

# PRAKTIKUM ANIMASI DAN GAME PERTEMUAN :7

## Tile Platform

NIM	:	1818069
NAMA	:	Marchellino
MATERI	:	Pengenalan Game
KELAS	:	E
TUGAS	:	Membuat desain tile platformer

### 7.1 Tujuan

1. Praktikan dapat mengetahui *Game* 2D dan *Game* 3D.
2. Praktikan dapat mengetahui jenis *Game*.
3. Praktikan dapat menerapkan *Game* pada Unity.

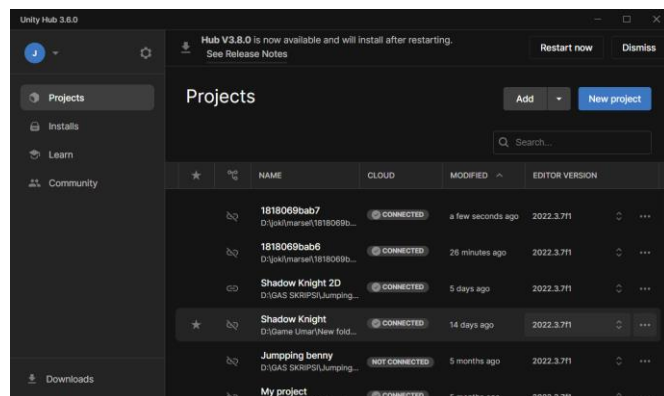
### 7.2 Alat dan Bahan

1. Laptop/pc.
2. Modul Praktikum Animasi dan *Game* 2023.
3. Unity 2017.

### 7.3 Langkah-Langkah Membuat Tugas A.

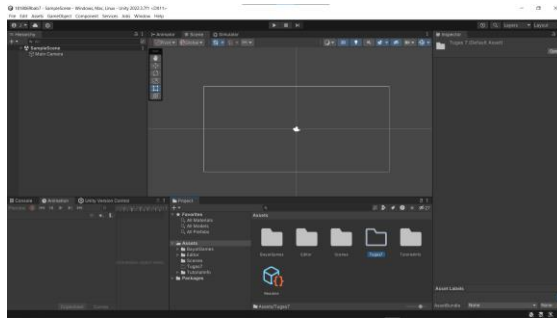
#### Membuat desain Tile Platform

1. Buka project yang sudah di buat pada bab 6



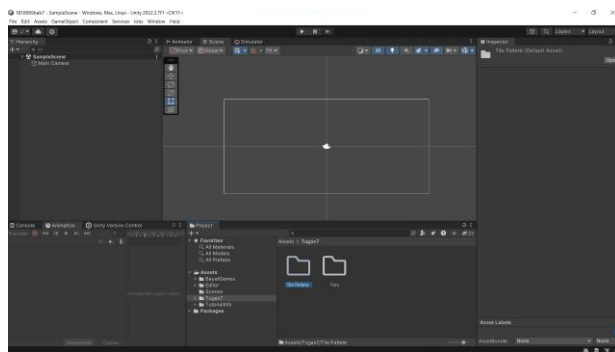
Gambar 7.1 Buat *project* baru

2. Klik kanan di folder *Assets*, pilih *Create>Folder* isikan nama folder menjadi “Tugas 7”



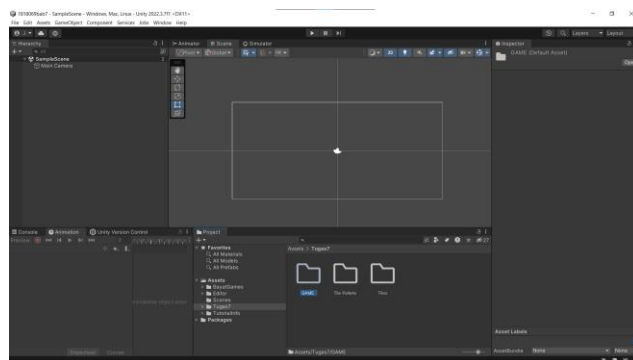
Gambar 7.2 Tampilan *create folder assets*

3. Buat folder baru di folder Tugas 7 bernama “*Tiles*” dan “*Tile Pallette*”



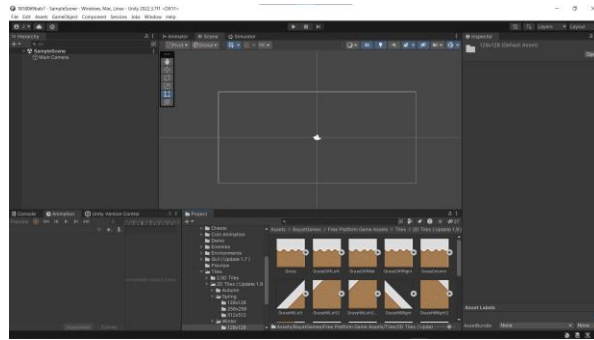
Gambar 7.3 Folder tugas

4. Dalam folder Tugas 7, klik kanan>*Create>Scene* lalu beri nama “*GAME*”



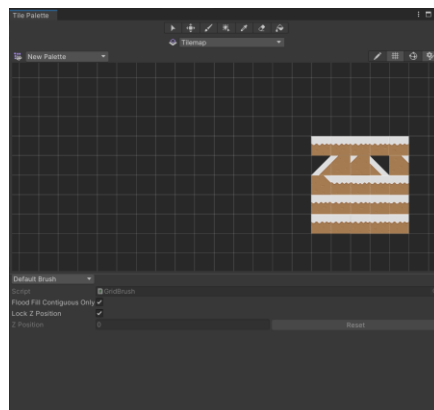
Gambar 7.4 *Create scene “GAME”*

5. Buka menu *windows > tile pallette*, saat jendela *tile pallette* muncul, pilih *Create New Pallette* dan isikan nama *pallette*, jika sudah klik *Create*, kemudian Cari *asset texture* yang sudah didownload sebelumnya



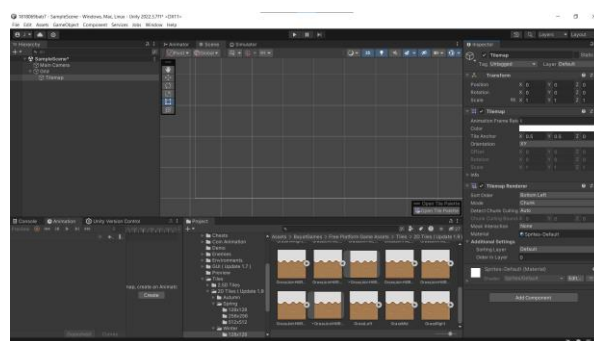
Gambar 7.7 Bahan *Tile*

7. *Tile* yang sudah di drag ke dalam *Tile Palette* akan digunakan untuk menggambar *platform* yang digunakan dalam game nantinya



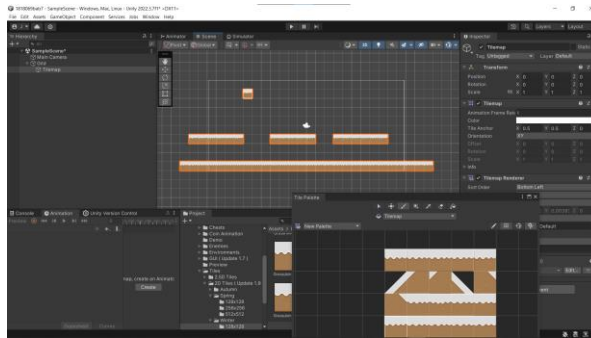
Gambar 7.8 *Tile palette* yang sudah di drag

8. Buat game *object* baru di *Hierarchy*, klik kanan, pilih *2D Object>Tilemap*, maka akan muncul kotak-kotak pada lembar kerja untuk memudahkan meletakkan *tile*



Gambar 7.9 Pembuatan *Tilemap*

9. Pada *Tile Palette* akan digunakan untuk menggambar *tile* pada lembar kerja, gunakan *Paint With Active Brush* untuk meletakkan *tiles*, kalian bisa membuat *tile* sesuka hati kalian



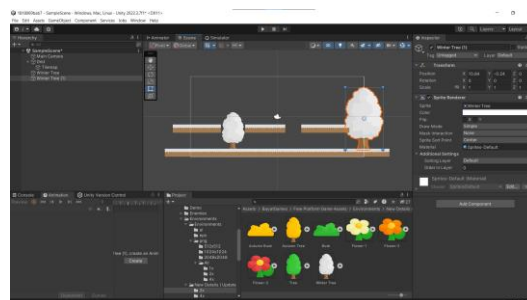
Gambar 7.10 Tampilan desain *Tile platformer*

10. Cari *asset texture* yang sebelumnya di download, lokasi *texture assets* tersebut bisa dilihat digambar dibawah ini, klik arah panah kecil disamping tileset tersebut untuk membuka banyak *tile*



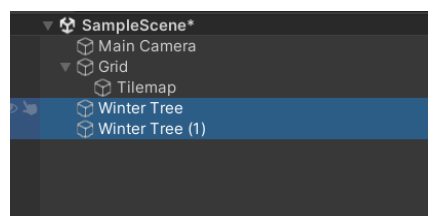
Gambar 7.11 *Tile assets*

12. Drag dan letakkan *asset* yang dibutuhkan ke dalam halaman kerja kemudian berikan tile map 2d.



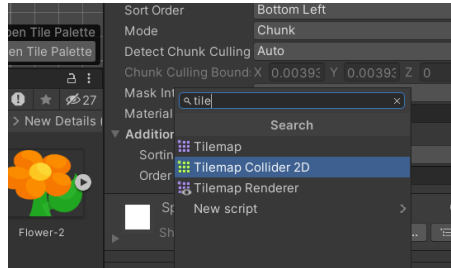
Gambar 7.12 Asset koin

13. Asset yang diletakkan tersebut akan berada dalam hierarchy, blok dari atas kebawah dengan cara klik asset atas sendiri, kemudian klik asset bawah sendiri sambil menekana *Shift*, kemudian geser dan letakkan kedalam folder *Property*



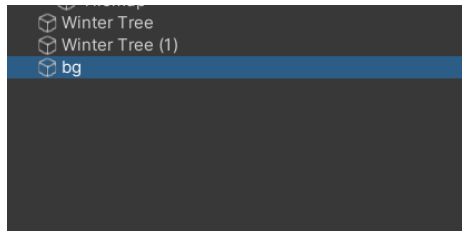
Gambar 7.13 *Drag and Drop asset Crystal*

14. Klik *tilemap*, lalu pada *Inspector*, klik *Add Component*, dan cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter *game*, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



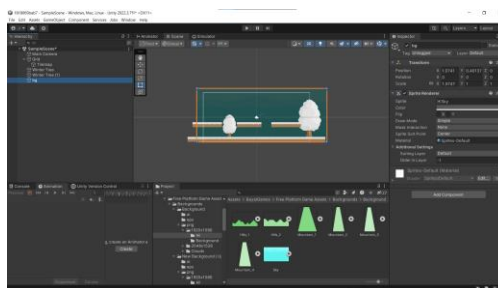
Gambar 7.14 *Tilemap collider 2d*

15. Untuk membuat *background*, klik pada hierarchy 2D object > *Sprite*, dan ganti namanya menjadi “BG”



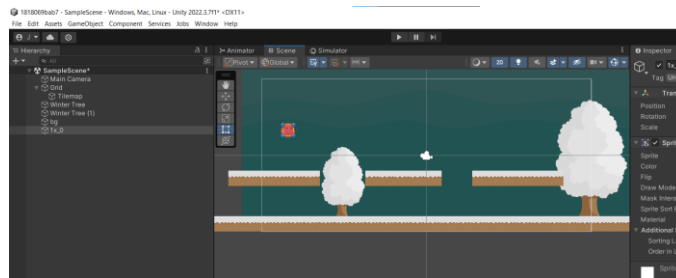
Gambar 7.15 Membuat *sprite*

16. *Drag and drop background* ke folder BG



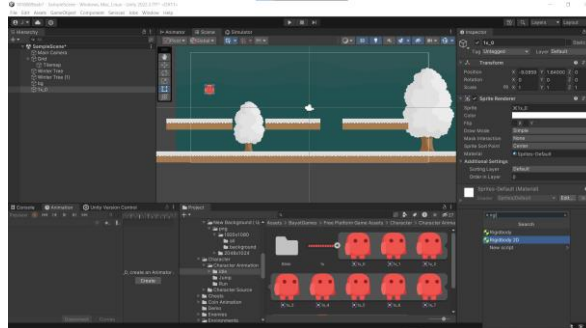
Gambar 7.16 Memilih *background* game

17. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



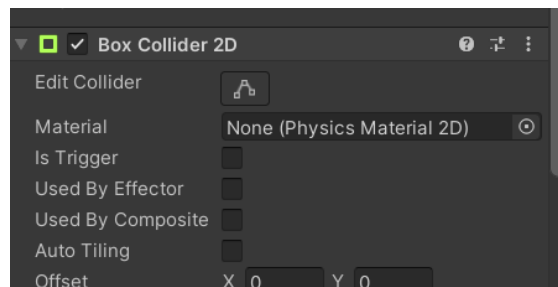
Gambar 7.17 Mengubah pixel per unit karakter

18. Klik karakter tersebut, pergi ke *Inspector* dan klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *RigidBody2D*, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



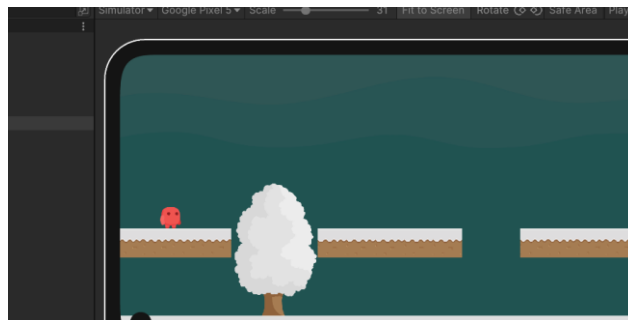
Gambar 7.18 Menambahkan komponen *RigidBody 2d*

19. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*



Gambar 7.19 Menambahkan komponen *BoxCollider 2d*

20. Jika di *Play*, maka karakter akan berpijak pada tanah, *tilemap* dan karakter keduanya harus diberi *collider* agar keduanya saling menabrak



Gambar 7.20 Tampilan game ketika di Run

## 7.4 Kesimpulan

1. Platform Adalah Jenis game yang mengharuskan pemain mengarahkan suatu obyek dengan melalui berbagai tahap atau tingkatan area untuk menyerang musuh dan menghindari terhadap serangan

2. Game platform layar tunggal, seperti namanya, dimainkan pada layar game tunggal dan biasanya mengandung rintangan yang harus dihindari pemain dan tujuan yang ingin dia selesaikan
3. Game platform gulir samping dan vertikal dapat diidentifikasi dengan layar gulir permainan dan latar belakangnya yang bergerak seiring saat pemain bergerak ke satu sisi layar game

Nilai	Asisten Laboratorium