



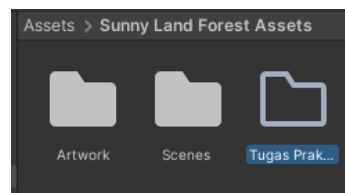
TUGAS PERTEMUAN: 7

MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118030
Nama	:	Putra Prasetya Utama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)

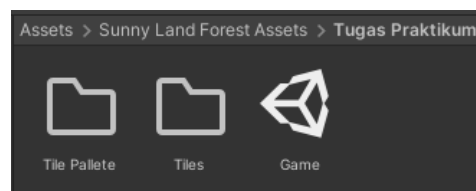
7.1 Tugas : Langkah-langkah Membuat Platform Tile Di Unity

1. Buka *project* sebelumnya yang sudah dilakukan pemasukan asset kedalam *project*. Lalu Klik kanan pada folder *Assets*, kemudian pilih *Create > Folder*, dan beri nama folder tersebut "Tugas Praktikum".



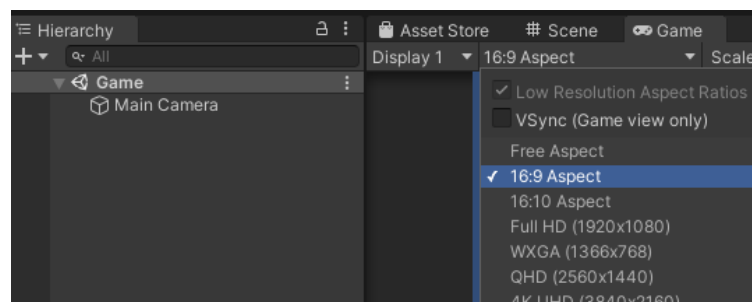
Gambar 7.1 Buat Folder Tugas Praktikum

2. Buat 2 folder baru lagi di dalam folder "Tugas Praktikum" dan beri nama "Tile Palette", "Tiles", dan buat *scene* baru dan beri nama "Game".



Gambar 7.2 2 Folder Baru dan 1 Scene Baru Di Folder Tugas Praktikum

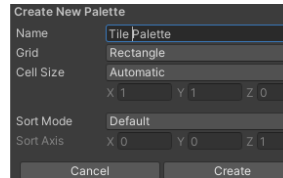
3. Klik pada *Window* "Game", lalu klik pada bagian *Free Aspect*, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali *Window Scene*.



Gambar 7.3 Mengubah

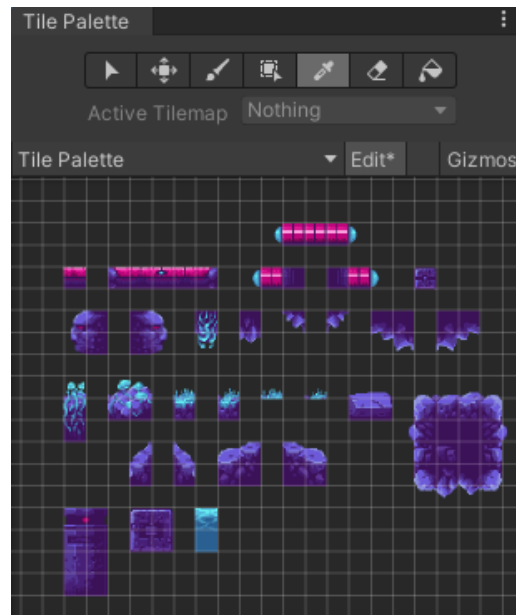


4. Pada menu atas, Klik Menu *Windows* kemudian pilih *Create New Palette*, berikan nama pada *Tile Palette*, dan setelah itu klik *Create*. Simpan *Palette* tersebut ke dalam folder “*Tile palette*” yang telah dibuat sebelumnya.



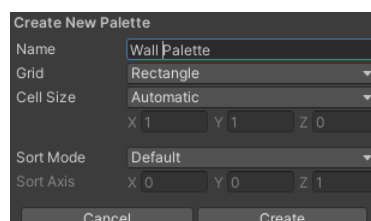
Gambar 7.4 Membuat Tile Pallette Baru

5. Masuk ke folder *Artwork* lalu masuk ke folder *Environtment* setelah itu klik panah di tileset yang nanti akan membuka semua tile assetnya. Lalu pilih semua dari awal sampai akhir dengan menekan *shift* dan setelah itu *drag and drop* lalu simpan dalam folder “*Tile*” yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.5 Memasukkan Semua Tileset Kedalam Pallette

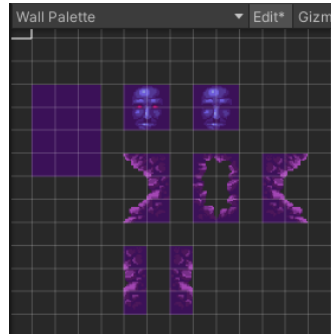
6. Pada menu atas, Klik Menu *Windows* kemudian pilih *Create New Palette*, berikan nama pada *Wall Palette*, dan setelah itu klik *Create*. Simpan *Palette* tersebut ke dalam folder “*Tile palette*” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.6 Membuat Wall Pallette Baru

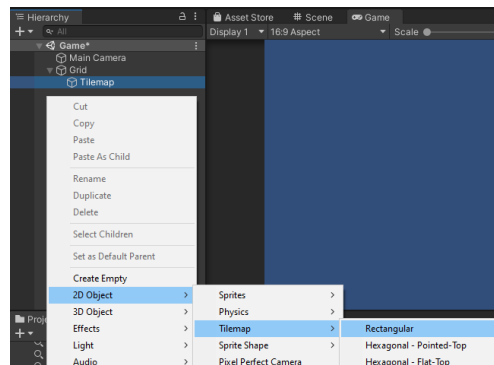


7. Masuk ke folder *Artwork* lalu masuk ke folder *Environment* setelah itu klik panah di *walls* yang nanti akan membuka semua tile assetnya. Lalu pilih semua dari awal sampai akhir dengan menekan *shift* dan setelah itu *drag and drop* lalu simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya.



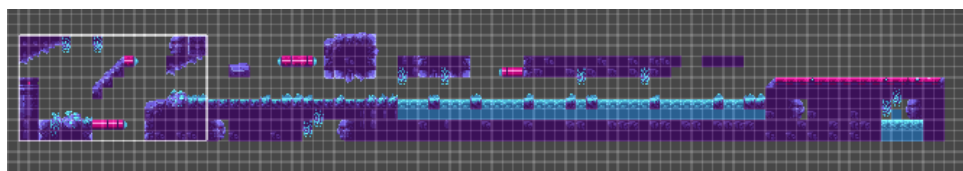
Gambar 7.7 Memasukkan Semua Tileset Kedalam Pallette

8. 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 7.8 Membuat Game Object Baru Pada Tilemap

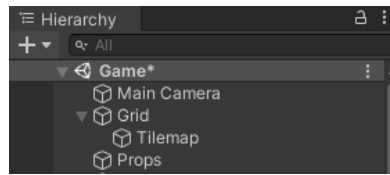
9. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja. yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



Gambar 7.9 Buat Tile Sesuai Dengan Keinginan

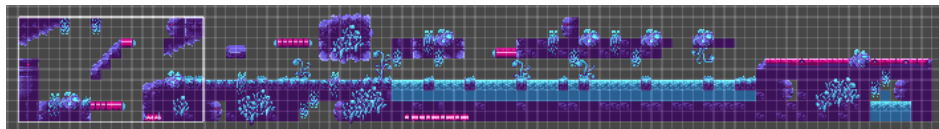


10. Klik kanan pada menu *Hierarchy*, pilih *Create Empty*. Ubah nama *GameObject* yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi “*Props*”



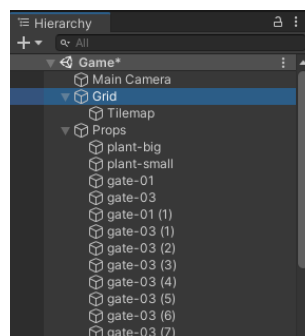
Gambar 7.10 Membuat Properti

11. Cari folder *props* yang terletak didalam folder *Environment*. Lalu tambahkan properti sesuai dengan keinginan.



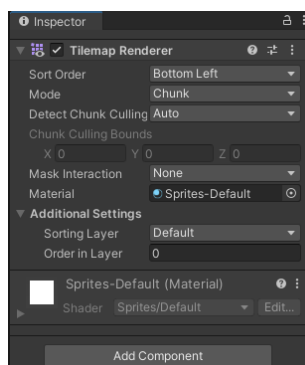
Gambar 7.11 Menambahkan Properti

12. 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 *Props*.



Gambar 7.12 Mengelompokkan Properti Yang Diletakkan Pada Props

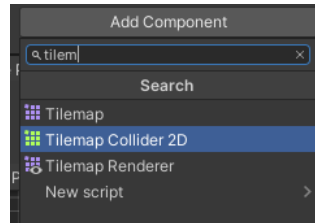
13. Klik *Tilemap*. Pada *Inspector*, klik *Add Component*.



Gambar 7.13 Menambahkan Komponen

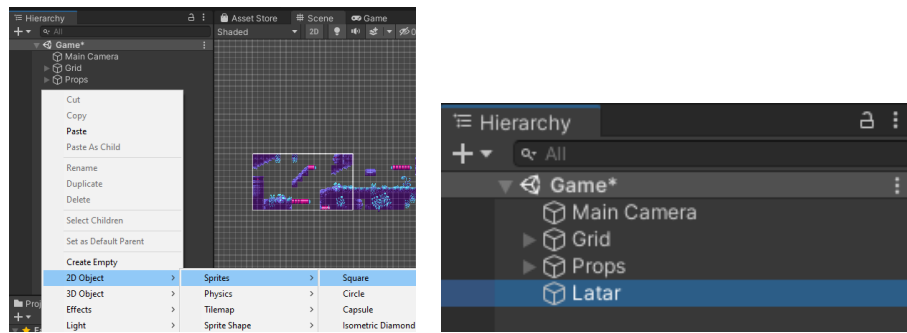


14. Cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



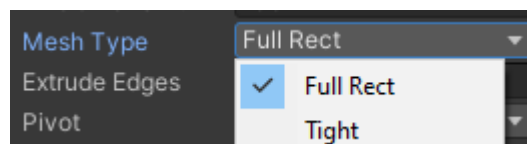
Gambar 7.14 Menambahkan Tilemap Colider 2D

15. Lalu buat latar dengan klik kanan pada *hierarchy* lalu pilih 2D dan pilih lagi *sprite* dan pilih *square*. Lalu ganti namanya menjadi latar.



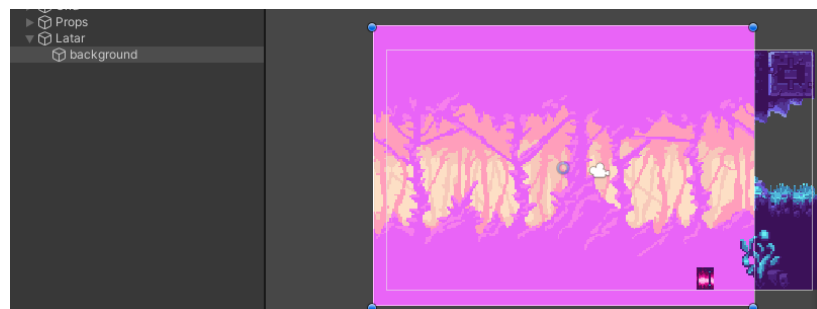
Gambar 7.15 Menambahkan Background

16. Cari aset untuk bagian *background* yang terletak didalam folder *Envirotnment* klik dan pergi ke inspector. Pada bagian *Mash type* ini ubahlah menjadi *Full React*.



Gambar 7.16 Mengubah Mash Type Menjadi Full React

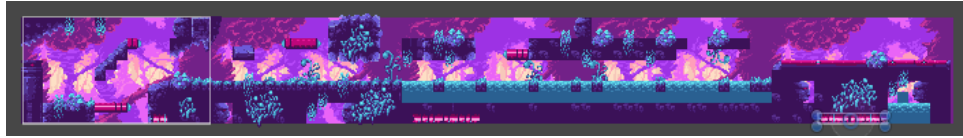
17. Lalu *drag and drop* pada Latar tadi yang sudah dibuat.



Gambar 7.17 Menambahkan Latar

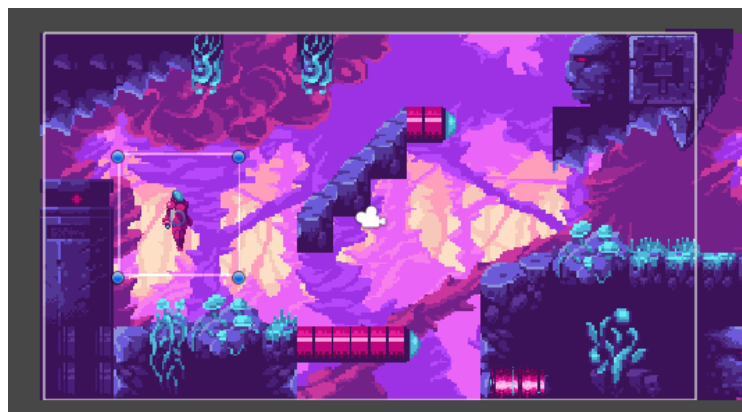


18. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size width and heightnya sesuai ukuran kamera atau tilemap. Ubah order in layer untuk *background* menjadi -2 dan *middle background* menjadi -1.



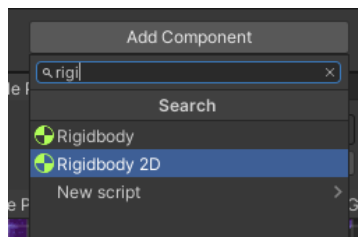
Gambar 7.18 Memasukkan Latar

19. Tambahkan karakter untuk melakukan tes *collider* berhasil atau tidak.



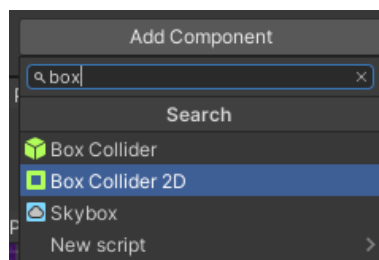
Gambar 7.19 Menambahkan Karakter

20. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D



Gambar 7.20 Menambahkan Komponen Rigidbody2D

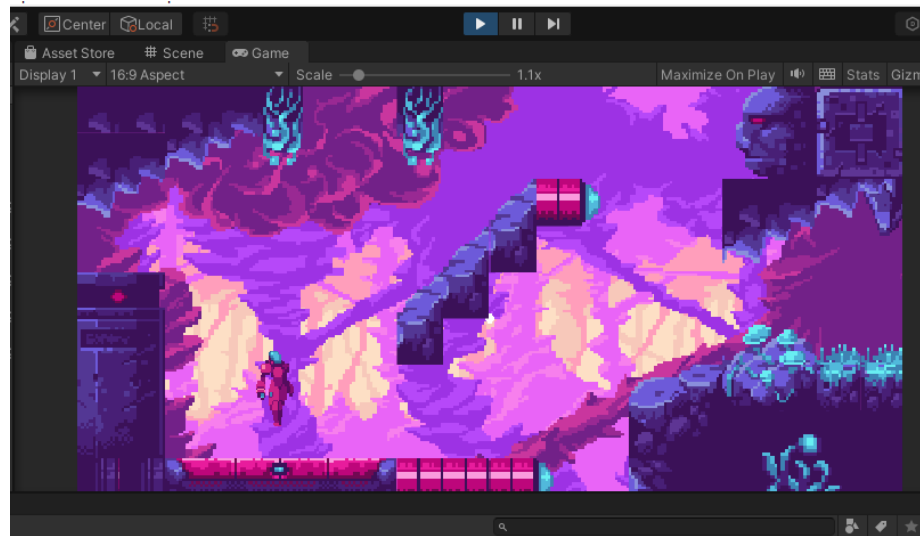
21. Tambahkan juga komponen Box Colider 2D pada karakternya.



Gambar 7.21 Menambahkan Komponen Box Colider




22. Coba jalankan dengan menekan play, maka nanti karakter akan tetap berada diatas *tile* yang sudah dibuat sebelumnya.





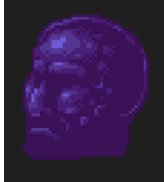
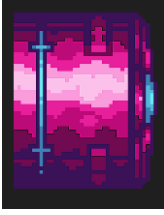


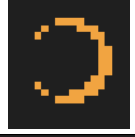

Gambar 7.22 Play Untuk Tes Karakter

7.2 Kuis

Tabel Asset dan Karakter serta penjelasan yang digunakan di tugas bab 7

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Pemain	Aset adalah karakter dari pemain yang digunakan. Karakter tersebut dalam posisi diam
2		Pemain	Aset ini juga karakter tapi dalam posisi saat akan menembak
3		Musuh 1	Aset ini adalah untuk musuh yang berkonsep kepiting yang nantinya berjalan ke kanan dan kiri
4		Musuh 2	Aset ini adalah untuk musuh yang berkonsep laba-laba yang nantinya Bergeraknya itu secara melompat
5		Musuh 3	Aset ini adalah untuk musuh yang berkonsep gurita yang nantinya bergerak ke atas dan bawah



6		Properti tanaman 1	Properti tanaman yang dapat ditambahkan dan karena berupa properti maka tanaman ini dapat dilewati oleh pemain maupun musuh
7		Properti tanaman 2	Properti tanaman yang berbeda dari tanaman 1 yang dapat ditambahkan dan karena berupa properti maka tanaman ini dapat dilewati oleh pemain maupun musuh
8		Properti batu dalam bentuk muka	Properti batu yang berbentuk wajah yang dapat ditambahkan untuk variasi dari permainan nantinya
9		Properti gate	Properti gate yang berbentuk wajah yang dapat ditambahkan untuk variasi dari permainan nantinya
10		Properti level up atau poin	Properti ini dapat diambil oleh pemain untuk menambahkan poin
11		Properti peluru	Properti ini digunakan saat pemain menembakkan senjatanya
12		Efek	Efek ini digunakan untuk pemain mendapatkan dampak dari serangan musuh
13		Efek	Efek ini digunakan saat musuh mati dibunuh oleh pemain