



TUGAS PERTEMUAN: 7

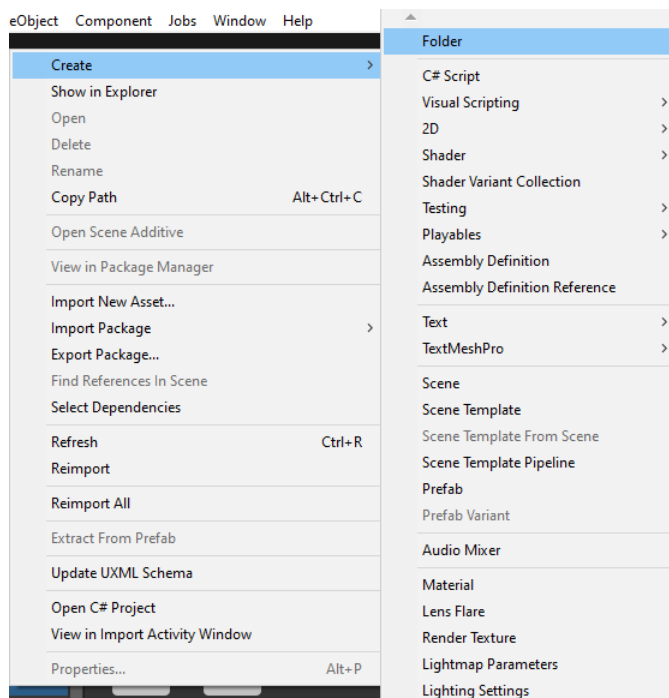
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118027
Nama	:	RAFID ARTUR PRASETYA
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)

1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk membuat tile platform

A. Tile Platform

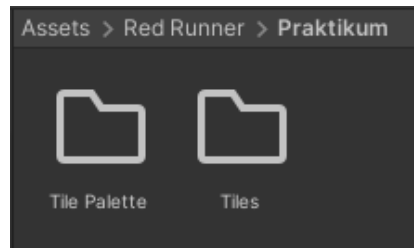
1. Buat folder baru di dalam folder asset yang sebelumnya sudah di drag and drop. Beri nama folder “Praktikum”.



Gambar 7.1 Membuat Folder Praktikum

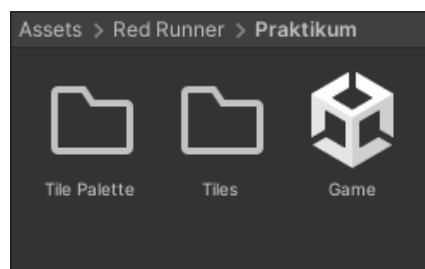


2. Kemudian buat 2 folder baru dalam folder Praktikum dan beri nama Tile Palette serta Tiles.



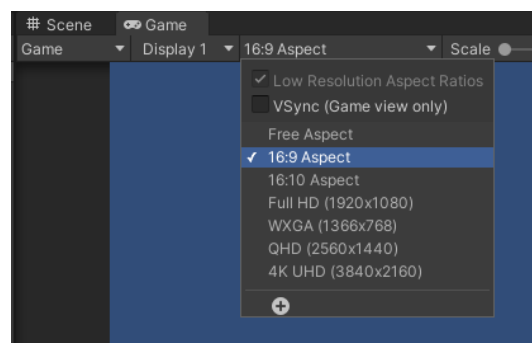
Gambar 7.2 Membuat Folder Tile Palette & Tiles

3. Buat juga scene baru dengan nama Game.



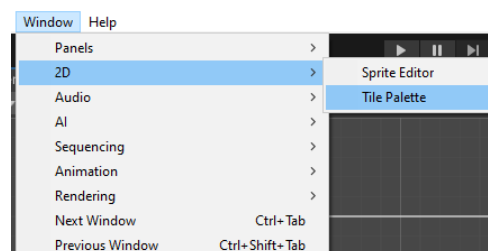
Gambar 7.3 Membuat Scene Game

4. Masuk ke menu game dan pilih rasio 16:9 Aspect.



Gambar 7.4 Mengubah Aspek Rasio

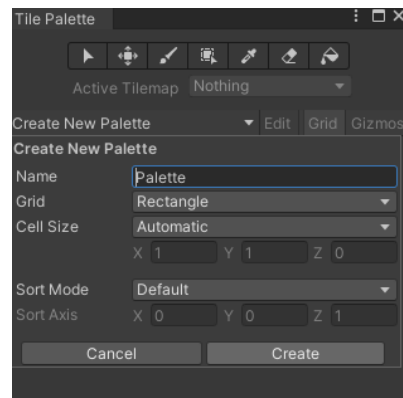
5. Kembali ke menu Scene, pilih tab Window kemudian pilih 2D dan Tile Palette.



Gambar 7.5 Menampilkan Tile Palette

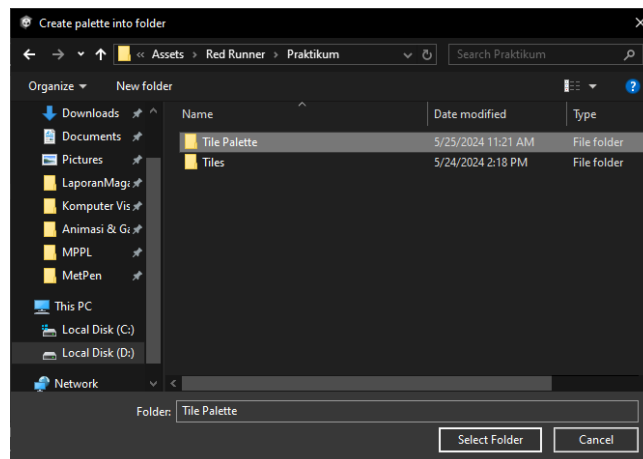


6. Buat palette baru, beri nama sesuai dengan yang diinginkan kemudian pilih Create.



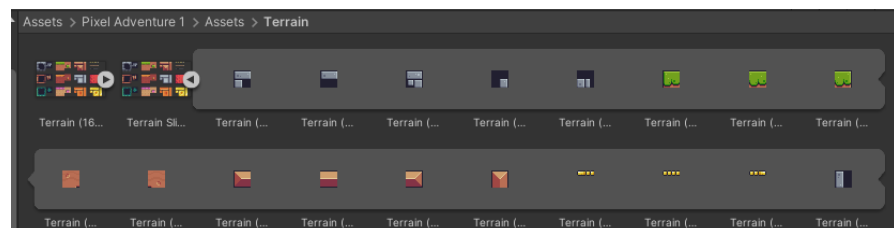
Gambar 7.6 Create Palette

7. Simpan palette di dalam folder Tile Palette yang sudah dibuat.



Gambar 7.7 Menyimpan Palette

8. Drag and drop asset ke Tile Palette.



Gambar 7.8 Tempat Asset

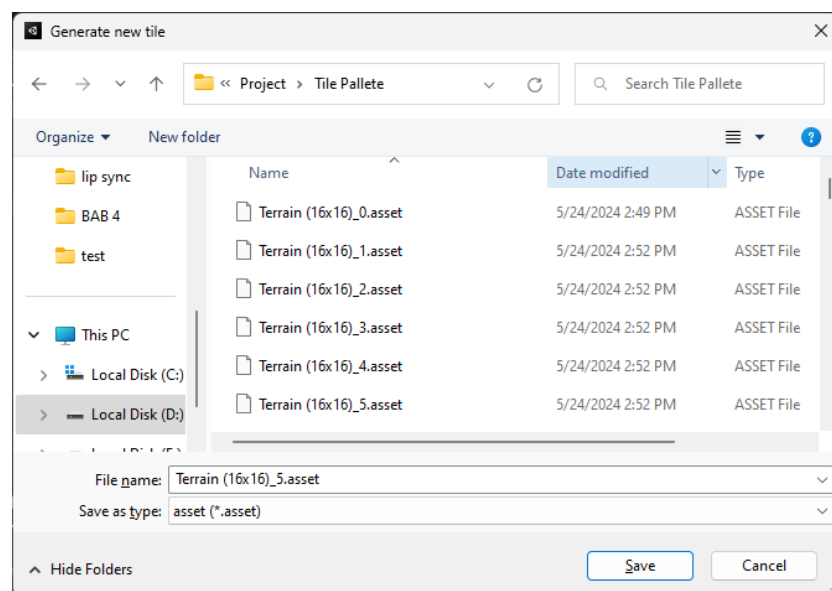


9. Letakkan di Tile Palette seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 7.9 Hasil Drag and Drop Asset

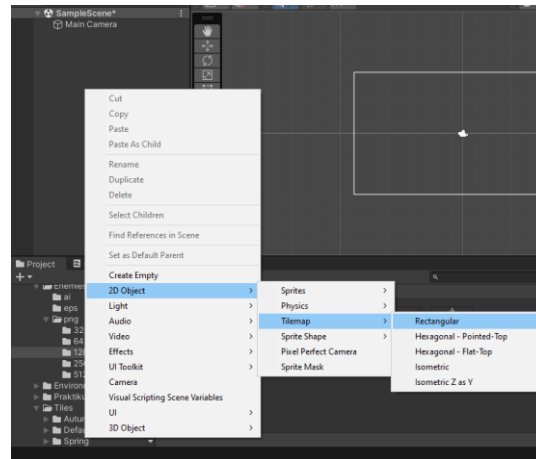
10. Simpan pada folder Tile Palette.



Gambar 7.10 Menyimpan Asset di Tile Palette

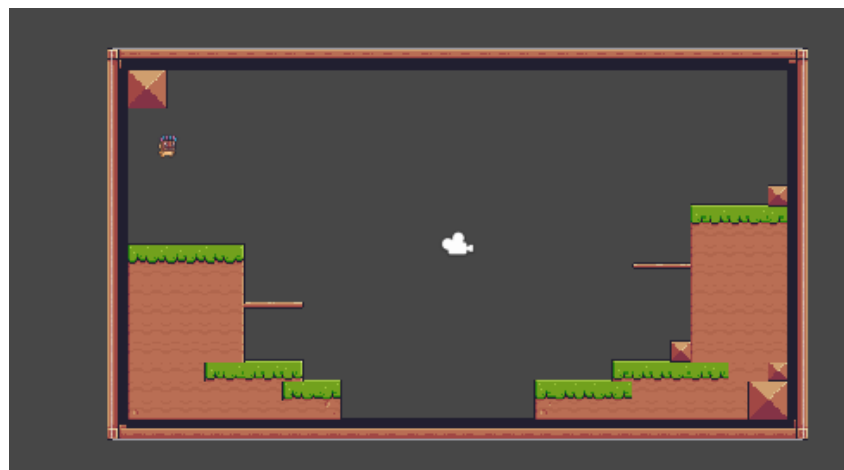


11. Pada menu Hierarchy, klik kanan kemudian pilih 2D Object lalu pilih Tilemap dan pilih Rectangular. Ini bertujuan untuk menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk mempermudah penempatan tile.



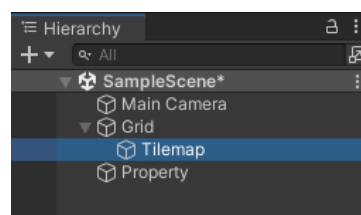
Gambar 7.11 Membuat Objek Baru

12. Untuk menyusun tile dari tile palette ke area kerja yaitu dengan menggunakan shortcut I, kemudian arahkan ke area kerja dan letakkan sesuai kebutuhan desain yang ingin dibuat.



Gambar 7.12 Menyusun Tile di Area Kerja

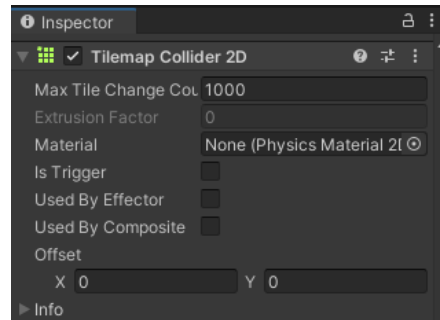
13. Pilih objek Tilemap yang ada pada menu Hierarchy.



Gambar 7.13 Memilih Menu Tilemap

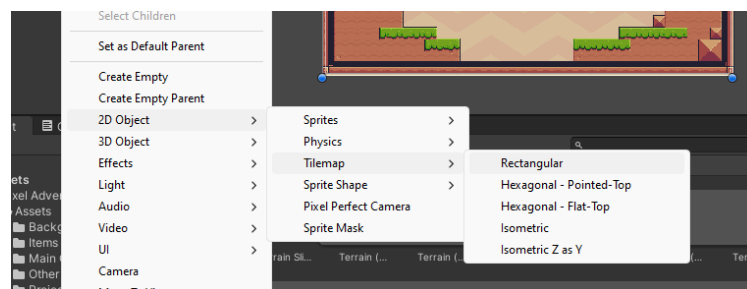


14. Pada Inspector, klik Add Component. Kemudian cari komponen bernama Tilemap Collider 2D. Ini bertujuan agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah.



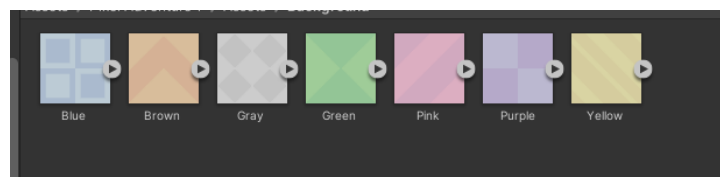
Gambar 7.14 Add Component Tilemap Collider 2D

15. Klik kanan pada menu Hierarchy, kemudian tambahkan Square untuk menampung asset background.



Gambar 7.15 Membuat Objek Square

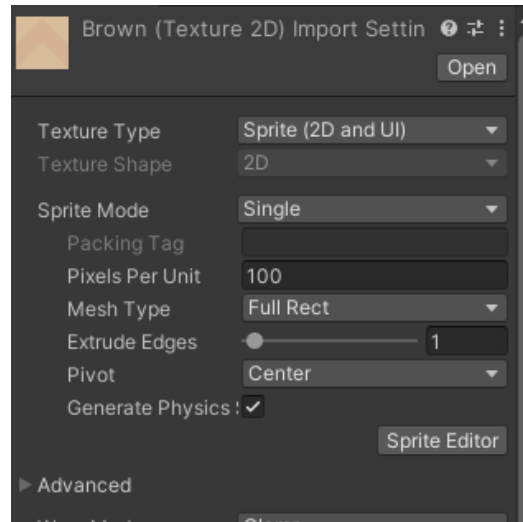
16. Pergi ke assets, dan cari letak asset background di simpan.



Gambar 7.16 Asset Background

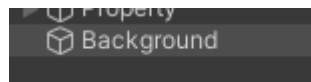


17. Pada Inspector, pada Mesh Type ubah menjadi Full Rect.



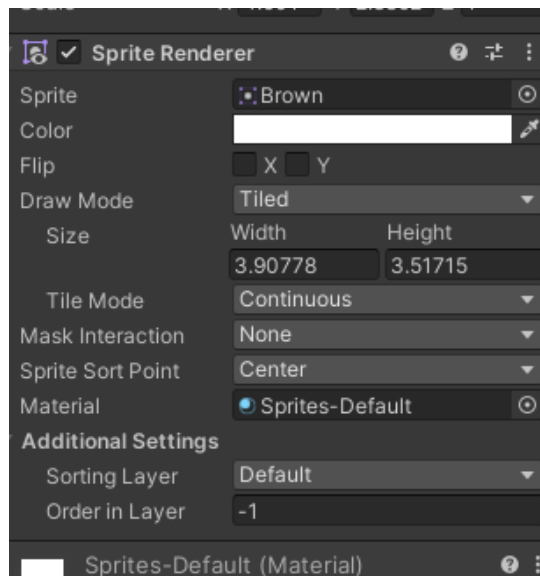
Gambar 7.17 Full Rect

18. Drag and drop background ke objek Background.



Gambar 7.18 Drag and Drop Asset Background

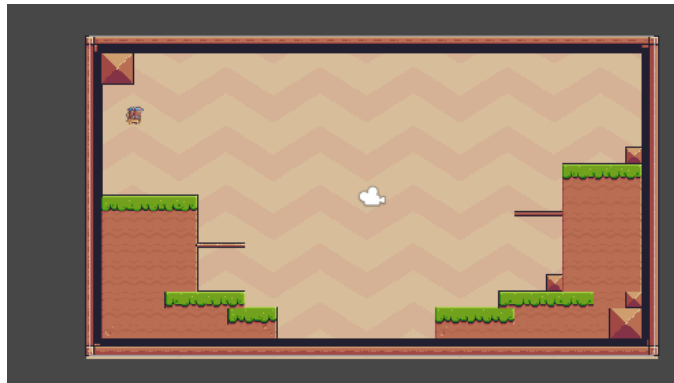
19. Klik pada objek background Empty, kemudian pada Inspector akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Ubah Draw Mode menjadi Tiled dan Order in Layer menjadi bernilai -1 agar terletak di belakang.



Gambar 7.19 Setting Inspector Background

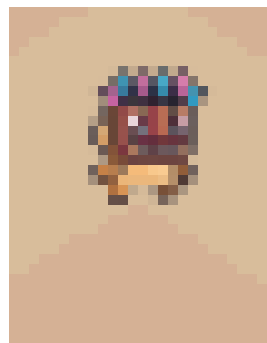


20. Sesuaikan ukuran background dengan panjang arena game. Gunakan Rect Tool.



Gambar 7.20 Mengatur Ukuran Background

21. Tambahkan objek karakter dengan cara drag and drop asset ke area kerja, secara otomatis nanti akan muncul pada menu Hierarchy.



Gambar 7.21 Menambah Character

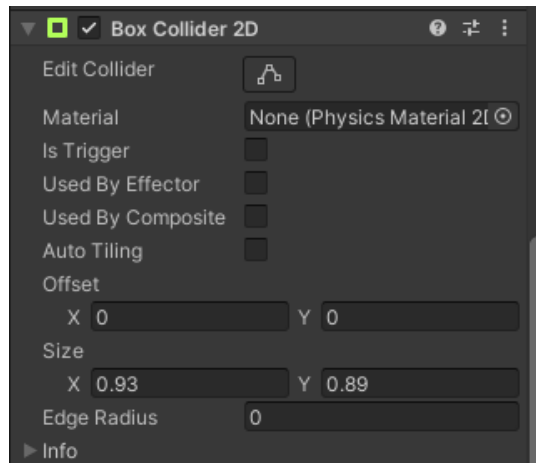
22. Tambahkan component dengan nama Rigidbody 2D untuk memberikan efek gravitasi.



Gambar 7.22 Component Rigidbody 2D


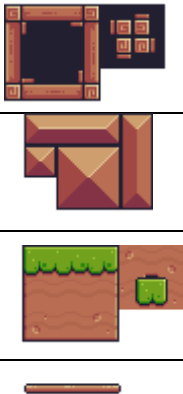



23. Tambahkan juga komponen baru yaitu Box Collider 2D agar objek tidak turun ke bawah saat dimainkan.



Gambar 7.23 Component Box Collider 2D

Tabel Asset

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter utama dari game Pixel Adventure 1
2		Environment	Untuk melengkapi desain game agar lebih menarik, terdapat bingkai game, daratan game dan juga accessories seperti perunggu.
3		Background	Sebagai latar belakang dari game yang menjadi elemen visual yang sangat penting.