



## TUGAS PERTEMUAN: 7

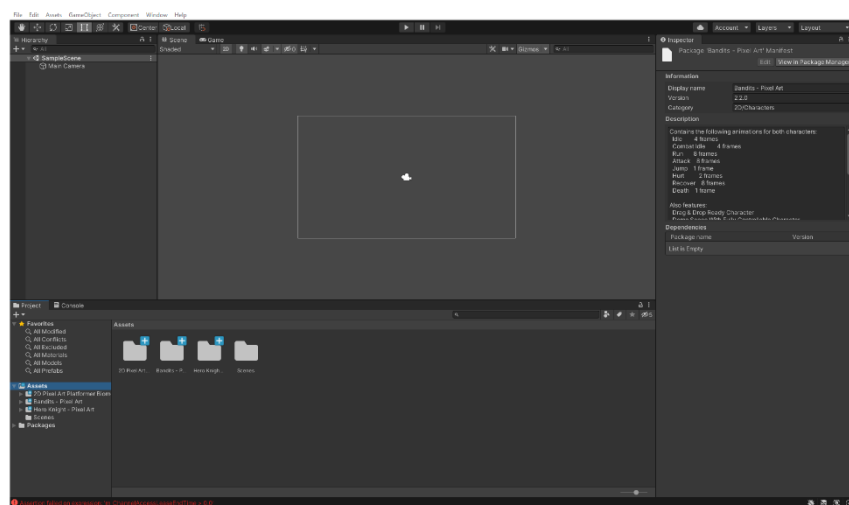
### MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	1918082
Nama	:	Dimas Fariski Setyawan Putra
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118114)
Baju Adat	:	-
Referensi	:	-

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

##### A. Membuat Tilemap

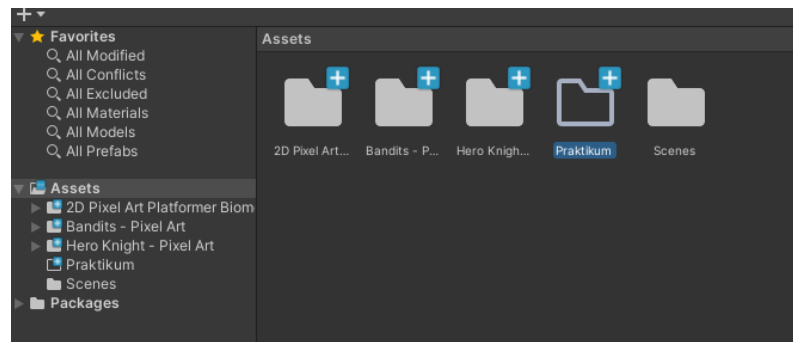
1. Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor dengan aset dari Unity Asset Store bisa dilihat dari gambar dibawah ini



Gambar 1.1 Membuka Project

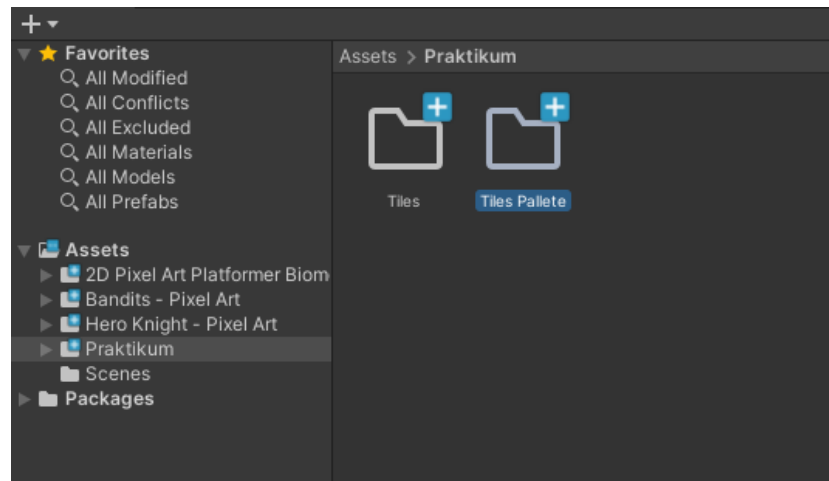


2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



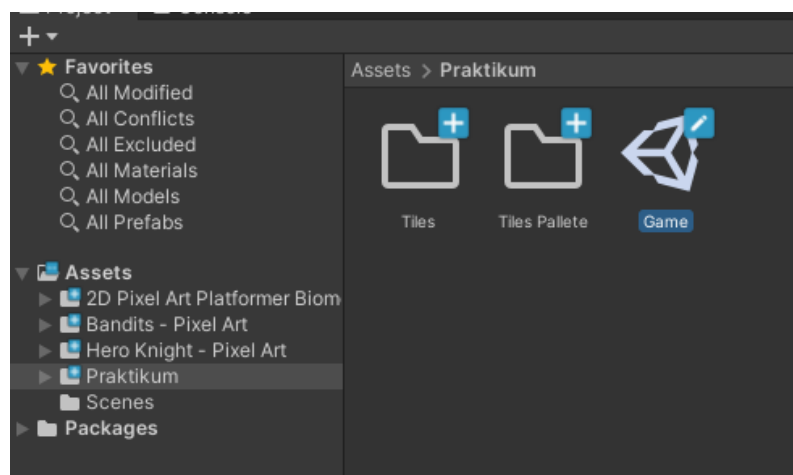
Gambar 1.2 Membuat Folder Praktikum

3. Buat folder "Tile Pallette" dan "Tiles" pada folder "Praktikum"



Gambar 1.3 Membuat Folder Tiles

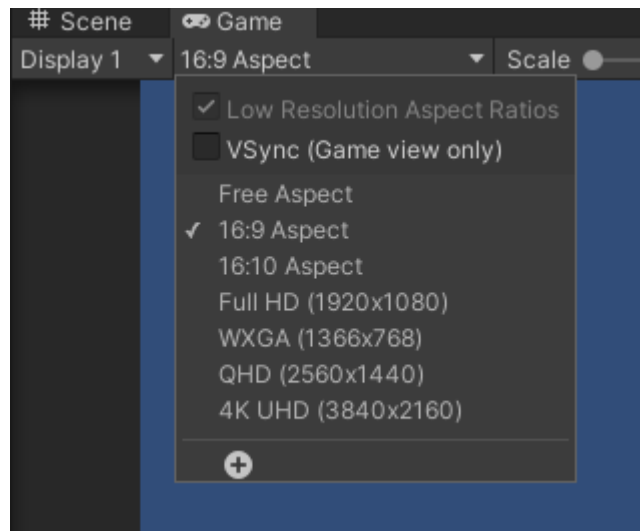
4. Buat Scene pada folder "Praktikum"



Gambar 1.4 Membuat Scene Game

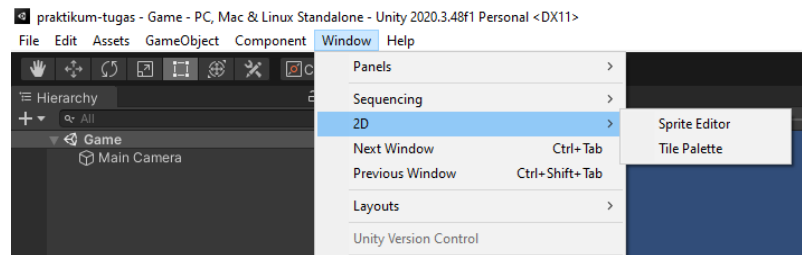


5. Klik pada Window "GAME", lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



Gambar 1.5 Mengubah Rasio Window

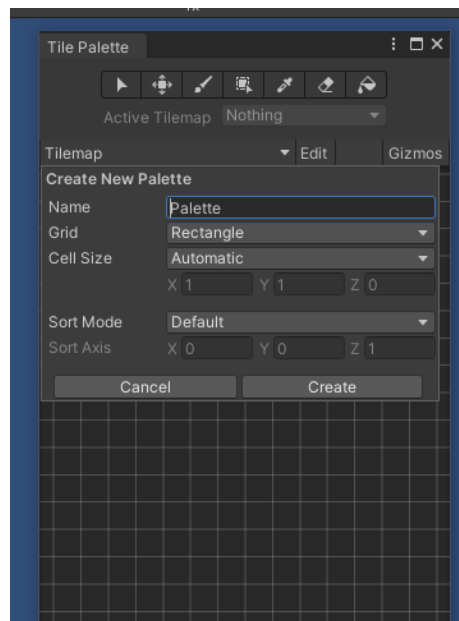
6. Pada menu atas, Klik Menu Windows kemudian pilih Tile Palette



Gambar 1.6 Membuat Tile Pallette

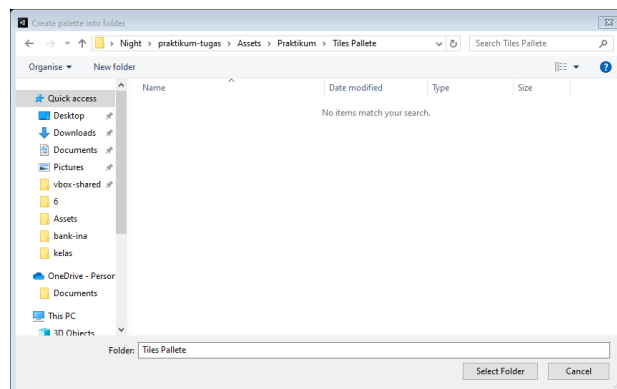


7. Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create.



Gambar 1.7 Membuat Pallette

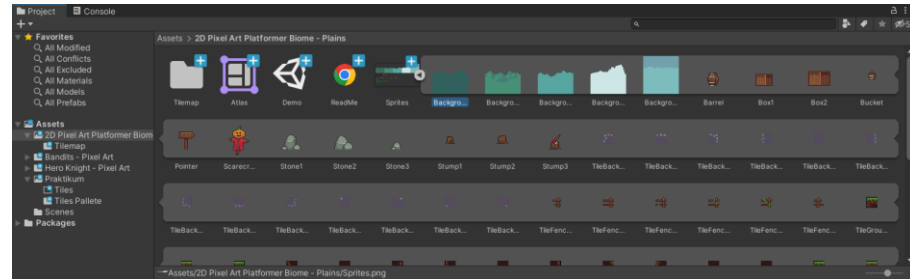
8. Simpan Pallette tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.8 Menyimpan Pallette

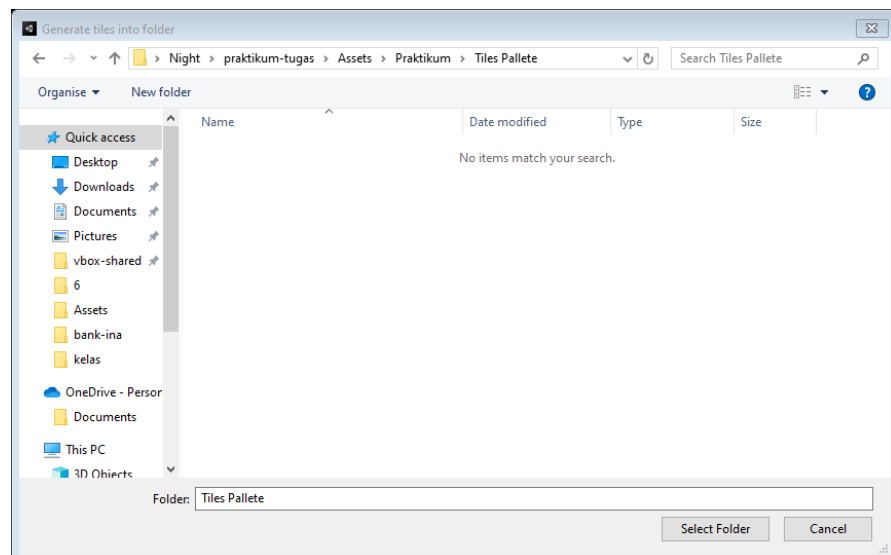


9. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih "tile set", kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



Gambar 1.9 Mencari Tileset

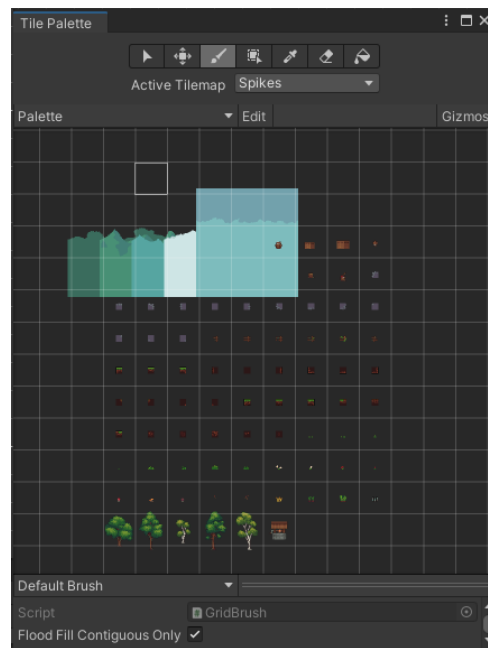
10. Drag asset yang diperlukan kedalam tile palette, simpan dalam folder "Tile" yang sudah dibuat sebelumnya



Gambar 1.10 Membuat Tile Ke Dalam Folder

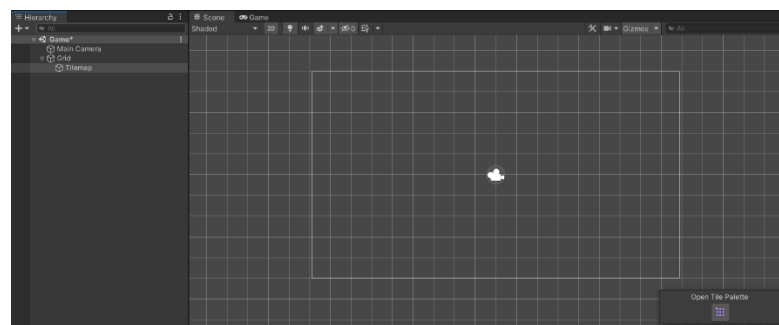


11. Tile yang terletak pada menu Tile palette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game



Gambar 1.11 Tampilan Tile Pallette

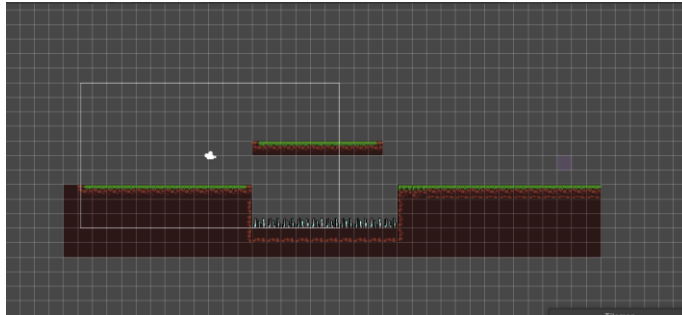
12. Pada menu Hierarchy, buatlah game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object>Tilemap>Rectangular, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile



Gambar 1.12 Membuat Grid

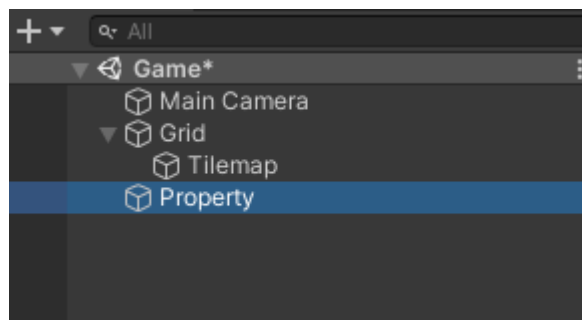


13. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja. yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



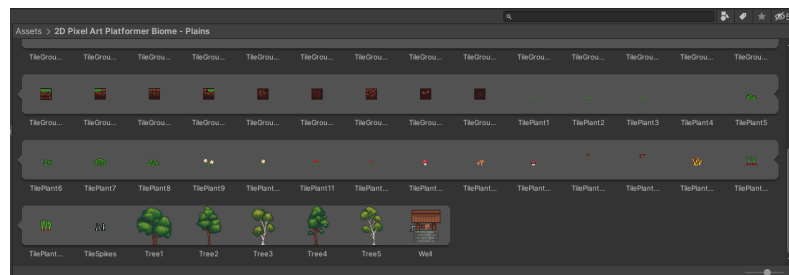
Gambar 1.13 Membuat Tile

14. Klik kanan pada menu Hierarchy, dan beri nama "Property"



Gambar 1.14 Membuat Object Property

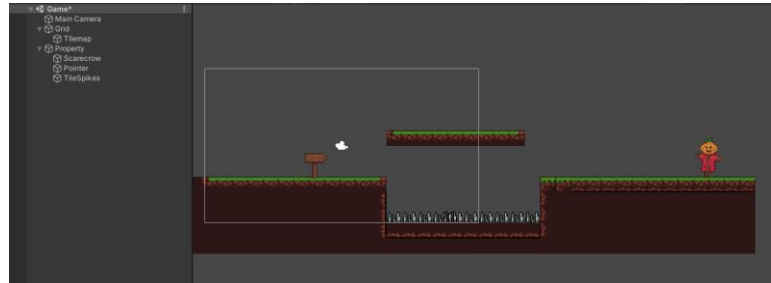
15. Cari asset texture yang sebelumnya di download



Gambar 1.15 Memilih Asset Property

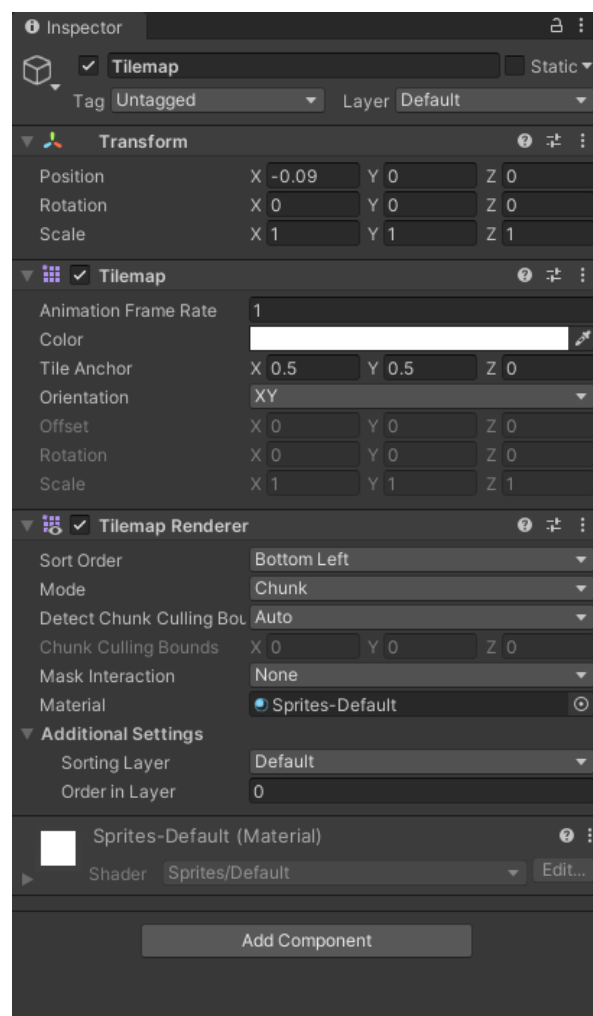


16. Asset yang diletakkan tersebut akan berada dalam hierarchy, blok dari atas kebawah dengan cara klik asset atas sendiri, kemudian klik asset bawah sendiri sambil menekana Shift, kemudian geser dan letakkan kedalam folder Property



Gambar 1.16 List Property

17. Klik Tilemap, Kemudian Pada Inspector, klik Add Component

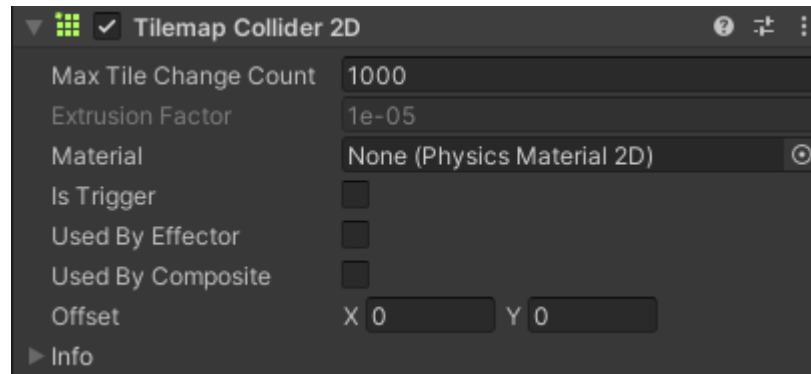


Gambar 1.17 Menambah Component



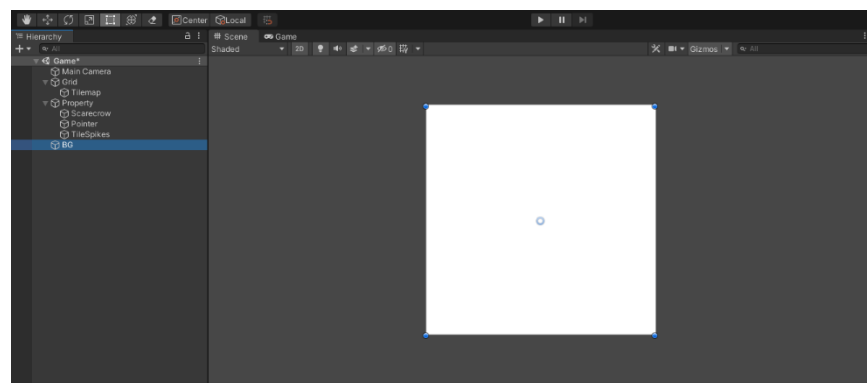


18. Cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



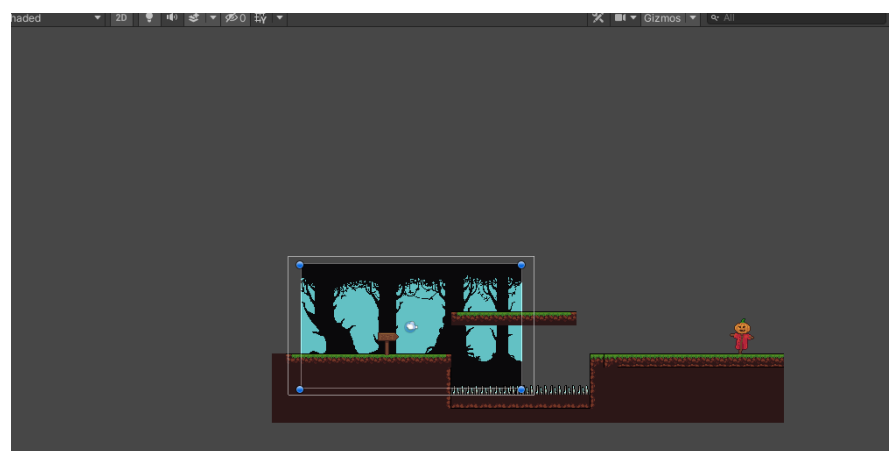
Gambar 1.18 Menambah Komponen Tilemap Collider 2D

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



Gambar 1.19 Membuat Game Object BG

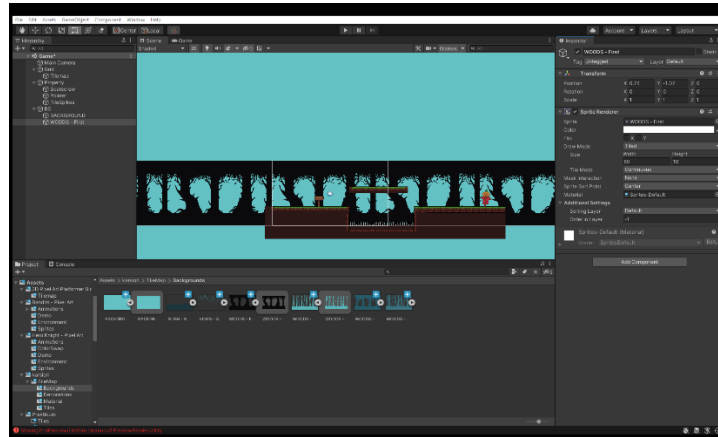
20. Pada bagian Mesh type ini ubahlah menjadi Full Rect, dan kemudian drag and drop ke dalam object BG



Gambar 1.20 Mengubah Mesh Type

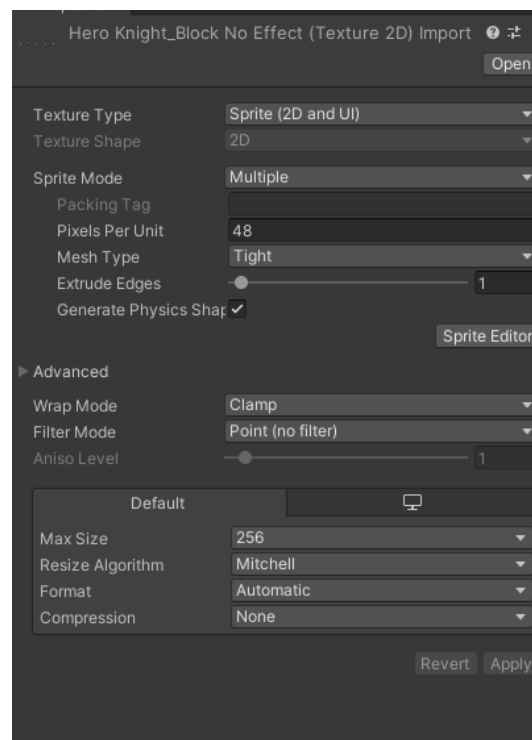


21. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size width and heightnya sesuai ukuran kamera atau tilemap. Jika background menutupi layar, ubahlah order in layer menjadi -1 dan -2.



Gambar 1.21 Mengubah Urutan Layer

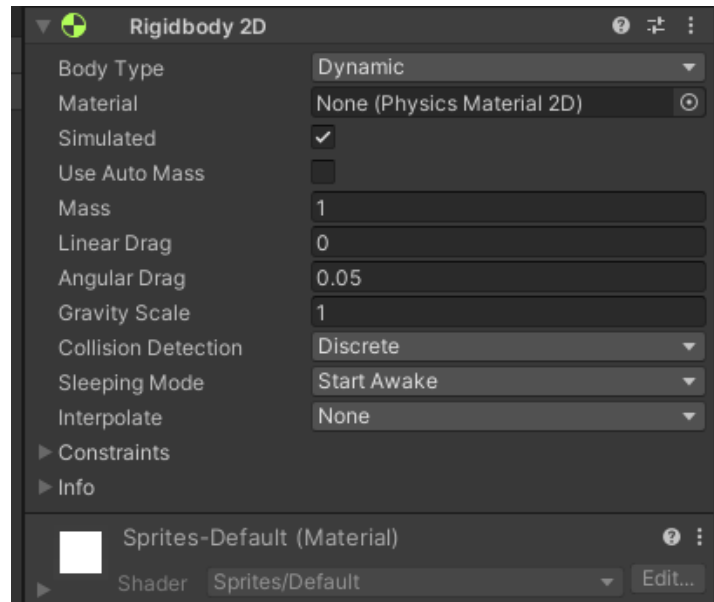
22. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja. Jangan lupa samakan pixel per unit pada karakter menjadi 48 seperti ukuran pixel per unit pada asset yang digunakan pada tilemap.



Gambar 1.22 Menkonfigurasi Karakter Pixel

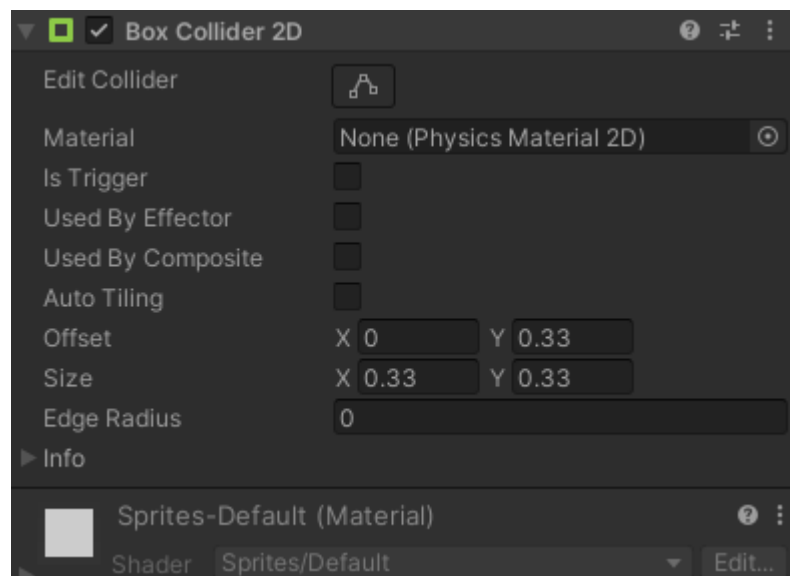


23. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



Gambar 1.23 Menambahkan Komponen Rigidbody2D

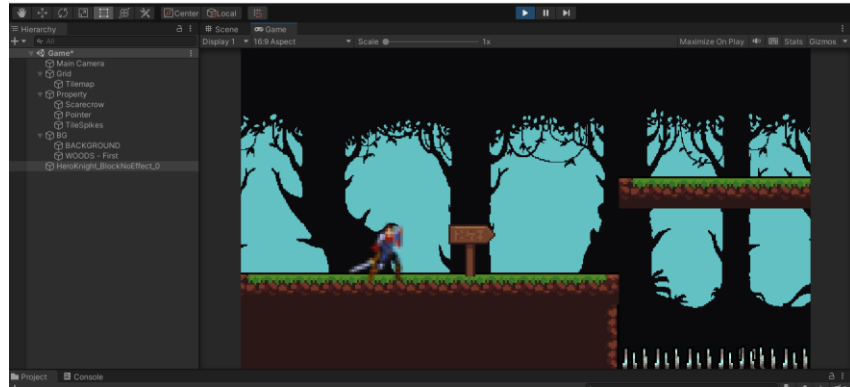
24. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D



Gambar 1.24 Menambahkan Komponen Box Collider



## 25. Hasil Tampilan



Gambar 1.25 Hasil Tampilan

### B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/a-blue-moon/animasi-dan-game/tree/main/BAB%207>