



## TUGAS PERTEMUAN: 7

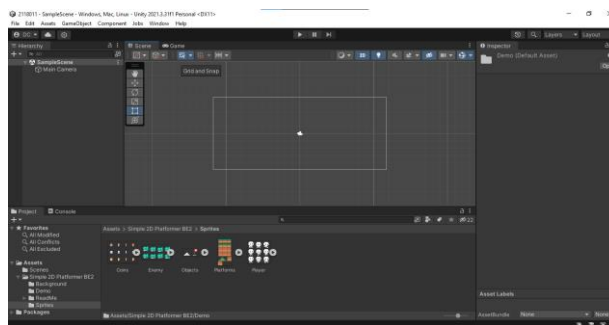
### Membuat Tilemap

NIM	:	2118011
Nama	:	Dewa Chandra Agung Wibawa
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

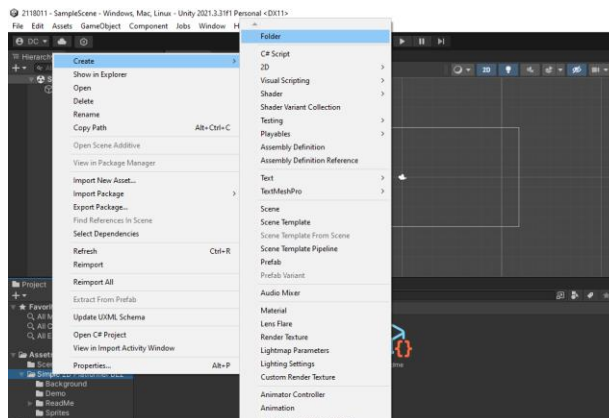
##### A. Membuat Tilemap

1. Pertama buka *project* yang telah di *import* dari *unity asset store*. Jika sudah terbuka maka gambar akan seperti dibawah ini.



Gambar 1.1 Membuka Project

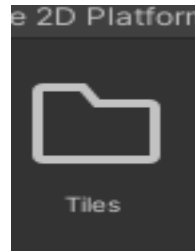
2. Setelah itu buat *folder*. Klik kanan pada bagian pada *folder import*. Lalu pilih *create* dan pilih *folder*. Setelah itu beri nama “Praktikum”.



Gambar 1.2 Membuat Folder Praktikum

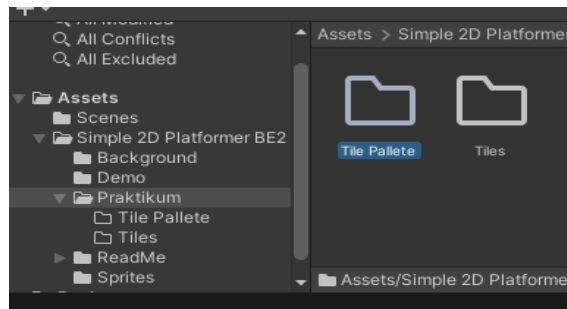


- Setelah itu buat lagi folder baru Bernama “Tiles”. Lakukan hal yang sama seperti Langkah sebelumnya untuk membuat folder. Jika sudah maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



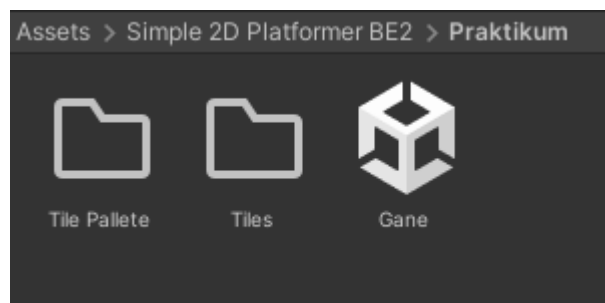
Gambar 1.3 Membuat Folder Tiles

- Setelah itu buat lagi *folder* baru Bernama “Tile Pallette”. Lakukan hal yang sama seperti Langkah sebelumnya untuk membuat *folder*. Jika sudah maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.4 Membuat Folder Tile Pallette

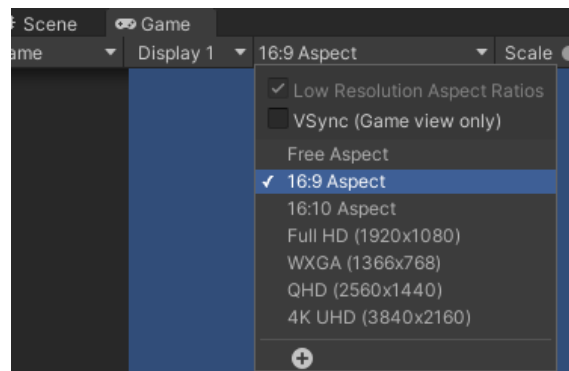
- Berikutnya buat *scene* pada *folder* praktikum. Klik kanan pada *folder* praktikum. Setelah itu pilih *create* dan pilih *scene*. Jika sudah beri nama *scene* itu “Game”. Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.5 Membuat Scene

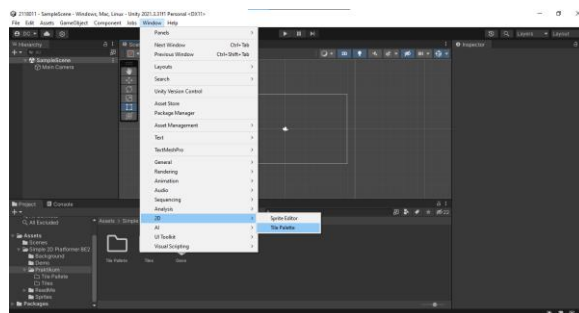


- Setelah itu klik pada *window* “Game”. Lalu klik pada bagian *free aspect*. Setelah itu pilih rasio 16:9. Setelah itu kembali ke *window scene*.



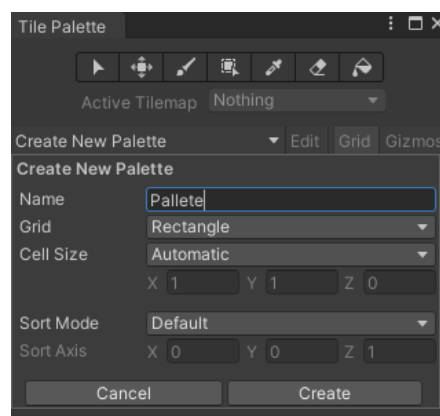
Gambar 1.6 Mengubah Aspek Rasio

- Lalu klik *menu windows* diatas. Pilih 2D, setelah itu klik *tile palate*. Jika sudah maka akan muncul *windows tile palletes*.



Gambar 1.7 Membuka Tile Palette

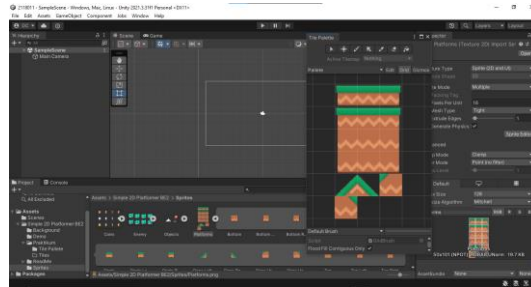
- Berikutnya, ubah Namanya menjadi *pallette*. Setelah itu klik *create*. Lalu letakkan lokasinya di *folder* “Tile pallette” yang telah dibuat.



Gambar 1.8 Membuat Tile Pallette

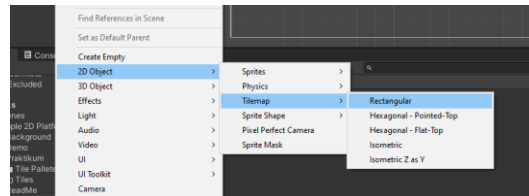


9. Setelah itu pindahkan asset *texture*. Aset tersebut di *drag and drop* di *folder tile pallete* yang telah dibuat. Jika sudah maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



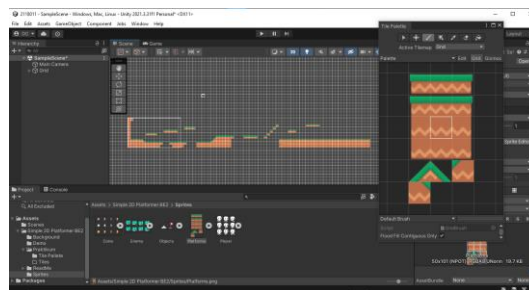
Gambar 1.9 Memundahkan Aset Texture

10. 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 1.10 Menampilkan Kotak Pada Area Kerja

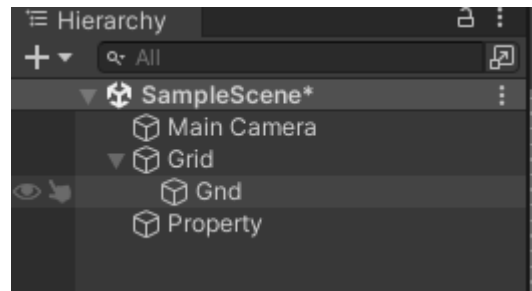
11. Lalu buat map sesuai yang diinginkan. Dengan mengambil asset dari window pallete, susun sesuai dengan keinginan. Jika sudah maka hasilnya akan seperti dibawah ini.



Gambar 1.11 Membuat Map Game\

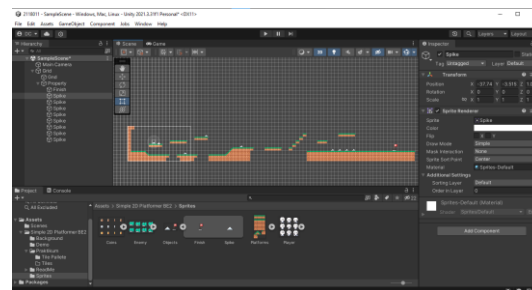


12. Selanjutnya buat untuk bagian *property*. Klik kanan pada bagian *hierarchy*, lalu pilih *create empty*. Lalu ubah namanya menjadi “property”.



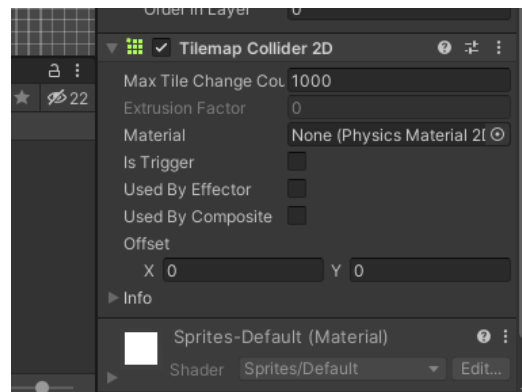
Gambar 1.12 Membuat Bagian Property

13. 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 1.13 Menambahkan Aset Property

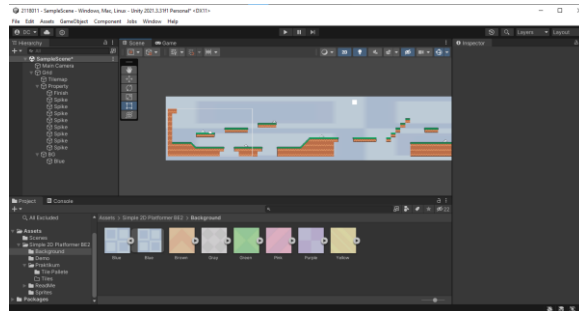
14. Selanjutnya klik *tilemap*. Pada bagian *inspector* klik *add component*. Cari komponen *tilemap collider 2D*. Komponen tersebut digunakan agar ketika karakter dimasukkan bisa menyentuh tanah



Gambar 1.14 Menambahkan Komponen Tilemap Collider 2D

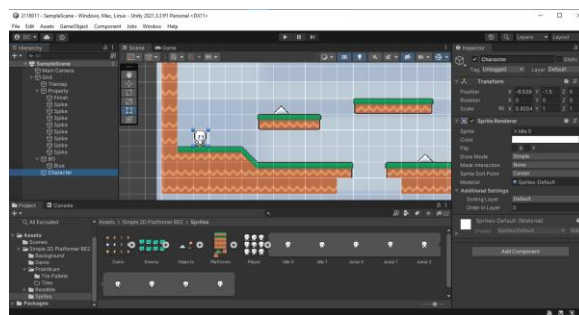


15. Selanjutnya pada *hierarchy* tambahkan *sprite*. Ubah namanya menjadi “BG”. Setelah itu masukan *background* yang sudah ada, serta atur ukurannya. Jika *background* menutupi layer ubaah *order in layer* menjadi -1.



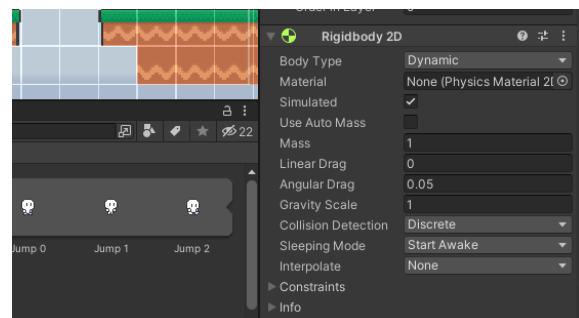
Gambar 1.15 Menambahkan Background

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



Gambar 1.16 Menambahkan Karakter

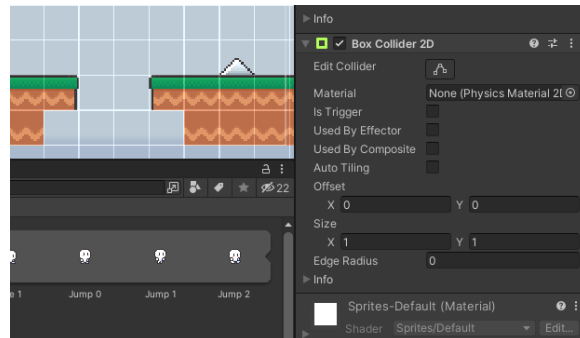
17. Lalu klik karakter dan pergi ke *inspector*. Klik *add component* dan cari *rigidbody2D*. Komponen tersebut digunakan untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 1.17 Menambahkan Rigidbody2D

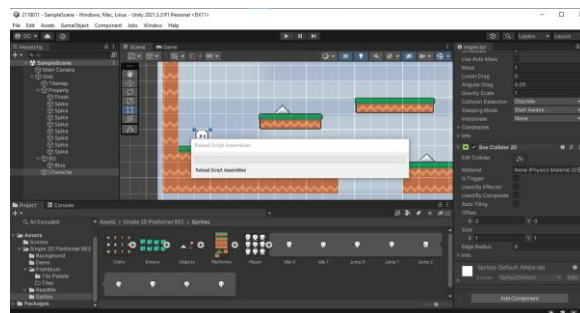


18. Lalu klik karakter dan pergi ke *inspector*. Klik *add component* dan cari *boxcollider2D*. Komponen tersebut digunakan agar karakter bisa berpijak pada tanah yang telah dibuat.



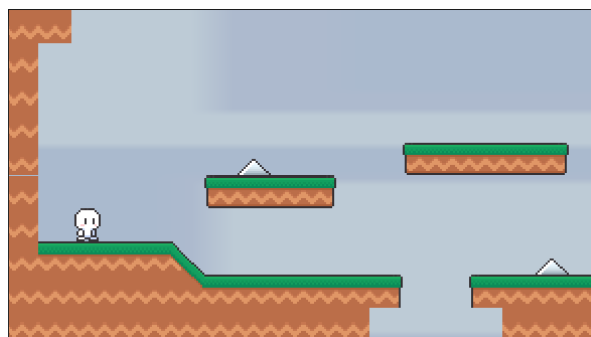
Gambar 1.18 Menambahkan BoxCollider2D

19. Setelah itu pastikan semua itu sudah ditambahkan. Jika hasilnya karakter tidak menembus tanah dan ada gaya gravitasinya, maka bisa disebut sudah berhasil.



Gambar 1.19 Coba dengan menekan button play

20. Hasil dari play tersebut adalah seperti gambar dibawah ini. Jika sudah seperti ini maka sudah dipastikan sudah berhasil.



Gambar 1.20 Hasil Akhir



## B. Kuis:

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang digunakan oleh pemain ketika bermain game.
2		Tilemap	Tilemap adalah peta yang digunakan pada game berupa gambar.
3		Property	Sebuah property yang digunakan pada game untuk sebagai rintangan dan sebagai garis finish
4		Enemies	Sebuah karakter yang akan dihadapi oleh pemain dalam permainan.
5		Property	Sebuah property yang digunakan pada game untuk mendapatkan point
6		Background	Sebuah latar belakang yang digunakan pada game agar tidak polos dan terhiasi dengan baik