



## TUGAS PERTEMUAN: 7

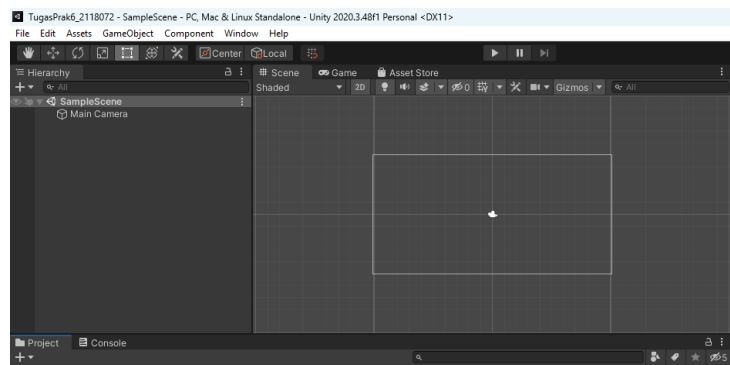
### TILE PLATFORM

NIM	:	2118072
Nama	:	Varell Ewaldo Putra
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)

#### 7.1 Tugas 7 : Membuat Tilemap sesuai asset

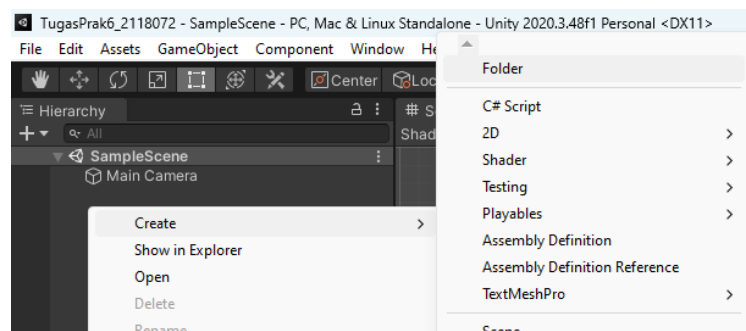
##### A. Membuat Tilemap

1. Pertama Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor dengan aset dari Unity Asset Store bisa dilihat dari gambar dibawah ini



Gambar 7.1 Open Project

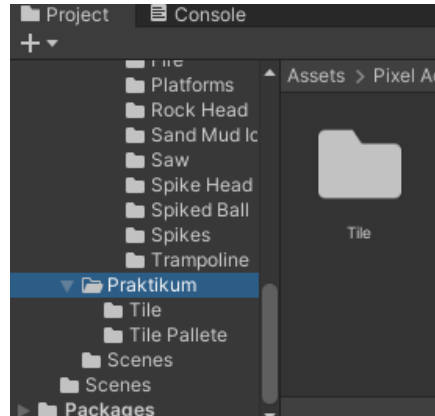
2. Lalu Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 7.2 Create Folder Pratikum

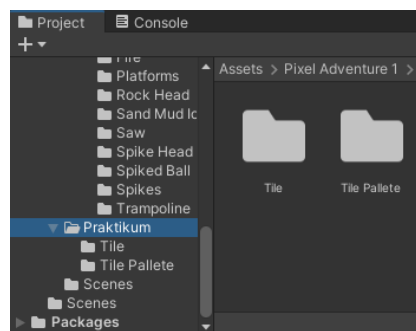


3. Disini Pada folder "Praktikum", pilih Create > Folder, Tambahkan folder Baru "Tiles", nantinya folder ini akan digunakan untuk menyimpan tile.



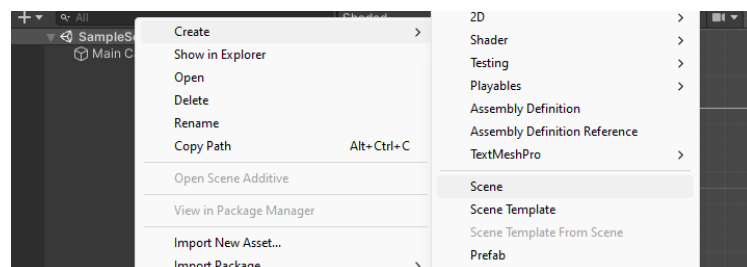
Gambar 7.3 Folder Tile

4. Setelah Itu Buat folder baru lagi di dalam folder "Praktikum" dan beri nama "Tile Palette".



Gambar 7.4 Folder Tile Palette

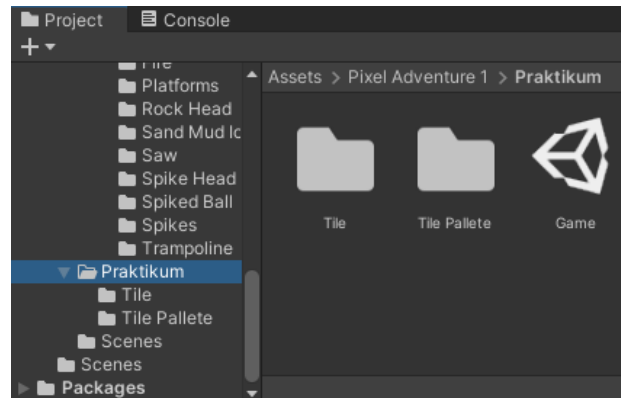
5. Jika Sudah, Di dalam folder "Praktikum", klik kanan lalu pilih Create > Scene.



Gambar 7.5 Membuat Scene

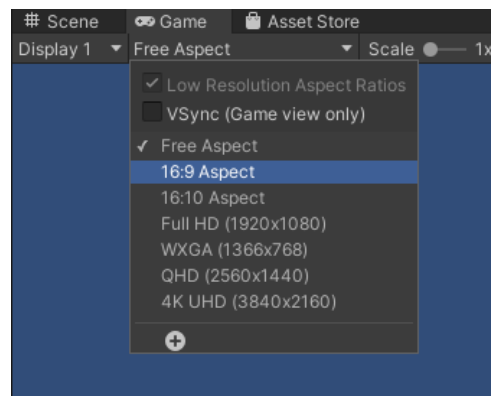


6. Kemudian Berikan nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME" atau nama lain yang diinginkan. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



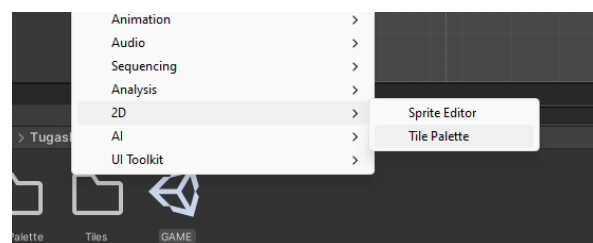
Gambar 7.6 Rename Game

7. Lalu Klik pada Window "GAME", lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



Gambar 7.7 Mengubah Tampilan Jendela 16:9

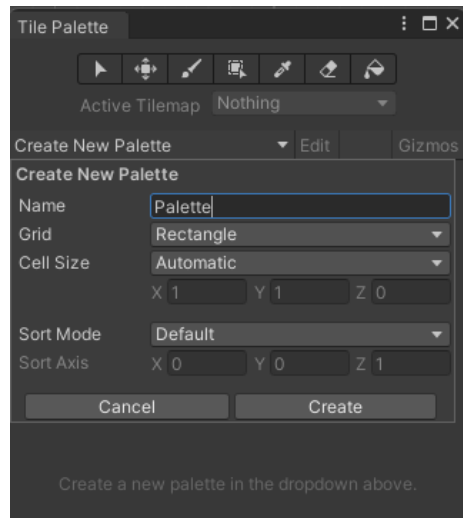
8. Selanjutnya Pada menu atas, Klik Menu Windows kemudian pilih Tile Palette



Gambar 7.8 Menu Tile Pallette

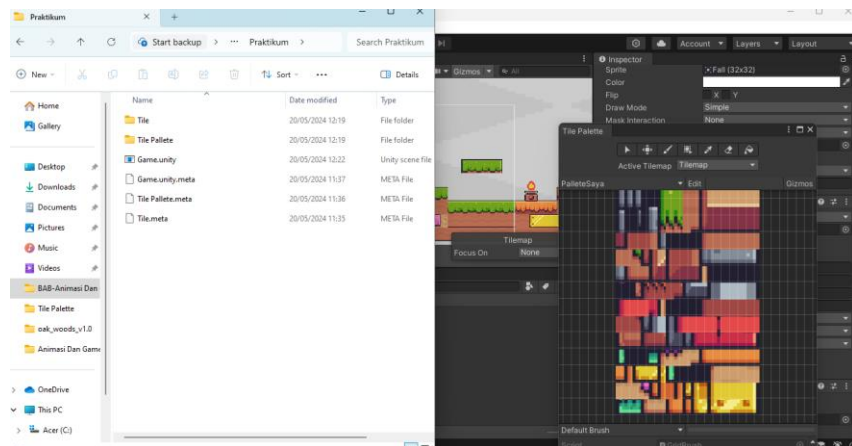


9. Kemudian Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create.



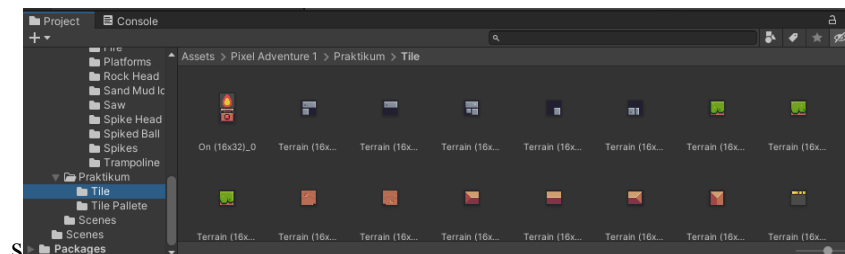
Gambar 7.9 Create New Pallette

10. Setelah Itu, Simpan Pallette tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.10 Menyimpan Tile Pallette

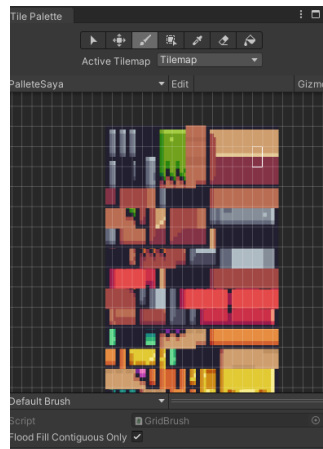
11. Buka Cari Asset yang telah didownload Pilih "tile".



Gambar 7.11 Assets Pixel Adventure

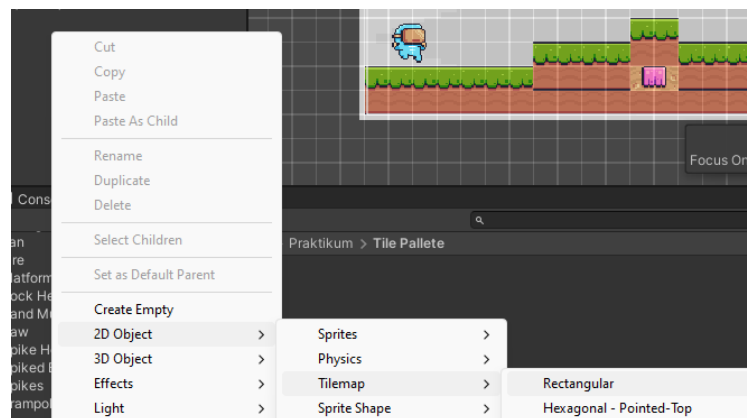


12. Lalu Tile pada menu Tile palette digunakan Membuat platform yang dalam game.



Gambar 7.12 Tile Pallette

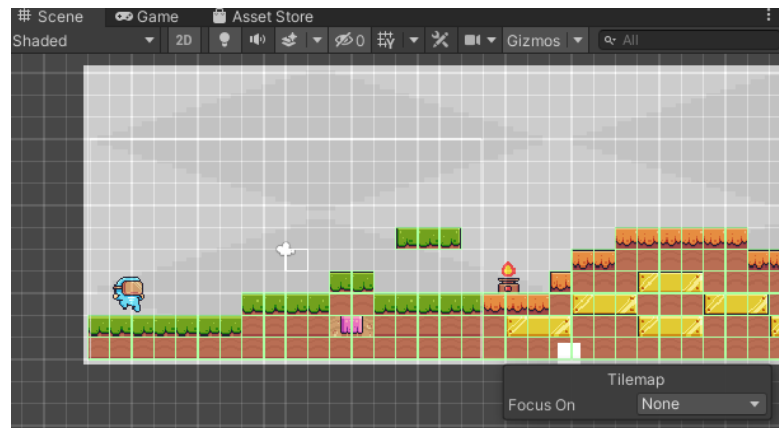
13. Kemudian Menu Hierarchy, Buat game object baru dengan 2D Object > Tilemap > Rectangular Dan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile



Gambar 7.13 Membuat Object Baru

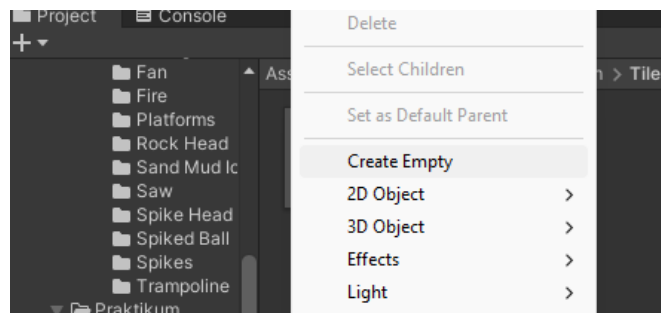


14. Setelah Itu Kemudian Dalam tile palette, Pilih opsi "Paint With Active Brush" untuk menempatkan tile Yang Kita Inginkan.



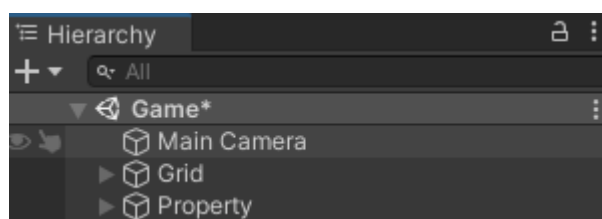
Gambar 7.14 Membuat Rangkaian Tile Pallete

15. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih Create Empty.



Gambar 7.15 Membuat Empty

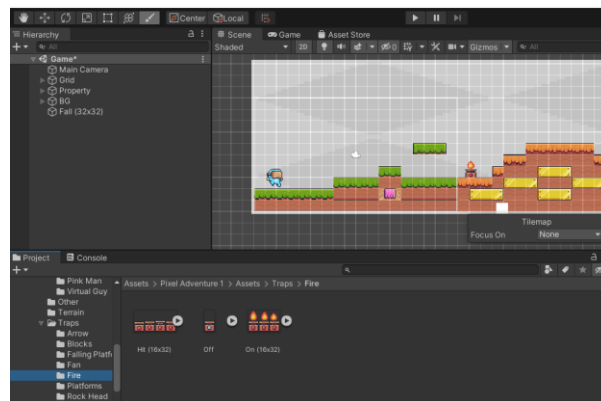
16. Ubah nama GameObject yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi "Property".



Gambar 7.16 Rename Property

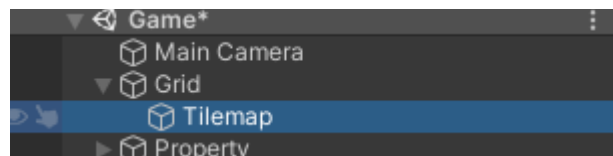


17. Cari asset di download, Lalu pilih yang Fire, klik arah panah kecil tileset tersebut membuka banyak tile



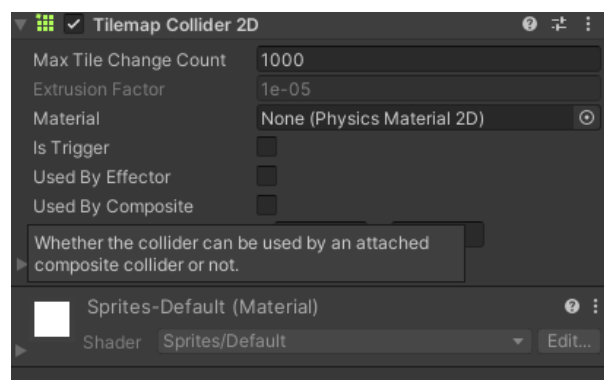
Gambar 7.17 Assets Fire

18. Klik Tilemap



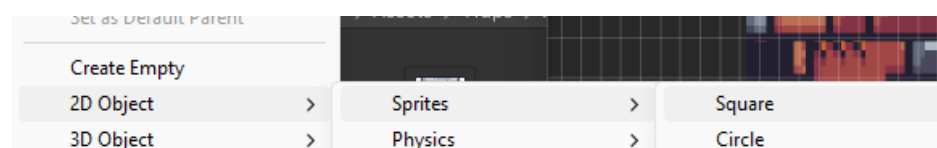
Gambar 7.18 Object Tilemap

19. Pada Inspector, Add Component Cari Tilemap Collider 2D, berguna agar saat memasukkan karakter game.



Gambar 7.19 Componen Tilemap Collider 2D

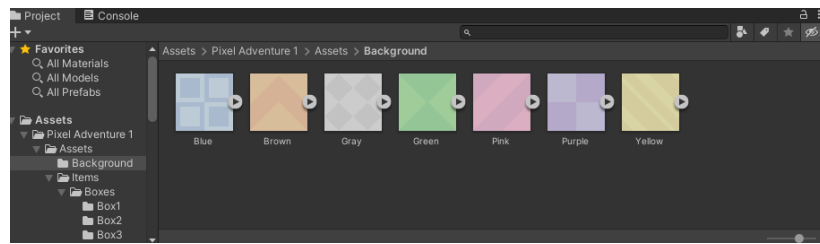
20. Setelah Itu, Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object > Sprite, dan ganti namanya menjadi “BG”



Gambar 7.20 Create Object BG

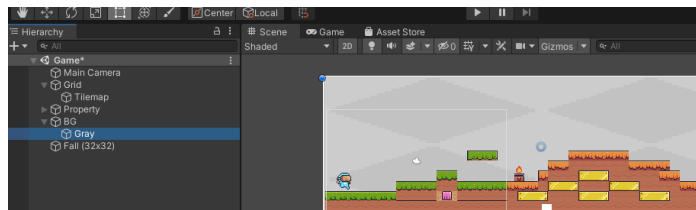


21. Kemudian cari asset Background, ke Menu Inspector. Pada bagian Mash type ini ubahlah menjadi Full Rect.



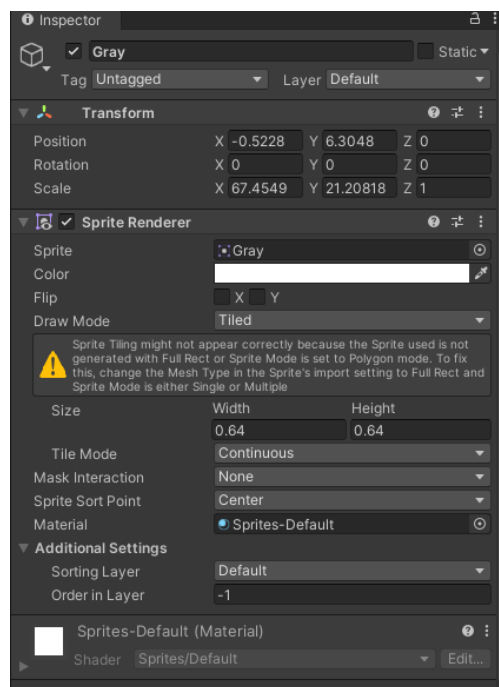
Gambar 7.21 Background

22. Jika Sudah, Drag and drop asset kedalam folder “BG”



Gambar 7.22 Drag And Drop

23. Ke Menu Inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled Dan ubahlah order in layer menjadi -1 Pada Background.

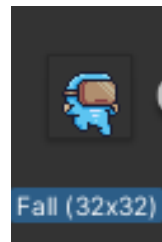


Gambar 7.23 Inspector Background



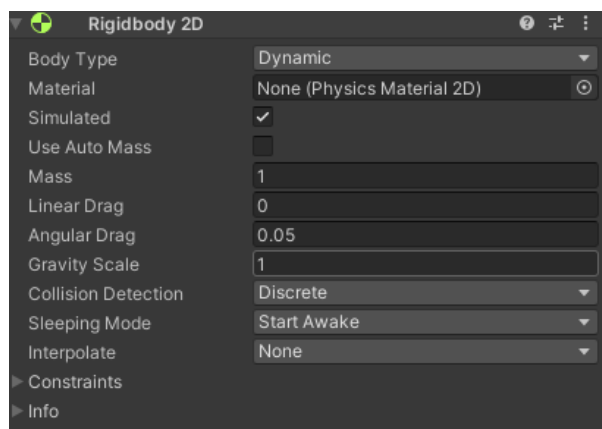


24. Tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja pada asset yang digunakan pada tilemap.



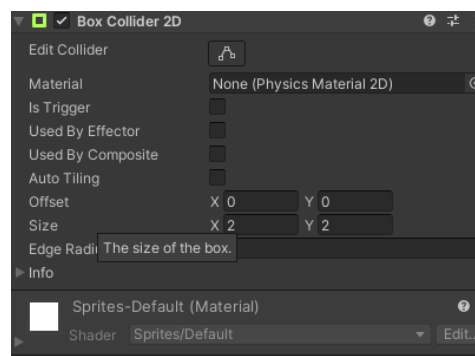
Gambar 7.24 Karakter Virtual Guy

25. Klik karakter tersebut, ke Inspector dan Add Component Cari Rigidbody2D untuk memberikan efek gravitasi pada objek



Gambar 7.25 Componen Rigidbody 2D

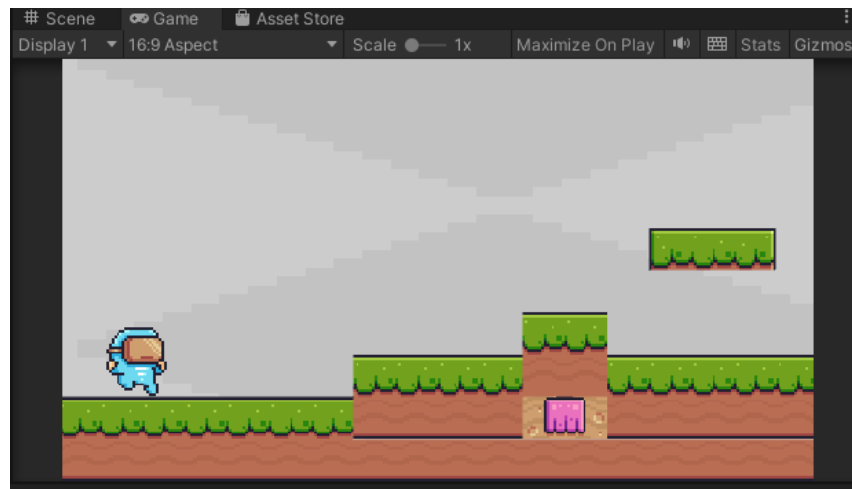
26. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D



Gambar 7.26 Componen Boc Collider 2D



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




Gambar 7.27 Hasil Akhir Tilemap

## B. Kuis

No	Assets	Jenis	Keterangan
1		Player	Dia Adalah Karakter Yang Akan Siap Bermain Untuk Memenangkan Game Ini
2		Musuh	Dia Akan Berperan Menjadi Lawan Yang Akan Siap Dalam Mengalahkan Game Ini
3		Property	Item Buah Ini Akan Memberikan Kita 2 Poin Dalam Mengambil Buah Permainan Game Ini
4		Property	Item Buah Ini Akan Memberikan Kita 4 Poin Dalam Mengambil Buah Ini Dalam Permainan Ini.
5		Property	Item Ini Akan Memberikan Sebuah Efek Jalan Cepat Jika Player Bisa Mendapatkannya Dalam Permainan Ini.



6		Property	Item Fire Ini Berguna Sebagai Visualisasi Dalam Permainan Di Game Ini.
---	-----------------------------------------------------------------------------------	----------	------------------------------------------------------------------------

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/Varellewaldo/2118072\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/Varellewaldo/2118072_PRAK_ANIGAME)

