



## TUGAS PERTEMUAN: 3

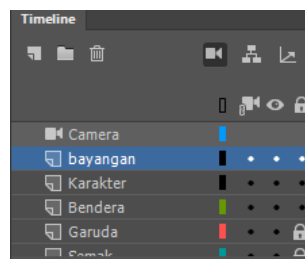
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

|             |   |   |
|-------------|---|---|
| NIM         | : | 2118054   |
| Nama        | : | M. Farish Ramadhan Ferdinansyah   |
| Kelas       | : | B   |
| Asisten Lab | : | Difa Fisabilillah (2118052)   |
| Baju Adat   | : | Baju Adat Tanah Bumbu (Kalimantan Selatan)  |
| Referensi   | : | <a href="https://kabarbanua.com/2021/06/01/dihari-peringatan-pancasila-presiden-ri-jokowi-kenakan-baju-pakaian-adat-tanah-bumbu/">https://kabarbanua.com/2021/06/01/dihari-peringatan-pancasila-presiden-ri-jokowi-kenakan-baju-pakaian-adat-tanah-bumbu/</a> |

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

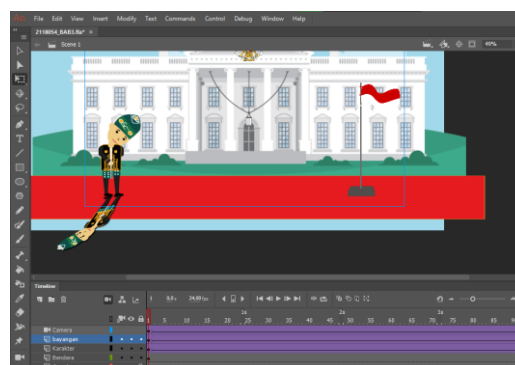
#### A. Frame by Frame

1. Buka project BAB 2 yang sudah dikerjakan sebelumnya, Kemudian Save As file project. Lalu buat Layer baru dengan nama bayangan



Gambar 3.1 Membuat Layer Baru

2. Buat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu dengan cara pada bagian layer 'Karakter' klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*. Beri nama Bayangan. Dan tempatkan di bawah layer karakter.



Gambar 3.2 *Duplicate Layers*

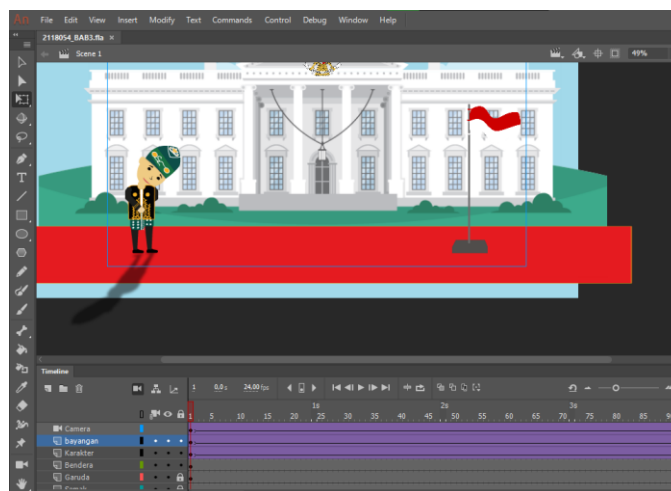


3. Klik pada Frame 1 layer 'Bayangan', lalu transformasi bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 3.3 Transformasi Bentuk Objek Bayangan

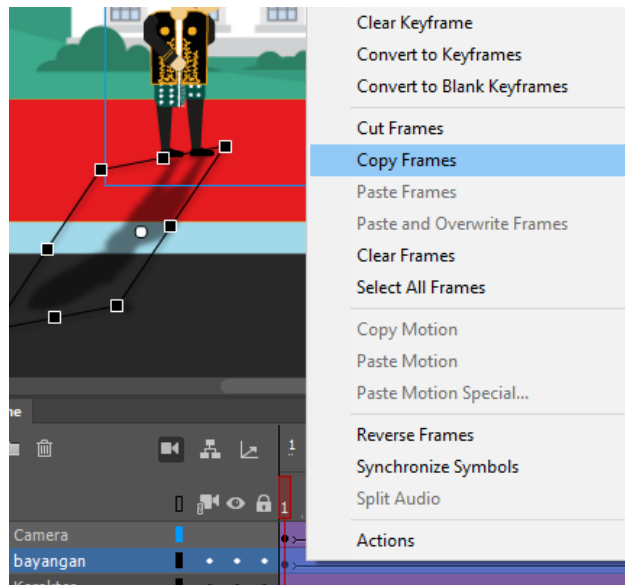
4. Ubah bayangan menjadi gelap dengan cara klik pada Frame 1 layer 'Bayangan', lalu klik pada bagian *Properties > Filter* kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*. Pada *Filter Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object*, hasil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Menambahkan *Filter Drop Shadow*

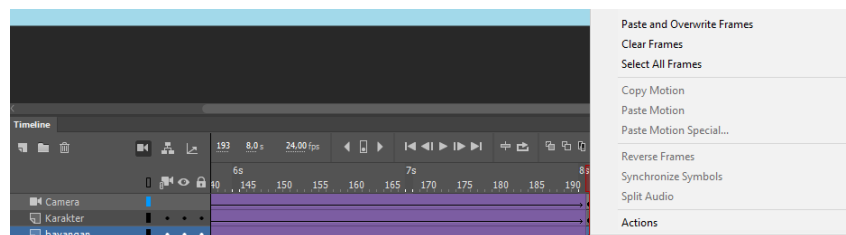


5. Klik kanan pada Frame 1 layer 'Bayangan', lalu pilih *Copy Frame*.



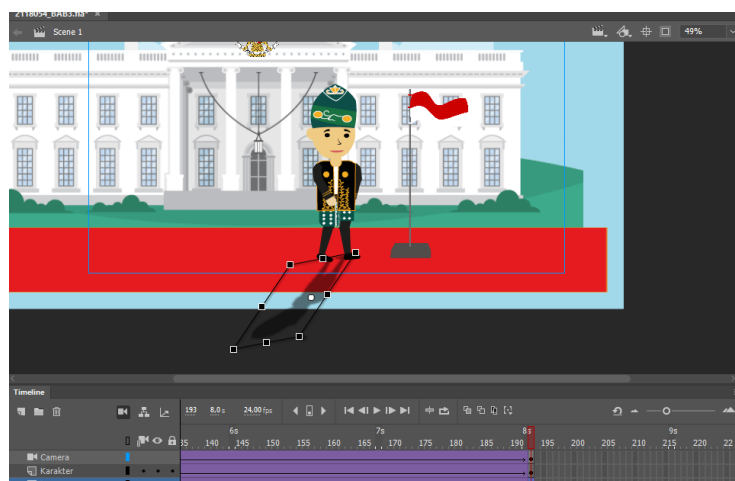
Gambar 3.5 *Copy Frame*

6. Klik Frame 190 layer 'Bayangan', klik kanan lalu pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 3.6 *Paste and Overwrite Frames*

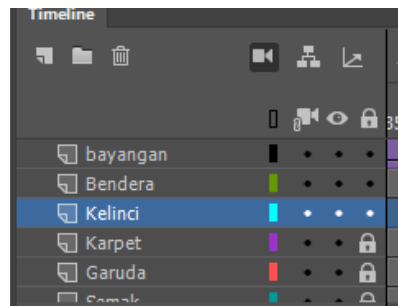
7. Selanjutnya geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter pada frame 190.



Gambar 3.7 Menggeser Posisi Objek Bayangan

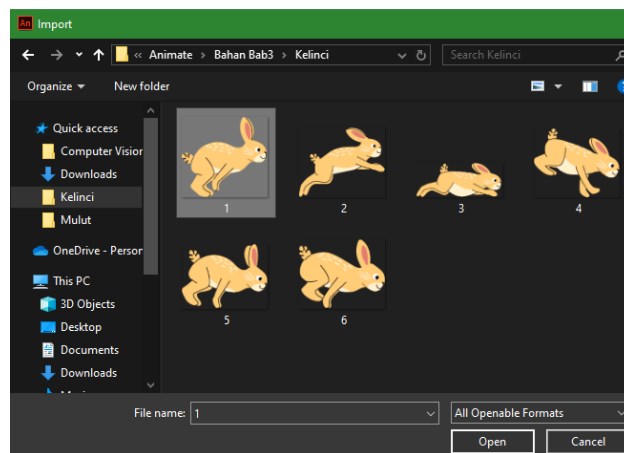


8. Masuk ke pembuatan frame by frame, Buat layer baru di atas layer ‘Karpel’ dan beri nama ‘Kelinci’.



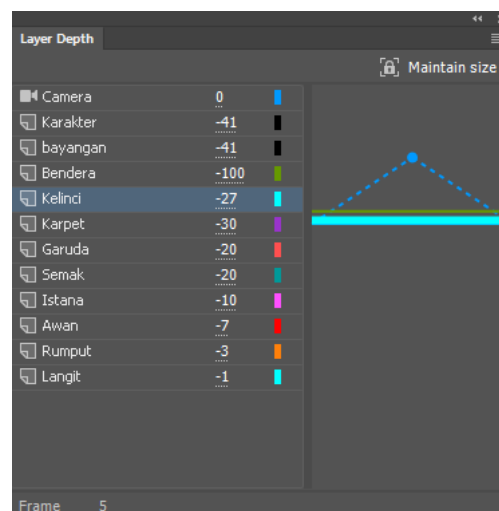
Gambar 3.8 Membuat Layer Kelinci

9. Pada Frame 1 layer ‘Kelinci’, klik *File*, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama ‘1.png’, lalu klik *Open*.



Gambar 3.9 Import Gambar Kelinci

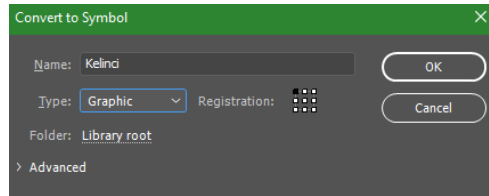
10. klik *No* pada kotak dialog yang muncul. Lalu buka *Layer Depth* dan atur nilai posisi objek ‘Kelinci’ menjadi -27.



Gambar 3.10 *Layer Depth* Gambar Kelinci

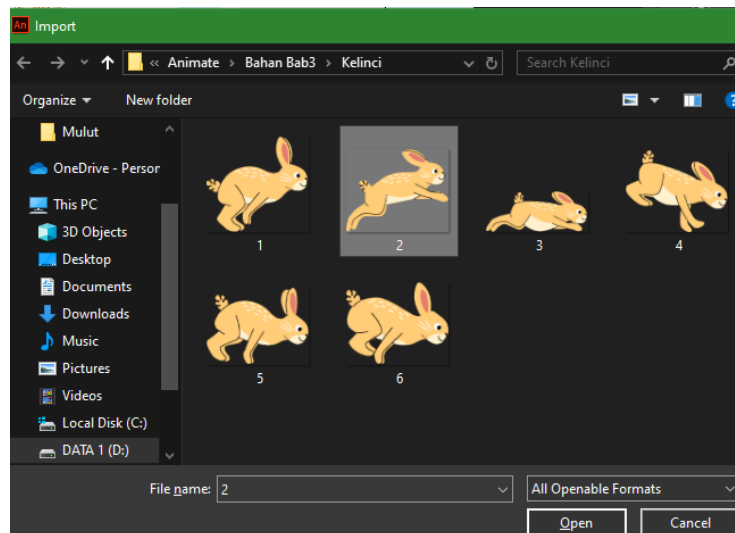


11. Sementara itu, biarkan ukurannya tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Beri nama 'Kelinci'. Sementara *Type*-nya adalah Graphic, lalu klik OK.



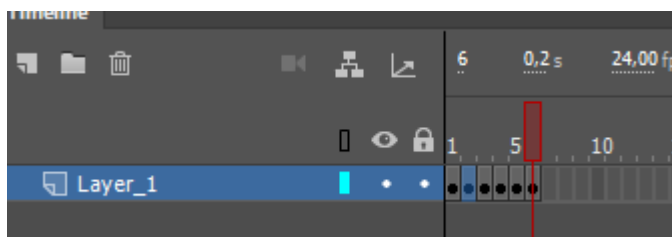
Gambar 3.11 *Convert to Symbol* Gambar Kelinci

12. Klik dua kali gambar Kelinci. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian *Insert Keyframe*. Lalu Import dan pilih file gambar dengan nama '2.png', lalu pilih Open. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar yang berurutan, jika muncul kotak dialog, pilih Yes.



Gambar 3.12 Import Gambar Kelinci

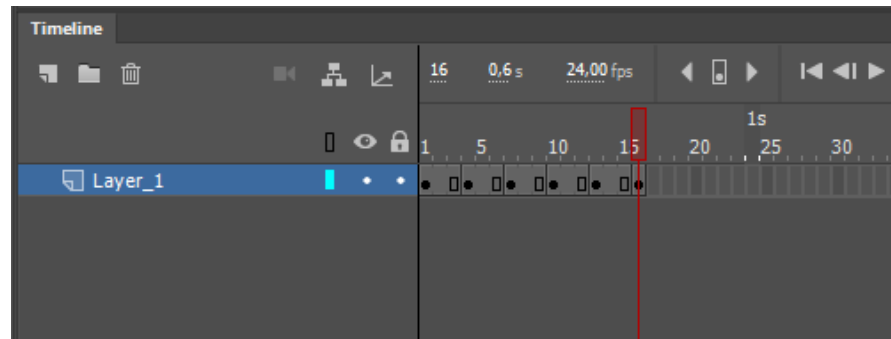
13. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



Gambar 3.13 Tampilan Hasil Import

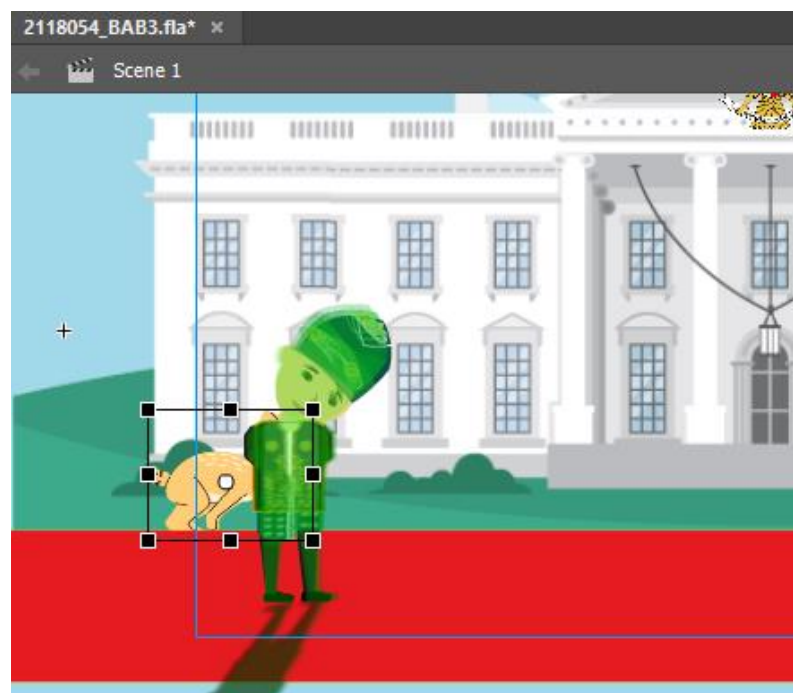


14. Selanjutnya blok *keyframe* ke-2 hingga 6, kemudian seret ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada *keyframe* ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.14 Menggeser *Keyframe*

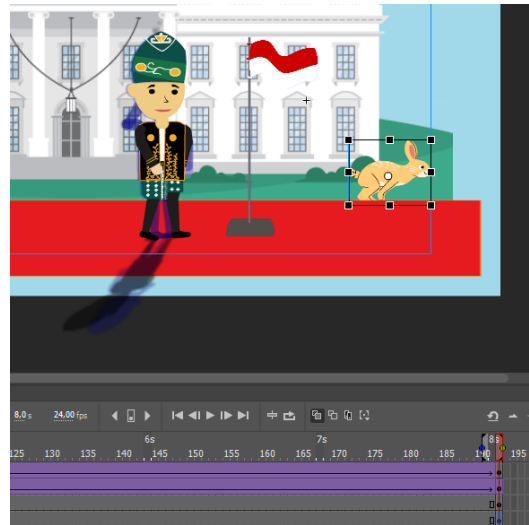
15. Aktifkan *Onion Skin* (Alt+Shift+O) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan. Lalu kembali ke Scene 1, kecilkan dan sesuaikan ukuran objek Kelinci.



Gambar 3.15 Memperkecil Ukuran Objek Kelinci

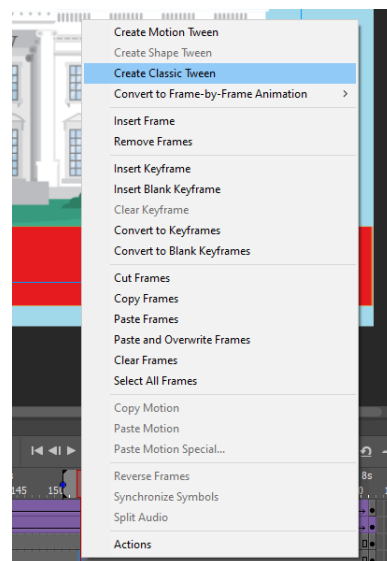


16. Kemudian pada frame 190, *Insert Keyframe*. Geser objek Kelinci seperti dibawah ini pada frame 190.



Gambar 3.16 Menggeser Posisi Objek Kelinci

17. Kemudian diantara frame 1-190, klik kanan salah satu frame, kemudian *Create Classic Tween*.



Gambar 3.17 Membuat Animasi *Classic Tween*



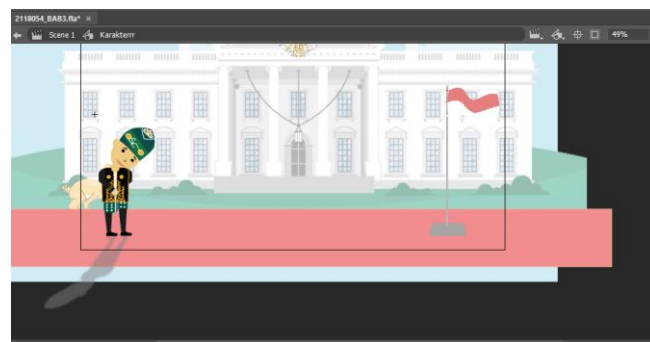
18. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.18 Tampilan Hasil Animasi Frame by Frame

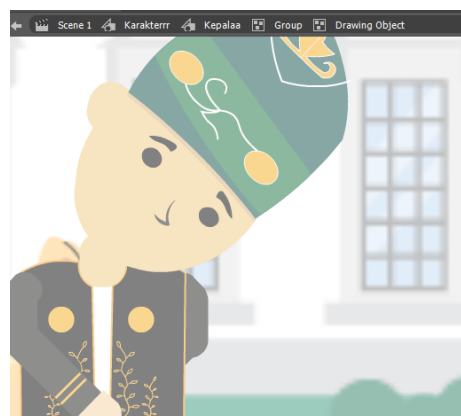
## B. Lip Synchronization

1. Pada layer Karakter, double klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 3.19 *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.

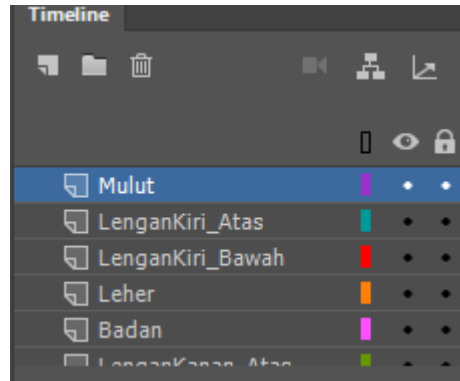


Gambar 3.20 Hapus Objek Mulut



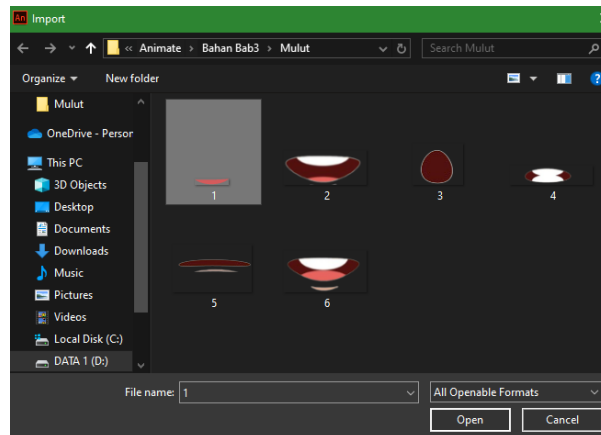


3. Kembali ke *Scene Karakter*. Lalu buat layer baru dengan nama *Mulut*.



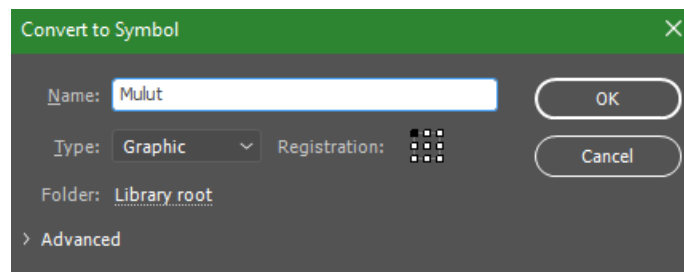
Gambar 3.21 Membuat Layer Mulut

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



Gambar 3.22 *Import* Gambar Mulut

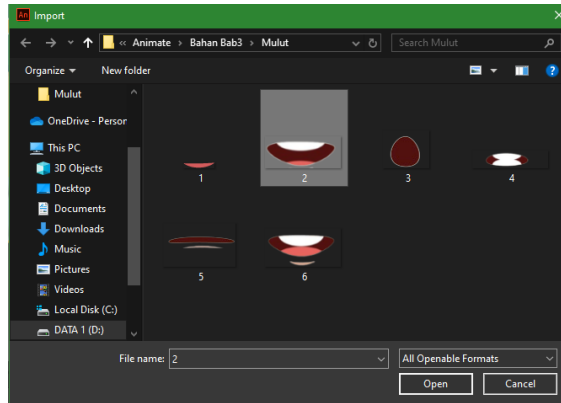
5. Klik saja *No* pada kotak dialog yang muncul. Biarkan ukuran objek tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Beri nama *Mulut* dan type *Graphic*.



Gambar 3.23 *Convert to Symbol* Gambar Mulut

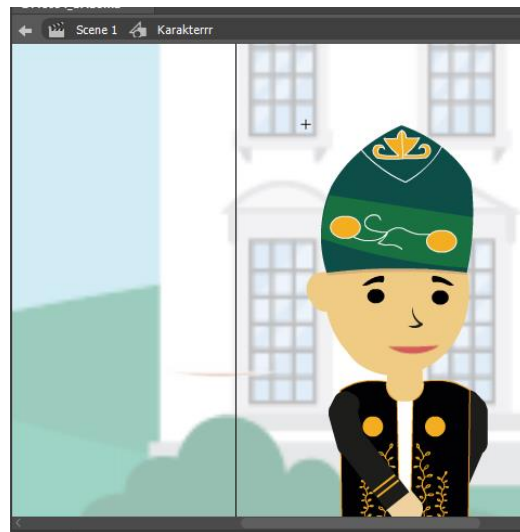


- Selanjutnya klik dua kali pada objek Mulut, lalu klik frame 2 layer 'Layer\_1' dan klik kanan pilih *Insert Blank Keyframe*. Lalu pilih *File > Import > Import to Stage*. Pilih gambar bernama '2.png', lalu klik Open.



Gambar 3.24 *Import Gambar Mulut 2*

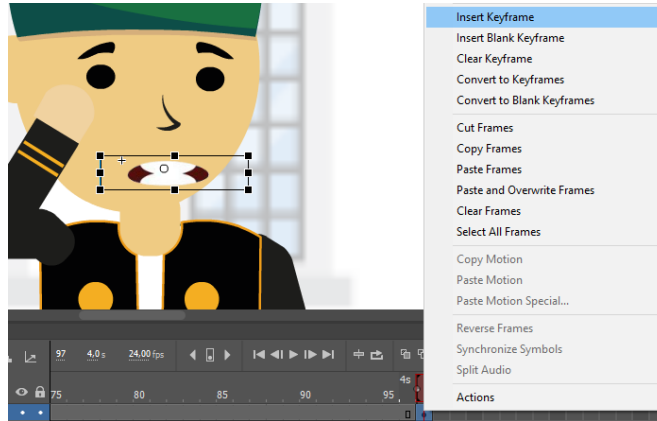
- Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih Yes. Maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri. Kembali ke *Scene Karakter*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.25 *Menyesuaikan Ukuran Gambar Mulut*

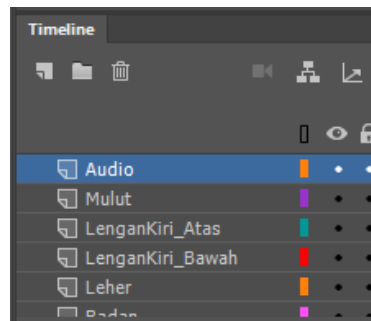


8. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* 'Mulut', aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut. Kemudian kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada frame 30 layer 'Mulut' *Insert Keyframe*.



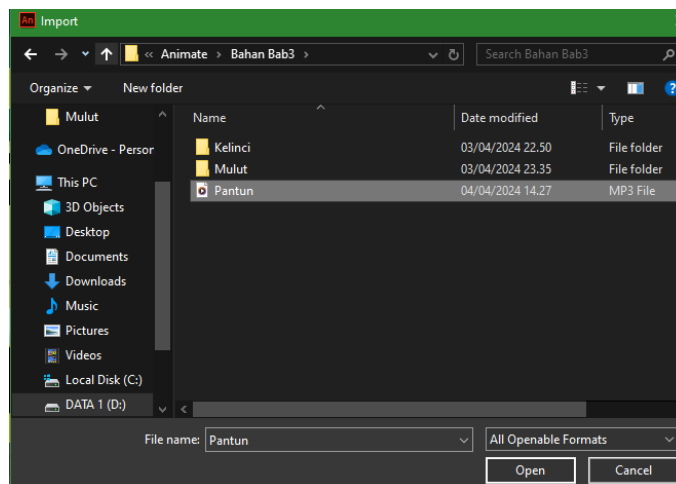
Gambar 3.26 *Insert Keyframe*

9. Selanjutnya buat layer baru diatas layer 'Mulut', beri nama Audio.



Gambar 3.27 Membuat Layer Audio

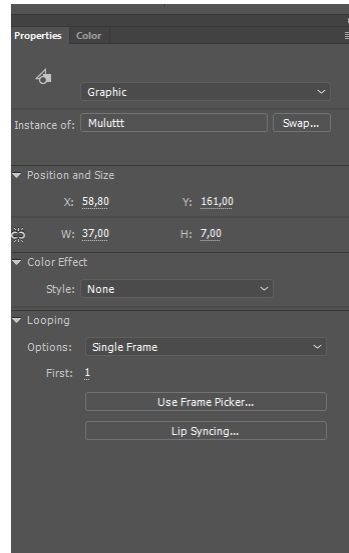
10. Selanjutnya *Import* file audio bernama 'Pantun.mp3'.



Gambar 3.28 *Import Audio*

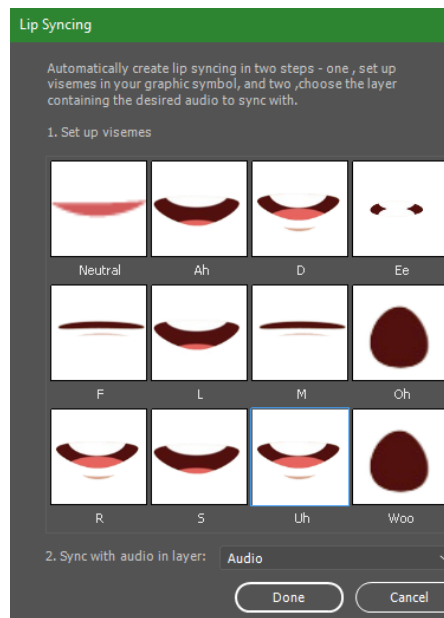


11. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.29 *Lip Syncing*

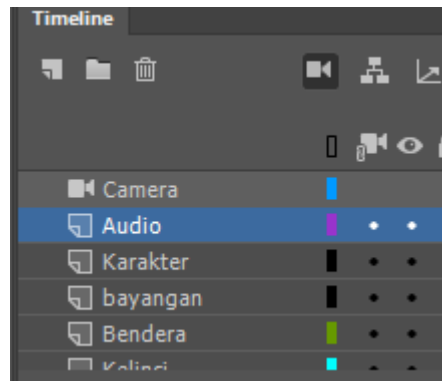
12. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer ‘Audio’ yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.30 *Lip Syncing*

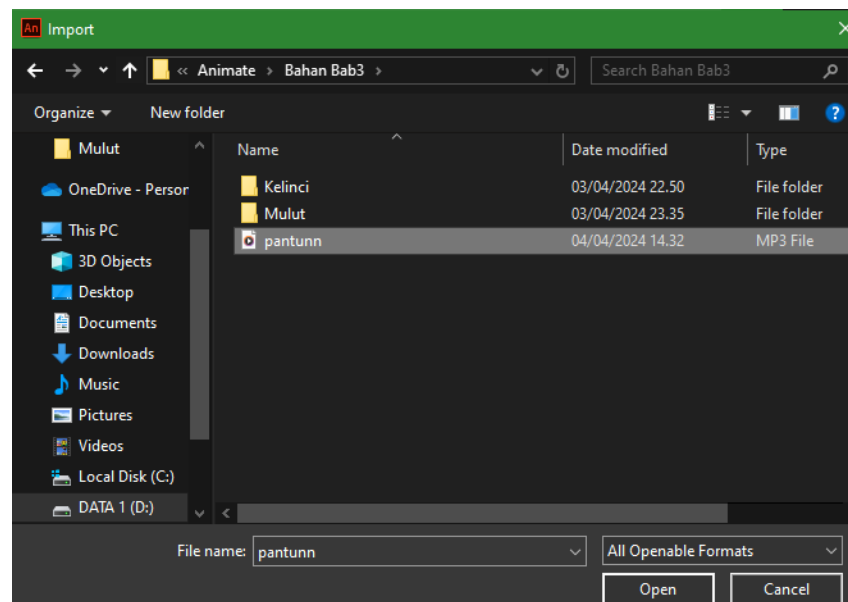


13. Kembali ke *Scene 1*, dan buat layer baru bernama Audio.



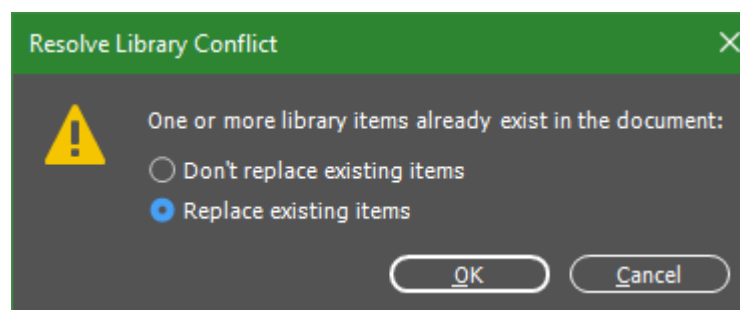
Gambar 3.31 Membuat Layer Audio

14. *Import* file bernama 'Pantun.mp3', lalu pilih Open.



Gambar 3.32 *Import* Audio

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



Gambar 3.33 *Replace Existing Items*



16. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.34 Tampilan Hasil *Lip Sycronation*

### C. Link Github

[https://github.com/rishramaa/2118054\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/rishramaa/2118054_PRAK_ANIGAME)