



## TUGAS PERTEMUAN: 7

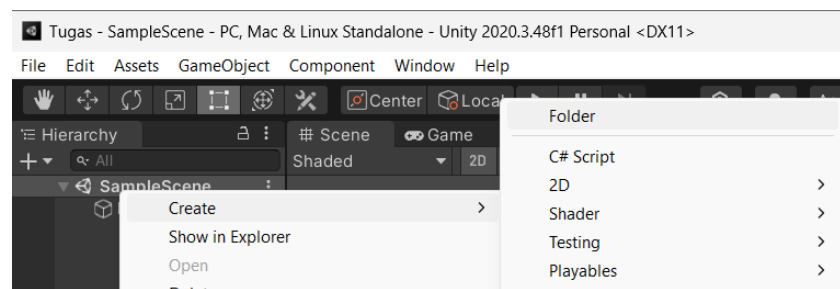
### MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118006
Nama	:	Mikhael Christian
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)

#### 7.1 Tugas 7 : Membuat Langkah-Langkah

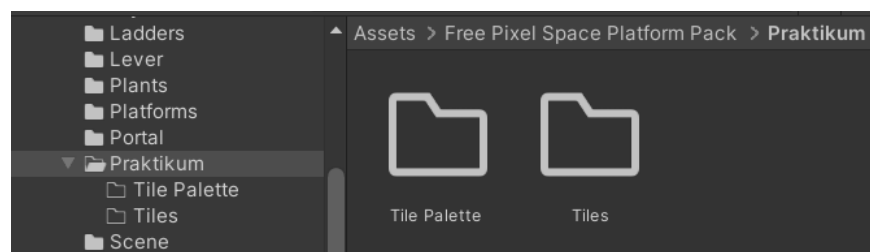
##### A. Langkah-Langkah Membuat Tilemap

1. Buka *Project Unity* sebelumnya yang telah diimpor dengan aset dari *Unity Asset Store*, kemudian klik kanan pada folder *Assets*, kemudian pilih *Create > Folder*, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 7.1 Buat Folder Praktikum

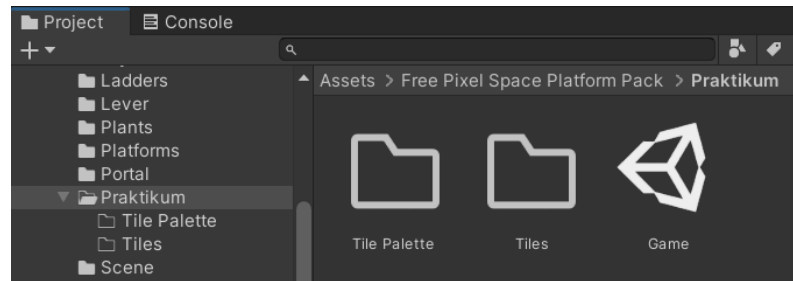
2. Pada folder "Praktikum", pilih *Create > Folder*, tambahkan folder Baru "Tiles" dan "Tile Palette".



Gambar 7.2 Buat Folder Tambahan

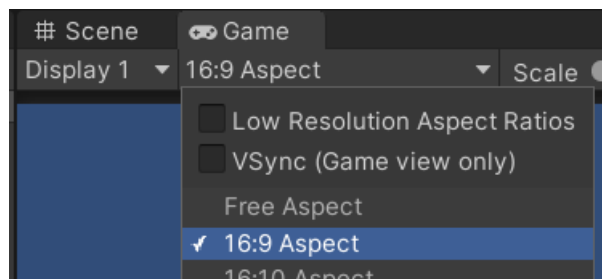


3. Di dalam folder "Praktikum", klik kanan lalu pilih *Create > Scene*. Berikan nama pada *scene* tersebut, bisa menjadi "Game". Setelah itu, klik dua kali pada *scene* tersebut.



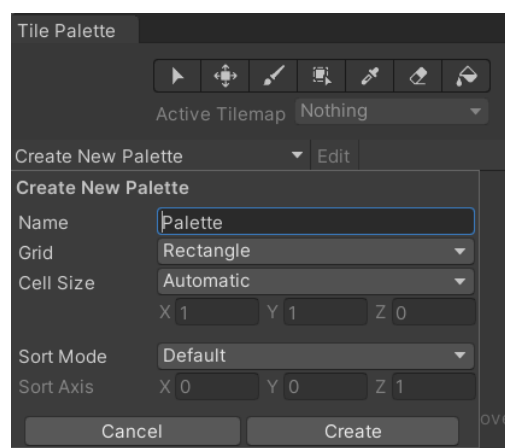
Gambar 7.3 Buat *Scene* Baru

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



Gambar 7.4 Ubah *Aspect* pada *Window Game*

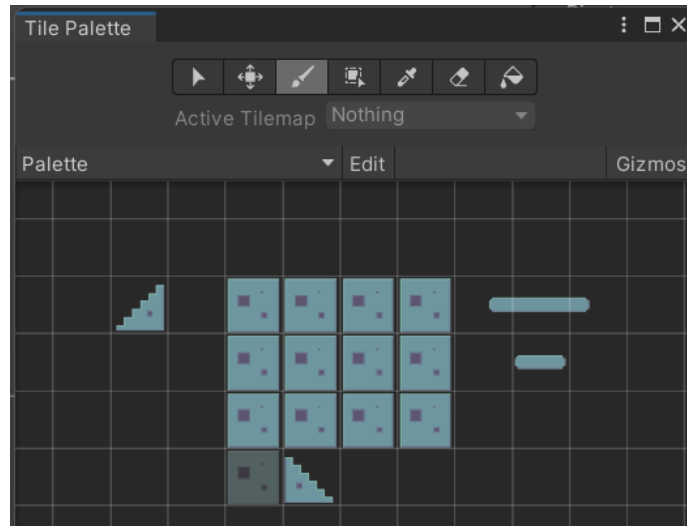
5. Pada menu atas, klik Menu *Windows* kemudian pilih *Tile Palette*, kemudian ketika *Windows Tile Palette* muncul, pilih *Create New Palette*, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik *Create*.



Gambar 7.5 Buat *Palette* Baru

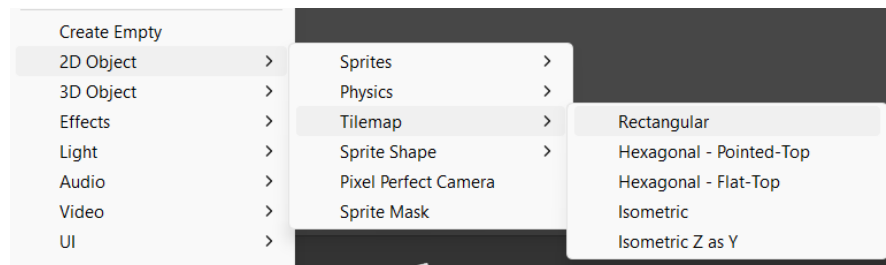


6. Simpan *Palette* tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian cari *Asset Texture* yang telah *download*, lalu *drag asset* yang diperlukan ke dalam “Tile Pallette”, simpan dalam folder “Tile” yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 7.6 Masukkan Asset ke *Palette*

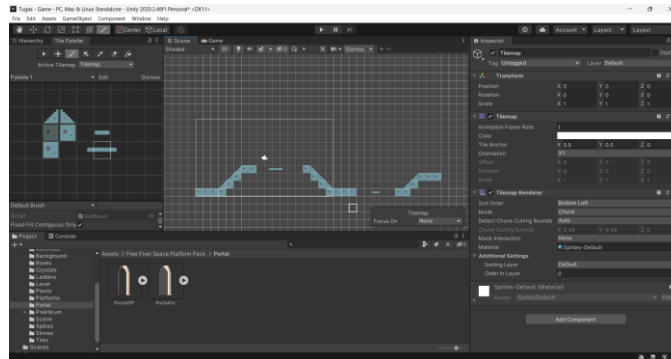
7. Pada menu *Hierarchy*, buatlah game *object* baru dengan cara klik kanan, pilih 2D *Object* > *Tilemap* > *Rectangular*, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



Gambar 7.7 Buat 2D Object Baru

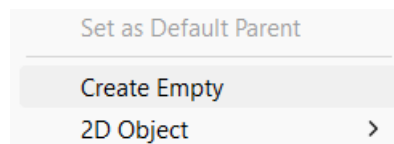


8. Kemudian dalam “Tile Palette”, gunakan opsi "*Paint With Active Brush*" (*Shortcut B*) untuk menempatkan tile pada area kerja. yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



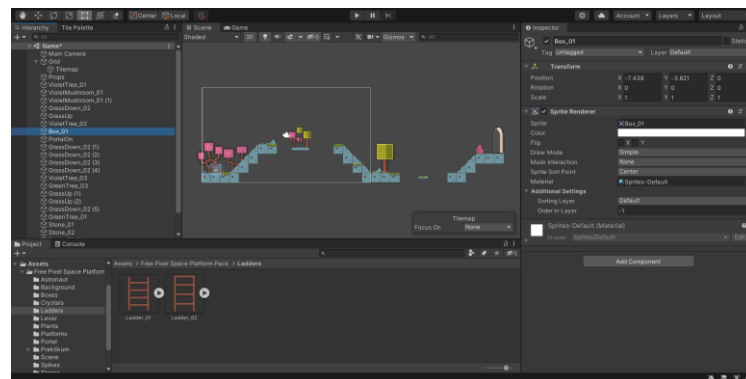
Gambar 7.8 Atur Tile Sesuai Keinginan

9. Klik kanan pada menu *Hierarchy* lalu pilih *Create Empty*. Kemudian *rename* menjadi “Props”.



Gambar 7.9 Buat *Hierarchy* Baru

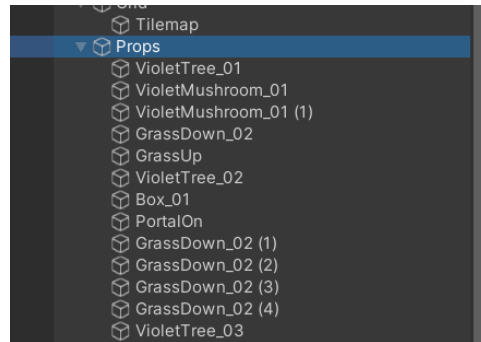
10. Cari *asset texture* yang sebelumnya didownload, kemudian susun menjadi sedemikian rupa.



Gambar 7.10 Menambahkan *Assets*

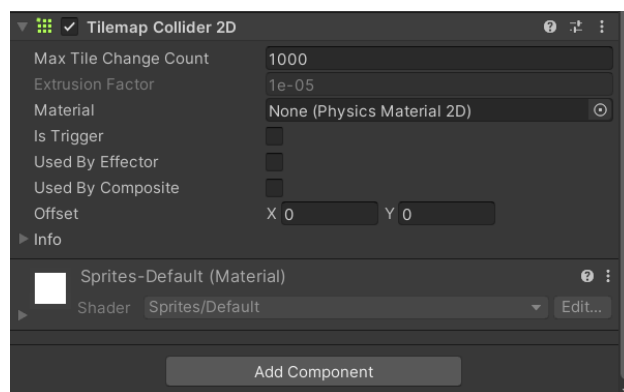


11. *Assets* yang diletakkan tersebut akan berada dalam *hierarchy*, *block* dari atas ke bawah dengan cara klik *asset* atas sendiri, kemudian klik *asset* bawah sendiri sambil menekan *Shift*, kemudian geser dan letakkan ke dalam folder “*Props*”.



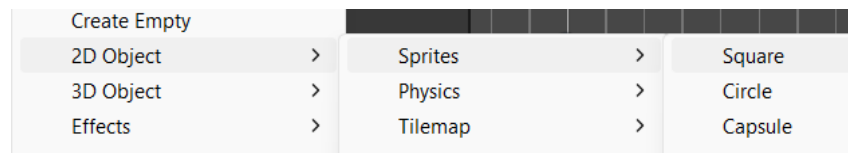
Gambar 7.11 Pindahkan *Assets* ke *Props*

12. Tekan *Tilemap* kemudian pada *Inspector* klik *Add Component* dan tabahkan *Tilemap Collider 2D*.



Gambar 7.12 Tambahkan *Tilemap Collider 2D*

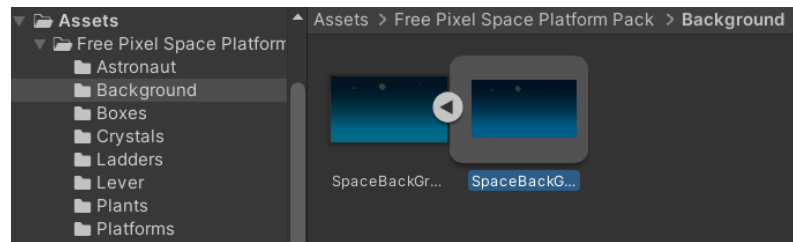
13. Untuk membuat background, klik pada *hierarchy* 2D *Object* > *Sprite*, dan ganti namanya menjadi “Background”.



Gambar 7.13 Menambahkan *Square*

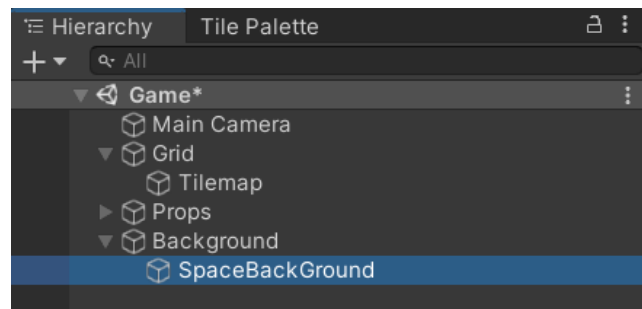


14. Kemudian cari *asset background* dan ubahlah menjadi *Full React*.



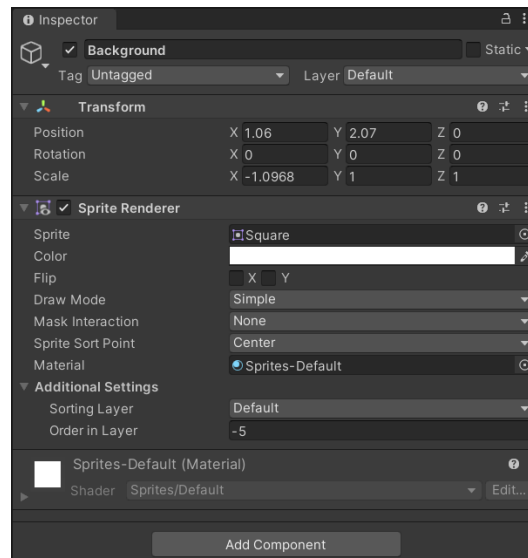
Gambar 7.14 Asset Background

15. Drag and drop asset ke dalam folder “Background”.



Gambar 7.15 Drag and Drop Background

16. 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 -5.



Gambar 7.16 Atur Background

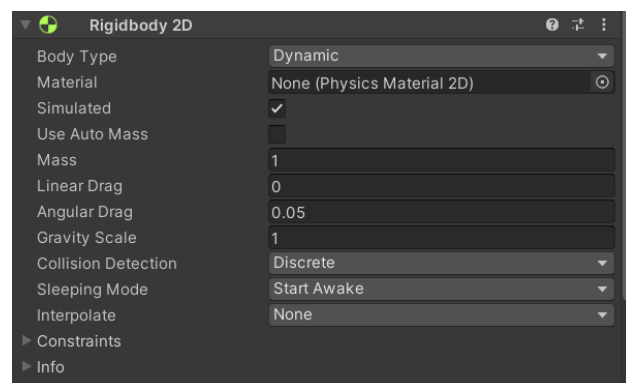


17. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



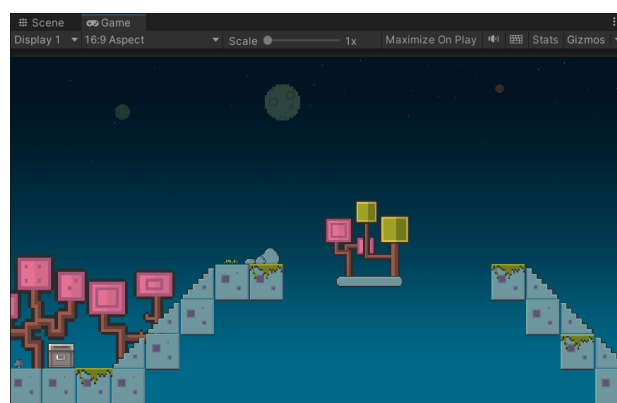
Gambar 7.17 Tambahkan Karakter

18. Klik karakter tersebut, pergi ke *Inspector* dan klik *Add Component*, kemudian cari komponen bernama *Rigidbody 2D*, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 6.18 Tambahkan *Rigidbody 2D*

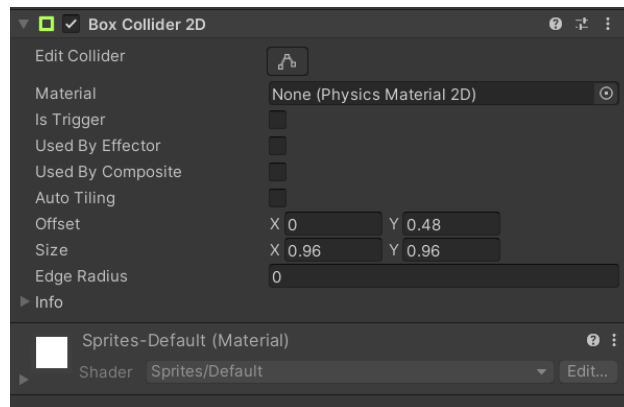
19. Jika di *play*, karakter tersebut akan jatuh ke melewati tanah, karena hanya diberi gravitasi.



Gambar 7.19 Karakter Jatuh

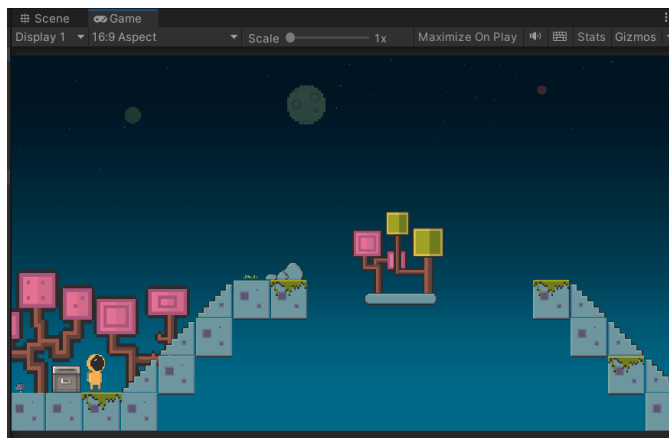


20. Tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 6.20 Tambahkan *Box Collider 2D*

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



Gambar 6.21 Karakter Dapat Berpijak