



## TUGAS PERTEMUAN: 7

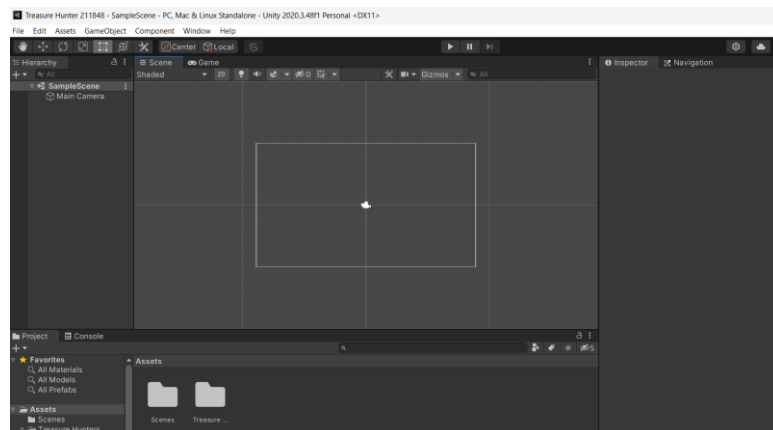
### PENGENALAN GAME

NIM	:	2118048
Nama	:	Muhammad Krisna Audy Arwishak
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

#### 7.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

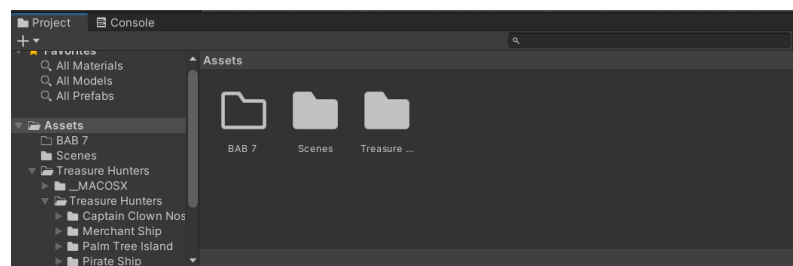
##### A. Membuat Tilemap

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



Gambar 7.1 Membuka Projek Unity

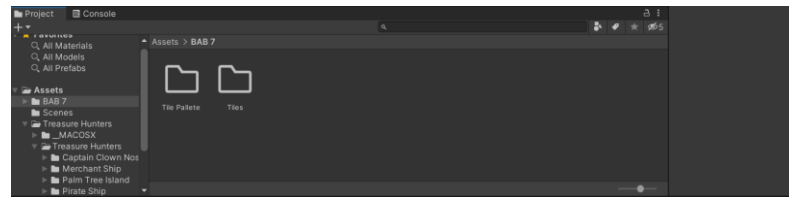
2. Klik kanan pada folder *assets*, kemudian pilih *create*, lalu folder dan beri nama folder tersebut “BAB7”.



Gambar 7.2 Membuat Folder BAB7

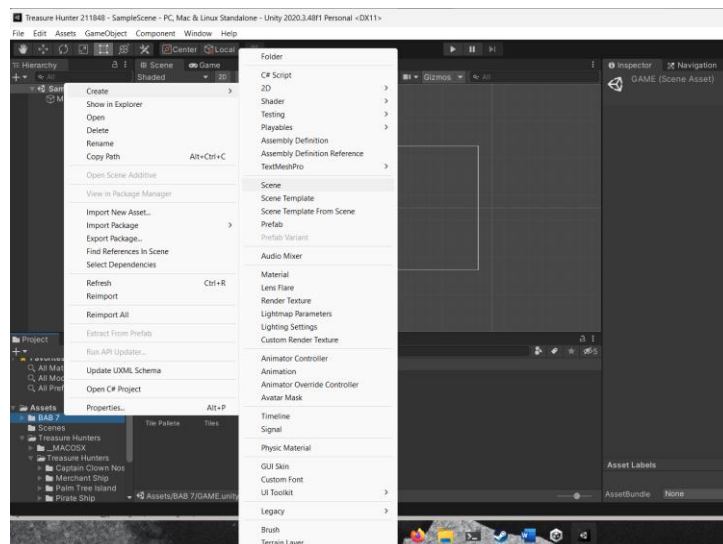


3. Pada folder “BAB7”, buat folder baru lagi dengan nama “Tiles” yang digunakan untuk menyimpan tile dan folder “Tile Palette”.



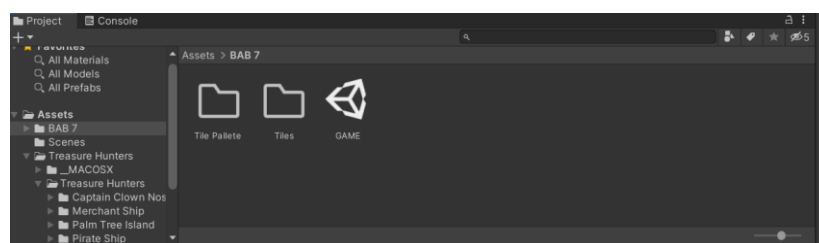
Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles dan Tile Pallette

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



Gambar 7.4 Membuat Scene

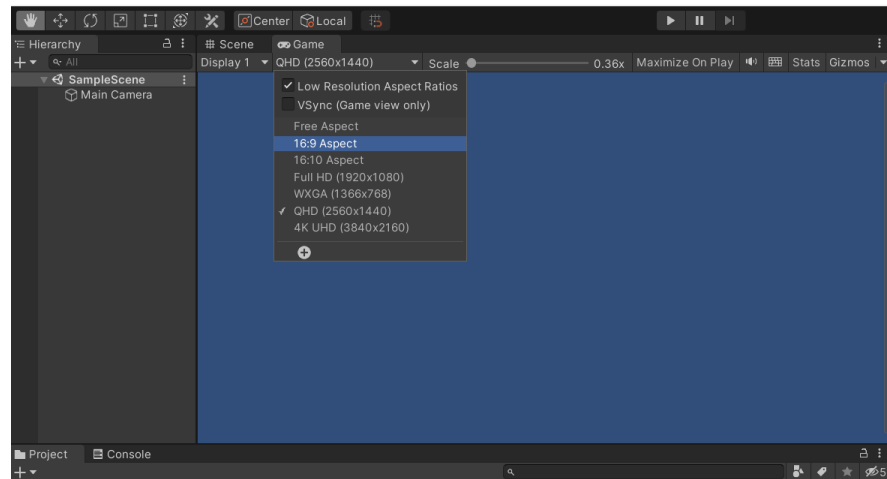
5. Berikan nama “Game” pada *scene* tersebut, lalu klik dua kali pada *scene* “Game”.



Gambar 7.5 Mengganti Nama Scene

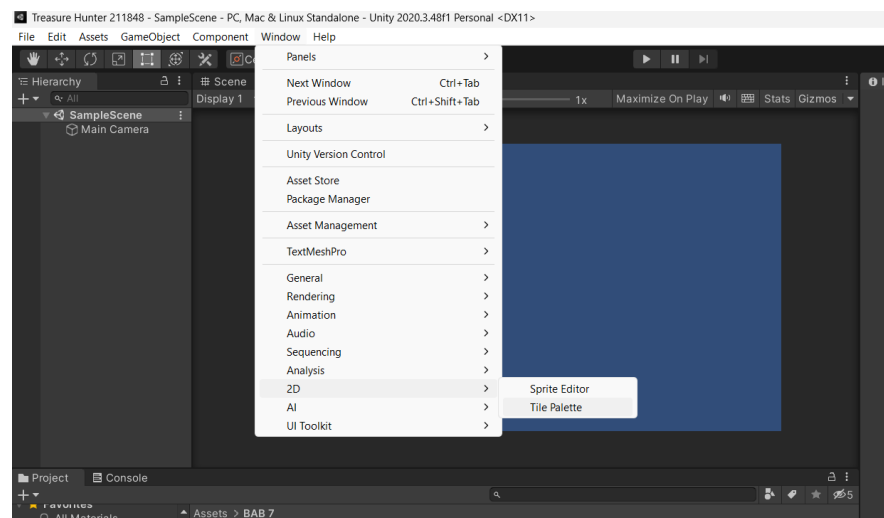


6. Klik pada *window* “Game”, lalu klik pada bagian *Free Aspect* dan pilih rasio 16:9, kemudian kembali ke *window scene*.



Gambar 7.6 Mengatur Rasio Window Game

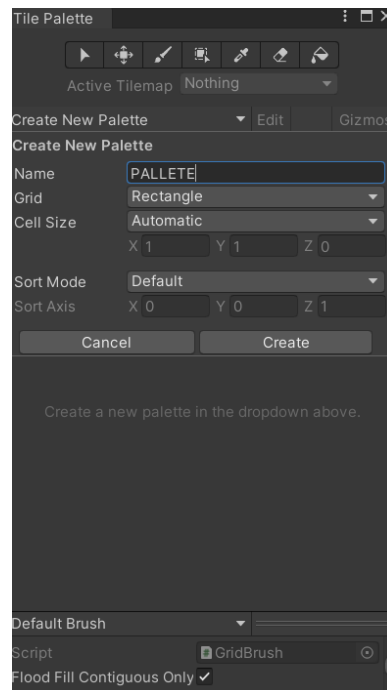
7. Pada *menu bar* diatas, klik menu *Window* dan pilih 2D, lalu *Tile Palette*.



Gambar 7.7 Membuka *Tile Palette*

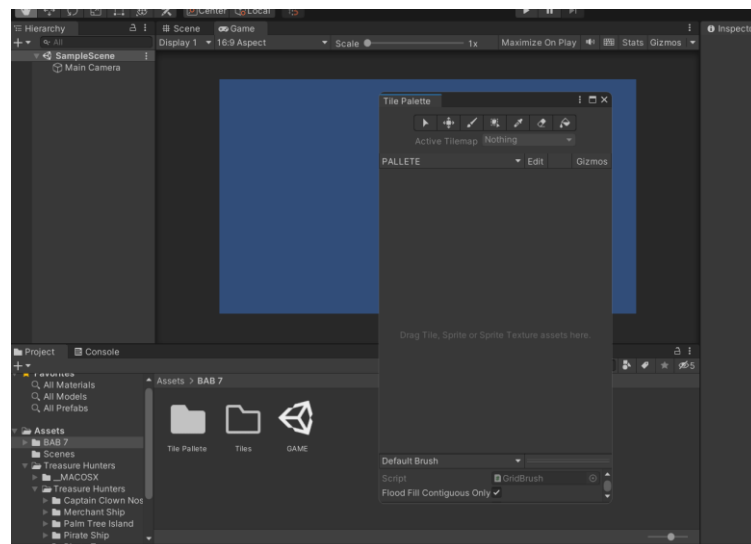


8. Ketika *window tile palette* muncul, pilih *create* dan *new palette*, selanjutnya berikan nama pada palet dan klik *create*.



Gambar 7.8 Create New Palette

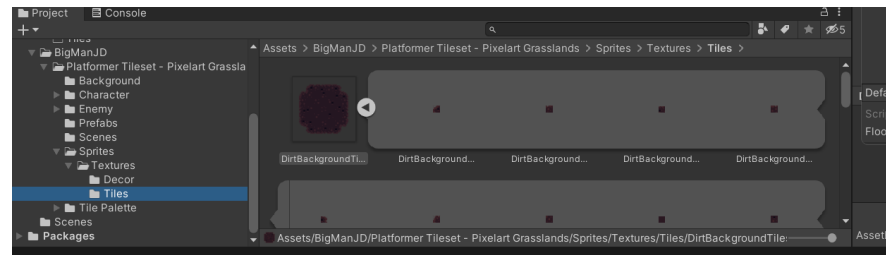
9. Simpan *tile palette* tersebut ke dalam folder “Tile Palette” yang telah dibuat.



Gambar 7.9 Menyimpan Palette

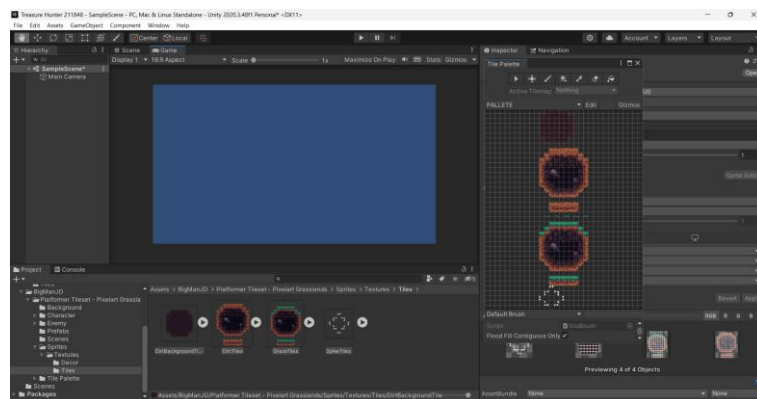


10. Cari *Asset Texture* yang telah di *download* sebelumnya di folder “Tileset”, kemudian klik panah kecil di sebelah *tileset* untuk membuka berbagai *tile*.



Gambar 7.10 Membuka *Asset Texture*

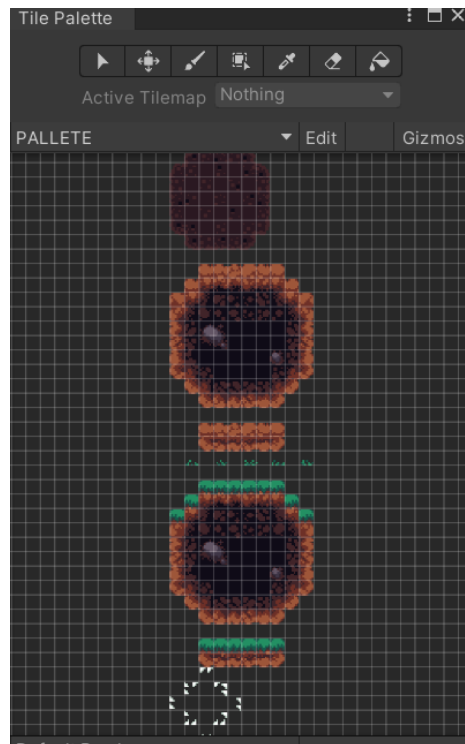
11. *Drag asset* yang diperlukan ke dalam *tile palette*, simpan ke dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.11 Menyimpan *Tile*

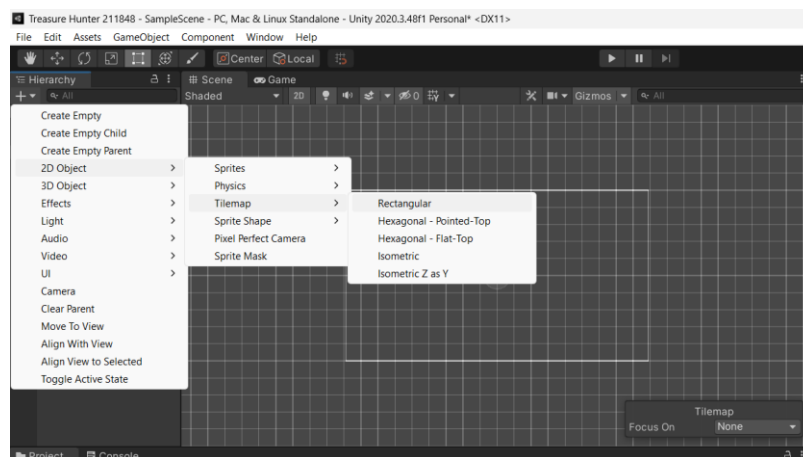


12. *Tile* yang terletak pada menu *Tile Palette* akan digunakan untuk membuat *platform* dalam game.



Gambar 7.12 *Tile Pallette*

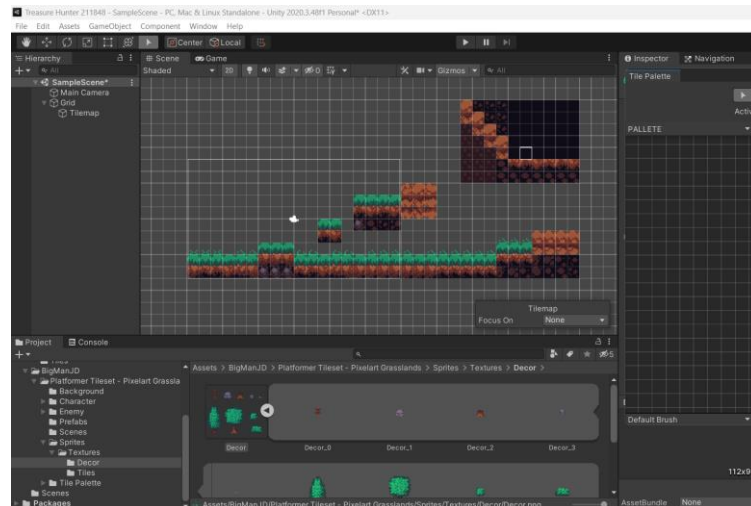
13. Pada menu *Hierarchy*, buatlah *game object* baru dengan cara klik kanan, pilih *2D Object*, lalu *Tilemap*, kemudian pilih *Rectangular*, maka akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan *tile*.



Gambar 7.13 Membuat *Game Object*

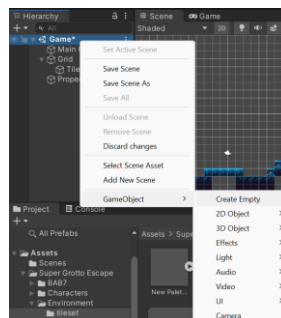


14. Kemudian, di dalam *tile palette* gunakan opsi "*Paint With Active Brush*" (*Shortcut B*) untuk menempatkan *tile* pada area kerja.



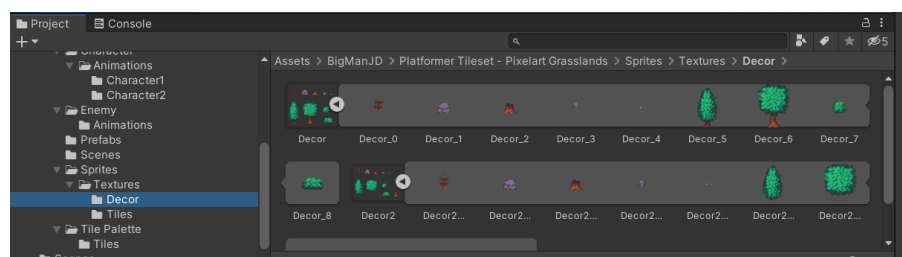
Gambar 7.14 Menempatkan *Tile* ke Area Kerja

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



Gambar 7.15 Membuat Property

16. Cari *asset texture* yang sebelumnya di *download* pada folder “Props”, pilih yang Decor

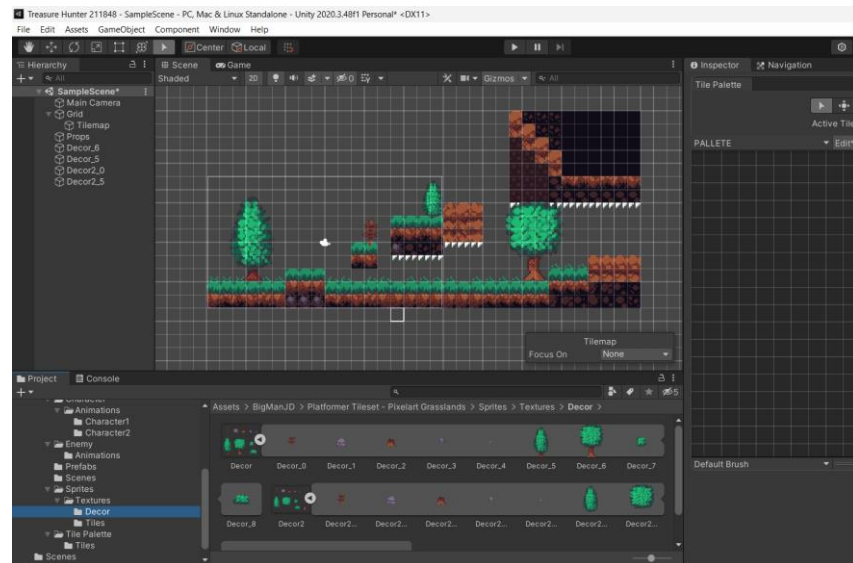


Gambar 7.16 Membuka *Asset Texture*



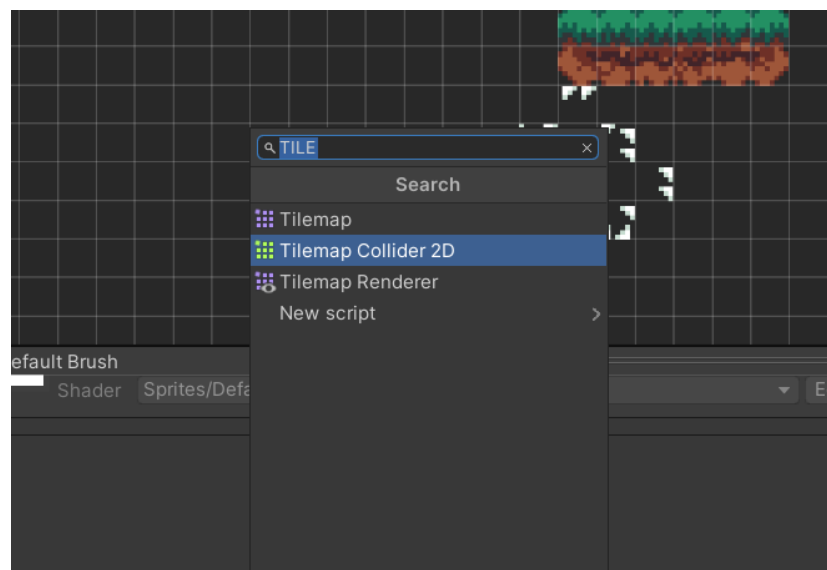
17. *Asset* yang telah dimasukkan ke ruang kerja akan muncul di dalam *hierarchy*. Pindahkan *asset* tersebut ke dalam folder *property*.

```1Q



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.

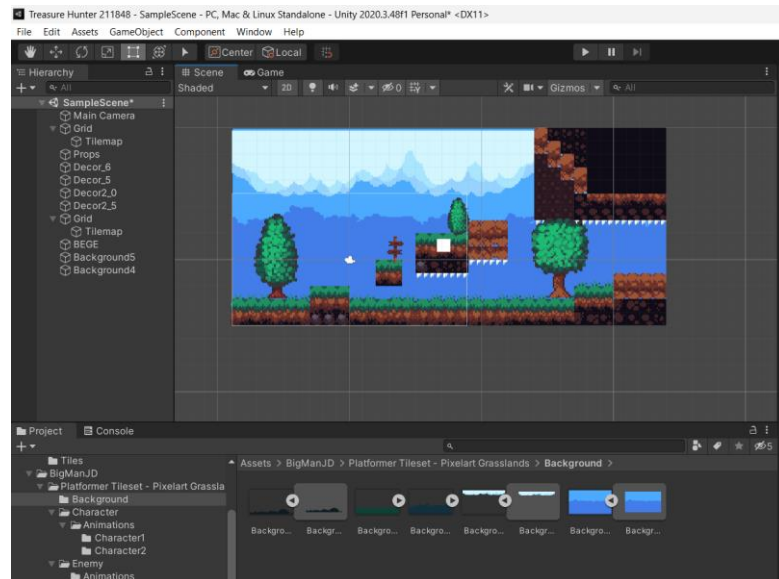


Gambar 7.18 *Tilemap Collider 2D*



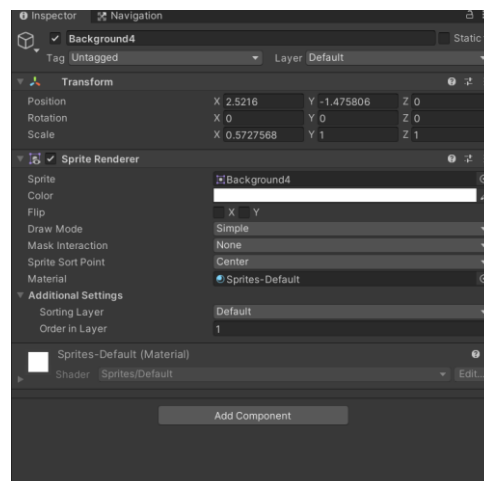


19. Untuk membuat *background*, klik pada *hierarchy* 2D *object*, lalu pilih *sprite* dan pilih *square*, serta beri nama *Background*. Cari *background* pada folder *Background*, lalu *drag and drop* ke folder *background*.



Gambar 7. 19 Menambahkan *Background*

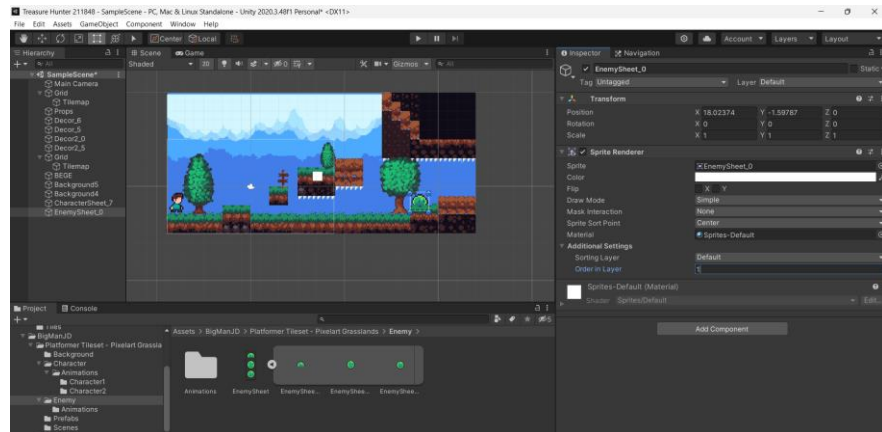
20. Kemudian pergi ke *inspector*, pada *Draw Mode* ubahlah menjadi *Tiled* dan sesuaikan *size width and height*-nya sesuai ukuran kamera atau *tilemap*. Jika *background* menutupi layar, ubahlah *order in layer* menjadi 1.



Gambar 7.20 Mengatur *Background*

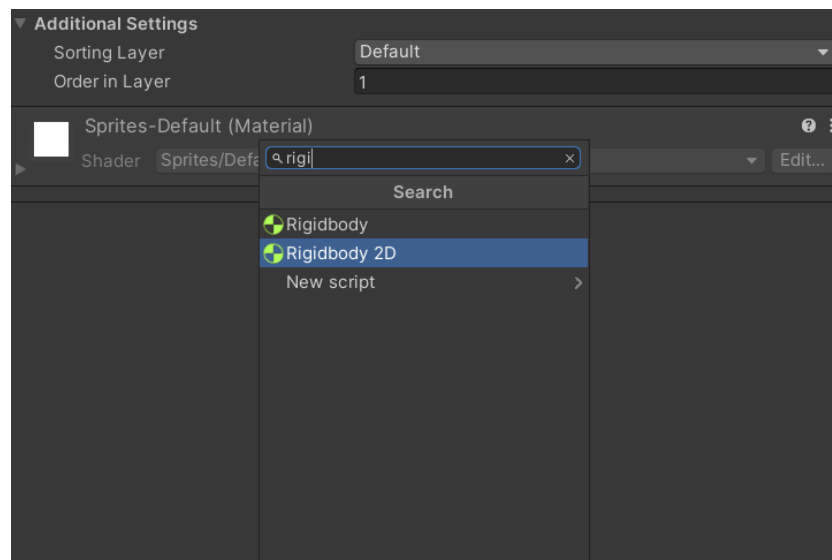


21. Tambahkan karakter *player* dan *enemies* ke dalam lembar kerja dan ubah *Order in Layer* menjadi 1 agar karakter berada di paling depan.



Gambar 7.21 Menambahkan Karakter dan enemy

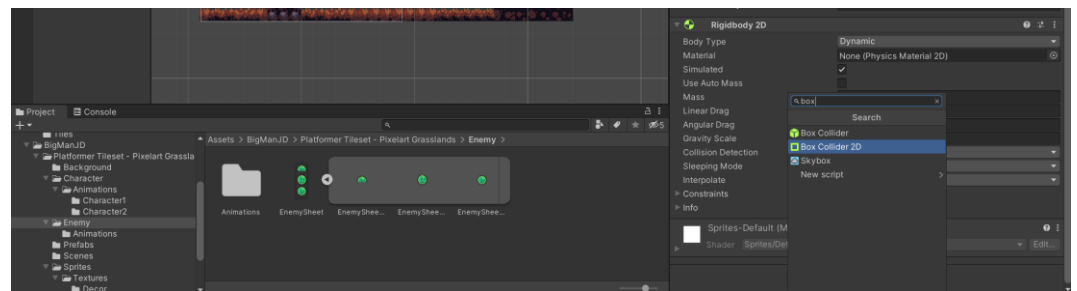
22. Klik karakter dan pergi ke *Inspector*, lalu klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama RigidBody2D. Komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 7.22 RigidBody2D

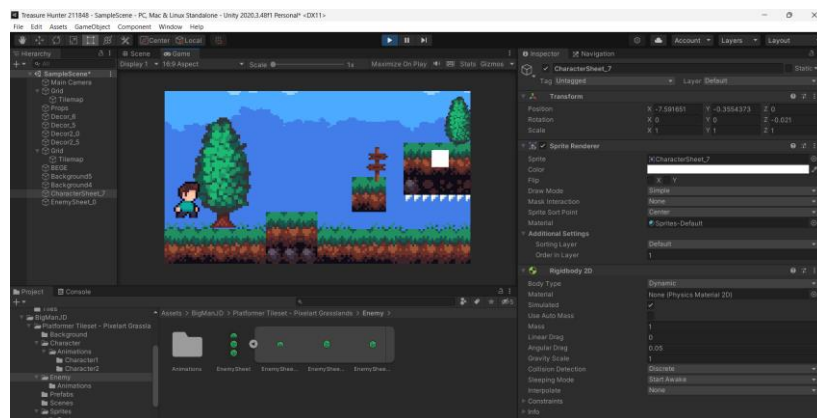


23. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 7.23 *Box Collider 2D*

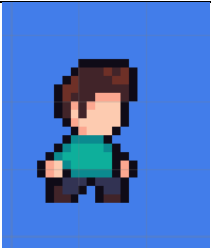

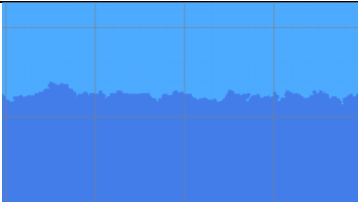
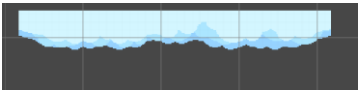
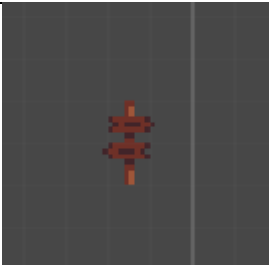

24. Hasil akhir tampilan area kerja yang dilengkapi dengan karakter yang apabila di *play*, maka karakter akan berpijak pada tanah. Selain itu, *tilemap* dan karakter keduanya harus diberi *collider* agar saling menabrak.




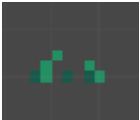
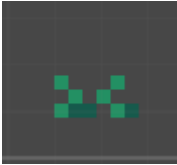




Gambar 7.24 Hasil Akhir Tampilan Area Kerja



## B. Kuis

| No | Asset                                                                               | Jenis                  | Keterangan                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1  |    | <i>Player</i>          | Karakter utama yang akan dimainkan                               |
| 2  |    | <i>Enemies / Slime</i> | Musuh yang akan dilawan oleh pemain utama atau <i>player</i> .   |
| 4  |   | <i>Background</i>      | <i>Background</i> atau latar belakang yang digunakan dalam game. |
| 5  |  | <i>Background</i>      | <i>Background</i> pendukung yang digunakan dalam game.           |
| 6  |  | <i>Property</i>        | <i>Property</i> plang untuk menunjukkan arah                     |
| 7  |  | <i>Property</i>        | Properti yang digunakan untuk menjadi tanah                      |



|     |                                                                                     |                 |                                                            |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------|
| 8.  |    | <i>Property</i> | Properti yang digunakan sebagai duri rintangan bagi player |
| 9.  |    | <i>Property</i> | Properti rumput yang digunakan sebagai hiasan rumput.      |
| 10. |    | <i>Property</i> | Properti rumput yang digunakan sebagai hiasan rumput.      |
| 11. |   | <i>Property</i> | Properti rumput yang digunakan sebagai hiasan rumput.      |
| 12. |  | <i>Property</i> | Properti yang digunakan untuk menjadi tanah                |
| 13  |  | <i>Property</i> | Properti pohon yang digunakan sebagai hiasan dalam game    |
|     |  | <i>Property</i> | Properti pohon yang digunakan sebagai hiasan dalam game    |



### **C. Link Github**

[https://github.com/AudyArwishak/2118048\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/AudyArwishak/2118048_PRAK_ANIGAME)