



TUGAS PERTEMUAN: 8

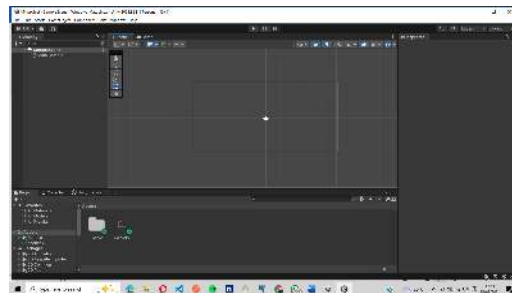
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118100
Nama	:	Moch Arif Rochmanullah
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	RIFAL RIFQI RHOMADON (2218106)
Baju Adat	:	
Referensi	:	

8.1 Tugas 8 : Membuat tilemap sesuai asset sebelumnya

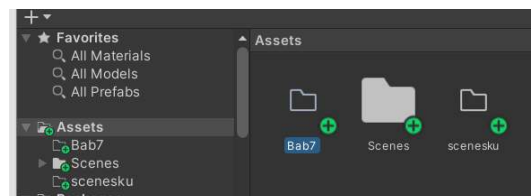
A. Membuat Tilemap

1. Buka Project unity sebelumnya yang telah diimpor dengan asset dari unity asset store bisa dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 8. 1 Project sebelumnya

2. Buat folder asset dengan cara, klik kanan pada folder assets, kemudian pilih create > folder, dan beri nama folder tersebut “Bab7”.



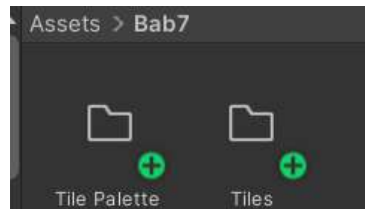
Gambar 8. 2 membuat folder asset

3. Pada folder “bab 7”, pilih create > folder tambahkan folder baru “Tiles”, nantinya folder ini akan digunakan untuk mengimpor tile



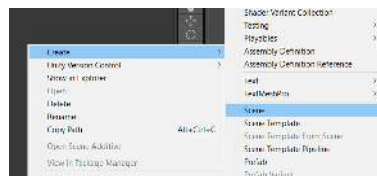
Gambar 8. 3 membuat folder tiles

4. Tambahkan 1 folder baru bernama “Tile palette”, di dalam bab7.



Gambar 8. 4 menambahkan folder “tile palette”

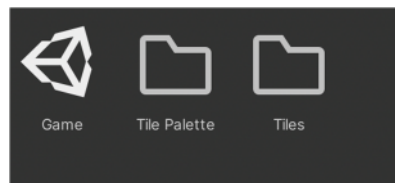
5. Tambahkan scene pada folder bab 7, klik kanan lalu pilih create > Scene.



Gambar 8. 5 menambahkan scene



6. Berikan nama scene dengan nama “Game” atau nama lain. Kemudian klik dua kali pada scene tersebut.



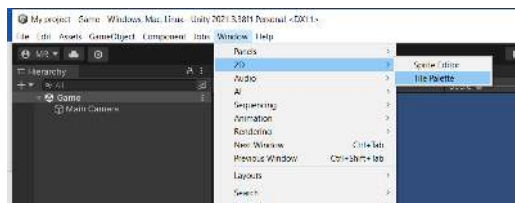
Gambar 8. 6 memberikan nama scene dengan game

7. Klik pada window “Game”, lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9 dan kemudian Kembali ke scene.



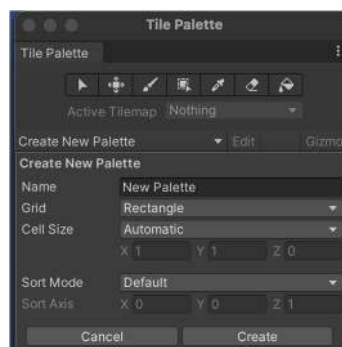
Gambar 8. 7 memilih rasio game

8. Klik menu windows kemudian > 2D > Tile palette.



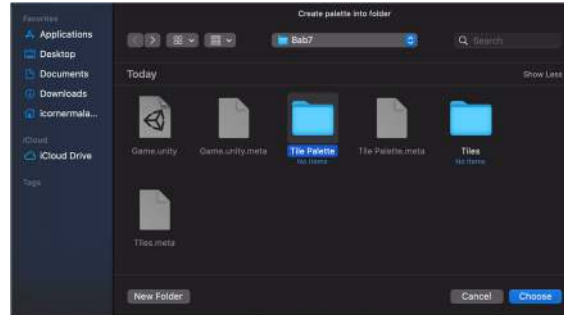
Gambar 8. 8 klik window

9. Ketika windows tile palletes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet , dan setelah itu klik Create.



Gambar 8. 9 menambahkan palette

10. Simpan palette tersebut ke dalam folder “Tile palette” yang telah dibuat sebelumnya.



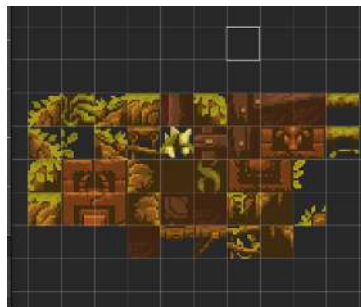
Gambar 8. 10 simpan paleta

11. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Pilih “Tileset”, kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai file.



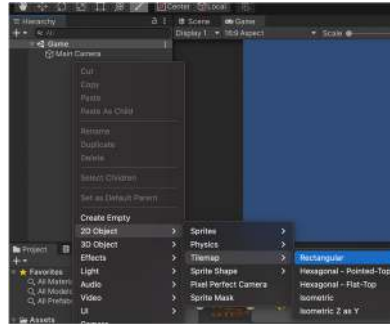
Gambar 8. 11 menambahkan aset texture

12. Drag asset yang diperlukan kedalam tile palette , simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya. Tile yang terletak pada menu tile palette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game.



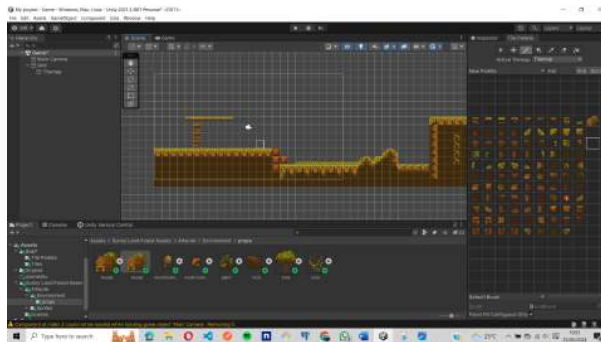
Gambar 8. 12 asset texture file palette

13. Kemudian pada menu Hierarchy(Game), buat 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.

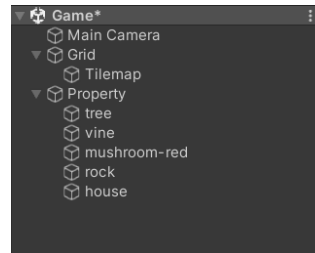


Gambar 8. 13 membuat game objek

14. Kemudian dalam tile palette, gunakan opsi “Paint With Active Brush” (Shortcut B) untuk penempatan tile pada area kerja, yang dapat membuat tile sesuai keinginan.

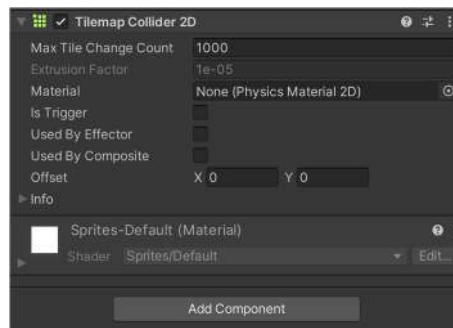


Gambar 8. 14 penempatan tile pada penempatan kerja



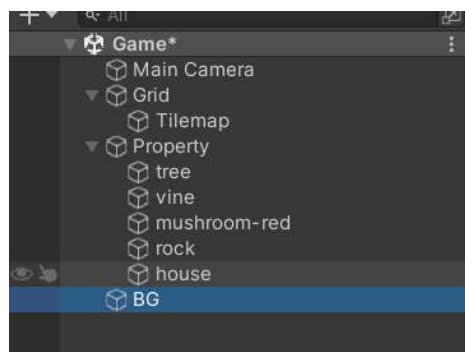
Gambar 8. 18 memasukkan asset texture kedalam properti

19. Klik Tilemap pada menu hierarchy > Pada bagian inspector Tilemap, klik Add component > cari komponen Tilemap Collider 2D > Enter. Komponen Tilemap Collider 2D berguna agar saat memasukkan karakter game, akan dapat menyentug bagian tanah.



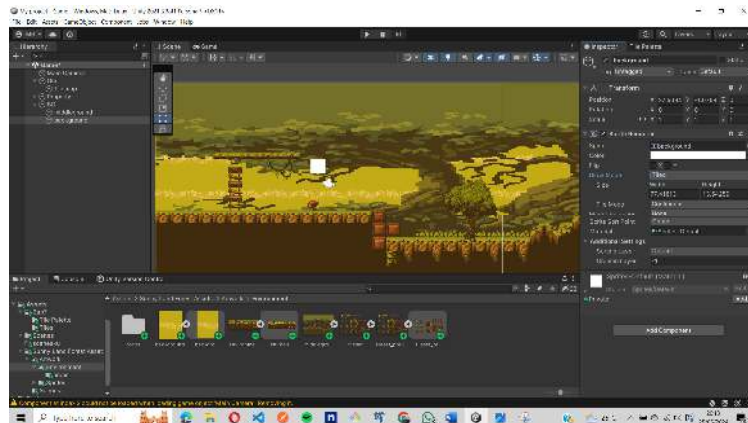
Gambar 8. 19 menambahkan tilemap pada collider 2D

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



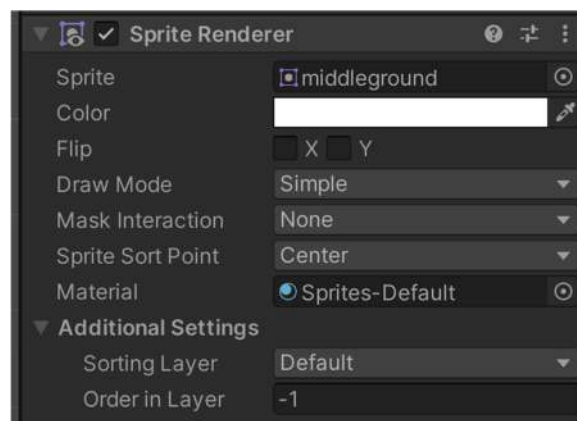
Gambar 8. 20 menambahkan background

21. Drag and drop background ke dalam layer. Kemudian masukkan nama assets ke dalam hierarchy folder BG.



Gambar 8. 21 memasukkan folder dalam background BG

22. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size heightnya sesuai ukuran kamera dan width mencangkup lebar semua asset. Jika background menutupi layar, ubahlah order in layer menjadi -1.



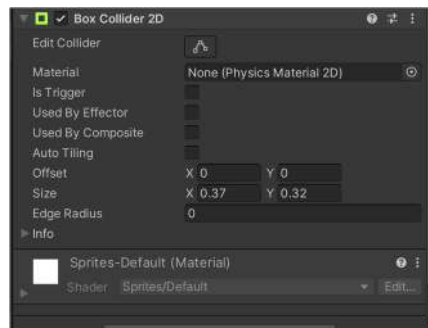
Gambar 8. 22 mengedit inspector

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



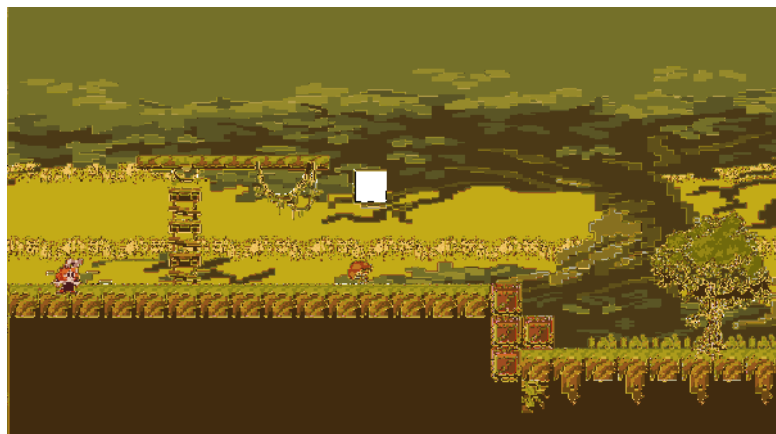
Gambar 8. 23 menambahkan komponen Rigidbody2D

24. Tambahkan satu lagi komponen Bernama box collider 2D.



Gambar 8. 24 menambahkan komponen box collider 2D

25. ketika di play karakter akan berpijak pada tanah, antara tilemap dan karakter keduanya harus diberi collider agar keduanya saling menabrak .



Gambar 8. 25 pemberian tilemap dan collider



B. Quiz

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		player	Player Karakter utama dari permainan
2		property	digunakan untuk menambah nyawa
3		property	Indikatosot sisa nyawa
4		property	Diguanakn untuk mendapatkan poin
5		enemies	Musuh yang menyerang dari udara
6		Enemy	Musuh yang menyerang dari darat
7		enemy	Musuh yang memiliki kekuatasn untuk memperlambat gerakan



C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Rachmanullah/2118100_PRAK_ANIGAME.git