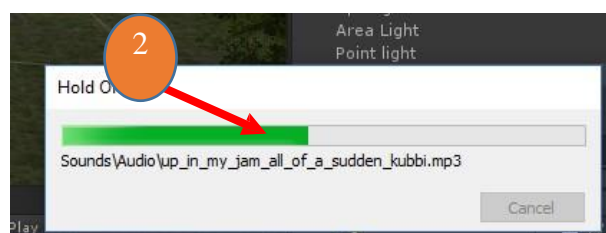
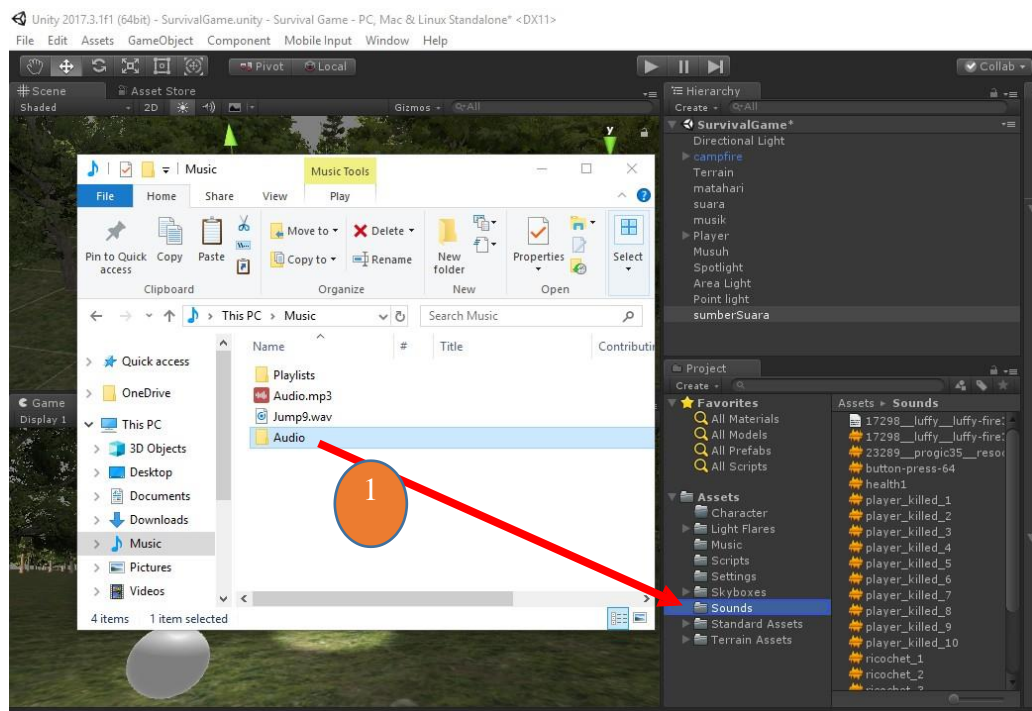


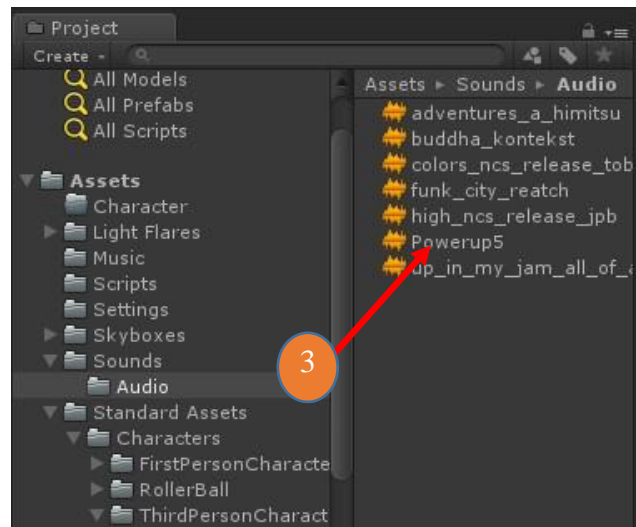
MENAMBAHKAN AUDIO

A. Menambahkan Audio

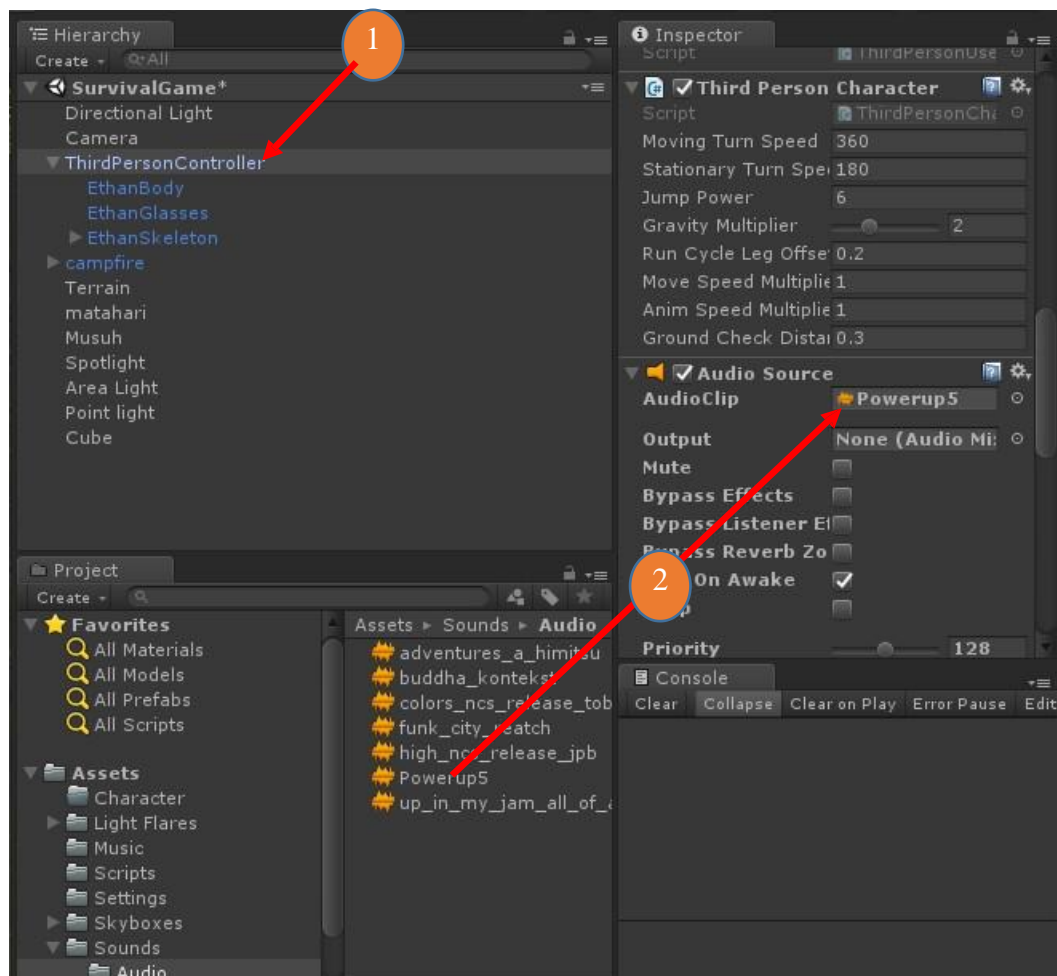
Pada tahapan ini, kita akan menambahkan audio ke dalam game, audio ini akan diletakkan pada beberapa game *object* sebagai sumber suara, saat karakter utama mendekati *game object* dan terjadi tabrakan (*collision*) maka objek akan hilang disertai dengan pemutaran audio. Berikut merupakan tahapan untuk menambahkan audio.

1. Hapus karakter (capsule yang dibuat pada pertemuan sebelumnya).
2. Tambahkan **ThirdPersonController** (buka **Standart Assets** → **Characters** → **ThirdPersonController** → **Prefabs**).
3. Drag **ThirdPersonController** ke dalam Map Game.
4. Sesuaikan pengaturan **ThirdPersonController**.
5. Selanjutnya tambahkan *game object* yang akan dijadikan sumber suara (jika objek ini ditabrak karakter utama, maka objek akan hilang kemudian mengeluarkan suara).
6. Sebelum menambahkan objek, terlebih dahulu tambahkan *file-file* audio yang dibutuhkan ke dalam asset dengan cara: **drag folder Audio** (yang telah disiapkan) **ke dalam folder Sounds** yang ada di dalam **Assets** (buat foldernya “**Sounds**” jika belum ada) Tunggu hingga proses import audio selesai.





7. Setelah audio berhasil impor, mulailah membuat game objek yang akan dijadikan sumber suara.
8. Klik game object “**ThirdPersonController**” → Tambahkan komponen **Audio Source** → drag audio “**powerup5**” sebagai Audio Clip.

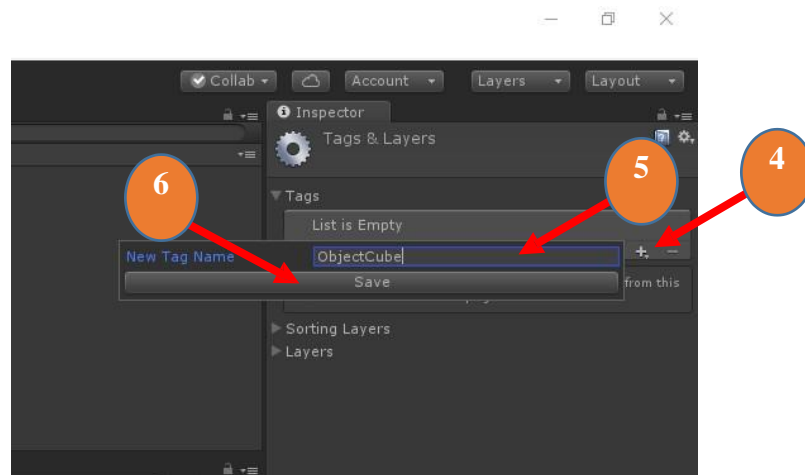
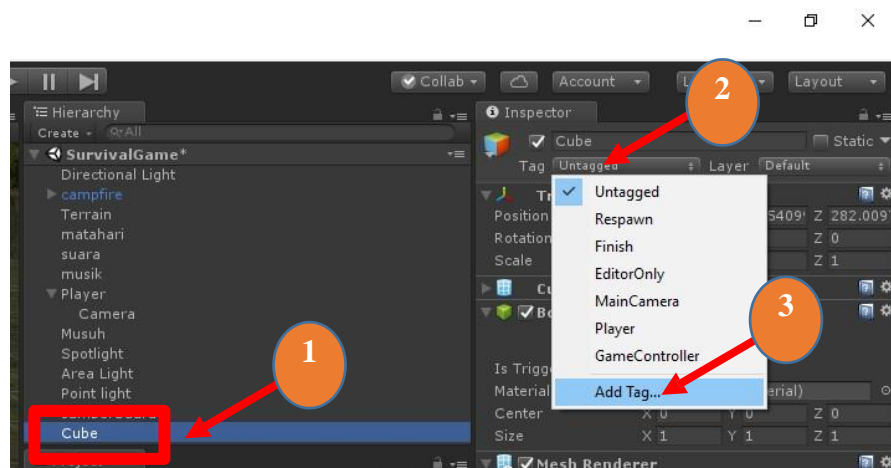


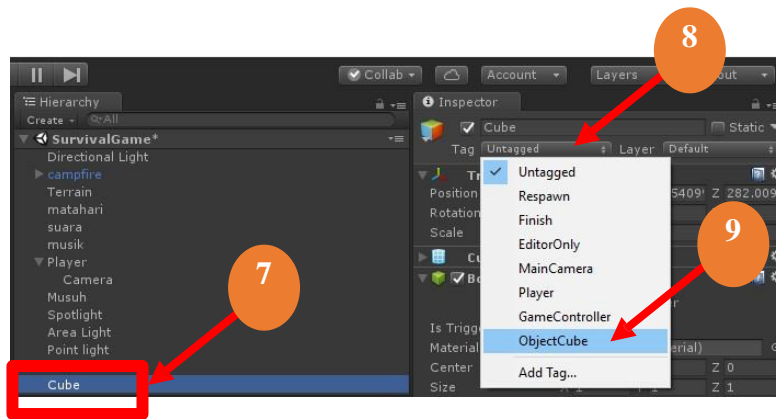
9. **Play Game** untuk melihat hasilnya.
10. Pada tahapan ini anda akan mendengar suara musik pada sejak pertama kali game berjalan, hal ini terjadi karena Opsi **Play On Awake** pada pengaturan **Audio Source** bernilai **true**. Untuk mengubahnya maka kita perlu melakukan perubahan konfigurasi pada Audio Source.
11. Hilangkan Centang pada **Play On Awake**.
12. Pilih jenis Volume Rolloff = **Custom Rolloff** untuk mengatur *smooth* suara.
13. **Play Game** untuk melihat hasilnya.

B. Audio Scripting

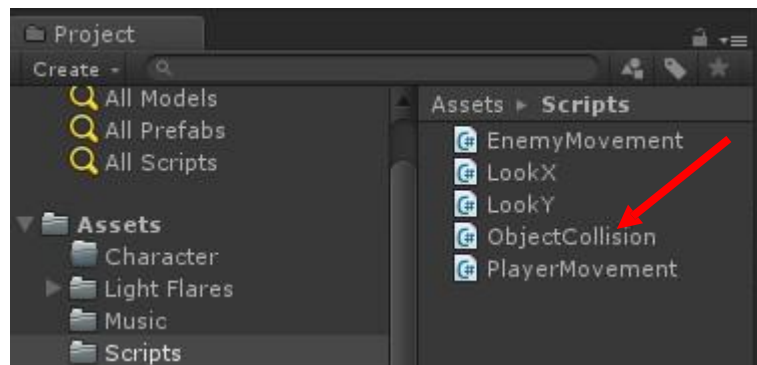
Pada tahapan ini kita akan menambahkan script yang digunakan untuk manajemen audio. Script yang akan dibuat akan ditambahkan pada karakter utama (selanjutnya kita tinggal melakukan duplikasi pada objek game tersebut). Script tersebut akan memainkan audio saat karakter utama menabrak *game object* tersebut. Adapun langkah-langkahnya secara detail sebagai berikut:

1. Ubah Tag dari objek tersebut. Caranya, klik **Cube** Pilih **Tag** pada tab Inspector pilih **Add Tag** Klik simbol “+” untuk menambah Tag Baru ketik **ObjectCube** Enter atau klik **Save**.
2. Kembali klik object **Cube** pilih **Tag** pada Tab Inspector pilih **ObjectCube**.





3. Buat **C# Script** baru di dalam Folder Scripts, rename dengan nama “**ObjectCollision**”.



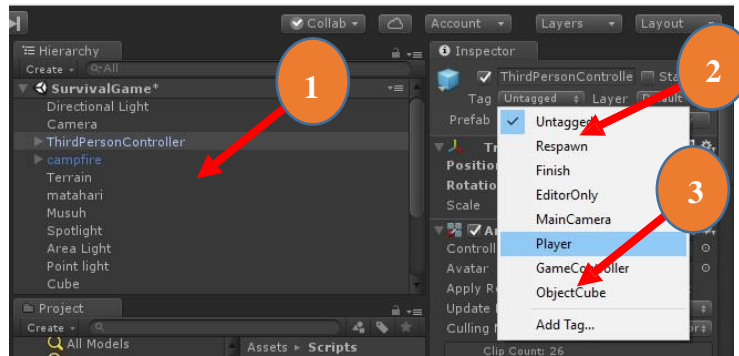
4. Ubah script pada **ObjectCollision** menjadi seperti berikut:

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class ObjectCollision : MonoBehaviour {
6
7     void OnCollisionEnter(Collision col){
8         //GameObject ObjectCube = GameObject.FindGameObjectWithTag("ObjectCube");
9         if (col.gameObject.tag == "ObjectCube") {
10             Debug.Log ("Collide!");
11             AudioSource aud = gameObject.GetComponent<AudioSource> ();
12             aud.Play();
13             col.gameObject.SetActive (false);
14             //Destroy(col.gameObject);
15         }
16     }
17 }
18 }

```

5. Drag Script **ObjectCollision** ke dalam game object “**ThirdPersonController**”.
6. Terakhir ubah **Tag ThirdPersonController** menjadi **Player**.



7. Masukkan kamera utama ke dalam *ThirdPersonController*
8. Jalankan Game
9. Selanjutnya lakukan duplikasi *game object* “**Cube**” (klik object kemudian tekan tombol kombinasi “**Ctrl + D**”).
10. Letakkan object tersebut ke berbagai tempat di Map Game.

Latihan (Kuis)

1. Buatlah sebuah game dengan nama project : **kelas_nim_nama**.
2. Buat sebuah Map Game lengkap dengan jalan setapak, sungai, pohon, rumput dan batu
3. Sepanjang jalan terdapat lampu penerangan yang mampu menyala
4. Tambahkan api unggun pada game
5. Tambahkan *ThirdPersonController* pada game, ganti nama menjadi player
6. Buat script untuk melihat sekitar dengan mouse
7. Tambahkan karakter musuh dan tambahkan script agar musuh mendekati player
8. Duplikat karakter musuh sebar ke berbagai tempat dalam Map Game, saat player bertabrakan dengan objek musuh mainkan audio “**player_killed_2**”