



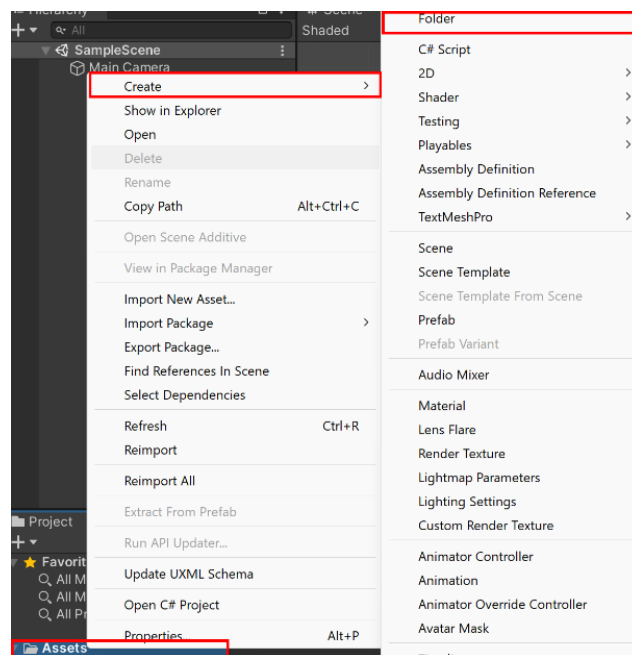
TUGAS PERTEMUAN: 7

Membuat Tile Platform

NIM	:	2118105
Nama	:	Yonanda Haryono
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon

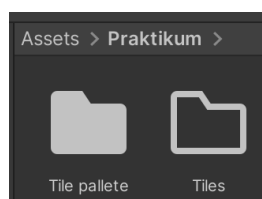
6.1 Tugas 7 : Membuat Tilemap Sesuai Asset Sebelumnya

1. Buka Project Unity sebelumnya yang telah diimpor dengan asset, Kemudian klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create lalu tekan Folder, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 7.1 Membuat Folder Praktikum

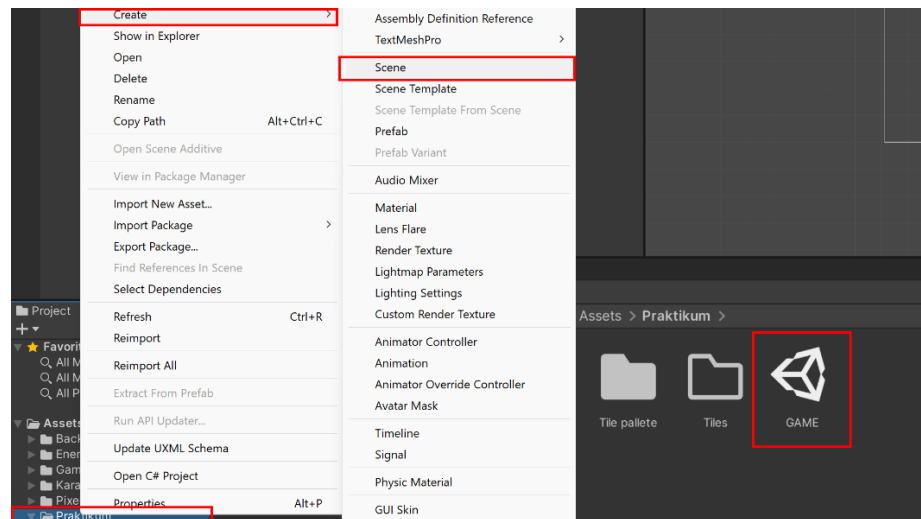
2. Pada folder "Praktikum", pilih Create lalu Folder, Tambahkan folder Baru "Tiles" dan Tile Palette



Gambar 7.3 Membuat Folder Tiles dan Tile Palette

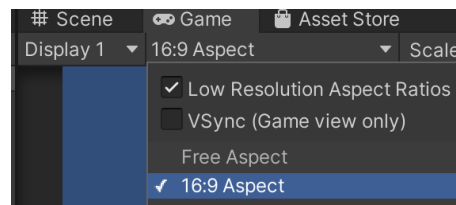


3. Di dalam folder "Praktikum", klik kanan lalu pilih Create lalu tekan Scene. Beri nama pada scene tersebut, bisa menjadi "GAME"



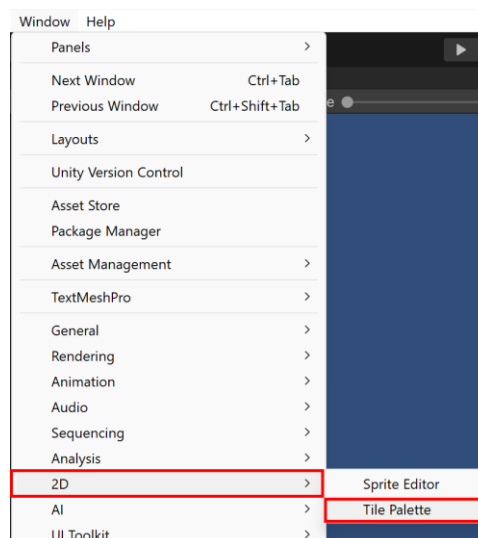
Gambar 7.3 Membuat Scene Dengan Nama GAME

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



Gambar 7.4 Merubah Rasio Aspect

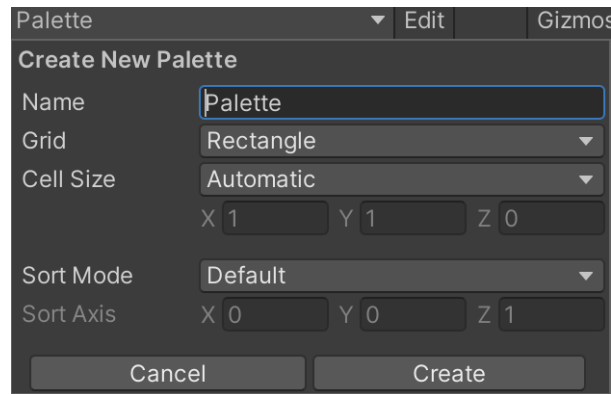
5. Pada menu atas, Klik Menu Windows kemudian pilih Tile Palette



Gambar 7.5 Membuka Halaman Tile Palette

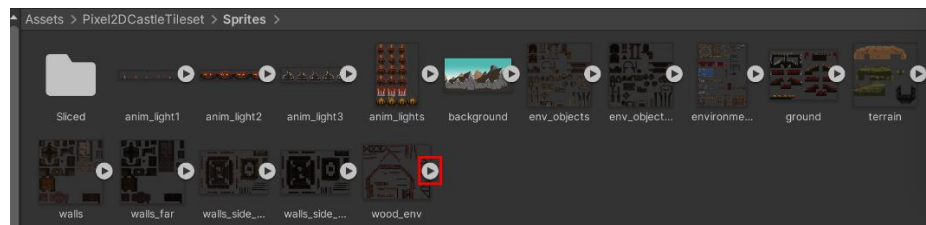


6. Ketika Windows tile palettes muncul, pilih Create New Pallet, berikan nama pada palet, dan setelah itu klik Create. Kemudian simpan Palette tersebut ke dalam folder “Tile pallette” yang telah dibuat sebelumnya



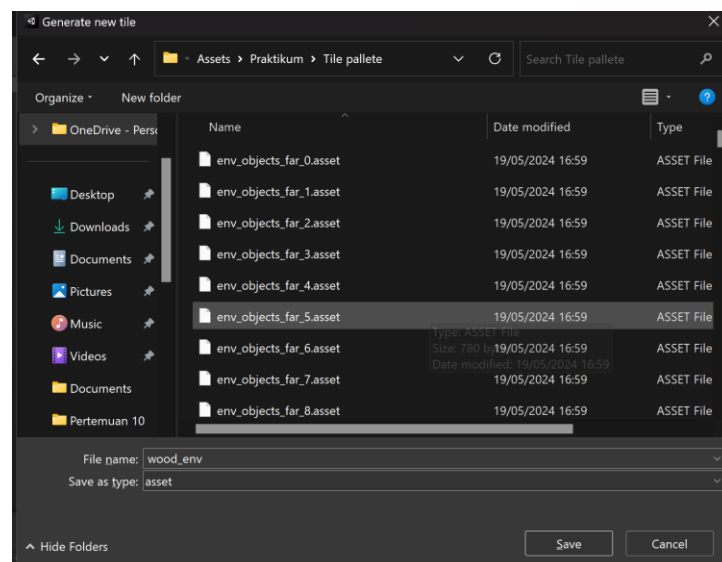
Gambar 7.6 Membuat Palette Baru

7. Cari Asset Texture yang telah didownload sebelumnya, kemudian klik panah kecil di sebelah tileset tersebut untuk membuka berbagai tile.



Gambar 7.7 Membuka Asset Texture

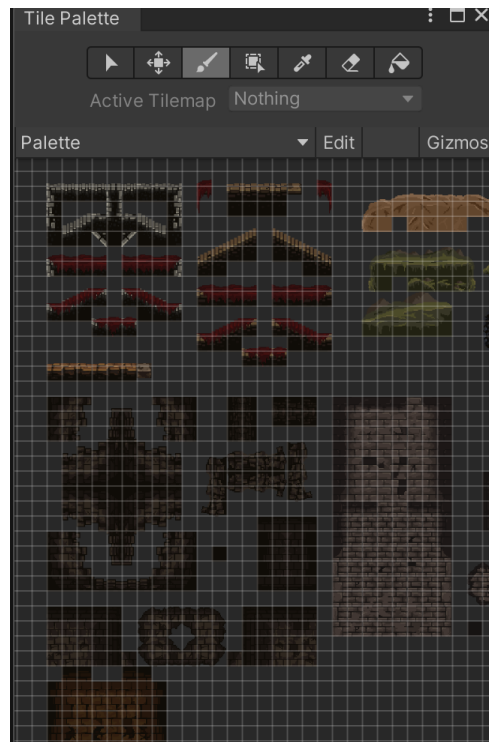
8. Drag asset yang diperlukan kedalam tile pallette, simpan dalam folder “Tile Pallette” yang sudah dibuat sebelumnya



Gambar 7.8 Drag Asset Ke Tile Pallette

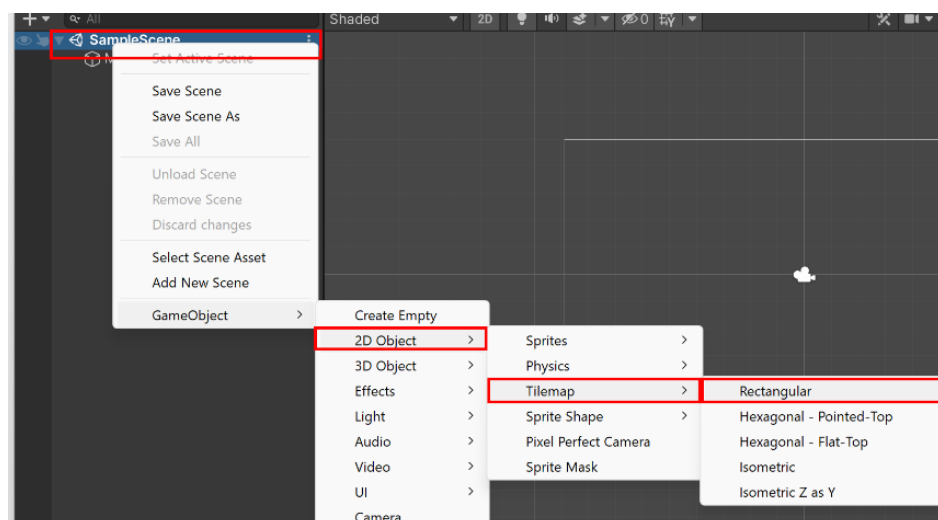


9. Tile yang terletak pada menu Tile pallette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game



Gambar 7.9 Tampilan Tile Pallette

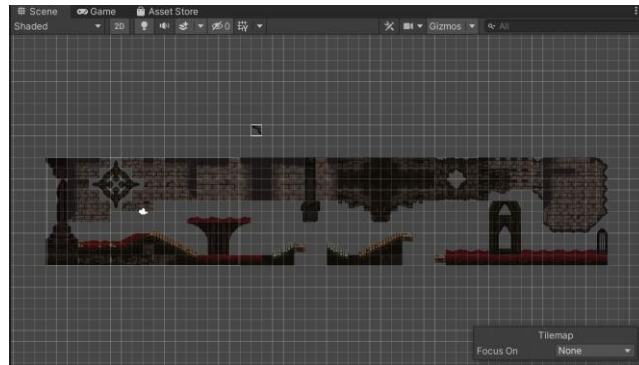
10. Pada menu Hierarchy, buatlah game object baru dengan cara klik kanan, pilih 2D Object lalu tekan Tilemap lalu tekan Rectangular, maka ini akan menampilkan kotak-kotak pada area kerja untuk memudahkan penempatan tile.



Gambar 7.10 Tambahkan Retangular

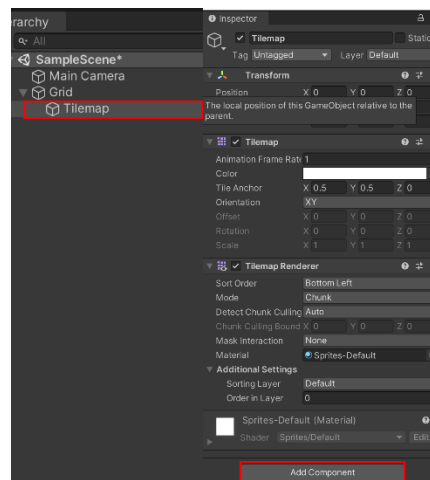


11. Kemudian Dalam tile palette, gunakan opsi "Paint With Active Brush" (Shortcut B) untuk menempatkan tile pada area kerja. yang dapat membuat tile sesuai keinginan.



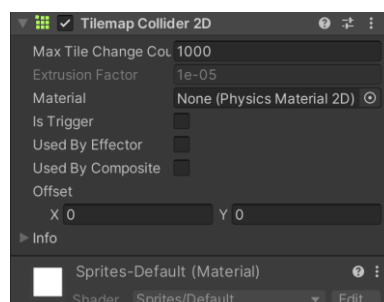
Gambar 7.11 Tampilan Tile Pada Area Kerja

12. Klik Tilemap, Lalu pada Inspector, klik Add Component



Gambar 7.12 Tampilan Add Component

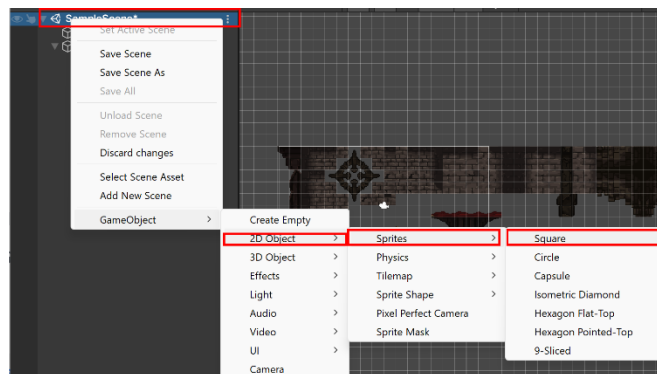
13. cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



Gambar 7.13 Tampilan Tilemap Collider 2D

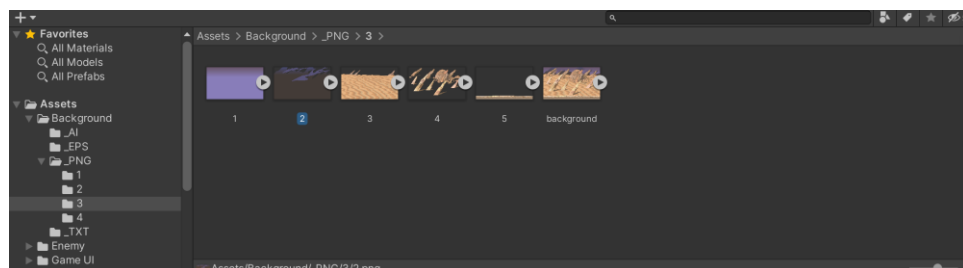


14. Untuk membuat background, klik pada hierarchy 2D object lalu tekan Sprite lalu tekan Square, dan ganti namanya menjadi “BG”



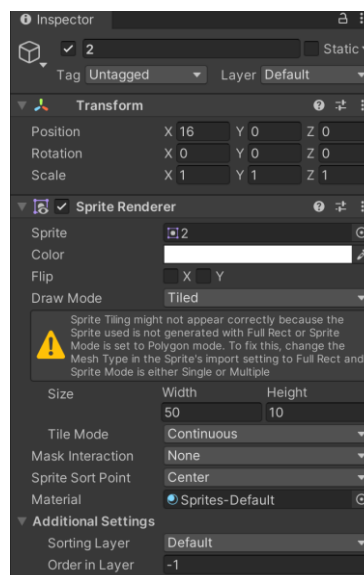
Gambar 7.14 Tampilan Membuat Square

15. Drag and drop asset kedalam file “BG”



Gambar 7.15 Tampilan Menambahkan Background

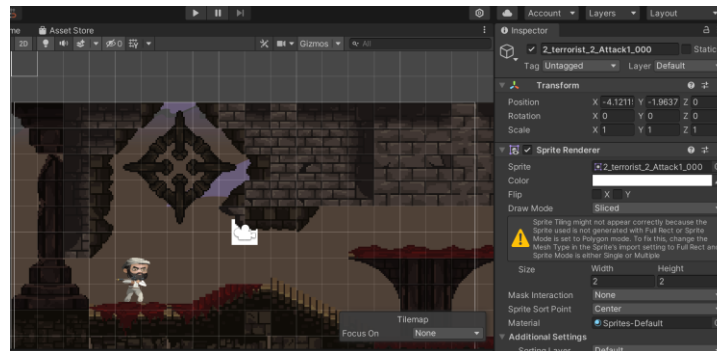
16. Kemudian pergi ke inspector, pada Draw Mode ubahlah menjadi Tiled dan sesuaikan size width and heightnya sesuai ukuran kamera atau tilemap. Jika background menutupi layar, ubahlah order in layer menjadi -1.



Gambar 7.16 Tampilan Inspector Pada Background

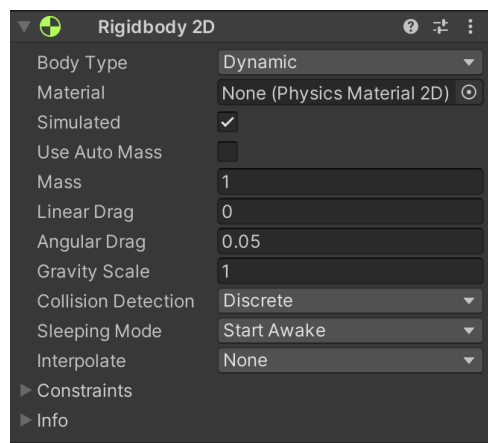


17. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



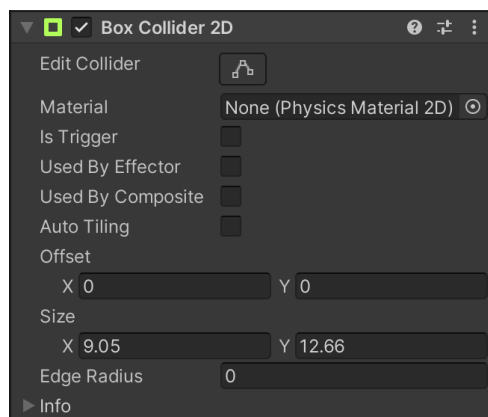
Gambar 7.17 Menambahkan Karakter

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



Gambar 7.18 Menambahkan Rigidbody2D

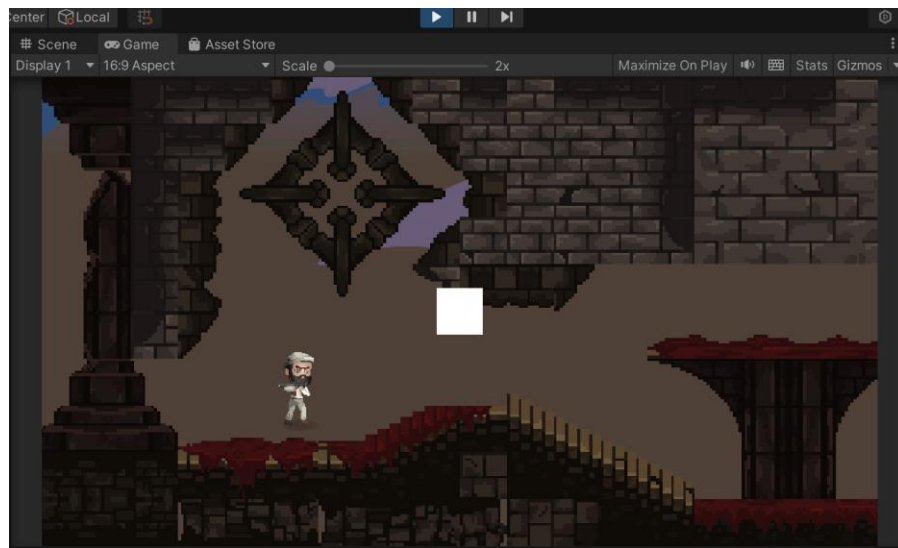
19. Tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D



Gambar 7.19 Menambahkan Box Collider 2D




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



Gambar 7.20 Tampilan Ketika Di Play

6.2 Kuis : Buat Tabel Berisi Asset Dan Keterangan

NO	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Seorang peneletih dengan memiliki senjata berpetualang dalam castle bersejarah
2.		Properti	Sebuah properti yang digunakan untuk mendapatkan point
3.		Properti	Sebuah properti yang digunakan untuk mendapatkan nyawa
4.		Enemy	Seorang bandit yang ingin mencari harta karun pada castle bersejarah