



## TUGAS PERTEMUAN: 7

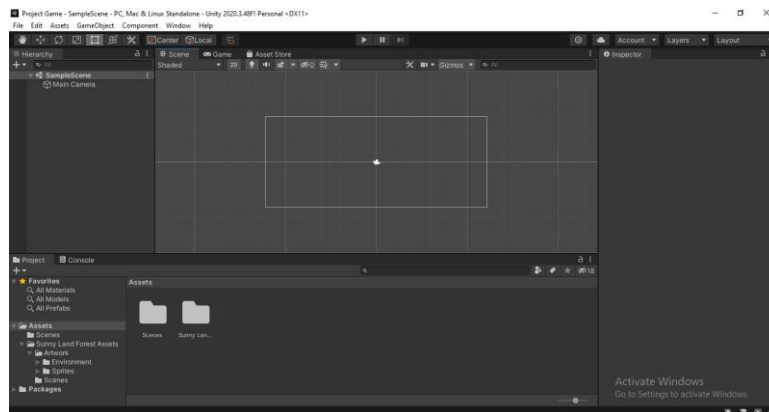
### MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118085
Nama	:	Muhammad Firman Romadhoni
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Nama Asset	:	Sunny Land Forrest

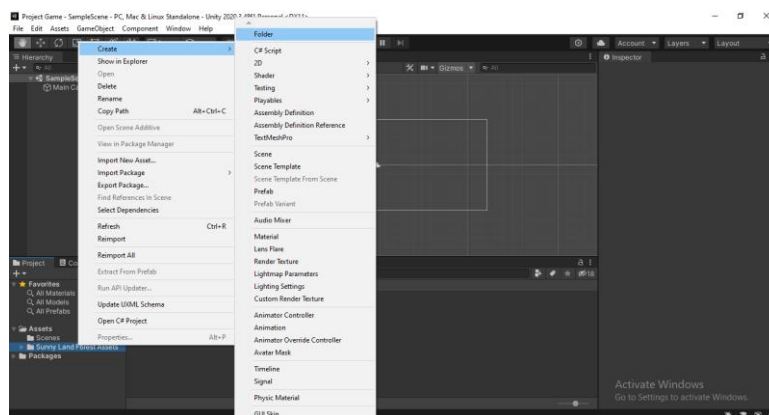
#### 1.1 Tugas 1 : Langkah – Langkah Membuat Tile Platform

##### A. Langkah – langkah membuat tile platform

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

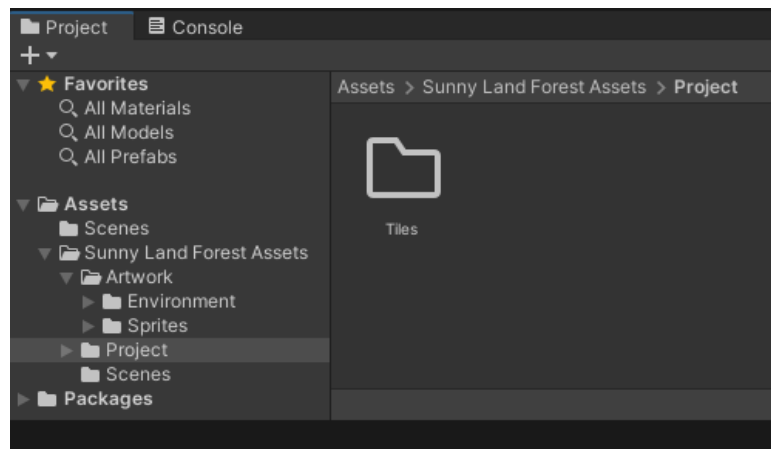


2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "Project".

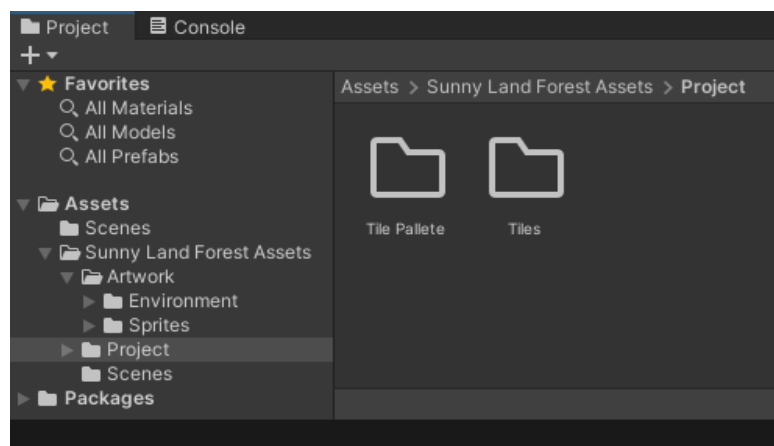




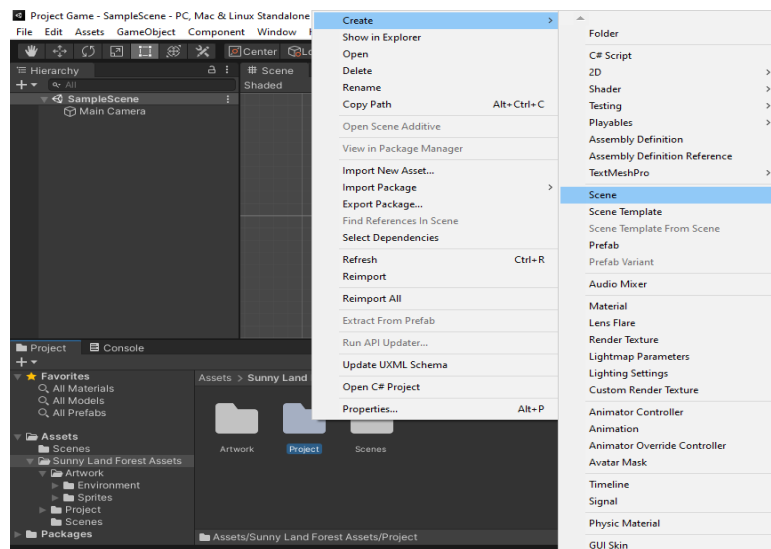
3. Pada folder "Project", pilih Create > Folder, Tambahkan folder Baru "Tiles", nantinya folder ini akan digunakan untuk menyimpan tile.



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

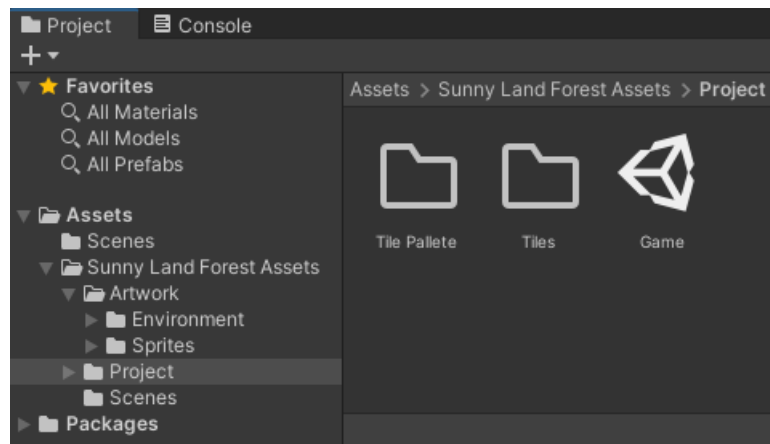


5. Di dalam folder "Project", klik kanan lalu pilih Create > Scene.

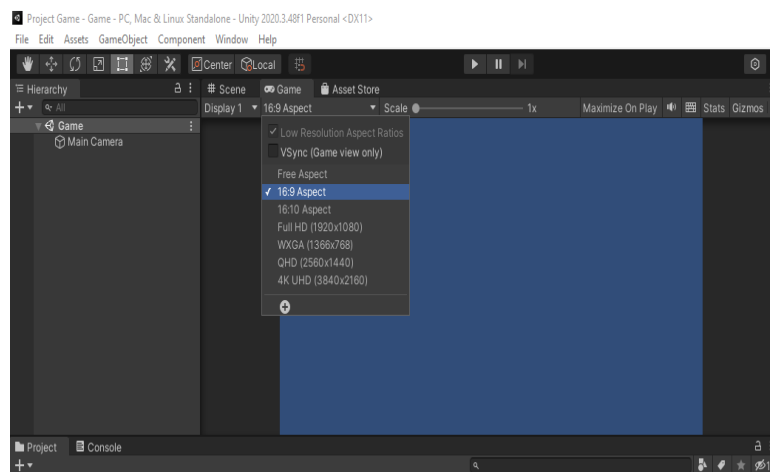




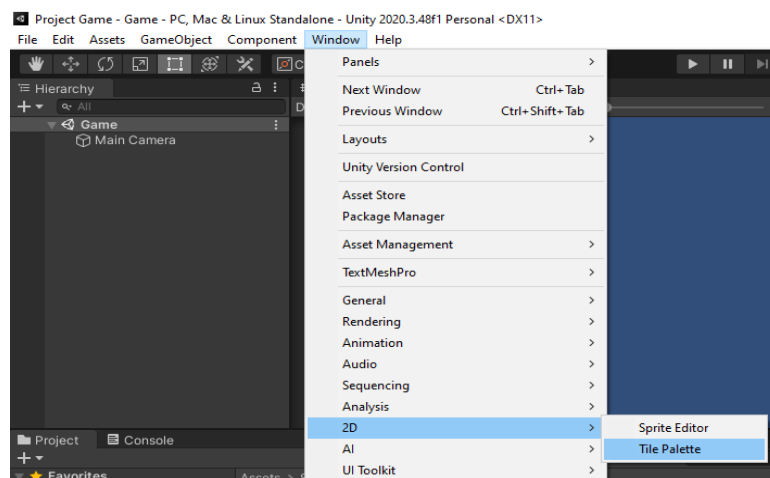
6. Berikan nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME" atau nama lain yang diinginkan. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



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

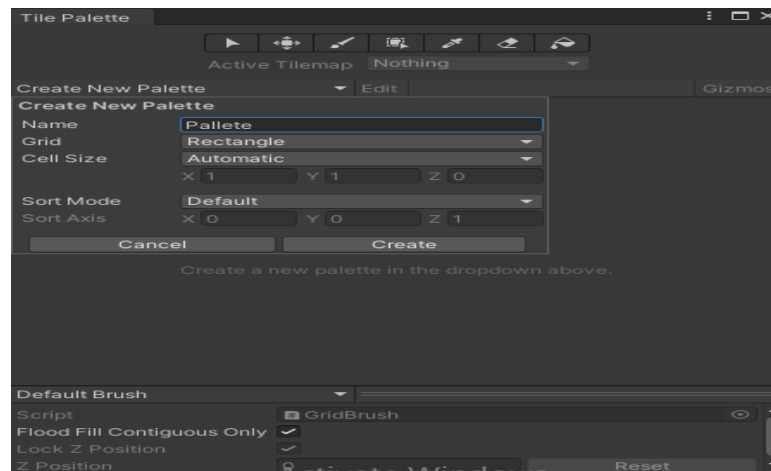


8. Pada menu atas, Klik Menu Windows kemudian pilih Tile Palette.

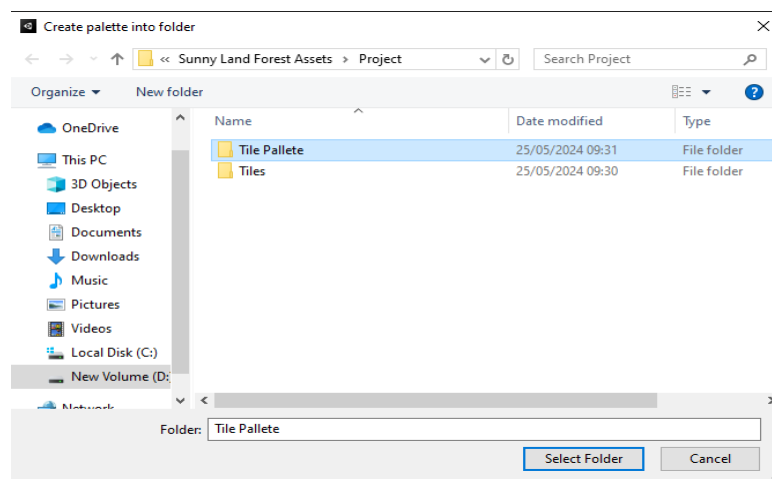




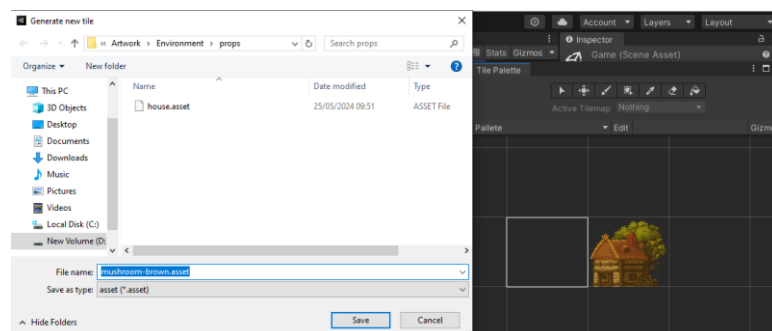
9. Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create.



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

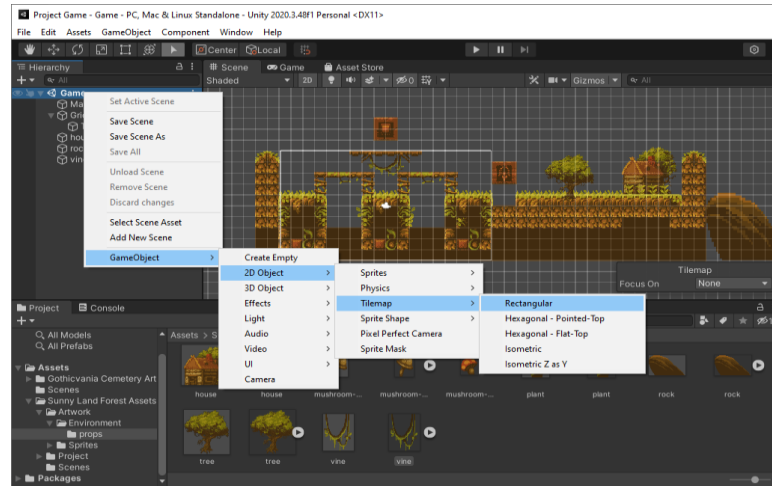


11. Drag asset yang diperlukan kedalam tile pallette, simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya pada folder dibawah ini.

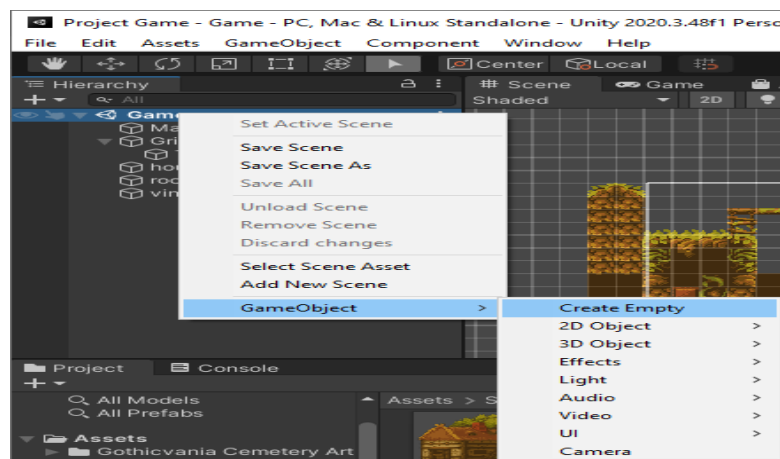




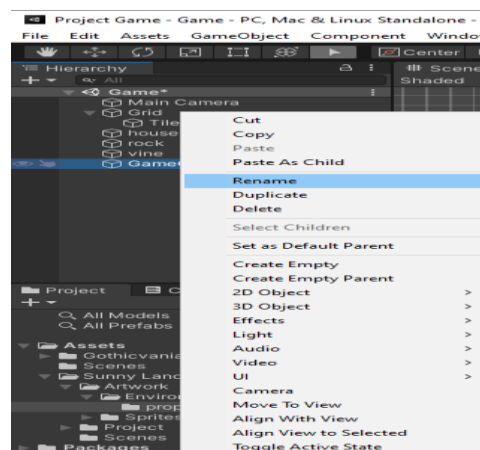
12. Pada menu Hierarchy, buatlah game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object>Tilemap>Rectangular, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



13. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih Create Empty.



14. Ubah nama GameObject yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi “Property”, caranya klik kanan GameObject, pilih Rename.

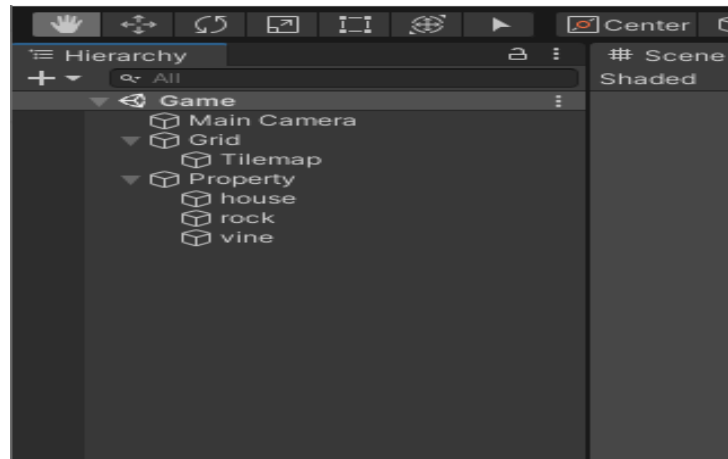




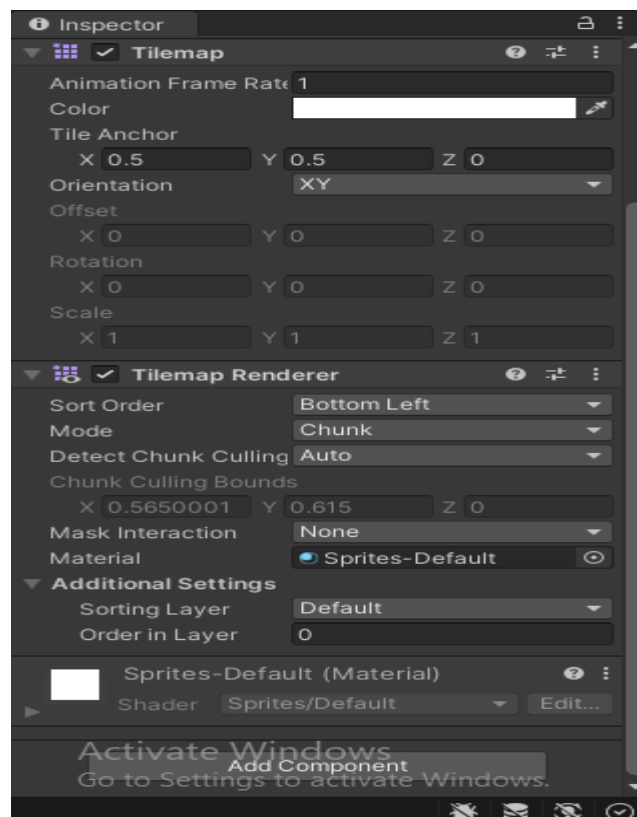
15. Untuk mengubah ukuran Property Gunakan Rect Tools.



16. 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.



17. Klik Tilemap lalu Pada Inspector, klik Add Component.

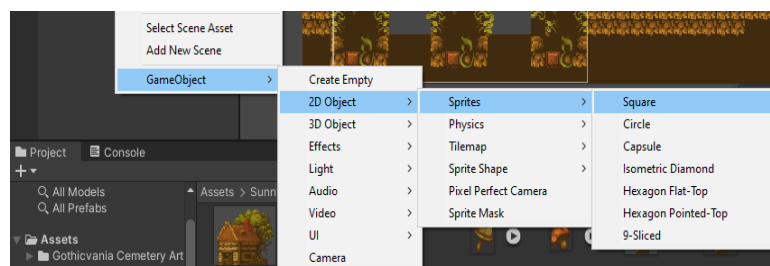




18. cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.

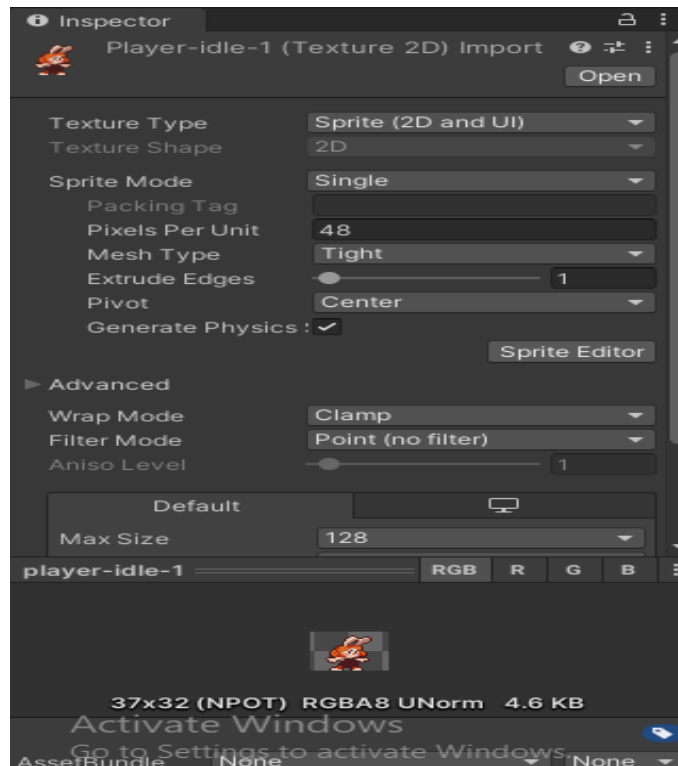


19. Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object > Sprite, dan ganti namanya menjadi “BG”.

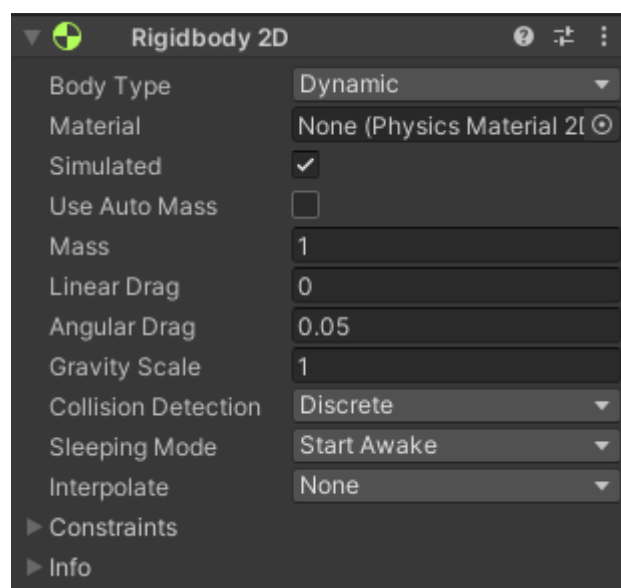




20. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja. Jangan lupa samakan pixel per unit pada karakter menjadi 48 seperti ukuran pixel per unit pada asset yang digunakan pada tilemap.



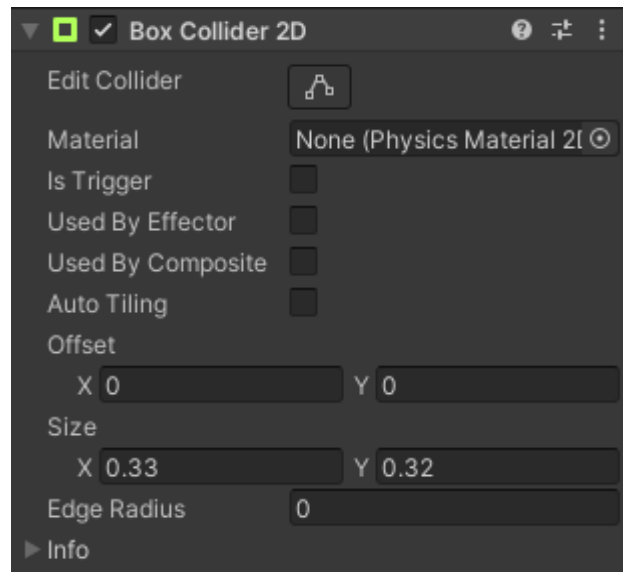
21. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



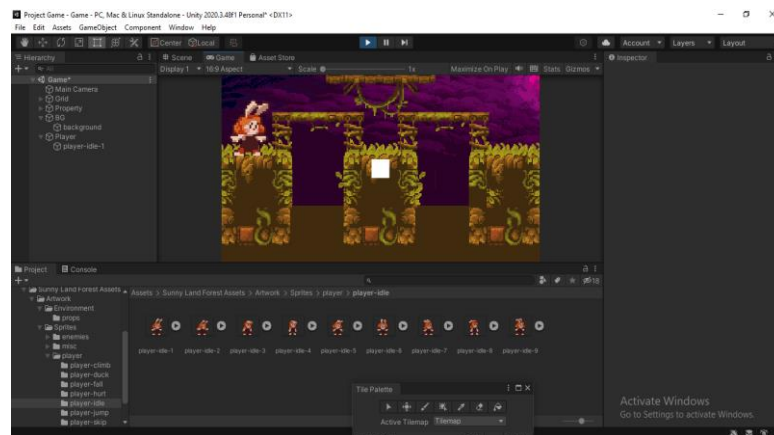




22. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D.



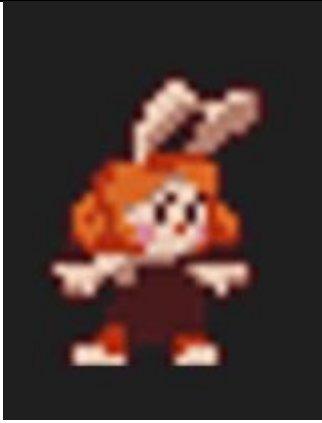

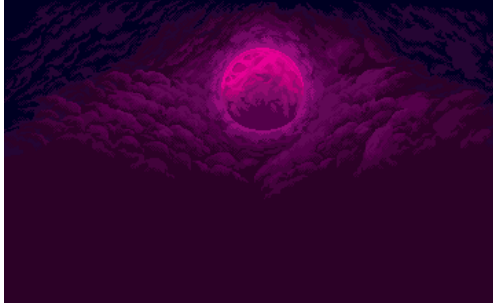
23. Jika di Play, maka karakter akan berpijak pada tanah, tilemap dan karakter keduanya harus diberi collider agar keduanya saling menabrak.





## B. Kuis

**Table Asset :**

NO	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang bertujuan untuk menjelajahi permainan.
2		Tileset	platform sebagai tempat pijakan para player.
3		Background	Latar belakang sebuah permainan (Game).