



## TUGAS PERTEMUAN: 3

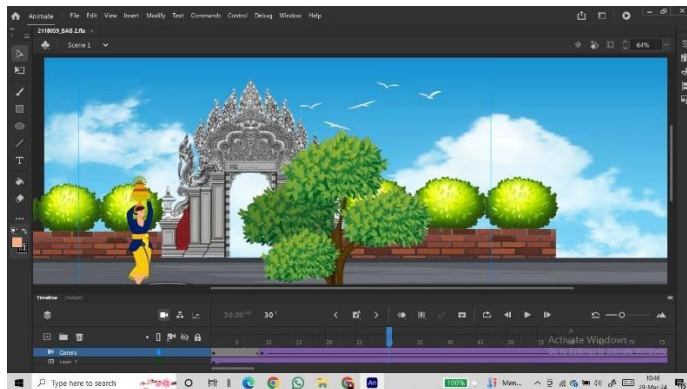
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118059
Nama	:	Arika Risma Nabella
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Nyepi / Kebaya Bali (Provinsi Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://id.pngtree.com/freepng/bali-traditional-couple_7768285.html">https://id.pngtree.com/freepng/bali-traditional-couple_7768285.html</a>

### 3.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Sycronation

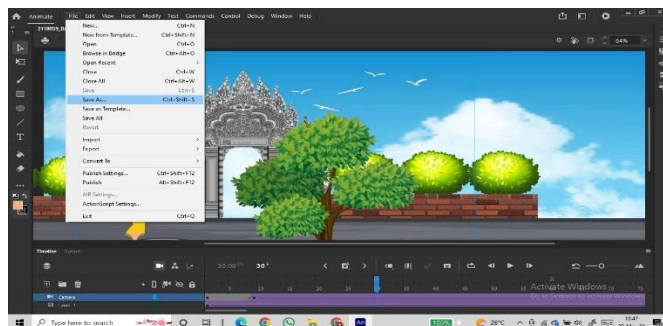
#### A. Penerapan Frame by Frame

1. Buka Adobe Animate, Lihatlah halaman proyek BAB 2 yang sudah dikerjakan.



Gambar 3.1 Project Sebelumnya

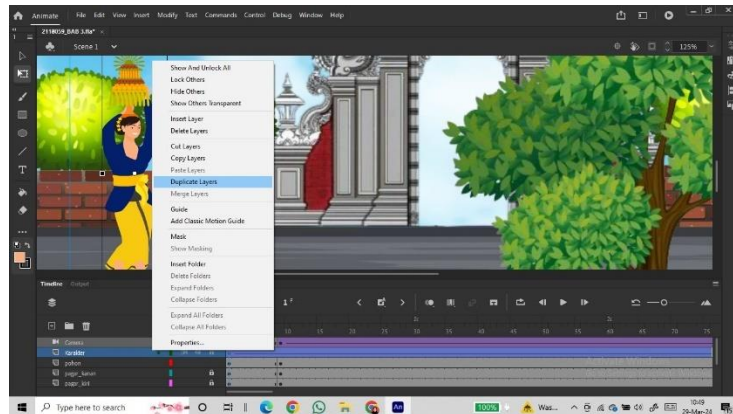
2. Simpan terlebih dahulu proyek, dan beri nama sesuai keinginan.



Gambar 3.2 Save As

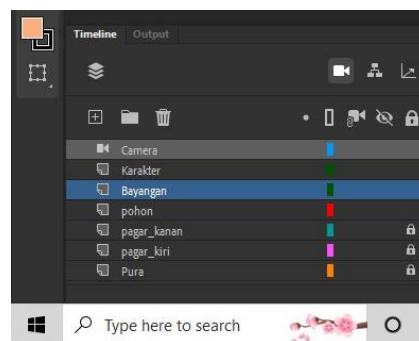


- Sebelum mulai membuat frame demi frame, mari buat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Klik kanan pada lapisan Karakter dan pilih "*Duplicate Layer*."



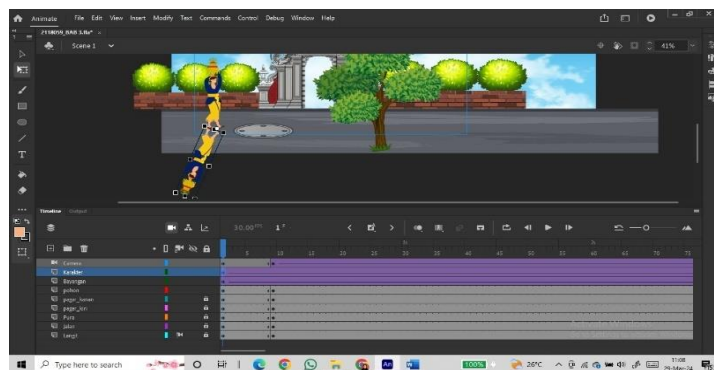
Gambar 3.3 *Duplicate Layer*

- Tempatkan *Duplicate Layer* di bawah Layer Karakter. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci Layer "Karakter."



Gambar 3.4 Layer Bayangan

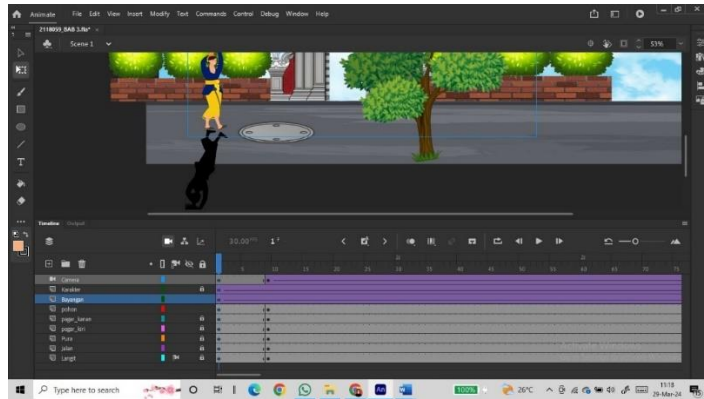
- Klik pada Frame 1 Layer 'Bayangan', ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 3.5 Bentuk Bayangan

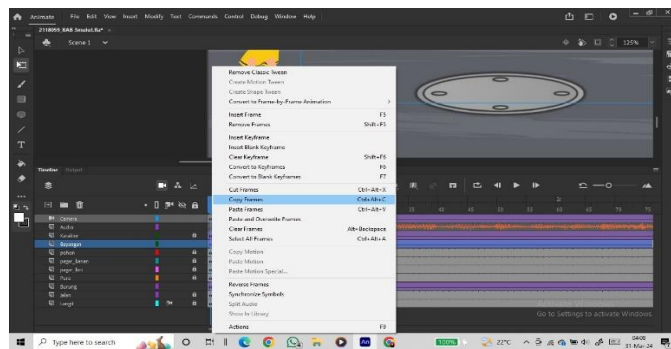


6. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke *Properties > Filter* kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*. Pada Filter *Drop Shadow*, ubah Strength menjadi 50% dan centang *Hide Object* hasil seperti gambar dibawah ini.



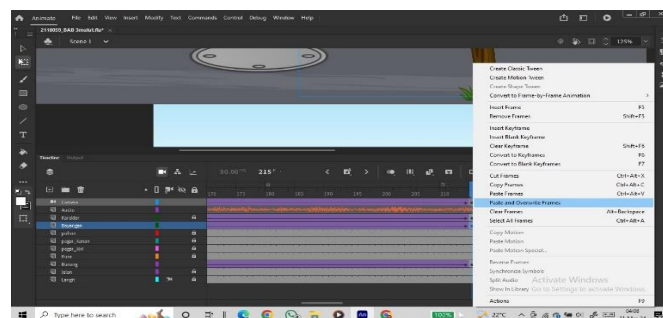
Gambar 3.6 Drop Shadow

7. Klik kanan pada *Frame 1* Layer 'Bayangan', pilih *Copy Frame*.



Gambar 3.7 Copy Frame

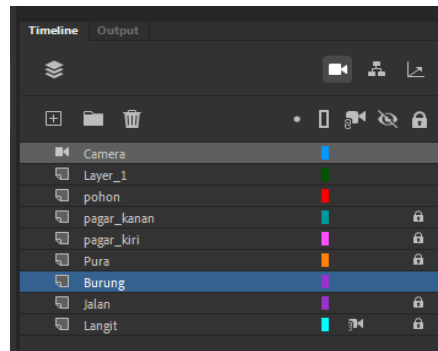
8. Klik pada Frame 215 layer 'Bayangan', klik kanan, dan pilih *Paste and Overwrite Frames*. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



Gambar 3.8 Paste and Overwrite

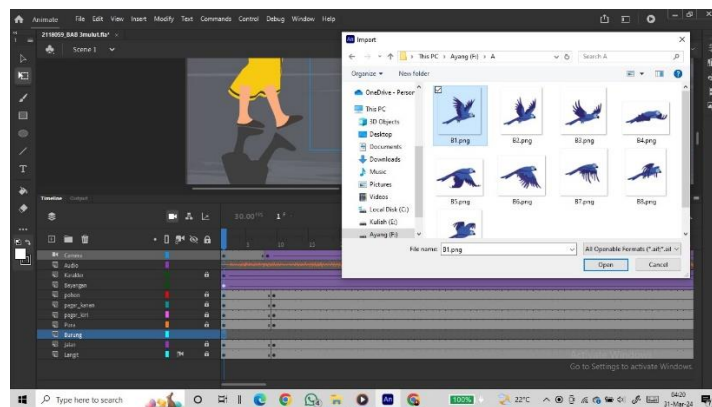


9. Sekarang masuk ke pembuatan *frame by frame*. Buat Layer Baru di atas lapisan Jalan dengan nama 'Burung'.



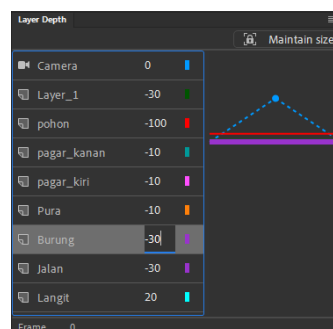
Gambar 3.9 Layer Burung

10. Pada Frame 1 lapisan Burung, Klik File, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimpor gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'B1.png', kemudian klik open.



Gambar 3.10 Import File Burung

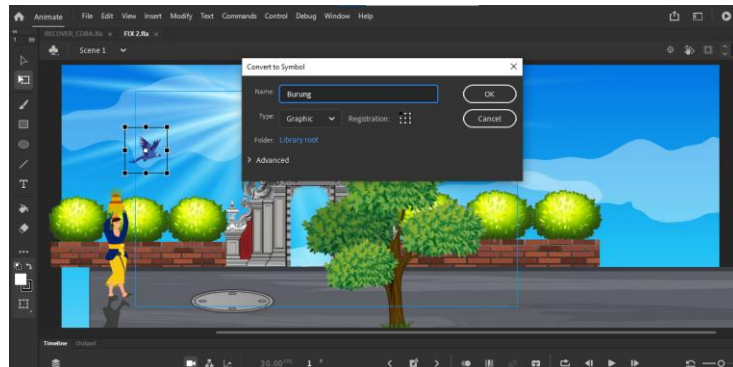
11. Karena gambar terdeteksi sebagai urutan yang berurutan, cukup klik No pada kotak dialog kemudian, pilih *Window* Atur posisi objek 'Burung' menjadi -30.



Gambar 3.11 Layer Depth

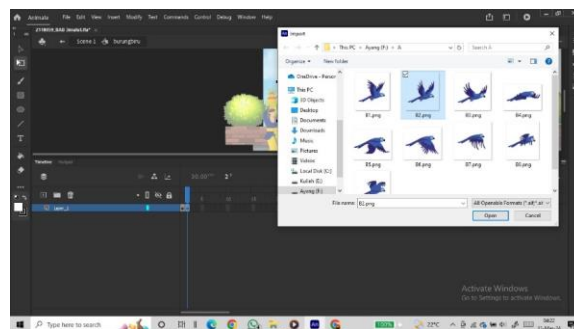


12. Sementara itu, biarkan ukurannya tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Isikan nama 'Burung' dan ubah Tipe-nya menjadi Grafis, kemudian klik OK.



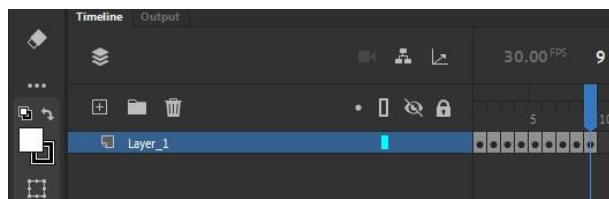
Gambar 3.12 *Convert to Symbol*

13. Klik dua kali gambar Burung tersebut, di sini kita akan membuat animasi frame demi frame untuk Burung. Pastikan Frame 2 sudah terklik, kemudian masukkan kunci frame, lalu lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama 'B2.png', kemudian pilih Buka. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar yang berurutan, jika kotak muncul dialog, pilih Yes



Gambar 3.13 Import to Stage

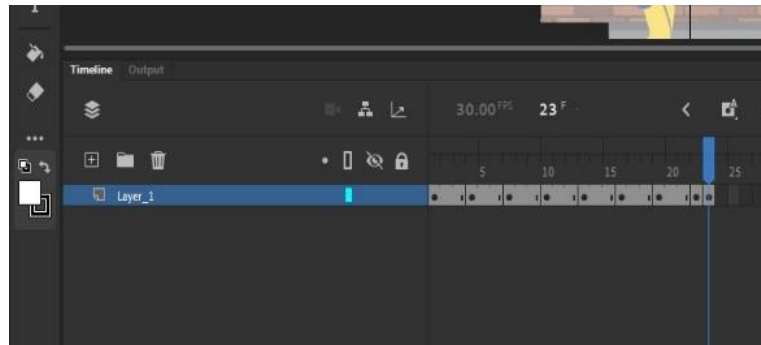
14. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



Gambar 3.14 Tampilan Hasil Import

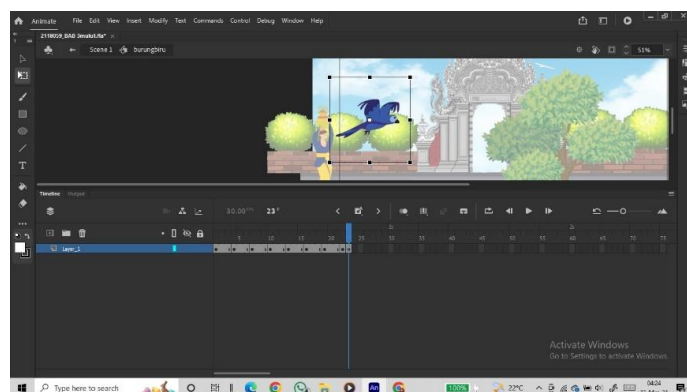


15. Blok keyframe ke-2 hingga 8, kemudian seret ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada kunci frame ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



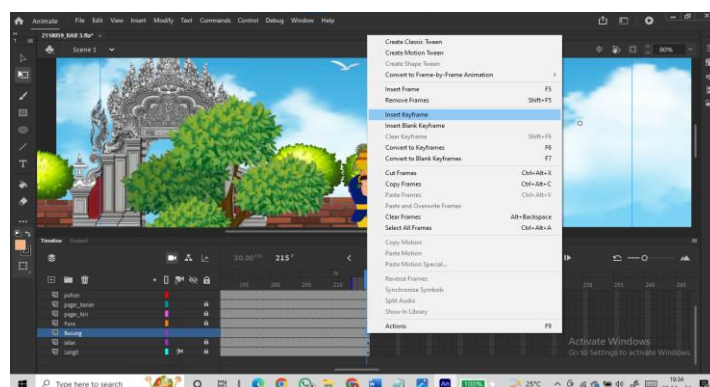
Gambar 3.15 Kunci Frame

16. Aktifkan Kulit Bawang (Alt+Shift+O) agar gambar pada kunci frame sebelumnya terlihat dan memudahkan untuk dianimasikan., perkecil ukuran objek Burung Merah.



Gambar 3.16 Perkecil Objek

17. Kemudian pada frame 215, masukkan Insert Keyframe.

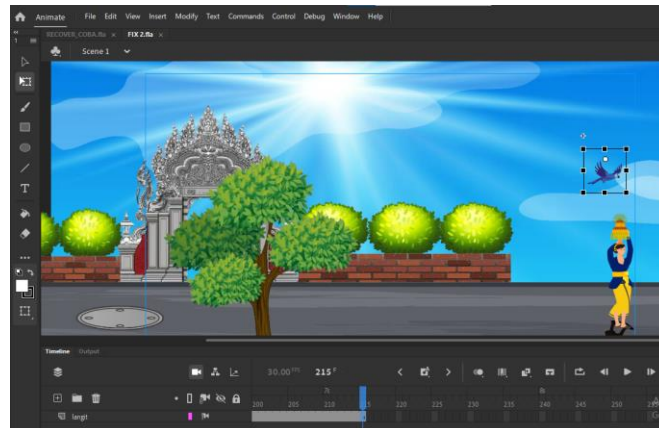


Gambar 3.17 Insert Keyframe



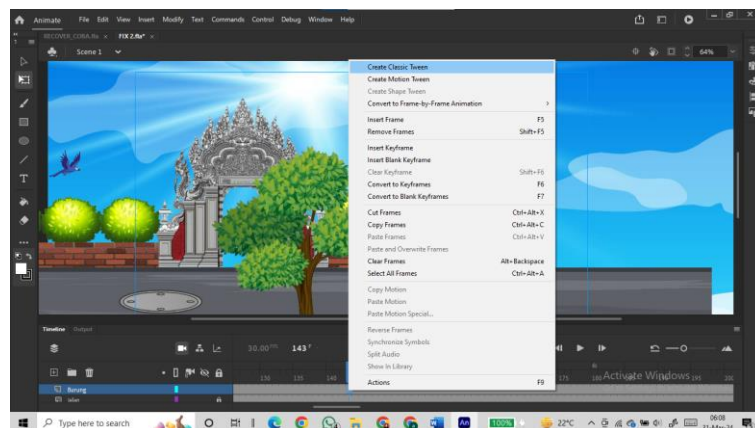


18. Geser objek Burung seperti di bawah ini pada frame 215.



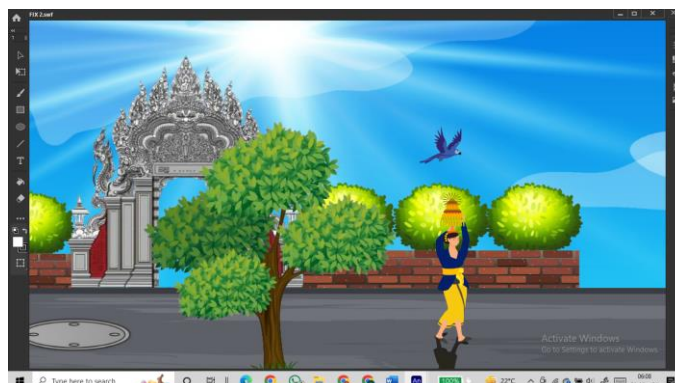
Gambar 3.18 Geser Objek

19. Kemudian di antara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian *Create Classic Twins*.



Gambar 3.19 *Create Classic Twins*

20. Tekan **Ctrl + Enter** untuk melihat hasil animasi.

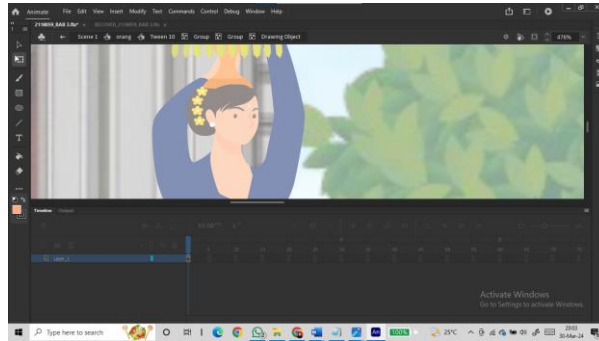


Gambar 3.20 Hasil Tampilan Frame by Frame



## B. Penerapan Lip Sycronation

21. Di Layer Karakter, klik dua kali pada Karakter untuk masuk ke *Scane* Karakter.



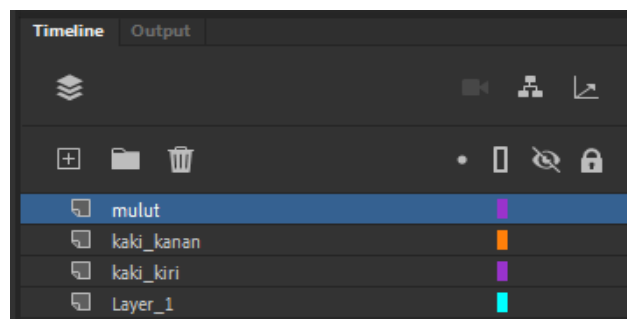
Gambar 3.21 Masuk ke *Scane* Karakter

22. Terus klik dua kali pada bagian mulut, untuk masuk ke *Sacane* seperti di bawah ini dan gunakan Alat *Free Transform Tools(Q)* untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.22 Hapus Objek Mulut

23. Kembali ke *Scane* Karakter. Buat layer baru dengan nama Mulut.

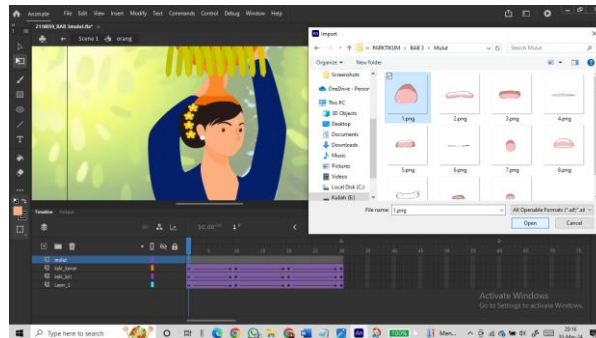


Gambar 3.23 Layer Mulut



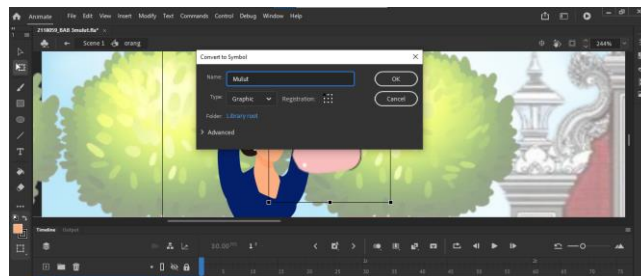


24. Pada frame 1 layer mulut, pilih *File > Import > Import to Stage*.  
Telusuri folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah, klik Open.



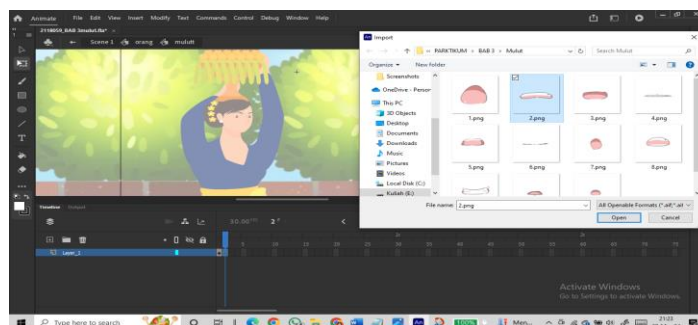
Gambar 3.24 Import Gambar Mulut

25. Karena gambar terdeteksi sebagai urutan yang berurutan, cukup klik *No* pada kotak dialog seperti di bawah ini. Biarkan ukurannya tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.25 Convert to Symbol

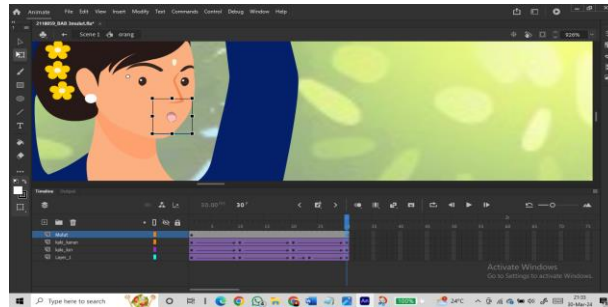
26. Klik frame 2 lapisan 'Layer\_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe. Kemudian pilih File, Telusuri folder file Mulut, buka, dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah, klik Open.



Gambar 3.26 Import Mulut 2

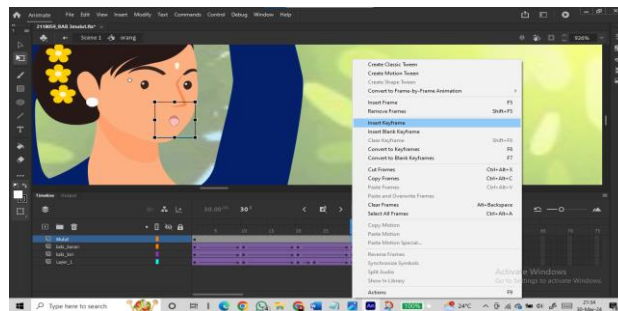


27. Gambar akan terdeteksi sebagai urutan yang berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri. Kembali ke *Scane Karakter*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



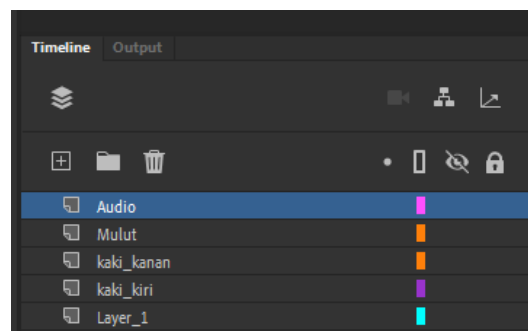
Gambar 2.27 Atur Posisi Mulut

28. Klik dua kali pada mulut, untuk kembali lagi ke *Scane* mulut, Aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut. Kemudian kembali ke *scane 'Karakter'*. Pada frame 30 layer mulut *Insert Keyframe*.



Gambar 3.28 *Insert Keyframe*

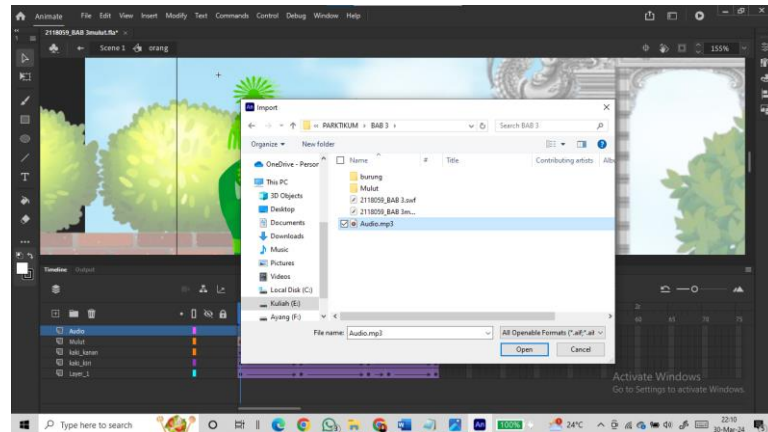
29. Buat Layer baru di atas layer mulut, beri nama *Audio*.



Gambar 3.29 Layer Audio

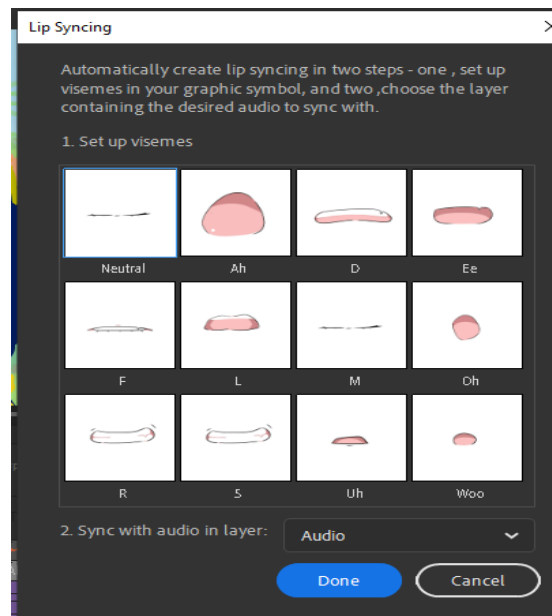


30. Lakukan Impor dan cari file audio bernama ‘Audio’.



Gambar 3.30 Import Audio

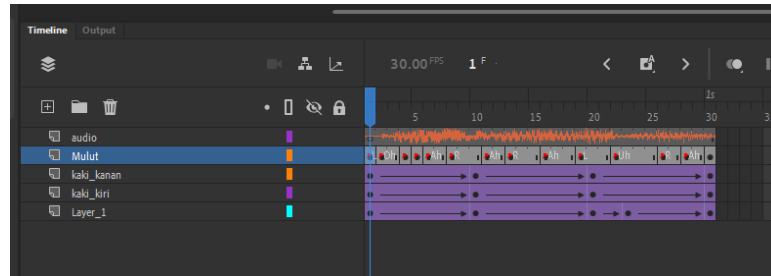
31. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properti pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’, maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul. Masukkan satu per satu gambar tersebut sesuai urutan.



Gambar 3.31 Urutan Mulut

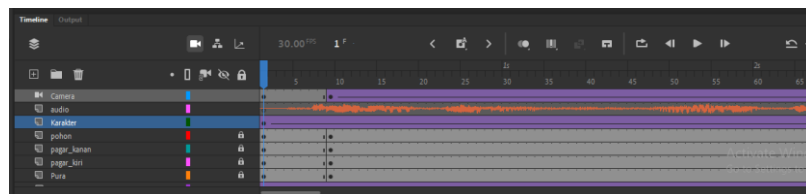


32. Kemudian pada Sinkronkan dengan Audio pilih lapisan ‘Audio’ yang sudah diimpor file audio sebelumnya. Klik Selesai, maka Adobe Animate akan secara otomatis menyinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio. Setelah dilakukan Sinkronisasi Bibir, hasilnya akan seperti ini.



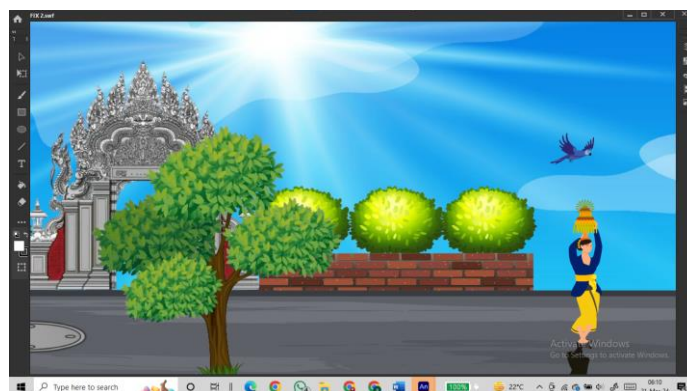
Gambar 3.32 Hasil Sinkronisasi Mulut

33. Kembali ke Adegan 1, dan buat lapisan baru dengan nama Audio. Lakukan Impor dan cari file bernama ‘Audio.mp3’, jika sudah, pilih Buka. Akan muncul jendela Replace, pilih Replace existing items. Kemudian OK.



Gambar 3.33 Import Audio

34. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.34 Hasil Tampilan Lip Synchronization

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/arikarisma15/2118059\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/arikarisma15/2118059_PRAK_ANIGAME.git)