



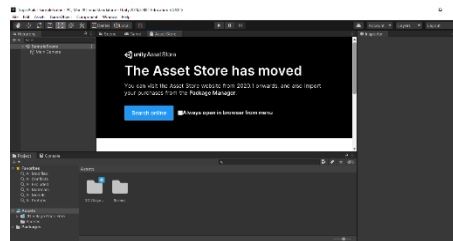
TUGAS PERTEMUAN: 7

Membuat Tile Platform

NIM	:	2118139
Nama	:	Esa Arya Mahardika
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	2118004 - Bagas Anardi Surya W.

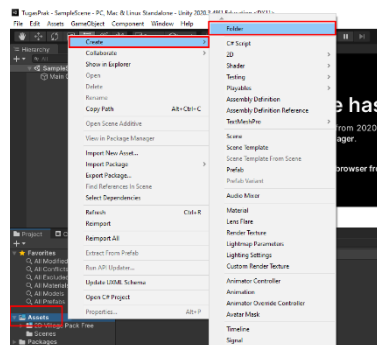
7.1 Tugas 7: Membuat Tilemap dari Aset Sebelumnya

1. Buka proyek yang sudah dibuat kemudian import.



Gambar 7.1 Buka Proyek

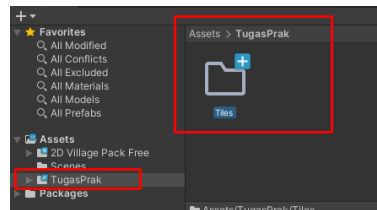
2. Klik kanan pada folder Assets, lalu pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "TugasPrak".



Gambar 7.2 Membuat *Folder*

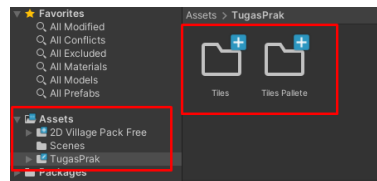


3. Di dalam folder "TugasPrak", pilih Create > Folder, dan tambahkan folder baru bernama "Tiles". Folder ini akan digunakan untuk menyimpan tile.



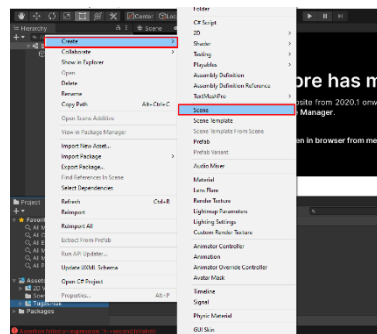
Gambar 7.3 Membuat folder 'Tiles'

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



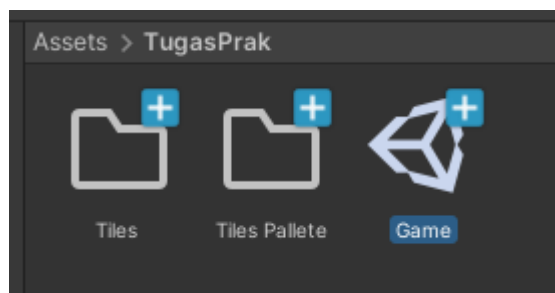
Gambar 7.4 Membuat *Folder Tile Palette*

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



Gambar 7.5 Membuat *File Scene*

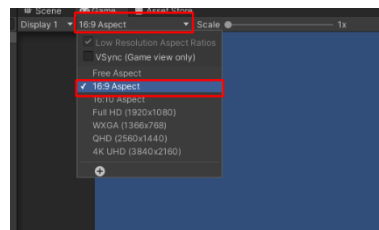
6. Beri nama pada scene tersebut, misalnya "Game"



Gambar 7.6 *Rename Game*

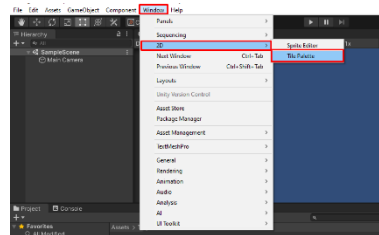


7. Klik pada jendela "Game", lalu klik pada bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali ke jendela Scene.



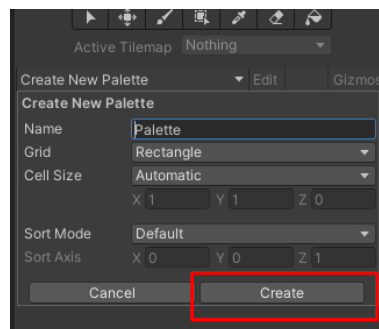
Gambar 7.7 Rasio Scene

8. Pada menu atas, klik menu Window kemudian pilih 2D>Tile Palette.



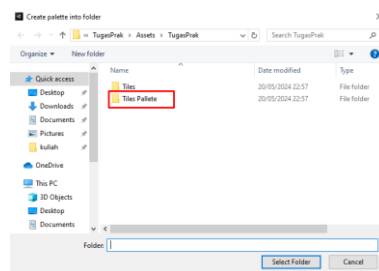
Gambar 7.8 Windows Tile Palette

9. Pilih Create New Palette, beri nama pada Palette, dan setelah itu klik Create.



Gambar 7.9 Create New Palette

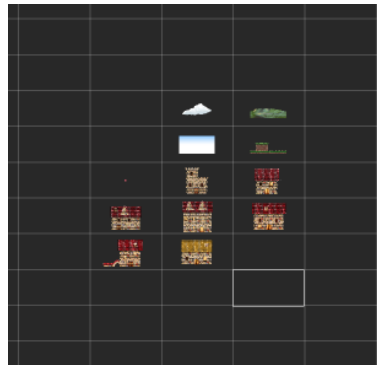
10. Simpan Palette tersebut ke dalam folder "Tile Palette" yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.10 Simpan Tile Palette

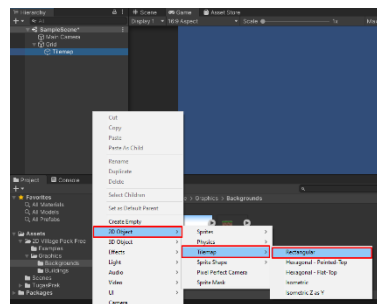


11. *Drag asset* yang diperlukan ke dalam tile palette, dan simpan dalam folder "Tiles" yang sudah dibuat sebelumnya.



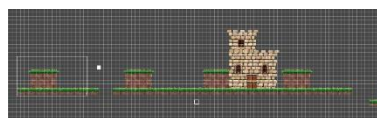
Gambar 7.11 Drag Asset

12. Di menu Hierarchy, buat objek game baru dengan mengklik kanan, pilih 2D Object > Tilemap > Rectangular. Hal ini akan menampilkan kotak-kotak di area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



Gambar 7.12 Membuat objek baru

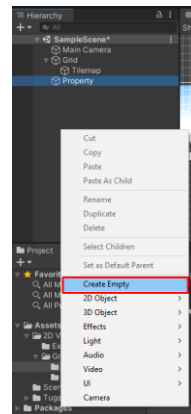
13. Buat arena dengan kreatif mungkin.



Gambar 7.13 Membua peta game

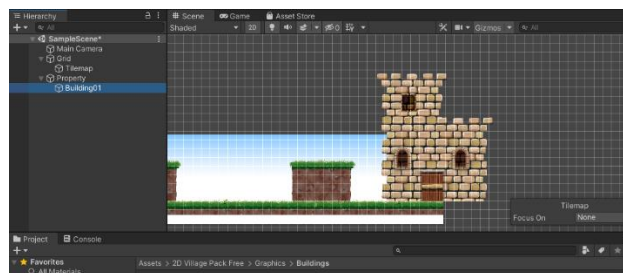


14. Klik kanan pada menu Hierarchy, lalu pilih *Create Empty* dan ubah nama file dengan *Property*.



Gambar 7.14 *Create Empty*

15. Cari asset texture, kemudian drag ke scene, setelah itu masukkan ke dalam menu *Property*.



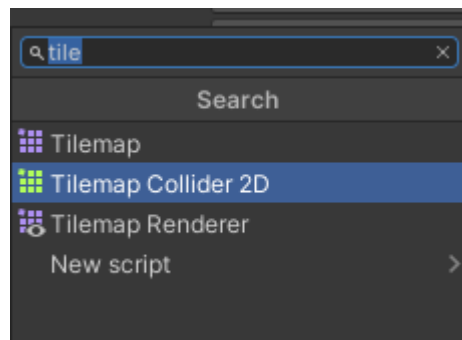
Gambar 7.15 *Property*

16. Setelah itu pada *inspector*, tambahkan *Add Component*



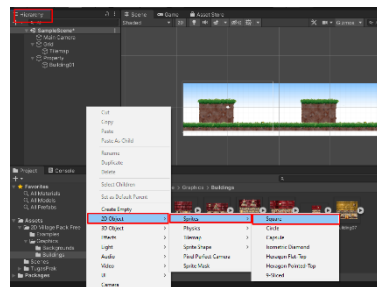
Gambar 7.16 *Add Component*

17. Kemudian cari Tilemap Collider 2D, berfungsi jika karakter menyentuh tanah maka tidak jatuh kebawah.



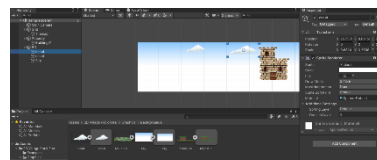
Gambar 7.17 *Tilemap Collider 2D*

18. Untuk membuat latar belakang, klik pada Hierarchy, pilih 2D Object > Sprite, dan ubah namanya menjadi "BG".



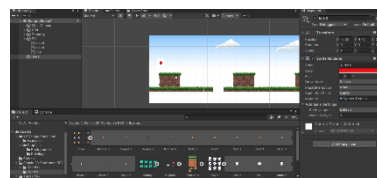
Gambar 7.18 Membuat Background

- Setelah drag & drop maka atur layer depth menjadi -1 agar background berada di paling belakang.



Gambar 7.19 Background

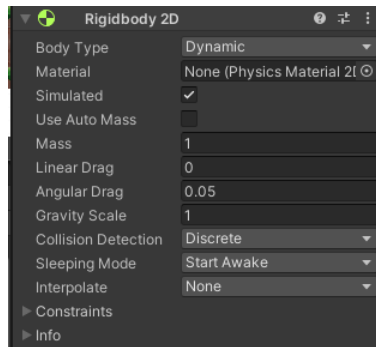
20. Setelah itu tambahkan karakter untuk di uji coba.



Gambar 7.20 Hasil Tampilan Proyek

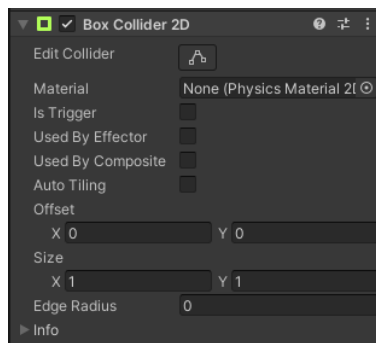


21. Klik pada karakter, setelah itu pergi ke inspector, tambahkan komponen Rigidbody 2D, agar memberikan gravitasi pada karakter.



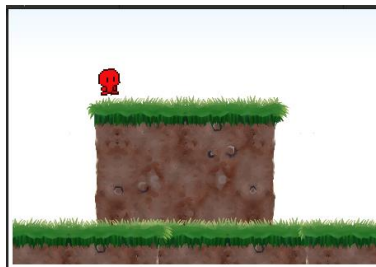
Gambar 7.21 Add Component

22. Kemudian tambahkan Box Collider 2d, agar karakter bisa menyentuh tanah.



Gambar 7. 22 Add Component

23. Jika di play, maka hasilnya seperti dibawah.



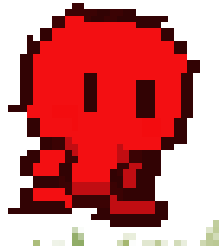

Gambar 7.23 Hasil

A. Link Github Pengumpulan

https://github.com/farhan2153/2118139_PRAK_ANIGAME.git



B. Kuis

Aset	Jenis	Keterangan
	Karakter	Pemeran utama permainan yang bertujuan mengumpulkan koin
	Properti	Properti yang harus dikumpulkan karakter dalam permainan