



TUGAS PERTEMUAN: 7

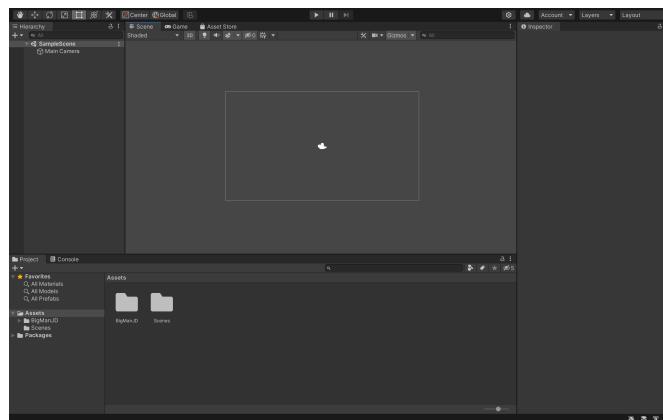
PENGENALAN GAME

NIM	:	2118008
Nama	:	Agnus Dei Dharma Prawira
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurraffif (2218059)

7.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

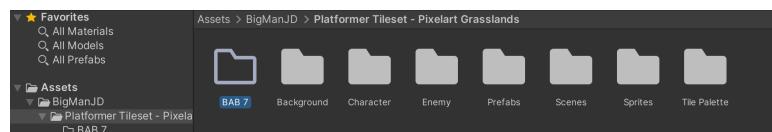
A. Membuat Tilemap

1. Buka projek unity sebelumnya yang telah berisi *asset* dari Unity Asset Store.



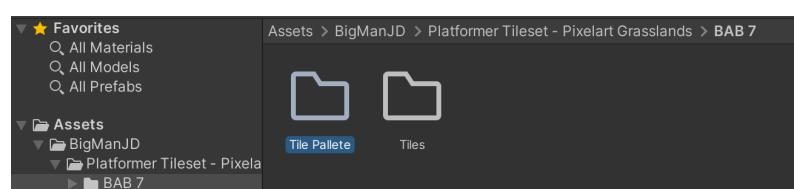
Gambar 7.1 Membuka Projek Unity

2. Klik kanan pada folder *assets*, kemudian pilih *create*, lalu folder dan beri nama folder tersebut “BAB7”.



Gambar 7.2 Membuat Folder BAB7

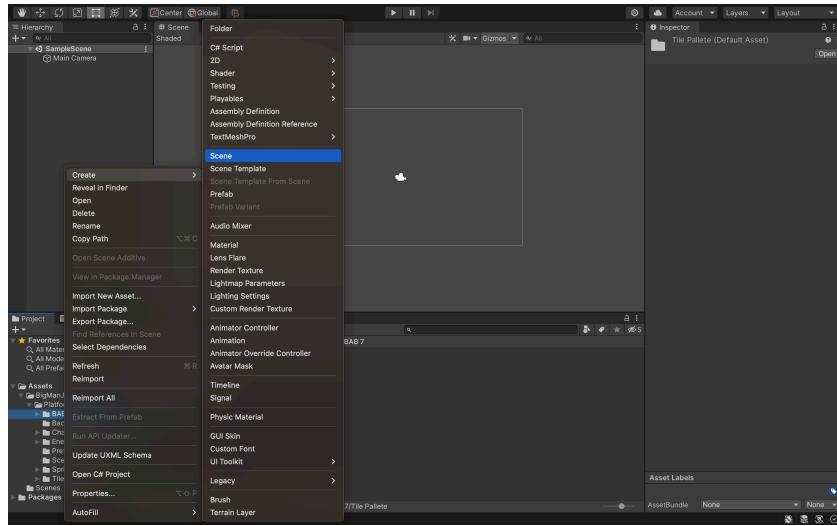
3. Pada folder “BAB7”, buat folder baru lagi dengan nama “Tiles” yang digunakan untuk menyimpan tile dan folder “Tile Pallete”.



Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles dan Tile Pallete

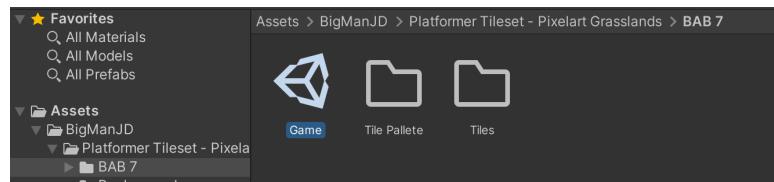


4. Pada folder “BAB7”, klik kanan dan pilih *create*, kemudian *scene*.



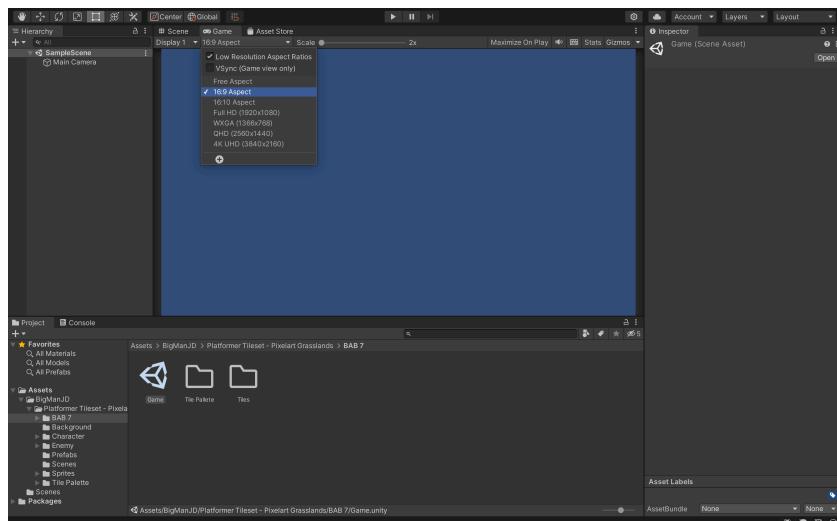
Gambar 7.4 Membuat Scene

5. Berikan nama “Game” pada *scene* tersebut, lalu klik dua kali pada *scene* “Game”.



Gambar 7.5 Mengganti Nama Scene

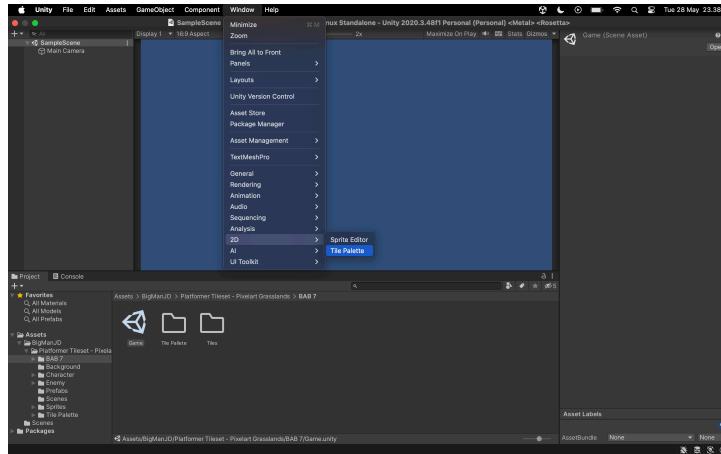
6. Klik pada window “Game”, lalu klik pada bagian *Free Aspect* dan pilih rasio 16:9, kemudian kembali ke window *scene*.



Gambar 7.6 Mengatur Rasio Window Game

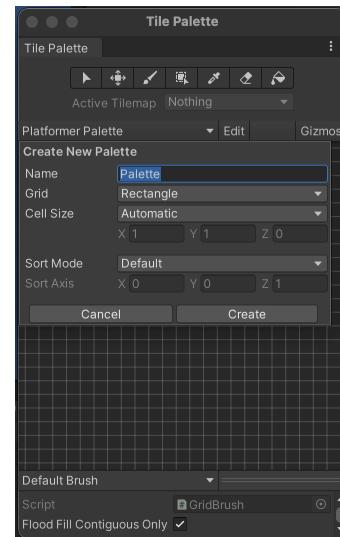


7. Pada menu bar diatas, klik menu *Window* dan pilih *2D*, lalu *Tile Pallete*.



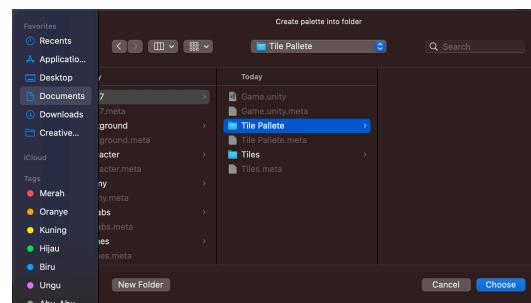
Gambar 7.7 Membuka Tile Pallete

8. Ketika window tile pallete muncul, pilih *create* dan *new pallete*, selanjutnya berikan nama pada palet dan klik *create*.



Gambar 7.8 Create New Pallete

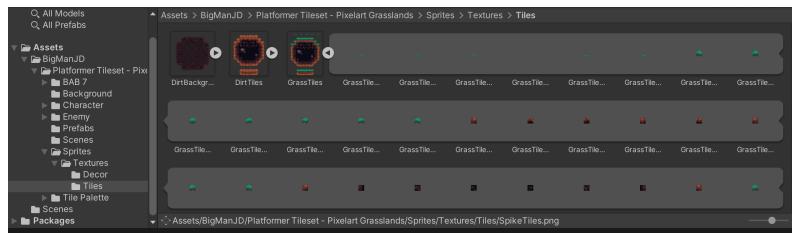
9. Simpan tile pallete tersebut ke dalam folder “Tile Pallete” yang telah dibuat.



Gambar 7.9 Menyimpan Pallete

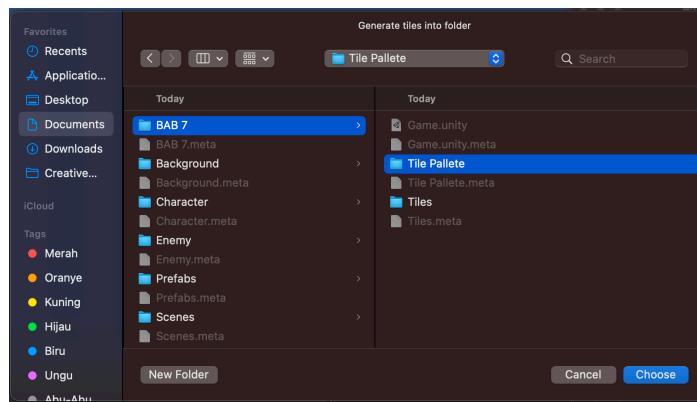


10. Cari *Asset Texture* yang telah di *download* sebelumnya di folder “Tiles”, kemudian klik panah kecil di sebelah *tiles* untuk membuka berbagai *tile*.



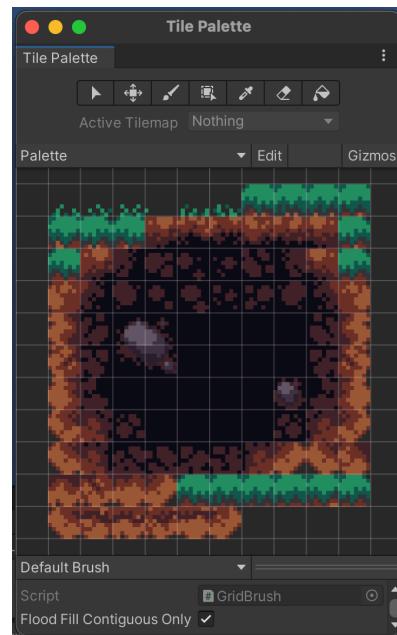
Gambar 7.10 Membuka *Asset Texture*

11. *Drag asset* yang diperlukan ke dalam *tile palette*, simpan ke dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.11 Menyimpan *Tile*

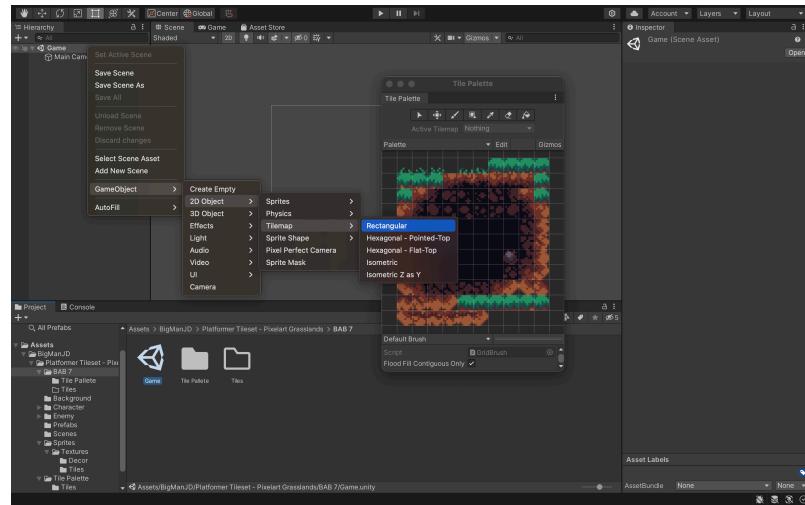
12. *Tile* yang terletak pada menu *Tile Pallette* akan digunakan untuk membuat *platform* dalam game.



Gambar 7.12 *Tile Pallette*

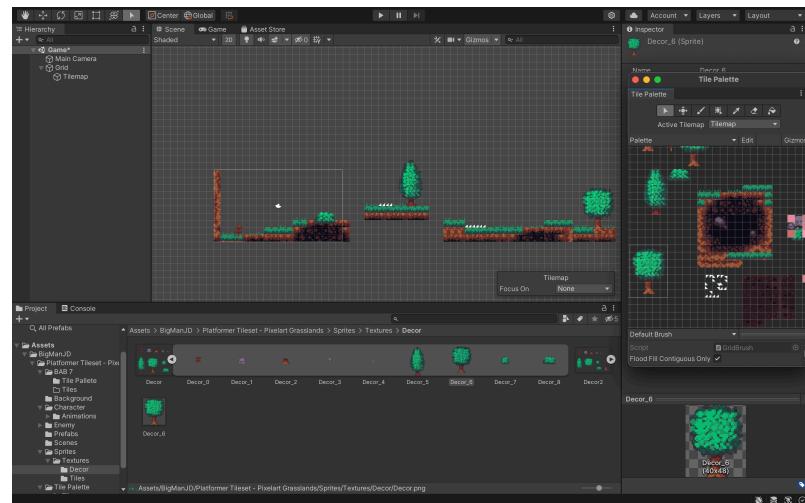


13. Pada menu *Hierarchy*, buatlah *game object* baru dengan cara klik kanan, pilih *2D Object*, lalu *Tilemap*, kemudian pilih *Rectangular*, maka akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan *tile*.



Gambar 7.13 Membuat *Game Object*

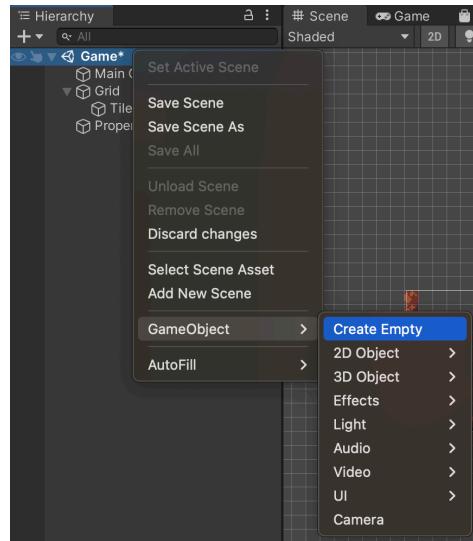
14. Kemudian, di dalam *tile palette* gunakan opsi "*Paint With Active Brush*" (*Shortcut B*) untuk menempatkan *tile* pada area kerja.



Gambar 7.14 Menempatkan *Tile* ke Area Kerja

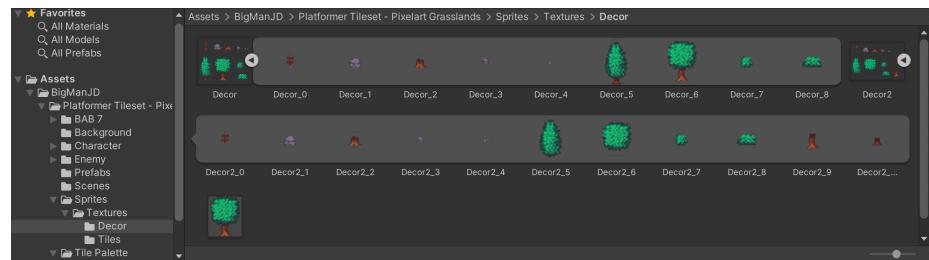


15. Klik kanan pada menu *Hierarchy*, pilih *Create Empty*, lalu beri nama “Property”.



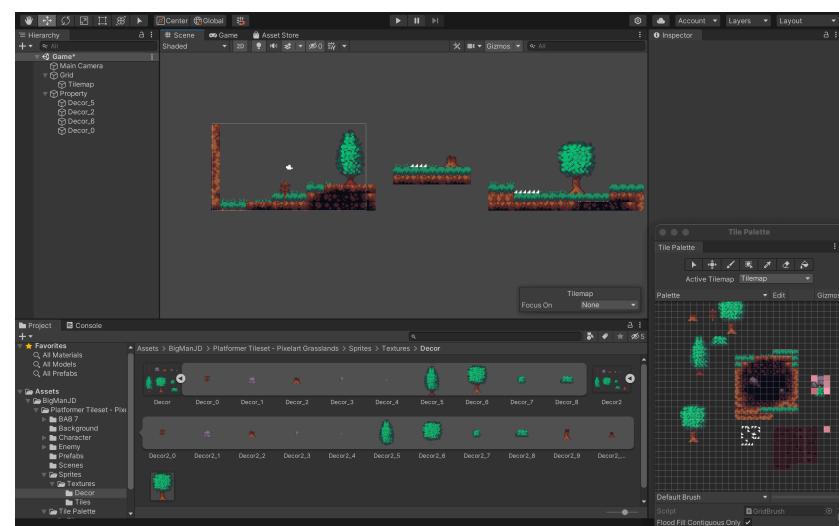
Gambar 7.15 Membuat Property

16. Cari asset *texture* yang sebelumnya.



Gambar 7.16 Membuka Asset Texture

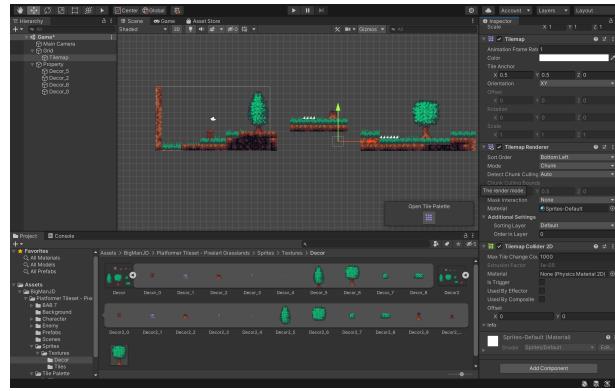
17. Asset yang telah dimasukkan ke ruang kerja akan muncul di dalam *hierarchy*. Pindahkan asset tersebut ke dalam folder *property*.



Gambar 7. 17 Memindahkan Assets

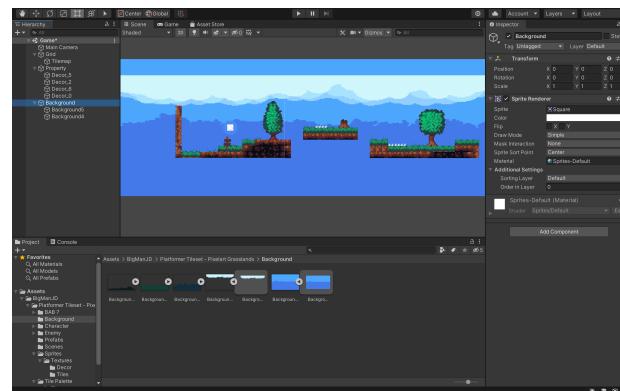


18. Klik *tilemap* pada *hierarchy*, kemudian pada *inspector* klik *add component* dan cari *Tilemap Collider 2D* yang berguna agar karakter game dapat menyentuh bagian tanah.



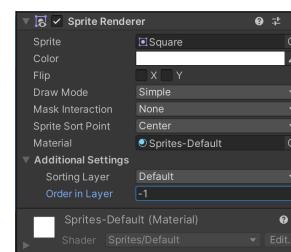
Gambar 7.18 *Tilemap Collider 2D*

19. Untuk membuat *background*, klik pada *hierarchy* 2D *object*, lalu pilih *sprite* dan pilih *square*, serta beri nama *Background*. Cari *background* pada folder, lalu *drag and drop* ke folder *background*.



Gambar 7. 19 Menambahkan *Background*

20. Kemudian pergi ke *inspector*, pada *Draw Mode* ubahlah menjadi *Tiled* dan sesuaikan *size width and height*-nya sesuai ukuran kamera atau *tilemap*. Jika *background* menutupi layar, ubahlah *order in layer* menjadi -1.



Gambar 7.20 Mengatur *Background*

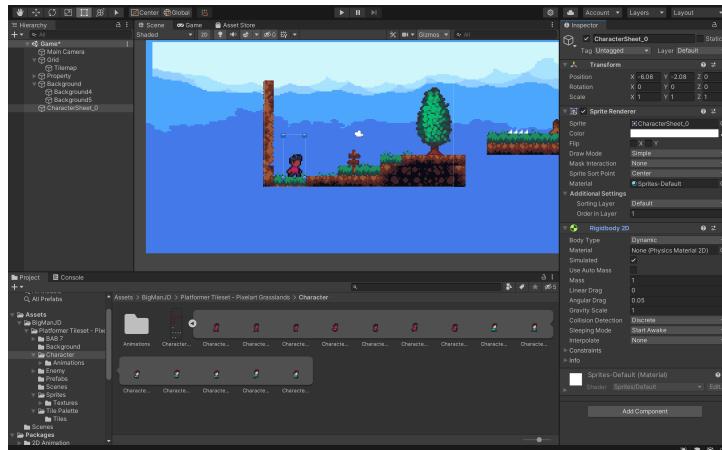


21. Tambahkan karakter *player* ke dalam lembar kerja dan ubah *Order in Layer* menjadi 1 agar karakter berada di paling depan.



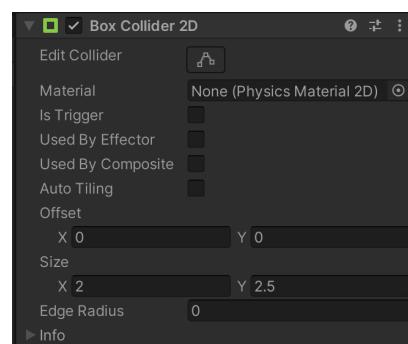
Gambar 7.21 Menambahkan Karakter

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



Gambar 7.22 RigidBody2D

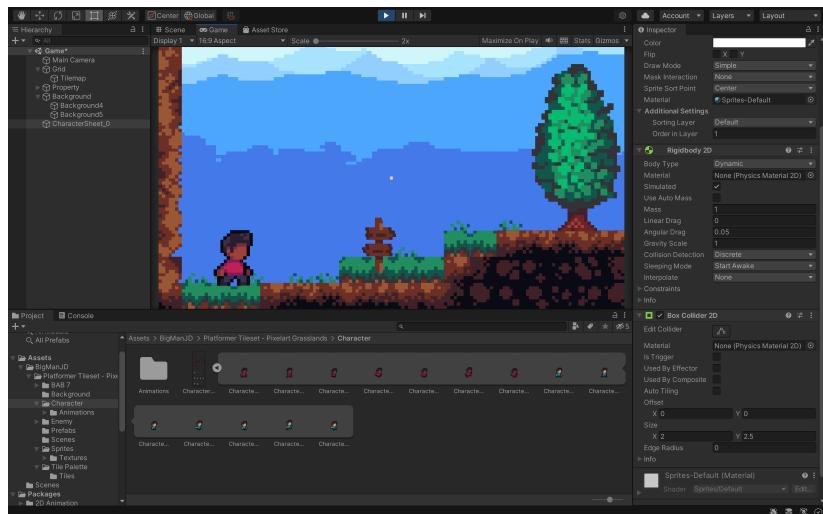
23. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 7.23 Box Collider 2D



24. Hasil akhir tampilan area kerja yang dilengkapi dengan karakter yang apabila di *play*, maka karakter akan berpijak pada tanah. Selain itu, *tilemap* dan karakter keduanya harus diberi *collider* agar saling menabrak.



Gambar 7.24 Hasil Akhir Tampilan Area Kerja

B. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		<i>Player</i>	Karakter utama yang dimainkan oleh pemain.
2		<i>Enemies</i>	Musuh yang akan dilawan oleh pemain utama atau <i>player</i> .
3		<i>Background</i>	<i>Background</i> atau latar belakang yang digunakan dalam game.
4		<i>Background</i>	<i>Background</i> pendukung yang digunakan dalam game.

5		<i>Property</i>	Properti yang digunakan untuk mendukung suasana game
8.		<i>Property</i>	Properti yang digunakan untuk mendukung suasana game
9.		<i>Property</i>	Properti yang digunakan untuk mendukung suasana game
10.		<i>Property</i>	Properti yang digunakan untuk mendukung suasana game

C. Link Github

https://github.com/Agnusddp/2118008_PRAK_ANIGAME