



# TUTORIAL VIRTUAL REALITY



## **Penulis**

**Wahyu Nur Hidayat, M.Pd.**

**Chandra Wijaya Kristanto**

## **Cover**

**Johan Ahadi Chandra**

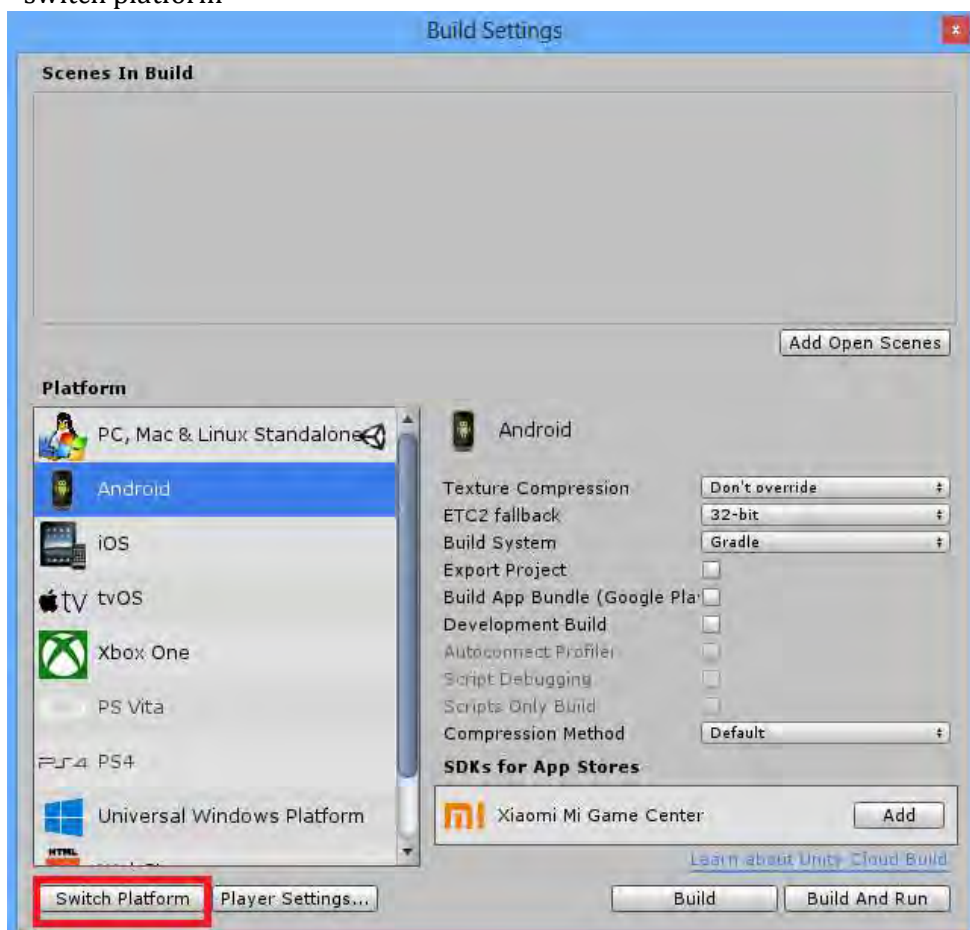


## Membuat VR Sederhana

1. Buat project baru

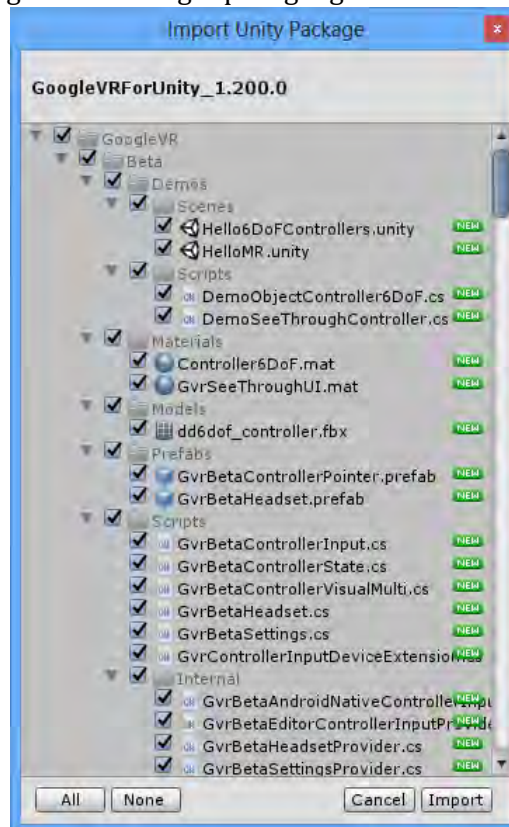


2. Ubah settingan ke android dengan cara klik file klik setting kemudian klik android - switch platform

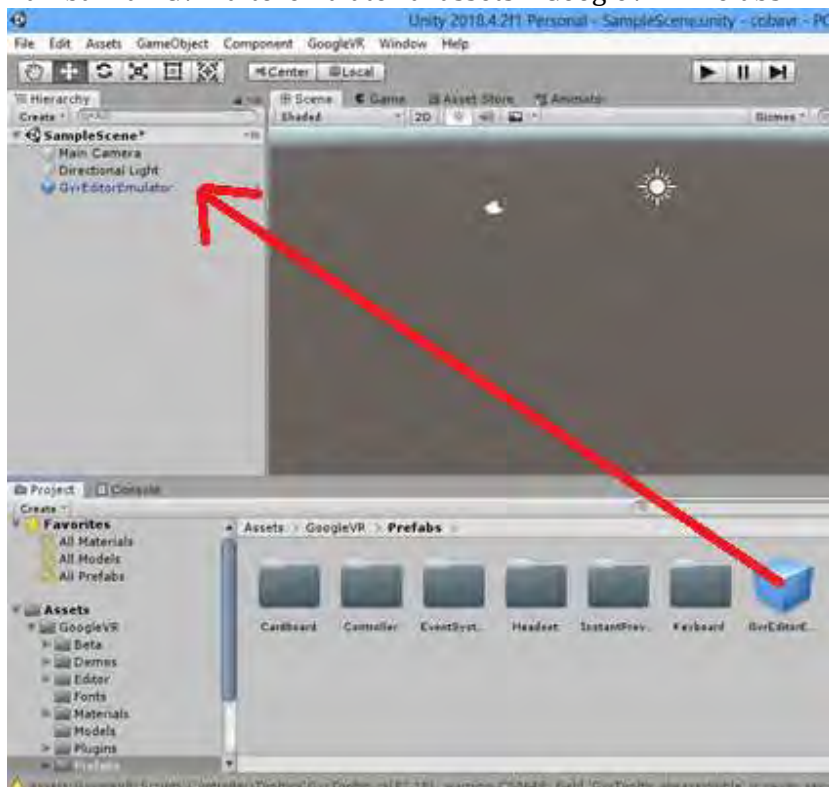




3. Download Google VR SDK di (<https://github.com/googlevr/gvr-unity-sdk/releases>)
4. Buka googlevr package untuk mengimport google vr sdk ke unity

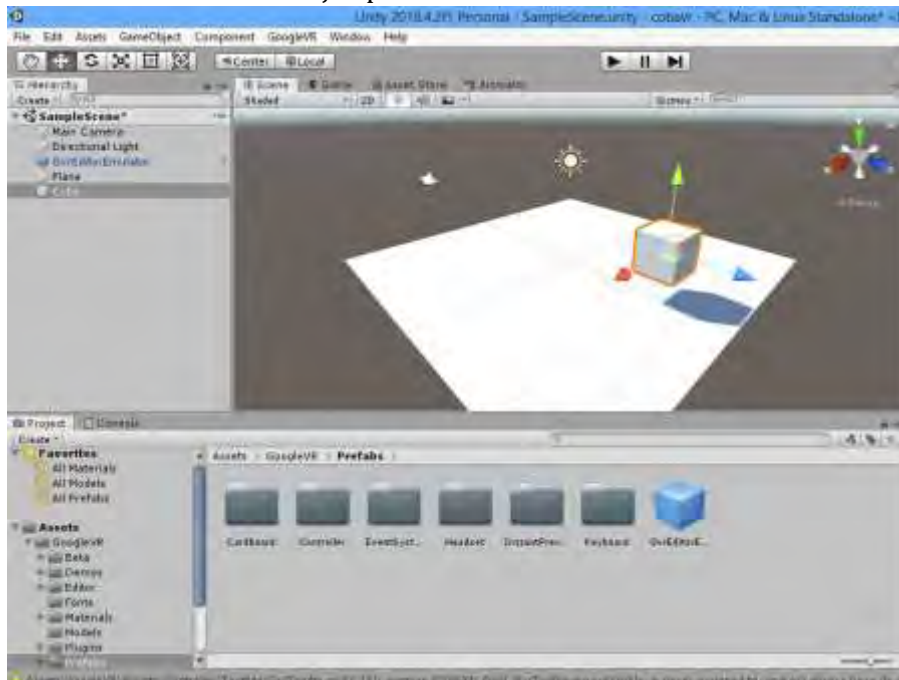


5. Tambahkan GvrEditoremulator di assets - GoogleVR - Prefabs



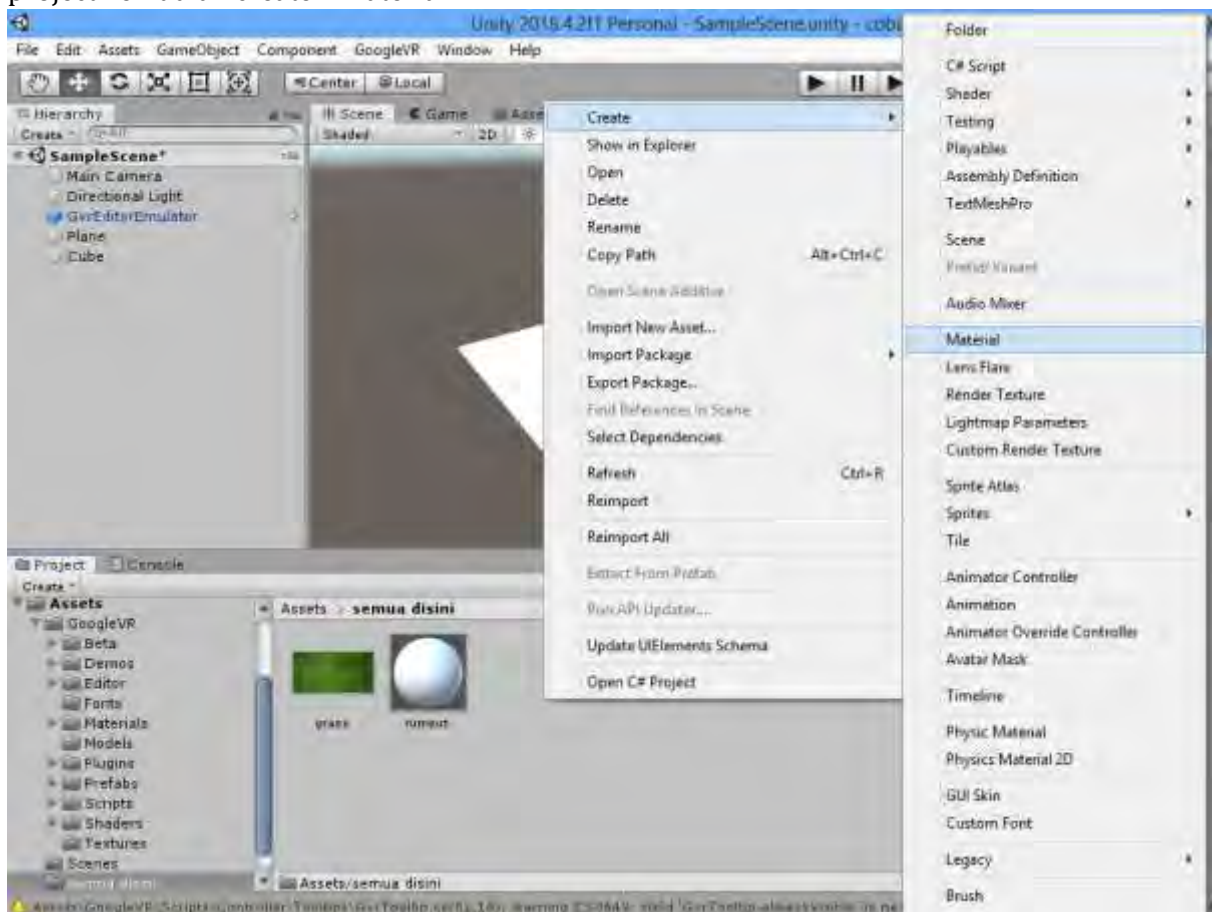


6. Kemudian tambahkan objek plane dan cube



7. Import 2 gambar, untuk plane dan cube

8. Kemudian buat material untuk plane dan cube dengan cara klik kanan pada repo project kemudian create - material

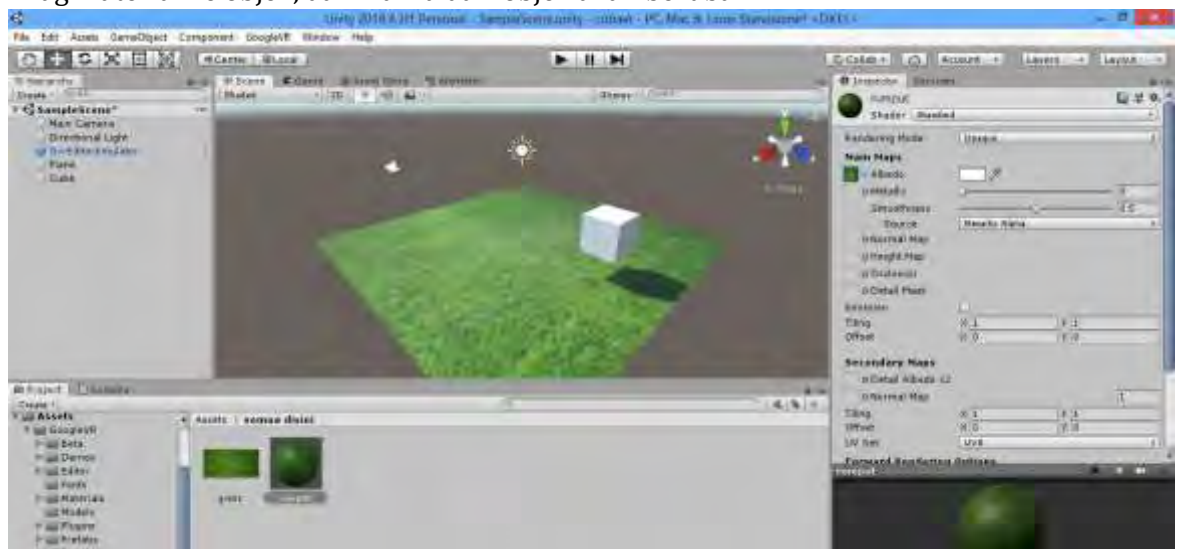




9. Klik material kemudian klik albedo setelah itu pilih gambarnya



10. Drag material ke objek, dan warna dari objek akan berubah





## 11. Buat emptyobject di scene



## 12. Drag main camera kedalam game object seperti ini



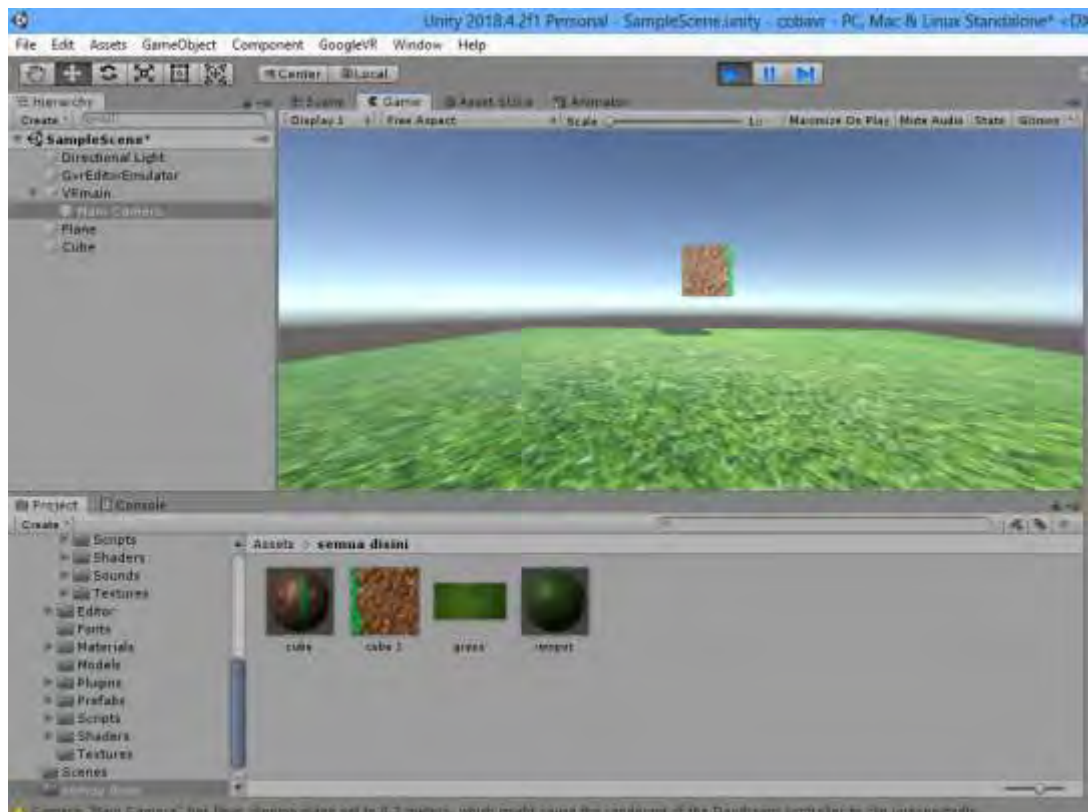


13. Posisikan kamera seperti ini



14. Kemudian run dan silahkan dicoba

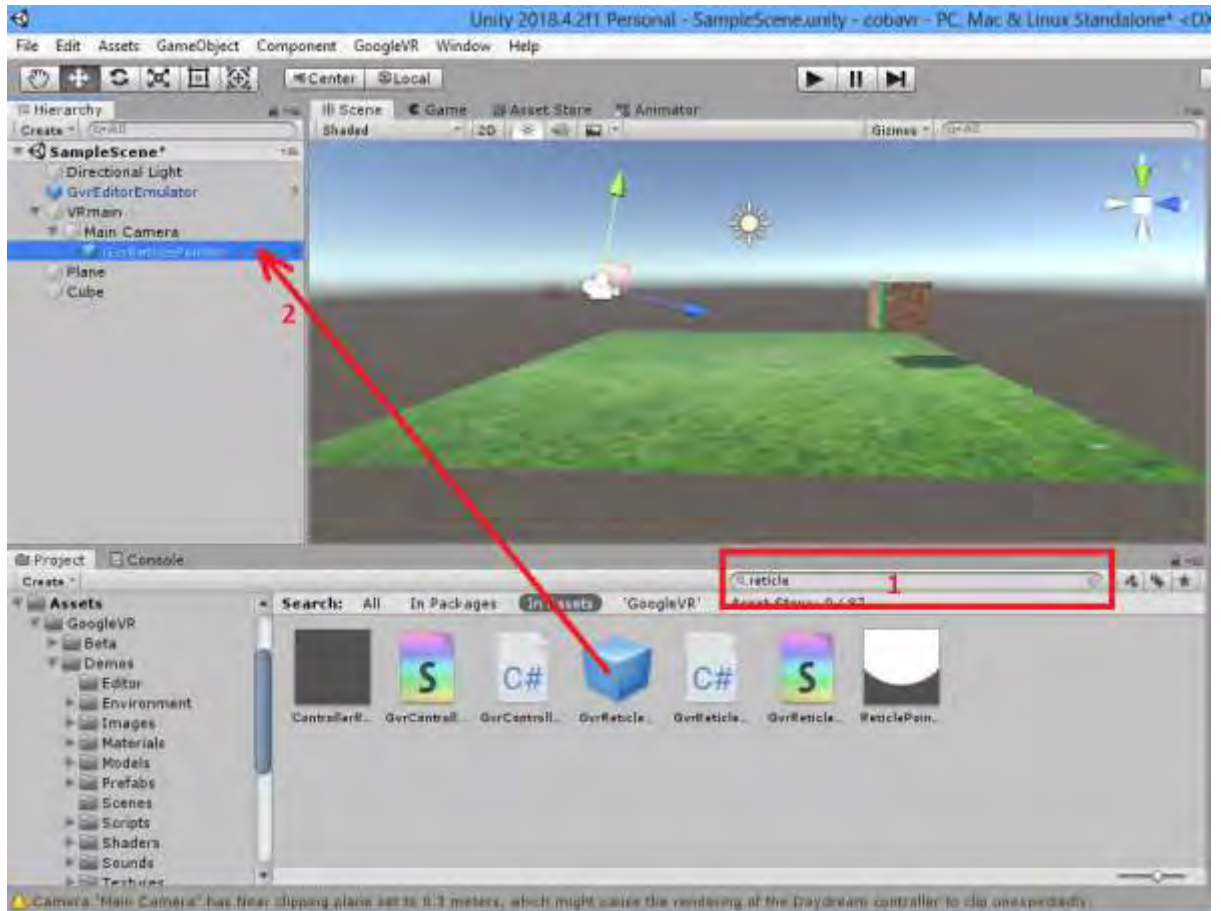
15. Untuk toleh kanan kiri klik ALT+klik kiri mouse, untuk miring kanan kiri pakai CTRL







16. Tambahkan GvrReticlePointer untuk membuat crosshair kemudian masukkan ke main camera

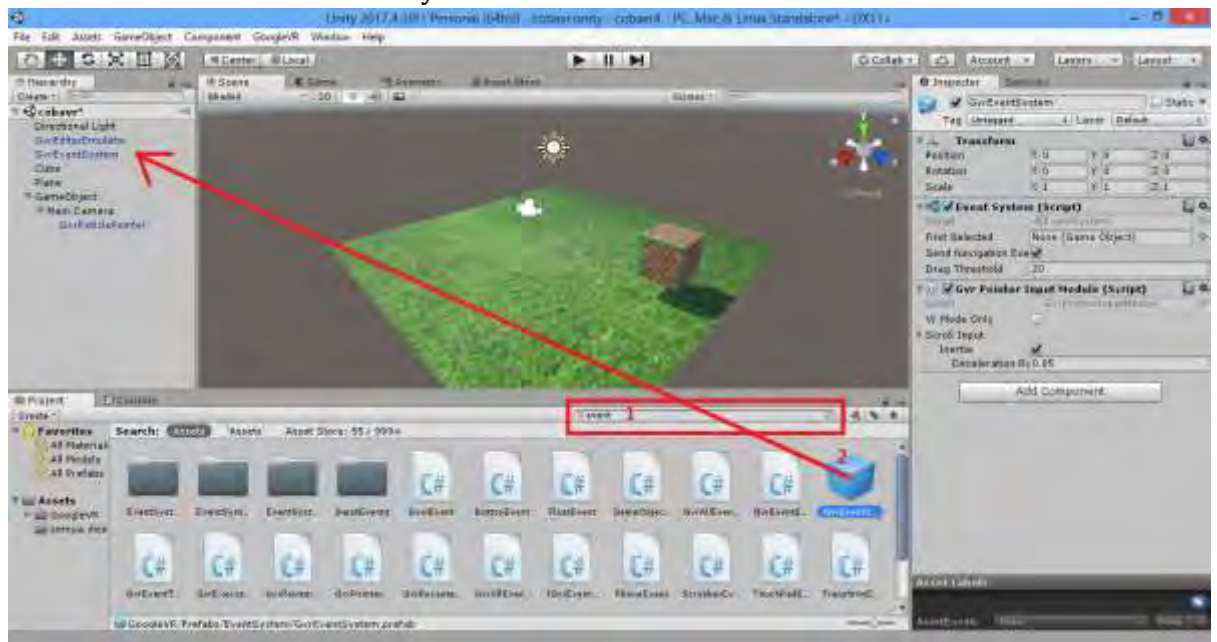


17. Klik main camera kemudian add component di pojok kanan bawah kemudian tambahkan Gvr Pointer Physics Raycaster

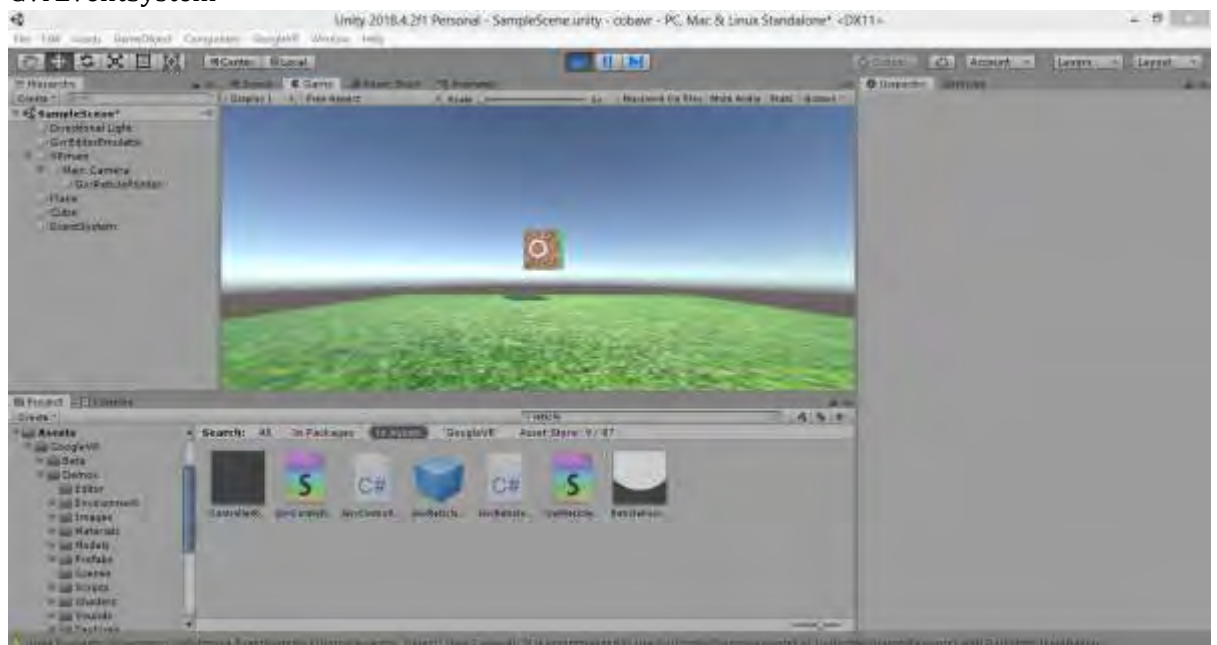




18. Kemudian tambahkan GvrEventsystem



19. Apabila dicoba akan muncul crosshair karena ditambahkan GvrReticlePointer, apabila digerakkan ke object maka crosshair membesar karena ditambahkan GvrEventSystem

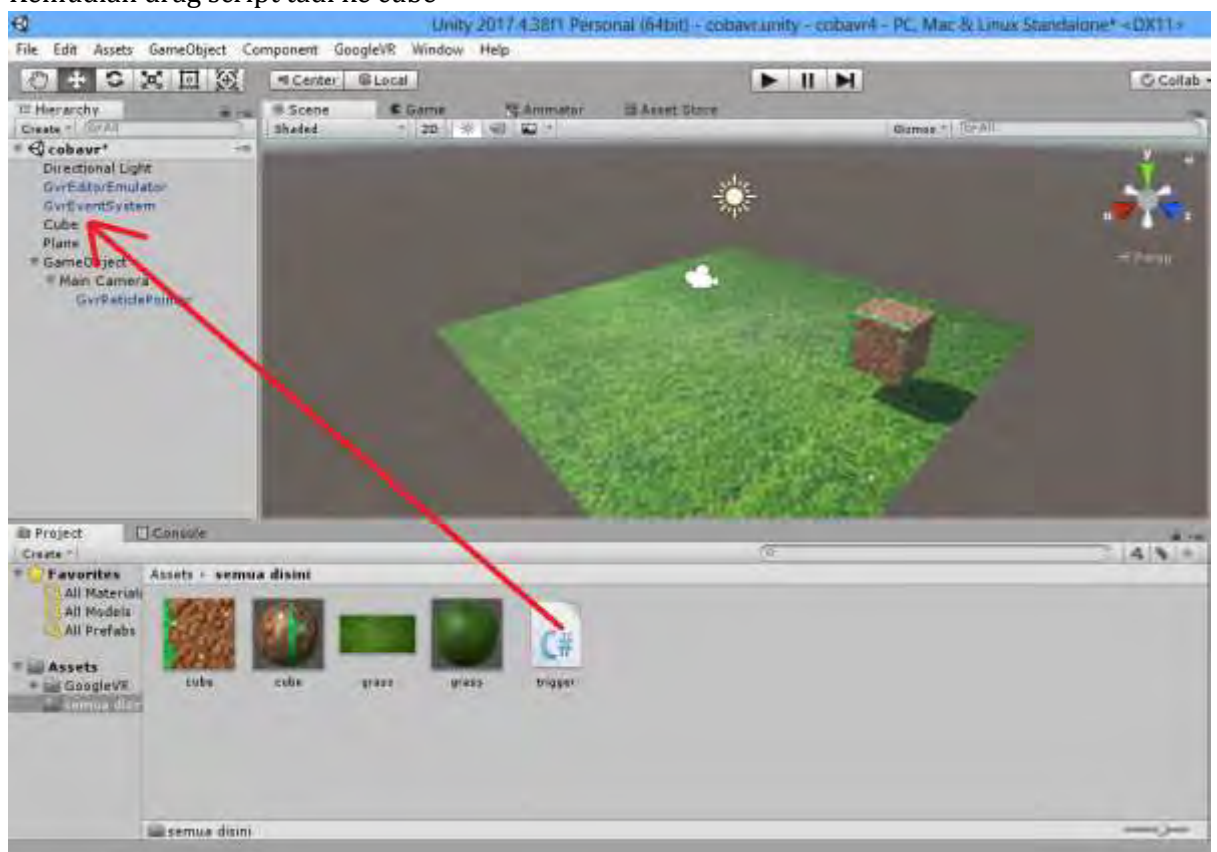




20. Kemudian buat script trigger.cs, buat kodingan seperti ini

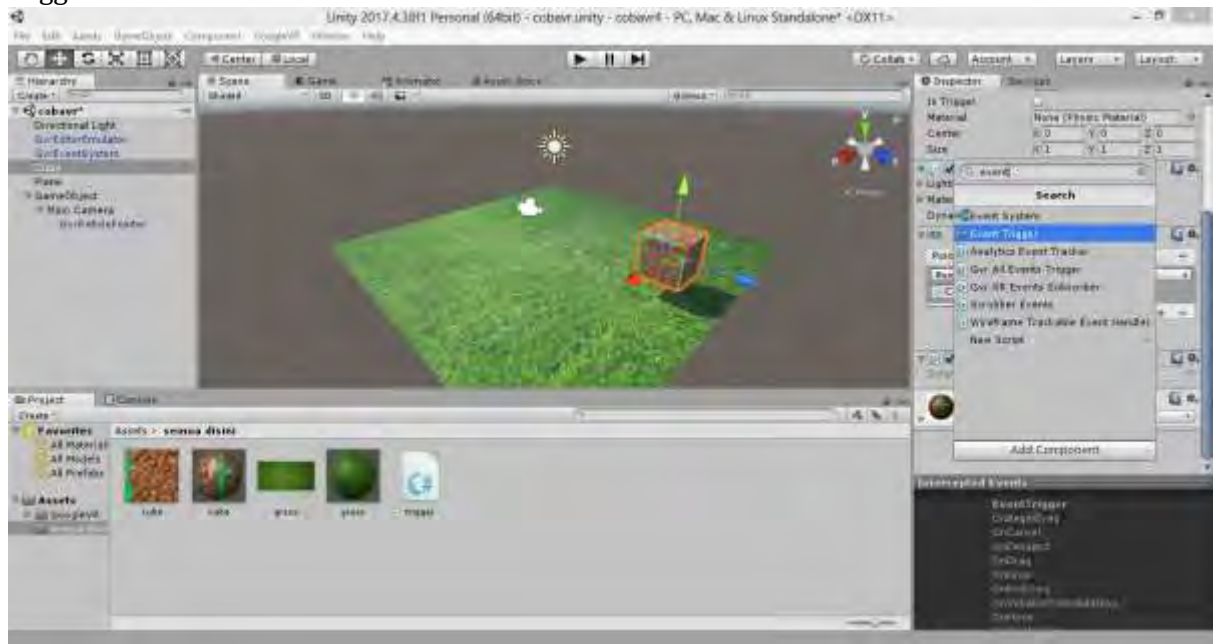
```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class trigger : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     void Start()
9     {
10        .....
11    }
12
13    // Update is called once per frame
14    void Update()
15    {
16        .....
17    }
18    public void triggermuter(){
19        transform.Rotate(0,10,0); //value |(x,y,z)
20    }
21 }
22
```

21. Kemudian drag script tadi ke cube





22. Kemudian klik cube kemudian add component ketikkan event dan klik event trigger



23. Kemudian klik add new event type klik pointerdown

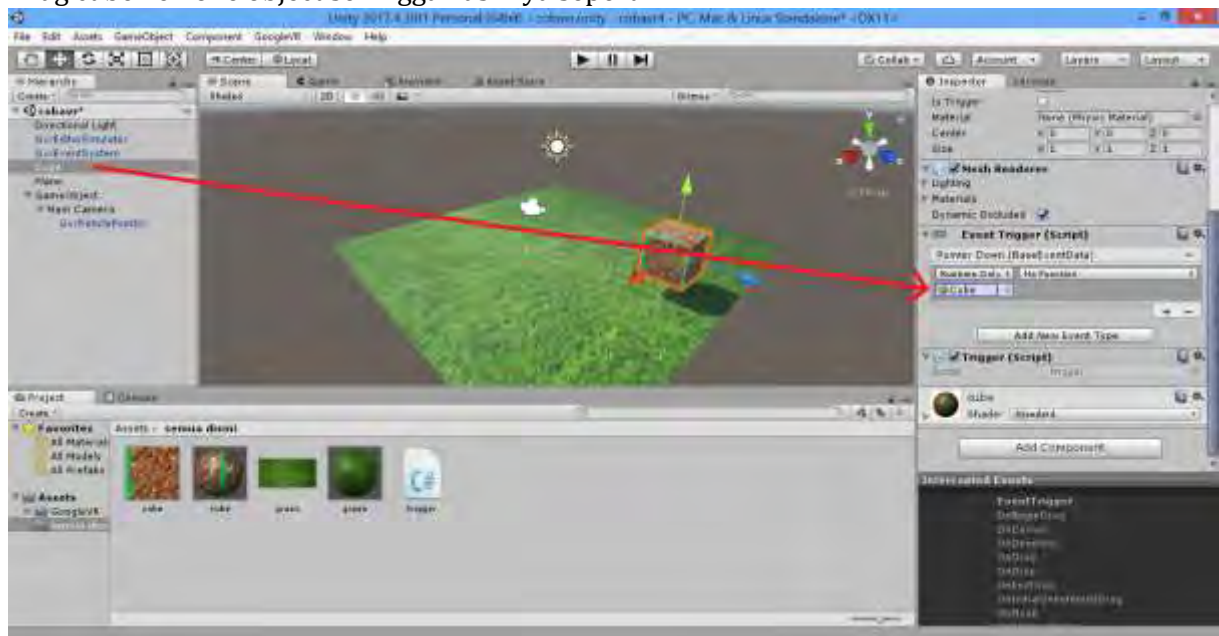




24. Klik add new event type kemudian klik +



25. Drag cube ke none object sehingga hasilnya seperti ini

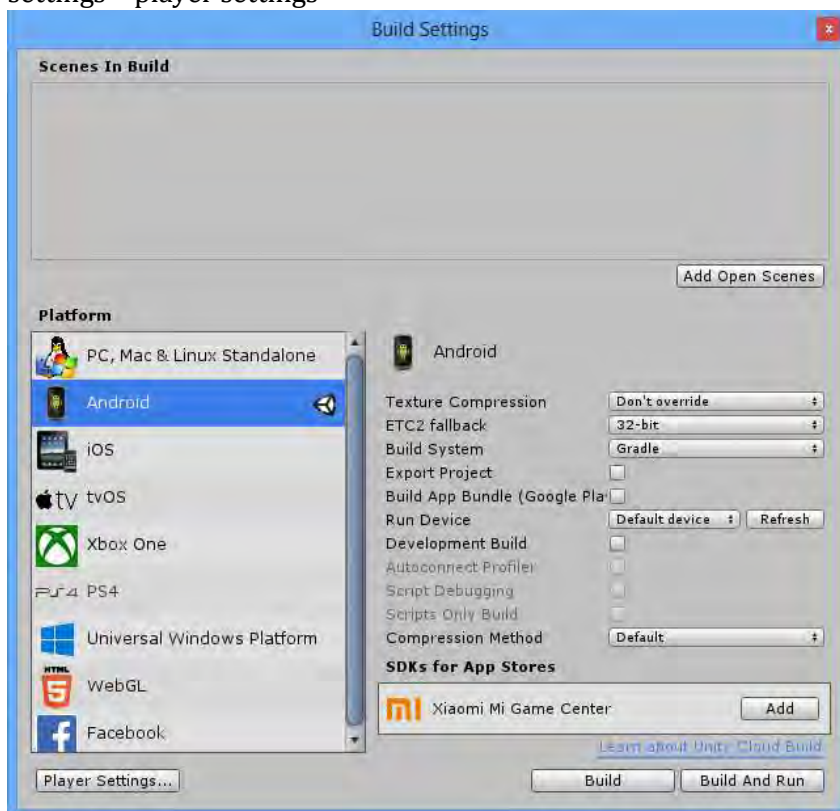




26. Klik no function kemudian pilih trigger kemudian klik triggermuter()

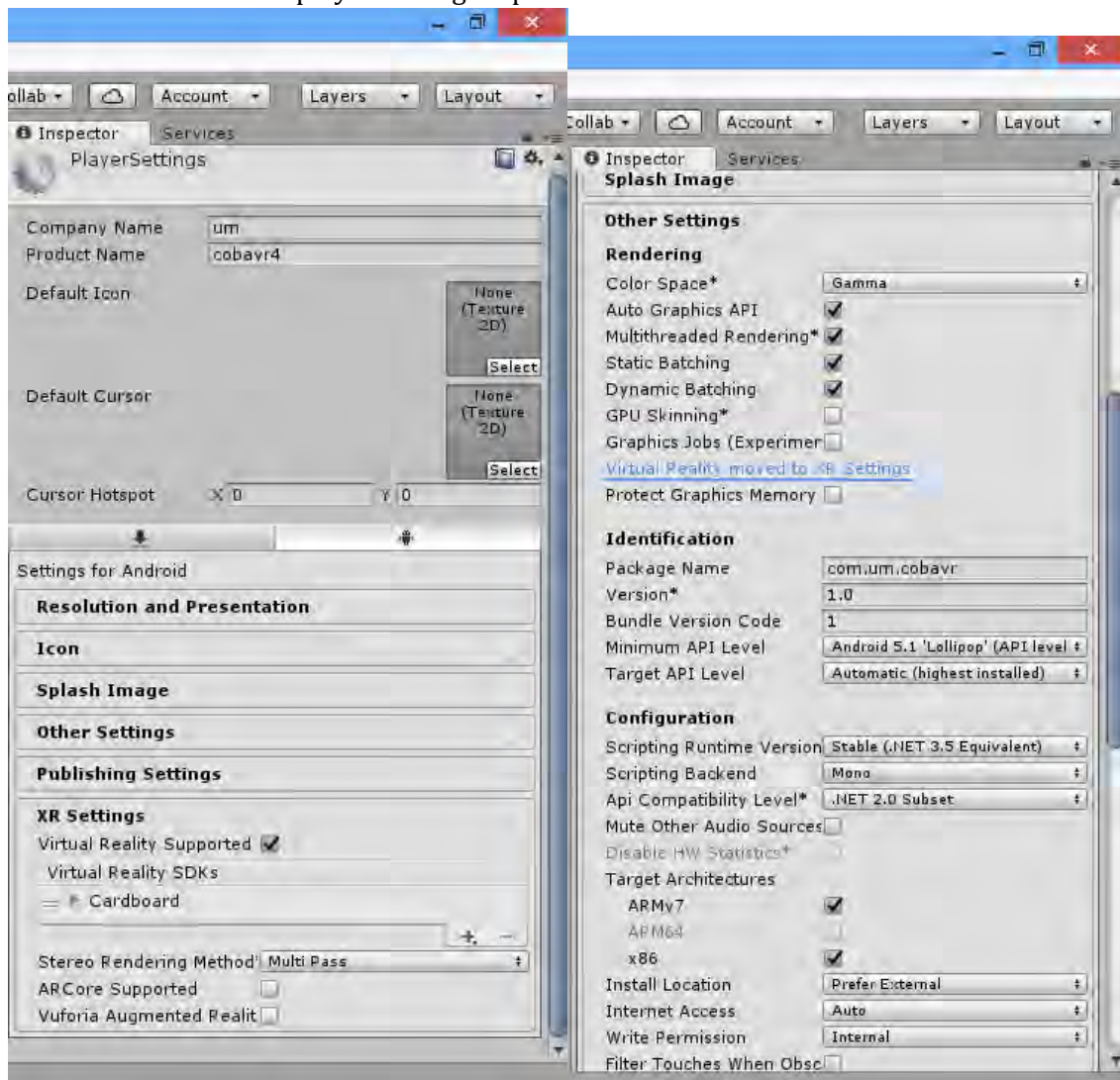


- 27. Silahkan mencoba, percobaan berhasil apabila object diklik akan berputar
- 28. Demikian untuk membuat interaksi dengan object, anda bisa mengcustom script dengan beberapa fungsi seperti transform, scaling dll
- 29. Apabila berhasil selanjutnya mengekspor project menjadi apk, klik file – build settings – player settings





30. Kemudian atur player settings seperti ini



31. Perhatikan minimum api level dan sr settings, apabila memilih cardboard minimal api level 19 atau kitkat, apabila memilih daydream minimal api level 22 atau lollipop
32. Apabila sudah klik build pada build settings dan tunggu hingga jadi apk
33. Tutorial ini selesai, apabila kesulitan silahkan tanyakan
34. Terima kasih