



BAB I

PENGOPERASIAN HASIL PRODUK MULTIMEDIA

Kompetensi Dasar : Mengoperasikan hasil produk multimedia

Indikator : - Menjelaskan pengertian perangkat lunak pengolah animasi
- Menjelaskan beberapa perangkat lunak untuk menjalankan hasil produk multimedia
- Menjalankan hasil produk multimedia

A. Pengantar

Pernahkah kalian melihat gambar yang bergerak-gerak ketika pertama kali masuk mengunjungi sebuah situs? Pernahkah anda melihat kartun yang setiap hari ditayangkan di televisi kesayangan anda? Mungkin anda bertanya-tanya bagaimana cara membuatnya bukan?

Program pengolah animasi dilihat dari perkembangannya mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Terlihat dimasyarakat banyak beredar program-program pengolahan animasi, yang tentu terkait pada kebutuhan akan tingkat penggunaan dan kelebihan dari program-program tersebut. Disamping itu, juga banyak beredar program yang menjalankan hasil produk multimedia. Materi yang diberikan ini memberikan gambaran tentang pengoperasian hasil produk multimedia dengan perangkat lunak pengolah animasi khususnya *Macromedia flash professional 8*, sehingga nantinya siswa dapat mengoperasikan hasil produk multimedia pada perangkat lunak operasi multimedia.

Di bawah ini adalah merupakan aplikasi yang termasuk ke dalam keluarga *Macromedia*.

Aplikasi-aplikasi *Macromedia*.

1. *Flash Professional 8*.
2. *Fireworks*.
3. *Dreamweaver*.
4. *Freehand*.

Seiring dengan perkembangan zaman, *Flash Professional 8* disesuaikan dengan kebutuhan akan pembuatan sebuah aplikasi *web* disamping pembuatan animasi.

B. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian sehingga akan terlihat bergerak. Pergerakan dari animasi akan lebih mudah dicerna oleh pemakai daripada gambar diam. Gambar diam memang lebih komunikatif dibanding animasi dalam hal-hal tertentu, sedangkan animasi dibuat khusus untuk mendukung konsep ilustrasi yang mengharuskan adegan gambar yang bergerak.

Proses animasi adalah menampilkan gambar demi gambar dalam satuan waktu, hal ini sudah merupakan ketentuan (tidak terkecuali) aplikasi yang berjalan di atas *Windows*.

Dalam animasi juga dikenal tipe file seperti file yang hanya terdiri atas kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu yang biasa disebut *Flic* (kerdipan gambar) dan mempunyai ekstensi *.fli atau *.flc dan *file* yang terdiri dari kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu dan sudah disertai efek suara yang mempunyai ekstensi *.avi (*Audio Visual Interleave*).

Macromedia flash professional 8 adalah sebuah program grafis animasi standar professional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti *Courseware*, *Multimedia Presentation*, *Website*, *Computer Game* dan *Animation*. Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, game, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. *Flash professional 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*Flash 5*, *Flash 6/MX*, *Flash MX professional 2004*)

C. Menjalankan Hasil Produk Multimedia

Produk animasi merupakan salah satu karya multimedia yang populer merupakan hasil karya program *Flash*. *Flash* memiliki program publishing yang diberi nama "*Flash Player*". File flash disimpan dalam bentuk file berekstensi *FLA* dan hasil dari *publishing*-nya file akan berekstensi *SWF* dan untuk mem-*publish*-nya akan dibahas pada bab selanjutnya

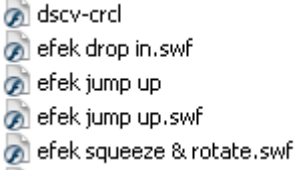
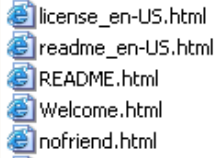
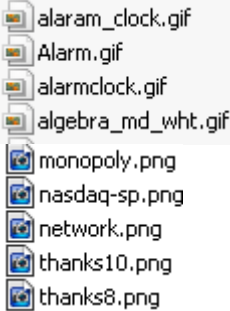
Proses publishing di dalam *Flash* akan menghasilkan berbagai bentuk *file* yang dapat dimainkan atau dijalankan oleh beberapa program aplikasi. Beberapa jenis *file* yang dapat dihasilkan dengan *type publish* sebagai berikut.

1. *Flash*.
2. Format *image* seperti *GIF*, *JPG* dan *PNG*.
3. *Quick time*.
4. *HTML*.
5. *File EXE*.

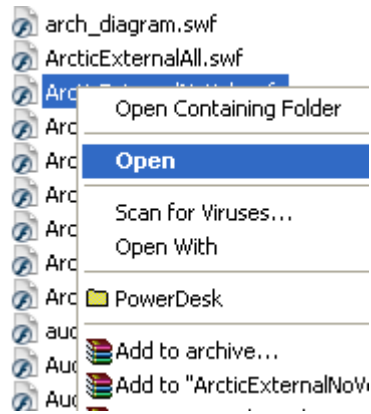
6. File HQX

Dari hasil *publish* produk animasi yang dihasilkan *flash* maka perlu program untuk menjalankannya, akan tetapi tergantung pada jenis *setting-an publish* yang dihasilkan. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut:

Tabel 1. *Publish* Produk *Flash*

Type publish	File yang dihasilkan	Program yang dibutuhkan
<i>Flash</i>		<i>Flash Player</i>
<i>HTML</i>		<i>Internet Browser</i> (<i>Internet Explorer, Opera, Mozila firefox, dsb</i>)
Format image (<i>gif, png, jpg</i>)		<i>Gif, Png, Jpg Viewer</i>
<i>Quick time</i>	Classical1.mov Classical2.mov Classical3.mov Country1.mov Country2.mov Dance1.mov Dance2.mov	<i>Quick time player</i>
<i>Windows Projector</i>	Berextention .exe	Menghasilkan aplikasi tertentu berbasis <i>windows</i>
<i>Macintosh Projector</i>	Berextention .hqx	Menghasilkan aplikasi tertentu berbasis <i>Mac</i>

Untuk dapat menjalankannya kalian harus meng-*install* program yang dibutuhkan untuk menjalankan hasil *publish* karya *flash*. Setelah di-*install* program pendukungnya karakter *file flash*, tampilanya akan mengikuti karakter program pendukung, dan untuk menjalankannya cukup melakukan *doubel click* pada *file* hasil produk *flash* atau klik kanan pada *file*-nya dan klik *open*.



Gambar 1. Menjalankan *file* hasil animasi



BAB II

MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANIMASI

Kompetensi Dasar	: Mengidentifikasi menu ikon pada perangkat lunak pengolah animasi
Indikator	: <ul style="list-style-type: none">- Mengidentifikasi menu dan ikon pada <i>Menu Bar</i>- Mengidentifikasi ikon pada <i>Toolbox</i>- Mengidentifikasi ikon pada <i>Timeline</i>

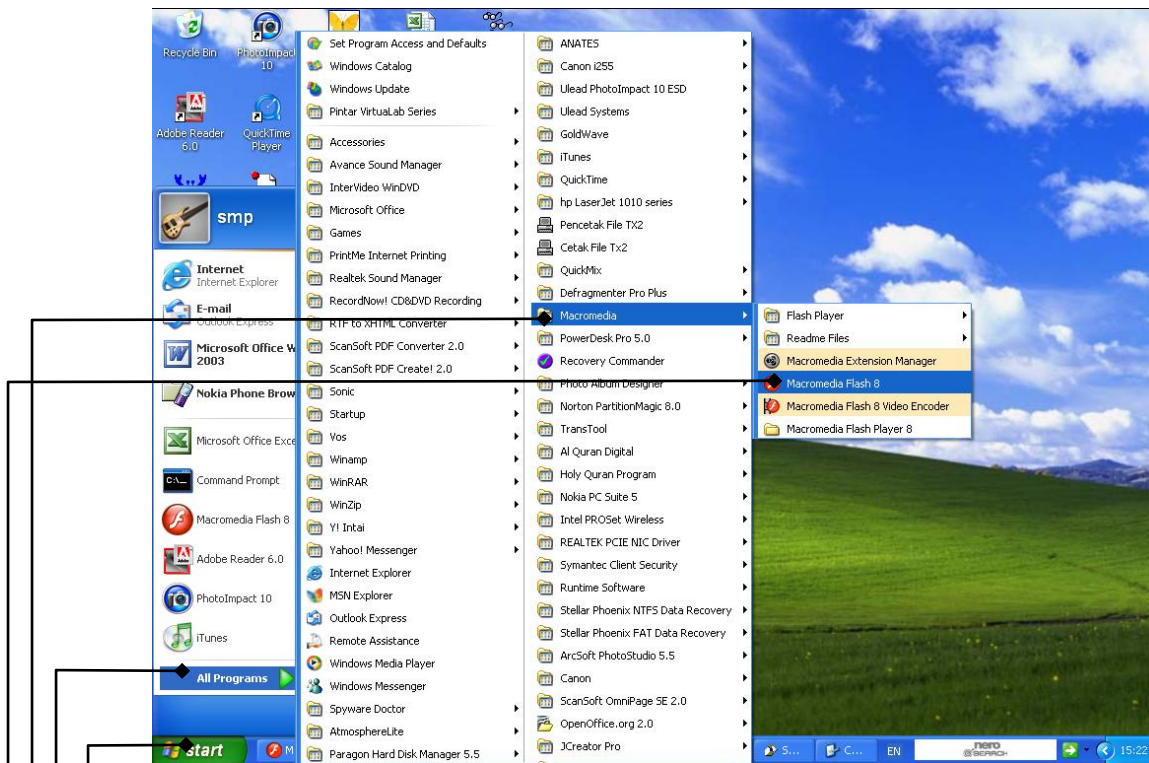
D. Pengantar

Program pengolah animasi dilihat dari perkembangannya mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Terlihat di masyarakat banyak beredar program-program pengolahan animasi, yang tentu terkait pada kebutuhan akan tingkat penggunaan dan kelebihan dari program-program tersebut. Oleh karena itu setiap program mempunyai tampilan, karakteristik dan menu program yang berbeda, maka bahan ajar ini akan mengulas salah satu program pengolah animasi yang terpopuler saat ini yaitu *macromedia flash professional* dengan *versi 8*. Materi yang diberikan memberikan gambaran tentang tampilan perangkat lunak pengolah animasi khususnya *Macromedia flash professional 8*, sehingga nantinya siswa dapat mengidentifikasi menu dan ikon (*tools*) pada perangkat lunak pengolah animasi.

E. Elemen Dasar Area *Macromedia flash 8*

Macromedia flash professional 8 adalah sebuah program grafis animasi standar professional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti *Courseware*, *Multimedia Presentation*, *Website*, *Computer Game* dan *Animation*. Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, game, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. *Flash professional 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*Flash 5*, *Flash 6/MX*, *Flash MX professional 2004*)

Langkah-langkah menjalankan program *Macromedia flash professional 8* :



Gambar 2. Menjalankan *Macromedia flash 8*

1. Klik tombol *Start* yang terdapat pada *taksbar*.
2. Kemudian pilih menu *All Programs*,
3. Klik *Macromedia*
4. Terakhir pilih dan klik program aplikasi *Macromedia flash 8*.
5. Tunggu sampai jendela *Macromedia flash 8* ditampilkan

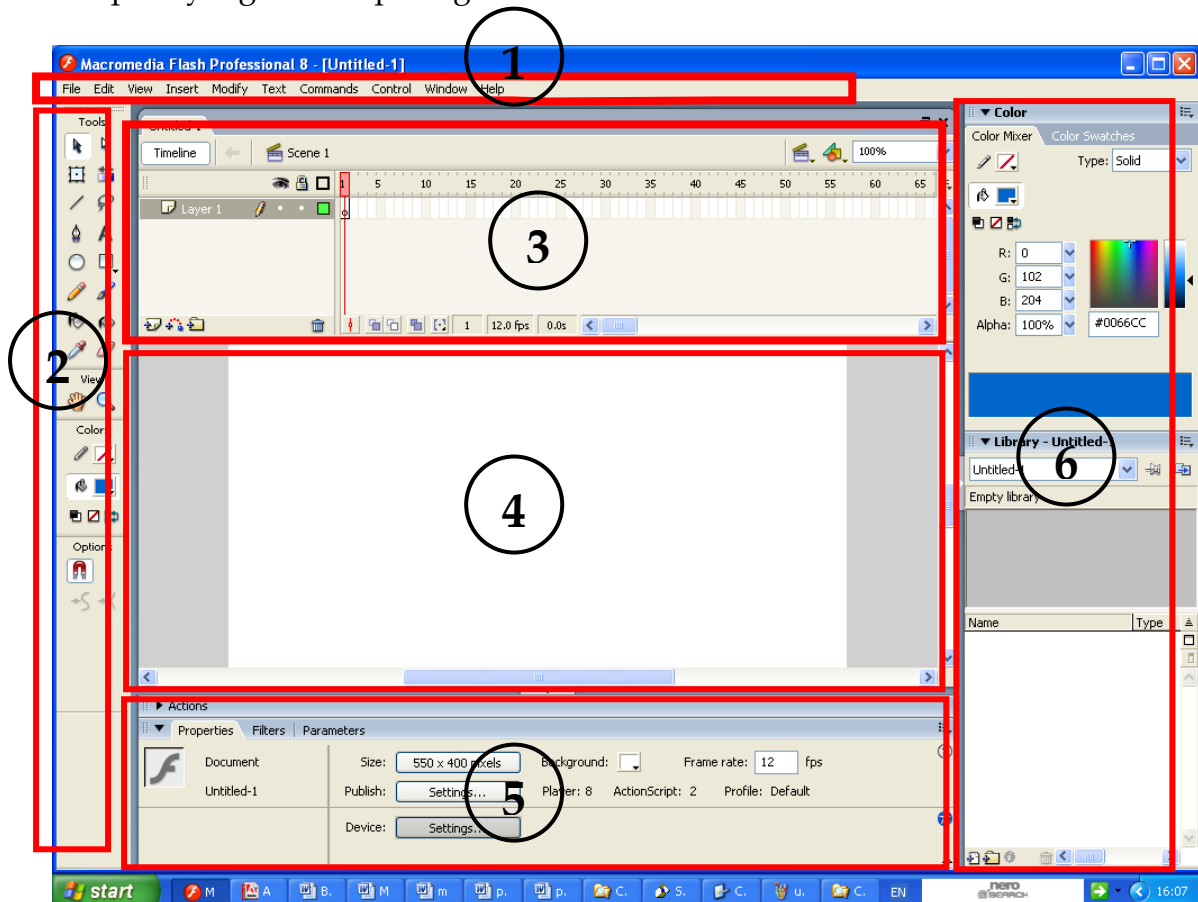
Selain langkah menjalankan program *Macromedia flash 8* diatas, dapat pula dilakukan dengan cara mengklik 2 kali *shortcut*  (huruf *F*) (jalan pintas) di *desktop*.

Setelah dijalankan, *Flash* akan menampilkan halaman pembuka berisi menu: (1) membuka dokumen *Flash*, selanjutnya disebut dokumen saja, yang baru-baru ini dibuka (*Open a Recent Item*), (2) membuat dokumen baru (*Create New*), dan (3) membuat dokumen baru dari template (*Create from Template*), seperti yang tampak pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan pembuka (*Show Start Page*) Macromedia flash 8

Tampilan Macromedia flash 8 mempunyai elemen dasar dalam pengoperasiannya seperti yang terlihat pada gambar 4



Gambar 4. Elemen dasar Macromedia flash 8

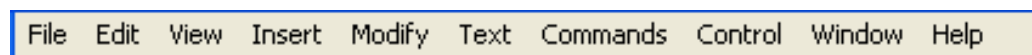
Elemen dasar *Macromedia flash 8* terdiri dari lima area kerja, yaitu: **Menu**, **Toolbox**, **Timeline**, **Stage**, **Property** dan **Panels**. Deskripsi dan fungsi masing-masing area adalah sebagai berikut:

- **Menu** berisi kontrol untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan *file*, dan lain-lain.
- **Toolbox** berisi koleksi untuk membuat atau menggambar, memilih dan memanipulasi isi stage dan timeline. *Toolbox* dibagi (lagi) menjadi empat bagian, yaitu *Tools*, *View*, *Colors*, dan *Options*. Beberapa *tool* mempunyai bagian *option*. Contohnya ketika *Arrow tool* dipilih, options *snap*, *smouth*, *straighten*, *rotate*, dan *scale* akan muncul.
- **Timeline** adalah tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi.
- **Stage** adalah area persegi empat yang merupakan tempat membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.
- **Property** berisi informasi yang digunakan untuk menentukan ciri-ciri sesuatu objek atau movie yang akan kita hasilkan.
- **Panels** berisi kontrol fungsi yang dipakai untuk mengganti dan memodifikasi berbagai properti objek atau animasi secara cepat dan mudah.

C. Menu dan Ikon

1. Menu bar

Menu Bar merupakan baris menu yang berisi perintah berupa menu-menu yang aktif dimulai dari menu **File** sampai dengan **Help**. Masing-masing menu mempunyai submenu atau perintah, seperti yang tampak pada *Gambar 4*. dan tabel 2. Berikut ini tampilan perintah menu dan ikonnya.



Gambar 5. Tampilan *Menu Bar*

Tabel 2. Tampilan submenu/perintah pada *Menu Bar*

<p>File</p> <ul style="list-style-type: none"> New... Ctrl+N Open... Ctrl+O Open from Site... Open Recent ▶ Close Ctrl+W Close All Ctrl+Alt+W <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Save Ctrl+S Save and Compact Save As... Ctrl+Shift+S Save as Template... Save All Revert <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Import ▶ Export ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Publish Settings... Ctrl+Shift+F12 Publish Preview ▶ Publish Shift+F12 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Device Settings... <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Page Setup... Print... Ctrl+P <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Send... <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Edit Sites... <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Exit Ctrl+Q 	<p>Edit</p> <ul style="list-style-type: none"> Undo Select None Ctrl+Z Repeat Select None Ctrl+Y <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Cut Ctrl+X Copy Ctrl+C Paste in Center Ctrl+V Paste in Place Ctrl+Shift+V Paste Special... Clear Backspace <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Duplicate Ctrl+D Select All Ctrl+A Deselect All Ctrl+Shift+A <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Find and Replace Ctrl+F Find Next F3 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Timeline ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Edit Symbols Ctrl+E Edit Selected Edit in Place Edit All <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Preferences... Ctrl+U Customize Tools Panel... Font Mapping... Keyboard Shortcuts... 	<p>View</p> <ul style="list-style-type: none"> Go to ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Zoom In Ctrl+= Zoom Out Ctrl+- Magnification ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Preview Mode ▶ ✓ Work Area Ctrl+Shift+W <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Rulers Ctrl+Alt+Shift+R Grid ▶ Guides ▶ Snapping ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Hide Edges Ctrl+H Show Shape Hints Ctrl+Alt+H Show Tab Order
<p>Insert</p> <ul style="list-style-type: none"> New Symbol... Ctrl+F8 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Timeline ▶ Timeline Effects ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Scene 	<p>Modify</p> <ul style="list-style-type: none"> Document... Ctrl+J Convert to Symbol... F8 Break Apart Ctrl+B <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Bitmap ▶ Symbol ▶ Shape ▶ Combine Objects ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Timeline ▶ Timeline Effects ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Transform ▶ Arrange ▶ Align ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Group Ctrl+G Ungroup Ctrl+Shift+G 	<p>Text</p> <ul style="list-style-type: none"> Font ▶ Size ▶ Style ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Align ▶ Letter Spacing ▶ <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Scrollable <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Check Spelling... Spelling Setup...

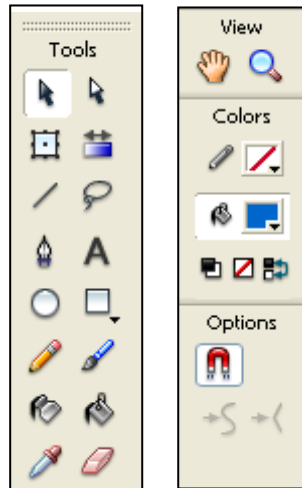
Commands	Control	Window
----------	---------	--------

<p>Manage Saved Commands... Get More Commands... Run Command...</p> <hr/> <p>No Commands Found</p>	<table border="1"> <tr> <td>Play</td> <td>Enter</td> </tr> <tr> <td>Rewind</td> <td>Ctrl+Alt+R</td> </tr> <tr> <td>Go To End</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Step Forward One Frame</td> <td>,</td> </tr> <tr> <td>Step Backward One Frame</td> <td>,</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Test Movie</td> <td>Ctrl+Enter</td> </tr> <tr> <td>Debug Movie</td> <td>Ctrl+Shift+Enter</td> </tr> <tr> <td>Test Scene</td> <td>Ctrl+Alt+Enter</td> </tr> <tr> <td>Test Project</td> <td>Ctrl+Alt+P</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Delete ASO Files</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Delete ASO Files and Test Movie</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Loop Playback</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Play All Scenes</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Enable Simple Frame Actions</td> <td>Ctrl+Alt+F</td> </tr> <tr> <td>Enable Simple Buttons</td> <td>Ctrl+Alt+B</td> </tr> <tr> <td>✓ Enable Live Preview</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mute Sounds</td> <td>Ctrl+Alt+M</td> </tr> </table>	Play	Enter	Rewind	Ctrl+Alt+R	Go To End		<hr/>		Step Forward One Frame	,	Step Backward One Frame	,	<hr/>		Test Movie	Ctrl+Enter	Debug Movie	Ctrl+Shift+Enter	Test Scene	Ctrl+Alt+Enter	Test Project	Ctrl+Alt+P	<hr/>		Delete ASO Files		Delete ASO Files and Test Movie		<hr/>		Loop Playback		Play All Scenes		<hr/>		Enable Simple Frame Actions	Ctrl+Alt+F	Enable Simple Buttons	Ctrl+Alt+B	✓ Enable Live Preview		Mute Sounds	Ctrl+Alt+M	<table border="1"> <tr> <td>Duplicate Window</td> <td>Ctrl+Alt+K</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Toolbars</td> <td>▶</td> </tr> <tr> <td>✓ Timeline</td> <td>Ctrl+Alt+T</td> </tr> <tr> <td>✓ Tools</td> <td>Ctrl+F2</td> </tr> <tr> <td>Properties</td> <td>▶</td> </tr> <tr> <td>✓ Library</td> <td>Ctrl+L</td> </tr> <tr> <td>Common Libraries</td> <td>▶</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Actions</td> <td>F9</td> </tr> <tr> <td>Behaviors</td> <td>Shift+F3</td> </tr> <tr> <td>Debugger</td> <td>Shift+F4</td> </tr> <tr> <td>Movie Explorer</td> <td>Alt+F3</td> </tr> <tr> <td>Output</td> <td>F2</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>Shift+F8</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Align</td> <td>Ctrl+K</td> </tr> <tr> <td>✓ Color Mixer</td> <td>Shift+F9</td> </tr> <tr> <td>Color Swatches</td> <td>Ctrl+F9</td> </tr> <tr> <td>Info</td> <td>Ctrl+I</td> </tr> <tr> <td>Transform</td> <td>Ctrl+T</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Components</td> <td>Ctrl+F7</td> </tr> <tr> <td>Component Inspector</td> <td>Alt+F7</td> </tr> <tr> <td>Other Panels</td> <td>▶</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Workspace Layout</td> <td>▶</td> </tr> <tr> <td>Hide Panels</td> <td>F4</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>Cascade</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tile</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td>✓ 1 Untitled-1</td> <td></td> </tr> </table>	Duplicate Window	Ctrl+Alt+K	<hr/>		Toolbars	▶	✓ Timeline	Ctrl+Alt+T	✓ Tools	Ctrl+F2	Properties	▶	✓ Library	Ctrl+L	Common Libraries	▶	<hr/>		Actions	F9	Behaviors	Shift+F3	Debugger	Shift+F4	Movie Explorer	Alt+F3	Output	F2	Project	Shift+F8	<hr/>		Align	Ctrl+K	✓ Color Mixer	Shift+F9	Color Swatches	Ctrl+F9	Info	Ctrl+I	Transform	Ctrl+T	<hr/>		Components	Ctrl+F7	Component Inspector	Alt+F7	Other Panels	▶	<hr/>		Workspace Layout	▶	Hide Panels	F4	<hr/>		Cascade		Tile		<hr/>		✓ 1 Untitled-1	
Play	Enter																																																																																																															
Rewind	Ctrl+Alt+R																																																																																																															
Go To End																																																																																																																
<hr/>																																																																																																																
Step Forward One Frame	,																																																																																																															
Step Backward One Frame	,																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Test Movie	Ctrl+Enter																																																																																																															
Debug Movie	Ctrl+Shift+Enter																																																																																																															
Test Scene	Ctrl+Alt+Enter																																																																																																															
Test Project	Ctrl+Alt+P																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Delete ASO Files																																																																																																																
Delete ASO Files and Test Movie																																																																																																																
<hr/>																																																																																																																
Loop Playback																																																																																																																
Play All Scenes																																																																																																																
<hr/>																																																																																																																
Enable Simple Frame Actions	Ctrl+Alt+F																																																																																																															
Enable Simple Buttons	Ctrl+Alt+B																																																																																																															
✓ Enable Live Preview																																																																																																																
Mute Sounds	Ctrl+Alt+M																																																																																																															
Duplicate Window	Ctrl+Alt+K																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Toolbars	▶																																																																																																															
✓ Timeline	Ctrl+Alt+T																																																																																																															
✓ Tools	Ctrl+F2																																																																																																															
Properties	▶																																																																																																															
✓ Library	Ctrl+L																																																																																																															
Common Libraries	▶																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Actions	F9																																																																																																															
Behaviors	Shift+F3																																																																																																															
Debugger	Shift+F4																																																																																																															
Movie Explorer	Alt+F3																																																																																																															
Output	F2																																																																																																															
Project	Shift+F8																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Align	Ctrl+K																																																																																																															
✓ Color Mixer	Shift+F9																																																																																																															
Color Swatches	Ctrl+F9																																																																																																															
Info	Ctrl+I																																																																																																															
Transform	Ctrl+T																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Components	Ctrl+F7																																																																																																															
Component Inspector	Alt+F7																																																																																																															
Other Panels	▶																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Workspace Layout	▶																																																																																																															
Hide Panels	F4																																																																																																															
<hr/>																																																																																																																
Cascade																																																																																																																
Tile																																																																																																																
<hr/>																																																																																																																
✓ 1 Untitled-1																																																																																																																

Help	F1
<hr/>	
Flash Help	F1
Getting Started with Flash	
Flash LiveDocs	
What's New in Flash 8	
<hr/>	
Flash Exchange	
Manage Extensions...	
<hr/>	
Flash Support Center	
Flash Developer Center	
Flash Documentation Resource Center	
Macromedia Online Forums	
Macromedia Training	
<hr/>	
Online Registration	
Print Registration	
<hr/>	
About Flash Professional	

2. Tools Box








Tools Box merupakan kumpulan *tool-tool* yang berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada *stage*, terdiri atas *Tools*, *Colors*, *View*, dan *Option*.



Gambar 6. Tampilan *Toolbox*

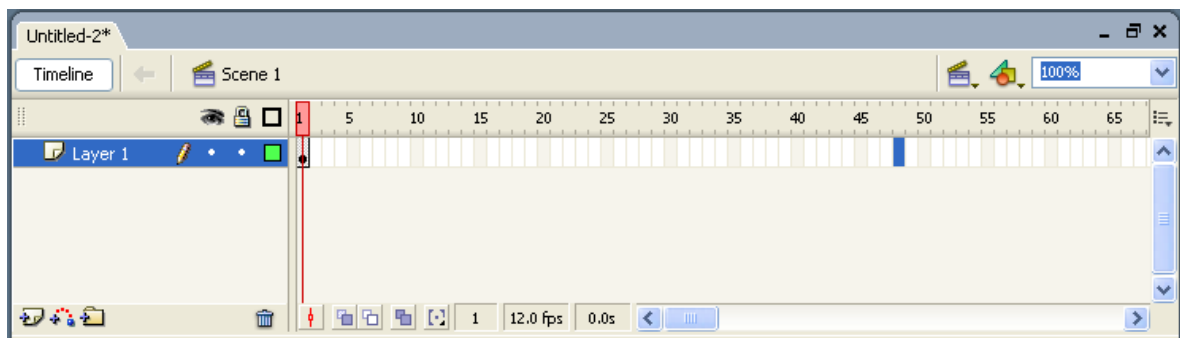
Tabel 3. Tampilan ikon pada *Tools*

Tools Box	Ikon/ <i>Tools</i>	Nama Perintah
<i>Tools</i>		Selection Tool (V)
		Subselection Tool (A)
		Free Transform Tool (Q)
		Gradient Transform Tool (F)
		Line Tool (N)
		Lasso Tool (L)
		Pen Tool (P)
		Text Tool (T)
		Oval Tool (O)
		Rectangle Tool (R)
		Pencil Tool (Y)
		Brush Tool (B)
		Ink Bottle Tool (S)
		Paint Bucket Tool (K)
		Eyedropper Tool (I)
<i>View</i>		Hand Tool (H)
		Zoom Tool (M, Z)

Tools Box	Ikon/ Tools	Nama Perintah
Colors		Stroke color
		Fill color
		Black and white
		No color
		Swap colors
Options		Object Drawing (J)
		Snap to Objects








3. Timeline







Timeline digunakan untuk menyusun semua objek yang akan digunakan di dalam produk animasi atau multimedia dengan mengikuti *layer* tertentu dan juga menentukan perlakuannya, mengikut pergerakan waktu.



Gambar 7. Tampilan Timeline

Tabel 4. Tampilan ikon pada Timeline

Tools	Ikon/ Tools	Nama Perintah
Layers		Show/Hide All Layers
		Lock/Unlock All Layers
		Show All Layers as Outlines
		Layer Name
		Insert Layer
		Add Motion Guide
		Insert Layer Folder

Tools	Ikon/ Tools	Nama Perintah
		Delete Layer
<i>Frame</i>		Center Frame
		Onion Skin
		Onion Skin Outlines
		Edit Multiple Frames
		Modify Onion Markers
	1	Current Frame
	12.0 fps	Frame Rate
	0.0s	Elapsed Time



BAB III

FUNGSI MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANIMASI

Kompetensi Dasar : Menjelaskan fungsi menu ikon pada perangkat lunak pengolah animasi

Indikator : - Menjelaskan fungsi menu pada *Menu Bar*
- Menjelaskan fungsi ikon pada *Toolbox*
- Menjelaskan fungsi ikon pada *Timeline*
- Menjelaskan fungsi ikon pada *Panels*

F. Pengantar

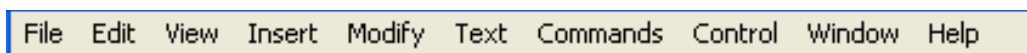
Menu adalah tempat untuk meletakkan semua perintah di dalam program aplikasi, tidak terkecuali pada *Macromedia Flash Professional 8*. Menu di dalam *Flash* tersusun dalam sepuluh (10) pilihan yang antara lain menu File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Command, Control, Window, dan Help. Di dalam menu-menu tersebut terdapat banyak perintah yang sudah terkategori menurut menu di atasnya. Menu File berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan *file* (berkas). Menu Edit berisi perintah-perintah penyuntingan. Menu View berisi perintah-perintah pengaturan layar tampilan. Menu Insert berisi perintah-perintah untuk penyisipan, menu Modify berisi perintah-perintah untuk memodifikasi objek. Menu Text berisi perintah-perintah pengaturan teks. Menu Command berisi pengaturan perintah-perintah. Menu Command berisi perintah-perintah pengendalian objek. Menu Window berisi perintah-perintah menampilkan jendela panel dan jendela objek lainnya, dan menu Help berisi perintah meminta bantuan.

Ikon/ *Tool* adalah sebuah gambar (simbol) yang mewakili perintah atau operasi tertentu. Ikon merupakan simbol yang mudah dikenal oleh pengguna, dan tidak jarang gambarnya disesuaikan dengan bentuk fisiknya, misalnya *tool* teks disimbolkan dengan huruf **A**.

Setiap menu dan ikon mempunyai fungsi dan perintahnya masing-masing. Bahan ajar ini akan mengulas tentang fungsi menu dan ikon yang terdapat pada program *Macromedia Flash Professional 8*.

B. Fungsi Menu dan Ikon

1. Menu bar



Gambar 8. Tampilan Menu Bar

a. Menu **File**

Tabel 5. Fungsi perintah pada Menu File

Menu	Fungsi	
New...	Ctrl+N	Membuat dokumen baru
Open...	Ctrl+O	Membuka dokumen
Open from Site...		Membuka dokumen melalui <i>site</i>
Open Recent		Membuka dokumen yang pernah diaktifkan
Close	Ctrl+W	Menutup dokumen
Close All	Ctrl+Alt+W	Menutup semua dokumen
Save	Ctrl+S	Menyimpan dokumen
Save and Compact		Menyimpan dan
Save As...	Ctrl+Shift+S	Menyimpan dokumen dengan nama <i>file</i> lain
Save as Template...		Menyimpan dokumen menjadi sebuah <i>template</i>
Save All		Manyimpan semua
Import		Mengimport berbagai bentuk dokumen ke <i>Flash</i>
Export		Mengiriman dokumen dalam bentuk <i>image</i> dan <i>movie</i>
Publish Settings...	Ctrl+Shift+F12	Pengaturan <i>Publish</i> hasil dokumen <i>Flash</i>
Publish Preview		Menampilkan hasil <i>publish</i> sebelum di- <i>publish</i>
Publish	Shift+F12	Mem- <i>publish</i> dokumen kedalam tipe <i>publish</i>
Device Settings...		Mengatur
Page Setup...		Pengaturan halaman
Print...	Ctrl+P	Mencetak dokumen
Send...		Mengirim dokumen ke media lain
Edit Sites...		Mengedit dokumen <i>sites</i>
Exit	Ctrl+Q	Keluar dari <i>Macromedia Flash</i>

b. Menu **Edit**

Tabel 6. Fungsi perintah pada *Menu Edit*

Menu	Fungsi
Undo Change Selection Ctrl+Z	Membatalkan perintah yang baru saja dilakukan
Repeat Select None Ctrl+Y	Membatalkan <i>Undo</i>
Cut	Memotong objek/ dokumen
Copy	Menyalin objek/ dokumen
Paste in Center Ctrl+V	Meletakkan hasil <i>copy</i> dan <i>cut</i> pada sebuah dokumen
Paste in Place Ctrl+Shift+V	Meletakkan hasil <i>copy</i> dan <i>cut</i>
Paste Special...	Meletakkan hasil <i>copy</i> dan <i>cut</i> dengan format khusus
Clear Backspace	Mengilangkan/ menghapus objek
Duplicate Ctrl+D	Menduplikasi objek
Select All Ctrl+A	Menyeleksi seluruh dokumen (memblok seluruh dokumen)
Deselect All Ctrl+Shift+A	Kebalikan dari <i>Select All</i>
Find and Replace Ctrl+F	Menemukan dokumen dan mengubahnya
Find Next F3	Mencari/ menemukan dokumen
Timeline ▶	Pengaturan edit <i>frame</i> pada timeline (<i>copy, clear, remove, paste, dsb.</i>)
Edit Symbols Ctrl+E	Mengedit simbol objek
Edit Selected	Mengedit objek yang terseleksi
Edit in Place	Mengedit di lokasi objek
Edit All	Mengedit secara keseluruhan
Preferences... Ctrl+U	Pengaturan objek secara keseluruhan
Customize Tools Panel...	Pengaturan tampilan <i>tool</i> pada panel atau <i>tools</i>
Font Mapping...	Memetakan jenis huruf yang tidak terdapat pada <i>system</i>
Keyboard Shortcuts...	Memberikan informasi penggunaan <i>keyboard</i>

Menu	Fungsi
	menjalankan perintah pada menu

c. Menu **View**

Tabel 7. Fungsi perintah pada *Menu View*

Menu	Fungsi
Go to ▶	Menuju ke (<i>first, next, previous, last, scene, dst</i>)
Zoom In Ctrl+=	Memperbesar tampilan
Zoom Out Ctrl+-	Memperkecil tampilan
Magnification ▶	Memperkecil dan memperbesar tampilan sesuai dengan ukuran persen yang telah disediakan
Preview Mode ▶	Menampilkan bagian atau keseluruhan objek
✓ Work Area Ctrl+Shift+W	Menampilkan seluruh area kerja atau sebaliknya
Rulers Ctrl+Alt+Shift+R	Menampilkan rulers pada <i>stage</i>
Grid ▶	Menampilkan grid pada <i>stage</i>
Guides ▶	Menampilkan guide pada <i>stage</i>
Snapping ▶	Menampilkan fungsi Snapping
Hide Edges Ctrl+H	Menyembunyikan bingkai <i>selection</i> objek
Show Shape Hints Ctrl+Alt+H	Menampilkan efek <i>shape hints</i>
Show Tab Order	Menampilkan <i>Tab order</i>

d. Menu **Insert**

Tabel 8. Fungsi perintah pada *Menu Insert*

Menu	Fungsi
New Symbol... Ctrl+F8	Menyisipkan objek menjadi sebuah simbol baru
Timeline ▶	Menyisipkan jenis layer, jenis frame pada timeline
Timeline Effects ▶	Menyisipkan efek
Scene	<i>Menyisipkan Scene</i>

e. Menu **Modify**

Tabel 9. Fungsi perintah pada *Menu Modify*

Menu	Fungsi
Document... Ctrl+J	Memodifikasi dokumen
Convert to Symbol... F8	Mekonversi objek menjadi sebuah simbol
Break Apart Ctrl+B	Memecah objek menjadi beberapa

Menu	Fungsi
	bagian
Bitmap ▶	Pengaturan <i>bitmap</i>
Symbol ▶	Pengaturan <i>symbol</i>
Shape ▶	Pengaturan <i>shape</i>
Combine Objects ▶	Pengaturan kombinasi objek
Timeline ▶	Memodifikasi layer dan <i>frame</i> pada <i>timeline</i>
Timeline Effects ▶	Memodifikasi (menghapus, mengedit) efek pada objek
Transform ▶	Pengaturan perputaran posisi objek
Arrange ▶	Memposisikan objek yang bersinggungan
Align ▶	Meletakkan posisi objek pada stage (kanan, kiri, atas, bawah, dsb.)
Group Ctrl+G	Mengumpulkan objek menjadi satu objek (<i>group</i>)
Ungroup Ctrl+Shift+G	Kebalikan <i>group</i>

f. Menu Text

Tabel 10. Fungsi perintah pada *Menu Text*

Menu	Fungsi
Font ▶	Menentukan jenis huruf
Size ▶	Menentukan ukuran huruf
Style ▶	Menentukan gaya teks (miring, tebal, dsb)
Align ▶	Perataan teks
Letter Spacing ▶	Pengaturan spasi
Scrollable	Membuat <i>scroll</i> teks
Check Spelling...	Pengecekan <i>Spell</i>
Spelling Setup...	Pengaturan <i>spell</i> pada <i>layer</i> , <i>frame</i> , berdasarkan bahasa

g. Menu Commands

Tabel 11. Fungsi perintah pada *Menu Command*

Menu	Fungsi
Manage Saved Commands...	Mengatur perintah-perintah yang tersimpan
Get More Commands...	Menambah perintah-perintah

Menu	Fungsi
	yang lain
Run Command...	Menuju <i>file</i> perintah
No Commands Found	Tidak ditemukan perintah

h. Menu **C**ontrol

Tabel 12. Fungsi perintah pada *Menu Control*

Menu	Fungsi
Play Enter	Menjalankan hasil animasi
Rewind Ctrl+Alt+R	Mengembalikan pada posisi start
Go To End	Mengakhiri jalannya hasil animasi
Step Forward One Frame .	Menjalankan satu langkah per satu <i>frame</i> ke depan
Step Backward One Frame ,	Menjalankan satu langkah per satu <i>frame</i> ke belakang
Test Movie Ctrl+Enter	Melakukan tes movie
Debug Movie Ctrl+Shift+Enter	Menjalankan <i>Movie</i> sekaligus menampilkan informasi efek/ objek yang mempengaruhinya (<i>debugger</i>)
Test Scene Ctrl+Alt+Enter	Melakukan tes <i>scene</i>
Test Project Ctrl+Alt+P	Melakukan tes <i>project</i>
Delete ASO Files	Menghapus <i>file</i> ASO
Delete ASO Files and Test Movie	Menghapus <i>file</i> ASO dan tes <i>movie</i>
Loop Playback	Menjalankan animasi secara berulang-ulang
Play All Scenes	Menjalankan seluruh <i>scenes</i>
Enable Simple Frame Actions Ctrl+Alt+F	Mengaktifkan <i>frame Action</i> sederhana
Enable Simple Buttons Ctrl+Alt+B	Mengaktifkan <i>buttons</i> sederhana
Enable Live Preview	Mengaktifkan tampilan langsung (sebenarnya)
Mute Sounds Ctrl+Alt+M	Menon-aktifkan <i>sounds</i>

i. Menu **W**indow

Tabel 13. Fungsi perintah pada *Menu Windows*

Menu	Fungsi
Duplicate Window Ctrl+Alt+K	Membuat duplikat jendela

Menu	Fungsi
Toolbars ▶	Menampilkan jendela <i>toolbars</i>
✓ Timeline Ctrl+Alt+T	Menampilkan jendela <i>Timeline</i>
✓ Tools Ctrl+F2	Menampilkan jendela <i>Tools</i>
Properties ▶	Menampilkan jendela <i>Properties</i>
Library Ctrl+L	Menampilkan jendela <i>Library</i>
Common Libraries ▶	Menampilkan jendela <i>Common Libraries</i>
Actions F9	Menampilkan jendela lembar kerja <i>Actions scrib</i>
Behaviors Shift+F3	Menampilkan informasi objek dan <i>action</i> -nya
Debugger Shift+F4	Menampilkan informasi efek/ objek yang mempengaruhinya (<i>debuger</i>)
Movie Explorer Alt+F3	Menampilkan informasi objek, <i>scene</i> , pada <i>movie</i>
Output F2	Menampilkan jendela <i>Output</i>
Project Shift+F8	Menampilkan jendela <i>Project</i>
Align Ctrl+K	Menampilkan jendela <i>Align</i>
Color Mixer Shift+F9	Menampilkan jendela <i>Color Mixer</i>
Color Swatches Ctrl+F9	Menampilkan jendela <i>Color Swatches</i>
Info Ctrl+I	Menampilkan jendela info objek
Transform Ctrl+T	Menampilkan jendela <i>Transform</i>
Components Ctrl+F7	Menampilkan jendela <i>Components</i>
Component Inspector Alt+F7	Menampilkan jendela <i>Components inspector</i>
Other Panels ▶	Menampilkan panel-panel lain
Workspace Layout ▶	Pengaturan tampilan <i>workspace</i>
Hide Panels F4	Menyembunyikan panel
Cascade	Menampilkan jendela panel
Tile	Menampilkan jendela panel diatas
1 Untitled-1	File dokumen yang aktif
✓ 2 efek jump up	File dokumen yang pernah aktif

j. Menu **Help**








Tabel 14. Fungsi perintah pada *Menu Help*


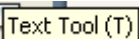

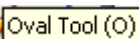

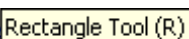

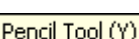

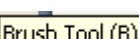

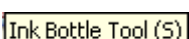

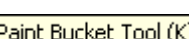

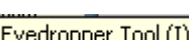

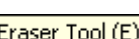

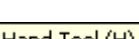

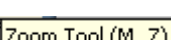

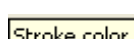






Menu	Fungsi
Flash Help F1	Menu pertolongan flash
Getting Started with Flash	Menu awal pertolongan <i>Flash 8</i>




Menu	Fungsi
Flash LiveDocs	Pertolongan dokumen flash yang berlangsung
What's New in Flash 8	Berita-berita pada <i>Flash 8</i>
Flash Exchange	Informasi perubahan dokumen Flash
Manage Extensions...	Mengatur extentions sebuah <i>file flash</i>
Flash Support Center	Pusat kegiatan pendukung pengembangan <i>Flash</i>
Flash Developer Center	Informasi pusat mengembangkan <i>Flash</i>
Flash Documentation Resource Center	Informasi pusat sumber dokumentasi <i>Flash</i>
Macromedia Online Forums	Forum komunitas <i>online macromedia</i>
Macromedia Training	Informasi Pelatihan <i>macromedia</i>
Online Registration	Resgistrasi online penggunaan <i>macromedia</i>
Print Registration	Mencetak registrasi
About Flash Professional	Tentang <i>Flash Professional 8</i>

2. *Toolsbox*

Tabel 15. Fungsi *tool* pada *Toolsbox*

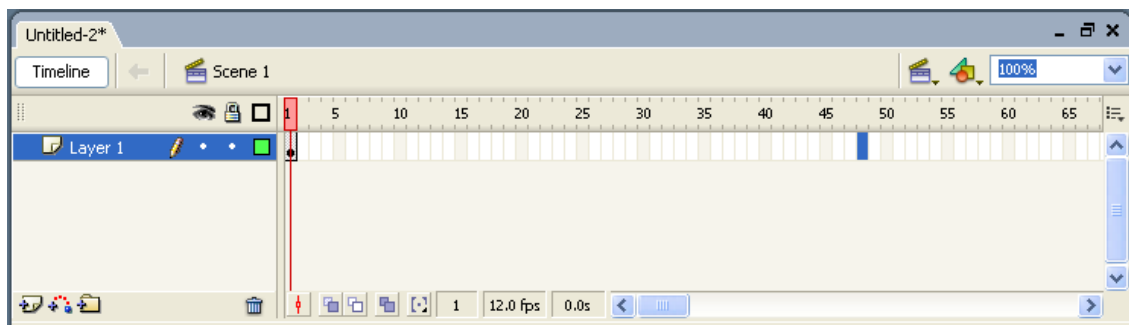
<i>Toolsbox</i>	Ikon/ <i>Tools</i>	Nama Perintah	Fungsi Perintah
<i>Tools</i>		Selection Tool (V)	Untuk memilih objek atau untuk memindahkannya
		Subselection Tool (A)	Untuk mengubah objek dengan <i>edit points</i>
		Free Transform Tool (Q)	Untuk memutar (<i>rotate</i>) objek yang kalian buat atau mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain
		Gradient Transform Tool (F)	Mengatur untuk memutar, memperluas gradasi warna
		Line Tool (N)	Untuk membuat garis di <i>stage</i>
		Lasso Tool (L)	Untuk memilih daerah di objek yang akan diedit
		Pen Tool (P)	Untuk menggambar dan mengubah bentuk suatu objek dengan menggunakan <i>edit points</i> (lebih teliti dan akurat)

<i>Toolsbox</i>	<i>Ikon/ Tools</i>	Nama Perintah	Fungsi Perintah
			Untuk membuat objek teks
			Untuk membuat objek lingkaran
			Untuk membuat objek kotak, <i>polygon</i> dan bintang
			Untuk membuat sebuah objek bebas sesuai dengan yang kalian sukai, tetapi bentuk yang kalian buat akan diformat oleh <i>flash</i> menjadi bentuk sempurna
			Untuk memberi warna pada objek bebas
			Untuk mengisi warna pada objek yang <i>Stroke</i> -nya telah hilang (tidak ada)
			Untuk mengisi warna pada objek yang dipilih
			Untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek
			Untuk menghapus objek yang kalian bentuk
<i>View</i>			Untuk menggerakkan suatu tampilan objek pada stage tanpa mengubah posisi objek tersebut pada <i>stage</i>
			Untuk memperbesar dan memperkecil tampilan objek pada <i>stage</i>
<i>Colors</i>			Untuk memberi warna garis/ border pada objek
			Untuk memberi warna isi pada objek
			Untuk memberi warna objek dan warna <i>border</i> / garis dengan warna hitam putih
			Untuk tidak memberi warna pada objek

<i>Toolsbox</i>	<i>Ikon/ Tools</i>	Nama Perintah	Fungsi Perintah
		Swap colors	Untuk mengubah warna <i>fill</i> menjadi warna <i>stroke</i> atau sebaliknya
Option		Object Drawing (J)	Untuk memberikan efek pada objek yang dibuat agar tidak menyatu dengan objek lain
		Snap to Objects	Mengaktifkan fungsi snap pada objek


2. Timeline



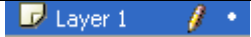












Timeline digunakan untuk menyusun semua objek yang akan digunakan di dalam produk animasi atau multimedia dengan mengikuti *layer* tertentu dan juga menentukan perlakuannya, mengikut pergerakan waktu.



Gambar 9. Tampilan *Timeline*



Tabel 16. Fungsi tool/ ikon pada *Toolsbox*








<i>Tools</i>	<i>Ikon/ Tools</i>	Nama Perintah	Fungsi Perintah
Layer		Show/Hide All Layers	Menyembunyikan/ menampilkan <i>layer</i> / seluruh <i>layer</i>

Tools	Ikon/ Tools	Nama Perintah	Fungsi Perintah
		Lock/Unlock All Layers	Mengunci/ membuka kunci <i>layer</i> / seluruh <i>layer</i>
		Show All Layers as Outlines	Menampilkan seluruh outlines seluruh objek pada <i>layer</i>
		Layer Name	Nama <i>layer</i>
		Insert Layer	Menyisipkan <i>layer</i>
		Add Motion Guide	Membuat lintasan animasi
		Insert Layer Folder	Menyisipkan <i>folder</i> <i>layer</i>
		Delete Layer	Menghapus <i>layer</i>
Frame		Center Frame	Menengahkan <i>frame</i>
		Onion Skin	
		Onion Skin Outlines	Menampilkan <i>outline</i> objek <i>frame</i>
		Edit Multiple Frames	Menampilakan onion <i>frame</i> sekaligus memudahkan pengeditan objek dengan melihat seluruh <i>frame</i>
		Modify Onion Markers	Modifikasi tampilan onion (All, any, dst.)
		Current Frame	Posisi <i>frame</i> yang aktif
		Frame Rate	Kecepatan rata-rata <i>frame</i> per second
		Elapsed Time	posisi <i>frame</i> dengan Kecepataan waktu per second

Dalam pembuatan animasi di *Flash* ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya yaitu tanda-tanda yang berada di *timeline*. Supaya animasi dapat berjalan lancar, anda diharapkan mengerti terlebih dahulu tanda-tanda yang ada di *timeline*

Tabel 17. Fungsi tampilan *frame*

Tampilan pada Frame	Keterangan
	<i>Frame</i> tidak berisi objek
	<i>Frame</i> berisi objek

	Frame memiliki efek <i>Motion Tween</i>
	Frame memiliki efek <i>Shape Tween</i>
	Frame memiliki efek <i>Motion Tween</i> yang tidak sempurna (tidak terdapat <i>keyframe</i> atau <i>keyframe</i> kosong tanpa objek)
	Frame memiliki efek <i>Shape Tween</i> yang tidak sempurna (tidak terdapat <i>keyframe</i> atau objek tidak dikenali)
	Frame memiliki atau berisi <i>action script</i>
	Frame memiliki label dengan tipe <i>name</i>
	Frame memiliki label dengan tipe <i>comment</i> . Biasanya berbentuk "//" dan berwarna hijau.

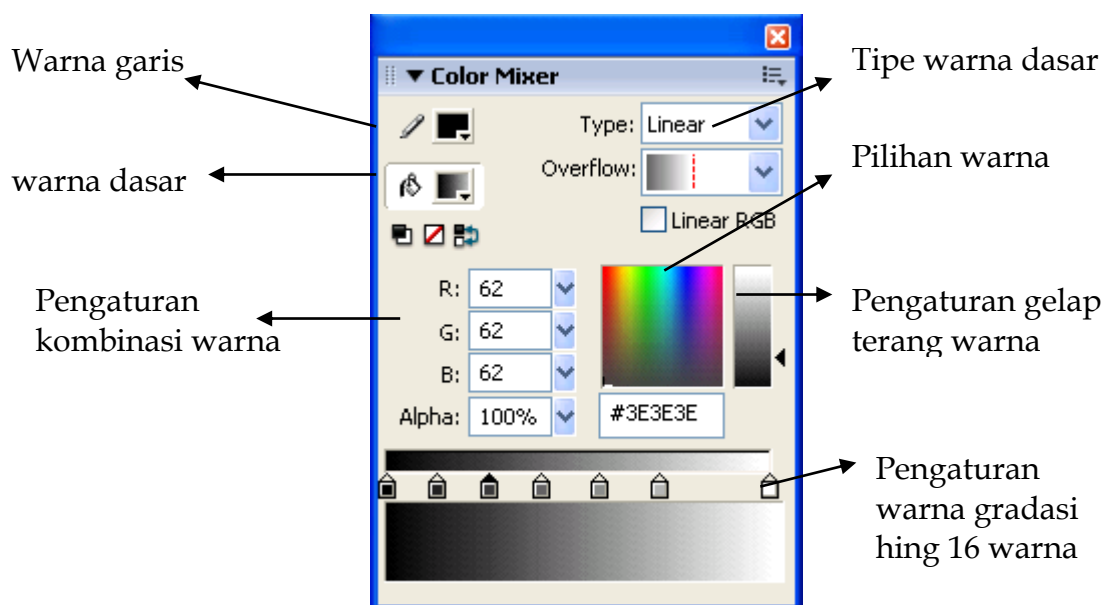
Di atas merupakan pedoman yang harus kalian ingat sebelum membuat suatu animasi. Hal ini memudahkan kalian untuk mengenali tanda-tanda tersebut ketika kalian membuat animasi.

3. *Panels Colors*

Color Window, merupakan jendela yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang kalian buat.

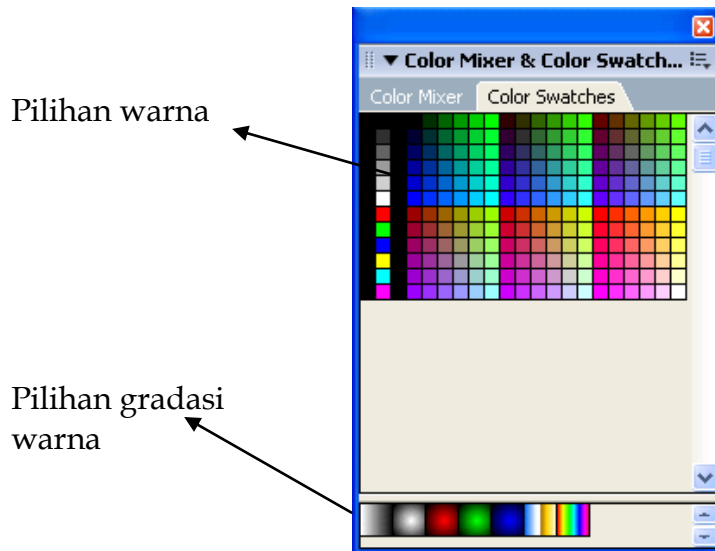
Color Windows terdiri atas:

- Color Mixer*, digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan kalian.
Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: *None, Solid, Linear, Radial, dan Bitmap*



Gambar 10. Jendela *Color Mixer*

- b. *Color Swatches*, digunakan untuk memberi warna pada objek yang kalian buat sesuai dengan warna pada *window*.



Gambar 11. Jendela *Color Switchers*



BAB IV

PENGGUNAAN MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANIMASI

Kompetensi Dasar : Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah animasi

Indikator : Menggunakan fungsi menu dan ikon pada:
- *Menu Bar*
- *Toolbox*
- *Timeline*
- *Panel Colors*

A. Pengantar

Pada materi ini akan diberitahukan bagaimana cara menggunakan menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah animasi. Perlu diketahui bahwa pengembang *software* selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menampilkan sebuah tampilan, khususnya tampilan menu dan ikon, Hal ini semata-mata untuk memudahkan si pengguna untuk menjalankan perintah-perintah yang dimiliki oleh program tersebut. Oleh sebab itu, materi yang diberikan berupa cara bagaimana menggunakan menu dan ikon dengan pendekatan fungsi alat (yaitu fungsi *mouse* dan fungsi *keyboard*).

B. Penggunaan Menu dan Ikon

1. Penggunaan Menu Bar

Penggunaan menu pada Menu Bar dapat menggunakan 2 (dua) cara sebagai berikut.

1) Menggunakan *Mouse* :

a) Arahkan *pointer mouse* pada salah satu *menu bar*

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada menu *File*

b) Klik menu *File*, maka akan muncul sub menu *File* berisi perintah-perintah pengelolaan *file*.

c) Klik salah satu perintah yang diinginkan.

Sebagai contoh klik sub menu perintah *New*, maka perintah yang dilakukan adalah membuat dokumen baru.

- d) Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain.
- 2) Menggunakan fungsi tombol *keyboard*
- a) Menggunakan fungsi tombol **Alt**
- Jika kita melihat *Menu Bar* pada *flash 8*, kita tidak dapat melihat huruf bergaris bawah pada setiap menu seperti yang ditampilkan pada perangkat lunak berbasis *windows*, oleh karena itu untuk menampilkan garis bawah huruf pada menu dapat menekan tombol **Alt** pada *keyboard* kemudian menekan huruf yang bergaris bawah pada menu maka anda dapat menggunakan menu tersebut dengan fungsi tombol **Alt**. Sebagai contoh menu *File*, untuk melakukannya adalah sebagai berikut.
1. Tekan tombol **Alt** pada keyboard maka akan muncul garis bawah pada huruf **F** (*File*) dan tekan huruf **F**
 2. Tekan tombol huruf yang bergaris bawah pada sub menu perintah.
 3. Sebagai contoh untuk perintah **N**ew yang ditekan tombol huruf **N**.
 4. Perintah yang dilakukan adalah membuat dokumen baru.
 5. Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain.
- b) Menggunakan fungsi tombol **Ctrl**
- Penggunaan menu fungsi tombol **Ctrl** pada dasarnya hampir sama dengan menggunakan fungsi tombol **Alt**, akan tetapi untuk menjalankan perintahnya harus menekan tombol secara bersamaan, dan tidak semua menu dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl**. Berikut ini beberapa contoh menu perintah yang dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl** :

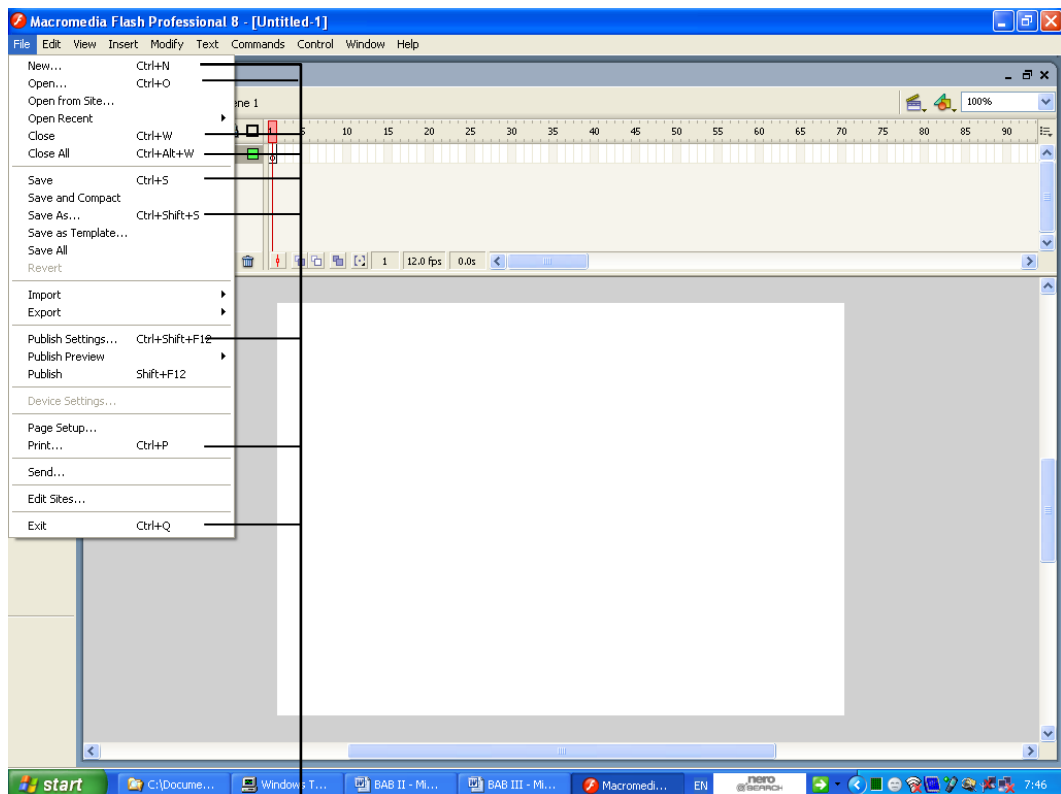
Tabel 16. Fungsi tombol **Ctrl**

Fungsi Ctrl	Fungsi Perintah
Ctrl + N	Membuat dokumen baru
Ctrl + O	Membuka dokumen
Ctrl + W	Menutup dokumen
Ctrl + Alt +W	Menutup seluruh dokumen
Ctrl + S	Menyimpan dokumen
Ctrl + Alt + S	Menyimpan dokumen dengan nama <i>file</i> lain
Ctrl + Shift + F12	Mem-publish dokumen kedalam jenis <i>file</i>
Ctrl + P	Mencetak dokumen
Ctrl + Q	Keluar dari program
Ctrl + F	Mencari/menemukan teks
Ctrl + G	Menuju area (<i>sel, range</i>) data dan lembar kerja
Ctrl + X	Memotong data
Ctrl + Y	Membatalkan perintah (kembali ke kondisi sebelumnya).

Fungsi Ctrl	Fungsi Perintah
Ctrl + Z	Menuju kondisi berikutnya
Ctrl + C	Menyalin data
Ctrl + V	Meletakkan hasil <i>copy</i> dan <i>cut</i>
Ctrl + A	Melakukan blok seluruhnya

Fungsi tombol **Ctrl** dapat dilihat pada tampilan submenu di setiap *Menu Bar*.

Perhatikan tampilan submenu pada menu *File* berikut.




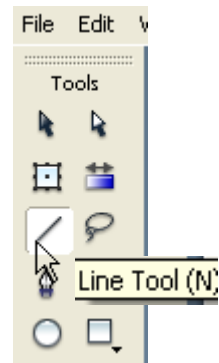
fungsi tombol **Ctrl**
Gambar 12. Fungsi tombol **Ctrl** pada Menu

2. Penggunaan Ikon pada *Toolsbox*

Untuk dapat menggunakan perintah ikon/ *tool* lakukanlah langkah berikut

1) Arahkan *pointer mouse* pada ikon/ *tool* perintah

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Tools*



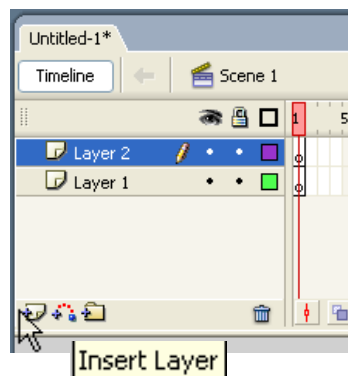
Gambar 13. Penggunaan ikon pada *Toolsbox*

- 2) Klik menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri
- 3) Perintah yang dilakukan adalah membuat gambar garis pada *stage*.


3. Penggunaan Menu dan Ikon pada *Timeline*

Untuk dapat menggunakan perintah Ikon pada *Timeline* pada dasarnya sama dengan penggunaan ikon seperti pada *Toolbox*, yaitu, sebagai contoh, dengan melakukan cara sebagai berikut :

- 1) Arahkan *pointer mouse* pada ikon perintah



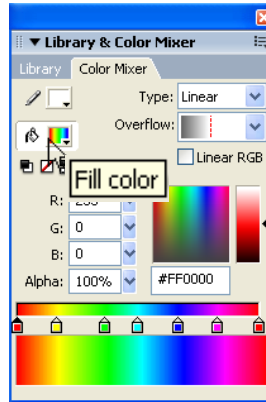
Gambar 14. Penggunaan ikon pada *Timeline*

- Sebagai contoh arahkan pointer mouse pada ikon  pada *layer Timeline*
- 2) Lakukan klik dengan menggunakan tombol mouse sebelah kiri
 - 3) Perintah yang dilakukan adalah menyisipkan *layer*.

4. Penggunaan menu dan ikon pada *panel colors*


Untuk dapat menggunakan perintah menu dan ikon pada *panel colors* sebagai contoh pada *Color Mixer* yaitu dengan cara melakukan sebagai berikut :

- 1) Seleksi atau blok objek terlebih dahulu yang akan diberi efek pewarnaan.



Gambar 15. Penggunaan ikon pada *Color Mixer*

- 2) Arahkan *pointer mouse* pada ikon perintah pada *Color Mixer*

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Color Mixer*, klik menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri maka perintah yang dilakukan adalah untuk memberikan efek warna pada *fill* atau akan tampil pilihan warna.

- 3) Pilih efek warna pada ikon yang lain seperti *type* dsb.



BAB V

MEMBUAT DOKUMEN ANIMASI SEDERHANA

Kompetensi Dasar : Membuat dokumen pengolah animas sederhana

Indikator : - Mengatur lembar kerja
- Menggambar objek
- Menggambar objek dengan teknik pewarnaan
- Membuat objek teks
- Membuat animasi objek dasar
- Membuat animasi teks
- Membuat animasi bervariasi

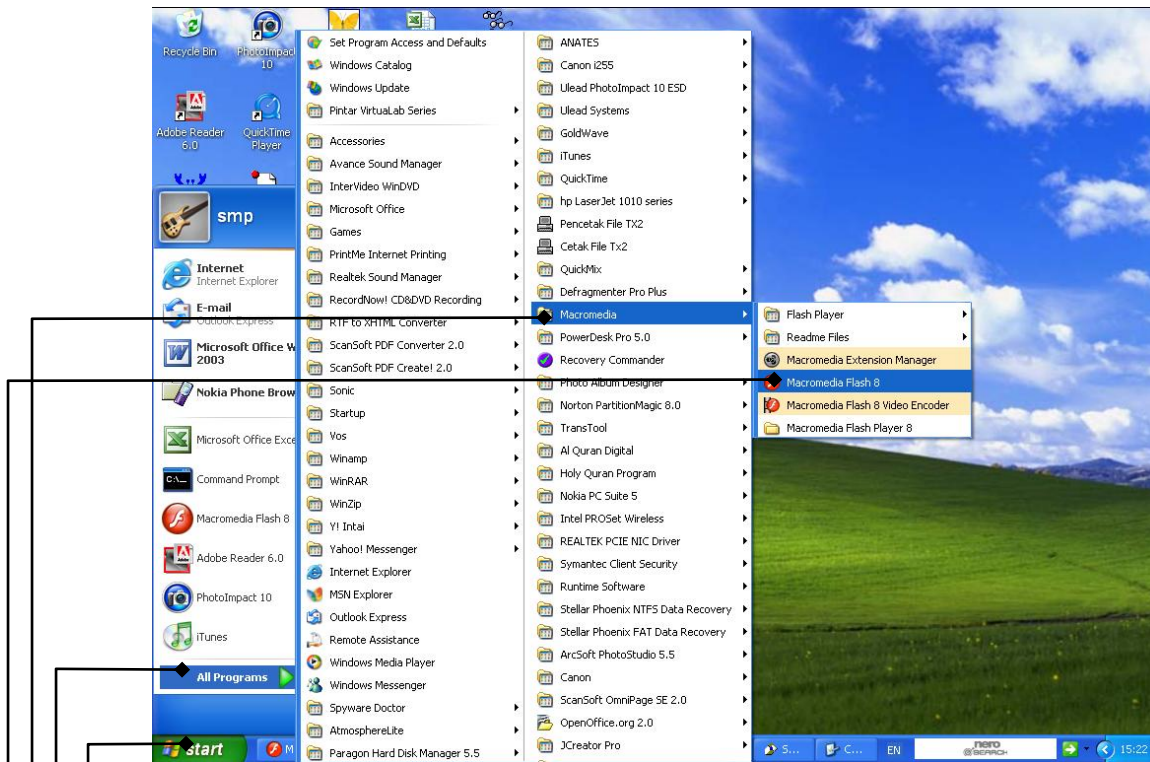
A. Pengantar

Kebutuhan akan informasi tidak dapat dihindari. Semakin banyak kebutuhan maka semakin banyak informasi yang dibutuhkan, terutama bagaimana informasi tadi dapat diolah menjadi sebuah karya informasi dan dapat dikomunikasikan kepada yang membutuhkannya baik yang bersifat elektronik maupun media cetak. Bahan ajar ini memberikan materi bagaimana cara membuat sebuah karya informasi dengan menggunakan perangkat lunak pengolah animasi melalui beberapa layanan efek animasi berupa manipulasi objek dan teks untuk menjadi sebuah animasi yang nantinya merupakan bagian dari karya informasi baik untuk mendukung penciptaan karya informasi baru maupun terciptanya langsung sebuah karya informasi seperti karya animasi yang mendukung pembuatan *web*, pembuatan *software*, pembuatan karya multimedia dan sebagainya.

B. Menyiapkan Lembar Kerja

1. Membuka lembar kerja

Langkah-langkah untuk menjalankan program *Macromedia flash professional 8* :



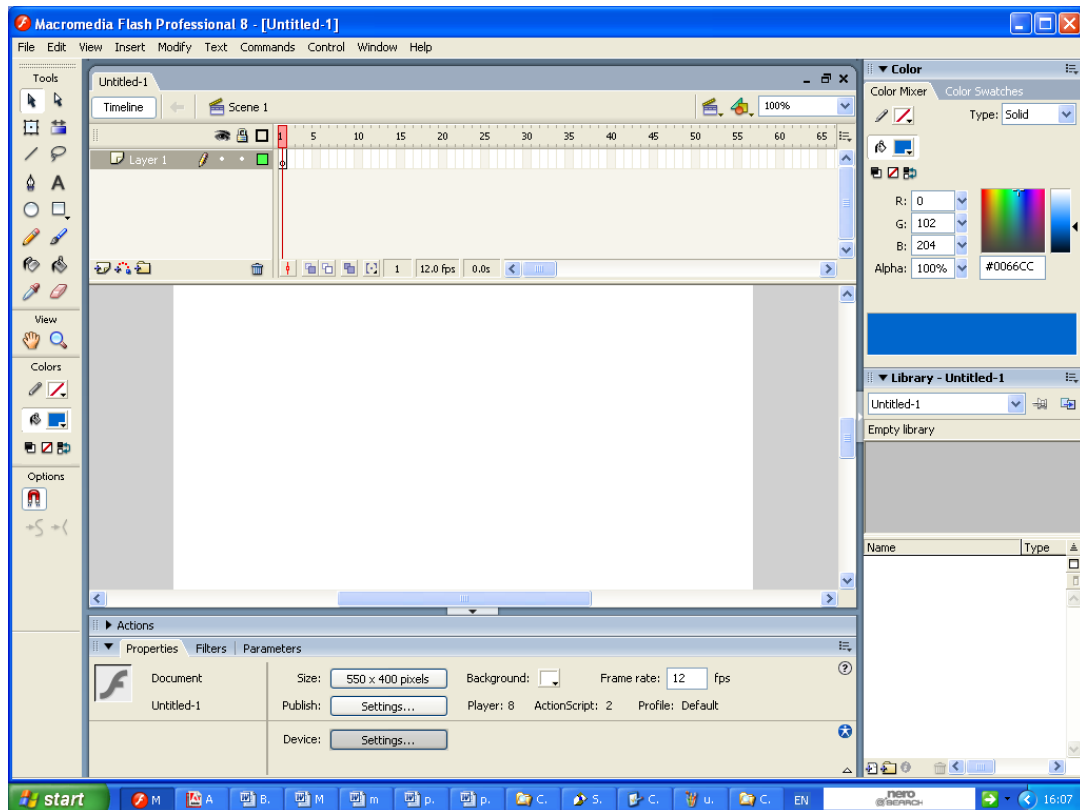
Gambar 16. Menjalankan *Macromedia flash 8*

1. Klik tombol *Start* yang terdapat pada *taksbar*.
2. Kemudian pilih menu *All Programs*,
3. Klik *Macromedia*
4. Terakhir pilih dan klik program aplikasi *Macromedia flash 8*.
5. Tunggu sampai menu utama *Macromedia flash 8* ditampilkan



Gambar 17. Menu Utama *Flash 8*

6. Klik *Flash Document* pada opsi *Create New* agar tampil lembar kerja *Macromedia Flash Professional 8*



Gambar 18. Lembar kerja *Flash 8*

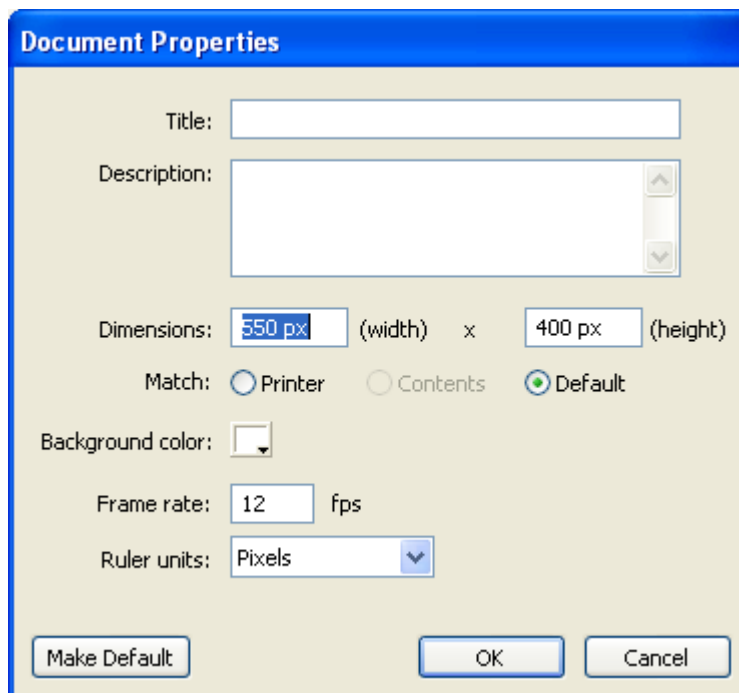
2. Pengaturan *Stage*

Setelah lembar kerja *Flash* ditampilkan, *stage* dapat diatur sesuai dengan keinginan kita, misalnya pengaturan ukuran *stage* dan pengaturan warna *background* dari *stage* tersebut:



Gambar 19. Menu Pengaturan Stage

- a. Klik **Modify**
- b. Klik **Document** agar tampil kotak dialog *document properties*

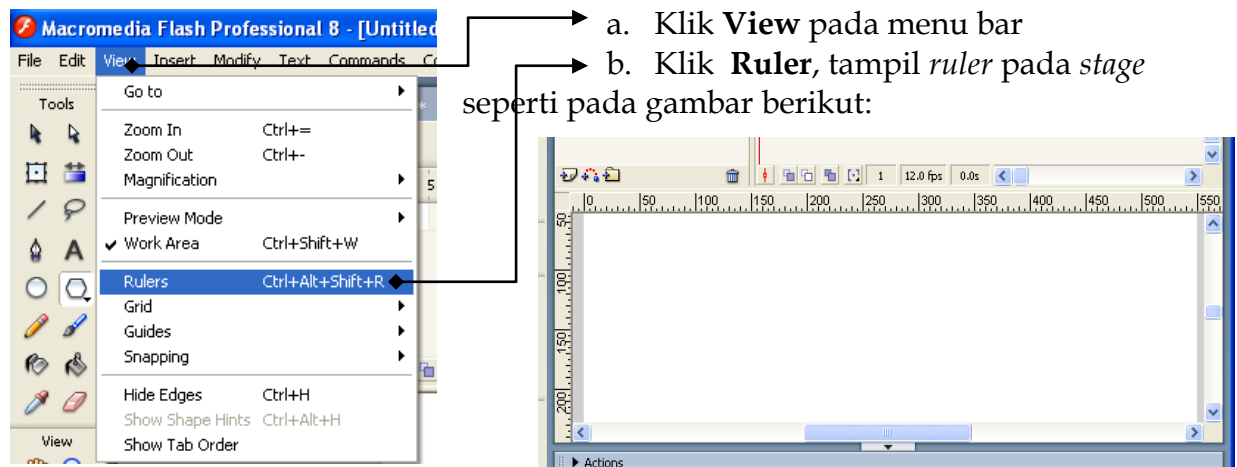


Gambar 20. Pengaturan Stage

- c. *Dimentions*, untuk menentukan lebar (*width*) dan panjang (*height*) pada stage
- d. *Background color*, untuk menentukan warna latar belakang stage
- e. *Frame rate*, untuk mengatur kecepatan frame
- f. *Rule units*, untuk menentukan satuan ukuran pada stage
- g. Klik **OK** untuk menjalankan perintah *document properties*

3. Menampilkan Ruler

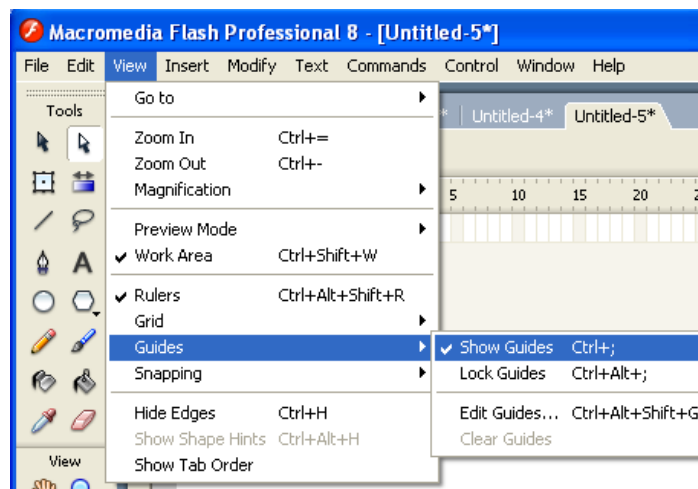
Untuk mempermudah dalam meletakkan objek pada stage dengan ukuran dan bentuk yang tepat maka perlu menampilkan *ruler* pada *stage*, berikut ini



Gambar 21. Menampilkan Ruler

4. Menggunakan Guides

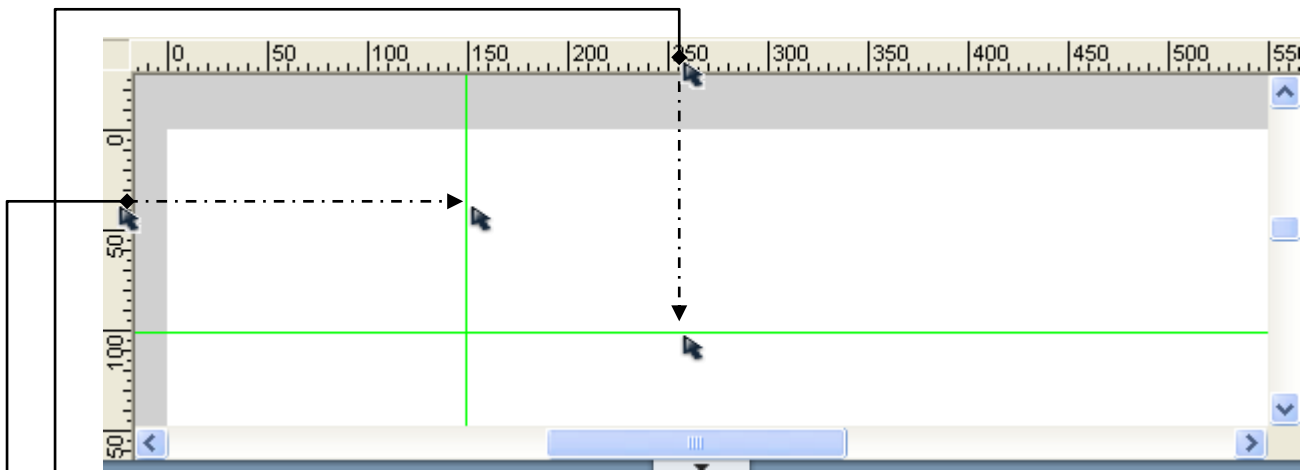
Untuk mengoptimalkan penggunaan *ruler* maka perlu penggunaan *guides* didalam *stage* dengan cara berikut:



pada stage dengan cara:

a. Untuk meyakinkan status *guides* aktif atau ditampilkan, Klik *View*, *Guides*, kemudian perhatian submenu *Show Guides* jika tidak terdapat tanda \checkmark maka *guides* belum tampil, dan klik *Show Guides* untuk mengaktifkannya. Gambar 22. Menu *Guides*

b. Langkah selanjutnya membuat *guides*




- Untuk membuat *guide horizontal* letakan pointer mouse pada *ruler horizontal*, drag geser ke dalam *stage* pada posisi yang diinginkan
- Untuk membuat *guide vertikal* letakan pointer mouse pada *ruler vertikal* drag, geser ke dalam *stage* pada posisi yang diinginkan
- Untuk menghapus *guides*, geser *guides* menggunakan mouse keluar *stage*

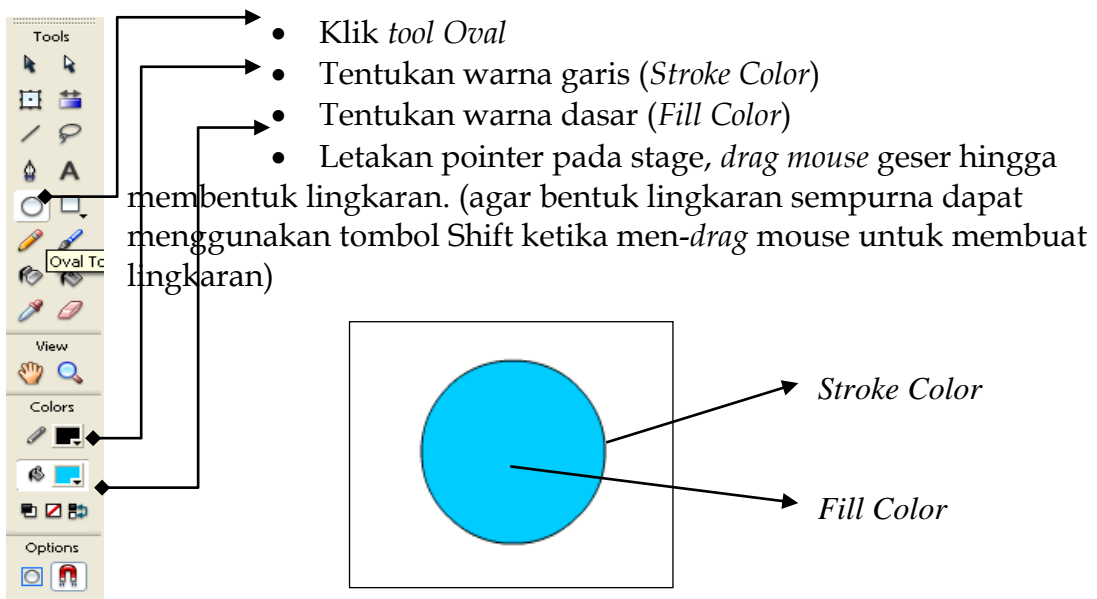
Gambar 23. Pengaturan *Guides*

C. Menggambar Objek

Untuk menggambar objek diperlukan tool-tool yang terdapat pada *toolbox*


1. Menggambar Objek Lingkaran

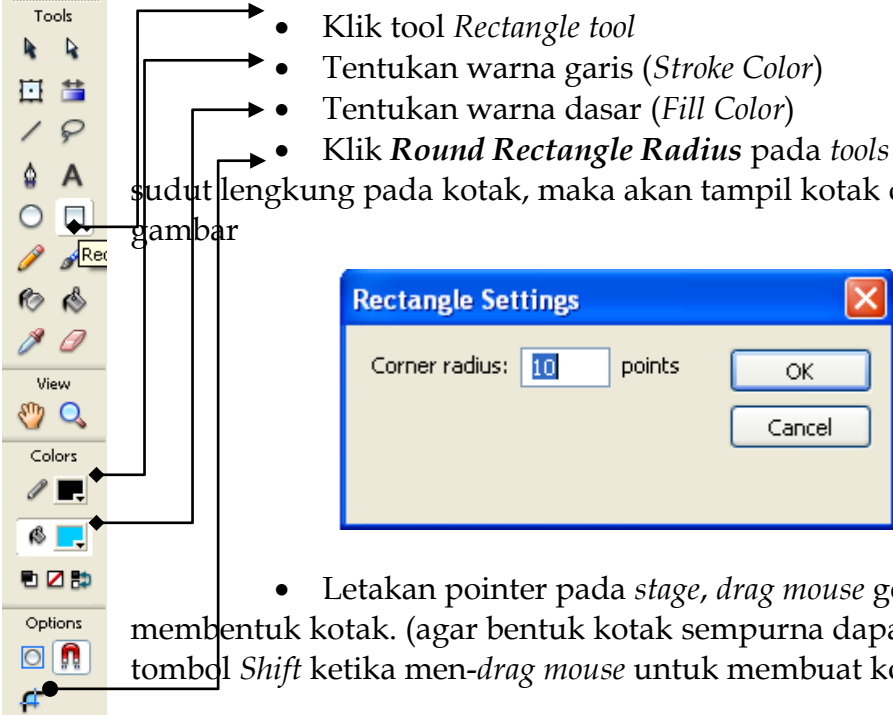
Untuk menggambar objek lingkaran dibutuhkan *tool*  (*Oval*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



Gambar 24. Menggambar Lingkaran

2. Menggambar Objek Kotak

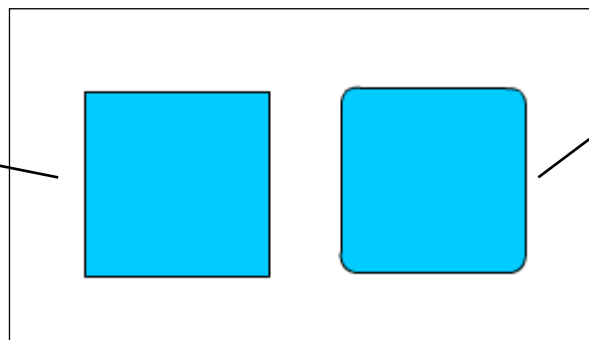
Untuk menggambar objek kotak dibutuhkan tool  (*Rectangle tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



- Klik tool *Rectangle tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Klik **Round Rectangle Radius** pada *tools* untuk membentuk sudut lengkung pada kotak, maka akan tampil kotak dialog seperti pada gambar

• Letakan pointer pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk kotak. (agar bentuk kotak sempurna dapat menggunakan tombol *Shift* ketika men-*drag mouse* untuk membuat kotak)


Kotak dengan setting
corner radius 0

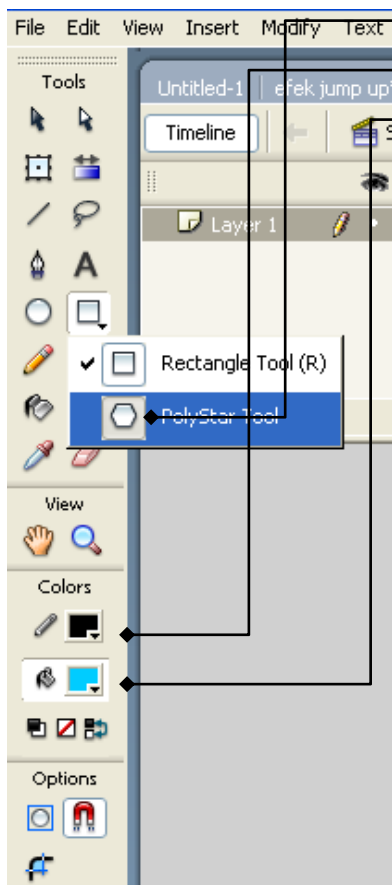


Kotak dengan setting
corner radius 10

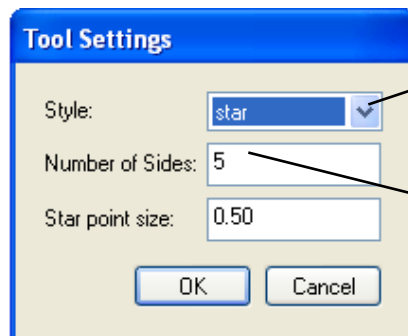
Gambar 25. Menggambar Kotak

3. Menggambar Objek *PolyStar*

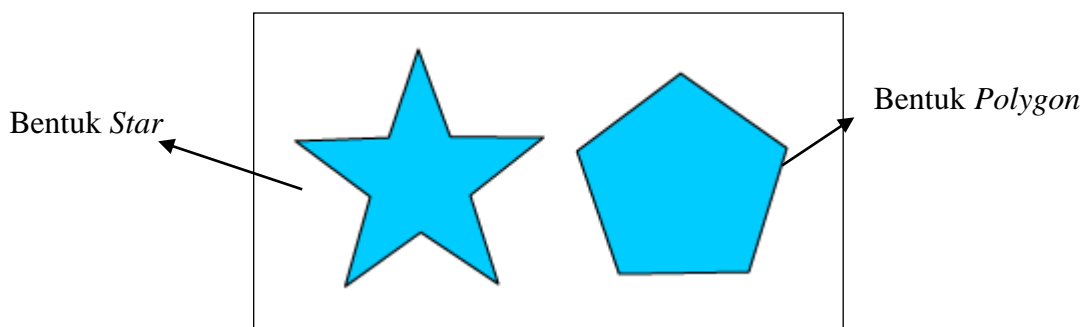
Untuk menggambar objek polystar dibutuhkan tool  (*Polystar tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



- Klik tool *Polystar*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Klik menu pada jendela Properties, maka akan tampil kotak dialog berikut: (pilih *style* dan atur *setting*-annya)




- Letakan *pointer* pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk bintang (agar bentuk bintang sempurna dapat menggunakan tombol *Shift* ketika *men-drag mouse* untuk membuat kotak)

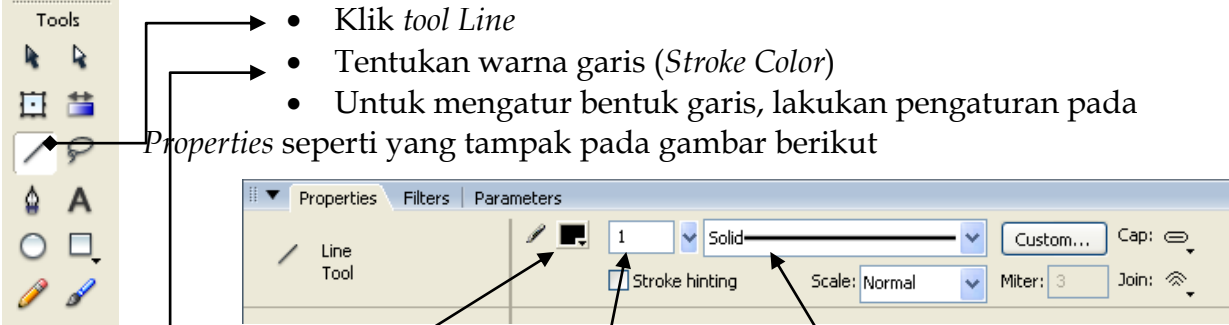


Gambar 26. Menggambar *Polystar*

4. Menggambar Objek Garis

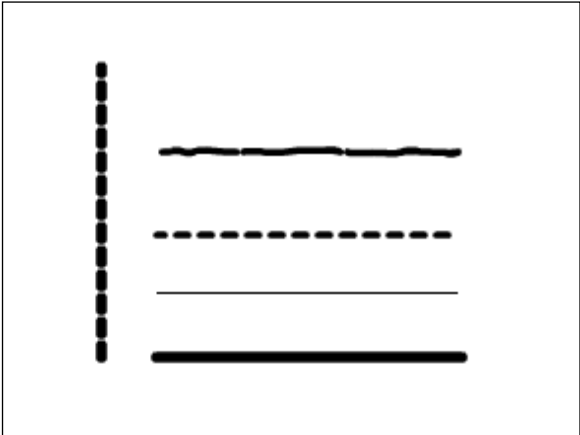
Untuk menggambar objek garis dibutuhkan tool  (*Line tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:

- Klik *tool Line*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Untuk mengatur bentuk garis, lakukan pengaturan pada *Properties* seperti yang tampak pada gambar berikut





Warna Garis Ukuran ketebalan garis Bentuk Garis

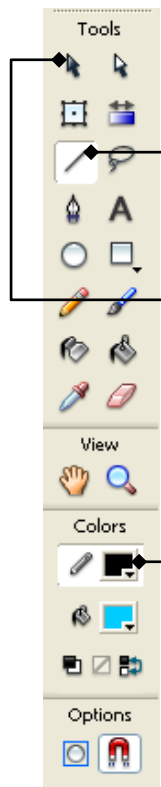
- Letakan *pointer* pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk garis




Gambar 27. Menggambar Garis dengan berbagai bentuk


5. Menggambar Objek Garis Lengkung


Untuk menggambar objek garis lengkung dibutuhkan *tool*  (Line tool) dan  (*selection tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



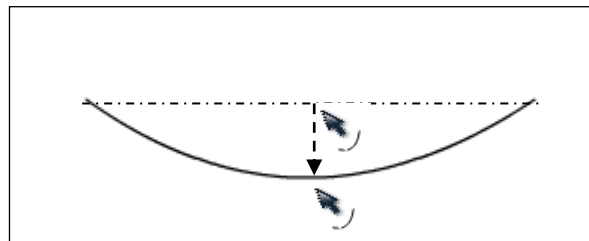
- Klik *Line tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Buatlah garis lurus



- Klik *Selection Tool*
- Arahkan pointer mouse pada garis yang telah dibuat pada bagian yang akan dilengkungkan hingga *pointer* berubah berbentuk 




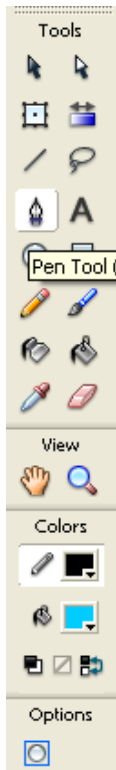
- *Drag mouse* geser ke arah lengkungan yang diinginkan seperti tampak dibawah ini



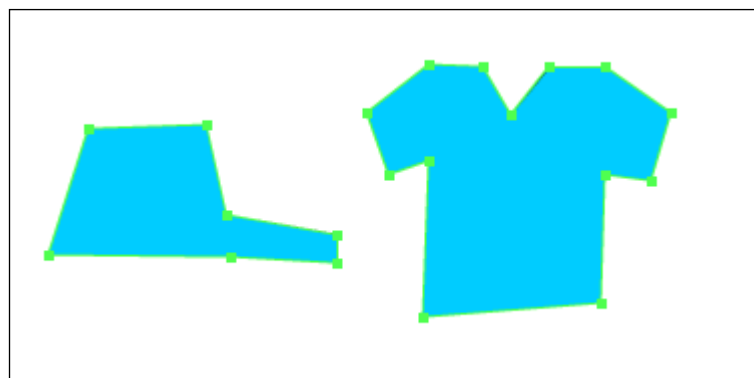
Gambar 28. Menggambar Objek Garis Lengkung

6. Menggambar Objek dengan *Pen Tool*

Untuk menggambar objek dengan *pen tool* dibutuhkan tool  (*Pen tool*) dan yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:




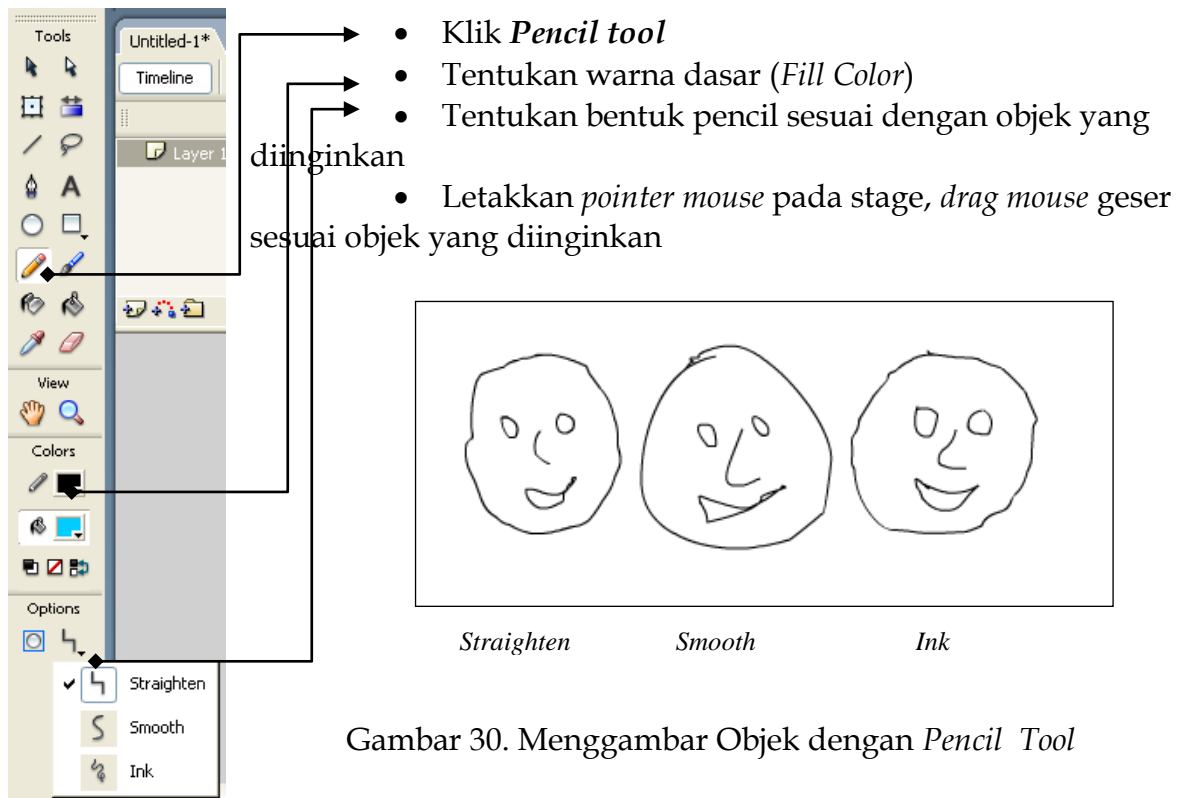
- Klik *Pen tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Arahkan *pointer mouse* pada *stage*, klik *mouse* pada area yang diinginkan, klik lagi pada sisi lain, dan seterusnya sampai membentuk objek yang diinginkan (menggambar melalui titik-titik objek) seperti tampak pada gambar berikut



Gambar 29. Menggambar Objek dengan *Pen Tool*

7. Menggambar Objek dengan *Pencil Tool*


Untuk menggambar objek dengan *pencil tool* dibutuhkan tool  (*Pencil tool*) dan yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:

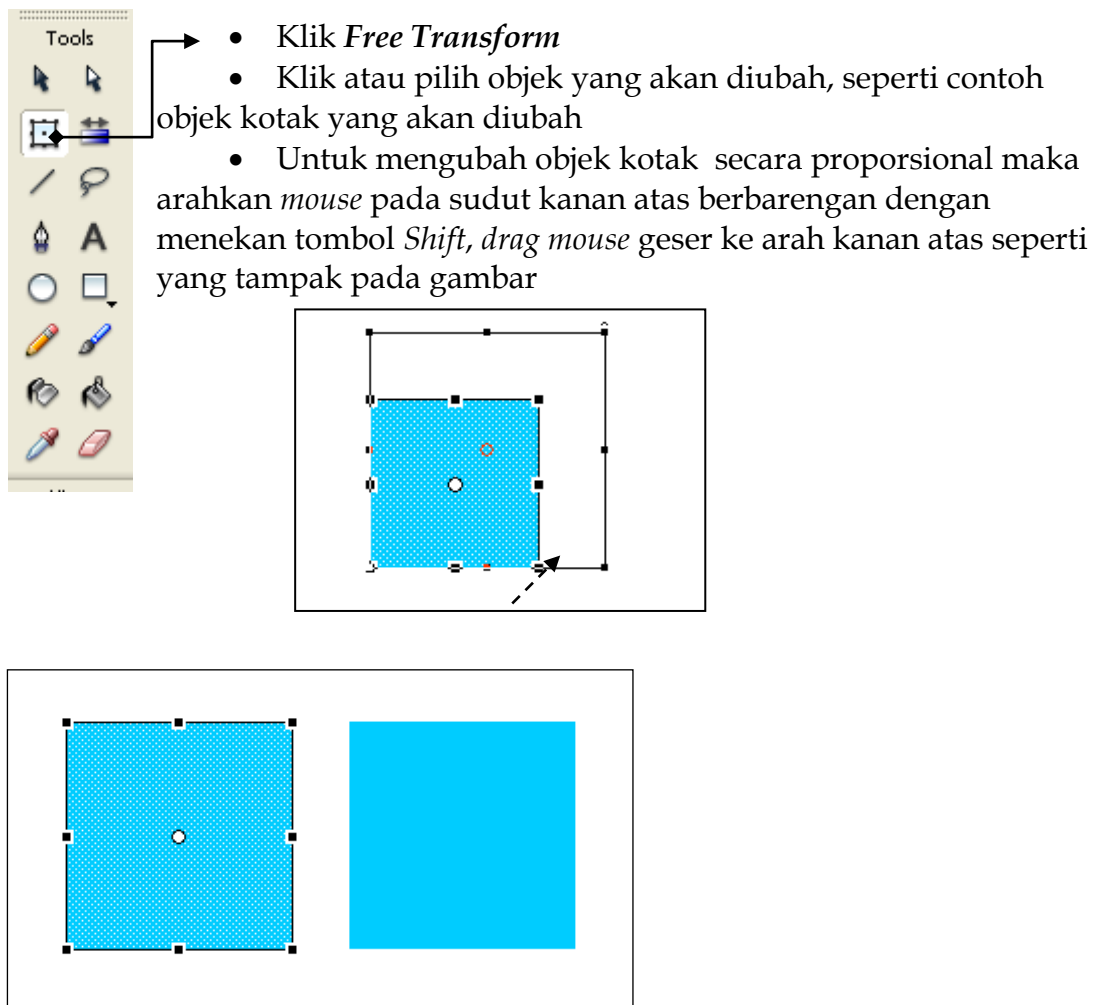


Gambar 30. Menggambar Objek dengan *Pencil Tool*

8. Menggambar dengan memanipulasi Objek

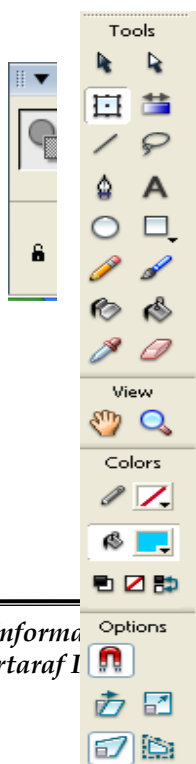
a. Mengubah Ukuran Objek

Untuk mengubah ukuran objek kita dapat menggunakan tool  (*Free Transform*) yang terdapat pada *toolbox*, yaitu dengan cara berikut ini.



Gambar 31. Menggambar dengan mengubah ukuran


- Dapat pula menggunakan *properties* untuk mengubah ukuran objek, yaitu dengan cara klik objek dan ubah ukuran sesuai dengan ukuran yang diinginkan, seperti yang tampak pada gambar berikut:

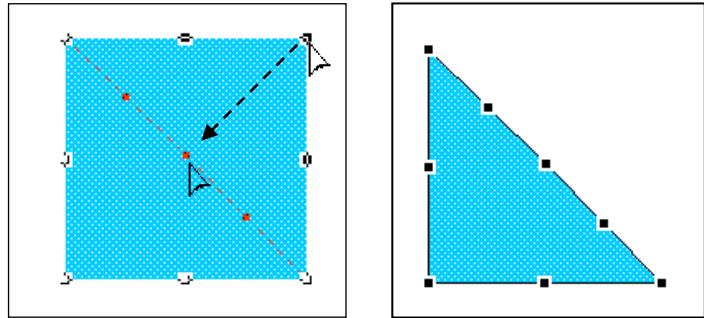


Gambar 32. Mengubah ukuran Objek dengan *Properties*

b. Menggambar dengan Memotong Objek



- 1) Menggunakan Fungsi *tool Distort* pada *Option*, dapat dilakukan dengan cara berikut ini. (sebagai contoh memotong kotak menjadi segitiga)

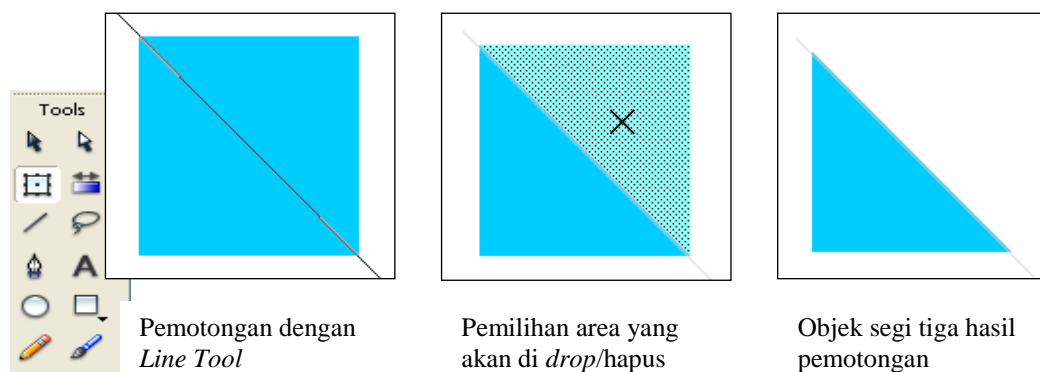
- Buatlah objek kotak
- Klik *Free Transform*
- Klik objek kotak pada *stage*
- Klik *Distort*
- Arahkan *pointer mouse* pada titik sudut kanan atas hingga *pointer mouse* tampil , *drag mouse* geser ke arah bawah kiri seperti yang tampak pada gambar



Gambar 33. Menggambar dengan memotong objek

2) Menggunakan *Line Tool*, dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

- Buatlah objek kotak
- Klik  (*Line Tool*)
- Buatlah garis diagonal dari kiri atas ke bawah kanan
- Klik  (*Selection Tool*)
- Klik area segitiga atas bagian atas, tekan tombol **delete** (klik kanan **Cut**)



Pemotongan dengan
Line Tool


Pemilihan area yang
akan di *drop*/hapus

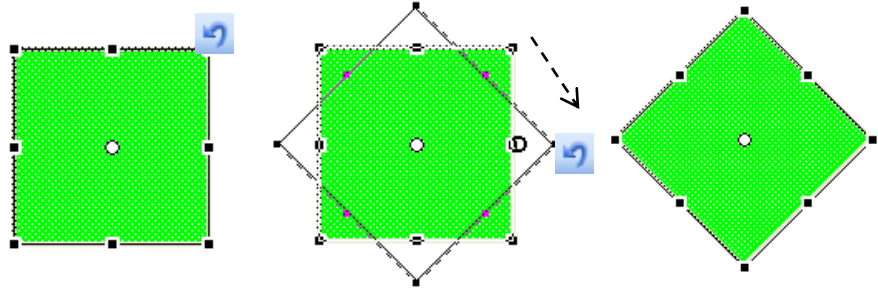
Objek segi tiga hasil
pemotongan

Gambar 34. Menggambar dengan memotong objek menggunakan
Line Tool

c. Memutar Posisi Objek

- Buatlah objek Kotak
- Klik *Free Transform*
- Klik objek segi tiga pada *stage*

- Arahkan pointer mouse pada titik sudut kanan atas hingga *pointer mouse* tampil  (*rotate*), *drag mouse* geser putar kearah bawah kanan seperti yang tampak pada gambar



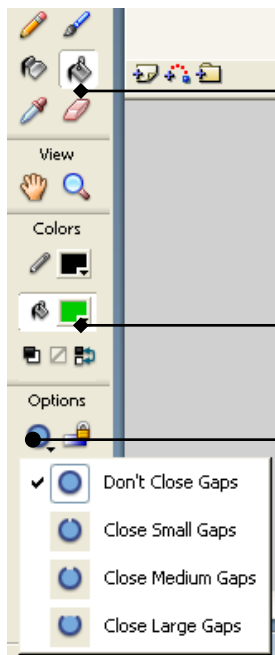
Gambar 35. Memutar Posisi Objek

D. Menggambar Objek dengan Teknik Pewarnaan

1. Mewarnai Bidang Gambar

Sebagai contoh langkah mewarnai bidang gambar, kita gunakan objek lingkaran.

Tool yang digunakan adalah  (*Paint Bucket*) yaitu dengan cara berikut ini.

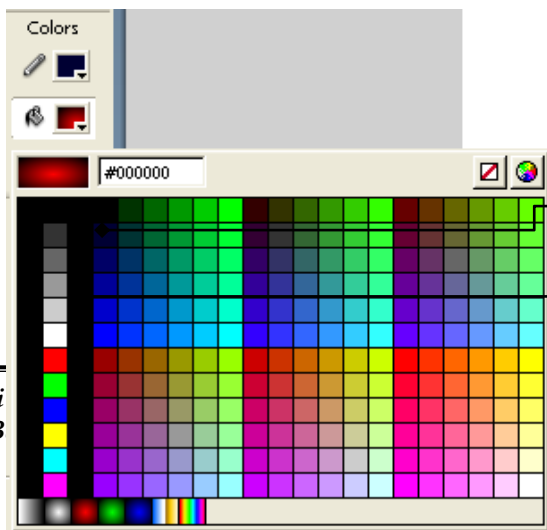


- Buat objek lingkaran
- Klik *Paint Bucket*
- Tentukan *Fill color*
- Klik *Gap Size* pada *tool Option*
 - Pilih *Don't Close Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) tertutup.
 - Pilih *Close Small Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah kecil
 - Pilih *Close Medium Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah sedang
 - Pilih *Close Large Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah besar
- Klik pada bidang gambar (*Fill*) lingkaran

Gambar 36. Memutar Posisi Objek

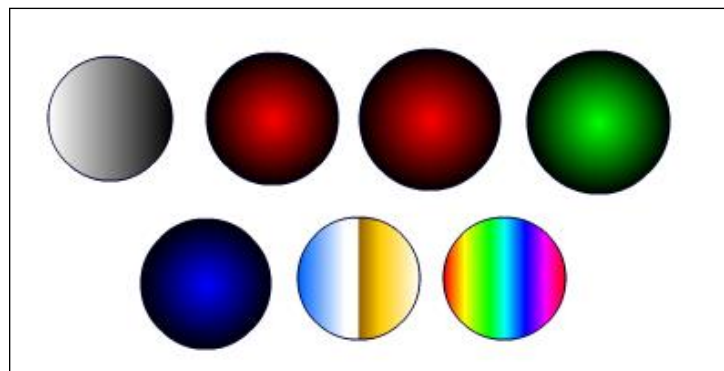
2. Mewarnai dengan Gradasi

Untuk pewarnaan gradasi yang dapat dilakukan melalui langkah berikut. (sebagai contoh objek lingkaran)



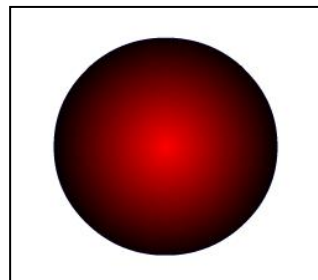
- Klik *Oval Tool*
- Tentukan warna garis
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Pilih gradasi yang diinginkan

- Buatlah lingkaran dengan beberapa bentuk gradasi seperti yang tampak pada gambar berikut.




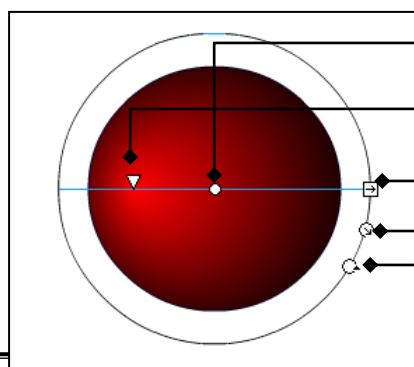
Gambar 37. Pewarnaan dengan Gradasi

- Untuk mengedit atau mengatur gradasi sebuah objek lingkaran dapat dilakukan dengan cara berikut ini.
 1. Buatlah objek lingkaran yang sudah diberi efek gradasi



Gambar 38. Objek Oval dengan warna Gradasi

2. Klik  (*Gradient Transform*)



3. Klik pada objek lingkaran

- *Center Point*
- *Focal Point*
- *Width*
- *Size*
- *Rotation*

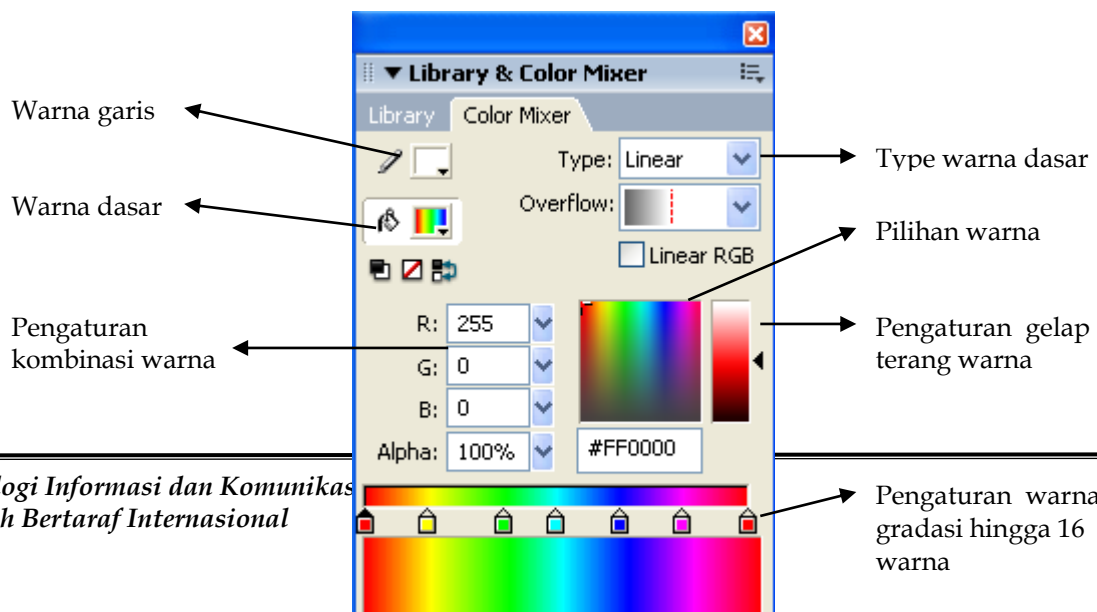
Gambar 39. Pengaturan warna Gradasi

Tabel 17. Pengaturan warna Gradasi

<i>Center Point</i>	Klik dan geser untuk mengatur titik tengah gradasi
<i>Focal Point</i>	Klik dan geser untuk mengatur <i>focal</i> gradasi. <i>Focal point</i> hanya berlaku untuk gradasi tipe <i>radial</i>
<i>Width</i>	Klik dan geser untuk mengatur lebar bidang gradasi
<i>Size</i>	Klik dan geser untuk mengatur ukuran bidang gradasi
<i>Rotation</i>	Klik dan geser untuk memutar bidang gradasi

3. Mewarnai Menggunakan *Color Mixer*

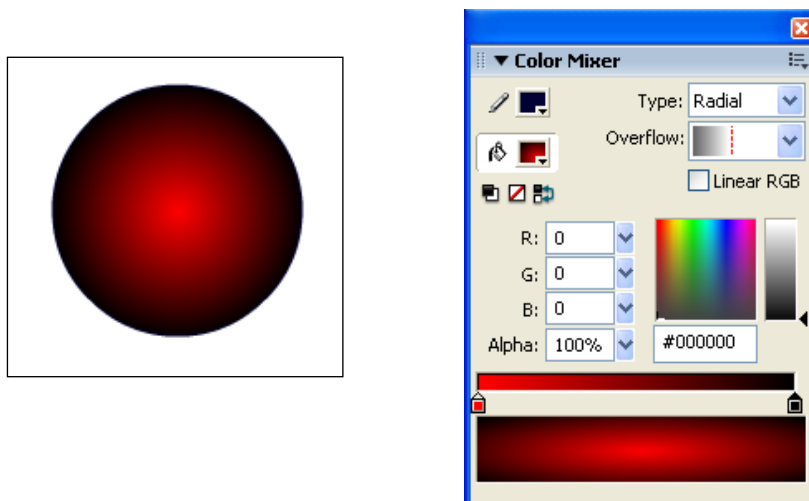
Sebelum kita menggunakan *Color Mixer*, alangkah baiknya kita mengaktifkan jendela *Color Mixer* dengan cara klik menu *Window*, klik submenu *Color Mixer* atau dengan menekan tombol *Shift + F9*, maka akan tampil seperti gambar berikut:



Gambar 40. Jendela *Color Mixer*

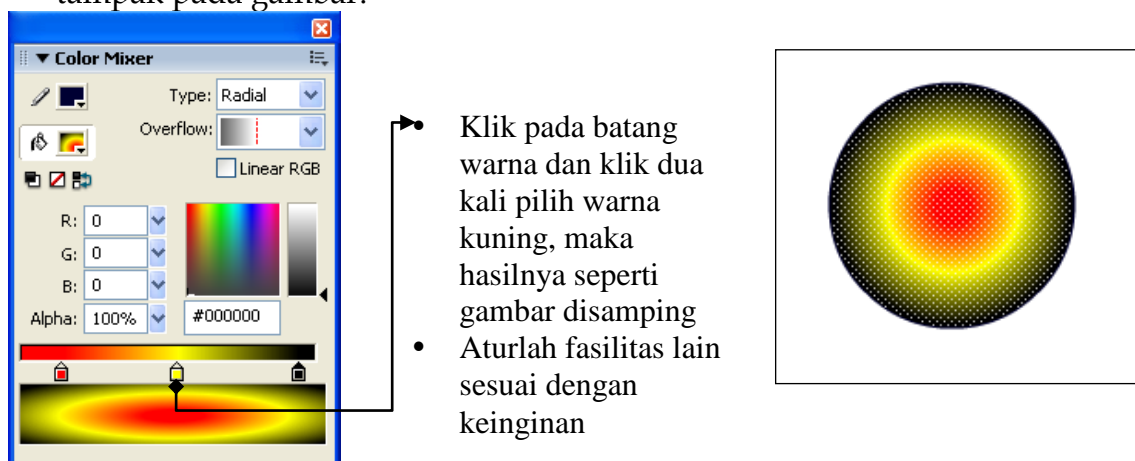
Kita akan mencoba mengatur warna sebuah objek lingkaran yang bergradasi yaitu dengan cara berikut ini

- Buatlah objek lingkaran dengan pilihan warna gradasi, kemudian klik objek lingkaran yang telah dibuat. Perhatikan tampilan *Color Mixer*-nya seperti gambar di bawah ini



Gambar 41. Pengaturan warna Objek Gradasi dengan *Color Mixer*

- Jika kita ingin memberikan variasi warna pada gradasinya yang harus dilakukan adalah memberikan *point* warna pada batang warna seperti yang tampak pada gambar.




Gambar 42. Pengaturan warna Objek Gradasi dengan *point Color Mixer*

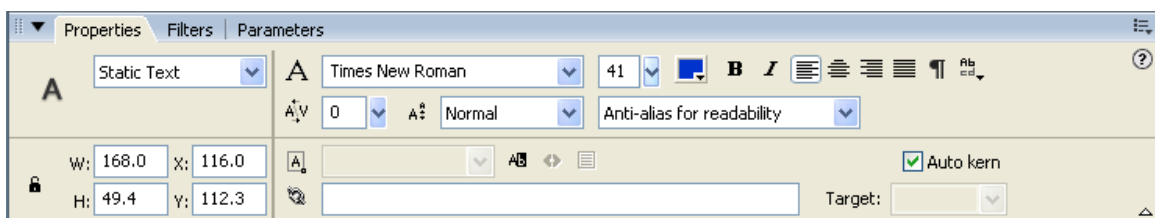
E. Membuat Objek Teks

Selain objek-objek gambar Macromedia Flash 8 juga menyediakan pembuatan objek teks.

1. Mengetik Teks

Untuk mengetik teks dibutuhkan *tool*  (*Text Tool*), yaitu dengan cara:

- Klik *Text Tool*
- Lakukanlah pengaturan format teks dengan memperhatikan dan mengatur *setting-an* yang terdapat pada *properties*



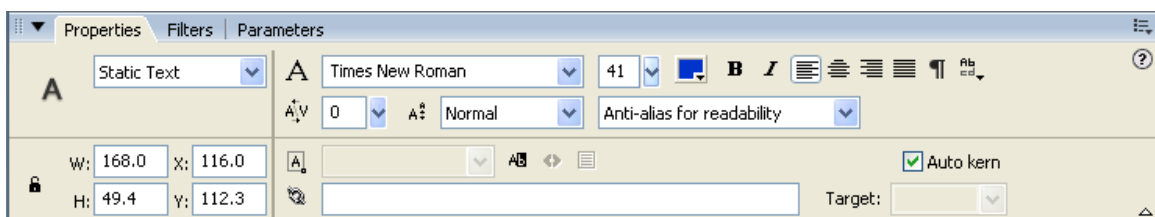
Gambar 43. *Properties Text*

- Arahkan *mouse* dan klik pada *stage* kemudian ketik teks yang diinginkan, sebagai contoh, "SMP-SBI" seperti yang tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 44. Hasil Penulisan Objek Teks

2. Mengolah Teks



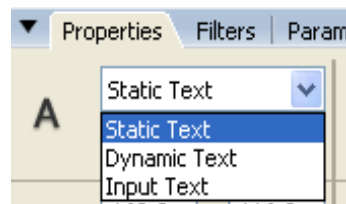
Gambar 45. Jendela *Text Properties*

Type Teks:

Static Text adalah jenis teks statis atau tidak mengalami perubahan pada saat dijalankan, akan tetapi tetap dapat dianimasikan

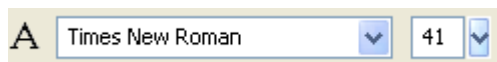
Dynamic Text adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat dijalankan

Input Text adalah jenis teks yang digunakan dalam proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu



Gambar 46. *Type Teks*

Jenis dan ukuran Font



SMP SBI

SMP SBI

SMP SBI

Gambar 47. Jenis dan ukuran *Font*

Pengaturan Tampilan Teks



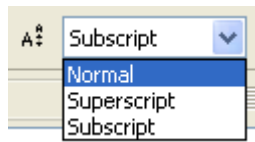
SMP SBI

SMP SBI

SMP SBI

Gambar 48. Tampilan Teks

Pengaturan Posisi Karakter




SMP ^{SBI}

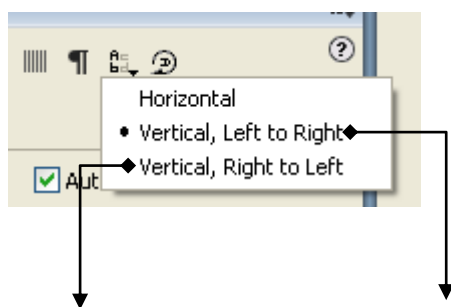
SMP _{SBI}

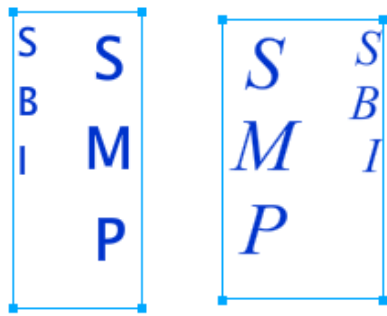
SMP SBI

Gambar 49. Pengaturan posisi karakter

Pengaturan Arah Pengetikan Teks

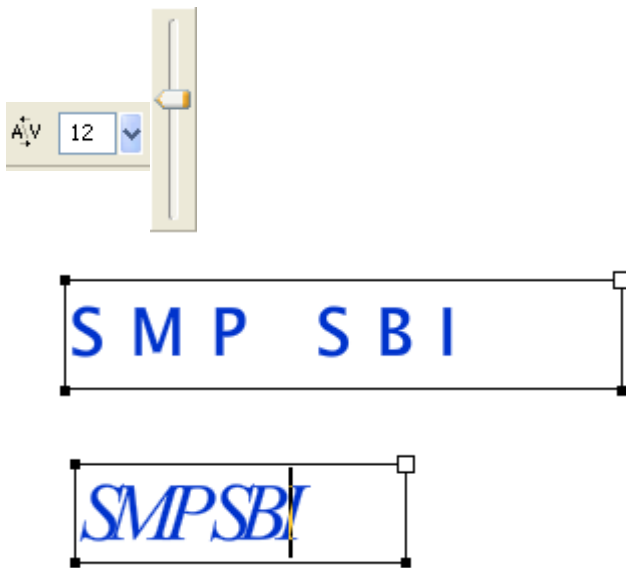
Untuk mengatur arah pengetikan teks dibutuhkan tool  (change orientation text) yang ketika diklik akan tampil pilihan berikut





Gambar 50. Pengaturan arah pengetikan teks

Pengaturan Jarak Antarkarakter



Gambar 51. Pengaturan jarak antarkarakter

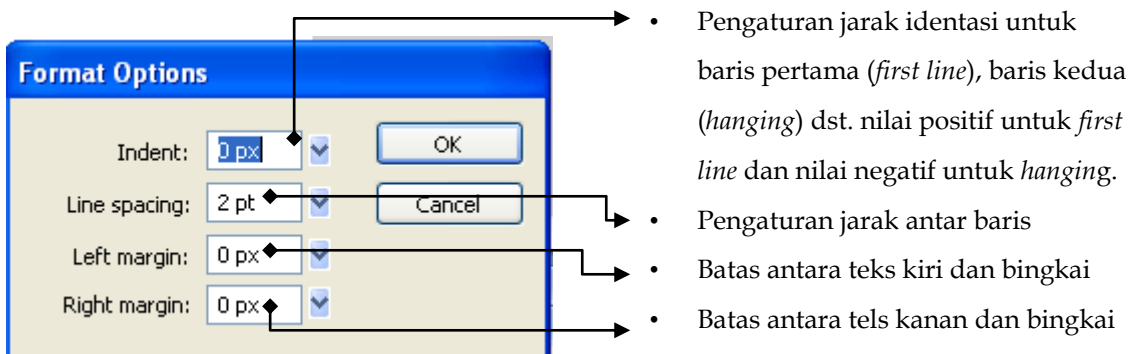
Format Posisi Teks



Gambar 52. Format posisi teks

Format Paragraf



Klik  (*Edit Format Option*) pada menu *Properties* agar tampil kotak dialog berikut:



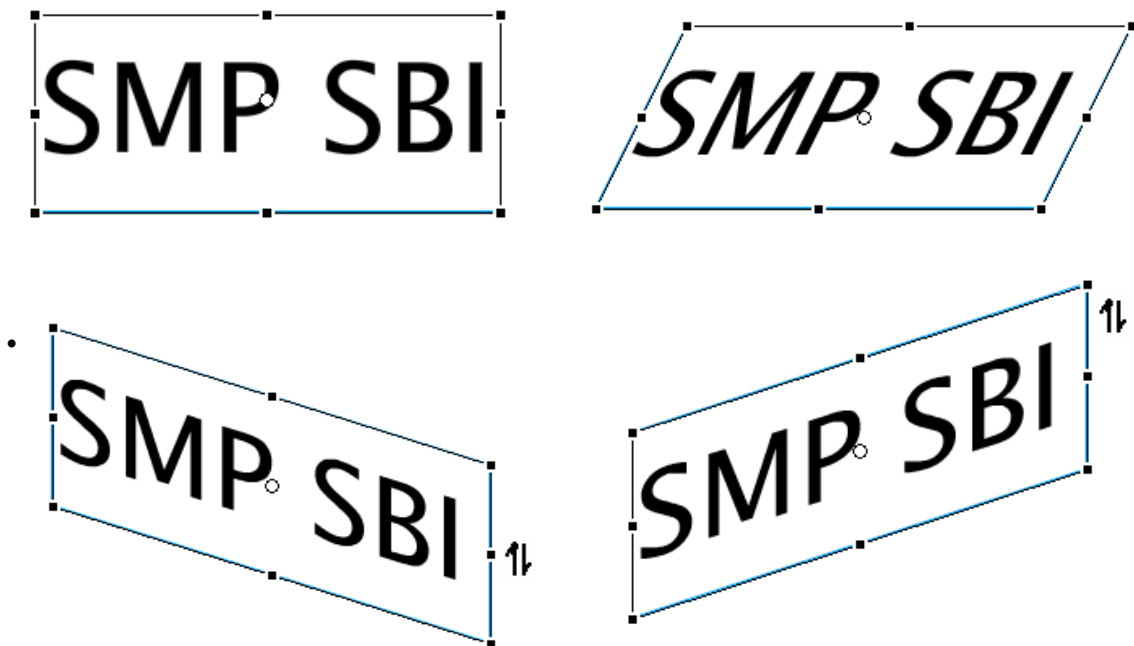
Gambar 53. Format paragraf

Mengedit Transform Teks

Sebuah *layout* teks dapat diubah bentuknya sesuai dengan keinginan kita. Hal dapat dilakukan dengan cara menggunakan *Free Transform Tool*:

- Klik  (*Free Transform Tool*)
- Klik Objek teks yang akan diubah
- Arahkan *pointer mouse* pada titik bingkai teks hingga *pointer* berubah berbentuk  , *drag mouse* geser ke arah kanan kiri sesuai dengan keinginan.

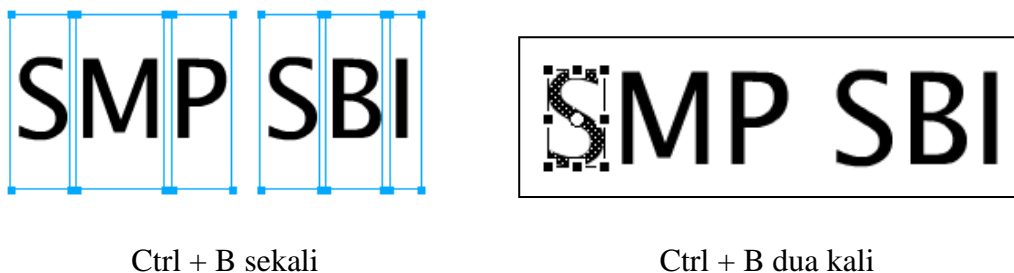




Gambar 54. Transform teks

Memecah Teks Menjadi Objek

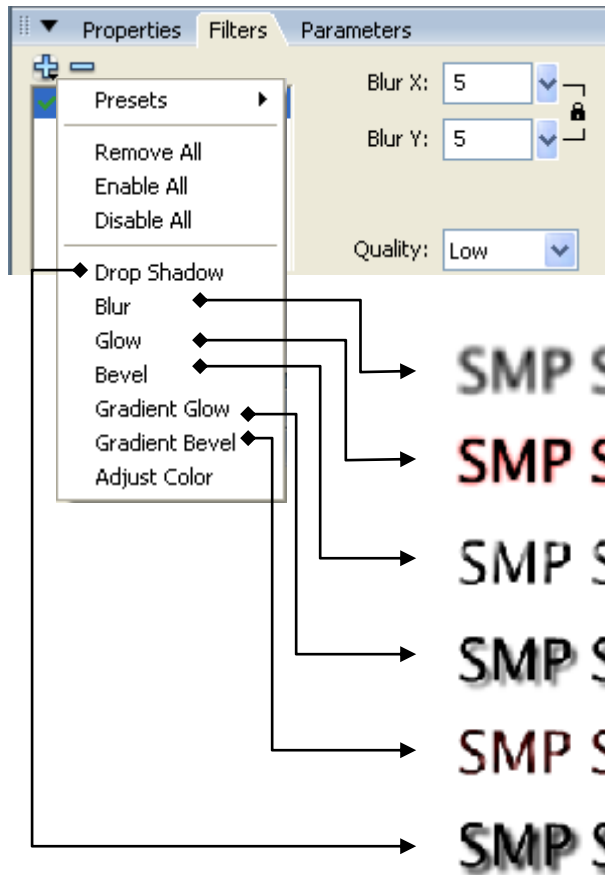
Flash 8 memberikan fasilitas untuk memecah teks menjadi beberapa karakter teks dan objek. Cara yang dilakukan tekan tombol **Ctrl + B** sekali untuk memecah teks menjadi karakter teks dan tekan tombol **Ctrl + B** dua kali untuk memecah teks menjadi karakter objek.



Gambar 55. Memecah teks menjadi objek

Pemberian Efek pada Teks

Untuk memberikan tampilan yang menarik pada teks, dapat dilakukan dengan cara pemberian efek pada teks yaitu menggunakan fasilitas *Filter*. Perhatikan tampilan jendela *Filter* berikut:

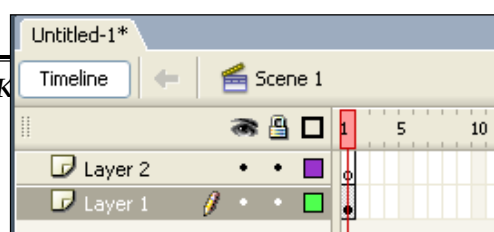


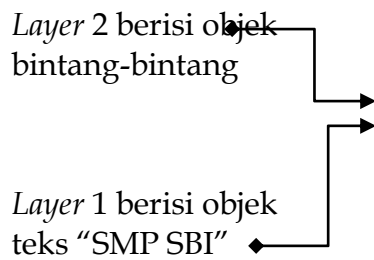
- Klik teks yang telah dibuat
- Klik **+** untuk menambah efek pada teks
- Klik **-** untuk menghilangkan efek pada teks
- Lakukanlan pengaturan efek sesuai denga keinginan

Gambar 56. Efek Teks

F. Pengelolaan Layer

Sebelum kita membuat sebuah animasi, ada baiknya kita mengenal *layer* dan pengaturannya. *Layer* berfungsi untuk menampung objek dalam lembar kerja dan setiap objek sebaiknya memiliki *layer* yang berbeda.

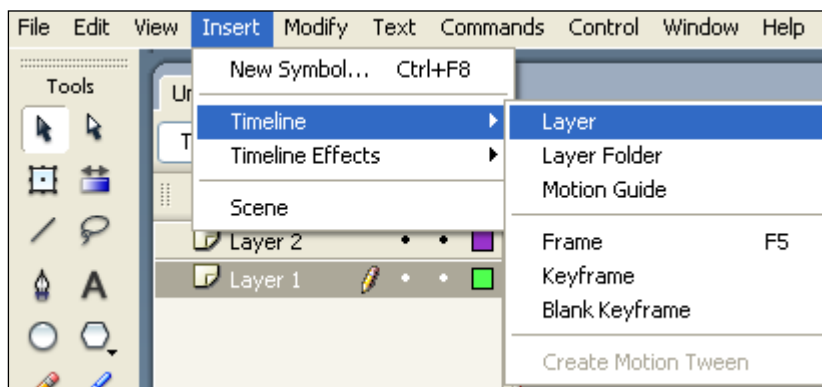




Gambar 57. Tampilan *Layer*

1. Menambah *Layer*

Untuk menambah *layer* menggunakan tool  (*Insert layer*) pada *layer Timeline* atau dapat pula menggunakan *bar menu* seperti pada gambar:

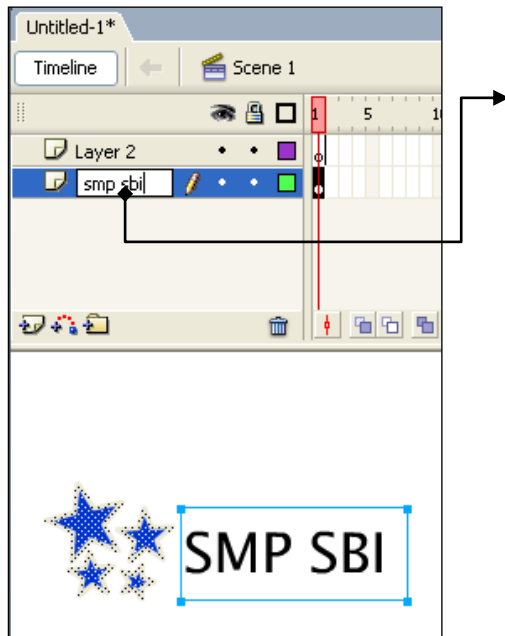


- Klik **Menu Insert**
- Klik **Timeline**
- Klik **Layer**

Gambar 58. Penambahan *Layer*

2. Memberi Nama *Layer*

Nama *layer* secara *default* adalah *Layer 1*, *Layer 2*, dst., Akan tetapi nama *layer* tersebut dapat diubah sesuai dengan keinginan kita, tetapi alangkah baiknya apabila nama *layer* itu sesuai dengan objeknya. Perhatikan gambar berikut.





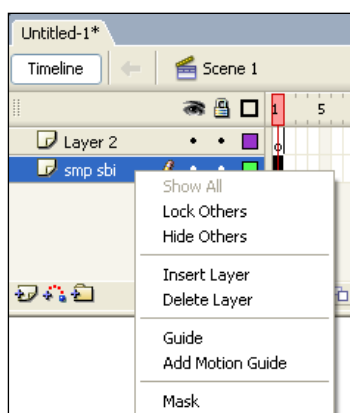
Gambar 59. Penambahan *Layer*

3. Pengaturan Posisi *Layer*

Untuk mengatur posisi layer dapat dilakukan dengan cara men-*drag mouse* pada *layer* yang akan dipindahkan geser ke atas atau ke bawah sesuai dengan posisi yang diinginkan

4. Menghapus *layer*

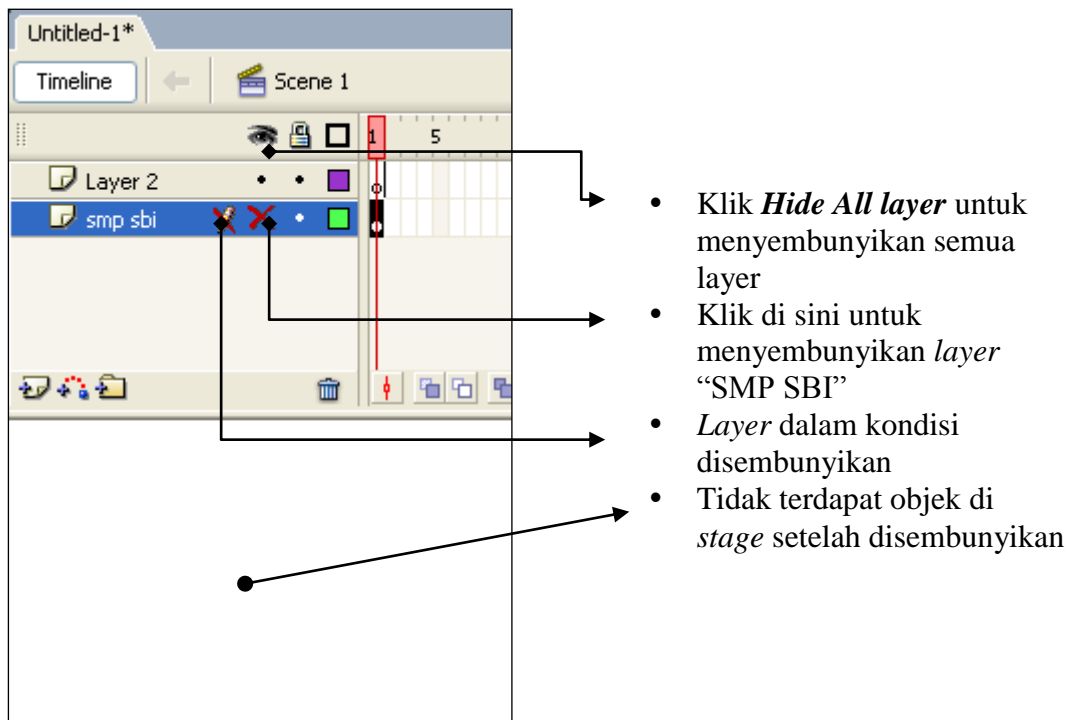
Untuk menghapus *layer* dapat menggunakan ikon  (*delete layer*), dengan cara klik terlebih dahulu *layer* yang akan dihapus kemudian klik  atau dengan cara meng-klik kanan *layer* kemudian pilih menu *Delete layer*



Gambar 60. Menghapus *layer*

5. Menyembunyikan *Layer*

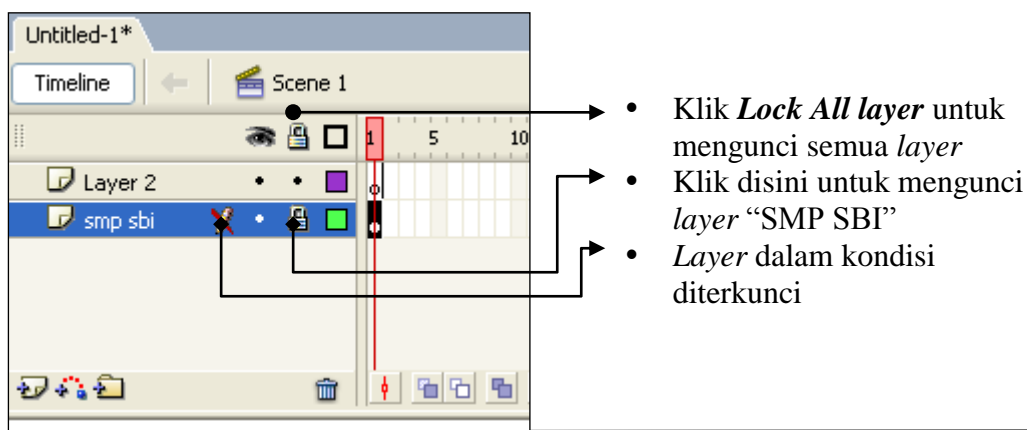
Sebuah *layer* dapat disembunyikan sehingga tidak tampak pada *stage*. Perhatikan gambar berikut:



Gambar 61. Menyembunyikan *layer*

6. Mengunci Layer

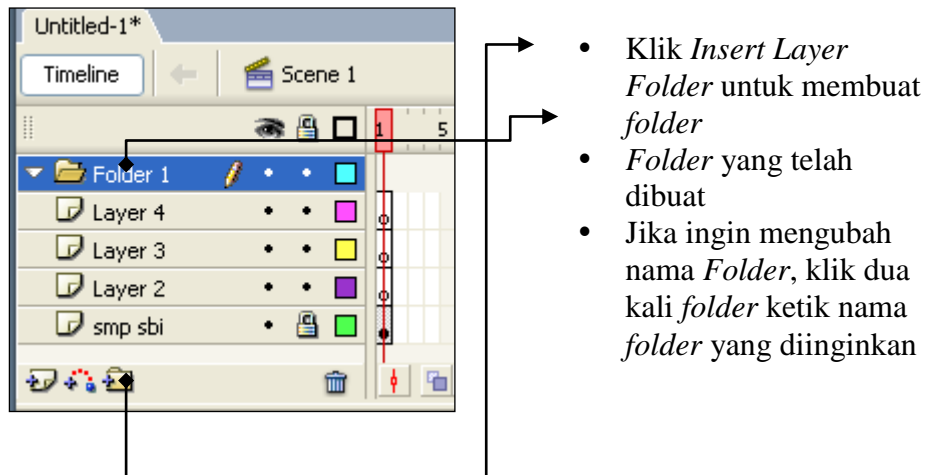
Agar sebuah *layer* tidak dapat diedit maka perlu dilakukan penguncian *layer* seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 62. Mengunci layer

7. Membuat *Folder Layer*

Apabila kita membangun sebuah animasi yang besar atau semakin banyak variasi animasi maka layer yang dibuat semakin banyak pula. Oleh karena itu kita perlu mengelompok layer-layer dengan tema animasi sejenis kedalam sebuah folder. Untuk itu kita akan membuat folder pada Timeline, perhatikan gambar berikut.



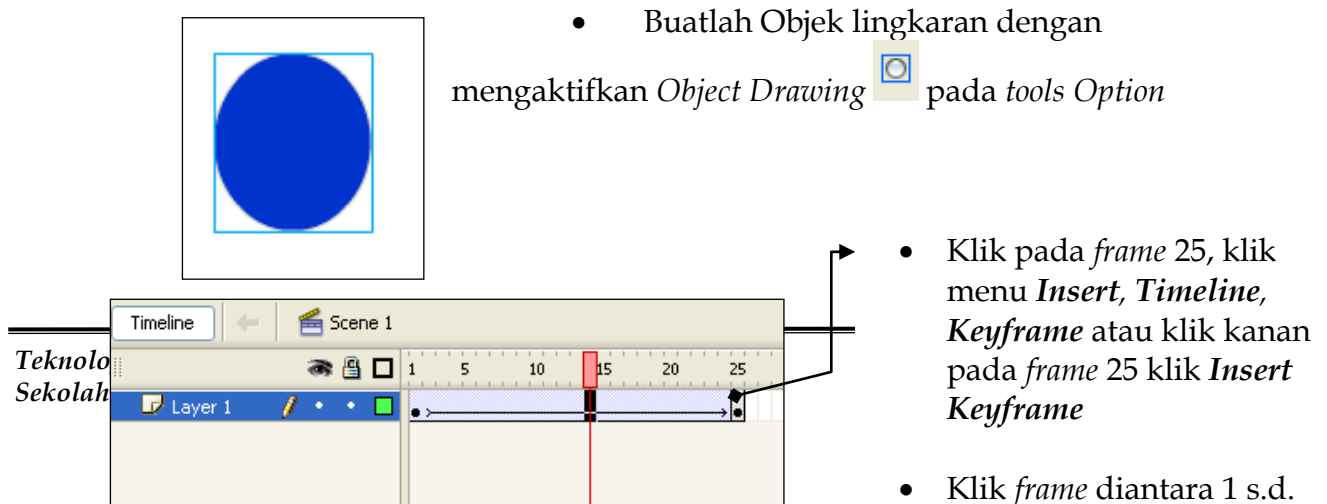
Gambar 63. Membuat folder layer

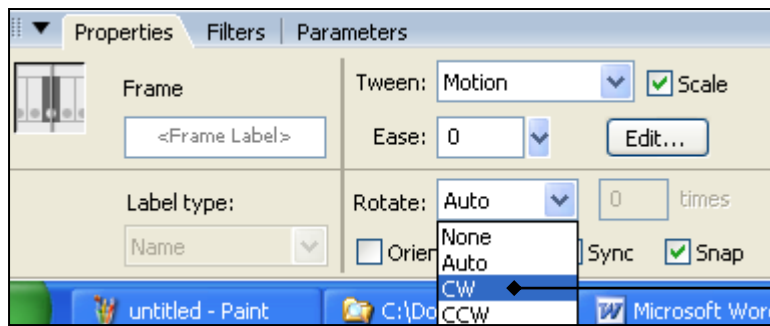
8. Memasukan *Layer* kedalam *Folder*

Untuk memasukan *layer* kedalam *folder*, pilihlah terlebih dahulu *layer-layer* yang akan dimasukkan kedalam *folder*, drag mouse pada layer yang dipilih, geser kearah *folder*, maka *layer-layer* tersebut sudah berada dalam *folder*-nya.

G. Pembuatan Animasi Objek Dasar

1. Membuat Animasi Geser

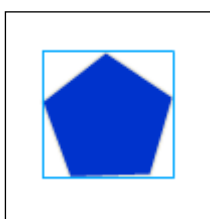




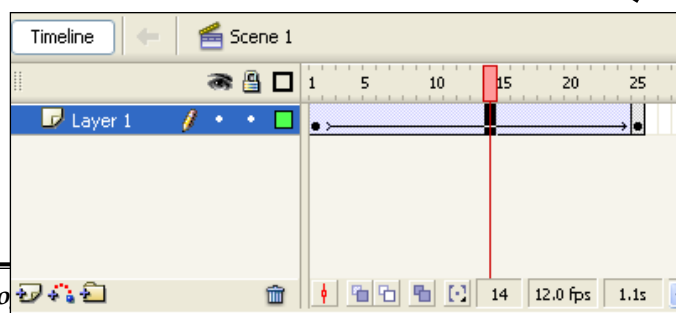
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu **Control**, klik **Test Movie** atau dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

Gambar 65. Membuat animasi putar

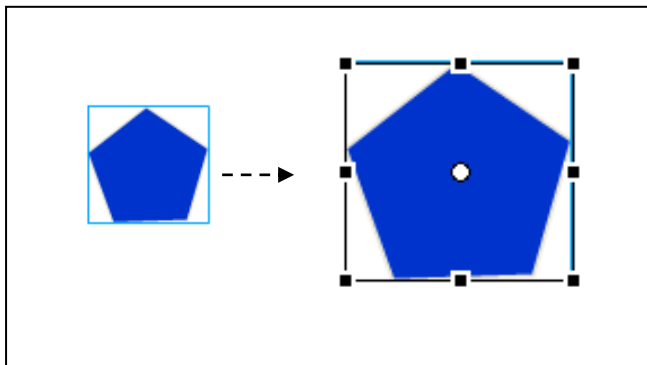
3. Membuat Animasi Skala




- Buatlah objek polygon dengan mengaktifkan **Object Drawing** pada tools **Option**



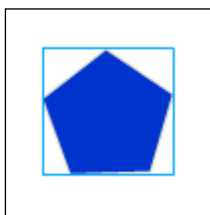
- Klik pada *frame* 25, klik menu **Insert, Timeline, Keyframe** atau klik kanan pada frame 25 klik **Insert Keyframe**
- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan mouse klik **Insert Create Motion Tween**




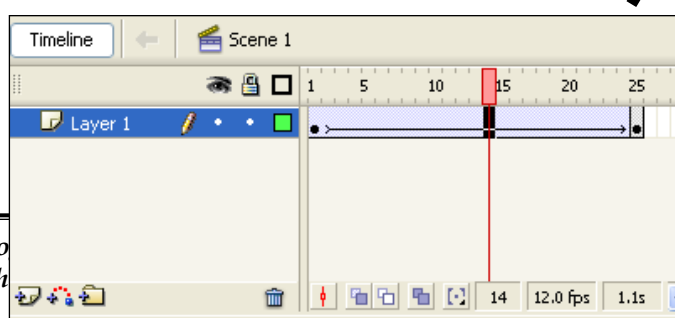
Gambar 66. Membuat animasi Skala

- Klik *frame 25* pindahkan objek *polygon* ke sebelah kanan dengan menggunakan *Selection Tool*, kemudian perbesar menggunakan  (*Free Transform*)
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie*. atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

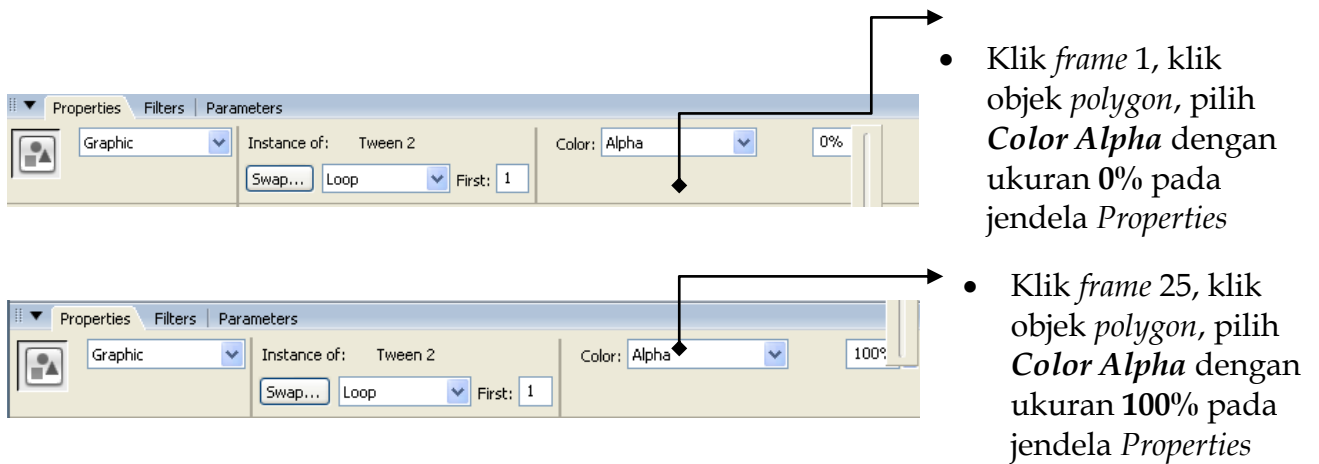
4. Membuat Animasi Warna



- Buatlah objek *polygon* dengan mengaktifkan *Object Drawing*  pada *tools Option*



- Klik pada *frame 25*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 25* klik *Insert Keyframe*
- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan *mouse* klik *Insert Create Motion Tween*

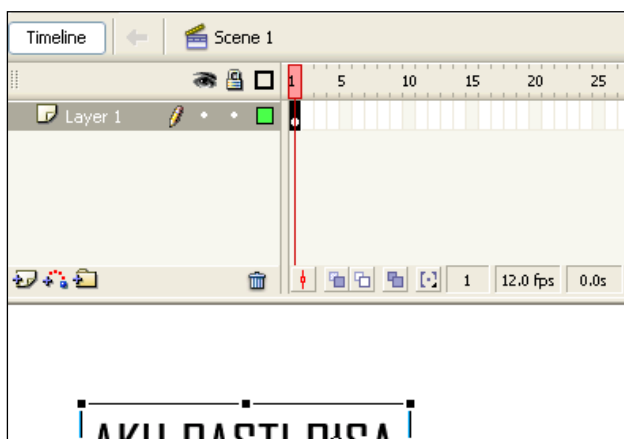


Gambar 67. Membuat animasi warna

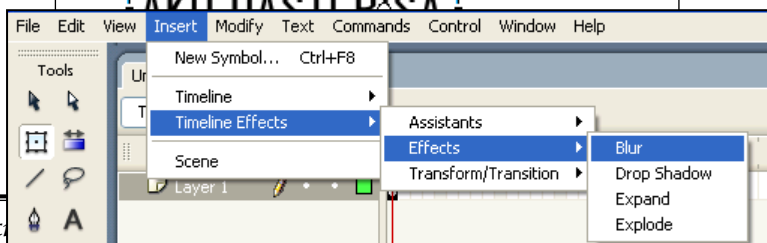
Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

H. Membuat Animasi Teks

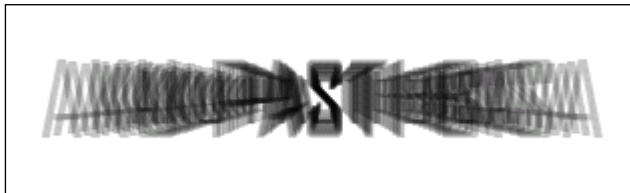
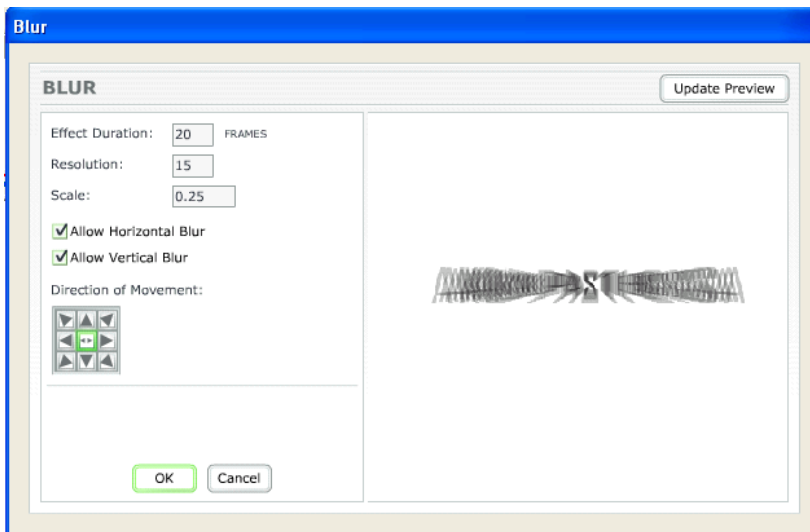
1. Membuat Animasi Teks *Blur*



- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar

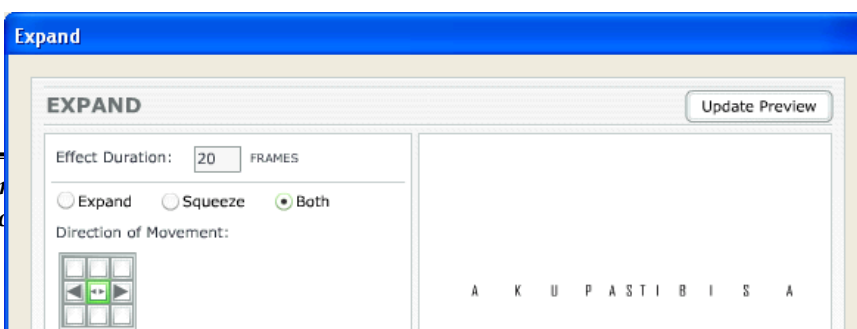
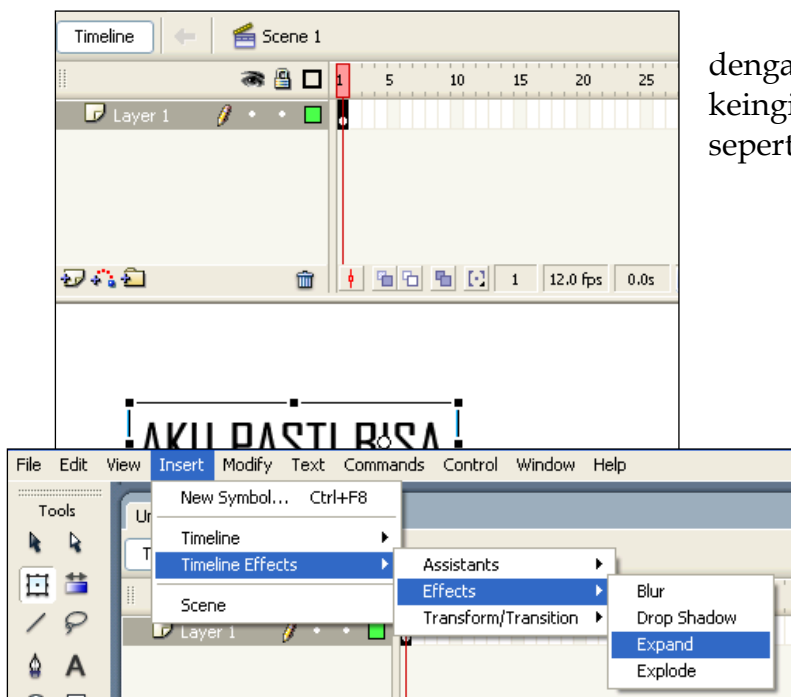


- Klik pada *frame 1*, klik menu *Insert, Timeline Effects, Effect, Blur* (klik kanan pada objek *frame 1* klik *Timeline Effects, Effect, Blur*) kemudian akan tampil kotak dialog pengaturan efek *Blur*



Gambar 68. Membuat animasi teks *blur*

2. Membuat Animasi Teks *Expand*



- Klik pada *Effect Duration*, ketik 20 untuk memberikan efek pada frame sampai frame ke 20
- Klik *Resolution* untuk menentukan resolusinya
- *Direction of movement* untuk menentukan arah pergerakan blur
- Klik OK

- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar

- Klik pada *frame 1*, klik menu *Insert, Timeline Effects, Effect, Expand* (klik kanan pada objek *frame 1* klik *Timeline Effects, Effect, Expand*) kemudian akan tampil kotak dialog pengaturan efek *Expand*

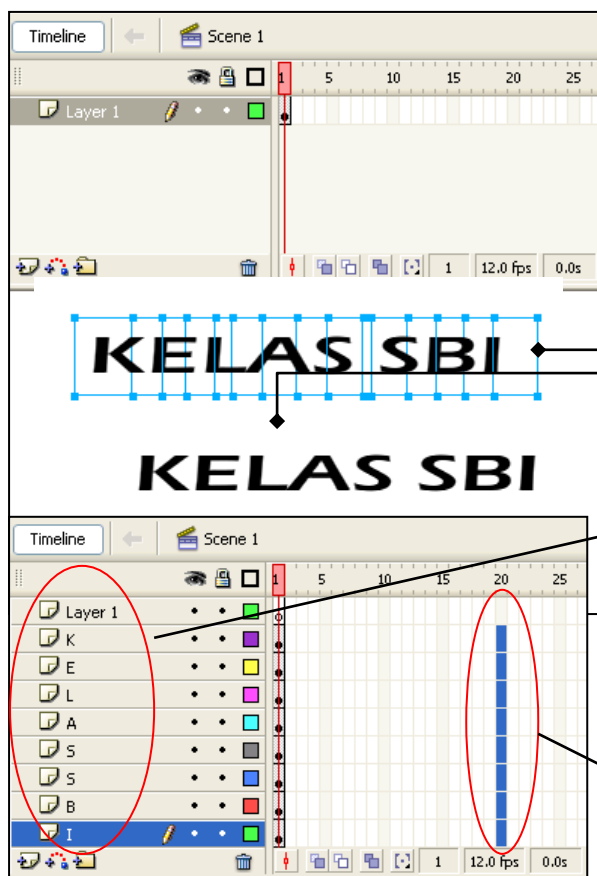
- Klik pada *Effect Duration*, ketik 20 untuk memberikan efek pada *frame*, sampai ke *frame 20*
- Klik *Fragment Offset* untuk menentukan



Gambar 69. Membuat animasi teks *Expand*

- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

3. Membuat Animasi Teks Efek Memecah



- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar

- Pisahkan teks tersebut menjadi beberapa bagian dengan cara klik *Modify*, klik *Break Apart* (tekan **Ctrl + B**)

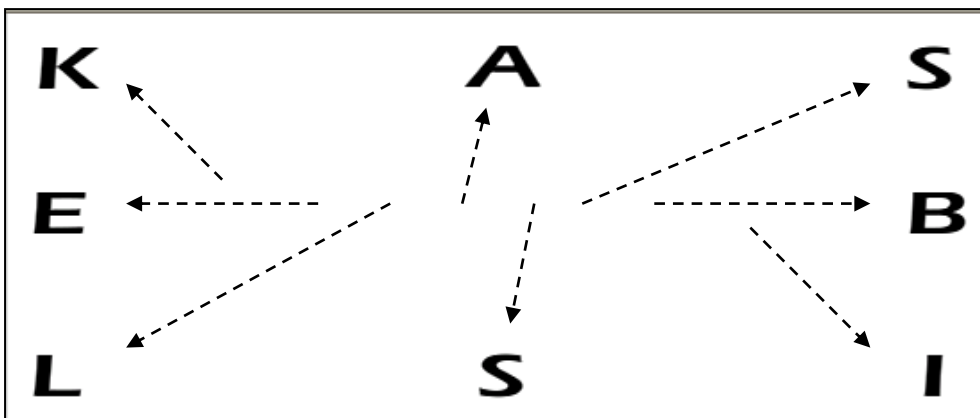
- Distribusikan teks yang terpisah kedalam layer, dengan cara klik *Modify*, klik *Timeline*, klik *Distribute to layer*, maka hasilnya tampak dalam gambar

- Klik *frame 20* pada *layer K* dan blok (tekan **Shift** klik *frame 20* pada *layer I*) sampai *layer I*, klik kanan klik *Insert Keyframe*

- Klik *layer K*, pilih Tween **Motion** pada *Properties* (klik kanan

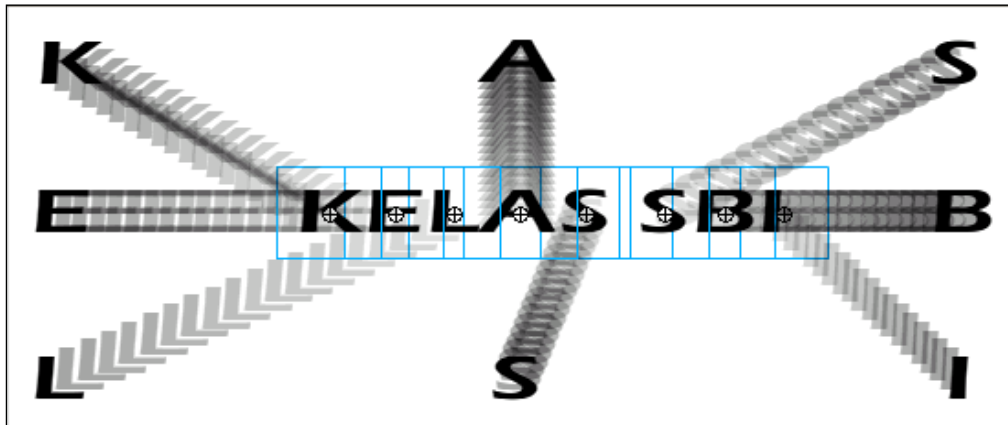
Gambar 70. Membuat animasi teks memecah

- Klik *layer E*, pilih Tween **Motion** pada Properties (klik kanan diantara frame 1 s.d. frame 20, klik *Create Motion Tween*) dan pada *frame 20* pindahkan huruf **E** ke pojok kiri tengah. Lakukan hal yang sama pada *layer* yang lain sehingga membentuk formasi berikut.



Gambar 71. Menggeser objek teks

Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*, maka hasil sebagai berikut.

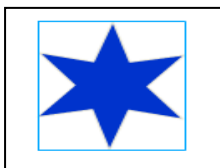



Gambar 72. Hasil animasi teks efek pecah

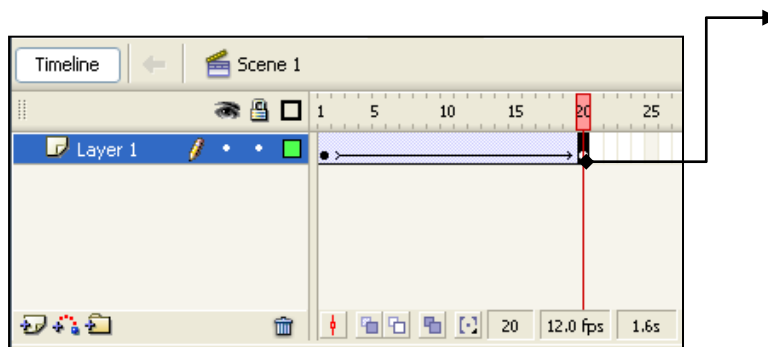
I. Membuat Animasi Bervariasi

1. Membuat Animasi Variasi Putar, Geser, dan Warna

Pada materi ini kita akan membuat sebuah animasi objek dengan penggambaran efek animasi putar, geser, dan warna. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.

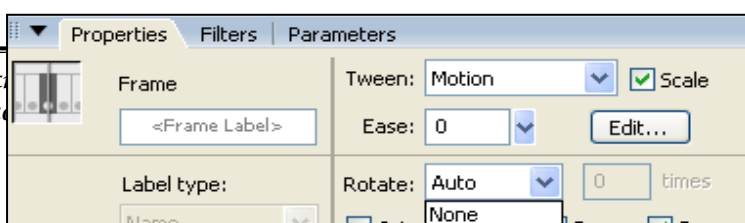


- Buatlah objek Bintang dengan 6 sisi dan mengaktifkan *Object Drawing*  pada *tools Option*

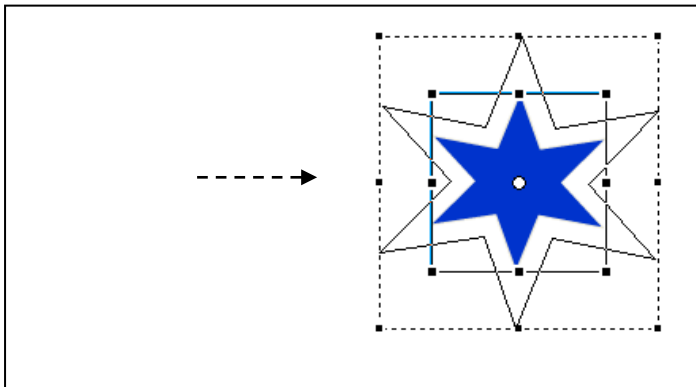



- Klik pada *frame 20*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 20* klik *Insert Keyframe*

- Klik *frame* diantara 1 s.d. 20, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*



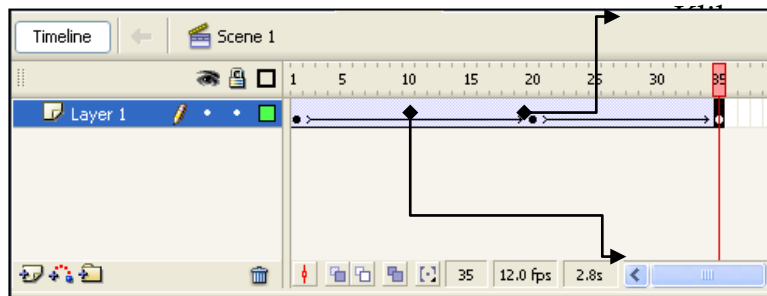
- Pilih *Rotate CW* pada *Properties*



- Klik *frame 20* pindahkan objek bintang ke sebelah kanan menggunakan **Selection Tool**, perbesar objek bintang menggunakan **Free Transform Tool** ()

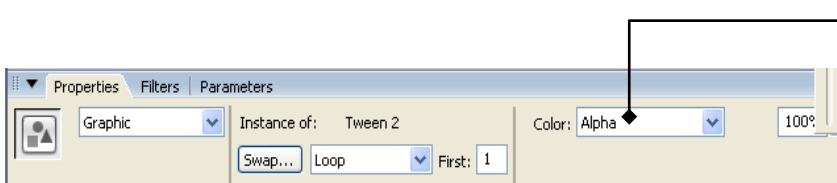


3. Membuat animasi geser

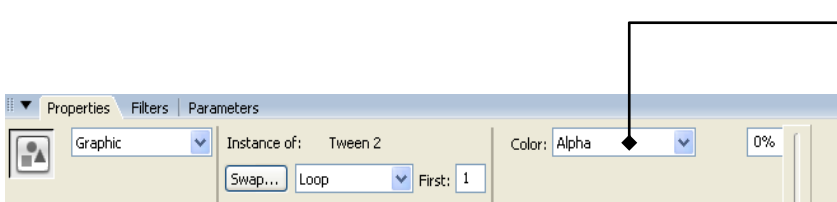


pada *frame 35*, klik **Insert**, **Timeline**, **Timeline** atau klik **Insert** **Keyframe**

antara 20 dan 35, klik kanan mouse klik **Insert** **Create Motion Tween**



- Klik *frame 20*, klik objek bintang, pilih **Color Alpha** dengan ukuran **100%** pada jendela **Properties**



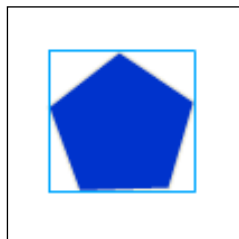
- Klik *frame 35*, klik objek bintang, pilih **Color Alpha** dengan ukuran **0%** pada jendela **Properties**


Gambar 74. Membuat efek animasi warna

Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu **Control**, klik **Test Movie**. Atau dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

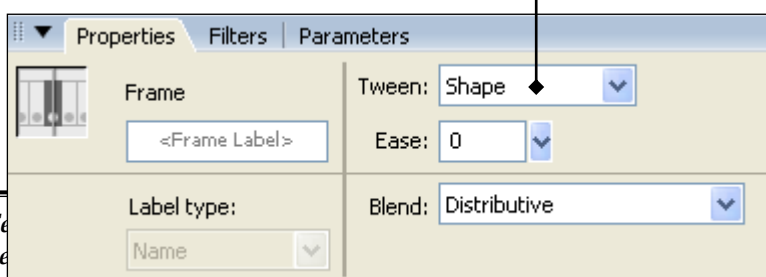
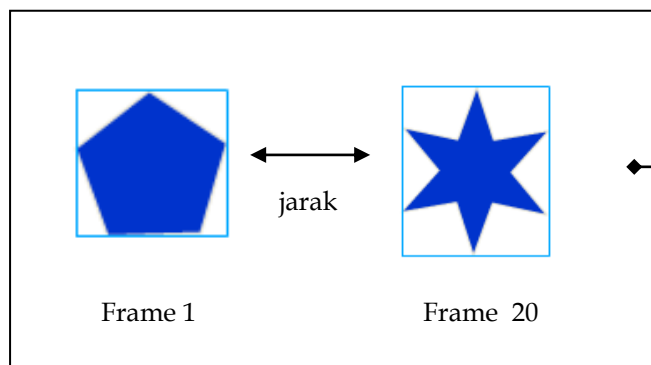
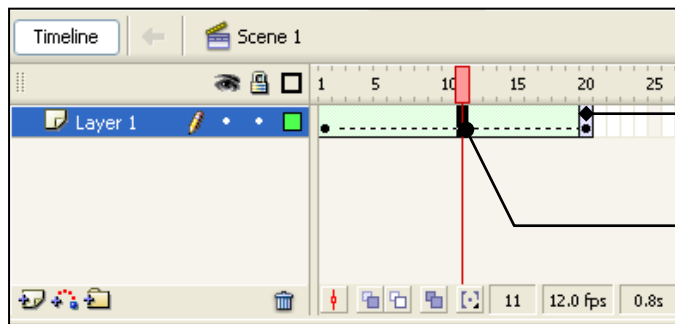
2. Membuat Animasi Perubahan objek


Kita akan membuat animasi dengan perubahan objek *polygon* menjadi objek bintang. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



- Buatlah objek *polygon* dengan mengaktifkan **Object Drawing**  pada **tools Option**

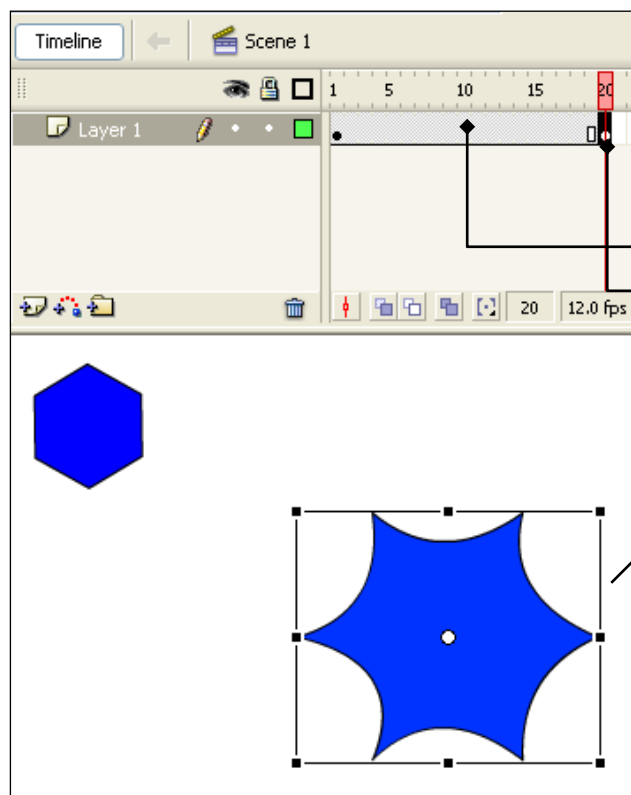
Gambar 75. Membuat objek polygon



- Klik kanan pada *frame* 20 klik **Insert Blank Keyframe**
- Klik *frame* 20, buatlah objek bintang di lokasi yang berbeda (sebelah kanan) dengan mengaktifkan **Object Drawing**  pada **tools Option**
- Klik diantara *frame* 1 s.d. 20, pilih **Tween Shape** pada jendela *properties*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu **Control**, klik **Test Movie**. Atau dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**

Gambar 76. Membuat animasi perubahan objek

Jika kalian ingin membuat animasi dengan perubahan objek sesuai dengan dengan keinginan (animasi *Shape Hint*). Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



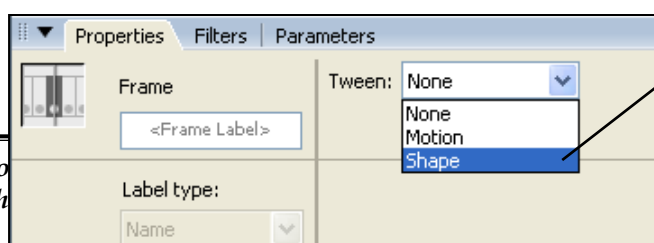
- Buatlah objek *polygon* dengan 6 sisi di lokasi kiri atas dengan mengaktifkan

Object Drawing pada *tools Option*

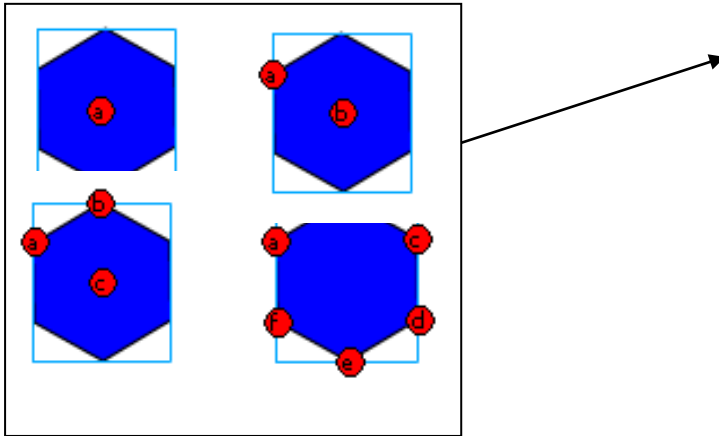
- Klik kanan *frame 20*, klik *Insert Blank Keyframe*

- Pada *frame 20* buatlah *polygon* dengan 6 sisi yang lebih besar, gunakan *Selection Tool* untuk mengubah garis pada sisinya menjadi melengkung

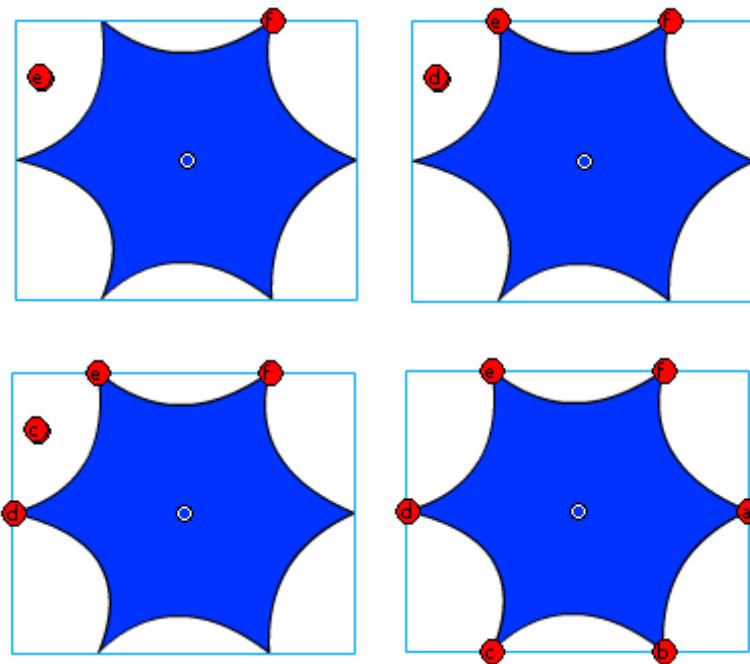
• Klik diantara *frame 1* s.d. *frame 20*, pilih *Tween Shape* pada jendela *properties*



- Klik *frame 1*, klik *Modify*, Klik *Shape*, klik *Add Shape Hint*, maka tampil pada objek tersebut

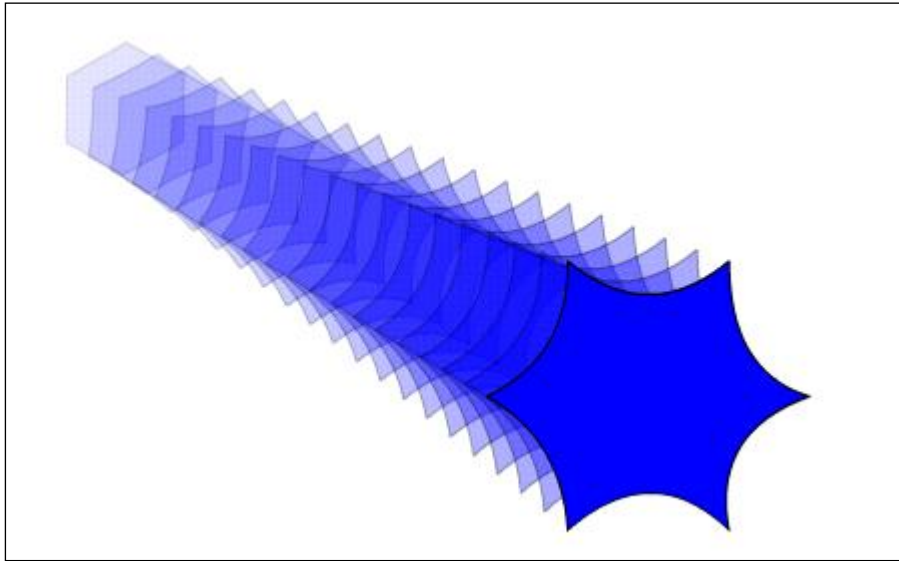


Gambar 77. Membuat animasi *Shape Hint*



Gambar 78. Pengaturan simbol efek *Shape Hint*

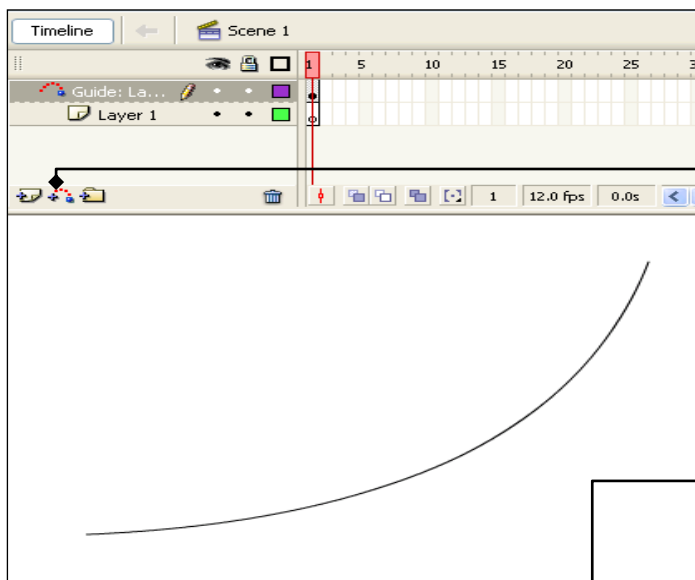
Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu **Control**, klik **Test Movie**. Atau dapat menekan tombol **Ctrl + Enter**, hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut.




Gambar 79. Hasil animasi efek *Shape Hint*

3. Membuat Animasi dengan *Motion Guide*

Motion guide adalah sebuah animasi yang mengikuti lintasan. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



- Klik kanan pada *layer 1* klik *Add Motion Guide* (klik ikon  pada *Timeline*) maka akan tampil *Guide layer* seperti pada gambar

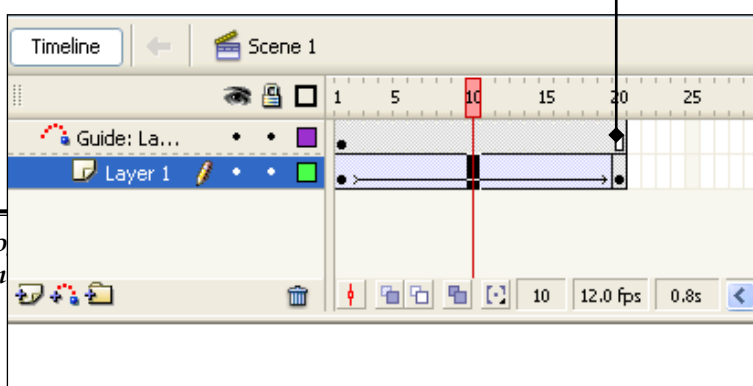
- Klik *Guide layer*, buatlah objek lengkung seperti pada gambar

- Klik kanan *frame 20* pada *Guide layer*, klik *Insert Frame*

- Klik *frame 1* pada *layer 1*, buatlah objek bintang di ujung garis bawah

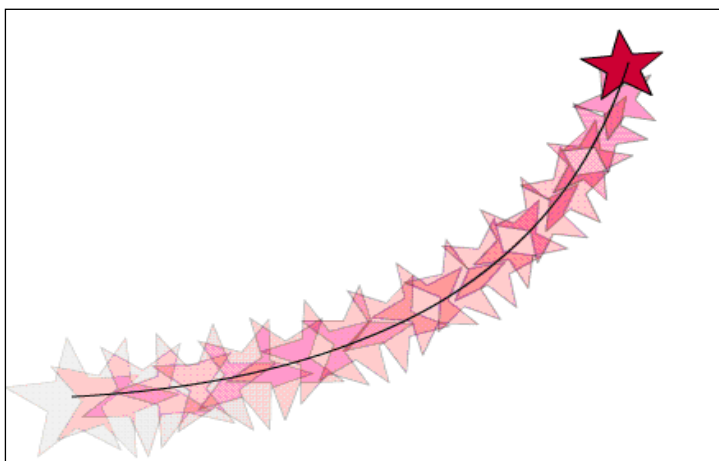
- Klik kanan *frame 20* pada *layer 1*, klik *insert keyframe*

- Klik kanan diantara *frame 1* s.d. *frame 20* pada *layer 1*, klik *Create Motion Tween*





Gambar 80. Membuat animasi dengan *Motion Guide*

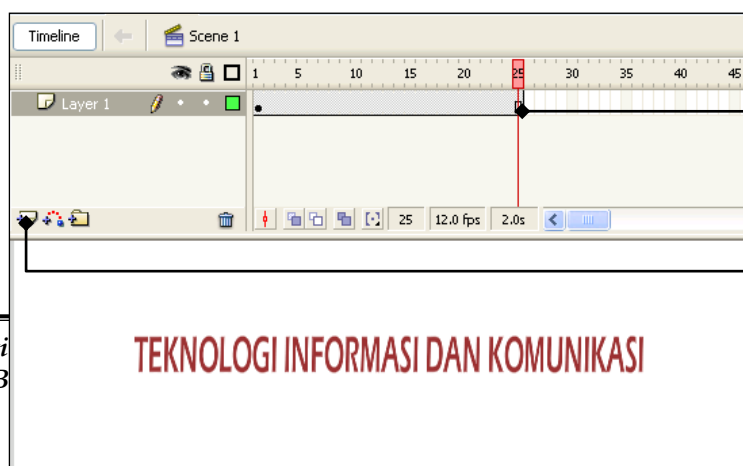



- Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter* kemudia akan tampak hasilnya seperti gambar

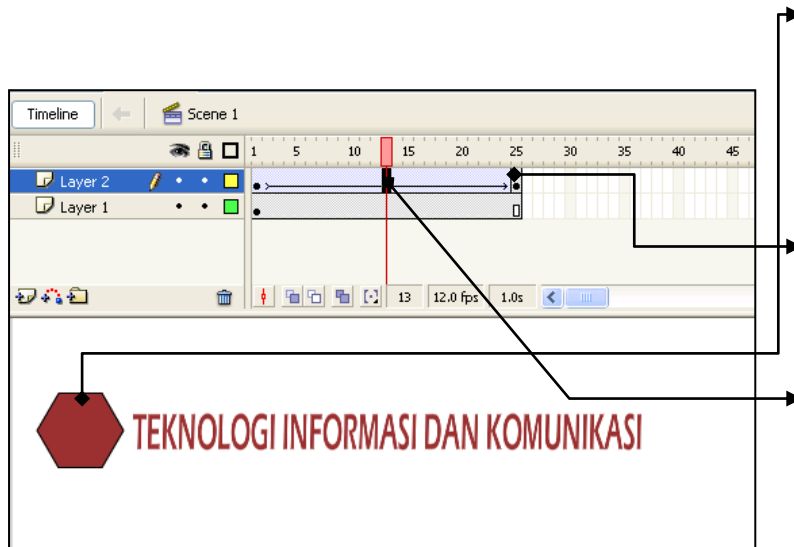
Gambar 81. Hasil animasi dengan *Motion Guide*

4. Membuat Animasi *Masking*

Animasi Masking adalah animasi objek transparansi yang menutupi objek lain. Lakukanlah serperti pada perintah berikut.



- Buatlah teks pada *layer 1* seperti gambar
- Klik kanan *frame 25* pada *layer 1*, klik *insert frame*
- Klik  (*insert layer*) pada *timeline* untuk menambah *layer 2*
- Buatlah objek *polygon* dengan enam sisi



Gambar 82. Membuat animasi *Masking*

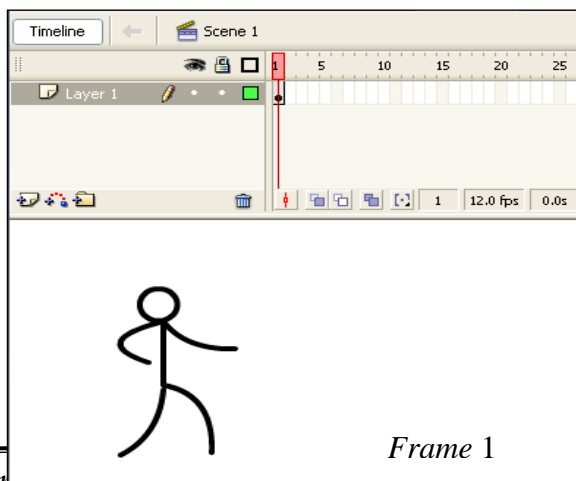


Gambar 83. Hasil animasi *Masking*

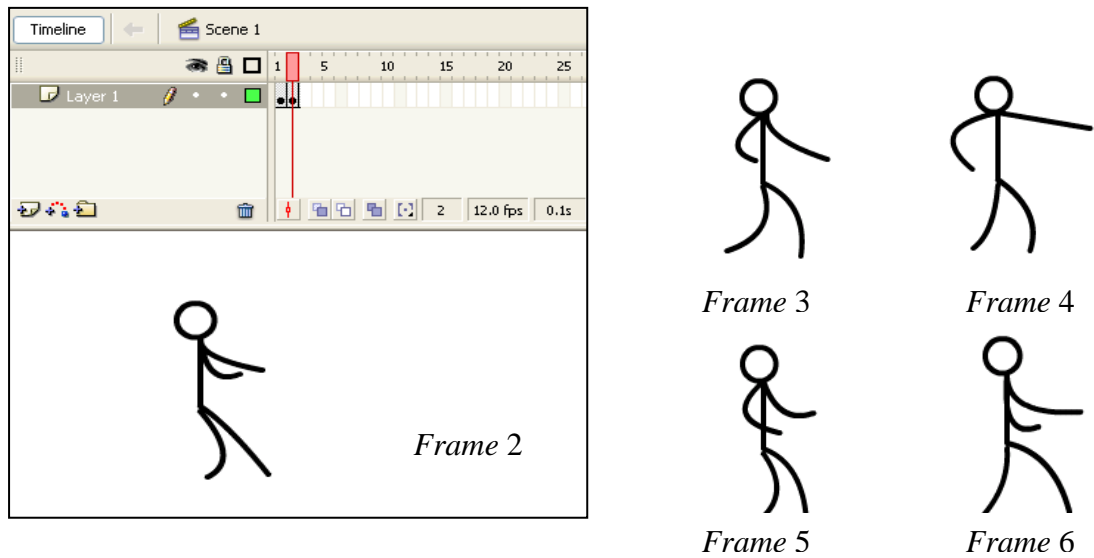
- Klik *frame 25*, klik objek *polygon*, *drag mouse* geser ke arah sisi sebelah kanan
- Klik kanan *layer 2*, klik *Mask*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter* kemudian akan tampak hasilnya seperti gambar

5. Membuat Animasi *Frame to Frame*

Animasi *Frame to Frame* adalah animasi yang dibuat melalui perubahan objek dari *frame* ke *frame*. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.

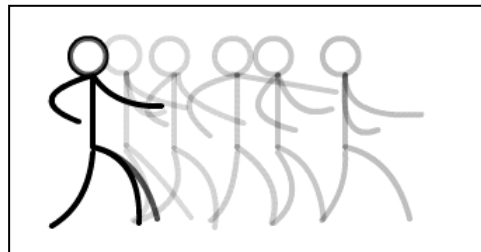


- Buatlah objek gambar orang pada *layer 1* seperti pada gambar
- Tekan *F6* untuk menambah *keyframe* hingga *frame 10*
- Klik *frame 2*, dan ubahlah objek seperti tampak pada gambar geser sedikit ke kanan. Lakukan hal yang sama untuk *frame 3* s.d. *frame 10*



Gambar 84. Membuat animasi *frame to frame*

Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol **Ctrl + Enter** kemudian akan tampak hasilnya seperti gambar.



Gambar 85. Hasil animasi *frame to frame*