



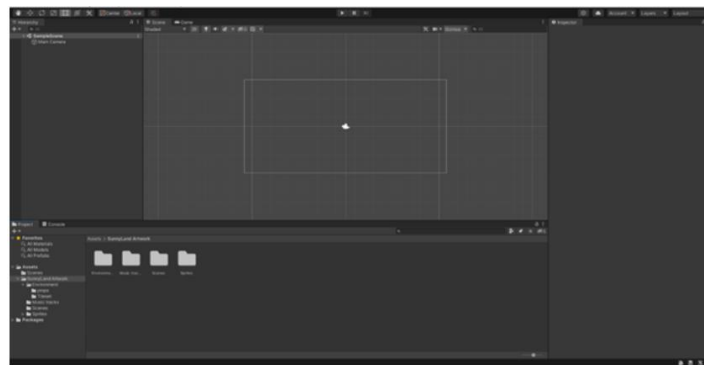
## TUGAS PERTEMUAN: 7

### MEMBUAT TILEMAP

NIM	:	2118019
Nama	:	Januarizky Bintang Astira
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)

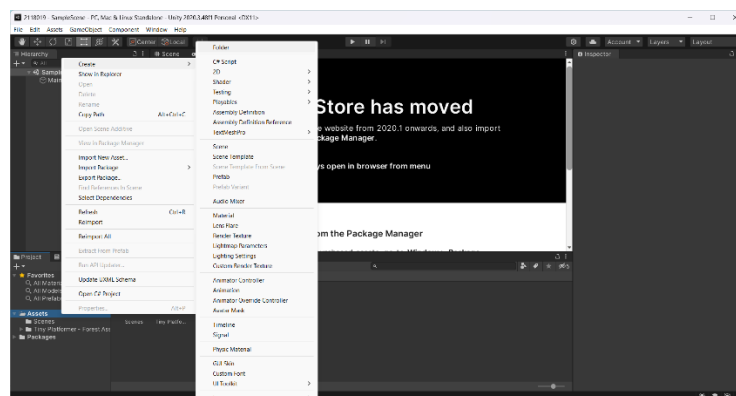
#### 1.1 Tugas 1 : MEMBUAT TILEMAP

1. Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor dengan aset dari Unity Asset Store bisa dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 7.1 Membuka Project Unity

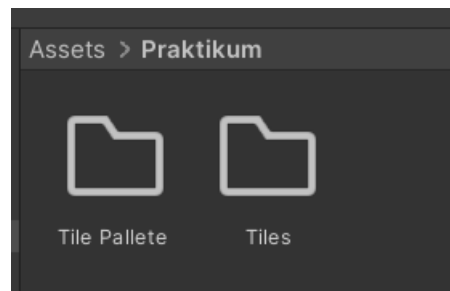
2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "2118019".



Gambar 7.2 Beri nama Folder

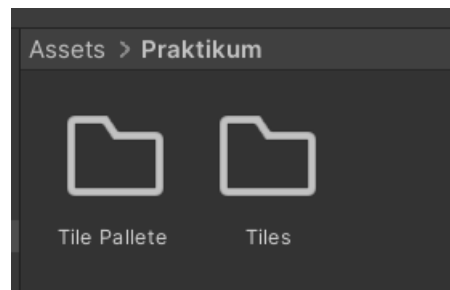


3. Pada folder "Praktikum", pilih Create > Folder, Tambahkan folder Baru "Tiles", nantinya folder ini akan digunakan untuk menyimpan tile.



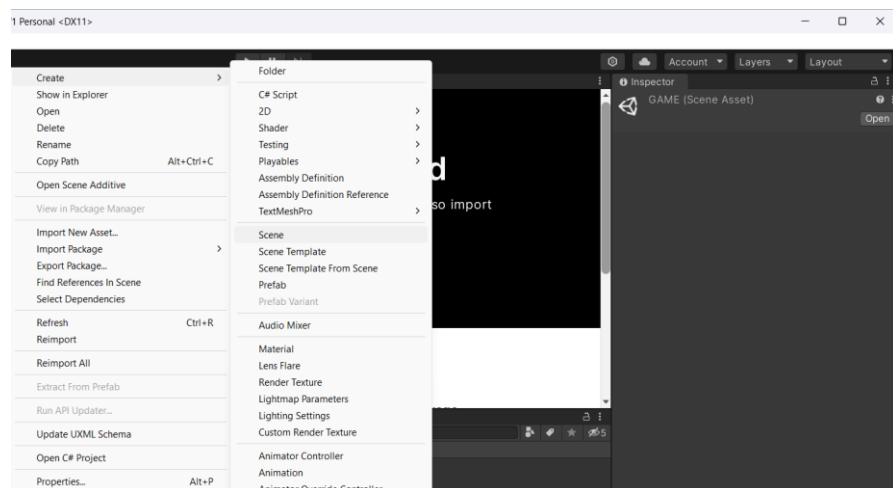
Gambar 7.3 Create Folder Tiles

4. Buat folder baru lagi di dalam folder "Praktikum" dan beri nama "Tile Palette".



Gambar 7.4 Create Folder Tiles

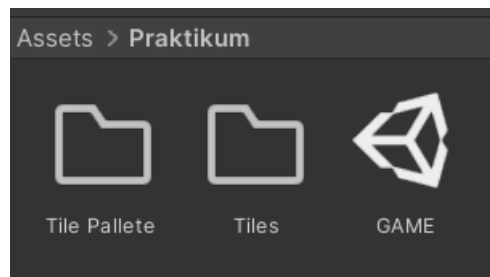
5. Di dalam folder "Praktikum", klik kanan lalu pilih Create > Scene.



Gambar 7.5 Membuat New Scene

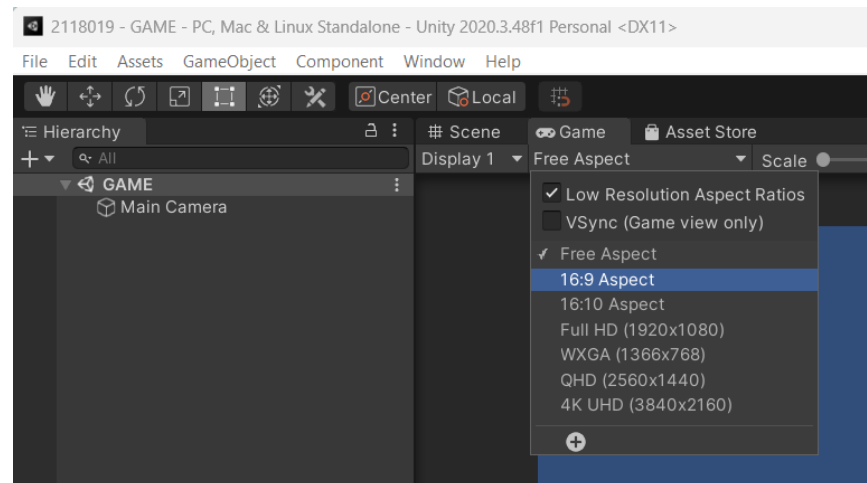


6. Berikan nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME" atau nama lain yang diinginkan. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



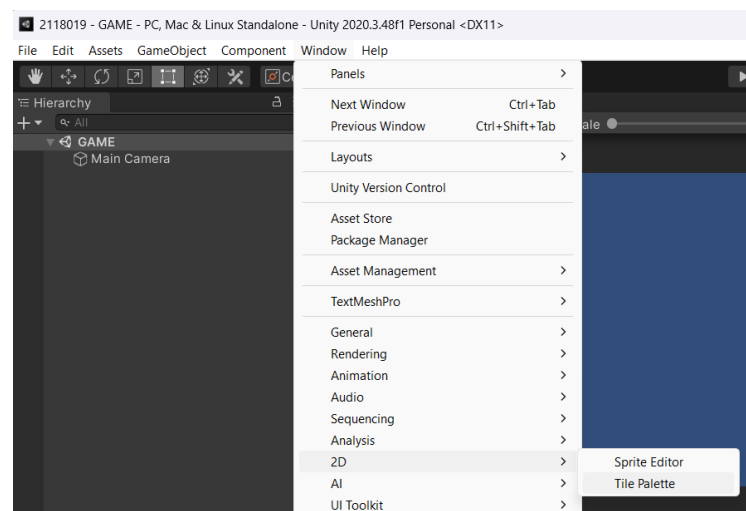
Gambar 7.6 Ubah Nama Scene Game

7. Klik pada Window "GAME", lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



Gambar 7.7 Ubah Rasio Menjadi 16:9

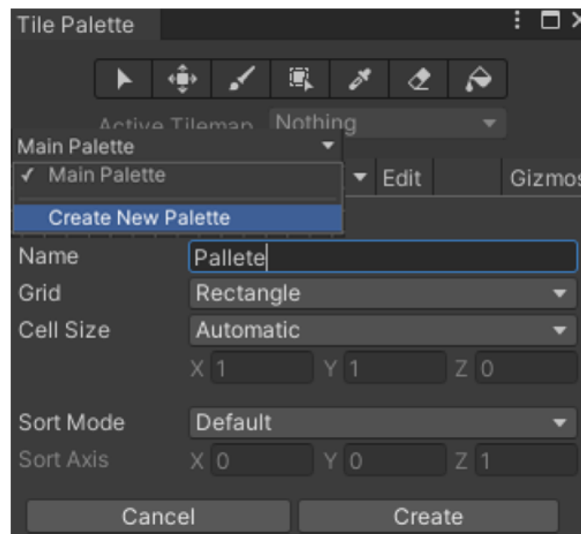
8. Pada menu atas, Klik Menu *Windows* kemudian pilih *Tile Palette*



Gambar 7.8 Klil *Windows Tille Pallette*

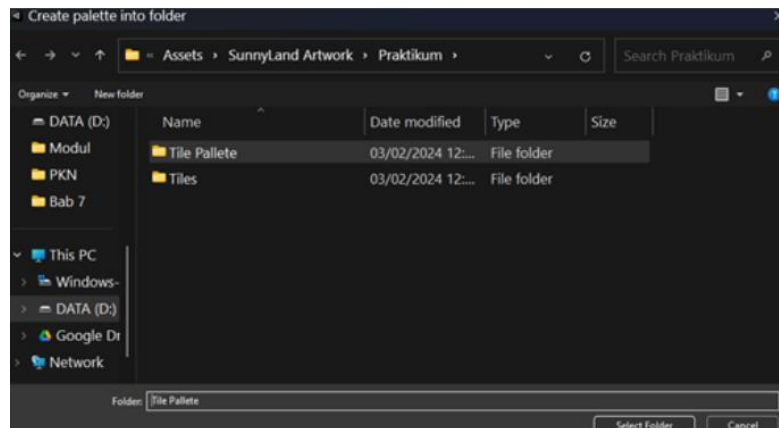


9. Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create.



Gambar 7.9 Create New Pallette

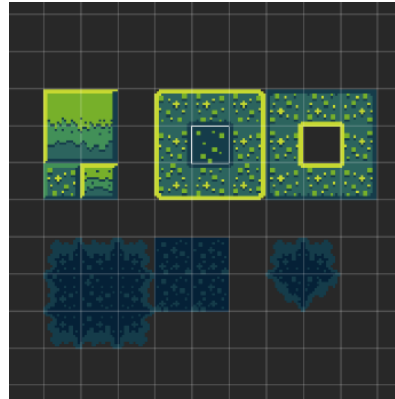
10. Simpan Pallette tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.10 Simpan Folder

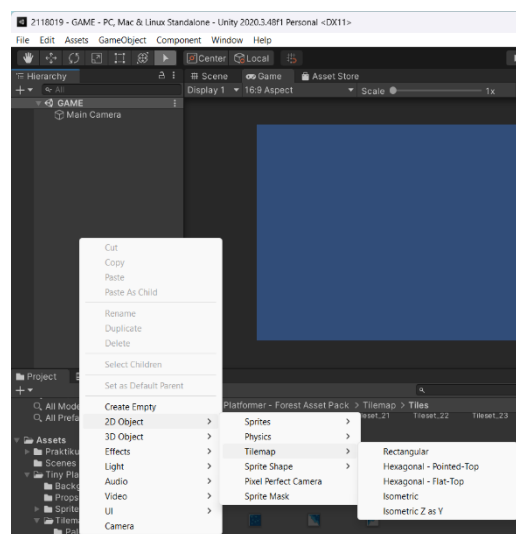


11. Drag asset yang diperlukan kedalam tile pallette, simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya pada folder dibawah ini D: \Praktikum Fix\Assets\Tinny Platformer Forest\Praktikum\Tile Palette



*Gambar 7.11 Drag & Drop Asset*

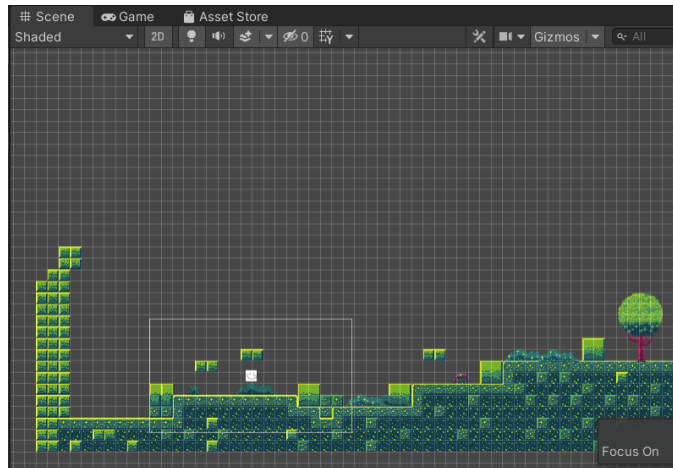
12. Lalu pada menu hierarchy buat game objek baru. Dengan klik kanan, lalu pilih 2D Object pilih tilemap dan pilih rectangular. Hal ini akan mempermudah menampilkan kotak – kotak pada area kerja untuk menempatkan tile.



*Gambar 7.12 Lembar Kerja Tilemap*



### 13. Tampilan lembar kerja untuk tilemap



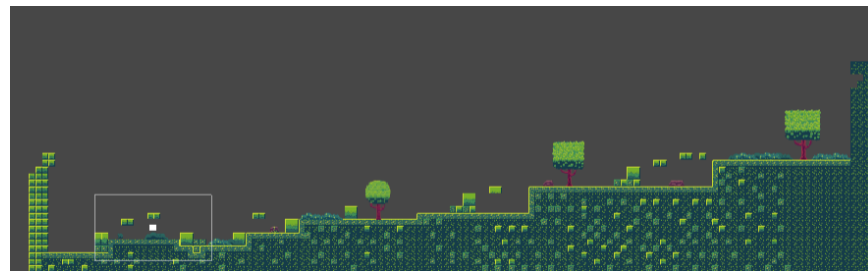
Gambar 7.13 Tampilan Lembar Kerja Untuk Tilemap

14. Selanjutnya buat untuk bagian property. Klik kanan pada bagian hierarchy, lalu pilih create empty. Lalu ubah namanya menjadi “property”.



Gambar 7.14 Membuat Property

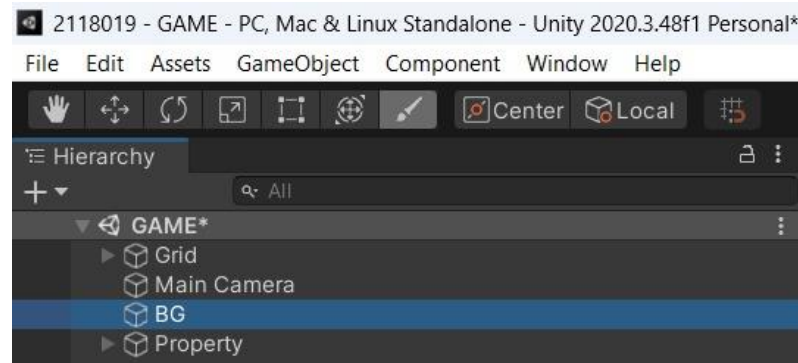
15. Selanjutnya tambahkan property. Aset yang sudah ada tambahkan pada hierarchy pada bagian property. Tinggal di drag and drop dan atur ukurannya sesuai dengan keinginan



Gambar 7.15 Tambahkan Prop

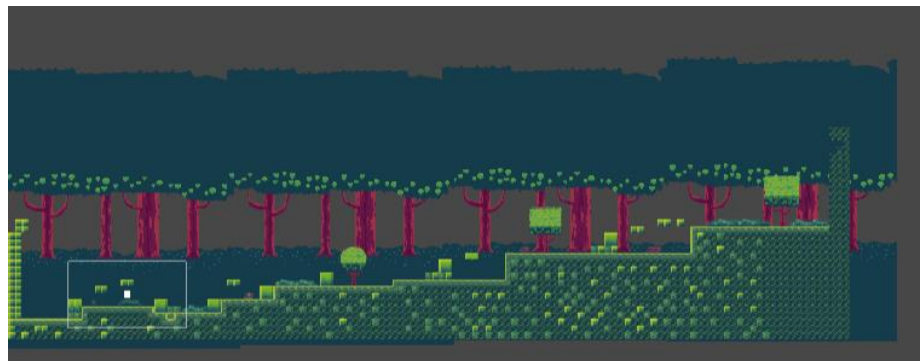


16. Selanjutnya klik tilemap. Pada bagian inspector klik add component. Cari komponen tilemap collider 2D. Komponen tersebut digunakan agar ketika karakter dimasukkan bisa menyentuh tanah



Gambar 7.16 Tambahkan Tilemap Colllider 2D

17. Selanjutnya pada hierarchy tambahkan sprite. Ubah namanya menjadi “BG”. Setelaj itu masukan background yang sudah ada, serta atur ukurannya. Jika background menutupi layer ubaaah order in layer menjadi sesuai keperluan.



Gambar 7.17 MenambahKan Background

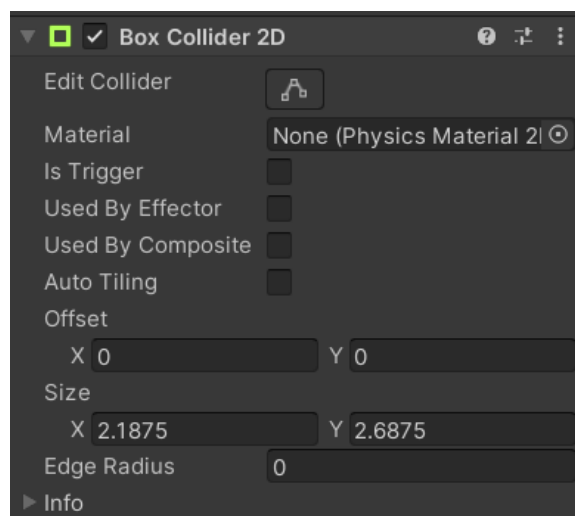


18. Setelah itu tambahkan karakter. Karakter yang telah ada, tambahkan pada layar kerja. Lalu lakukan uji coba apakah collider tersebut berhasil atau tidak.



Gambar 7.18 Tambahkan Karakter

19. Lalu klik karakter dan pergi ke inspector. Klik add component dan cari boxcollider2D. Komponen tersebut digunakan agar karakter bisa berpijak pada tanah yang telah dibuat.

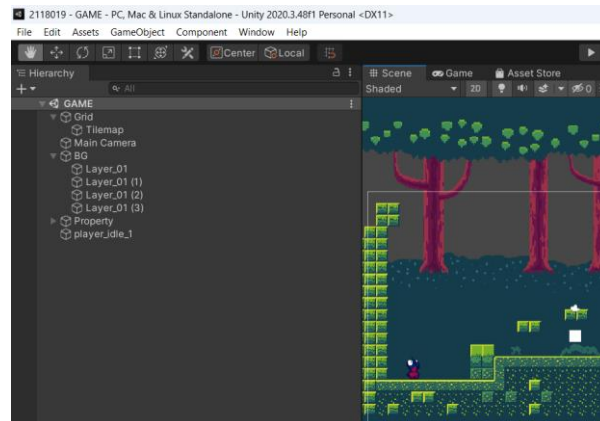


Gambar 7.19 Tambahkan Box Collider2D





20. Jika di Play, maka karakter akan berpijak pada tanah



Gambar 7.20 Hasil Akhir