



TUGAS PERTEMUAN: 7

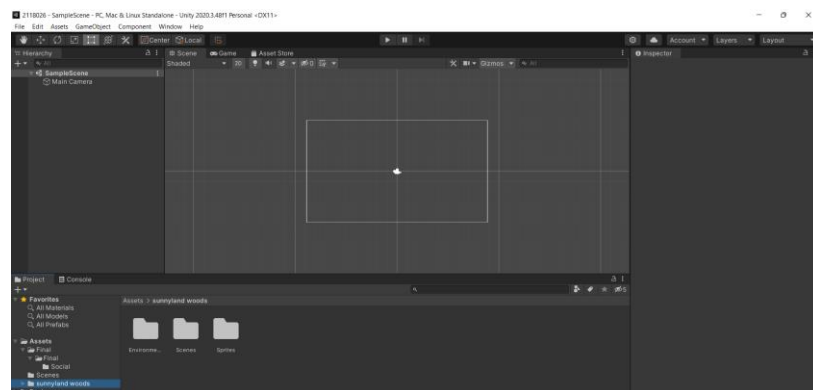
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118026
Nama	:	Bryan Ifan Etikamena
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S (2118143)

7.1 Tugas 7 : Membuat Tilemap Sesuai Asset Sebelumnya

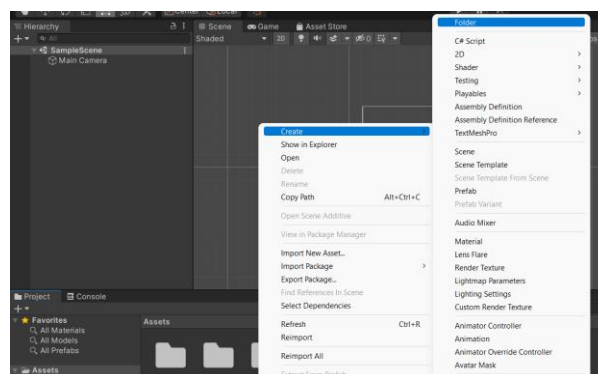
A. Langkah-langkah Membuat Tilemap

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



Gambar 7.1 Membuka *Project Unity*

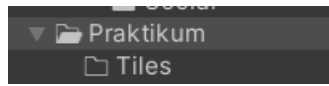
2. Klik kanan pada folder *Assets*, kemudian pilih *Create > Folder*, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

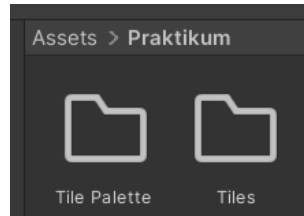


3. Pada folder "Praktikum", pilih *Create > Folder*, Tambahkan folder Baru "Tiles", nantinya folder ini akan digunakan untuk menyimpan *tile*.



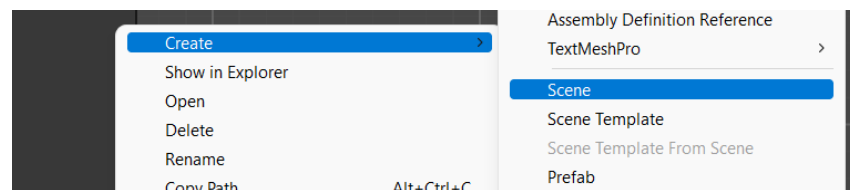
Gambar 7.3 Membuat Folder Baru

4. Buat folder baru lagi di dalam folder "Praktikum" dan beri nama "Tile Palette".



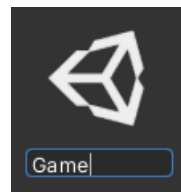
Gambar 7.4 Membuat Folder Baru

5. Di dalam folder "Praktikum", klik kanan lalu pilih *Create > Scene*.



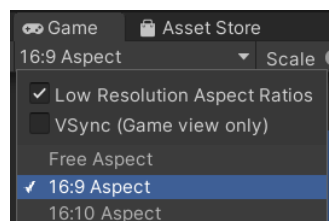
Gambar 7.5 Membuat *Scene*

6. Berikan nama pada scene tersebut, "Game" Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



Gambar 7.6 Menamai *Scene*

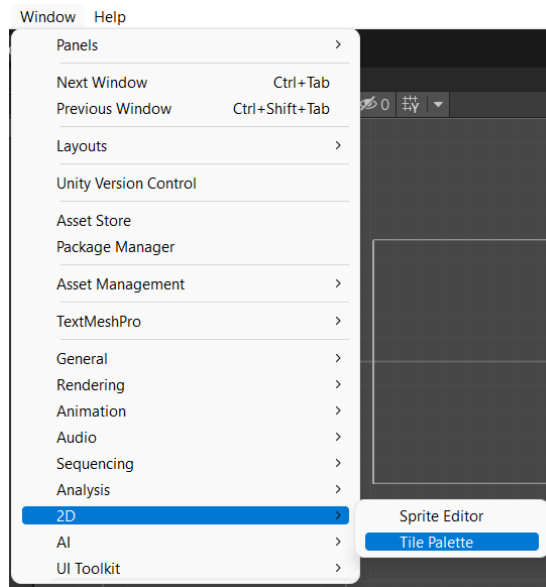
7. Klik pada Window "Game", lalu klik pada bagian *Free Aspect*, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali *Window Scene*.



Gambar 7.7 Mengatur Rasion *Window*

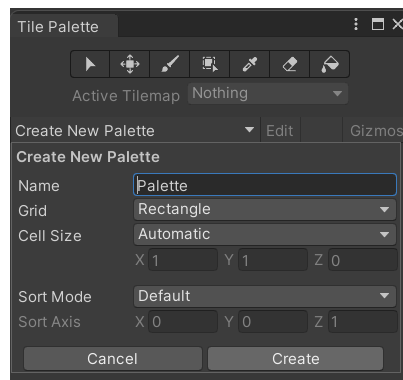


8. Pada menu atas, Klik Menu Windows kemudian pilih Tile Palette.



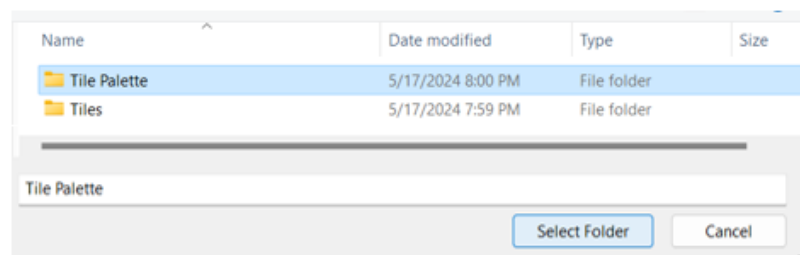
Gambar 7.8 Membuka *Window Tile Palette*

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



Gambar 7.9 Membuat *Palette* Baru

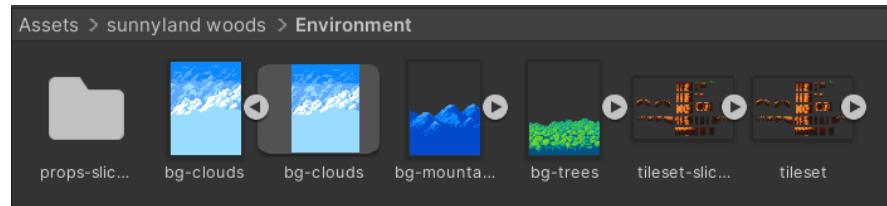
10. Simpan *Palette* tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.10 Menyimpan *Palette*

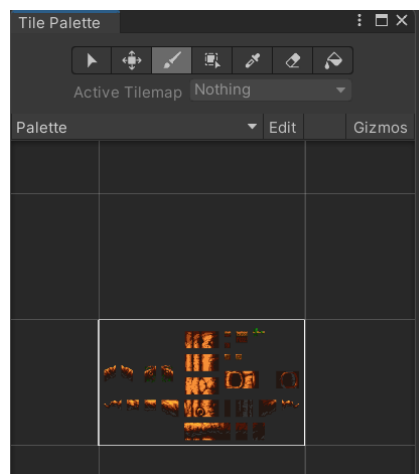


11. Cari *Asset Texture* yang telah diunduh sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih "tile set", kemudian klik panah kecil di sebelah *tileset* tersebut untuk membuka berbagai *tile*.



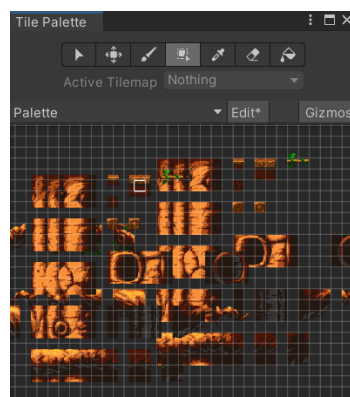
Gambar 7.11 Memilih *Tileset*

12. *Drag asset* yang diperlukan kedalam *tile palette*, simpan dalam folder "Tile" yang sudah dibuat sebelumnya pada folder di bawah ini `C:\Users\USER\2118026\Assets\Praktikum\Tile Palette`.



Gambar 7.12 Menambahkan *Asset* Ke *Palette*

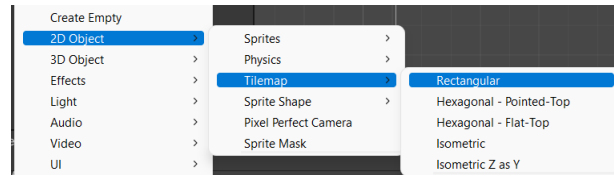
13. *Tile* yang terletak pada menu *Tile palette* akan digunakan untuk membuat *platform* yang akan digunakan dalam game.



Gambar 7.13 Tampilan *Tile*

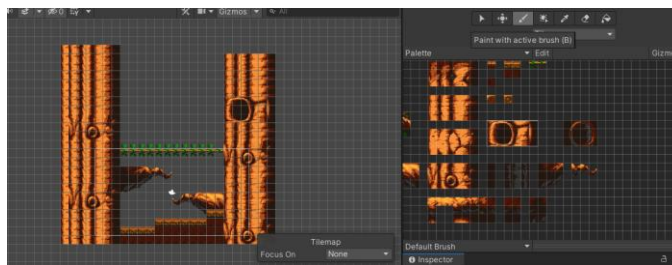


14. Pada menu *Hierarchy*, buatlah *game object* baru dengan cara klik kanan, pilih *2D Object>Tilemap>Rectangular*, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan *tile*.



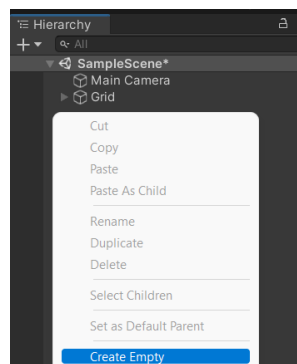
Gambar 7.14 Menambahlan *Tilemap*

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



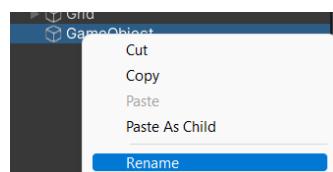
Gambar 7.15 Menempatkan *Tile*

16. Klik kanan pada menu *Hierarchy*, pilih *Create Empty*.



Gambar 7.16 *Create Empty*

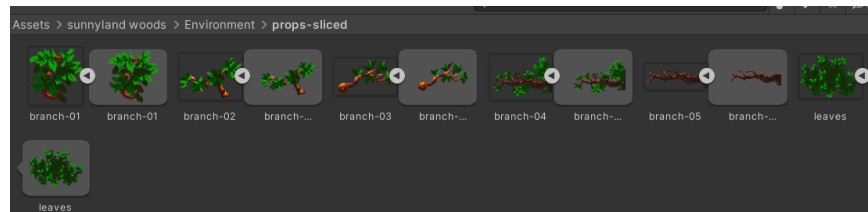
17. Ubah nama *GameObject* yang sudah dibuat tadi dan ubah Namanya menjadi "*Property*", caranya klik kanan *GameObject*, pilih *Rename*.



Gambar 7.17 Menamai *Property*

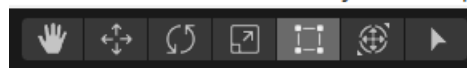


18. Cari *asset texture* yang sebelumnya di *download*, lokasi *texture assets* tersebut bisa dilihat pada gambar di bawah ini, pilih yang *Medieval_pixel*, klik arah panah kecil di samping *tileset* tersebut untuk membuka banyak *tile*.



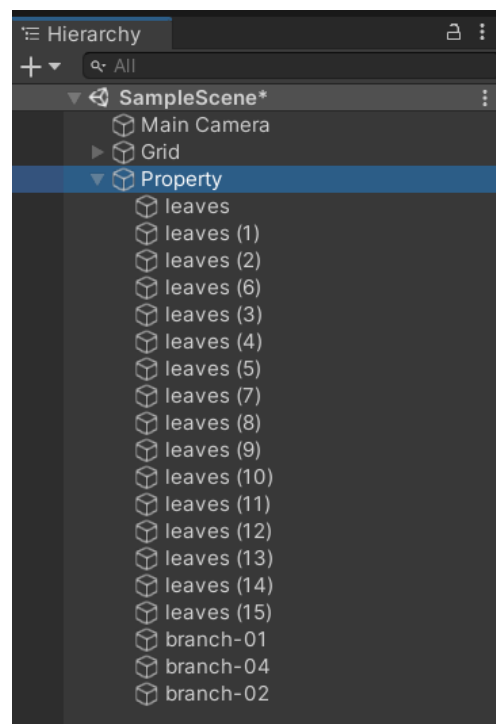
Gambar 7.18 Memilih *Property*

19. Untuk mengubah ukuran *Property* Gunakan *Rect Tools*.



Gambar 7.19 *Rect Tools*

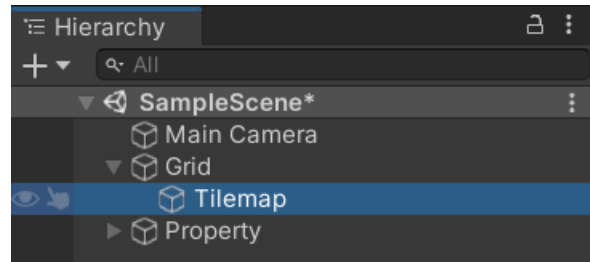
20. *Asset* yang di letakkan tersebut akan berada dalam *hierarchy*, blok dari atas ke bawah dengan cara klik *asset* atas sendiri, kemudian klik *asset* bawah sendiri sambil menekana *Shift*, kemudian geser dan letakkan ke dalam folder *Property*.



Gambar 7.20 *Asset* Yang Digunakan

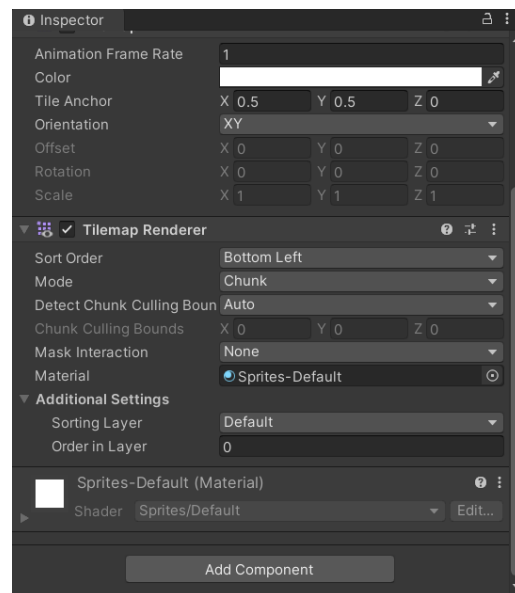


21. Klik *Tilemap*.



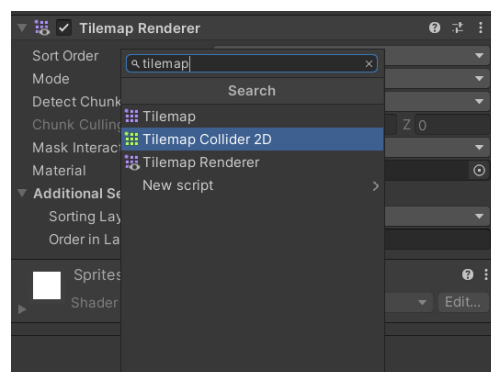
Gambar 7.21 Mengklik *Tilemap*

22. Pada *Inspector*, klik *Add Component*.



Gambar 7.22 Menambahkan Komponen Pada *Tilemap*

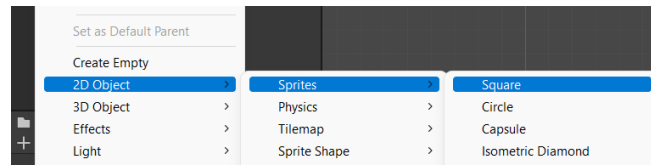
23. cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter *game*, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



Gambar 7.23 Menambahkan *Tilemap Collider 2D*

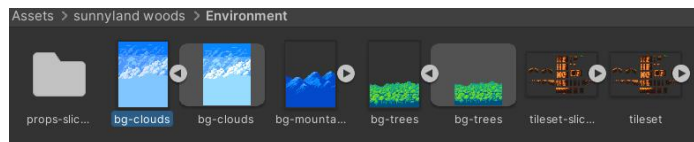


24. Untuk membuat *background*, klik pada *hierarchy* 2D object > *Sprite*, dan ganti namanya menjadi “BG”.



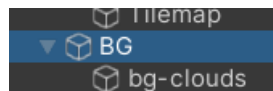
Gambar 7.24 Membuat *Background*

25. Kemudian cari *asset Medival_Pixel*, klik dan pergi ke *inspector*. Pada bagian *Mash type* ini ubahlah menjadi *Full Rect*.



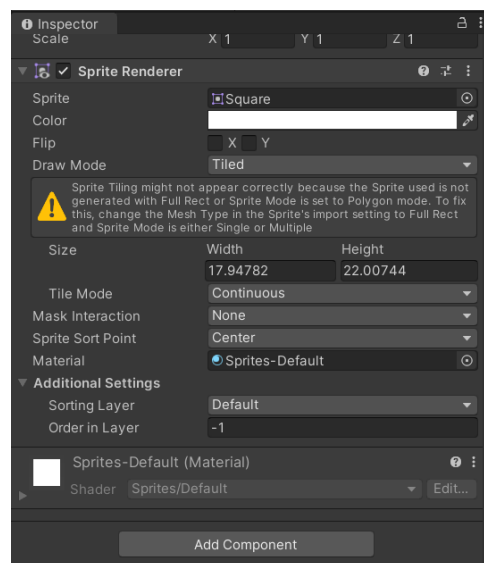
Gambar 7.25 Membuat Akun

26. *Drag and drop* asset ke dalam folder “BG”.



Gambar 7.26 Menambahkan *Asset Background*

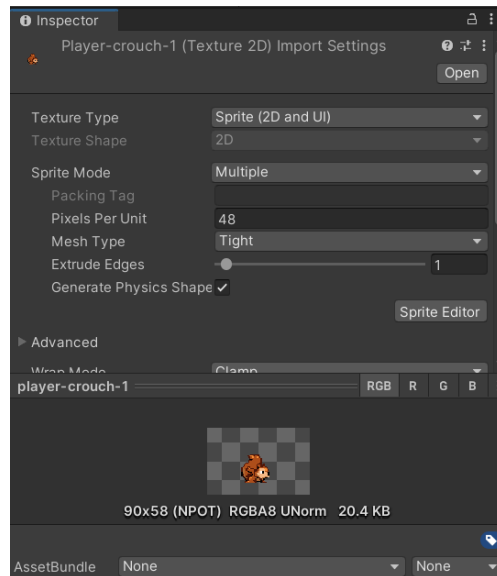
27. Kemudian pergi ke *inspector*, pada *Draw Mode* ubahlah menjadi *Tiled* dan sesuaikan *size width* and *heightnya* sesuai ukuran kamera atau *tilemap*. Jika *background* menutupi layar, ubahlah *order in layer* menjadi -1.



Gambar 7.27 Mengatur *Background*

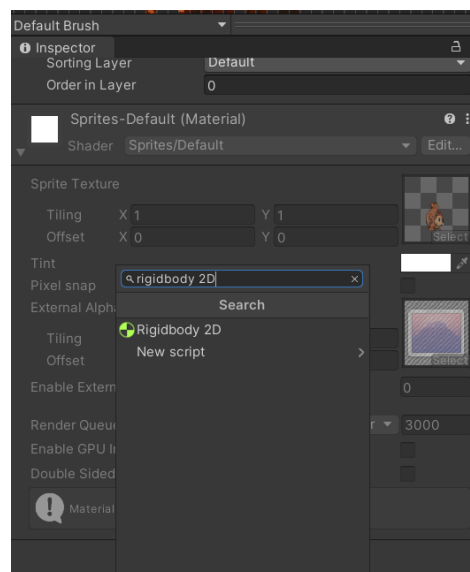


28. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter ke dalam lembar kerja. Jangan lupa samakan *pixel per unit* pada karakter menjadi 48 seperti ukuran *pixel per unit* pada *asset* yang digunakan pada *tilemap*.



Gambar 7.28 Menambahkan *Player*

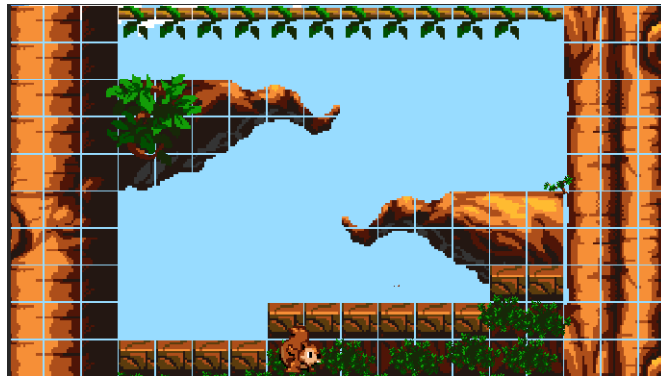
29. Klik karakter tersebut, pergi ke *Inspector* dan klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *RigidBody2D*, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 7.29 Menambahkan Komponen *RigidBody2D*

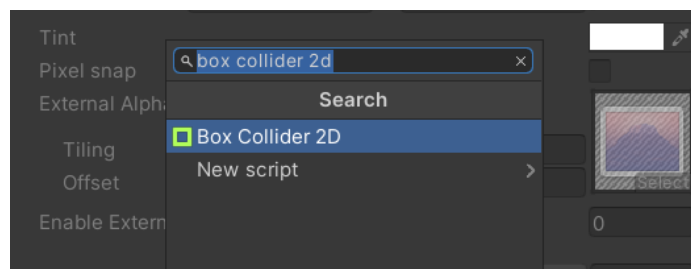


30. Jika di *play*, karakter tersebut akan jatuh ke melewati tanah, karena hanya diberi gravitasi.



Gambar 7.30 *Player* Diberi Gravitasi

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



Gambar 7.31 Menambahkan Komponen *Box Collider 2D*








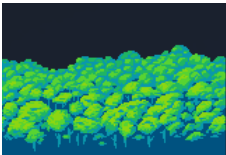
32. Jika di *Play*, maka karakter akan berpijak pada tanah, *tilemap* dan karakter keduanya harus diberi *collider* agar keduanya saling menabrak.



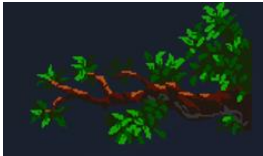
Gambar 7.32 *Player* Berpijak Di Tanah



7.2 Kuis

No.	Aset	Jenis	Keterangan
1		Player	Player merupakan orang memainkan game dan menggerakkan karakter utama dalam game yaitu tupai.
2		Property	Sebuah property yang digunakan untuk mendapatkan poin
3		Enemy	Merupakan musuh karakter utama dalam game yang berbentuk seperti semut.
4		Enemy	Merupakan musuh karakter utama dalam game yang berbentuk seperti naga.
5		Enemy	Merupakan musuh karakter utama dalam game yang berbentuk seperti belalang.
6		Property	Efek dimana ketika musuh dikalahkan atau mati
7		Property	Merupakan latar belakang dari game yang berbentuk langit dan awan.
8		Property	Sebuah property yang berbentuk seperti dedaunan Semak yang digunakan untuk



			menghiasi tampilan dalam game.
9		Property	Sebuah property yang berbentuk ranting yang digunakan untuk menghiasi tampilan pohon dalam game.
10		Property	Merupakan property yang dapat digunakan sebagai latar belakang dari game yang berbentuk seperti gelombang air laut.