



TUGAS PERTEMUAN: 7

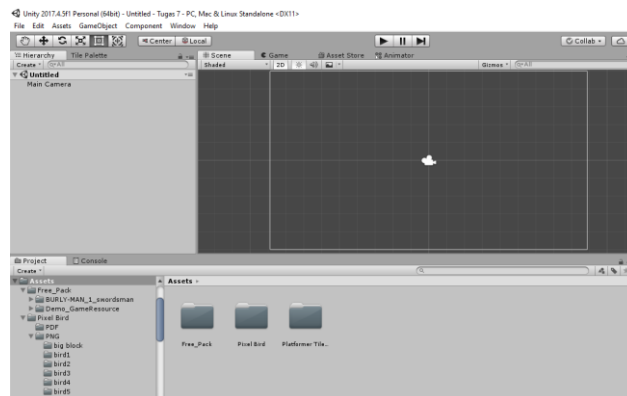
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	1918001
Nama	:	Laurensius Casimiro
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056
Baju Adat	:	
Referensi	:	

7.1 Tugas 7

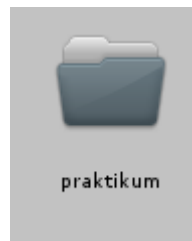
A. Membuat desain Tile Platform

1. Buat file proyek tugas 6



Gambar 7.1 Buat project baru

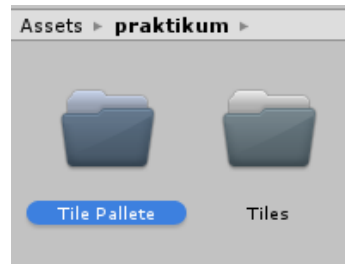
2. Klik kanan di folder Assets, pilih *Create>Folder* isikan nama folder menjadi “Tugas 7”



Gambar 7.2 Tampilan create folder assets

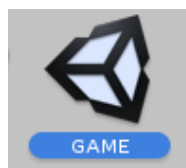


3. Buat folder baru di folder praktikum bernama “*Tiles*” dan “*Tile Pallette*”



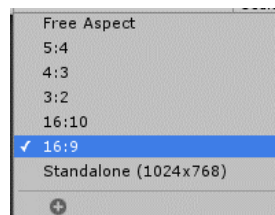
Gambar 7.3 Folder tugas

4. Dalam folder Tugas 7, klik kanan>*Create>Scene* lalu beri nama “*GAME*”



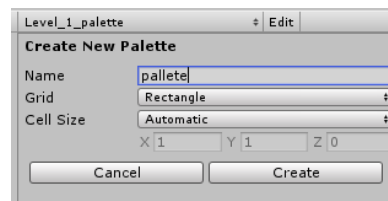
Gambar 7.4 Create scene “*GAME*”

5. Klik *free aspect* lalu ubah ratio menjadi 16:9



Gambar 7.5 Ratio game

6. Buka menu windows > tile pallette, saat jendela tile pallette muncul, pilih Create New Pallette dan isikan nama pallette, jika sudah klik Create



Gambar 7.6 Menu tile pallette

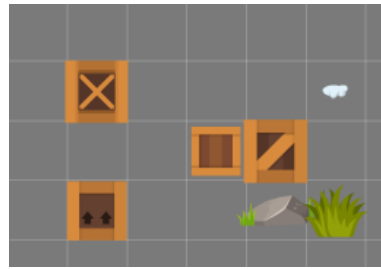
7. Cari *asset texture* yang sudah didownload sebelumnya



Gambar 7.7 Bahan Tile

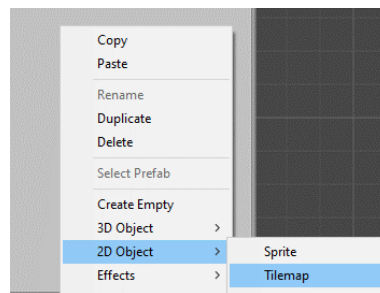


8. *Tile* yang sudah di drag ke dalam *Tile Pallette* akan digunakan untuk menggambar *platform* yang digunakan dalam game nantinya



Gambar 7.8 Tile pallette yang sudah di drag

9. Buat game *object* baru di *Hierarchy*, klik kanan, pilih 2D *Object*>*Tilemap*, maka akan muncul kotak-kotak pada lembar kerja untuk memudahkan meletakkan *tile*



Gambar 7.9 Pembuatan *Tilemap*

10. Pada *Tile Pallette* akan digunakan untuk menggambar *tile* pada lembar kerja, gunakan *Paint With Active Brush* untuk meletakkan *tiles*, kalian bisa membuat *tile* sesuka hati kalian



Gambar 7.10 Tampilan desain *Tile platformer*

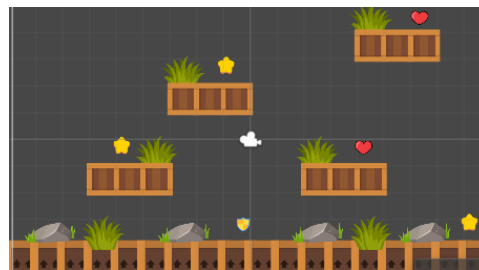


11. Cari *asset texture* yang sebelumnya di download, lokasi *texture assets* tersebut bisa dilihat digambar dibawah ini, klik arah panah kecil disamping tileset tersebut untuk membuka banyak *tile*



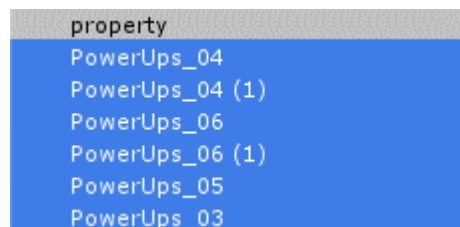
Gambar 7.11 Tile assets

12. Drag dan letakkan *asset* yang dibutuhkan ke dalam halaman kerja



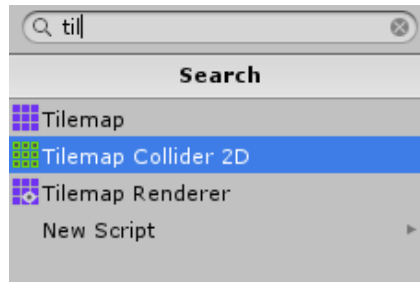
Gambar 7.12 Asset koin

13. 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*



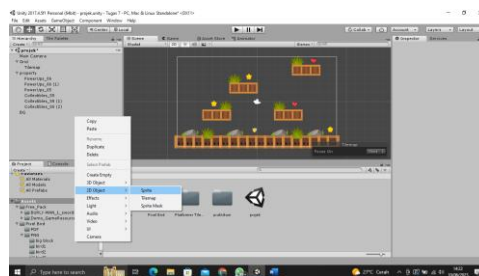
Gambar 7.13 Drag and Drop asset Crystal

14. Klik *tilemap*, lalu pada *Inspector*, klik *Add Component*, dan cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter *game*, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



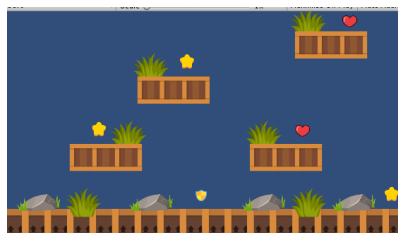
Gambar 7.14 Tilemap collider 2d

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



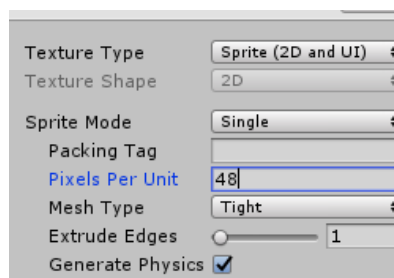
Gambar 7.15 Membuat *sprite*

16. *Drag and drop background* ke folder BG



Gambar 7.16 Memilih background game

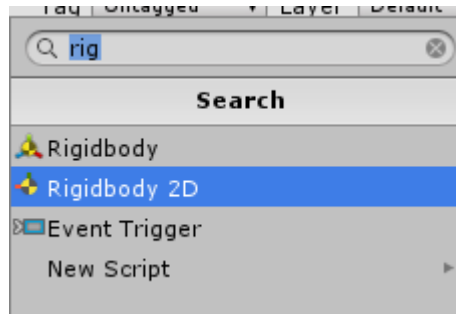
17. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja. Jangan lupa samakan pixel per unit pada karakter menjadi 48 seperti ukuran pixel per unit pada asset yang digunakan pada tilemap.



Gambar 7.17 Mengubah pixel per unit karakter

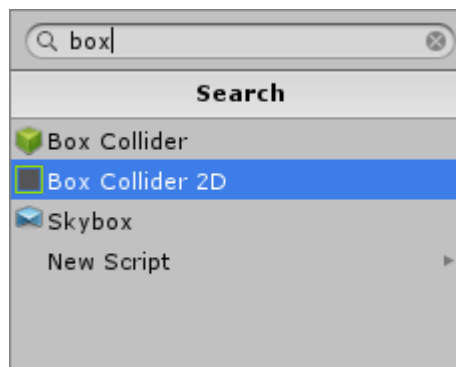


18. Klik karakter tersebut, pergi ke *Inspector* dan klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *Rigidbody2D*, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



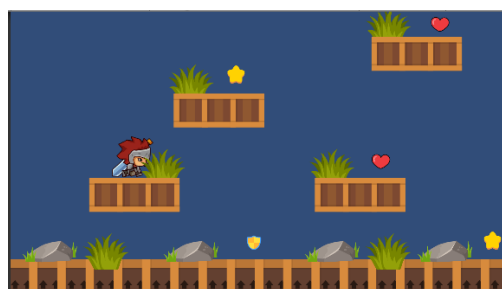
Gambar 7.18 Menambahkan komponen Rigidbody 2d

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



Gambar 7.19 Menambahkan komponen BoxCollider 2d

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



Gambar 7.20 Tampilan game ketika di Run