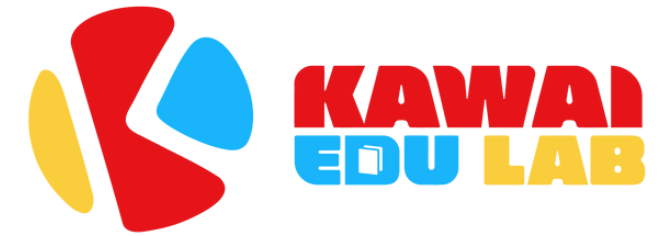
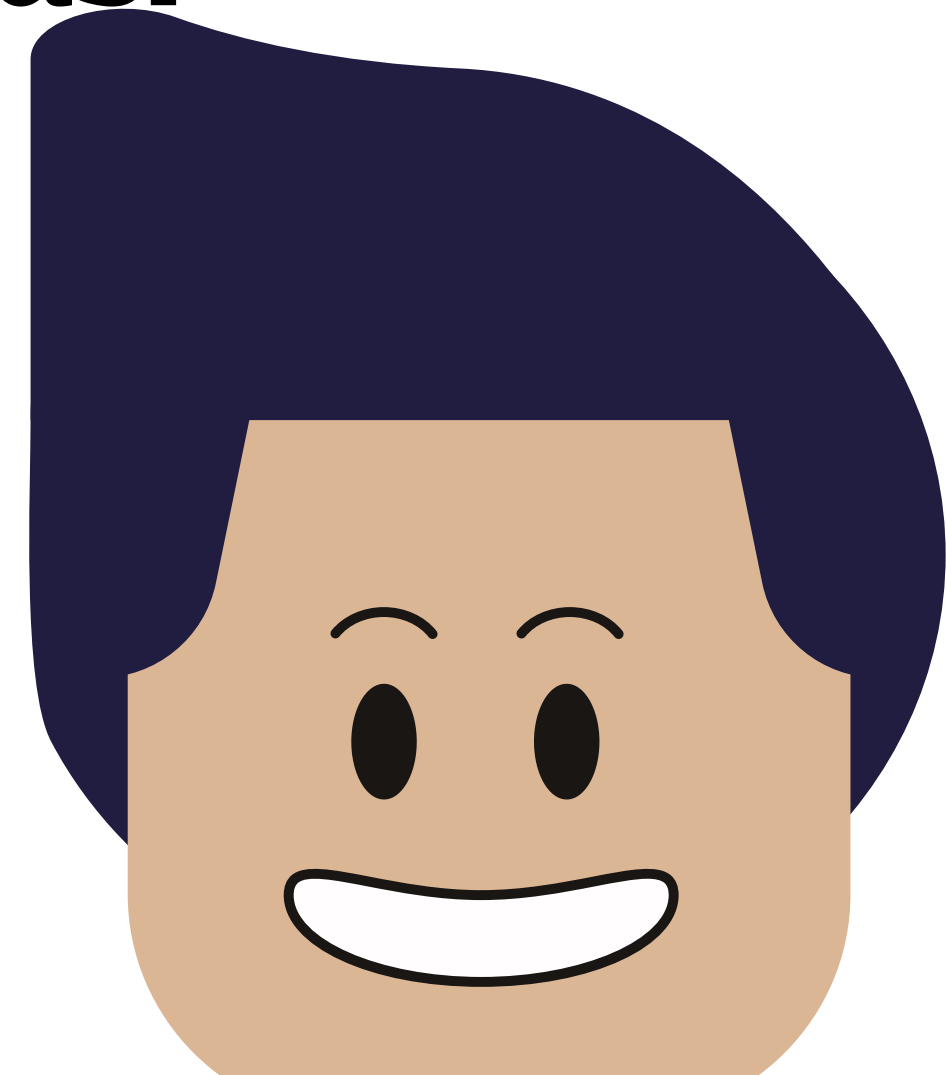


NEBULA



Pertemuan 14:
Pengenalan Dasar tentang Animasi
PART 2



Apa yang Akan Kita Pelajari di Part 1?

Di Part 2 ini, kita akan mempelajari:

1. Cara membuat objek bergerak bolak-balik.
2. Menggunakan kondisi untuk mengubah arah gerakan objek.
3. Praktik: Membuat objek bergerak antara dua titik.

Mengapa Animasi Bolak-Balik Penting?

Animasi bolak-balik:

1. Lebih menantang: Pemain harus menghindari objek yang bergerak.
2. Membuat game lebih dinamis: Gerakan bolak-balik membuat objek terlihat lebih hidup.

NEBULA



Mini Project: Membuat Objek Bergerak Bolak-Balik

Kita akan memodifikasi script objek agar bergerak bolak-balik antara dua titik.

Langkah 1: Menyiapkan Objek

1. Tambahkan dua part baru di Workspace sebagai penanda titik awal dan akhir.
2. Rename part-part tersebut menjadi "StartPoint" dan "EndPoint".
3. Part ini berfungsi sebagai titik awal dan titik akhir pergerakan sebuah part ya. Jadi tetap harus ada sebuah part yang nanti bergerak bolak-balik.

Langkah 2: Modifikasi Script

Berikut adalah script untuk
membuat objek bergerak
bolak-balik:

```
1  local object = script.Parent
2  local startPoint = workspace.StartPoint.Position
3  local endPoint = workspace.EndPoint.Position
4  local speed = 5 -- Kecepatan objek
5  local direction = 1 -- Arah gerakan (1 untuk maju, -1 untuk mundur)
6
7  while true do
8      if direction == 1 then
9          object.Position = object.Position + Vector3.new(0, 0, speed) * wait()
10         if object.Position.Z >= endPoint.Z then
11             direction = -1
12         end
13     else
14         object.Position = object.Position + Vector3.new(0, 0, -speed) * wait()
15         if object.Position.Z <= startPoint.Z then
16             direction = 1
17         end
18     end
19 end
20
```

Penjelasan

- direction mengontrol arah gerakan objek.
- Jika objek mencapai endPoint, arah gerakan berbalik.
- CATATAN PENTING!
 - di part 1, kita menggerakkan part di koordinat Z, maka begitu juga script untuk animasi bolak balik di part 2 ini, bergerak di koordinat Z

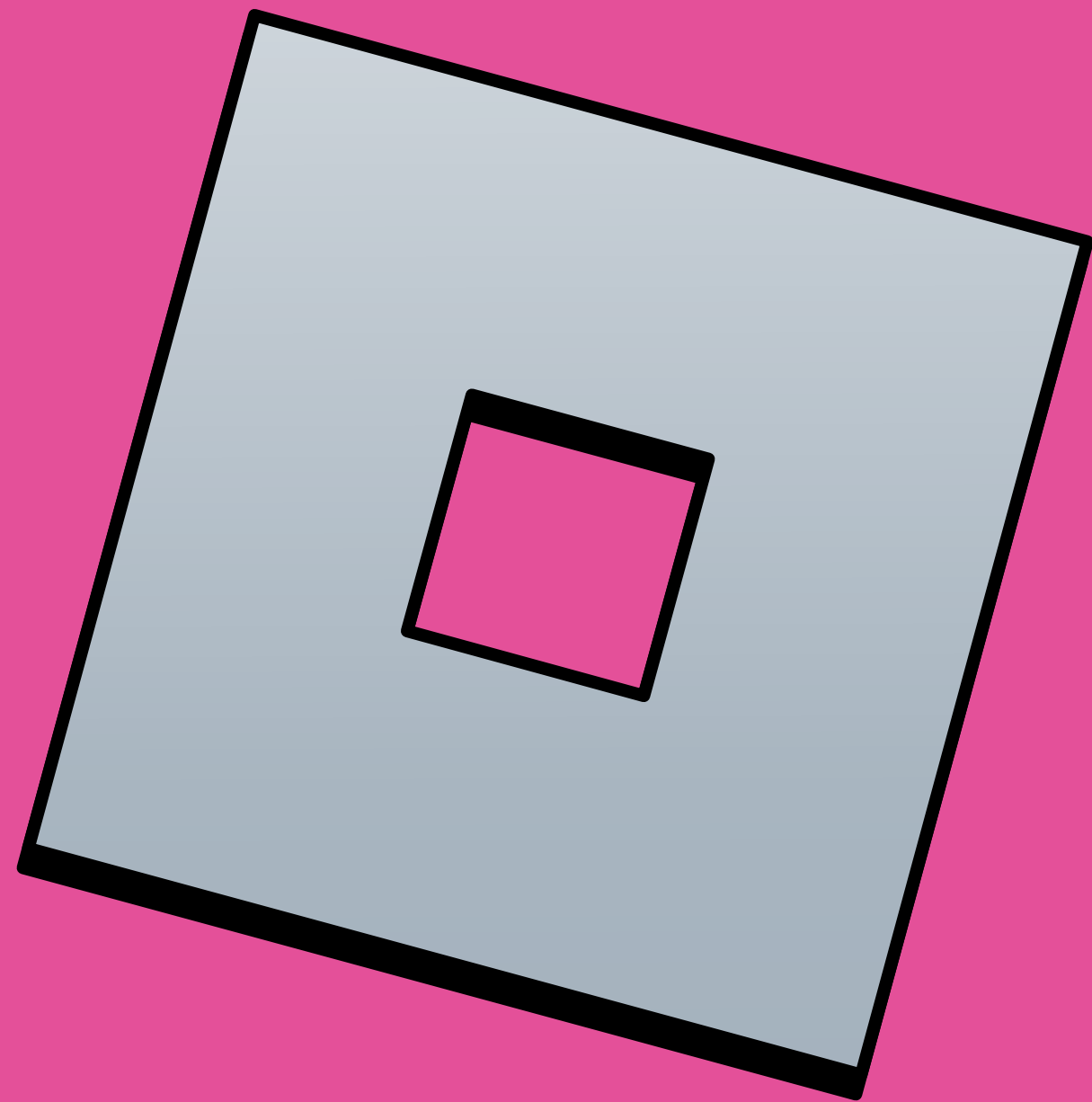
Waktunya Berkreasi!

Sekarang saatnya kamu mencoba bereksperimen sendiri! 🔥

💡 Coba modifikasi proyek ini dengan ide berikut:

- ubah posisi StartPoint dan EndPoint untuk mengatur jarak gerakan.
- perhatikan, part yang bergerak, coba pakaikan anchored, dan lihat perbedaannya ketika tidak menggunakan anchored.

Quiz!



Apa fungsi **Direction** pada script Animasi bolakbalik?

- a. Mengontrol arah gerakan objek
- b. Melihat script benar atau salah
- c. Membuat part melompat

Bagaimana menentukan titik awal dan akhir pergerakan part?

- a. dikasih tanda
- b. membuat part "StartPoint" dan "EndPoint"**
- c. merubah script

NEBULA



**Jangan Lupa Save as
Hasil Karyamu ya!**