



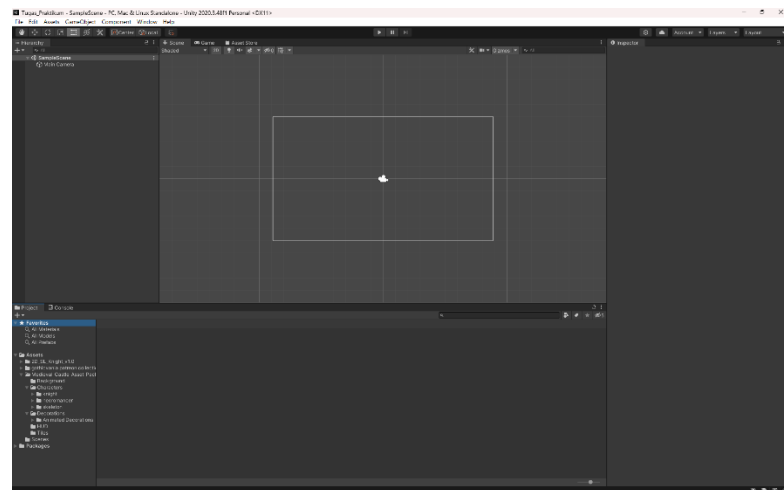
TUGAS PERTEMUAN: 8 TILE PLATFORM

NIM	:	2118080
Nama	:	Syahdan Izzur Rosuli
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Baju Adat	:	Cak dan Ning (Jawa Timur)
Referensi	:	https://cdnwpseller.gramedia.net/wp-content/uploads/2021/09/01210916/Baju-Cak-dan-Ning.jpg

8.1 Tugas : Membuat Tile Platform

A. Membuat Tilemap

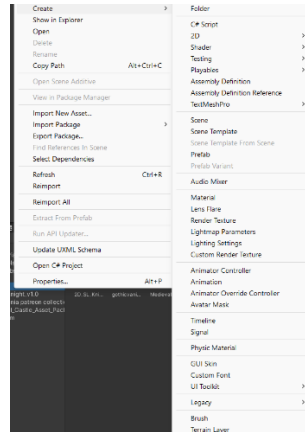
1. Buka kembali file proyek Unity sebelumnya pada tugas bab 6 untuk digunakan kembali.



7.1. Buka Proyek sebelumnya

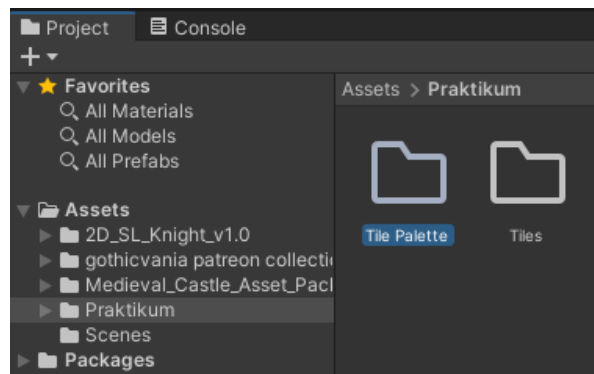


2. Selanjutnya buat folder bernama praktikum untuk menyimpan file file yang diperlukan



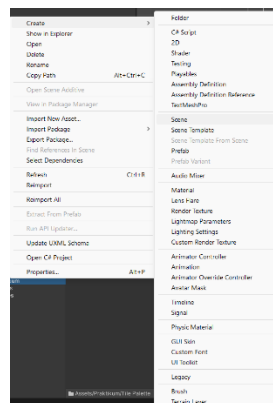
7.2. Buat folder praktikum

3. Didalam folder praktikum buat folder bernama tiles dan tile palette



7.3. Buat folder tiles

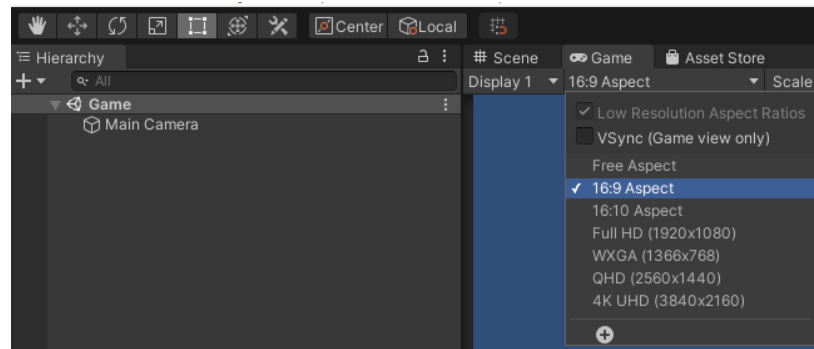
4. Tambahkan scene pada folder praktikum dengan cara klik kanan > create > scene kemudian beri nama game.



7.4. Buat scene

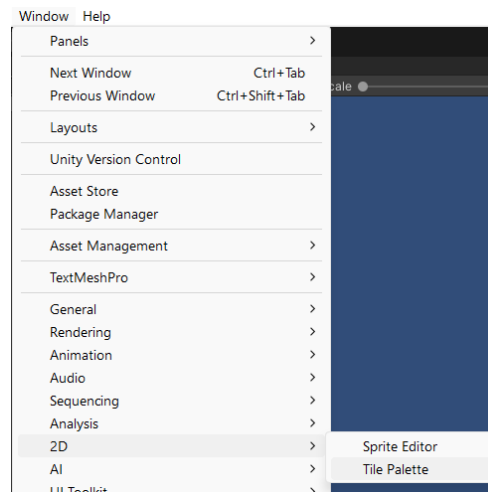


5. Ubah aspect ratio menjadi 16:9.



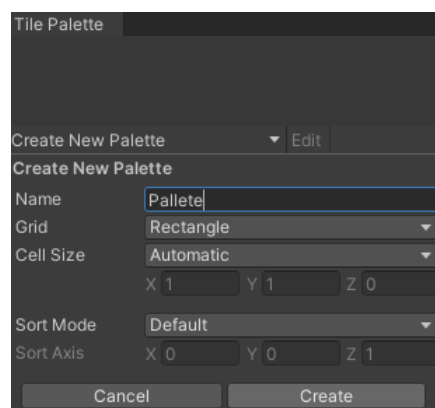
7.5. Ubah aspect ratio

6. Klik windows lalu pilih 2D > Tile Palette



7.6. Tile Palette

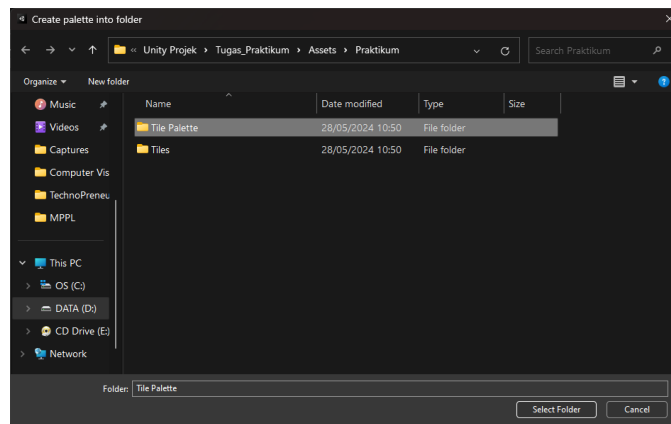
7. Lalu klik new palette dan beri nama pada palette kemudian klik create.



7.7. New Palette

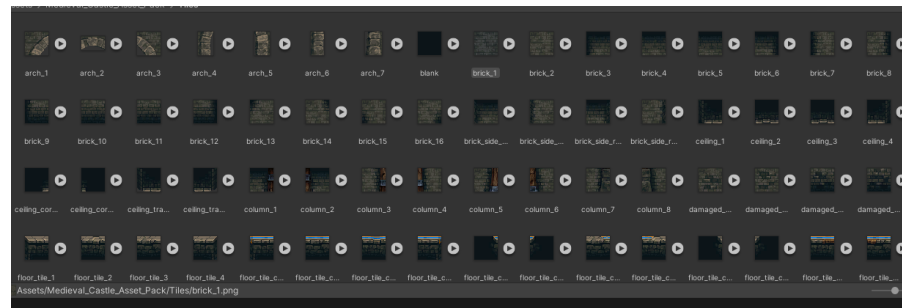


8. Selanjutnya pilih folder untuk menyimpan palette yaitu tile palette yang telah dibuat sebelumnya.



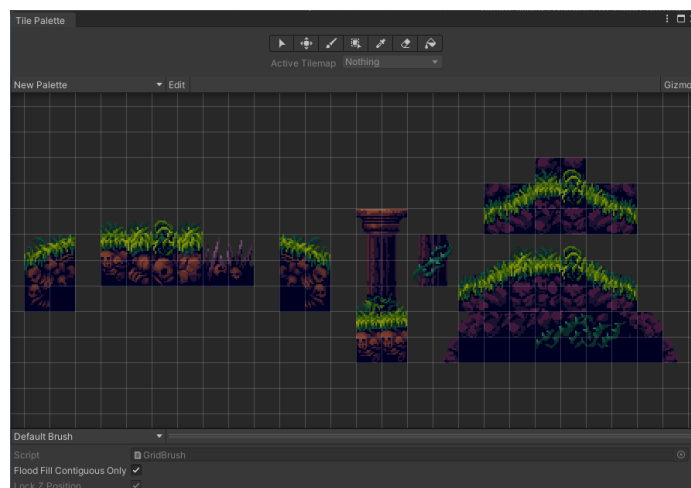
7.8. Lokasi folder

9. Masuk ke bagian folder palette yang telah didownload.



7.9. Folder palette

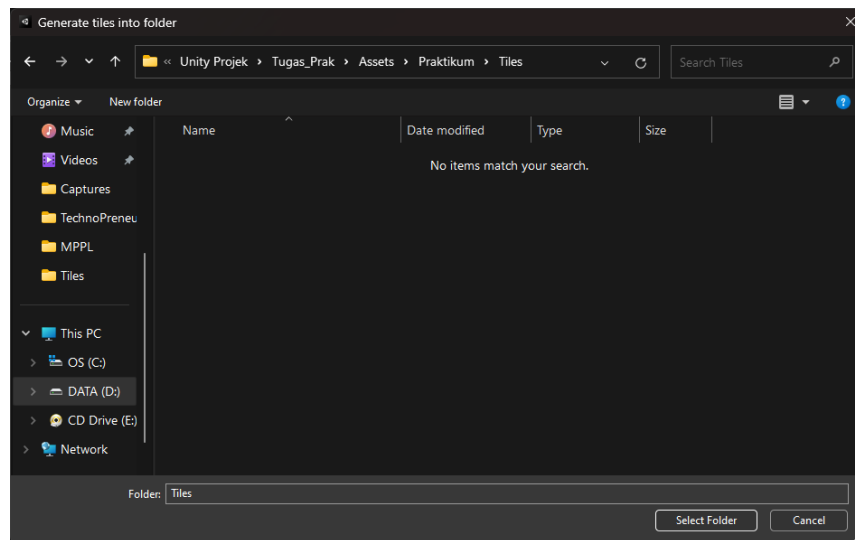
10. Pilih palette yang dibutuhkan lalu drag and drop ke tile palette.



7.10. Pilih palette

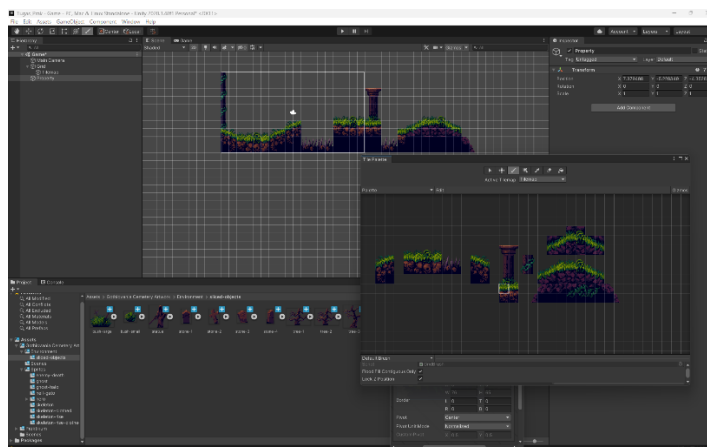


11. Selanjutnya tentukan direktori penyimpanan palette ke folder tiles yang telah dibuat.



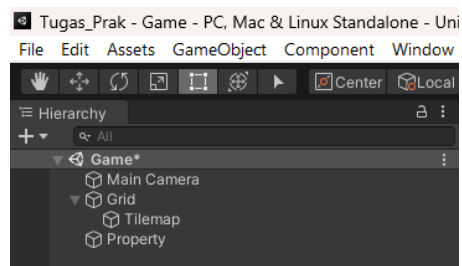
7.11. Penyimpanan palette

12. Buat level sesuai keinginan menggunakan asset yang telah diimport ke palette.



7.12. Membuat tile

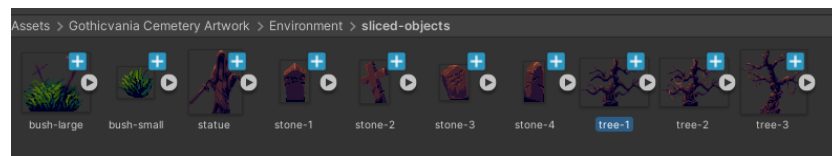
13. Buat file baru pada hierarchy bernama property.



7.13. Buat property

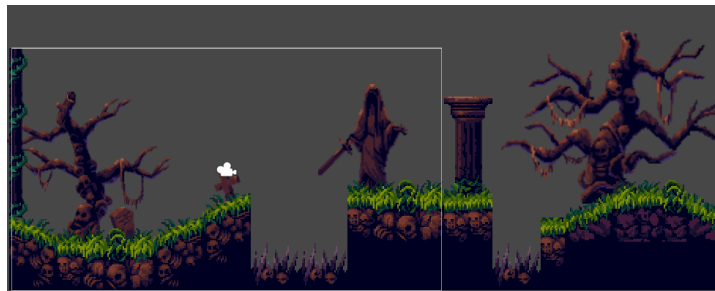


14. Cari folder untuk menambah properti pada asset yang telah didownload sebelumnya.



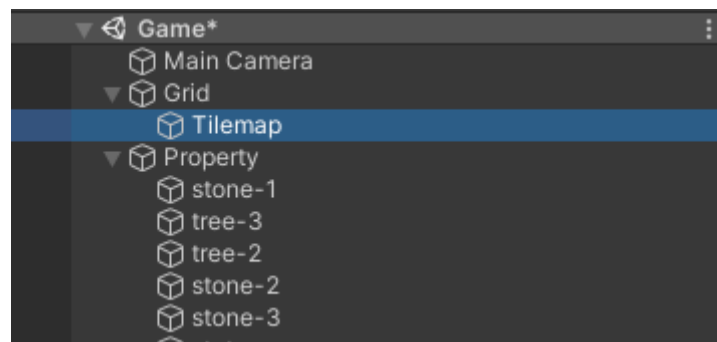
7.14. Aset Properti

15. Kemudian tambahkan properti ke dalam proyek.



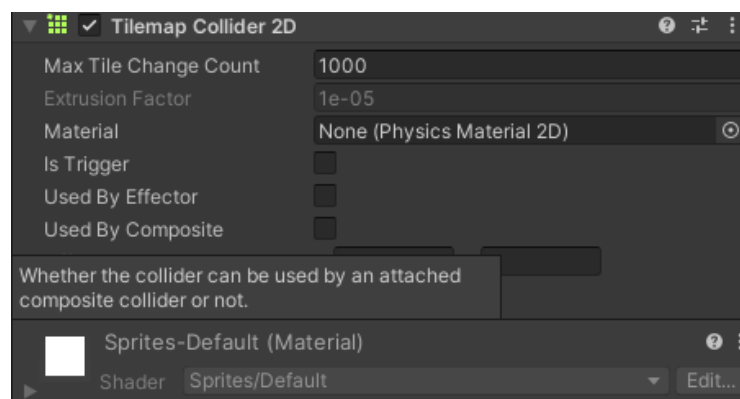
7.15. Penambahan Property

16. Klik tilemap.



7.16. Tilemap

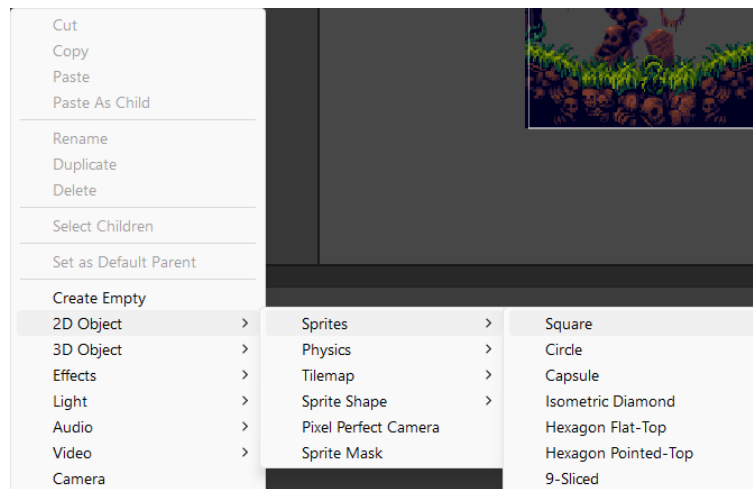
17. Pada inspector, beri komponen bernama Tilemap Colider 2D agar karakter dapat menyentuh tanah.



7.17. Tilemap Colider

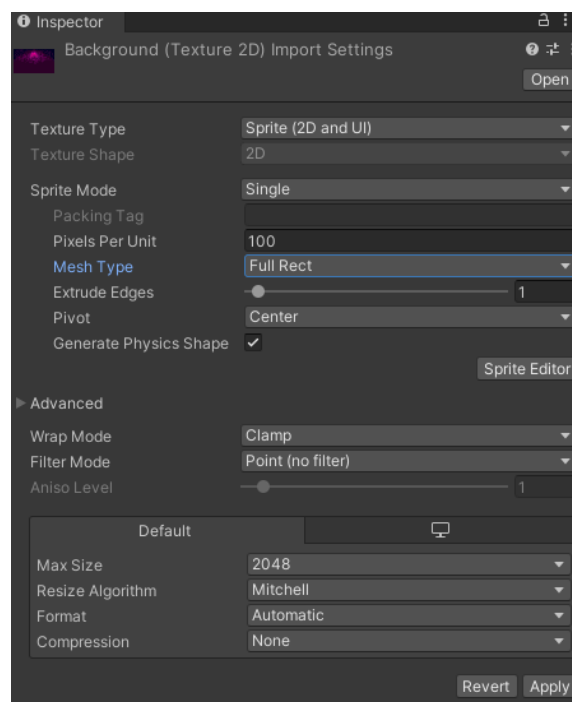


18. Selanjutnya Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object
> Sprite, dan ganti namanya menjadi Background.



7.18. Pembuatan Background

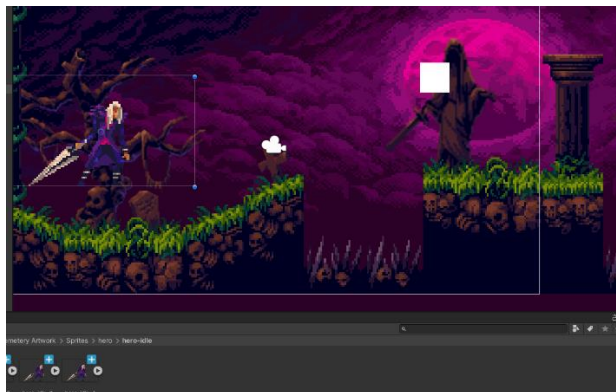
19. Pilih background lalu ubah mesh type menjadi full rect.



7.19. Inspector Background

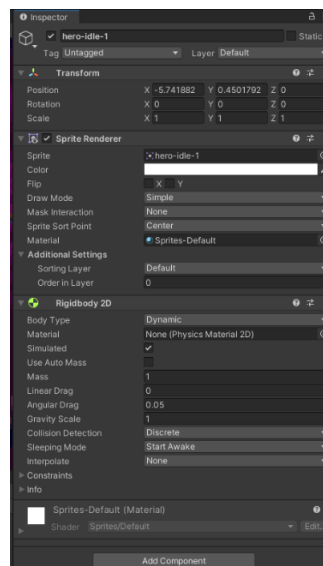


20. Tambahkan karakter menggunakan asset yang didownload.



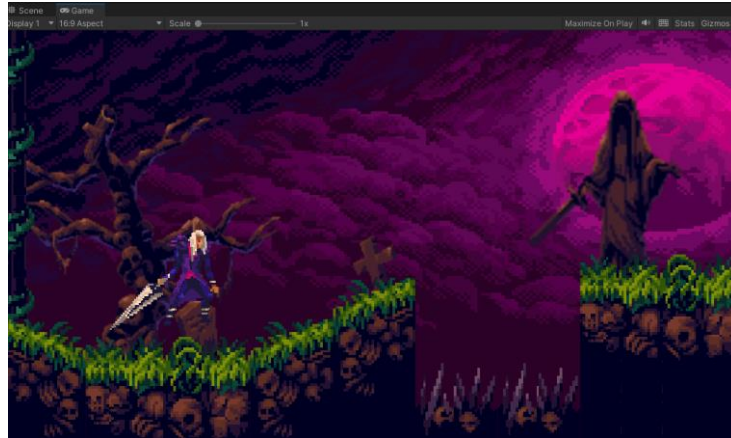
7.20. Tambah karakter

21. Kemudian tambahkan dua komponen seperti gambar pada karakter.



7.21. Komponen karakter



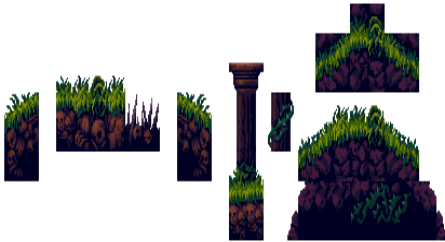
22. Lalu jalankan game maka karakter akan berdiri di rumput.



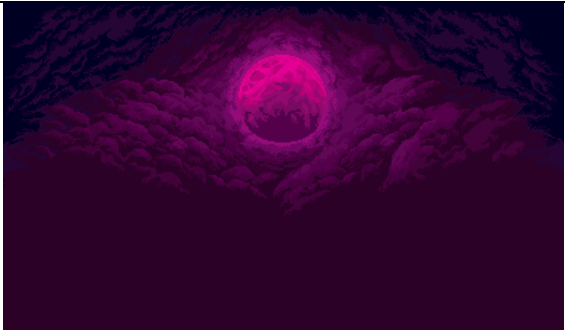
7.22. Hasil Akhir

8.2 KUIS

Tabel Asset :

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter utama yang bertujuan untuk menghabisi musuh.
2		Property	Objek tambahan untuk bagian background.
3		Tileset	Platform sebagai tempat pijakan player.



4		Background	Latar belakang pada permainan
---	---	------------	--