

## **LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : Grafik Komputer 2  
Kelas : 3IA11  
Praktikum ke- : 3  
Tanggal : 28/04/2025  
Materi : Lighting  
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 : 3 Lembar



**LABORATORIUM INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

**2025**

1. Sebutkan dan jelaskan 4 fungsi pengaturan lighting pada unity!

a. Intensity (Intensitas)

Mengatur seberapa terang cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya. Nilai tinggi menghasilkan cahaya yang lebih terang. Ini memengaruhi suasana (mood) dan visibilitas dalam game.

b. Color (Warna)

Mengatur warna cahaya yang dipancarkan. Misalnya, cahaya kuning untuk efek hangat atau biru untuk malam hari. Warna ini penting untuk menciptakan atmosfer dan nuansa visual yang diinginkan.

c. Shadow Type (Tipe Bayangan)

Menentukan apakah cahaya menghasilkan bayangan dan jenisnya (misalnya: No Shadows, Hard Shadows, Soft Shadows). Ini berdampak pada realisme dan performa.

d. Range dan Spot Angle

Range mengatur seberapa jauh cahaya menjangkau,

Spot Angle (untuk spot light) menentukan sebaran sudut cahaya. Ini penting untuk mengarahkan pencahayaan secara spesifik dan efisien.

2. Apa perbedaan dari Realtime, Mixed dan Baked pada General Mode Unity?

### **Realtime**

Cahaya dihitung secara langsung saat runtime. Cocok untuk objek yang terus bergerak atau berubah.

Contoh penggunaan :

Cahaya matahari pada game dunia terbuka.

### **Baked**

Cahaya dihitung saat proses build dan disimpan dalam lightmaps. Tidak berubah saat runtime.

Contoh penggunaan:

Interior statis seperti ruangan gedung.

## **Mixed**

Kombinasi realtime dan baked. Objek statis menggunakan baked, sedangkan dinamis tetap pakai realtime.

Contoh penggunaan:

Cahaya lampu jalan yang memengaruhi NPC.