



TUGAS PERTEMUAN: 7

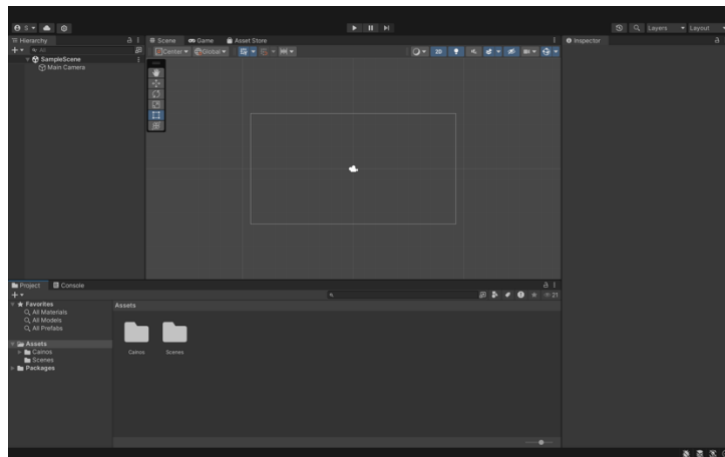
PENGENALAN GAME

NIM	:	2118044
Nama	:	Yudistira Samuel Sura
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

7.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

A. Membuat Tilemap

1. Buka projek unity sebelumnya yang telah berisi *asset* dari Unity Asset Store.



Gambar 7.1 Membuka Projek Unity

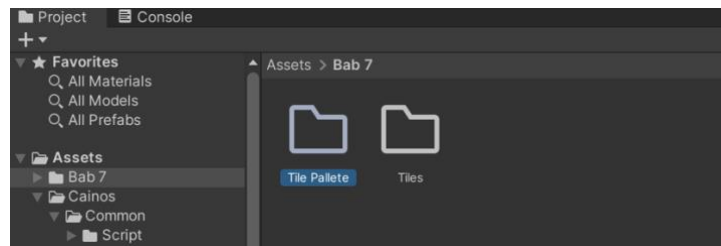
2. Klik kanan pada folder *assets*, kemudian pilih *create*, lalu folder dan beri nama folder tersebut “BAB7”.



Gambar 7.2 Membuat Folder BAB7

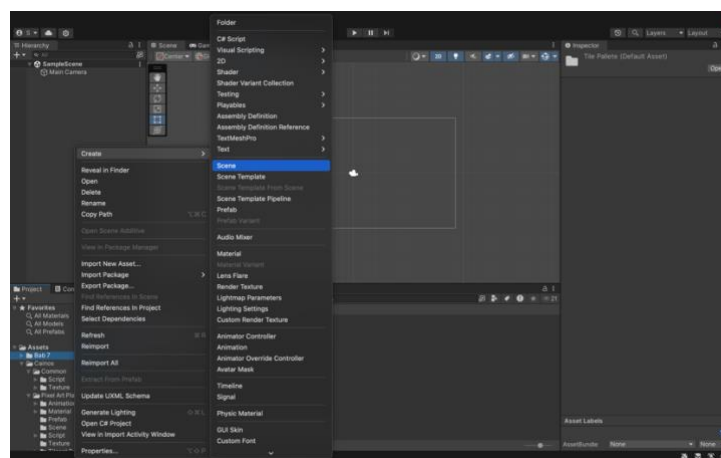


3. Pada folder “BAB7”, buat folder baru lagi dengan nama “Tiles” yang digunakan untuk menyimpan tile dan folder “Tile Palette”.



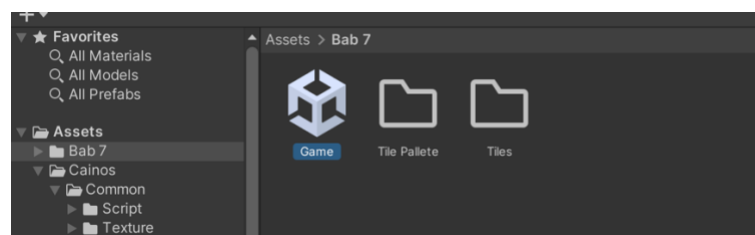
Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles dan Tile Pallette

4. Pada folder “BAB7”, klik kanan dan pilih *create*, kemudian *scene*.



Gambar 7.4 Membuat Scene

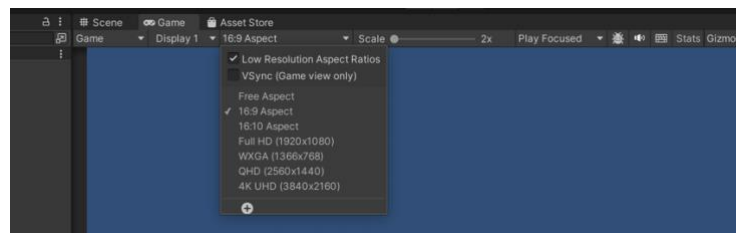
5. Berikan nama “Game” pada *scene* tersebut, lalu klik dua kali pada *scene* “Game”.



Gambar 7.5 Mengganti Nama Scene

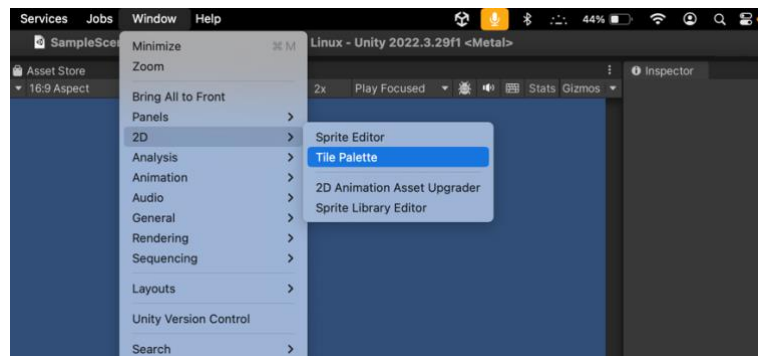


6. Klik pada *window* “Game”, lalu klik pada bagian *Free Aspect* dan pilih rasio 16:9, kemudian kembali ke *window scene*.



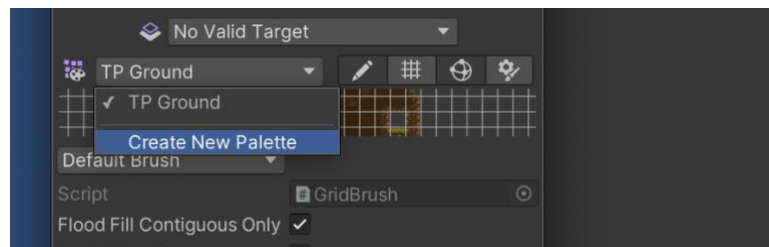
Gambar 7.6 Mengatur Rasio *Window Game*

7. Pada *menu bar* diatas, klik menu *Window* dan pilih 2D, lalu *Tile Palette*.



Gambar 7.7 Membuka *Tile Palette*

8. Ketika *window tile palette* muncul, pilih *create* dan *new palette*, selanjutnya berikan nama pada palet dan klik *create*.



Gambar 7.8 *Create New Palette*

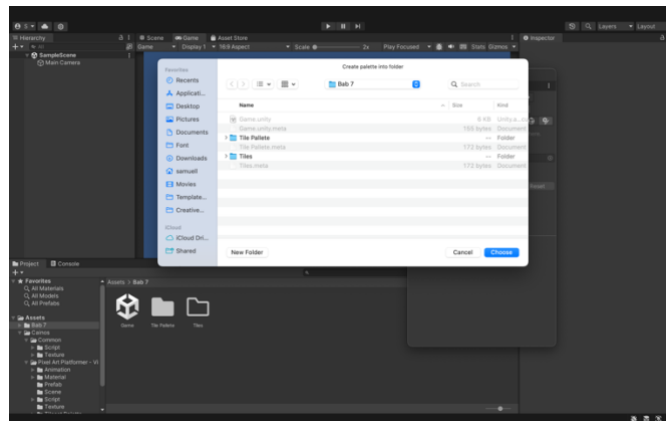


9. Cari *Asset Texture* yang telah di *download* sebelumnya di folder “Tileset”, kemudian klik panah kecil di sebelah *tileset* untuk membuka berbagai *tile*.



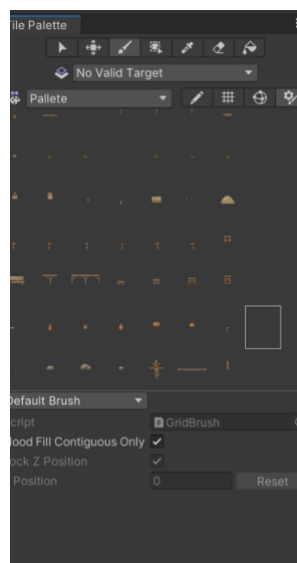
Gambar 7.9 Membuka *Asset Texture*

10. *Drag asset* yang diperlukan ke dalam *tile palette*, simpan ke dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.10 Menyimpan *Tile*

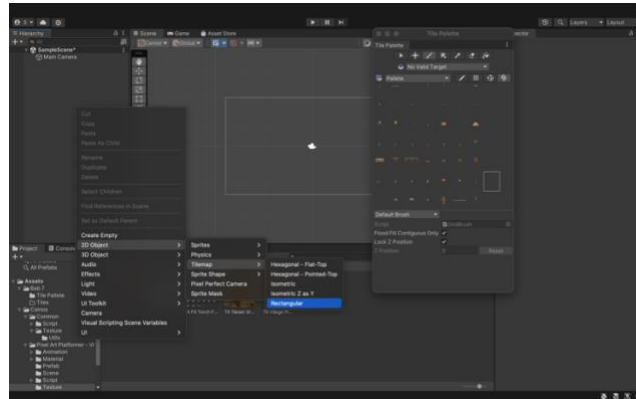
11. *Tile* yang terletak pada menu *Tile Palette* akan digunakan untuk membuat *platform* dalam game.



Gambar 7.11 *Tile Palette*

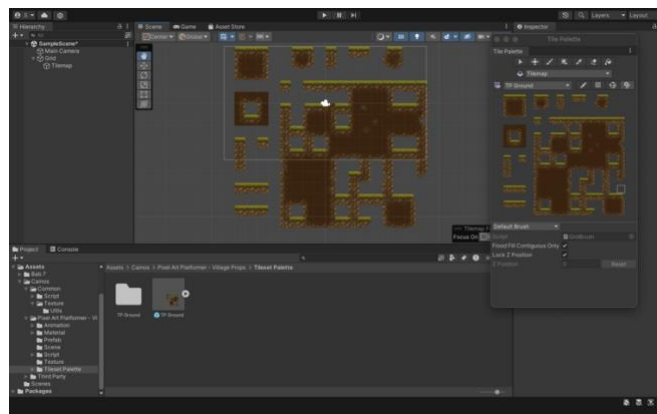


12. Pada menu *Hierarchy*, buatlah *game object* baru dengan cara klik kanan, pilih *2D Object*, lalu *Tilemap*, kemudian pilih *Rectangular*, maka akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan *tile*.



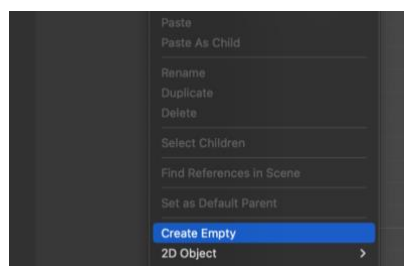
Gambar 7.12 Membuat *Game Object*

13. Kemudian, di dalam *tile palette* gunakan opsi "*Paint With Active Brush*" (*Shortcut B*) untuk menempatkan *tile* pada area kerja.



Gambar 7.13 Menempatkan *Tile* ke Area Kerja

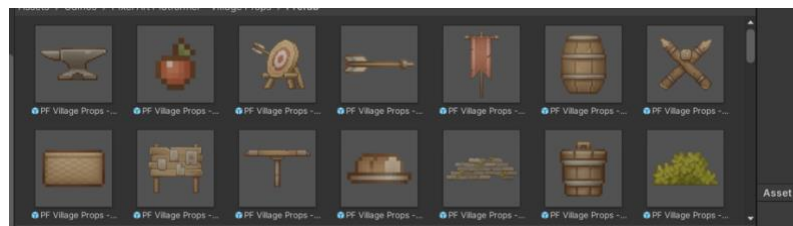
14. Klik kanan pada menu *Hierarchy*, pilih *Create Empty*, lalu beri nama "Property".



Gambar 7.14 Membuat *Property*

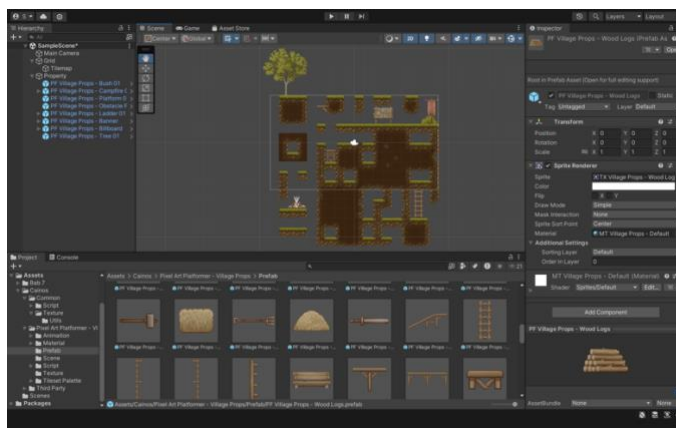


15. Cari *asset texture* yang sebelumnya di *download* pada folder “Props”, pilih yang Decor



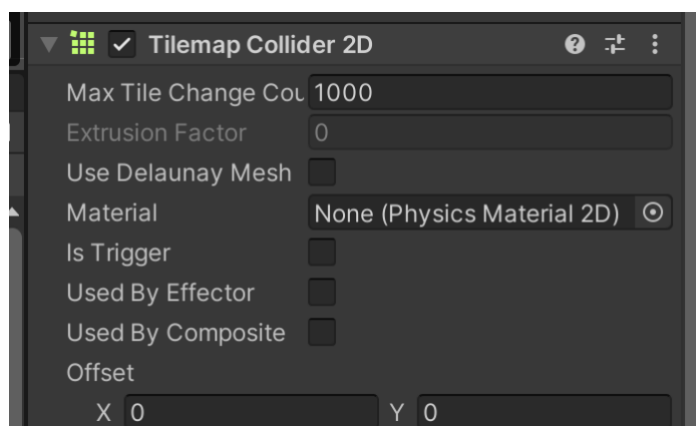
Gambar 7.15 Membuka *Asset Texture*

16. *Asset* yang telah dimasukkan ke ruang kerja akan muncul di dalam *hierarchy*. Pindahkan *asset* tersebut ke dalam folder *property*.



Gambar 7. 17 Memindahkan *Assets*

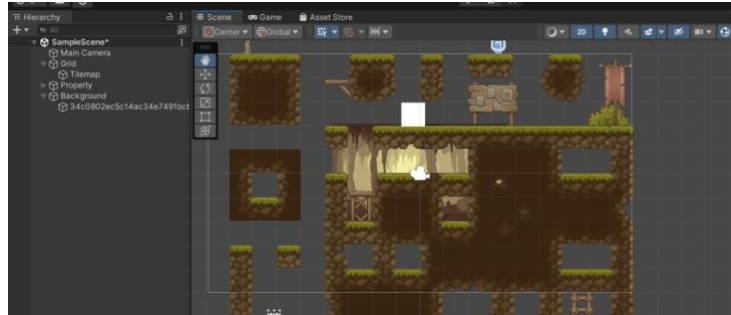
17. Klik *tilemap* pada *hierarchy*, kemudian pada *inspector* klik *add component* dan cari *Tilemap Collider 2D* yang berguna agar karakter game dapat menyentuh bagian tanah.



Gambar 7.18 *Tilemap Collider 2D*

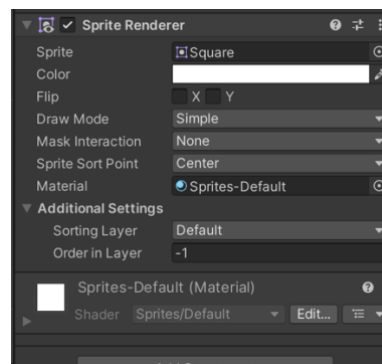


18. Untuk membuat *background*, klik pada *hierarchy* 2D object, lalu pilih *sprite* dan pilih *square*, serta beri nama *Background*. Cari *background* pada folder *Background*, lalu *drag and drop* ke folder *background*.



Gambar 7. 19 Menambahkan *Background*

19. Kemudian pergi ke *inspector*, pada *Draw Mode* ubahlah menjadi *Tiled* dan sesuaikan *size width and height*-nya sesuai ukuran kamera atau *tilemap*. Jika *background* menutupi layar, ubahlah *order in layer* menjadi 1.



Gambar 7.20 Mengatur *Background*

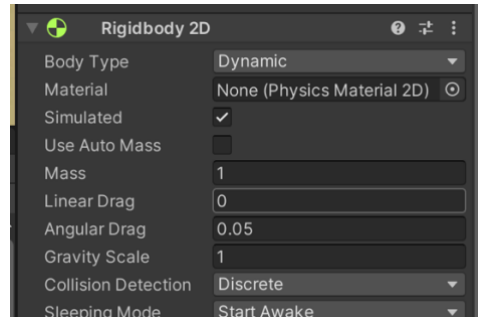
20. Tambahkan karakter *player* dan *enemies* ke dalam lembar kerja dan ubah *Order in Layer* menjadi 1 agar karakter berada di paling depan.



Gambar 7.21 Menambahkan Karakter dan enemy

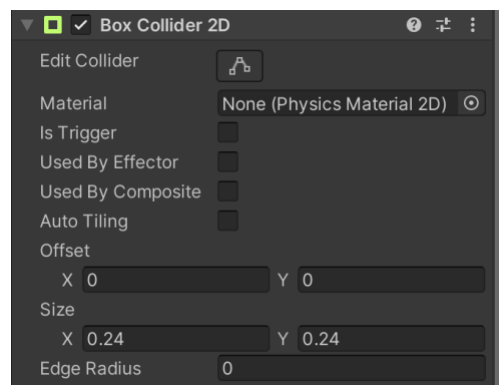


21. Klik karakter dan pergi ke *Inspector*, lalu klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *Rigidbody2D*. Komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



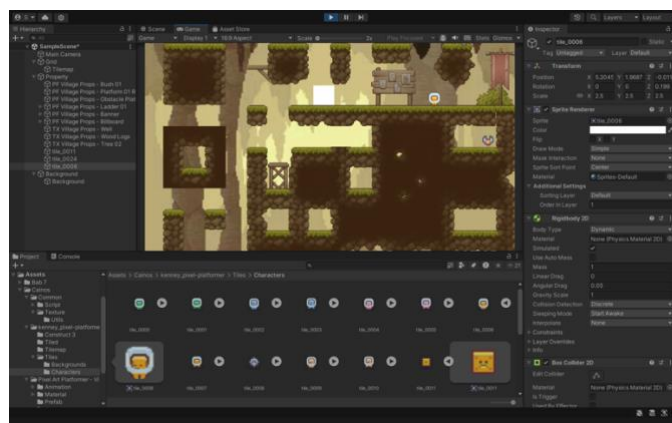
Gambar 7.22 Rigidbody2D

22. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 7.23 Box Collider 2D

23. Hasil akhir tampilan area kerja yang dilengkapi dengan karakter yang apabila di *play*, maka karakter akan berpijak pada tanah. Selain itu, *tilemap* dan karakter keduanya harus diberi *collider* agar saling menabrak.








Gambar 7.24 Hasil Akhir Tampilan Area Kerja





B. Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1.		<i>Player</i>	Karakter utama yang akan dimainkan
2.		<i>Enemies/Cube</i>	Musuh yang akan dilawan oleh pemain utama atau <i>player</i> .
3.		<i>Enemies/Bat</i>	Musuh yang akan dilawan oleh pemain utama atau <i>player</i> .
4.		<i>Background</i>	<i>Background</i> atau latar belakang yang digunakan dalam game.
5.		<i>Property</i>	<i>Property</i> kayu yang digunakan sebagai hiasan rumput.
6.		<i>Property</i>	Properti yang digunakan untuk menjadi tanah
7.		<i>Property</i>	Properti yang digunakan sebagai alat memanjat



8.		<i>Property</i>	Properti bendera yang digunakan sebagai hiasan rumput.
9.		<i>Property</i>	Properti rumput yang digunakan sebagai hiasan rumput.
10.		<i>Property</i>	Properti rumput yang digunakan sebagai hiasan rumput.
11.		<i>Property</i>	Properti Pijakan yang digunakan sebagai pijakan dalam berjalan atau melompat dalam game
12		<i>Property</i>	Properti sumur yang digunakan sebagai hiasan dalam game



13.		<i>Property</i>	Properti Pijakan yang digunakan sebagai pijakan dalam berjalan atau melompat dalam game
14.		<i>Property</i>	Properti pohon yang digunakan sebagai hiasan dalam game

C. Link Github

https://github.com/YudisSamuel/2118044_PRAK_ANIGAME.git