya aja gitu yang penting dari Aku pengennya semua tepat waktu karena tentunya tepat waktu lebih penting kan teman-teman daripada telat pasti akan ada pengurangan nilai gitu kan jadi untuk presentation test aku tekankan Sekali lagi Tidak ada minimal kata dan durasi itu juga ya Jadi teman-teman kalau misalnya dirasa 3 menit udah cukup ya nggak apa-apa dan kemarin juga ada yang nanya lo dengan KM dengan writing ini sama nggak Kak bebas teman-teman mau nyamain ataupun enggak gitu loh karena kan lock UKM itu per minggu juga ya Dan ini ada permateri teman-teman kalau mau latihan per minggu nggak apa-apa kalau mau disamain tapi kalau mau ditambah juga buat kita nggak apa-apa yang penting bener-bener poin-poin yang dijelasin sebelumnya ada terus apalagi ada pertanyaan lagi untuk pengumpulan mungkin teman-teman udah ada yang sempat terkumpul gak ikut ada videonya gitu Ya udah ke submit bisa chat ke Kak Deden atau Kak Dini untuk link videonya gitu untuk mulai minggu depan itu teman-teman videonya bisa di upload ke Drivenya Drivenya masing-masing jangan lupa di open view di Klik Kanan and view jangan sampai nanti dari kakak-kakak mentor atau dari kami request access karena akan jadi panjang ya teman-teman tolong diperhatikan Drivenya di open setelah itu resumenya dikumpulkan dalam bentuk PDF dan di bawahnya ditambahkan link video gitu biar nggak ribet temen-temen harus upload dua kali di skill ROM cukup upload resumenya tapi di dalam resume itu tolong dicantumkan link video gitu Jadi nanti dari kami bisa langsung aja ke Drivenya dan ditekankan sekali lagi di open view teman-teman supaya dari kami bisa lihat karena kasus banyak terjadi Drivenya masih request access dan kami nggak bisa ngecek jadi gitu kira-kira Apakah sudah jelas atau ada pertanyaan teman-teman karena kemarin aku lihat ada banyak informasi yang jadi bingung deh teman-teman seperti sudah cukup maksimal 2 MB ya kan PDF sebenarnya nggak gede-gede banget juga kan temen-temen Tapi kalau misalnya nanti temen-temen di lewat 2 MB dan tidak bisa kumpulin dikasih tau aja nanti dari kami akan ngecek dan untuk uploadnya gitu tapi selagi bisa dikumpulin di skill ROM tolong di skill rom dan teman-teman kalau udah jelas tentang itu mulai besok aku ingetin juga pengerjaan pretest dan post test itu langsung dari skill ROM jadi dari kami nggak ngirim link-link lagi ini estimasi mulai besok ya teman-teman langsung buka di Skill roomnya dari ngerjain di situ sama sih tetep akan dioper ke kuis gitu tapi untuk linknya itu di skill room jadi nanti teman-teman tinggal buka scale romnya dan ada untuk pretestnya di situ jadi kan sebelumnya nah berikutnya langsung dari skill ROM biar kita satu aja sih mungkin mengenai deadline Kak lainnya Senin depan tugas segitu Jumat dan lainnya cuma depan sebenarnya kita disamain deadline nya karena kita akan ngeceknya itu per minggu teman-teman jadi makanya kayak permodul ini kalau dibuat kayak gini nanti kan jatuhnya Jadi per modul ya teman-teman Ngerjain dan mungkin ada yang merasa kalau per modul kebanyakan gitu jadi dari kami ngeceknya per minggu kalau misalnya satu Modul 1 Minggu ada beberapa modul yang bareng kan bisa disatuin di satu video gitu tapi perbedaan postnya masih tetap diingetin cuman untuk linknya langsung di scale ROM jadi tetap diingetin cuma nanti karena kalau dari skill room itu kami nggak bisa ngecek linknya karena teman-teman tergantung scaleroomnya masing-masing gitu dan jangan lupa teman-teman mulai minggu ini kemarin juga udah aku umumkan absensinya jadi akan ada absensi mentoring yang linknya sudah aku berikan sebelumnya dan nanti akan aku kirimkan lagi sih Tolong diberikan ke teman-teman selama mentoring dia ada Jadi kalau memang dua kali ya di isinya dua kali setiap mentoring teman-teman isi singkat kok itu formnya paling cuman bertanya dari tanggal kapan main terus siapa dan kalau ada feedback tentang materi dikit boleh saran aku di PIN kak oke oke siap-siap thank you banget caranya akan bikin pengumuman yang penting Semangat Kak suaranya lemes banget lagi kurang enak badan ada lagi pertanyaan teman-teman Oke sepertinya materi modul Rock reverse di mana ya Soalnya di Steel room nggak ada habis ini Coba kita cek ya Oke nanti aku coba cek lagi untuk materi Reds paper Skies nanti dikabarin di discord kalau udah dihapus oke Ada pertanyaan lagi teman-teman [Musik] Oke kalau nggak ada Sip teman-teman thank you banget perhatiannya dan diingatkan Saya lagi untuk teman-teman semuanya mengerjakan tugas-tugasnya ya teman-teman yang mengenai tugas studi project office masih belum fix Ya kak tugas projectnya ya ini tugas projectnya nanti dari Kak Mika boleh Tolong jelasin tambahan ya Soalnya disuruh buat video presentasi itu yang writing dan presentation teman-teman maksudnya itu sama aja kayak tugas-tugas writing sebelumnya cuman kan ibaratnya yang satu modul gitu Jadi ada pengumpulannya sendiri tetap sama kok kalau yang di luar Project selain rating in presentation itu sama semua teman-teman mau cuman memang dikumpulinnya di tiap modul gitu jadi kayak minggu ini misalnya belajarnya audio Rock paper sizers kalau teman-teman buatnya di satu video digabung nggak apa-apa di uploadnya sama ada pertanyaan lagi kah soalnya ditulis writing and presentation test Facebook iya teman-teman di setiap modul itu kalau teman-teman lihat ada writing and presentation testnya gitu tapi pengerjaannya itu sama di tiap minggu sekali gitu jadi teman-teman misalnya minggu ini belajar beberapa modul Nah nanti di hari Senin atau hari Minggu teman-teman kumpulin aja kalau emang temen-temen gabungin di satu video dan satu resume diupload yang sama aja gitu tapi kalau teman-teman misalnya pengennya buat promodul apa-apa di upload beda-beda berarti nah begitu juga dengan minggu ini misalnya kita belajar audio paper sisers nanti kita belajar Juga misalnya interaktif UI Nah nanti semua itu temen-temen bisa rangkum di akhir minggu jadi ngerjainnya sekali gitu tapi temen-temen kalau pengen kerjanya di tiap modul nggak apa-apa Oke thank you guys untuk tugas watingnya harus di telpoin-poinnya atau simple saja kak semakin detail semakin baik nah ini yang penting tuh detailnya point itu yang akan kami cek sebagai penilaian utama teman-teman tapi balik lagi kalau temen-temen mau nyamannya pakai PPT mungkin namanya sambil ngebaca gitu kan atau nyamannya ya aku udah langsung menjelaskan aja nggak apa-apa Tapi poin-poinnya kalau bisa bukan dibuat sejelas mungkin apalagi poin-poin penting itu sangat disarankan untuk dijelaskan jadi untuk writing and presentation ini ya Yang penting teman-teman mengerjakan dan perbedaan post test juga jangan sampai lupa karena semua ini keping nelayan dan balik lagi kakak-kakak skill full kami kamika pengen temen-temen nilainya terbaik di akhir nanti kan jadi ini akan selalu kami Ingatkan dan kalau memang teman-teman ada kesulitan Oke sepertinya sudah jelas semoga murah nilai Amin kode ke Kakak mentor siap nanti aku kasih tahu deh ke kakak kalau dirangkum semuanya itu di sampitnya satu aja atau gimana oke di sampitnya di tiap modul di minggu itu teman-teman simpelnya Di tiap modul yang kamu jelasin itu di submit setelah kamu jelasin audio orang memang teman-teman gabungin teman-teman mau misahin Ya dipisah nggak papa tapi kalau digabung tapi diwajibkan di tiap minggu ada satu gitu teman-teman Pokoknya dia akhir Jumat selesai nah dikumpul di setelah itu banyaknya dikirim lagi ke petugas Iya di submit aja temen-temen di modul yang sama karena nanti kan penilaiannya itu perlu modul gitu Jadi kalau misalnya teman-teman misalnya nilainya 95 gitu biar nanti kita nilainya di tiap modul 95 karena nanti kalau cuman ngumpul satu kan jadi nilainya di satu modul doang tapi ingat sekali lagi teman-teman di satu minggu wajib ada satu lighting and presentation jadi teman-teman nggak bisa gabungin di dua minggu gitu nggak minimal seminggu satu tapi kalau teman-teman Bos seminggu ya tiap ngobrol dibedain ya tapi dia akan jika ada pertanyaan lain bisa chat itu bisa teman-teman boleh tanya langsung ke kali ini Kak Deden atau mungkin kalau misalnya pertanyaannya yang lebih ke general kayak bukan kayak masalah temen-temen yang pribadi skill roomnya masalah atau akunnya Gimana bisa di ruang diskusi juga sih supaya teman-teman yang lain bisa ngecek juga kalau ada problem seperti itu gitu biar saling mendukung dan lebih cepat masuknya gitu kecuali kalau masalah-masalah kayak nggak bisa upload gitu nggak papa dari DM discord saya kemarin saya kirim satu link folder drive yang penting per minggu disatuin ya per minggu dibuat di folder gitu kayak minggu pertama gitu atau nama modul-modul teman-teman yang teman-teman jelasin yang penting mulai minggu depan biar upload di PDF dan di pdfnya itu resumenya kan kalian tulis resume tuh di PDF di bawahnya cantumin link videonya kalau video kalian satu ya cantumin 1 atau kalian gabung cantumin aja yang penting dicantum miliknya biar bisa kami cek dan untuk yang udah terlanjur upload tolong dikabarin ke Kak Dini atau Kak Deden untuk dibantu Upload lagi untuk Oke sepertinya Sudah Cukup jelas ya jangan sampai ada misi informasi lagi ya teman-teman dari aku itu aja Thank you banget teman-teman Dan kalau misalnya ada problem tolong langsung dikabarin ya kami supaya kami bisa langsung cek itu aja dari tim skill Oh thank you dan semangat teman-teman balik ke kami Oke makasih Kak Dika Mungkin saya juga nambahin gitu ya soal PPT mungkin mungkin ini ada apa Miss informasi juga Takutnya gitu ya kalian presentasi itu nggak harus pakai PPT yang ada di sini jadi skill ya ya bener untuk Project itu memang nggak ada karena kita Project itu isinya bukan materi tapi coding long gitu Jadi kita eksekusi yang udah dipelajarin gitu sebelum-sebelumnya dan kalian presentasinya nggak pakai PPT yang udah ada sebetulnya yang materi lain pun sebetulnya nggak perlu pakai untuk yang sudah ada jadi memang bukan belum fix juga gitu ya terus ya Oke kita lanjut ke materi Tapi sebelumnya tadi ada pertanyaannya ini saya share screen lagi cek dulu Di Sini share sound stereo oke Udah tadi ada pertanyaan Flag bisa atau tidak jawabannya ternyata tidak bisa ya dan yang di support itu formatnya cuma beberapa ini gitu ya MP3 balik lagi yang yang umum itu yang tiga ini yang lainnya sisanya kurang begitu umum sebetulnya dan sebaiknya pakai whaff aja karena itu yang lusless gitu kan dan secara otomatis sama unitynya tadi yang seperti yang saya Tunjukkan dia langsung pakai yang forbis ya dalam bentuk sebetulnya di dalam gamenya nanti jadi kalian bikin sound gitu di savenya dalam wave masukin ke Unit editornya adalah flat ternyata tidak disupport ya Terus tadi itu ada pertanyaan lagi ntar [Musik] ada satu lagi pertanyaannya udah jauh ya udah nanti kalau keingetan aku jawabnya kalau atau kalau kalian yang tadi ngerasa pertanyaannya belum kemudian ditanyakan lagi [Musik] ya Jadi ini soal [Musik] Oke lanjut lagi Sekarang kita mau satu persatu FPI nya atau metode yang ada dari audio source kita ketik mungkin saya taruh script aja di sini gitu ya audio kita buka Oh penggunaan wiwises itu saya sendiri nggak pakai Jadi kurang paham ya tapi weways itu punya integration Jadi mereka punya integration dengan Unity dan semua fungsinya bisa dibaca di sini untuk Gimana cara integrasinya dan aku karena belum pernah pakai wise jadi tidak bisa menjawab gitu ya mungkin mentornya udah pernah pakai bisa lebih ngerti tapi ada integrasinya dan aku nggak tahu kebutuhannya Apa mungkin ada penjelasannya di sini silahkan dicari aja gitu ya jadi aku bahkan gak tahu gitu rewais itu bisa apa aja karena belum pernah pakai ya oke minggu ini [Musik] [Musik] cek multiplayer itu sistemnya [Musik] sistemnya cukup apa chat sendiri sebetulnya Biasanya sih ada langsung dari multiplayer engine nya ya dari situ nggak ditampilin tentunya pakai kanvas dan scripting pakai kanvas dan teks tentunya gitu Aku nggak tahu mungkin tiap-tiap multiplayer engine itu punya aset tersendiri gitu yang di package Manager tinggal import dia punya eh previve yang udah dibikinkan gitu otomatis flat ada chat apa teks yang ada yang bisa di Scroll dan segala macam yang udah beres gitu mungkin tapi aku sendiri belum pernah Oke boleh yang mau sholat silahkan sholat ya udah zuhur mungkin ini bisa Oke ini inputnya audio source [Musik] audio baca audio aja oke [Musik] pertama mungkin di kita lihat audio ini bisa apa aja ini kenapa kuning kalau nggak boleh namanya tuh jadi kita bikin ini pertama kita lihat dulu dari yang ada dan paling ovious mungkin tuh volume ya Bisa nggak atau volume pakai ternyata bisa kita tinggal set aja dia properti ya Jadi ada getar-setter gitu tinggal mau audionya berapa Karena saya perlu diingat juga ini 0 sampai 1 kita lihat yang sebelah sini satu nih lagi kalau di play Musiknya nyala Dan Dia akhirnya 0,5 langsung ya dan bisa ada apa aja lagi di [Musik] bisa ada kita tinggal Bull aja gitu genset tinggal taruh aja ini misalnya audiosos .com [Musik] hampir semua yang ada di sebelah kiri Ini ada semua aku nggak pernah pakai tapi kita lihat apakah ada bypass efek ada semua semua kita belum pakai terus volume priority ada juga gitu ya semua ada peach ini untuk demoin aja apa aja yang ada ya tadi satu pokoknya untuk demoin tutup cuma satu lah gak bisa begitu tuh harus pakai float oke untuk semuanya ada dari Open ternyata dibalik jadi panas stereo kita nyobain langsung sekaligus semuanya aja ya biar apa soalnya kalau bolak-balik tuh unitynya bakal compiling lagi compiling lagi gitu maka lama jadi kita langsung sekaligus special brand juga bisa semua aja ini bisa [Musik] benar-benar persis juga ya ini properti-properti yang ada di sini semua bisa diedit diubah melalui Script [Musik] volume ini bentuknya Enum ya Ada audio of mode audio roll off mode dan pilihannya ada tinggal pencet titik ya oke udah semua [Musik] jadi bisa melalui sini bisa diubah-ubah ketika ada di game gitu ya Jadi kalau ini false gua ubah Oke Play betul sekali nggak mulai ya walaupun fly away nya kita ubah jadi truk karena mulainya itu di awake Jadi mungkin kita ubah jadi ini ternyata tidak mulai juga tidak mulai juga jadi play on white Itu benar-benar harus dari sini ya ternyata volume udah bener kan [Musik] jadi berarti dia sebelum awake udah nyalain dulu Nah baru nyala isi kecil banget ya [Musik] Oh ya volumenya 0,5 ini [Musik] semua properti ini bisa Nah ada hal lain mungkin ini kita buat jadi false kita jadiin false oke pertanyaannya di hold dulu ya mau nunjukin berapa FPI lain fade start ini juga menjawab kenapa pakai wei kenapa pakai start tapi nanti bakalan Ntar ya ini Aku tambahin satu lagi audio clip clip jadi dia nerima sebuah audio klip dan audio klip ini bisa kita setting gitu kita ubah [Musik] sama dengan bisa kita ubah kita ini ada fungsi ya Ada play play delay play One Shot play on gamepad Cobain dulu free seperti ini aja ya sebenarnya ada dua macam kalau nggak salah bisa nerima delay berapa gitu tapi di precated karena sebenarnya ada satu lagi namanya kita coba dulu yang ini ya Oke ini kalau aku nggak Play kita lihat dulu yang klip ini nggak ada play on awake jadi kita dimulai itu nggak menyalakan musik belum ya kita tadi menerima klip di sini ya klik mungkin ganti jadi BGM itu berapa PGM PGM 2 jadi BGM 4 [Musik] bisa juga milih dari sini langsung ada banyak tapi oke terus kalau di play tadinya bgm02 akan berubah jadi PGM 04 nah ini ya berubah jadi audio Club ini bisa diubah juga oke terus kita cobain nyalain gitu Play di sini akan mulai judul lagu yang keempat ini udah diubah dulu klipnya terus dimainkan oke kalau yang delay tentunya dia akan ubah apa menyalakan lagunya itu setelah 5 detik jadi nunggu dulu nih kita mulai Nunggu nah baru setelah 5 detik Oke jadi ini bisa apply lagu Aku mau bikin yang primer dan setelah 10 detik misalnya kita mute atau pause setelah jangan lama-lama ya 5 detik gambar ini ditambah dengan time filter time jadi dia akan ditambah terus itu 0 akan naik perlahan-lahan jadi 5 setiap frame ditambah itu ini langsung return jadi nggak menjalankan fungsi di bawahnya lagi ketika udah lebih dia akan nge-skip ini dan jalanin yang di sini yaitu kita mau Terus setelah 10 detik sebentar [Musik] [Musik] bisa juga kita ngecek is playing jadi biar nggak lebih pos-pos terus-terusan gitu ya setelah itu timer tetap berjalan itu tambah terus return kalau udah 10 detik kita hapus lagi Oke ini kebalikannya tampilannya udah pakai pas oke kita klik suaranya kekecilan nggak tadi biasa aja ya Setelah 5 detik dia pause nanti setelah 10 detik nyalain lagi jadi bisa diatur ya kapan bunyinya kapan terus bisa stok juga ini setelah timer udah mencapai 15 detik kita misalkan dia nyala kita hapus play kita stop stop dibuat Loop ada teknik lain gitu Ini yang paling Naif sih timernya secara singkat terus stop tapi check ini aja oke terus tak aku cek dulu catatan gitu takutnya ketinggalan oke udah semua yang standart [Musik] [Musik] yang belum itu lewat ini ada konsep baru lagi Jadi sekarang aku mau tetep nyalain musik BGM 02 tapi aku mau Nyalakan misalkan ada audio [Musik] sound effect itu Mungkin setelah 5 detik kita ya kita play one dari klip yang ada gitu ya [Musik] karena mengganti yang lama tapi kita butuh satu lagi untuk sfx V klik astaga typo gini jadi musik tetep nyala terus tuh Setelah 5 detik dia akan ada suara suara kita pilih ya suara efeknya apa Iya salah tulis Oke pilih game sound yang agak panjang aja 08 [Musik] ini gara-gara diubah namanya jadi ganti ke yang lompat tadi ya tapi kok begitu ya Oh aku tahu karena ada Loop sepertinya dan dia ngikutin semua semua settingan ini ya jangan panjang-panjang jadinya 3 detik aja [Musik] tapi tetap ya biasanya tidak begini CGS 08 kan bener CGS [Musik] Oh Astaga aku naruhnya di update lagi Aku lupa naruh ini mungkin harus kali aja jangan di update berarti ya ini karena berkali-kali dinyalain tapi Ya intinya Intinya kita bisa nyalain musik One Shot di audio source yang sama tapi lepas dari BGM bgmnya ya audio clip audio klipnya tetap yang tadi yang BGM 04 dan tidak jadi mute jadi kayak ada dua source gitu tapi di source yang sama jadi gitu ya fungsinya fungsi dari ini sebenarnya ini bagus kayak untuk suara tembakan gitu nembak beberapa kali akan numpuk tidak menghilangkan suara yang sebelumnya dan kita nggak nambah audiosos baru gitu ya jadi ini kayak seolah-olah dia bikin audio source lagi dengan settingan dan posisi yang sama di play One Shot setelah shoot itu selesai yang yang bayangan ini bakal dihilangkan seperti itu beda dengan play pause dan stop Ya gitu kita ganti klip Kita play lagi itu beda dia akan ngaruh yang ke yang udah di setting di sini itu emang ini diperlukan ketika hal-hal kecil kayak tadi sekali doang dan ini Tentunya nggak bagus untuk musik bagusnya untuk efek gitu Pencet tombol atau yang lainnya dan kadang kan kalau orang yang gak ngerti itu ketika mencoba ketika suara nembak itu sebelum suara nembaknya habis udah nembak lagi yang suara sebelumnya menghilang gitu ya terus diganti suara baru Padahal kita nggak pengen gitu pengennya tumpuk aja nggak papa dan itu pakai selain dari semua ini kita bisa ngeplay apa langsung tanpa tanpa ini ya tanpa audio source bahkan misalkan aku ini aku matiin dulu bikin yang baru audio apa ini audio dadakan kita bikin dadakan gitu pakai script [Musik] [Musik] baru buka lalu kita butuh klipnya [Musik] dia itu statik ini statik function ya Jadi kita memanggil tipenya gitu play klik add Point dan Kita masukin yang klip tadi yang ini terus posisinya di mana ya sekali doang mungkin lebih baik aku bikin gitu ya sebentar lah lebih enak kita bikin buttonnya bisa Klik klik [Musik] kita biar cantik gitu teksnya juga ganti dengan ques only [Musik] oke lalu di Play Store button dan dia menerima ini Kita masukin audio dadakan dan di Audi akan ada tadi apa terus ada ini ya function ini yang udah dibuat publik sekarang buttonnya udah selesai tinggal auditnya mau yang mana klipnya belum kliknya [Musik] kita bisa kelihatan di sebelah sini dia ada tapi dia bikin game object dengan audio source ya terus udah masukin klipnya dan segala macamnya dan cuma sekali doang terus langsung di destroy lagi mungkin ini nggak efisien ya karena create dan distro ya ini bisa gitu yang pakai ini beberapa kali juga langsung bikin banyak [Musik] ya Mungkin dia audio source kalau misalnya nggak pake dadakan pakaian play One Shot tadi ya kita bikin ini baru public biar bisa dipencet juga gitu Play sfx play One Shot [Musik] salah klik bahkan saya delete aja biar gampang [Musik] ini ya [Musik] [Musik] saya ganti dengan yang audio source copy pilihnya adalah audio Sound Test gitu audio sources ini nanti musik nyala musik baik [Musik] jadi musik nyala ini kita bisa juga tanpa bikin audio SOS baru gitu tidak mengganggu dan tidak menambahkan jadi ini Mungkin lebih efisien ya aku belum cek gitu tapi ya Udah kelihatan kok kalau kita bikin objek baru terus di distroi objek itu yaitu tidak bagus sebetulnya [Musik] musiknya lu tapi ininya sekali doang enggak tidak oke Kayaknya udah semua [Musik] kita stop dulu menjawab pertanyaan dulu secara singkat [Musik] [Musik] insinyurnya gitu lebih suka cukup layer kapasitif tadi ini udah ya untuk centang main kamera [Musik] semua komponen semua komponen kayak gini kita ada users gitu ya ini ini ya maksudnya setiap objek ini itu punya centang yang di sini ini akan matiin semua di sini jadi gelap artinya di sini dia seolah-olah tidak ada lagi sembunyiin kalau komponen-komponennya jadi tidak aktif gitu Ini kamera dimatiin nah semua komponen itu punya dot enable semua Monumen contohnya di sini audio [Musik] source di sini ya komponen audio source yaitu adalah yang ini jadi audio source.inable disini kalau saya taruh langsung mati ini di awake ya kita lihat aja beneran jadi enable ya jadi semua ya kamera [Musik] V6 dan lain-lain itu ada tapi ada beberapa juga yang nggak ada [Musik] sekarang ke centang ketika di play di awake dia akan di false Harusnya sih ke false dan musiknya Apa yang dilakukan oleh enablet ini adalah dia nonaktifkan komponennya tapi yang nonaktif itu adalah fungsi-fungsi yang dengan eksekusion order yaitu awake start update fisik update Ya semuanya jadi nggak jalan tapi fungsi ini masih jalan ini masih jalan ini aku nggak tahu kalau audio source mati ya apakah masih bunyi atau enggak tetapi ini masih ke execute aku pakai tebak-tebakan Play sfx ya sama dengan false ketika mulai tapi kita coba [Musik] yang pasti Harusnya sih Di sini masih ada keluar ya tipe vlognya karena saya tulis ini ternyata nggak bunyi nggak bunyi ya karena dia dalam keadaan mati gitu Ini nggak bunyi tapi ini function ini tetap dijalanin eh sorry ini kan ya oke oke Ada lagi di sini berarti yang dimatikan itu biar dia tetap nyala ya tapi si script audio source yang aku matiin jadinya script ini yang punya awake start dan update kan yaitu adalah script yang di bawah ini nah yang ini kan nanti ini jadi di sini nggak play ya nggak play on the way Nah di sini aku play sound Klik di jalan dan musik nyala ya udah search walaupun audio source di ternyata play ini masih bisa dipanggil gitu ya yang dia lakukan dengan mengecek ini adalah tidak menyalakan update setiap frame ini juga nggak nyala ini juga nggak di sini klipnya masih klip yang lama ya kita ganti klipnya masih settingan seperti ini semua kereta nggak di ini ternyata dijalanin untuk awet berarti yang tidak dijalankan itu adalah start dan update dan fixed karena dia Ini udah ini duluan ini di enable falsnya itu setelah awakenya beres itu juga sedikit menjawab tentang awake dan start belum tentu start itu ketika ini enable nah biasanya awake dan start Itu aku pakainya aku juga baca orang-orangnya itu dipakai ketika kita menset diri sendiri Sementara yang start untuk tiap objek lain supaya nggak jadi aku punya karakter-karakter anime Enemy semua ngeset statusnya dia di awal ketika awake setelah siap baru di start manggil yang masing-masing gitu aku yang mau Jack ini game Manager 10 tahun tentang skornya player atau hotnya player gitu tapi player belum siap nih player siap dulu kan mereka siap-siap di Away game Manager manggilnya setelah setelah itu yaitu di gunanya itu sih dan tadi start itu frame pertama Jadi framenya udah keluar gitu jadi ketika mau ukuran pertama sementara awake sebelum 10 hari itu ketika si Instance ini si game objek ini dimasukkan ke dalam Sin gitu ketika frame pertama lanjut lagi [Musik] Kenapa timernya nggak dibuat Loop aja ke biar nggak laptop kakak tadi suaranya kecil banget gedein aja deh time nya nggak dibuat Loop Maksudnya gimana tuh aku cuma di sini cuma untuk nunjukin aja sih itu untuk nunjukin ini apa ini jadi aku nggak pakai timer yang bagus tapi biasanya kalau kayak gini pakainya dikorutin sih nggak pakai di update nggak bagus dipakai terus [Musik] udah ya nggak ada pertanyaan lagi tidak ada pertanyaan Oke kalau nggak ada ini masih ada sisa waktu kita belajar tentang mixer bayangkan kalian punya sound effect ada banyak itu sangat efeknya ada banyak audio sourcenya terus [Musik] ini aku full screen tentang mixer yang kan punya background musik dan punya sound effect yang banyak dan kalian mau atur volumenya bedain gitu antara volume musik solution FX biasanya gitu ya di game-game minimal ada dua setting itu di ketika disetting ada bagian volume sama bagian kita harus bikin masker yang berbeda kalau sound effect ada banyak dan source-nya ada banyak gitu tadi ada banyak ini sound effect gua gitu apakah mungkin satu persatu kita ini ini volumenya yang ini kecilin gitu aku pengen semuanya sebenarnya dikecilin satu persatu sangat tidak efisien ya bagusnya ada satu volume slider gitu yang dipakai dan kita bisa pakai namanya gitu karena ini adalah aset ya bukan komponen ini klik kanannya di Project [Musik] [Musik] terus diklik untuk klik dia akan muncul ada grup nah ini yang penting yang yang diperlukan ya jadi ada Master dan ini ada attention bisa dianggap sebagai volume lah ini volume full volume itu adalah 0 dan ini pengurangan [Musik] dikecilin sampai ke 80 itu ini dalam ukuran desibel Oke ini Master ini artinya semuanya misalkan aku ada punya beberapa audio source Mungkin dua itu [Musik] mungkin aku ilangin dulu ini [Musik] itu ya ini musik pgm2 yang ini PGM 34 kemudian kita cobain Nanti bilang aja kalau kekecilan untuk ini ada dua musik yang nyala sekaligus adalah aku play dulu aku bikin aku riset dulu semuanya Kita masukin lagi BBM deh PGN 2 dan PGM Oh ya udah udah masuk tuh Oke dua-duanya kita [Musik] oke dua lagu Nyala sekaligus itu tapi kebetulan Di Sini dua-duanya lagu nanti bisa diganti ini jadi sound effect [Musik] di sini dua-duanya menerima audio mixer group dan yang udah kita buat cek lagi di sini di double klik grupnya itu ada satu nih Master Ya itu bisa kita masukin ke sini misalnya kita masukin bisa cara klik ini itu muncul tuh ya mixernya nama mixer kita new audio mixer terus di dalamnya ada grup Master Oke ini kalau kita Play [Musik] jadi kalau kita mau ngecilin volume bisa satu persatu gitu ya Yang ini kecilkan Jadinya cuma satu musik ya sementara kalau yang ini juga bisa ini musik yang satunya lagi tapi kalau mau kecilin dua-duanya Gimana bisa pakai mixernya sebenernya pakai keriting gitu biasanya Cuma di play modenya di editor juga bisa ini harus diklik dulu [Musik] dua-duanya langsung kecil aja di sini tetap volumenya 1 tapi kita ngasih efek tambahan di mixer [Musik] oke ya bayang ya ini harus didaftar Dulu mereka harus daftar dulu masuk ke grup yang mana nih gitu disini udah di Master nah ini yang biasanya dilakukan gitu ya ada kita Bikin grup baru untuk musik dan untuk sfx ya dan di BGM kita ganti ganti ya Ini klik jadi ada PGM yang sfx kita ganti klik jadi bisa juga di track on rock kayaknya kita bisa ke sini gitu bisa bisa juga dari Project kita tetap audio mixer tab project ini dibuka nah muncul tuh ini bisa dimasukin ini yang mana efek lagi untuk melihat bahwa ada Master ada challenge kita lihat pengaruhnya masing-masing sini dua-duanya nyala edit in play mode kalau aku kecilin Master dua-duanya kalau aku kecilin BGM doang salah satu aja kita masih kedua yang [Musik] pertama yang [Musik] Nah ini bisa untuk dipakai ngatur di game di settings ada sound setting volume PGM sama volume effex dipisah tadi aku naruh lagu di sfx cuma kenyataannya nanti kan kita sfx itu hal yang berbeda gitu ya pakai yaitu sound effect [Musik] itu sangat seksi klik dan ini kan efek pasti banyak ya di banyak tempat gitu mungkin nantinya itu kalian bisa bikin banyak dan semuanya daftar ke mixer itu jadi ketika kalian ubah di audio mixer volumenya berapa semua audio source yang dia daftar sebagai sound FX itu akan mengecil gitu jadi nggak perlu satu persatu dikecilin dari sini tapi langsung dari itu Nah itu itu gunanya ya udah kebayang di sini Gimana caranya melalui script atau gimana caranya kita melalui kanvas yang ada slidernya gitu mungkin melalui strip dulu ya kita bikin bikin objek aja gitu Ini sebutlah volume Manager ini sebenarnya materi tambahan ya dari skillnya sebetulnya mixer nggak masuk tapi saya tambahin [Musik] karena kayaknya menarik gitu ya untuk tahu penting juga tuh untuk minimal ngatur volume eh kok volume Manager [Musik] mixer volume volume untuk masing-masing ya di sini aku bakal buat nama [Musik] di sini kita nerima mixer audio mixer ini nggak ada ya nggak ada karena kita harus nambahin nambahin name Space ini ini [Musik] kita bikin waktunya 7 menit lagi semoga cepat ini atau kita bikin di update aja deh biar nggak perlu bikin UI di sini kita langsung di Aku mau bikin slider tadinya pakai UI tapi kayaknya waktunya nggak sempet gitu aku bikin slider di sini aja gitu volume itu 0 sampai 1 ya ini [Musik] Oke jadi setiap update kita update terus si volume dari yang ada di audio mixer group dengan volume nah problemnya audio EXO group itu tidak ada di sini nah kita nggak bisa akses tidak ada audiomax group Gimana caranya akses volume yang ini yang mungkin ada sih di sini cuma nggak bisa langsung ternyata kita harus mati dulu kita harus Expose parameter karena dalam mixer Itu nggak cuma ada item tapi banyak efek lainnya efek tapi yang normal itu eternation tapi kalau di klik sini ada flanger histortion mulai kompresor gitu bagi kalian yang suka musik kita tahu efek-efek ini mungkinnya tapi ini efek-efek suara tapi di sini cuma ada attention pertama yang Kalau nambah ini bisa aja sih nambahin finger dulu nanti ada franger di sini tapi kita cuma butuh dan di sini ada parameter volume Aku pengen Expose masing-masing nih itu ya yang Master dulu deh sini Expose volume of master terus semuanya ya yang background ini juga background musik ini juga Klik Kanan terus Expose sekarang di sini akan ada tulisannya Expose parameters ada 3 untuk memudahkan Aku bakal ubah namanya masing-masing ya Ini aku double klik itu aku ubah ini ini BGM ya PGM volume yang ini Master volume yang ini sfx volume tulisannya harus benar-benar sama ya karena kita pakai string di sini itu ini volume of PGM baking volume of master master [Musik] sekarang di scriptnya aku bisa akses itu tapi dengan cara set ya set load terus di sini dia akan menerima string name nama parameter yang pengen diubah terus kita save valuenya berapa Nah aku bisa masukin Aku pengen buat ini jadi variabel aja deh di sini parameter terus aku masukin volume sebagai fotonya tapi di sini ada problem volumenya itu desibel Ya seperti ini harus diganti minus 80 sampai 0 cukup kayak gini aja nih bentar lagi Oke ini sebentar aja aku nunjukin aja bahwa kita bisa akses volume-volume tadi lewat script dengan cara seperti ini Manager di sini aku bikin lagi ya aku salahnya Klik Kanan copy komponen terus Klik Kanan lagi S New gitu untuk bikin baru bisa juga langsung add comment lagi Ya Nah aku bakal masukin asset mixer ke sini masing-masing mixernya ya Dari aset Terus yang ini untuk Master volume ini ya stringnya harus sesuai dengan nama parameter yang kita udah buat dan FF oke nah ini Sekarang kita coba aja langsung kita ganti jadi musik lagi supaya [Musik] [Musik] jadi ada dua musik dua kalau aku ya ubah yang Master follow dia berubah [Musik] Kalau yang ini yang jadi gitu ya nanti ini tinggal di Hook ke apa slider ya slider tapi slider itu nanti kita ubah jadi minus 80 sampai 0 atau bisa juga kalian bikin untuk mengubah dari linear ke desibel ada yang tau nggak rumusnya [Musik] nah ini kita Return 20 kali Oh ininya liniernya Nggak boleh ke angka nol kalau ke angka 0 dia jadi Infinite nanti kita ubah kalau dia dapatin aja 0,00 [Musik] kecil banget kita lebih kecil dari ini dijadiin sekecil ini kalau di atasnya tetap dengan angka yang sama ini harus pakai f atau bisa juga pakai linier sama dengan matf kita klaim [Musik] berapa minimum yaitu 0,001 [Musik] di sini kita 20 kali rumusnya itu 20 kali dot log tapi lognya 10 aja ya ini ada di IPA tentang desibel ya kalian pernah belajar di SMA untuk anak IPA tapi ini rumusnya Jadi kita ini bisa menerima input dari 0 sampai [Musik] seperti ini kita awalnya = 1 berarti tinggal di Hook ke slider dan bisa main Persis aja gitu ya 0-1 jadi gampang tapi ya Jadinya pakai rumus mulai dari nol ya ini terakhir ini master master form dari 0 sampai 1 sekarang ini [Musik] mungkin ini agak sedikit membingungkan Jadi kalian perlu nyatet Silahkan di screenshot sekarang ke untuk hari ini cukup sampai di sini besok kita belajar menurut saya tentang serial data gitu ya dan Oke guys thank you jangan lupa kerjain postesnya langsung [Musik] oke bye bye pertanyaan lagi yang lain-lain tadi di DM ya oke bye