



## TUGAS PERTEMUAN: 7

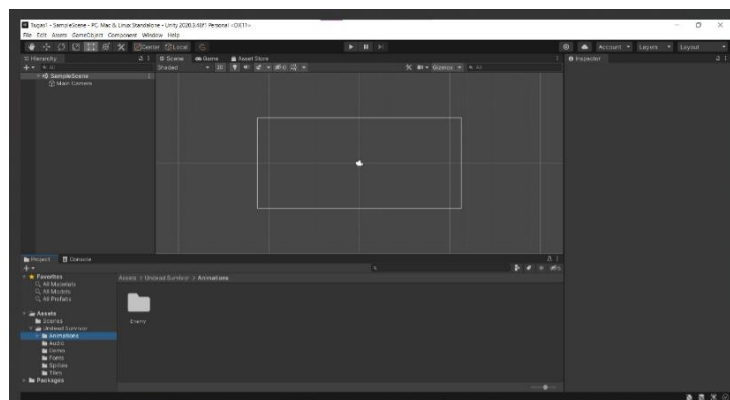
### Membuat Tile Platform

NIM	:	2118003
Nama	:	Kevin Majesta Ivano
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118144)

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

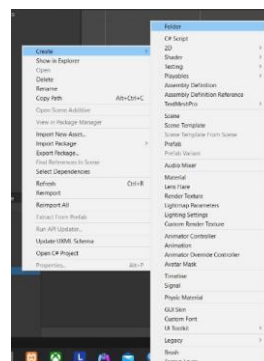
##### A. Plat Platform

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



Gambar 1.1 Masuk Unity

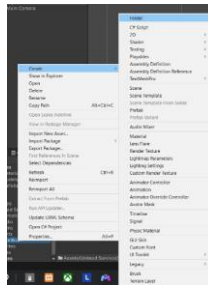
2. Klik kanan pada folder *Assets*, kemudian pilih *Create > Folder*, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 1.2 Buat Folder

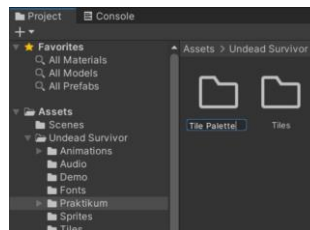


3. Pada folder "Praktikum", pilih *Create > Folder*, Tambahkan folder Baru "Tiles", nantinya folder ini akan digunakan untuk menyimpan tile



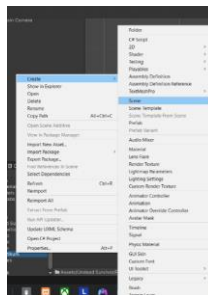
Gambar 1.3 Buat folder

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



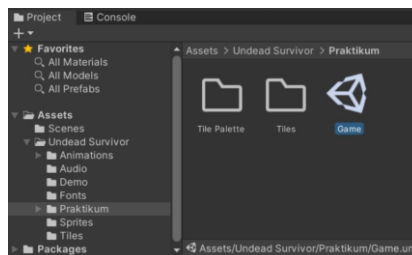
Gambar 1.4 Buat folder

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



Gambar 1.5 Buat scene

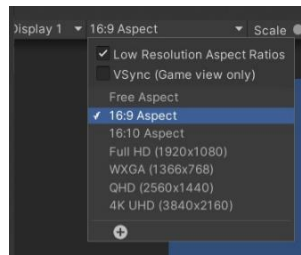
6. Berikan nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME" atau nama lain yang diinginkan. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



Gambar 1.6 Ubah nama

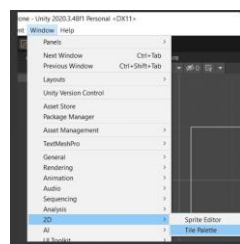


7. Klik pada Window "GAME", lalu klik pada bagian *Free Aspect*, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali *Window Scene*.



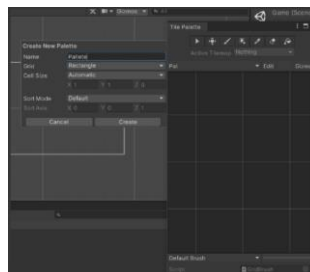
Gambar 1.7 Ubah rasio

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



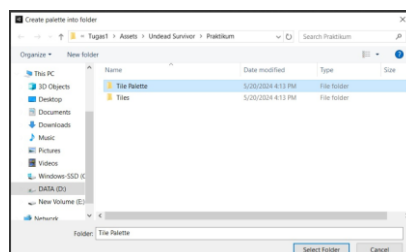
Gambar 1.8 Pilih Tile Palette

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



Gambar 1.9 Buat palet baru

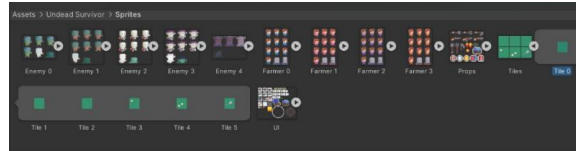
10. Simpan Palette tersebut ke dalam folder "Tile palette" yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.10 Simpan palette

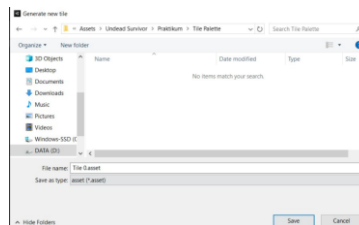


11. Cari *Asset Texture* yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih "tile set", kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



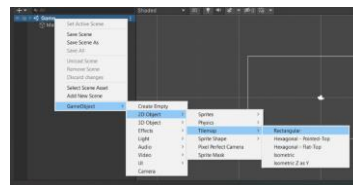
Gambar 1.11 Buka berbagai tile

12. Drag asset yang diperlukan kedalam tile palette, simpan dalam folder "Tile" yang sudah dibuat sebelumnya pada folder dibawah ini D:\Praktikum Fix\Assets\SunnyLand Artwork\Praktikum\Tile Palette



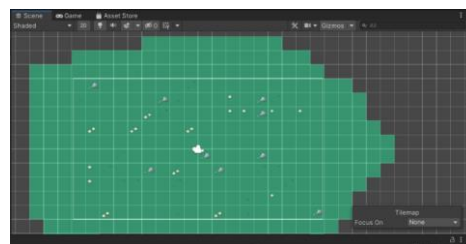
Gambar 1.12 Simpan tile

13. 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



Gambar 1.13 Buat *game object*

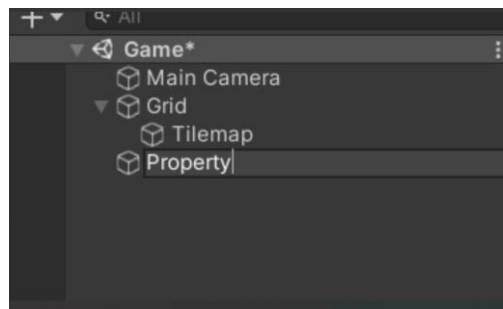
14. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "*Paint With Active Brush*" (*Shortcut B*) untuk menempatkan tile pada area kerja. yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



Gambar 1.14 Buat tile

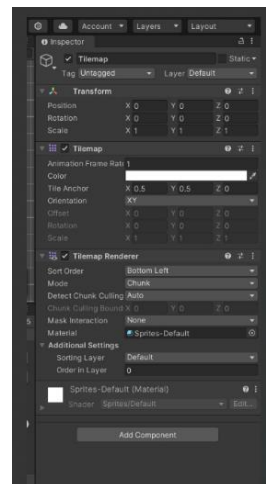


15. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih *Create Empty*, namakan *Property*



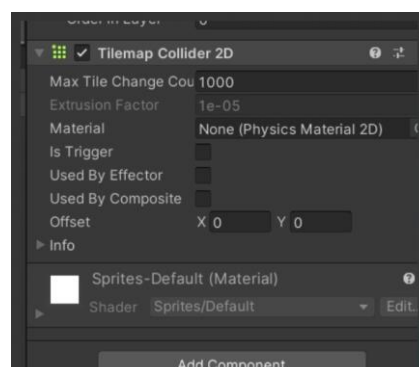
Gambar 1.15 Folder property

16. Pada *Inspector*, klik *Add Component*



Gambar 1.16 Buat component

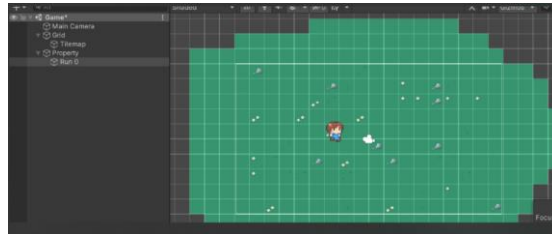
17. Cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



Gambar 1.17 Masukan karakter game

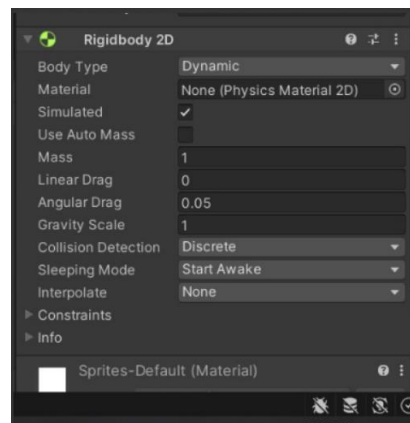


18. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja. Jangan lupa samakan *pixel* per unit pada karakter menjadi 48 seperti ukuran *pixel* per unit pada asset yang digunakan pada tilemap.



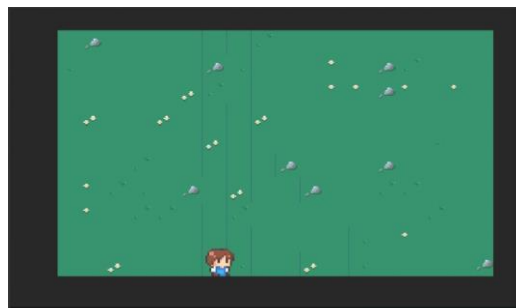
Gambar 1.18 Tes *collider*

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



Gambar 1.19 Tambah rigidbody

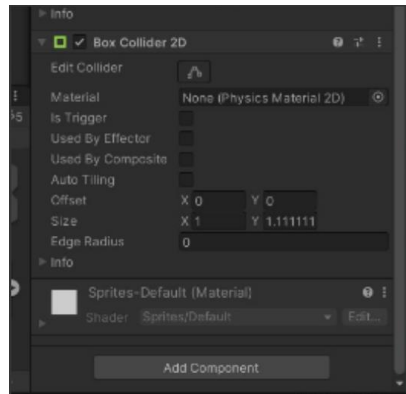
20. Jika di play, karakter tersebut akan jatuh ke melewati tanah, karena hanya diberi gravitasi



Gambar 1.20 Hasil

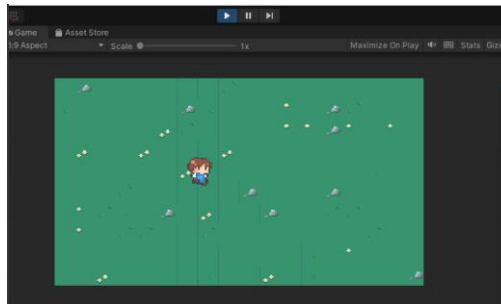


21. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*



Gambar 1.21 Menambahkan *box collider*

22. Jika di Play, maka karakter akan berpijak pada tanah, tilemap dan karakter keduanya harus diberi collider agar keduanya saling menabrak



Gambar 1.22 Hasil Akhir

#### A. Repository GitHub

Kevinmajesta/2118003\_PRAK\_ANIGAME