



## TUGAS PERTEMUAN: 7

### MEMBUAT TILE PLATFORM

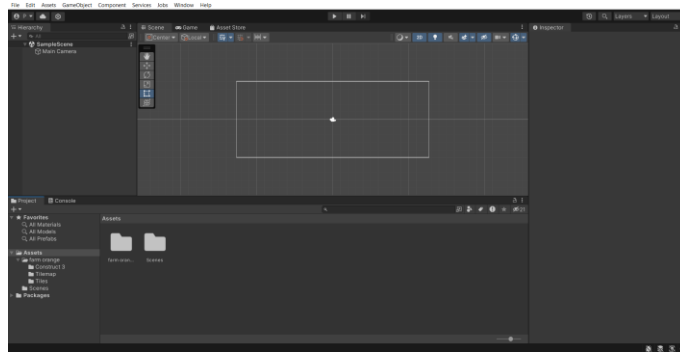
NIM	:	2118126
Nama	:	Prita Patricia Lakzmi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Wisando Berlian P. (2218095)

#### 7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

Membuat tile platform pada game yang dibuat.

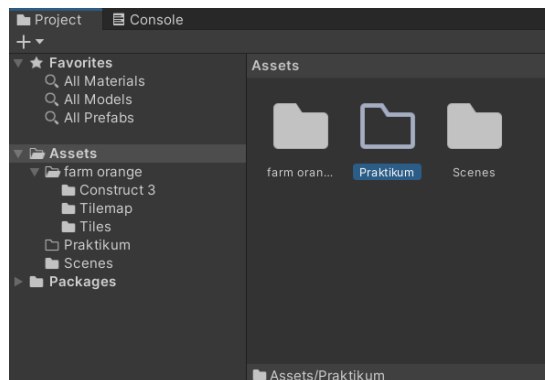
##### A. Langkah – Langkah Membuat Tile Platform

1. Buka *Project Unity* pada 2118126\_BAB6 sebelumnya yang telah disiapkan assets sebelumnya.



Gambar 7.1 Buka *Project* 2118126\_BAB6

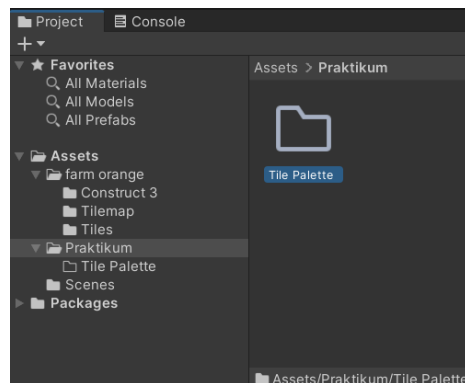
2. Buat 1 buah folder dengan nama “Praktikum”. Dengan cara klik kanan *create > folder* pada bagian seperti gambar dibawah ini.



Gambar 7.2 Membuat 1 *Folder* Dengan Nama Praktikum

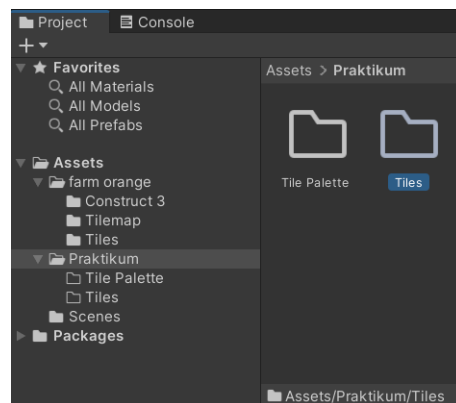


3. Buat 1 buah *folder* baru di dalam *folder* ‘Praktikum’ dan beri nama *folder* dengan “*Tile Pallete*”.



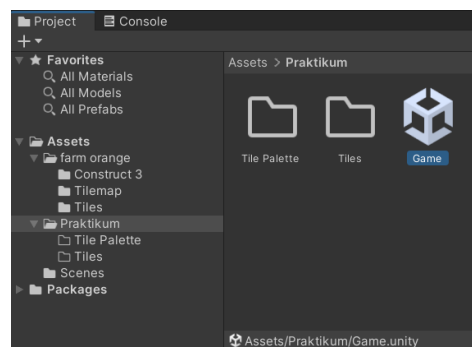
Gambar 7.3 Membuat 1 Buah Folder Dengan Nama *Tile Pallete*

4. Lakukan langkah yang sama buat 1 buah *folder* baru di dalam *folder* ‘Praktikum’ dan beri nama “*Tiles*”.



Gambar 7.4 Membuat 1 Buah Folder Dengan Nama *Tiles*

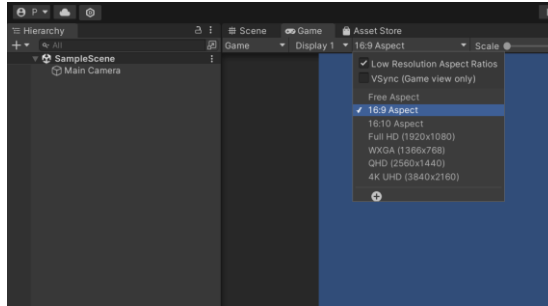
5. Kemudian klik kanan pada *folder* ‘Praktikum’ dan *create > scene* dan rename nama nya menjadi “*Game*”.



Gambar 7.5 Membuat 1 Buah *Scene*

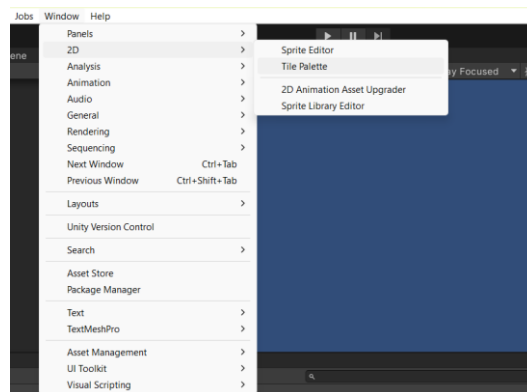


6. Tentukan rasio *window* pada game yang akan dibuat. Ubah *window* menjadi rasio 16:9. Dengan cara klik *Free Aspect* dan rubah seperti pada gambar dibawah ini.



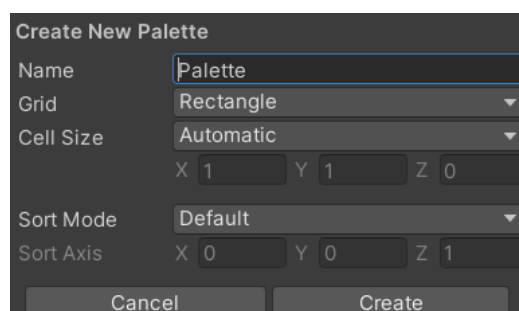
Gambar 7.6 Mengatur Rasio *Window*

7. Membuat *pallette* untuk menyimpan assets yang akan digunakan. Dengan cara pilih *Window > Tile Pallette*.



Gambar 7.7 Membuat *Tile Pallette*

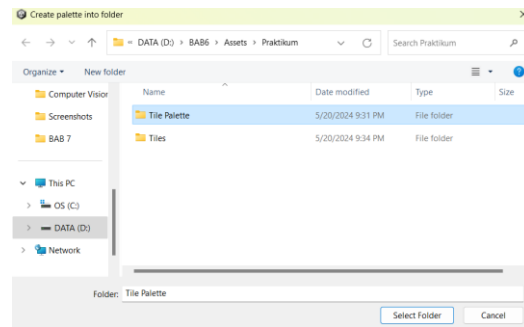
8. Tekan *Create New Pallette* dan beri nama "*Pallette*".



Gambar 7.8 Beri Nama *Tile Pallette*

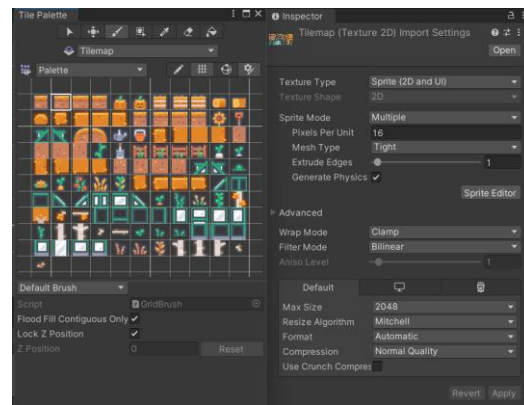


9. Simpan *pallette* pada folder yang sudah dibuat sebelumnya. Pilih folder '*Tile Pallette*'.



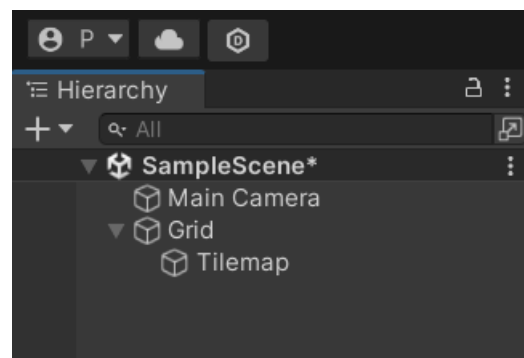
Gambar 7.9 Simpan *Pallette* Pada Folder *Tile Pallette*

10. *Drag assets* yang diperlukan ke dalam *Tile Pallette* dan atur *Pixels Per Unit* dengan 16 dan atur *sprite mode* menjadi *Multiple*.



Gambar 7.10 *Drag Assets* Pada *Tile Pallette*

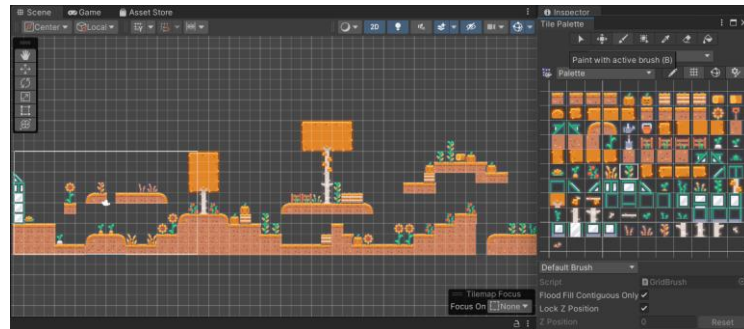
11. Klik kanan pada menu *Hierarchy* dan pilih *2D Object > Tilemap > Rectangular*. Untuk menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



Gambar 7.11 Membuat 1 Buah *Tilemap*

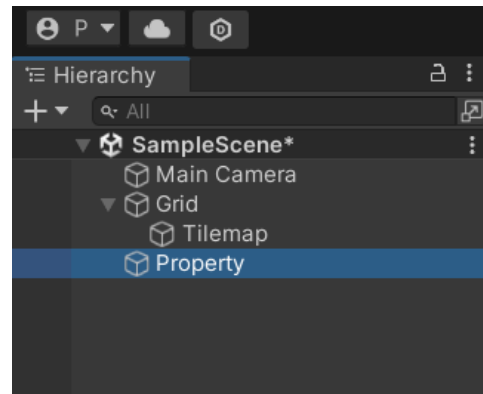


12. Letakkan dan atur *Tile* pada area kerja sesuai dengan kreativitas.



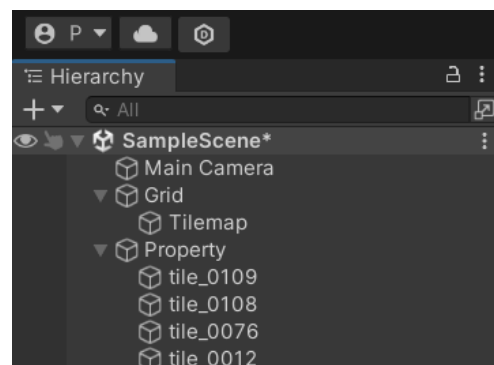
Gambar 7.12 Atur *Tile* Pada Area Kerja

13. Klik kanan pada menu *Hierarchy* dan pilih *Create Empty*. Lalu *rename* menjadi “*Property*”.



Gambar 7.13 Membuat 1 Buah *Empty*

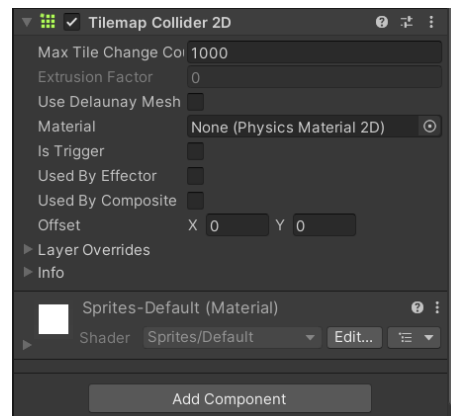
14. Masukkan beberapa *assets* yang dibutuhkan pada area kerja ke dalam *Property* dan atur sesuai ukuran yang diinginkan. Jika *assets* berhasil dimasukkan maka di dalam *property* akan terdapat nama-nama *assets* yang telah di masukkan.



Gambar 7.14 Tampilan *Assets Property*

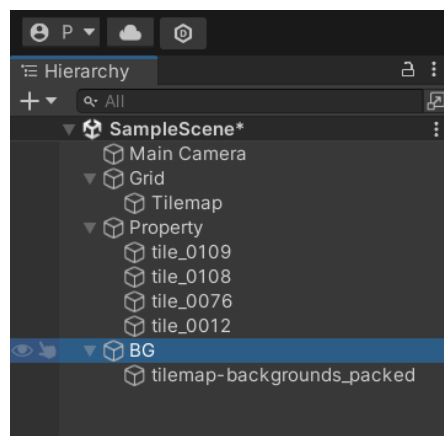


15. Klik pada 'Tilemap' dan Add Component 'Tilemap Collider 2D' pada *inspector*.



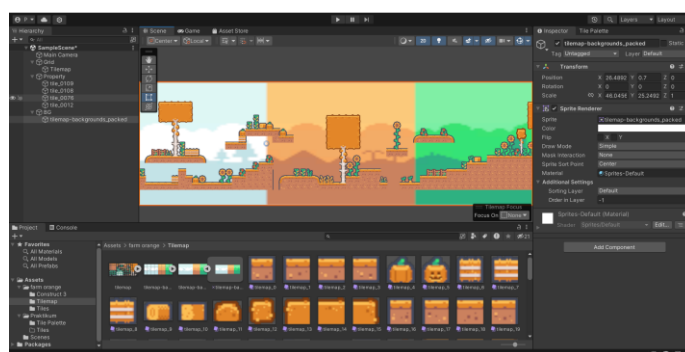
Gambar 7.15 Add Component Pada Tilemap

16. Buat *background* dengan klik kanan pada *Hierarchy* dan pilih 2D Object > Sprites > Square dan ubah namanya menjadi "BG"



Gambar 7.16 Membuat Background

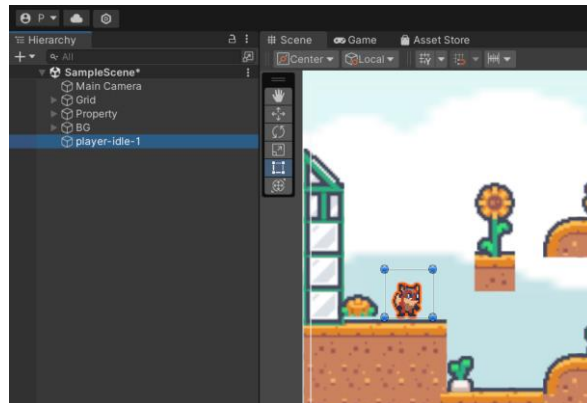
17. Masukkan *background* pada area kerja. Pada *inspector* ubah *Order in Layer* menjadi -1, agar *background* dapat berada di belakang *property*.



Gambar 7.17 Memasukkan Background Pada Area Kerja

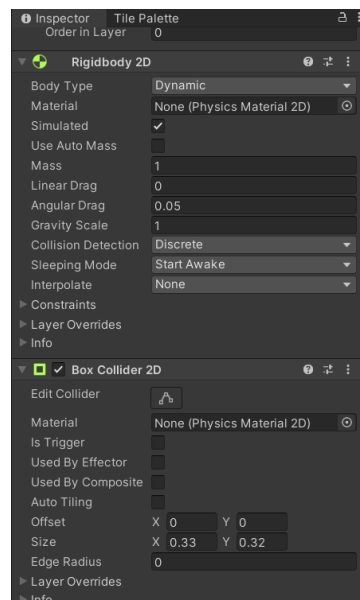


18. Masukkan 1 buah *player* ke dalam area kerja.



Gambar 7.18 Memasukkan *Player* Pada Area Kerja

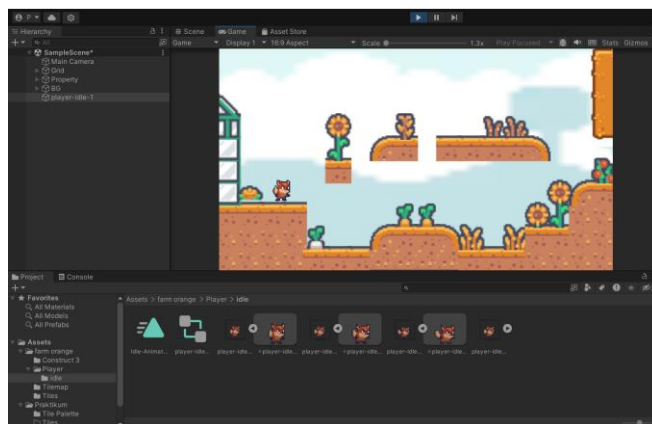
19. Tekan *player* dan *Add Component*. Tambahkan *Rigidbody 2D* dan *Box Collider 2D*. Untuk membuat *player* tidak terjatuh ketika ditekan *play*.



Gambar 7.19 *Add Componet* Pada *Player*



20. Tekan *button play* untuk melihat hasil akhir dan *player* tidak akan terjatuh.



Gambar 7.20 Tampilan Saat Di *Play*

## B. KUIS

No	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Karakter seekor hewan yang digunakan untuk memainkan permainan ini.
2.		Property	Property dalam bentuk buah labu yang digunakan untuk mendapatkan point dari permainan ini.