



TUGAS PERTEMUAN: 7

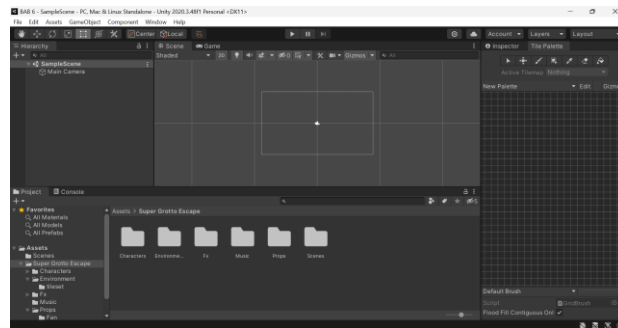
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)

6.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap sesuai asset Sebelumnya

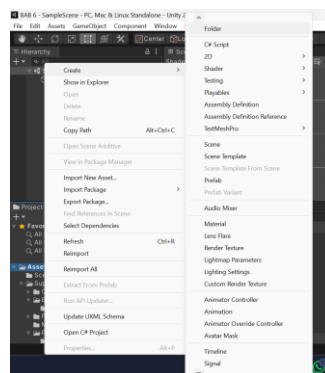
A. Membuat Tilemap

1. Buka project pada bab 6 yang sudah ditambahkan asset.



Gambar 6.1 Tampilan Project Bab 6

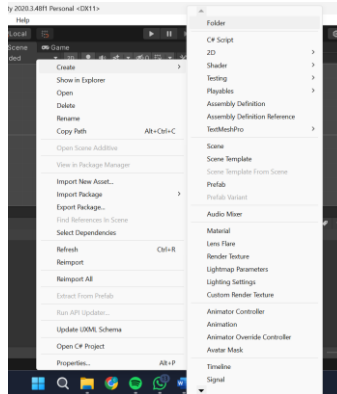
2. Klik kanan pada folder assets, lalu pilih Create > Folder dan ubah Namanya menjadi bab 7.



Gambar 6.2 Tampilan Membuat Folder Baru

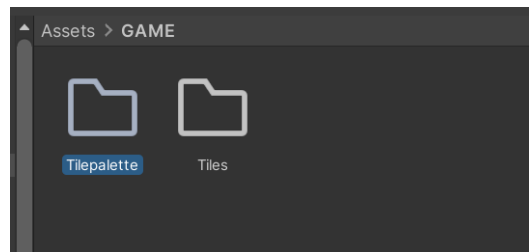


3. Didalam folder bab 7 buat klik kanan dan pilih Create > Folder.



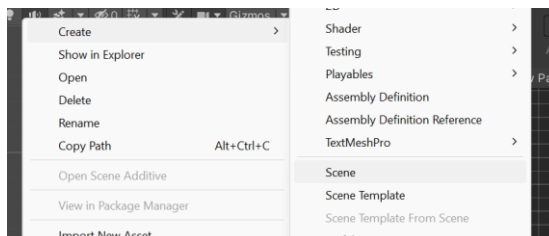
Gambar 6.3 Tampilan Membuat Folder Baru

4. Buat 2 folder dengan nama Tiles dan Tilepalette.



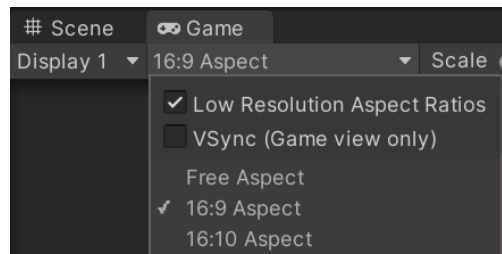
Gambar 6.4 Tampilan Folder Baru

5. Di foler Bab 7 klik kanan lalu pilih Create > Scene lalu beri nama GAME.



Gambar 6.5 Tampilan Membuat Scene Game

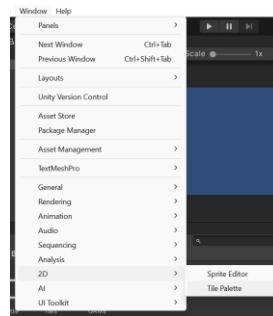
6. Pada window game ubah aspect menjadi 16:9



Gambar 6.6 Tampilan Aspect

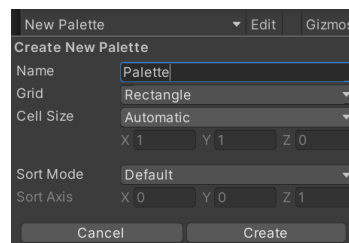


7. Pada Hierarchy klik kanan lalu pilih 2D > Tile Palette



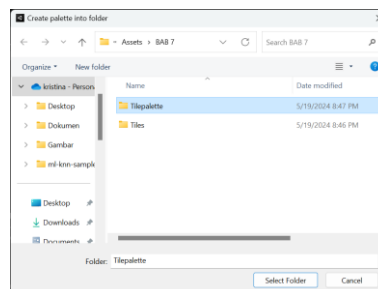
Gambar 6.7 Tampilan Membuat Tile Pallette

8. Lalu, pada window Pallette pilih create new pallette lalu ubah namanya menjadi Pallette.



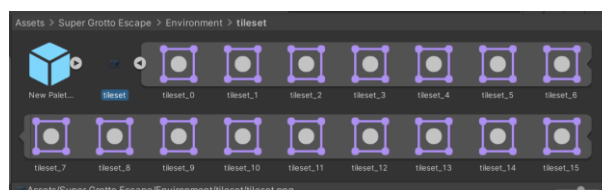
Gambar 6.8 Tampilan New Pallette

9. Simpan pada folder Tilepallette



Gambar 6.9 Tampilan Folder Tilepallette

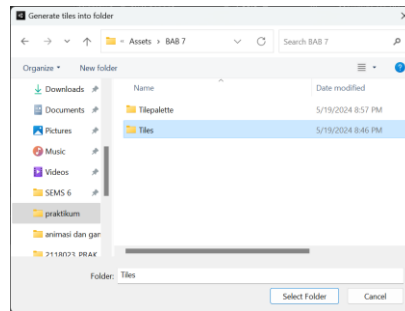
10. Pada folder Super Gotto cari environment lalu pilih Tileset, klik pada tanda panah kecil untuk membuka berbagai tile



Gambar 6.10 Tampilan Tileset

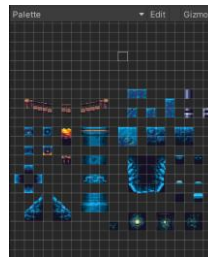


11. Drag Tilesheet pada tile palette yang sudah dibuat, lalu simpan dalam folder Tiles



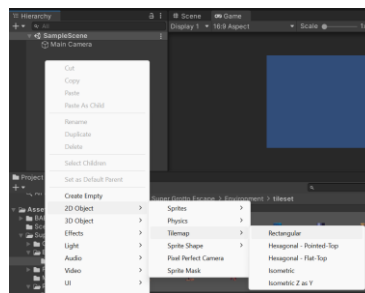
Gambar 6.11 Tampilan Hasil Import

12. Tile pada menu Tile palette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game.



Gambar 6.12 Tampilan Tile

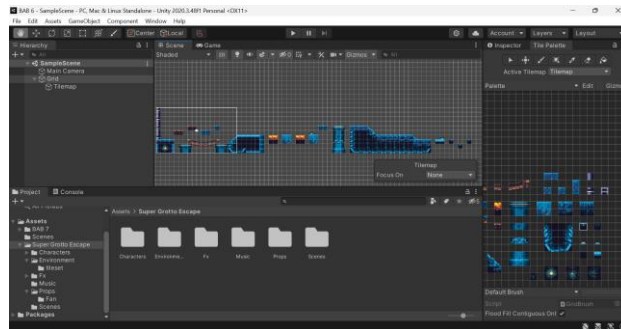
13. Pada Hierarchy, klik kanan dan pilih 2D Object>Tilemap>Rectangular untuk menampilkan kotak-kotak pada area kerja sehingga mempermudah saat penempatan tile



Gambar 6.13 Tampilan Tile

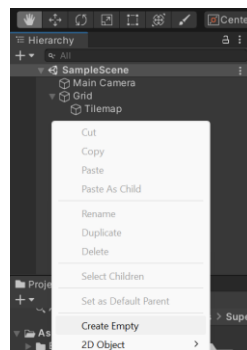


14. Buat tile pada area kerja menggunakan Paint With Active Brush.



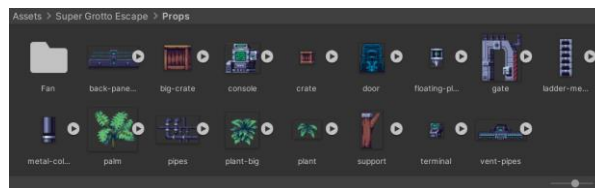
Gambar 6.14 Tampilan Membuat Tile

15. Klik kanan pada Hierarchy lalu pilih Create Empty dan ubah namanya menjadi Props yang nantinya akan digunakan untuk menampung properties dalam tile.



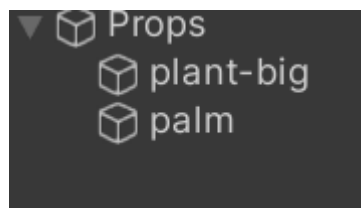
Gambar 6.15 Tampilan Membuat Properties

16. Cari folder Props pada Super Grotto, kemudian tambahkan property pada tile sesuai dengan keinginan.



Gambar 6.16 Tampilan Properties

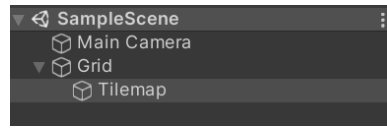
17. Tekan shift lalu klik properties yang sudah ditambahkan, lalu masukkan dalam props.



Gambar 6.17 Tampilan Props

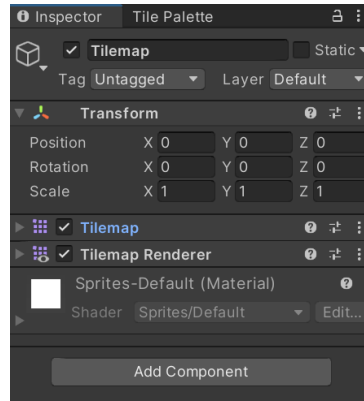


18. Pada Hierarchy pilih Tilemap



Gambar 6.18 Tampilan Tilemap

19. Pada window Inspector pilih Add Component



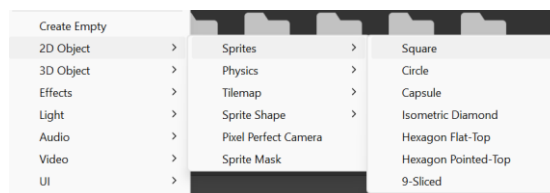
Gambar 6.19 Tampilan Inspector

20. Cari Tilemap Collider 2D untuk memasukkan karakter game yang nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



Gambar 6.20 Tampilan Tilemap Collider 2D

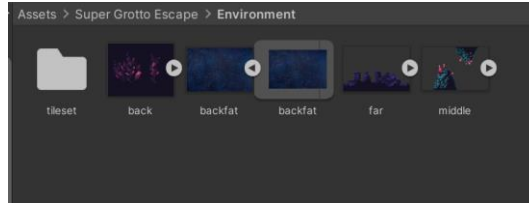
21. Pada Hierarchy klik kanan lalu pilih 2D Object > Sprites > Square lalu ubah namanya menjadi BG untuk membuat background.



Gambar 6.21 Membuat Background

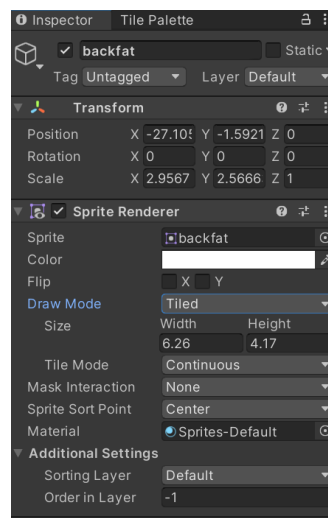


22. Buka Environment pada Super Grotto, pilih backfat kemudian pada inspector ubah mash type menjadi full react. Lalu, drag dan drop pada folder BG.



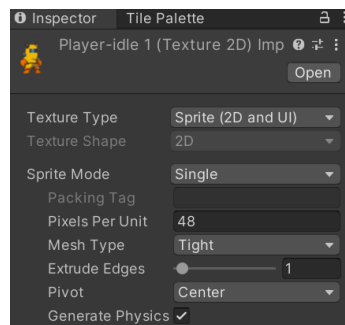
Gambar 6.22 Tampilan Drag and Drop Background

23. Ubah draw mode menjadi Tiled, kemudian sesuaikan ukuran background dengan tilemap. Ubah nilai pada Order in layer menjadi -1 agar background tidak menutupi layar.



Gambar 6.23 Tampilan Background

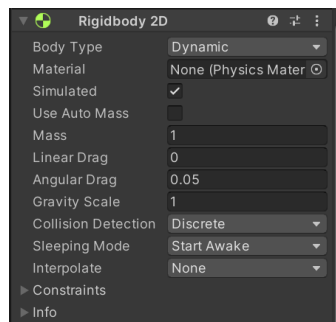
24. Tambahkan character pada tilemap, ubah Pixels per unit menjadi 48.



Gambar 6.24 Tampilan Menambahkan Character

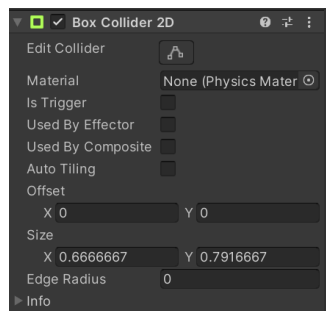


25. Tambahkan Component Rigidbody2D untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



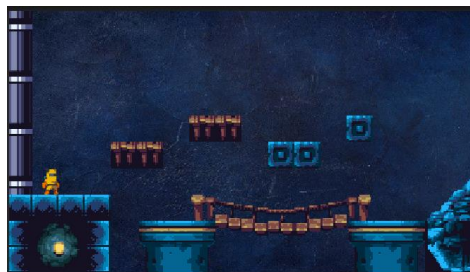
Gambar 6.25 Tampilan Menambahkan Component

26. Tambahkan component lagi pada character, Box Collider 2D



Gambar 6.26 Tampilan Menambahkan Component





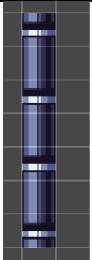

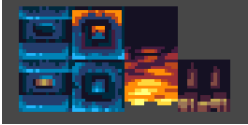
27. Jika di play hasilnya akan seperti berikut



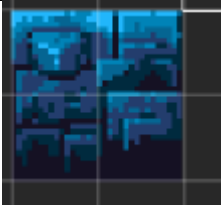
Gambar 6.27 Tampilan Hasil



B. KUIS

No	Aset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Karakter berikut adalah tokoh utama dalam game ini. Karakter ini harus melawan enemy untuk memenangkan game.
2.		Background	Background ini digunakan untuk latar belakang tilemap.
3.		Property Plant-Big	Property tersebut digunakan sebagai hiasan dalam tilemap.
4.		Property Plam	Property tersebut digunakan sebagai hiasan dalam tilemap.
5.		Tiles pipa	Tiles tersebut terletak dibagian awal game yang digunakan sebagai tanda awal mula game.
6.		Tiles jembatan	Tiles tersebut digunakan sebagai jembatan dalam tilemap.
7.		Tiles pijakan	Tiles ini digunakan sebagai pijakan untuk karakter dalam tilemap.



8.		Tiles miring	Tiles tersebut digunakan untuk membuat pijakan miring pada tilemap
9.		Tiles pijakan dalam	Tiles tersebut diletakkan dibawah pijakan agar pijakan pada tilemap terlihat berisi.

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git