



## TUGAS PERTEMUAN: 7

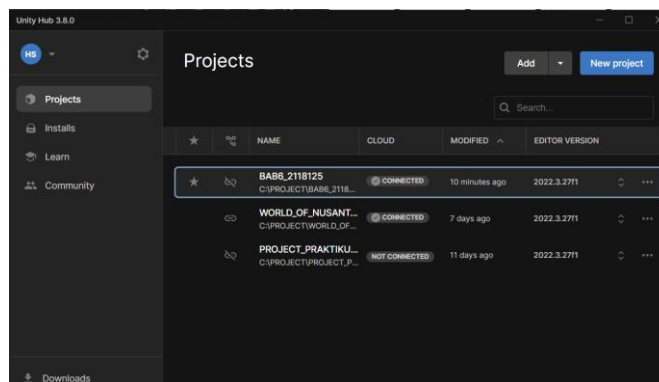
### TILE PLATFORM

NIM	:	2118125
Nama	:	Hannes Tigor Hamonangan Sinaga
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)

#### 7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

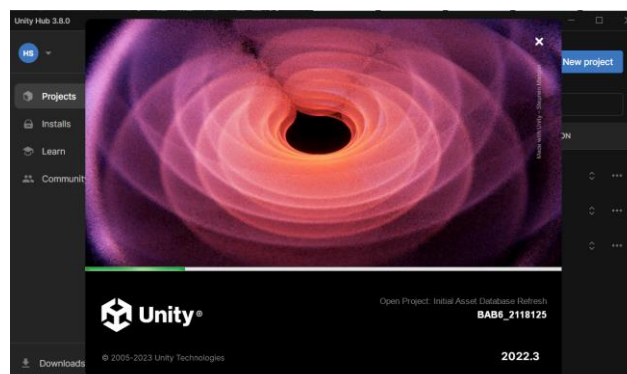
##### A. Membuat Tile Platform

1. Buka Unity Hub Lalu Buka Project Yang Sudah Dibuat Sebelumnya.



Gambar 7.1 Create Folder

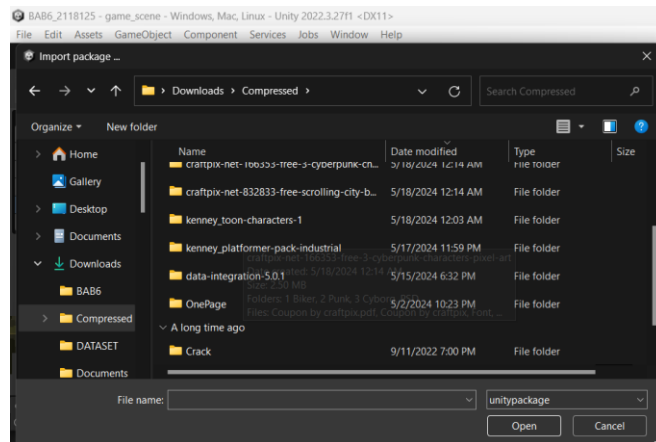
2. Buat Folder Baru Di Assets Lalu Buat Folder Baru Bernama Environment



Gambar 7.2 Create Folder

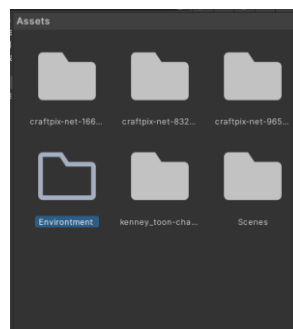


3. Buka Tab Assets > Import Package > Custom Package/ Bisa Juga Langsung Drag & Drop Ke Dalam Project.



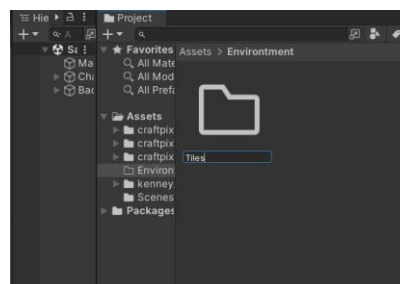
Gambar 7.3 Import Asset Yang Sudah Disiapkan

4. Buat Folder Baru Di Assets Lalu Buat Folder Baru Bernama Environment



Gambar 7.4 Create Folder

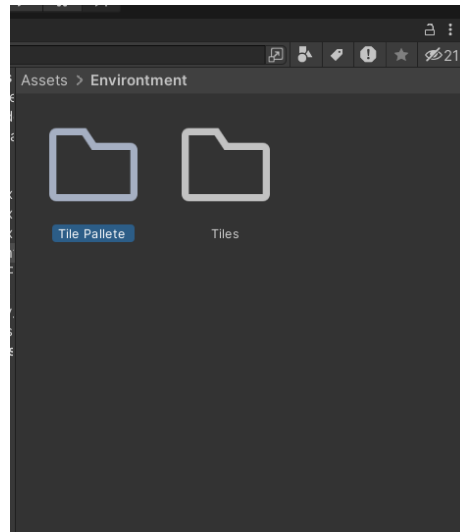
5. Didalam Folder Environment Buat Folder Baru Lagi Dan Beri Nama "Tiles".



Gambar 7.5 Create Folder

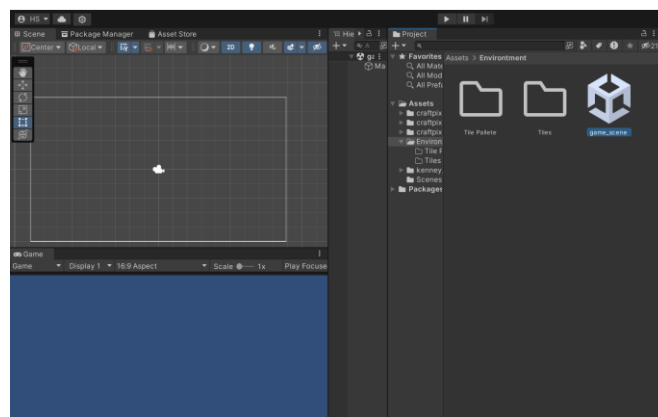


6. Lalu Buat Folder Baru Lagi Dengan Nama “Tile Palette”.



Gambar 7.6 Create folder

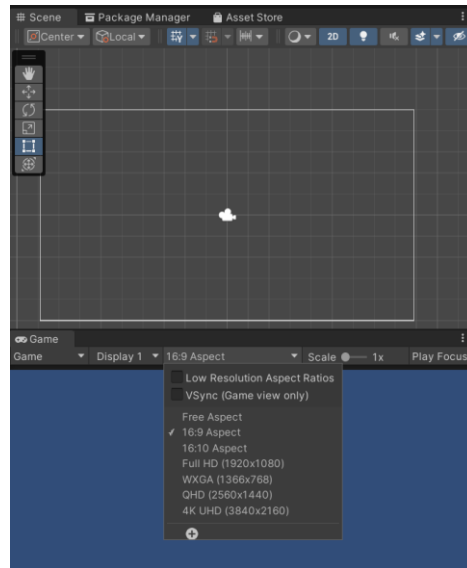
7. Di Dalam Folder Environment Klik Kanan > Create > Scene, Lalu Beri Nama “game\_scene”.



Gambar 7.7 Create Scene

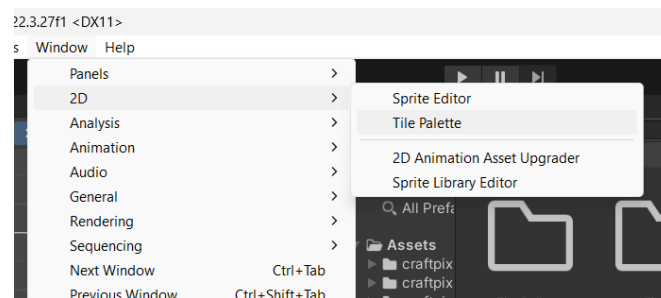


8. Di Tab Game Pilih Aspect Ratio, Gunakan 16:9 Aspect



Gambar 7. 8 Aspect Ratio

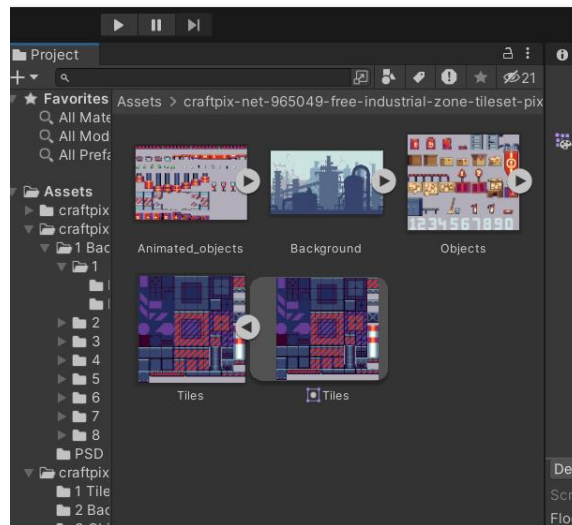
9. Pilih Tab Window > 2D > Tile Palette. Untuk Menampilkan Tile Palette.



Gambar 7. 9 Window Tile Palette

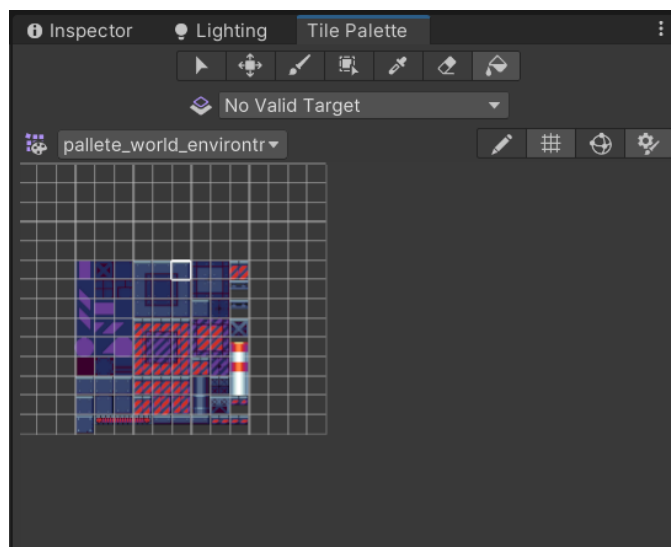


10. Cari Asset Yang Sudah Di Import Sebelumnya.



Gambar 7. 10 Assets Location

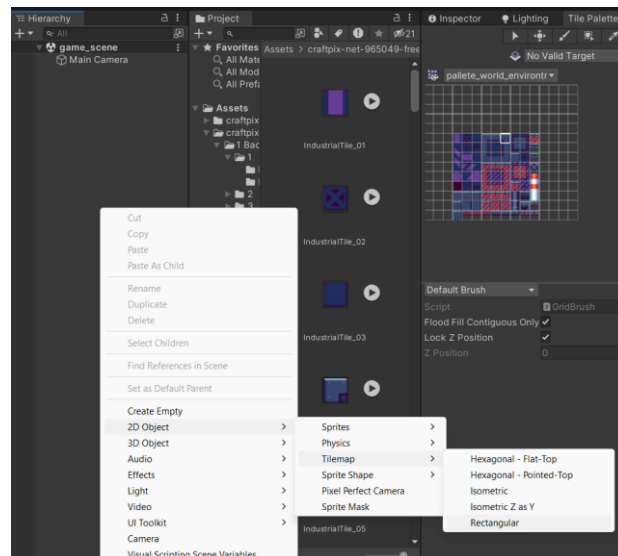
11. Setelah Itu Drag & Drop File Asset Ke Tile Palette.



Gambar 7. 11 Tile Pallette

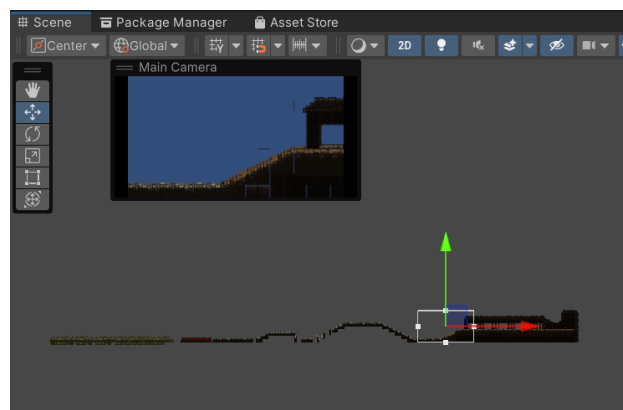


12. Di Tab Hierarchy Klik Kanan > 2D Objects > Tilemap > Retangular.



Gambar 7. 12 Create new palette

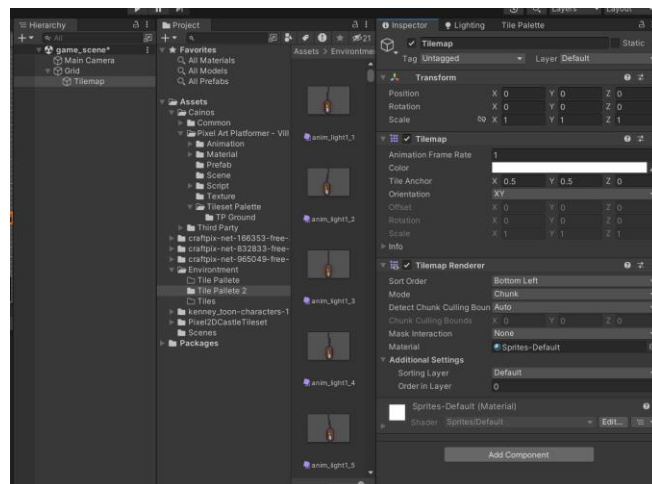
13. Setelah Itu Drag & Drop Asset Yang Ada Di Tile Pallette, Dan Desain Environment Untuk Gamenya Seperti Gambari Di Bawah.



Gambar 7. 13 Design Environment

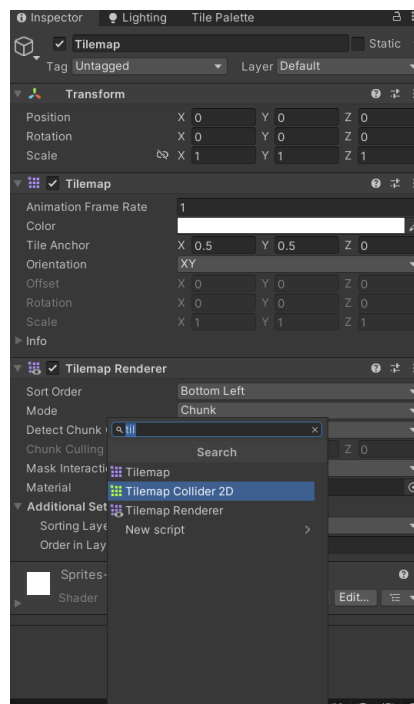


14. Di Tab Hierarchy Pilih Grid > Tilemap. Lalu Pindah Ke Tab Inspector Untuk Melihat Property Dari Tile Map.



Gambar 7. 14 Tilemap Property

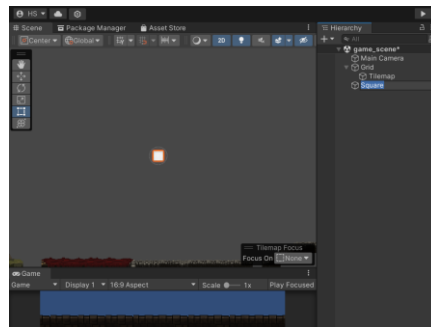
15. Di Tab Inspector, Pilih Add Component > Tilemap Collider 2D.



Gambar 7. 15 Add Tilemap Collider

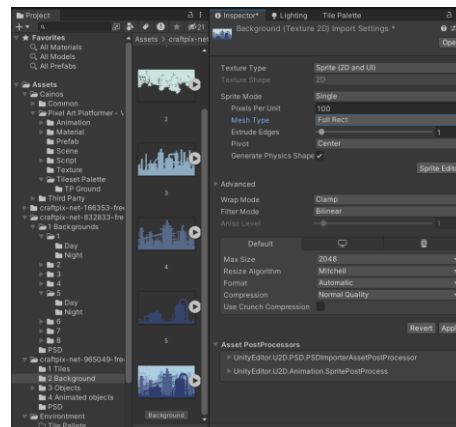


16. Di Tab Hierarchy Klik Kanan > 2D Objects > Sprites > Square. Untuk Membuat Frame Yang Akan Dijadikan Background.



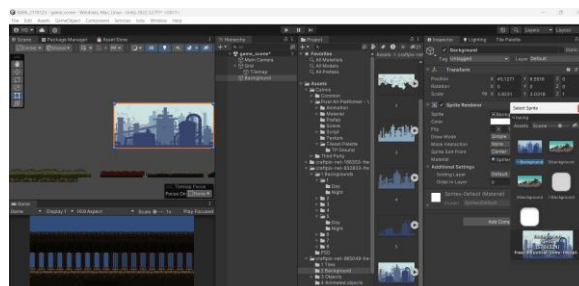
Gambar 7. 16 Add 2D Objects

17. Setelah itu Cari Background Yang Akan Digunakan. Lalu Pindah Di Tab Inspector, Ubah Mesh Type Menjadi Full Rect.



Gambar 7. 17 Mesh Type

18. Pada Tab Hierarchy Ganti Nama Object Square Menjadi “Background”, Lalu Di Tab Inspector Klik Sprite Lalu Cari Asset Background Kalian.

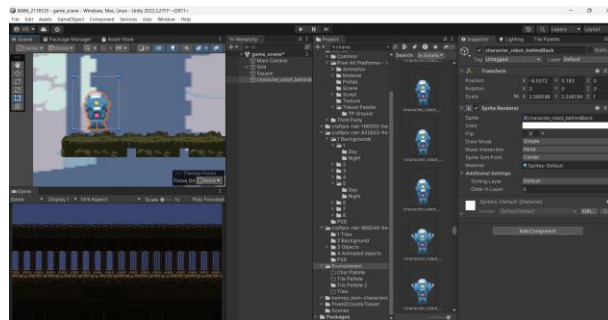


Gambar 7. 18 Select Background Asset



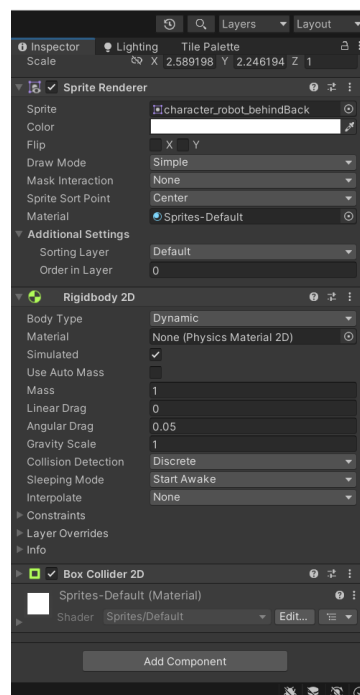


19. Setelah itu Drag & Drop Character Yang Kalian Ingin Gunakan Ke Tab Hierarchy.



Gambar 7. 19 Add Player Character

20. Di Tab Inspector Add Component . Rigidbody 2D & Box Collider 2D, Agar Character Dapat Berdiri Diatas Tile Yang Sudah Dibuat Sebelumnya.



Gambar 7. 20 Rigidbody 2D & BoxCollider 2D



## 21. Hasil Ketika Game Di Play.

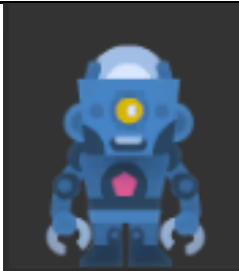





Gambar 7. 21 Hasil Play Game

### B. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/N4CHT0/2118125\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/N4CHT0/2118125_PRAK_ANIGAME)

### C. Kuis

No.	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Karakter Yang Menjadi Pemeran Utama Dalam Permainan, Kita Bisa Melakukan Interaksi Dalam Game Dengan Asset ini
2.		Background	Sebagai Latar Belakang Game
3.		Tile	Sebagai Tempat Pijakan Untuk Player
4.		Property	Sebagai Dekorasi Dalam Permainan

