



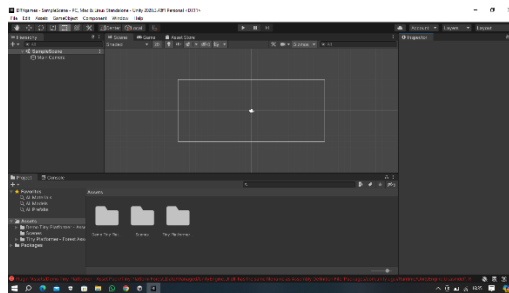
## TUGAS PERTEMUAN: 7

### Membuat Tile Platform

NIM	:	2118090
Nama	:	Derry Frediansa
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)

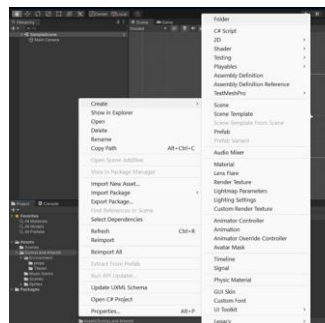
#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap Sesuai Asset

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



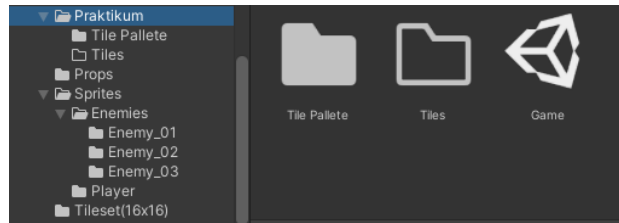
Gambar 1.3 Tampilan AwalProject

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



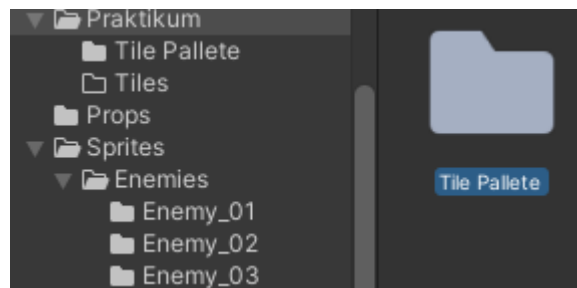
Gambar 1.2 Tampilan Create Folder

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



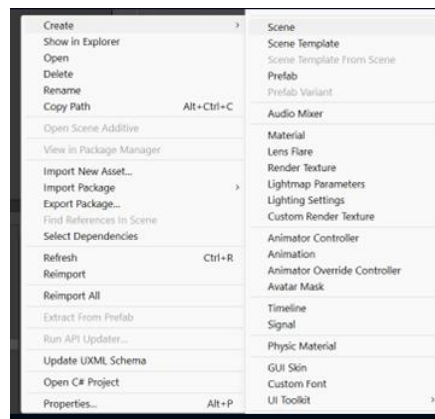
Gambar 1.3 Tampilan Folder Tiles

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



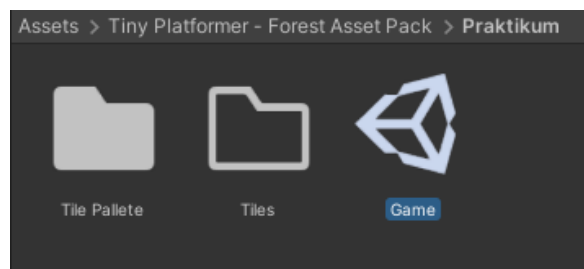
Gambar 1.4 Tampilan Folder Tile Palette

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



Gambar 1.5 Tampilan Create Scene

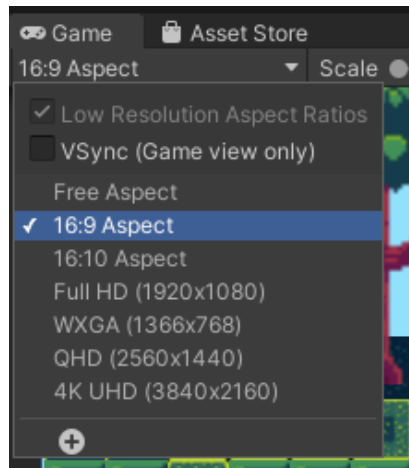
6. Berikan nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME" atau nama lain yang diinginkan. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



Gambar 1.6 Tampilan Merename Scene

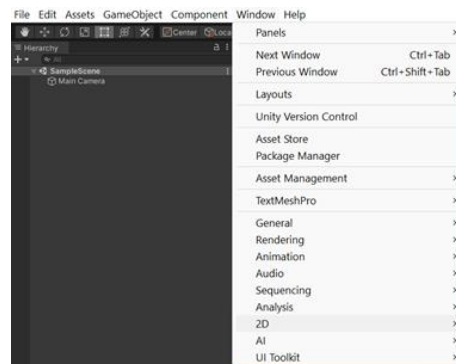


7. Klik pada Window "GAME", lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



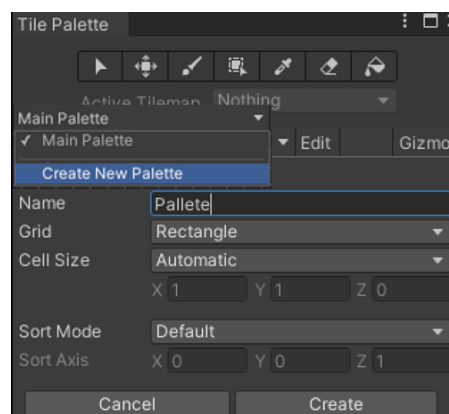
Gambar 1.7 Tampilan Rasio Layar

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



Gambar 1.8 Tampilan Menu Tile Palette

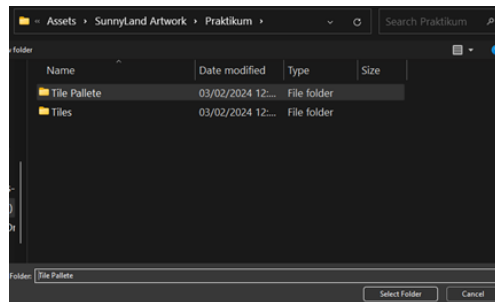
9. Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create



Gambar 1.9 Tampilan Setting TilePalette



10. Simpan Palette tersebut ke dalam folder “Tile palette” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.10 Tampilan Menyimpan Tile Palette

11. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih "tile set", kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



Gambar 1.11 Tampilan Cari Asset

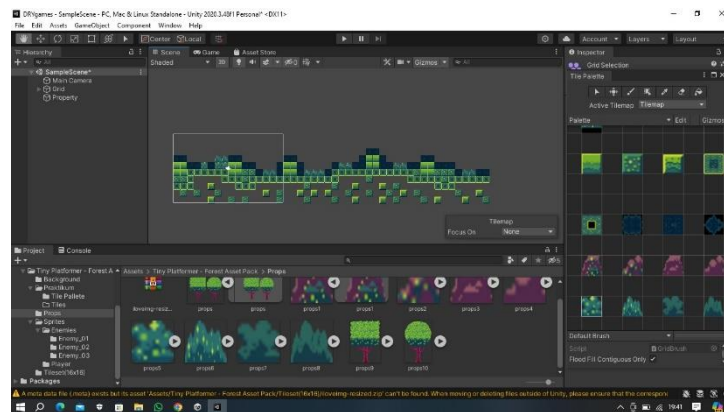
12. Drag asset yang diperlukan kedalam tile palette, simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya pada folder dibawah ini D:\Data Kuliah\SEMESTER 6\ANIMASI DAN GAME PRAK\LatianPrak\LatianProjectPraktikum\DRYgames\Assets\Tiny Platformer - Forest Asset Pack\Praktikum\Tile Palette.



Gambar 1.12 Tampilan Mendrag Tile Palette

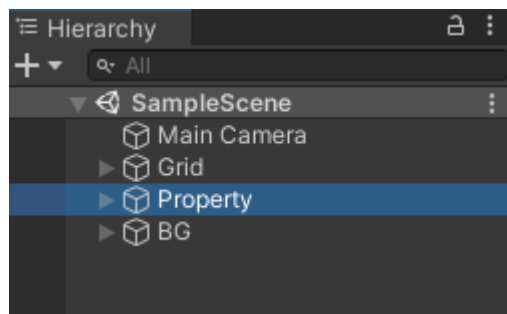


13. Tile yang terletak pada menu Tile pallette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game Pada menu Hierarchy, buatlah game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object>Tilemap>Rectangular, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



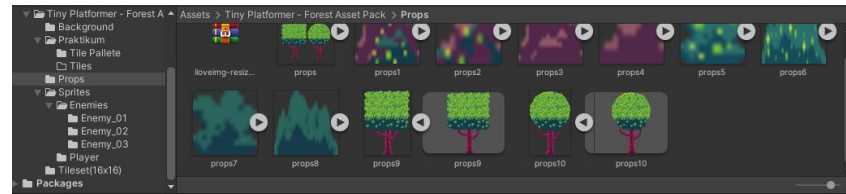
Gambar 1.13 Tampilan Tatanan Game

14. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih Create Empty Ubah nama GameObject yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi "Property", caranya klik kanan GameObject, pilih Rename.



Gambar 1.14 Tampilan Membuat Folder

15. Cari asset texture yang sebelumnya di download, lokasi texture assets tersebut bisa dilihat digambar dibawah ini, pilih yang Medieval\_pixel, klik arah panah kecil disamping tileset tersebut untuk membuka banyak tile Untuk mengubah ukuran Property Gunakan Rect Tools.



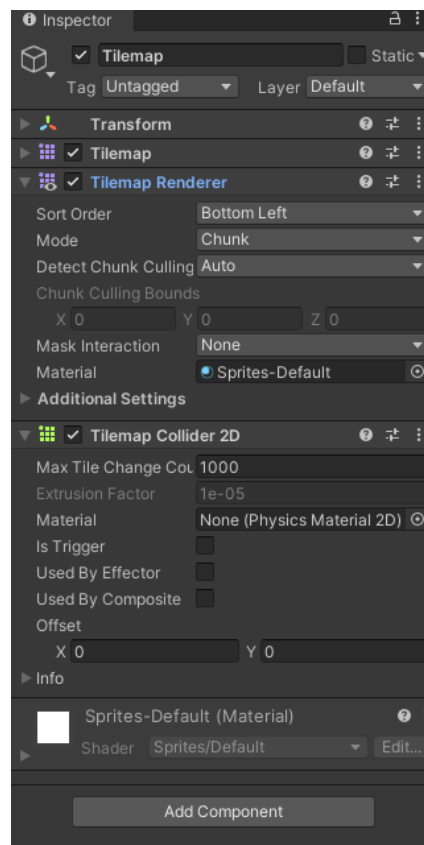
Gambar 1.15 Tampilan Asset Texture

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 Klik Tilemap.



Gambar 1.16 Tampilan Property

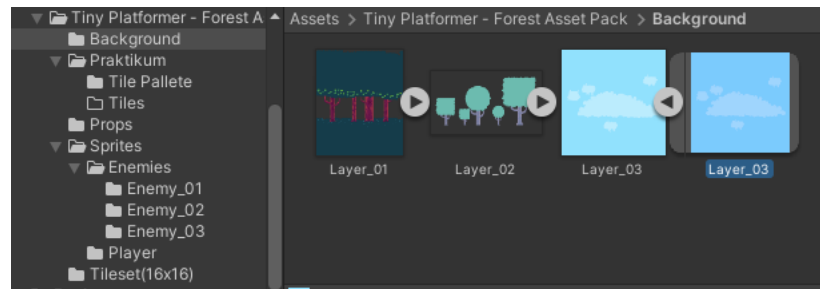
17. Pada Inspector, klik Add Component cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



Gambar 1.17 Tampilan Komponen Collider 2D

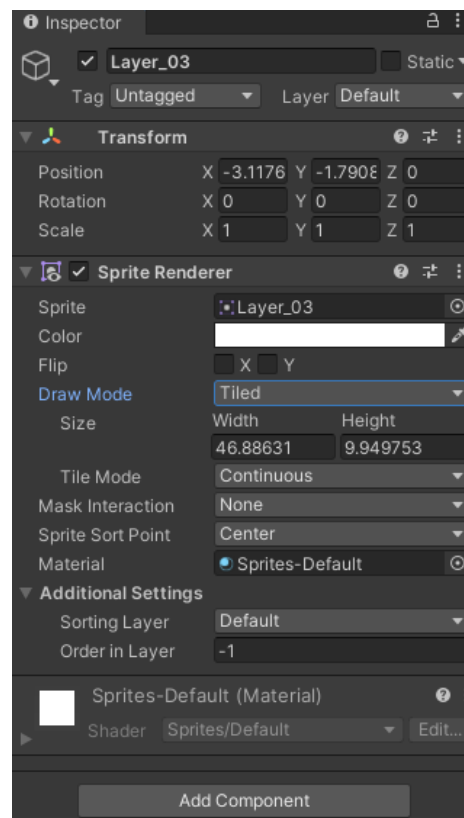


18. Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object > Sprite, dan ganti namanya menjadi “BG” Kemudian cari asset layer\_03, klik dan pergi ke inspector.



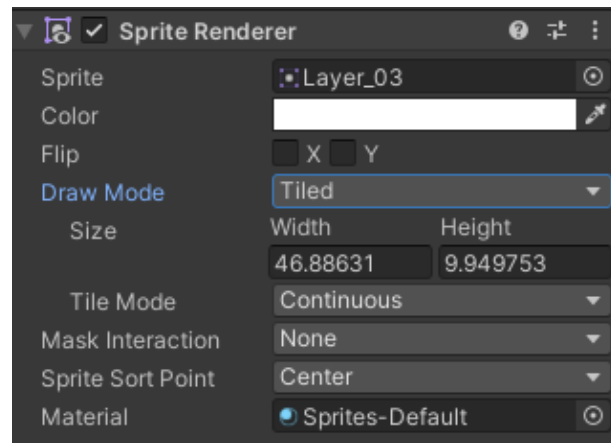
Gambar 1.18 Tampilan Asset Background

19. Pada bagian Mash type ini ubahlah menjadi Full React Drag and drop asset kedalam folder “BG”.



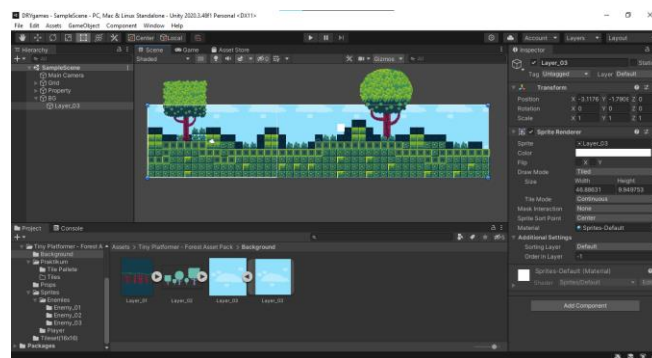
Gambar 1.19 Tampilan Mash Type

20. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size width and heightnya sesuai ukuran kamera atau tilemap.



Gambar 1.20 Tampilan Draw Mode

21. Jika background menutupi layar, ubahlah order in layer menjadi -1.





Gambar 1.21 Tampilan Background

## 1.2 Link Github Pengumpulan





[https://github.com/Drytok/2118090\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git)

## 1.3 Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Property	Sebuah property yang digunakan untuk rintangannya dan tanahnya
2		Property	Sebuah property yang digunakan untuk Semak-semak dipohon





3		Property	Bagian property yang digunakan untuk sebagai pemandangan yang indah
4		Background	Sebuah background yang digunakan sebagai latar belakang dari tampilan agar menarik
5		Player	Seseorang yang sedang bermain permainan video. Player bisa membunuh lawan yang berjalan kearahnya untuk mengganggu
6		Lawan	Seorang monster yang ingin menghalangi jalannya player