



TUGAS PERTEMUAN: 7

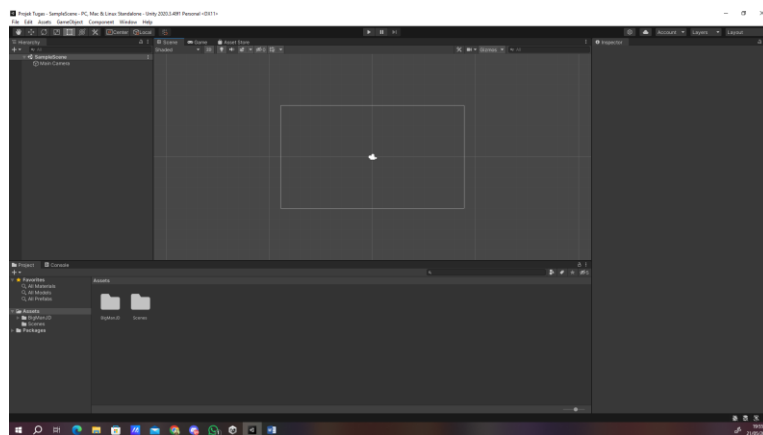
Membuat Tile Platform

NIM	:	2118043
Nama	:	Kurniawan Yoga Pratama
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)

7.1 Tugas 7: Membuat Tilemap sesuai asset Sebelumnya

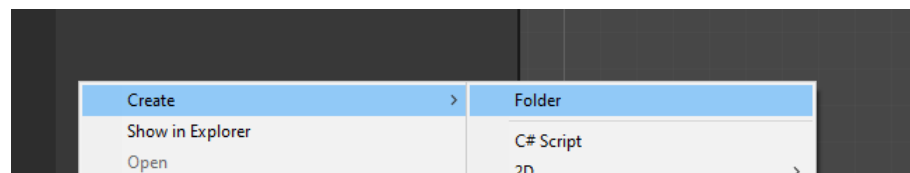
A. Buat Tilemap

1. Buka kembali project yang kemarin kita buat melalui Unity HUB



7.1 Tampilan Lembar Kerja Unity

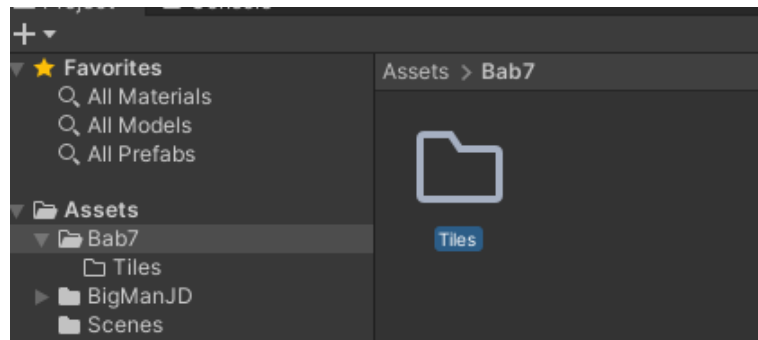
2. Klik kanan pada asset > Create> Folder beri nama folder baru dengan nama BAB7 .



7.2 Tampilan Create Folder BAB7

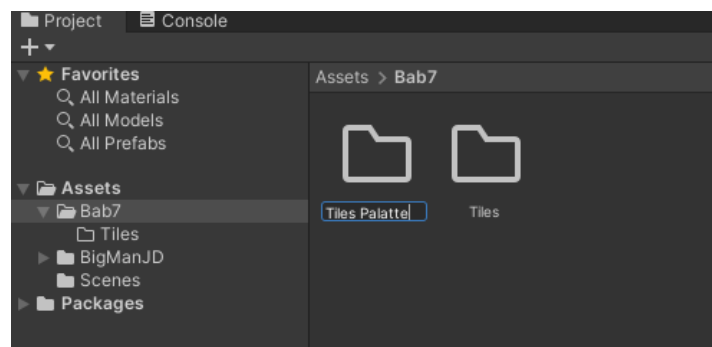


3. Klik Folder yang barusan dibuat lalu buat folder lagi dengan nama Tiles.



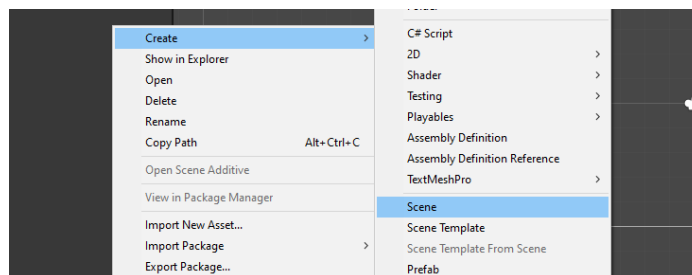
Gambar 7.3 Tampilan Create Folder Tiles

4. Buat folder baru lagi dengan nama tiles palette.



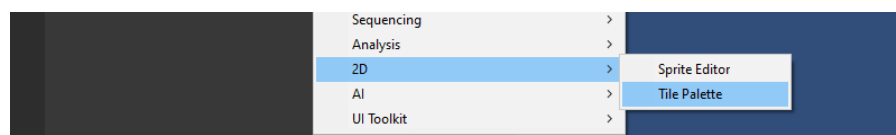
Gambar 7.4 Tampilan Create Folder Tiles

5. Pada Folder Bab 7 Buat Scene dengan cara klik kanan > Create > Scene.



Gambar 7. 1 Tampilan Createa Scene

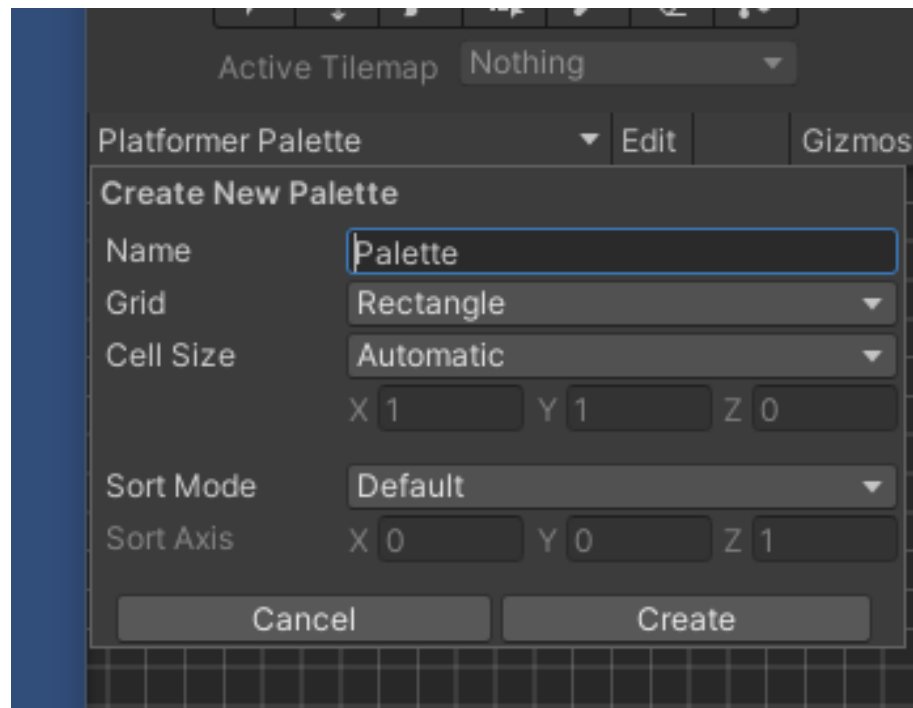
6. Pada menu window pilih 2D > Tiles Palette



Gambar 7. 2 Tampilan menu Tile Patette

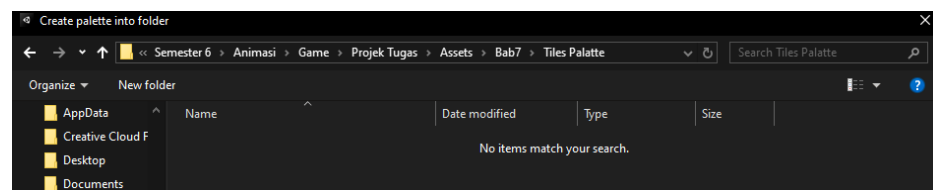


7. Maka akan muncul menu seperti ini kita buat new palette lalu beri nama palette lalu klik button create.



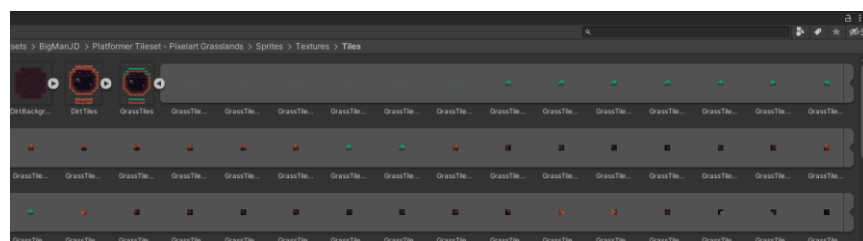
Gambar 7. 3 Tampilan Create New Palette

8. Simpan Palettte tadi pada folder tile palette yang sudah kita buat tadi.



Gambar 7. 4 Tampilan Foldering Tile Palette

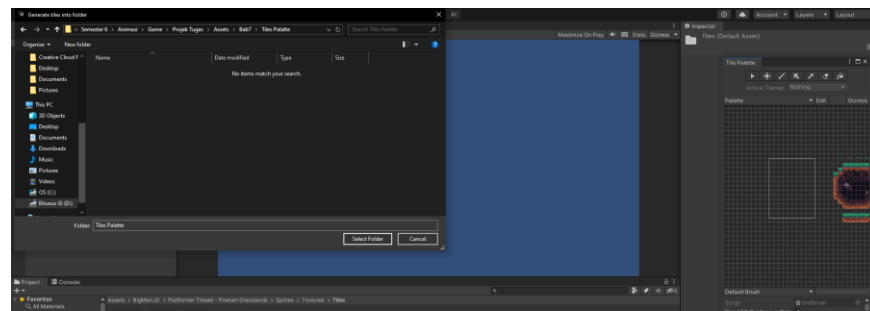
9. Pilih tiles apa saja yang kita pakai untuk membuat gamenya



Gambar 7.9 Tampilan Pilih Tile Palette

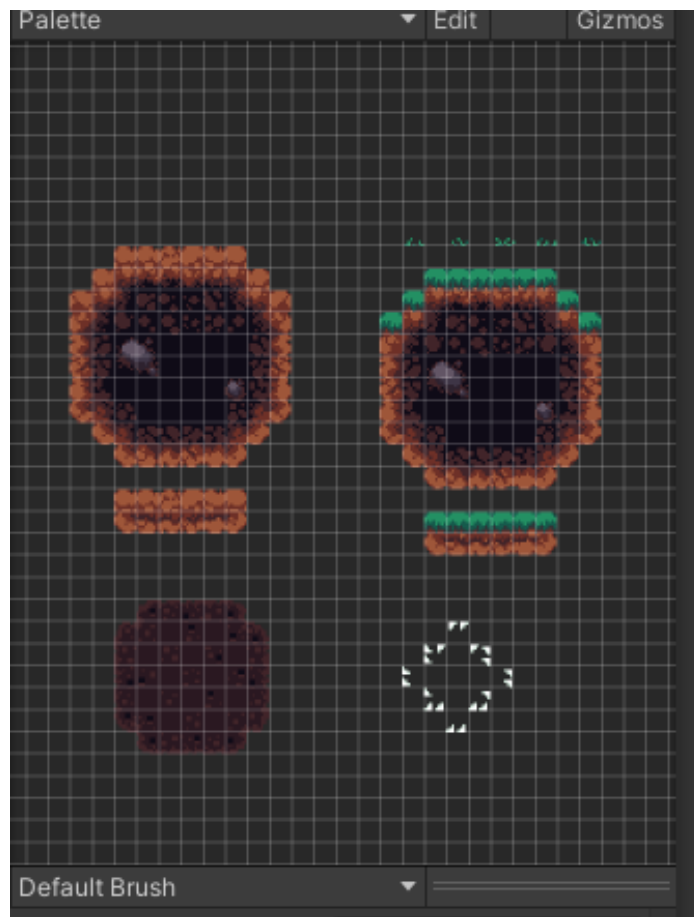


10. Pindahkan Tile set yang akan kita pakai pada folder tile palette yang telah kita buat tadi.



Gambar 7. 5 Tampilan Foldering Tile Palette

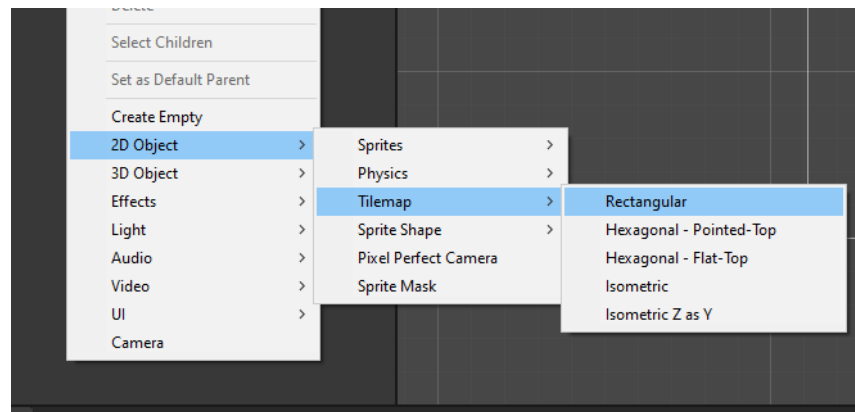
11. Maka tiles yang kita mau pakai ada pada window palette



Gambar 7. 6 Tampilan Window Palette

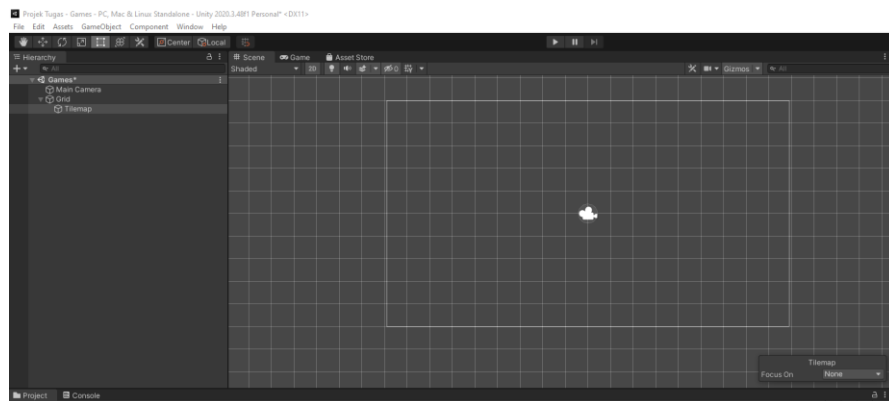


12. Pada Menu Hierarchy klik kanan pilih 2D Object > Tilemap > Rectangular



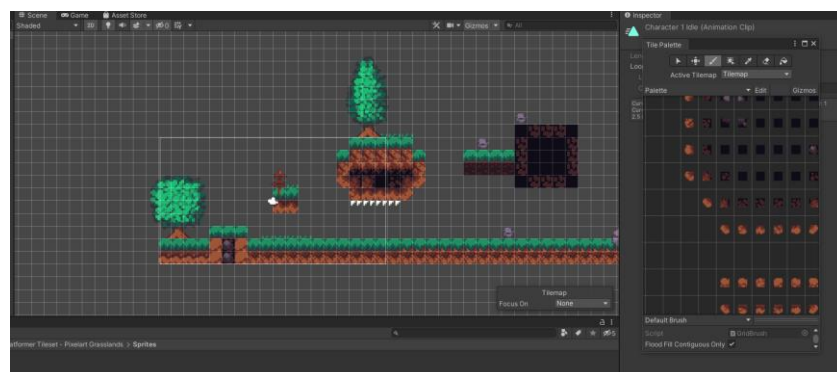
Gambar 7. 7 Tampilan Mengubah Ke Rectangular

13. Maka scene game akan tampak seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. 8 Tampilan Berubah Jadi Rectangular

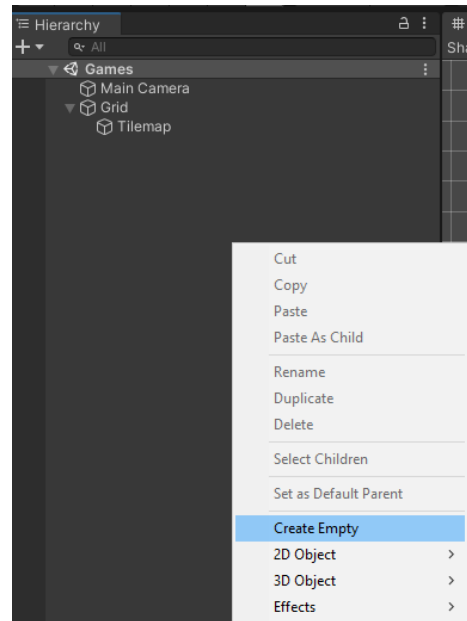
14. Buat world menggunakan tile palette yang sudah dibuat tadi tempatkan tiles sesuai dengan keinginan.



Gambar 7. 9 Tampilan Tilemap Jadi

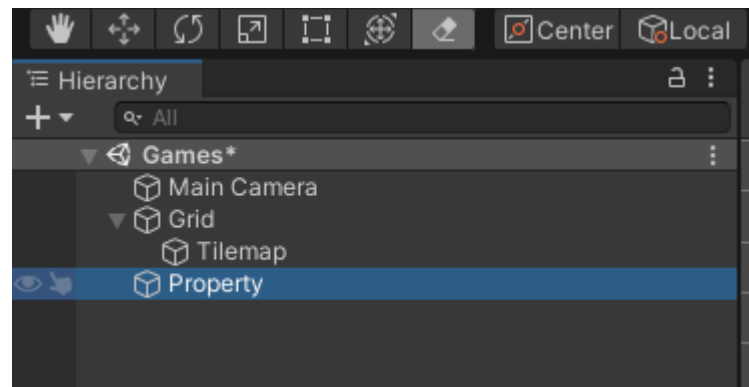


15. Kembali ke menu hierarchy klik kanan lalu pilih create empty



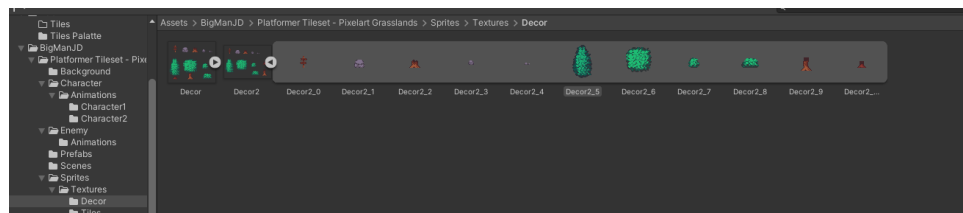
Gambar 7. 10 Tampilan Menu Create Empty

16. Rename create empty tadi dengan nama Property



Gambar 7. 11 Tampilan Rename

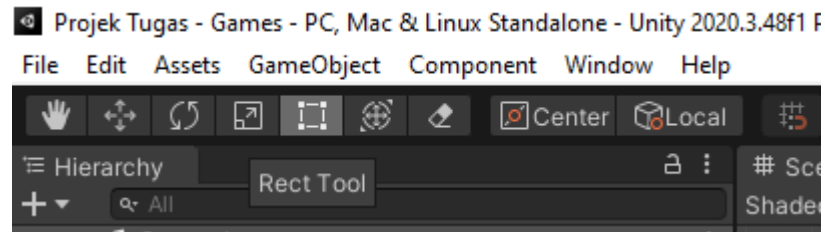
17. Kembali cari ke texture tambahkan asset dekorasi yang akan dipakai



Gambar 7. 12 Tampilan Pilih Dekorasi

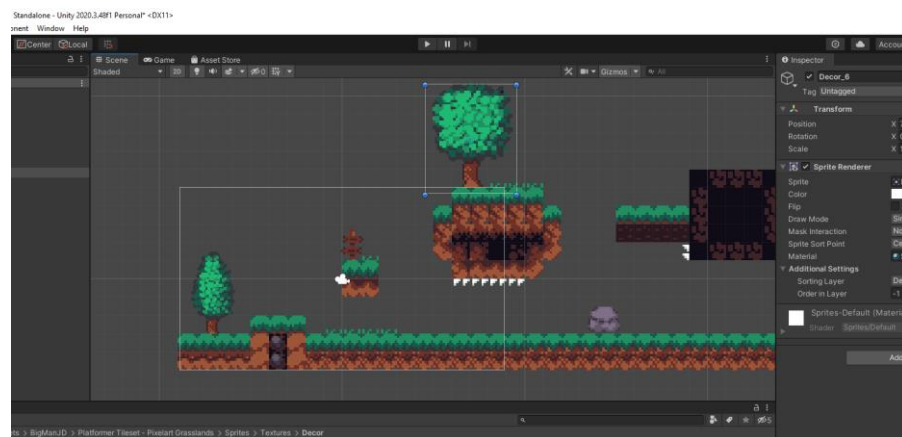


18. Pada window klik rect tool untuk menyesuaikan ukuran dari dekorasi yang akan dipakai.



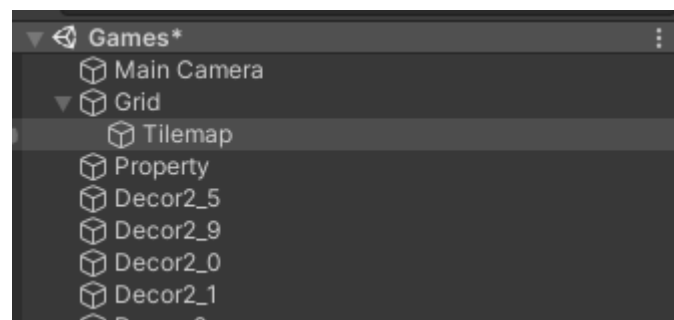
Gambar 7. 13 Tampilan Window Rect Tool

19. Maka Tampilan akan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. 14 Tampilan Sesudah Ditambahkan Dekorasi

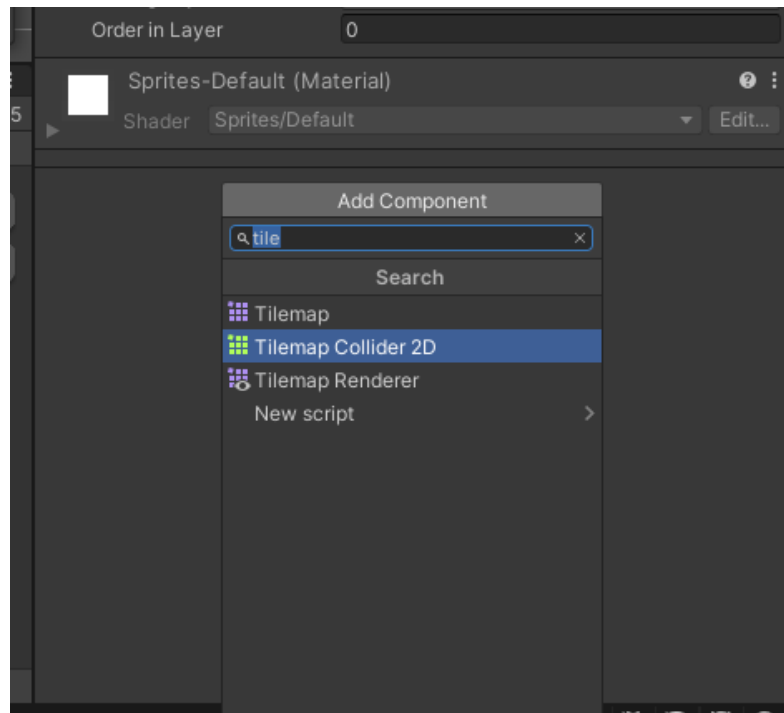
20. Pada menu hierarchy klik Grid > Tilemap



Gambar 7. 15 Tampilan Klik Tilemap

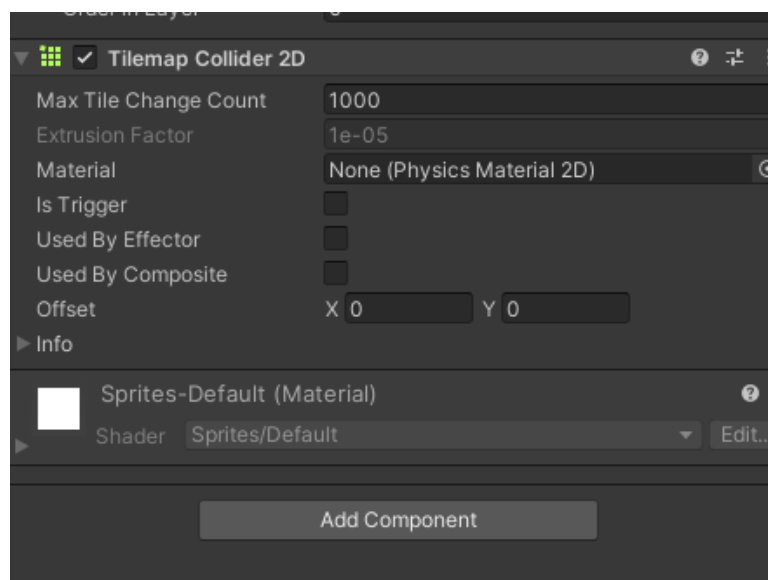


21. Pergi ke menu add component cari tilemap collider 2D



Gambar 7. 16 Tampilan Add Component Tilemap Collider 2D

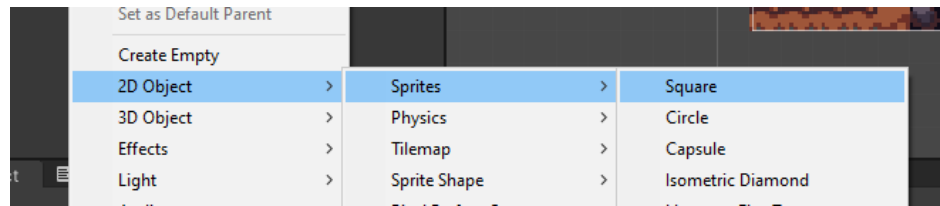
22. Lalu pada menu inspector akan bertambah komponen Tilemap Colidder 2D



Gambar 7. 22 Tampilan Pada Inspector Component Tilemap Collider 2D

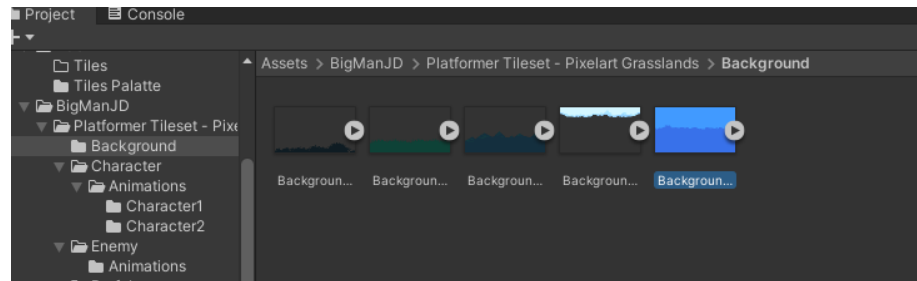


23. Kembali ke menu hierarchy klik kanan 2D object > Sprite > Square



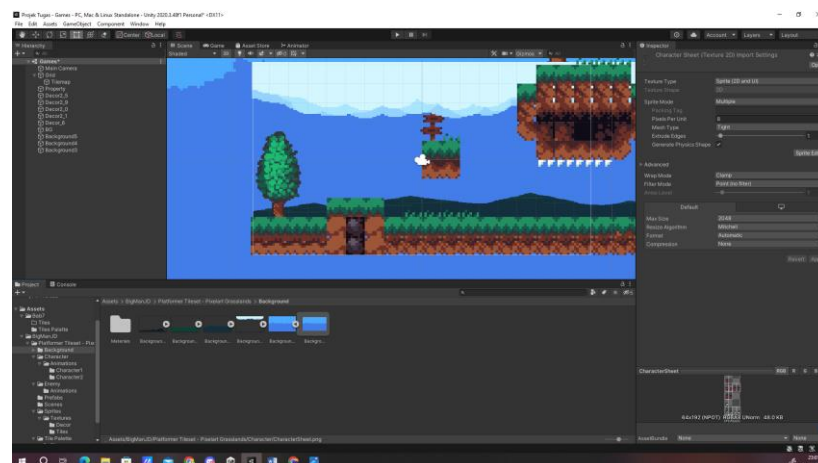
Gambar 7. 23 Tampilan Untuk Membuat Background

24. Pilih Background apa saja yang akan dipakai



Gambar 7. 24 Tampilan Pilih Background

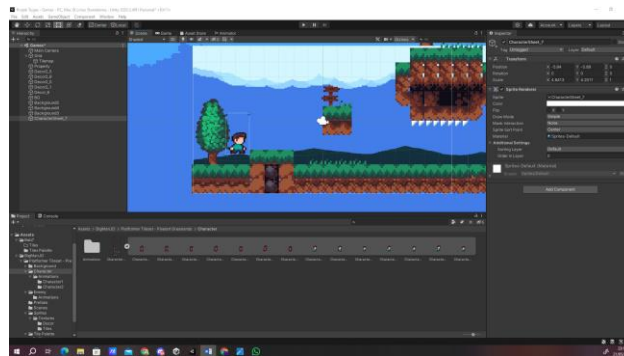
25. Drag and drop background ke world scene



Gambar 7. 25 Tampilan Sesudah BG Di Tambahkan

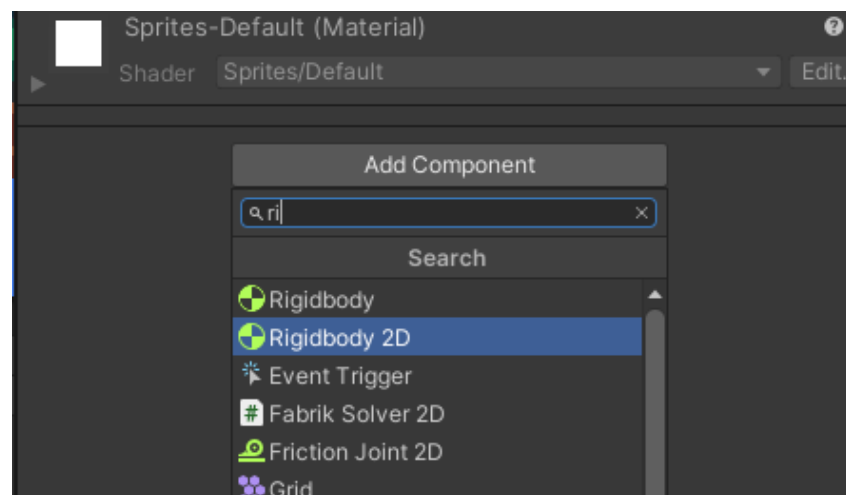


26. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



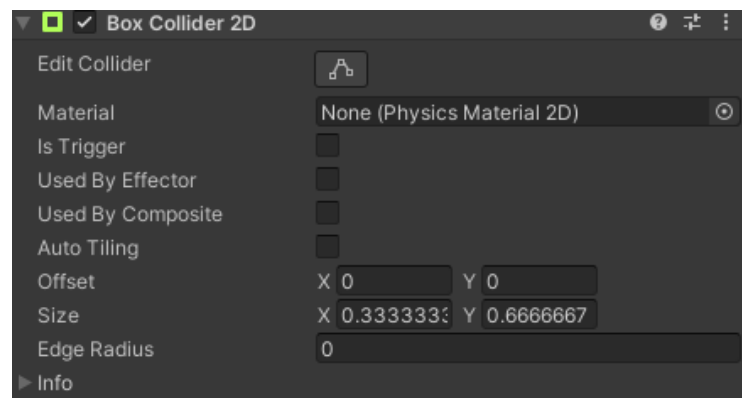
Gambar 7.27 Tampilan Menambahkan Karakter

27. Tambahkan Komponen Rigidbody pada karakter yang ditambahkan



Gambar 7.27 Tampilan Add Component Rigidbody

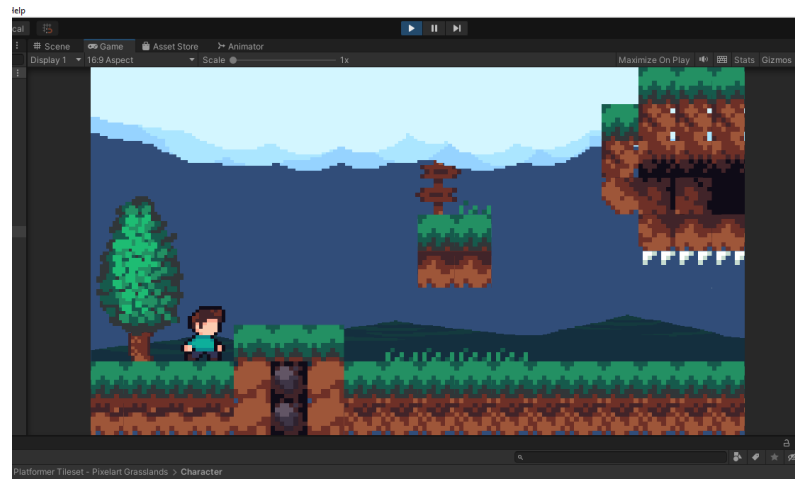
28. Tambahkan juga Komponen Box Colider 2D



Gambar 7.28 Tampilan Add Component Box Colider 2D



29. Jika Diplay maka karakter akan napak pada tanah







Gambar 7.29 Tampilan Akhir

B. Kuis:

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang digunakan oleh pemain ketika bermain game.
2		Tilemap	Tilemap adalah peta yang digunakan pada game berupa gambar.
3		Tilemap	Tilemap adalah peta yang digunakan pada game berupa gambar.
3		Property	Sebuah property yang digunakan pada game untuk sebagai rintangan dan sebagai garis finish



No	Asset	Jenis	Keterangan
4		Enemies	Sebuah karakter yang akan dihadapi oleh pemain dalam permainan.
5		Background	Sebuah latar belakang yang digunakan pada game agar tidak polos dan terhiiasi dengan baik
7		Background	Sebuah latar belakang yang digunakan pada game agar tidak polos dan terhiiasi dengan baik
7		Background	Sebuah latar belakang yang digunakan pada game agar tidak polos dan terhiiasi dengan baik

Link Github Pengumpulan

https://github.com/Yktama17/2118043_PRAK_ANIGAME.git