



TUGAS PERTEMUAN : 7

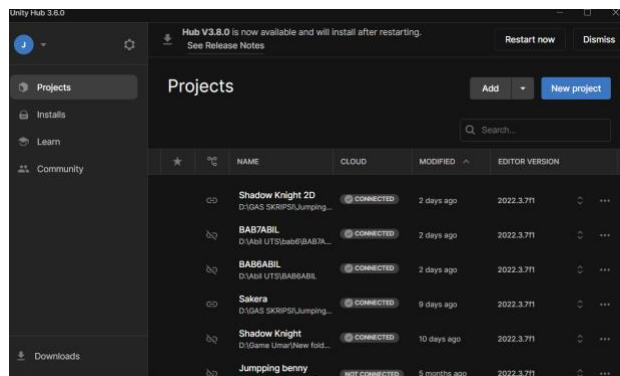
TILE PLATFORM

NIM	:	2018048
NAMA	:	Mustaqdimin Salsabil Haq
KELAS	:	D
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

7.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

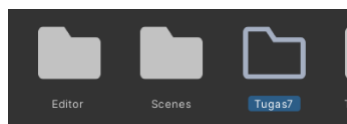
A. Membuat desain Tile Platform

1. Buka project yang sudah di buat pada bab 6



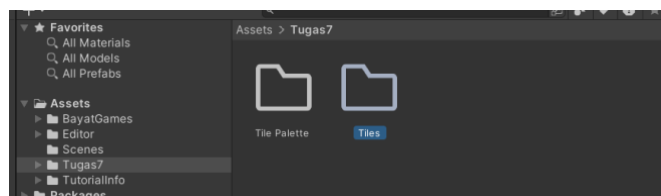
Gambar 7.1 Buat *project* baru

2. Klik kanan di folder *Assets*, pilih *Create>Folder* isikan nama folder menjadi “Tugas 7”



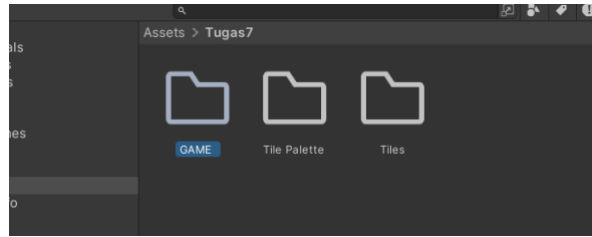
Gambar 7.2 Tampilan *create* folder *assets*

3. Buat folder baru di folder Tugas 7 bernama “Tiles” dan “Tile Pallette”



Gambar 7.3 Folder tugas

4. Dalam folder Tugas 7, klik kanan>*Create>Scene* lalu beri nama “GAME”



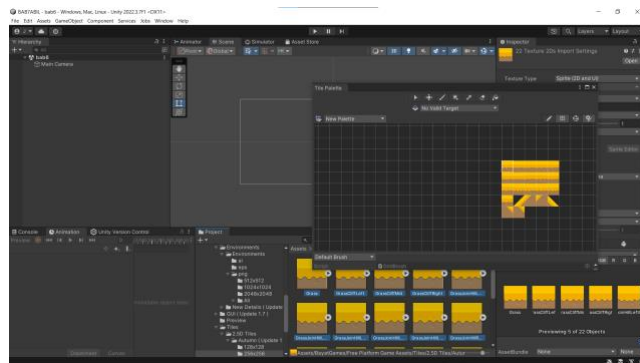
Gambar 7.4 *Create scene “GAME”*

5. Buka menu *windows > tile pallette*, saat jendela *tile pallette* muncul, pilih *Create New Pallette* dan isikan nama *pallette*, jika sudah klik *Create*, kemudian Cari *asset texture* yang sudah didownload sebelumnya



Gambar 7.7 *Bahan Tile*

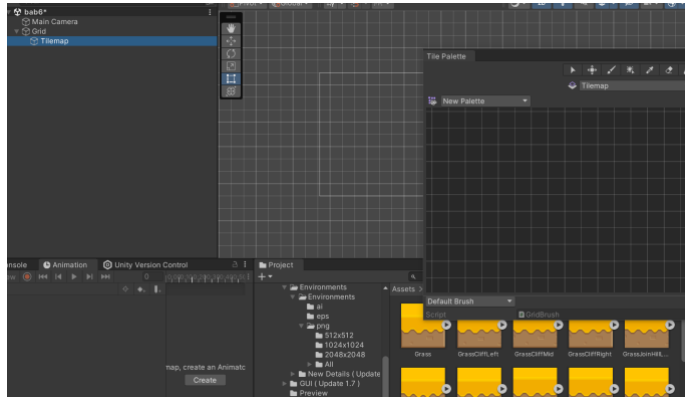
7. *Tile* yang sudah di drag ke dalam *Tile Pallette* akan digunakan untuk menggambar *platform* yang digunakan dalam game nantinya



Gambar 7.8 *Tile pallette yang sudah di drag*

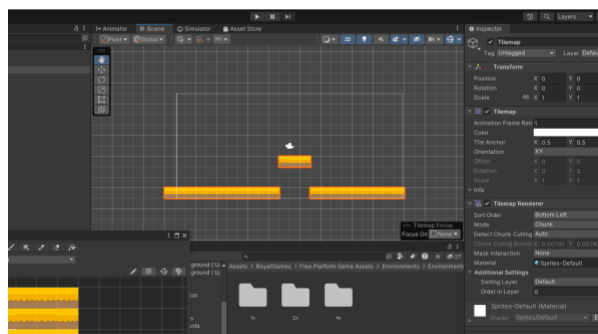


8. Buat game *object* baru di *Hierarchy*, klik kanan, pilih *2D Object>Tilemap*, maka akan muncul kotak-kotak pada lembar kerja untuk memudahkan meletakkan *tile*



Gambar 7.9 Pembuatan *Tilemap*

9. Pada *Tile Palette* akan digunakan untuk menggambar *tile* pada lembar kerja, gunakan *Paint With Active Brush* untuk meletakkan *tiles*, kalian bisa membuat *tile* sesuka hati kalian



Gambar 7.10 Tampilan desain *Tile platformer*

10. Cari *asset texture* yang sebelumnya di download, lokasi *texture assets* tersebut bisa dilihat digambar dibawah ini, klik arah panah kecil disamping tileset tersebut untuk membuka banyak *tile*



Gambar 7.11 *Tile assets*

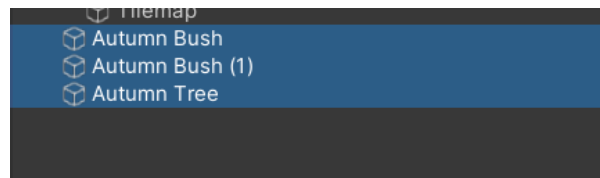


12. Drag dan letakkan *asset* yang dibutuhkan ke dalam halaman kerja kemudian berikan tile map 2d.



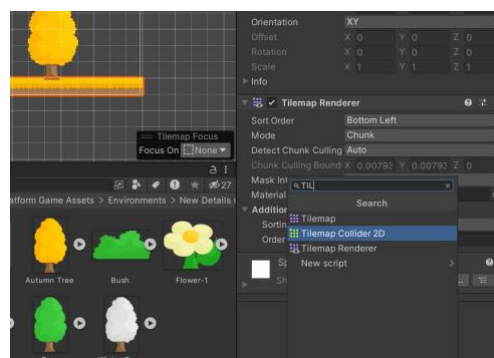
Gambar 7.12 Asset koin

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 menekana *Shift*, kemudian geser dan letakkan kedalam folder *Property*



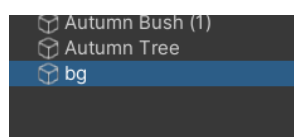
Gambar 7.13 Drag and Drop asset Crystal

14. Klik *tilemap*, lalu pada *Inspector*, klik *Add Component*, dan cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter *game*, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



Gambar 7.14 Tilemap collider 2d

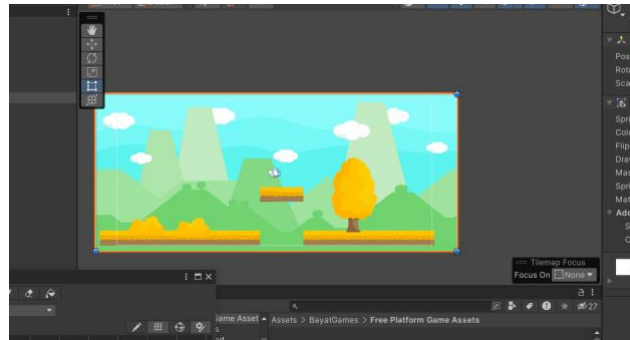
15. Untuk membuat *background*, klik pada hierarchy 2D object > *Sprite*, dan ganti namanya menjadi “BG”



Gambar 7.15 Membuat *sprite*

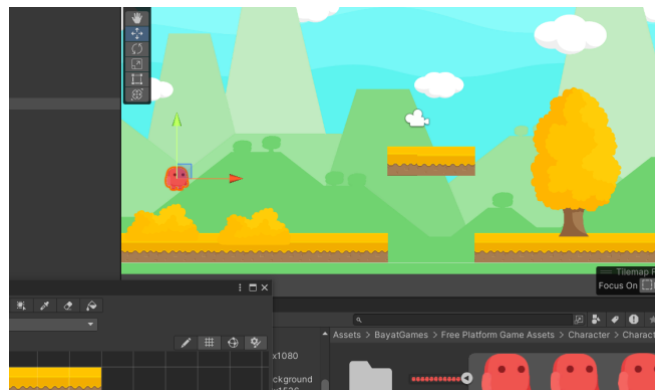


16. Drag and drop background ke folder BG



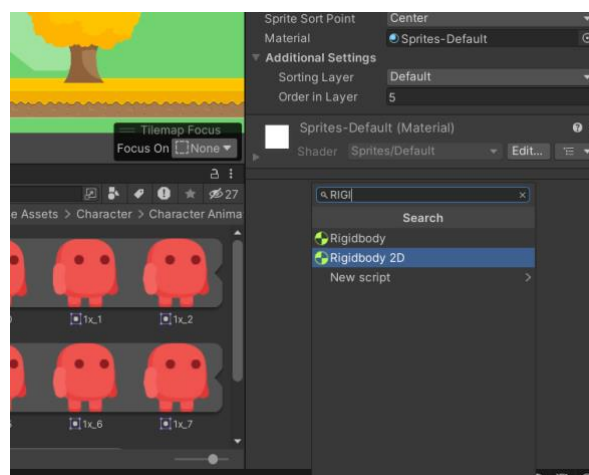
Gambar 7.16 Memilih *background* game

17. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



Gambar 7.17 Mengubah pixel per unit karakter

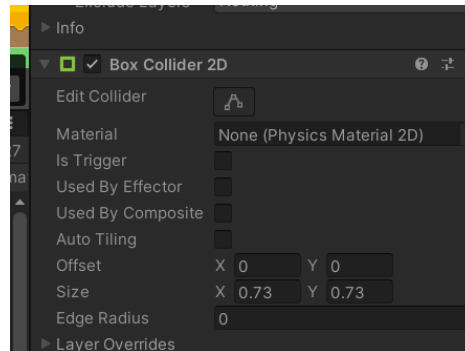
18. Klik karakter tersebut, pergi ke *Inspector* dan klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *RigidBody2D*, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



Gambar 7.18 Menambahkan komponen *Rigidbody 2d*

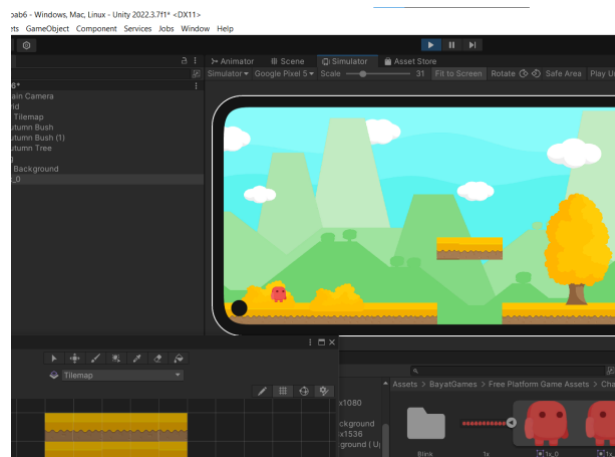


19. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*



Gambar 7.19 Menambahkan komponen *BoxCollider 2d*



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







Gambar 7.20 Tampilan game ketika di Run

B. KUIS

Tabel 7.1 Kuis

No	Asset	Jenis	Ket
1		Player	Karakter dalam permainan yang dikendalikan oleh pemain
2		Background	Gambar yang terletak dibagian belakang game dan menjadi latar saat pemain bermain sebuah game



3		Background	Gambar yang terletak dibagian belakang game dan menjadi latar saat pemain bermain sebuah game
4		Tile	Tile ini digunakan untuk menambah hiasan game
5		Tile	Tile ini digunakan untuk menambah hiasan game
6		Tile	Tile ini digunakan untuk membuat sebuah jalan untuk karakter pada game

C. Link GitHub

https://github.com/Mustaqdimin/2018048_PRAK_ANIGAME/tree/7cb5504c090fcd3e5bfc80d0efcd27940cf3ca0a/BAB7