



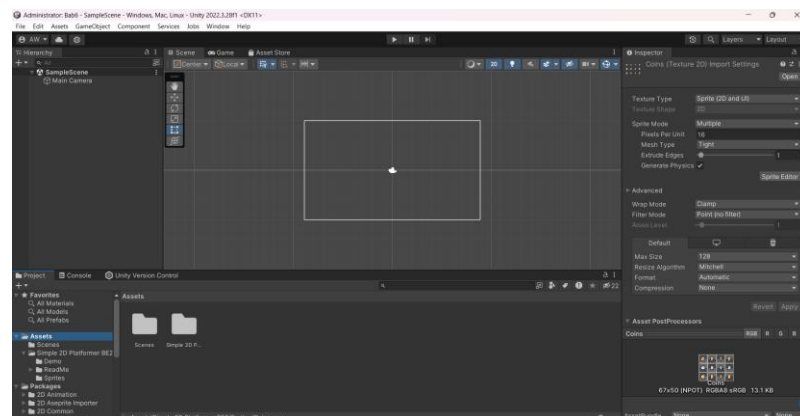
TUGAS PERTEMUAN: 7 MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118077
Nama	:	Abdul Wahid
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	MARIA AVRILIANA SURAT LELAONA (2218096)
Baju Adat	:	Pangasi Baju Adat sunda (jawa barat)
Referensi	:	https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/04/20/pakaian-adat-jawa-barat-5_43.jpeg?w=700&q=90

7. Tugas 7 : Membuat Tile Platform

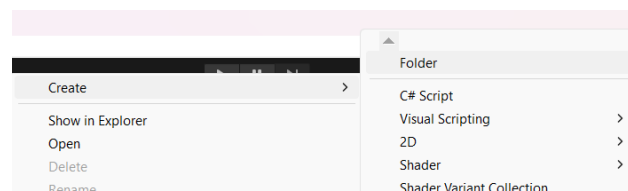
A. Membuat Tile Platform

1. Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 Membuka Project Unity

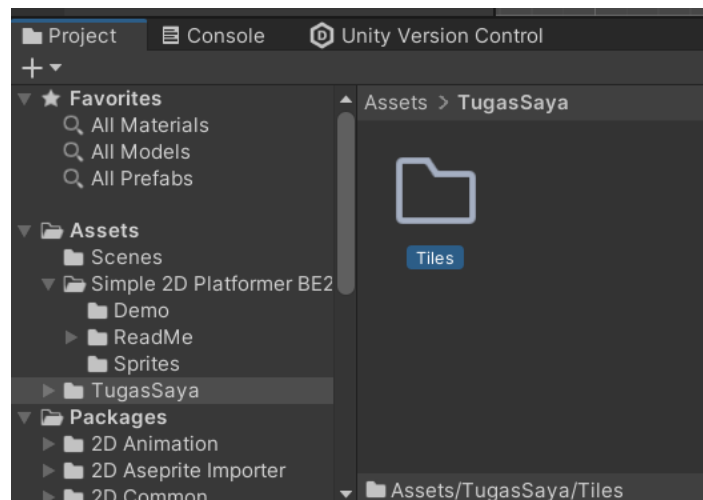
2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut “TugasSaya”.



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

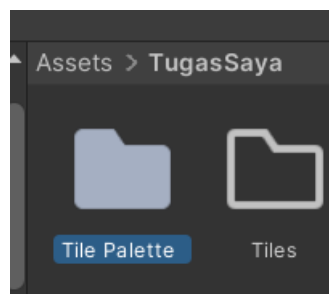


3. Pada folder “TugasSaya”, pilih Create > Folder, Tambahkan folder baru yaitu “Tiles” yang akan digunakan untuk menyimpan tile.



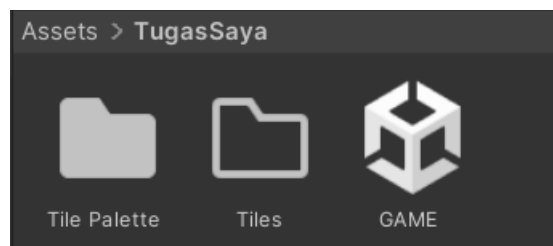
Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles

4. Buat folder baru lagi di dalam folder “TugasSaya” dan beri nama “Tile Palette”.



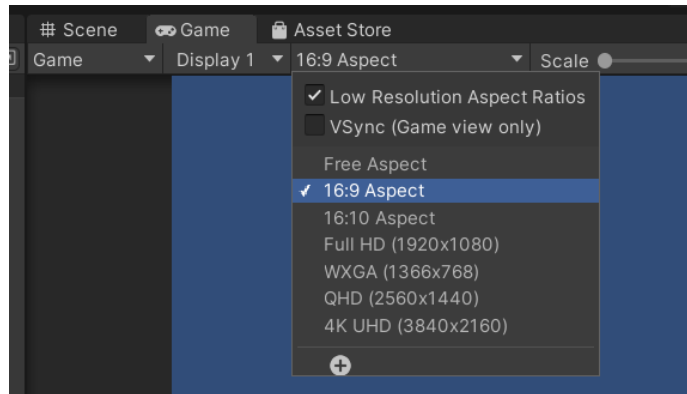
Gambar 7.4 Membuat Folder Tile Palette

5. Di dalam folder “TugasSaya”, klik kanan lalu pilih Create > Scene dan beri nama “Game”. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



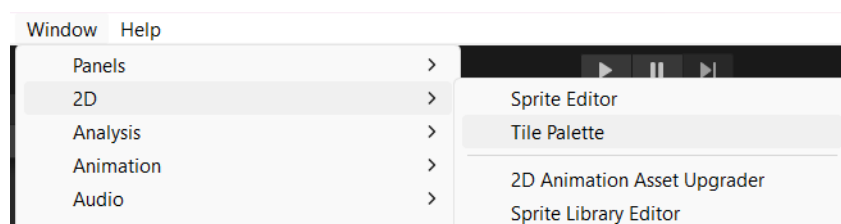
Gambar 7.5 Membuat Scene Game

6. Klik pada Window “Game”, lalu klik bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



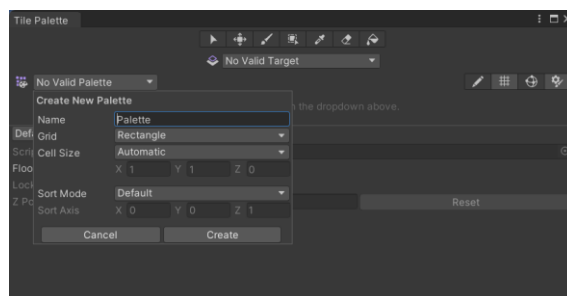
Gambar 7.6 Rasio Aspect 16:9

7. Pada menu atas, klik Menu Windows kemudian pilih 2D > Tile Palette.



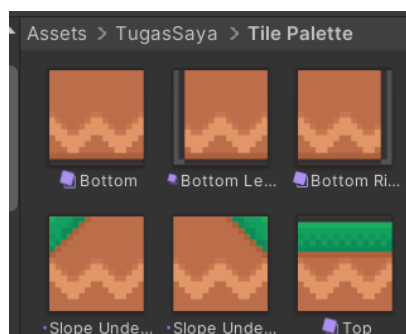
Gambar 7.7 Menu Tile Palette

8. Ketika windows tile palettes muncul, pilih Create New Palette, beri nama "Palette", dan setelah itu klik Create.



Gambar 7.8 Membuat Palette Baru

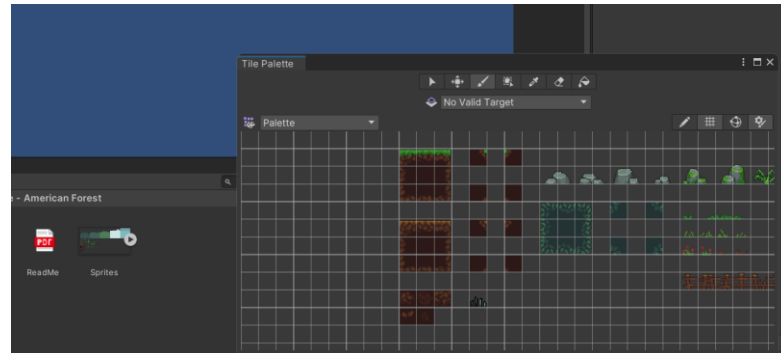
9. Simpan Palette tersebut ke dalam folder "Tile Palette" yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.9 Menyimpan Palette

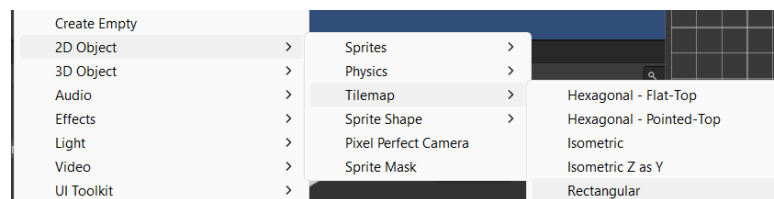


10. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih “Tileset”, kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



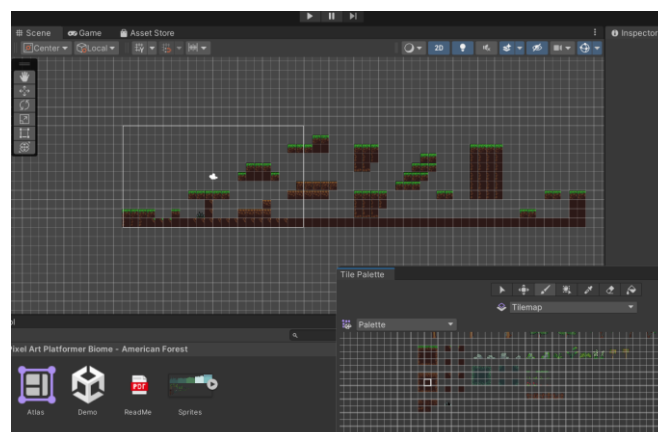
Gambar 7.10 Membuka Asset Texture

11. 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 7.11 Rectangular

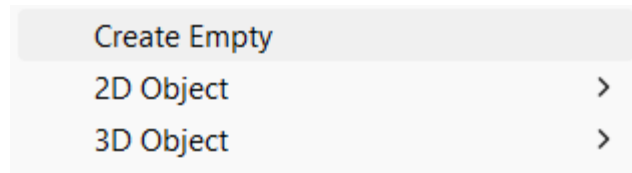
12. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja.



Gambar 7.12 Membuat Tile Platform

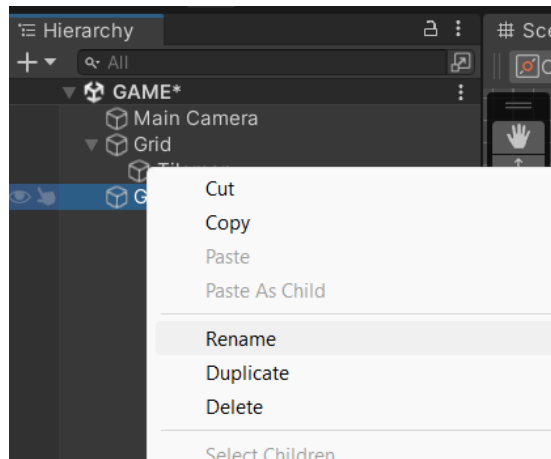


13. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih Create Empty.



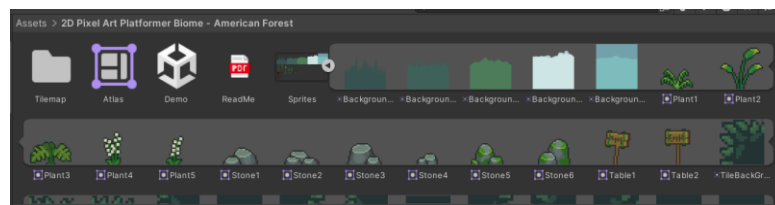
Gambar 7.13 Create Empty

14. Ubah nama GameObject yang sudah dibuat menjadi “Property”.



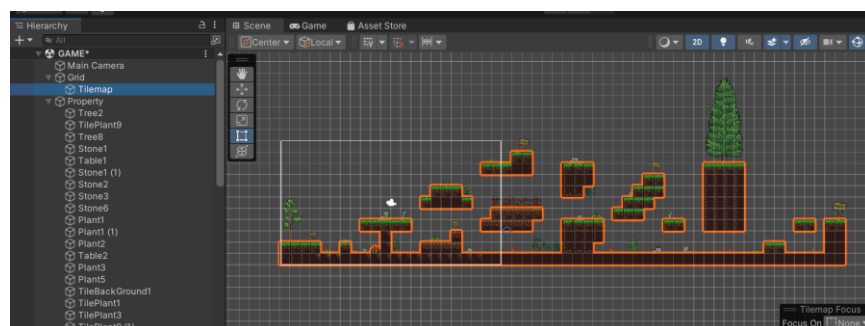
Gambar 7.14 Mengubah Nama GameObject

15. Cari asset texture yang telah di download, pada folder “Environment” dan folder “sliced-object”. Kemudian letakkan di area kerja.



Gambar 7.15 Membuka Asset Texture

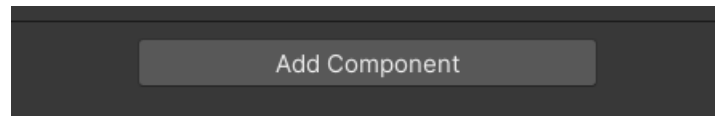
16. Pada menu hierarchy, blok semua asset dan letakkan kedalam folder “Property”.



Gambar 7.16 Meletakkan Asset Kedalam Property

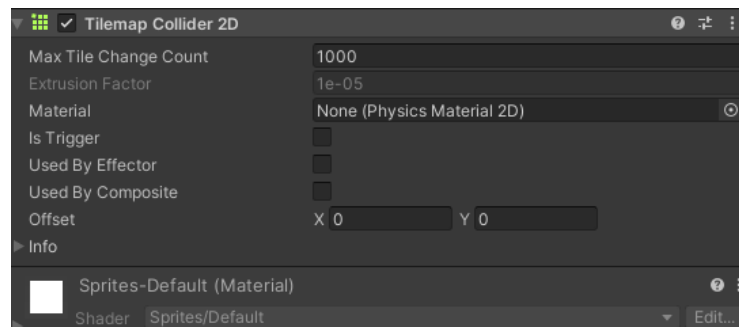


17. Pada menu hierarchy, klik Tilemap, lalu pada Inspector klik Add Component.



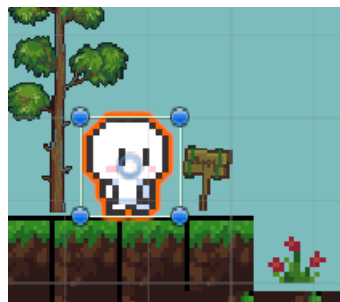
Gambar 7.17 Add Component

18. Cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah. Setelah itu, lakukan hal yang sama pada tilemap laiannya.



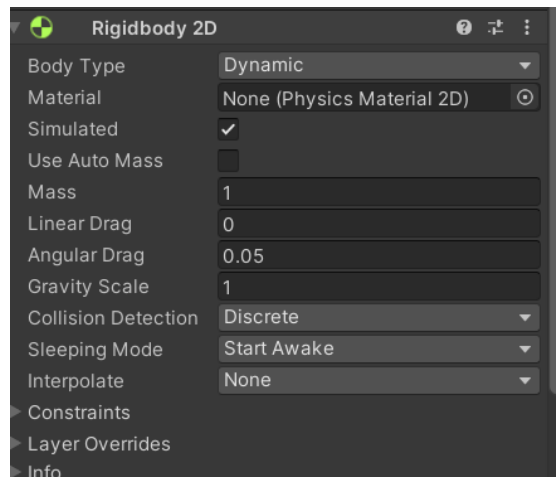
Gambar 7.18 Menambahkan Tilemap Collider 2D

19. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



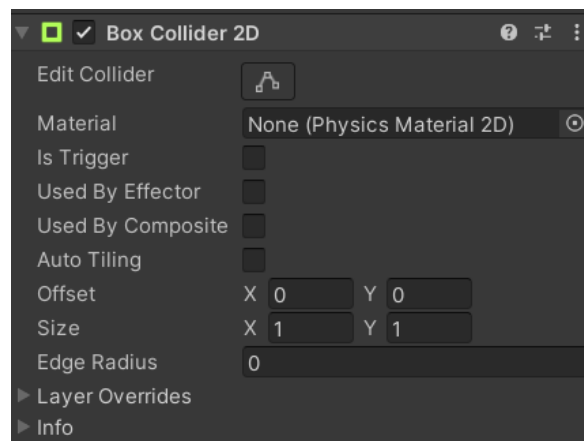
Gambar 7.19 Menambahkan Karakter

20. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D, untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



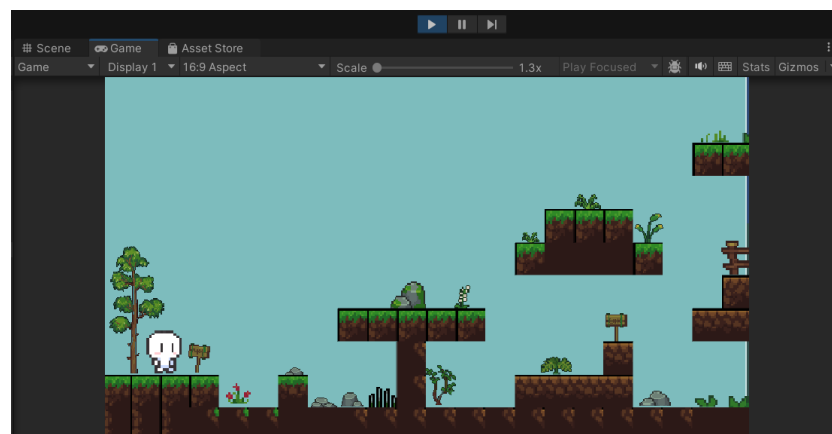
Gambar 7.20 Menambahkan RigidBody2D

21. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D.



Gambar 7.21 Menambahkan Box Collider 2D

22. Jika di play karakter akan berpijak pada tanah.



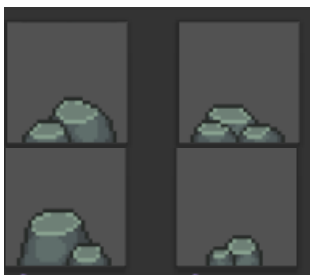


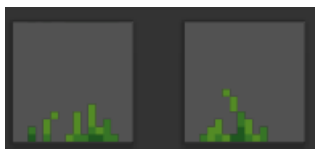


Gambar 7.22 Tampilan Hasil





7.2 Kuis

Membuat tabel berisi Asset dan keterangan:

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang kita kontrol penuh pada saat bermain game.
2		Properti	Properti tambahan bunga semi rumput yang digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game.
3		Properti	Properti tambahan bebatuan yang digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game.
4		Properti	Properti tambahan Table yang digunakan sebagai penanda atau checkpoint pada game.
5		Properti	Properti tambahan Pagar yang digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game
6		Properti	Properti tambahan rumput yang digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game.



7		Properti	Properti tambahan bunga digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game.
8		Properti	Properti tambahan pohon yang digunakan sebagai aksesoris atau pelengkap pada game.