



## TUGAS PERTEMUAN: 3

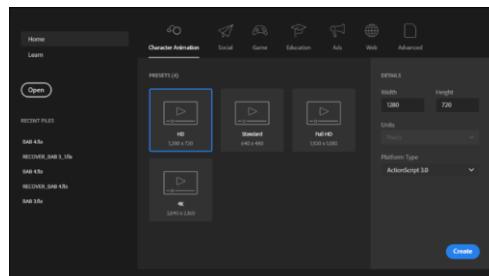
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

<b>NIM</b>	:	2118090
<b>Nama</b>	:	Derry Frediansa
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Saput Oleng (Bali-Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi">https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame by Frame & Lip Sycronation pada karakter

##### A. Menerapkan Frame By Frame

1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 1.1 Tampilan Adobe Animate

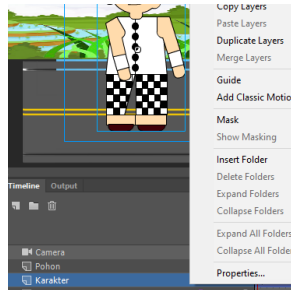
2. Tampilan halaman Project BAB 2 di Adobe Animate CC.



Gambar 1.2 Tampilan Bab 2

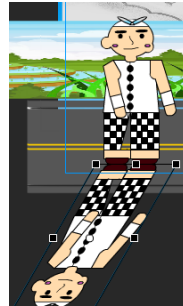


3. Sebelum masuk ke praktik pembuatan frame by frame, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



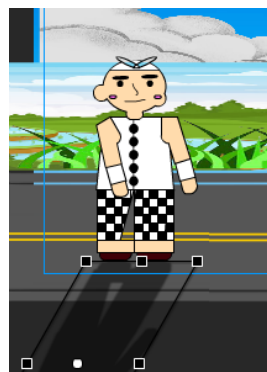
Gambar 1.3 Menduplikat Layer

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



Gambar 1.4 Mengubah Bentuk Objek

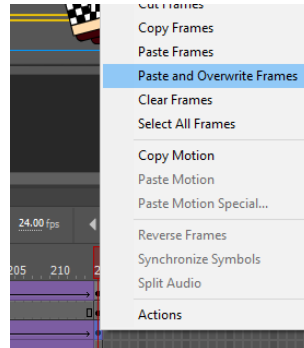
5. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.5 Mengatur Drop Shadow

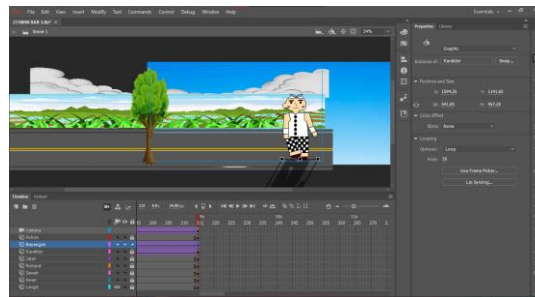


6. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame. Klik Frame 215 layer 'Bayangan\_Karakter', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



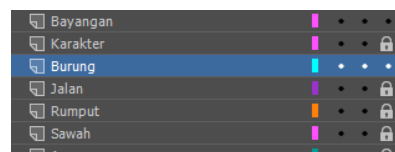
Gambar 1.6 Paste and Overwrite Frames

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



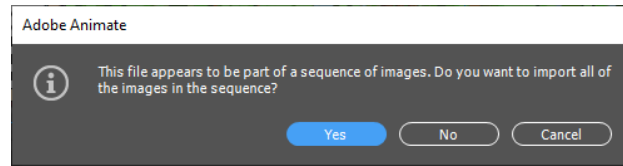
Gambar 1.7 Menggeser Objek

8. Sekarang kita masuk ke pembuatan Frame by frame. Buat Later Baru diatas layer Jalan bernama Burung.



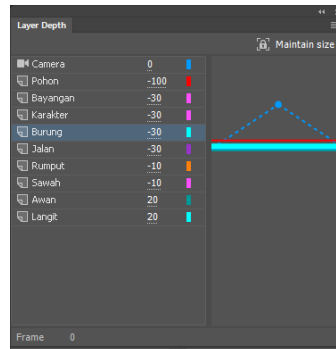
Gambar 1.8 Membuat Layer Burung

9. Pada Frame 1 layer Burung, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Bird1.png', lalu klik open. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



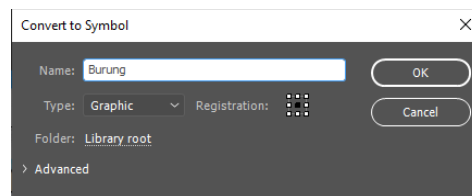
Gambar 1.9 Gambar Terdeteksi Sequence

10. Pada Tools Bar pilih Window -> layer depth Atur nilai posisi objek 'Burung' menjadi -30.



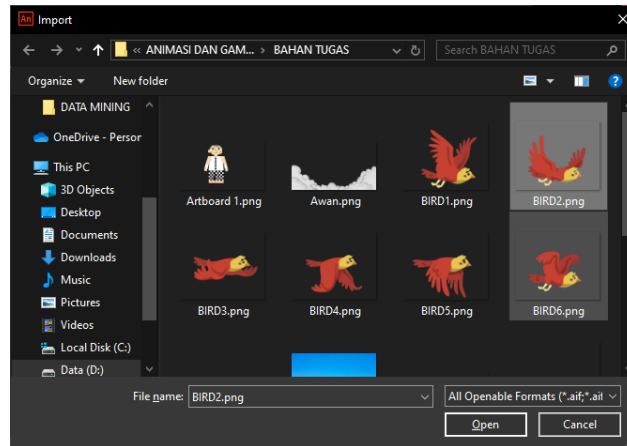
Gambar 1.10 Mengatur Layer Depth

11. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol. Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudia klik OK.



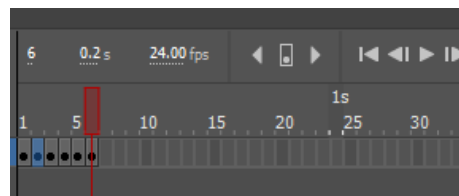
Gambar 1.11 Convert To Symbol

12. Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open.



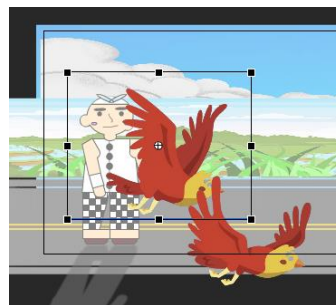
Gambar 1.12 Tampilan Mengimpor Objek

13. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



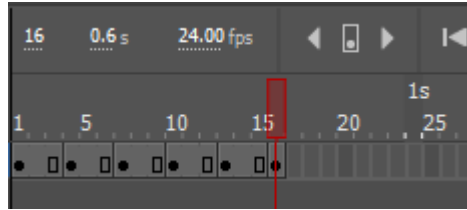
Gambar 1.13 Tampilan Frame

14. Kemudian cek pada frame 1, terdapat objek burung yang tertimpa. Hapus salah 1 object burung pada frame 1.



Gambar 1.14 Menghapus Objek Double

15. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



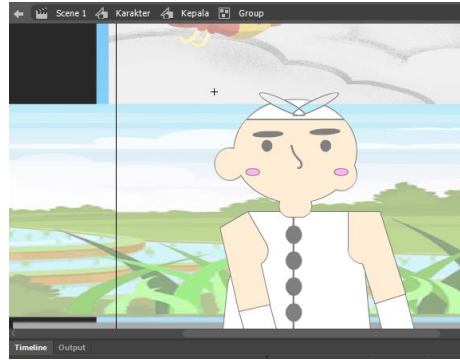
16. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object Bird. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



17. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 215. Kemudian diantara frae 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.

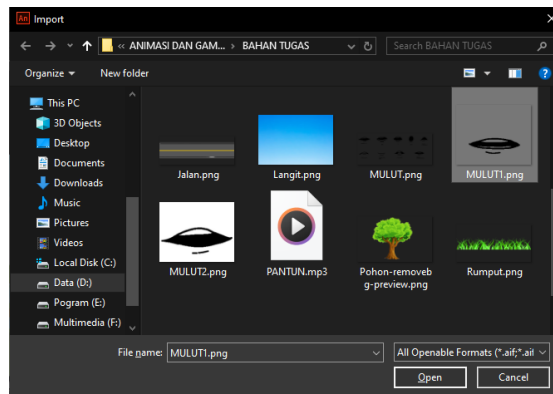


1. Pada Layer Character, Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Sceen seperti di bawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



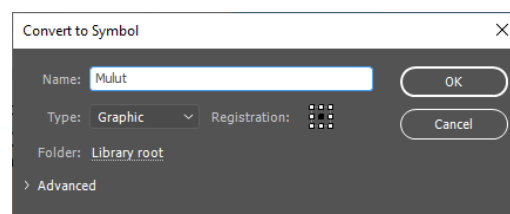
Gambar 1.1 Menghapus Objek Mulut

2. Kembali ke Scene Character. Buat layer baru bernama Mulut, Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 1.2 Tampilan Mengimpor Mulut

3. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.

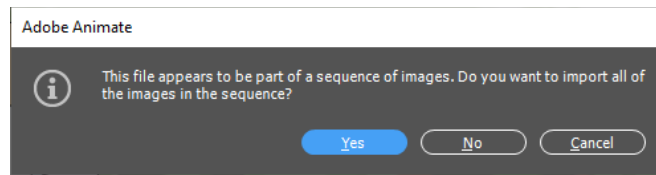


Gambar 1.3 Convert To Symbol

4. Klik frame 2 layer 'Layer\_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open. Gambar akan terdeteksi sebagai



sequence berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



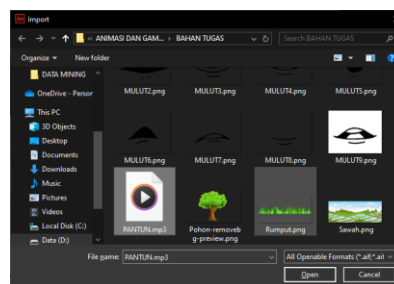
Gambar 1.4 Gambar Terdeteksi Sequence

5. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke scene mulut, Aktifkan Onion Skin, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



Gambar 1.5 Mengatur Ukuran Mulut

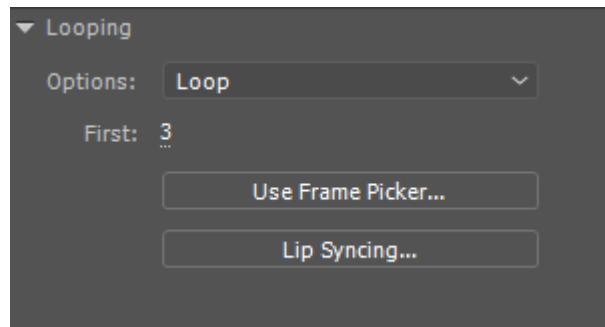
6. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio. Lakukan Import dan cari file audio bernama 'Pantun.mp3'.



Gambar 1.6 Tampilan Mengimpor Suara Pantun

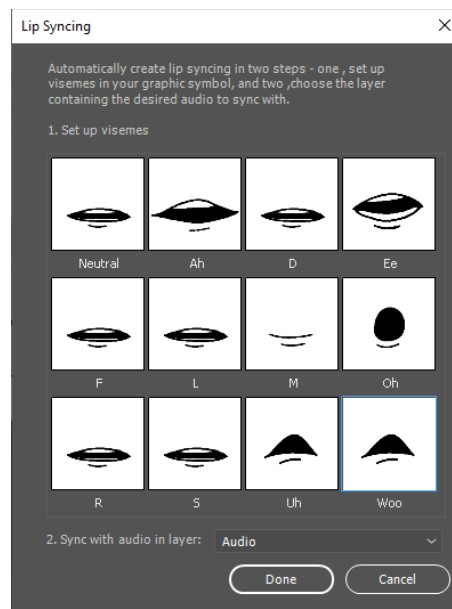
7. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.





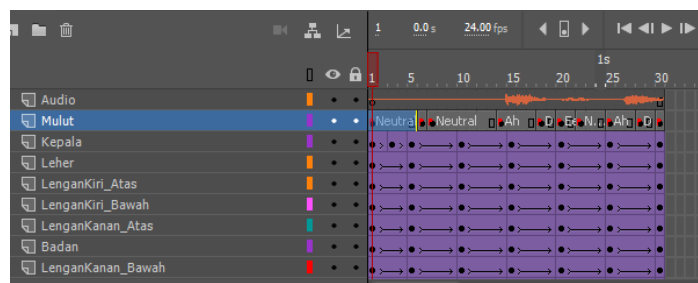
Gambar 1.7 Mengatur Lip Syncing

8. 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 1.8 Mengatur Mulut Lip Syncing

9. Setelah dilakukan Lip sycronation hasilnya akan seperti ini.



Gambar 1.9 Tampilan Lip Syncing



10. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Lakukan Import dan cari file bernama 'pantun.mp3', jika sudah pilih Open. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK,



Gambar 1.10 Tampilan Mengimpor Pantun

11. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 1.11 Tampilan Hasil Running

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/Drytok/2118090\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git)