



## TUGAS PERTEMUAN: 7

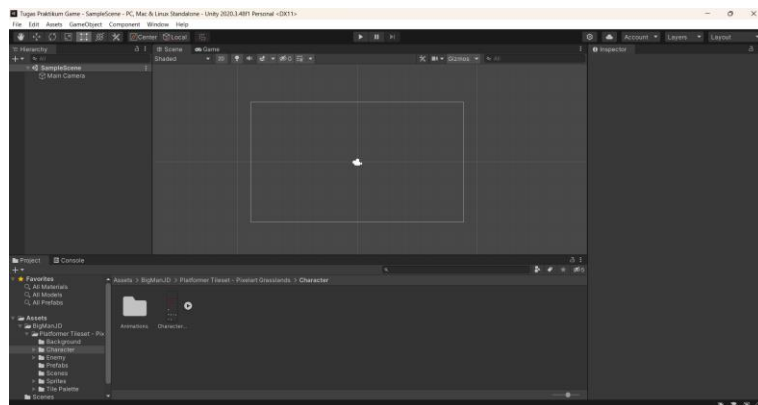
### MEMBUAT TILE PLATFORM

<b>NIM</b>	:	2118099
<b>Nama</b>	:	Indra Syaputra Stiansyah
<b>Kelas</b>	:	E
<b>Asisten Lab</b>	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
<b>Baju Adat</b>	:	
<b>Referensi</b>	:	

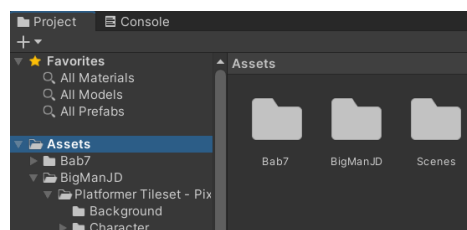
#### 7.1 Tugas 7 : Membuat tilemap sesuai asset sebelumnya

##### A. Membuat Tilemap

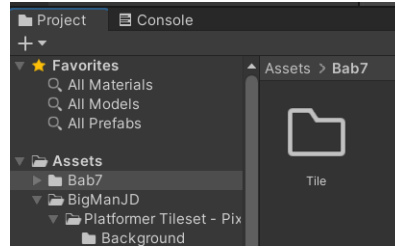
1. Buka Project unity sebelumnya yang telah diimpor dengan asset dari unity asset store bisa dilihat dari gambar dibawah ini.



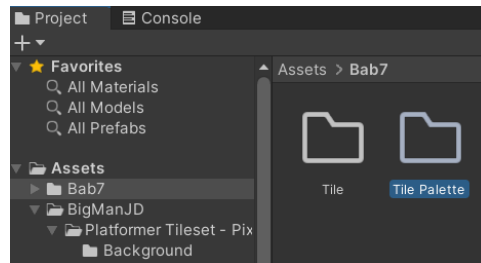
2. Buat folder asset dengan cara, klik kanan pada folder assets, kemudian pilih create > folder, dan beri nama folder tersebut “Bab7”.



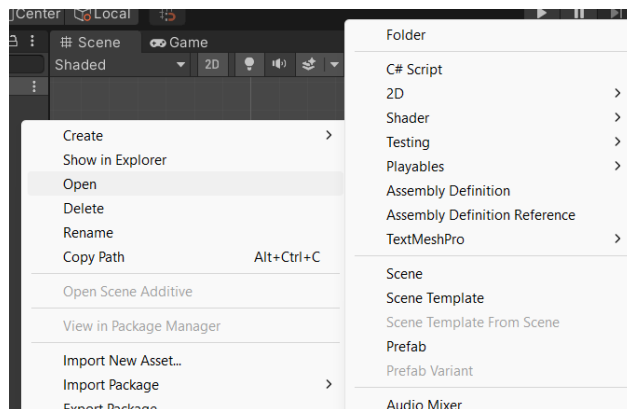
3. Pada folder “bab 7”, pilih create > folder tambahkan folder baru “Tiles”, nantinya folder ini akan digunakan untuk mengimpor tile



4. Tambahkan 1 folder baru bernama “Tile palette”, di dalam bab7.



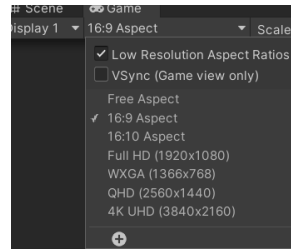
5. Tambahkan scene pada folder bab 7, klik kanan lalu pilih create >. Scene.



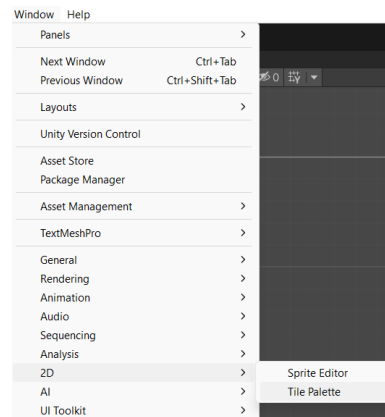
6. Berikan nama scene dengan nama “Game” atau nama lain. Kemudian klik dua kali pada scene tersebut.



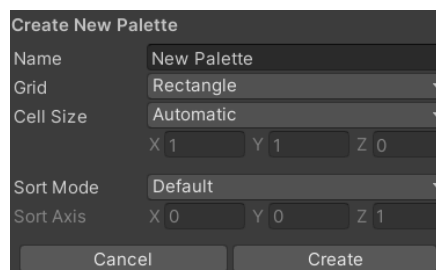
7. Klik pada window “Game”, lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9 dan kemudian Kembali ke scene.



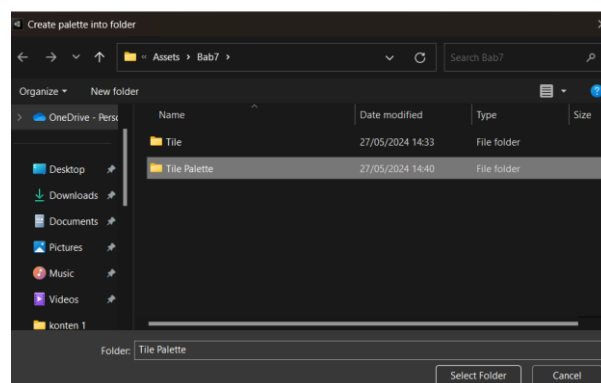
8. Klik menu windows kemudian > 2D > Tile pallette.



9. Ketike windows tile palletes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet , dan setelah itu klik Create.

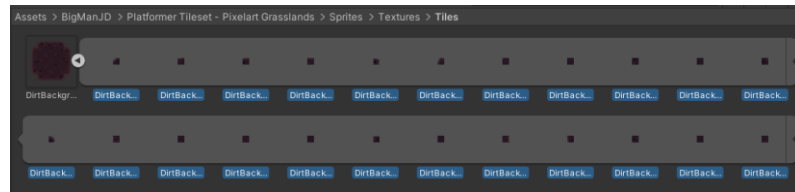


10. Simpan pallette tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya.

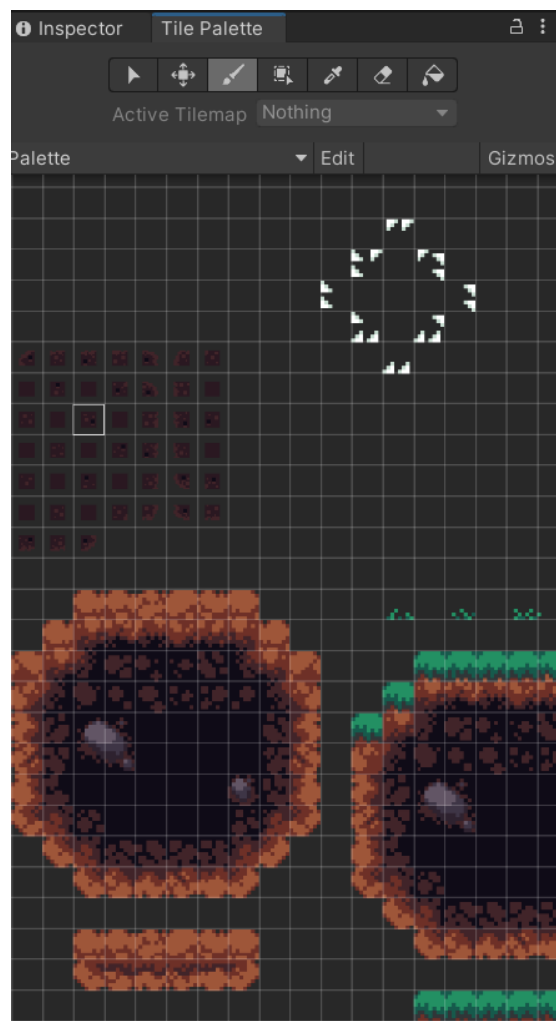




11. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Pilih “Tileset”, kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai file.



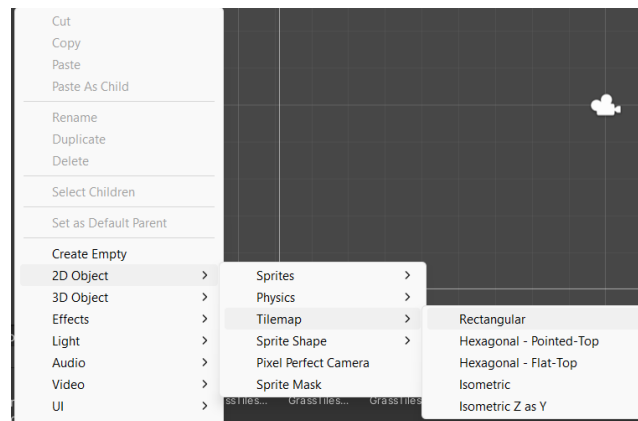
12. Drag asset yang diperlukan kedalam tile pallette , simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya. Tile yang terletak pada menu tile pallette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game.



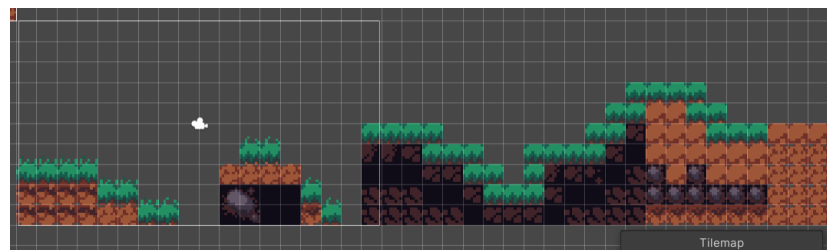
13. Kemudian pada menu Hierarchy(Game), buat game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D object>Tilemap>Rectangular, maka



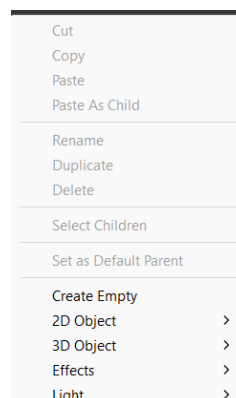
ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



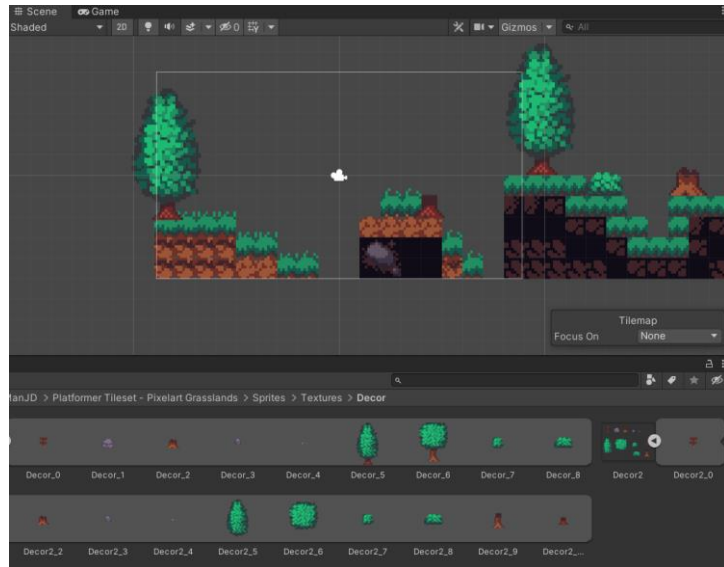
14. Kemudian dalam tile palette, gunakan opsi “Paint With Active Brush” (Shortcut B) untuk penempatan tile pada area kerja, yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



15. Klik kanan pada menu hierarchy, pilih Create Empty



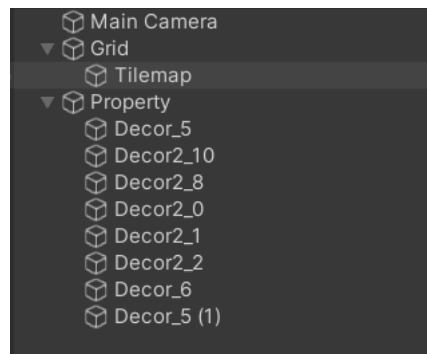
16. Ubah nama GameObject yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi “Property”, caranya klik kanan GameObject, pilih Rename. Cari lokasi assets texture yang sudah di download, untuk mempercantik suasana game nantinya. Lokasi texture assets tersebut bisa dilihat dibawah ini.



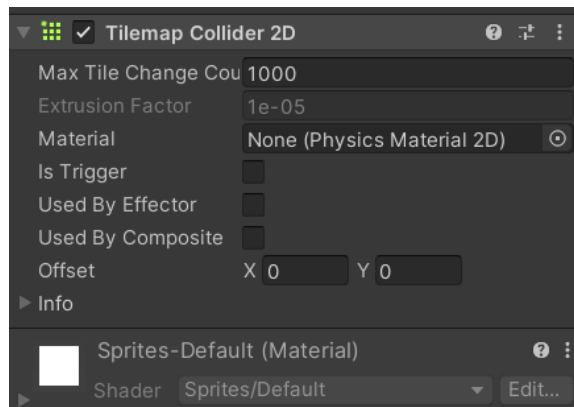
17. Apabila item texture berukuran kecil gunakan rect tools untuk memperbesar icon texture.



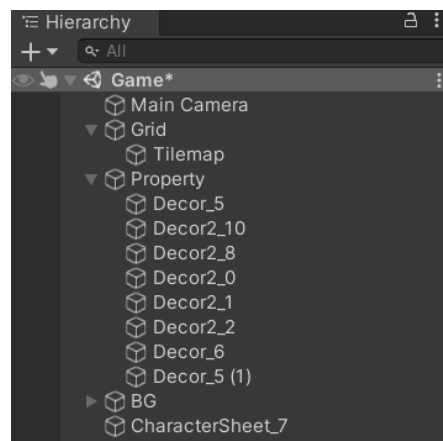
18. Masukan assets texture yang diletakan ke dalam hierarchy ke dalam folder property, dengan cara block assets texture dari atas ke bawah, kemudian klik assets texture paling bawah sambil menekan shift, kemudian geser dan letakkan kedalam folder property.



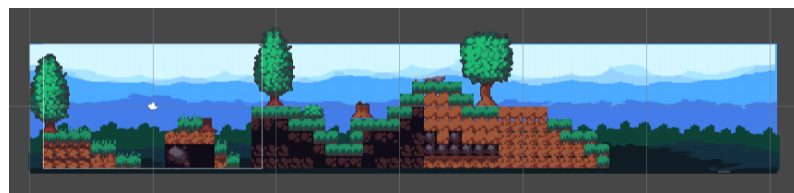
19. Klik Tilemap pada menu hierarchy > Pada bagian inspector Tilemap, klik Add component > cari komponen Tilemap Collider 2D > Enter. Komponen Tilemap Collider 2D berguna agar saat memaukan karakter game, akan dapat menyentug bagian tanah.



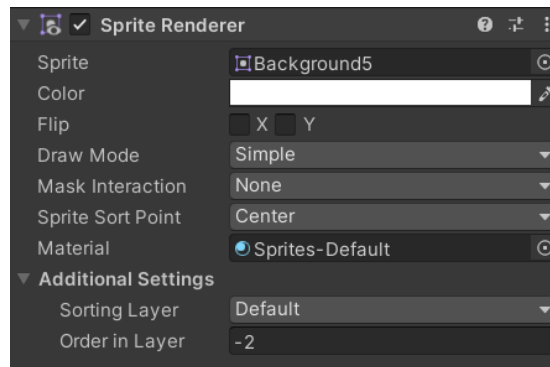
20. Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object > Sprite dan ganti namanya menjadi “BG”



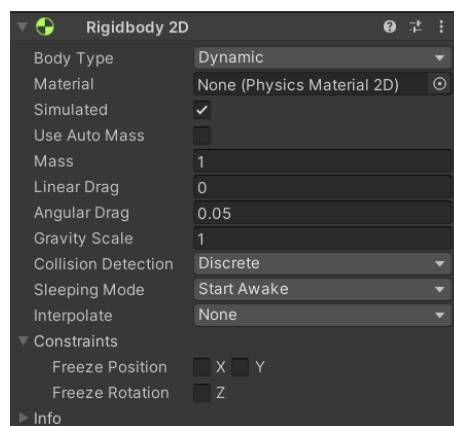
21. Drag and drop background ke dalam layer. Kemudian masukkan nama assets ke dalam hierarchy folder BG.



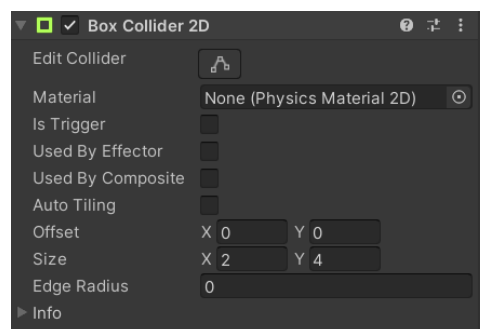
22. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size heightnya sesuai ukuran kamera dan width mencangkup lebar semua asset. Jika background menutupi layar, ubahlah order in layer menjadi -1.



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

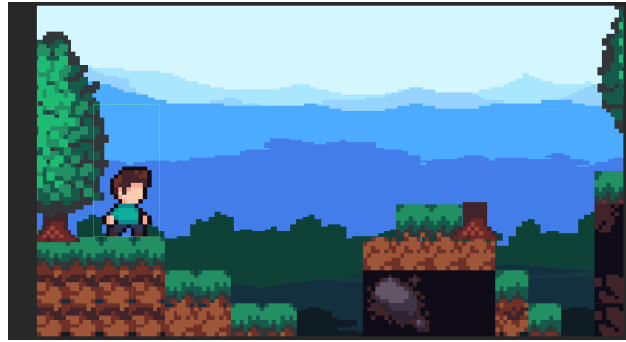


24. Tambahkan satu lagi komponen Bernama box collider 2D.







25. ketika di play karakter akan berpijak pada tanah, antara tilemap dan karakter keduanya harus diberi collider agar keduanya saling menabrak .






## B. Quiz

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Player Karakter utama dari permainan
2		Properti	Digunakan untuk mempercantik tampilan rintangan
3		Properti	Digunakan untuk mempercantik tampilan rintangan
4		Properti	Digunakan untuk mempercantik tampilan rintangan



5		Enemy	Musuh yang menyerang dari darat
---	---	-------	---------------------------------

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/IndraSyaputraS/2118099\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/IndraSyaputraS/2118099_PRAK_ANIGAME)