



TUGAS PERTEMUAN: 7

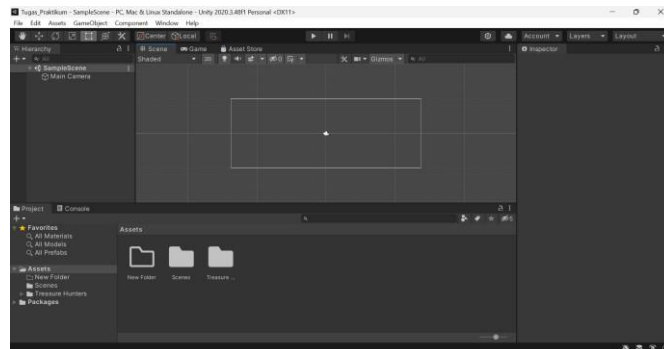
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118021
Nama	:	Irfani Muhamad Al Rizqi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)

1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

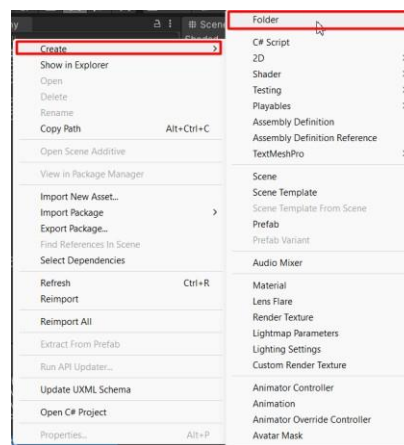
A. Create Account

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

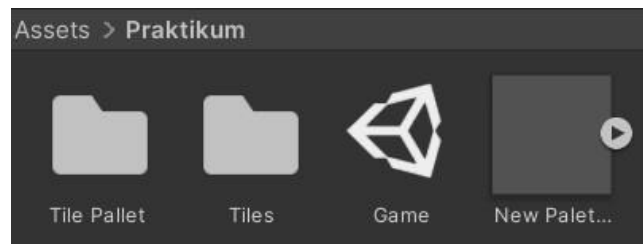
2. Kemudian buat *folder* baru dengan nama “Praktikum” dengan cara klik kanan pada *folder asset* kemudian pilih *create > folder*.



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

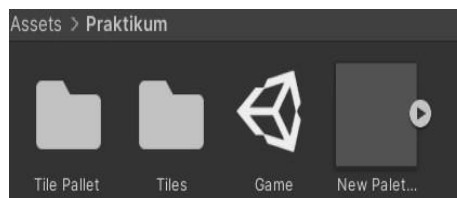


3. Pada *folder* “Praktikum” tambahkan dua *folder* dengan nama “*Tiles*” dan “*Tile Palette*” dengan cara yang sama.



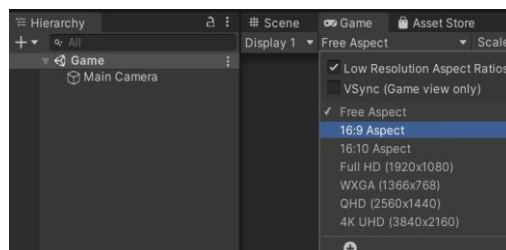
Gambar 7.3 Menambahkan Folder Baru

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*.



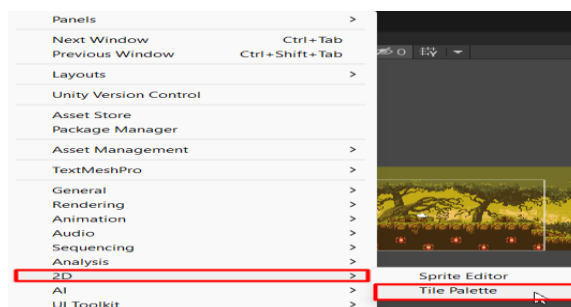
Gambar 7.4 Menambahkan Scene

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

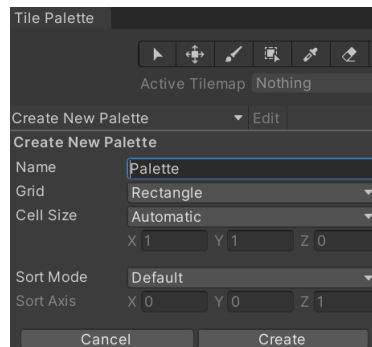
6. Selanjutnya klik menu Window di atas kemudian pilih 2D > Tile Palette



Gambar 7.6 Tile Palette

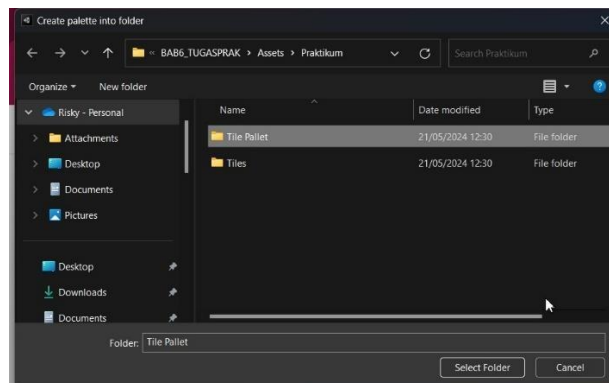


7. Pada *window Tile Palette*, pilih “*Create New Pallet*” kemudian beri nama *palette* lalu pilih *Create*.



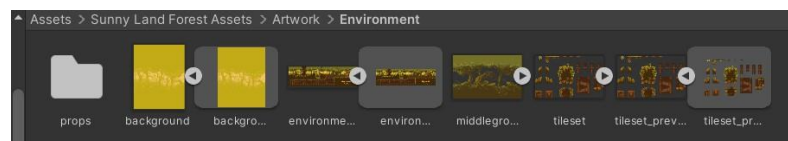
Gambar 7.7 Membuat Palette

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



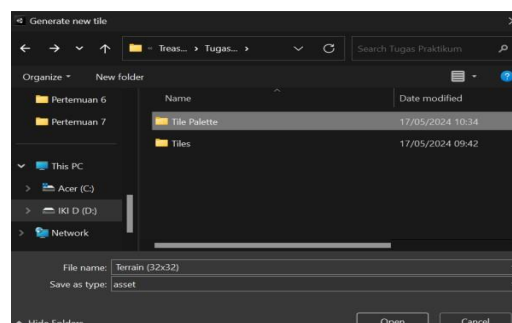
Gambar 7.8 Menyimpan Palette Baru

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

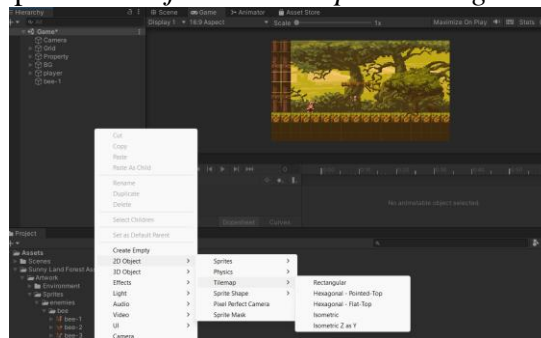


11. Ketika sudah memindahkan *asset game* kedalam *folder “Tile Palette”*, maka *palette* akan terisi dengan *asset-nya*.



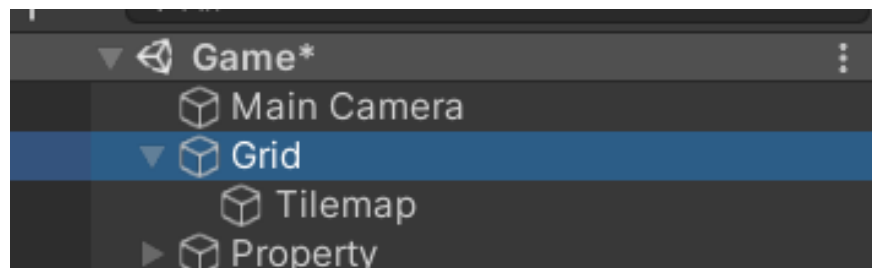
Gambar 7.11 Isi Palette

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



Gambar 7.12 Membuat Objek Baru

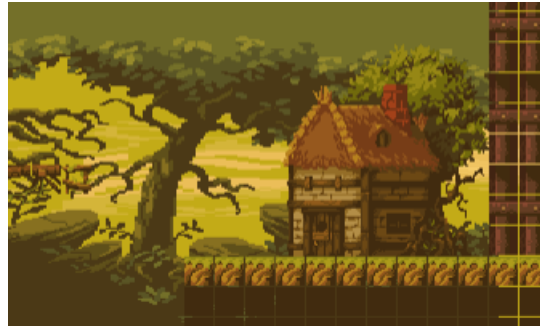
13. Kemudian klik kanan pada *Hierarchy* lalu pilih *Create Empty*, ubah nama menjadi *property*.



Gambar 7.13 Membuat Property

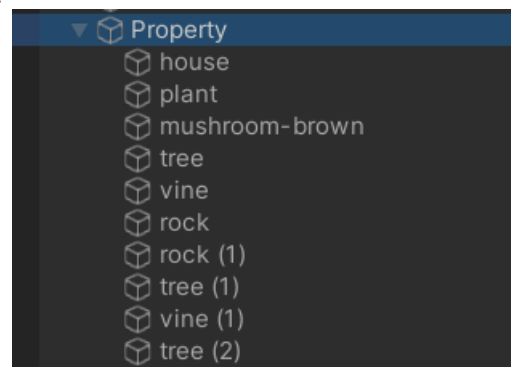


14. Lalu tambahkan *asset* pendukung seperti pohon, box, dan lain-lain pada *asset* yang telah di *download*. Letakkan *asset*nya sesuai dengan kreatifitas.



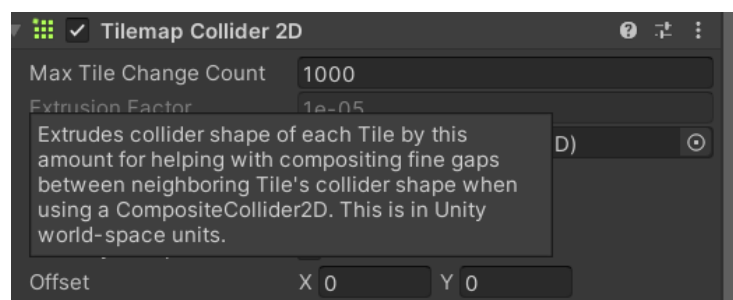
Gambar 7.14 Menambahkan Asset Pendukung

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



Gambar 7.15 Memindahkan Asset

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



Gambar 7.16 Tilemap Collider 2D

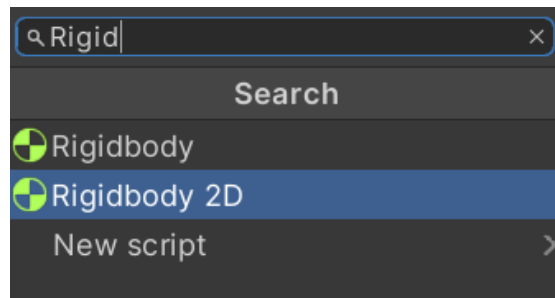


17. Selanjutnya tambahkan *background* dengan menambahkan *Hierarchy* baru, klik kanan pada *Hierarchy* kemudian pilih *2D object > Sprite > Square* ubah namanya menjadi “*Background*” lalu pindahkan *asset* ke dalam *folder* “*Background*”.



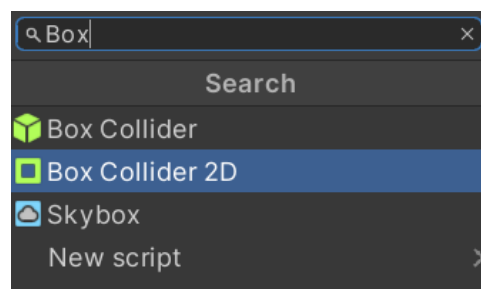
Gambar 7.17 Menambahkan Background

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



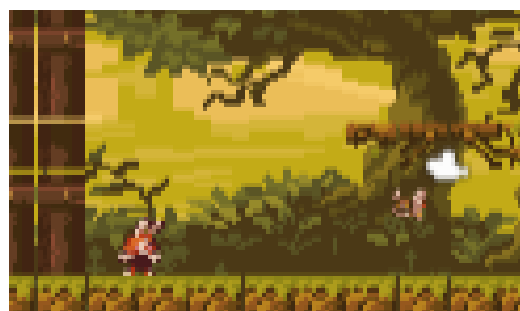
Gambar 7.18 Menambahkan Rigidbody 2D

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



Gambar 7.19 Menambahkan Box Collider 2D

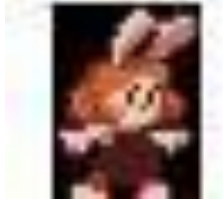

20. Lalu lakukan *test* dengan klik *icon play* untuk menjalankannya, karakter akan berdiri diatas tanah.



Gambar 7.20 Melakukan Test



B. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter player yang berusaha mencapai titik akhir.
2		Enemy	Karakter Enemy yang berusaha mengganggu player dengan rumah yang tajam.



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