



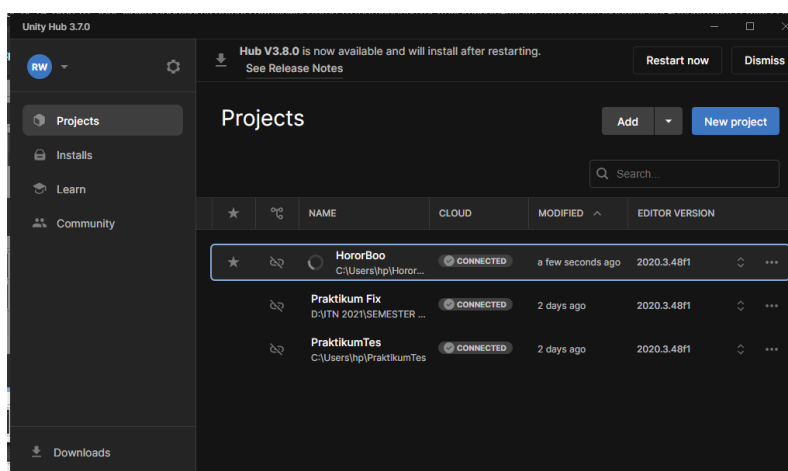
## TUGAS PERTEMUAN: 7

### Membuat Tile Platform

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)

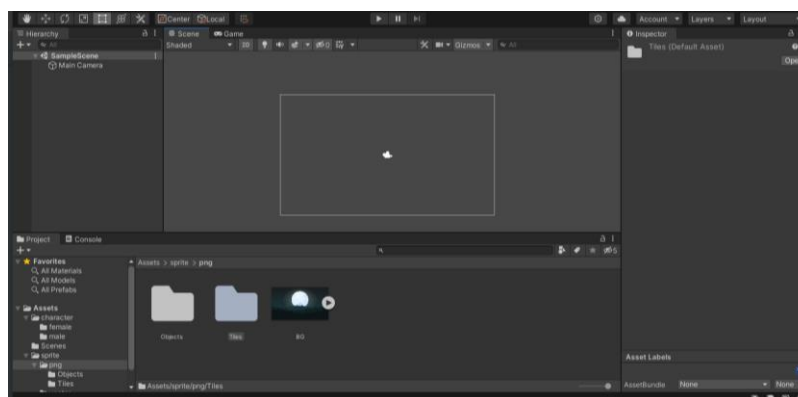
#### 1.1 Tugas 5: Membuat Tile Platform

1. Buka project sebelumnya yang dibuat ketika instal unity pada tugas praktikum pertemuan ke 6



Gambar 7. 1 Membuka Project Sebelumnya

2. Berikut merupakan tampilan setelah membuka project unity sebelumnya



Gambar 7. 2 Project Unity

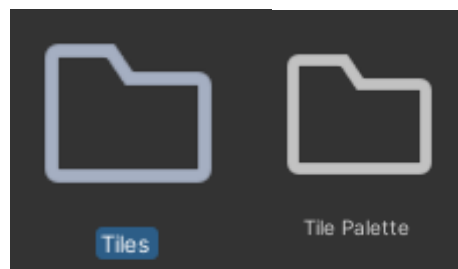


3. Pada project buat folder baru yang bernama “TugasPraktikum” folder ini digunakan untuk menyimpan asset



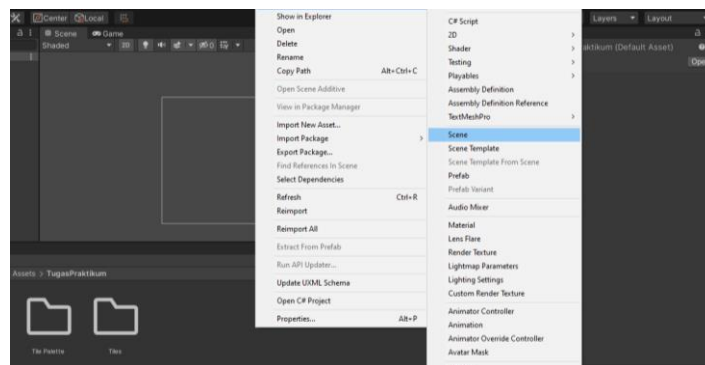
Gambar 7. 3 Buat Tugas Baru

4. Dalam folder tugas praktikum buat folder baru bernama “Tiles” dan ‘Tile Palette’



Gambar 7. 4 Membuat Folder Tile Dan Tile Palette

5. Klik kanan dalam folder “TugasPraktikum” lalu Create->Scene



Gambar 7. 5 Membuat Scene

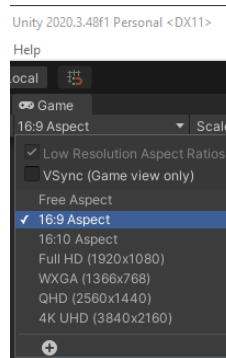
6. Rename scene yang baru dibuat menjadi nama “Game”



Gambar 7. 6 Rename Scene



- Setelah itu atur aspect ratio menjadi 16:9 (Default)



Gambar 7. 7 Mengatur Aspect Rasio

- Buat tile palette baru dengan cari klik Window->2D->Tile Palette



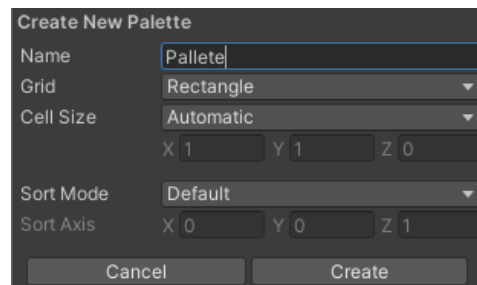
Gambar 7. 8 Buat Tile Palette Baru

- Pada jendela palette klik “New Palette”



Gambar 7. 9 Membuat Tile Palette

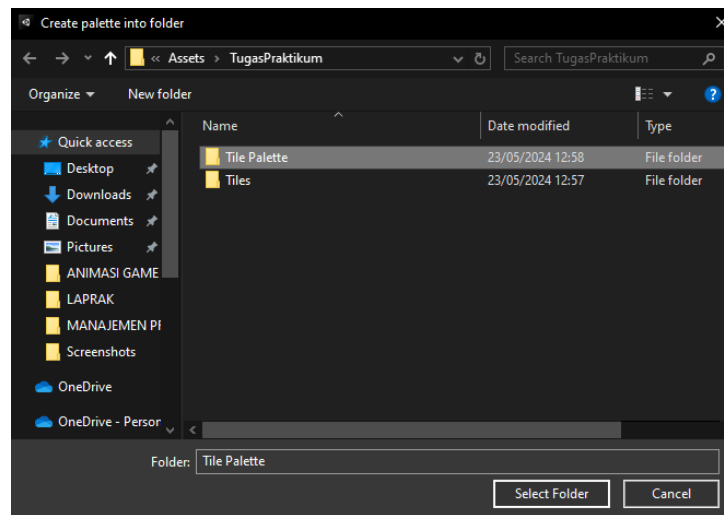
- Ubah nama untuk palette baru, beri nama “Pallette”



Gambar 7. 10 Ubah Nama Palette

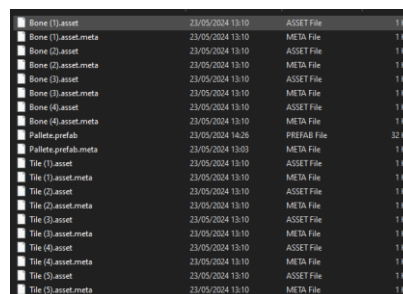


11. Setelah itu masuk kedalam folder sprite->tiles, lalu pilih semua dan drag kedalam folder TugasPraktikum->TilePalette



Gambar 7. 11 Memindahkan Tile Palette

12. Hasil dari peletakan palette menjadikan file .pn menjadi .assets



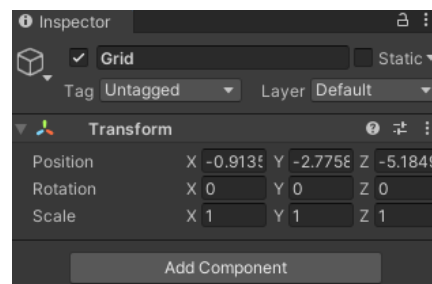
Gambar 7. 12 Hasil Peletakan Palette

13. Buat object baru bernama “Grid”



Gambar 7. 13 Membuat Object Grid

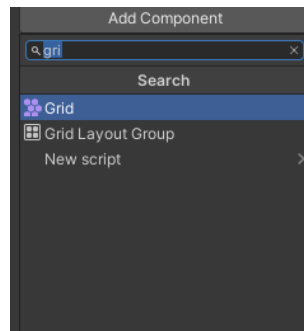
14. Klik “Add Component” untuk menambahkan komponen baru



Gambar 7. 14 Menambah Component Grid

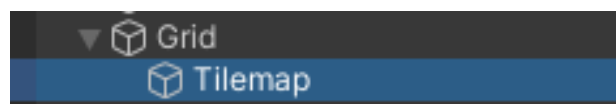


15. Tambahkan komponen grid pada object “Grid”



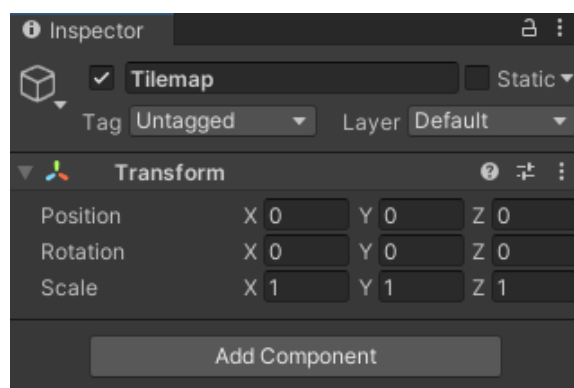
Gambar 7. 15 Komponen Grid

16. Dalam object grid tambahkan object baru bernama Tilemap



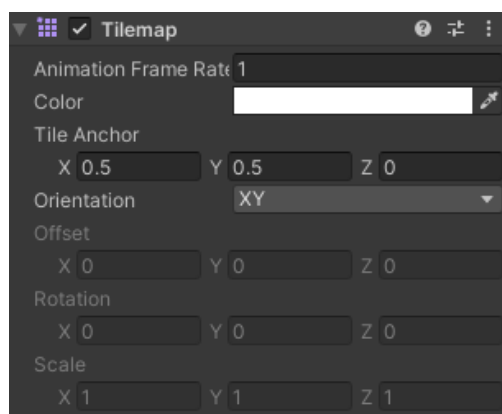
Gambar 7. 16 Membuat Object Tilemap

17. Klik pada object Tilemap lalu klik Add Component pada inspector



Gambar 7. 17 Menambahkan Komponen Tilemap

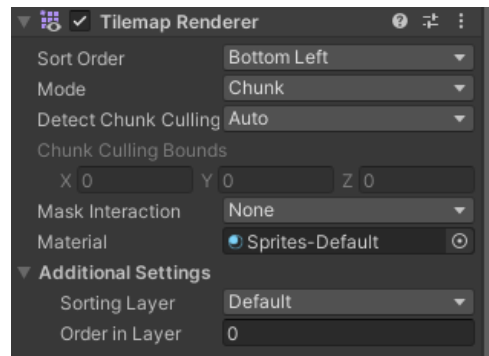
18. Berikut merupakan komponen tilemap



Gambar 7. 18 Menambahkan Komponen Tilemap



19. Setelah itu tambahkan komponen baru bernama Tilemap Renderer



Gambar 7. 19 Tilemap Renderer

20. Buka tile palette dengan cara klik Window->2D->Tile Palette

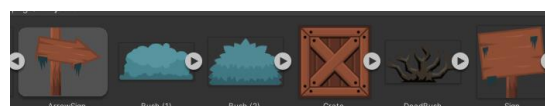


Gambar 7. 20 Tile Palette

21. Setelah itu dalam posisi edit mode pada Tile Palette dan Pick Marque Tools arahkan tile yang dipilih kedalam scene, buat seperti desain berikut



22. Untuk menambahkan komponen seperti tengkorak dan lain lain seperti pada nomor 21, masuk kedalam folder Tile lakukan drag kedalam scene



Gambar 7. 21 Tambah Komponen Lain



23. Buat object baru bernama “Komponen”



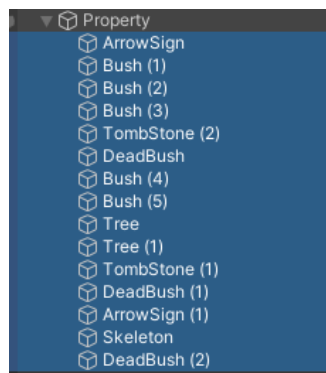
Gambar 7. 22 Membuat komponen Baru

24. Pilih semua object yang telah ditambahkan kedalam scene



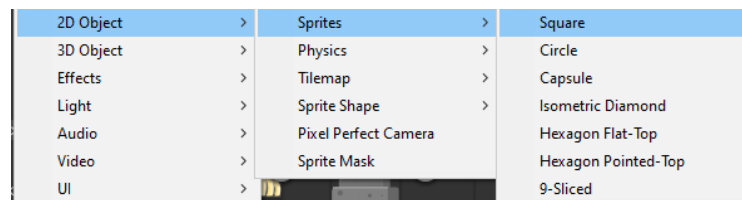
Gambar 7. 23 Memilih Semua Object

25. Masukkan seluruh object yang telah dipilih kedalam object property



Gambar 7. 24 Memindahkan Object Property

26. Setelah itu klik kanan pada bagian hierarchy->2D Object->Sprites->Square, nantinya ini digunakan untuk import background



Gambar 7. 25 Membuat Background

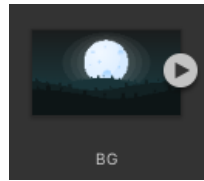
27. Ubah nama object yang telah dibuat tadi menjadi BG



Gambar 7. 26 Ubah Nama Background

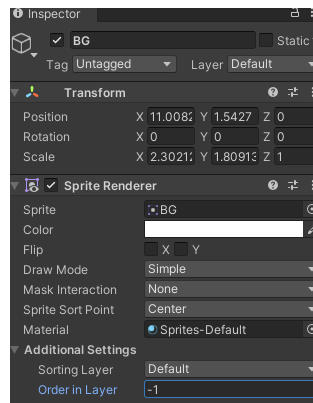


28. Drag and drop file background kedalam scene, file background didapat dari sprite->png->BG



Gambar 7. 27 Drag Drop Background

29. Tambahkan komponen Sprite Renderer pada object BG yang sudah dibuat tadi dan atur Order In Layer menjadi -1 ini membuat background yang diimport tadi menjadi di belakang property



Gambar 7. 28 Sprite Renderer

30. Drag drop player kedalam scene perkecil dengan Rect Tools



Gambar 7. 29 Menambahkan Player

31. Klik pada player tambahkan komponen Riggid Body 2D untuk melakukan grafitasi pada player, jadi seolah olah player menapak tanah atau jatuh

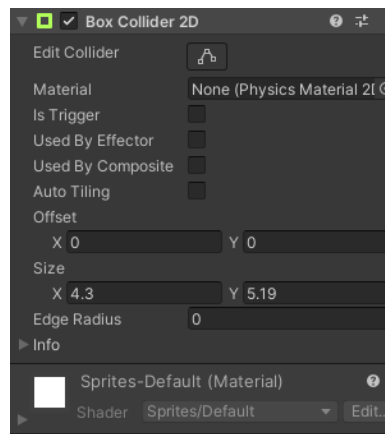


Gambar 7. 30 Komponen Riggid Body



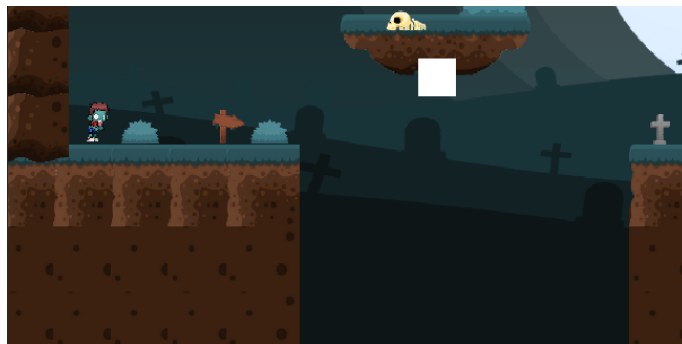


32. Tambahkan komponen box colider untuk menangani grafitasi dari player jadi player tidak jatuh karena efek grafitasi yang ada pada scene



Gambar 7. 31 Komponen Box Colider

33. Hasil Akhir



Gambar 7. 32 Hasil Akhir Untuk Game

### Link Github Pengumpulan

Link : [https://github.com/arifmalabar/2118055\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git)