



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

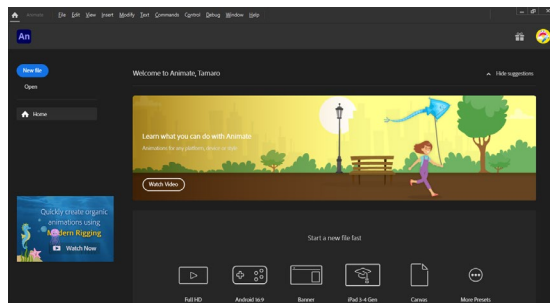
NIM	:	1818050
Nama	:	Adji Bayu Pamungkas
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Dayak Ngaju
Referensi	:	https://modul-prak-animasi-game.vercel.app/docs/modul-anigame/bab3/tugas

3.1 Tugas 1 : Frame By Frame

Buat langkah-langkah Menerapkan *Frame by Frame* dan *Lip Sycronation* pada animasi yang sudah dibuat pada tugas BAB 2.

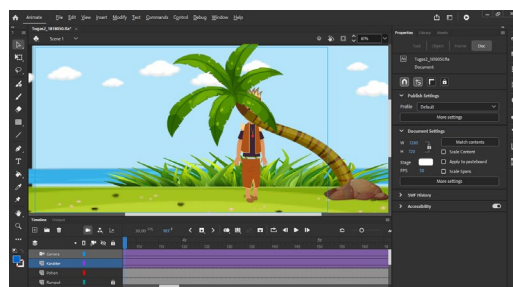
A. Membuat Frame By Frame

1. Buka *Adobe Animate CC 2024*, pilih *Open* untuk membuka *project* BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Tampilan dari *Adobe Animate 2024 CC*

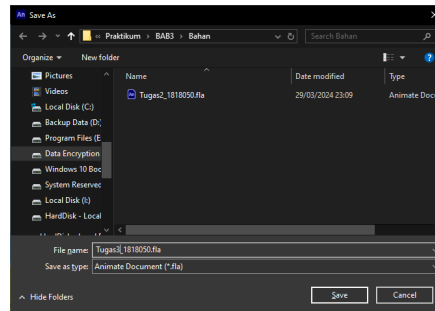
2. Tampilan halaman *Project* BAB 2 di *Adobe Animate CC*.



Gambar 3.2 Tampilan Hasil dari *Project* BAB 2

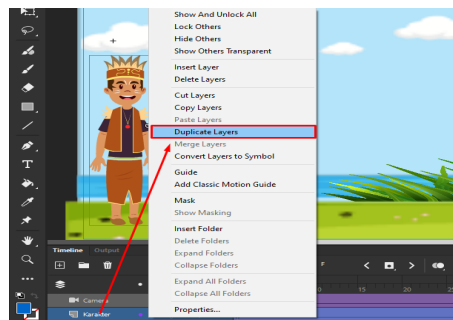


3. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



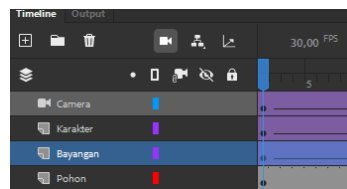
Gambar 3.3 Tampilan dari Menyimpan *Project* Baru

4. Pada bagian *layer* Karakter klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



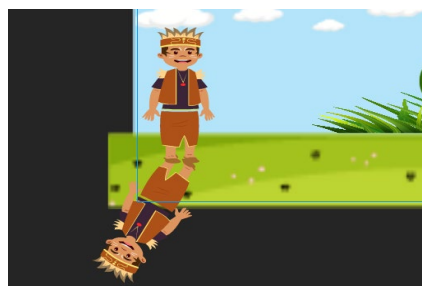
Gambar 3.4 Tampilan dari *Duplicate Layers* Karakter

5. Posisikan *layer Duplicate* dibawah *layer* Karakter. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Karakter".



Gambar 3.5 Tampilan Hasil dari Merubah Nama *Layer* Karakter

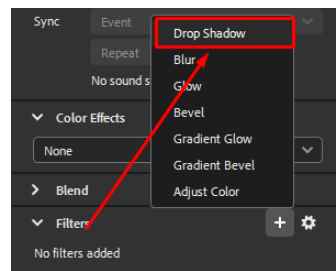
6. Klik *Frame 1 Layer* Bayangan, ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool*(Q).



Gambar 3.6 Tampilan dari Merubah Posisi Bayanga Karakter

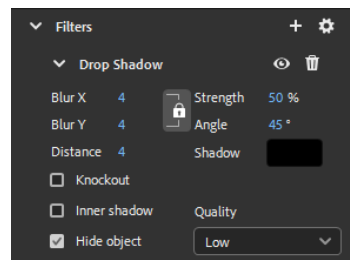


7. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



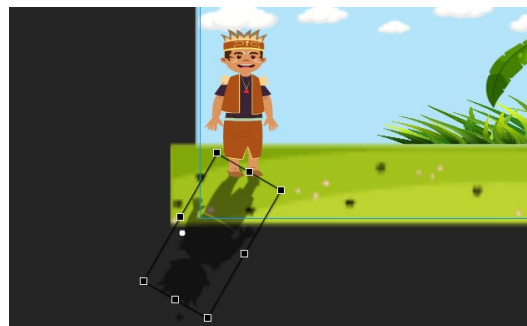
Gambar 3.7 Tampilan dari Mengaktifkan *Drop Shadow*

8. Pada *Filter Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini



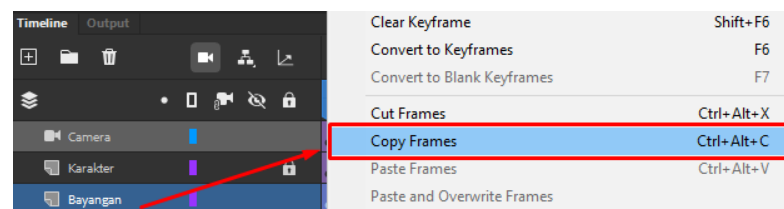
Gambar 3.8 Tampilan dari Mengatur *Strength* Bayangan

9. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



Gambar 3.9 Tampilan Hasil dari Membuat Bayangan

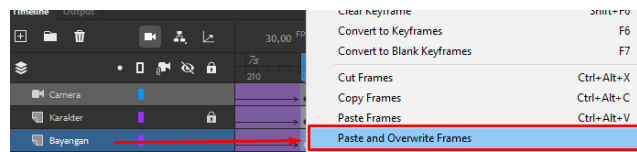
10. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih *Copy Frame*.



Gambar 3.10 Tampilan dari *Copy Layer* Bayangan

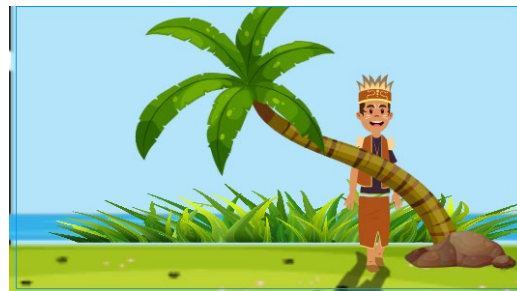


11. Klik *Frame 215* layer ‘Bayangan_Karakter’, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



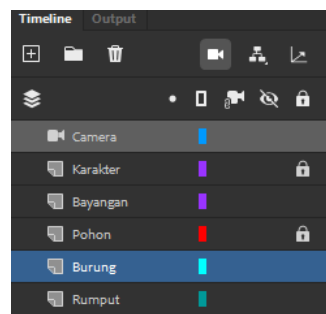
Gambar 3.11 Tampilan dari *Overwrite Frame* Bayangan

12. Tetap berada di *Frame 215*, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



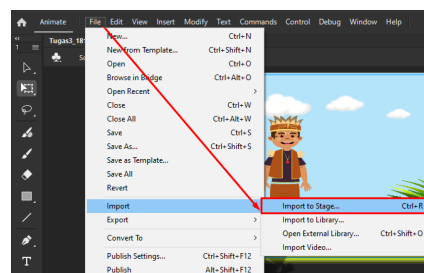
Gambar 3.12 Tampilann Hasil dari Menggeser Bayangan

13. Proses pembuatan *Frame by frame* dengan cara Buat *Layer* Baru diatas layer Jalan bernama Burung.



Gambar 3.13 Tampilan Hasil dari Membuat *Layer* Burung

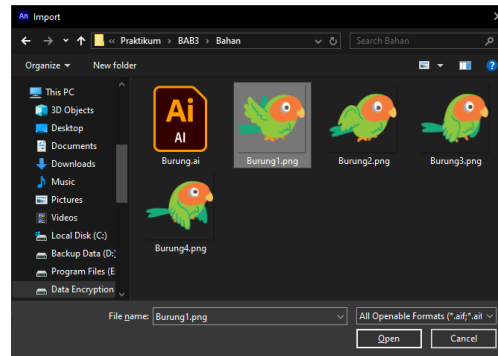
14. Pada *Frame 1* *Layer* Burung, Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk meng-import gambar bahan.



Gambar 3.14 Tampilan dari *Import to Stage Layer* Burung

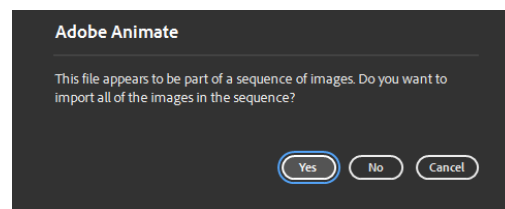


15. Pilih *file* gambar bernama ‘Burung1.png’, lalu klik *open*.



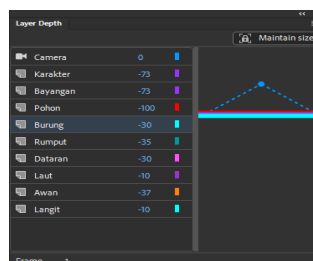
Gambar 3.15 Tampilan dari *Import* Burung1.png

16. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



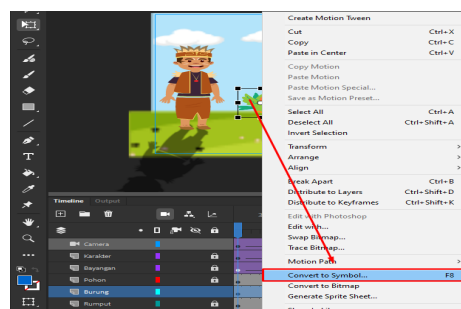
Gambar 3.16 Tampilan dari Notifikasi Gambar *Sequence*

17. Pada Tools Bar pilih *Window > Layer Depth*, Atur nilai posisi objek ‘Burung’ menjadi -30.



Gambar 3.17 Tampilan dari Mengatur Posisi *Layer* Burung

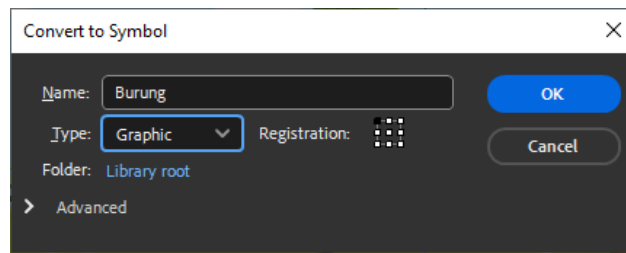
18. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.18 Tampilan dari *Convert to Symbol* Burung

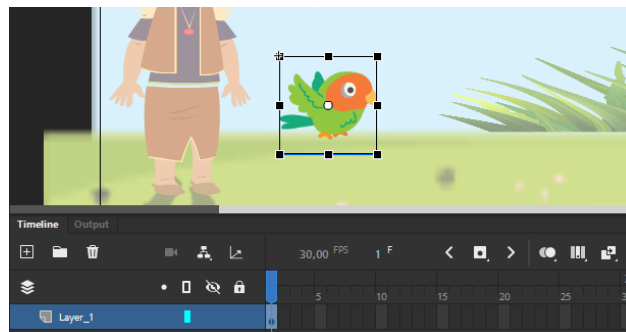


19. Isikan nama ‘Burung’ dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik *OK*.



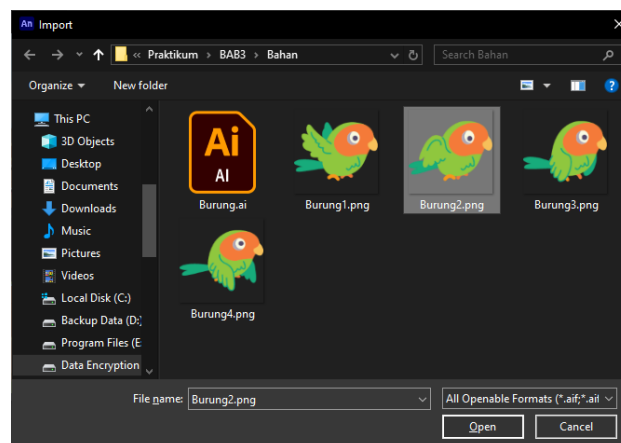
Gambar 3.19 Tampilan dari Mengatur *Symbol* Burung

20. *Double* klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Burung.



Gambar 3.20 Tampilan dari Membuat *Frame by Frame*

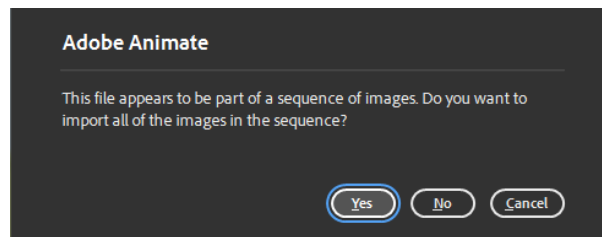
21. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian *Insert Keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih file gambar dengan nama ‘Burung2.png’, lalu pilih *Open*.



Gambar 3.21 Tampilan dari *Import* Burung2.png

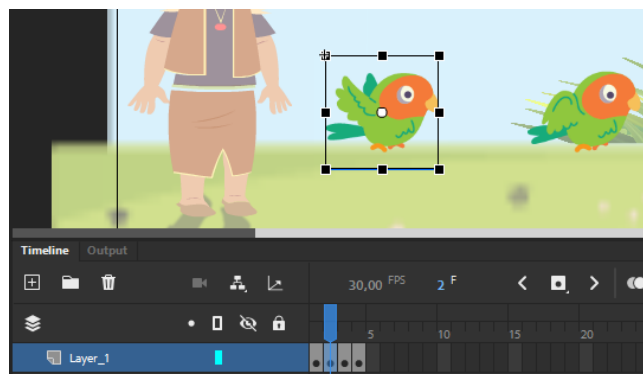


22. *File* gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih *Yes*.



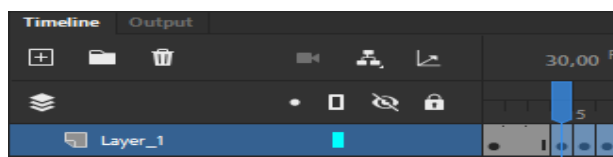
Gambar 3.22 Tampilan dari Notifikasi Gambar *Sequence*

23. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame. Kemudian cek pada *frame* 1 atau 2, terdapat objek burung yang tertimpa dan Hapus salah 1 *object* burung pada *frame*.



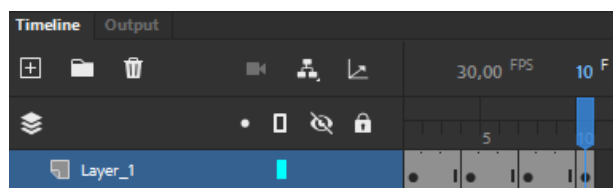
Gambar 3.23 Tampilan Hasil dari Menghapus *Object* yang sama

24. Blok *keyframe* ke-2 sampai akhir, kemudian *drag* ke kanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.24 Tampilan Hasil dari *Drag Frame* Burung

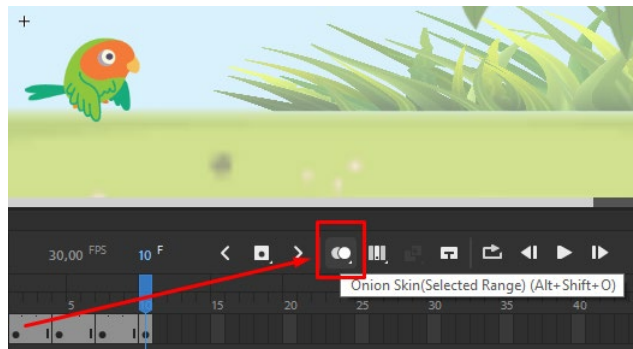
25. Lakukan hal yang sama pada *keyframe* ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.25 Tampilan Hasil dari *Drag Frame* menyeluruh

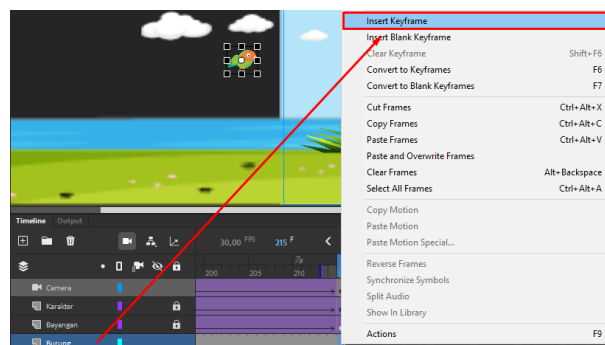


26. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



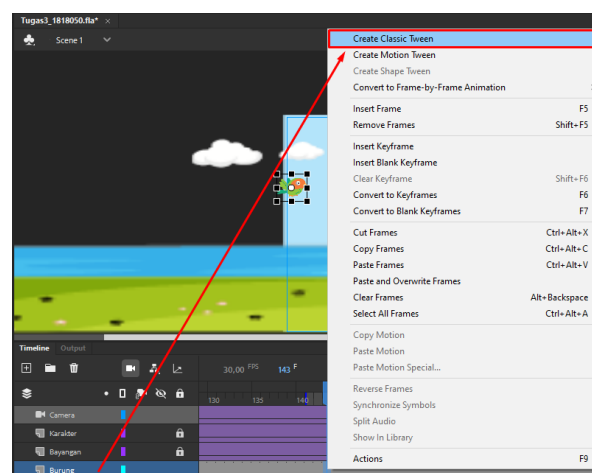
Gambar 3.26 Tampilan dari Aktivasi *Onion Skin* Burung

27. Kembali ke *scene 1*, kecilkan ukuran *object* Burung. Kemudian pada *frame 215*, *Insert Keyframe*.



Gambar 3.27 Tampilan dari Aktivasi *Keyframe* Burung

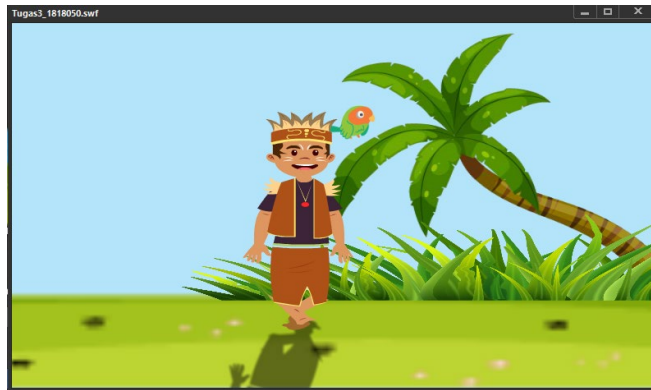
28. Geser *object* Burung pada *frame 215*. Kemudian diantara *frame 1-215*, klik kanan salah satu frame > *Create Classic Tween*.



Gambar 3.28 Tampilan Aktivasi *Create Classic Tween* pada Burung



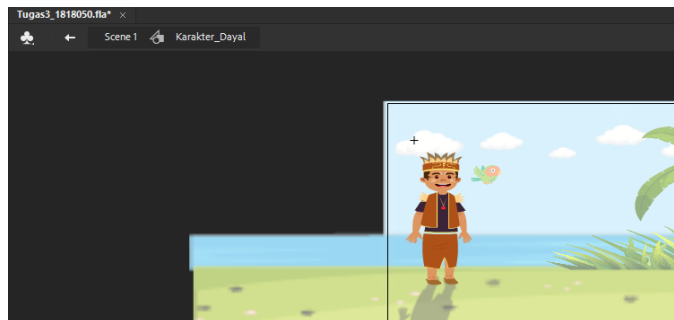
29. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.29 Tampilan Hasil dari Membuat *Layer by Layer*

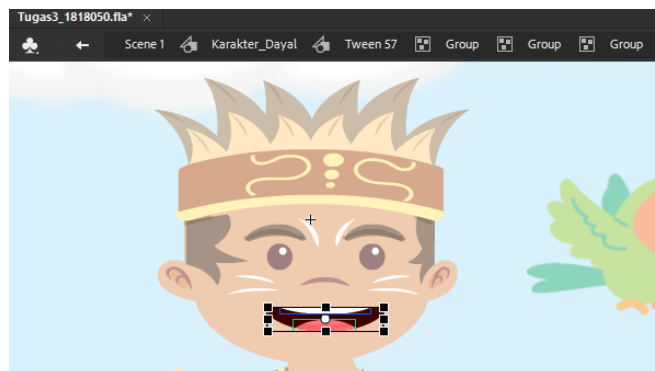
B. Langkah-Langkah Lip Sycronation

1. Pada *Layer* Karakter, *Double* Klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 3.30 Tampilan Hasil dari *Scene* Karakter

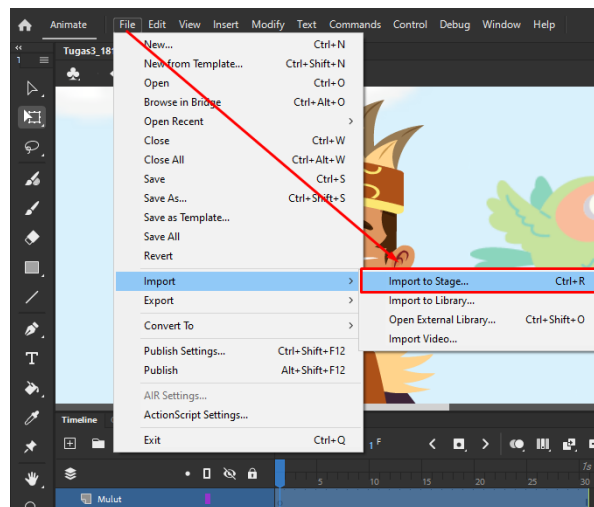
2. *Double* klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools*(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.31 Tampilan Hasil dari Menuju *Layer* Mulut

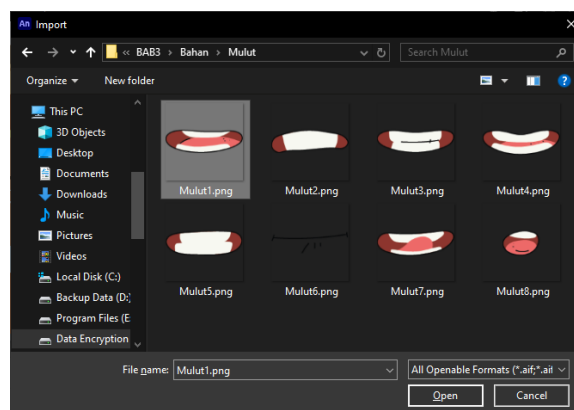


3. Kembali ke Scene Karakter, Buat *layer* baru bernama Mulut, Pada *frame 1 Layer* mulut, pilih *File > Import > Import to Stage*.



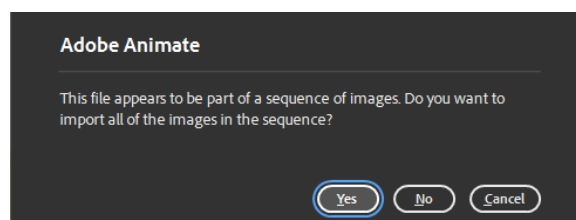
Gambar 3.32 Tampilan dari *Import to Stage Layer* Mulut

4. Cari *folder file* Mulut, buka dan pilih gambar bernama 'Mulut1.png', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.33 Tampilan dari *Import Mulut1.png*

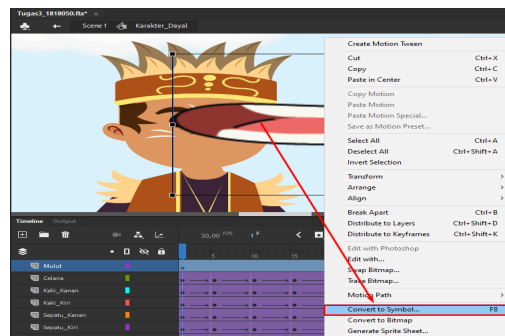
5. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak *dialog* seperti dibawah ini.



Gambar 3.34 Tampilan dari Notifikasi Gambar *Sequence*

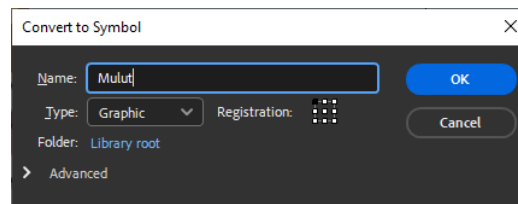


6. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



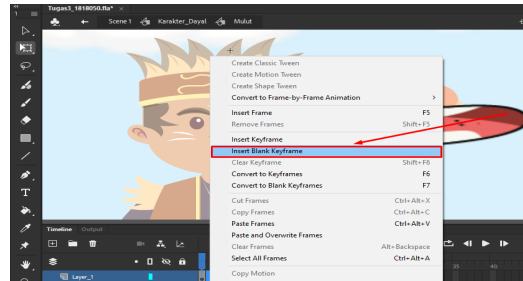
Gambar 3.35 Tampilan dari *Convert to Symbol* Mulut

7. Isikan nama 'Mulut' dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik *OK*.



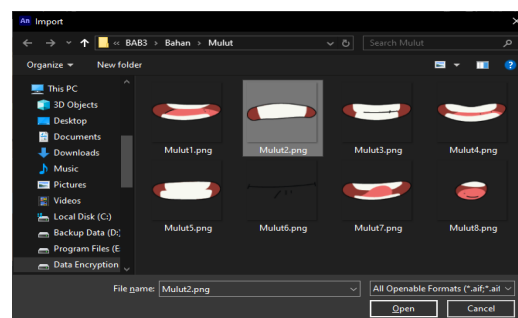
Gambar 3.36 Tampilan dari Mengatur *Symbol* Mulut

8. Klik frame 2 Layer 'Layer_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe.



Gambar 3.37 Tampilan dari *Insert Blank Keyframe* Mulut

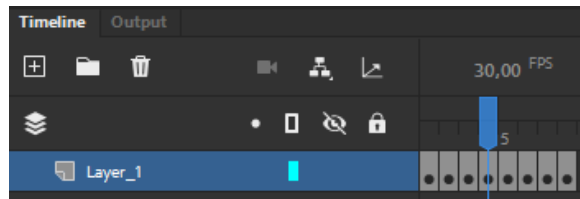
9. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama 'Mulut2.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.38 Tampilann dari *Import* Mulut2.png



10. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



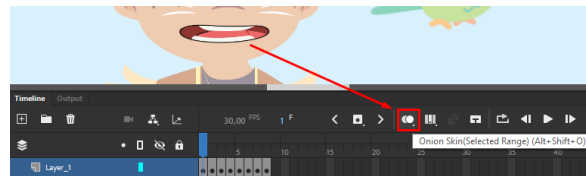
Gambar 3.39 Tampilan Hasil dari *Import Frame* Mulut

11. Kembali ke *Scene* Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



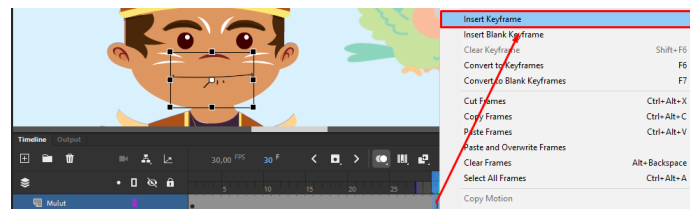
Gambar 3.40 Tampilan Hasil dari Mengatur Posisi Mulut

12. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* mulut, Aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



Gambar 3.41 Tampilan dari Aktivasi *Onion Skin* Mulut

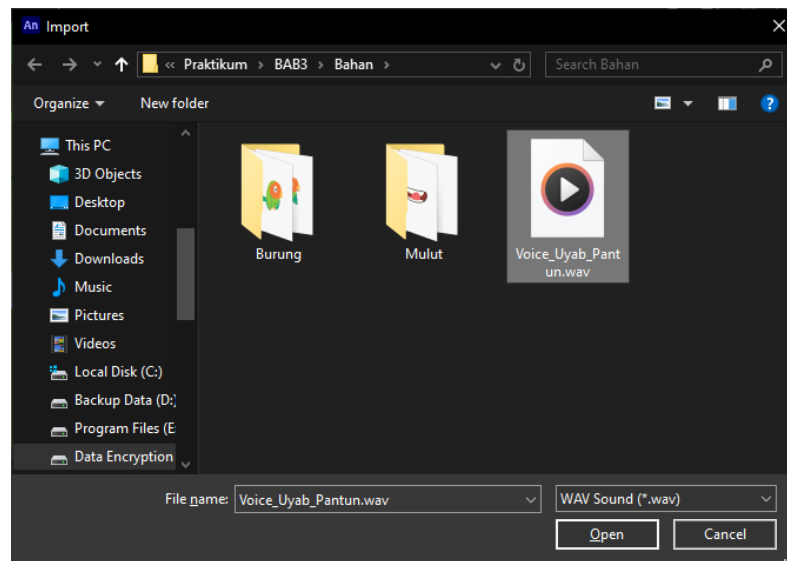
13. Kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada frame 30 Layer mulut insert Keyframe.



Gambar 3.42 Tampilan dari *Insert Keyframe* Layer Mulut

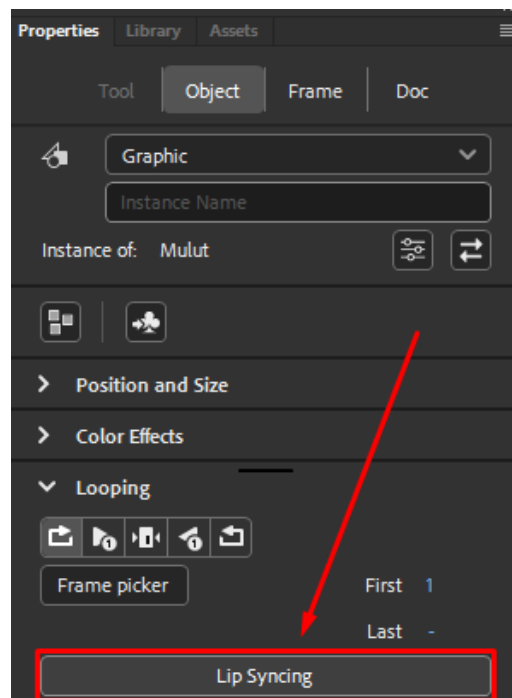


14. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama *Audio*. Lakukan *Import* dan cari *file audio* bernama ‘Voice_Uyab_Pantun.wav’.



Gambar 3.43 Tampilan dari *Import Audio* Pantun

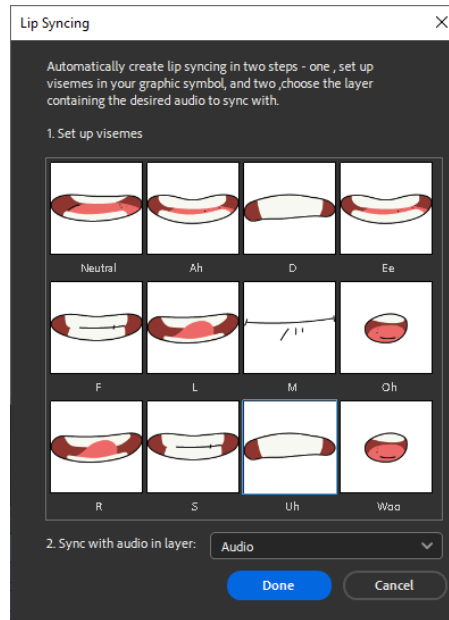
15. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Syncing*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.44 Tampilan dari Menuju *Lip Syncing*

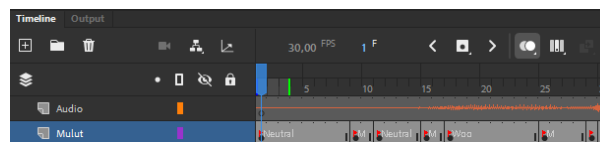


16. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer 'Audio' yang sudah diimport *file audio* sebelumnya. Klik *Done*, maka *Adobe Animate* akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan *audio*.



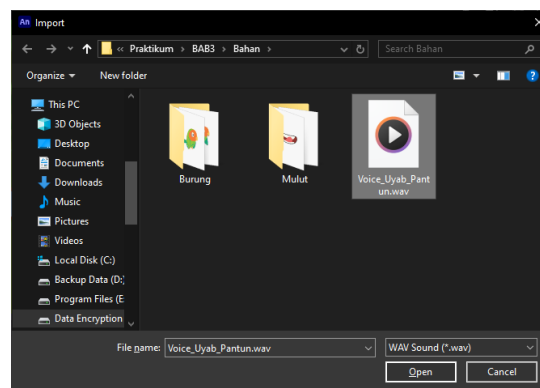
Gambar 3.45 Tampilan dari Mengatur Urutan *Lip Sync*

17. Setelah dilakukan *Lip sycronation* hasilnya akan seperti ini.



Gambar 3.46 Tampilan Hasil dari *Lip Synchronisation* Mulut dan Audio

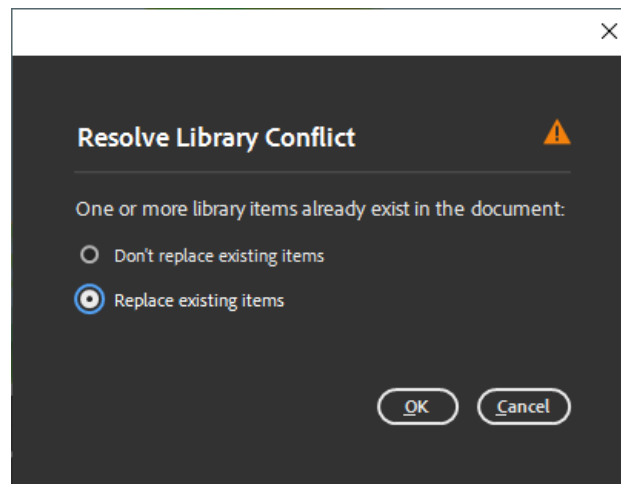
18. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Lakukan Import dan cari file bernama 'voice.mp3', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.47 Tampilan dari *Import Audio* Pantun

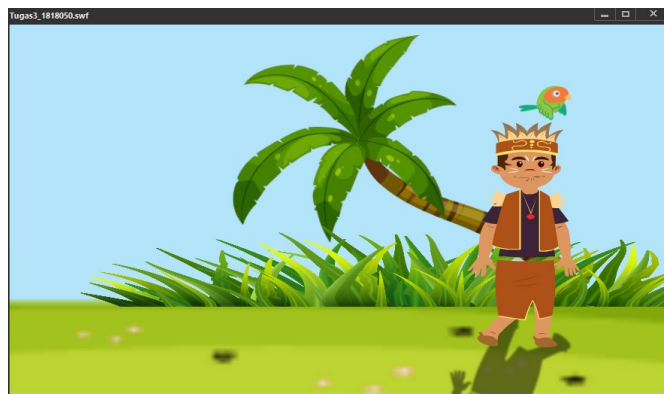


19. Akan muncul window seperti dibawah ini, pilih opsi *replace existing items*. Kemudian OK



Gambar 3.48 Tampilan dari Notifikasi *Audio Layer*

20. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.49 Tampilan Hasil dari *Lip Sync* Mulut