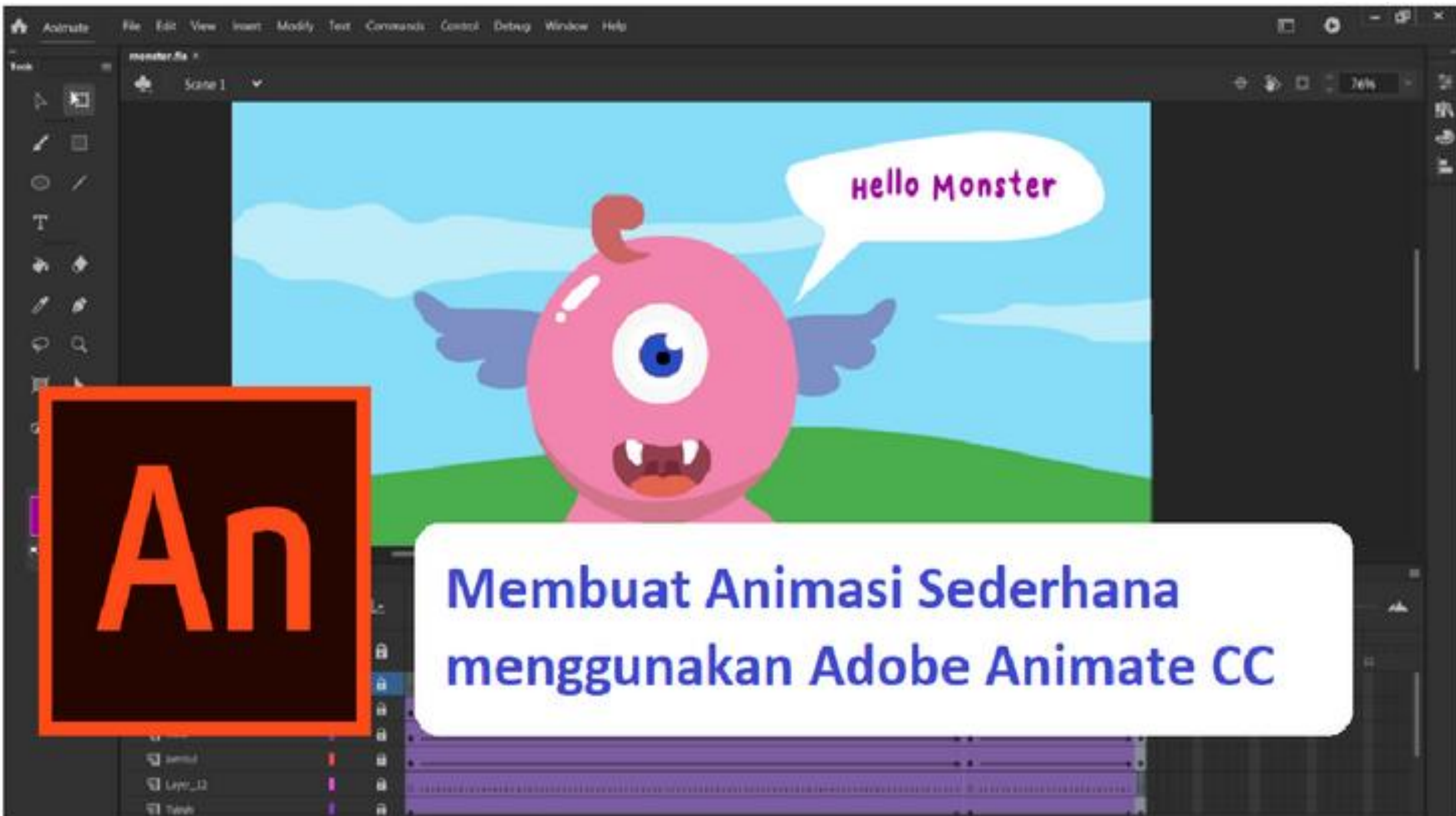


MULTIMEDIA



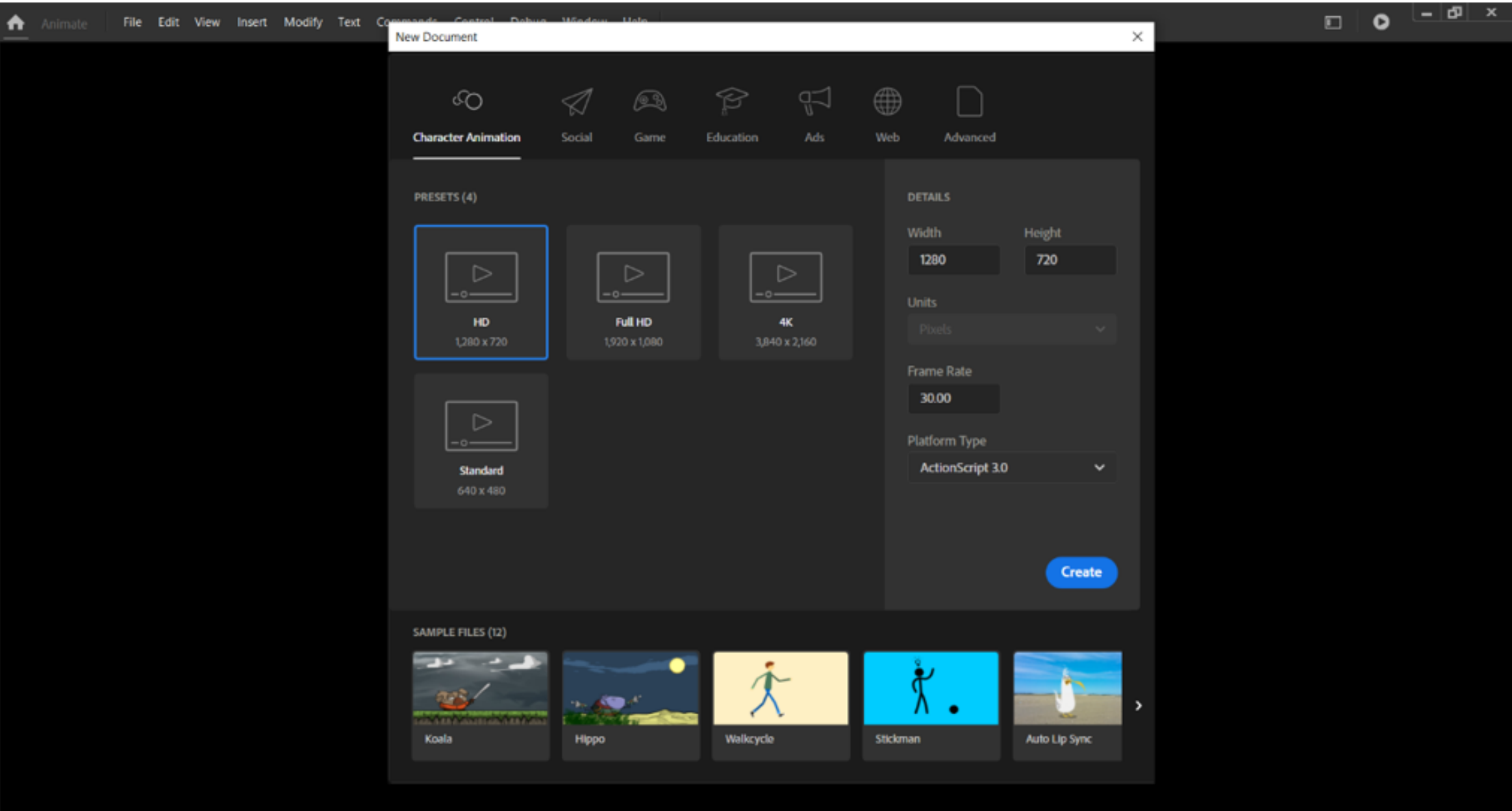
**Membuat Animasi Sederhana  
menggunakan Adobe Animate CC**

# Software untuk Membuat Animasi 2D

Berikut adalah contoh software untuk membuat Animasi 2D

- 1.Adobe Animate CC / Adobe Flash Professional (Berbayar)
- 2.Synfig Studio (Gratis)
- 3.Animation Paper(Gratis)
- 4.Pencil (Gratis)
- 5.Toon Boom
- 6.Draw Plus
- 7.Anime Studio

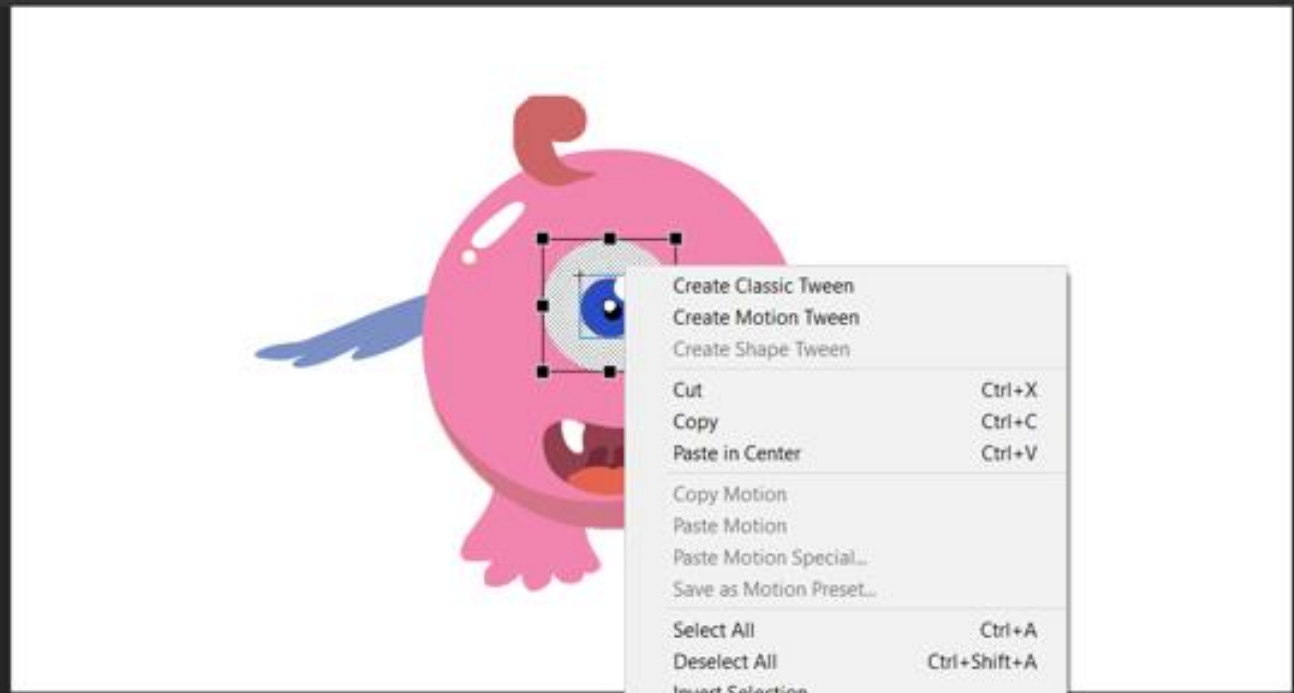
Pada setting lembar kerja awal, Pilih preset HD 1280 x 720 , frame rate 30 fps (frame per second yaitu 1 detiknya ada 30 frame yang akan berjalan), kemudian klik **Create**.



- Tampilan lembar kerja awal di Adobe Animate seperti di atas.
- Pertama-tama kita harus menggambar objek menggunakan *pen tool* atau *brush* sesuai keinginan.
- Untuk bagian-bagian yang nantinya kita ingin animasikan, kita harus mengubahnya menjadi symbol.
  
- **Select** semua bagian dari objek kemudian klik kanan >  
**Convert to Symbol**



Untitled-1\* x  
Scene 1



- Create Classic Tween
- Create Motion Tween
- Create Shape Tween
- Cut Ctrl+X
- Copy Ctrl+C
- Paste in Center Ctrl+V
- Copy Motion
- Paste Motion
- Paste Motion Special...
- Save as Motion Preset...
- Select All Ctrl+A
- Deselect All Ctrl+Shift+A
- Invert Selection
- Transform >
- Arrange >
- Align >
- Break Apart Ctrl+B
- Distribute to Layers Ctrl+Shift+D
- Distribute to Keyframes Ctrl+Shift+K
- Motion Path >
- Swap Symbol...
- Convert to Symbol... FB**
- Convert to Bitmap
- Export PNG Sequence...
- Generate Sprite Sheet...

Timeline Output

30,00 FPS 15 f

5 10 20 25 30

- Mulut
- Mata**
- Jambul
- Layer\_12

55 60 65 70 75 80 85

- Kemudian akan muncul popup setting symbol, kemudia isikan nama symbol, tipe symbol kita pilih Movie Clip (karena kita akan memberikan animasi ke dalam symbol ini ).
- **Registration** pilih titik tengah, kemudian Klik **OK**.

## Convert to Symbol



Name:

Mata

OK

Type:

Movie Clip



Registration:

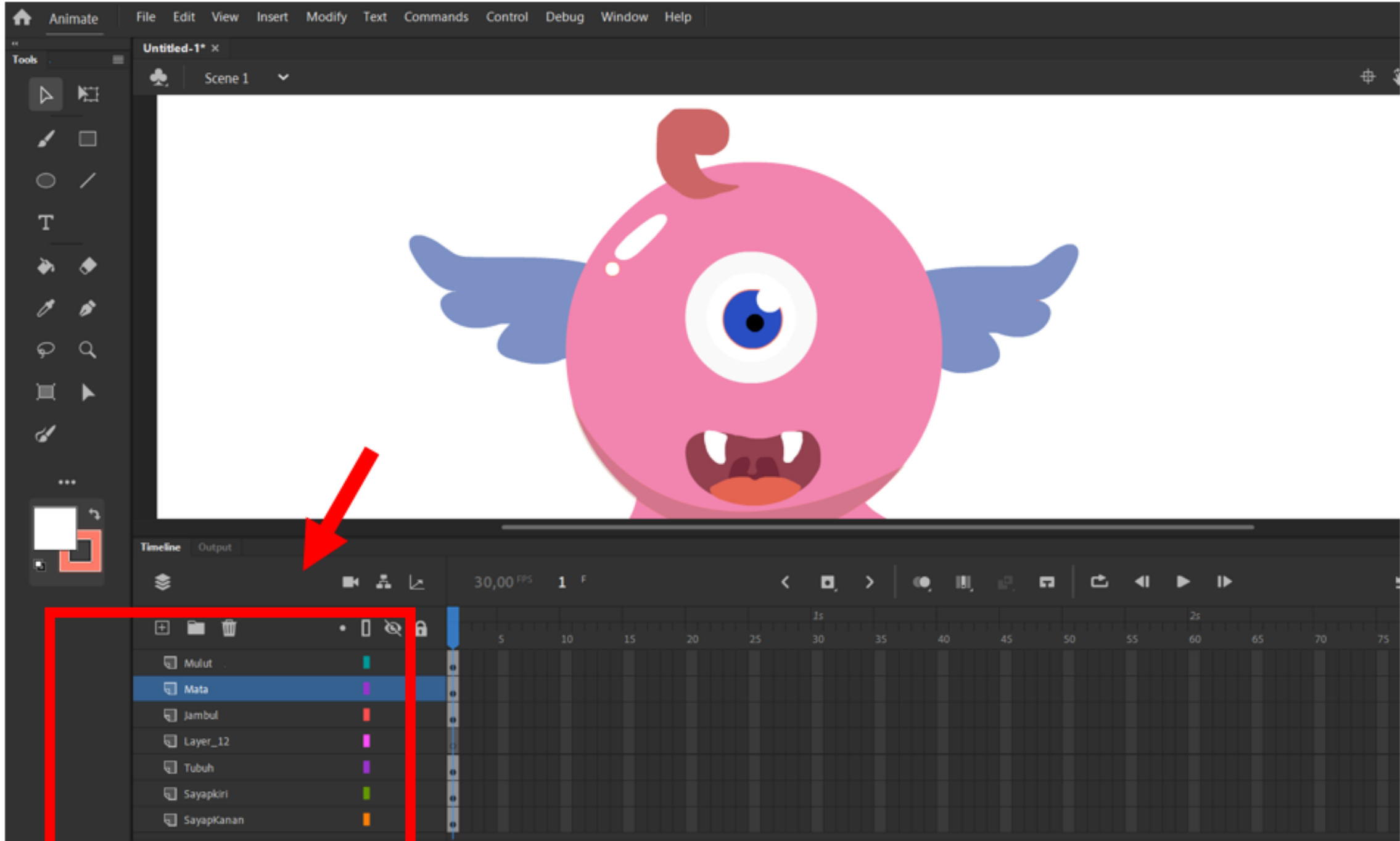


Cancel

Folder: [Library root](#)

> [Advanced](#)

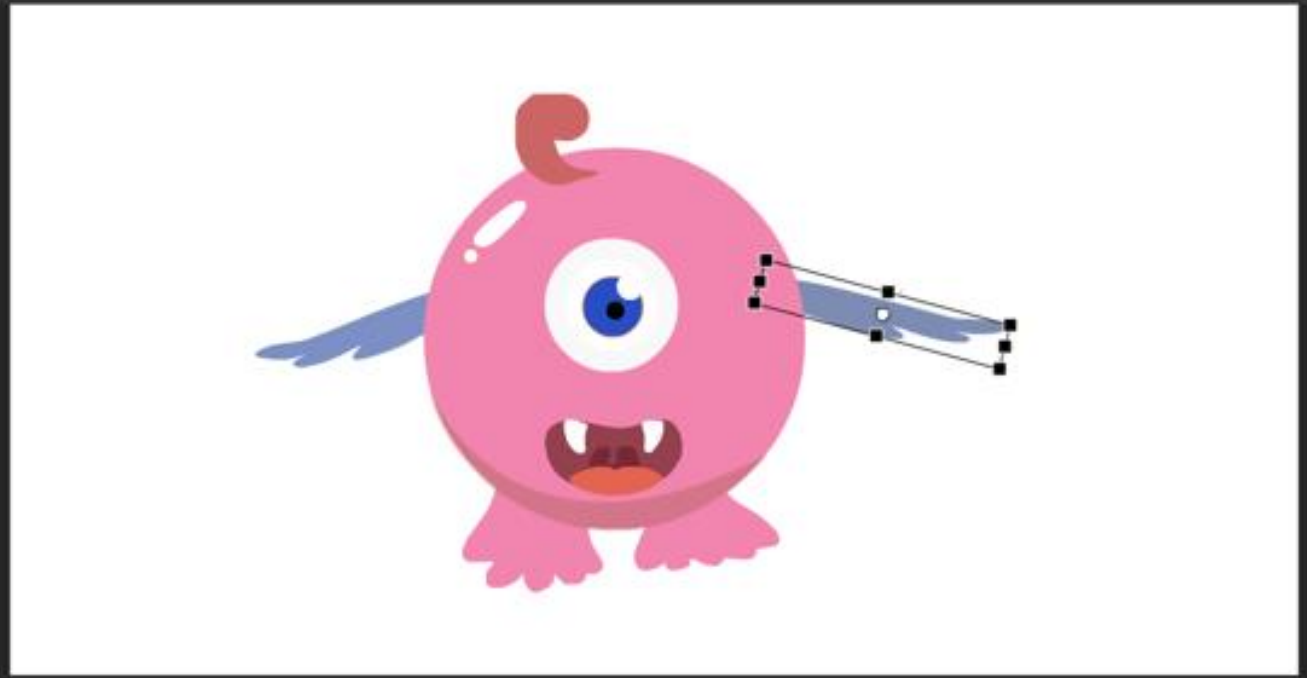
Kemudian kita membuat bagian-bagian tubuh karakter dan memisahkannya menjadi layer yang terpisah. Fungsinya agar memudahkan dalam proses animasinya nanti. Buatlah layer seperti di bawah ini.



- Setelah layer sudah siap, dan semua bagian sudah di-convert/diubah menjadi MovieClip.
- Selanjutnya adalah proses animasi.

# Animasi Sayap

- Pada bagian Timeline, klik layer Sayap
- Kemudian pada frame ke 15 dan 30 , klik kanan lalu pilih Insert Keyframe
- Pada Keyframe 15 kita ubah bentuk sayap sedikit turun, kemudian pada frame ke1 klik kanan dan pilih **Create Shape Tween.**

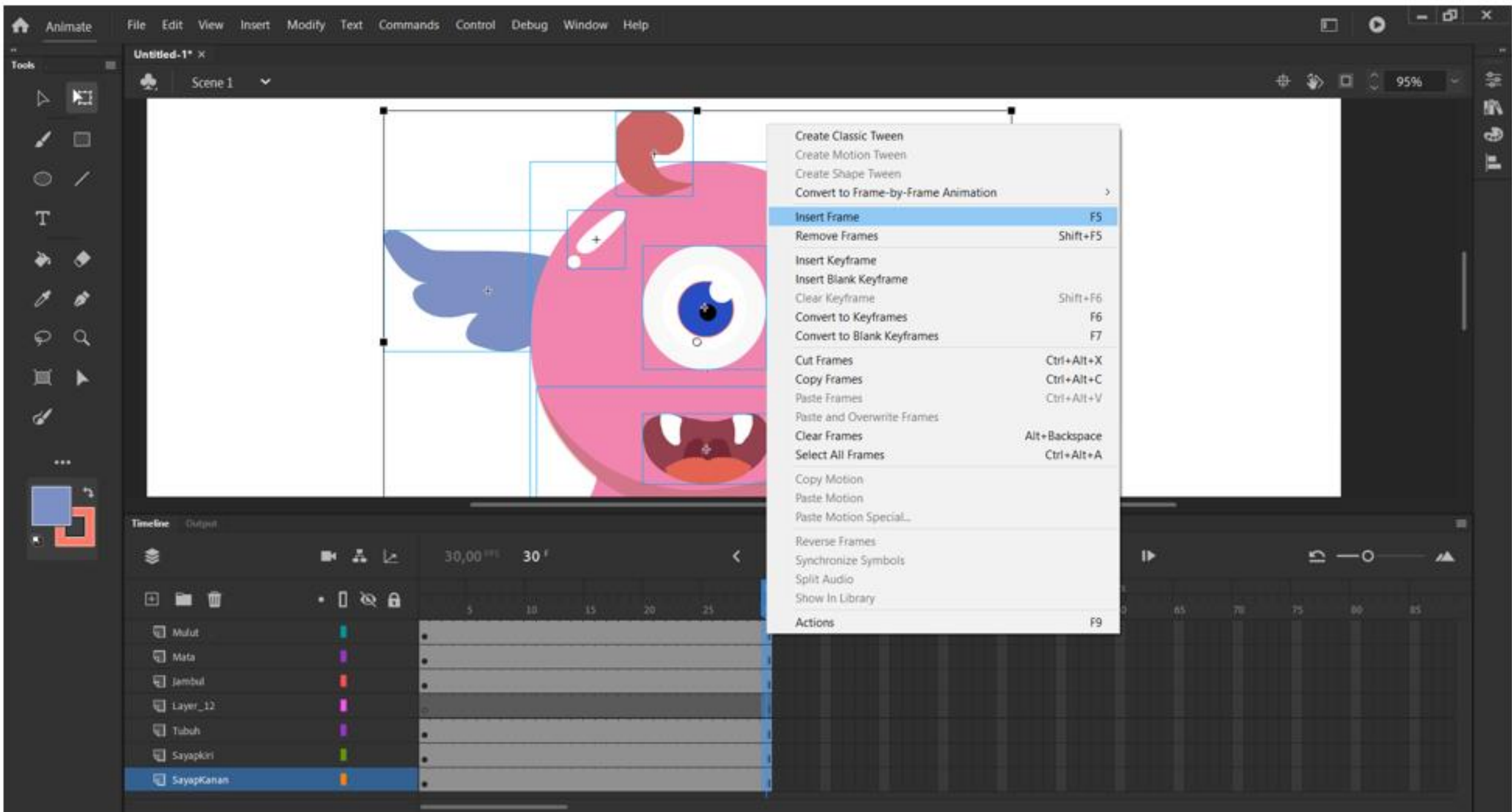


Timeline Output

30,00 FPS 15 F

The bottom section of the interface contains the Timeline and Output panels. The Timeline shows a horizontal axis with time markers from 5 to 85. A blue playhead is positioned at approximately 15. The Output panel lists several layers: Mulut, Mata, Jambul, Layer\_12, Tubuh, SayapKiri, and SayapKanan. The SayapKanan layer is currently selected and highlighted in blue. The timeline shows keyframes for the selected layer and other visible layers.

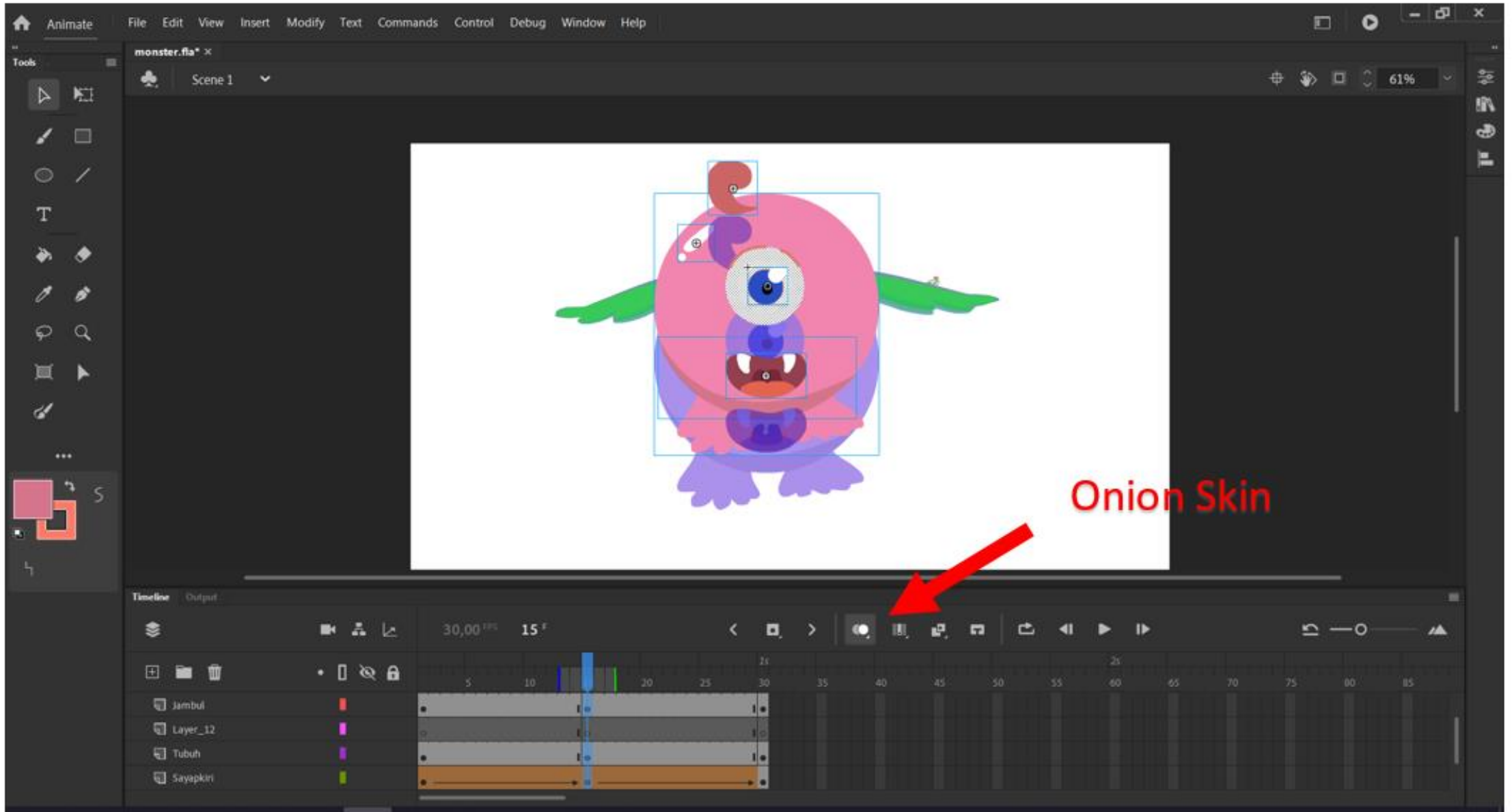
- Lakukan hal yang sama pada sayap kanan.
- Setelah itu kembali ke Scene 1, dan Insert Frame di frame 30
- Caranya select frame 30 di semua layer, klik kanan dan pilih **Insert Frame** atau **F5**.



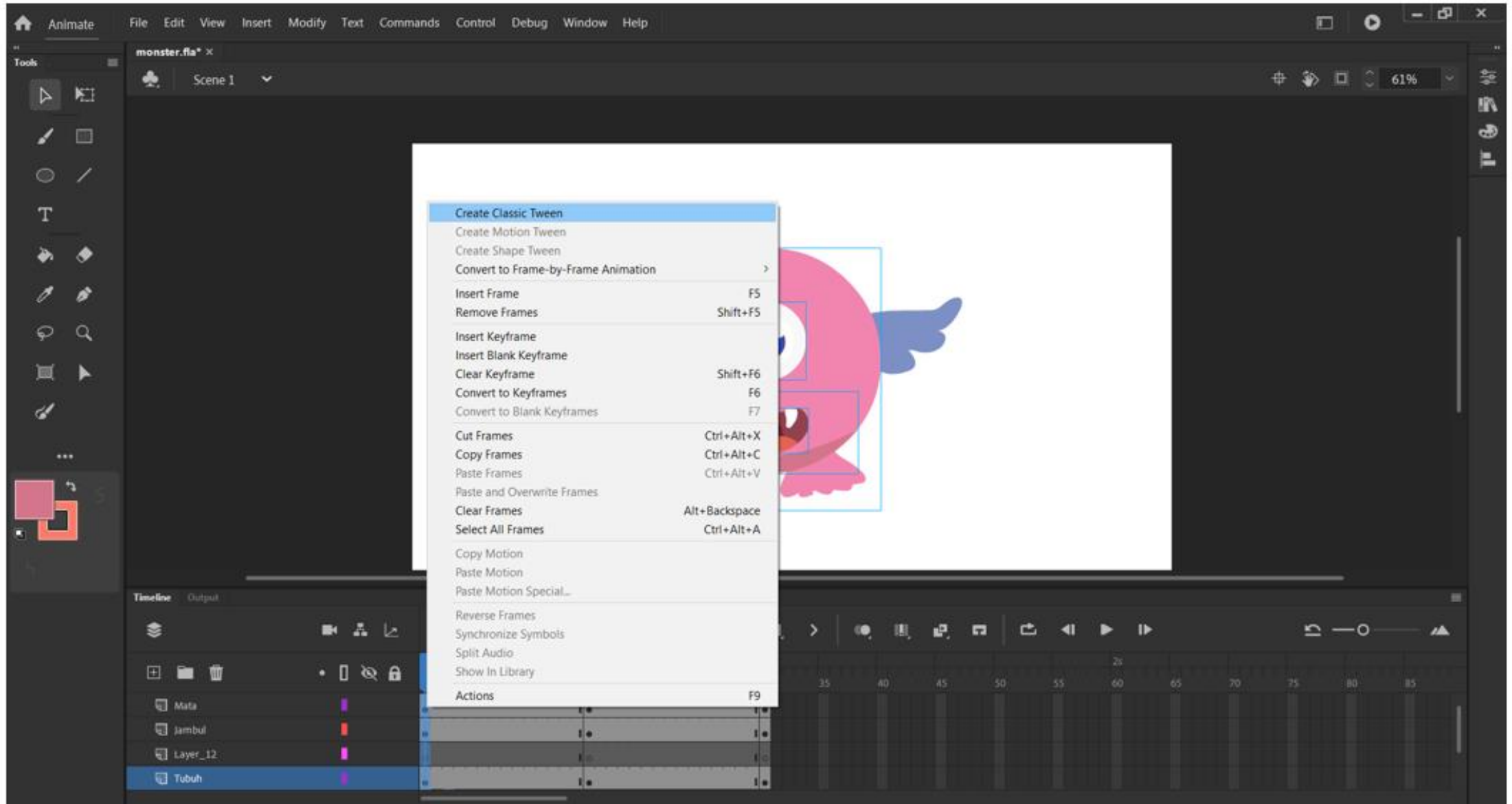
- Create Classic Tween
- Create Motion Tween
- Create Shape Tween
- Convert to Frame-by-Frame Animation >
- Insert Frame** F5
- Remove Frames Shift+F5
- Insert Keyframe
- Insert Blank Keyframe
- Clear Keyframe Shift+F6
- Convert to Keyframes F6
- Convert to Blank Keyframes F7
- Cut Frames Ctrl+Alt+X
- Copy Frames Ctrl+Alt+C
- Paste Frames Ctrl+Alt+V
- Paste and Overwrite Frames
- Clear Frames Alt+Backspace
- Select All Frames Ctrl+Alt+A
- Copy Motion
- Paste Motion
- Paste Motion Special...
- Reverse Frames
- Synchronize Symbols
- Split Audio
- Show In Library
- Actions** F9

- Kemudian lakukan di semua layer
- Kita bisa mengaktifkan Onion Skin untuk melihat Keyframe pertama sebagai pembandingan animasi.

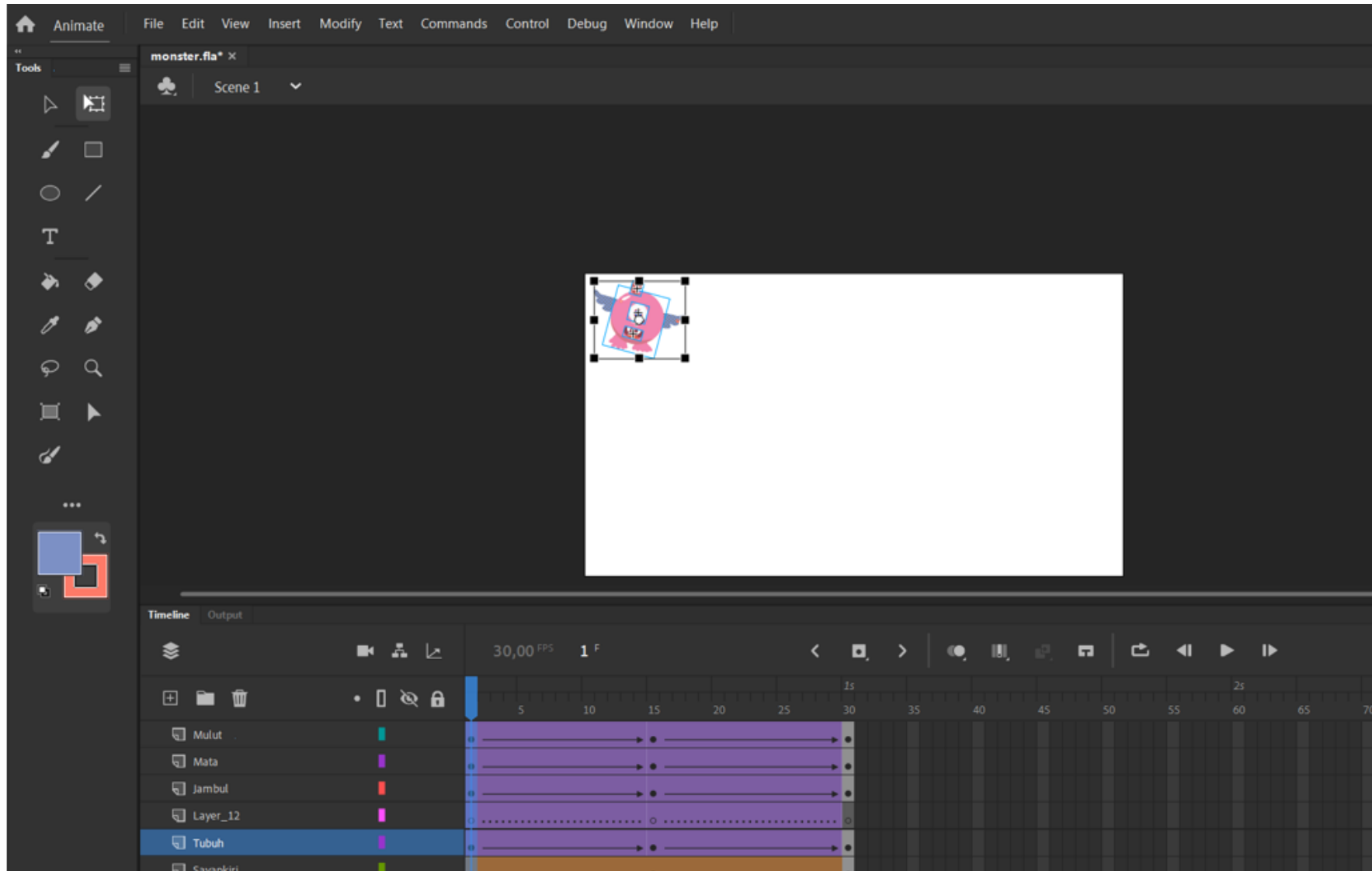
# Onion Skin



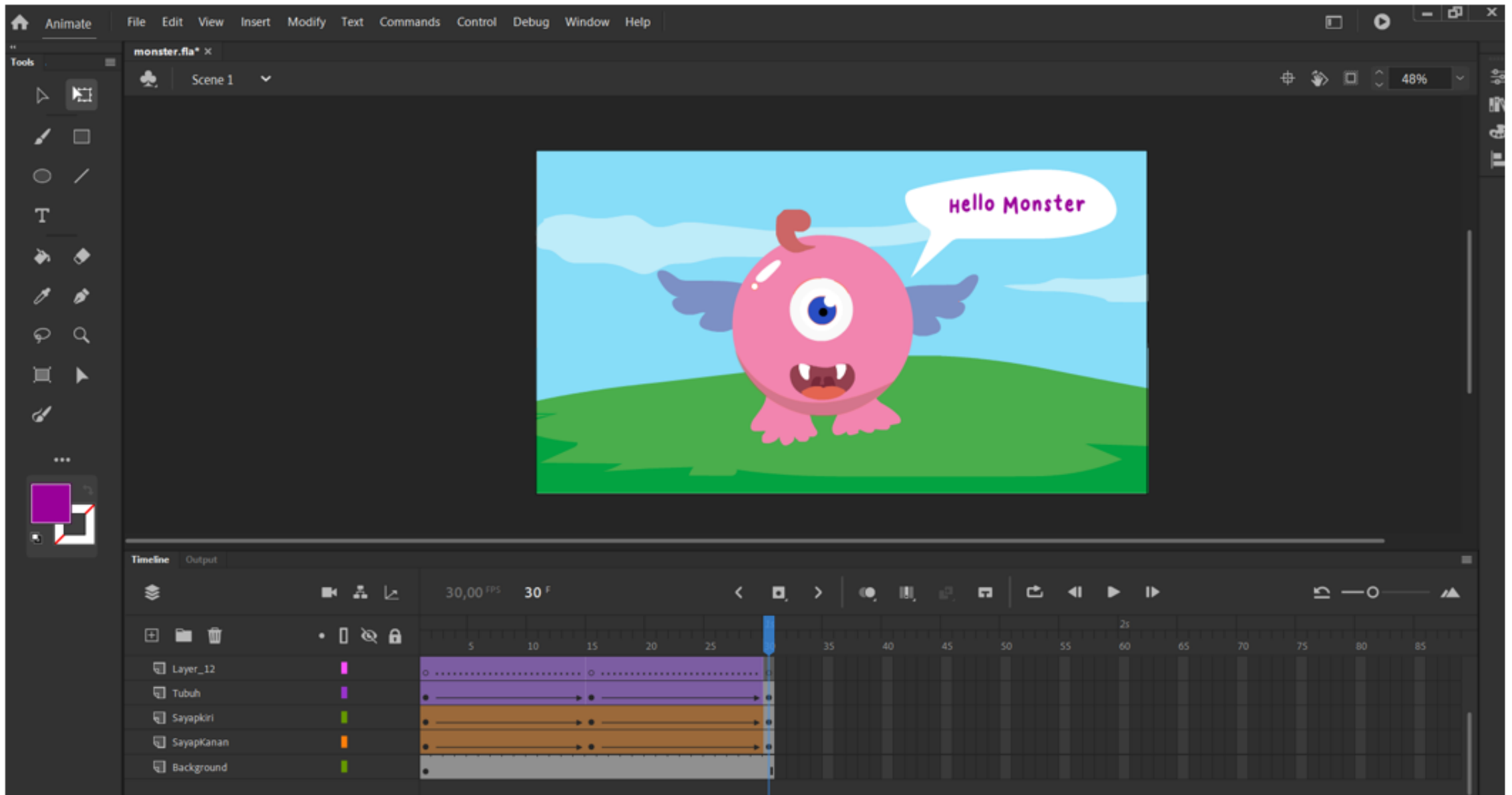
Kemudian di frame 1 dan 15 kita klik kanan dan insert **Classic Tween**



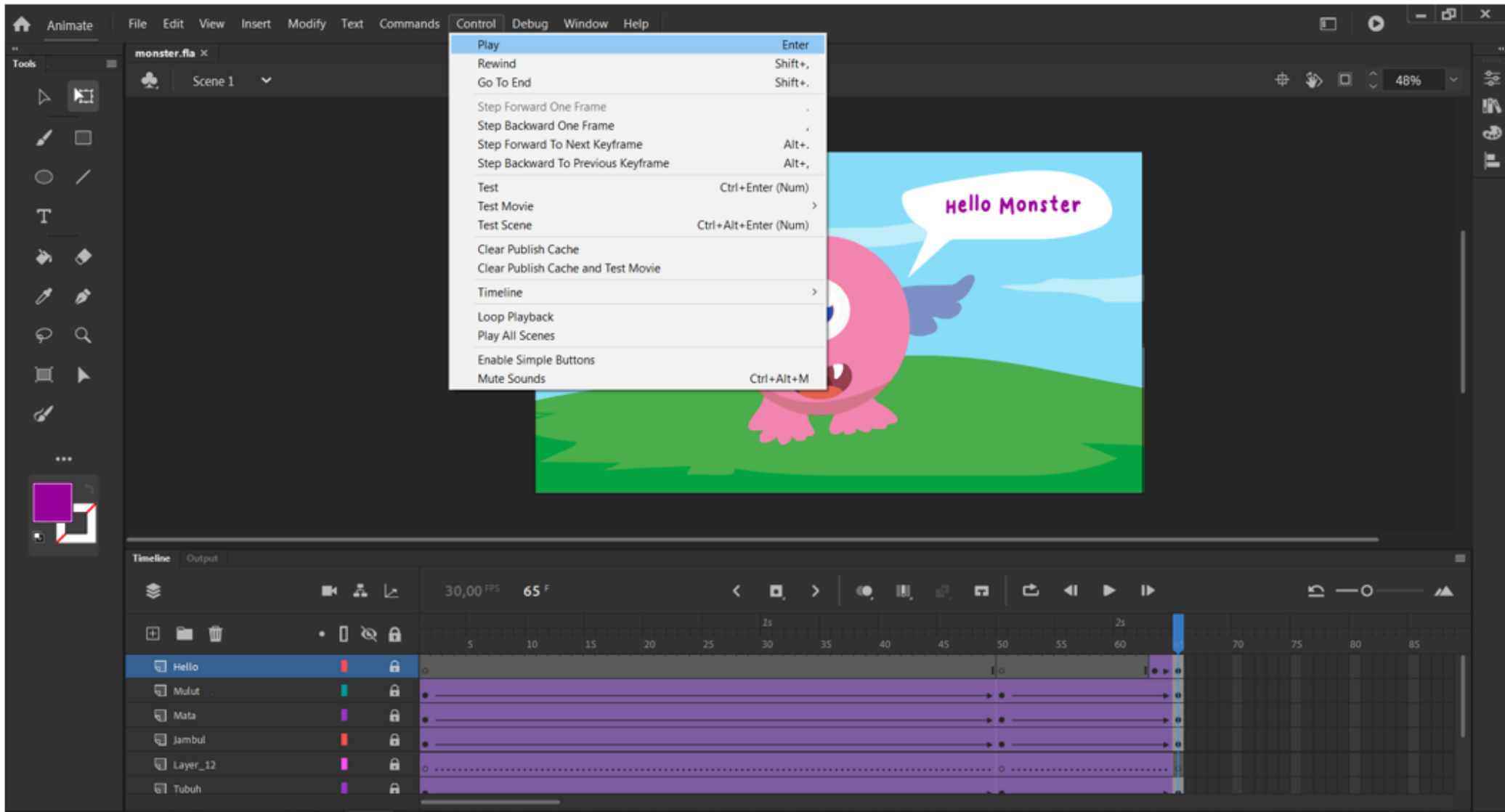
Kita bisa memodifikasi letak dan posisi karakter sehingga animasinya lebih menarik.



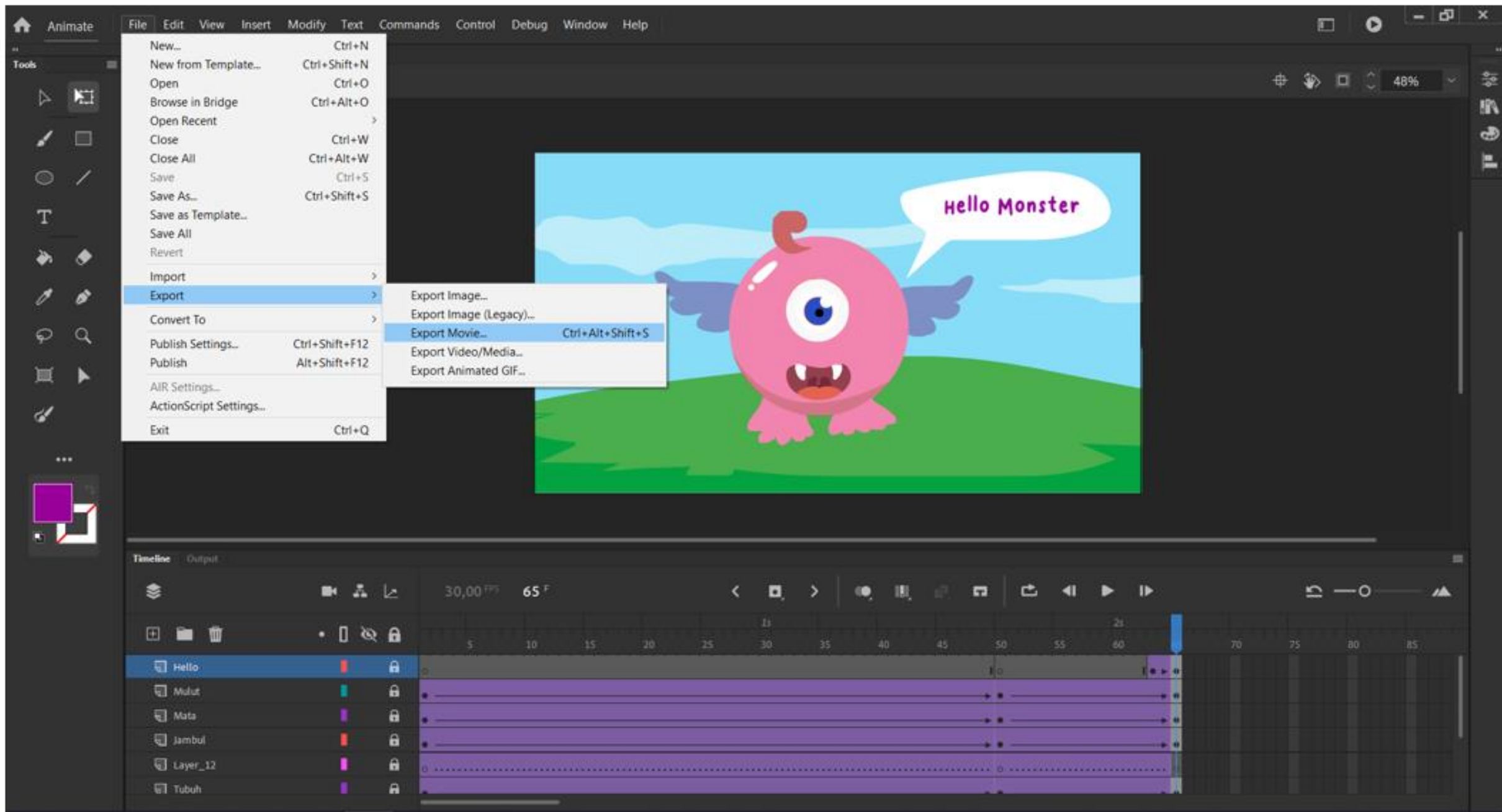
Tambahkan Background dan dekorasi sehingga animasi lebih menarik.



Jika sudah selesai, untuk melihat hasil animasi kita bisa klik Menu Control > Test atau Control > Play atau Enter.



- Save Project dengan Cara Klik File > Save
- Kemudian Export Animasinya dalam bentuk swf atau Gif sesuai keinginan.
- Klik Menu File > Export > Export Movie > Pilih Save as type “SWF”



Atau bisa dengan Export > Export Video/Media

