



TUGAS PERTEMUAN: 7

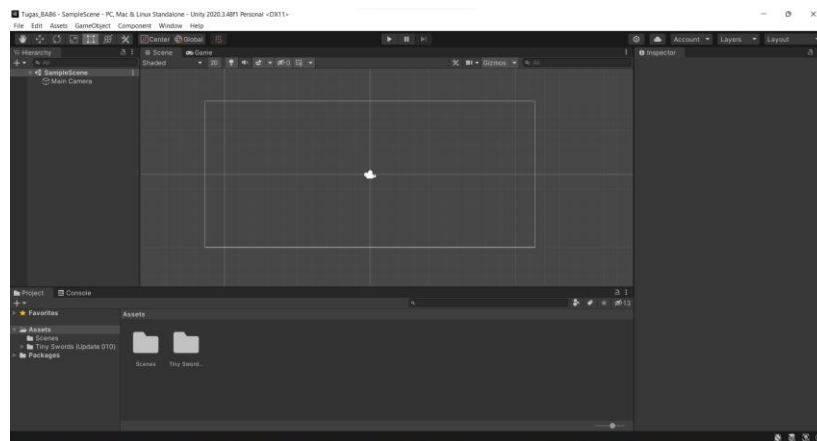
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118064
Nama	:	Ilham Maulana Prasetyo
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)

7.1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

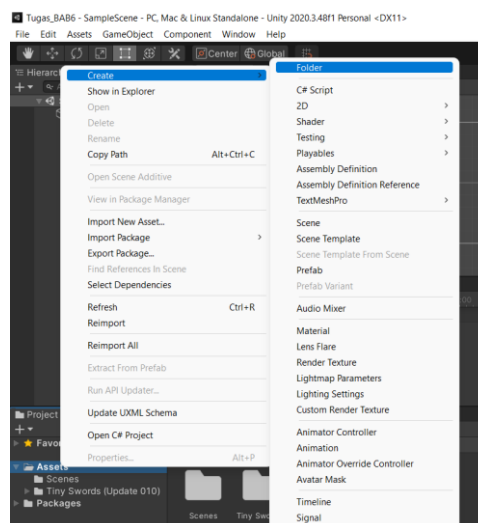
A. Membuat Tile Platform

1. Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 Membuka Project Unity

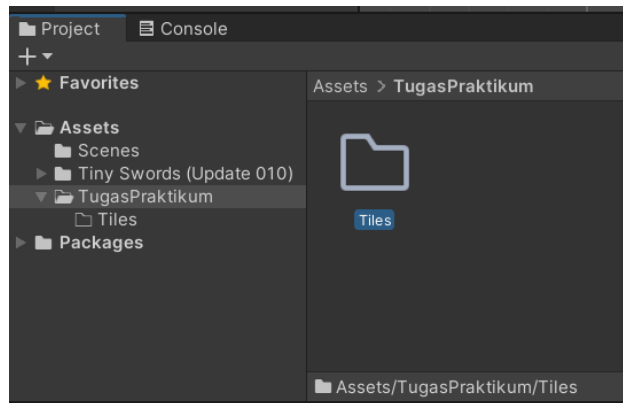
2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut “TugasPraktikum”.



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

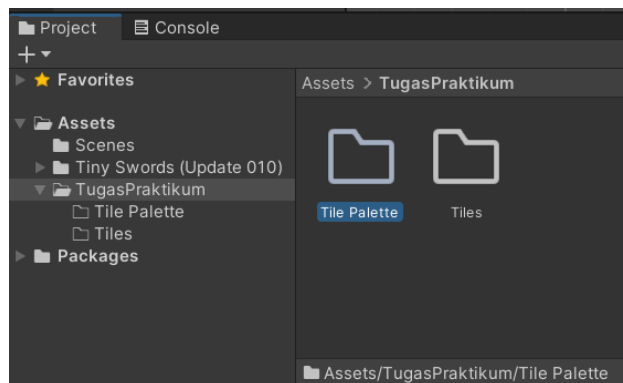


3. Pada folder “TugasPraktikum”, pilih Create > Folder, Tambahkan folder baru yaitu “Tiles” yang akan digunakan untuk menyimpan tile.



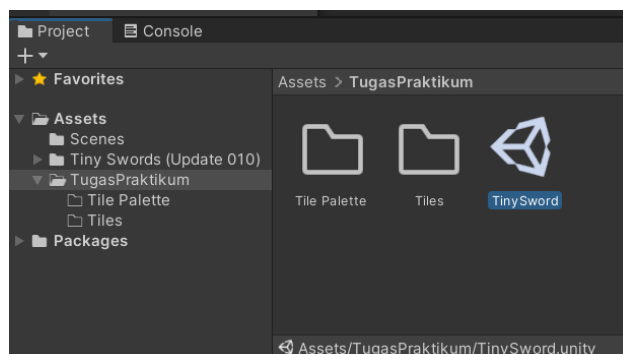
Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles

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



Gambar 7.4 Membuat Folder Tile Palette

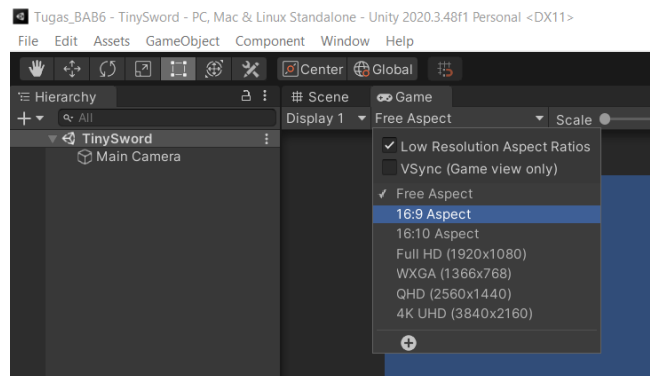
5. Di dalam folder “TugasPraktikum”, klik kanan lalu pilih Create > Scene dan beri nama “TinySword”. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



Gambar 7.5 Membuat Scene TinySword

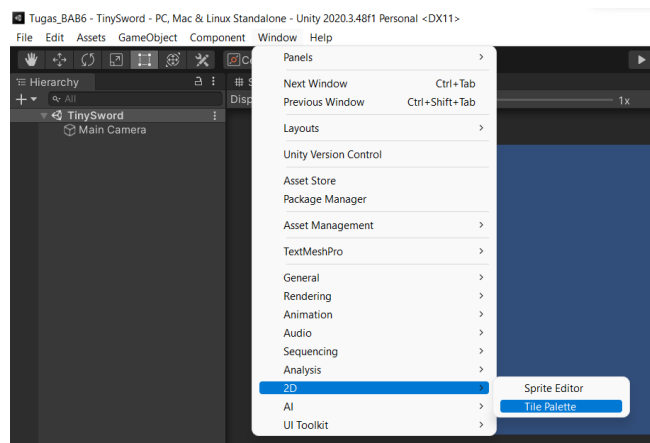


6. Klik pada Window “Game”, lalu klik bagian Free Aspect, pilih rasio 16:9, dan kemudian kembali Window Scene.



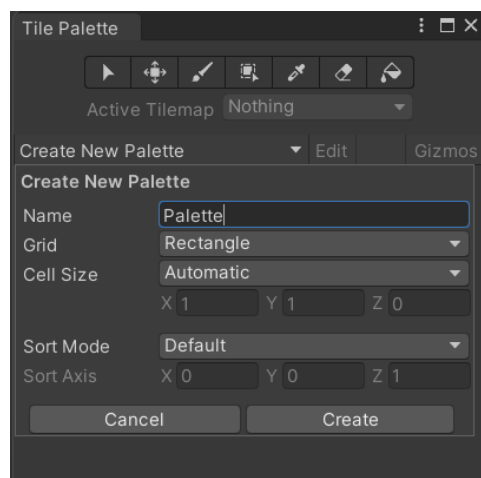
Gambar 7.6 Rasio Aspect 16:9

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



Gambar 7.7 Menu Tile Palette

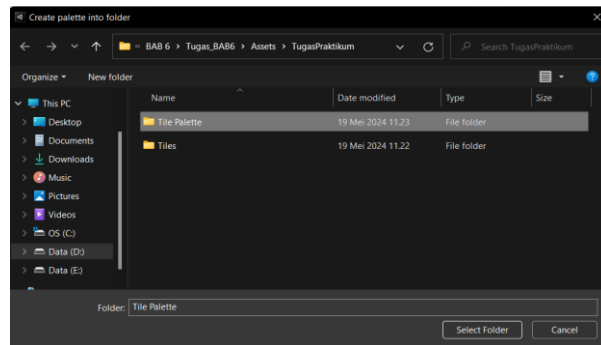
8. Ketika windows tile palettes muncul, pilih Create New Palette, beri nama “Palette”, dan setelah itu klik Create.



Gambar 7.8 Membuat Palette Baru

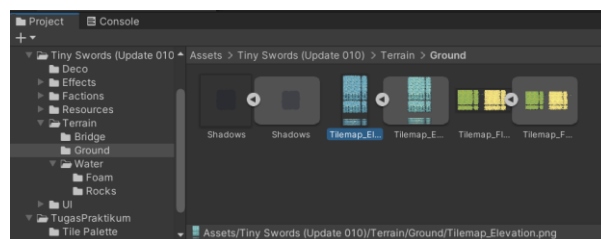


9. Simpan Palette tersebut ke dalam folder “Tile Palette” yang telah dibuat sebelumnya.



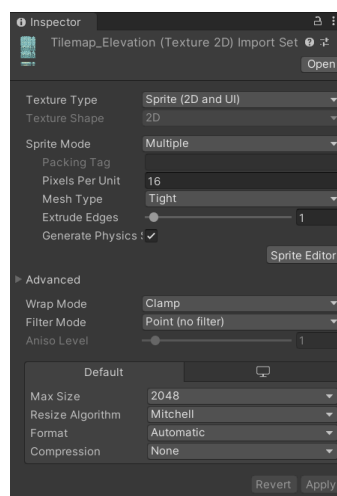
Gambar 7.9 Menyimpan Palette

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



Gambar 7.10 Membuka Asset Texture

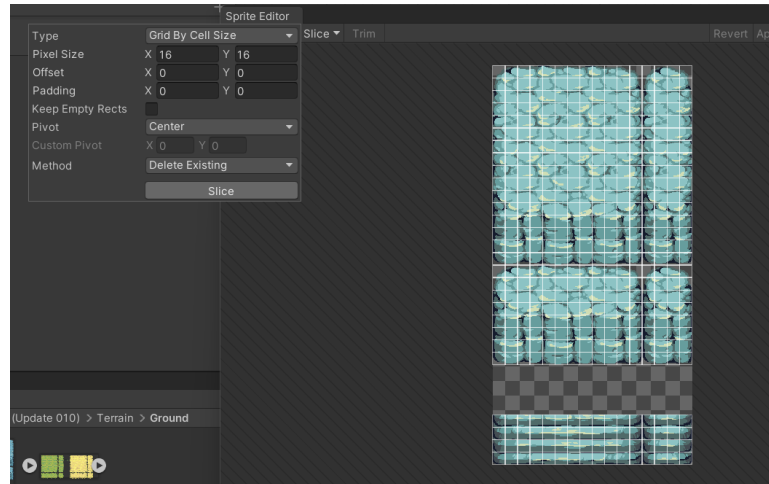
11. Karena assetnya masih tergabung menjadi satu gambar, pisah menjadi beberapa bagian dengan cara klik asset, pada Inspector ubah Sprite Mode menjadi Multiple, Pixel Per Unit menjadi 16, Filter Mode menjadi Point (no filter), dan Compression menjadi None. Setelah itu, tekan Apply lalu tekan Sprite Editor.



Gambar 7.11 Memisahkan Asset

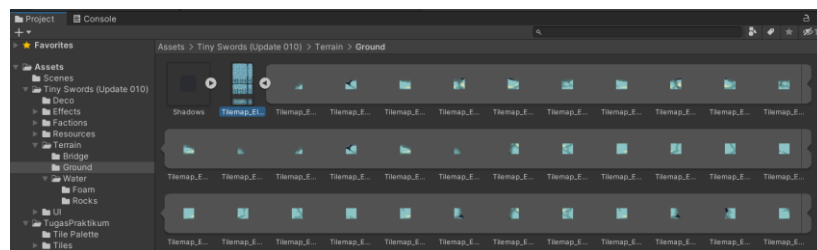


12. Ketika window Sprite Editor muncul, pilih Slice lalu ubah Type menjadi Grid By Cell Size dan ubah Pixel Size menjadi 16x16. Setelah itu, tekan Slice dan akan muncul garis pemisah, kemudian tekan Apply.



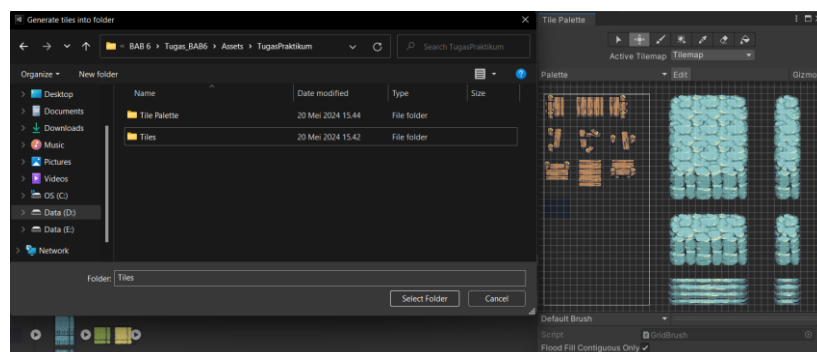
Gambar 7.12 Tampilan Sprite Editor

13. Hasilnya akan seperti dibawah ini. Lakukan hal yang sama pada asset lainnya yang masih berupa satu gambar utuh.



Gambar 7.13 Hasil Asset yang Terpisah

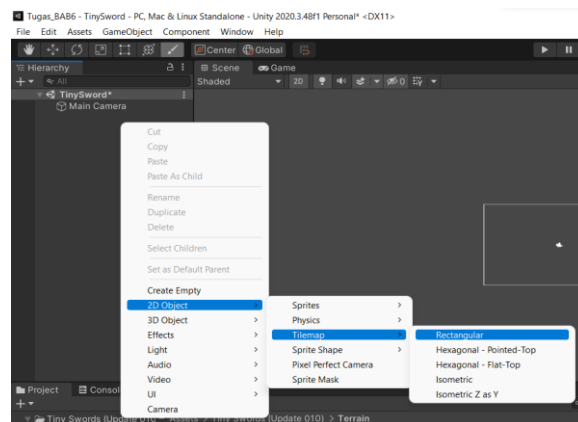
14. Karena assetnya sudah terpisah, buka kembali “Palette” pada folder “TugasPraktikum”. Kemudian drag asset yang diperlukan kedalam tile pallete dan simpan dalam folder “Tiles” yang dibuat sebelumnya.



Gambar 7.14 Menyimpan Asset Dalam Folder Tiles

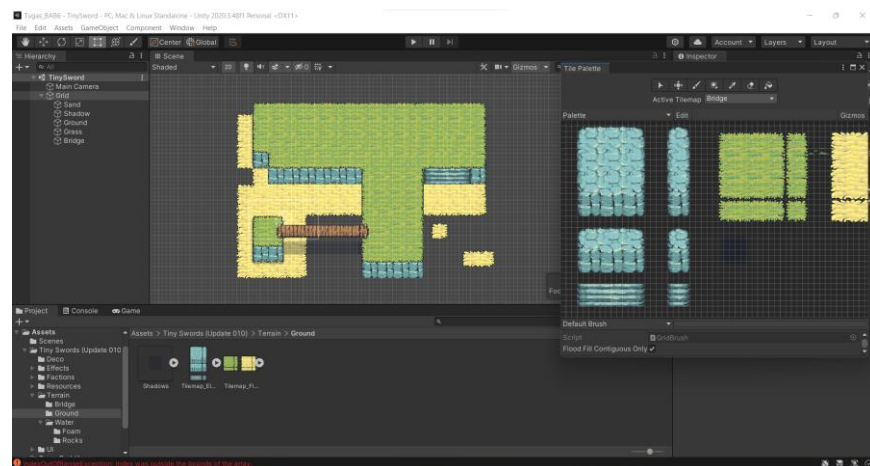


15. Pada menu Hierarchy, buat game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object > Tilemap > Rectangular.



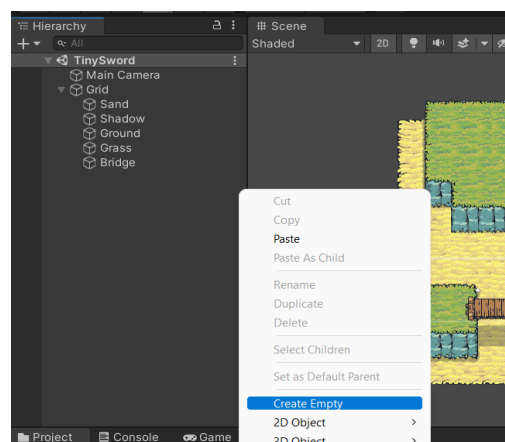
Gambar 7.15 Membuat Tilemap

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



Gambar 7.16 Membuat Tile Platform

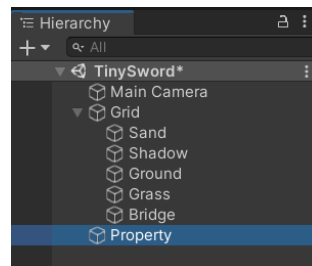
17. Klik kanan pada menu Hierarchy, pilih Create Empty.



Gambar 7.17 Create Empty

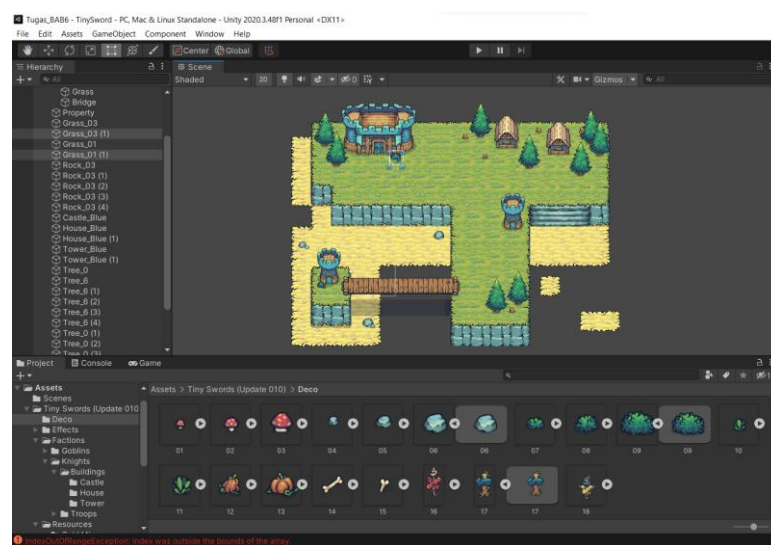


18. Ubah nama GameObject yang sudah dibuat menjadi “Property”.



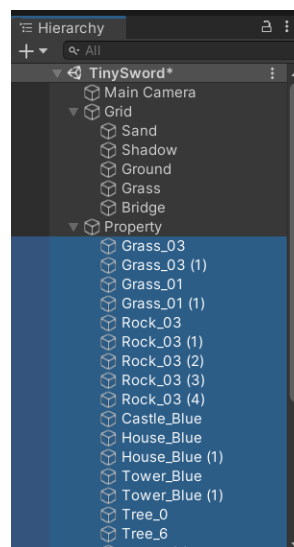
Gambar 7.18 Mengubah Nama GameObject

19. Cari asset texture yang telah di download, pada folder “Deco” dan folder “Faction”. Kemudian letakkan di area kerja.



Gambar 7.19 Membuka Asset Texture

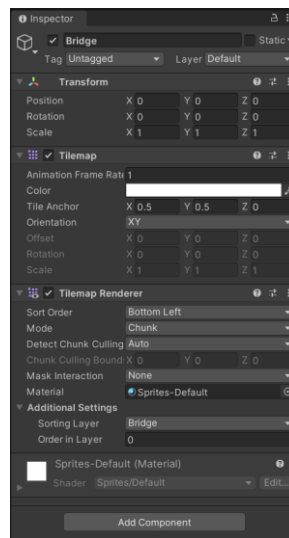
20. Pada menu hierarchy, blok semua asset dan letakkan kedalam folder “Property”.



Gambar 7.20 Meletakkan Asset Kedalam Property

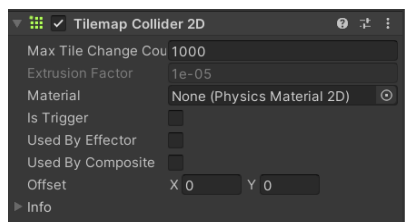


21. Pada menu hierarchy, klik Tilemap Bridge, lalu pada Inspector klik Add Component.



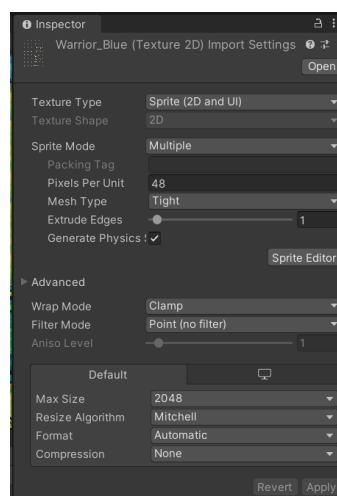
Gambar 7.21 Add Component

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



Gambar 7.22 Menambahkan Tilemap Collider 2D

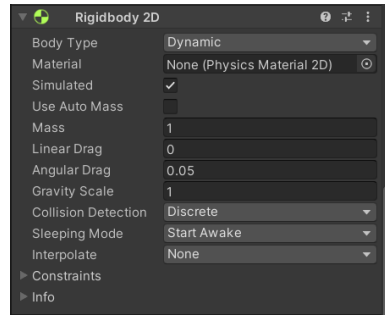
23. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



Gambar 7.23 Menambahkan Karakter

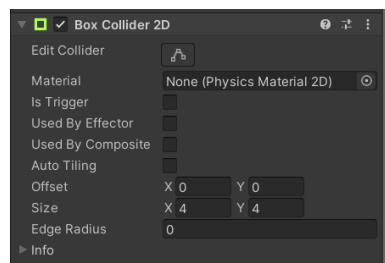


24. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D, untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



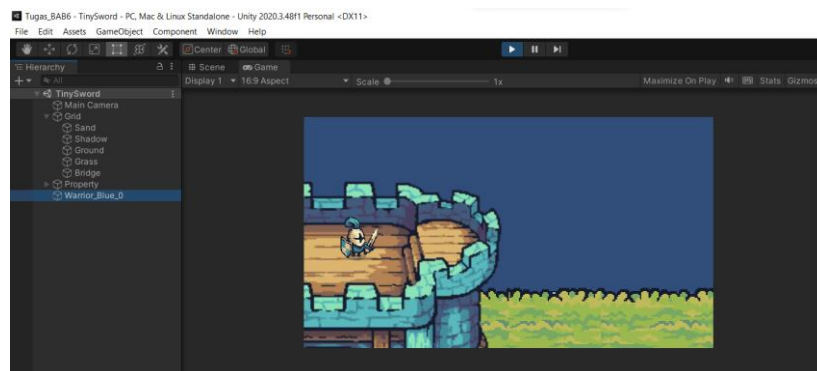
Gambar 7.24 Menambahkan Rigidbody2D

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



Gambar 7.25 Menambahkan Box Collider 2D

26. Jika di play karakter akan berpijak pada tanah.



Gambar 7.26 Tampilan Hasil

B. Link Github

https://github.com/ilham-pras/2118064_PRAK_ANIGAME.git








7.2 Kuis

Membuat tabel berisi Asset dan keterangan:

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Individu atau tim yang mengontrol karakter dan bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dalam game.
2		Enemy	Karakter dalam game yang berlawanan dengan Player. NPC dikendalikan oleh komputer, dan mereka dapat menyerang Player, menghalangi jalannya, atau mengganggu tujuannya.
3		Property	Property kastil digunakan sebagai markas karakter pemain
4		Property	Property rumah digunakan untuk tempat tinggal karakter pemain.
5		Property	Property menara digunakan untuk mengawasi dan bertahan dari musuh.
6		Property	Property rumah digunakan sebagai markas musuh.
7		Property	Property menara digunakan sebagai menara markas musuh.



8		Property	Property yang digunakan sebagai sumber daya dalam permainan dan berfungsi untuk membeli rumah, dan karakter pemain.
9		Property	Property pohon digunakan untuk membuat suasana lebih hidup.
10		Property	Property jamur digunakan untuk membuat suasana lebih hidup.
11		Property	Property batu digunakan untuk membuat suasana lebih hidup.
12		Property	Property rumput digunakan untuk membuat suasana lebih hidup.