**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.

1. 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.