



## TUGAS PERTEMUAN: 3

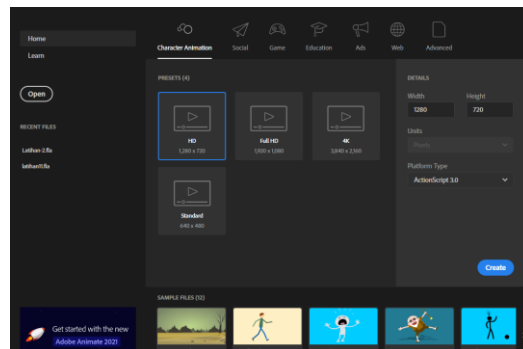
### CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118089
<b>Nama</b>	:	Shiva Divanti Natasya
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	Nur Aria Hibnastiar
<b>Baju Adat</b>	:	Kebaya Dansa Maluku
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/kebaya-dansa.jpg">https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/kebaya-dansa.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

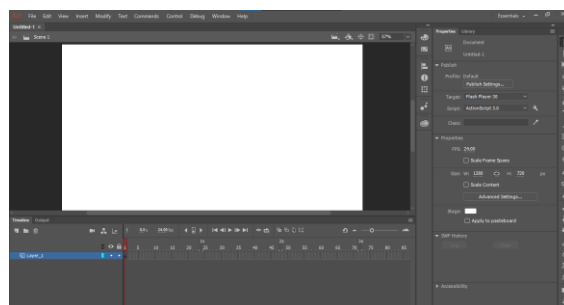
##### A. Menerapkan Camera Movement

1. Membuat file atau dokumen baru dengan cara ctrl + N, lalu atur ukuran dokumen seperti gambar berikut.



Gambar 2.1 New Document

2. Setelah mengatur ukuran dokumen, maka akan tampil halaman Adobe Animate seperti berikut.

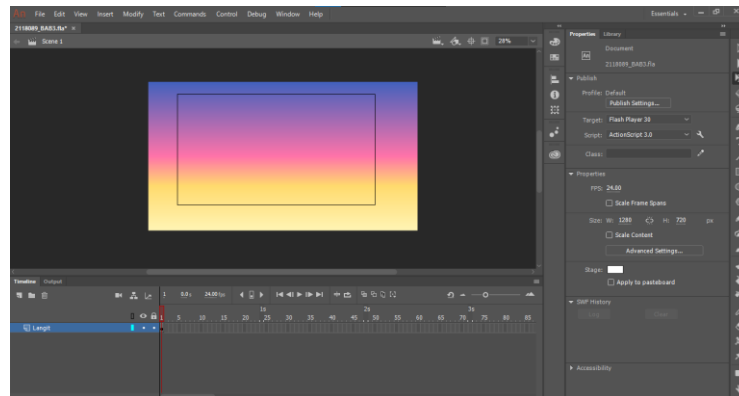


Gambar 2.2 Tampilan Awal Dokumen



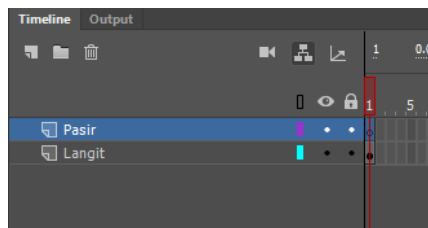


5. Ganti nama layer dengan ‘Langit’, lalu sesuaikan ukuran *background* dengan ukuran *frame* menggunakan *Free Transform Tool*.



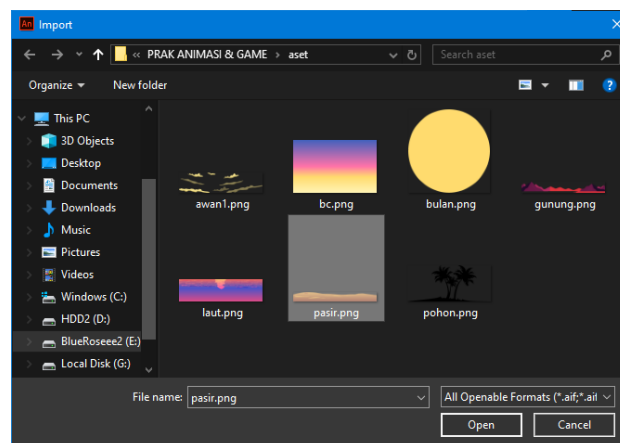
Gambar 2.5 Menyesuaikan Ukuran Langit

6. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Pasir’ dan letakkan diatas layer ‘Langit’.



Gambar 2.6 Membuat Layer Pasir

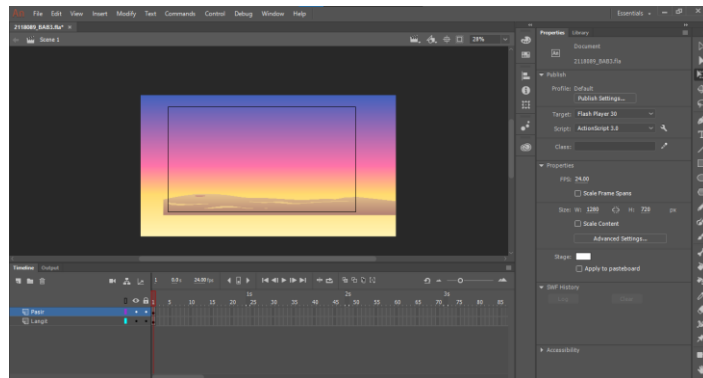
7. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file pasir.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.7 Import Gambar Pasir

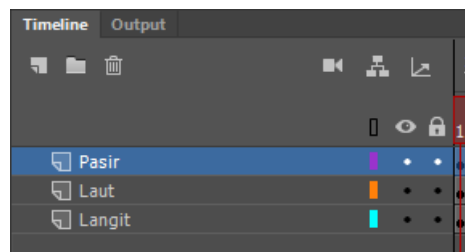


8. Pastikan layer ‘Pasir’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



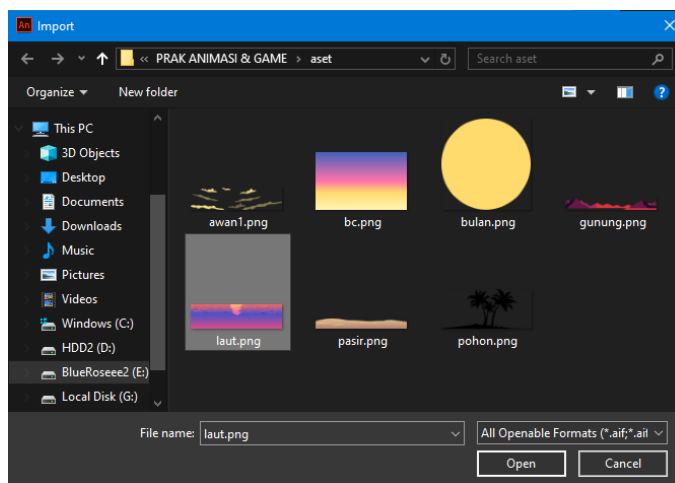
Gambar 2.8 Menyesuaikan Ukuran Pasir

9. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Laut’ dan letakkan layer tersebut dibawah layer ‘Pasir’.



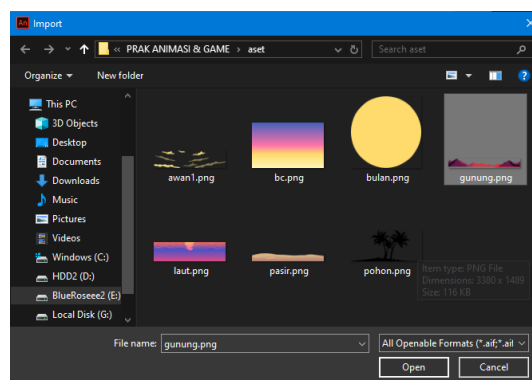
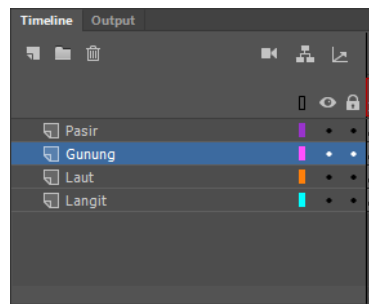
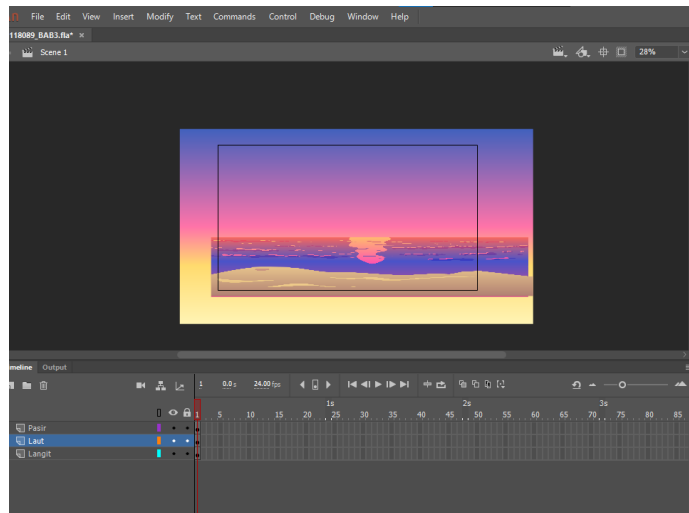
Gambar 2.9 Membuat Layer Laut

10. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file laut.png yang akan ditambahkan.



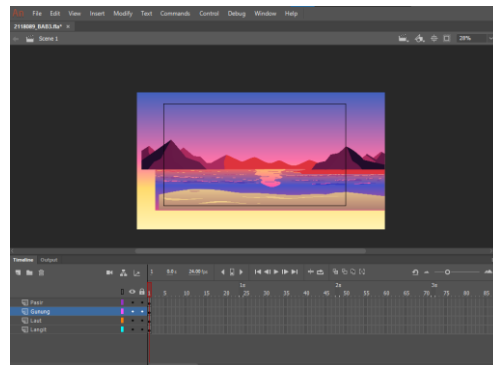
Gambar 2.10 Import Gambar Laut

11. Pastikan layer ‘Laut’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



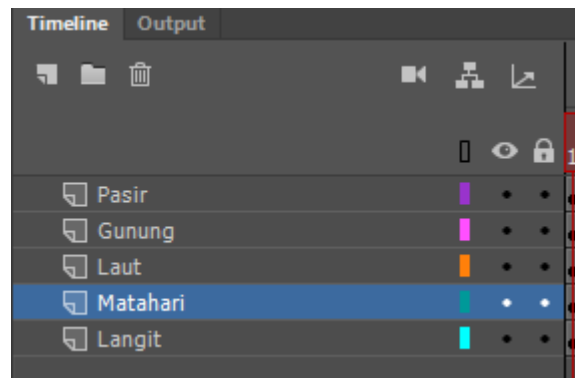


14. Pastikan layer ‘Gunung’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



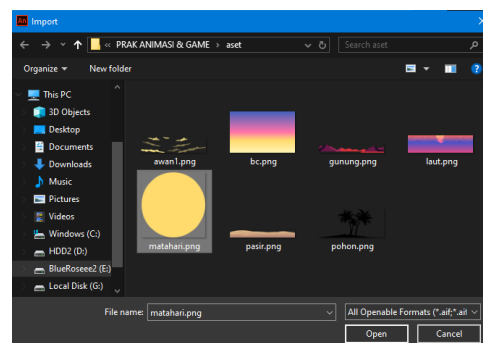
Gambar 2.14 Menyesuaikan Ukuran Gunung

15. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Matahari’ dan letakkan dibawah layer ‘Laut’.



Gambar 2.15 Membuat Layer Matahari

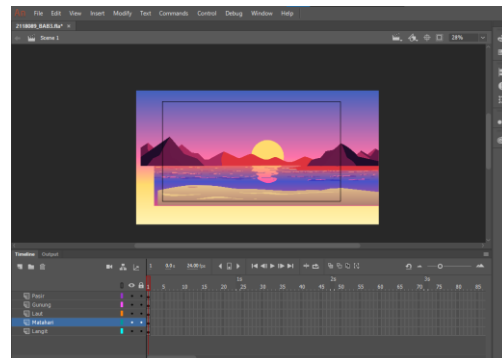
16. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file matahari.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.16 Import Gambar Matahari

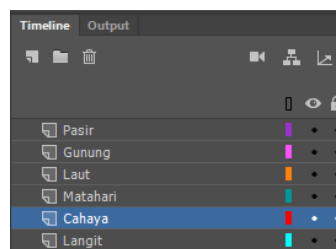


17. Pastikan layer ‘Matahari’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



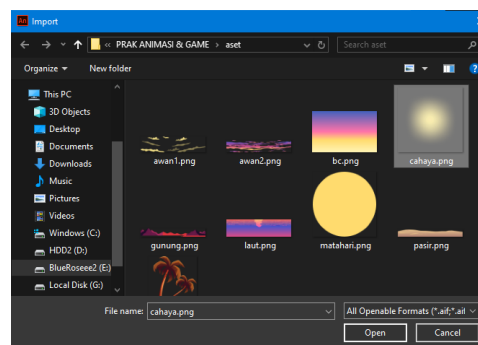
Gambar 2.17 Menyesuaikan Ukuran Matahari

18. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Cahaya’ dan letakkan dibawah layer ‘Matahari’.



Gambar 2.18 Membuat Layer Cahaya

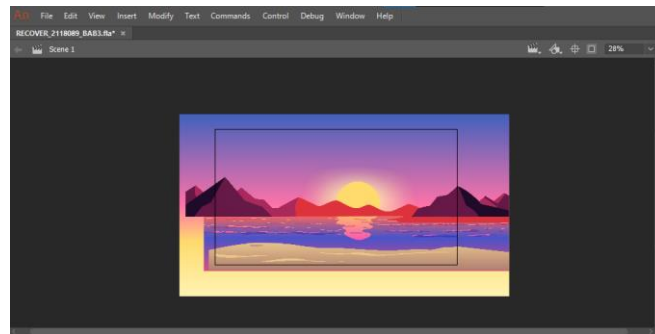
19. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file cahaya.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.19 Import Gambar Cahaya

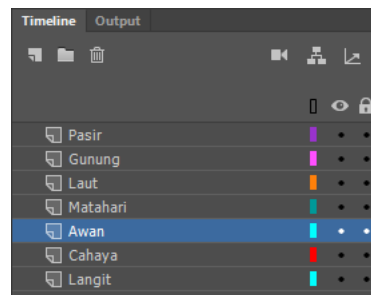


20. Pastikan layer ‘Cahaya’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



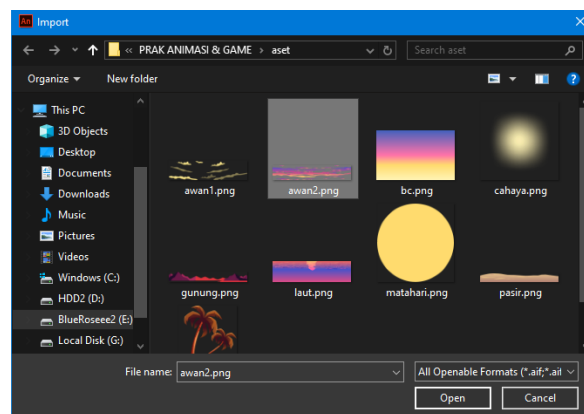
Gambar 2.20 Menyesuaikan Ukuran Cahaya

21. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Awan’ dan letakkan dibawah layer ‘Matahari’.



Gambar 2.21 Membuat Layer Awan

22. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file awan2.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.22 Import Gambar Awan



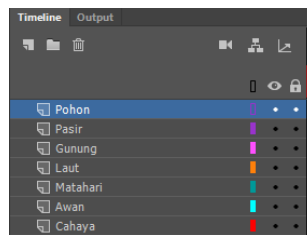


23. Pastikan layer 'Awan' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



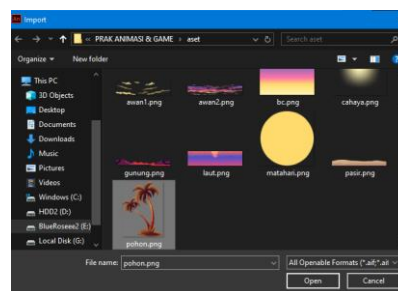
Gambar 2.23 Menyesuaikan Ukuran Awan

24. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi 'Pohon' dan letakkan diatas layer 'Pasir'.



Gambar 2.24 Membuat Layer Pohon

25. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport file pohon.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.25 Import Gambar Pohon

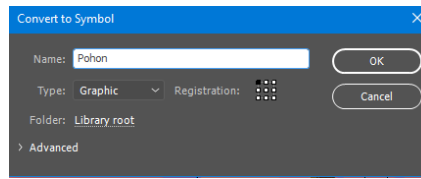
26. Pastikan layer 'Pohon' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



2.26 Menyesuaikan Ukuran Gambar Pohon

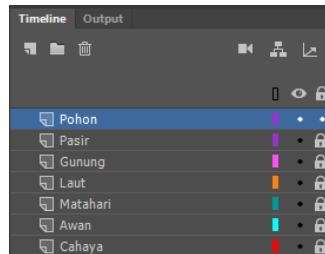


27. Klik kanan pada gambar ‘Pohon’, lalu pilih *Convert to Symbol*.  
Selanjutnya, ganti nama menjadi Pohon dan pilih *type* menjadi *Graphic*.



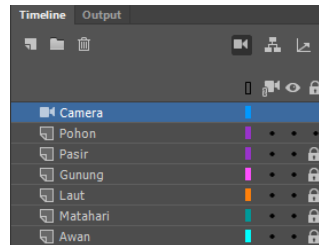
Gambar 2.27 *Convert to Symbol* Pohon

28. Kunci semua layer, kecuali layer pohon.



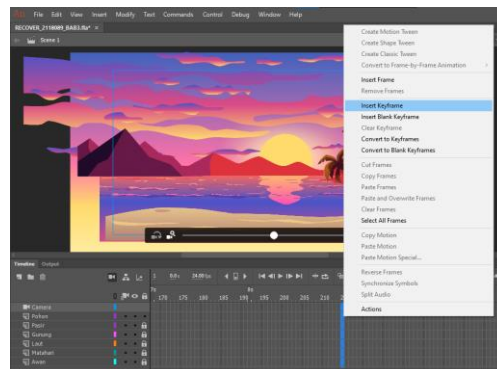
Gambar 2.28 Kunci Layer

29. Klik *Camera*, maka kamera akan muncul diatas sendiri.



Gambar 2.29 *Add Camera*

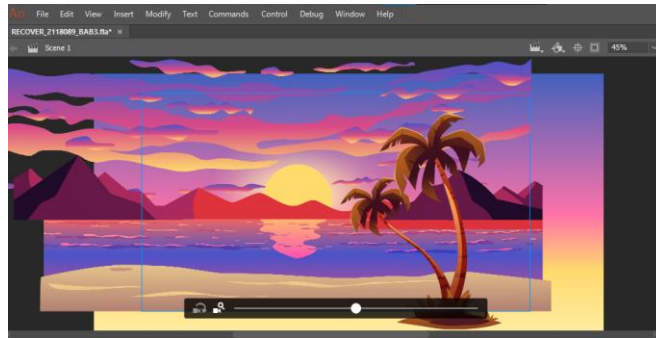
30. Block *frame* pada semua layer di detik 9, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.30 *Insert Keyframe*

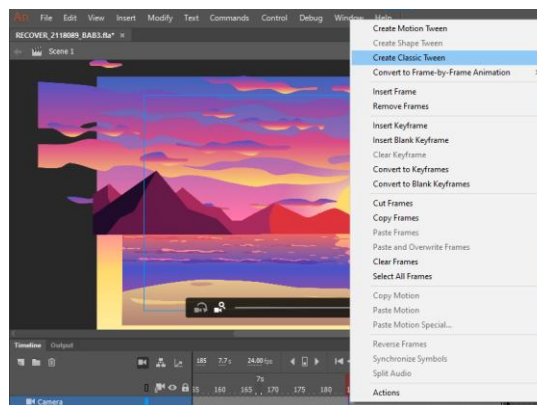


31. Pada *frame* ke 215 atau di detik 9 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan *cursor* ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.31 *Camera Tool*

32. Klik *frame* mana saja diantara *frame* 1 - 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.32 *Create Classic Tween*

33. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek *background* parallax menggunakan *camera movement*.

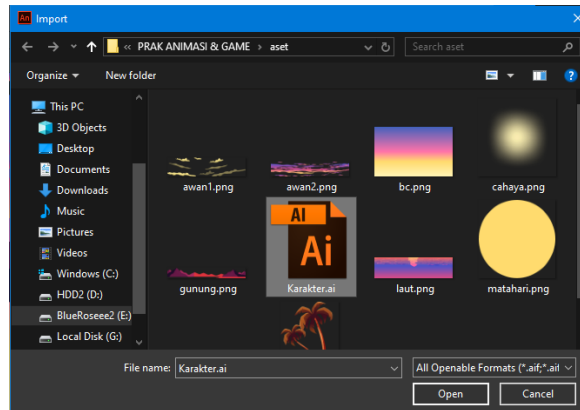


Gambar 2.33 Hasil Tampilan *Camera Movement*



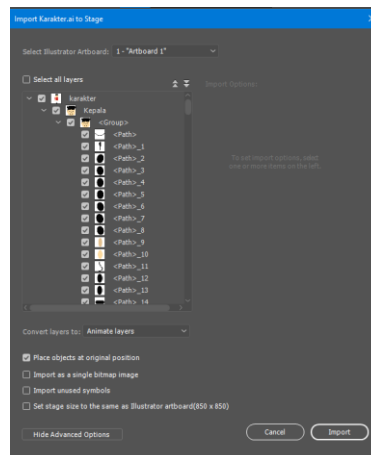
## B. Menerapkan Layer Parenting

1. Klik File, pilih *Import to Stage* dan pilih file dengan nama 'Karakter.ai', lalu klik *Open*.



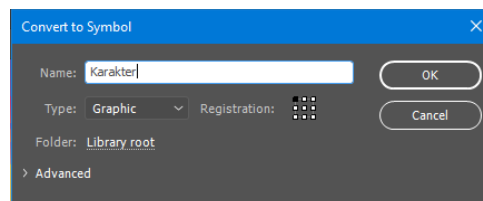
Gambar 2.34 Menambahkan Karakter

2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



Gambar 2.35 *Import* Karakter

3. Klik frame 1 layer 'Karakter', kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Lalu Ubah nama menjadi Karakter dan pilih *type* menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 2.36 *Convert to Symbol* Karakter

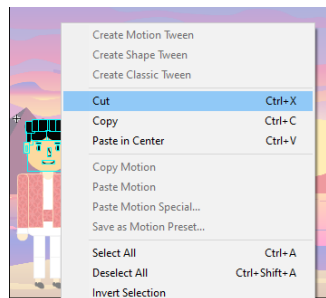


4. *Double* klik karakter tersebut untuk menganimasikan karakter dan pisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, sehingga 1 layer untuk 1 bagian badan.



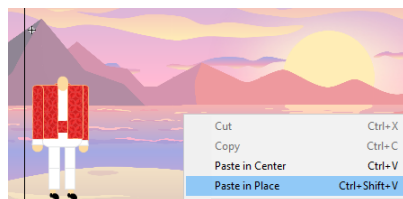
Gambar 2.37 Memisah Bagian Badan Karakter

5. Klik kepala, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



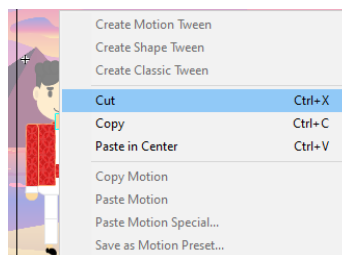
Gambar 2.38 Memisah Bagian Kepala

6. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 2.39 *Copy Paste* pada Layer Kepala

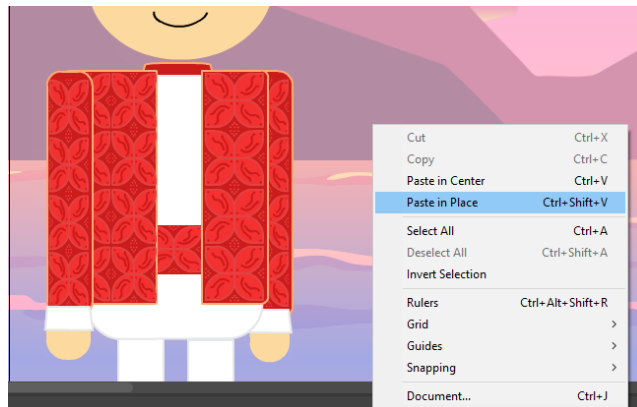
7. Lakukan *cut* di bagian leher.



Gambar 2.40 Memisah Bagian Leher

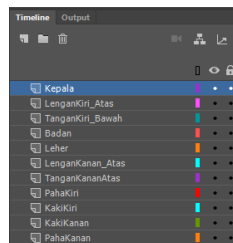


8. Buat *new layer* dan beri nama ‘Leher’ untuk menampung objek gambar leher. *Paste* atau *shortcut* Ctrl+Shift+V pada layer ‘Leher’.



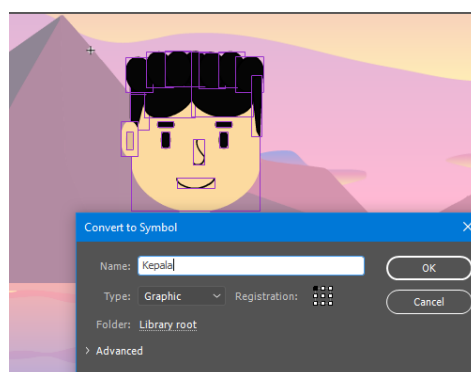
Gambar 2.41 *Copy Paste* pada Layer Leher

9. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.42 Bagian Tubuh Karakter

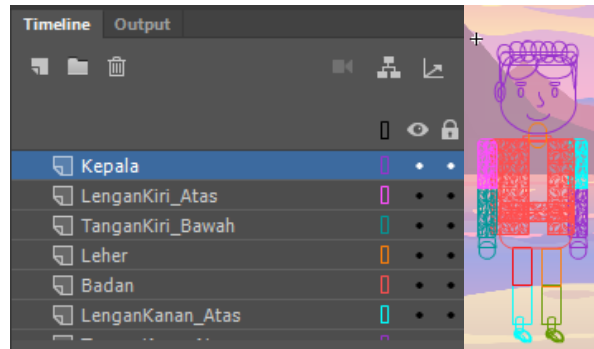
10. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.43 *Convert to Symbol* Bagian Tubuh

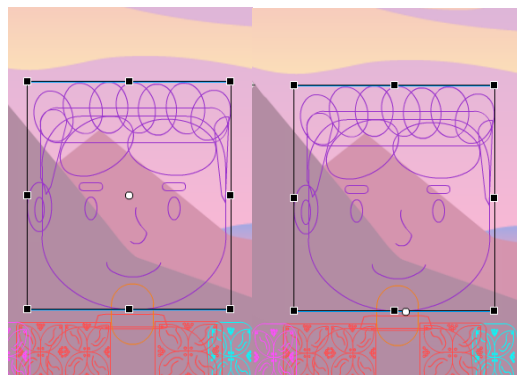


11. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan dalam menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



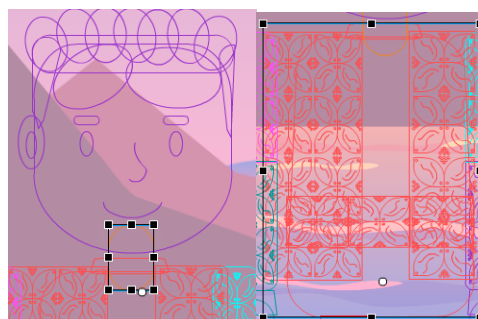
Gambar 2.44 *Outline* Karakter

12. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool* (Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 2.45 Titik Putar Kepala

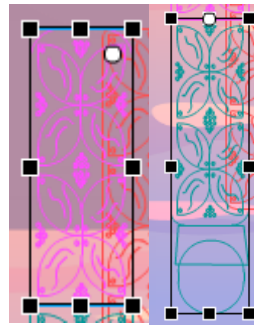
13. Titik putar leher dan badan.



Gambar 2.46 Titik Putar Leher dan Badan

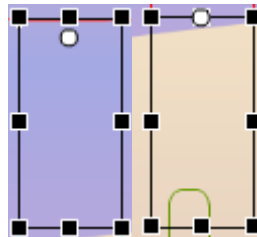


14. Titik putar TanganKiriAtas dan TanganKiriBawah, begitupula untuk sisi kanan.



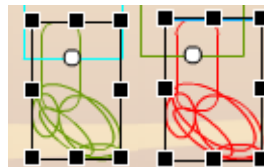
Gambar 2.47 Titik Putar TanganKiriAtas dan TanganKiriBawah

15. Titik putar PahaKiri dan KakiKiriBawah, begitupula untuk sisi kanan.



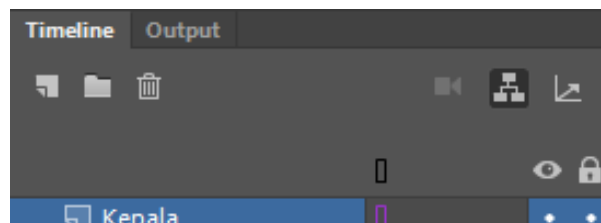
Gambar 2.48 Titik Putar PahaKiri dan KakiKiriBawah

16. Titik putar SepatuKiri dan SepatuKanan.



Gambar 2.49 Titik Putar SepatuKiri dan SepatuKanan

17. Klik *Show Parenting View*.

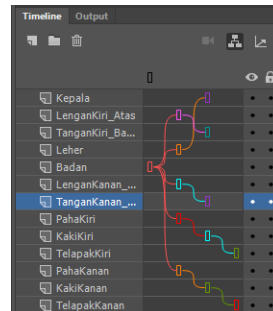


Gambar 2.50 *Show Parenting View*





18. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-*drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini.



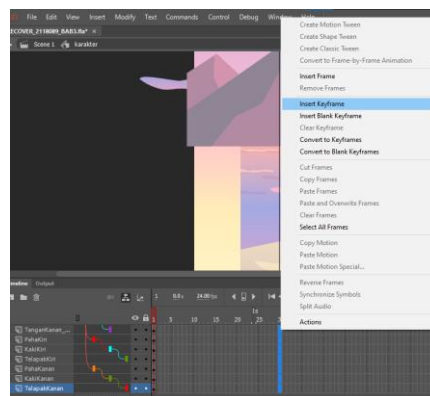
Gambar 2.51 Menghubungkan Antar Layer

19. Ubah pose pada *frame* 1 di seluruh layer frame 1, gunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 2.52 Pose *Frame* 1

20. Blok di *Frame* 30 semua layer, klik kanan *Insert Keyframe*.



Gambar 2.53 *Insert Keyframe*



21. Blok di *Frame 5* semua layer, kemudian *Insert Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



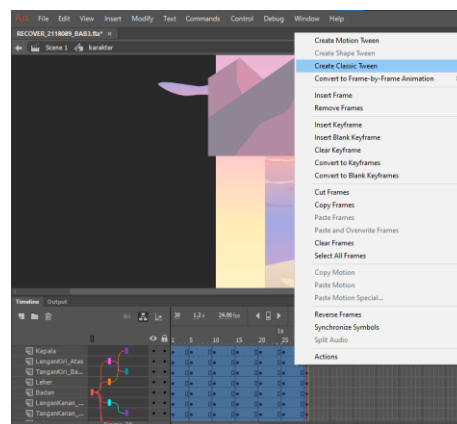
Gambar 2.54 Pose *Frame 5*

22. Lakukan hal yang sama pada *frame 10, 15, 20* dan *25*.



Gambar 2.55 Pose *Frame 10, 15, 20* dan *25*

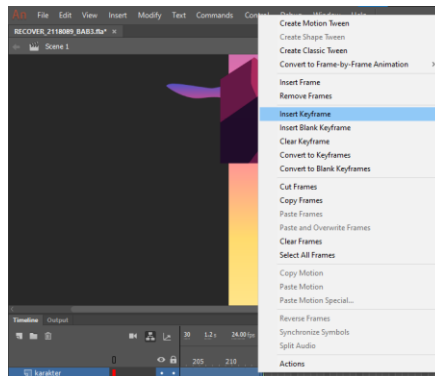
23. Blok semua *frame* di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.56 *Create Classic Tween*



24. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *frame 215* pada layer ‘Karakter’ lalu pilih *Insert Keyframe*.



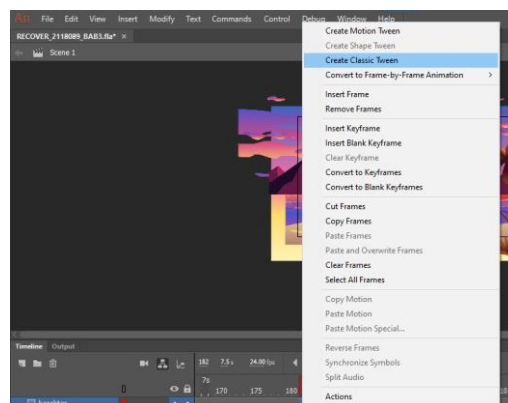
Gambar 2.57 *Insert Keyframe* Pada Layer Karakter

25. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.58 Mengubah Posisi Karakter

26. Klik kanan antara *frame 1* sampai *215* di layer ‘Karakter’, kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.59 *Create Classic Tween* Pada Layer Karakter



27. Tekan Ctrl+Enter untuk menampilkan hasil animasi.



Gambar 2.60 Hasil Tampilan Animasi

### C. Link Github

[https://github.com/ShivaDina/2118089\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/ShivaDina/2118089_PRAK_ANIGAME)