

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Mata Praktikum : Grafik Komputer 2
Kelas : 3IA11
Praktikum ke- : 6
Tanggal : 19/05/2025
Materi : Control Game
NPM : 51422161
Nama : Muhammad Tarmidzi Bariq
Ketua Asisten : Namira
Paraf Asisten :
Nama Asisten :
1. Cahyaningrum Respati
2. Muhammad Rafi Ilham
3. Muhammad Insan Kamil
4. Intan Alifia Ramadhan
Jumlah Lembar : 9 Lembar



LABORATORIUM INFORMATIKA

UNIVERSITAS GUNADARMA

2025

1. Jelaskan fungsi menambahkan Rigidbody, dan Collider pada langkah – langkah activity?

- Rigidbody: Menambahkan komponen Rigidbody pada objek membuat objek tersebut dipengaruhi oleh fisika di Unity, seperti gravitasi, gaya, dan tumbukan. Dengan Rigidbody, objek bisa bergerak secara dinamis dan bereaksi terhadap hukum fisika.
- Collider: Collider digunakan untuk mendeteksi tabrakan atau kontak antara objek dalam game. Collider membentuk area fisik objek yang bisa "bertemu" dengan objek lain.

2. Apa fungsi dari menambahkan tag “Ground” pada bagian lantai?

Tag “Ground” biasanya digunakan untuk menandai objek lantai agar skrip dapat mengenali objek tersebut sebagai permukaan tanah. Ini berguna misalnya untuk mendeteksi apakah karakter sedang menyentuh lantai (ground), sehingga memungkinkan untuk melompat atau bergerak dengan benar.