



## TUGAS PERTEMUAN: 3

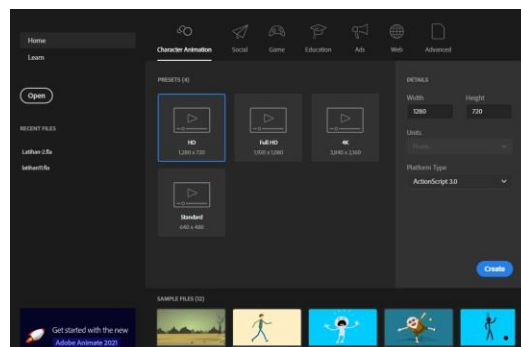
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

<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 3 : Menerapkan Animasi 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 3.1 Tampilan Adobe Animate

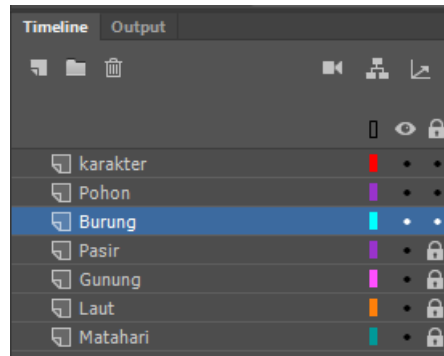
2. Tampilan halaman Project BAB 2 di Adobe Animate CC.



Gambar 3.2 Tampilan Project BAB 2

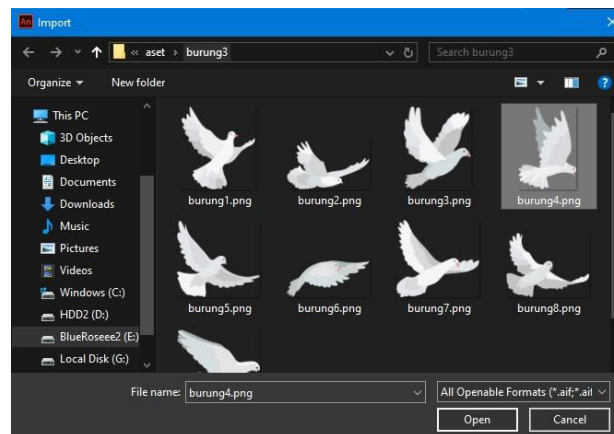


3. Buat layer baru diatas layer Pasir bernama Burung..



Gambar 3.3 *Layer Burung*

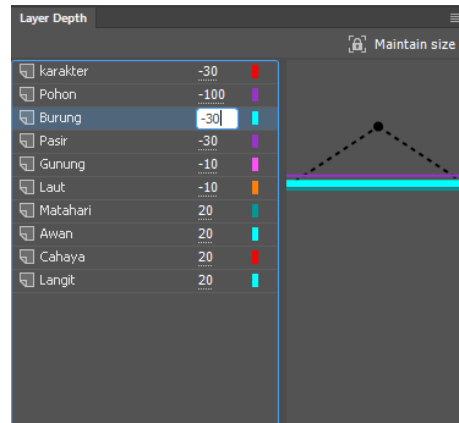
4. Pada Frame 1 layer Burung, Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog.



Gambar 3.4 *Import Gambar Burung*

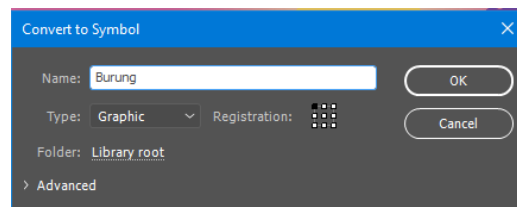


5. Atur nilai posisi objek 'Burung' pada Layer Depth menjadi -30.



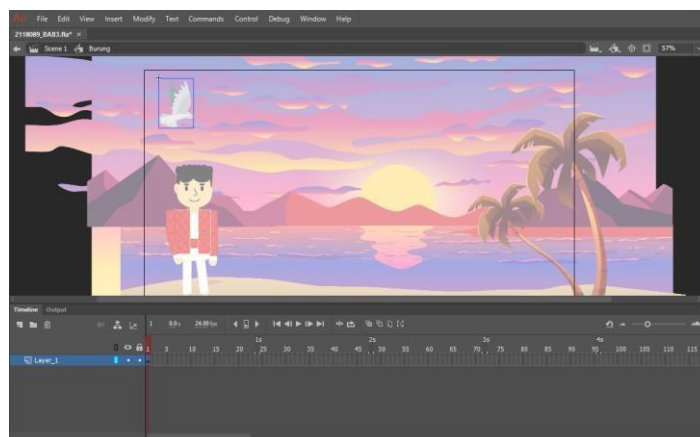
Gambar 3.5 Menyesuaikan Nilai Layer Depth Burung

6. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



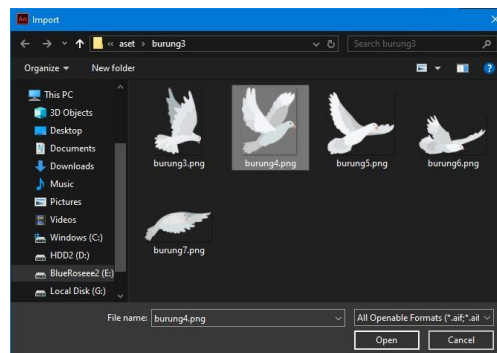
Gambar 3.6 *Convert to Symbol* Burung

7. Double klik gambar Burung tersebut, untuk membuat sebuah animasi frame by frame Burung..



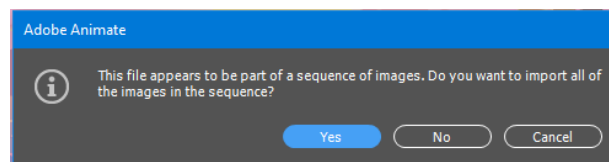
Gambar 3.7 *Double Klik Citra Burung*

8. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar, lalu pilih Open.



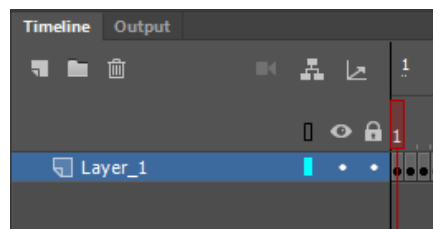
Gambar 3.8 *Insert Keyframe* Pada Frame 2

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



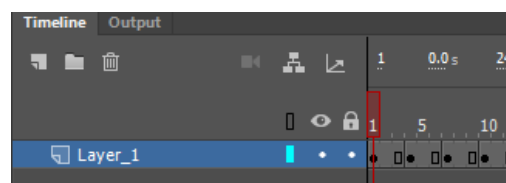
Gambar 3.9 Pilih Yes

10. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame. Dan hapus salah 1 object burung pada frame 1, jika terdapat objek yang tertimpa.



Gambar 3.10 Gambar Terpisah Setiap Frame

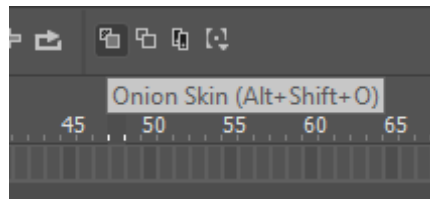
11. Blok keyframe ke-2 sampai 4, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.11 Blok *Keyframe* 2 - 4

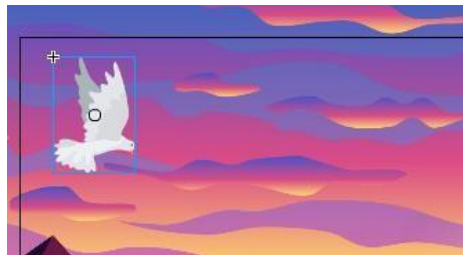


12. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



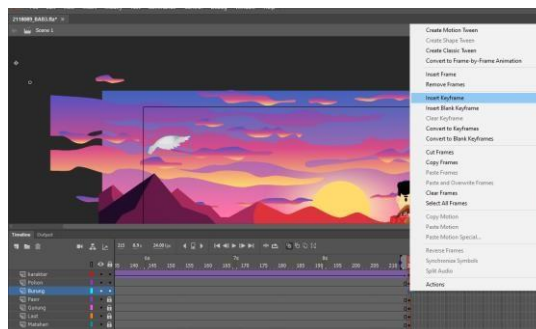
Gambar 3.12 Aktifkan *Onion Skin*

13. Kembali ke scene 1, sesuaikan posisi dan ukuran *object* burung.



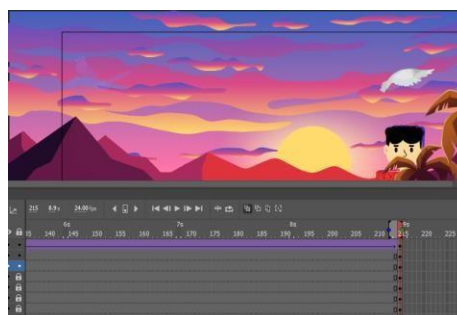
Gambar 3.13 Memposisikan *Object* Burung

14. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



Gambar 3.14 *Insert Keyframe* Pada Frame 215

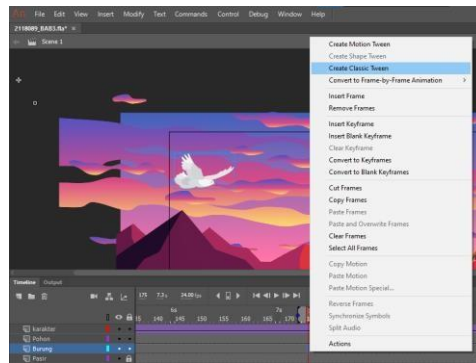
15. Geser *object* Burung seperti dibawah ini pada frame 215..



Gambar 3.15 Geser *Object* Burung



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



Gambar 3.16 *Create Classic Tween*

17. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi *Frame by Frame* pada Burung.



Gambar 3.17 Hasil Tampilan *Frame by Frame*

## B. Menerapkan Lip Sycronation

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



Gambar 3.18 *Double* Klik Pada *Character*

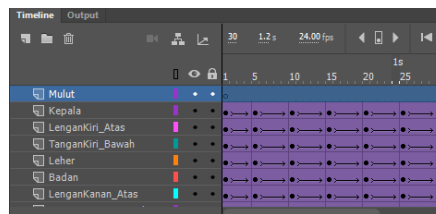


2. *Double* klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools*(Q) untuk menghapus bagian mulut. Setelah itu Kembali ke scene *Character*.



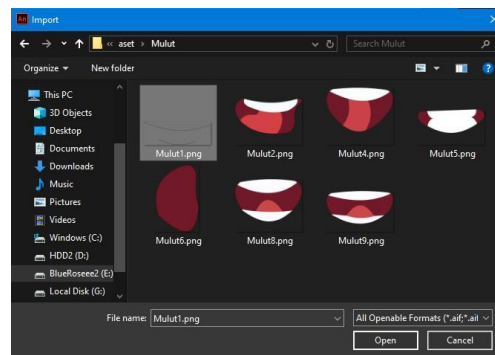
Gambar 3.19 Menghapus Bagian Mulut

3. Buat layer baru bernama Mulut.



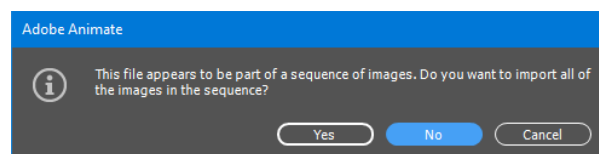
Gambar 3.20 Membuat Layer Mulut

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



Gambar 3.21 *Import to Stage* Mulut

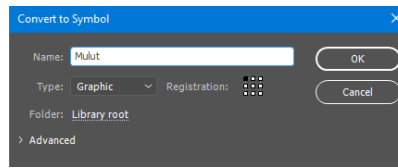
5. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.22 Klik *No*

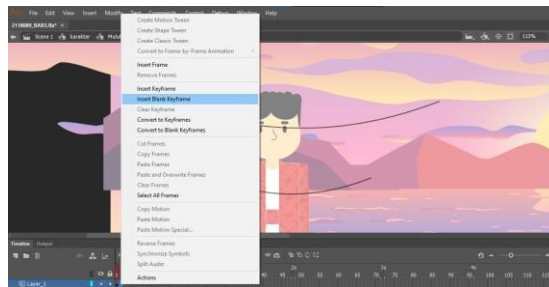


6. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Beri nama dengan Mulut.



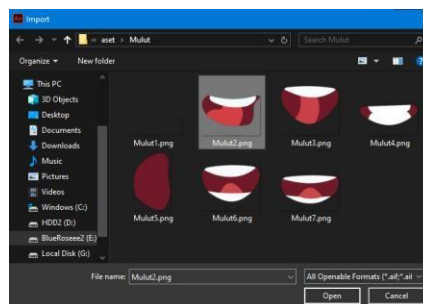
Gambar 3.23 *Convert to Symbol* Mulut

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



Gambar 3.24 *Insert Blank Keyframe* pada Frame 2

8. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama 'mulut2.png', jika sudah pilih Open. Lalu pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



Gambar 3.25 Pilih *Object* Untuk Mulut Kedua

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

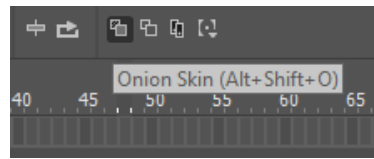


Gambar 3.25 Memperkecil Ukuran Mulut



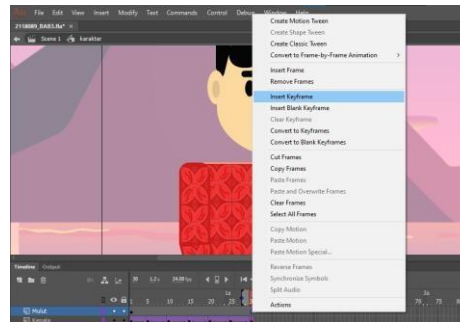


10. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke scene mulut, Aktifkan Onion Skin, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



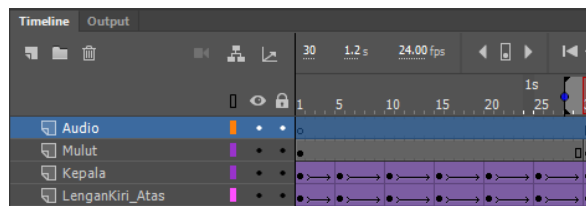
Gambar 3.25 Aktifkan *Onion Skin*

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



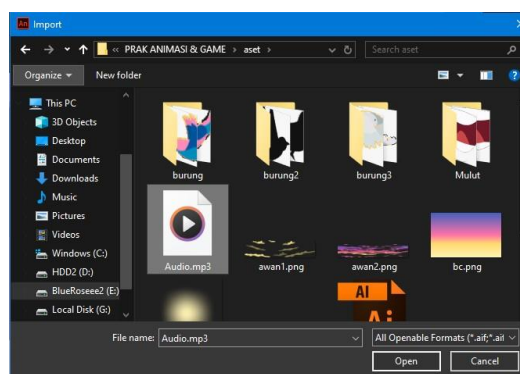
Gambar 3.26 *Insert Keyframe* Pada Frame 30

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



Gambar 3.27 Buat Layer Audio

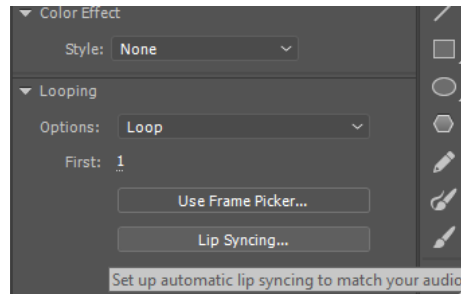
13. Lakukan *Import* dan cari file audio bernama 'Audio.mp3'.



Gambar 3.26 *Import File MP3*

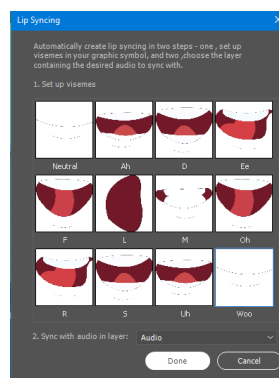


14. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



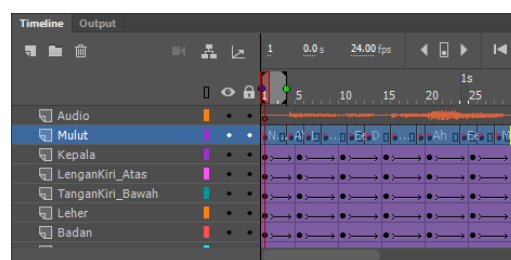
Gambar 3.27 Mengatur Pilihan *Lip Sync*

15. 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 3.28 Mensinkronkan Gerakan Mulut

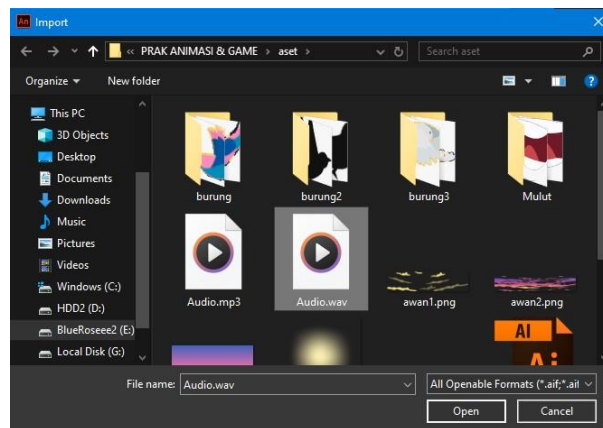
16. Setelah dilakukan *Lip sycronation* hasilnya akan seperti ini.



Gambar 3.29 Hasil *Lip Sycronation*

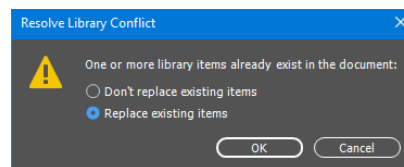


17. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Lakukan Import dan cari file bernama 'voice.mp3', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.30 *Show Parenting View*

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



Gambar 3.31 *Pilih Replace Existing Items*

19. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.32 *Tampilan Hasil Animasi*

### C. Link Github

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