



TUGAS PERTEMUAN: 7

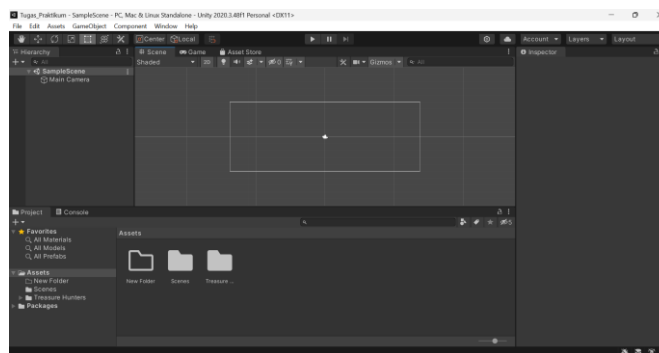
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118016
Nama	:	Dimas Rizky Pratama
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)

1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

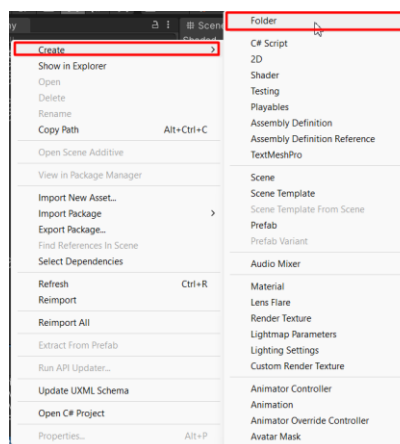
A. Create Account

1. Buka *Unity hub* kemudian buka projek yang telah di *download* assetnya, jika sudah terbuka maka tampilan awal akan seperti ini.



Gambar 7.1 Membuka Projek Unity

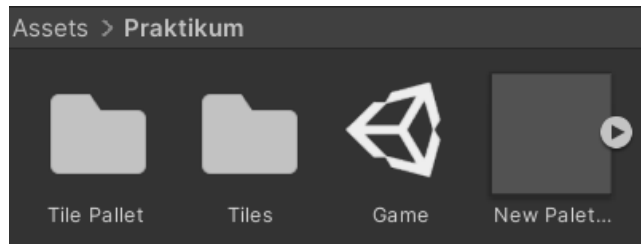
2. Kemudian buat *folder* baru dengan nama “Praktikum” dengan cara klik kanan pada *folder asset* kemudian pilih *create > folder*.



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

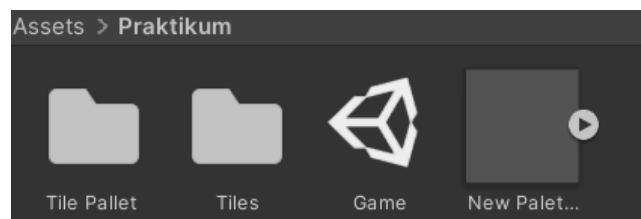


3. Pada *folder* “Praktikum” tambahkan dua *folder* dengan nama “*Tiles*” dan “*Tile Palette*” dengan cara yang sama.



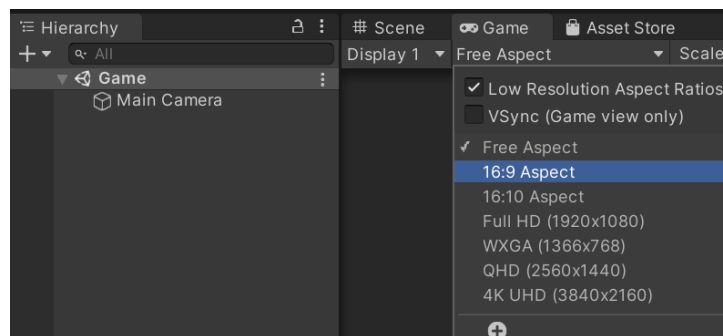
Gambar 7.3 Menambahkan Folder Baru

4. Lalu pada *folder* “Praktikum” tambahkan *scene* dengan klik kanan pada *folder* kemudian pilih *create > scene*, beri nama *scene* dengan “*Game*” kemudian klik dua kali pada *scene*.



Gambar 7.4 Menambahkan Scene

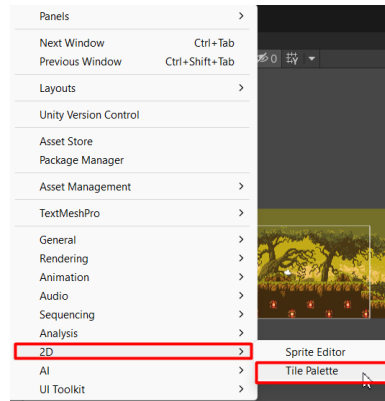
5. Setelah itu klik *window* “*Game*” kemudian klik “*Free Aspect*” lalu pilih “*16:9 Aspect*”, selanjutnya Kembali ke *window scene*.



Gambar 7.5 Mengubah Rasio Tampilan

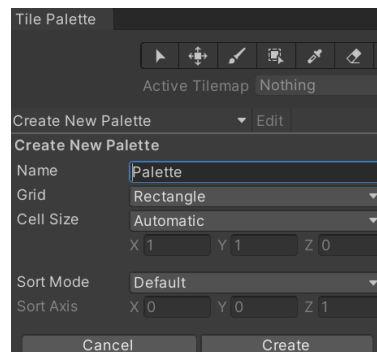


6. Selanjutnya klik *menu Window* di atas kemudian pilih *2D > Tile Palette*



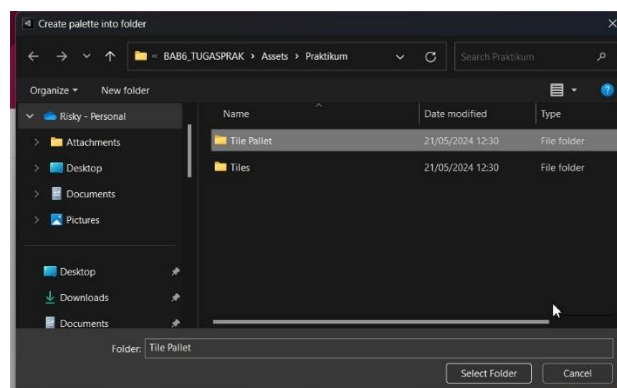
Gambar 7.6 Tile Palette

7. Pada *window Tile Palette*, pilih “*Create New Pallet*” kemudian beri nama *palette* lalu pilih *Create*.



Gambar 7.7 Membuat Palette

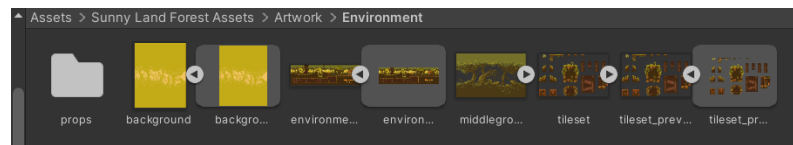
8. Simpan *palette* baru tadi ke dalam *folder “Tile Palette”* yang telah dibuat tadi.



Gambar 7.8 Menyimpan Palette Baru

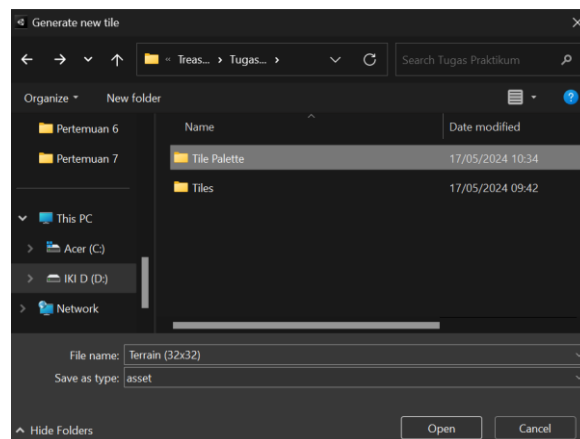


9. Lalu cari *asset* yang bernama *tileset* untuk pijakan karakternya, jika sudah ketemu klik panah kecil untuk membuka semua *asset*-nya.



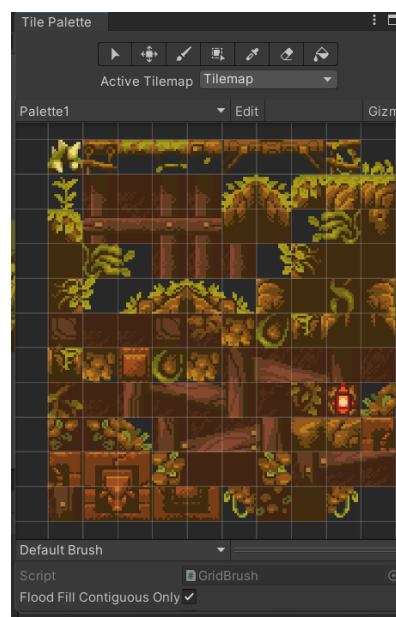
Gambar 7.9 Mencari Asset Terrain

10. Lalu letakkan *asset* yang akan digunakan pada *folder* “*Tile Palette*” yang telah dibuat.



Gambar 7.10 Meletakkan Asset

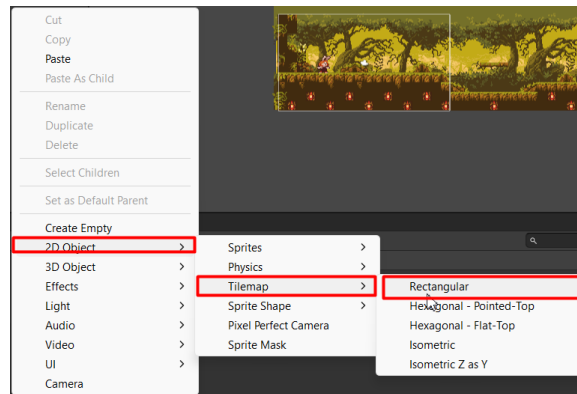
11. Ketika sudah memindahkan *asset game* kedalam *folder* “*Tile Palette*”, maka *palette* akan terisi dengan *asset*-nya.



Gambar 7.11 Isi Palette

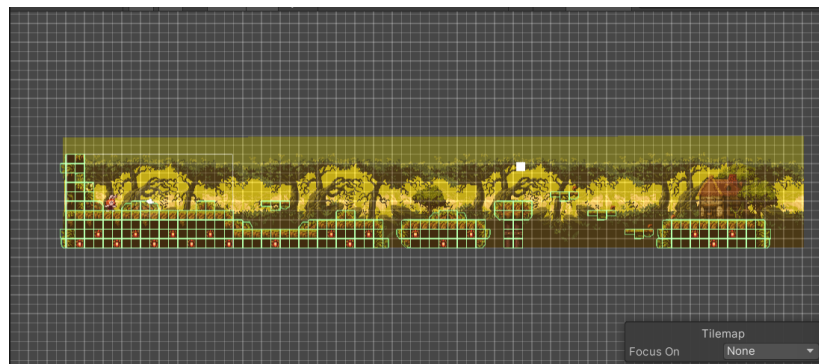


12. Kemudian membuat objek baru dengan klik kanan pada menu *Hierarchy* lalu pilih *2D Object > Tilemap > Rectangular*.



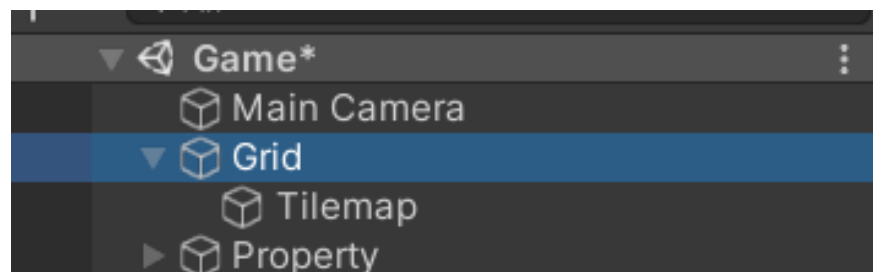
Gambar 7.12 Membuat Objek Baru

13. Lalu letakkan *tile* pada area kerja dengan menggunakan “*Paint With Active Brush*” atau tekan B pada *keyboards*, susun *tile* sesuai dengan kreatifitas.



Gambar 7.13 Susunan Tile

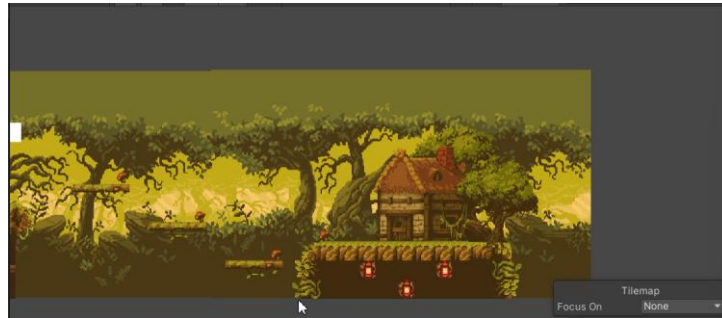
14. Kemudian klik kanan pada *Hierarchy* lalu pilih *Create Empty*, ubah nama menjadi *property*.



Gambar 7.14 Membuat Property

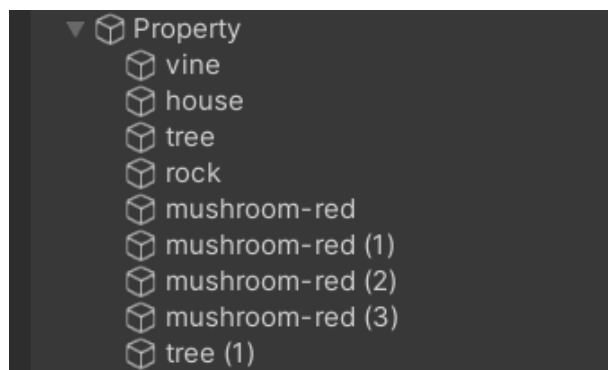


15. Lalu tambahkan *asset* pendukung seperti pohon, box, dan lain-lain pada *asset* yang telah di *download*. Letakkan *asset*nya sesuai dengan kreatifitas.



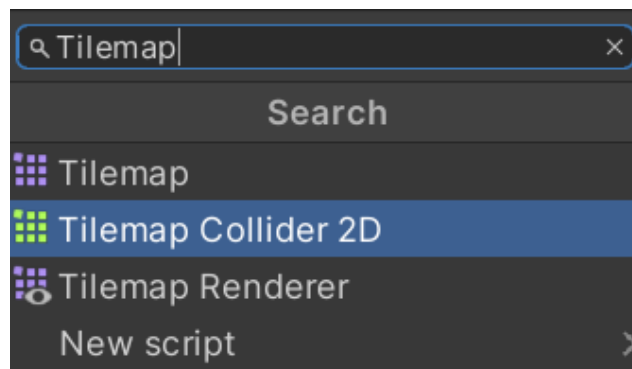
Gambar 7.15 Menambahkan Asset Pendukung

16. Lalu letakkan seluruh *asset* pendukung yang digunakan tadi ke dalam *folder property*.



Gambar 7.16 Memindahkan Asset

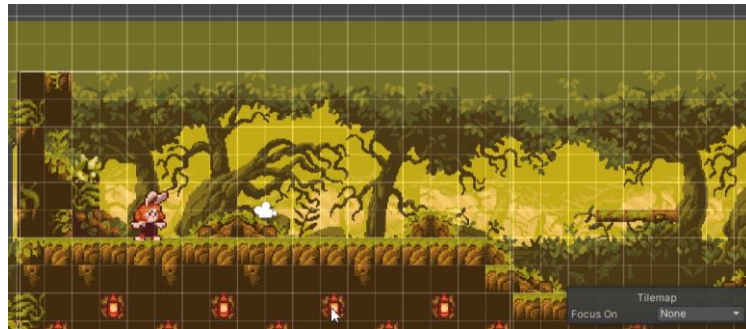
17. Kemudian klik *Tilemap* pada *Hierarchy* lalu pada *inspector* klik *Add Component* cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*.



Gambar 7.17 Tilemap Collider 2D



18. Selanjutnya tambahkan *background* dengan menambahkan *Hierarchy* baru, klik kanan pada *Hierarchy* kemudian pilih *2D object* > *Sprite* > *Square* ubah namanya menjadi “*Background*” lalu pindahkan *asset* ke dalam *folder* “*Background*”.



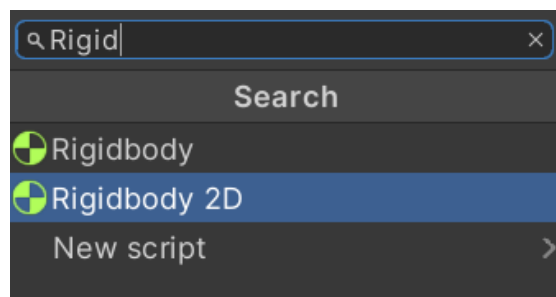
Gambar 7.18 Menambahkan Background

19. Lalu tambahkan objek karakter pada lembar kerja, atur *pixel* per unit pada karakter menjadi 100.



Gambar 7.19 Menambahkan Karakter

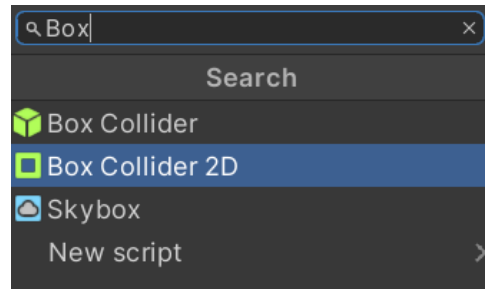
20. Klik karakter kemudian pada *inspector* klik *Add Component*, tambahkan komponen Bernama *RigidBody 2D*.



Gambar 7.20 Menambahkan Rigidbody 2D



21. Tambahkan komponen lagi yaitu *Box Collider 2D*.



Gambar 7.21 Menambahkan Box Collider 2D

22. Lalu lakukan *test* dengan klik *icon play* untuk menjalankannya, karakter akan berdiri diatas tanah.



Gambar 7.22 Melakukan Test

B. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang berusaha mendapatkan poin dan melewati rintangan untuk sampai kerumah
2		Enemies	Karakter yang menyerang player dengan sengatan yang mematikan



3		Enimies	Tanaman bercarun yang membuat player mati saat terkena tanaman ini
4		Property	Menambah point saat terkena player
5		Property	Berisikan poin poin saat terkena oleh player
6		Property	Menambah point player saat terkena