



## TUGAS PERTEMUAN: 7

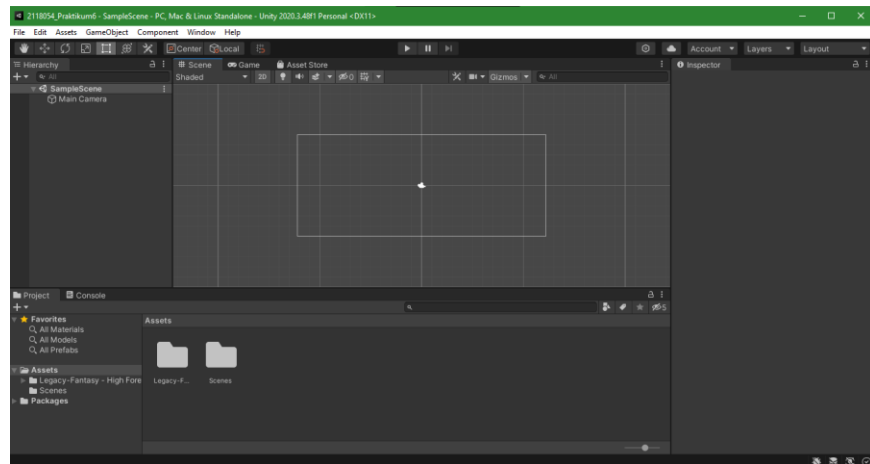
### MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118054
Nama	:	M. Farish Ramadhan Ferdinansyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

#### 7.1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

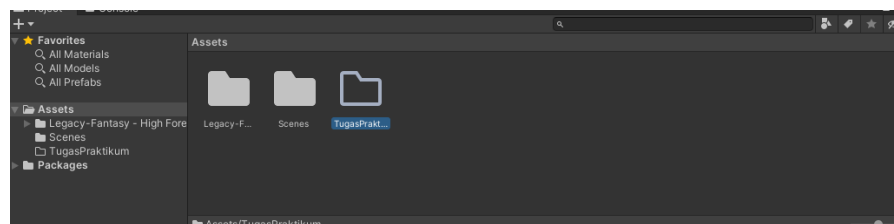
##### A. Membuat Tile Platform

1. Buka Project Unity bab sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 Membuka Project Unity

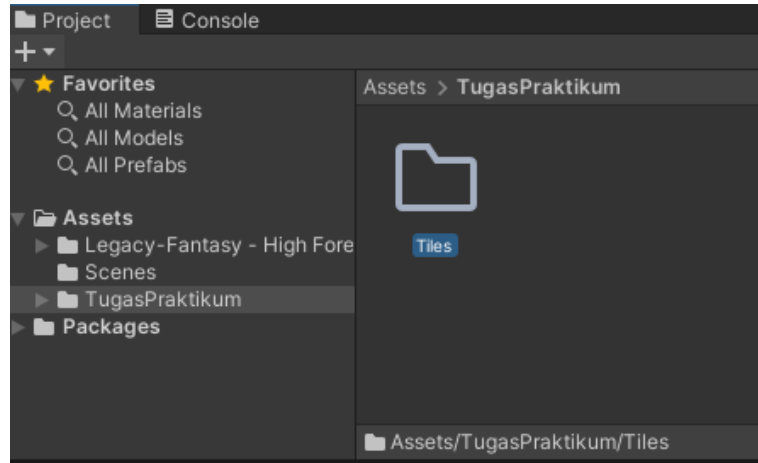
2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut “TugasPraktikum”.



Gambar 7.2 Membuat Folder Baru

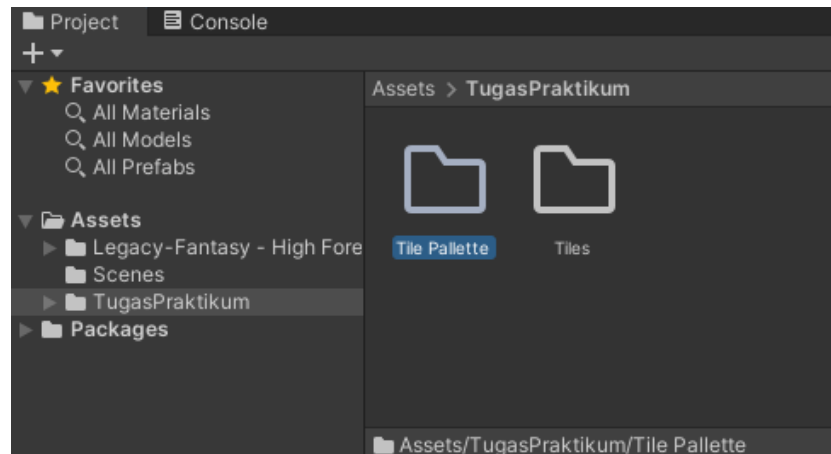


3. Pada folder “TugasPraktikum”, pilih Create > Folder, lalu tambahkan folder baru dengan nama “Tiles” yang akan digunakan untuk menyimpan tile.



Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles

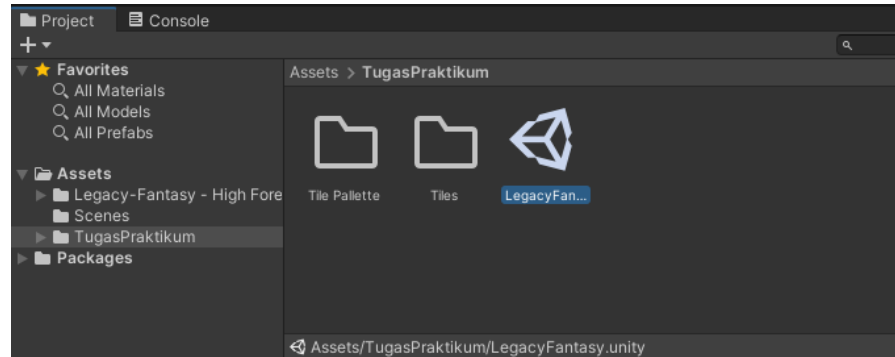
4. Buat folder baru lagi di dalam folder “TugasPraktikum” dan beri nama “Tile Palette”.



Gambar 7.4 Membuat Folder Tile Palette

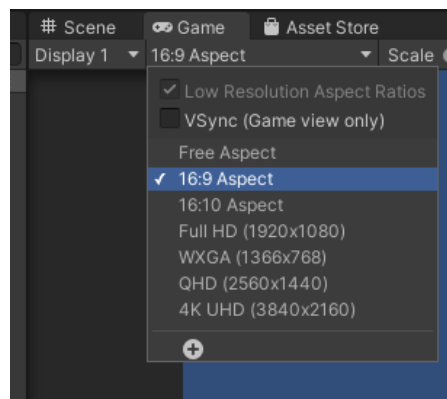


5. Di dalam folder “TugasPraktikum” klik kanan lalu pilih Create > Scene dan beri nama “LegacyFantasy”. Setelah itu, klik dua kali pada scene tersebut.



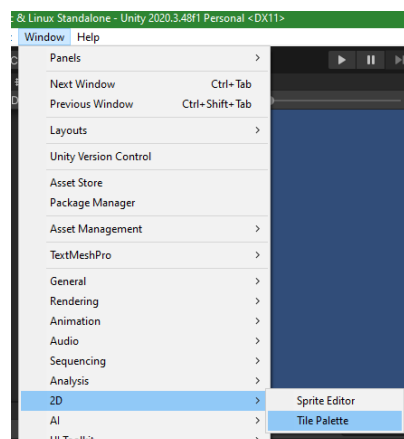
Gambar 7.5 Membuat Scene LegacyFantasy

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



Gambar 7.6 Rasio Aspect 16:9

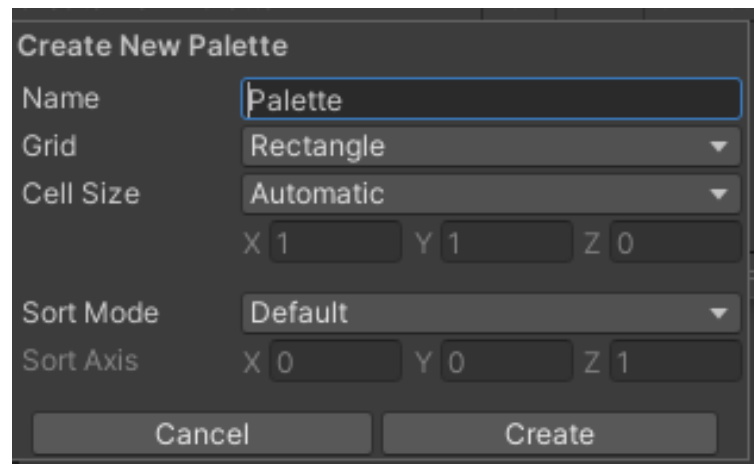
7. Pada menu atas, klik Menu Windows kemudian pilih 2D > Tile Pallette.



Gambar 7.7 Menu Tile Pallette

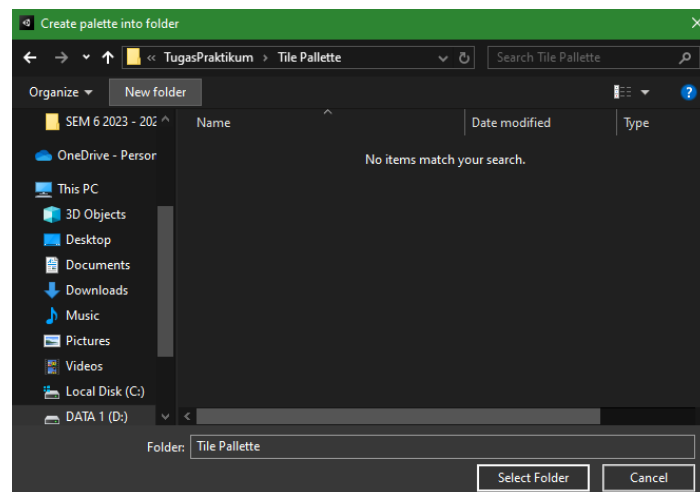


8. Setelah windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallette, beri nama “Palette”, dan setelah itu klik Create.



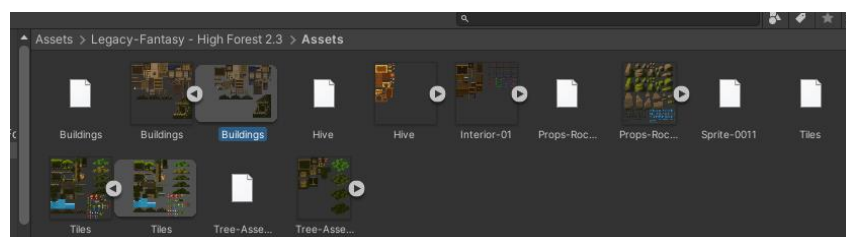
Gambar 7.8 Membuat Palette Baru

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



Gambar 7.9 Menyimpan Palette

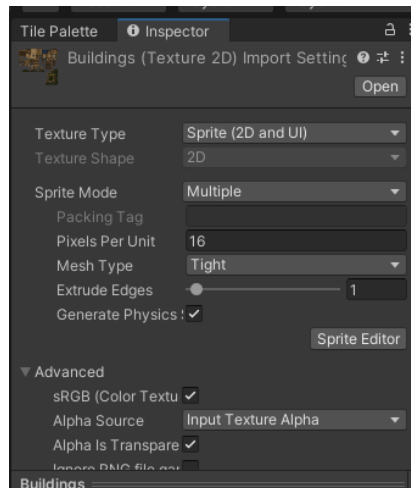
10. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, lokasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pilih “Buildings”, kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



Gambar 7.10 Membuka Asset Texture

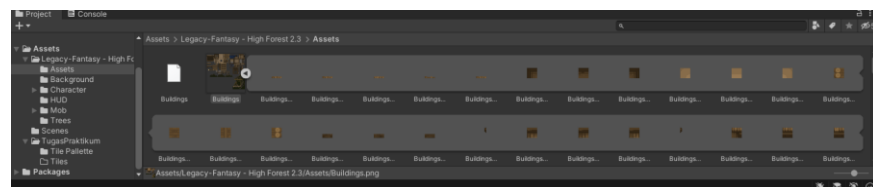


11. Karena assetnya masih tergabung menjadi satu gambar, lakukan proses slicing dengan cara pisah menjadi beberapa bagian dengan cara klik asset. pada Inspector ubah Sprite Mode menjadi Multiple, Pixel Per Unit menjadi 16, Filter Mode menjadi Point (no filter), dan Compression menjadi None. Setelah itu,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



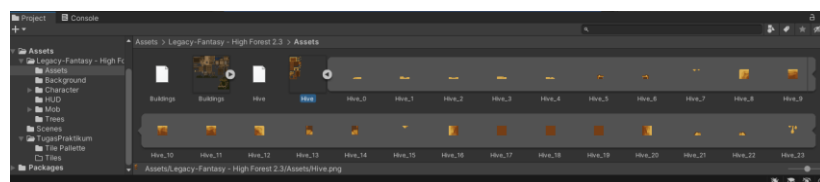
Gambar 7.11 Memisahkan Asset

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.

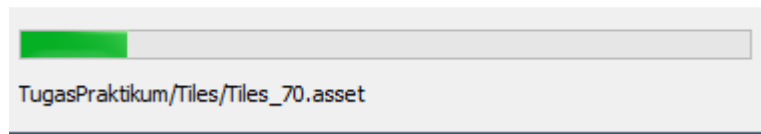


Gambar 7.13 Hasil Asset yang Terpisah

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

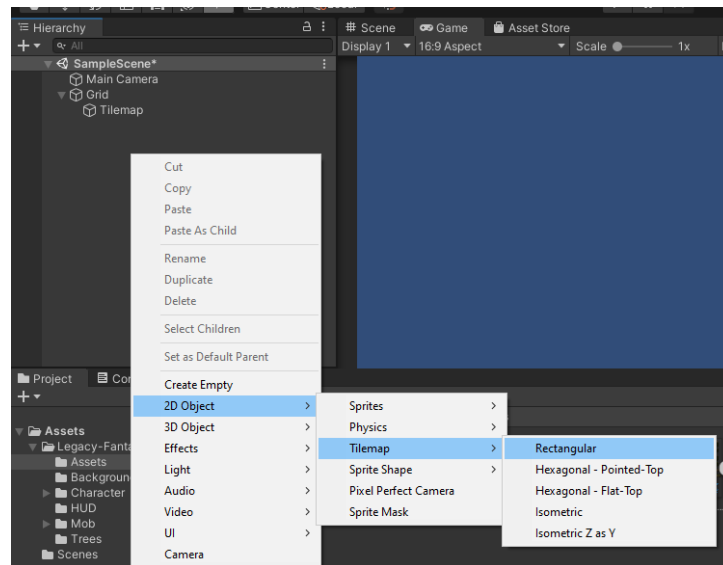


Importing - Importing...



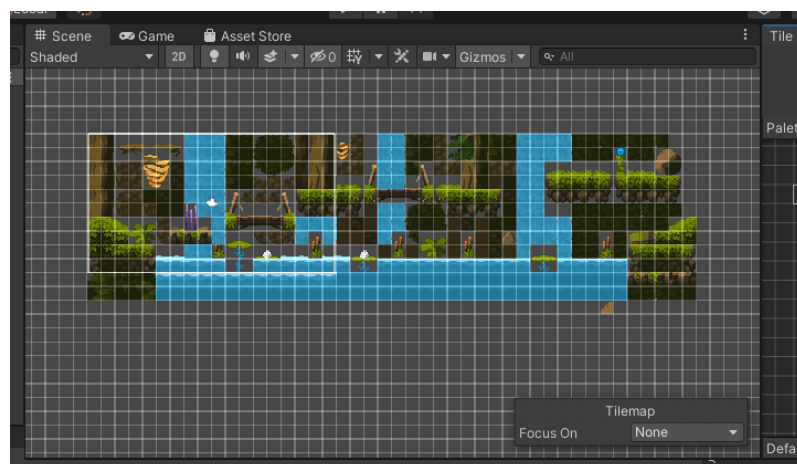
Gambar 7.14 Menyimpan Asset Dalam Folder Tiles

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



Gambar 7.15 Membuat Tilemap

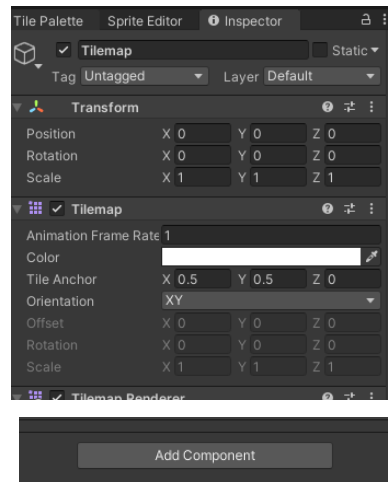
16. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja.



Gambar 7.16 Membuat Tile Platform

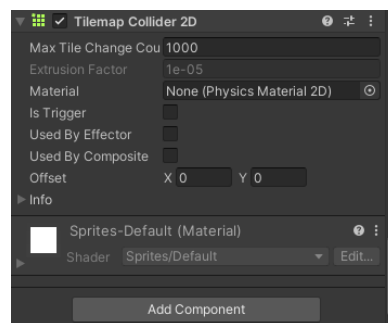


17. Selanjutnya Pada menu hierarchy, klik Tilemap, lalu pada Inspector klik Add Component.



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

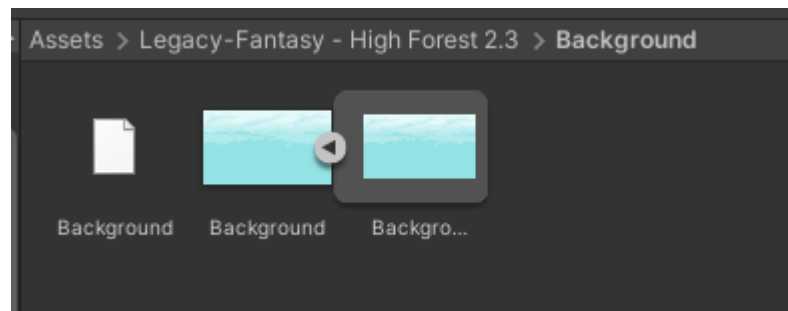
19. Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object > Sprite, dan ganti namanya menjadi “BG”.



Gambar 7.19 Menambahkan Tilemap Collider 2D

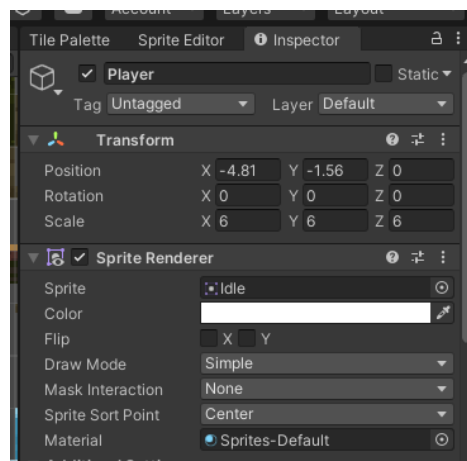


20. Drag and drop asset background kedalam folder “BG”. Lalu sesuaikan ukuran.



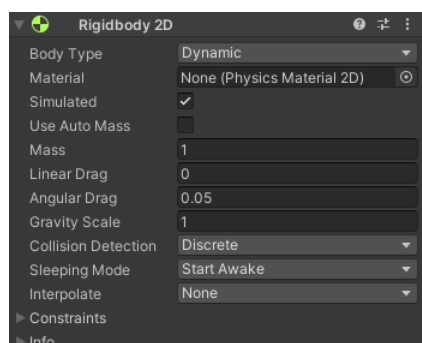
Gambar 7.20 Menambahkan Tilemap Collider 2D

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



Gambar 7.21 Menambahkan Karakter

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

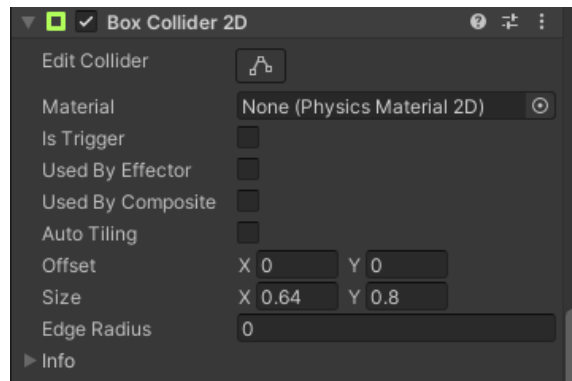


Gambar 7.22 Menambahkan Rigidbody2D



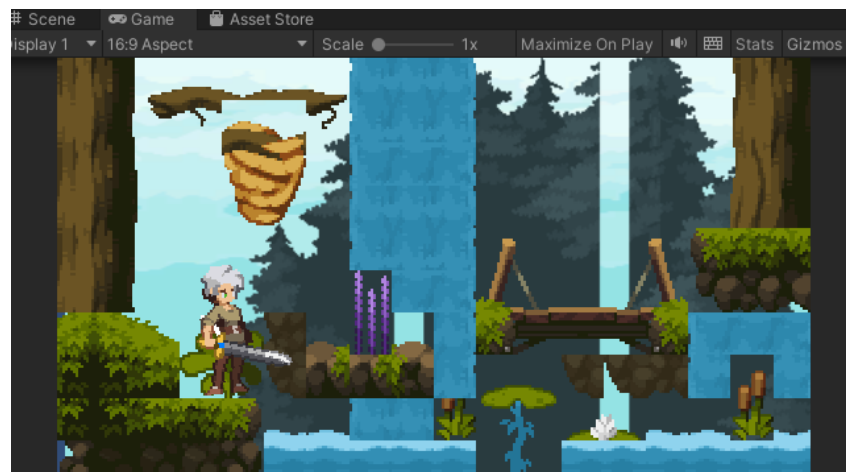


23. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D.



Gambar 7.23 Menambahkan Box Collider 2D

24. Jika di play karakter akan berpijak pada tanah.



Gambar 7.24 Tampilan Hasil


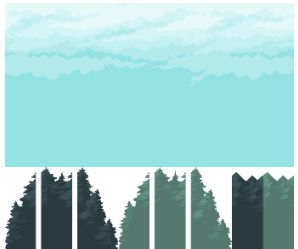




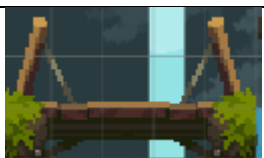

#### B. Link Github

[https://github.com/rishramaa/2118054\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/rishramaa/2118054_PRAK_ANIGAME)






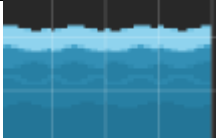


## 7.2 Kuis

Membuat tabel berisi Asset dan keterangan:

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang dikontrol dengan tujuan untuk mencapai objektif pada game.
2		Property	Property background langit dan tree berguna untuk memperindah stage.
3		Property	Property Pohon berguna untuk hiasan pada stage.
4		Property	Property bunga biru berguna untuk penanda finish pada stage.
5		Enemy	Boar, Bee, dan Snail berfungsi sebagai musuh karakter utama pada masing-masing stage.
6		Property	Property chest berfungsi untuk memberikan hadiah kepada player.
7		Property	Property bridge berguna sebagai jalan penghubung untuk player.
8		Property	Property key berguna untuk membuka chest.



9		Property	Property spell akan memberikan kekuatan kepada karakter utama.
10		Property	Property dirt dengan rumput berguna sebagai pijakan karakter utama.
11		Property	Property bush berguna untuk memperindah tampilan stage.
12		Property	Property leaf berguna untuk memperindah tampilan stage.
13		Property	Property rock berguna untuk memperindah tampilan stage.
14		Enemy	Air dengan ombak menjadi salah satu titik game over pemain.