



## TUGAS PERTEMUAN: 3

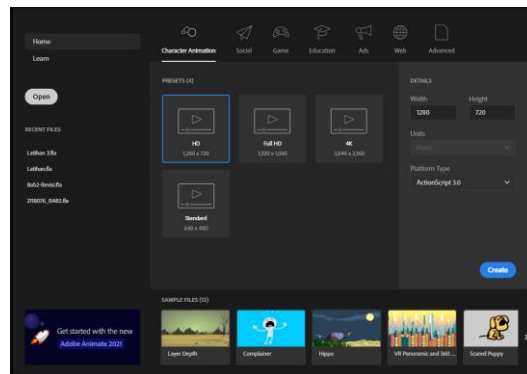
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

<b>NIM</b>	:	2118076
<b>Nama</b>	:	Nabila Paramita Hapsari
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	Maria Avrilliana (2218096)
<b>Baju Adat</b>	:	Pakaian Adat Kalimantan Barat King Bibinge
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/">https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/</a> <a href="https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat">https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame By Frame & Lip Sycronation

##### A. Menerapkan Animasi Frame by Frame

1. Buka Adobe Animate CC 2019, pilih Open untuk membuka *project* BAB 3 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 2.1 Open Document

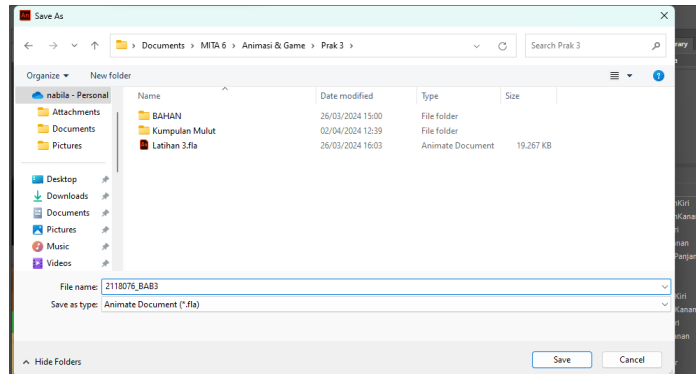
2. Tampilan halaman *Project* BAB 2 di Adobe Animate CC.



Gambar 2.2 Tampilan Awal Dokumen

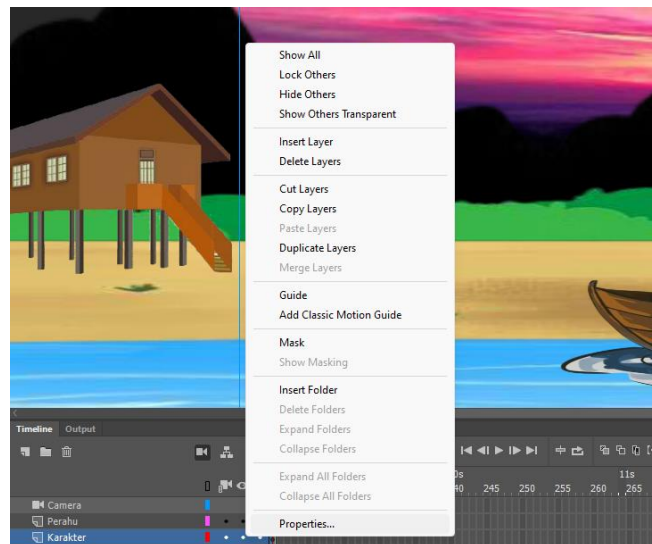


3. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



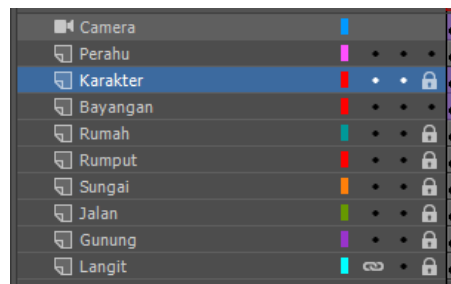
Gambar 2.3 Menyimpan Dokumen

4. 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 2.4 Membuat Bayangan

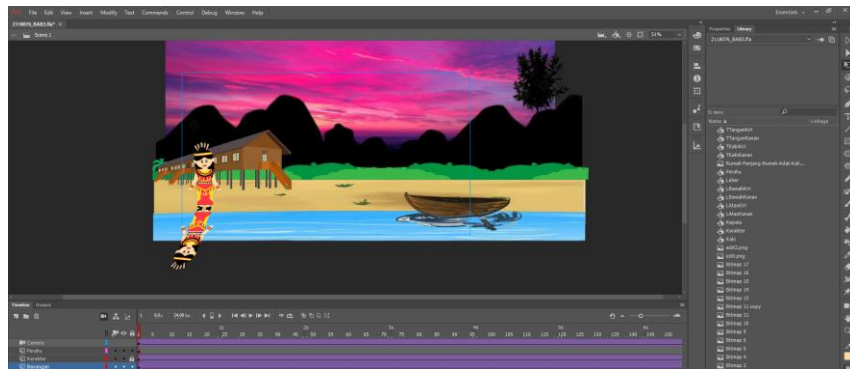
5. Posisikan *layer Duplicate* dibawah *layer Character*. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci *layer "Character"*.



Gambar 2.5 Layer Bayangan

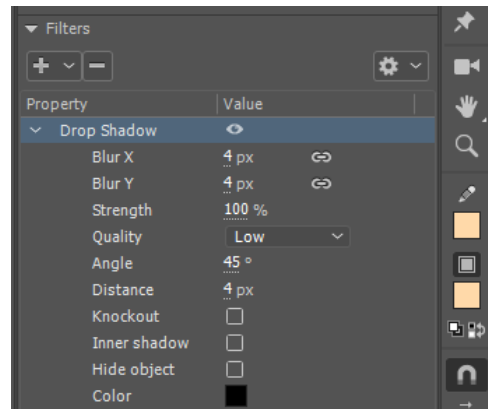


6. Klik *Frame 1 Layer Bayangan* , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



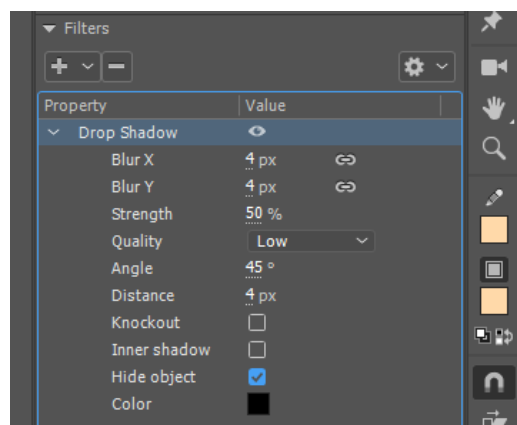
Gambar 2.6 Layer Bayangan

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



Gambar 2.7 Layer Bayangan

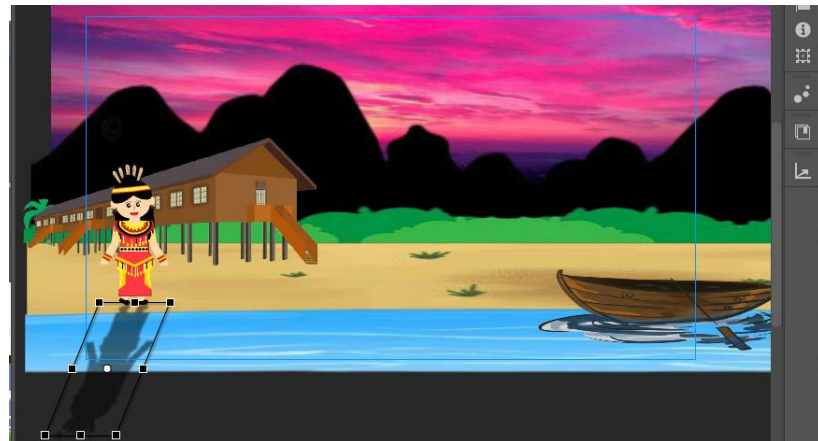
8. Pada *Filter Drop Shadow* , ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.8 Drop Shadow

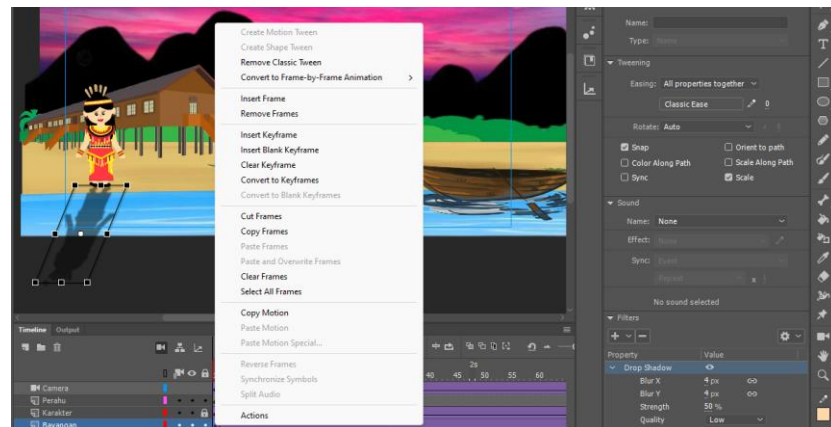


9. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



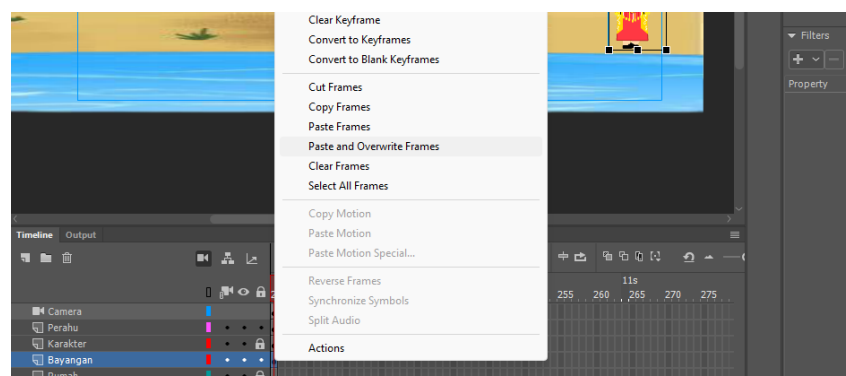
Gambar 2.9 Tampilan Hasil

10. Klik kanan *Frame 1* layer ‘Bayangan’ pilih *Copy Frame*.



Gambar 2.10 Layer Bayangan

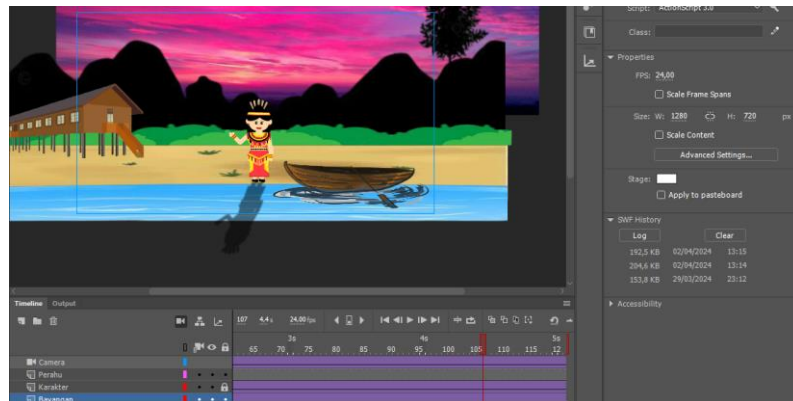
11. Klik *Frame 215* layer ‘Bayangan’, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 2.11 Paste and Overwrite Frames

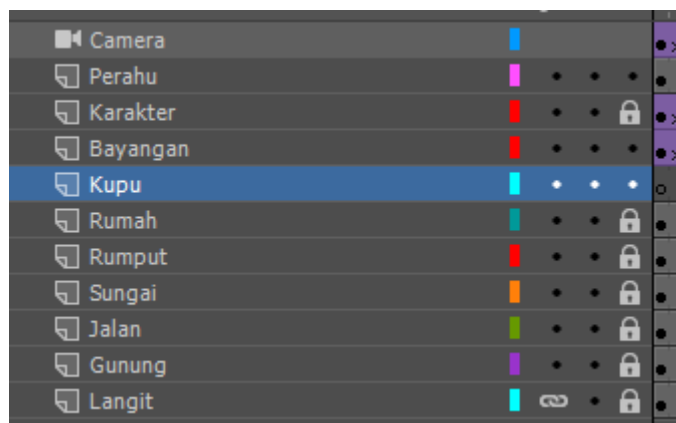


12. Tetap berada di *Frame 215*, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



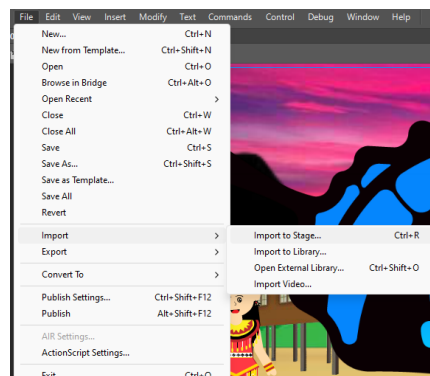
Gambar 2.12 Menggeser Objek Bayangan

13. Sekarang kita masuk ke pembuatan *Frame by frame*. Buat *Layer Baru* bernama Kupu.



Gambar 2.13 Membuat *Layer Kupu*

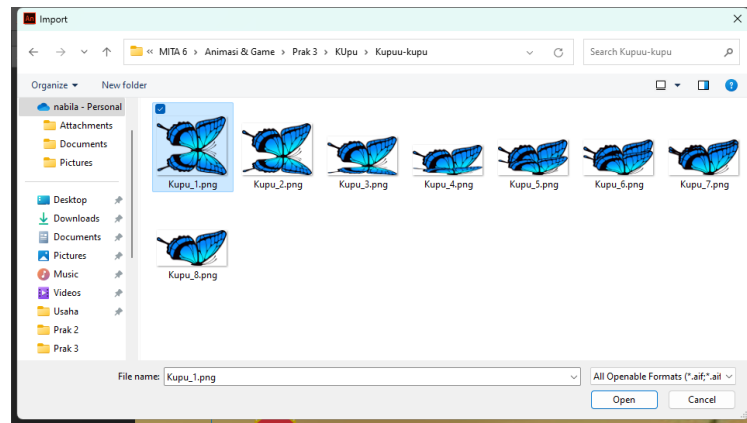
14. Pada *Frame 1 layer Kupu*, Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 2.14 *Import Gambar kupu*

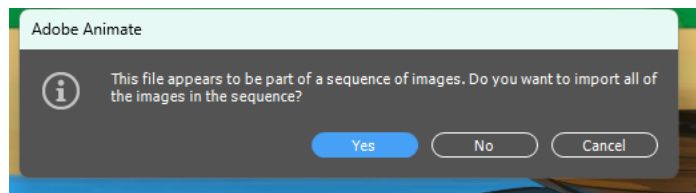


15. Pilih *file* gambar bernama ‘Kupu\_1.png’, lalu klik open.



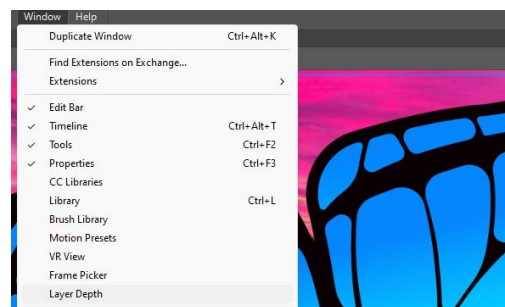
Gambar 2.15 Open Gambar Kupu

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



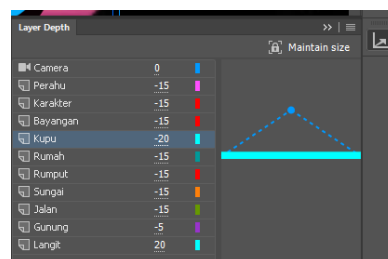
Gambar 2.16 Deteksi gambar berurutan

17. Pada Tools Bar pilih Window



Gambar 2.17 Layer Depth

18. Atur nilai posisi objek ‘Kupu’ menjadi -20



Gambar 2.18 Layer Depth

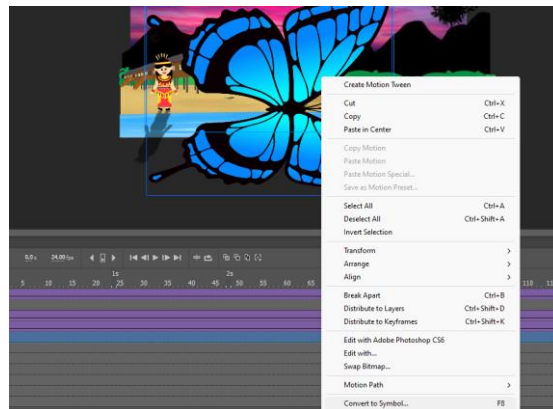


19. Sementara biarkan ukurannya besar.



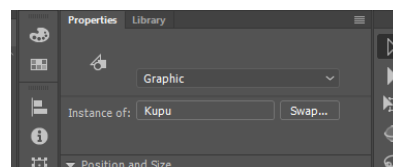
Gambar 2.19 Mengatur Ukuran

20. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



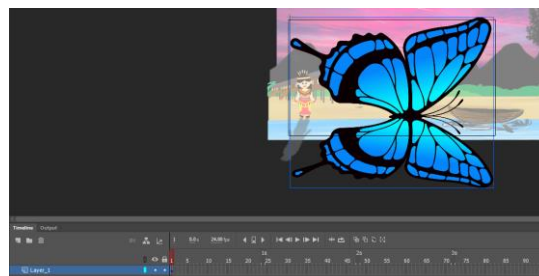
Gambar 2.20 Convert to Symbol

21. Isikan nama 'Kupu' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.21 Convert to Symbol

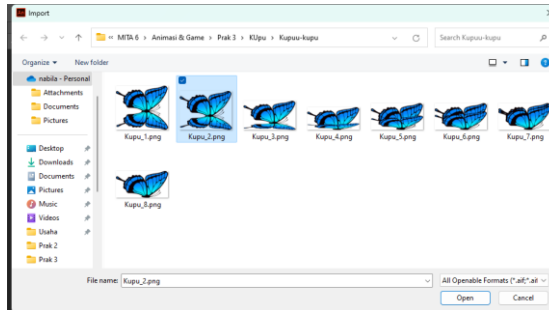
22. Double klik gambar Kupu tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Kupu.



Gambar 2.22 Objek Kupu-Kupu

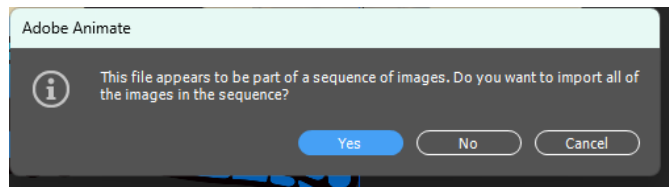


23. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open.



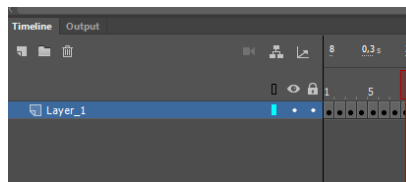
Gambar 2.23 Objek Kupu-Kupu

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



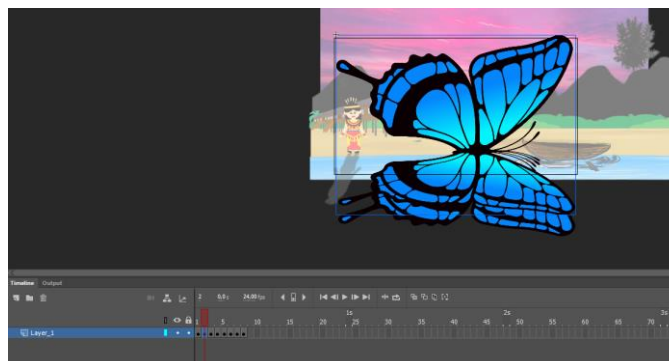
Gambar 2.24 Deteksi Gambar Berurutan

25. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



Gambar 2.25 Objek Kupu-Kupu

26. Kemudian cek pada frame 2, terdapat objek burung yang tertimpa.

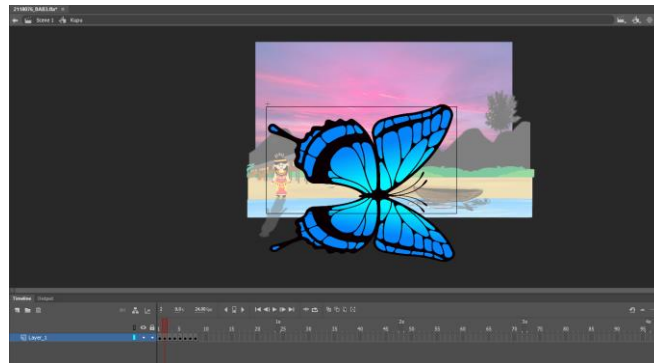


Gambar 2.26 Objek Kupu-kupu



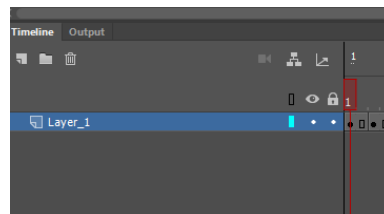


27. Hapus salah 1 object burung pada frame 2.



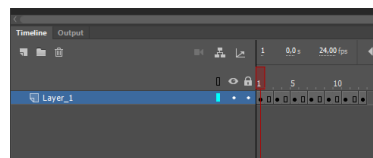
Gambar 2.27 Objek Kupu-kupu

28. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



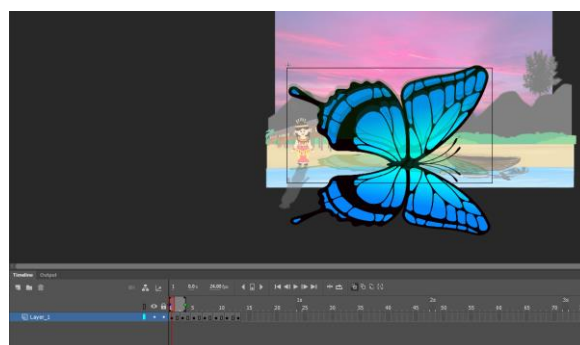
Gambar 2.28 Objek Kupu-kupu

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



Gambar 2.29 Objek Kupu-kupu

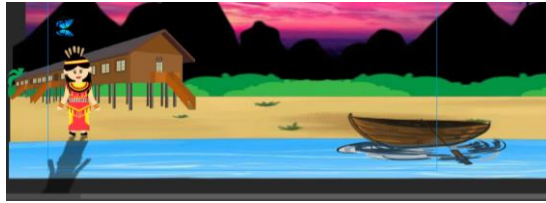
30. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan



Gambar 2.30 Objek Kupu-kupu

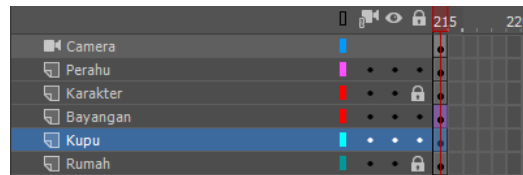


31. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object Kupu



Gambar 2.31 Objek Kupu-kupu

32. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



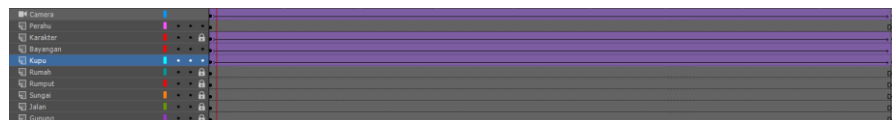
Gambar 2.32 Layer Kupu

33. Geser object Kupu seperti dibawah ini pada frame 215.



Gambar 2.33 Layer Kupu

34. Kemudian diantara frae 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween.



Gambar 2.34 Create Classic Tween

35. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi

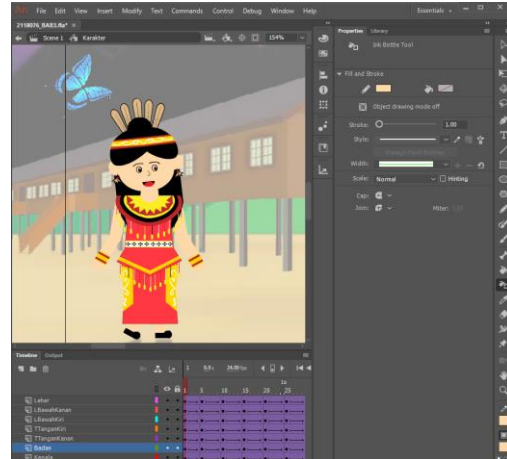


Gambar 2.35 Tampilan Hasil



## B. Menerapkan Layer Parenting

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



Gambar 3.33 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 3.34 Scene Karakter

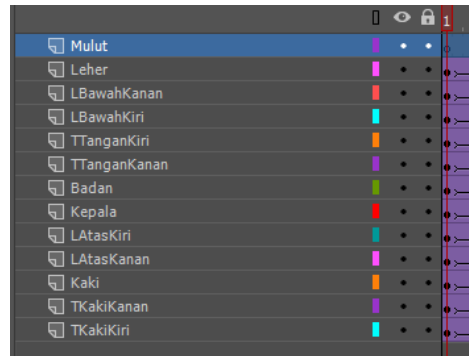
3. Kembali ke Scene Character.



Gambar 3.35 Scene Karakter

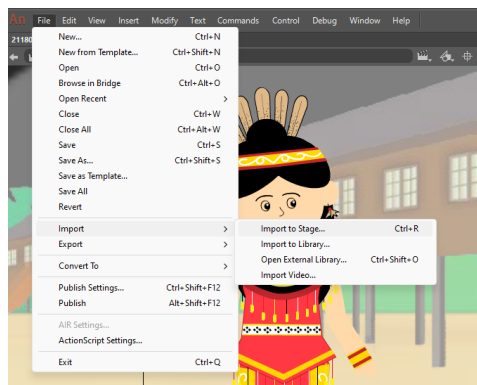


4. Buat layer baru bernama Mulut.



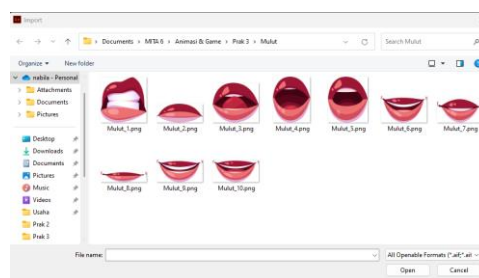
Gambar 3.36 Layer Mulut

5. Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage.



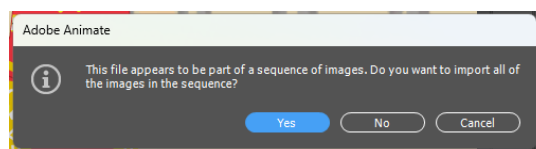
Gambar 3.37 Layer Mulut

6. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar, jika sudah pilih Open.



Gambar 3.38 Layer Mulut

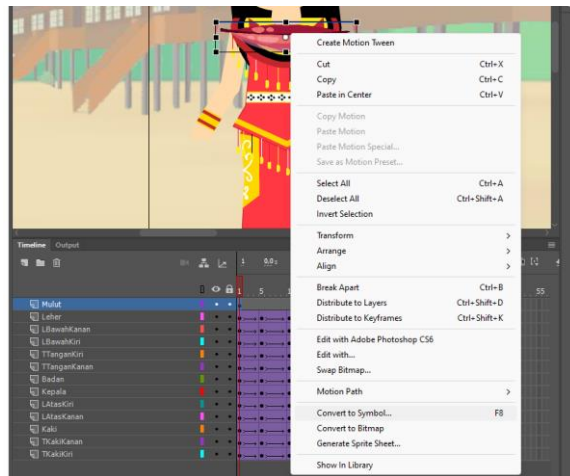
7. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.39 Deteksi Gambar Berurutan

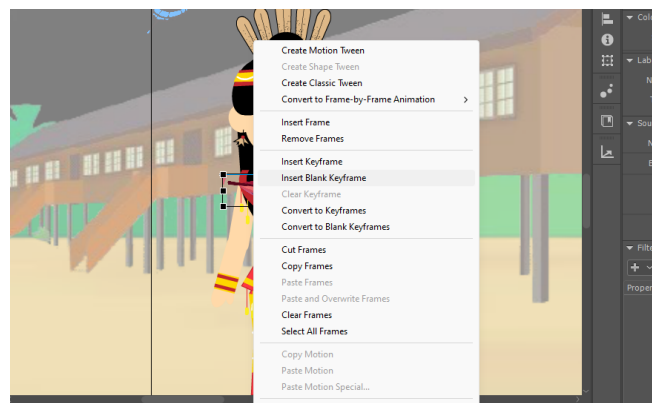


8. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



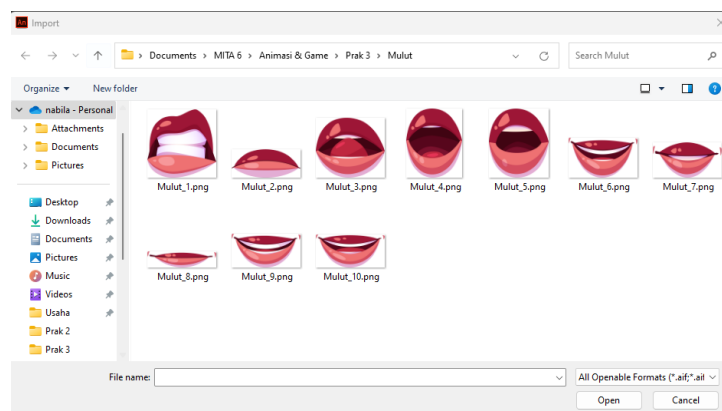
Gambar 3.40 Convert to Symbol

9. Klik frame 2 layer 'Layer\_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe.



Gambar 3.41 Layer Mulut

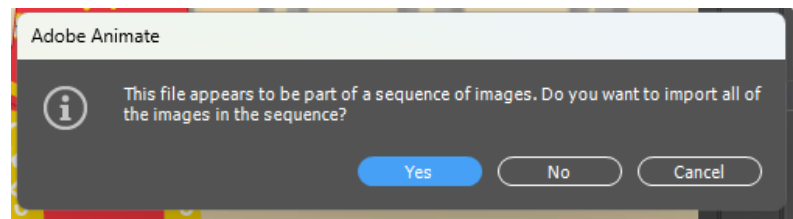
10. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama, jika sudah pilih Open.



Gambar 3.42 Layer Mulut



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



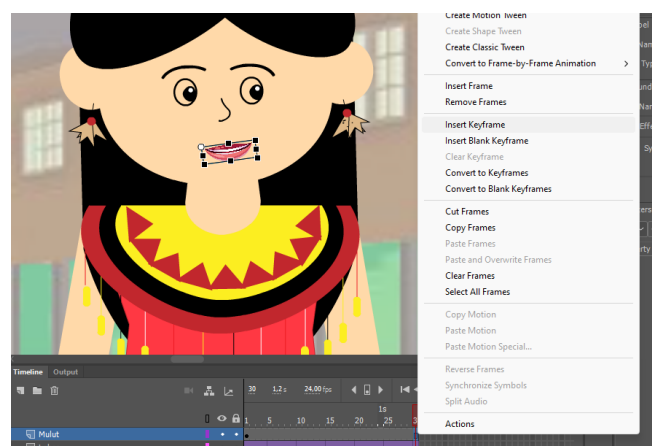
Gambar 3.43 Deteksi Gambar Berurutan

12. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.44 Layer Mulut

13. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



Gambar 3.45 Layer Mulut

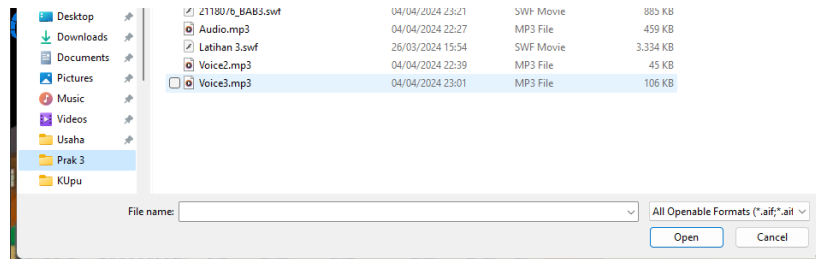


14. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.



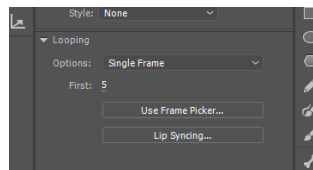
Gambar 3.46 Layer Audio

15. Lakukan Import dan cari file audio bernama 'Voice3.mp3'.



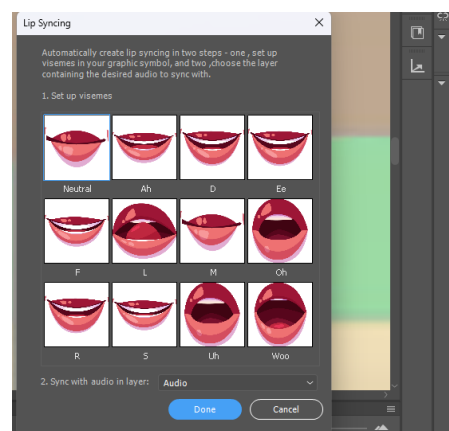
Gambar 3.47 Layer Audio

16. 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 3.48 Layer Audio

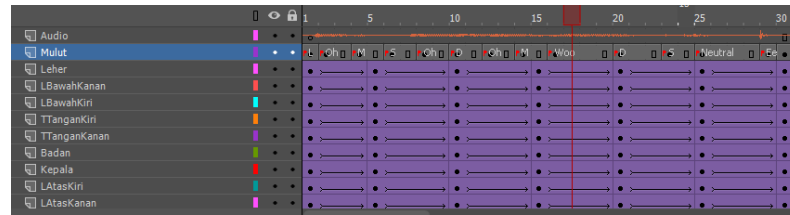
17. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada Sync with Audio pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.49 Layer Audio

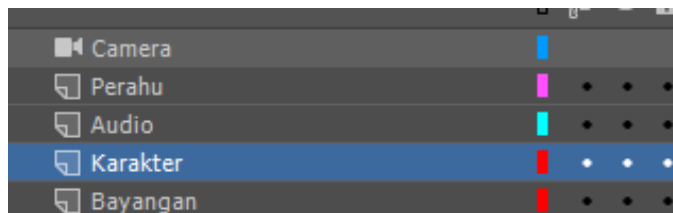


18. Setelah dilakukan Lip sycronation hasilnya akan seperti ini.



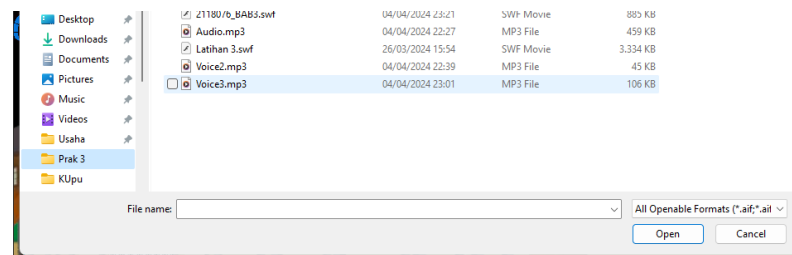
Gambar 3.50 Lip Sycronation

19. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio.



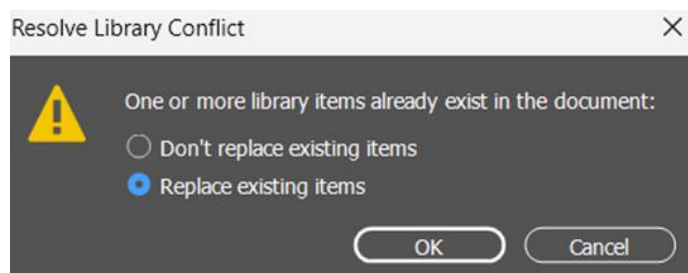
Gambar 3.51 Layer Audio

20. Lakukan Import dan cari file bernama 'voice3.mp3', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.52 Masukkan Audio

21. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK.



Gambar 3.53 Replace Existing Items





22. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.54 Tampilan Hasil

### C. Link Github

[https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076\\_PRAK\\_ANIGAME.g  
it](https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076_PRAK_ANIGAME.git)