



TUGAS PERTEMUAN: 3

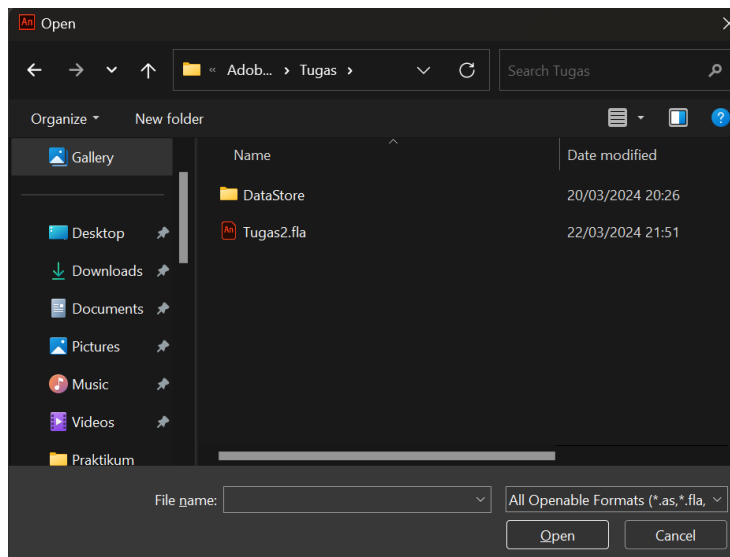
FRAME BY FRAME DAN LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118049
Nama	:	Siti Aisyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Galuh Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2022/8/29/b4ed75a4-f2f4-4ddd-a98a-869774830dc9.jpg

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame By Frame dan Lip Synchronation

A. Menerapkan Frame By Frame

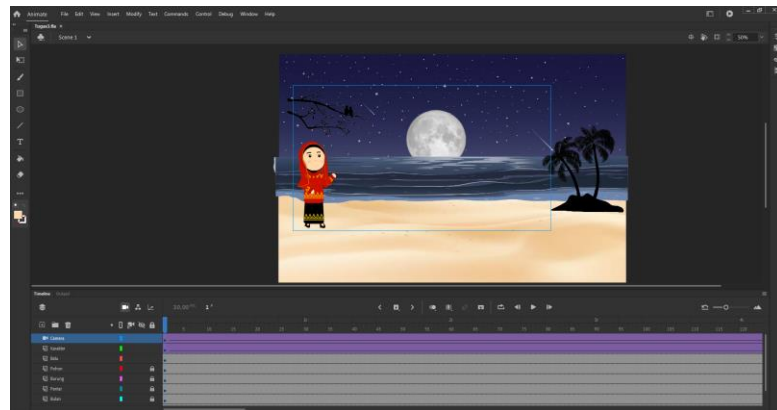
1. Buka Adobe Animate dan buka kembali file atau dokumen dari bab sebelumnya dengan cara klik file, lalu klik Open atau ctrl + O.



Gambar 3.1 *Open Document*

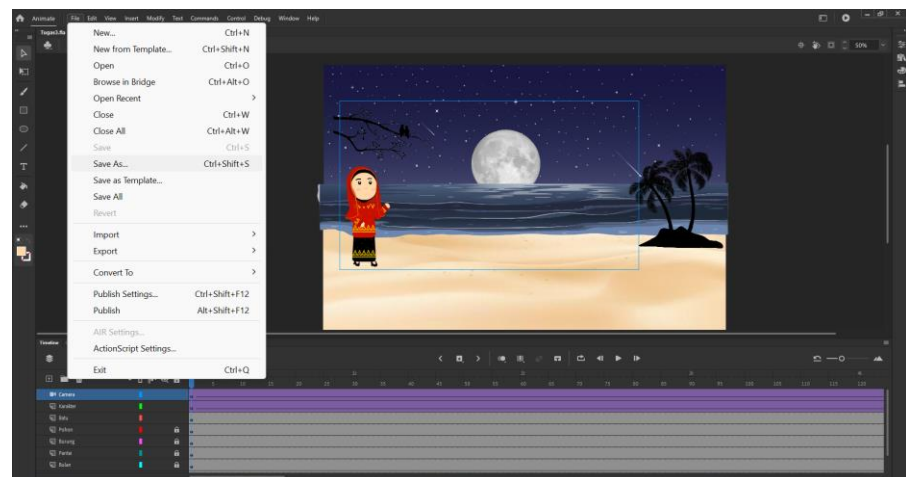


- Setelah mengatur ukuran dokumen, maka akan tampil halaman Adobe Animate seperti berikut.



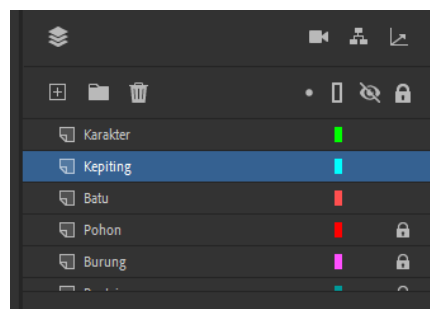
Gambar 3.2 Tampilan Awal Tugas Bab Sebelumnya

- Simpan terlebih dahulu file yang dibuat dengan cara seperti gambar berikut atau bisa juga dengan Shift+Ctrl+S.



Gambar 3.3 Menyimpan Dokumen

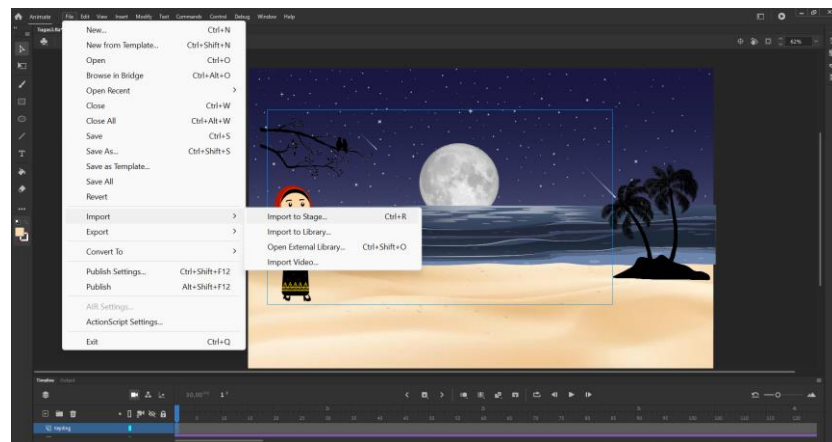
- Buat layer baru dengan nama 'Kepiting' dan letakkan dibawah layer 'Karakter'.



Gambar 3.4 Menambahkan Layer Kepiting

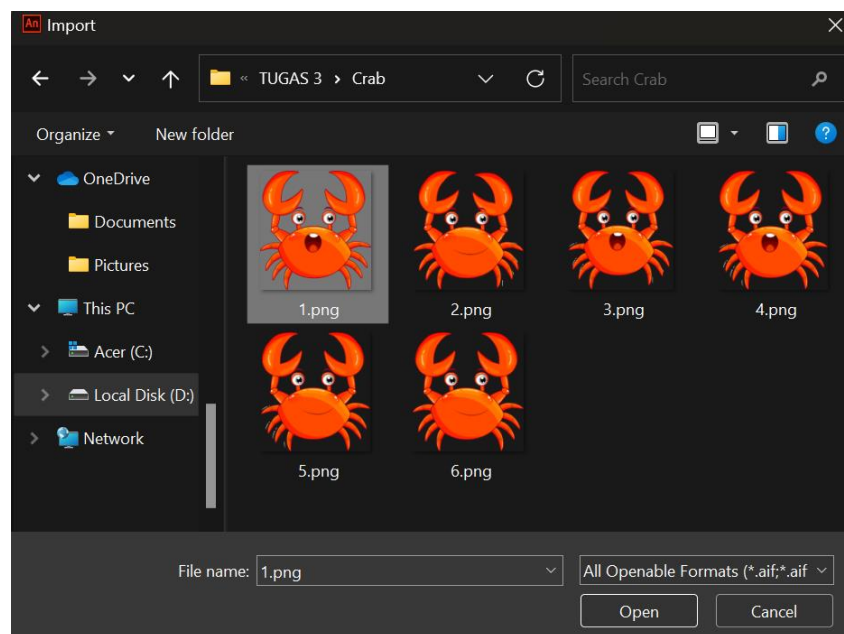


5. Pada *frame 1* layer ‘Kepiting’, klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file bahan yang akan ditambahkan.



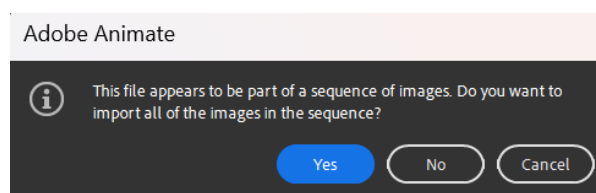
Gambar 3.5 *Import Bahan*

6. Pilih file gambar ‘1.png’ untuk menambahkan kepiting, lalu klik *open*.



Gambar 3.6 *Import Gambar Kepiting*

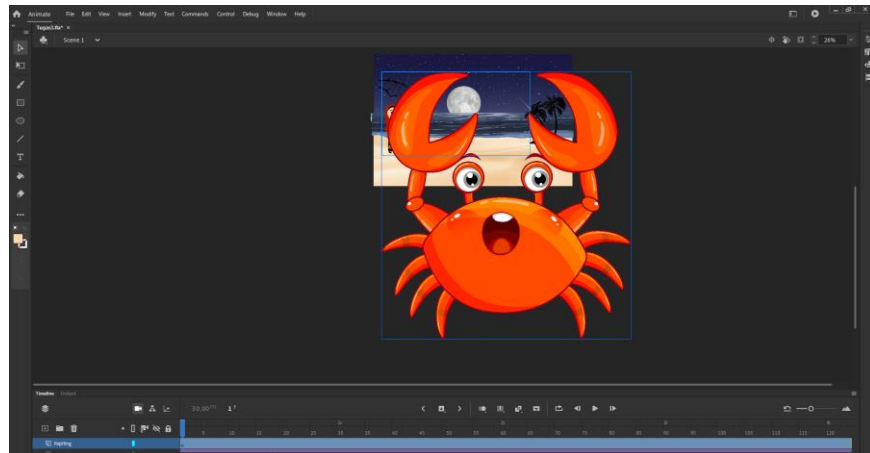
7. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.7 Kotak Dialog

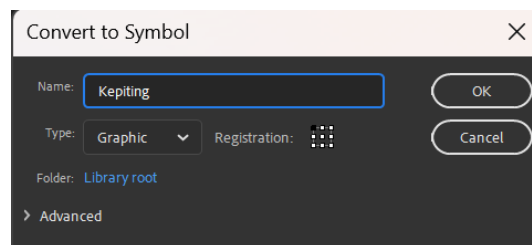


8. Sementara, biarkan ukuran gambarnya besar.



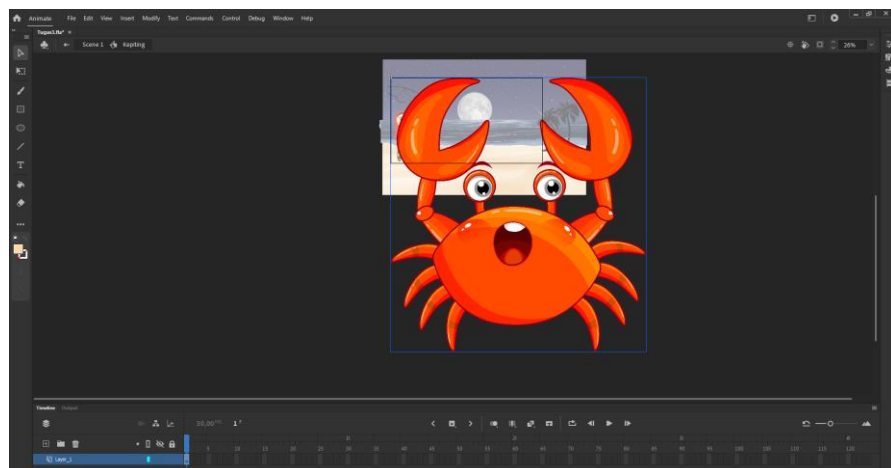
Gambar 3.8 Ukuran Gambar Kepiting

9. Kemudian, klik kanan gambar tersebut, lalu *Convert to Symbol*.



Gambar 3.9 *Convert to Symbol* Kepiting

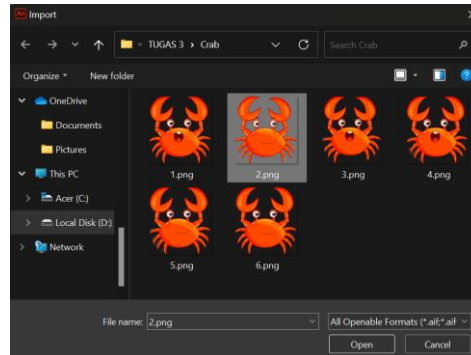
10. *Double* klik gambar Kepiting tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Kepiting.



Gambar 3.10 Membuat *Frame By Frame* Kepiting

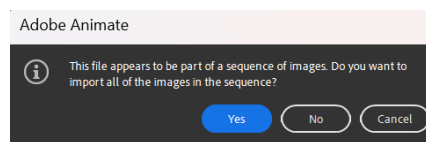


11. Pastikan *frame* 2 sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih *file* gambar dengan nama '2.png', lalu pilih *Open*.



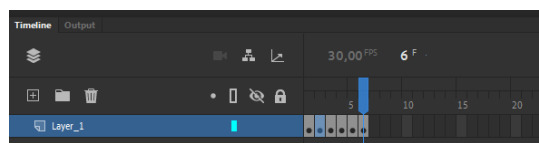
Gambar 3.11 *Import* Bahan

12. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *Yes* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.12 Kotak Dialog

13. Maka, setiap gambar akan terpisah dalam setiap *frame*.



Gambar 3.13 Gambar dalam Setiap *Frame*

14. Kemudian cek pada *frame* 1 dan 2, apakah terdapat objek keping yang tertimpa.



Gambar 3.14 Objek Tertimpa pada *Frame* 2

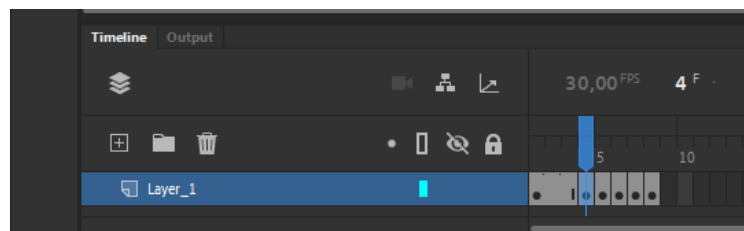


15. Hapus salah satu objek pada *frame* 2.



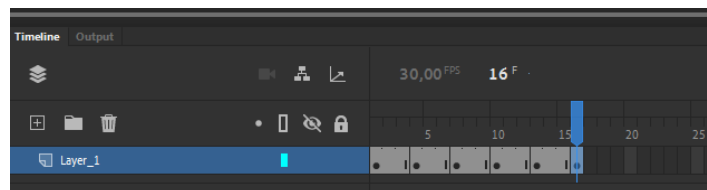
Gambar 3.15 Menghapus Salah Satu Objek

16. Blok *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian *drag* ke kanan dengan jarak 2 *frame*.



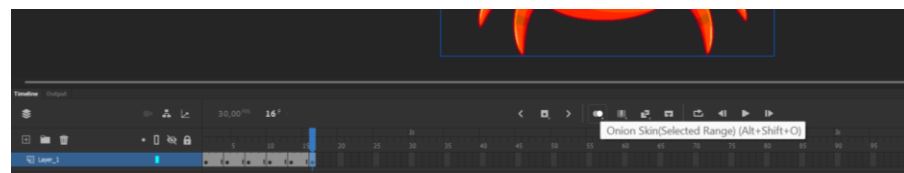
Gambar 3.16 Memberikan Jarak pada *Keyframe*

17. Lakukan hal yang sama pada *keyframe* ke-3 sampai seterusnya dengan jarak 2 *frame*.



Gambar 3.17 Memberikan Jarak pada *Keyframe*

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



Gambar 3.18 Mengaktifkan *Onion Skin*

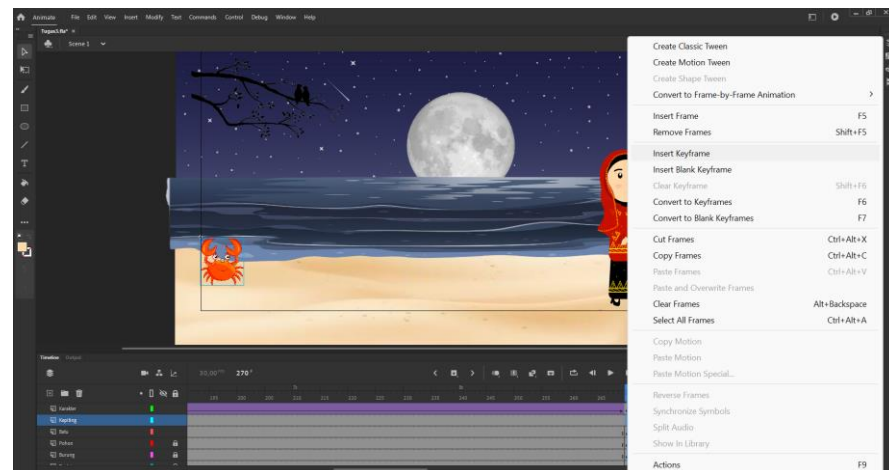


19. Kembali ke *scene 1*, kecilkan ukuran objek kepiting.



Gambar 3.19 Mengecilkan Ukuran Objek

20. Kemudian pada *frame 270*, insert *Keyframe*.



Gambar 3.20 Menambahkan *Keyframe*

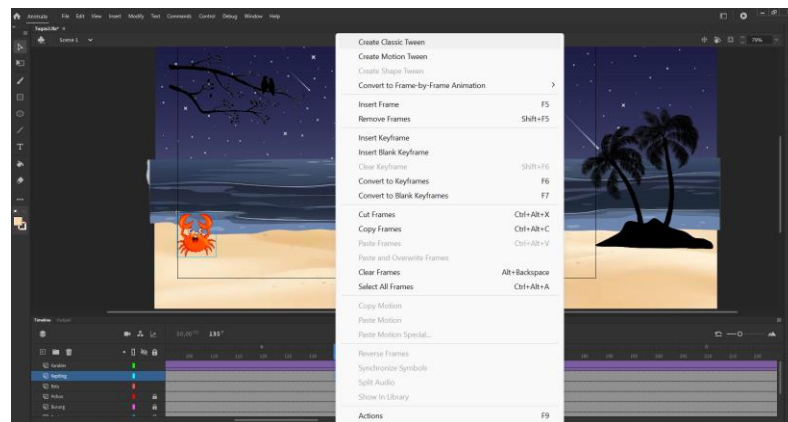
21. Geser objek kepiting seperti dibawah ini pada *frame 270*.



Gambar 3.21 Menggeser Objek Kepiting



22. Klik *frame* mana saja diantara *frame* 1 - 270 di layer ‘Kepiting’, klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 3.22 *Create Classic Tween*

23. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi *Frame By Frame*.



Gambar 3.23 Hasil Tampilan *Frame By Frame*

B. Menerapkan Lip Synchronation

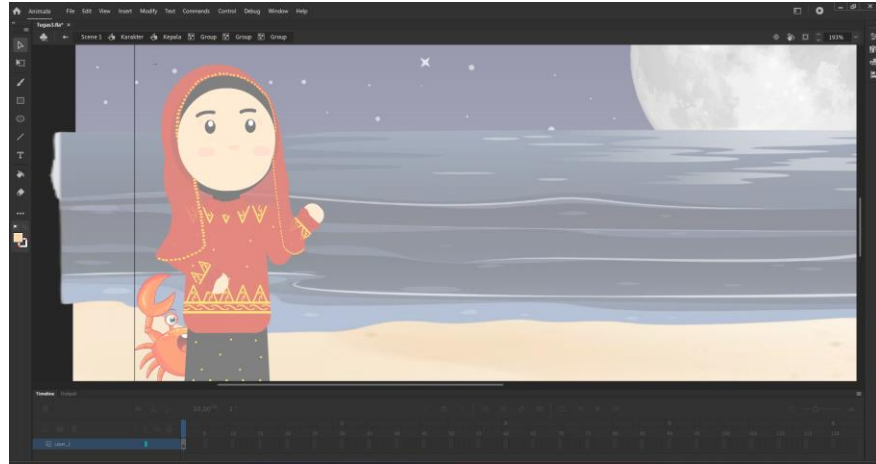
1. Pada layer ‘Karakter’, *double click* pada karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 3.24 Masuk ke *Scene* Karakter

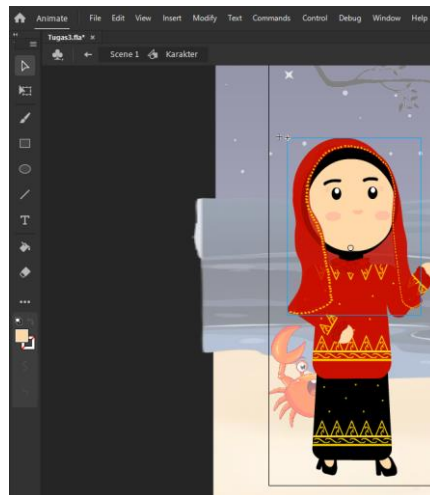


2. *Double click* terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools* (Q) untuk menghapus bagian mulut.



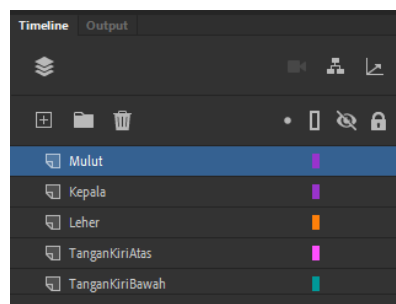
Gambar 3.25 Menghapus Bagian Mulut

3. Kembali ke *scene* 'Karakter'.



Gambar 3.26 Kembali ke *Scene* 'Karakter'

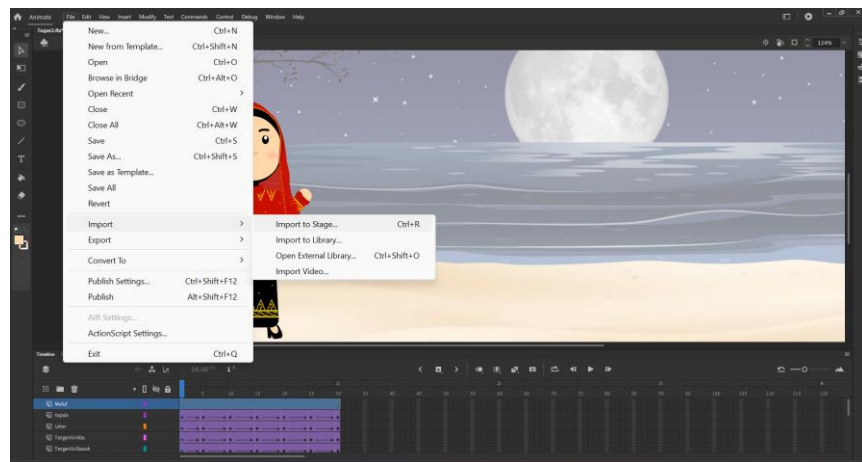
4. Buat layer baru bernama 'Mulut'.



Gambar 3.27 Membuat layer 'Mulut'

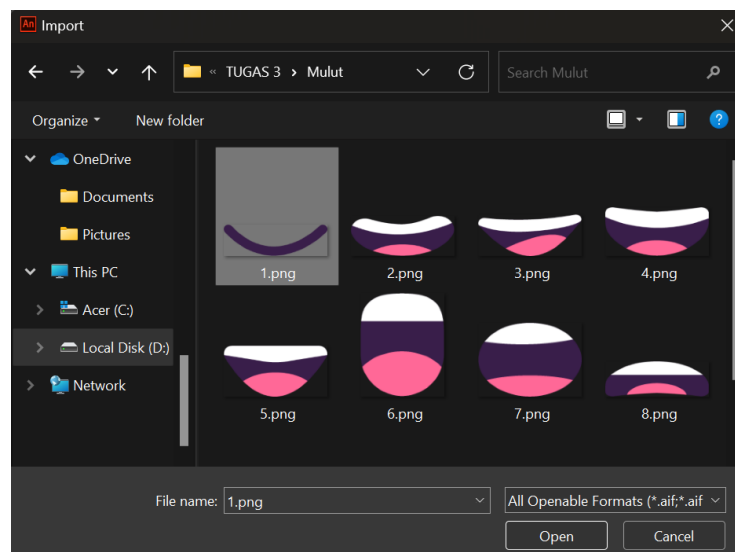


5. Pada *frame 1* layer mulut, pilih *File*, lalu *Import* dan pilih *Import to Stage*.



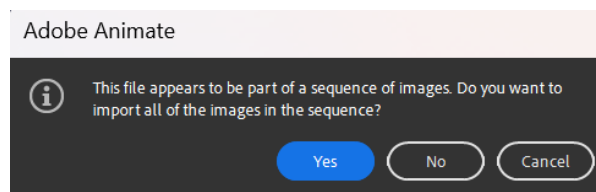
Gambar 3.28 *Import* Bahan

6. Cari folder *file* Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.29 *Import* Gambar Mulut

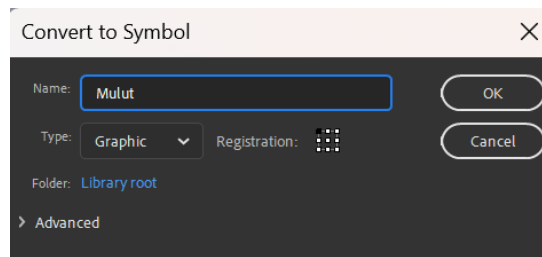
7. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.30 Kotak Dialog

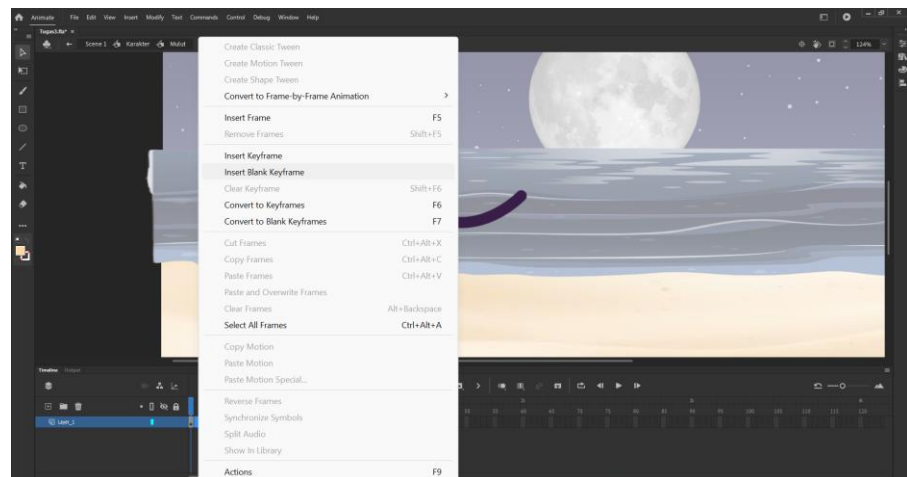


8. Sementara, biarkan ukuran gambarnya besar. Kemudian, klik kanan gambar tersebut, lalu *Convert to Symbol*.



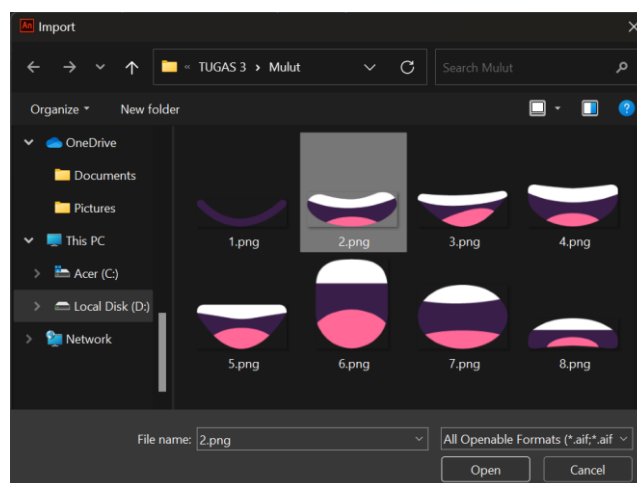
Gambar 3.31 *Convert to Symbol* Mulut

9. Klik *frame 2* layer 'Layer_1' dan klik kanan, lalu *Insert Blank Keyframe*.



Gambar 3.32 *Insert Blank Keyframe*

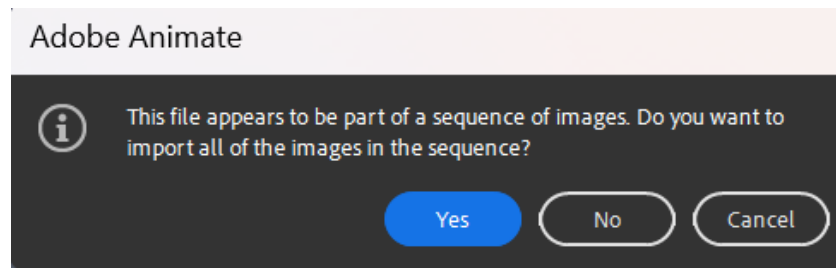
10. Cari folder *file* Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.33 *Import* Gambar Mulut



11. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *Yes* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



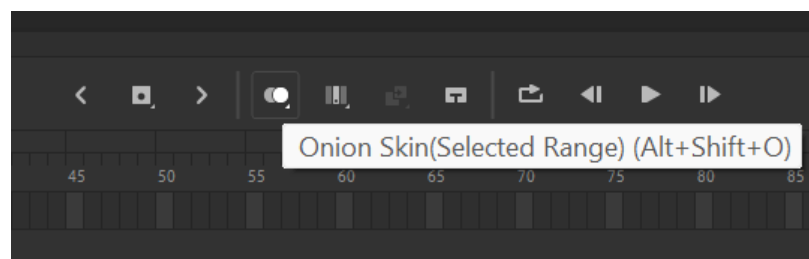
Gambar 3.34 Kotak Dialog

12. Kembali ke *Scene* Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.35 Memposisikan Mulut pada Wajah

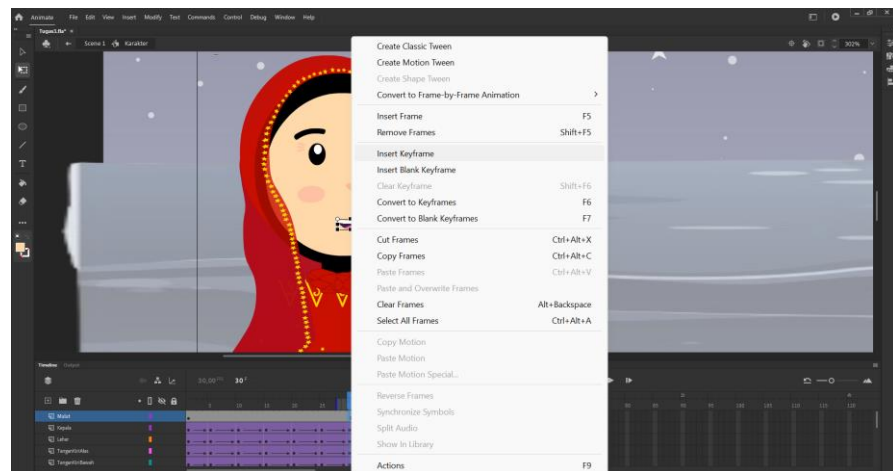
13. *Double click* pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* mulut, aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



Gambar 3.36 Mengaktifkan *Onion Skin*

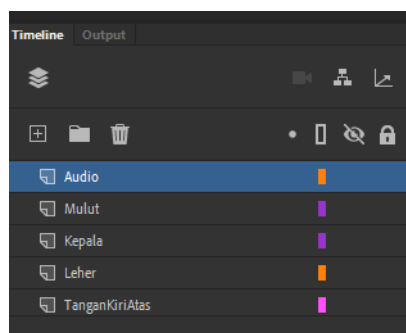


14. Kembali ke *scene* ‘Karakter’. Pada *frame* 30 layer mulut *insert Keyframe*.



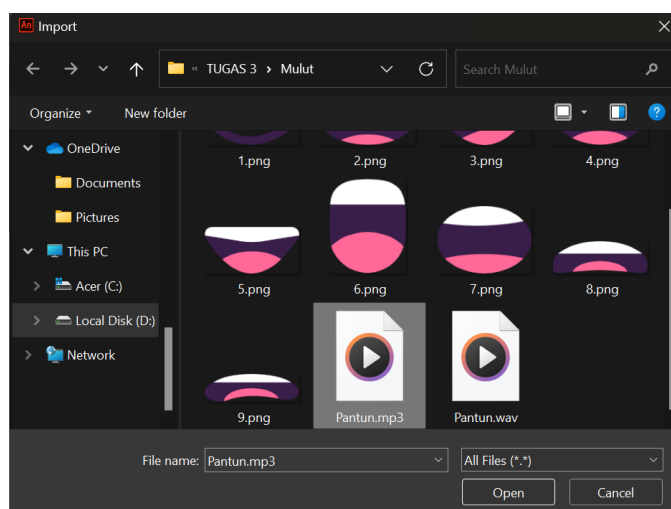
Gambar 3.37 *Insert Keyframe* pada Layer ‘Mulut’

15. Buat layer baru diatas layer ‘Mulut’ dengan nama ‘Audio’.



Gambar 3.38 Membuat Layer ‘Audio’

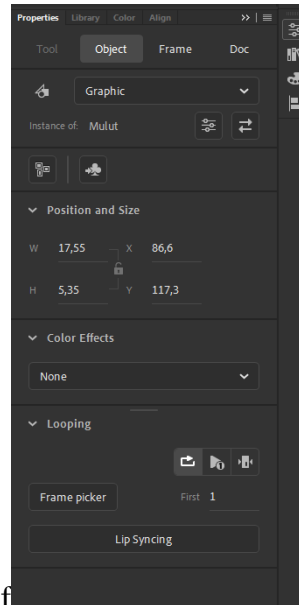
16. Lakukan *Import* dan cari file audio bernama ‘Pantun.mp3’.



Gambar 3.39 *Import File Audio*

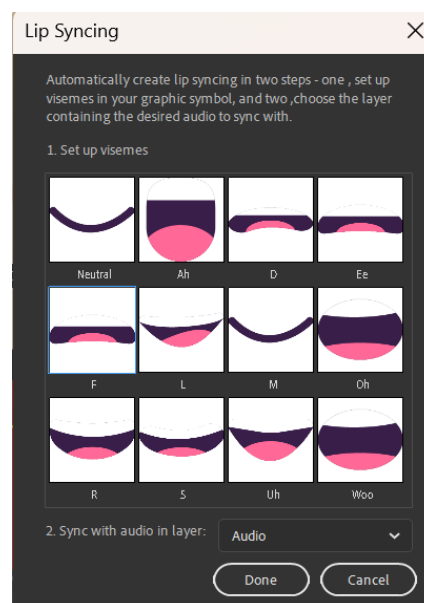


17. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.40 Mengatur pada Bagian *Properties*

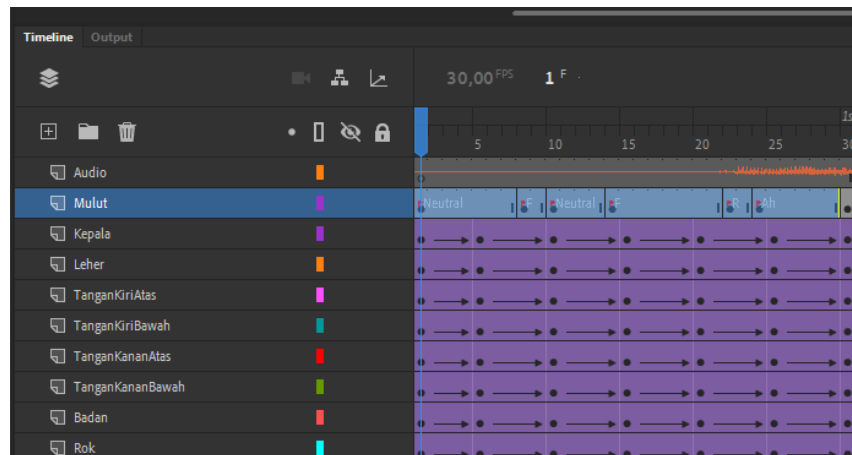
18. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer ‘Audio’ yang sudah di *import file* audio sebelumnya. Klik *Done*, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.41 Melakukan *Lip Synchronation*

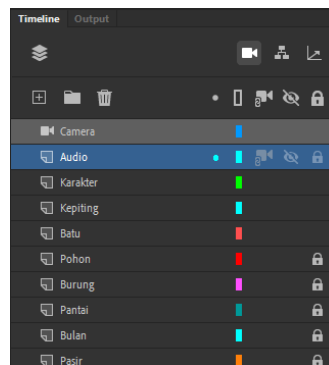


19. Setelah dilakukan *Lip synchronation* hasilnya akan seperti ini.



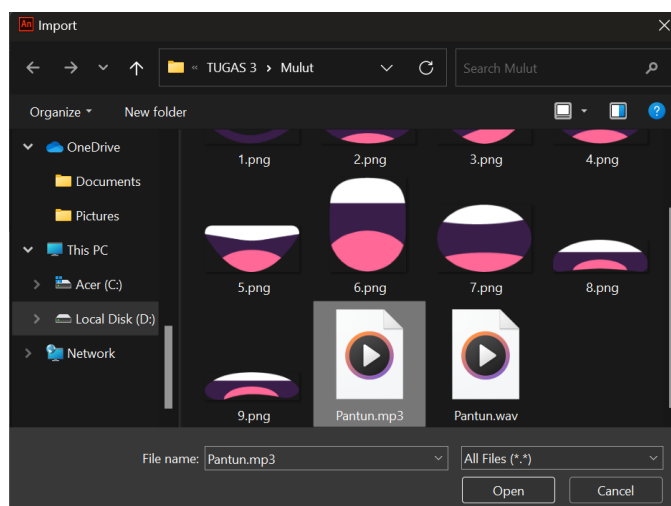
Gambar 3.42 Hasil *Lip Synchronization*

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



Gambar 3.43 Membuat Layer 'Audio'

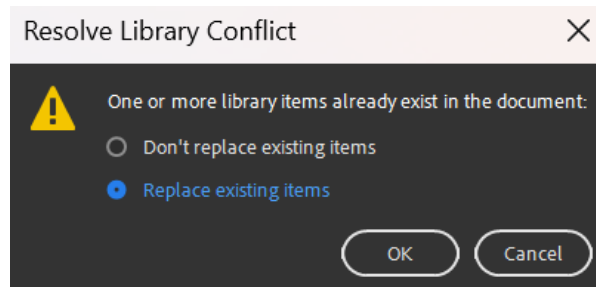
21. Lakukan *Import* dan cari file audio bernama 'Pantun.mp3'.



Gambar 3.44 *Import File Audio*



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



Gambar 3.45 *Resolve Library Conflict*

23. Tekan Ctrl+Enter untuk menampilkan hasil animasi.



Gambar 3.46 Hasil Tampilan Animasi

C. Link Github

https://github.com/saasyh/2118049_PRAK_ANIGAME