

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202205094, 20 Januari 2022

Pencipta

Nama : **Christian Irwan H.W, Dr. Delta Ardy Prima, S.ST., M.T. dkk**

Alamat : Jl. Halmahera RT 003 RW 009 Kelurahan Trajeng Kecamatan Panggungrejo, Pasuruan, JAWA TIMUR, 67132

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS SURABAYA**

Alamat : Jalan Ngagel Jaya Selatan No. 169 Surabaya , Surabaya , JAWA TIMUR, 60284

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Penggunaan Kamera Virtual Adaptif Untuk Game Platformer**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 5 Desember 2021, di Surabaya
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000320372

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Christian Irwan H.W	Jl. Halmahera RT 003 RW 009 Kelurahan Trajeng Kecamatan Panggungrejo
2	Dr. Delta Ardy Prima, S.ST., M.T.	Rungkut Menanggal Harapan I/31 RT 011 RW 004 Kelurahan Rungkut Menanggal Kecamatan Rungkut
3	Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp	Rungkut Mejoyo Selatan I/KS RT 001 RW 001 Kelurahan Kalirungkut Kecamatan Rungkut



USER MANUAL

Penggunaan Kamera Virtual Adaptif untuk Game Platformer



UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA

Christian Irwan H.W

Delta Ardy Prima

Marcellinus Ferdinand Suciadi

Manual Penggunaan

Pada kerja praktek ini saya membuat Penggunaan Kamera Adaptif untuk Game Platformer. Berikut adalah beberapa penjelasan manual untuk setiap proyek yang telah dibuat.

Source Code

Program ini dibuat dengan menggunakan Unity3D versi 2020.3.4f1.

Cara Mendapatkan Program Lewat Github

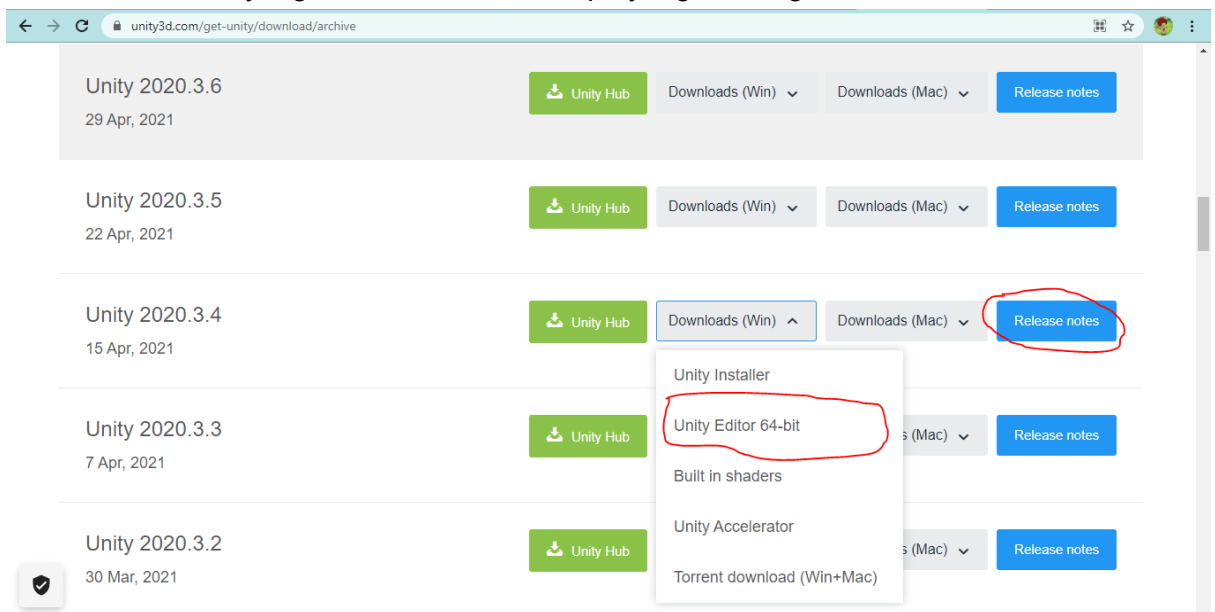
Cara yang disarankan untuk mendapatkan program ini bukan dengan menggunakan CD ini, melainkan menggunakan git yang juga mengandung program ini. Untuk mendownload program ini menggunakan github, dapat dilakukan dengan menggunakan perintah ini.

```
git clone https://github.com/Xwtek/AdaptiveCamera.git
```

Cara Menginstall Unity Editor

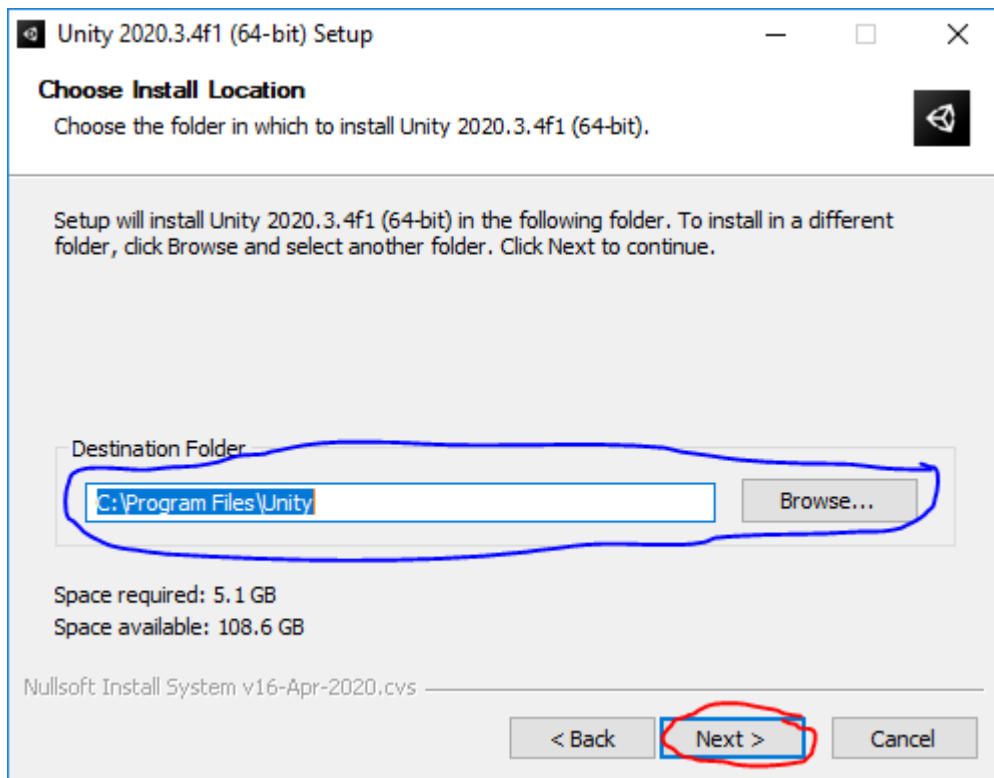
Untuk membuka program ini, diperlukan editor dengan versi yang sama. Cara untuk mendapatkannya adalah dengan mendownload installer dan menginstallnya secara manual. Berikut ini adalah cara menginstall Unity Editor.

1. Buka laman <https://unity3d.com/get-unity/download/archive>. Cari Unity 2020.3.4f1 dan download link yang diberi tanda sesuai apa yang ada di gambar



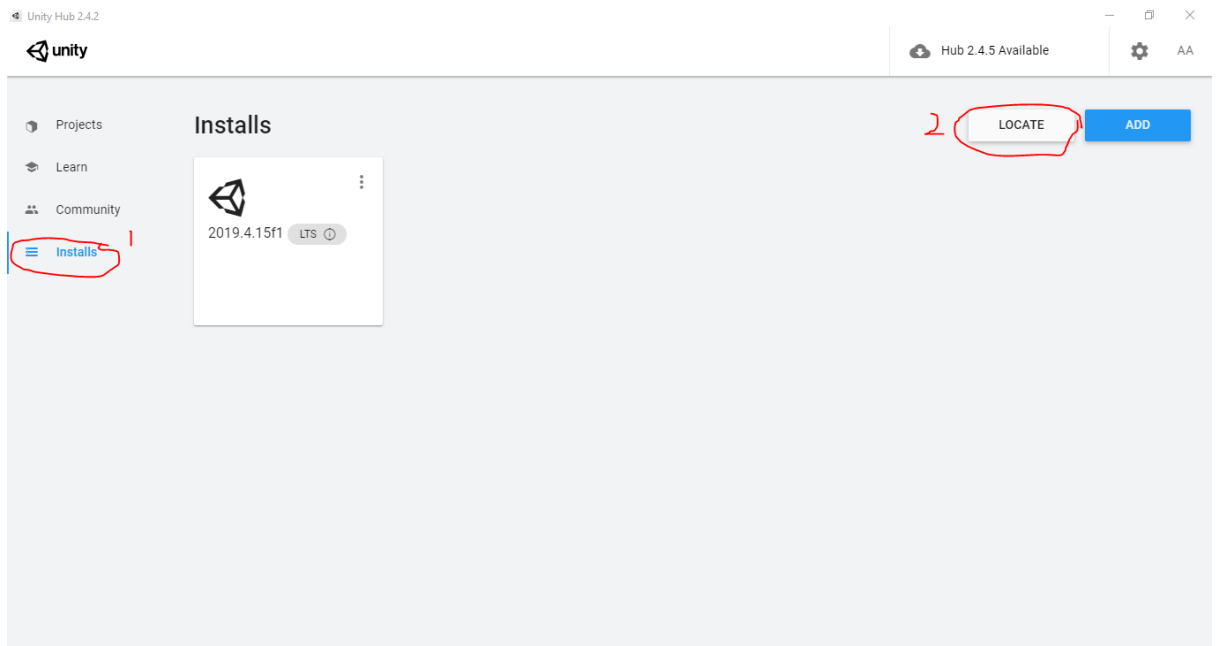
- ✓ **Component Installers Windows**
 - Unity Editor (64-bit)
 - Android Target Support
 - AppleTV Target Support
 - iOS Target Support
 - Linux (IL2CPP) Target Support
 - Linux Mono Target Support
 - Lumin Target Support
 - macOS Mono Target Support
 - Windows Store (.Net) Target Support
 - WebGL Target Support
 - Windows (IL2CPP) Target Support
 - Documentation

2. Ikuti petunjuk setiap installer yang sudah didownload. Tentukan tempat instalasi dari unity editor dan pastikan editor dan semua komponennya diinstall di tempat yang sama. Pastikan juga Unity Editor sudah ditutup sebelum melakukan instalasi ini.



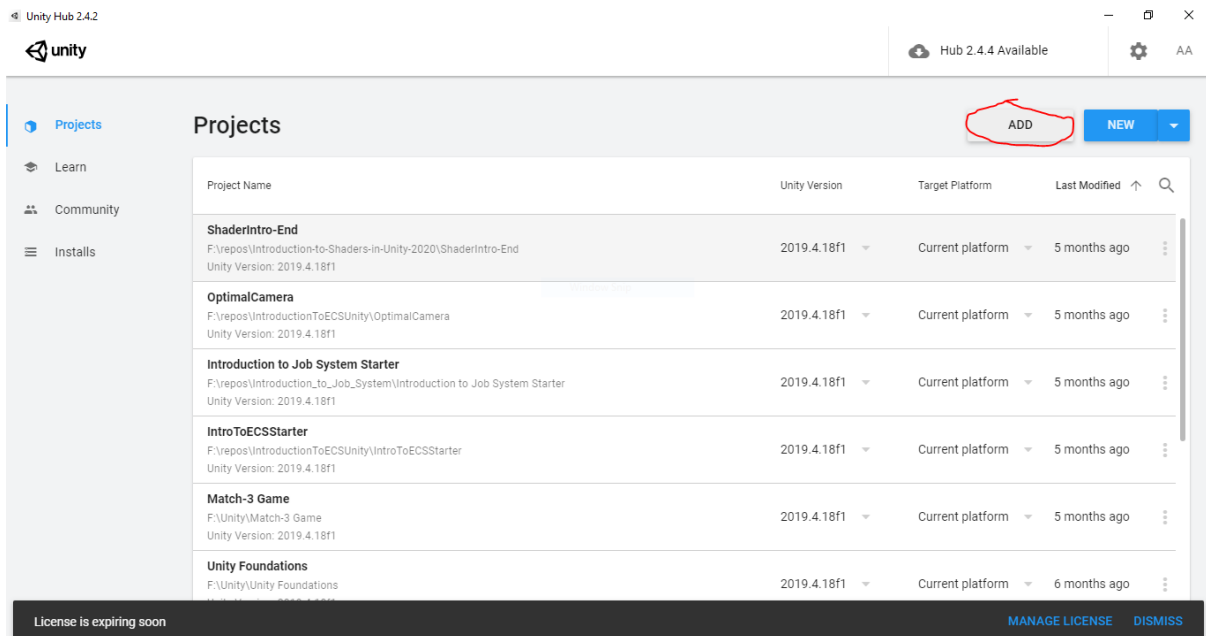
3. Unity Hub perlu diinformasikan atas lokasi executable dari program. Caranya adalah memilih menu Install dan klik tombol locate. Kemudian cari Unity.exe di dalam folder

Editor di dalam folder yang sudah dipilih pada waktu instalasi.



Cara Membuka Project

Untuk membuka project untuk pertama kali, perlu dilakukan pendaftaran project pada Unity Hub. Caranya adalah dengan menekan tombol add dan pilih folder AdaptiveCamer tempat repositori dari proyek tersebut. Sesudah itu, untuk membuka project, tinggal mengklik project Minigames pada daftar project

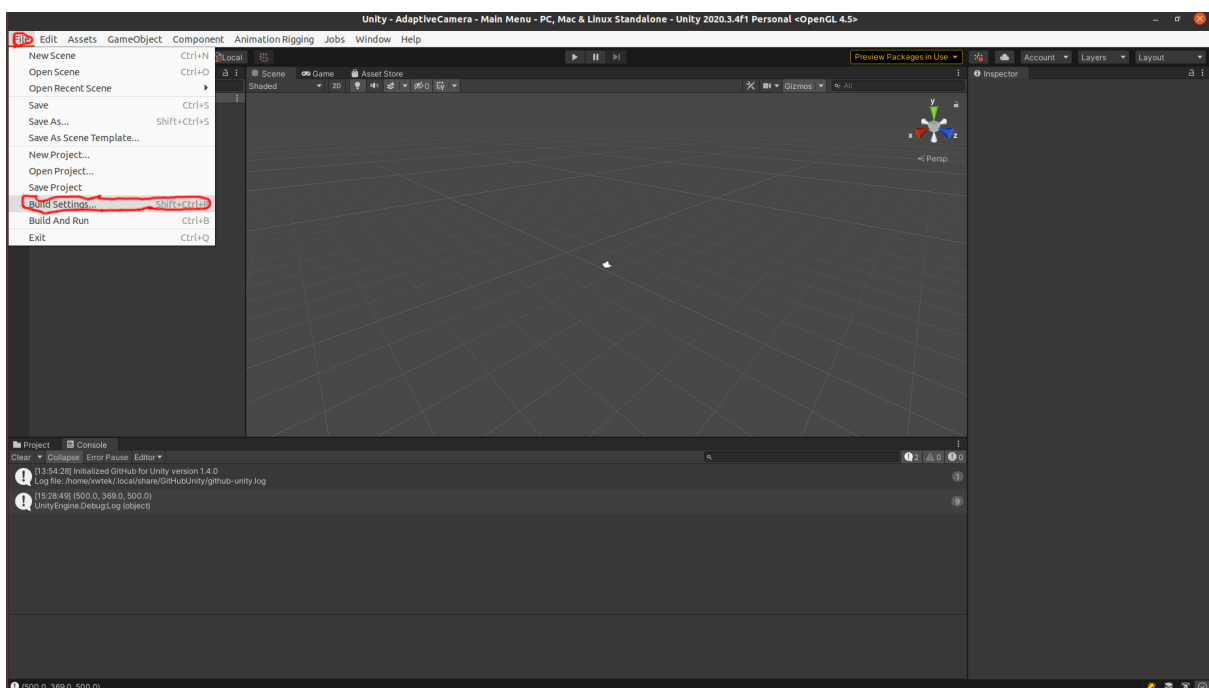
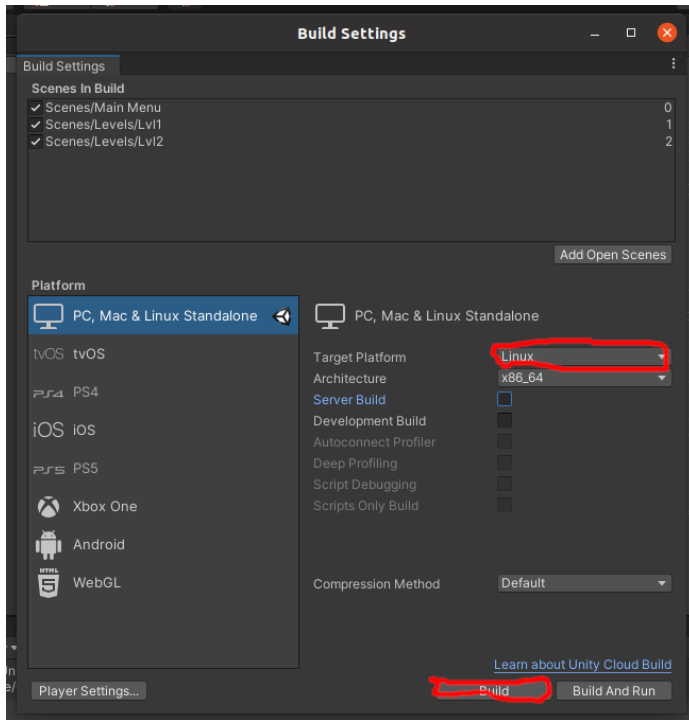


Untuk membuka project untuk kedua kali, tidak perlu menggunakan tombol add, langsung pilih projectnya.

Building

Building Scene yang Diinginkan

Untuk membuild dan menjalankan game, gunakan File > Build And Run. Namun sebelumnya, perlu dilakukan set up building dengan cara File > Build Settings... dan dilanjutkan dengan mengganti target platform sesuai dengan komputer tempat game akan dijalankan. Akan diminta lokasi penyimpanan. Saran lokasi penyimpanan ada di folder Build/<target OS>.



Menjalankan Game yang Sudah Dibuat

Untuk menjalankan program, tinggal buka file executablenya.

Dokumentasi Progam

Dokumen source code dapat dilihat pada Bab 5 di Buku TA. Bagian ini akan menjelaskan cara menggunakan program ini.

Cara memainkan game

Pada menu awal, untuk memainkan game, pilih START dan level yang diinginkan. Berikut ini akan dijelaskan tombol yang digunakan dalam game:

- Tombol anak panah untuk bergerak
- Tombol Tab untuk mengeluarkan atau memasukkan pedang
- Tombol spasi untuk menyerang (pedang keluar) atau melompat (pedang belum keluar)
- Tombol wasd untuk menggerakkan kamera secara manual
- Tombol z untuk memfokuskan pada musuh
 - ws untuk mengganti musuh yang sudah difokuskan
- Tombol v untuk menembak.

Cara melakukan pengujian

Untuk melakukan pengujian: buka ipynb untuk pengujian. Kemudian jalankan code blocknya urut dari atas ke bawah.

Apabila ingin menggunakan data lokal, maka upload dahulu data.zip-nya. Kemudian jalankan kode. Setelah itu lanjutkan eksekusi dari blok kedua.

```
!unzip data.zip
```