



TUGAS PERTEMUAN: 7

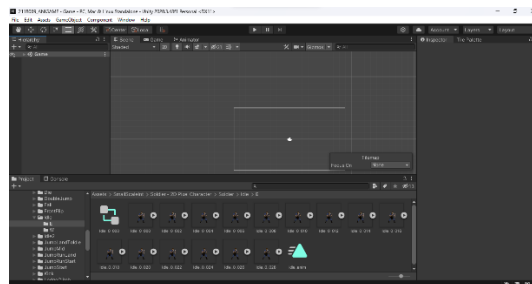
TILE PLATFORM

NIM	:	2118069
Nama	:	Michael Kevin Adinata
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Kain Rumput (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i0.wp.com/www.romadecade.org/wp-content/uploads/2021/11/Gambar-Baju-Kain-Rumput-Papua-Barat.jpg?w=765&ssl=1

7.1 Tugas 7 : Membuat Tilemap Sesuai Asset Sebelumnya

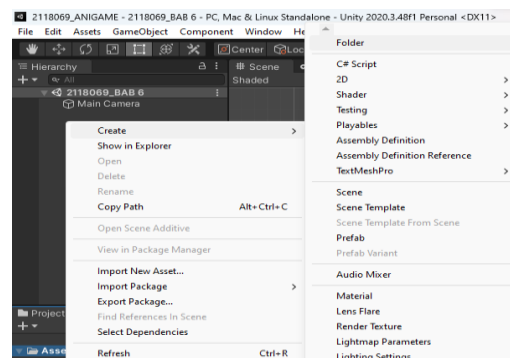
A. Membuat Tilemap

1. Buka project unity yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.1 Tampilan Unity

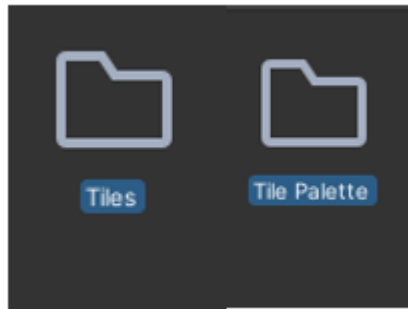
2. Klik kanan pada folder assets, kemudian pilih Create lalu Folder, beri nama folder “Praktikum”.



Gambar 1.2 Tampilan Buat Folder

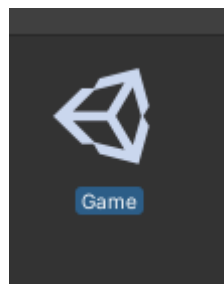


- Setelah itu buat folder lagi bernama Tiles dan Tile Pallette pada folder Praktikum.



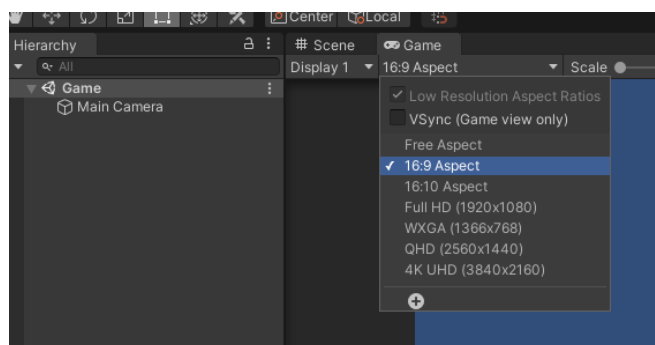
Gambar 1.3 Tampilan Buat Folder

- Lalu buat Scene baru dengan cara klik kanan pada folder Praktikum lalu Create lalu Scene, beri nama Game, setelah itu klik dua kali Scene tersebut.



Gambar 1.4 Tampilan Scene Baru

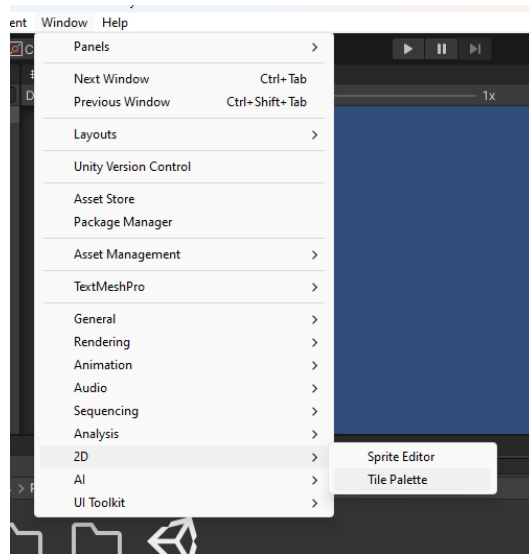
- Pada window Game, klik pada bagian Free Aspect ganti ke 16:9 Aspect, lalu kembali ke window Scene.



Gambar 1.5 Tampilan Merubah Aspect

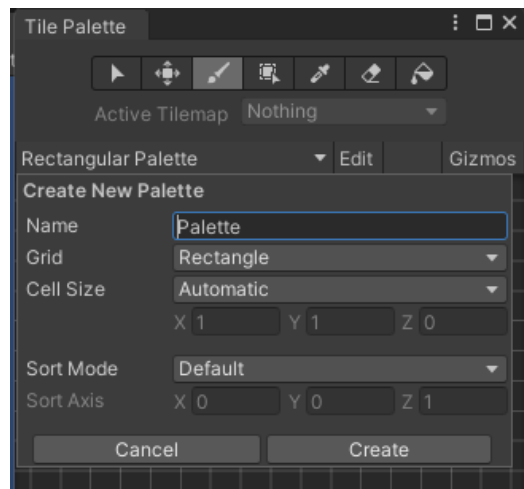


6. Pada menu bar, pilih Window, lalu pilih 2D, lalu pilih Tile Palette.



Gambar 1.6 Tampilan Tile Pallette

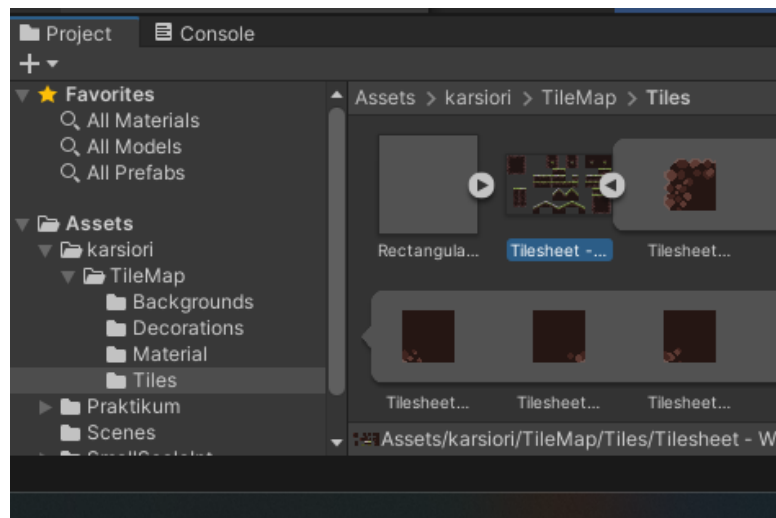
7. Ketika Window Tile Pallette muncul, pilih Create new Pallette, beri nama Pallette, dan setelah itu klik Create



Gambar 1.7 Tampilan Buat Pallette

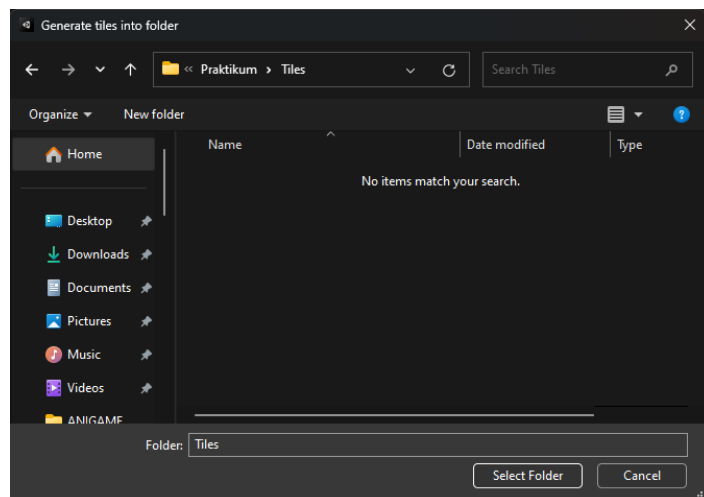


8. Lalu cari tile map yang sudah di import sebelumnya, lalu drag and drop ke dalam window Tile Palette.



Gambar 1.8 Tampilan File Tilemap

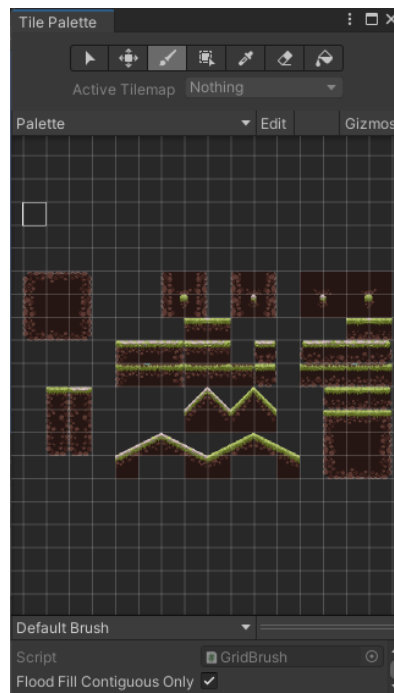
9. Lalu simpan di folder Tiles didalam folder Praktikum.



Gambar 1.9 Tampilan Simpan Tile

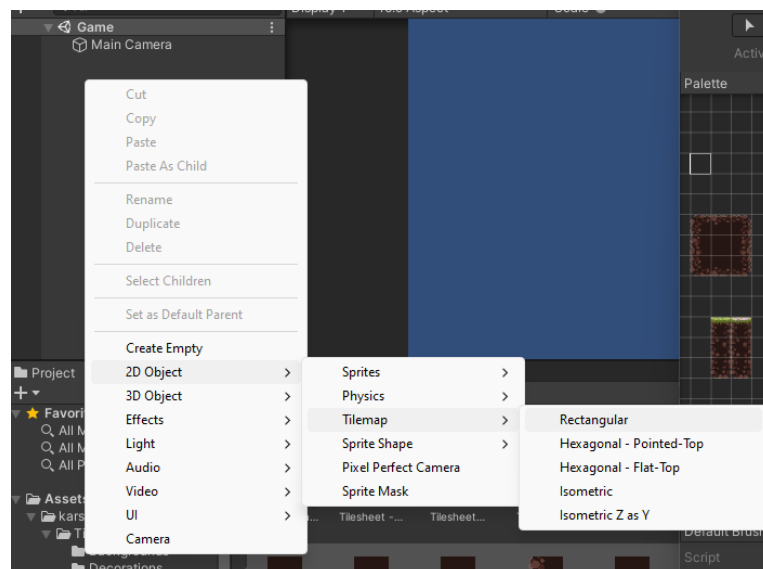


10. Tile yang terletak pada menu Tile Palette akan digunakan untuk membuat platform.



Gambar 1.10 Tampilan Tile Palette

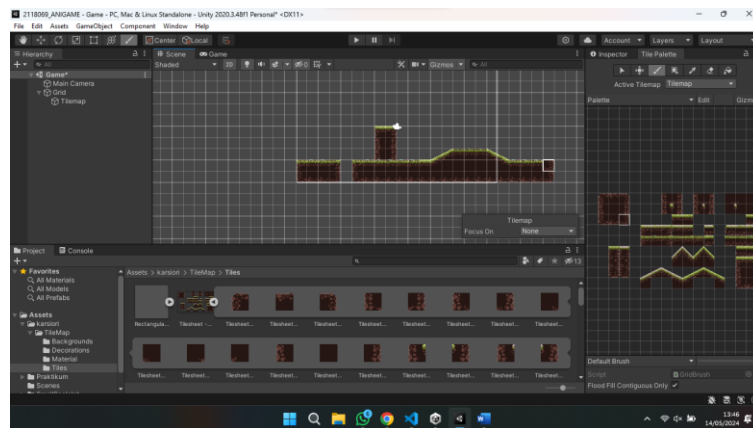
11. Pada hirarki, buat game object baru dengan klik kanan, lalu pilih 2D Object lalu pilih Tilemap lalu Rectangular.



Gambar 1.11 Tampilan Membuat Object Tilemap

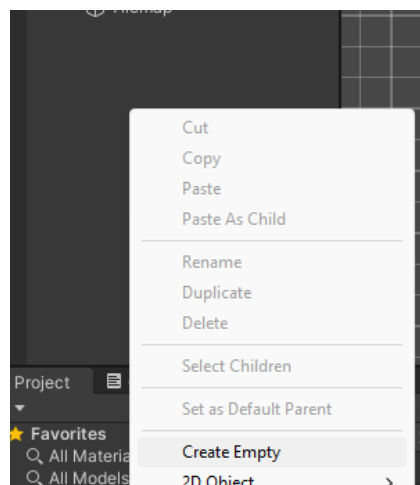


12. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush",
lalu design platform



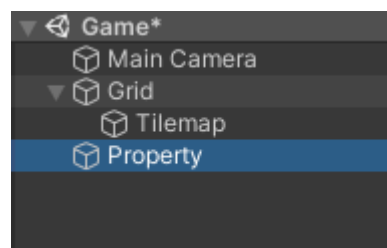
Gambar 1.12 Tampilan Design Platform

13. Kemudian klik kanan pada hirarki, lalu pilih Create Empty.



Gambar 1.13 Tampilan Create Empty

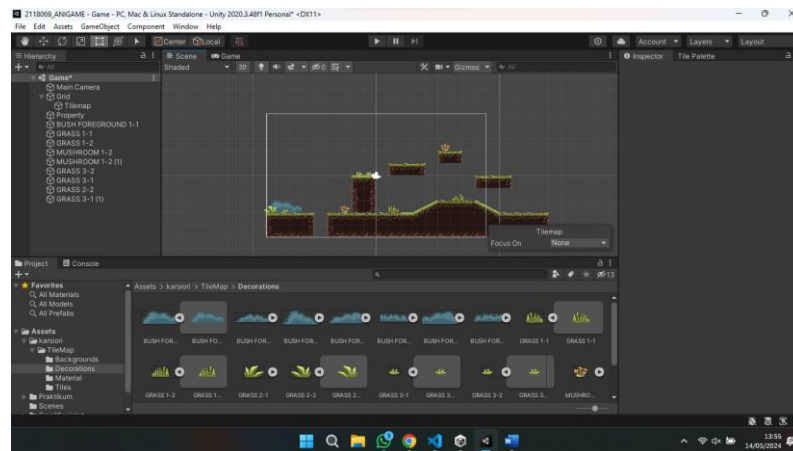
14. Ubah nama menjadi Property.



Gambar 1.14 Tampilan Ubah Nama

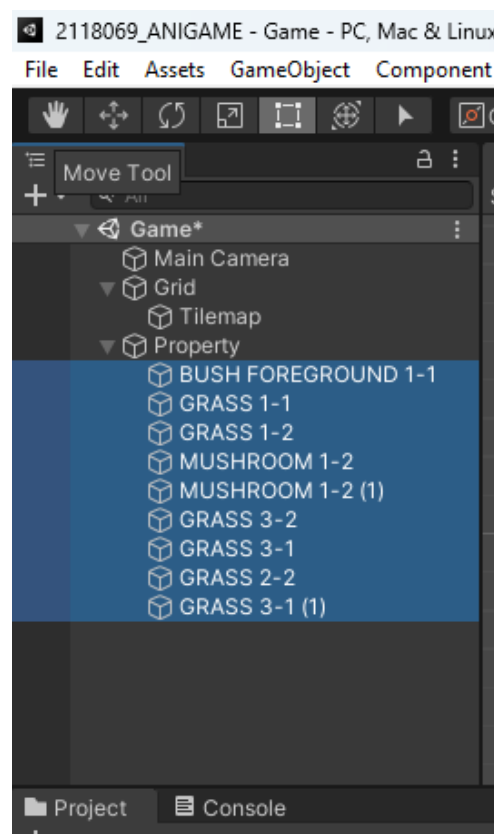


15. Kemudian buka folder yang berisi dekorasi, lalu drag ke dalam scene dan atur sesuai keinginan.



Gambar 1.15 Tampilan Ambil Property

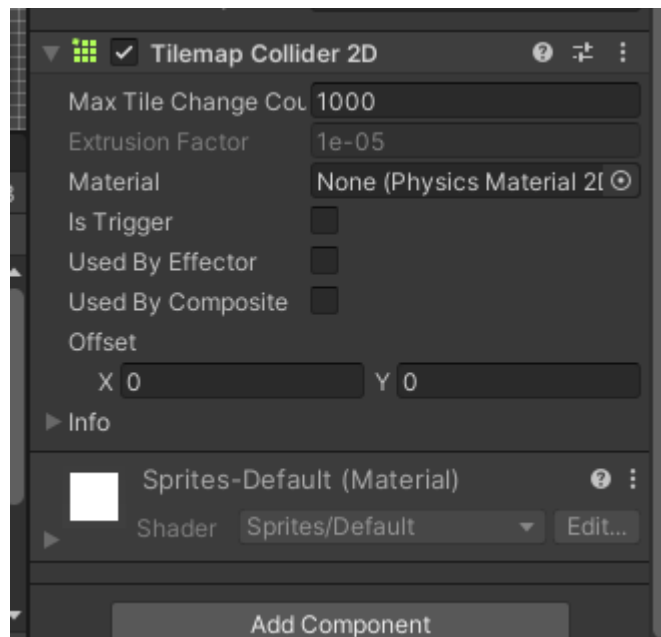
16. Setelah itu pilih semua dekorasi, lalu drag ke dalam Property



Gambar 1.16 Tampilan Property

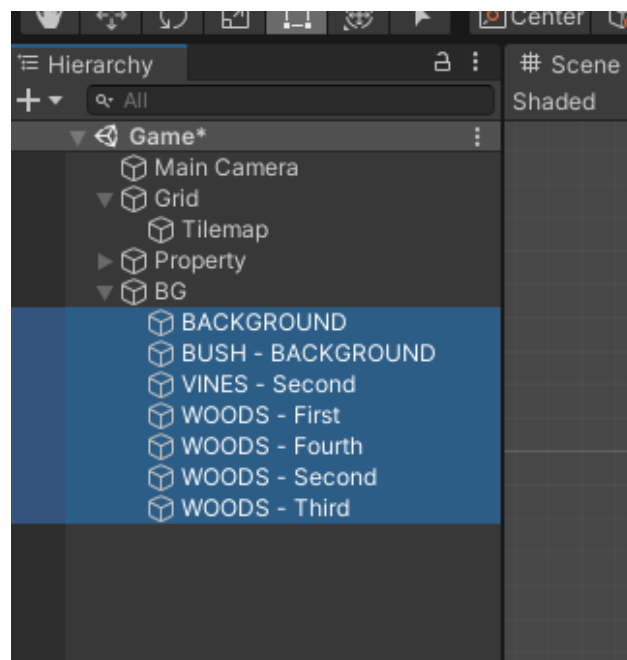


17. Klik pada Tilemap, lalu pada Inspector di kanan klik Add Component, lalu tambahkan Tilemap Collider 2D



Gambar 1.17 Tampilan Ambil Property

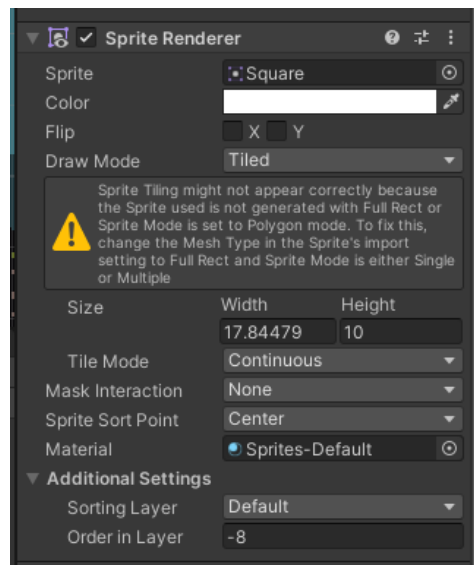
18. Buat background dengan cara klik kanan pada hirarki pilih 2D Object lalu Sprite dan ganti nama menjadi BG, setelah itu masukkan Background yang diperlukan.



Gambar 1.18 Tampilan Menambahkan Background

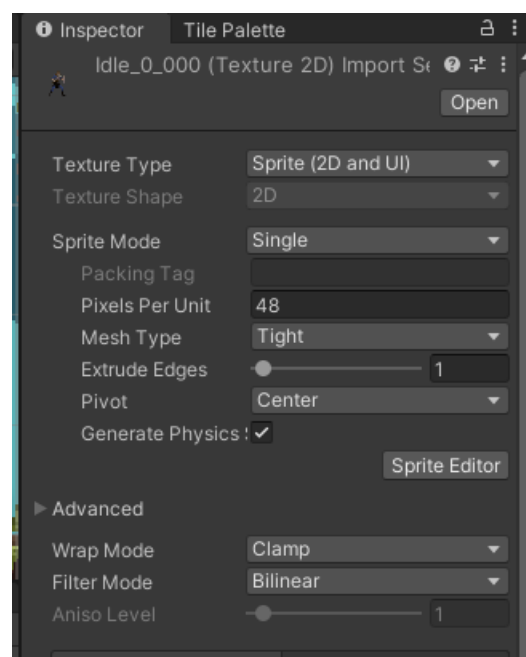


19. Kemudian klik Object Background di hirarki, lalu pergi ke Inspector, ubah Draw Mode menjadi Tiled, dan ubah Order menjadi -5



Gambar 1.19 Tampilan Ubah Properties

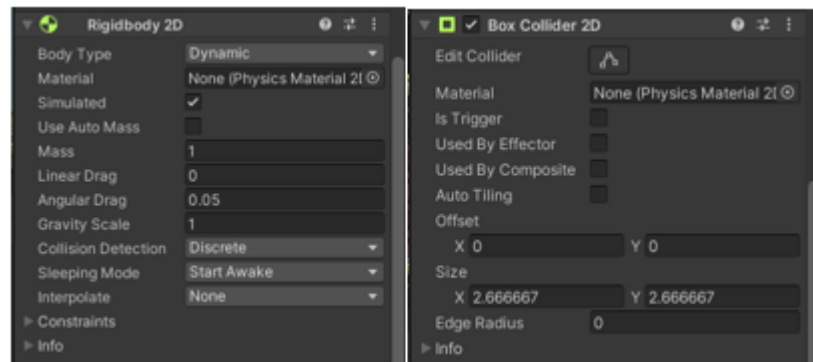
20. Setelah itu cari karakter pada assets, pada bagian Inspector, ubah Pixel per Unit menjadi 48, lalu masukkan pada Scene.



Gambar 1.20 Tampilan Ubah Properties



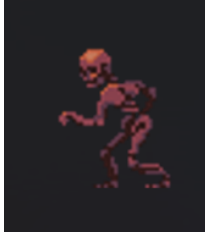

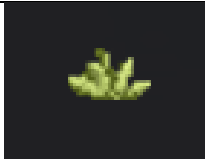


21. Setelah itu, pada Object Karakter, di bagian Inspector, lalu Add Component, tambahkan Rigidbody 2D dan Box Collider 2D



Gambar 1.21 Tampilan Tambah Komponen

B. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter utama yang akan dimainkan oleh user
2		Musuh	Karakter yang akan dilawan oleh Player
3		Musuh	Karakter yang akan dilawan oleh Player
4		Property	Property rumput yang akan mendukung tampilan game
5		Property	Property rumput yang akan



			mendukung tampilan game
6		Property	Property rumput yang akan mendukung tampilan game
7		Property	Property jamur yang akan mendukung tampilan game

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/MichaelKevv/2118069_PRAK_ANIGAME