



## TUGAS PERTEMUAN: 7

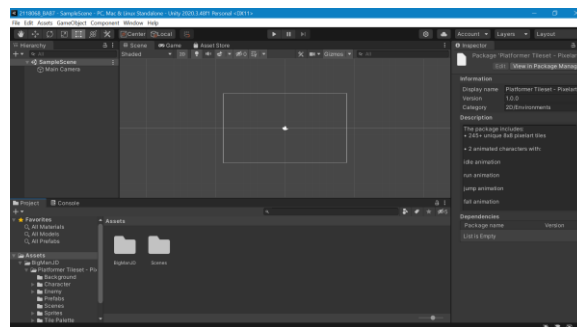
### MEMBUAT TILE PLATFORM

<b>NIM</b>	:	2118068
<b>Nama</b>	:	Ahmad Bahrul Ilmi
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Safari Bali (Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg">https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

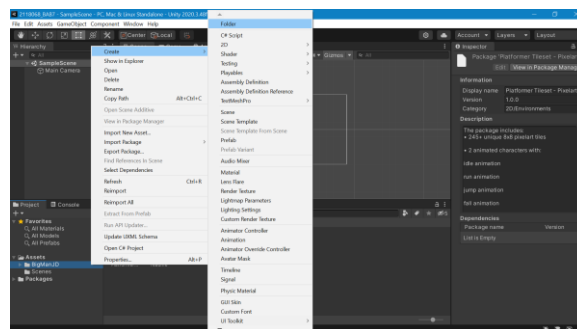
##### A. Langkah – Langkah Membuat Tilemap

1. Buka *file unity* sebelumnya yang sudah di *import asset* dari *asset store*.



Gambar 7.1 Membuka *project* sebelumnya

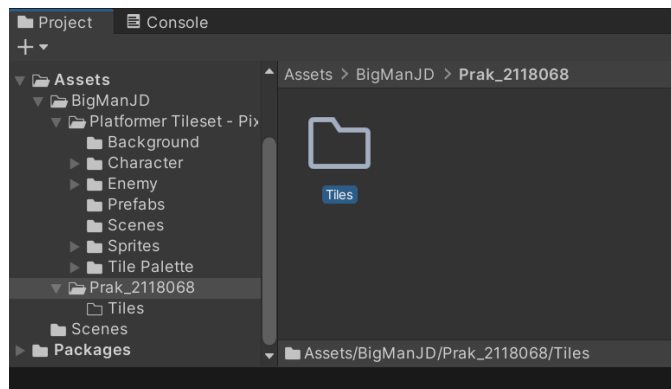
2. Kemudian klik kanan pada *folder asset* pilih *Create* lalu *Folder* dan buat *folder* baru dengan nama *Prak\_2118068*.



Gambar 7.2 Membuat *folder* prak\_2118068

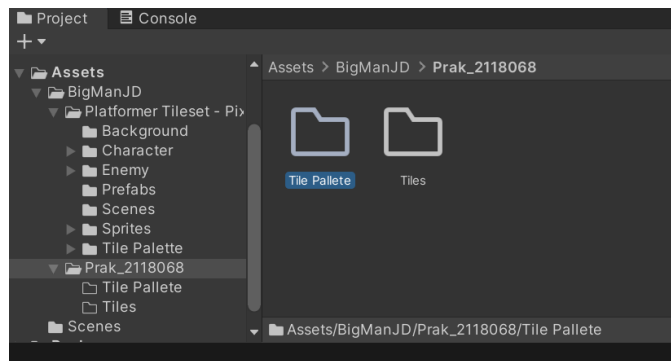


3. Pada *Folder* tersebut buat *folder* baru dengan cara yang sama dan beri nama *Tiles*.



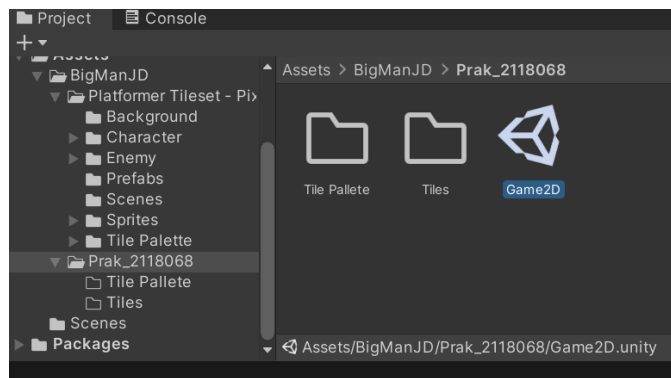
Gambar 7.3 Membuat *folder tiles*

4. Dan buat *folder* baru lagi pada *folder* Prak\_2118068 dan beri nama *Tile Pallette*.



Gambar 7.4 Membuat *folder tile pallette*

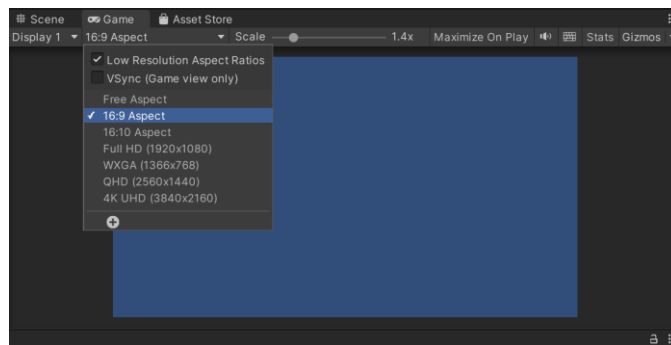
5. Lalu tambahkan *Scene* pada *folder* Prak\_2118068 dengan cara klik kanan pilih *Create* dan pilih *Scene* beri nama *Game*.



Gambar 7.5 Menambahkan *scene* pada *folder*

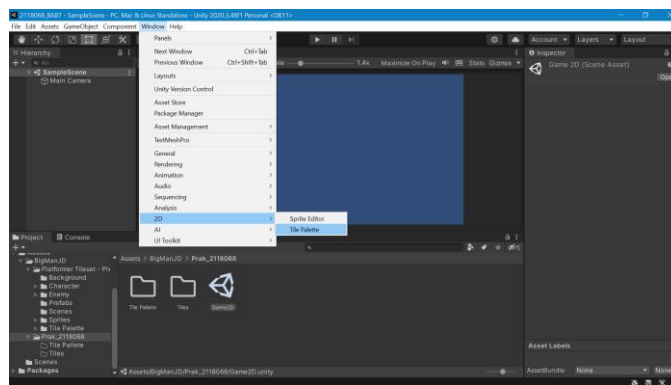


- Pilih *tab Game* dan pastikan ukuran *aspect ratio* nya menjadi 16:9 Aspect.



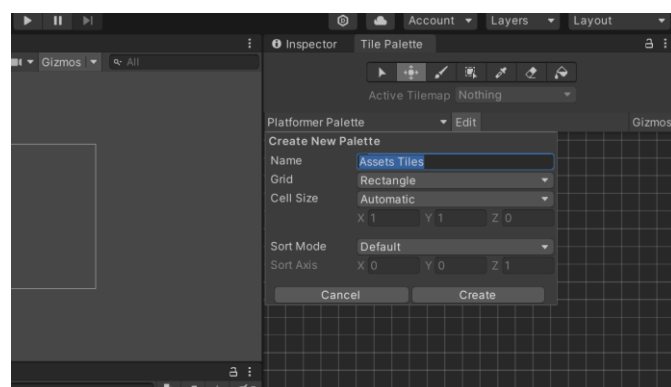
Gambar 7.6 Mengatur *aspect ratio*

- Jika sudah buat *Tile Pallette* dengan cara pilih *menu Windows* dan pilih 2D kemudian *Tile Pallette*.



Gambar 7.7 Membuat *tile pallette*

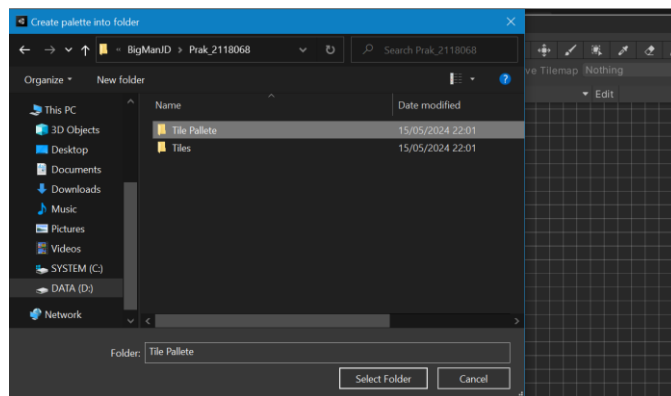
- Buat *pallette* baru dan beri nama *Assets Tiles* jika sudah klik *Create*.



Gambar 7.8 Memberi nama *tile pallette*

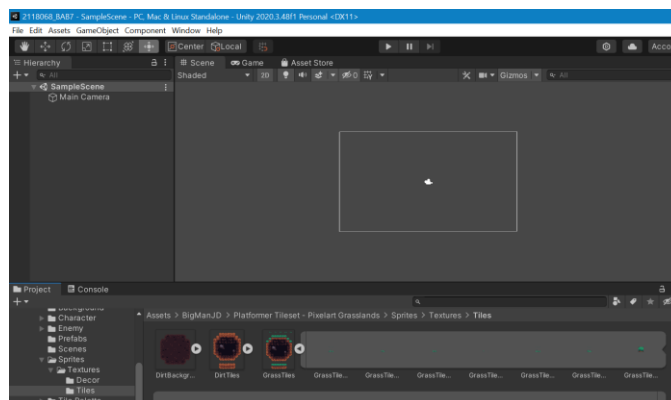


9. Maka akan muncul tampilan berikut untuk menyimpan *Asset Tiles* dan simpan pada *folder* yang sudah dibuat sebelumnya yaitu *Tile Palette*.



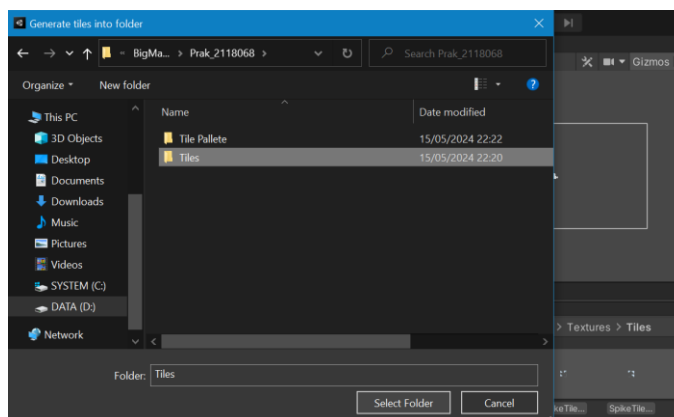
Gambar 7.9 Menyimpan *tile palette*

10. Setelah itu cari *Tiles* pada *asset* yang sudah diimport sebelumnya, yang terletak pada *folder Sprites* kemudian *Texture* dan *Tiles*.



Gambar 7.10 *Assets tiles* yang digunakan

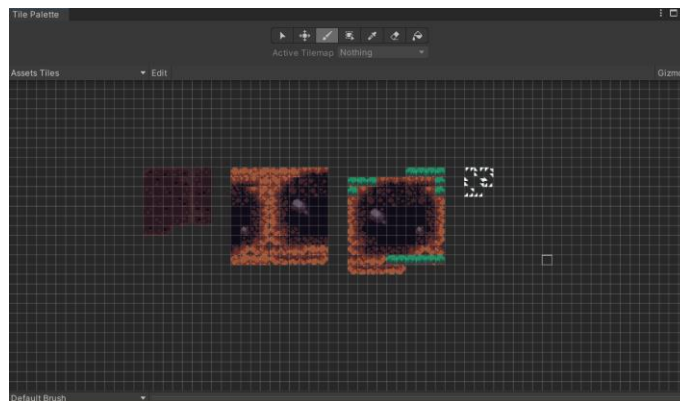
11. Tambahkan *tile* yang ada pada *asset* kedalam *Assets Tiles* dan simpan pada *folder Tiles* yang sudah dibuat.



Gambar 7.11 Menyimpan *tile* pada *folder*

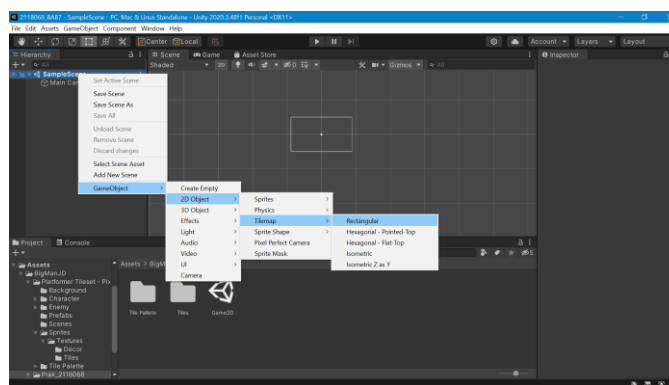


12. Jika sudah ditambahkan maka pada *Assets Tiles* akan ada *Tile* yang nantinya akan digunakan dalam proses pembuatan *tiles* pada *game*.



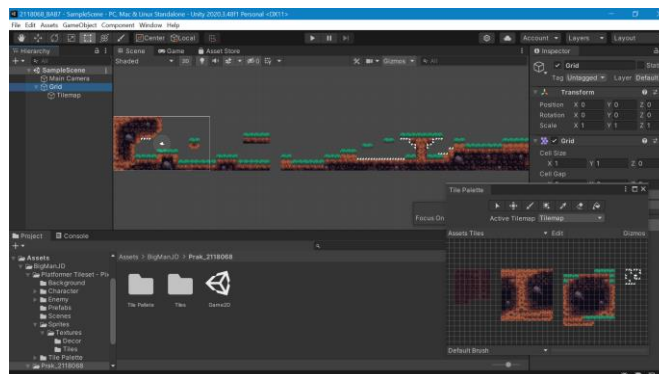
Gambar 7.12 Tampilan *assets tiles*

13. Kemudian pada *menu Hirarchy* buat *game object* baru dengan cara klik kanan pilih *2D Object* lalu *Tilemap* dan pilih *Rectangular*.



Gambar 7.13 Menambahkan *object tilemap*

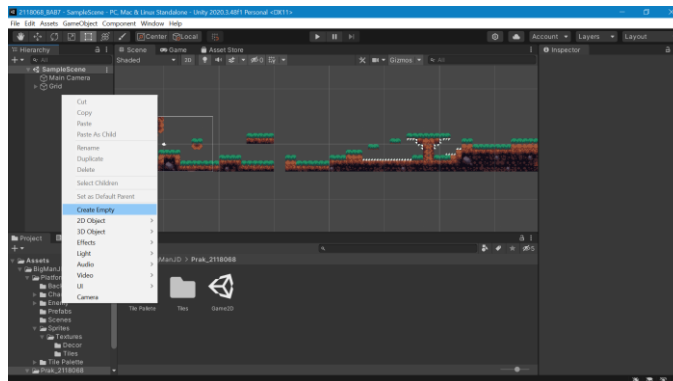
14. Lalu *design tiles game* menggunakan *Assets Tiles* dengan tool *Paint* With *Active Brush* untuk meletakkan *tile* pada lembar kerja, yang nantinya akan menjadi seperti berikut.



Gambar 7.14 Tampilan desain *tiles*

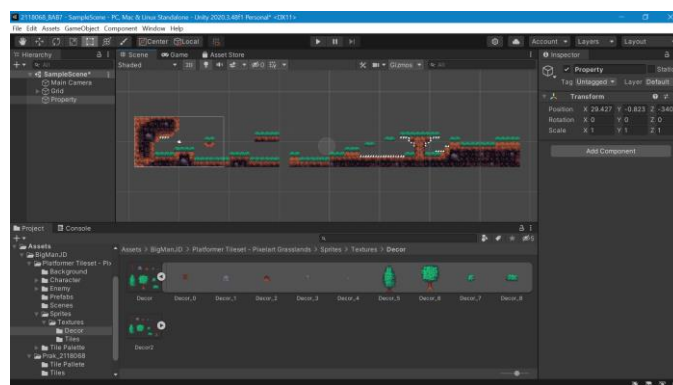


15. Selanjutnya klik kanan pada *menu Hierarchy* dan pilih *Create Empty* dan beri nama *Property* untuk menyimpan dekorasi.



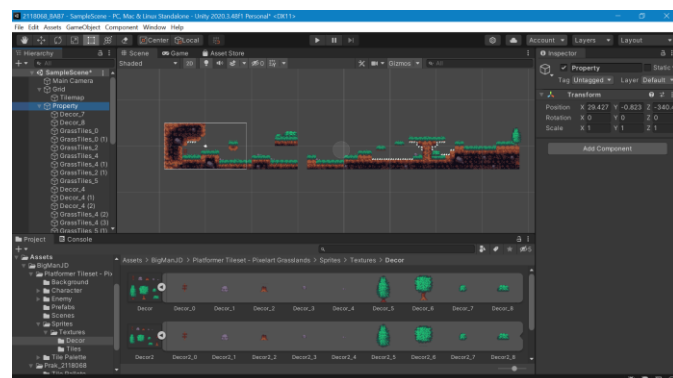
Gambar 7.15 Menambahkan *property* baru

16. Cari dekorasi pada *asset* yang ada pada *folder Sprites* kemudian *Textures* dan *Decor* maka terdapat beberapa *asset* seperti berikut.



Gambar 7.16 Tampilan *asset* dekorasi

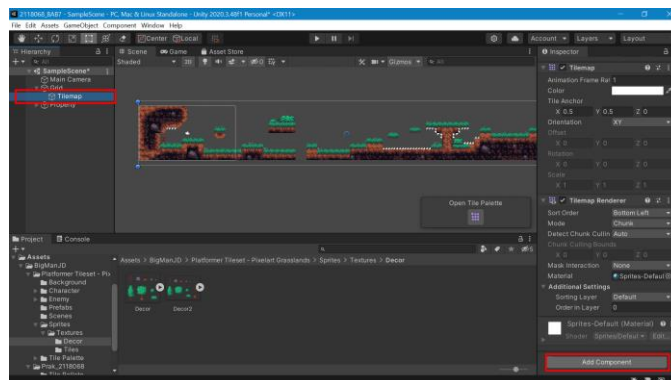
17. Tambahkan beberapa *asset decor* pada lembar kerja dan sesuaikan ukuran dengan *Rect Tools*, jika sudah masukkan *file* dekor tersebut pada *Property* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.17 Memindah dekorasi pada *property*

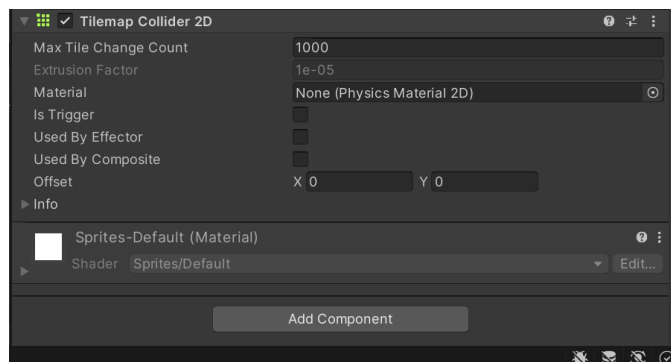


18. Selanjutnya klik *Tilemap* dan pada *Inspector* tambahkan komponen baru menggunakan *Add Component*.



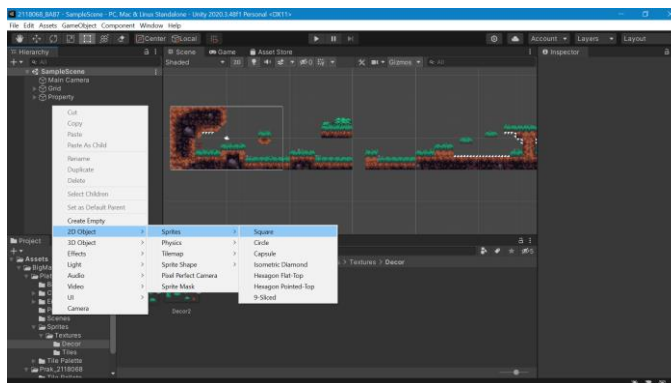
Gambar 7.18 Menambahkan komponen baru

19. Cari komponen dengan nama *Tilemap Collider 2D* dan tambahkan.



Gambar 7.19 Komponen *tilemap collider 2D*

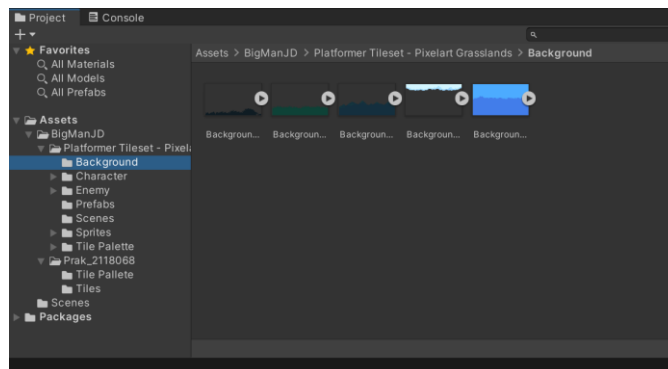
20. Buat *background* pada game dengan cara klik kanan pada *menu Hirarchy* pilih *2D Object* lalu *Sprites* dan *Square* dan beri nama objek tersebut menjadi *Background*.



Gambar 7.20 Menambahkan objek *background*

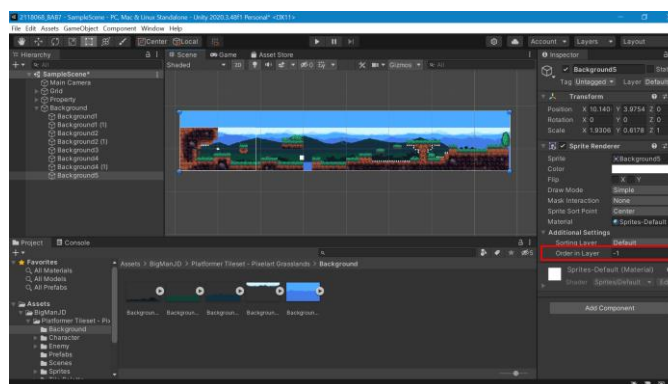


21. Cari *asset background* yang nantinya akan digunakan yang terletak pada *folder* berikut.



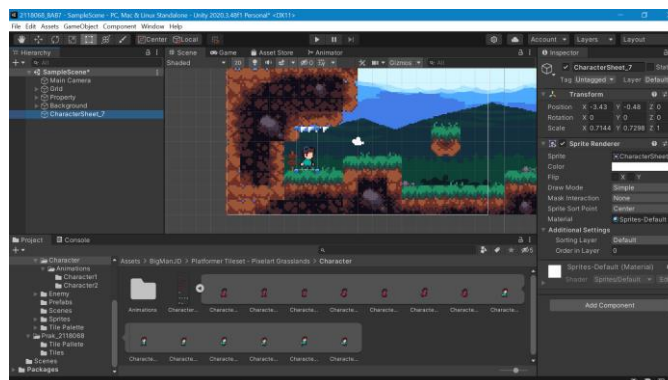
Gambar 7.21 Tampilan *asset background*

22. *Drag and drop* *asset background* pada objek *Backgound* yang sudah dibuat sebelumnya dan atur tata letak serta ukurannya, jika menutupi *tile* buat *Order in Layer* menjadi -1.



Gambar 7.22 Mengatur tata letak *background*

23. Kemudian tambahkan karakter yang ada pada *folder* berikut dan sesuaikan ukurannya.

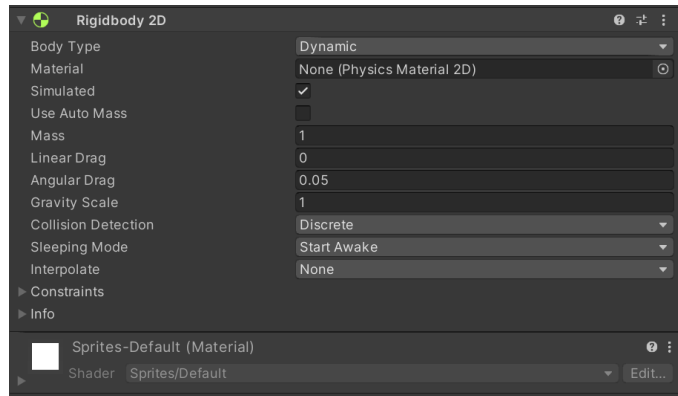


Gambar 7.23 Tampilan *asset character*



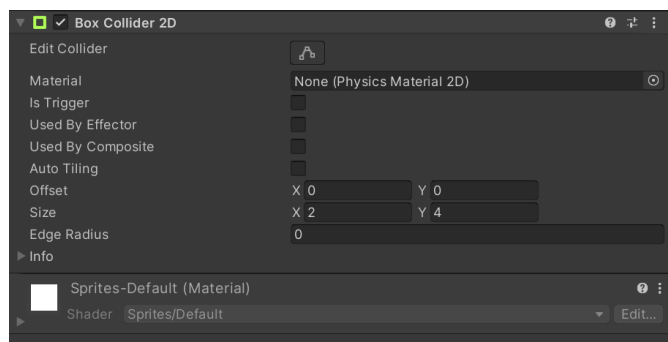


24. Pada karakter tambahkan komponen baru untuk membuat karakter memiliki efek gravitasi yang ada pada *Inspector* dengan cara *Add Component* dan cari *RigidBody2D*.



Gambar 7.24 Komponen *rigidbody2d*

25. Dan tambahkan lagi komponen pada karakter untuk membuat karakter berpijak pada *tiles* dengan komponen yang bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 7.25 Komponen *box collider 2D*

26. Jika *project* dijalankan maka akan menjadi seperti berikut.



Gambar 7.26 Tampilan hasil *tilemap*

## B. Link Github

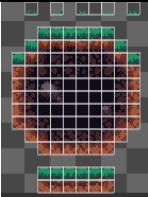
[https://github.com/AhmadBahrulllmi/2118068\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/AhmadBahrulllmi/2118068_PRAK_ANIGAME.git)



### C. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang digunakan dalam permainan.
2		Enemy	Musuh yang mengganggu karakter ketika berada dalam permainan, jika karakter menyentuh maka akan mengurangi nyawa sejumlah 1.
3		Property	Property untuk memberikan 1 poin setiap mendapatkan item tersebut.
4		Property	Property untuk memberikan 5 poin setiap mendapatkan item tersebut.
5		Property	Item yang memberikaan 1 nyawa jika nyawa sudah berkurang.
6		Property	Item yang memberikan efek invisible kepada player terhadap enemy.
7		Property	Property nyawa dalam permainan.
8		Property	Property untuk memberikan efek visual dalam permainan.



9		Tile	Property untuk membuat pijakan atau tanah dalam permainan.
---	---	------	--