



TUGAS PERTEMUAN: 7

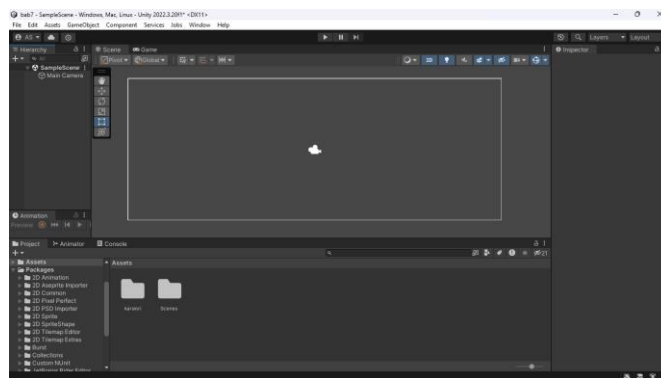
PENGENALAN GAME

NIM	:	2118121
Nama	:	Acmad saiful udin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)

7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

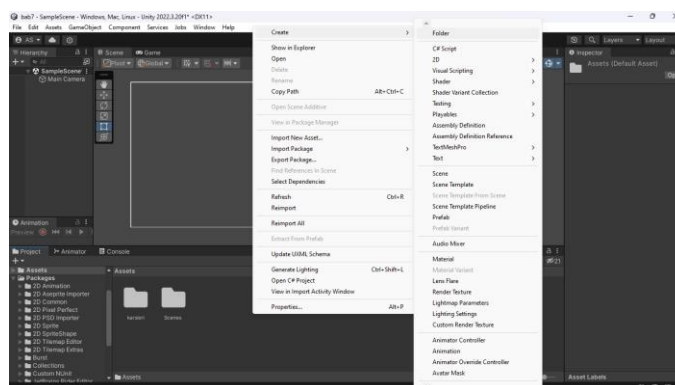
A. Membuat Tile Platform

1. Buka *project Unity* sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 *project unity*

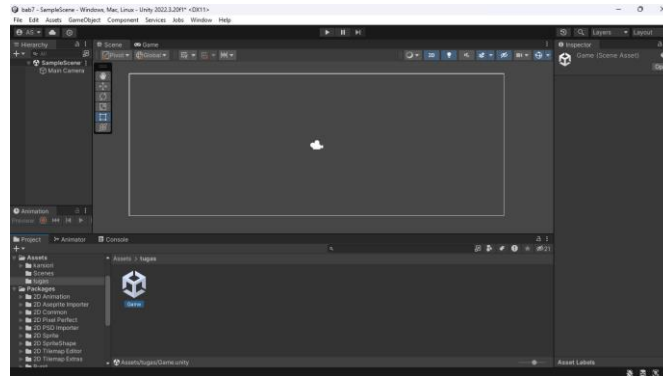
2. Buat Folder "tugas" dengan cara Di panel Project, klik kanan > *Create* > Folder, beri nama "tugas".



Gambar 7.2 New folder

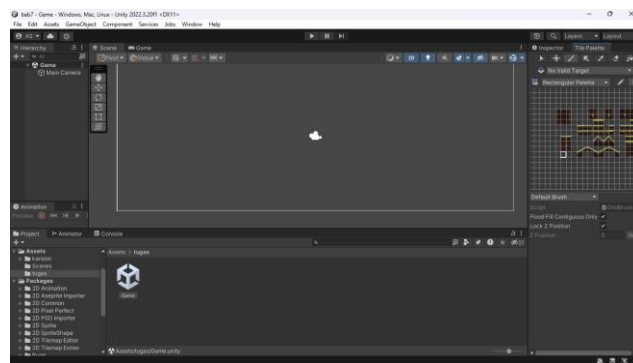


- Setelah folder "tugas" berhasil dibuat, klik kanan pada folder tersebut di panel "Project". Kemudian, pilih "Create" > "Scene" untuk membuat *scene* baru. Beri nama *scene* ini "Game".



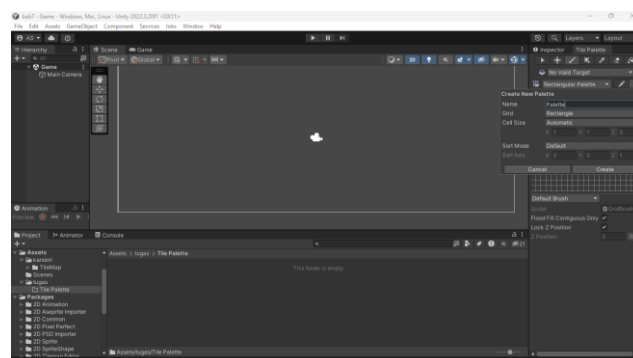
Gambar 7.3 *create new scene*

- Memunculkan *window Tile Palette*, pilih bagian atas *window* dan pilih *2D>Tile Palette*.



Gambar 7.4 *Tile Palette*

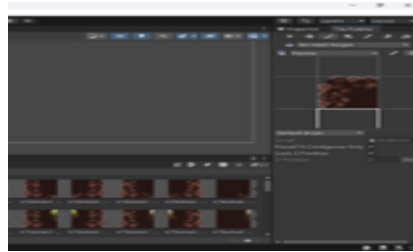
- Buat *new Tile Palette* setelah itu simpan *palette* ke dalam folder "Tile Palette".



Gambar 7.5 *new Palette*

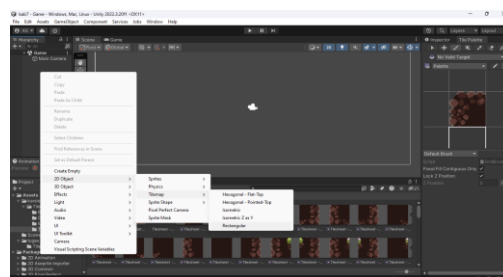


6. Drag *asset terrain* dari folder "*asset karsiori*" ke *Tile Palette*.



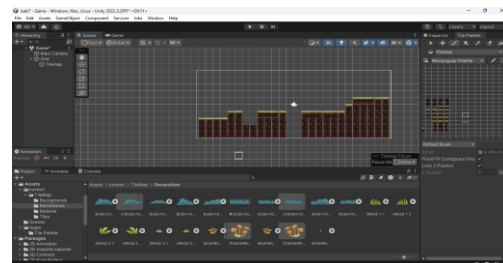
Gambar 7.6 asset terrain

7. Buat *Tilemap* dengan Klik kanan di *Hierarchy* > *2D Object* > *Tilemap* > *Rectangular*.



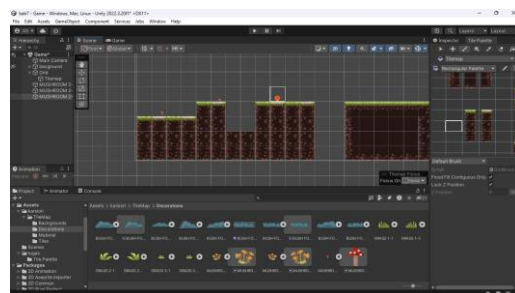
Gambar 7.7 Menampilkan *Tilemap*

8. Untuk mendesain model game. Buka *Tile Palette*, pilih *asset* yang ingin digunakan, lalu klik tombol "*Paint with Active Brush*" (ikon kuas).



Gambar 7.8 mendesain model game

9. Tambahkan Properti dengan Drag *asset* properti dari Project ke *Hierarchy*, atur posisi dan skala.



Gambar 7.9 properti

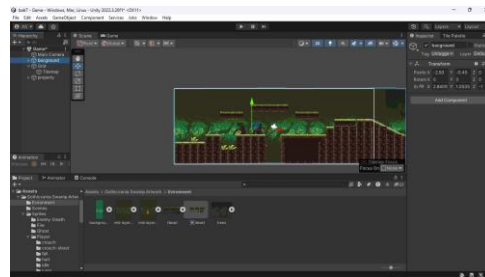


10. Tambahkan *Tilemap Collider 2D* Pada *Tilemap Inspector*, tambahkan komponen *Tilemap Collider 2D*.



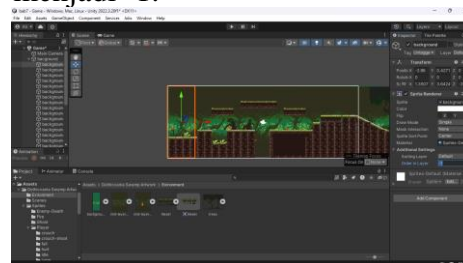
Gambar 7.10 Tilemap Collider 2D

11. Selanjutnya adalah membuat *background*, dengan memasukkan *asset background* ke dalam *hierarchy* atur dan posisikan *asset* tersebut.



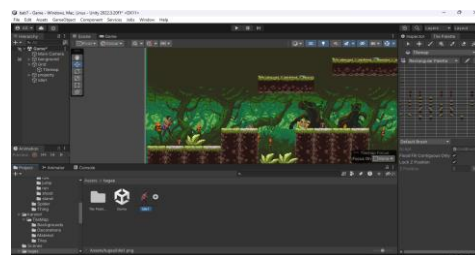
Gambar 7.11 background

12. Atur *Order in Layer Background* Pada *Inspector background*, ubah "*Order in Layer*" menjadi -1.



Gambar 7.12 Order in Layer

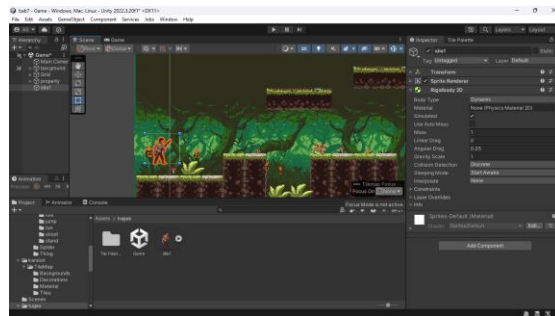
13. Masukkan *Asset Character* ke *Hierarchy*, kemudian simpan ke folder Tugas. *Drag and drop Character idle* ke *hierarchy*.



Gambar 7.13 character

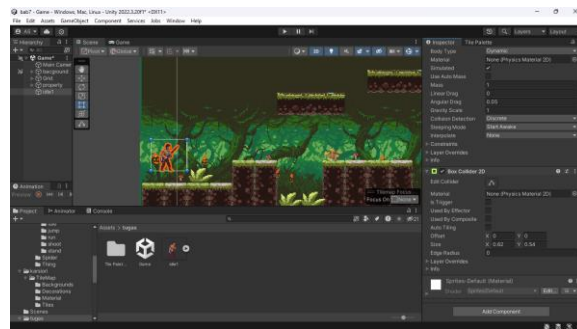


14. Tambahkan *Rigidbody 2D* Pada *Inspector* karakter, tambahkan komponen *Rigidbody 2D*.



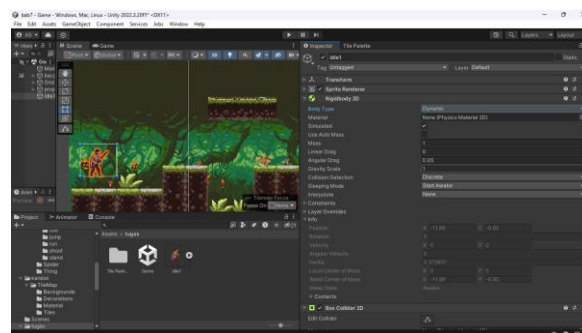
Gambar 7.14 *Rigidbody 2D*

15. Tambahkan *Box Collider 2D* Pada *Inspector* karakter, tambahkan komponen *Box Collider 2D*.



Gambar 7.15 *Box Collider 2D*

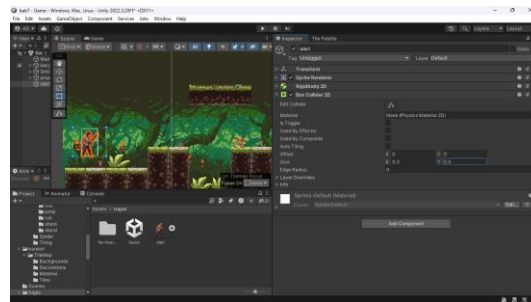
16. Atur *Gravity Scale Rigidbody 2D*, Sesuaikan nilai "*Gravity Scale*" pada *Rigidbody 2D* untuk mengatur gravitasi karakter.



Gambar 7.16 *Gravity Scale*

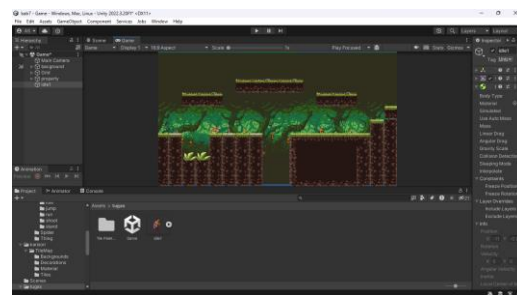


17. Atur Ukuran *Box Collider 2D*, Sesuaikan ukuran *Box Collider 2D* agar sesuai dengan karakter.



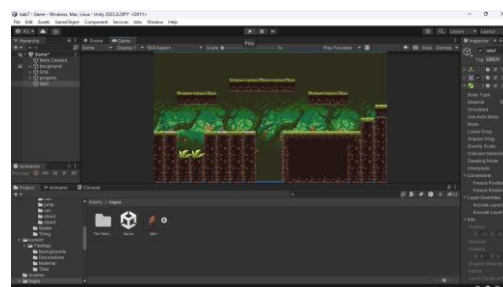
Gambar 7.17 Ukuran *Box Collider 2D*

18. Untuk melihat *preview* pilih game.



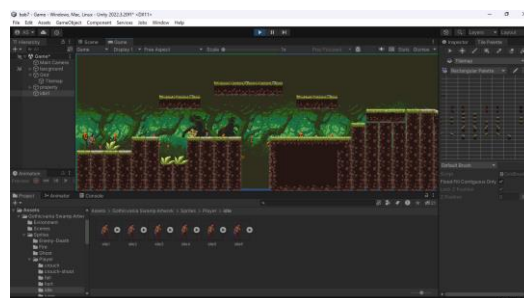
Gambar 7.18 *preview*

19. Untuk menjalankan klik *play* pada bagian atas.



Gambar 7.19 *play*


20. Hasil tampilan game saat di jalankan.



Gambar 7.20 hasil tampilan



B. KUIS

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang akan dimainkan oleh pengguna dalam game
2		Background	Gambar atau elemen visual yang menjadi latar belakang scene game
3		Properti	Objek-objek tambahan yang memperkaya tampilan scene
4		Properti	Objek-objek tambahan yang memperkaya tampilan scene
5		Objek Terrain	Elemen yang membentuk permukaan tanah atau lingkungan tempat karakter bermain

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/acmadsaiful090/2118121_PRAK_ANIGAME/tree/main/BAB%207