



TUGAS PERTEMUAN: 7

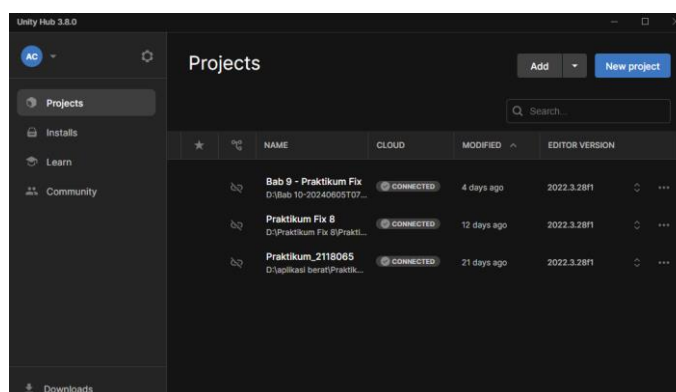
PLATFORM

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)
Referensi	:	https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-adventure-1-155360

7.1 Tugas 1 : PLATFORM

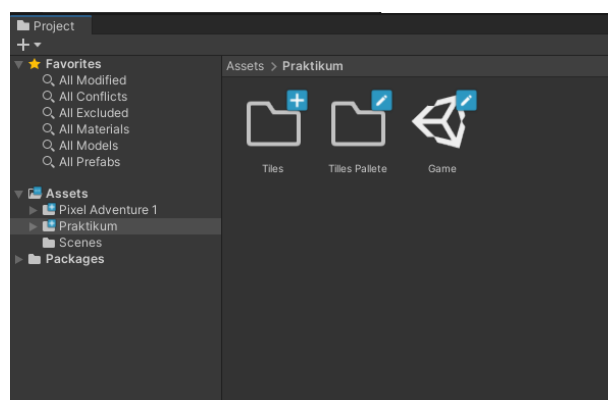
A. Platform

1. Masuk ke dalam aplikasi unity



Gambar 7.1 Membuka Unity

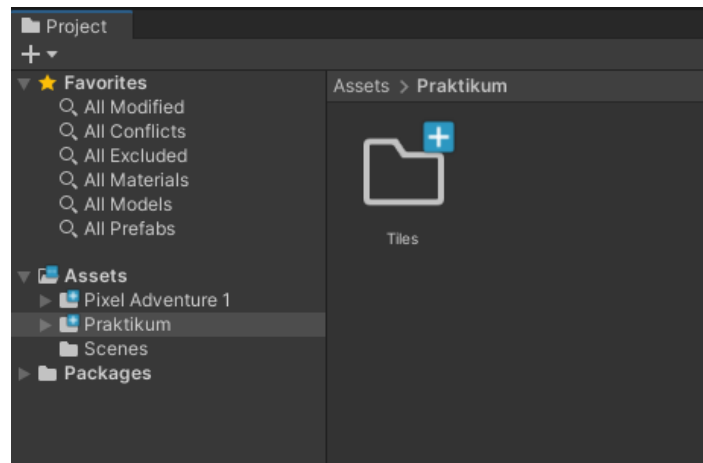
2. Klik kanan bagian asset lalu create new folder praktikum.



Gambar 7.2 Membuat folder praktikum

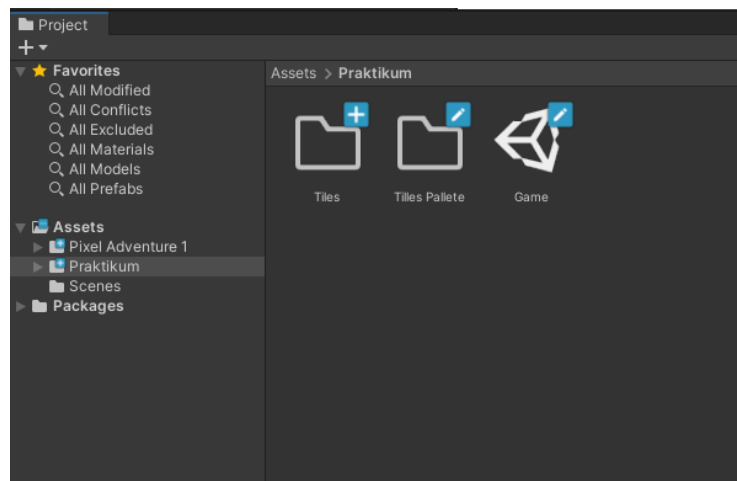


3. Membuat folder tiles di folder praktikum.



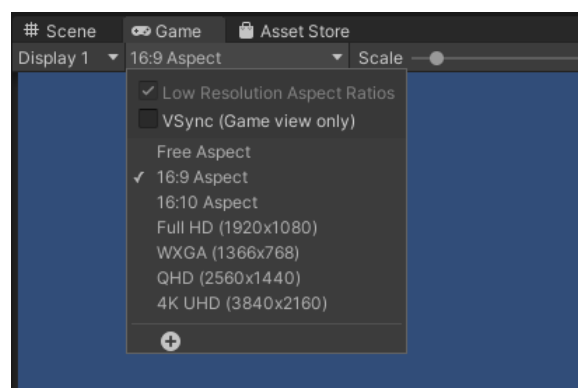
Gambar 7.3 Membuat folder tiles

4. Membuat folder tiles pallette dan game di folder praktikum.



Gambar 7.4 Membuat folder tiles

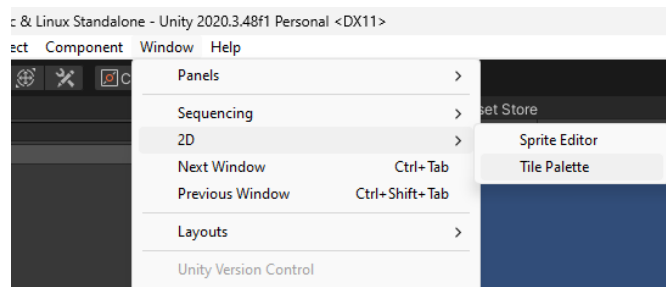
5. Pada scene game ganti aspek rasio menjadi 16;9



Gambar 7.5 Mengubah rasio game

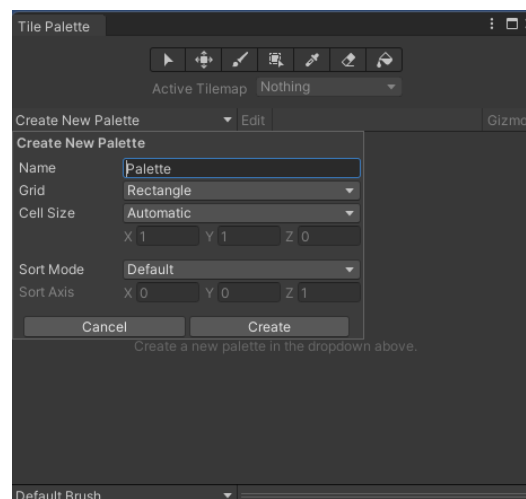


6. Buka window dan pilih 2d tile pallette



Gambar 7.6 Pilih tile pallette

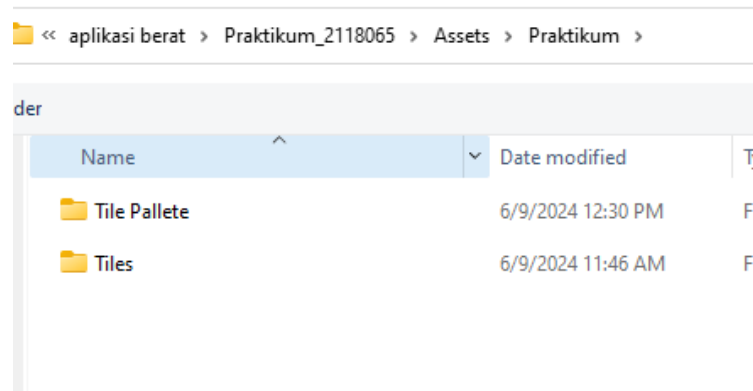
7. Pilih create new pallette



Gambar 7.7 Create new pallette

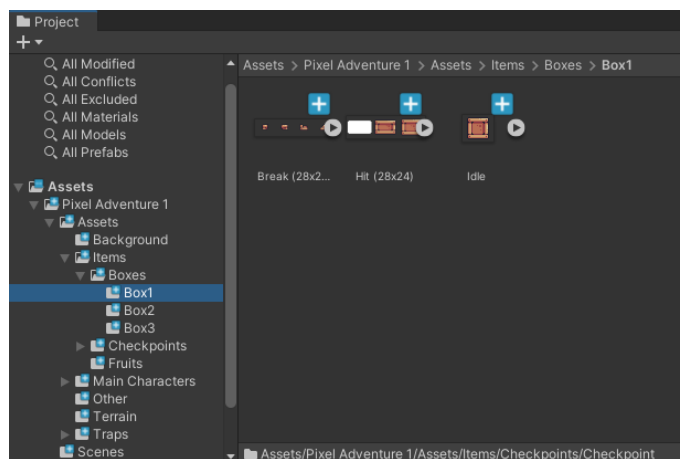


8. Create dan tempatkan pada folder tile pallette



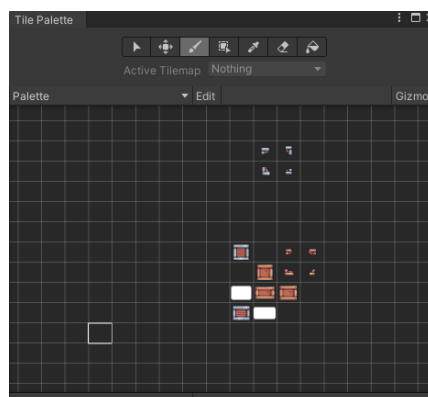
Gambar 7.8 Save pada tile pallette

9. Cari tempat penyimpanan platform game yang dipilih



Gambar 7.9 Menambahkan tile map

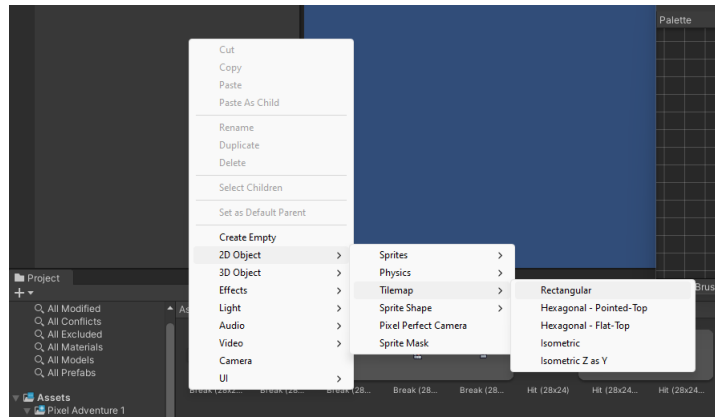
10. Drag and drop tile map yang ada pada window tile map yang sudah dibuat



Gambar 7.10 Import asset

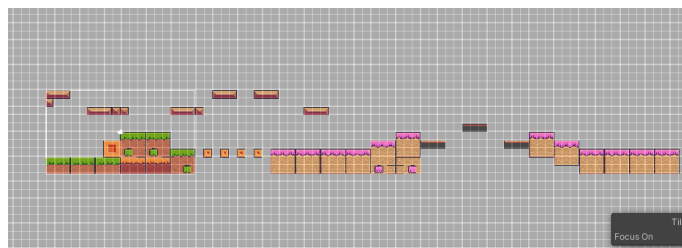


11. Pada hierarki buat objek tile map 2d untuk membuat tile map



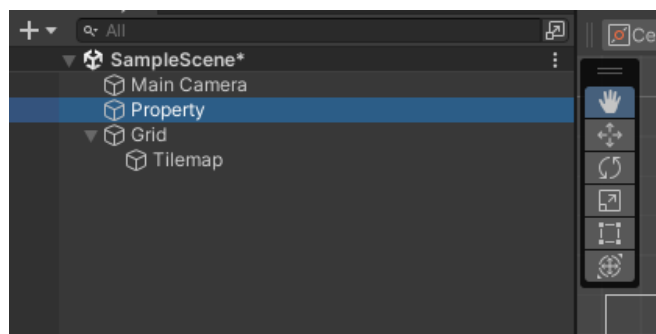
Gambar 7.11 Tile Map

12. Buat layout platform tilemap sesuai yang diinginkan



Gambar 7.12 Membuat tilemap

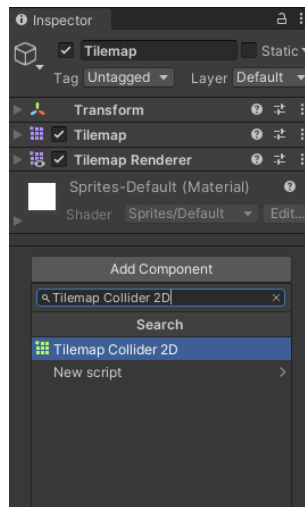
13. Pada hirarki buat create empty dan rename menjadi property



Gambar 7.13 membuat property

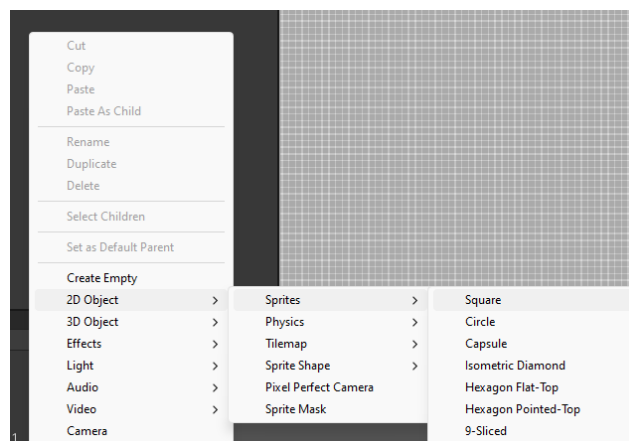


14. Pada bagian hirarki klik grid pada tile map lalu tambahkan collider 2d



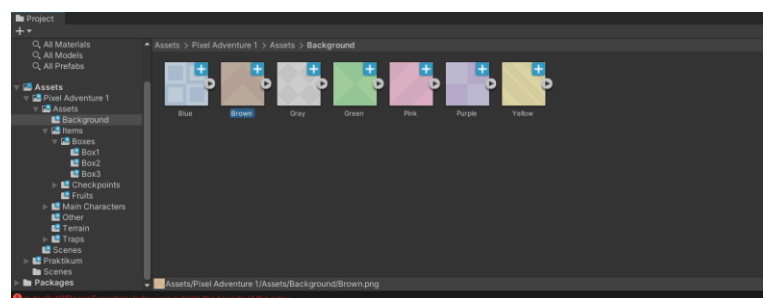
Gambar 7.14 menambahkan collider 2d

15. Pada bagian hirarki tambahkan sprites, square dan rename menjadi background



Gambar 7.15 menambahkan background

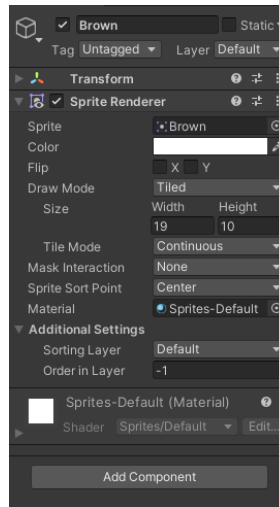
16. Masukkan background sesuai asset yang sudah didownload kemudian ubak layer agar background tidak bertumpuk



Gambar 7.16 Membuat background

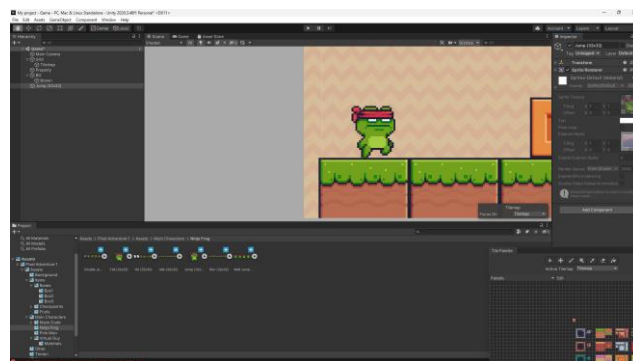


17. Setting background seperti gambar dibawah



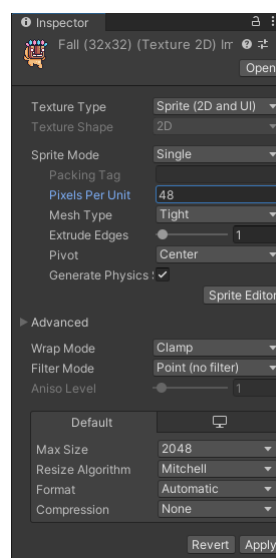
Gambar 7.17 Membuat background

18. Menambahkan karakter player pada game



Gambar 7.18 Menambahkan karakter

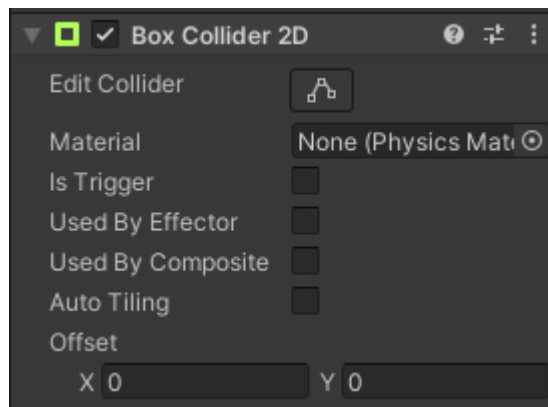
19. Settingan untuk animasi yang ingin kita masukkan



Gambar 7.19 Settingan animasi



20. Menambahkan Box Collider 2D supaya terdapat gravitasi



Gambar 7.20 Menambahkan Box Collider 2D

B. Tabel

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Player : main character yang akan menjadi objek utama permainan yang harus dimenangkan oleh pemain
2		Property : sebuah obejek yang mana jika di dapat maka point akan bertambah
3		Background : adalah latar belakang tempat Dimana permainan akan dimulai, sebagai pelengkap suasana permainan
4		Enemy : Merupakan rintangan yang harus dilalui oleh pemain