



TUGAS PERTEMUAN: 7

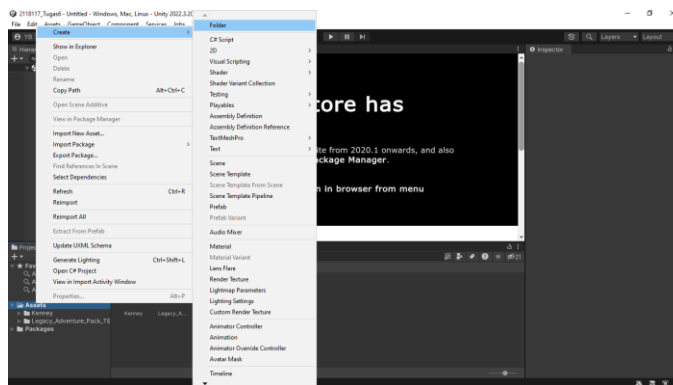
TILE PLATFORM

NIM	:	2118117
Nama	:	Yohanes Yudha Saputra Bangko
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta N (2218102)

7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

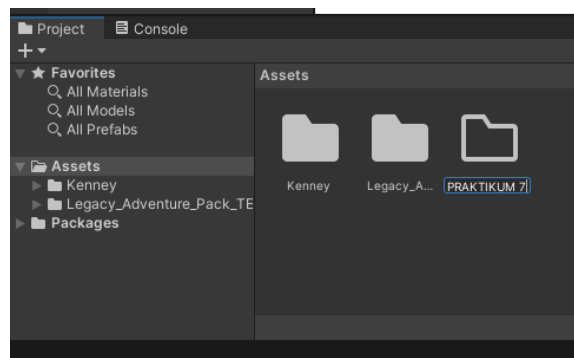
A. Membuat Tile Platform

1. Buka project *Unity* sebelumnya lalu pada *Assets* klik kanan dan pilih *create* lalu folder untuk membuat folder baru.



Gambar 7.1 Create Folder

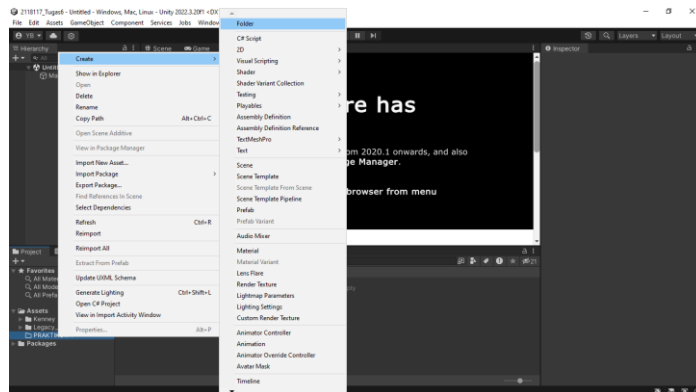
2. Beri nama folder menjadi PRAKTIKUM 7 seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 7.2 Memberi nama folder

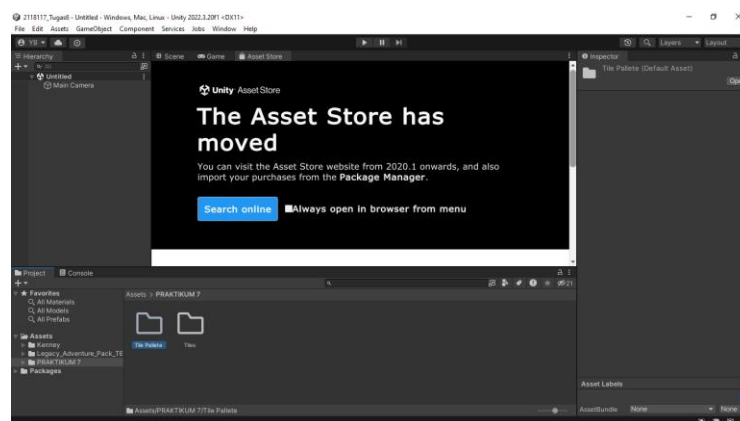


3. Di folder PRAKTIKUM 7 klik kanan dan pilih *Create* lalu Folder untuk membuat folder baru di dalamnya.



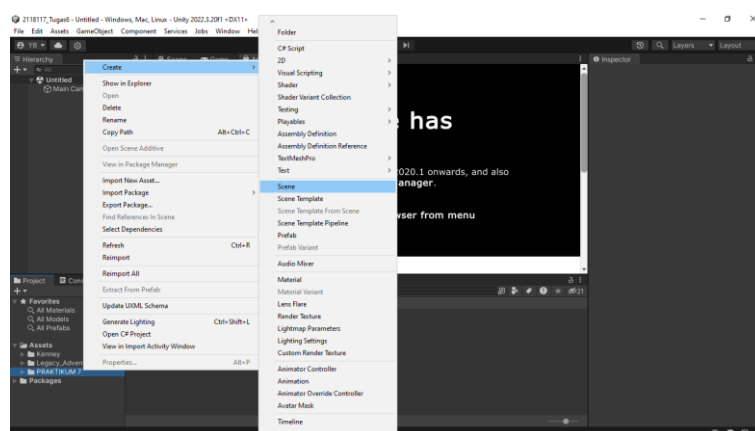
Gambar 7.3 *Create* folder

4. Beri nama folder tersebut menjadi *Tiles* dan buat lagi folder dengan nama *Tile Pallete* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 7.4 Membuat folder

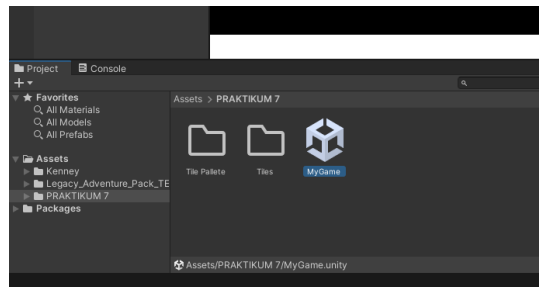
5. Pada folder PRAKTIKUM 7 klik kanan dan pilih *Create Scene*



Gambar 7.5 *Create scene*

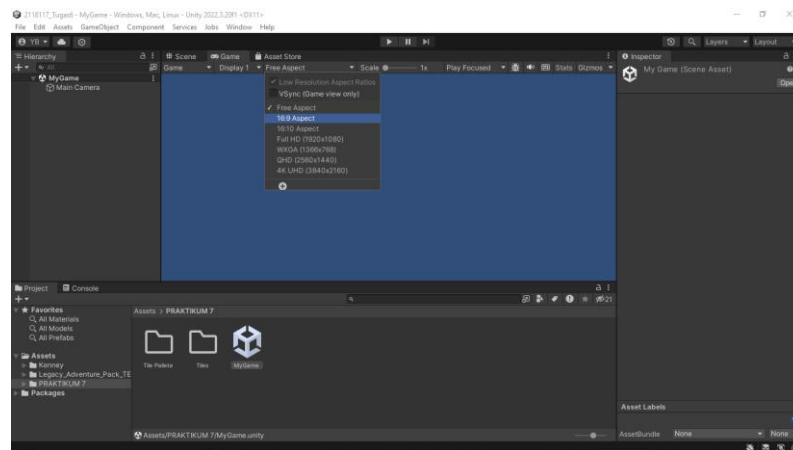


6. Beri nama *scene* tersebut menjadi *MyGame* seperti pada gambar di bawah ini.



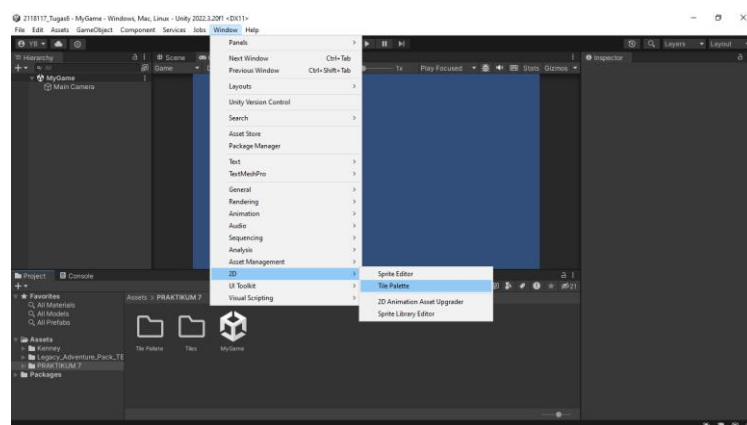
Gambar 7. 6 Mengubah nama *scene*

7. Setelah itu klik dua kali pada *scene* tersebut dan pada *window game* pilih *Aspect Ratio* yang sebelumnya *Free Aspect* menjadi *16:9 Aspect*.



Gambar 7. 7 Memilih *Aspect*

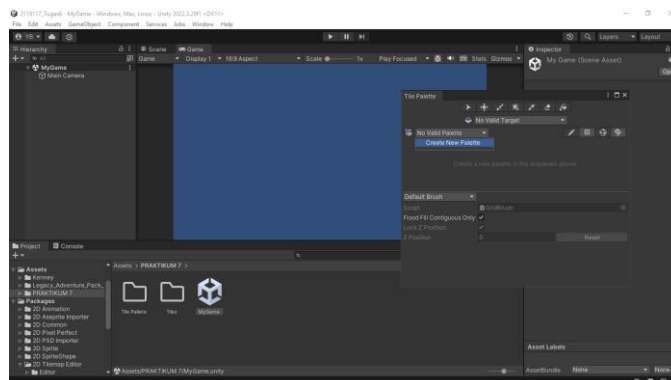
8. Buat *tile palette* dengan memilih *window* lalu *2D* dan pilih *Tile Palette*.



Gambar 7. 8 Membuat *tile palette*

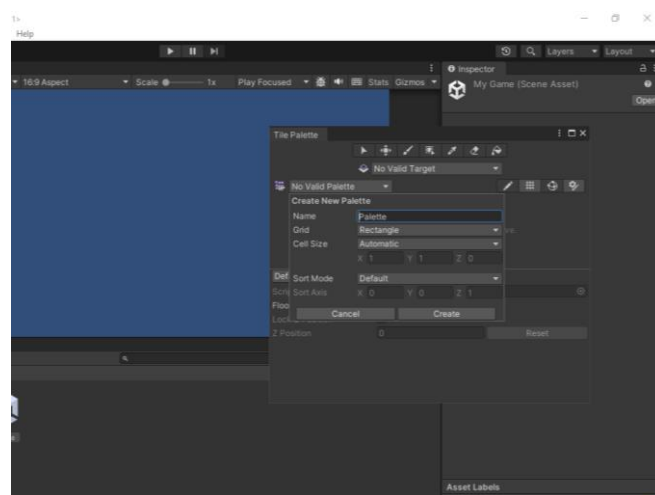


9. Setelah itu akan muncul *tile palette* seperti di bawah ini dan pilih *create new palette* untuk membuat *palette* baru.



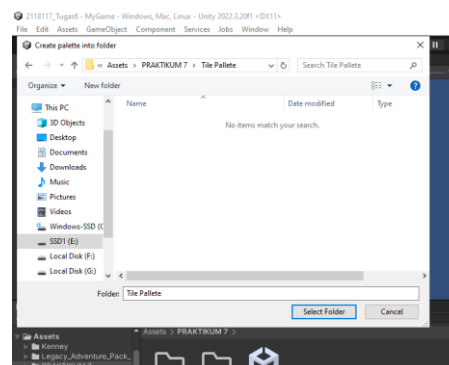
Gambar 7. 9 Create new palette

10. Beri nama *palette* tersebut menjadi *pallette* dan atur seperti di bawah ini.



Gambar 7. 10 Membuat new palette

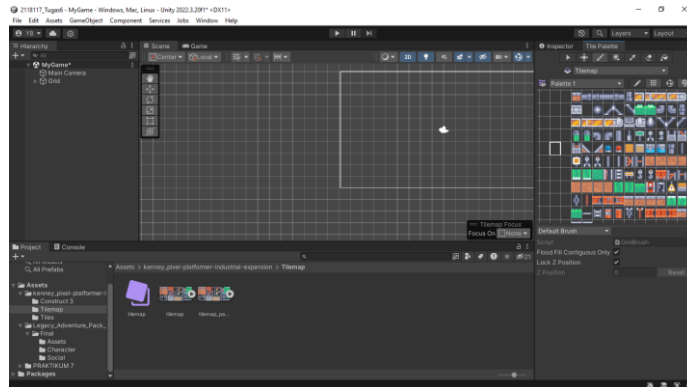
11. Simpan *palette* tersebut ke dalam folder *Tile pallette* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7. 11 Menyimpan pallette

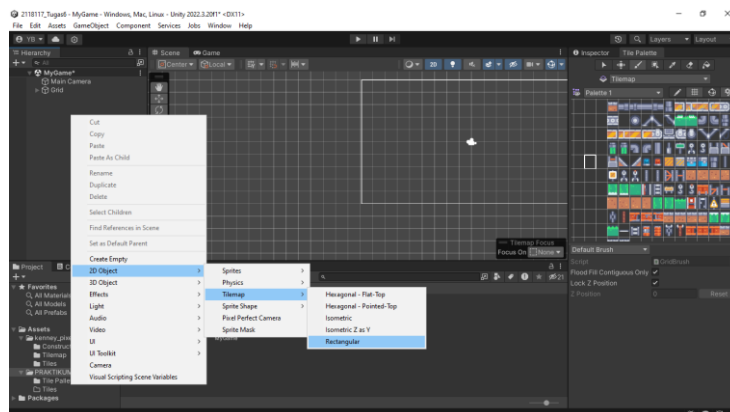


12. Lalu cari *asset tilemap* yang ingin digunakan lalu *drag and drop* ke dalam *palette* yang telah dibuat tadi. Simpan ke dalam folder *Tile Palette*.



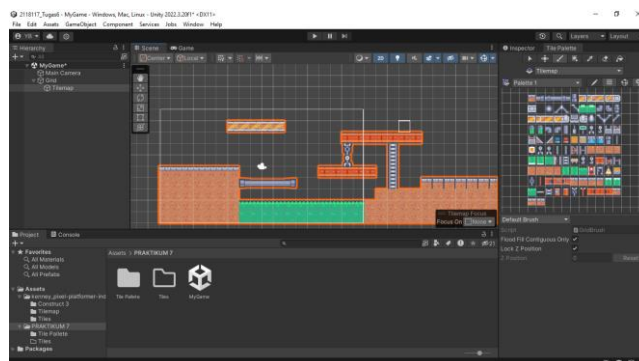
Gambar 7.12 Drag and drop assets

13. Pada *hierarchy* klik kanan pilih *2D object* lalu *Tilemap* dan pilih *Rectangular*.



Gambar 7.13 Rectangular

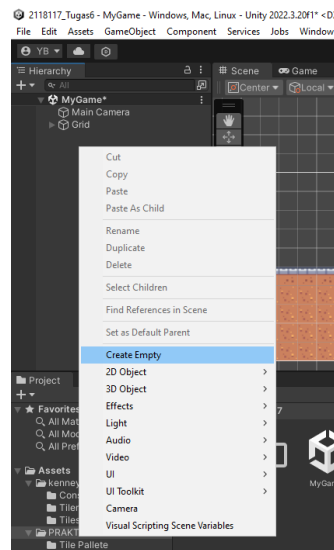
14. Setelah itu atur di dalam *frame* menggunakan *brush tool* dari *tile palette* ke dalam lembar kerja.



Gambar 7.14 Mendesain latar

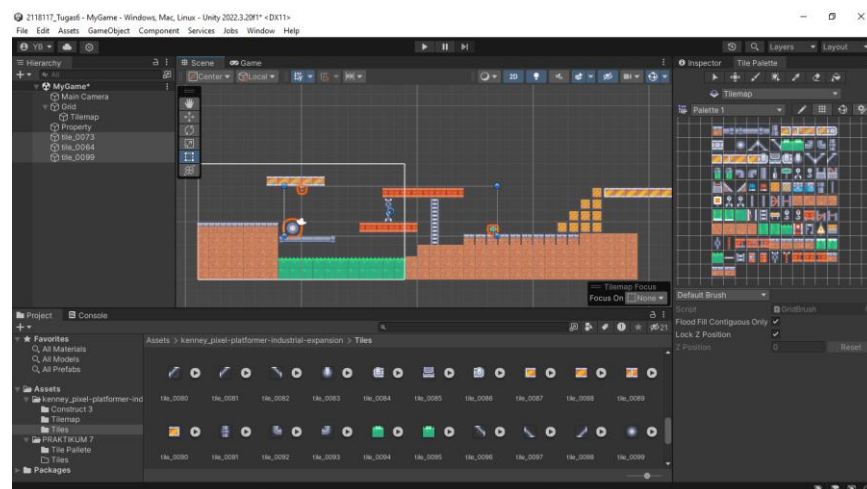


15. Pada *hierarchy* klik kanan dan pilih *create empty*. Beri nama folder tersebut menjadi *Property*.



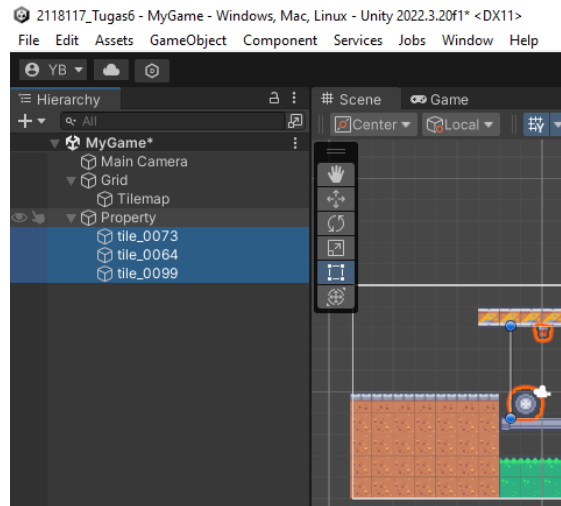
Gambar 7. 15 *Create Property folder*

16. Setelah itu tambahkan *asset property* pada lembar kerja seperti pada gambar di bawah ini.



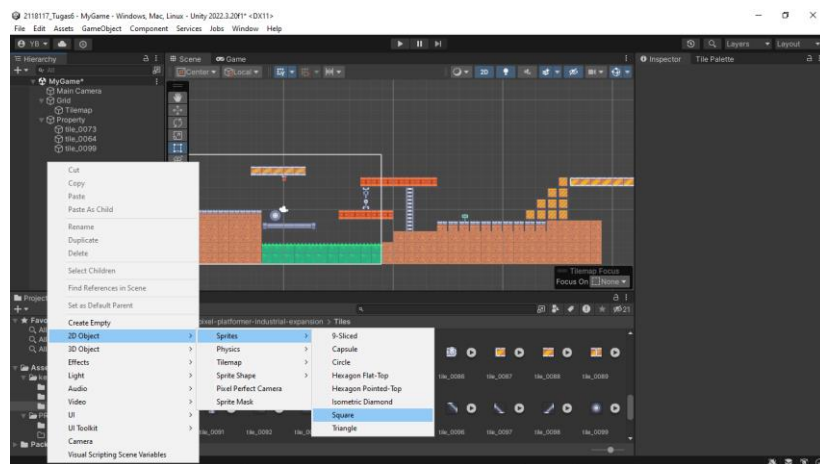
Gambar 7. 16 Menambahkan *asset property*

17. Pada *hierarchy* akan muncul *file assets property* yang telah kita tambahkan. Blok semua *assets* tersebut dan geser ke dalam folder *Property*.



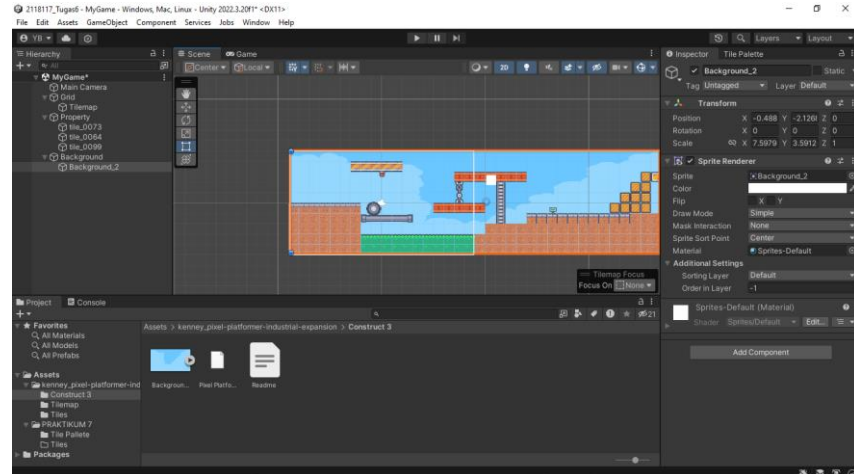
Gambar 7. 17 Memasukkan ke dalam folder *property*

18. Pada *hierarchy* klik kanan dan pilih 2D *Object* lalu *Sprites* lalu *Square* seperti pada gambar di bawah ini. Beri nama foldernya dengan nama *Background*.



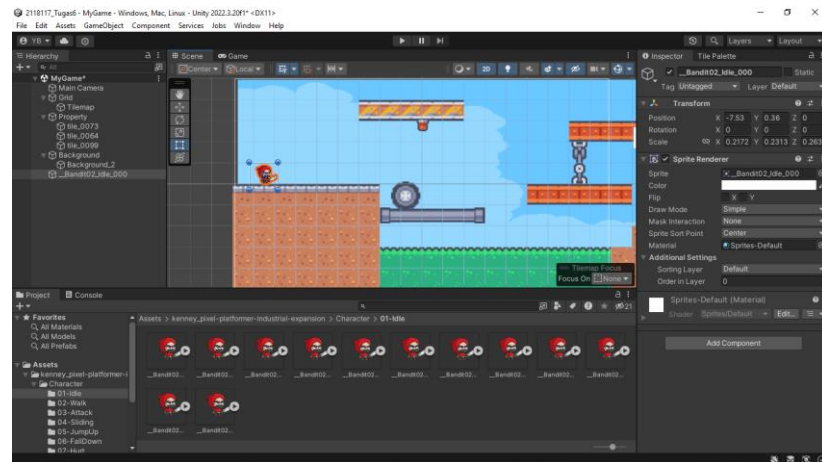
Gambar 7. 18 Membuat background

19. Masukkan *background* ke dalam folder *background* dan sesuaikan di dalam lembar kerja seperti berikut.



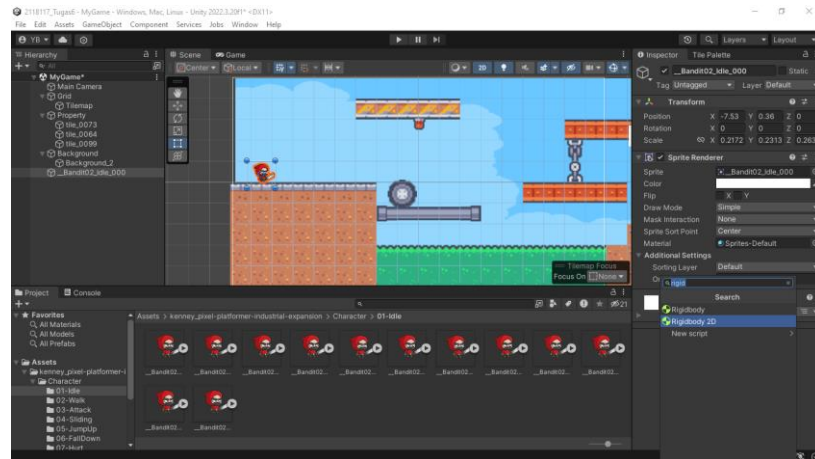
Gambar 7. 19 Mengatur *Background*

20. Masukkan karakter ke dalam lembar kerja seperti berikut dan sesuaikan ukurannya.



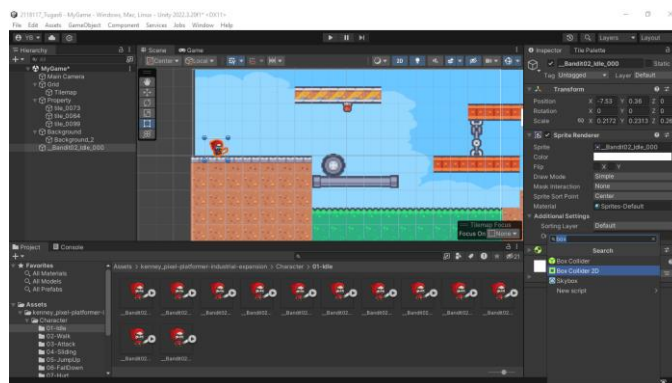
Gambar 7. 20 Memasukkan karakter

21. Klik karakter tersebut lalu pada *inspector* tambahkan *component* dengan mengklik tombol add *component* lalu cari *component* dengan nama *rigidbody 2d*.



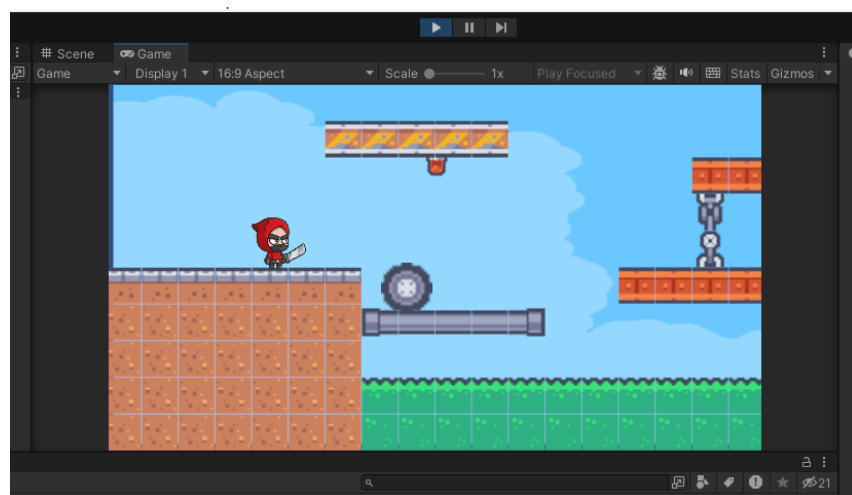
Gambar 7. 21 *Rigidbody 2d*

22. Tambahkan juga *component* bernama *box collider 2d* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 7. 22 *Box Collider 2D*

23. Lalu *running game* dengan menekan tombol *play*.



Gambar 7. 23 *Running game*



B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117-PRAK-ANIGAME>