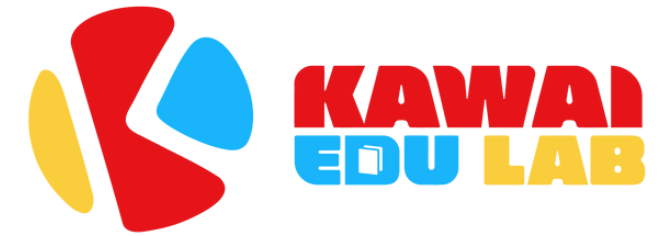
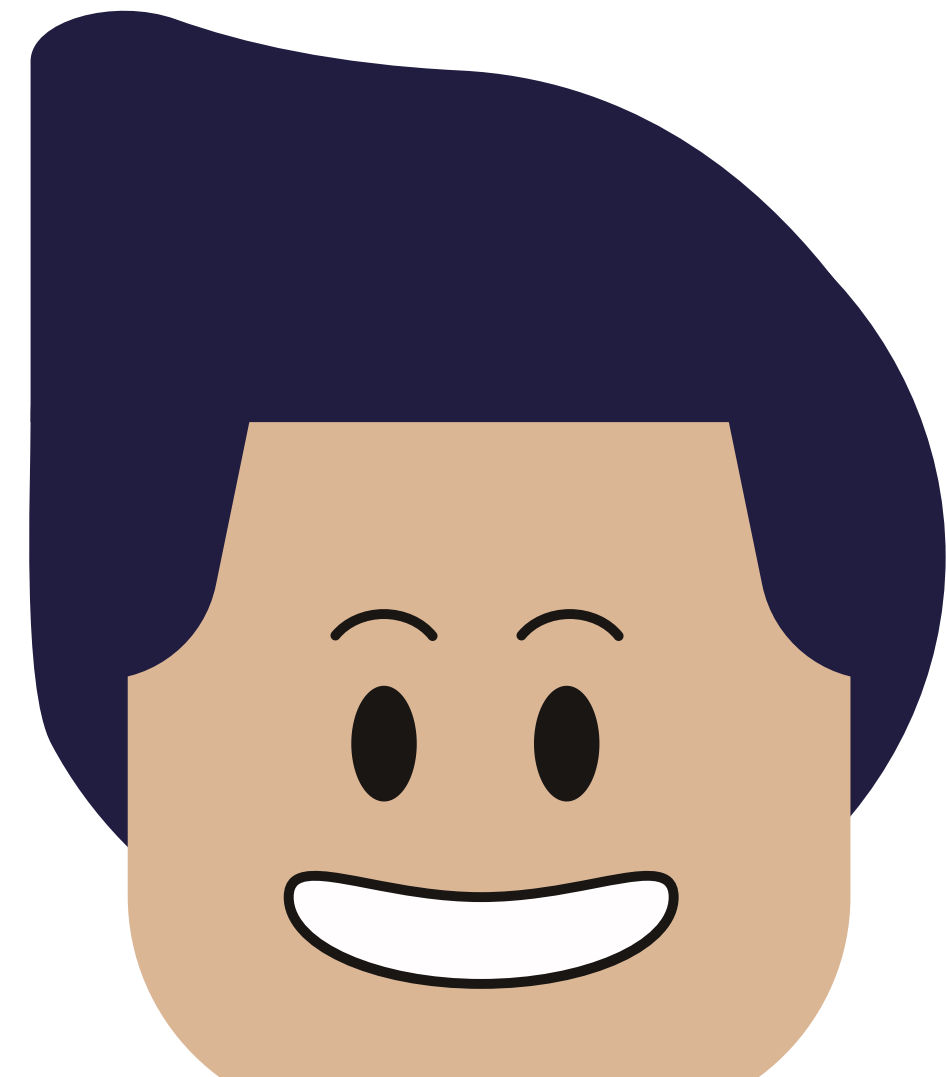
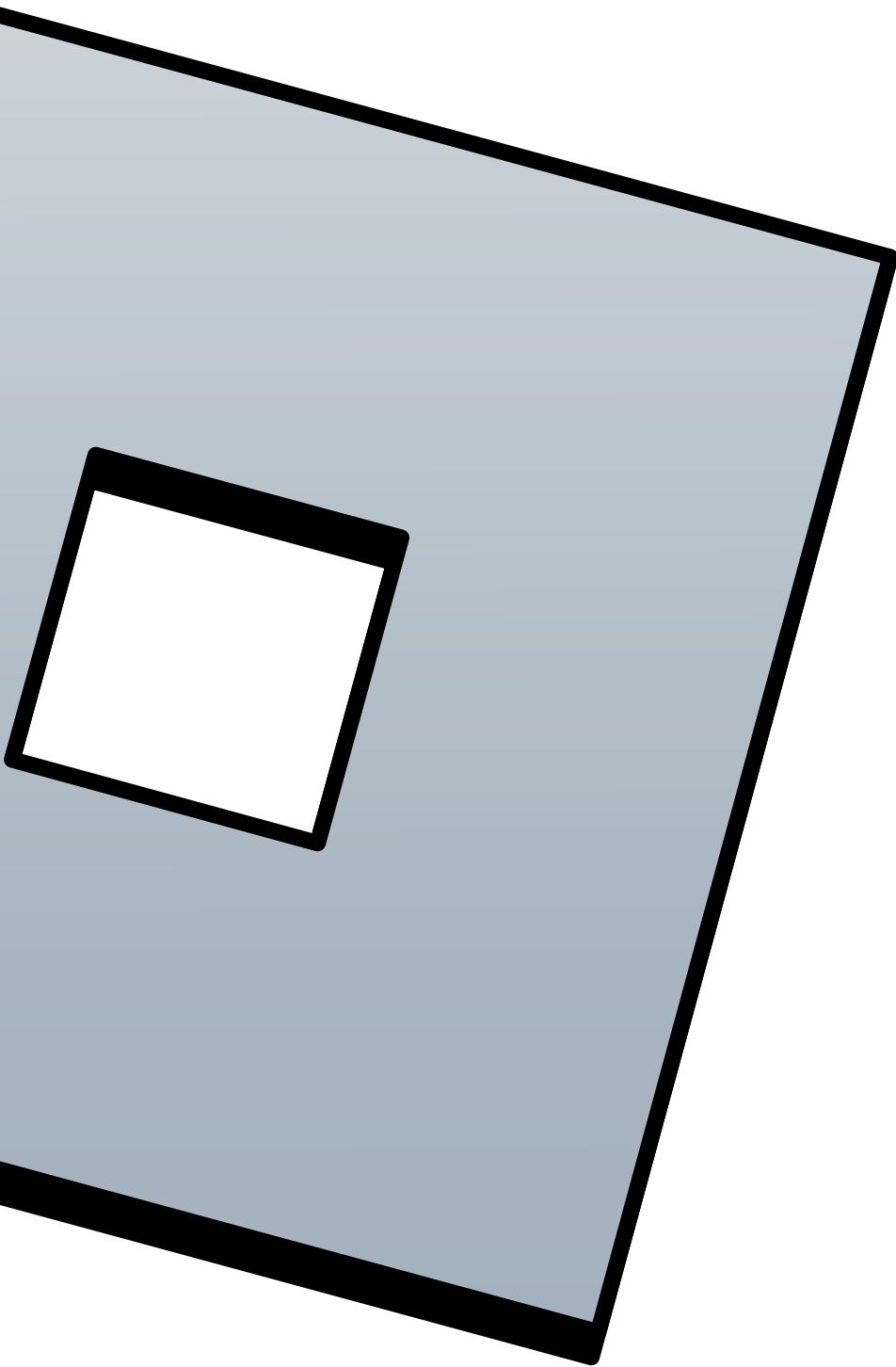


**NEBULA**



**Pertemuan 8:  
Mengenal Trigger  
Lebih Lanjut di Roblox Studio**



# Apa Itu Trigger?

## Mengenal Trigger

- Trigger di Roblox adalah bagian khusus dari game yang, ketika kita melakukan sesuatu padanya (seperti menyentuhnya), bisa membuat hal-hal ajaib terjadi.
- Bayangkan jika kamu bisa membuat pintu terbuka sendiri hanya dengan mendekatinya, atau membuat lampu menyala hanya dengan melompat. Itulah keajaiban trigger!

# Mengapa Pakai Trigger?

- Pentingnya Trigger dalam Game
- Membuat Game Lebih Hidup: Trigger membuat game kita tidak hanya sekedar gambar dan model yang diam. Dengan trigger, game kita bisa bereaksi terhadap apa yang pemain lakukan.
- Interaksi yang Menyenangkan: Bayangkan kamu bermain di taman bermain; trigger di Roblox sama dengan peralatan bermain yang bereaksi ketika kamu memanjat atau melompat di atasnya. Ini membuat game lebih menarik dan interaktif.
- Kontrol yang Mudah: Trigger membantu kita mengontrol bagian-bagian tertentu dari game. Misalnya, membuka pintu rahasia atau memulai misi baru ketika pemain melakukan tindakan tertentu.

**NEBULA**



# Proyek Mini: Flying Player!

Nah, sekarang kita akan coba praktekan penggunaan trigger, lewat proyek mini “Flying Player!”. Proyek ini akan membuat suatu button atau part, yang jika disentuh oleh player, maka player akan melayang. Yuk kita kerjakan!

# Langkah-Langkah Pembuatan

## Langkah 1: Membuat Objek Button

- Buka Roblox Studio dan pilih template seperti "Baseplate" untuk memulai.
- Tambahkan sebuah Part: Ini akan menjadi objek yang berfungsi sebagai Button atau tombol.
  - Di tab "Home", klik "Part" dan pilih "Cylinder" untuk menambahkannya ke Workspace.
  - Atur posisi part di lokasi yang mudah dijangkau oleh pemain.
  - Atur juga size nya, agar jadi seperti tombol. Warnai dan beri material sesuai keinginan.
  - Ganti nama part tersebut di Properties menjadi "floatPart" untuk memudahkan identifikasi dalam script.

# Langkah-Langkah Pembuatan

## Langkah 2: Menulis Script pada part "floatPart"

### 1. Tambahkan script di part "floatPart", lalu tulis code di bawah ini:

```
script.Parent.Touched:Connect(function(hit)
local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
if player and player.Character and player.Character:FindFirstChild("Humanoid") then
local humanoid = player.Character.Humanoid
humanoid.PlatformStand = true
local bodyVelocity = Instance.new("BodyVelocity", player.Character.HumanoidRootPart)
bodyVelocity.Velocity = Vector3.new(0, 20, 0)
bodyVelocity.MaxForce = Vector3.new(0, 100000, 0)
wait(10)
humanoid.PlatformStand = false
bodyVelocity:Destroy()
end
end)
```

## Penjelasan Script

### Cek Sentuhan:

- Bagian awal script, `script.Parent.Touched:Connect(function(hit)`, berarti "Hey, Roblox! Tolong beritahu saya kapan saja ada yang menyentuh benda ini (part yang script ini terhubung dengannya)."
- `function(hit)` adalah bagian kode yang menjalankan tugas ketika part tersebut disentuh.

### Mencari Siapa yang Menyentuh:

- `local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)` mencari tahu siapa yang menyentuh part tersebut. Di Roblox, ketika kita menyentuh sesuatu, kita ingin tahu siapa karakter yang melakukan itu, dan kode ini membantu menemukan pemain yang mengontrol karakter tersebut.

## Penjelasan Script

### Membuat Pemain Melayang:

- `local humanoid = player.Character.Humanoid` mendapatkan bagian Humanoid dari karakter pemain.
- `humanoid.PlatformStand = true` memberitahu Humanoid untuk membuat pemain berdiri di udara, seolah-olah mereka sedang berdiri di platform tak terlihat.

### Menambahkan Kekuatan untuk Melayang:

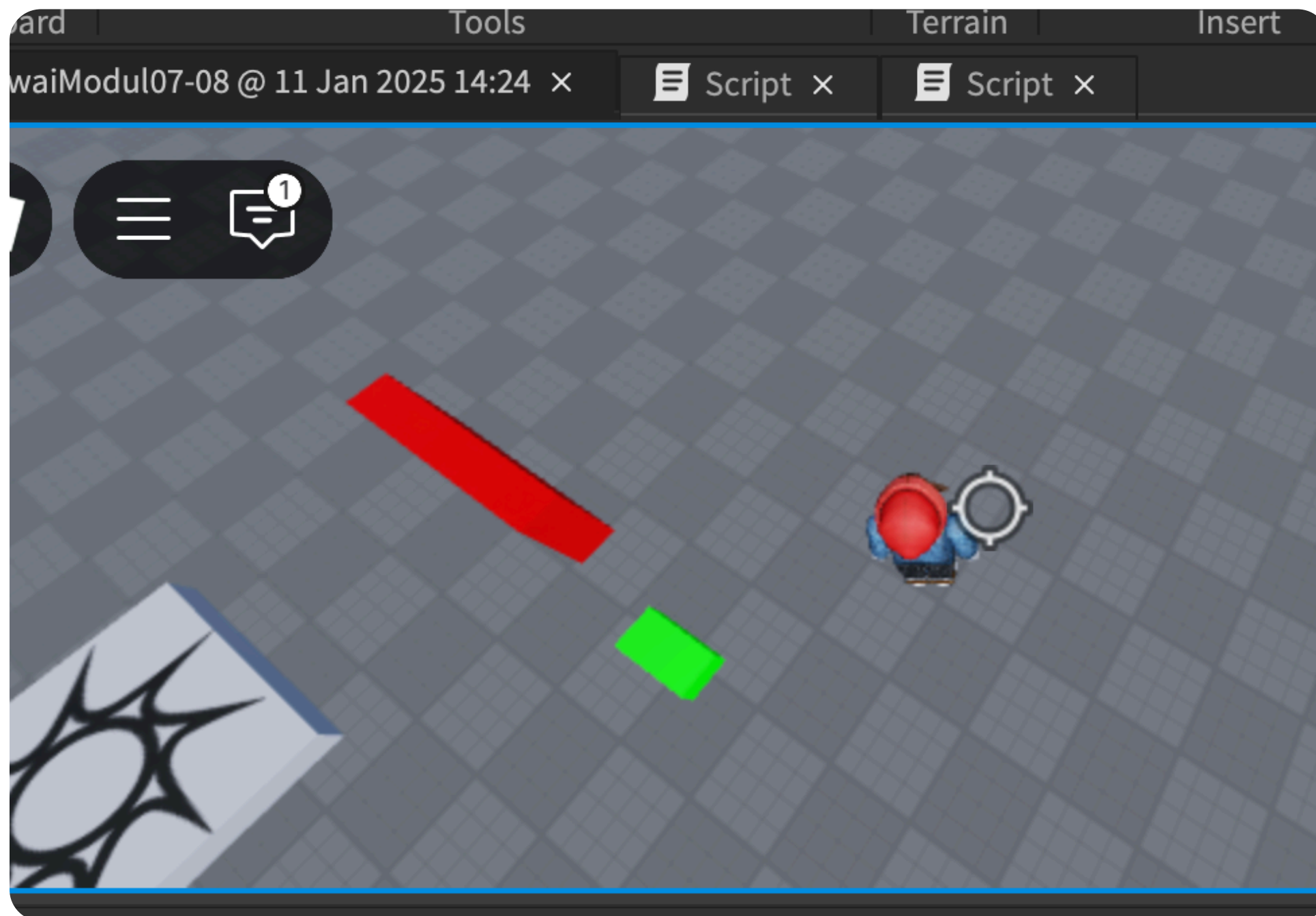
- `local bodyVelocity = Instance.new("BodyVelocity", player.Character.HumanoidRootPart)` membuat kekuatan baru yang disebut "BodyVelocity" yang akan mendorong pemain ke atas.
- `bodyVelocity.Velocity = Vector3.new(0, 20, 0)` mengatur kecepatan, atau seberapa cepat kita ingin pemain terdorong ke atas. Angka 20 berarti pemain akan bergerak ke atas dengan kecepatan tersebut.
- `bodyVelocity.MaxForce = Vector3.new(0, 100000, 0)` mengatakan bahwa kekuatan ini sangat kuat (100000) sehingga dapat mengatasi gravitasi yang menarik pemain ke bawah.

## Penjelasan Script

Berhenti Melayang Setelah 10 Detik:

- `wait(10)` berarti "tunggu selama 10 detik."
- Setelah 10 detik, `humanoid.PlatformStand = false` menghentikan pemain dari mode berdiri di platform, sehingga mereka tidak lagi melayang.
- `bodyVelocity:Destroy()` menghapus kekuatan yang mendorong pemain ke atas, sehingga mereka kembali jatuh ke bawah sesuai gravitasi.

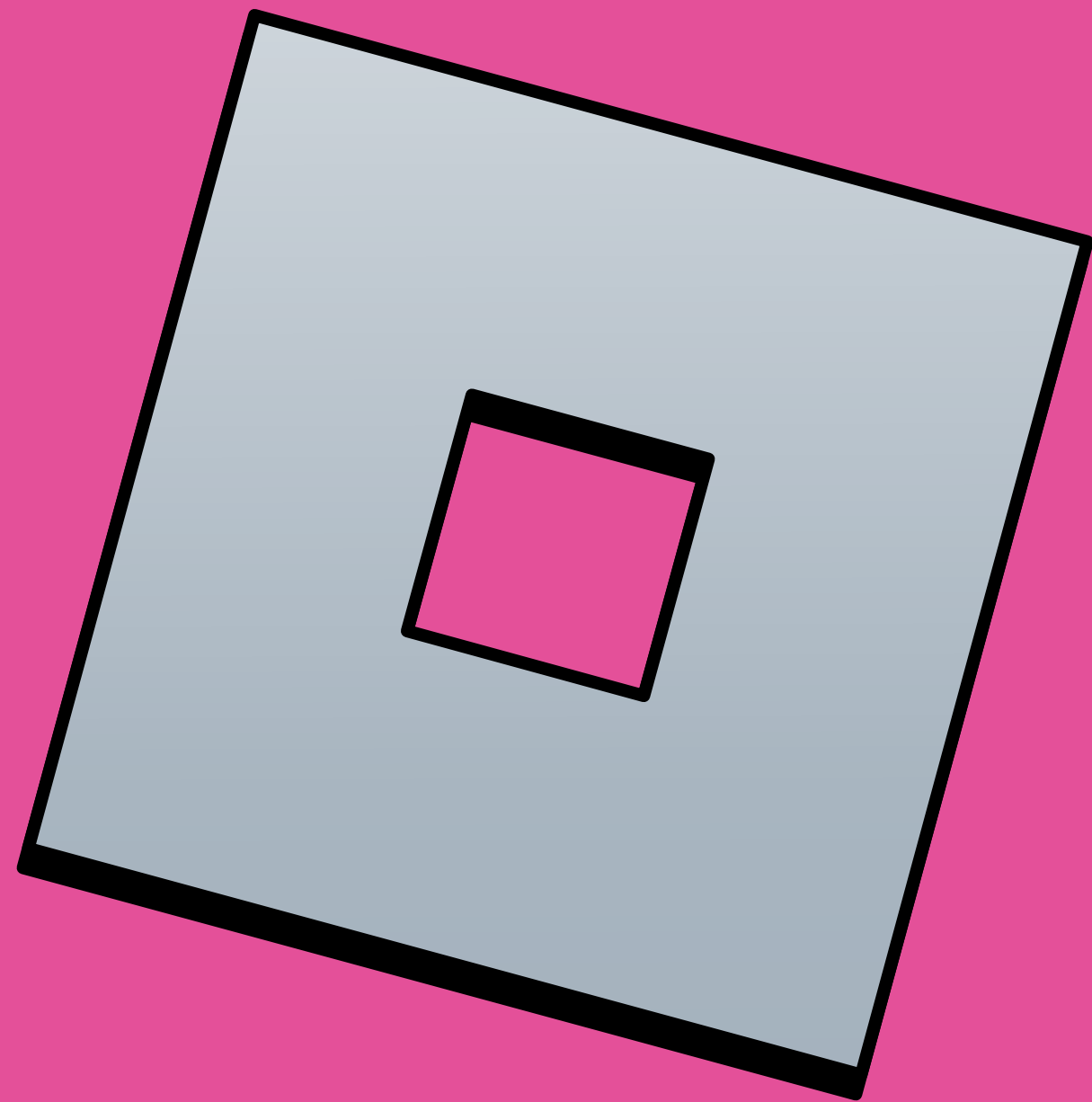
# NEBULA



## TEKAN TOMBOL PLAY!

Gerakkan player menyentuh  
button floatPart yang sudah kita  
buat, dan lihat hasilnya, yes  
Player akan melayang ke atas!

# Quiz!



Apa yang dilakukan oleh 'Touched' dalam script kita?

- a. Menyala ketika part disentuh.
- b. Membuat suara ketika part disentuh.
- c. Memulai kode ketika part disentuh.

Bagaimana cara membuat pemain melayang di Roblox Studio?

- a. Dengan menambahkan part berwarna.
- b. Dengan menggunakan 'Humanoid' dan 'BodyVelocity'.
- c. Dengan berlari cepat di dalam game.

**NEBULA**



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