



TUGAS PERTEMUAN: 3

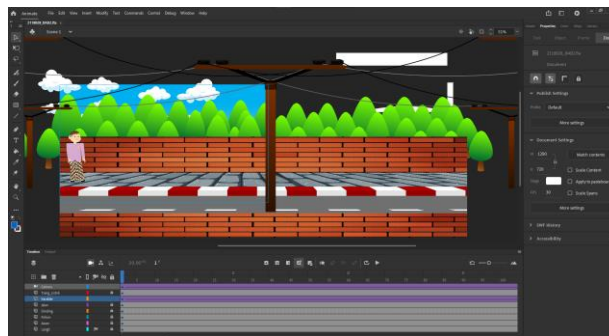
FRAME BY FRAME DAN LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118028
Nama	:	Novianto Aldo Wibisono
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Baju Adat Beskap Jawa Tengah (Provinsi-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya

3.1 Tugas 1 : Animasi Frame By Frame Dan Lip Synchronation

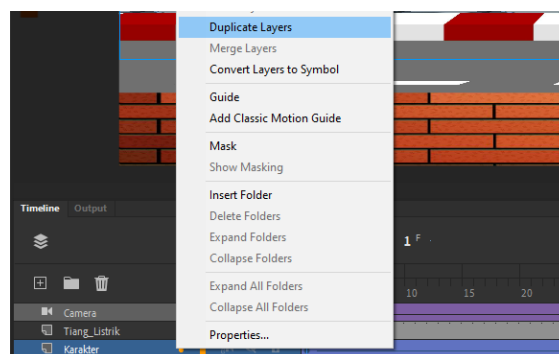
A. Animasi Frame By Frame

1. Buka Adobe Animate, lalu buka *project* BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya. Kemudian *save as* sebagai *project* baru untuk BAB 3.



Gambar 3.1 Membuka Project Sebelumnya

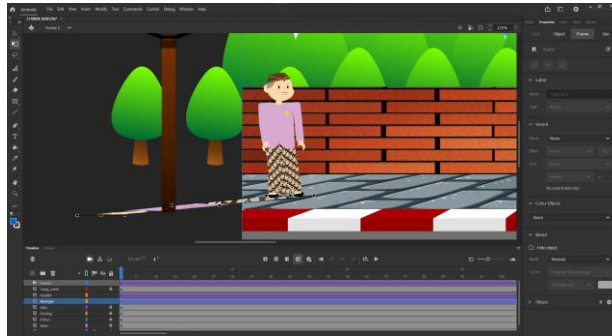
2. Kemudian duplikasi *layer* Karakter dengan cara klik kanan lalu pilih *Duplicate Layer*.



Gambar 3.2 Menduplikasi Layer

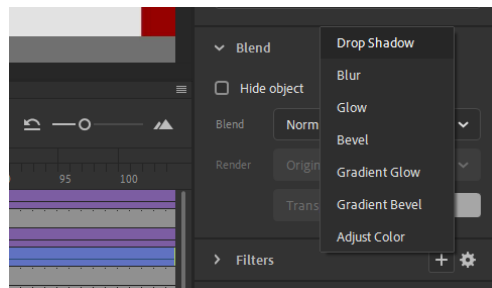


3. Selanjutnya ubah nama *layer* duplikasi tadi menjadi Bayangan serta letakkan *layer* tersebut di bawah *layer* Karakter. Kemudian ubah posisi bayangan seperti pada gambar berikut menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



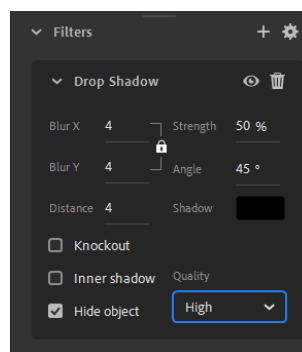
Gambar 3.3 Memposisikan Bayangan Pada Frame 1

4. Lalu pada *frame* pertama *layer* Bayangan, buka *tab properties* pilih *filter* dan tambahkan *filter Drop Shadow*.



Gambar 3.4 Menambahkan Filter Drop Shadow

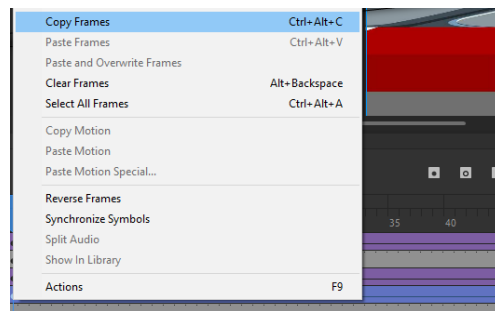
5. Kemudian ubah pengaturan pada *filter Drop Shadow* seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.5 Mengatur Drop Shadow

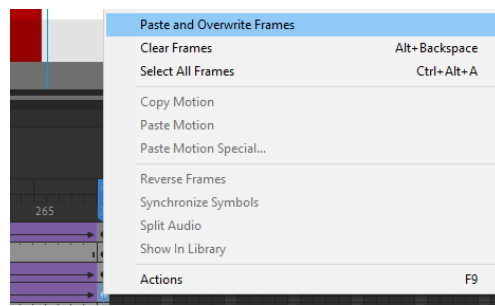


6. Selanjutnya *copy frame* 1 *layer* Bayangan dengan melakukan klik kanan pada *frame* tersebut.



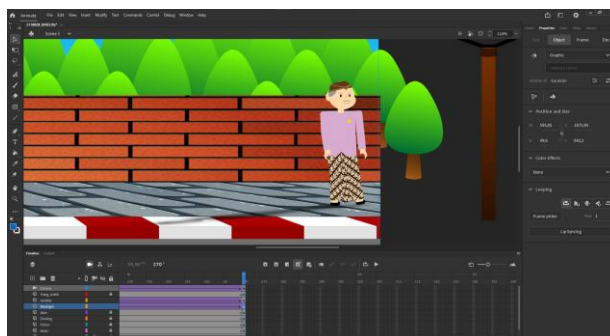
Gambar 3.6 Menyalin Frame 1 Layer Bayangan

7. Lalu *paste* Bayangan pada *frame* 270, dengan klik kanan pada *frame* 270 dan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 3.7 Menempelkan Bayangan Pada Frame 270

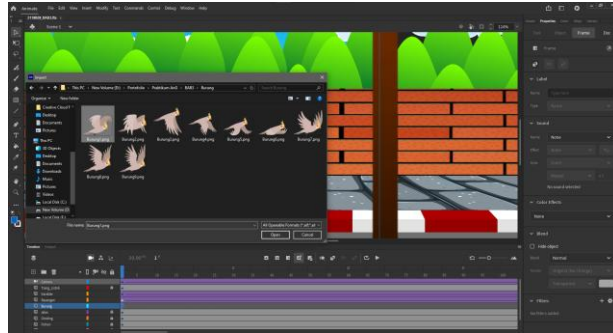
8. Kemudian posisikan bayangan pada *frame* 270 mengikuti karakter seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.8 Memposisikan Bayangan Pada Frame 270

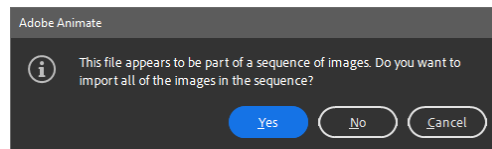


9. Selanjutnya buat *layer* baru di bawah *layer* Bayangan dengan nama Burung. Lalu *import* gambar pertama ke dalam *stage* pada *frame 1 layer* Burung.



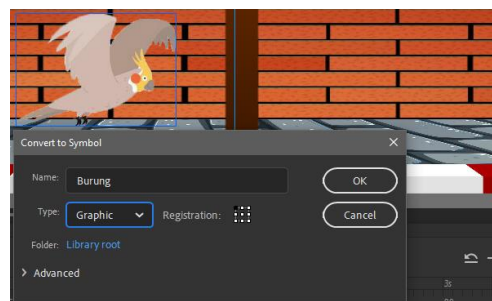
Gambar 3.9 Menambahkan Objek Burung

10. Ketika muncul jendela baru seperti gambar berikut pilih *No*.



Gambar 3.10 Peringatan Gambar Terdeteksi Berurutan

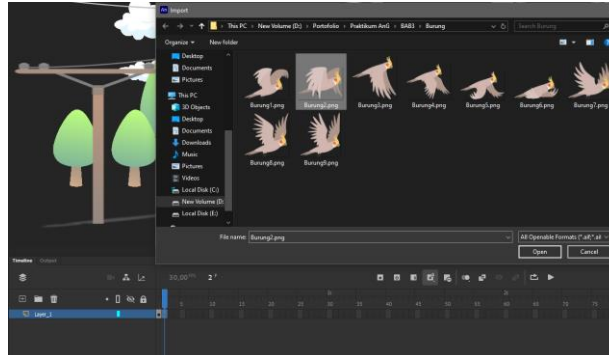
11. Lalu ubah objek burung menjadi simbol dengan klik kanan dan pilih *Convert to Symbol*, kemudian atur seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.11 Mengubah Objek Burung Menjadi Simbol

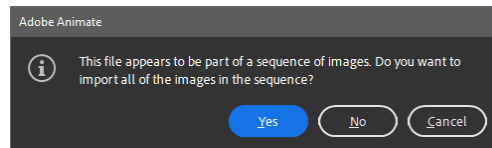


12. Kemudian klik dua kali pada objek burung dan tambahkan *blank keyframe* dengan klik kanan pada *frame 2*, lalu *import* objek burung kedua.



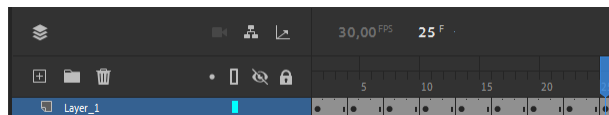
Gambar 3.12 Menambahkan Objek Burung Kedua

13. Ketika muncul jendela baru seperti gambar berikut pilih *Yes*.



Gambar 3.13 Peringatan Gambar Terdeteksi Berurutan

14. Selanjutnya blok *keyframe* kedua hingga yang terakhir, lalu geser ke kanan dengan jarak 2 *frame*. Lakukan pada *frame* berikutnya hingga seperti gambar berikut.



Gambar 3.14 Mengatur Keyframe Objek Burung

15. Lalu kembali ke *Scene 1* dan atur ukuran dan posisi objek burung pada *frame 1*.



Gambar 3.15 Mengatur Objek Burung

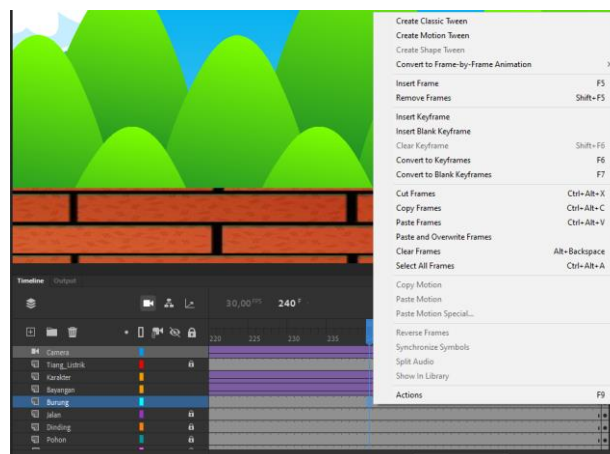


16. Kemudian tambahkan *keyframe* pada *frame* 270 dan geser objek burung ke sebelah kanan *stage*.



Gambar 3.16 Memposisikan Objek Burung Pada Frame 270

17. Selanjutnya klik kanan di antara *frame* 1 hingga 270 pada *layer* Burung dan pilih *Create Classic Tween*. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan animasi yang telah dibuat.



Gambar 3.17 Menambahkan Classic Tween Pada Layer Burung



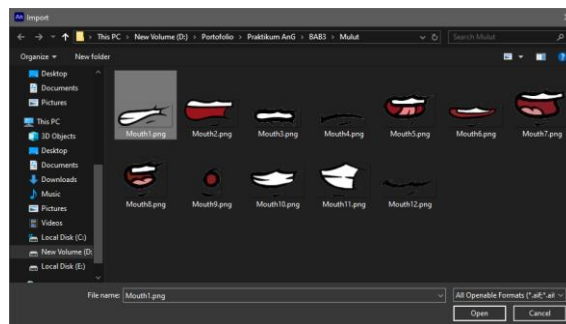
B. Lip Synchronization

1. Klik dua kali pada objek karakter, lalu hapus mulut dari karakter tersebut, kemudian kembali ke *scene* Karakter.



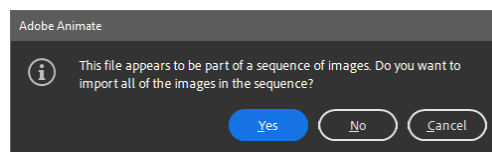
Gambar 3.18 Menghapus Mulut Karakter

2. Kemudian buat *layer* baru di atas *layer* Kepala dan beri nama Mulut, lalu *import* salah satu objek mulut yang telah disediakan.



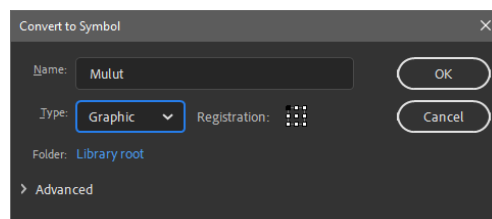
Gambar 3.19 Menambahkan Objek Mulut

3. Ketika muncul jendela baru seperti gambar berikut pilih *No*.



Gambar 3.20 Peringatan Gambar Terdeteksi Berurutan

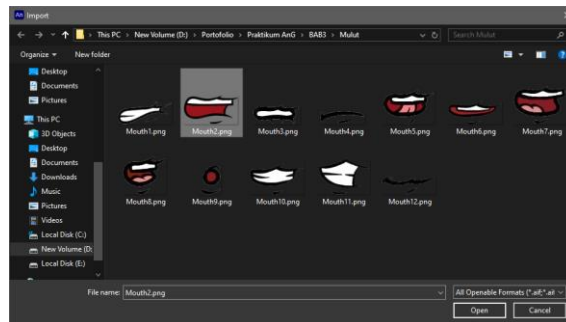
4. Selanjutnya ubah objek mulut menjadi simbol dan atur nama serta *type* seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.21 Mengubah Objek Mulut Menjadi Simbol

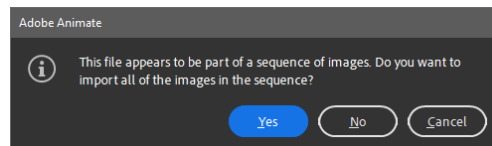


5. Lalu klik dua kali pada objek mulut, lalu tambahkan *blank keyframe* pada *frame 2* serta *import* bahan mulut kedua.



Gambar 3.22 Menambahkan Bahan Mulut

6. Ketika muncul jendela baru seperti gambar berikut pilih *Yes*.



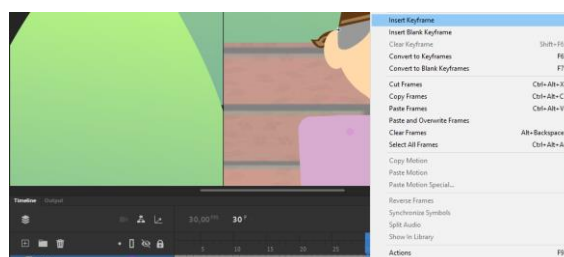
Gambar 3.23 Peringatan Gambar Terdeteksi Berurutan

7. Kemudian atur mulut agar sesuai dengan wajah karakternya dan untuk mempermudah aktifkan juga *Onion Skin* untuk mengatur objek mulut yang lain.



Gambar 3.24 Mengatur Objek Mulut

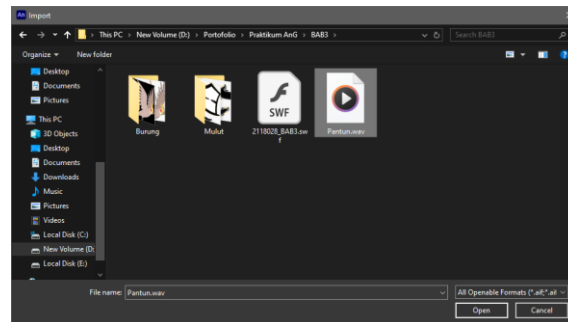
8. Setelah mengatur objek mulut, kembali ke *scene* Karakter, lalu tambahkan *keyframe* pada *layer* Mulut *frame 30*.



Gambar 3.25 Menambahkan Keyframe Pada Layer Mulut

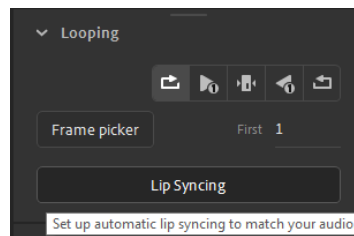


9. Lalu buat *layer* baru di atas *layer* Mulut dan beri nama Audio, kemudian *import* audio berisi pantun yang telah disiapkan.



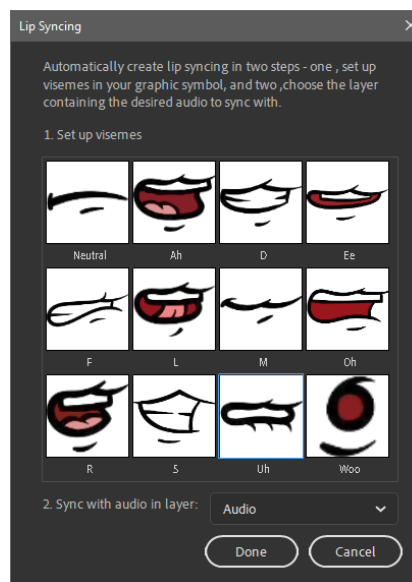
Gambar 3.26 Menambahkan Audio

10. Kemudian klik pada *layer* Mulut *frame* 1, lalu pada *tab properties* di bagian *Object* pilih *Lip Syncing*.



Gambar 3.27 Menambahkan Lip Sync

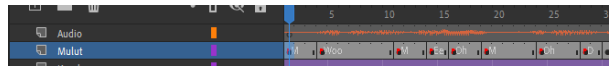
11. Selanjutnya atur bagian mulut seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.28 Mengatur Lip Sync

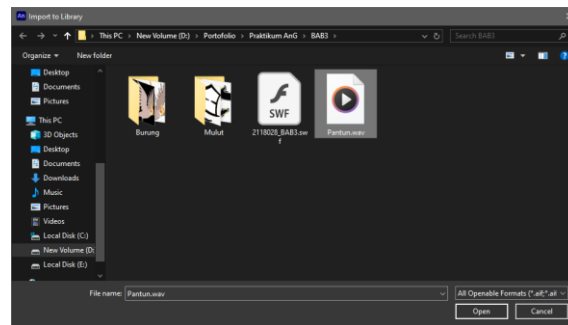


12. Lalu pada *layer* Mulut secara otomatis akan mendeteksi audio.



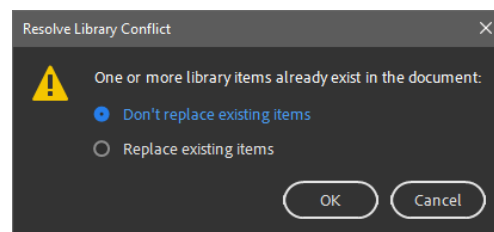
Gambar 3.29 Setelah Ditambahkan Lip Sync

13. Kemudian kembali ke *Scene* 1, lalu buat *layer* baru dengan nama Audio dan *import* audio yang sama ke *layer* tersebut.



Gambar 3.30 Menambahkan Audio Pada Scene 1

14. Jika muncul jendela seperti berikut, pilih *Don't replace existing items* lalu OK.



Gambar 3.31 Terdeteksi File Yang Sama

15. Lalu animasi dapat dijalankan dengan menekan Ctrl+Enter



Gambar 3.32 Hasil Tampilan