



## TUGAS PERTEMUAN: 2

### CAMERA MOVEMENT & LAYAR PARENTING

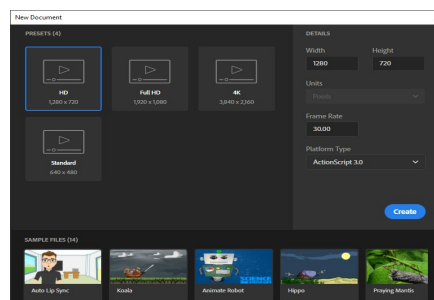
NIM	:	1818050
Nama	:	Adji Bayu Pamungkas
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Dayak Ngaju
Referensi	:	<a href="https://myedusolve.com/blog/belajar-cara-menggunakan-adobe-animate-untuk-pemula">https://myedusolve.com/blog/belajar-cara-menggunakan-adobe-animate-untuk-pemula</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Camera Movement & Layer Parenting

Buat langkah-langkah Menerapkan *Camera Movement* dan *Layer Parenting* pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

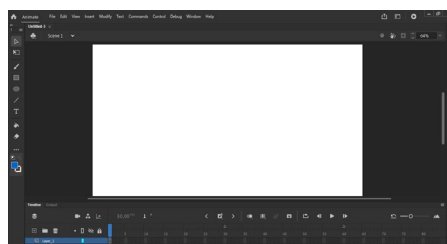
##### A. Membuat Camera Movement

1. Buka aplikasi *Adobe Animate CC*, pada *menu bar File > New*, pilih *Preset HD*, *Frame Rate 30.00* dan *Platform Type* menggunakan *Action Script 3.0*. seperti pada Gambar 2.1 dibawah ini



Gambar 2.1 Tampilan dari Membuat *New Document*

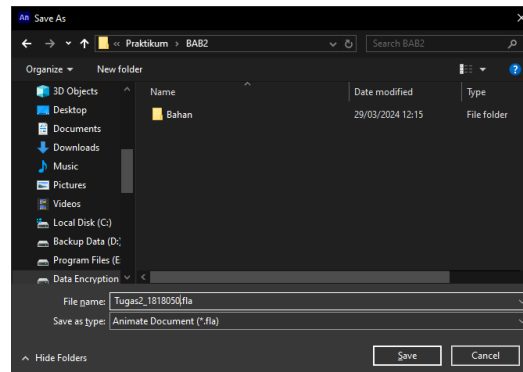
2. Tampilan Awal dari Halaman Dokumen Baru Adobe Animate CC seperti pada Gambar 2.2 dibawah ini



Gambar 2.2 Tampilan Hasil dari Membuat *New Document*

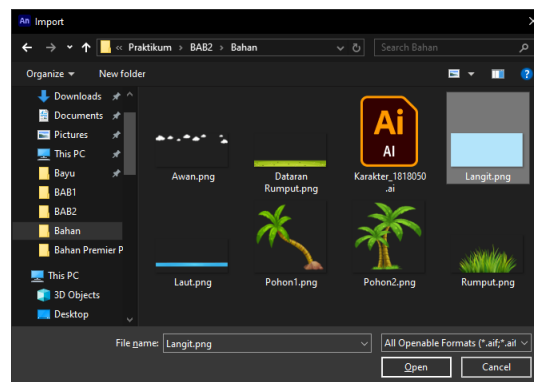


3. Terlebih dahulu melakukan penyimpanan untuk *project*-nya dengan cara *File > Save As* dan berikan nama *file* seperti Gambar 2.3 dibawah ini



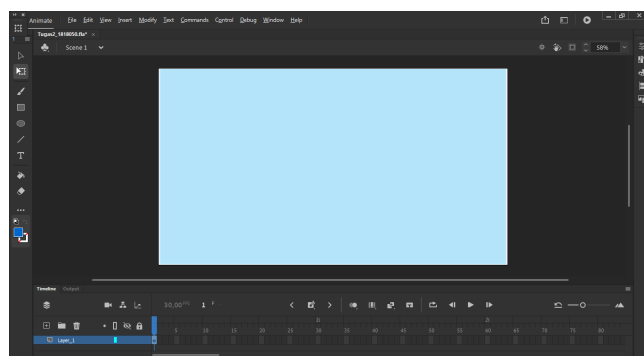
Gambar 2.3 Tampilan Hasil dari Menyimpan *Project Animate*

4. Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan yang sudah dipersiapkan. Pilih file bernama 'Langit.png' lalu klik *open*. Seperti pada Gambar 2.4 dibawah ini



Gambar 2.4 Tampilan dari *Import* Bahan Langit.png

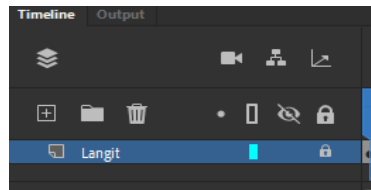
5. Sesuaikan ukuran *background* Langit dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan Free Transform Tool/ Tekan "Q" pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.5 dibawah ini



Gambar 2.5 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Langit

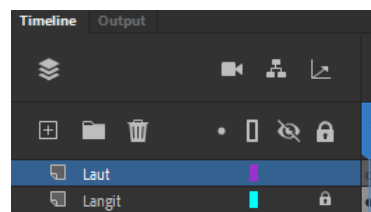


- Ubah nama Layer\_1 menjadi “Langit” pada *Timeline*, kemudian kunci layer tersebut. Seperti pada Gambar 2.6 dibawah ini



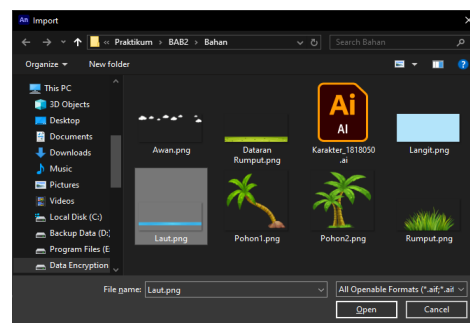
Gambar 2.6 Tampilan Hasil dari Mengubah Nama Layer Langit

- Buat *Layer* baru dengan cara pilih *New Layer* pada *Timeline* dan Ganti Namanya menjadi “Laut”. Seperti pada Gambar 2.7 dibawah ini



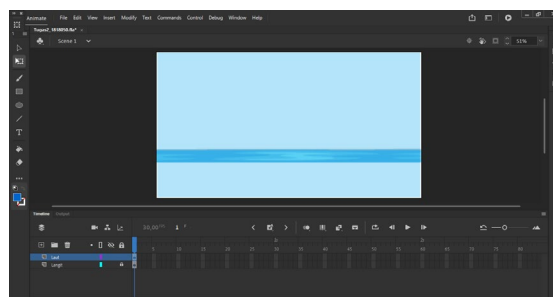
Gambar 2.7 Tampilan Hasil dari Membuat Layer Laut

- Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan bernama “Laut.png”. Seperti pada Gambar 2.8 dibawah ini.



Gambar 2.8 Tampilan dari *Import* Bahan Laut.png

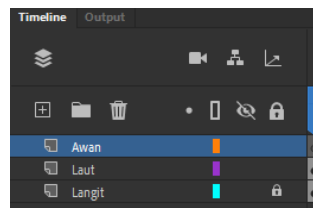
- Sesuaikan ukuran *background* Laut dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan *Free Transform Tool*/ Tekan “Q” pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.9 dibawah ini



Gambar 2.9 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Laut

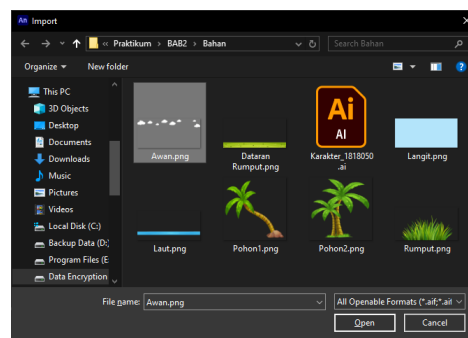


10. Buat *Layer* baru dengan cara pilih *New Layer* pada *Timeline* dan Ganti Namanya menjadi “Awan”. Seperti pada Gambar 2.10 dibawah ini



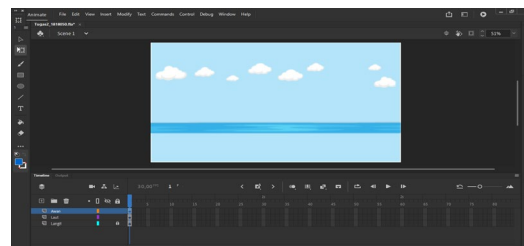
Gambar 2.10 Tampilan Hasil dari Membuat Layer Awan

11. Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan bernama “Awan.png”. Seperti pada Gambar 2.11 dibawah ini.



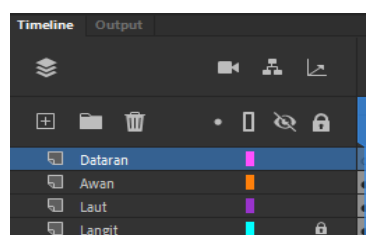
Gambar 2.11 Tampilan dari *Import* Bahan Awan.png

12. Sesuaikan ukuran *background* Awan dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan *Free Transform Tool*/ Tekan “Q” pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.12 dibawah ini



Gambar 2.12 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Awan

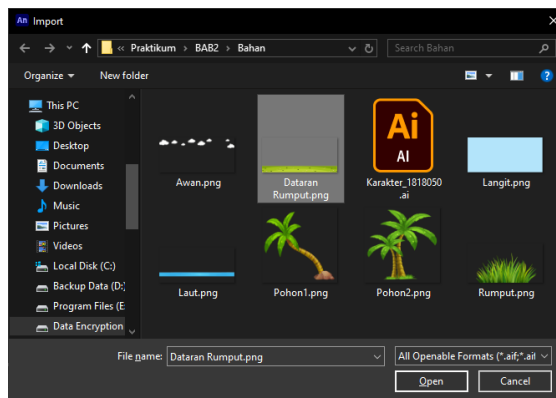
13. Buat *Layer* baru, pilih *New Layer* pada *Timeline* dan Ganti Namanya menjadi “Dataran”. Seperti pada Gambar 2.13 dibawah ini



Gambar 2.13 Tampilan Hasil dari Membuat Layer Dataran

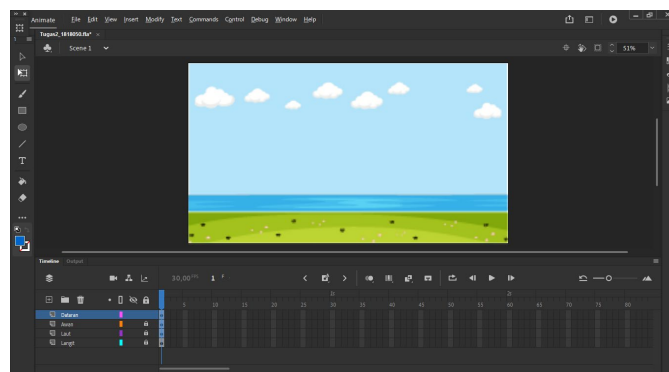


14. Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan bernama “Dataran.png”. Seperti pada Gambar 2.14 dibawah ini.



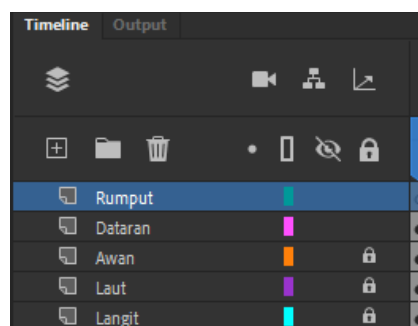
Gambar 2.14 Tampilan dari *Import* Bahan Dataran.png

15. Sesuaikan ukuran *background* Dataran dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan *Free Transform Tool*/ Tekan “Q” pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.15 dibawah ini



Gambar 2.15 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Laut

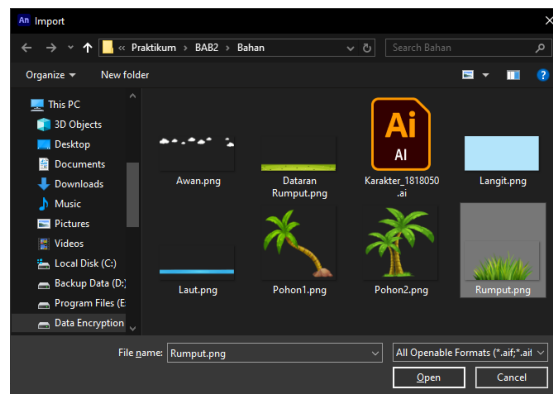
16. Buat *Layer* baru dengan cara pilih *New Layer* pada *Timeline* dan Ganti Namanya menjadi “Rumpun”. Seperti pada Gambar 2.16 dibawah ini



Gambar 2.16 Tampilan Hasil dari Membuat Layer Rumpun

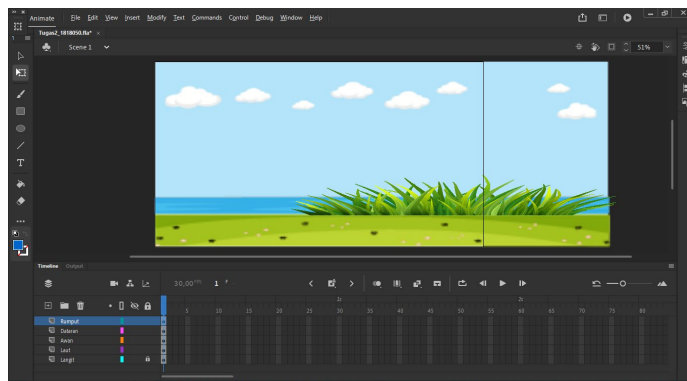


17. Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan bernama “Rumput.png”. Seperti pada Gambar 2.17 dibawah ini.



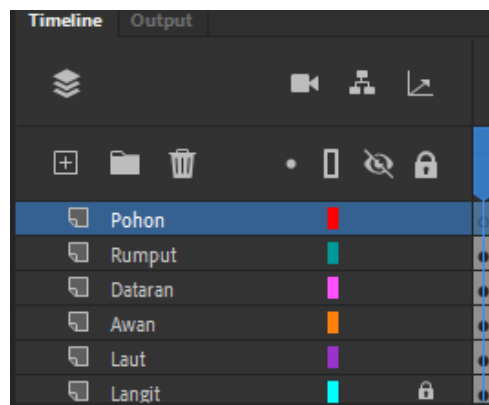
Gambar 2.17 Tampilan dari *Import* Bahan Rumput.png

18. Sesuaikan ukuran *background* Rumput dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan *Free Transform Tool*/ Tekan “Q” pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.18 dibawah ini



Gambar 2.18 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Rumput

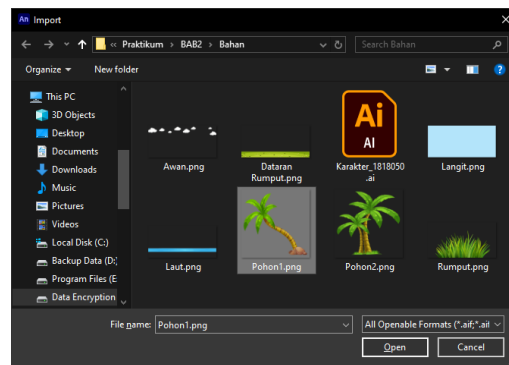
19. Buat *Layer* baru dengan cara pilih *New Layer* pada *Timeline* dan Ganti Namanya menjadi “Pohon”. Seperti pada Gambar 2.19 dibawah ini



Gambar 2.19 Tampilan Hasil dari Membuat Layer Pohon

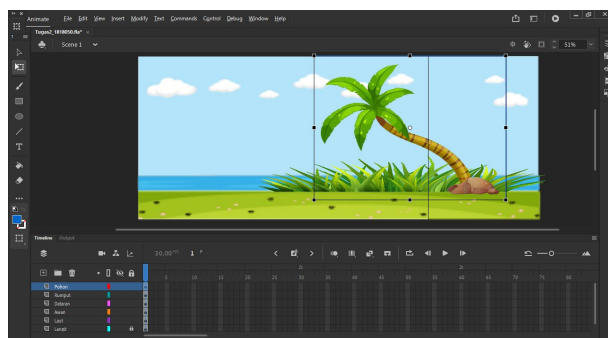


20. Klik *File > Import > Import to Stage* untuk meng-*import* gambar bahan bernama “Pohon1.png”. Seperti pada Gambar 2.20 dibawah ini.



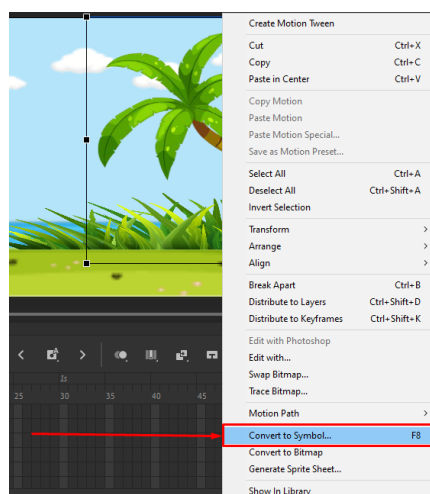
Gambar 2.20 Tampilan dari *Import* Bahan Pohon1.png

21. Sesuaikan ukuran *background* Pohon dengan ukuran *frame* pada *project* menggunakan *Free Transform Tool*/ Tekan “Q” pada *keyboard*. Seperti pada Gambar 2.21 dibawah ini



Gambar 2.21 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran Pohon

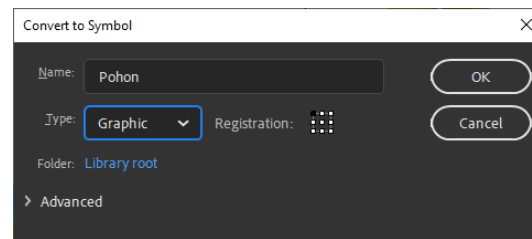
22. Klik kanan “Pohon” pilih *Convert to Symbol*. Seperti pada Gambar 2.22 dibawah ini



Gambar 2.22 Tampilan dari *Convert to Symbol* pada Pohon

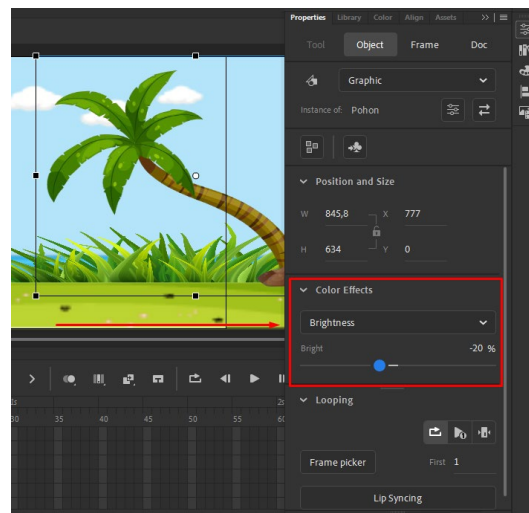


23. Ganti nama *Symbol* menjadi “Pohon” dan ganti *type* dengan *Graphic*. Seperti pada Gambar 2.23 dibawah ini



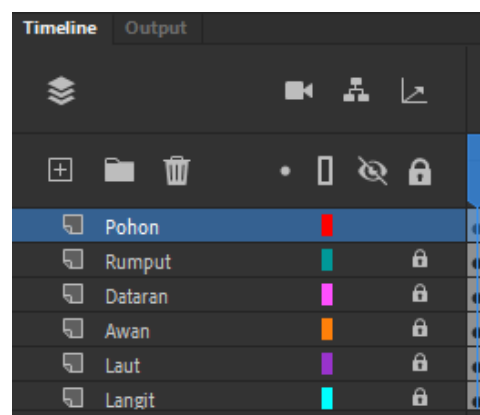
Gambar 2.23 Tampilan dari *Convert To Symbol* Pohon

24. Klik *Object* Pohon, pergi ke *Properties* Cari *Effect* dan ubah *style* menjadi *Brightness* dan turunkan ke -20%. Agar Tercipta gelap pada pohon. Seperti pada Gambar 2.24 dibawah ini



Gambar 2.24 Tampilan dari Merubah *Style* Pohon

25. Kunci semua *Layer* pada *Timeline* kecuali *Layer* Pohon. Seperti pada Gambar 2.25 dibawah ini

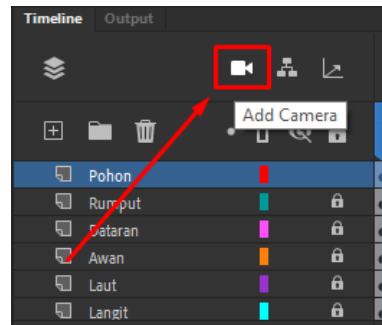


Gambar 2.25 Tampilan Hasil dari Mengunci 5 *Layer*



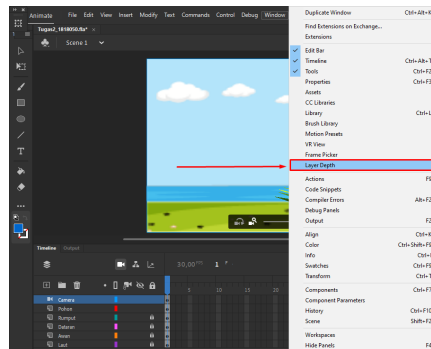


26. Klik *Add Camera* pada *Timeline* maka *Layer Camera* akan muncul.  
Seperti pada Gambar 2.26 dibawah ini



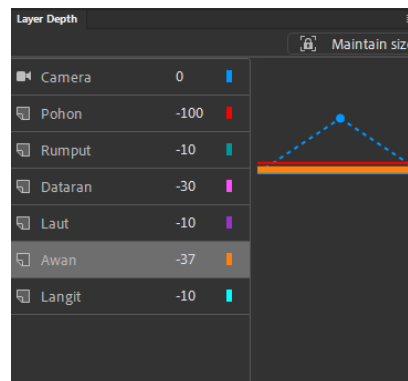
Gambar 2.26 Tampilan dari Menambahkan Fitur *Add Camera*

27. Pada *Menu Bar* di *Adobe Animate CC*, Klik *Windows > Layer Depth*.  
Seperti pada Gambar 2.27 dibawah ini



Gambar 2.27 Tampilan dari Menggunakan *Layer Depth*

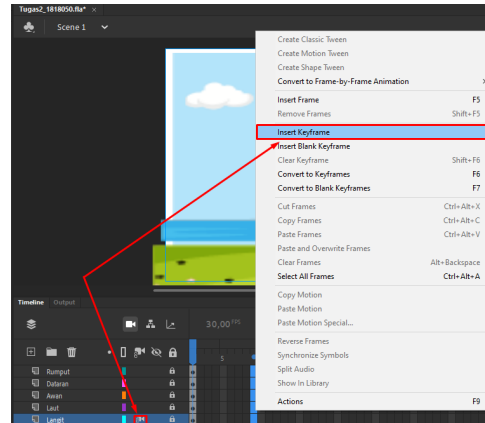
28. Isikan *Layer Depth* bisa disesuaikan jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai *Depth*, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform Tool(Q)* untuk menyesuaikan ukuran objek. Seperti pada Gambar 2.28 dibawah ini



Gambar 2.28 Tampilan Hasil dari Mengatur nilai *Layer Depth*

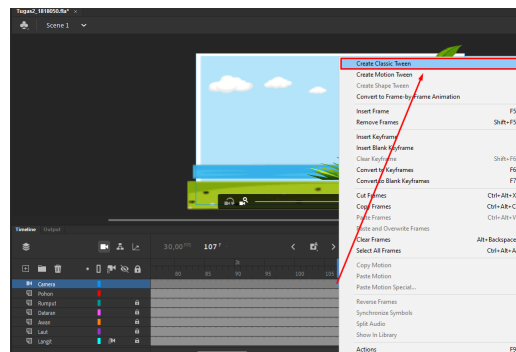


29. Klik *Attach* pada layer “Langit” agar tetap berada di tempat saat *Camera* digunakan, dan *block frame* semua *Layer* pada *Frame 215*, klik kanan pilih *Insert Keyframe*. Seperti pada Gambar 2.29 dibawah ini



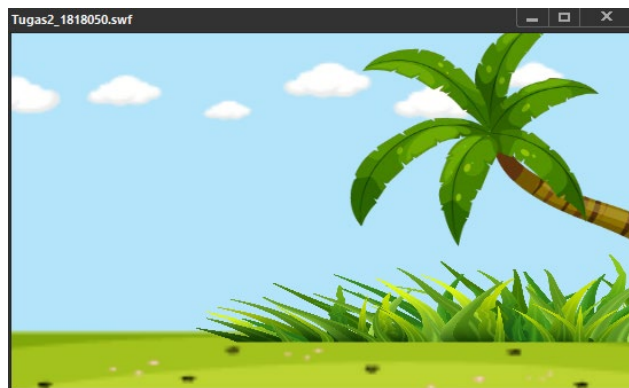
Gambar 2.29 Tampilan dari Mengaktifkan *Attach* dan *Insert Keyframe*

30. Arahkan kursor ke tengah halaman tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan *Shift*. Lalu klik *frame* mana saja antara frame 1- 215 dilayer kamera, lalu klik kanan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.30 Tampilan dari Aktivasi *Create Classic Tween*

31. Tekan CTRL+Enter untuk menjalankan animasi.

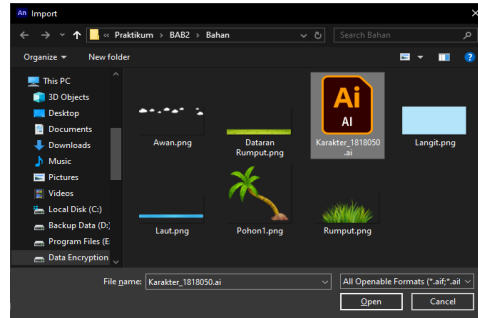


Gambar 2.31 Tampilan Hasil dari Animasi *Camera Movement*



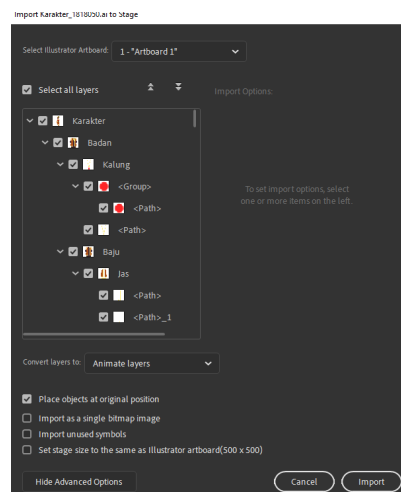
## B. Membuat Layer Parenting

1. Langkah pertama *Import* karakter, cara *Import > Import to Stage*, pilih “Karakter\_1818050”, lalu klik *Open*. Seperti pada Gambar 2.32 dibawah ini



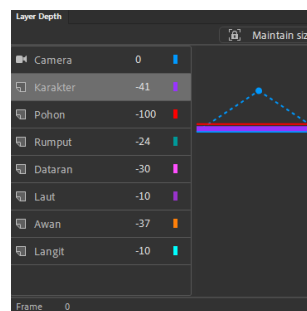
Gambar 2.32 Tampilan dari *Import* Bahan Karakter

2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*. Seperti pada Gambar 2.33 dibawah ini



Gambar 2.33 Tampilan dari Jendela *Import* Karakter

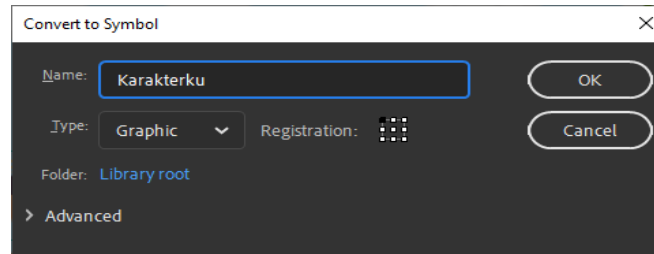
3. Buka *Layer Depth*, lalu ubah nilai *Layer Depth* pada “Karakter”. Seperti pada Gambar 2.34 dibawah ini



Gambar 2.34 Tampilan dari Mengatur *Layer Depth* Karakter

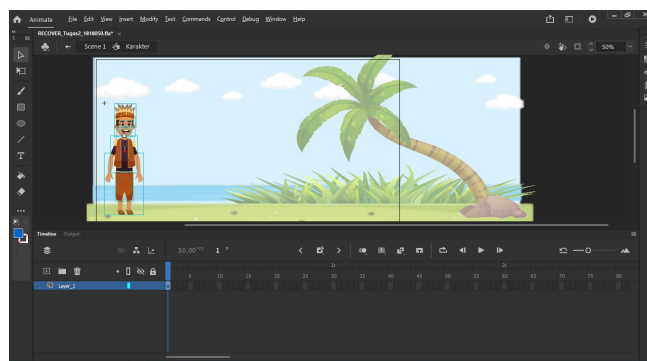


4. Klik *Frame 1* pada Layer Karakter, klik kanan pada Gambar Karakter, lalu pilih *Convert to Symbol*. Kemudian ubah namanya menjadi “Karakterku” dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, kemudian klik *Ok*. Seperti pada Gambar 2.35 dibawah ini



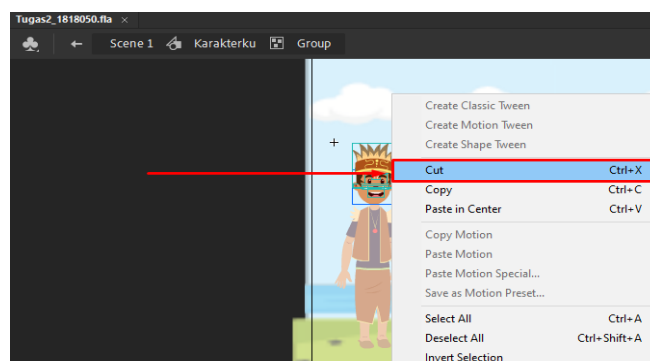
Gambar 2.35 Tampilan dari Merubah nama *Symbol* Karakter

6. Selanjutnya double klik pada karakter tersebut, untuk memisahkan bagian badan karakter menjadi layer terpisah. Seperti pada Gambar 2.36 dibawah ini



Gambar 2.36 Tampilan Hasil dari Memisahkan bagian Karakter

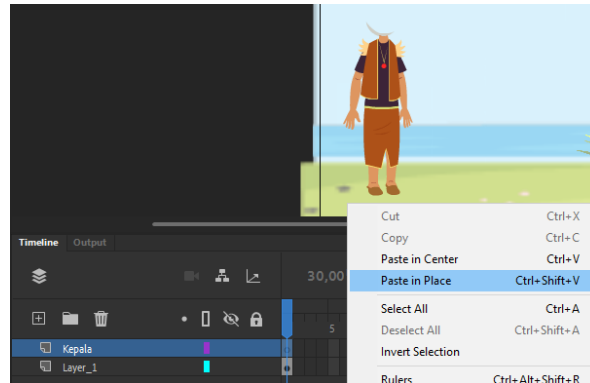
7. Klik Kepala, klik kanan pilih *Cut* atau bisa dengan *shortcut* CTRL+X. Seperti pada Gambar 2.37 dibawah ini



Gambar 2.37 Tampilan dari Memotong *Object* Kepala

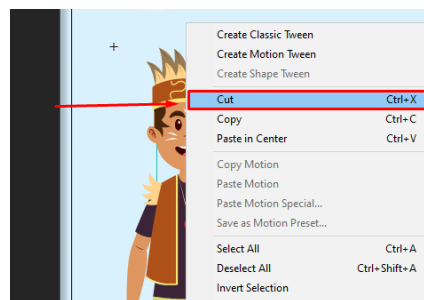


8. Buat *Layer* baru beri nama “Kepala” untuk menampung objek kepala, dan klik kanan pada lembar kerja pilih *Paste in Place*. Seperti pada Gambar 2.38 dibawah ini



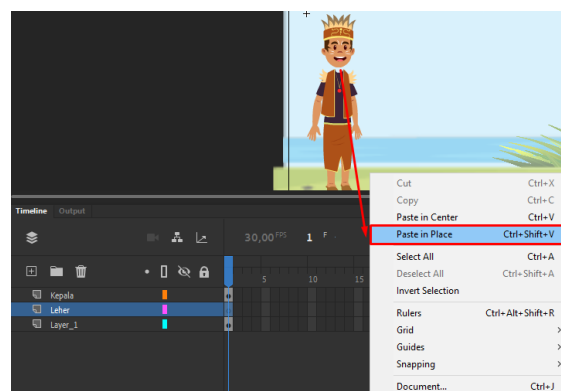
Gambar 2.38 Tampilan Hasil dari Layer Baru Kepala

9. Klik Leher, klik kanan pilih *Cut* atau bisa dengan *shortcut* CTRL+X. Seperti pada Gambar 2.39 dibawah ini.



Gambar 2.39 Tampilan dari Memotong *Object* Leher

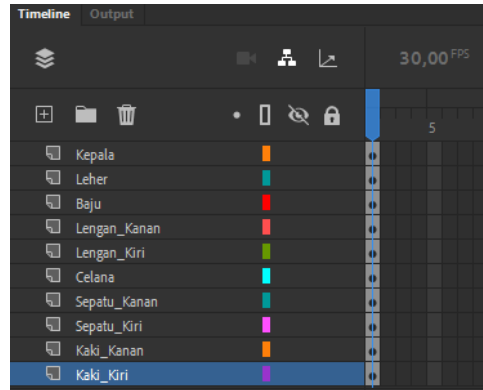
10. Buat *Layer* baru beri nama “Kepala” untuk menampung objek kepala, dan klik kanan pada lembar kerja pilih *Paste in Place*. Seperti pada Gambar 2.40 dibawah ini.



Gambar 2.40 Tampilan Hasil dari Layer Baru Leher

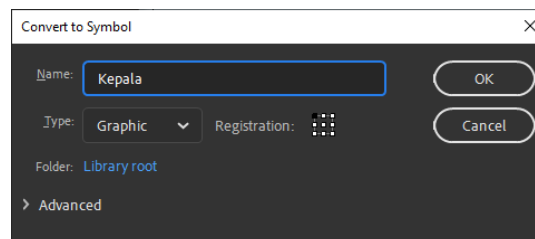


11. Lakukan hal sama berulang kali pada Layer\_1 hingga semua bagian potongan tubuh Karakter berada dalam *Layer* yang berbeda. Seperti pada Gambar 2.41 dibawah ini



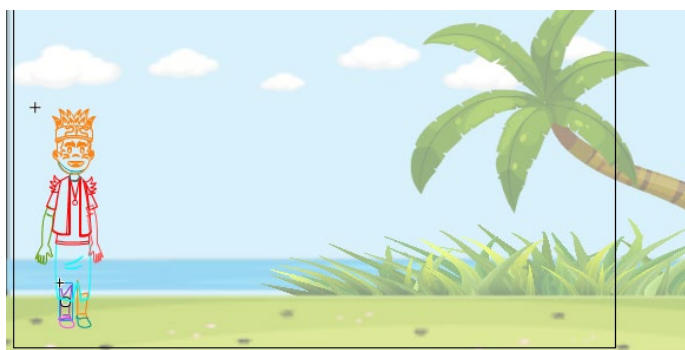
Gambar 2.41 Tampilan Hasil dari Membagi seluruh *Object* Karakter

12. Klik kanan pada objek Kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama masing-masing dan ubah *type* ke *Graphic*, dan lakukan hal yang sama ke bagian semua tubuh karakter lainnya. Seperti pada Gambar 2.42 dibawah ini



Gambar 2.42 Tampilan dari Proses *Convert to Symbol* Karakter

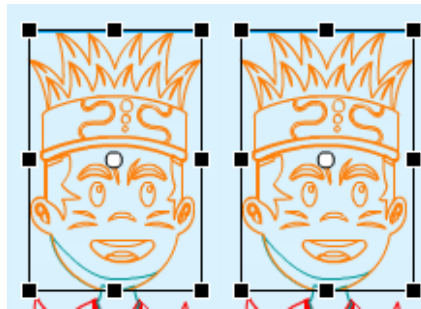
13. Klik Show All Layer as Outline, agar mempermudah menggeser titik perputaran ke tempat lainya. Seperti pada Gambar 2.43 dibawah ini



Gambar 2.43 Tampilan Hasil dari Show *All Layer Outline*



14. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)*, untuk menggeser titik putar. Seperti pada Gambar 2.44 dibawah ini



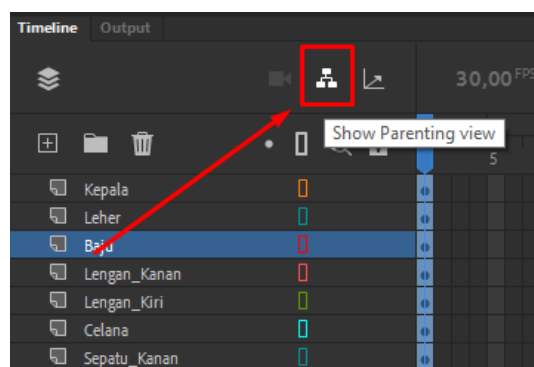
Gambar 2.44 Tampilan Hasil dari Menggeser Titik Kepala

15. Lakukan hal sama pada semua bagian potongan tubuh Karakter berada dalam Layer untuk menggeser titik putar. Seperti pada Gambar 2.45 dibawah ini.



Gambar 2.45 Tampilan Hasil dari Menggeser titik Karakter

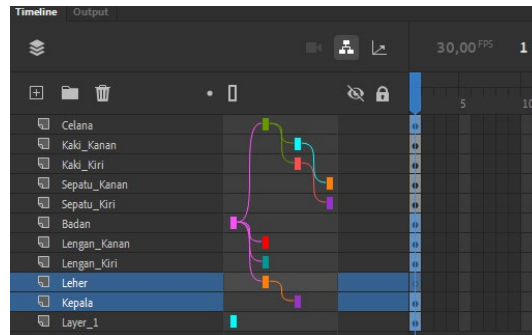
16. Klik *Show Parenting View* pada *Timeline* Karakter. Seperti pada Gambar 2.46 dibawah ini.



Gambar 2.46 Tampilan dari Mengaktifkan *Show Parenting View*



17. Kemudian sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan *drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan *layer* anggota lainnya. Seperti pada Gambar 2.47 dibawah ini.



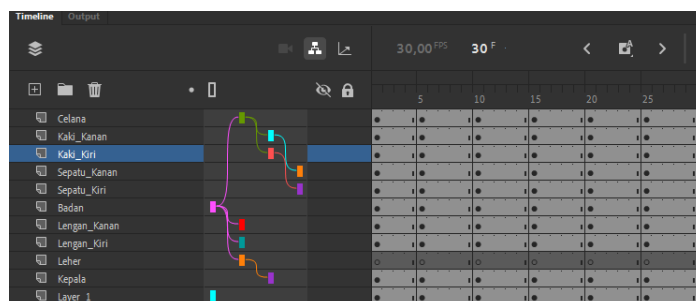
Gambar 2.47 Tampilan Hasil dari Menyambungkan *Layer* Karakter

18. Ubah posisi pada Frame 1 dengan sesuai kreatifitas masing – masing, diseluruh Frame 1 dengan menggunakan Free Transform Tool(Q). Seperti pada Gambar 2.48 dibawah ini.



Gambar 2.48 Tampilan Hasil dari Merubah posisi Karakter

19. Kemudian Blok semua *Layer* masing – masing pada Frame 5, 10, 15, 20, 25, 30, klik kanan *Insert Keyframe* dan ubah gerakan Karakter. Seperti pada Gambar 2.48 dibawah ini.

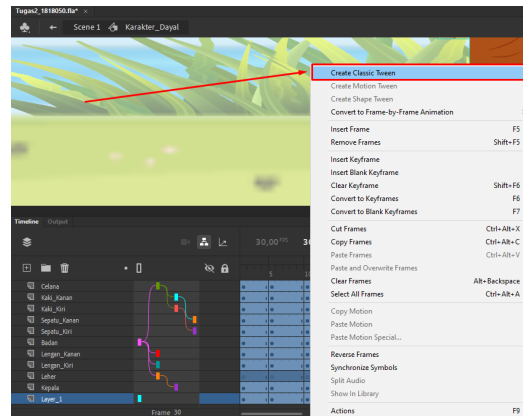


Gambar 2.49 Tampilan Hasil dari *Insert Keyframe* Karakter



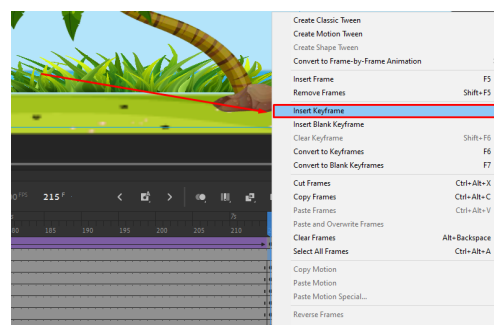


20. Selanjutnya blok semua *Frame* disemua *layer* tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*. Seperti pada Gambar 2.50 dibawah ini.



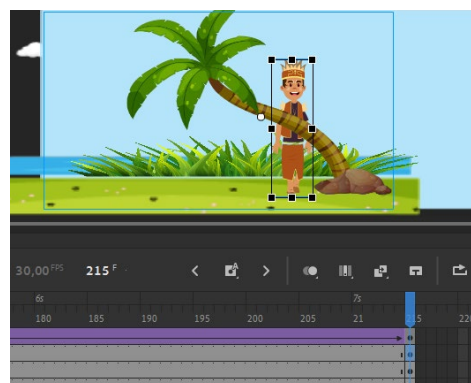
Gambar 2.50 Tampilan dari Menambahkan *Classis Tween*

21. Kemudian kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 215* pada layer “Karakter” kemudian pilih *Insert Keyframe*. Seperti pada Gambar 2.51 dibawah ini.



Gambar 2.51 Tampilan dari *Insert Keyframe* Karakter

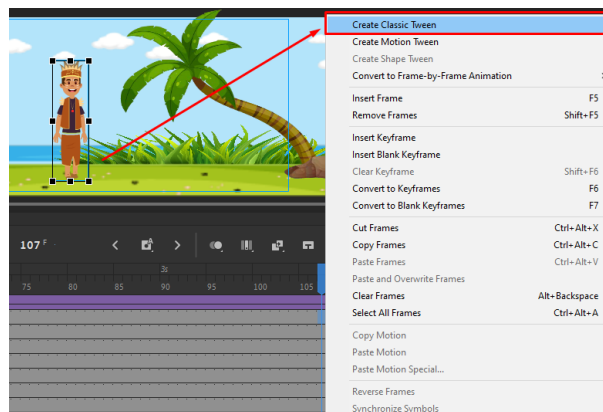
22. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan. Seperti pada Gambar 2.52 dibawah ini.



Gambar 2.52 Tampilan Hasil dari Menggeser Karakter

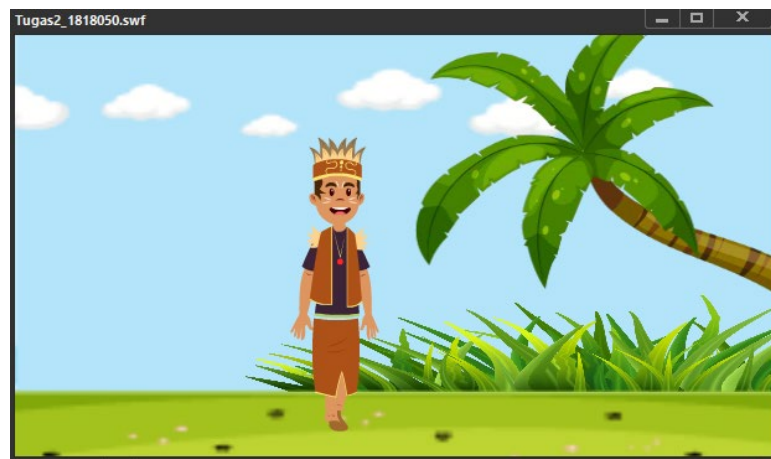


23. Klik kanan antara *Frame* 1 sampai 215 dilayer “Karakter” kemudian pilih *Create Classic Tween*. Seperti pada Gambar 2.53 dibawah ini.



Gambar 2.53 Tampilan dari *Create Classic Tween* Karakter

24. Langkah terakhir tekan CTRL+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.54 Tampilan Hasil dari Animasi *Layer Parenting*