



TUGAS PERTEMUAN: 7

MEMBUAT TILE PLATFORM

| | | |
|-------|---|--------------------|
| NIM | : | 1918039 |
| Nama | : | M.Sofian Attasauri |
| Kelas | : | D |

6.1.Tujuan

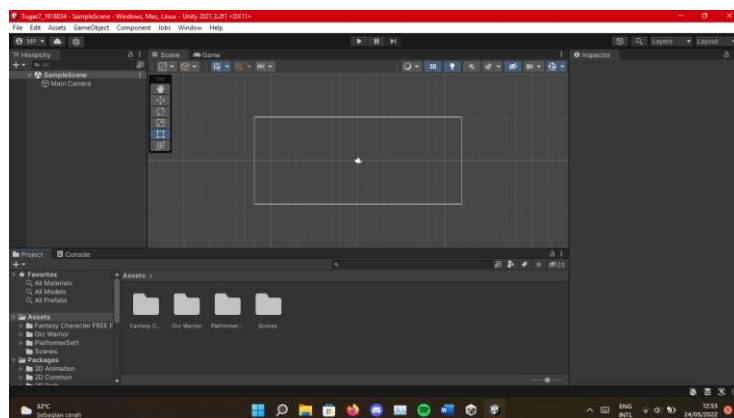
1. Praktikan dapat memahami pengertian animasi
2. Praktikan dapat membuat animasi
3. Praktikan dapat memahami cara menggunakan *collider*

6.2.Alat dan Bahan

1. Laptop/pc.
2. Aplikasi Unity
3. Modul Praktikum Animasi dan Game 2024
4. Software unity 2018

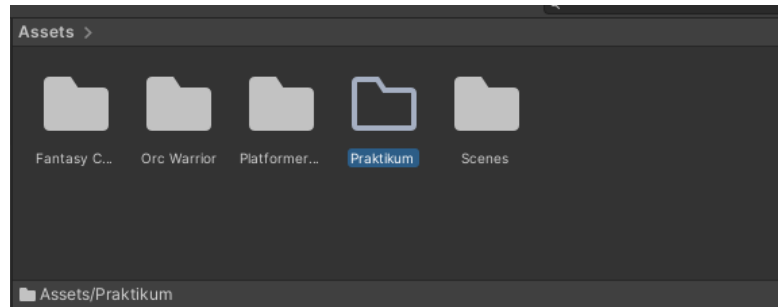
6.3. Langkah Mengimport Assets dari Unity Assets Store

1. Buat file proyek Unity yang dengan Assets yang sudah terimport yang didapat dari assets store Unity.



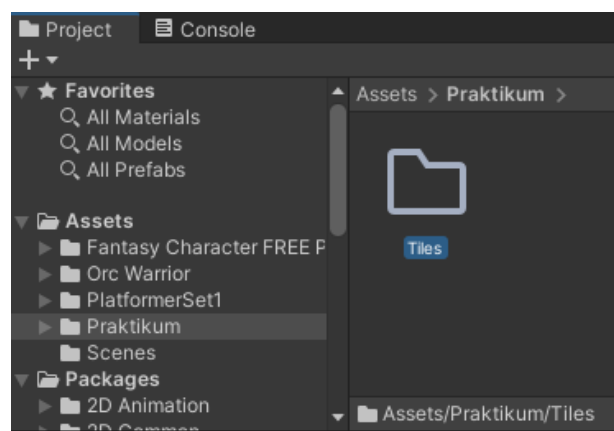
Gambar 7.1 Membuat proyek baru

2. Klik kanan di folder Assets, pilih **Create>Folder** isikan nama folder menjadi “praktikum”



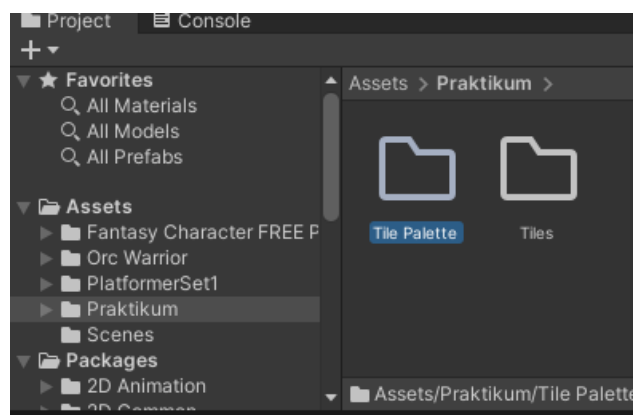
Gambar 7.2 Membuat folder

3. Klik pada folder praktikum pilih **Create>Folder**, isikan nama folder menjadi “Tiles” karena pada folder ini nanti akan digunakan untuk menyimpan tile



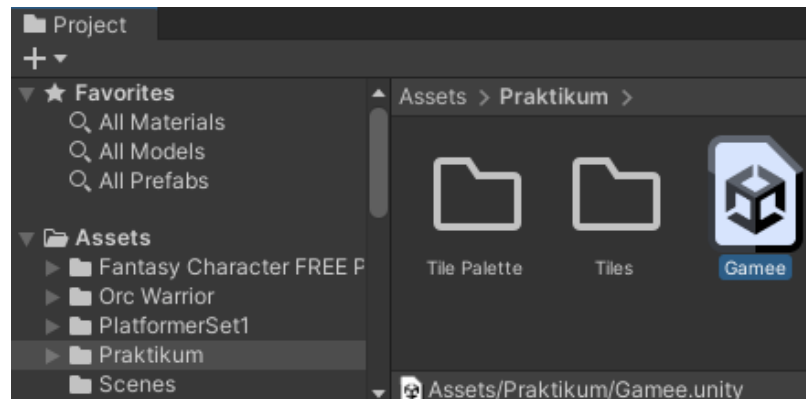
Gambar 7.3 Memberi nama folder

4. Buat lagi sebuah folder di dalam folder praktikum dan beri nama “Tile Pallette”



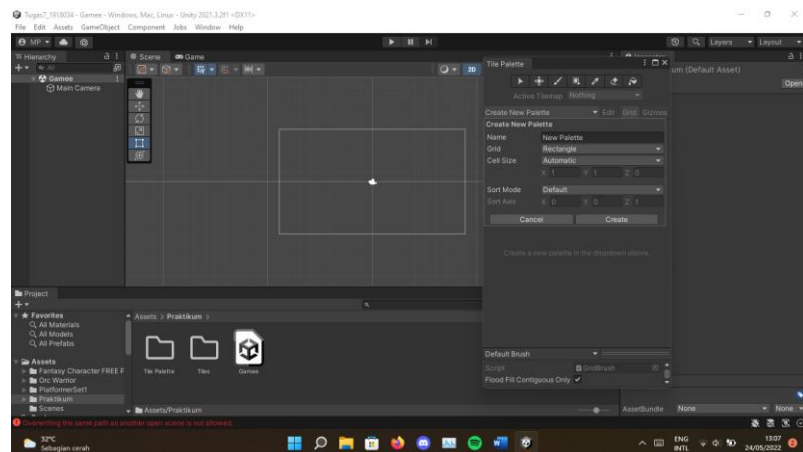
Gambar 7.4 Membuat tile pallette

5. Buat scene di dalam folder praktikum, **klik kanan>Create>Scene**



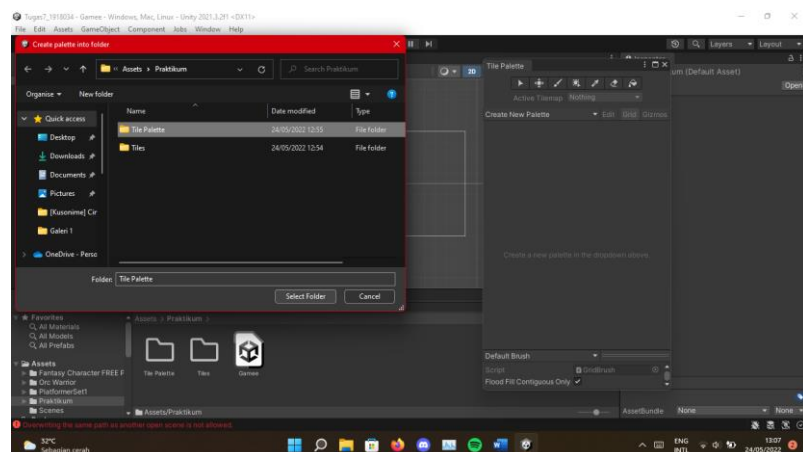
Gambar 7.5 Membuat Scene

6. Klik Windows, pilih *Tile Palette* lalu pilih Create New Pallette dan isikan nama pallette, jika sudah klik Create



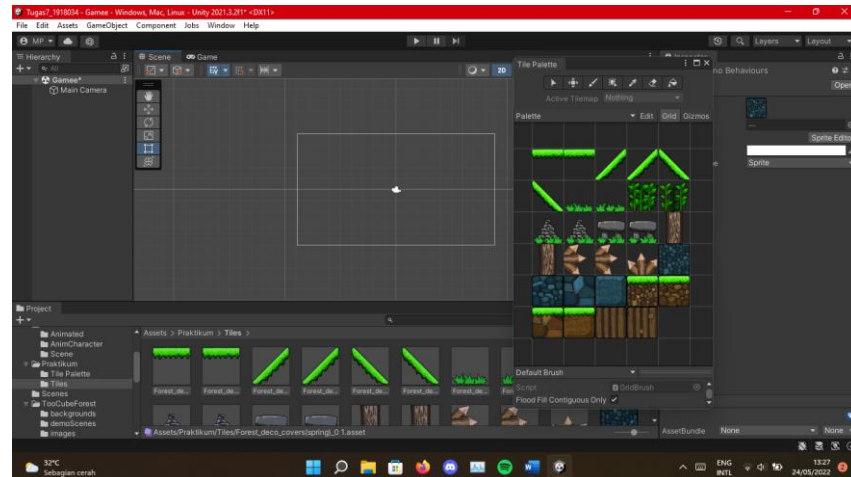
Gambar 7.6 Membuat tile pallette baru

7. Simpan ke dalam folder “Tile pallette” yang sudah dibuat sebelumnya



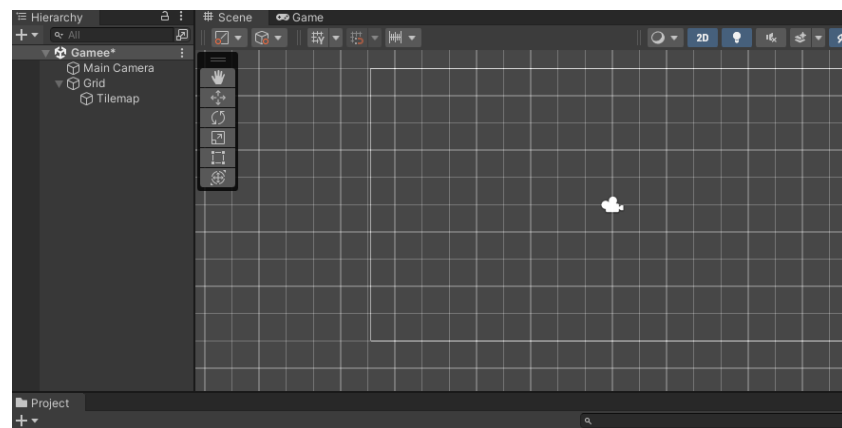
Gambar 7.7 Menyimpan file tile pallette

8. Cari asset texture yang sebelumnya di download, drag ke Tile Pallette, lalu simpan dalam folder “Tiles” yang sudah dibuat sebelumnya



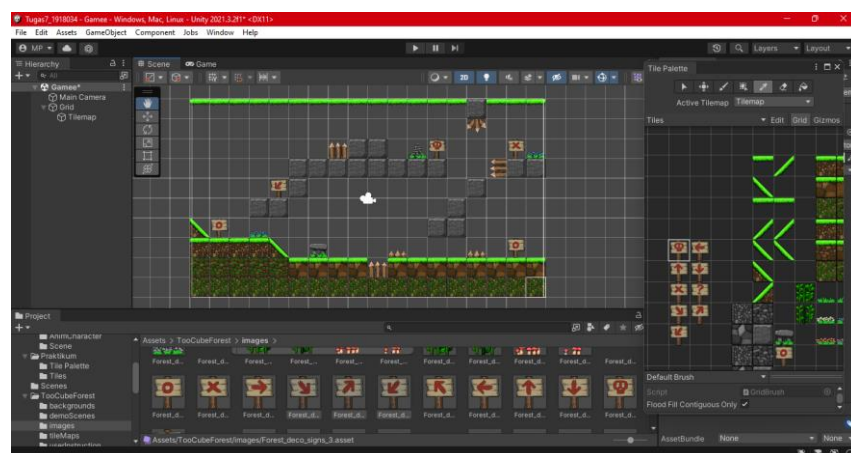
Gambar 7.8 Mendrag dan drop assets

9. Buat game object baru di Hierarchy, klik kanan, pilih **2D Object>Tilemap**, maka akan muncul kotak-kotak pada lembar kerja untuk memudahkan meletakkan tile



Gambar 7.9 Membuat abjek di Hierarchy

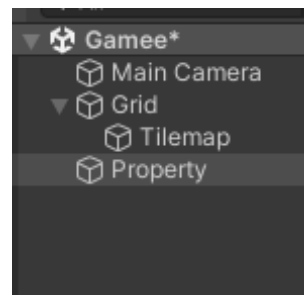
10. Buat platform dengan menggunakan **Paint With Active Brush**



Gambar 7.10 Membuat platform

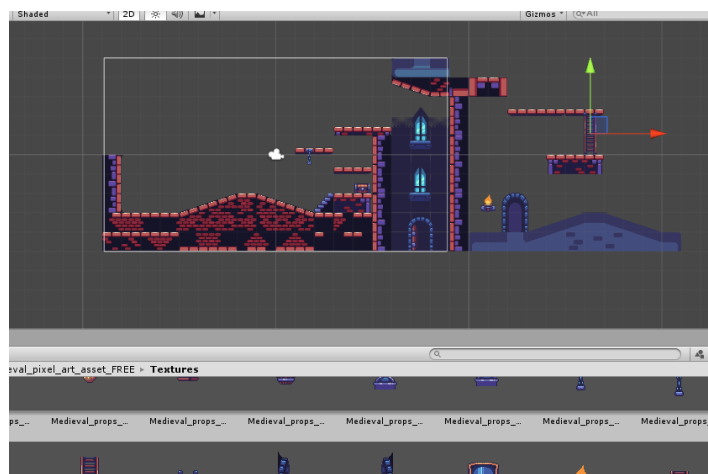


11. Klik kanan pada Hierarchy, pilih **Create Empty**, lalu ubah nama GameObject yang sudah dibuat tadi menjadi “Property”



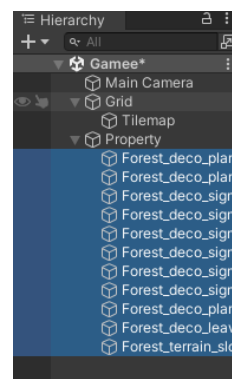
Gambar 7.11 Membuat property

12. Lalu tambahkan texture dari Assets yang sudah ada



Gambar 7.12 Menambahkan texture

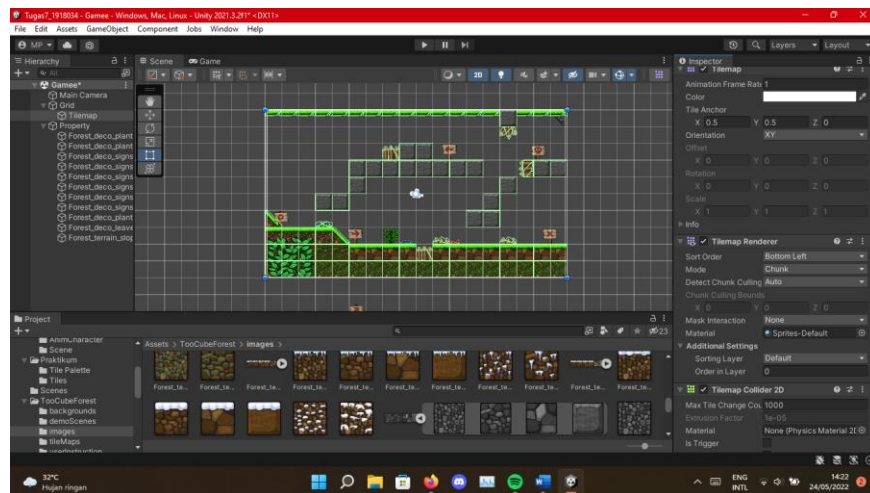
13. Asset yang diletakkan tersebut akan berada dalam *Hierarchy*, blok dari atas kebawah dengan cara klik asset atas sendiri, kemudian klik asset bawah sendiri sambil menekan **Shift**, kemudian geser dan letakkan kedalam folder **Property**



Gambar 7.13 Meletakkan asset pada property

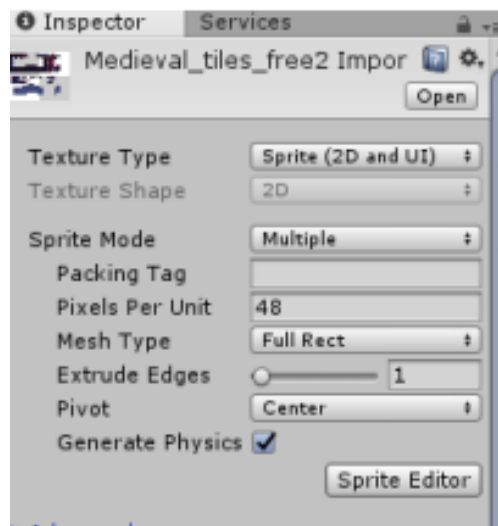


14. Pilih Tilemap pada *Hierarchy* lalu pada *Inspector*, klik **Add Component**, dan cari komponen bernama Tilemap Collider 2D,



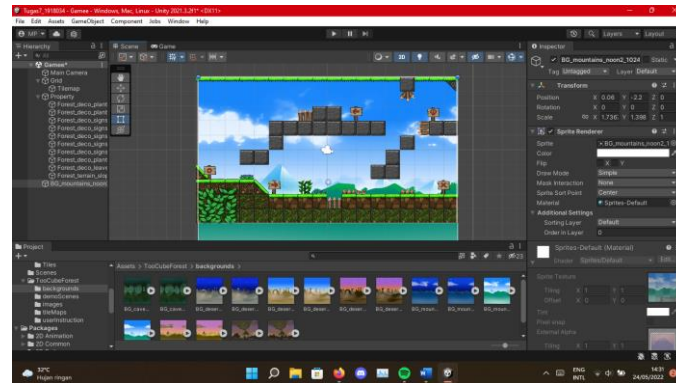
Gambar 7.14 Menambahkan tilemap collider 2D

15. Pada bagian *Mesh type* ubah menjadi **Full Rect**



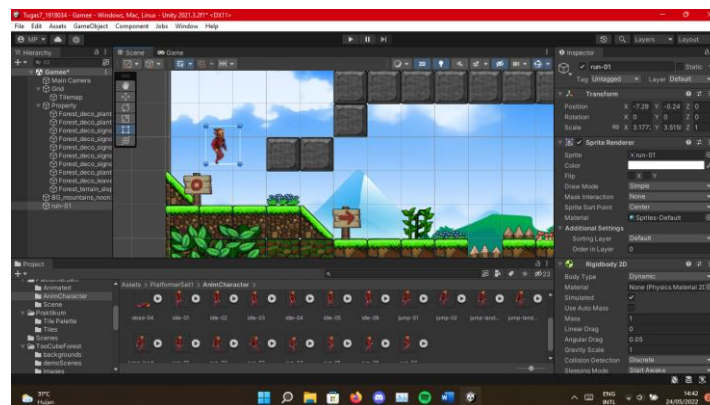
Gambar 7.15 Mengubah Mesh Type

16. Buat background, klik pada hierarchy **2D object > Sprite**, dan ganti namanya menjadi “BG”, ambil texture dari assets, lalu pada *Property* ubah **Draw Mode** menjadi *Tiled*, atur layer order apabila background menutupi platform, kemudian atur sesuai jangkauan *platform*



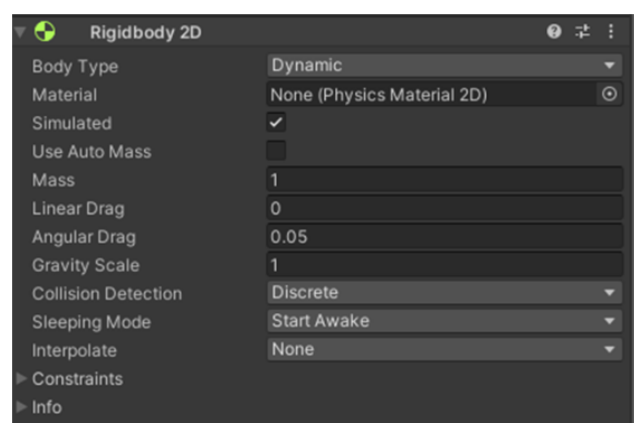
Gambar 7.16 Membuat Background

17. Tes Tile Collider apakah bekerja atau tidak dengan menambahkan karakter ke dalam scene, lalu klik karakter tersebut.



Gambar 7.17 Melakukan tes Tile Collider

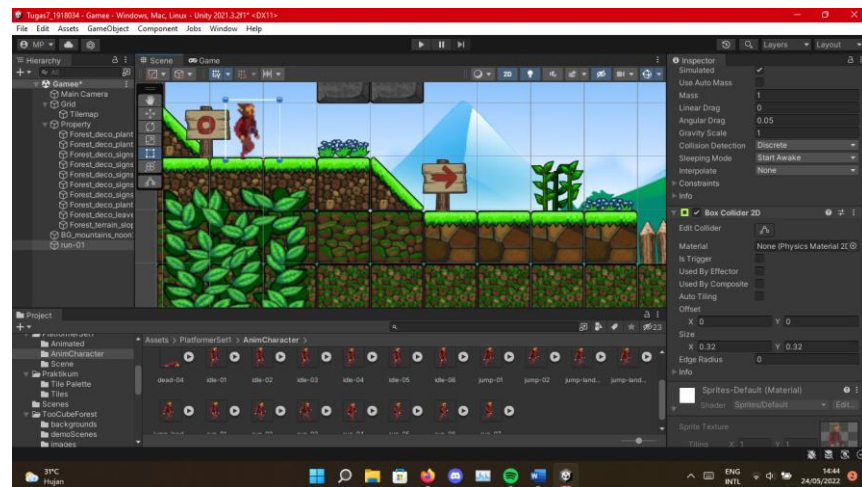
18. Lalu pergi ke *Inspector* dan klik **Add Component**, kemudian cari komponen bernama **Rigidbody2D**, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



Gambar 7.18 Menambahkan rigidbody 2d

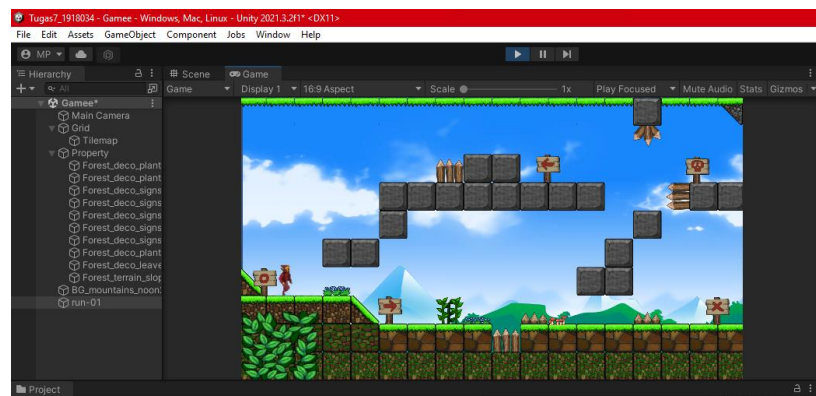


19. Tambahkan komponen Box Collider 2D pada karakter, klik **Edit Collider** untuk mengatur seberapa besar collider pada karakter



Gambar 7.19 Menambahkan komponen box collider 2D

20. Jalankan scene game tersebut, maka karakter akan berpijak pada permukaan tile



Gambar 7.20 Menjalankan scene game