



| | | |
|--------------------|---|-----------------------------------|
| NIM | : | 2118123 |
| Nama | : | M. Eri Kusyairi |
| Kelas | : | D |
| Asisten Lab | : | BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034) |

A. PlatForm

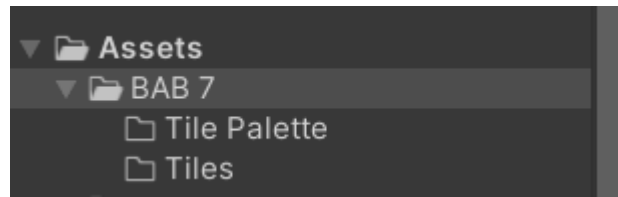
-

[illegible]

Gambar 7.2 Folder Asset Baru

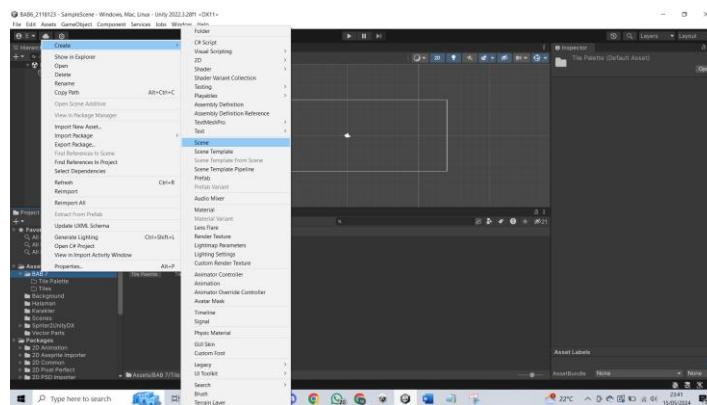


3. Masih di dalam Folder bab 7 , buat 2 folder lagi dengan nama Tiles dan Tile Palette seperti berikut.



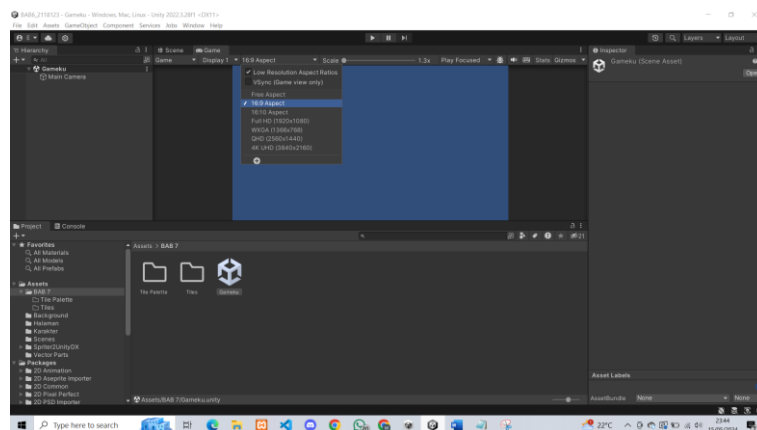
Gambar 7.3 Folder Tiles dan Tile Palette

4. Pada folder praktikum klik kanan lalu create Scene , beri nama bebas aja ,contohnya “Gameku”.



Gambar 7.4 create Scene

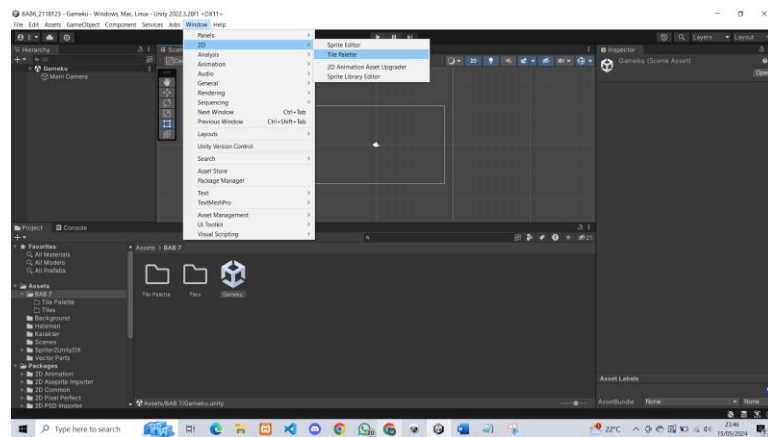
5. Selanjutnya pada window Gameku , kita pilih Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.seperti berikut ini .



Gambar 7.5 Mengatur Rasio

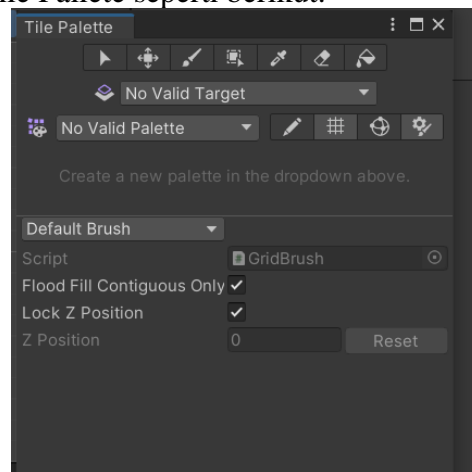


6. Masuk pada menu bar di atas pilih Window pilih 2D kemudian pilih Tile Palette seperti berikut.



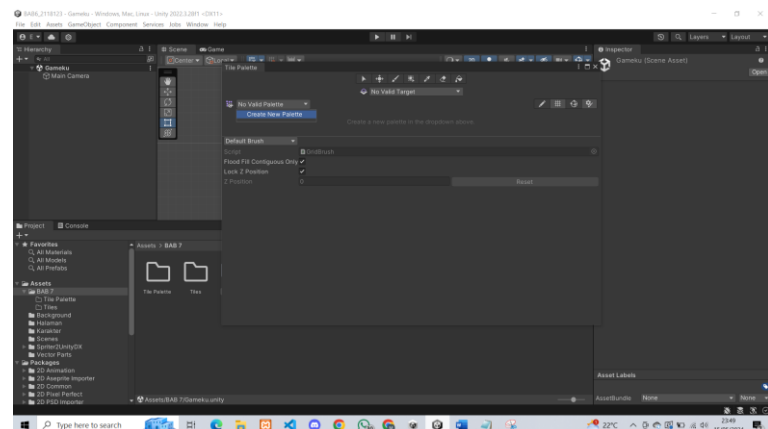
Gambar 7.6 Tile Palette

7. Tampilan dari Tile Palette seperti berikut.



Gambar 7.7 Create Palette

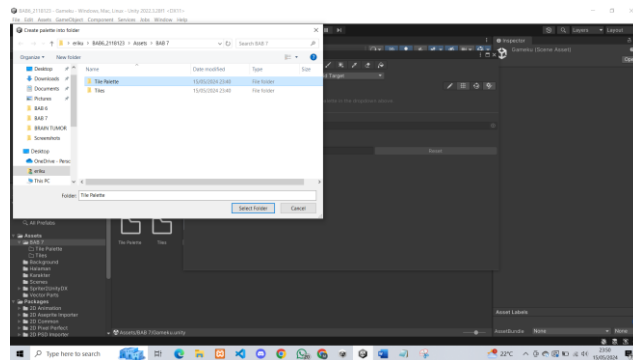
8. Selanjutnya kita create New Palette , berinama palette lalu Create.



Gambar 7.8 Palette Baru

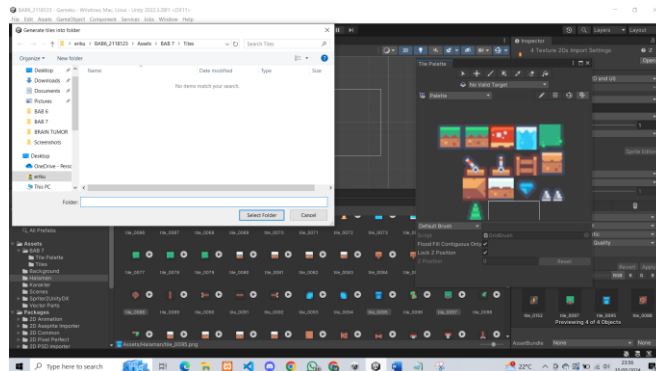


9. Simpan Palette pada Folder Tile Palette sebelumnya kita buat tadi seperti berikut ini.



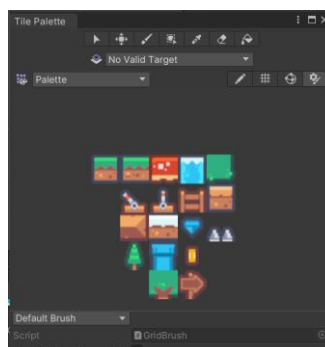
Gambar 7.9 Menyimpan File Pallette

10. Proses berikutnya yaitu Drag Asset yang di perlukan kedalam Palette yang kita buat tadi , lalu simpan filenya ke dalam Folder Tiles yang kita buat tadi , seperti berikut ini.



Gambar 7.10 Menyimpan File Tiles

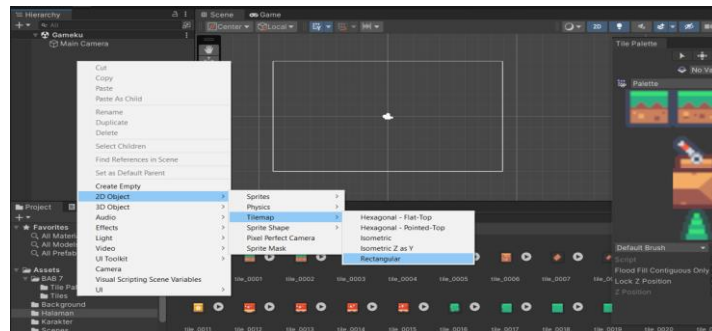
11. Berikut tampilan dari Palette dan Asset yang akan kita gunakan di dalam pembuatan gamenya.



Gambar 7.11 Tampilan Pallette

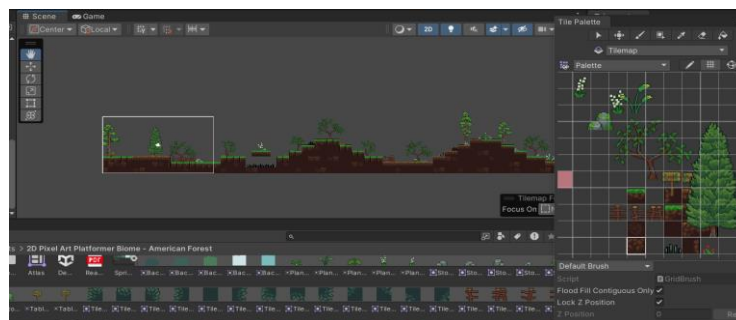


12. Masuk Pada menu Hierarchy, kita akan membuat game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object>Tilemap>Rectangular



Gambar 7.12 Rectangular

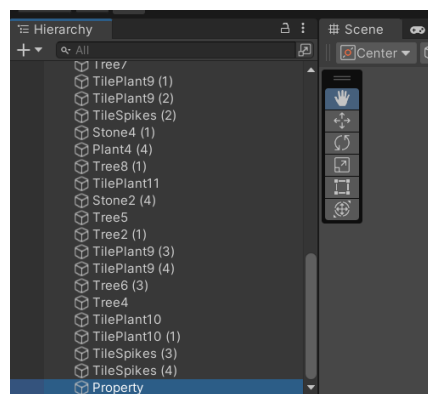
13. Selanjutnya kita akan mendesain bagian game menggunakan Paint With Active Brush lalu kita masukkan Bahan atau Asset kedalam Scene , kita atur sesuai keinginan dan kreatifitas kita.



Gambar 7.13 Desain Game

B. Tambah Properti

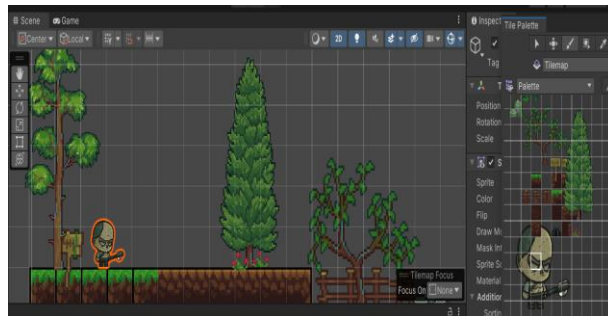
1. Masuk di Hierarchy ,lalu tambahkan file dan rename file tersebut dengan nama Property.



Gambar 7.14 New Property



2. Lalu masukan karakter yang sudah di siapkan pada Asset , lalu masukan ke dalam pallette ,lalu pindahkan karakter tersebut ke dalam tilemap dengan cara klik B



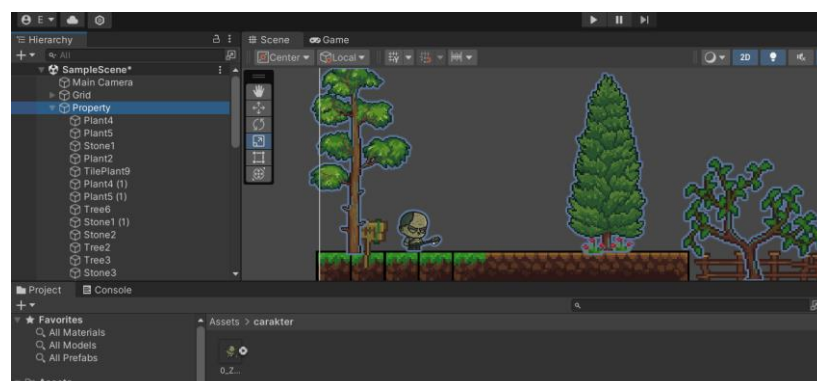
Gambar 7.15 Karakter Baru

3. Atur ukuran dan posisi karakter menggunakan Scale Tool dan Move Tool.



Gambar 7.16 Setting Karakter

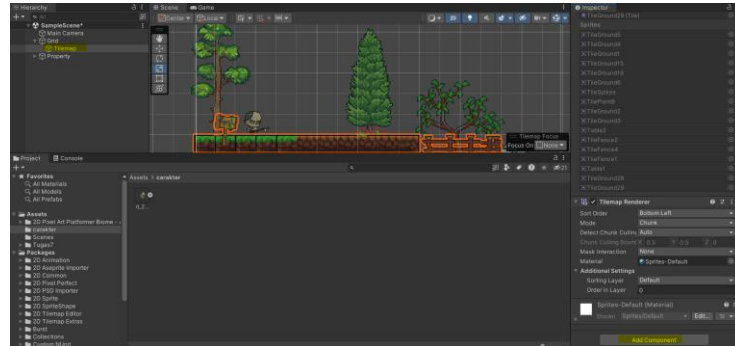
4. Seleksi semua Asset tadi yang di gunakan , lalu pindahkan ke dalam Property yang ada pada hierarchy.



Gambar 7.17 Perpindahan Asset Property

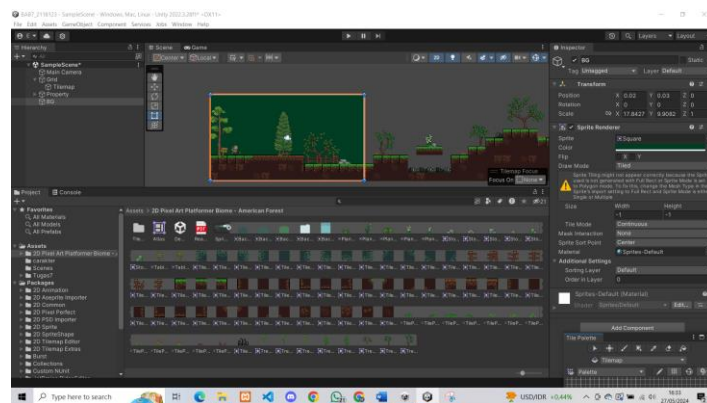


5. Masuk pada tilemap , lalu pada inspector kita pilih Add Component lalu pilih Tilemap Collider 2D.



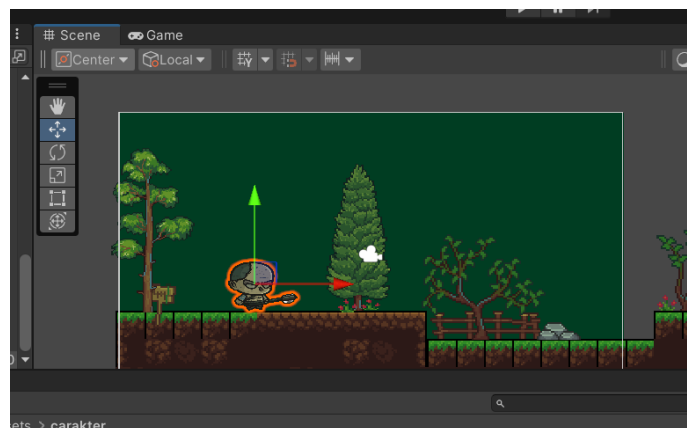
Gambar 7.18 Tilemap Collider 2D

6. Setelah itu masuk kedalam inspector pada Background lalu sesuaikan warna dan ukurannya seperti berikut .



Gambar 7.19 Background Game

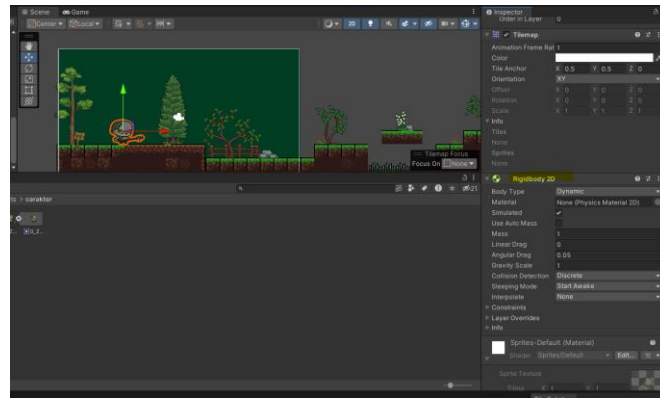
7. Setelah itu kita test masukan karakter kedalam Scene.



Gambar 7.20 Test Run Karakter

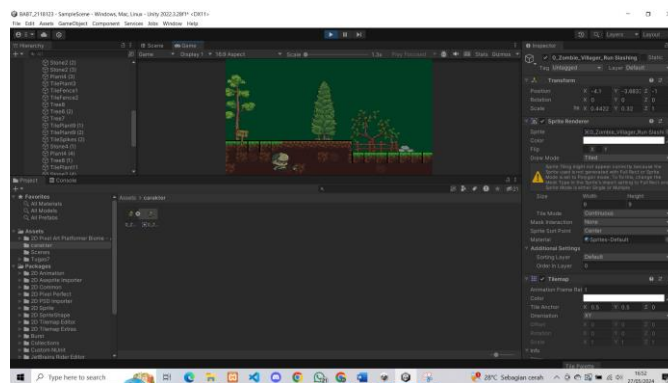


8. Klik karakter, masuk ke inspector lalu add Component ,pilih Rigidbody2D ,untuk memberikan efek gravitasi pada object yang kita buat.



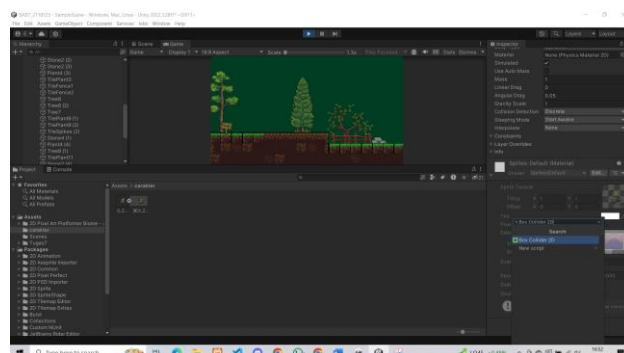
Gambar 7.21 Rigidbody2D

9. Setelah itu kita akan coba play , karakter akan terjatuh seperti berikut .



Gambar 7.22 Run Karakter

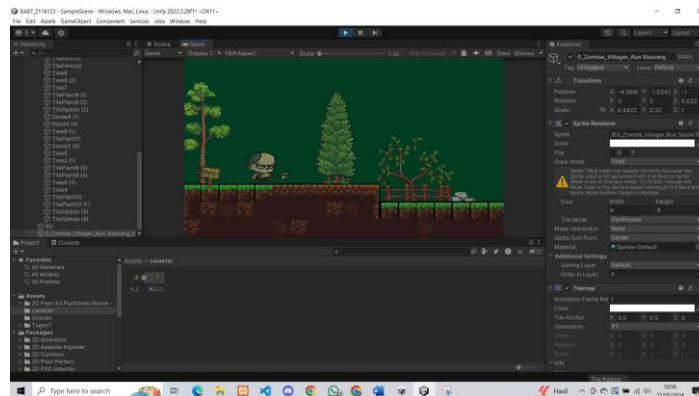
10. Tambahkan 1 komponen lagi , add component lalu tambahkan Box Collider 2D .



Gambar 7.23 Box Collider 2D





11. Jika di play lagi maka karakter akan saling bertabrakan dengan komponen lain , seperti berikut .


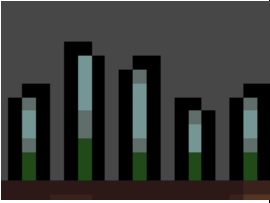


Gambar 7.24 Play Game

C. QUIZ : Membuat Tabel berisi Asset dan keterangan

| No. | Asset | Jenis | Keterangan |
|-----|---|---------------|---|
| 1. |  | Player | karatkter yang terlibat dan berinteraksi dengan permainan. Karatkter mengendalikan karakter atau elemen dalam game, membuat keputusan, dan berupaya mencapai tujuan tertentu dalam permainan tersebut. |
| 2. |  | Objek Terrain | Elemen latar belakang membentuk dunia tempat karakter bergerak, mencakup berbagai aspek seperti tanah, hutan, gunung, dan rintangan . Elemen-elemen ini berfungsi sebagai platform, penghalang, atau area yang dapat dijelajahi pemain. |



| | | | |
|----|---|----------|--|
| 3. |  | Property | Atribut bunga untuk penambahan tampilan pada saat permainan. |
| 4. |  | Property | Atribut rintangan yang harus dihindari oleh player pada saat permainan di mulai. |

D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Eri-Kusyairi/2118123_PRAK_ANIGAME