



## TUGAS PERTEMUAN: 2

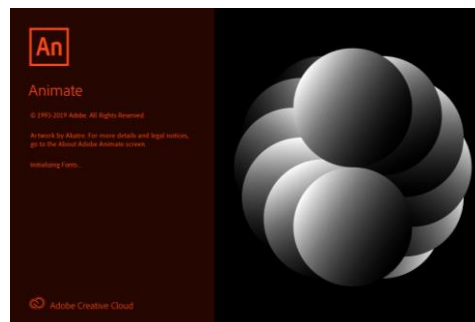
### MEMBUAT EFEK BACKGROUND PARALLAX DAN KARAKTER BERJALAN

NIM	:	2118061
Nama	:	Adi Julia Saputra
Kelas	:	Informatika B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Batabue (Sumatra Barat)
Referensi	:	Contoh : <a href="#">Baju adat</a>

#### 2.1 Tugas 2 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

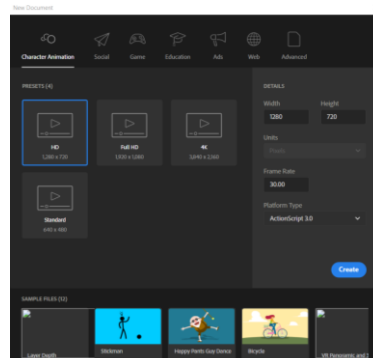
##### A. Membuat Karakter

1. Membuka adobe Animate.



Gambar 2.1 Membuka Adobe Animate

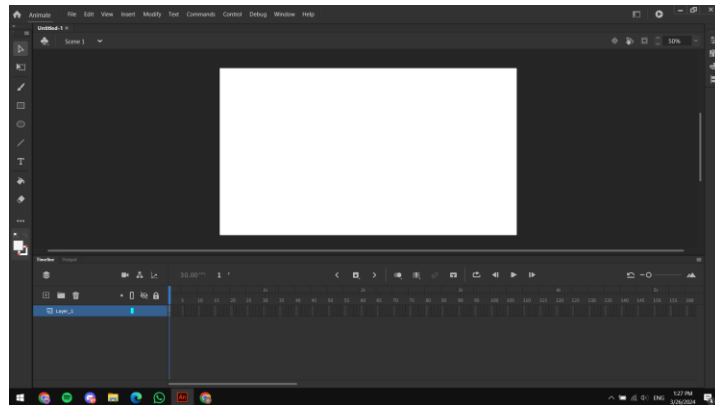
2. Membuat *template* atau *file* baru untuk menggambar karakter dengan menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.2 Membuat File Baru

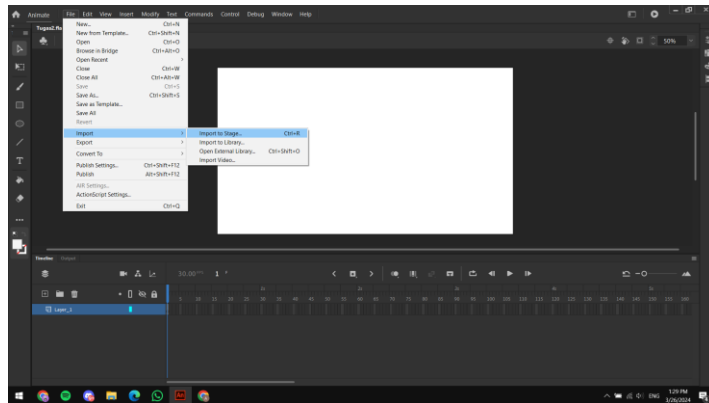


3. Tampilan awal *file* baru adobe animate.



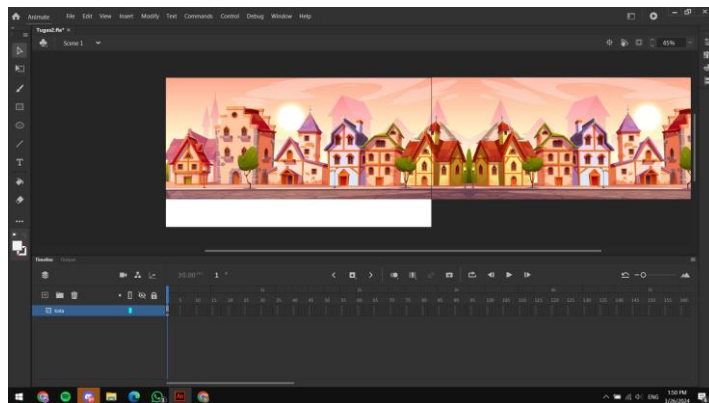
Gambar 2.3 Tampilan Awal

4. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan.



Gambar 2.4 *Import File*

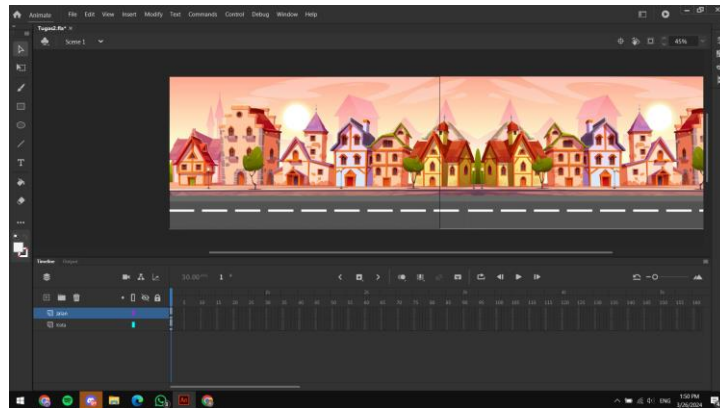
5. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran *frame* menggunakan *Free Transform Tool* (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol *Shift* agar ukuran panjang dan lebar tetap sama.



Gambar 2.5 Penyesuaian Background

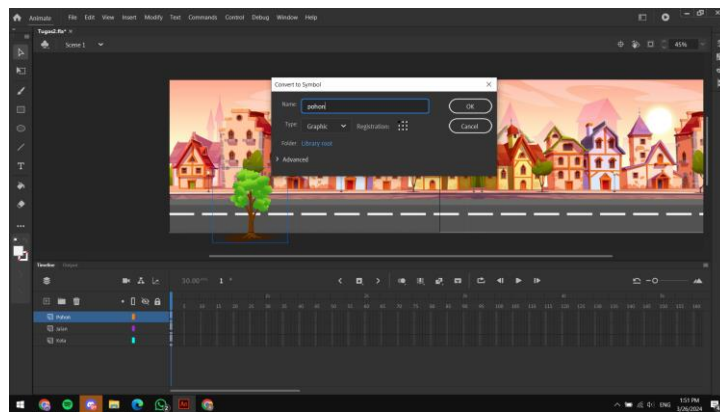


6. Membuat *layer* baru bernama jalan, dan mengimport gambar jalan.



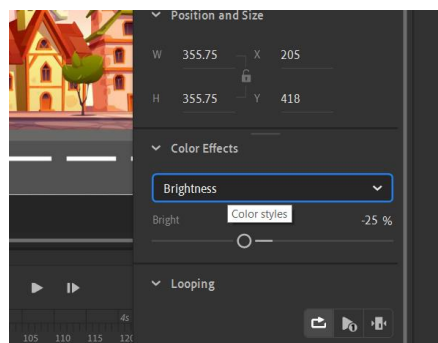
Gambar 2.6 Import Jalan

7. Membuat *layer* pohon dan mengimport gambar pohon. Setelahnya klik kanan pada gambar pohon, lalu pilih *convert to symbol* dan ganti namanya menjadi “pohon”.



Gambar 2.7 Import Pohon

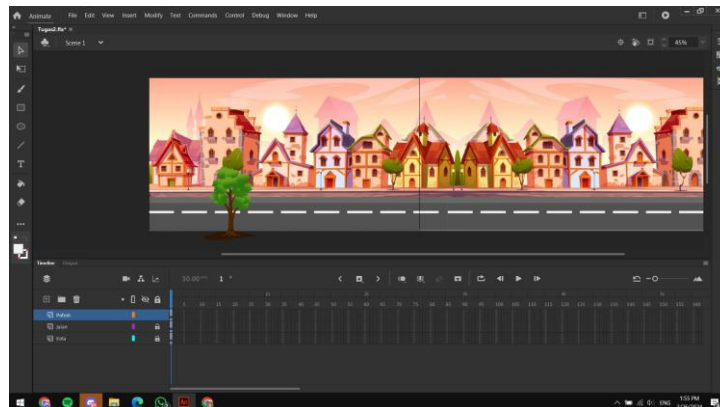
8. Klik gambar pohon, pergi ke *Properties*, cari *Color Effect* dan ubah di bagian *Style* menjadi *Brightness*, ubah nilai *Bright* ke -25%, agar tercipta gelap pada pohon



Gambar 2.8 *Brightness* Pohon

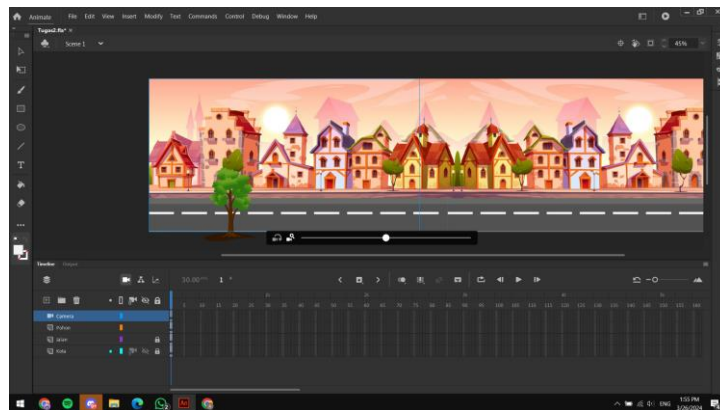


9. Kunci semua *layer* kecuali *layer* pohon dengan mengklik gambar gembok pada *layer*.



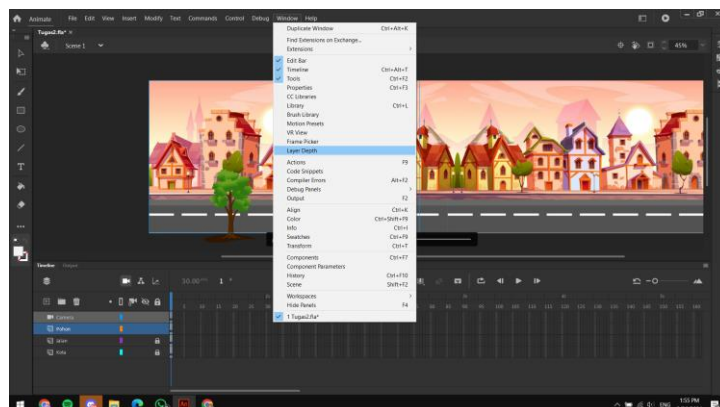
Gambar 2.9 Mengunci Setiap *Layer*

10. Klik *Camera* maka *Layer Camera* akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.10 *Layer Camera*

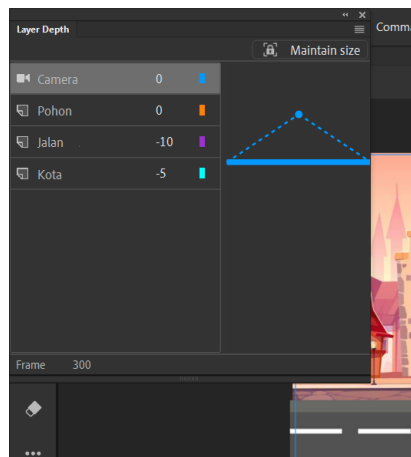
11. Klik menu *Windows* di menu bar, pilih *Layer Depth*.



Gambar 2.11 *Layer Depth*

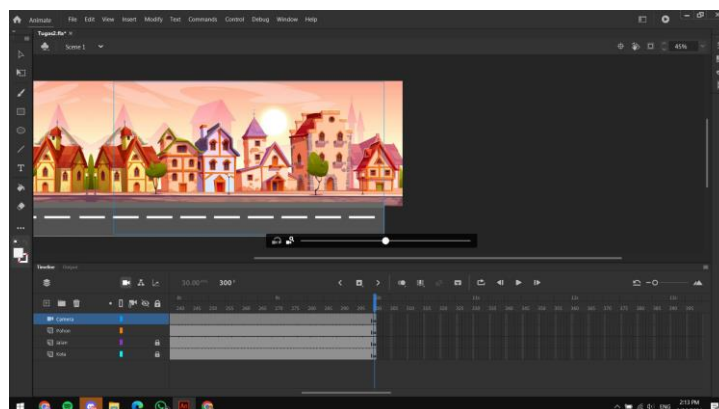


12. Isikan nilai *Layer Depth* seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai *depth*, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform Tool(Q)* untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



Gambar 2.12 *Layer Depth*

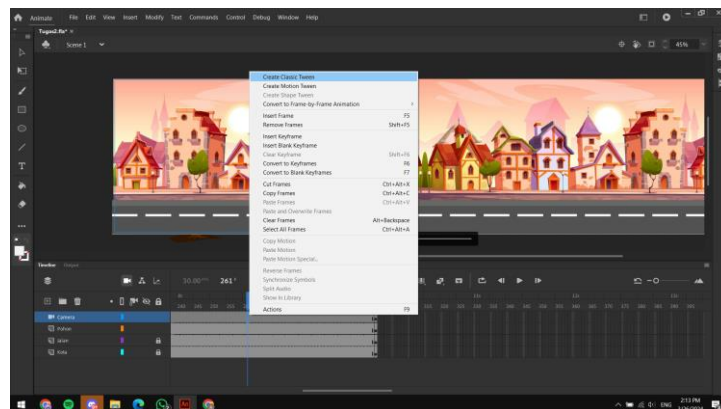
13. *Block frame* pada semua *layer* di detik 10 atau di *frame* 300, klik kanan pilih *Insert Keyframe*. Lalu pada *frame* 300, gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil menekan tahan *Shift*, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.13 *Insert Keyframe*

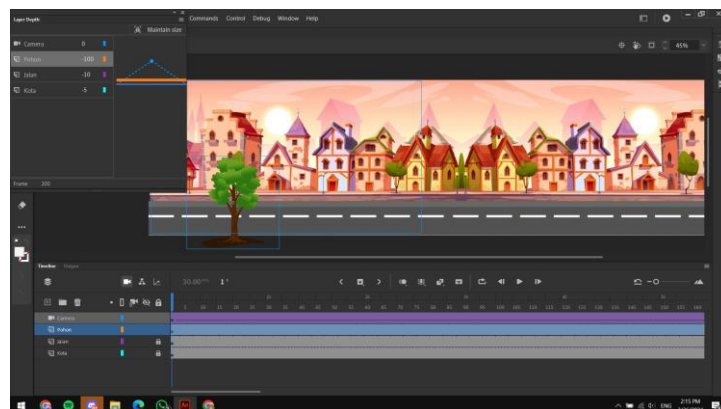


14. Klik *frame* mana saja diantara *frame* 1- 215 di *layer* ‘Camera’, klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



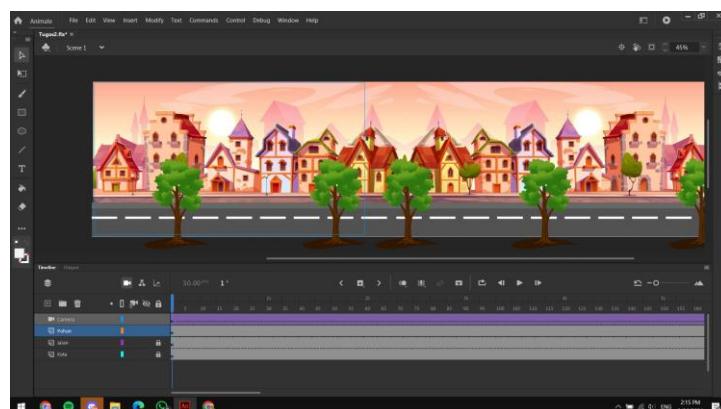
Gambar 2.14 *Create Classic Tween*

15. Pada *layer* pohon, kembali ke *layer depth* dan beri nilai -100.



Gambar 2.15 *Layer Depth*

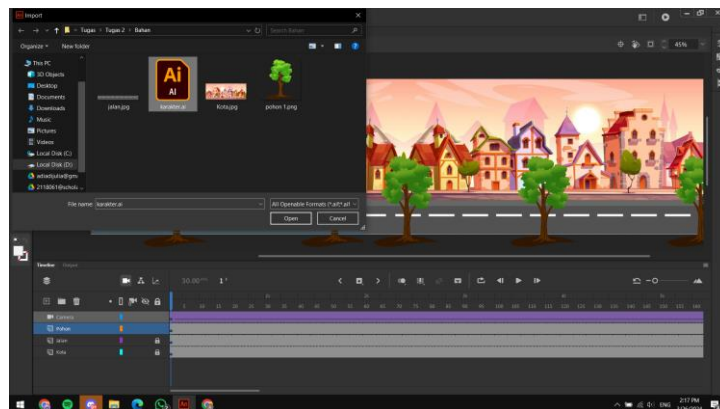
16. Duplikat pohon dengan cara *Copy* lalu *paste* setiap pohon.



Gambar 2.16 Duplikat Pohon

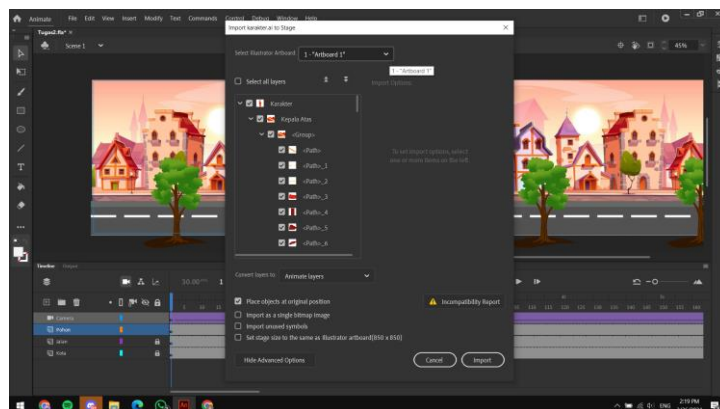


17. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih file dengan nama ‘Character.ai’ lalu klik *Open*.



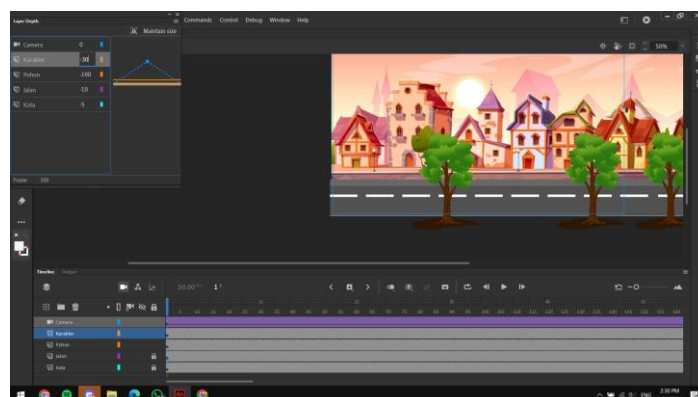
Gambar 2.17 *Import Karakter*

18. Muncul jendela seperti dibawah ini, lalu klik *import*.



Gambar 2.18 *Import Karakter*

19. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth layer* ‘Karakter’ dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.

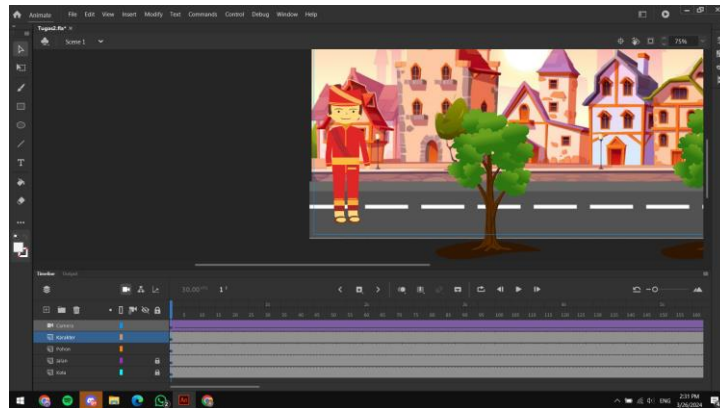


Gambar 2.19 *Layer Depth*



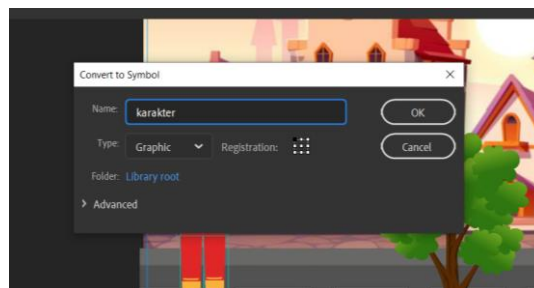


20. Maka karakter akan tampak pada tampilan.



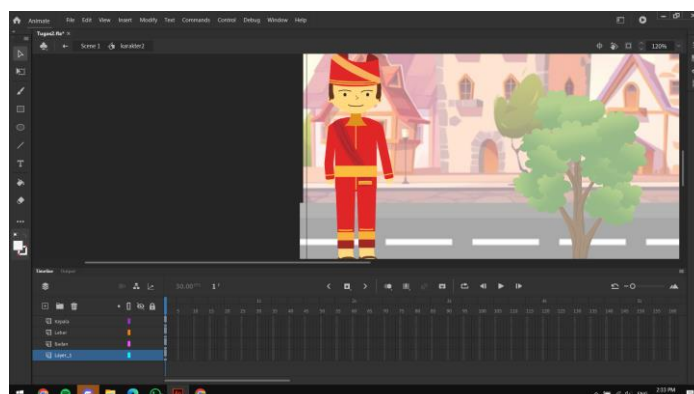
Gambar 2.20 *Import Karakter*

21. Klik *frame 1 layer* 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 2.21 *Convert to Symbol*

22. *Double klik* karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi *layer* terpisah, jadi 1 *layer* untuk 1 bagian badan.



Gambar 2.22 *Memisahkan Layer*





23. Klik lengan kiri, pilih *cut* atau bisa dengan shortcut ctrl+x.



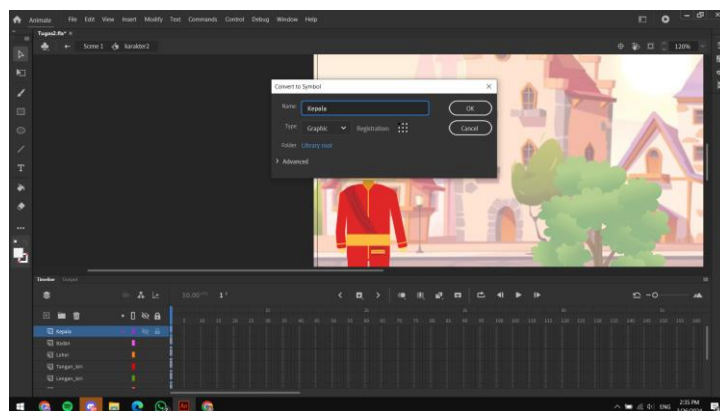
Gambar 2.23 Memisahkan *Layer*

24. Buat layer baru dengan nama tangan kiri lalu klik kanan pilih paste in place atau dengan shortcut ctrl + shift + v. Lakukan hal yang sama pada kepala, leher, tangan kanan, badan, kaki kiri, dan kaki kanan.



Gambar 2.24 Memisahkan *Layer*

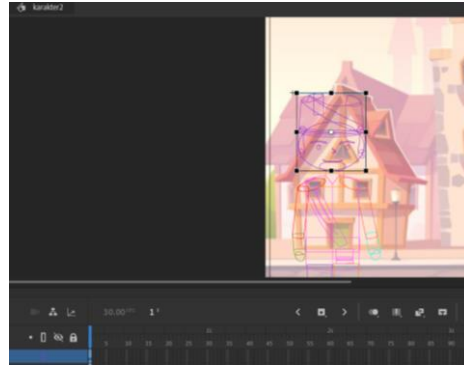
25. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.25 *Convert to Symbol*

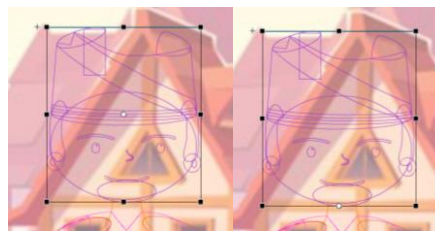


26. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya..



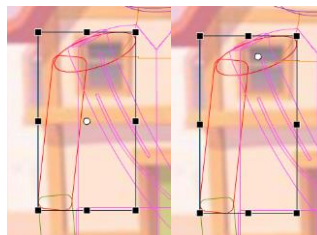
Gambar 2.26 *Layers as Outline*

27. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



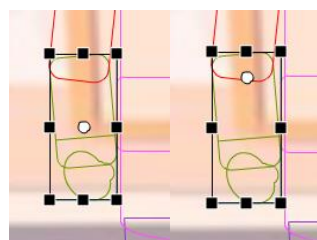
Gambar 2.27 Kepala

28. Titik putar pada lengan kiri.



Gambar 2.28 Lengan kiri

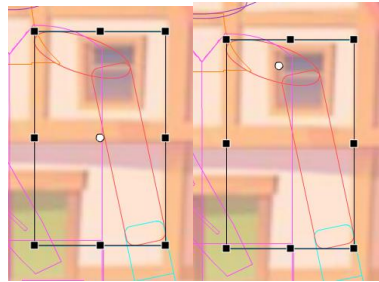
29. Titik putar pada tangan kiri.



Gambar 2.29 Tangan kiri

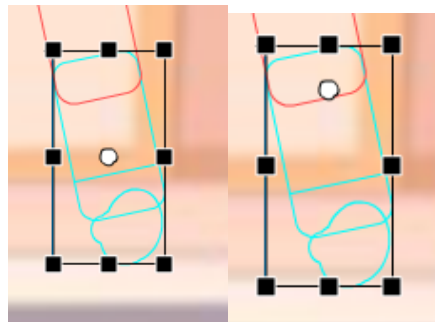


30. Titik putar pada lengan kanan.



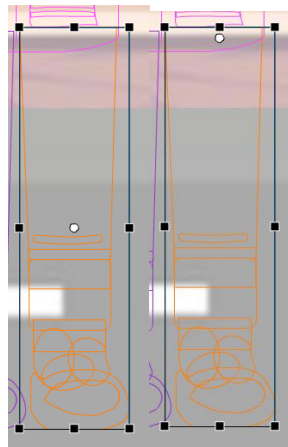
Gambar 2.30 Lengan kanan

31. Titik putar pada tangan kanan.



Gambar 2.31 Tangan Kanan

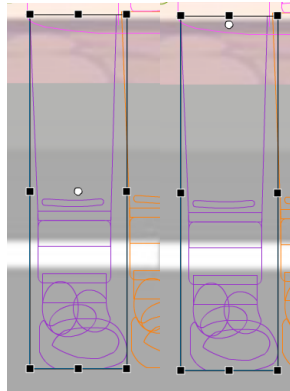
32. Titik putar pada kaki kanan.



Gambar 2.32 Kaki Kanan

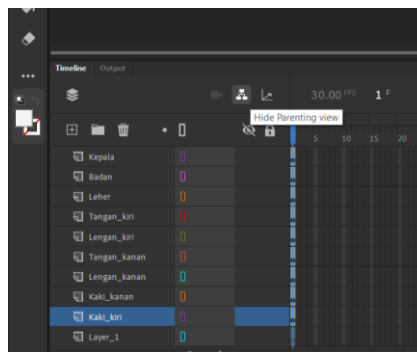


33. Titik putar pada kaki kiri.



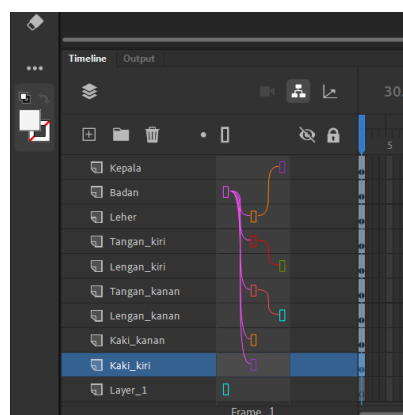
Gambar 2.33 Kaki Kiri

34. Klik *Show Parenting View*.



Gambar 2.34 *Show Parenting View*

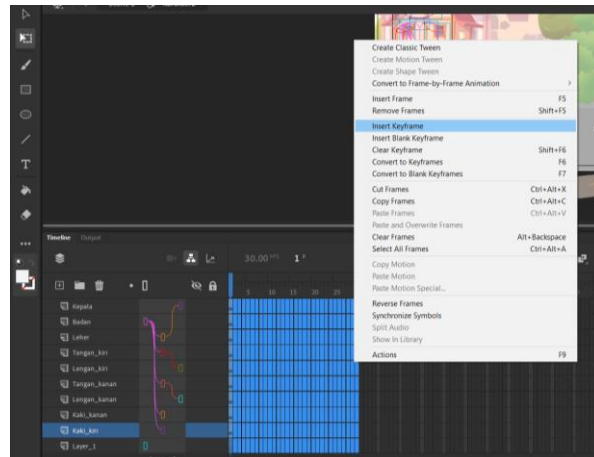
35. Sambungkan antara *layer* satu dengan yang lain dengan men-*drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan *layer* anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.35 Menyambungkan *Show Parenting View*

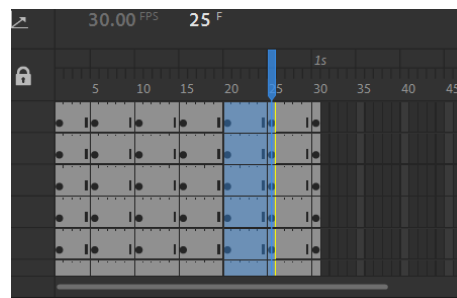


36. *Insert Keyframe* pada semua layer pada frame ke 30.



Gambar 2.36 Membuat Kaki Kanan

37. Blok di *Frame 5* semua layer, kemudian *Insert Keyframe*.



Gambar 2.37 Blok tiap kelipatan 5 frame

38. Rubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.38 Merubah Gerakan Karakter



Gambar 2.39 Merubah Gerakan Karakter



Gambar 2.40 Merubah Gerakan Karakter



Gambar 2.41 Merubah Gerakan Karakter



Gambar 2.42 Merubah Gerakan Karakter

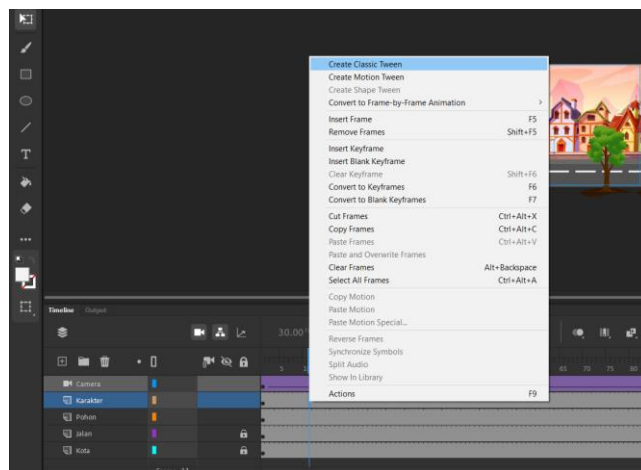


Gambar 2.43 Merubah Gerakan Karakter



Gambar 2.44 Merubah Gerakan Karakter

39. Blok semua *frame* di semua *layer* tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.

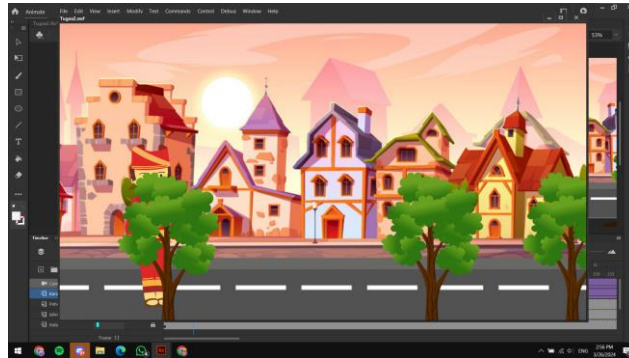


Gambar 2.45 Create Classic Tween





40. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 300* pada layer 'Karakter' kemudian pilih *Insert Keyframe*. Klik kanan antara *Frame 1* sampai 300 di layer 'Karakter', kemudian pilih *Create Classic Tween*. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.46 Hasil Animasi

## B. Repository GitHub

[2118061\\_PRAK\\_ANIGAME](#)