



MUDAH MEMBUAT
ANIMASI

dengan **Flash**

Fl



*Seny Luhriyani
Abdul Wahid*

Biografi



Seny Luhriyani, dilahirkan di Ujung Pandang dan sekarang berganti menjadi Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada tanggal 10 Pebruari 1975. Mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Jurusan Teknik Informatika STMIK Dipanegara Makassar pada tahun 1999. Kemudian tahun 2009 mendapatkan gelar Magister Teknik (M.T) di jurusan Teknik Elektro program studi Teknik Informatika Universitas Hasanuddin (UNHAS) Makassar. Sekarang Penulis menjadi Dosen tetap di Universitas Negeri Makassar (UNM). e-mail: senyluhriyanifbs@unm.ac.id.



Abdul Wahid, Dilahirkan di Pattallassang Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan pada tanggal 20 Agustus 1979. Mendapatkan gelar Sarjana Teknik (ST) di Jurusan Teknik Elektro Universitas Hasanuddin (UNHAS) Makassar pada tahun 2002. Kemudian tahun 2006 mendapatkan gelar Magister Komputer (M.Kom) di program studi Ilmu Komputer Universitas Gadjah Mada (UGM) Jogjakarta. Selanjutnya penulis bekerja sebagai tenaga pengajar (Dosen Yayasan) di STMIK Dipanegara Makassar pada tahun 2006 – 2009. Pada tahun 2009 – Sekarang, penulis menjadi Dosen tetap di Universitas Negeri Makassar (UNM). Penulis melanjutkan Pendidikan S3 di Kanazawa University, Jepang, Departemen Electrical Engineering and Computer Science pada tahun 2013 dan berhasil meraih gelar Doktor Engineering (Dr. Eng) 3 tahun kemudian yaitu di tahun 2016. Saat ini selain bekerja sebagai Dosen di Universitas Negeri Makassar, penulis juga menjabat sebagai Sekertaris di UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Negeri Makassar.e-mail: wahid@unm.ac.id.

MUDAH MEMBUAT ANIMASI DENGAN FLASH

**Seny Luhriyani
Abdul Wahid**



PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

MUDAH MEMBUAT ANIMASI DENGAN FLASH

Penulis : Seny Luhriyani
Abdul Wahid

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Nurlita Novia Asri

ISBN : 978-623-5382-52-4

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, MEI 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku berjudul **Mudah Membuat Animasi dengan Flash**.

Buku panduan ini mengupas berbagai fasilitas yang disediakan oleh flash khususnya Macromedia Flash 8. Dalam buku ini di lengkapi gambar-gambar guna mempermudah pemahaman bagi pembaca, sehingga lebih mudah dimengerti, dan dengan uraian yang rinci di setiap bagian pokok bahasannya.

Sajian bahasan yang tertata rapi dengan contoh aplikasi yang tertuang dalam buku ini di harapkan dapat digunakan sebagai bahan panduan dan latihan bagi pembaca dan pemula untuk lebih memahami dan menguasai aplikasi Flash dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dari berbagai pihak hingga terselesaikannya buku ini. Dan kepada semua pembaca, penulis mohon kritik dan saran untuk lebih mengembangkan isi buku ini. Semoga buku **Mudah Membuat Animasi dengan Flash** dapat menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya di bidang animasi komputer.

For more information, feel free to email:

senyluhriyanifbs@unm.ac.id

wahid@unm.ac.id

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENGENALAN MACROMEDIA FLASH 8.....	1
BAB 2 MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA	12
BAB 3 APLIKASI VARIASI ANIMASI DENGAN MOTION TWEEN DAN MASKING	28
BAB 4 APLIKASI VARIASI ANIMASI 2 DIMENSI	44
BAB 5 APLIKASI VARIASI ANIMASI TEKS	62
BAB 6 MEMBUAT ANIMASI MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT	90
BAB 7 MENAMBAHKAN EFEK SUARA DAN VIDEO	130
BAB 8 MEMBUAT PRESENTASI PENDIDIKAN MENGGUNAKAN FLASH	138
BAB 9 INTEGRASI FLASH DAN POWERPOINT	186
DAFTAR PUSTAKA.....	203
TENTANG PENULIS.....	204

BAB

1

PENGENALAN

MACROMEDIA

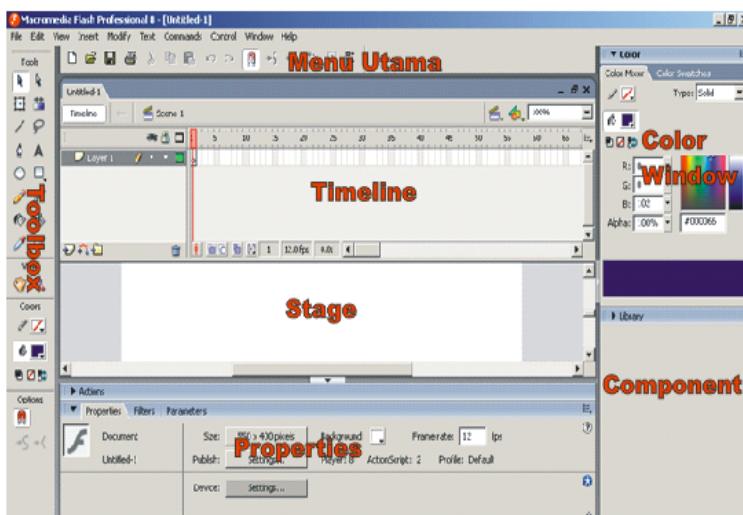
FLASH 8

Pada modul pertama ini kita akan melihat secara sekilas area kerja Macromedia Flash Pro 8 yang akan digunakan dalam pembuatan animasi pada modul-modul berikutnya. Semakin Anda dapat mengenal dan menghafal bagian-bagian dalam area kerja Macromedia Flash Pro 8, maka Anda akan semakin mudah dalam mempraktikkan tutorial yang disajikan dalam modul ini.

Jika Anda baru belajar pertama kali, maka Anda dianjurkan untuk mengetahui komponen-komponen utama dalam area kerja Macromedia Flash Pro 8 yang dibahas pada bab ini. Tidak semua komponen dalam Macromedia Flash Pro 8 dibahas pada bab ini. Beberapa penjelasan mengenai komponen-komponen dalam area kerja akan dibahas pada tutorial atau langkah-langkah pada tutorial yang terkait.

Meskipun modul ini menggunakan program Macromedia Flash Pro 8, namun Anda juga dapat menggunakan versi yang lain. Jika Anda menggunakan versi yang berbeda dengan yang digunakan modul ini, maka Anda harus dapat menyesuaikan dengan komponen-komponen yang tersedia.

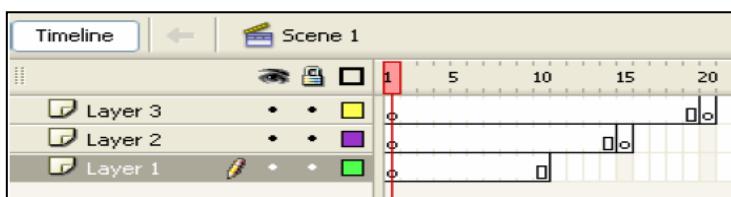
A. Memahami Istilah dalam Flash



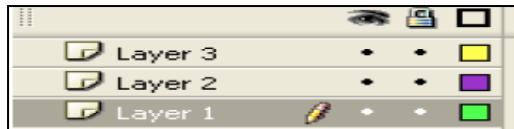
Gambar 1. Area kerja macromedia flash pro 8

Di bawah ini merupakan keterangan/Istilah dari kegunaan masing-masing komponen Flash Pro 8 secara detail:

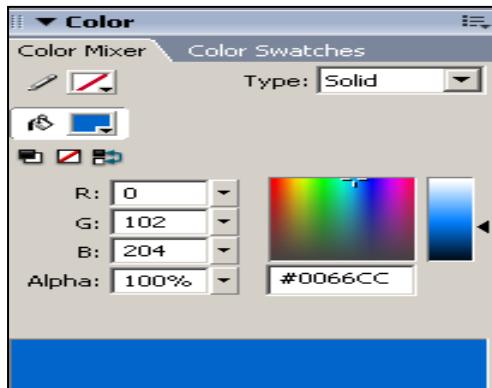
1. **Menu**, terdiri dari: File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Window dan Help. Anda dapat melihat submenu yang terdapat pada masing-masing menu dengan mengklik satu kali pada menu yang ingin Anda pilih.
2. **Timeline**, digunakan untuk mengatur dan mengontrol isi keseluruhan movie Anda.



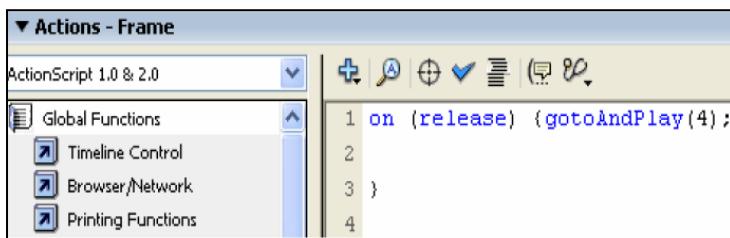
3. **Stage**, merupakan tempat dimana Anda bekerja dalam membuat sebuah animasi.
4. **Layer**, Wadah yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya di letakkan pada layer yang berbeda.



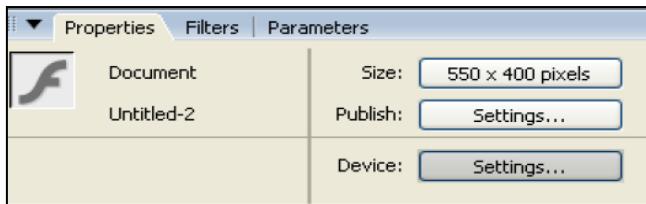
5. *Frame*, bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
6. *Keyframe*, suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
7. *Animasi*, Gerakan objek maupun teks yang di atur sedemikian rupa sehingga tampak hidup dan nyata.
8. *Movie Clip*, kumpulan animasi yang dapat digabungkan dengan animasi yang lain.
9. *Scene*, Scene jika di program PowerPoint sering disebut dengan slide yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
10. *Masking*, Suatu perintah yang berguna untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat animasi di jalankan.
11. *Tool Box*, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada stage.
12. *Color Window*, merupakan window yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang Anda buat.



13. *Actions - Frame*, merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk Flash. Biasanya Action Script digunakan untuk mengendalikan objek yang Anda buat sesuai dengan keinginan Anda.



14. **Properties**, merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang Anda buat.

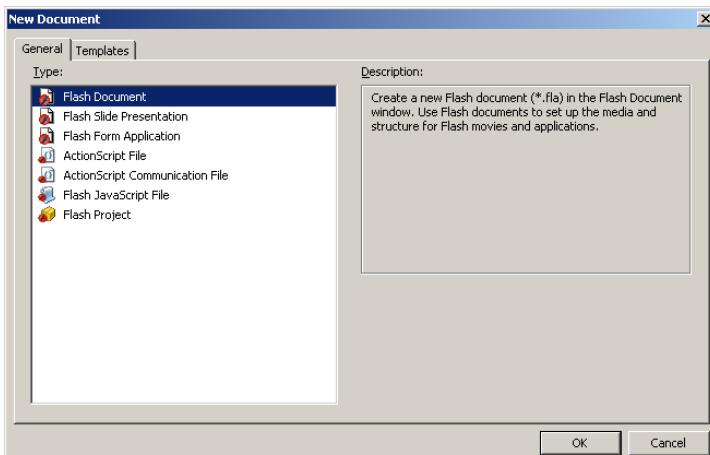


15. **Components**, digunakan untuk menambahkan objek untuk web application yang nantinya di publish ke internet.

B. Membuka Dokumen Baru

Langkah-langkah untuk membuka dokumen baru pada program Macromedia Flash adalah:

1. Klik File, New (Ctrl N), akan tampak kotak dialog *New Document*.



2. Klik salah satu perintah dalam kotak dialog *New Document*, lalu pilih dan klik **Flash Document**, kemudian klik tombol **OK**.

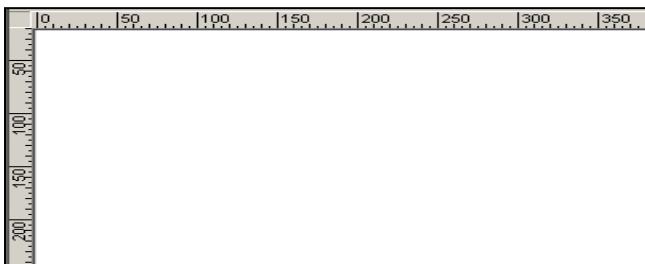
C. Mengenal Komponen Kerja Flash 8

Tool	Nama Tool	Fungsi Tool	Shortcut
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Subselection Tool	Mengubah bentuk objek dengan edit points	A
	Free Transform Tool	Untuk memutar (Rotate) obyek yang dibuat atau mengubah bentuk obyek menjadi bentuk lain.	Q
	Gradient Transform Tool	Mengubah warna gradasi	F
	Line Tool	Membuat garis	N
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen Tool	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	Text Tool	Membuat teks (kata atau kalimat)	T
	Oval Tool	Membuat objek elips atau lingkaran	O
	Ractangle Tool	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak	R
	Pencil Tool	Menggambar objek secara bebas	Y

Tool	Nama Tool	Fungsi Tool	Shortcut
	Brush Tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	B
	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S
	Paint Bucket Tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eyedropper Tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser Tool	Menghapus objek	E
	Hand Tool	Menggeser stage	H
	Zoom Tool	Memperbesar atau memperkecil objek	M/Z
	Stroke Color	Memberi warna pada garis tepi	-
	Fill Color	Memberi warna pada objek	-

D. Menggunakan Ruler

Ruler berguna untuk membantu mengukur pembuatan objek. Untuk menampilkan atau menyembunyikan ruler pada document Anda adalah dengan meng-klik menu **View, Rulers**.

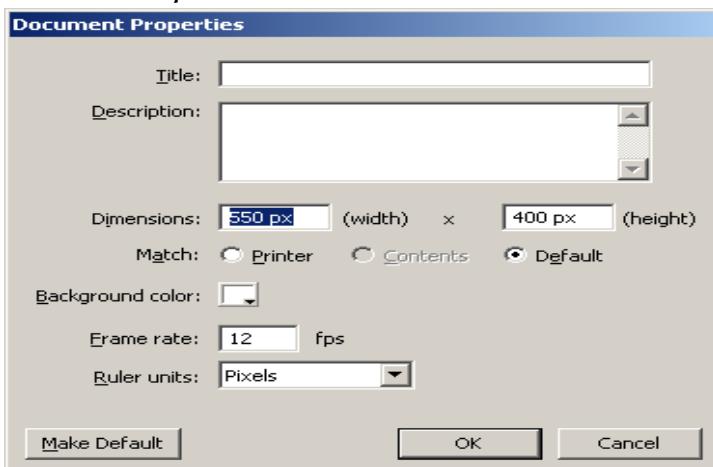


Gambar 2. Tampilan ruler pada stage

E. Mengatur Ukuran Lembar Kerja

Anda bisa mengatur ukuran lembar kerja document Anda dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik menu **Modify, Document**. Tampil kotak dialog **Document Properties**.

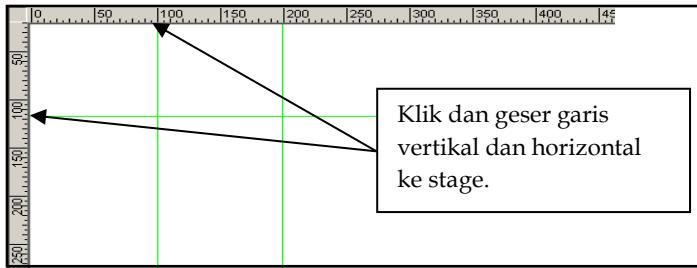


2. Pada bagian **Dimensions**, untuk menentukan width (lebar) dan height (panjang) stage.
3. Pada bagian **Background color**, untuk menentukan warna latar belakang stage.
4. Pada bagian **Frame rate**, untuk mengatur jumlah frame dalam setiap detik.
5. Pada bagian **Ruler units**, untuk menentukan ukuran satuan stage.
6. Bila semua bagian telah selesai di isi maka klik **OK** untuk mengakhiri perintah.

F. Menggunakan Guide

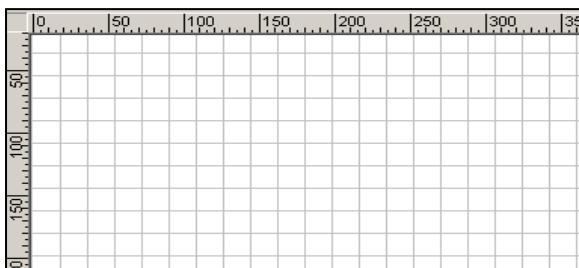
Guide adalah garis bantu yang dapat digunakan saat membuat atau mengatur objek. Untuk menampilkan garis Guide ini adalah:

1. Pastikan ruler sudah tampil di layar
2. Klik **Selection tool** lalu klik dan geser dari **ruler horizontal** dan **ruler vertikal** ke arah stage.



G. Mengatur Grid

Grid merupakan garis-garis bantu vertikal dan horizontal. Untuk menampilkan atau menyembunyikan garis grid pada lembar kerja Anda adalah dengan meng-klik menu **View, Grid, Show Grid**.



H. Menyimpan Lembar Kerja

Langkah-langkah untuk memyiimpan data yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

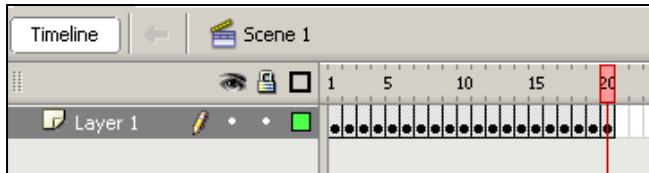
1. Klik menu **File, Save**. Tampil kotak dialog *Save As*.
2. Tentukan lokasi atau folder tempat penyimpanan file.
3. Ketikkan nama file bagian *File Name* dan tipe file pada *Save as Type*.
4. Tekan tombol **Save** untuk mengakhiri perintah.

I. Animasi pada Macromedia Flash

Animasi pada Macromedia Flash dibagi menjadi tiga macam, yaitu Frame by Frame, Motion tween, dan Shape tween. Adapaun perbedaanya:

1. Animasi Frame by Frame

Adalah animasi yang disusun berdasarkan perubahan objek pada tiap-tiap frame. Pada jendela Timeline di tandai dengan dot-dot hitam.



Cara pembuatan animasi frame by frame:

- a. Klik **Frame 1 layer 1** lalu buat objek pertama
- b. Klik kanan **Frame 2 layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**
- c. Hapus objek pertama lalu buat objek ke-2 (usahakan objeknya berbeda warna)
- d. Klik kanan **Frame 3 layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**
- e. Hapus objek ke-2 lalu buat objek ke-3
- f. Lakukan hingga *frame* ke-20
- g. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl + Enter**.

2. Animasi Motion tween

Adalah animasi yang digunakan untuk menggerakkan atau memindahkan sebuah objek dari satu posisi ke posisi yang lain, berdasarkan batas-batas *keyframe* tertentu. Pada jendela **Timeline** ditandai dengan adanya dua buah *keyframe*, sebuah anak panah dengan *background* berwarna biru.



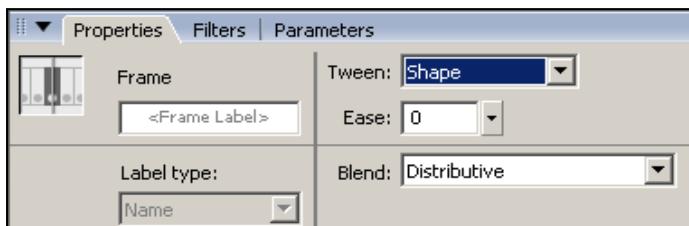
Cara pembuatan animasi motion tween:

- a. Klik **Frame 1 layer 1** lalu buat objek
- b. Klik kanan **Frame 1 layer 1** lalu klik **Create Motion Tween**
- c. Klik kanan **Frame 20 layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**.
- d. Pindahkan objek ke posisi lain
- e. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl + Enter**.

3. Animasi Shape tween

Adalah animasi yang digunakan untuk mengubah sebuah objek dari satu bentuk ke bentuk yang lain atau mengubah pewarnaan sebuah objek dari satu warna ke warna yang lain.

Pada jendela **Timeline** ditandai dengan adanya dua buah *keyframe*, sebuah anak panah dengan *background* berwarna hijau.



Cara pembuatan animasi motion tween:

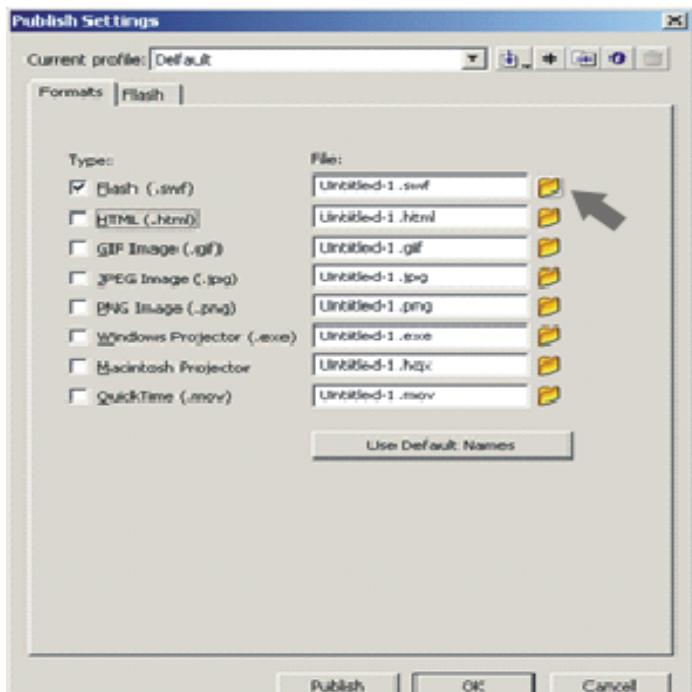
- a. Klik **Frame 1 layer 1** lalu buat objek pertama
- b. Klik kanan **Frame 20 layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**
- c. Klik *frame* antara 1-20 (misalnya *frame 10*) lalu buka **Property**
- d. Tentukan jenis animasi **Shape** pada bagian **Tween**
- e. Klik **Frame 20 layer 1** lalu buat objek kedua
- f. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl + Enter**

J. Publikasi Animasi Macromedia Flash

Setelah selesai membuat animasi, langkah terakhir adalah mempublikasikan animasi. File *output* sebuah animasi dapat dibuat dalam berbagai format, seperti file Flash (.swf), HTML (.html), GIF Image (.gif), JPEG Image (.jpg), PNG (.png), Windows Projector (.exe), Macintosh Projector (.hqx), dan QuickTime (.mov).

Adapun langkah-langkah publikasi animasi:

1. Klik menu **File** lalu klik **Publish Settings**
2. Tampak kotak dialog **Publish settings**

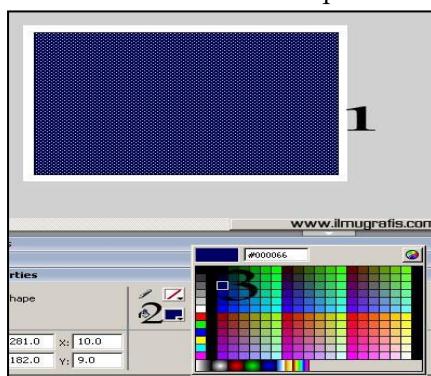


3. Tentukan format file *output* pada bagian **Type:** "Flash (.swf)".
4. Tentukan folder dan nama file *output* pada bagian **File**
5. Klik tanda folder pada bagian **File**, hingga tampak kotak dialog **Select Publish Destination**.
6. Tentukan letak folder pada bagian **Save in:** DATA_1 [D:] nama file pada bagian **File Name:** ", kemudian tekan tombol **Save**.
7. Selanjutnya pada kotak dialog **Publish Setting** bagian **File**: tampak terisi folder dan nama file.
8. Setelah selesai menentukan pilihan jenis format dan nama filenya, silakan tekan tombol **Publish**, kemudian tekan tombol **OK**.

BAB 2 | MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA

A. Membuat Animasi Sederhana dengan Permainan Keyframe

1. Buka Program *Macromedia Flash Pro 8* lalu pilih *New, Flash Document*
2. Tentukan besarnya STAGE dengan meng-klik menu **Modify, Document**. Atur dimensions **300 x 200 px** lalu klik **OK**.

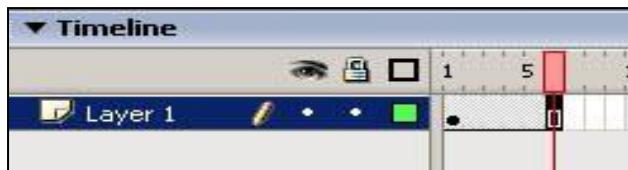


3. Klik **Rectangle tool** lalu gambar kotak di Stage, lakukan pewarnaan dengan meng-klik kotak lalu pilih *Fill color* pada toolbox. Pilih warna sesuai keinginan Anda.
4. Klik **Text Tool** lalu ketik terserah namun disini saya mengetik huruf "F".



5. Lihat kotak **Timeline**, lalu tekan **F5** (tekan **F5** sebanyak 5x setelah itu **Enter**) pada keyboard hasilnya **frame** akan bertambah hal ini untuk mengatur ritme dari animasi.

Hasilnya:



6. Lalu tekan **F6** pada keyboard, hasilnya key Frame (untuk animasi) akan muncul, jika sudah tambahkan huruf pada stage.



7. Ulangi Langkah 5 dan 6 (Terus tambahkan huruf sehingga membentuk tulisan FLASH).



8. Untuk melihat hasilnya tekan **CTRL + Enter**

B. Animasi Objek Bergerak Mengikuti Alur

Dalam animasi ini objek bergerak mengikuti alur dengan kecepatan tetap.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

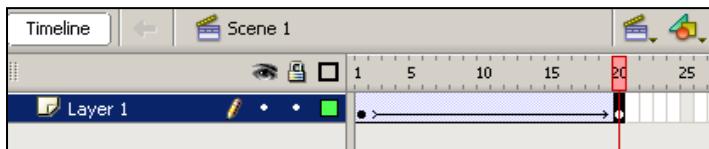
1. Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document.**
2. Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela **Timeline**.
3. Buatlah objek bujur sangkar dengan mengklik **Rectangle tool**



, lalu isi dengan warna sesuai keinginan Anda.



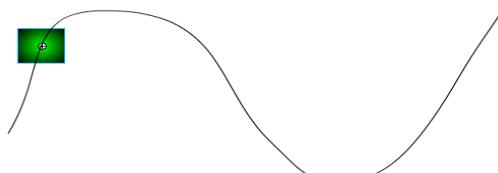
4. Klik kanan pada **Frame 1 Layer 1** lalu klik **Create Motion Tween**.
5. Klik kanan pada **Fame 20 Layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**.
6. Tampak tanah panah pada Frame 1-20 dengan background warna biru.



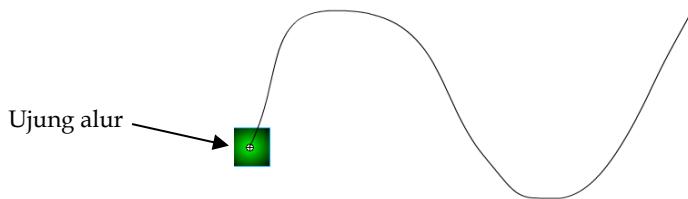
7. Tambahkan **Add Motion Guide** dengan mengklik ikon **Add Motion Guide** pada jendela Timeline.



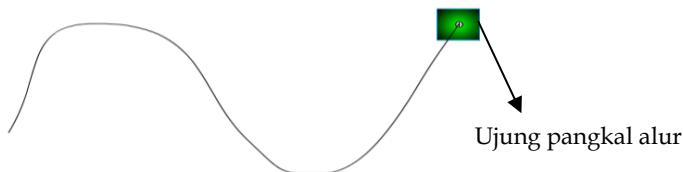
8. Klik **Frame 1 Layer Guide** lalu buat objek alur menggunakan **Pencil Tool** pada area kerja.



9. Klik **Frame 1 layer 1** lalu drag objek segiempat ke ujung alur.



10. Klik **Frame 20 layer 1** lalu pindahkan objek segi empat dari ujung ke pangkal alur.



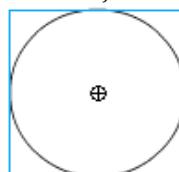
11. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter**.

C. Animasi Perbesaran Objek

Dalam animasi ini objek bergerak pada sumbunya dari kecil menjadi besar.

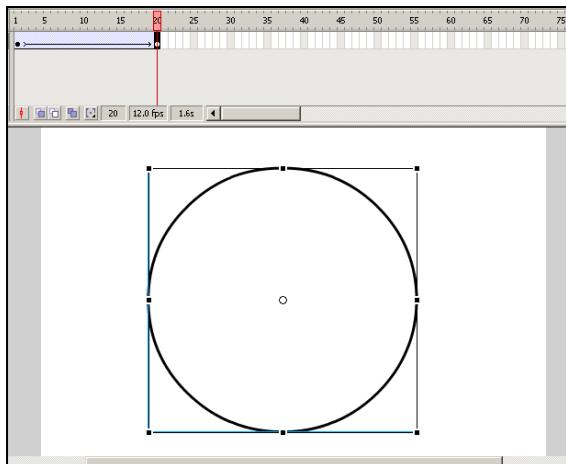
Langkah-langkah membuat animasi ini:

1. Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document**.
2. Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela **Timeline**.
3. Buatlah objek lingkaran dengan mengklik **Oval tool** pada toolbox, lalu drag ke area kerja.



4. Klik kanan pada **Frame 1 Layer 1** lalu klik **Create Motion Tween**.
5. Klik kanan pada **Fame 20 Layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**. Tampak tanda panah pada frame 1-20 dengan background warna biru.

6. Perbesar objek lingkaran dengan mengklik **Transform tool**



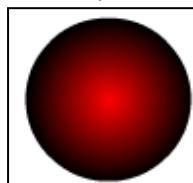
7. Tekan tombol **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

D. Animasi Mengubah Bentuk Objek

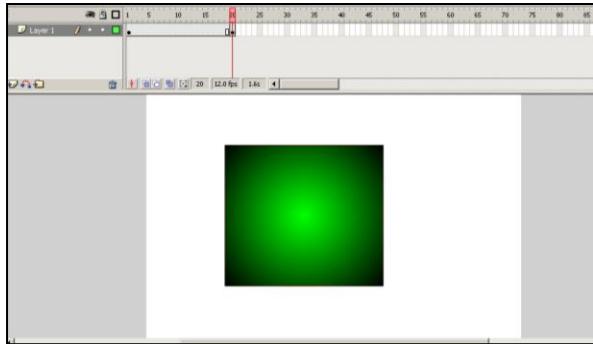
Dalam animasi ini terdapat dua objek yang berbeda, yaitu lingkaran dan segi empat.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

1. Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document**.
2. Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela **Timeline**.
3. Buatlah objek lingkaran dengan mengklik **Oval tool** pada toolbox, lalu drag ke area kerja.



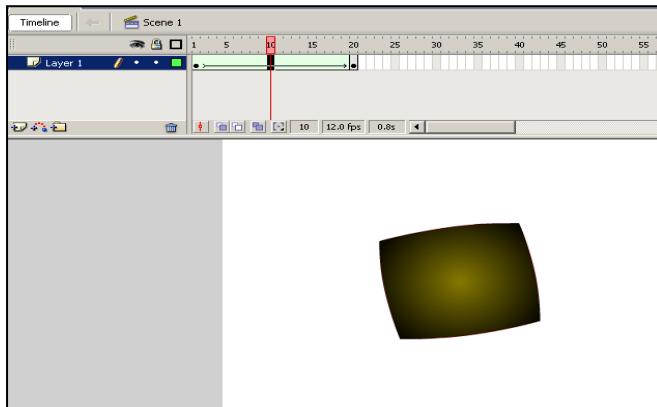
4. Klik kanan pada **Frame 20 Layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**.
5. Buat objek bujursangkar dengan mengklik **Rectangle tool** lalu drag ke area kerja.



6. Klik diantara **Frame 1** dan **Frame 20** (misalnya frame 10), kemudian buka jendela **Properties**, lalu pilih **Shape** pada bagian Tween.



7. Tampak tanda panah antara **Frame 1** dan **Frame 20** dengan background warna hijau.



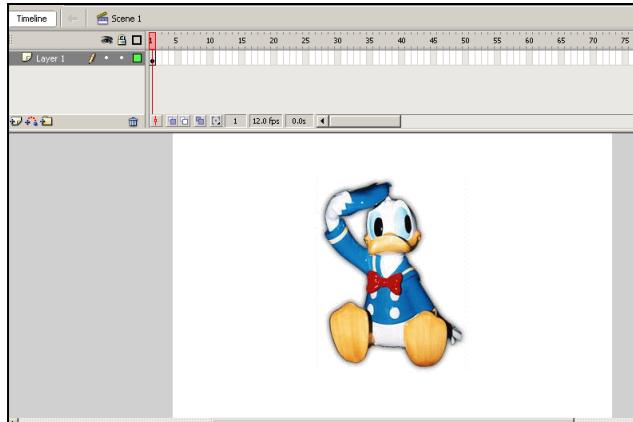
8. Tekan tombol **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

E. Animasi Memutar Objek

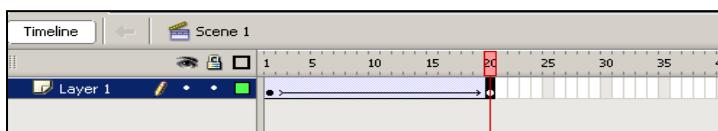
Dalam animasi ini terdapat sebuah objek gambar yang akan berputar pada porosnya searah jarum jam.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

1. Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document**.
2. Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela **Timeline**.
3. Import foto atau gambar ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**.



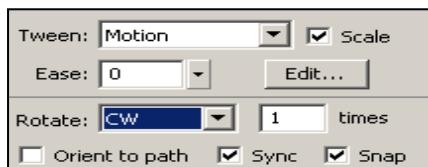
4. Klik kanan pada **Frame 1 Layer 1** lalu klik **Create Motion Tween**.
5. Klik kanan pada **Fame 20 Layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**.
6. Tampak tanda panah pada frame 1-20 dengan background warna biru.



7. Klik **Frame 1 Layer 1** lalu klik tab jendela **Properties**.



8. Untuk memutar objek searah jarum jam, silakan pilih **CW** pada bagian **Rotate**:



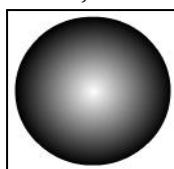
- Tentukan banyaknya putaran objek pada bagian **times 1**.
- Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter** pada keyboard.

F. Animasi Memecah Objek

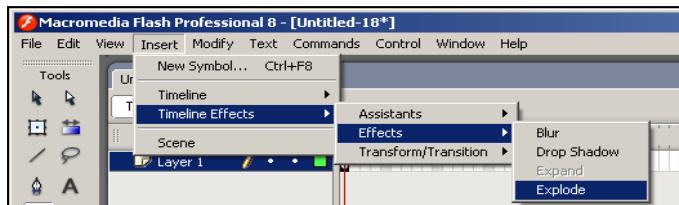
Dalam animasi ini terdapat sebuah objek lingkaran yang akan pecah keluar dari porosnya.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

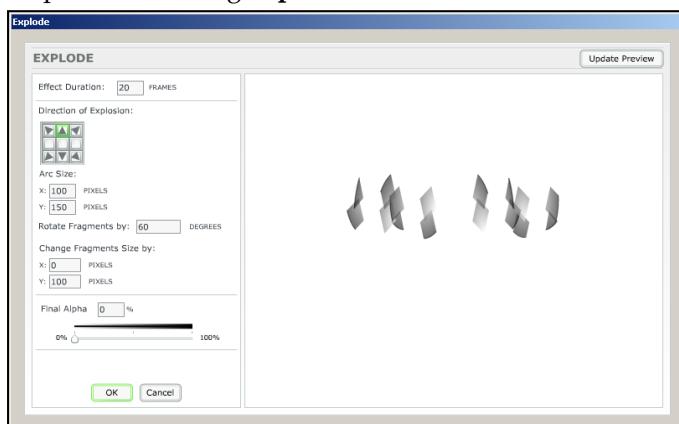
- Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document**.
- Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela **Timeline**.
- Buatlah objek lingkaran dengan mengklik **Oval tool** pada toolbox, lalu drag ke area kerja.



- Klik pada **Frame 1 Layer 1** lalu klik **Insert, Timeline Effects, Effects, Explode**.



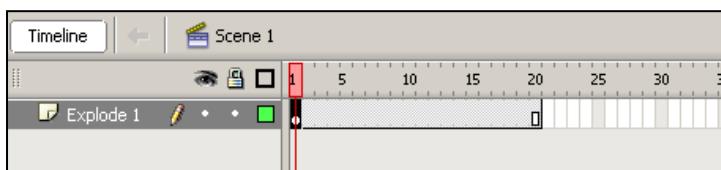
- Tampak kotak dialog **Explode**.



6. Tentukan arah pecahan objek pada bagian **Direction of Explosion**:



7. Untuk melihat perubahan arah pecahan objek, silakan tekan tombol **Update Preview**. Setelah sesuai dengan keinginan Anda tekan tombol **OK**.
8. Selanjutnya tampak layer **Explode 1** dan berkas animasi pada frame 1-20.



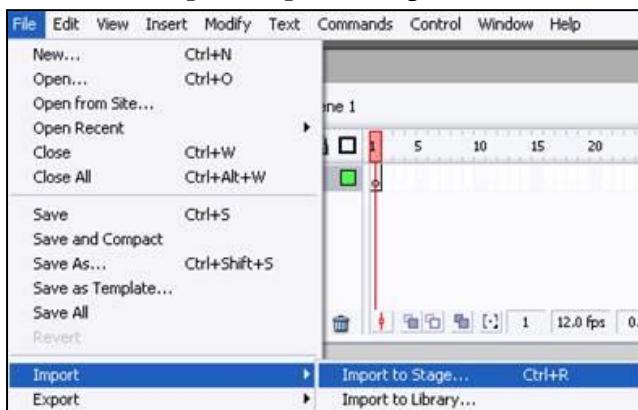
9. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter** pada keyboard.

G. Animasi Shine (Mobil Mengkilap Bercahaya)

Kali ini kita akan membuat animasi mobil mengkilap bercahaya menggunakan efek animasi shine.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

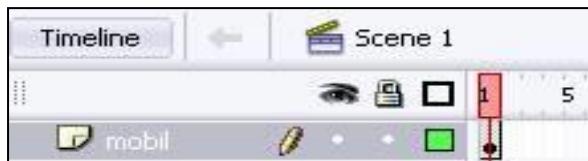
1. Masukkan (import) gambar ke dalam stage dengan meng-klik menu **File, Import, Import to stage**.



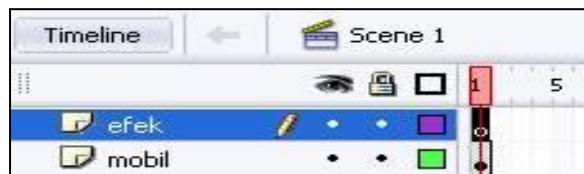
Misalnya gambar mobil seperti gambar di bawah ini:



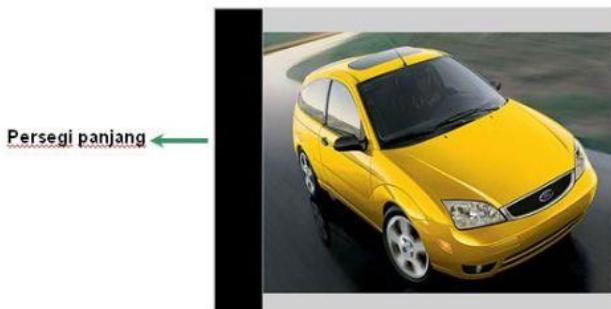
2. Setelah gambar berada pada stage, atur besarnya gambar sesuai dengan ukuran stage dengan menggunakan **Free Transform tool**.
3. Ganti nama **layer1** menjadi **mobil**



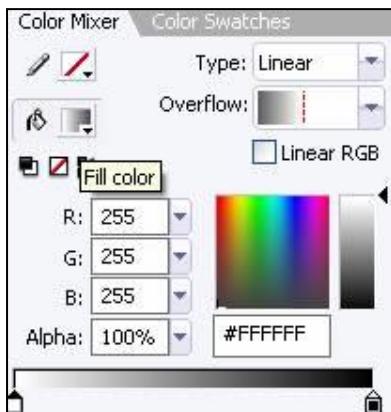
4. Tambahkan satu layer baru, kemudian ganti layer tersebut dengan nama **efek**.



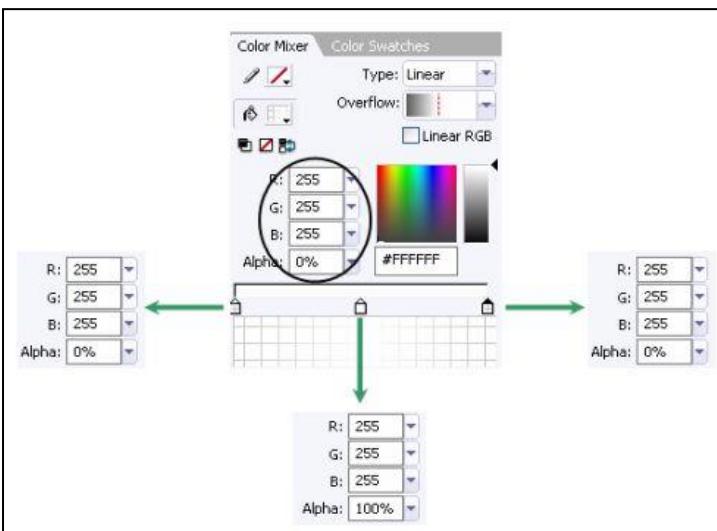
5. Klik icon **Rectangle tool** (tekan huruf *R* di keyboard), kemudian gambar persegi panjang melebihi gambar mobil, seperti gambar di bawah ini.



6. Klik gambar persegi panjang yang telah dibuat tadi, kemudian ubah warna persegi panjang seperti gambar di bawah ini:



7. Kemudian untuk mendapatkan efek cahaya yang mengkilap, lakukan pengaturan warna persegi panjang seperti gambar di bawah ini:



8. Efek mengkilap telah selesai dibuat, kemudian langkah selanjutnya, tambahkan satu layer lagi, kemudian ganti nama *layer* tersebut dengan *animasi*



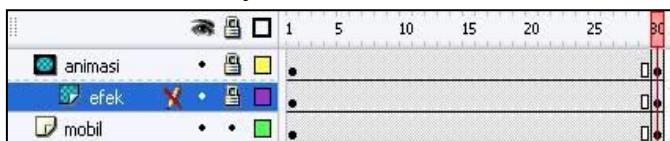
9. Masih di layer **animasi** klik icon **Pen tool**
10. Kemudian buatlah bagian yang akan dianimasikan misalnya seperti gambar di bawah ini:



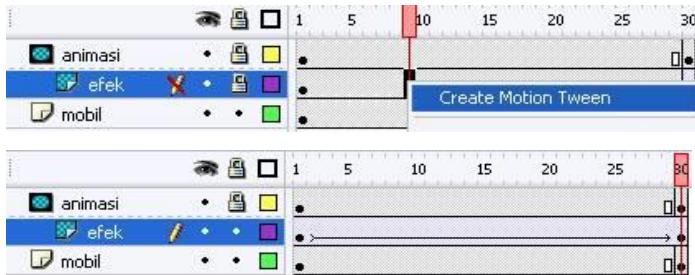
11. Setelah area yang dianimasikan selesai dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu klik kanan pada layer **animasi** pilih menu **mask**.



12. Klik frame 30 pada setiap layer, kemudian tekan F6 untuk memberikan **insert keyframe**



13. Klik kanan antara frame 1-30 pada layer **efek**, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**



14. Klik frame 30 pada layer **efek**, kemudian pindahkan gambar persegi panjang ke sebelah kanan dari gambar mobil, seperti gambar di bawah ini:



15. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasilnya

H. Membuat Animasi Foto Mengkilap

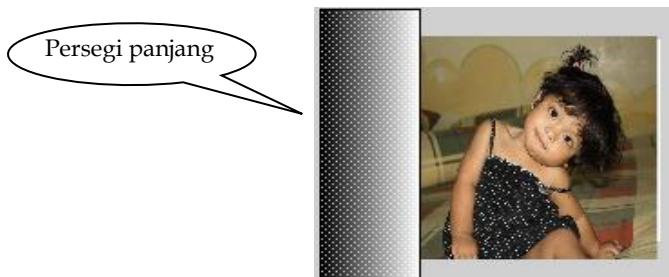
Animasi ini akan memberikan tampilan efek animasi mengkilap pada tampilan foto.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

1. Buka dokumen baru dengan memilih menu **File, New, Flash Document**.
2. Atur dokumen kerja (stage) dengan memilih menu **Modify, Document**.
3. Pada kotak dialog **Document Properties**, atur ukurannya dengan **320x460** dan **Frame rate 27**, lalu klik **OK**.
4. Import foto ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import Stage**.



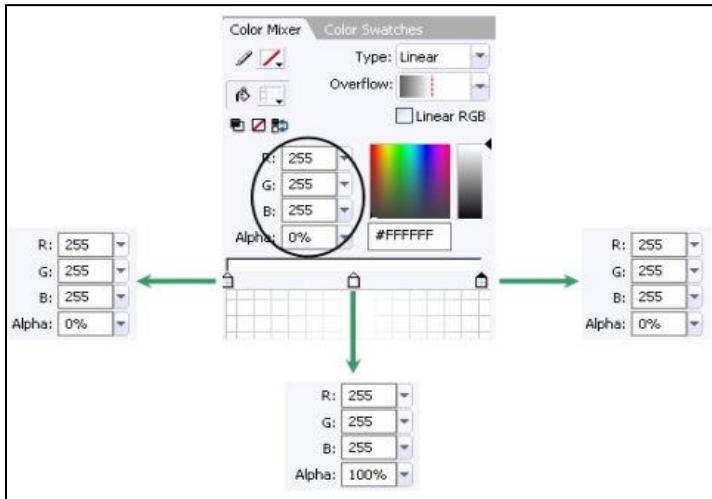
5. Dengan menggunakan **Free Transform Tool** , atur ukuran foto agar sesuai dengan ukuran stage.
6. Ubah nama Layer pada Timeline dengan nama "*Foto*".
7. Buat layer baru dengan mengklik **Insert Layer** dan ubah namanya dengan "*Kilap*".
8. Perkecil tampilan stage dengan memilih **50%** pada daftar pilihan.
9. Pada toolbox, pilih **Rectangle tool**, lalu Buatlah objek persegi panjang di luar stage dengan ukuran yang melebihi tinggi stage seperti pada gambar di bawah ini:



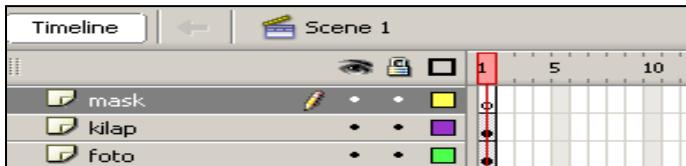
10. Klik gambar persegi panjang yang telah dibuat tadi, kemudian ubah warna persegi panjang seperti gambar di bawah ini:



11. Kemudian untuk mendapatkan efek cahaya yang mengkilap, lakukan pengaturan warna persegi panjang seperti gambar di bawah ini:



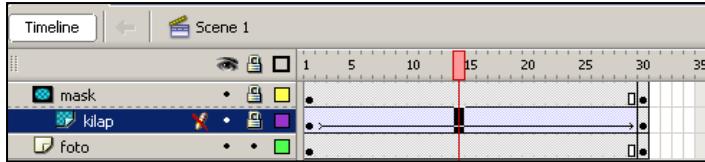
12. Efek mengkilap telah selesai dibuat, kemudian langkah selanjutnya, tambahkan satu layer lagi, kemudian ganti nama *layer* tersebut dengan *mask*.



13. Dengan layer Mask yang terseleksi, pilih **Rectangle Tool** pada toolbox. Buatlah persegi panjang yang menutupi seluruh tampilan foto pada stage.



14. Selanjutnya klik kanan layer Mask pada Timeline lalu pilih **Mask**.
15. Klik frame 30 pada setiap layer, kemudian tekan **F6** untuk memberikan **insert keyframe**.
16. Klik kanan antara frame 1 – 30 pada layer **kilap**, kemudian pilih menu **create motion tween**.



17. Klik frame 30 pada layer **kilap** lalu klik tanda kunci untuk menghilangkan tanda kunci tersebut, kemudian pindahkan gambar persegi panjang ke sebelah kanan dari foto, seperti gambar di bawah ini:



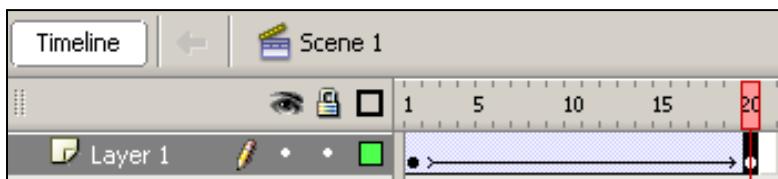
18. Untuk melihat hasil animasi tekan **Ctrl Enter** pada keyboard.

BAB

3

APLIKASI VARIASI ANIMASI DENGAN MOTION TWEEN DAN MASKING

Motion Tween adalah animasi yang digunakan untuk menggerakkan atau memindahkan sebuah objek dari satu posisi ke posisi yang lain disetiap frame yang dilaluinya, berdasarkan batas-batas *keyframe* tertentu. Pada jendela **Timeline** ditandai dengan adanya dua buah *keyframe*, sebuah anak panah dengan *background* berwarna biru.



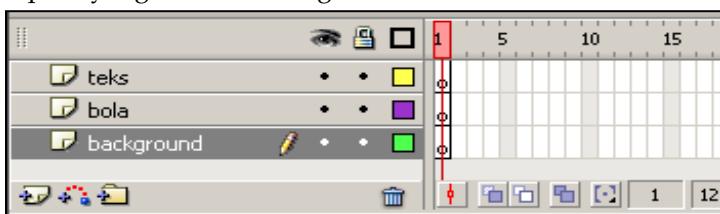
Gambar 3. Animasi Motion Tween pada jendela Timeline

Berikut ini adalah Latihan sederhana dalam menggunakan *motion tween* :

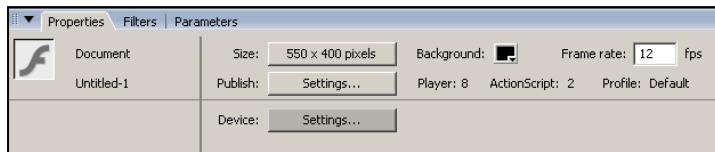
A. Animasi Sederhana dengan Masking

Langkah-langkahnya:

1. Buat 3 layer, selanjutnya beri nama masing-masing layer seperti yang dicontohkan gambar dibawah ini.



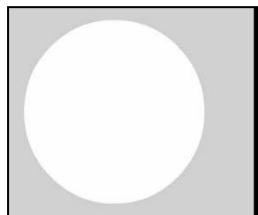
2. Agar memudahkan proses pembuatannya ubah warna backgroundnya menjadi **hitam** pada **layer background**, biasanya di awal-awal kita membuka flash backgroundnya berwarna **putih** kalau belum di rubah settingannya.



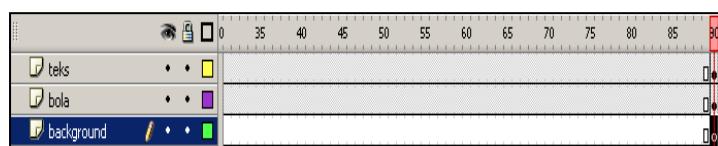
3. Setelah itu klik **layer teks** dan buat tulisan seperti yang saya contohkan di bawah ini atau sesuka hati kalian.



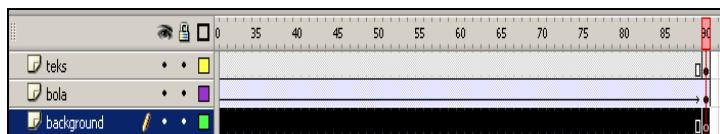
4. Setelah itu klik **layer bola**, dan buat bentuk bola dengan warna putih



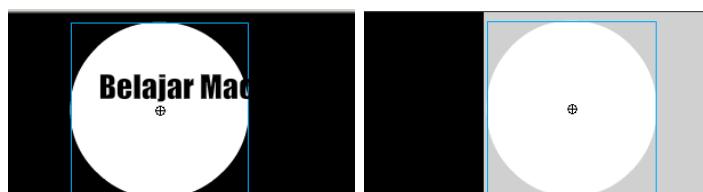
5. Setelah pembuatan objeknya sudah selesai selanjutnya kita buat animasinya. Klik frame 90 di setiap layer, kemudian **klik kanan** lalu pilih **insert keyframe**.
6. Jika sudah semua hasilnya kurang lebih seperti ini dibawah ini:



7. Klik **layer bola**, kemudian klik kanan frame 90 lalu klik **Create Motion Tween**.



8. Setelah langkah di atas selesai, klik gambar bolanya lalu geser bolanya dengan menggunakan tanda panah kanan pada **keyboard** (jangan menggeser menggunakan mouse pakai saja tanda panah kanan di keyboard agar posisinya tidak berubah).



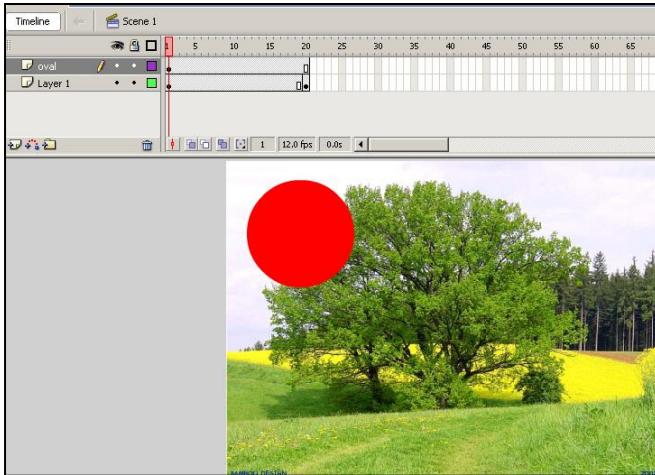
9. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasilnya.

B. Membuat Animasi menggunakan Layer Mask

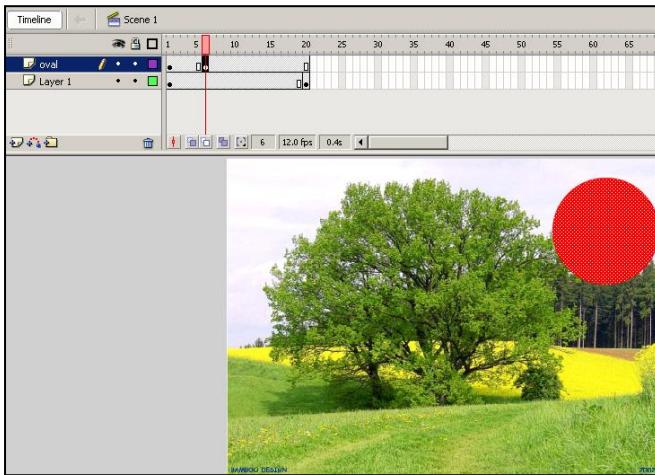
Pada contoh kali ini akan dibuat animasi menggunakan Layer Mask yang berguna jika ingin menampakkan bagian-bagian tertentu dari suatu objek.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Import sebuah gambar ke dalam stage dengan cara meng-klik **File, Import, Import to Stage**. Atur gambar agar sesuai dengan stage dengan menggunakan **Free Transform Tool**.
2. Klik **Frame 20 Layer 1**, lalu tekan **F6**.
3. Buat layer baru dan beri nama **Layer Oval**.
4. Klik **Frame 1 Layer Oval**, lalu buat objek lingkaran pada tampilan objek gambar dengan meng-klik **Oval Tool** pada toolbox.

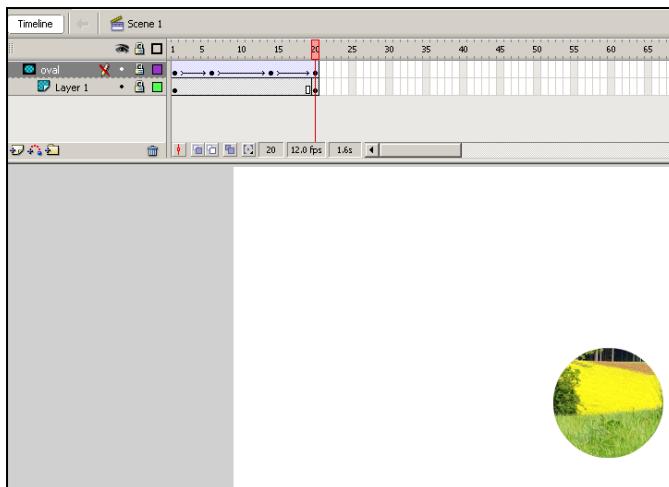


5. Klik Frame 7 Layer Oval lalu tekan F6 (*Insert keyframe*).
6. Lalu geserkan objek lingkaran ke kanan objek gambar. (sebaiknya geser dengan menggunakan arah panah pada keyboard).

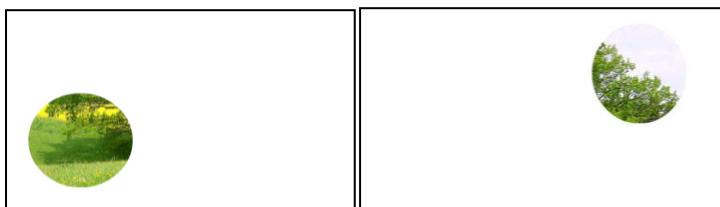


7. Klik Frame 14 Layer Oval lalu tekan F6. Geser objek lingkaran tersebut ke bagian lain pada gambar (sebaiknya geser dengan menggunakan arah panah pada keyboard).
8. Klik kanan Frame 20 pada Layer Oval, lalu pilih dan klik **Insert Keyframe (F6)**. Geser objek lingkaran tersebut ke bagian lain pada gambar (sebaiknya geser dengan menggunakan arah panah pada keyboard).

9. Selanjutnya klik kanan **Layer Oval** lalu pilih **Mask**.
10. Klik kanan antara **Frame 1** dan **Frame 7** pada **Layer Oval**, kemudian pilih dan klik **Create Motion Tween**.
11. Klik kanan pada **Frame 7** dan **Frame 14** pada **Layer Oval**, kemudian klik **Create Motion Tween**.
12. Lakukan hal yang sama pada **Frame 14** dan **Frame 20**, kemudian klik **Create Motion Tween**.



13. Untuk melihat hasil animasi tekan **Ctrl Enter**. Tampilan gambar pada stage akan menjadi berbentuk lingkaran di mana bagian yang tertutup oleh layer mask. Lingkaran pada gambar akan bergerak jika di tekan tombol **Ctrl Enter**.



C. Animasi Foto Melebar

Animasi pada foto ini akan memberi efek foto melebar dari tampilan yang pipih, selanjutnya foto akan berkedip-kedip. Tampilan ini biasa digunakan pada tampilan web, khususnya

space iklan dengan tujuan untuk menarik minat pengunjung web tersebut.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

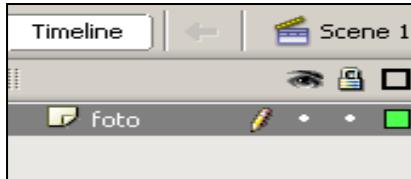
1. Buka dokumen baru dengan memilih **File, New, Flash document**.
2. Atur dokumen kerja tersebut dengan pilih menu **Modify, Document**.
3. Pada kotak dialog **Document Properties**, aturlah dimensi dokumen sebagai dimensi foto, seperti tampak pada gambar di bawah. Atur pula **Frame Rate** dengan nilai **44 fps**.
4. Agar tampilan dokumen kerja atau stage tampak keseluruhan, pilih **Show Frame**.
5. Import sebuah foto ke dalam dokumen dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**. Tampilan foto akan tampak pada stage. Atur ukuran foto dengan menggunakan **Free Transform Tool** . Anda dapat menekan tombol **Shift** saat mengatur ukuran foto agar memenuhi dan sesuai ukuran stage.



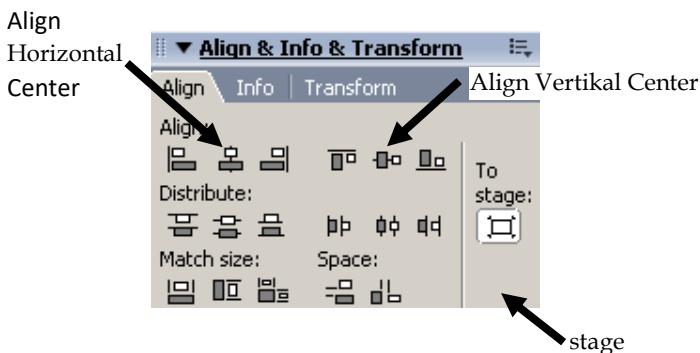
6. Lakukan seleksi terhadap foto tersebut dengan memilih **Selection Tool** pada toolbox.
7. Pilih menu **Modify, Convert to Symbol**. Aturlah kotak dialog **Convert to Symbol** seperti tampak pada gambar berikut:



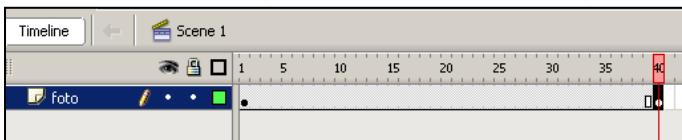
8. Ganti nama Layer 1 menjadi Foto.



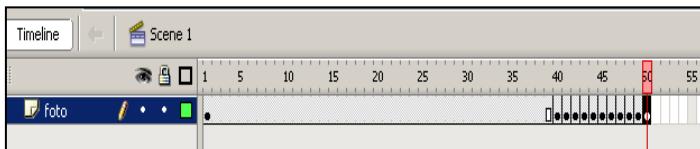
9. Dengan tampilan foto yang masih terseleksi, tampilkan panel Align dengan pilih menu **Window**, **Align**. Pada panel tersebut klik tombol Stage, kemudian klik **Align Horizontal Center** dan **Align Vertikal Center**.



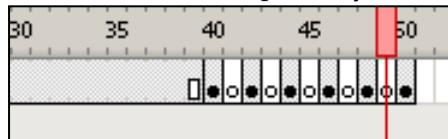
10. Klik kanan Frame 40 layer Foto lalu klik **Insert Keyframe**.



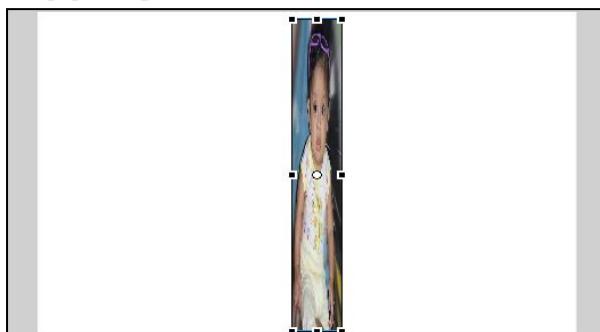
11. Masih di Frame 40, tekan F6 berulang hingga sepuluh kali.



12. Pada frame ke **41, 43, 45, 47** dan **49** lakukan penghapusan dengan menekan tombol **Delete** pada keyboard.



13. Klik Frame 1, pilih Free Transform Tool pada toolbox. Geser bagian sisi ke arah dalam sehingga tampilan foto akan menjadi pipih seperti berikut:



14. Tampilkan panel **Properties** dengan pilih menu **Window, Properties**. Pada **Color** pilih **Tint**. Untuk nilai **Tint**, atur dengan nilai **100%**.



15. Klik Frame antara **frame 1-40**, kemudian klik kanan lalu klik **Create Motion Tween**. Akan tampak garis panah sepanjang frame tersebut antara frame pertama hingga frame 40.

16. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasinya.

D. Membuat Animasi Tampilan Foto

Pada contoh animasi kali ini, akan dibuat animasi beberapa foto dengan tampilan yang akan tampak secara bergantian.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Buka dokumen baru, lalu atur tampilan stage dengan tampilan **50%**.
2. Impor beberapa foto ke dalam panel library dengan memilih menu **File, Import, Import to Library**.
3. Ganti nama Layer 1 menjadi layer **Foto-1**.

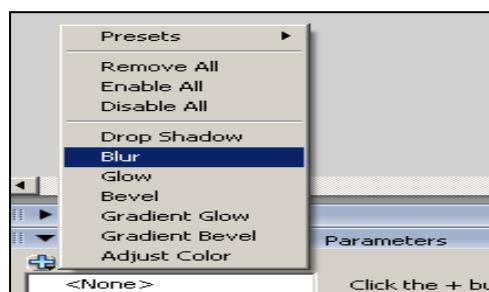
- Klik **Open** maka foto-foto tersebut akan masuk ke dalam panel **Library**.
- Drag atau geser salah satu foto tersebut dari panel **Library** ke dalam stage dengan menggunakan **Selection Tool**.



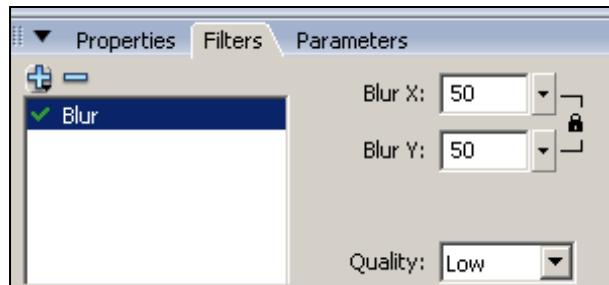
- Atur ukuran foto dengan menggunakan **Transform Free tool** agar ukurannya sesuai dengan ukuran stage.
- Klik kanan foto tersebut lalu pilih **Convert to Symbol**. Pada kotak dialog convert to symbol, tentukan *Type* dengan **Movie Clip** lalu klik **OK**.



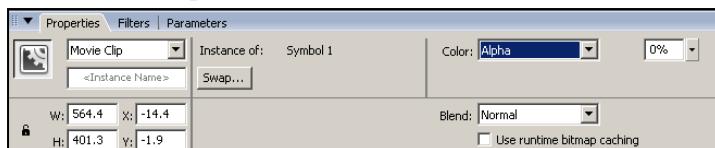
- Tekan tombol **F6** pada **Frame 40** dan **Frame 100** pada layer **Foto-1**.
- Klik **Frame 1** pada layer **Foto-1**, klik **Selection tool** lalu klik foto pada stage.
- Pada panel **Properties**, klik tab **Filter**, lalu klik **Add Filter**. Pilih efek **Blur**.



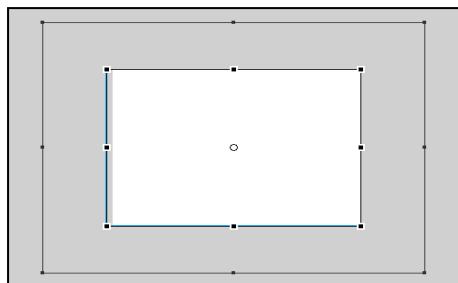
11. Atur efek blur dengan pengaturan seperti berikut:



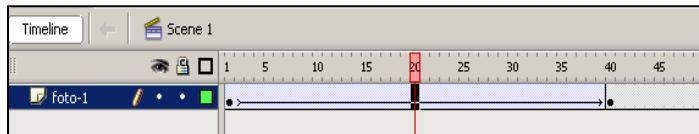
12. Selanjutnya, klik tab **Properties** lalu pada **Color Effect**, pilih **Style: Alpha** dengan nilai 0%. Hasilnya foto yang ada di stage akan berwarna putih.



13. Klik **Free Transform tool**, lalu perbesar ukuran foto pada stage hingga melampaui ukuran stage.

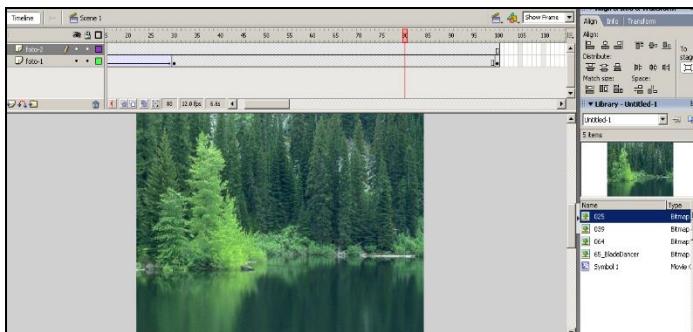


14. Klik kanan antara **Frame 1** dan **Frame 40** pada layer **Foto-1** lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**. Hasilnya foto yang ada di stage akan nampak kabur (efek blur).



15. Buatlah layer baru dan beri nama layer tersebut layer **Foto-2**.

16. Klik **Frame 80** pada **Layer Foto-2**. Saat berada pada **Frame 80**, drag atau geser foto kedua ke dalam stage dari panel **Library**.



17. Klik kanan foto tersebut lalu pilih dan klik **Convert to Symbol**, pilih **Type: Movie Clip** lalu klik **OK**.



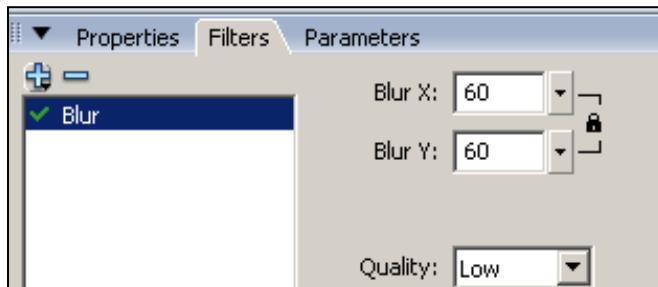
18. Atur tampilan foto agar sesuai dengan ukuran stage.

19. Klik **Frame 100** dan **Frame 200** pada Layer **Foto-2** lalu tekan **F6 (Insert Keyframe)**.

20. Kembali ke **Frame 80** pada layer **Foto-2**, klik **Selection tool** lalu klik foto pada stage.

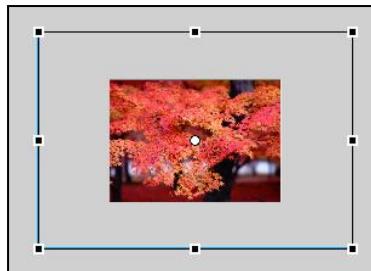
21. Pada panel **Properties**, klik tab **Filters** lalu klik **Add Filter**. Pilih Efek **Blur**.

22. Atur efek blur dengan pengaturan seperti berikut:

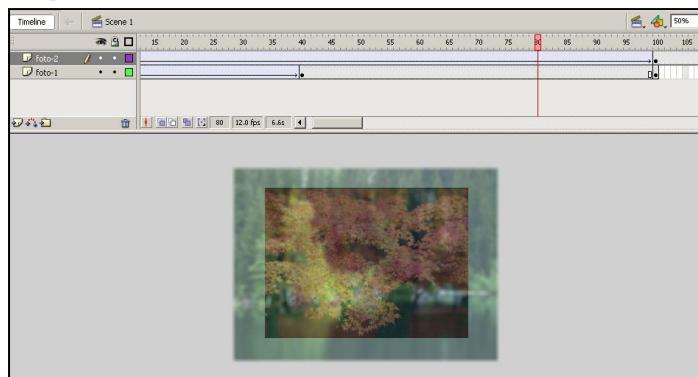


23. Selanjutnya, klik tab **Properties** lalu pada **Color Effect**, pilih **Style: Alpha** dengan nilai 0%.

24. Klik **Free Transform tool**, lalu perbesar ukuran foto pada stage hingga melampaui ukuran stage.



25. Klik kanan antara **Frame 1** dan **Frame 80** pada layer **Foto-2** lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.



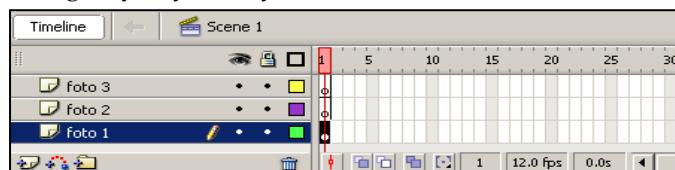
26. Lakukan langkah 15 sampai langkah 25 pada tampilan foto selanjutnya, beri efek dan pengaturan yang sama tapi frame-frame yang berbeda.
 27. Untuk menampilkan hasil animasi tekan **Ctrl Enter**.

E. Animasi Slide Photo

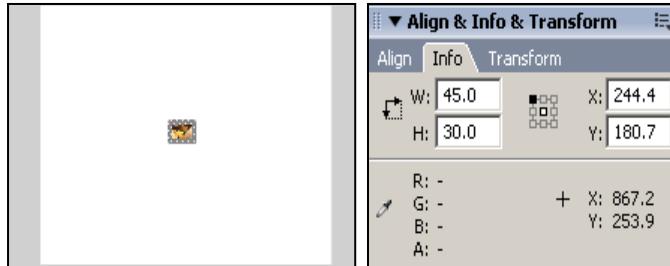
Dalam animasi ini terdapat tiga objek gambar/photo yang tampil secara bergantian (bisa lebih), masing-masing bergerak dari kecil ke besar.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

- Buat tiga layer, yaitu layer **foto1**, **foto 2** dan **foto 3**.



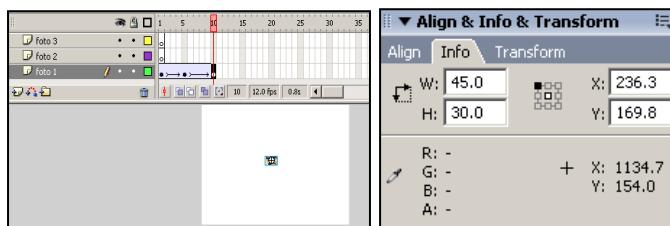
- Masukkan gambar 1 ke Frame 1 Layer Foto 1, caranya:
 - Klik menu File, Import, Import to Stage
 - Perkecil ukuran gambar, tekan Ctrl I, tentukan ukuran W:45, H:30 (atur posisi objek di tengah stage).



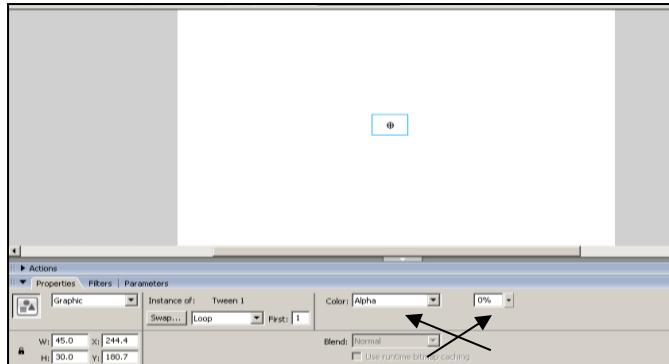
- Buat animasi Motion Tween pada gambar 1, caranya:
 - Klik kanan pada Frame 1 Layer Foto 1, lalu klik Create Motion Tween.
 - Klik kanan pada Frame 5 Layer Foto 1, lalu klik Insert Keyframe. Perbesar objek W: 450, H: 300 (atur posisi objek di tengah stage).



- Klik kanan pada Frame 10 Layer Foto 1, lalu klik Insert Keyframe. Perkecil objek W: 45, H: 30 (atur posisi objek ditengah stage).



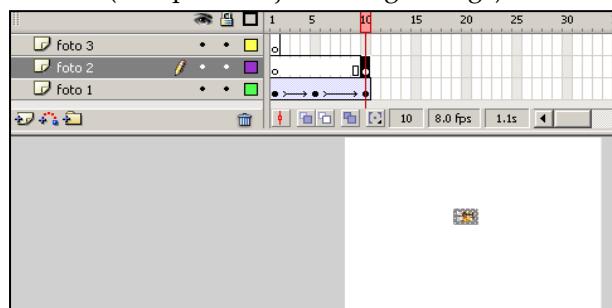
- d. Klik objek pada **Frame 1 Layer Foto 1**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.



- e. Klik objek pada **Frame 10 Layer Foto 1**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.

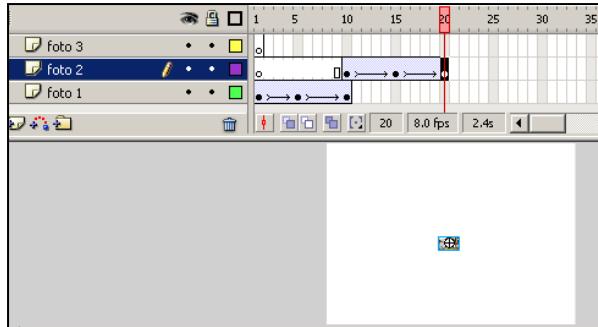


4. Masukkan gambar 2 ke **Frame 10 Layer Foto 2**, caranya:
- Klik kanan pada **Frame 10 Layer Foto 2** lalu klik **Insert Keyframe**.
 - Klik menu **File, Import, Import to Stage**
 - Perkecil ukuran gambar, tekan **Ctrl I**, tentukan ukuran **W:45, H:30** (atur posisi objek di tengah stage).

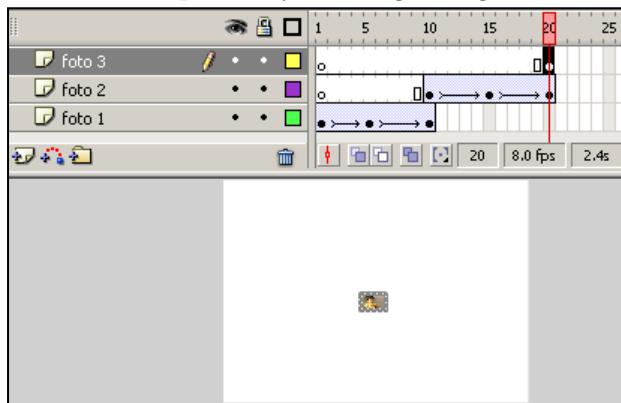


5. Buat animasi **Motion Tween** pada **gambar 2**, caranya:
- Klik kanan pada **Frame 10 Layer Foto 2**, lalu klik **Create Motion Tween**.

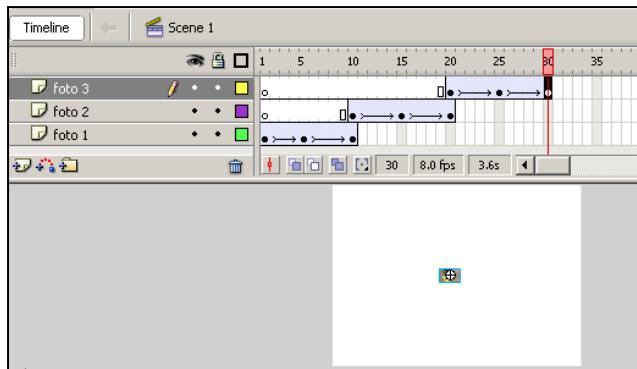
- b. Klik kanan pada **Frame 15 Layer Foto 2**, lalu klik **Insert Keyframe**. Perbesar objek W: 450, H: 300 (atur posisi objek di tengah stage).
- c. Klik kanan pada **Frame 20 Layer Foto 2**, lalu klik **Insert Keyframe**. Perkecil objek W: 45, H: 30 (atur posisi objek ditengah stage).



- d. Klik objek pada **Frame 10 Layer Foto 2**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.
 - e. Klik objek pada **Frame 20 Layer Foto 2**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.
6. Masukkan gambar 3 ke **Frame 20 Layer Foto 3**, caranya:
- a. Klik kanan pada **Frame 20 Layer Foto 3** lalu klik **Insert Keyframe**.
 - b. Klik menu **File, Import, Import to Stage**
 - c. Perkecil ukuran gambar, tekan **Ctrl I**, tentukan ukuran **W:45, H:30** (atur posisi objek di tengah stage).



7. Buat animasi **Motion Tween** pada gambar 3, caranya:
 - a. Klik kanan pada **Frame 20 Layer Foto 3**, lalu klik **Create Motion Tween**.
 - b. Klik kanan pada **Frame 25 Layer Foto 3**, lalu klik **Insert Keyframe**. Perbesar objek W: 450, H: 300 (atur posisi objek di tengah stage).
 - c. Klik kanan pada **Frame 30 Layer Foto 3**, lalu klik **Insert Keyframe**. Perkecil objek W: 45, H: 30 (atur posisi objek ditengah stage).



- d. Klik objek pada **Frame 20 Layer Foto 3**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.
- e. Klik objek pada **Frame 30 Layer Foto 3**, buka jendela **properties**, pilih **Color: Alpha, 0%**.
8. Untuk menjalankan animasi tekan tombol **Ctrl Enter**.

BAB

4

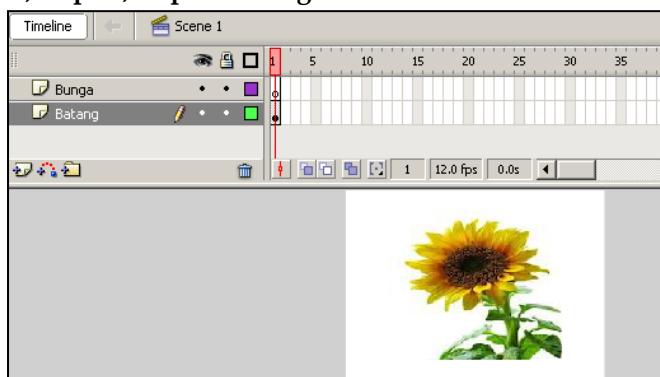
APLIKASI VARIASI ANIMASI 2 DIMENSI

A. Animasi Bunga Mekar

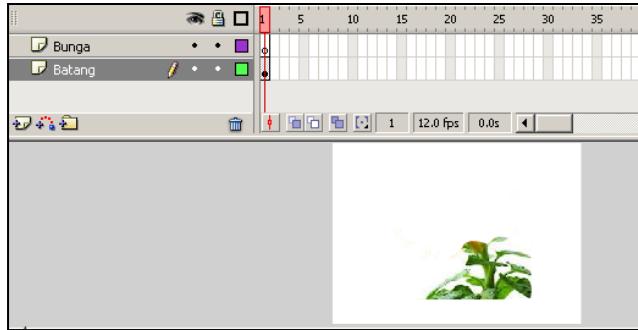
Dalam animasi ini terdiri dari dua objek, yaitu bunga dan batang daun. Bunga bergerak dari kecil ke besar, sedangkan batang daun tetap.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini:

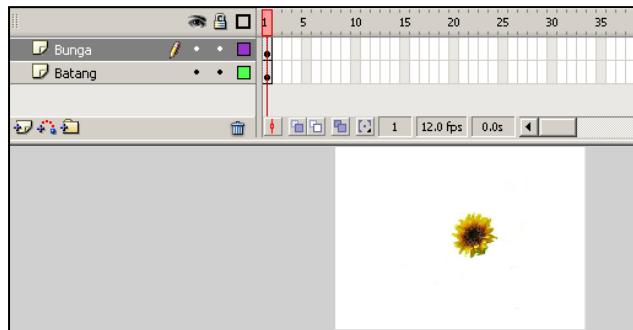
1. Buatlah dua layer, layer **Batang** dan **Bunga**.
2. Klik **Frame 1** layer **Batang** pada jendela **Timeline**.
3. Import gambar pohon *bunga matahari* dengan mengklik **File, Import, Import to Stage**.



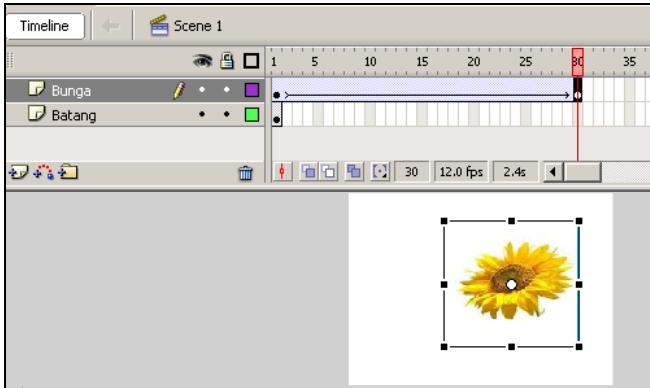
4. Hilangkan bagian objek di luar batang (hapus bunga) dengan meng-klik **Objek** lalu **Ctrl B**, Klik **Lasso Tool** , klik stage lalu seleksi atau pilih bagian yang akan dihilangkan lalu klik tombol **Delete**. Untuk menghapus sebagian yang tersisa gunakan **Eraser Tool** .



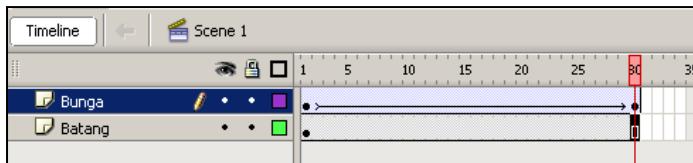
5. Klik **Frame 1** layer **Bunga** pada jendela Timeline. Import gambar *bunga matahari* dengan mengklik **File, Import, Import to Stage**.
6. Hilangkan bagian objek di luar bunga (hapus batang) dengan meng-klik **Objek** lalu **Ctrl B**, Klik **Lasso Tool** , klik stage lalu seleksi atau pilih bagian yang akan dihilangkan lalu klik tombol **Delete**. Untuk menghapus sebagian yang tersisa gunakan **Eraser Tool** .



7. Gabung bunga dengan batangnya
8. Buatlah animasi **Motion Tween** pada **objek bunga**, dengan cara:
 - a. Klik kanan pada **Frame 1** layer **Bunga** lalu klik **Create Motion Tween**.
 - b. Klik kanan pada **Frame 30** layer **Bunga** lalu klik **Insert Keyframe**.
 - c. Besarkan ukuran objek bunga dengan menggunakan **Free Transform Tool** .



9. Perpanjanglah masa tayang objek **Batang** dengan cara klik kanan pada Frame 30 layer **Batang** lalu klik **Insert Frame**.



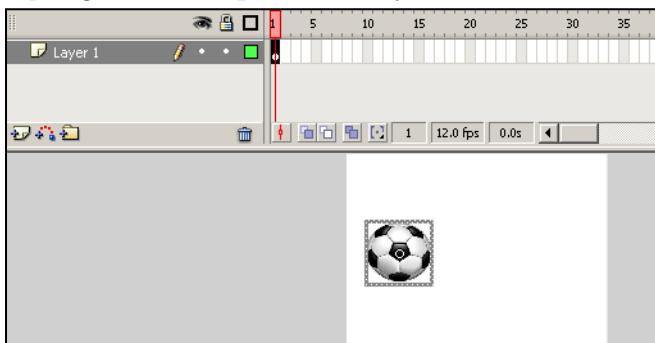
10. Tekan **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

B. Animasi Bola Menggelinding

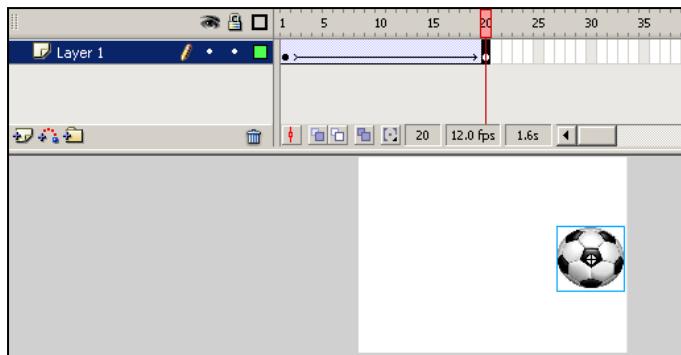
Dalam animasi ini terdapat satu objek bola yang akan bergerak menggelinding dari kiri ke kanan.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini:

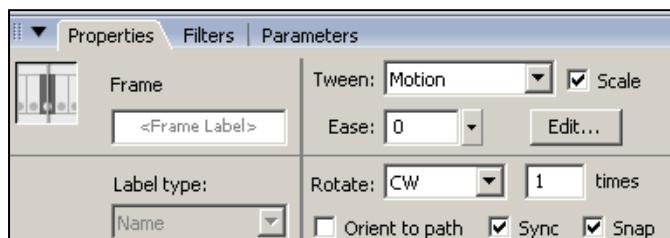
1. Klik **Frame 1 Layer 1** pada jendela Timeline. Import gambar bola dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Stage**.
2. Tampak gambar **bola** pada area kerja.



- Klik kanan pada **Frame 1 Layer 1** lalu klik **Create Motion Tween**.
- Klik kanan pada **Frame 20 Layer 1** lalu klik **Insert Keyframe**.
- Pindahkan **objek bola** ke sebelah kanan pada area kerja (stage).



- Klik **Frame 1 Layer 1** lalu buka jendela **Properties**. Untuk memutar objek searah jarum jam, pilih **CW** pada bagian **Rotate** lalu tentukan banyaknya putarannya pada bagian **Times 1**.



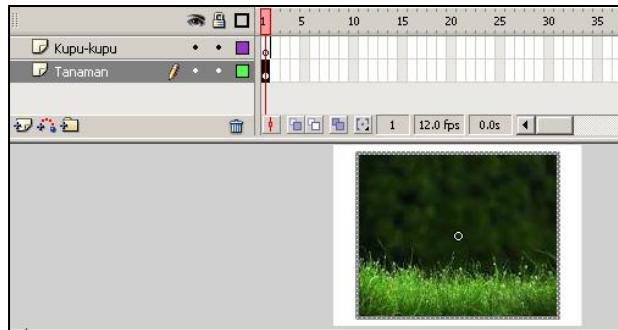
- Tekan **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

C. Animasi Kupu-Kupu Terbang

Dalam animasi ini terdapat dua objek, yaitu gambar tanaman sebagai background dan gambar kupu-kupu yang akan terbang.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini:

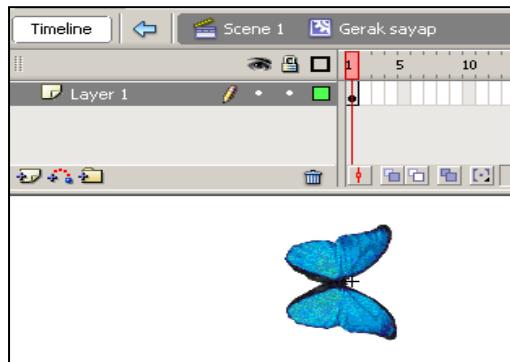
- Buatlah dua layer, layer **Tanaman** dan **Kupu-kupu**.
- Klik **Frame 1** layer **Tanaman** pada jendela Timeline. Import gambar tanaman dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Stage**.



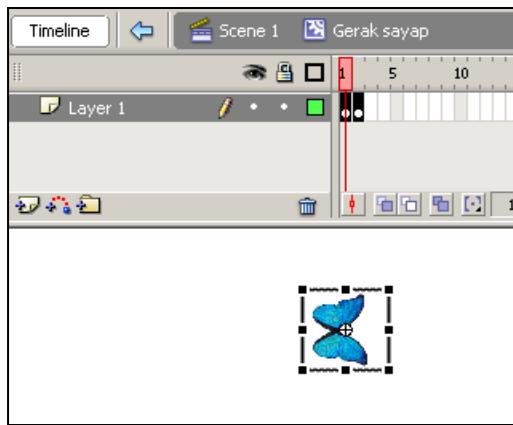
3. Buat simbol **Movie Clip** *Gerak sayap*, dengan cara:
 - a. Klik menu **Insert, New Symbol**. Tampak kotak dialog *Create New Symbol*.
 - b. Tentukan nama simbol pada bagian **Name: Gerak sayap**, pilih **Type: Movie clip**, kemudian klik **OK**.



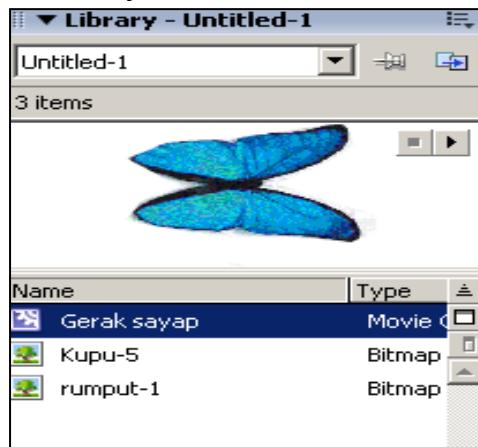
- c. Klik **Frame 1 Layer 1**, Import gambar kupu-kupu ke stage.



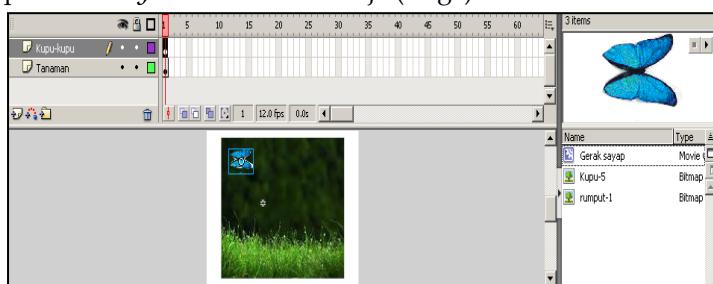
- d. Lakukan copy **Frame 1** ke **Frame 2** dengan mengklik kanan pada **Frame 1**, lalu klik **Copy Frames**, kemudian klik kanan pada **Frame 2** lalu klik **Paste Frames**, selanjutnya perkecil objek kupu-kupu.



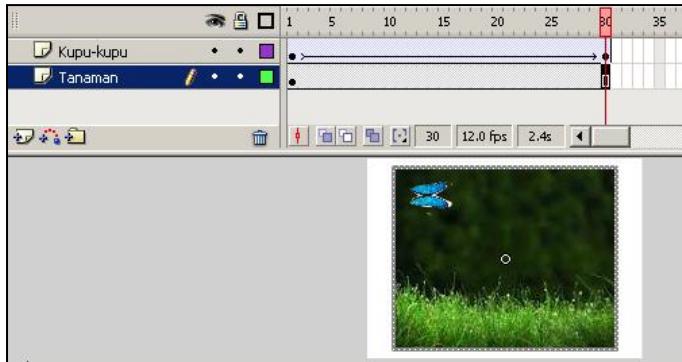
- e. Untuk mengakhiri pembuatan simbol *Gerak sayap*, silakan klik ikon **Scene**, hingga tampak simbol kupu-kupu dalam *library*.



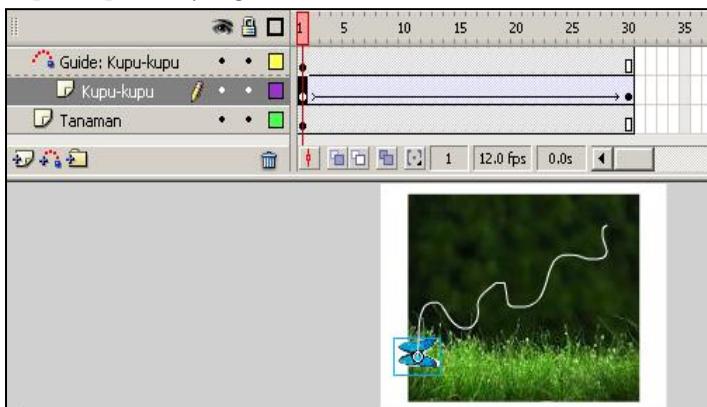
4. Klik Frame 1 layer **Kupu-kupu**, drag simbol *Gerak sayap* pada *library* ke dalam area kerja (stage).



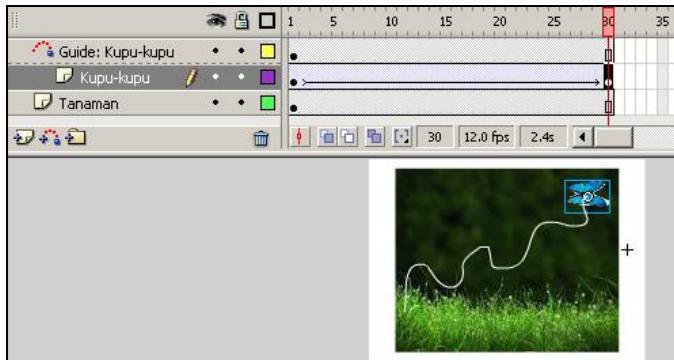
- Klik kanan **Frame 1** layer **Kupu-kupu**, klik **Create Motion Tween** kemudian klik kanan **Frame 30** layer **Kupu-kupu** lalu klik **Insert Keyframes**, selanjutnya klik kanan **Frame 30** layer **Tanaman** lalu klik **Insert Frame**.



- Buatlah layer untuk alur terbang kupu-kupu dengan mengklik layer **Kupu-kupu** lalu klik ikon **Add Motion Guide**.
- Buatlah alur untuk terbang kupu-kupu dengan meng-klik **Frame 1** layer **Guide: Kupu-kupu**, lalu klik **Pencil Tool**, drag ke area kerja.
- Klik **Frame 1** layer **Kupu-kupu**, kemudian drag gambar kupu-kupu ke ujung alur.



- Klik **Frame 30** layer **Kupu-kupu**, kemudian pindahkan gambar kupu-kupu dari ujung ke pangkal alur.



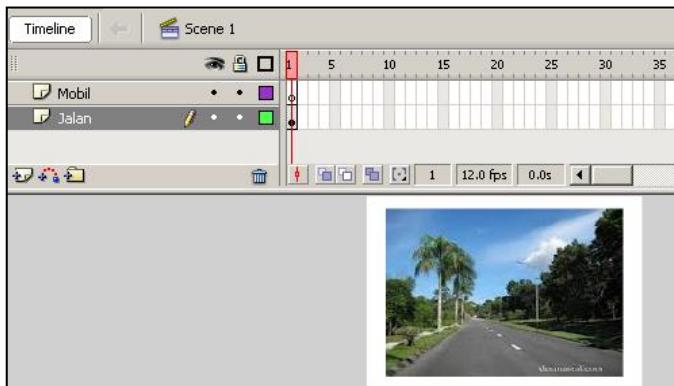
10. Tekan **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

D. Animasi Mobil Jalan

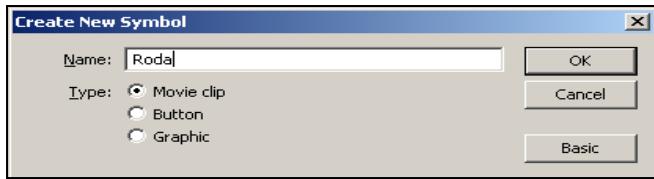
Dalam animasi ini terdapat dua objek, yaitu gambar jalan sebagai background dan mobil yang akan berjalan.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini:

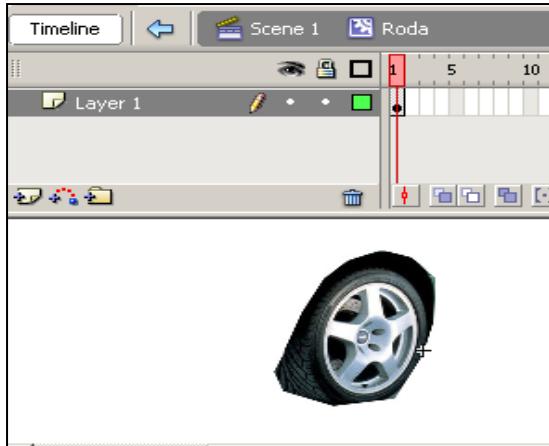
1. Buatlah dua layer, yaitu layer gambar **Jalan** dan **Mobil**.
2. Klik **Frame 1** pada layer **Jalan** dalam jendela **Timeline**.
3. Impor gambar jalan dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Stage**.



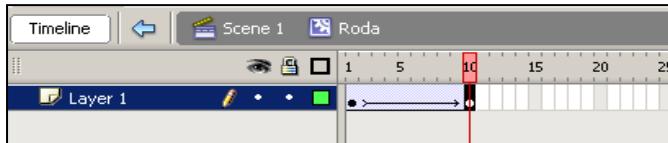
4. Buat simbol **Movie Clip Roda**, dengan cara:
 - a. Klik menu **Insert, New Symbol**. Tentukan nama simbol pada bagian **Name: Roda**, pilih **Type: Movie Clip**, kemudian tekan **OK**.



- b. Klik Frame 1 Layer 1, lalu impor gambar Roda ke stage.



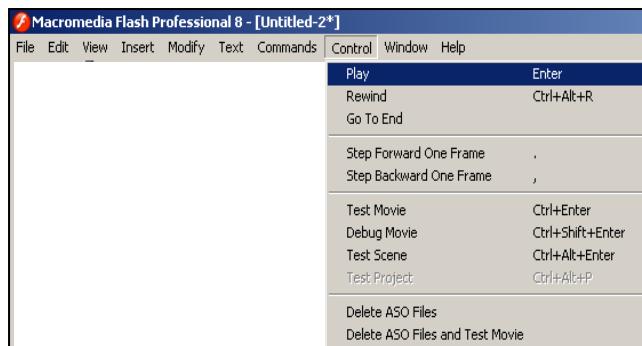
- c. Klik kanan Frame 1 Layer 1, lalu klik Create Motion Tween, kemudian klik kanan Frame 10 Layer 1 lalu klik Insert Keyframe.



- d. Klik Frame 1 Layer 1, lalu buka panel Properties. Tentukan arah putaran roda CW pada bagian Rotate, dan banyak putaran pada Times 1.



- e. Untuk mencoba menjalankan simbol Roda, klik menu Control lalu Play.



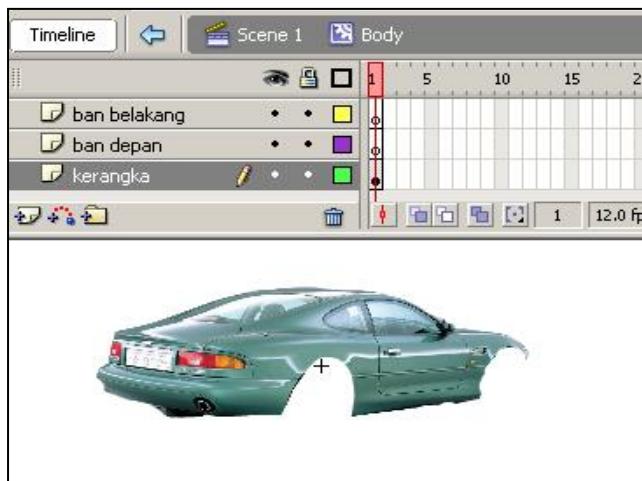
- f. Untuk mengakhiri pembuatan simbol **Roda**, klik ikon **Scene 1** hingga tampak simbol **Roda** dalam *Library*.



5. Buat simbol **Movie Clip Body mobil**, dengan cara:
- Klik menu **Insert, New Symbol**. Tentukan nama simbol pada bagian **Name: Body**, pilih **Type: Movie Clip**, kemudian tekan **OK**.



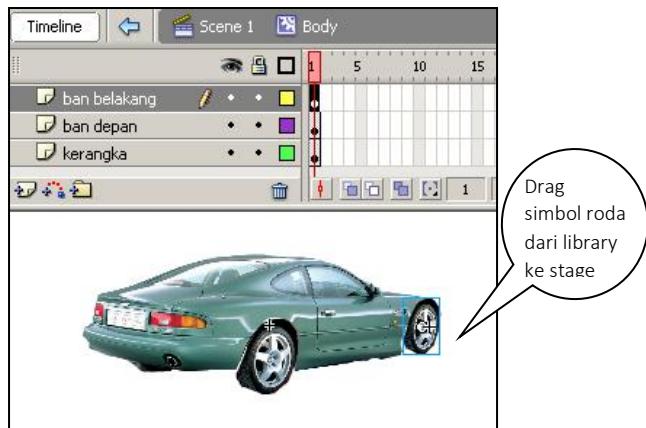
- Buat tiga layer, yaitu layer **Kerangka**, **Ban depan** dan **Ban Belakang**.
- Klik **Frame 1** layer **Kerangka** lalu impor gambar kerangka ke stage.



- d. Klik Frame 1 layer **Ban Depan** lalu *drag* simbol **Roda** pada *library* ke dalam stage.



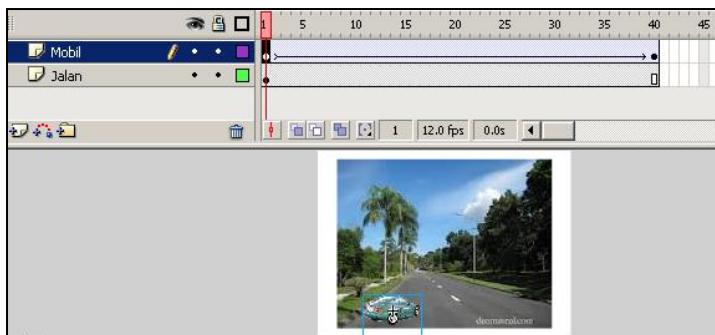
- e. Klik Frame 1 layer **Ban Belakang**, lalu *drag* simbol **Roda** pada *library* ke dalam stage.



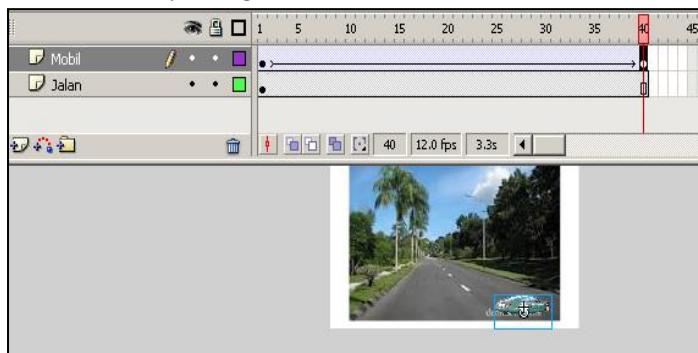
- Untuk mengakhiri pembuatan simbol **Body**, klik ikon **Scene 1**, hingga tampak simbol **Body** ke dalam library.



- Klik **Frame 1** layer **Mobil**, lalu drag simbol **Body** pada *library* ke dalam area kerja (stage).
- Klik kanan **Frame 1** layer **Mobil** lalu klik **Create Motion Tween**, kemudian klik kanan **Frame 40** layer **Mobil** lalu klik **Insert Keyframe**.
- Klik kanan **Frame 40** layer **Jalan** lalu klik **Insert Frame**.



9. Klik **Frame 40** layer **Mobil**, pindahkan objek mobil ke sebelah kanan area kerja (stage).

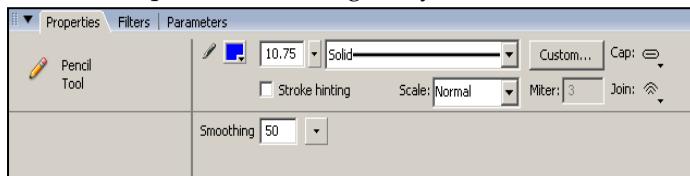


10. Tekan **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

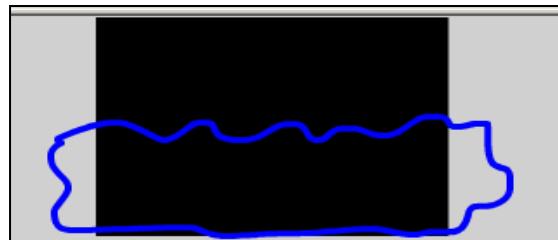
E. Animasi Ombak

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini adalah:

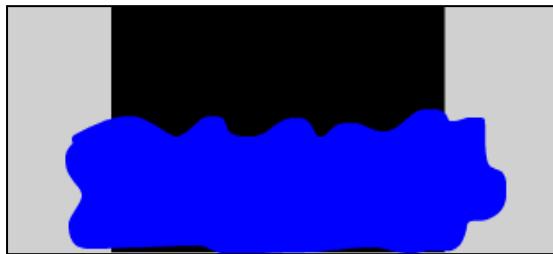
1. Buka program *Macromedia Flash* lalu ganti warna background menjadi warna **Hitam**.
2. Klik **Fill color** lalu ganti menjadi warna **Biru**, dan warna **Stroke** dijadikan **None** .
3. Klik **Pencil Tool** untuk membuat airnya, lalu klik **Properties** dan ubah komposisi ketebalan garisnya **10.75**.



4. Buatlah bentuk air di stage seperti gambar dibawah ini.

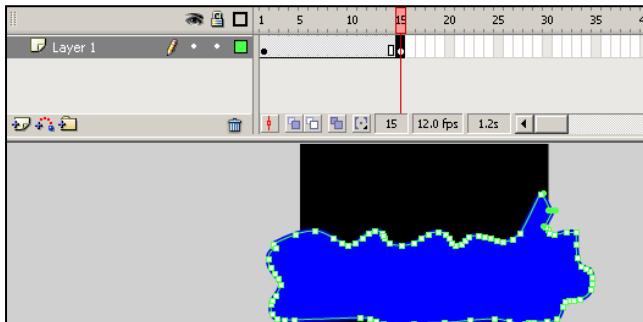


5. Klik **Paint Bucket Tool**  lalu beri warna sesuai dengan warna garis (gelombang air).

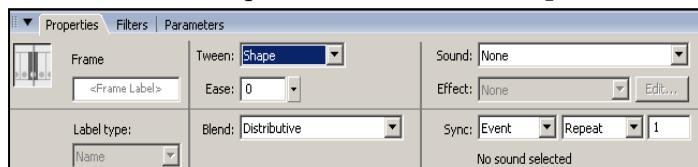


6. Klik kanan di **Frame 15** lalu klik **Insert Keyframe**, Ubah gambar airnya dengan cara tarik ke atas menggunakan

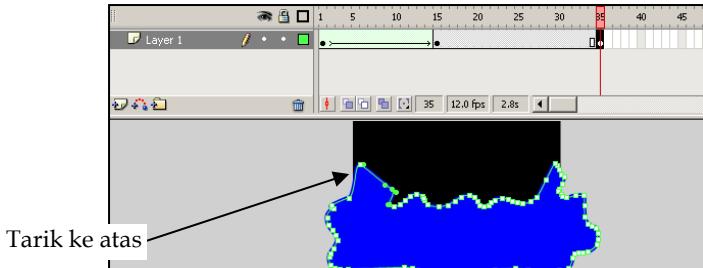
 .



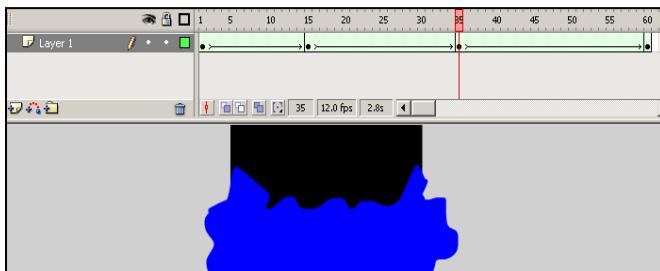
7. Klik di **Frame 1** lalu pilih **Tween** dan klik **Shape**.



8. Klik kanan **Frame 35** lalu klik **Insert Keyframe**, Ubah gambaranya seperti dibawah ini:



9. Klik di **Frame 15** lalu pilih **Tween** dan klik **Shape**.
10. Copy Frame 1 dengan cara: klik kanan pada **Frame 1** dan pilih **Copy Frames**, kemudian pastekan di **Frame 60**.
11. Klik **Frame 35** pilih **Tween** lalu klik **Shape**, seperti gambar dibawah ini:



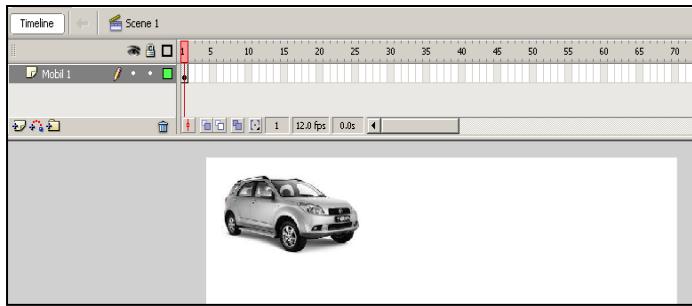
12. Tekan **Ctrl Enter** untuk menjalankan animasi.

F. Animasi Mengontrol Movie dengan Button

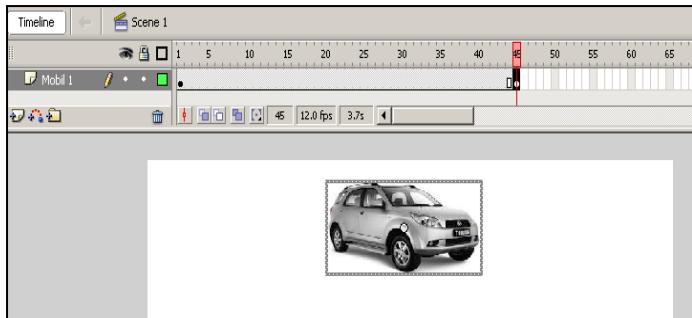
Button adalah sebuah tombol yang di dalamnya berisi perintah-perintah tertentu untuk mengendalikan suatu objek. Berikut ini adalah contoh sederhana dalam menggunakan **Button** untuk mengontrol movie.

Langkah-langkah untuk membuat animasi adalah:

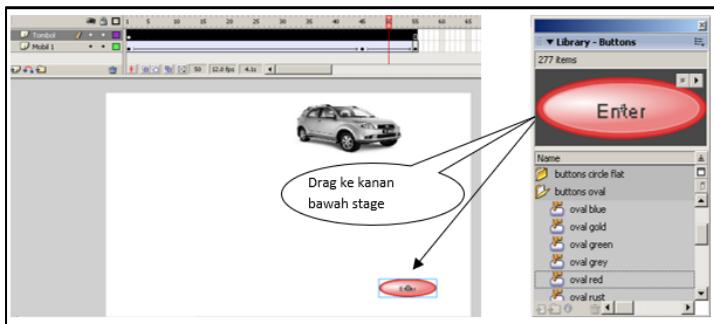
1. Buka dokumen baru Macromedia Flash.
2. Ubah nama Layer 1 menjadi **Mobil 1**. Pada layer **Mobil 1**, import gambar mobil dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Stage**, lalu tempatkan gambar mobil tersebut pada bagian kiri Stage (jika tidak ada mobil, boleh juga menggunakan objek yang lain).



3. Klik **Frame 45** pada Layer **Mobil 1**, kemudian tekan **F6 (Insert Keyframe)**. Pindahkan mobil sampai ke tengah *Stage*



4. Klik **Frame 55** pada Layer **Mobil 1**, kemudian tekan **F6**. Pindahkan mobil ke bagian kanan *Stage*. (Perbedaan jarak *frame*, bertujuan untuk membedakan kecepatan mobil).
 5. Kemudian klik **Create Motion Tween** antara **Frame 1** dan **Frame 45**, dan antara **Frame 45** dan **Frame 55**.
 6. Lakukan **Insert Layer**, lalu **Rename** layer 2 tersebut dengan nama **Tombol**. Setelah itu buatlah sebuah **Button** di bawah *Stage* dengan meng-klik **Window, Common Libraries, Buttons**.

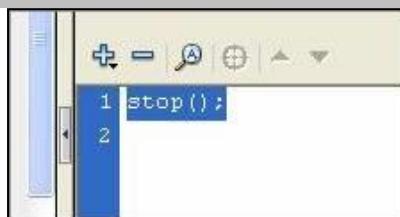


7. Klik **Frame 55** pada layer **Tombol**, kemudian tekan **F6**.
8. Klik **Frame 1** pada layer **Mobil 1**, klik kanan mobil tersebut lalu pilih dan klik *Convert to Symbol*. Isi **Name : Mobil 1** dan **Type: Movie Clip** lalu klik **OK**.

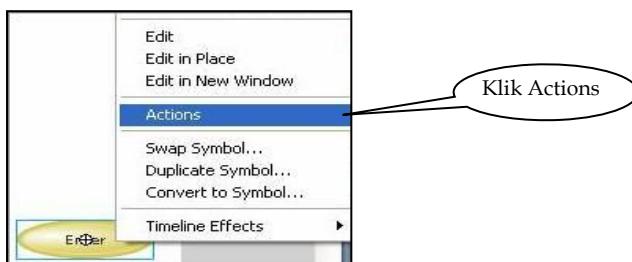


9. Klik kanan **Frame 1** pada layer **Mobil 1** lalu pilih dan klik **Actions**. Ketik perintah:

`stop();`



10. Kemudian klik kanan pada **Button** lalu pilih **Actions**.

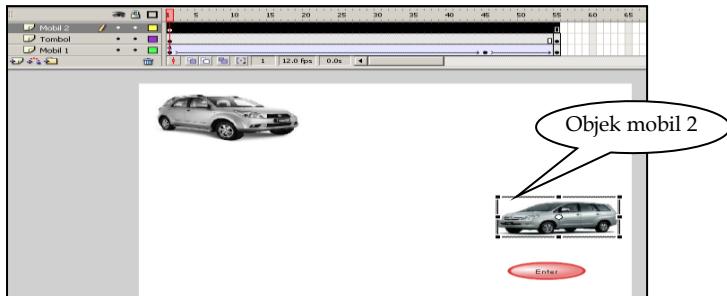


11. Ketik perintah berikut ini:

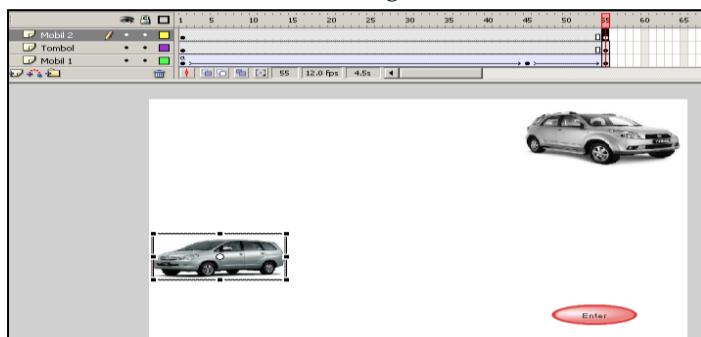
```
on(press,release) {
    gotoAndPlay("Mobil 1");
}
```



12. Untuk melihat hasil animasi sementara tekan **Ctrl Enter**.
13. Sekarang kita akan menambah layer untuk objek berikutnya (Mobil 2), dengan cara klik **Insert Layer**, lalu **Rename** layer 3 menjadi **Mobil 2**.
14. **Import to stage** mobil berikutnya, lalu tempatkan mobil tersebut di bagian kanan tengah Stage.



15. Klik Frame 55 pada layer **Mobil 2** lalu tekan **F6**. Pindahkan mobil tersebut ke sebelah kiri stage.



16. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasinya.

BAB

5

APLIKASI VARIASI ANIMASI TEKS

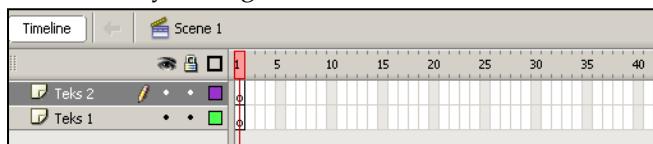
Dengan menggunakan program Flash, Anda dapat menganimasikan teks menjadi lebih menarik dan atraktif. Seperti halnya objek lainnya, pembuatan animasi teks dapat Anda lakukan dengan menggunakan tool-tool dan pengaturan yang ada pada program. Anda dapat menggunakan *ActionScript* untuk memberikan animasi yang lebih menarik pada tampilan teks. Hasil tampilan teks dapat Anda gunakan sebagai desain web atau keperluan lainnya.

A. Animasi Teks Banner

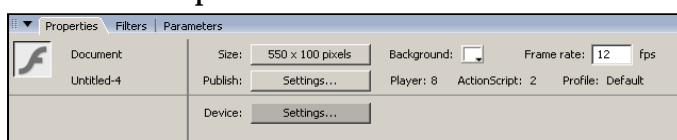
Dalam animasi ini terdiri dari dua objek teks, yaitu teks **SELAMAT DATANG** dan teks **DI MAKASSAR**. Tampilan teks *Selamat Datang* berjalan seperti ketikan teks kemudian menghilang, selanjutnya teks *Di Makassar* muncul dari kecil sambil berputar.

Langkah-langkah membuat animasi ini:

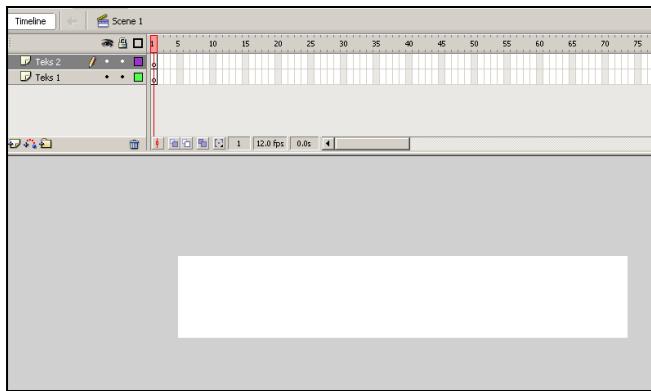
1. Buatlah dua layer dengan nama **Teks 1** dan **Teks 2**.



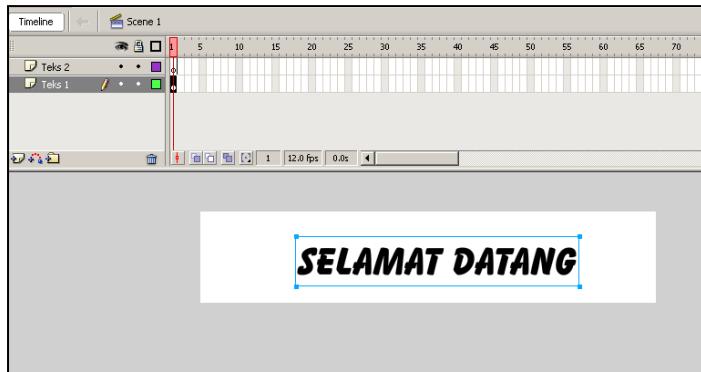
2. Klik stage lalu ubah ukuran area kerja/stage menjadi ukuran banner **550 X 100 pixels**.



3. Tampak area kerja banner teks seperti gambar di bawah ini:



4. Klik Frame 1 layer **Teks 1**, ketik teks *Selamat Datang* menggunakan **Text Tool**.

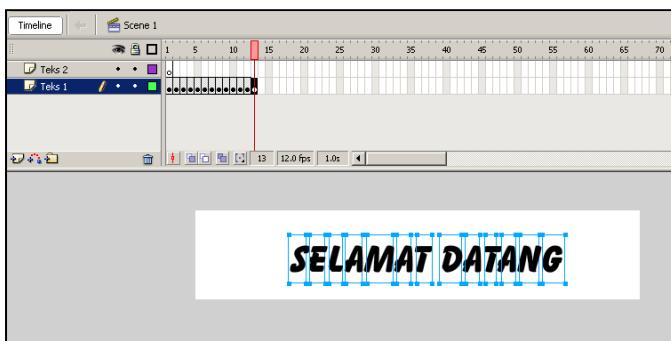


5. Buatlah animasi **Frame by Frame** untuk efek ketikan teks *Selamat Datang*, caranya:

- Klik kanan pada teks *Selamat Datang* lalu klik **Break Apart**.



- b. Klik kanan pada **Frame 1** layer **Teks 1** lalu klik **Copy Frames**.
- c. Klik kanan pada **Frame 2** layer **Teks 1** lalu klik **Paste Frames**. Lakukan langkah ini untuk **Frame 3-13** pada layer **Teks 1**.

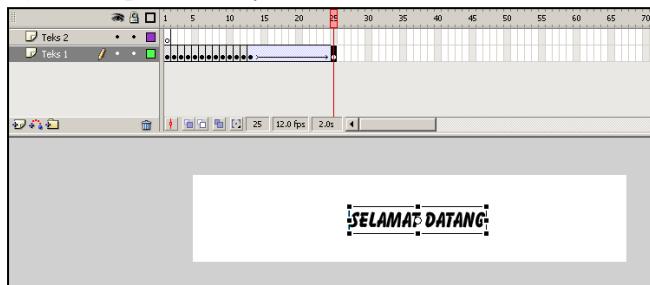


- d. Lakukan penghapusan sebagian huruf pada frame tertentu, ikuti tabel di bawah ini:

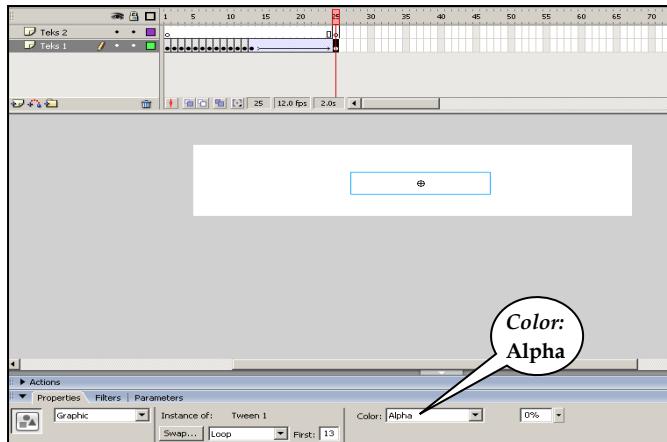
Frames	Huruf dihapus	Huruf tidak dihapus
1	ELAMAT DATANG	S
2	LAMAT DATANG	SE

Frames	Huruf dihapus	Huruf tidak dihapus
3	AMAT DATANG	SEL
4	MAT DATANG	SELA
5	AT DATANG	SELAM
6	T DATANG	SELAMA
7	DATANG	SELAMAT
8	ATANG	SELAMAT D
9	TANG	SELAMAT DA
10	ANG	SELAMAT DAT
11	NG	SELAMAT DATA
12	G	SELAMAT DATAN
13		SELAMAT DATANG

6. Buatlah animasi **Motion Tween** pada teks *Selamat Datang*, caranya:
- Klik kanan **Frame 13** layer **Teks 1** lalu klik **Create Motion Tween**.
 - Klik kanan **Frames 25** layer **Teks 1** lalu klik **Insert Keyframe**, perkecil objek.



- Klik objek teks pada **Frame 25** layer **Teks 1** lalu buka jendela **Properties**, tentukan **Color:Alpha**, dengan nilai **0%**.

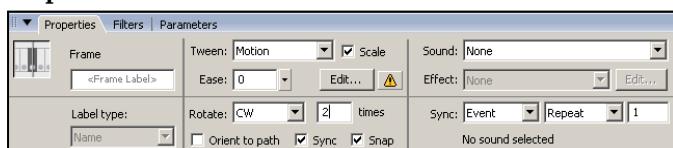


7. Klik kanan Frame 25 layer Teks 2 lalu klik **Insert Keyframe**, ketikkan teks **DI MAKASSAR** menggunakan **Text tool**.



8. Buatlah animasi **Motion Create** pada teks **DI MAKASSAR**, dengan cara:

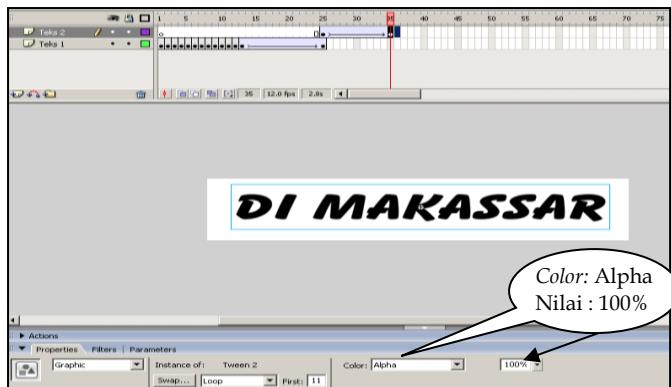
- Klik kanan Frame 25 layer Teks 2 lalu klik **Create Motion Tween**. Tentukan **Rotate CW** dan **Times 2** pada jendela **Properties**.



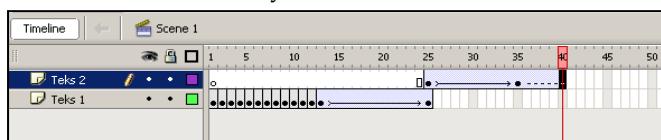
- Klik objek teks **DI MAKASSAR** pada Frame 25 layer Teks 2, lalu buka jendela **Properties**. Tentukan **Color: Alpha**, **0%**.



- c. Klik kanan Frame 35 layer Teks 2, klik Insert Keyframe lalu perbesar objek teks, buka jendela Properties, tentukan Color:Alpha, nilai 100%.



- d. Klik kanan Frame 40 layer Teks 2 lalu klik Insert Frame.



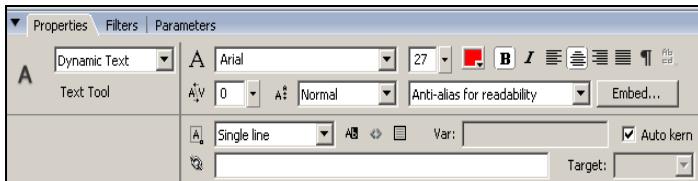
9. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter**.

B. Animasi dengan Empat Tampilan Teks

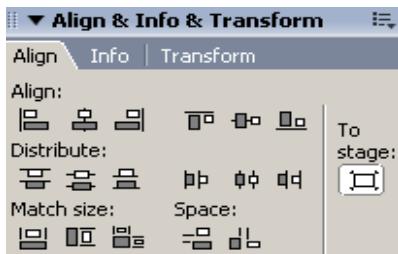
Pada contoh kali ini, Anda akan membuat sebuah animasi teks dengan empat tampilan teks, yaitu tampilan teks atas, tampilan teks bawah, tampilan teks kanan dan tampilan teks kiri.

Langkah-langkah membuat animasi dengan empat tampilan teks yaitu:

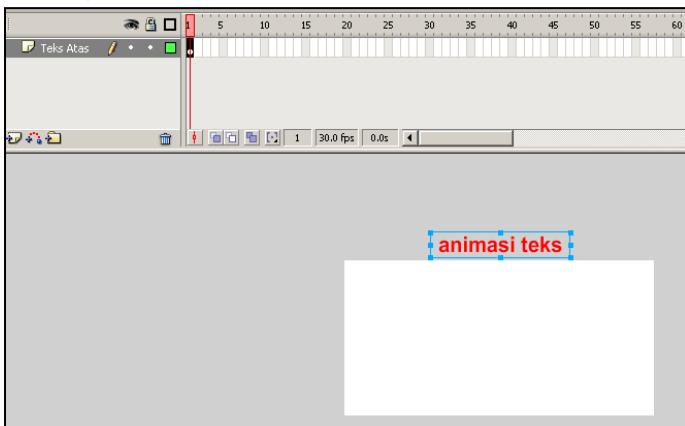
1. Buka Program Flash, lalu atur dokumen tersebut dengan memilih menu **Modify, Document (Ctrl J)**.
2. Pada kotak dialog **Document Properties**, atur ukurannya dengan **300 x 150** dan **Frame rate 30**, lalu klik **OK**.
3. Ubah nama Layer 1 menjadi layer **Teks Atas**.
4. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu pada panel **Properties** atur teks seperti di bawah ini:



5. Ubah warna pada bagian *Color* dengan warna *merah*.
6. Ketikkan “*animasi teks*” pada stage.
7. Selanjutnya tampilkan panel **Align**, dengan pilih menu **Window, Align**. Dengan teks yang masih terseleksi, atur teks agar berada di posisi tengah stage dengan menggunakan panel **Align**.



8. Pilih **Selection Tool**, lalu geser tampilan teks keluar di *atas area stage*.

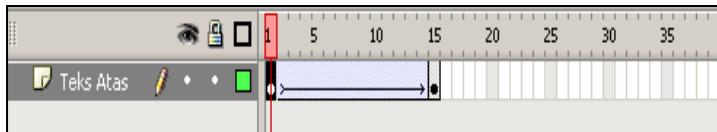


9. Dengan tampilan teks yang masih terseleksi, tekan F8 hingga muncul kotak dialog **Convert to Symbol**, lalu klik **OK**.
10. Klik kanan teks lalu pilih **Edit in Place**, lalu kembali klik **Scene 1**.

11. Klik **Frame 15** pada layer **Teks Atas** lalu tekan **F6 (Insert Keyframe)**.

12. Tempatkan tampilan teks di tengah stage.

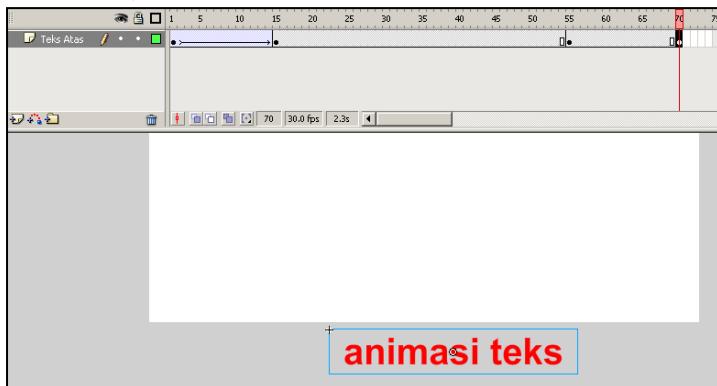
13. Klik **frame 1** layer **Teks Atas**, lalu klik kanan kemudian pilih **Create Motion Tween**.



14. Selanjutnya klik **frame 55** pada layer **Teks Atas** lalu tekan **F6**.

15. Klik **frame 70** layer **Teks Atas** lalu tekan **F6**.

16. Dengan posisi frame masih pada **frame 70**, tempatkan teks di *bawah stage*.



17. Klik **frame 55** layer **Teks Atas**, klik kanan kemudian pilih **Create Motion Tween**.

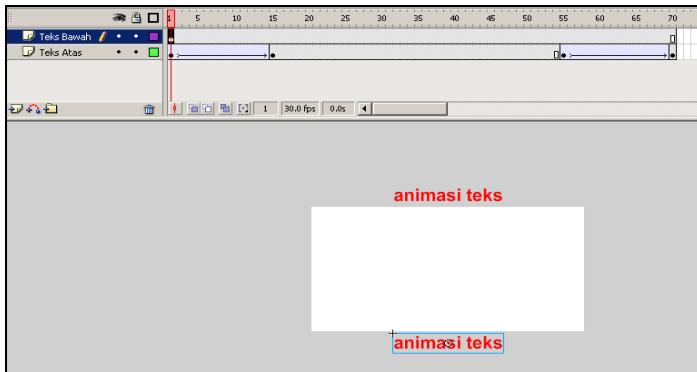
18. Selanjutnya Anda dapat melihat hasil animasi sementara dengan menekan **Ctrl Enter**.

19. Klik **frame 15** layer **Teks Atas**, lalu pilih menu **Edit, Copy**.

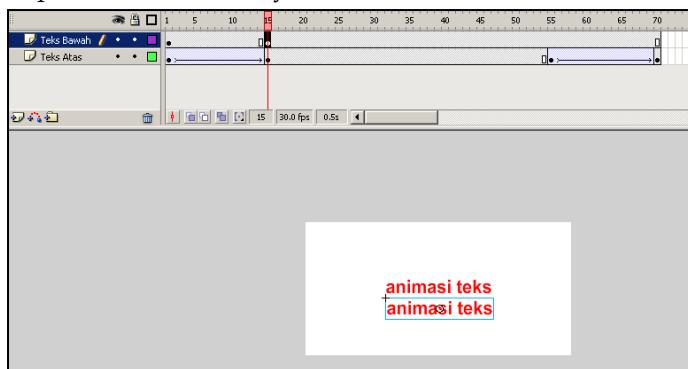
20. Buat layer baru dan beri nama layer **Teks Bawah**.

21. Klik layer **Teks Bawah**, kemudian pilih menu **Edit, Paste in Place**.

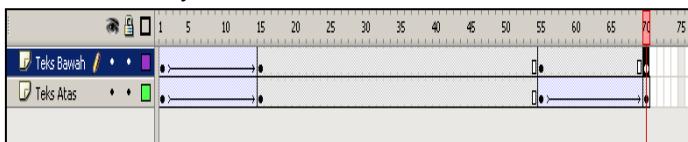
22. Klik **frame 1** pada layer **Teks Bawah**. Geser teks hasil copyan ke *bagian bawah stage*.



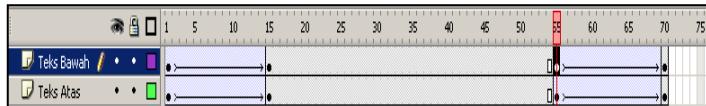
23. Klik **frame 15** layer **Teks Bawah** lalu tekan F6.
24. Geser teks ke bagian tengah stage agar bergabung dengan tampilan teks sebelumnya.



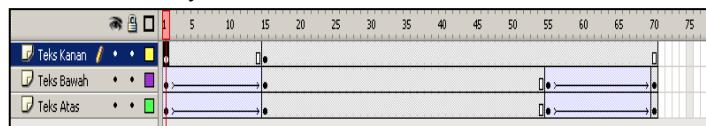
25. Klik **frame 1** layer **Teks Bawah**, klik kanan lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
26. Klik **frame 55** layer **Teks Bawah** lalu tekan F6.
27. Klik **frame 70** layer **Teks Bawah** lalu tekan F6.



28. Pada **frame 70** layer **Teks Bawah**, geser teks ke *bagian atas stage*.
29. Klik **frame 55** layer **Teks Bawah**, klik kanan kemudian klik **Create Motion Tween**.



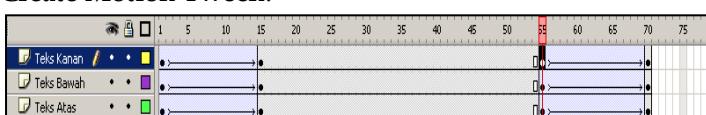
30. Lihat hasil animasi sementara dengan menekan tombol **Ctrl Enter**. Animasi akan menghasilkan teks bergerak dari atas dan bawah, selanjutnya akan dibuat tambahan teks yang bergerak dari kanan dan kiri.
31. Buat layer baru di atas kedua layer tersebut dan beri nama layer **Teks Kanan**.
32. Klik **frame 15** layer **Teks Bawah** lalu pilih menu **Edit, Copy**.
33. Klik layer **Teks Kanan**, pilih **Edit, Paste in Place (Ctrl+Shift+V)**.
34. Klik **frame 15** layer **Teks Kanan** lalu tekan **F6**.



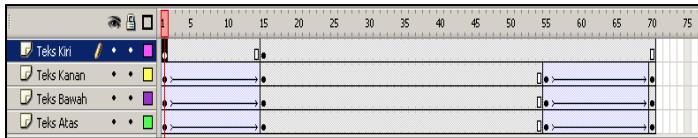
35. Klik **frame 1** layer **Teks Kanan**, geser tampilan teks ke arah *kanan luar stage*.



36. Klik **frame 1** layer **Teks Kanan**, klik kanan lalu pilih **Create Motion Tween**.
37. Klik **frame 55** layer **Teks Kanan**, lalu tekan **F6**.
38. Klik **frame 70** layer **Teks Kanan**, lalu tekan **F6**.
39. Pada Frame 70, geser teks keluar dari stage ke arah kanan.
40. Klik **Frame 55** layer **Teks Kanan**, klik kanan kemudian pilih **Create Motion Tween**.



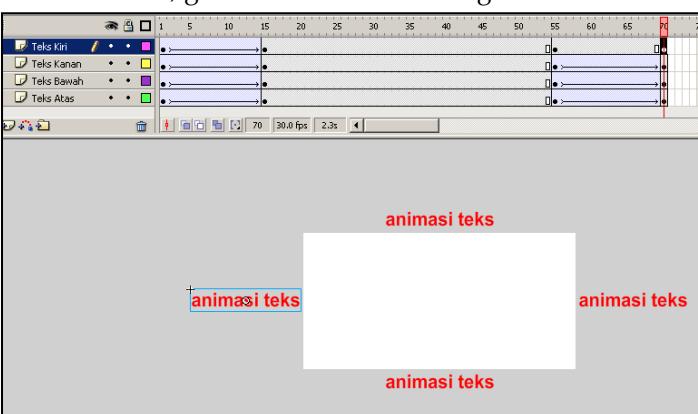
41. Buat layer baru di atas ketiga layer tersebut dan beri nama **Teks Kiri**.
42. Klik **frame 15** layer **Teks Kanan**, lalu pilih menu **Edit, Copy**.
43. Klik layer **Teks Kiri**, pilih **Edit, Paste in Place**.
44. Klik **frame 15** layer **Teks Kiri** lalu tekan F6.



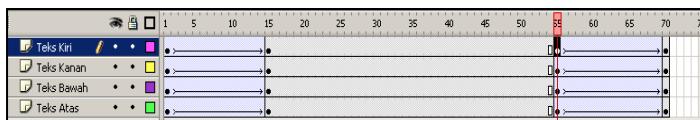
45. Klik **frame 1** layer **Teks Kiri**, geser tampilan teks ke arah *kiri luar stage*.



46. Klik **frame 1** layer **Teks Kiri**, klik kanan lalu pilih **Create Motion Tween**.
47. Klik **frame 55** layer **Teks Kiri** lalu tekan F6.
48. Klik **frame 70** layer **Teks Kiri**, lalu tekan F6.
49. Pada Frame 70, geser teks keluar dari stage ke arah kiri.



50. Klik Frame 55 layer **Teks Kiri**, klik kanan kemudian pilih **Create Motion Tween**.



51. Tampilan teks pada stage akan tampak seperti berikut:



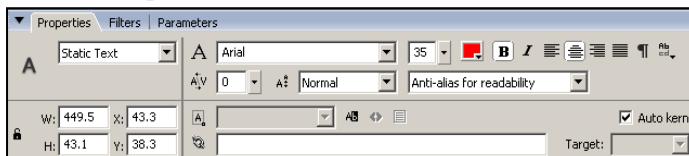
52. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasi.

C. Animasi Teks Mengecil

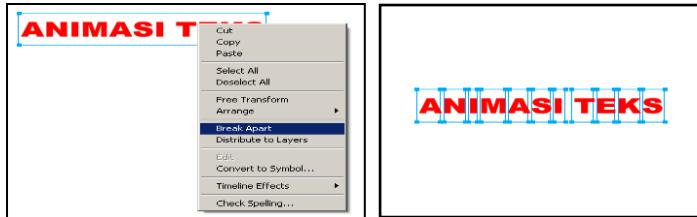
Pada contoh kali ini, Anda akan membuat animasi teks dengan tampilan teks yang akan berangsur-angsur menghilang dan mengecil.

Langkah-langkah membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Buat sebuah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.
2. (Bisa meng-**Import** file foto atau gambar yang digunakan sebagai background ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**).
3. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu atur teks pada panel **Properties** seperti di bawah ini:



4. Ketik teks "*Animasi Teks*" pada stage.
5. Klik kanan teks tersebut, kemudian pilih **Break Apart**.



6. Klik kanan sekali lagi, kemudian pilih kembali **Break Apart**.
7. Pilih **Free Transform tool** pada toolbox lalu pilih menu **Modify, Transform, Distort**.



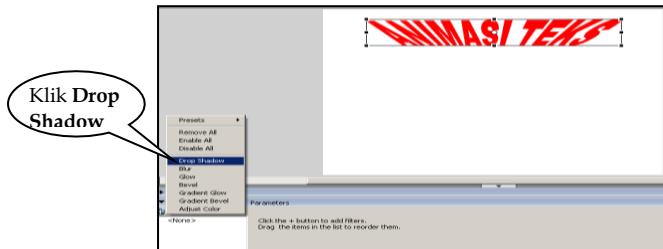
8. Geser titik sudut teks agar menjadi seperti gambar berikut:



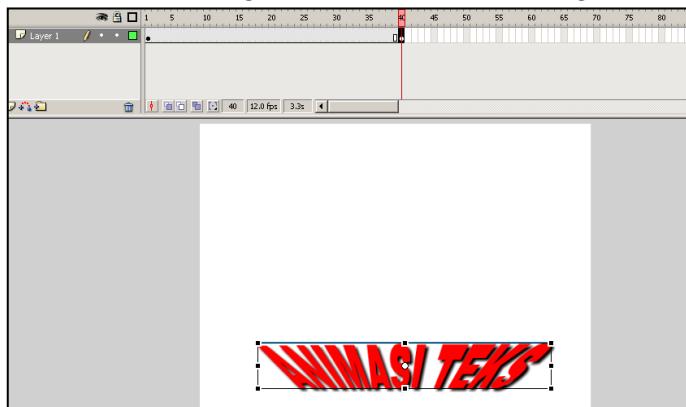
9. Dengan tampilan teks yang masih terseleksi, tekan tombol F8. Akan tampak kotak dialog **Convert to Symbol**, lalu klik **OK**.



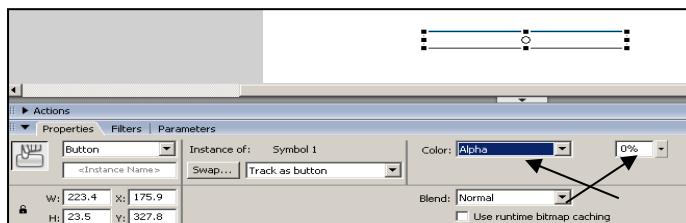
10. Pada panel **Properties**, tampilkan tab **Filters**. Klik **Add Filter** kemudian pilih **Drop Shadow**, lalu atur pengaturan pada efek tersebut hingga tampilan teks tampak seperti pada gambar berikut:



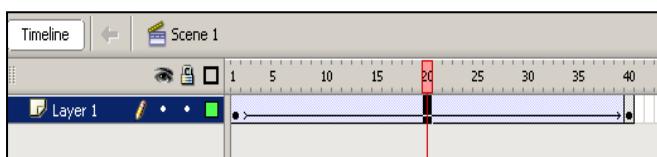
- Selanjutnya klik frame 40 pada Layer 1, lalu tekan F6.
- Pada frame tersebut, geser teks ke area bawah stage.



- Dengan menggunakan Free Transform tool, perkecil tampilan teks menjadi sepertiga ukuran aslinya (bisa lebih kecil lagi).
- Tampilkan tab Color, lalu pilih Alpha, lalu atur nilai menjadi 0%.



- Klik kanan antara frame 1 dan frame 40, lalu pilih Create Motion Tween.



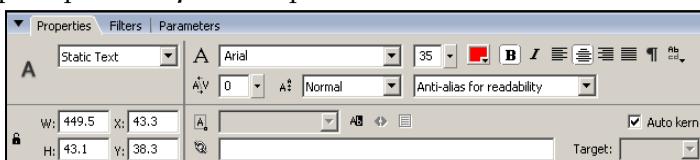
- Pada Layer 1, klik frame 40 lalu tekan F5.
- Tekan tombol Ctrl Enter untuk menampilkan hasil animasi.

D. Animasi Teks Berganti Warna

Pada contoh kali ini, Anda akan membuat sebuah animasi teks dengan tampilan teks yang akan mengalami gemerlap pergantian warna pada tiap karakternya.

Langkah-langkah membuat animasi ini sebagai berikut:

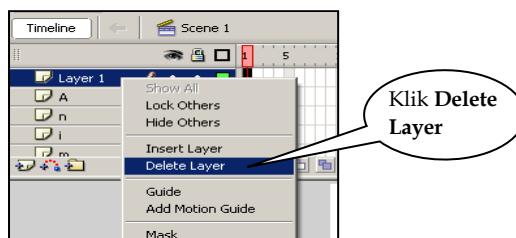
1. Buatlah sebuah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.
2. Atur dokumen kerja dengan memilih menu **Modify, Document**. Atur Frame rate dengan nilai **60 fps** pada kotak dialog **Document Properties** lalu klik **OK**.
3. (Bisa meng-**Import** file foto atau gambar yang digunakan sebagai background ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**).
4. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu atur warna dan ukuran teks pada panel **Properties** seperti di bawah ini:



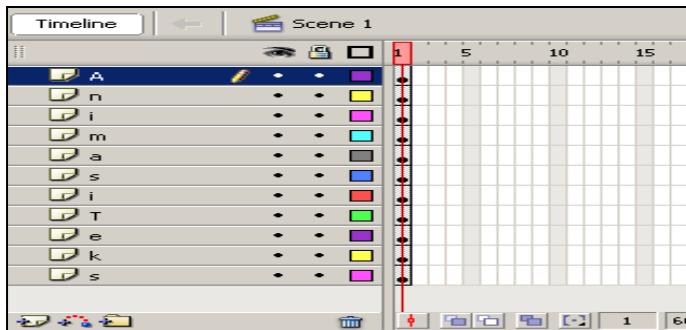
5. Selanjutnya ketik teks "*Animasi Teks*" pada stage. Atur teks agar berada di posisi tengah stage.
6. Dengan tampilan teks yang masih terseleksi, klik kanan kemudian pilih **Break Apart**.



7. Selanjutnya pilih menu **Modify, Timeline, Distribute to layers**.
8. Hapus **Layer 1** pada timeline dengan cara klik kanan layer 1 lalu pilih dan klik **Delete Layer**.



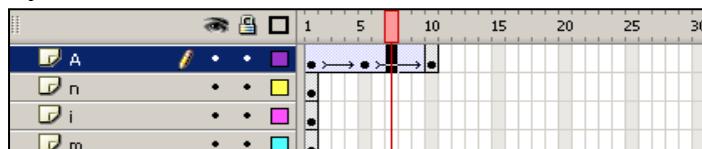
9. Tampilan layer-layer pada timeline akan tampak seperti berikut:



10. Klik Frame 5 pada Layer A lalu tekan F6.
11. Tekan F8 hingga muncul kotak dialog *Convert to Symbol*, lalu klik OK.
12. Klik Frame 10 pada Layer A lalu tekan F6.
13. Kembali pada Frame 5 Layer A, klik tampilan teks A pada stage.
14. Pada panel *Properties*, tampilkan tab **Color**, pada **Style** pilih **Tint**. Pilih **warna kuning** pada kotak warna (warna sesuai keinginan).

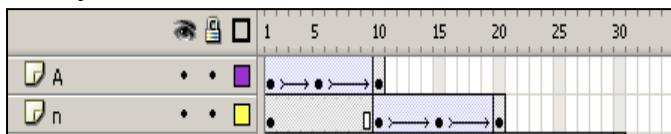


15. Klik kanan antara Frame 1 dan Frame 5 pada Layer A, lalu klik **Create Motion Tween**.
16. Lakukan hal yang sama di antara Frame 5 dan Frame 10 pada Layer A.

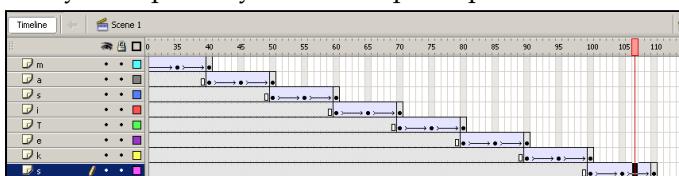


17. Selanjutnya klik Frame 10 Layer N, lalu tekan F6.
18. Tekan F8 hingga muncul kotak dialog *Convert to Symbol*, lalu klik OK.

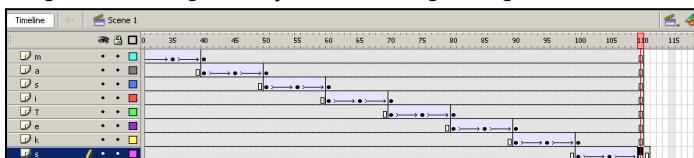
19. Klik **Frame 15** dan **Frame 20** pada **Layer N**, lalu tekan **F6**.
20. Kembali klik **Frame 15 Layer N**, selanjutnya klik tampilan teks "N" pada stage.
21. Pada panel **Properties**, tampilkan tab **Color**, pada **Style** pilih **Tint**, atur warna seperti warna sebelumnya (**kuning**).
22. Klik kanan antara **Frame 10** dan **Frame 15** pada **Layer N**, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
23. Lakukan hal yang sama di antara **Frame 15** dan **Frame 20** pada **Layer N**.



24. Lakukan langkah-langkah yang sama pada layer-layer di bawahnya dengan rentang **5 frame**.
25. Hasilnya, tampilan layer akan tampak seperti berikut:



26. Selanjutnya klik frame terakhir atau paling ujung lalu tekan **F5**.
27. Tampilan frame pada layer akan tampak seperti berikut:



28. Untuk menampilkan animasi tekan tombol **Ctrl Enter**.

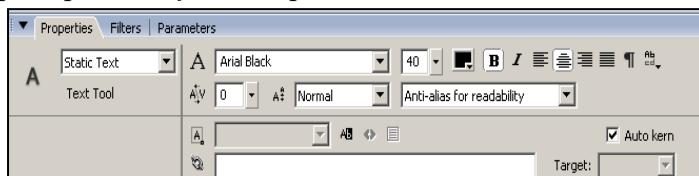
E. Animasi Teks dengan Kilau Cahaya

Pada contoh kali ini, Anda akan membuat sebuah animasi teks dengan efek cahaya yang bergerak pada tampilan teks.

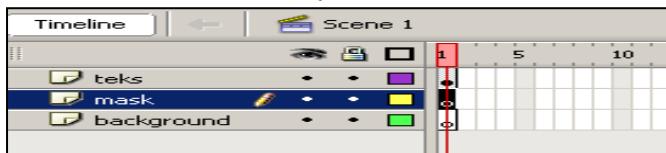
Langkah-langkah membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Buatlah sebuah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.

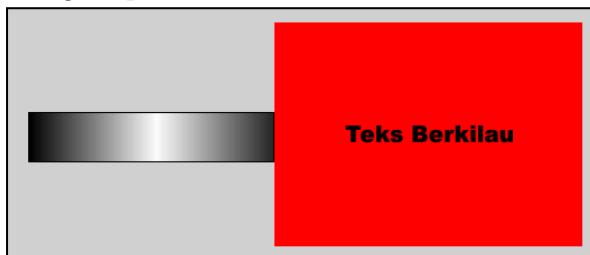
2. Import file foto atau gambar yang digunakan sebagai background ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**.
 3. Atur tampilan foto atau gambar sesuai stage dengan menggunakan **Free Transform Tool**.
 4. Ganti nama Layer 1 menjadi layer **Background**.
 5. Selanjutnya buat layer baru dan beri nama layer **Teks**.
 6. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu atur warna dan ukuran teks pada panel **Properties** seperti di bawah ini:



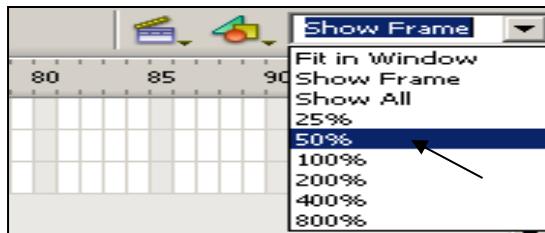
7. Selanjutnya ketik teks "**Teks Berkilau**" pada stage. Atur teks agar berada di posisi tengah stage.
 8. Dengan tampilan teks yang masih terseleksi, tekan F8 hingga muncul kotak dialog **Convert to Symbol**.
 9. Selanjutnya buatlah sebuah layer baru di tengah-tengah layer yang ada dengan cara klik layer paling bawah, kemudian klik **New Layer** dan beri nama layer **Mask**.



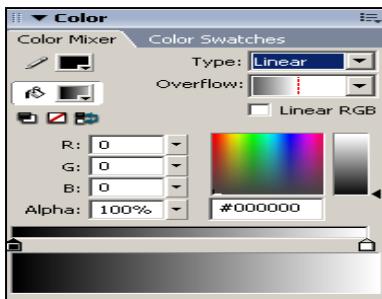
10. Dengan **Layer Mask** yang masih terseleksi pilih **Rectangle Tool** pada toolbox, lalu buatlah sebuah objek persegi panjang di luar stage, seperti berikut:



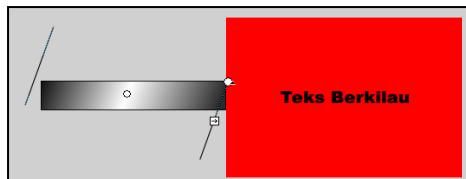
11. Untuk mempermudah Anda, perkecil tampilan stage melalui pilihan ukuran stage.



12. Dengan objek persegi panjang yang masih terseleksi, atur pewarnaanya dengan panel **Color**, lalu pada bagian **Type** pilih **Linear**, atur pewarnaan dengan warna gradasi.



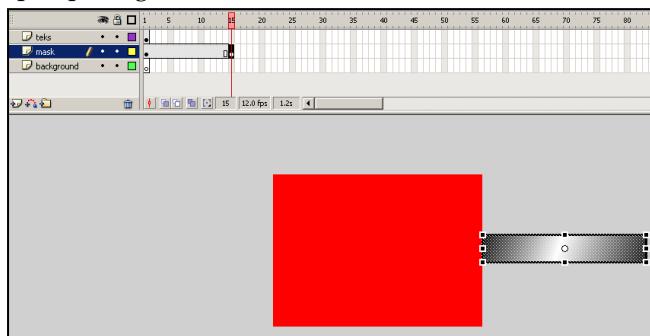
13. Pilih **Gradient Transform Tool** pada toolbox. Dengan menggunakan tool tersebut, lakukan pengaturan pada tampilan warna gradasi pada objek persegi panjang dengan cara memiringkan warna gradasi menggunakan titik pengaturan yang tampak disebelah kanan objek.



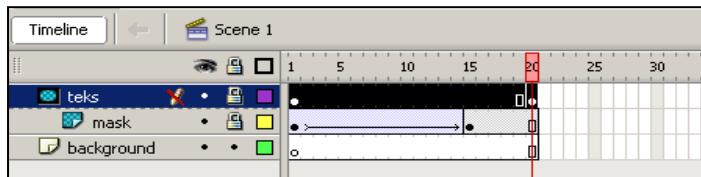
14. Klik **Frame 1** pada **Layer Mask**, lalu geser objek persegi panjang hingga berada dibelakang teks. Jika ukuran persegi panjang masih kurang, Anda dapat memperpanjang ukurannya dengan menggunakan **Free Transform Tool**, lalu atur kembali dengan menggunakan **Gradient Transform Tool**.



15. Klik Frame **15** pada **Layer Mask** lalu tekan F6.
16. Geser tampilan objek persegi panjang ke kanan seperti tampak pada gambar berikut:



17. Selanjutnya klik **Frame 20** pada **Layer Mask** lalu tekan F5.
18. Klik kanan antara **Frame 1** dan **15** pada **Layer Mask**, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
19. Klik **Frame 20 Layer Teks** lalu tekan F6.
20. Klik **Frame 20 Layer Background** lalu tekan F5.
21. Klik kanan **Layer Teks** yang terdapat di posisi paling atas pada Timeline, lalu pilih dan klik **Mask**.



22. Untuk menampilkan animasi tekan tombol **Ctrl Enter**.

F. Animasi Teksi yang Muncul Satu Persatu

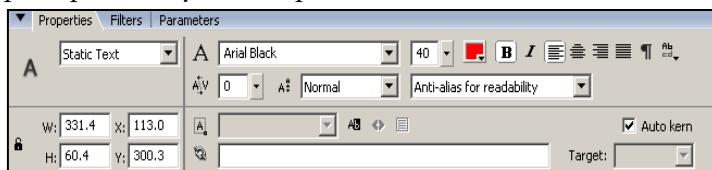
Pada contoh kali ini, Anda akan membuat sebuah animasi teks pada tampilan foto dengan dengan tampilan teks akan membesar satu persatu.

Langkah-langkah untuk membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Buatlah sebuah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.
2. **Import** file foto ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**.
3. Pada tampilan foto di stage, klik kanan kemudian pilih **Convert to Symbol**.
4. Gunakan **Free Transform Tool** untuk mengatur ukuran foto agar sesuai dengan stage. Tekan tombol **Shift** saat menggunakan tool tersebut agar tampilan foto menjadi proporsional.
5. Ganti nama **Layer 1** menjadi **Layer Background**.
6. Buat layer baru dan beri nama **Layer Teks**.



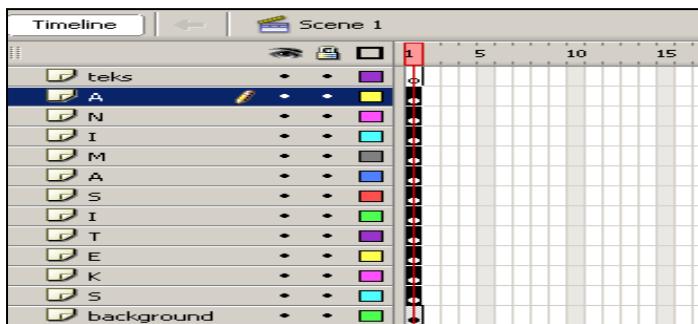
7. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu atur warna dan ukuran teks pada panel **Properties** seperti di bawah ini:



8. Selanjutnya ketik teks "*Animasi Teks*" pada stage. Dengan tampilan teks yang masih terseleksi, pilih **Modify, Break Apart**.



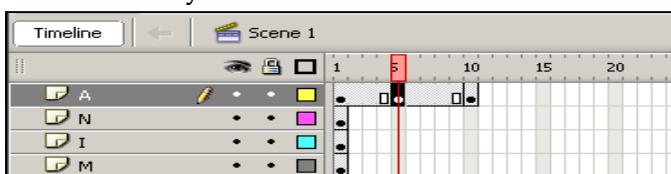
- Selanjutnya pilih menu **Modify**, **Timeline**, **Distribute to Layers**. Tampilan teks akan tampak per karakter seperti berikut:



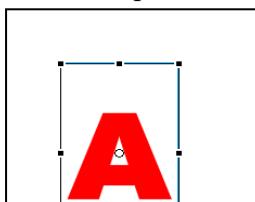
- Seleksi Layer **Teks**, lalu hapus layer tersebut dengan cara klik kanan lalu pilih dan klik **Delete Layer**.
- Lakukan seleksi terhadap karakter **A** pada stage. Tekan tombol **F8** hingga muncul kotak dialog **Convert to Symbol** lalu klik **OK**.



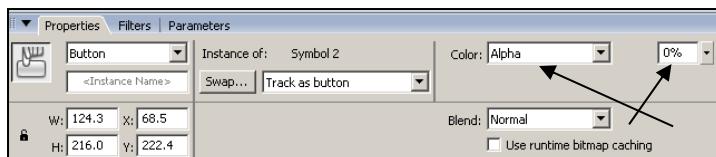
- Klik Frame 5 Layer **A** lalu tekan tombol **F6**.
- Klik Frame 10 Layer **A** lalu tekan tombol **F6**.



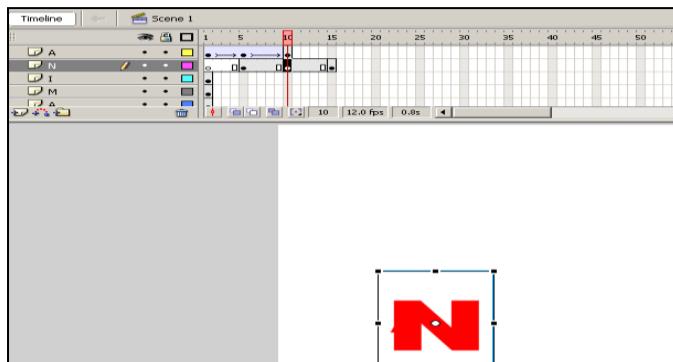
- Klik kembali Frame 5 Layer **A**. Dengan menggunakan **Free Transform Tool**, perbesar tampilan karakter tersebut.



15. Selanjutnya pada panel *Properties* tampilkan tab **Color Effect**, pada bagian **Style** pilih **Alpha**. Atur Alpha dengan nilai 0%.

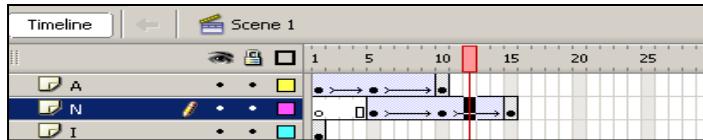


16. Klik kanan antara **Frame 1** dan **Frame 5** pada **Layer A**, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
17. Klik kanan antara **Frame 5** dan **Frame 10** pada **Layer A**, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
18. Klik **Layer N** lalu gunakan **Selection Tool** untuk meng-klik lalu geser **Frame 1** ke **Frame 5**, secara otomatis karakter N pada stage yang terseleksi.
19. Dengan frame yang Anda geser tersebut masih dalam kondisi terseleksi, tekan tombol **F8** hingga muncul kotak dialog *Convert to Symbol* lalu klik **OK**.
20. Klik **Frame 10 Layer N** lalu tekan **F6**.
21. Klik **Frame 15 Layer N** lalu tekan **F6**.
22. Klik kembali **Frame 10 Layer N**. Dengan menggunakan **Free Transform Tool**, perbesar tampilan huruf pada stage.



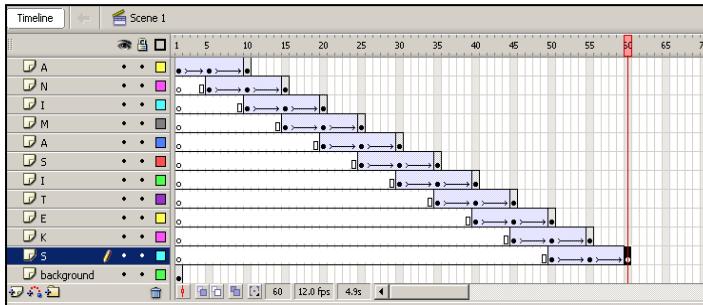
23. Selanjutnya pada panel *Properties*, tampilkan tab **Color Effect**, pada bagian **Style** pilih **Alpha**, atur nilainya dengan nilai 0%.
24. Klik kanan antara **Frame 5** dan **Frame 10** pada **Layer N**, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.

25. Klik kanan antara Frame 10 dan Frame 15 pada Layer N, lalu pilih dan klik Create Motion Tween.



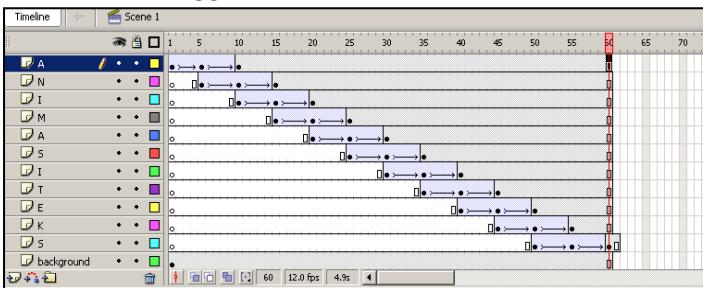
26. Lakukan langkah-langkah yang sama pada layer-layer di bawahnya.

27. Setelah semua layer karakter telah isi frame-framenya maka tampilan layer-layer akan tampak seperti berikut:



28. Selanjutnya pada frame terakhir, klik dan tekan F5 pada masing-masing layer.

29. Dengan cara tersebut, tampilan teks akan tampak secara keseluruhan hingga frame 60.



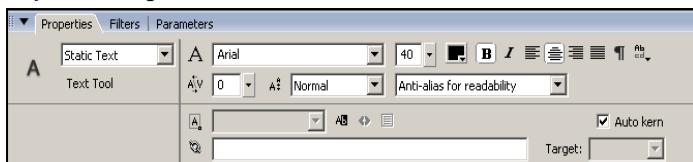
30. Untuk menampilkan animasi tekan tombol Ctrl Enter.

G. Animasi Teks Berangsung Menghilang

Pada contoh kali ini, Anda akan membuat animasi teks dengan efek tampilan teks yang akan berangsur-angsur menghilang secara berurutan..

Langkah-langkah membuat animasi ini sebagai berikut:

1. Buat sebuah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.
2. (Bisa meng-**Import** file foto atau gambar yang digunakan sebagai background ke dalam stage dengan memilih menu **File, Import, Import to Stage**).
3. Pilih **Text Tool** pada toolbox, lalu atur teks pada panel **Properties** seperti di bawah ini:



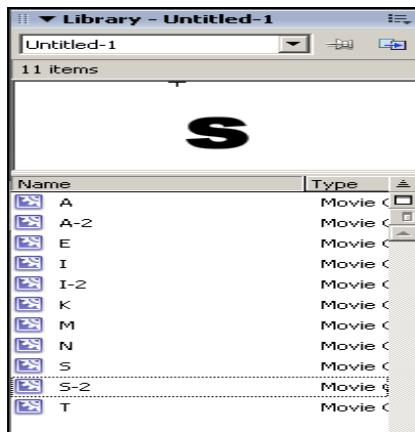
4. Ketik teks "*Animasi Teks*" pada stage.
5. Klik kanan teks tersebut, kemudian pilih **Break Apart**.



6. Seleksi satu persatu terhadap setiap huruf pada tampilan teks tersebut, kemudian klik kanan lalu pilih **Convert to Symbol**. Pada kotak dialog **Convert to Symbol**, pilih **Type** dengan **Movie Clip**. Ubah kolom **Name** dengan nama huruf yang sedang Anda convert lalu klik **OK**.



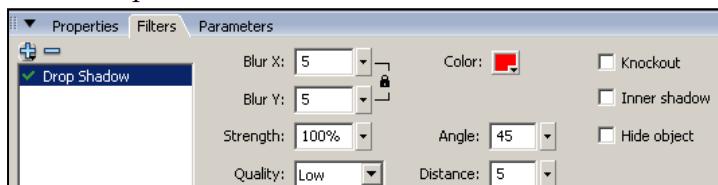
7. Lakukan secara bertahap pada huruf-huruf lainnya dengan langkah-langkah seperti di atas.
8. Setelah semua karakter/huruf telah di *convert ke symbol*, maka hasil dari panel **Library** akan tampak seperti berikut:



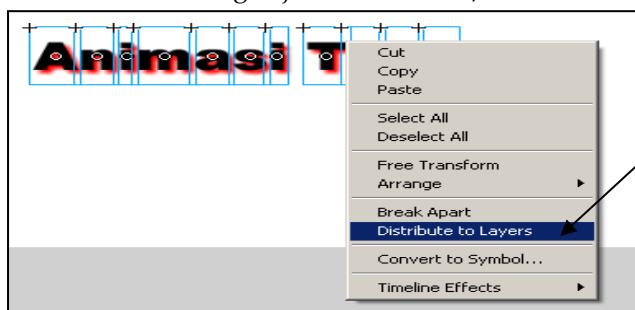
9. Selanjutnya lakukan seleksi terhadap semua huruf pada stage dengan menggunakan **Selection Tool**.



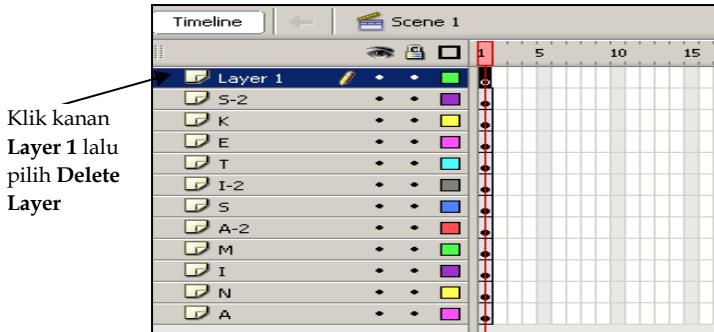
10. Tampilkan tab *Filters* pada panel *Properties*, klik **Add Filter**, **Drop Shadow**, lalu tentukan nilai *Strength* dengan nilai 100% dan *Color* pilih warna **Merah**.



11. Klik kanan teks yang berada di stage kemudian pilih dan klik **Distribute to Layers**. Akan tampak beberapa layer pada timeline sesuai dengan jumlah karakter/huruf.



12. Hapus layer paling atas yaitu **Layer 1** dengan meng-klik kanan **Layer 1** lalu pilih **Delete Layer**.

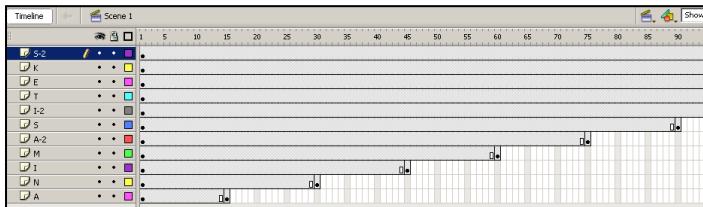


13. Klik **Frame 15** layer paling bawah yaitu **Layer A**, lalu tekan **F6 (Insert Keyframe)**.

14. Klik **Frame 30** layer di atasnya yaitu **Layer N**, lalu tekan **F6**.

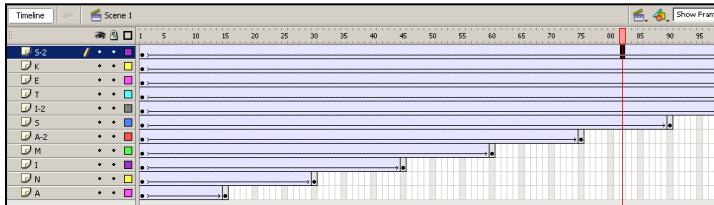
15. Klik **Frame 45** layer di atasnya lagi atau **Layer I**, lalu tekan **F6**.

16. Lakukan layer di atasnya lagi dengan interval frame 15 hingga layer paling atas. Hasilnya akan tampak seperti berikut ini:

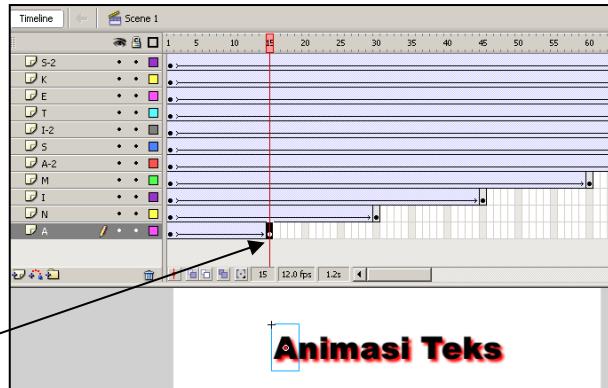


17. Pada tiap layer, klik kanan antardua keyframe yang Anda buat, kemudian pilih dan klik **Create Motion Tween**.

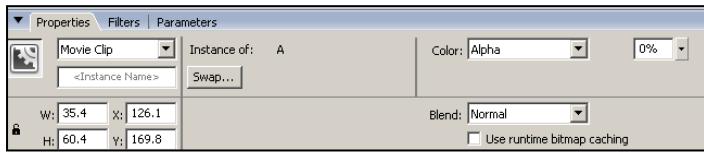
18. Lakukan pada semua layer yang ada. Hasilnya akan tampak seperti berikut:



19. Selanjutnya, klik **Frame 15** pada layer paling bawah atau **Layer A**, lalu klik huruf di stage.



20. Pada panel **Properties**, tampilkan **Color Effect**. Pada bagian **Style** pilih **Alpha**, lalu atur nilainya **0%**. Hasilnya tampilan huruf tersebut akan hilang.



21. Ulangi langkah **19** dan langkah **20** secara bertahap pada layer-layer di atasnya hingga layer paling atas.

22. Untuk menampilkan hasil animasi tekan tombol **Ctrl Enter**.

Animasi Teks

BAB

6

MEMBUAT ANIMASI MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT

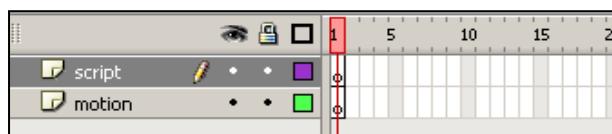
Actionscript merupakan bahasa pemrograman yang terdapat pada program Flash. Dengan menggunakan actionscript, Anda dapat membuat animasi lebih hidup dan atraktif. Bahasa Actionscript akan menambah interaksi yang lebih kompleks, mengatur dan menampilkan data pada aplikasi yang Anda buat. Bahasa pemrograman actionscript juga memiliki aturan-aturan seperti sintaks dan struktur penulisan.

A. Actions Stop

Dengan menggunakan *actions stop*, Anda dapat menghentikan animasi pada frame tertentu ketika Anda menjalankan animasi.

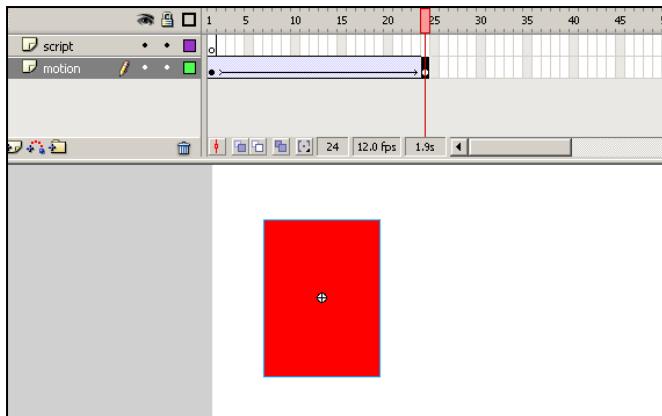
Langkah-langkah untuk memberikan actions script *stop* pada animasi adalah:

1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.
2. Buat dua layer dan masing-masing layer beri nama "*script*" dan "*motion*".

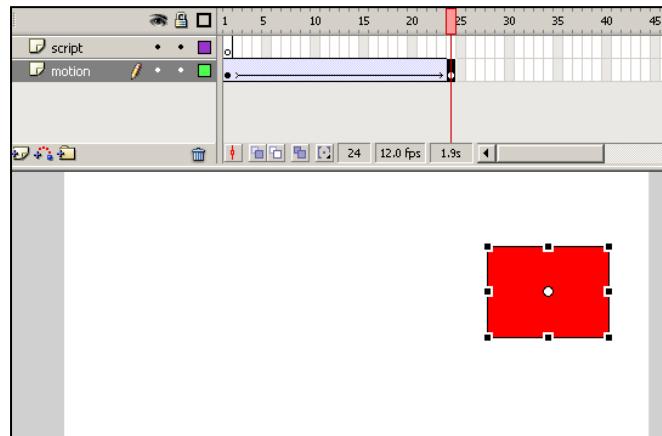


3. Klik **Frame 1** layer **Motion**, lalu buatlah objek kotak dengan meng-klik **Rectangle tool**, beri warna objek kotak tersebut (warna sesuai keinginan).

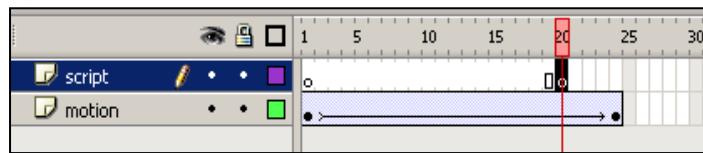
- Klik Frame 1 layer **Motion** lalu pilih dan klik **Create Motion Tween**.
- Klik Frame 24 layer **Motion** lalu tekan F6 (*Insert Keyframe*).



- Klik **Selection tool** lalu geser objek kotak ke kanan.
- Klik **Free Transform tool**, perkecil ukuran obyek (lihat contoh dibawah):



- Klik Frame 20 layer **Script** lalu tekan F7 (*Insert Blank keyframe*)



9. Tekan **F9** untuk menampilkan panel *Actions* dan ketik perintah berikut:

```
stop();
```



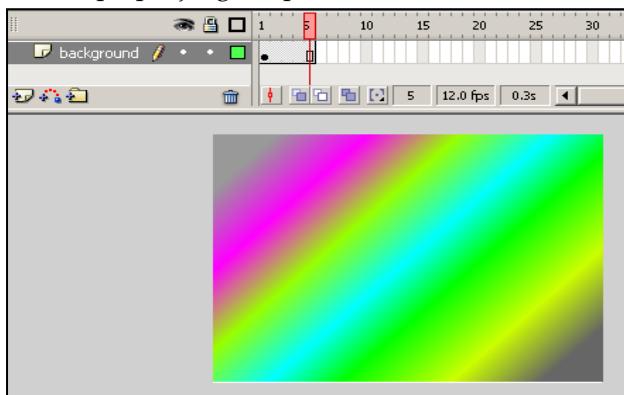
10. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasi.

B. Action *Nextframe* dan *Prevframe*

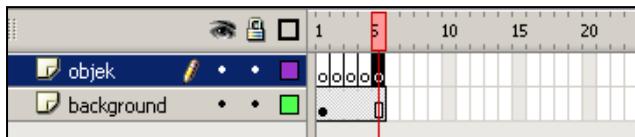
Perintah *nextFrame* berfungsi untuk menuju pada frame berikutnya, sedangkan perintah *prevFrame* berfungsi untuk menuju pada frame sebelumnya.

Langkah-langkah untuk memberikan actions script *nextframe* dan *prevframe* pada animasi adalah:

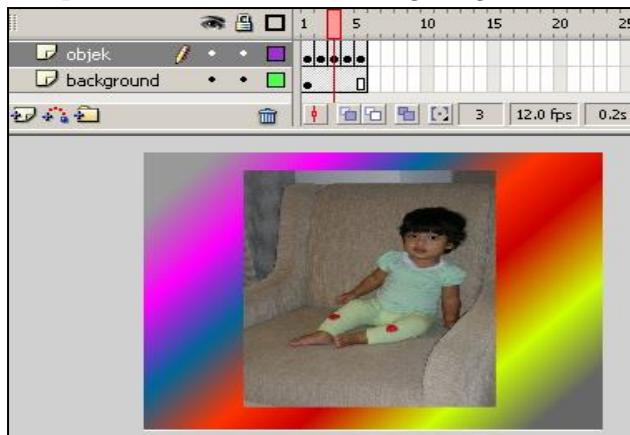
1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.
2. Ganti nama layer 1 menjadi **Background**.
3. Klik **Frame 1** layer **Background**, lalu klik **Rectangle tool**, buatlah objek kotak sebagai latar belakang sesuaikan ukurannya dengan stage (warna sesuai keinginan).
4. Klik **Frame 5** layer **Background** lalu tekan **F5 (Insert Frame)** untuk memperpanjang tampilan frame.



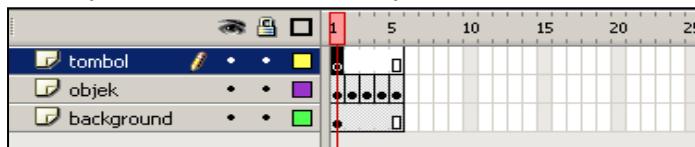
5. Insert layer baru dan beri nama layer **Objek**.
6. Klik **Frame 1** layer **Objek**, lalu tekan F6 (*Insert Keyframe*). Tekan F6 beberapa kali hingga **Frame 5**.



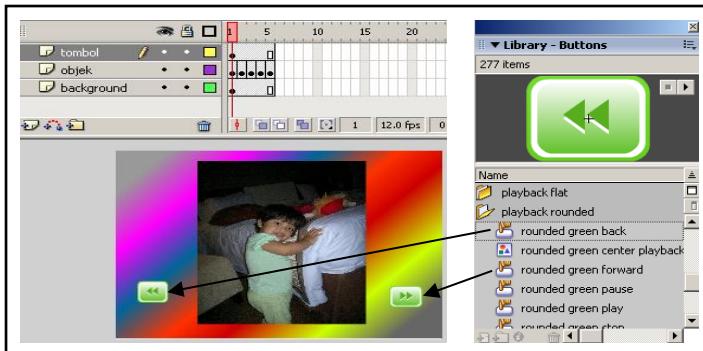
7. Klik **Frame 1** layer **Objek**, lalu import gambar atau objek ke stage dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Stage**.
8. Gunakan **Free Transform tool** untuk mengatur posisi dan ukuran objek.
9. Dengan cara yang sama, masukkan gambar atau objek yang berbeda pada frame 2,3,4 dan 5. (Ulangi langkah 7 dan 8).



10. Insert layer baru dan beri nama layer **Tombol**.

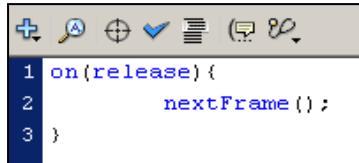


11. Klik menu **Window, Common Libraries, Buttons** untuk menampilkan panel Library.
12. Klik ganda *playback rounded*, lalu pilih dan drag ke stage tombol *rounded green back* dan *rounded green forward* .



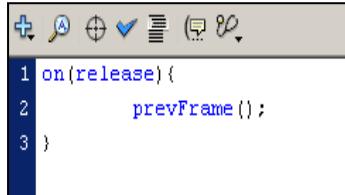
13. Klik kanan tombol *rounded green forward* lalu pilih dan klik *Actions*, ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    nextFrame();  
}  
}
```



14. Klik kanan tombol *rounded green back* lalu pilih dan klik *Actions*, ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    prevFrame();  
}  
}
```



15. Insert layer baru dan beri nama layer **Script**.

16. Pada **Frame 1** layer **Script** tekan **F9** untuk menampilkan panel Actions. Ketik perintah berikut:

stop();



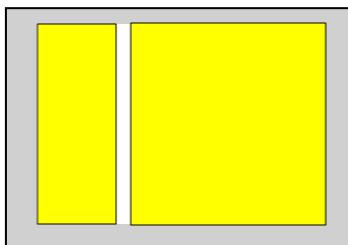
17. Tekan tombol **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasi.

C. Actions *gotoAndPlay*

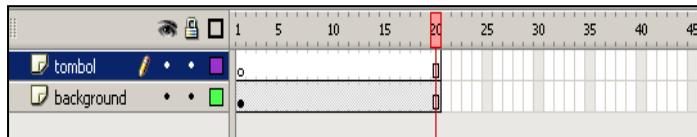
Perintah *gotoAndPlay* dapat digunakan untuk menuju ke sebuah keyframe dan langsung menjalankan frame yang dituju.

Langkah-langkah untuk memberikan actions script *gotoAndPlay* pada animasi adalah:

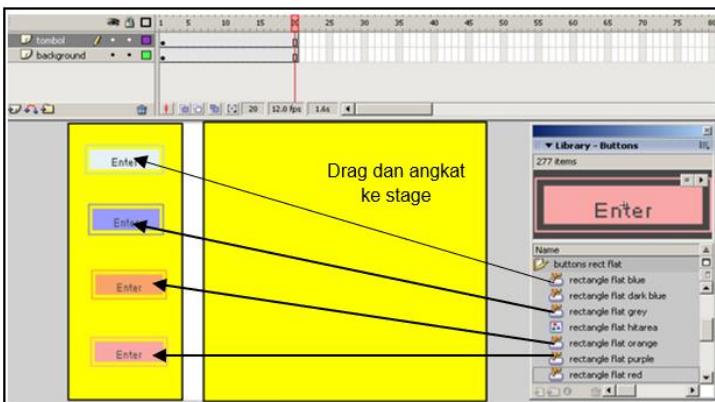
- a. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.
- b. Ganti nama layer 1 dengan nama **Background**.
- c. Klik tool **Rectangle tool** lalu buatlah objek kotak pada stage seperti pada gambar berikut:



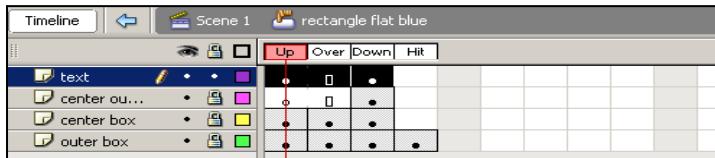
- d. Klik Frame 20 layer **Background** lalu tekan F5 (*Insert Frame*).
- e. Insert layer baru dan beri nama **Tombol**.



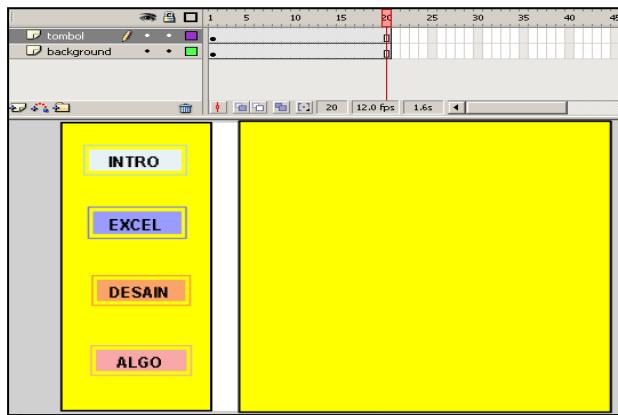
- f. Klik **Window, Common Libraries, Buttons** untuk menampilkan panel Library.
- g. Klik ganda **buttons rect flat**, lalu masukkan empat macam tombol **Enter** dari panel Library ke dalam stage (lihat contoh).



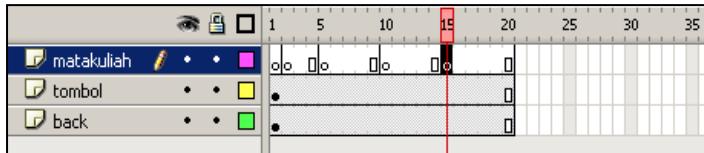
- h. Klik **Selection tool**, atur posisi ke empat tombol secara vertikal (lihat contoh di atas).
- i. Klik **Selection tool** lalu klik ganda pada tombol paling atas untuk mengeditnya.
- j. Pada layer *Text*, klik tanda *Unlock layer* sehingga layer tersebut tidak terkunci.



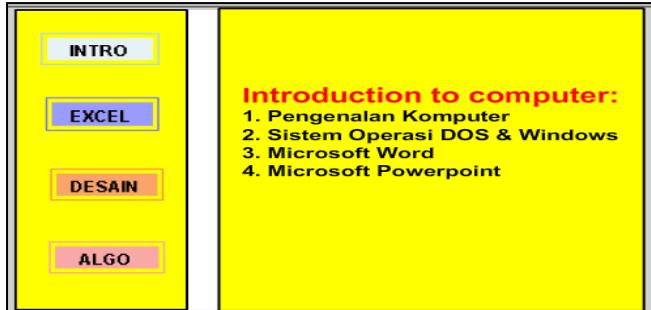
- k. Klik keyframe di bagian **Up** pada layer **Text**, klik **Text tool** lalu ganti teks “**Enter**” pada stage menjadi “**INTRO**” .
- l. Klik keyframe di bagian **Down** pada layer **Text**, klik **Text tool** lalu ganti teks “**Enter**” pada stage menjadi “**INTRO**” .
- m. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
- n. Lakukan hal yang sama untuk tombol *Enter* berikutnya dengan teks “**EXCEL**”, “**DESAIN**”, “**ALGO**”, sehingga terlihat seperti contoh di bawah (ulangi langkah 9 sampai langkah 13).



- o. Insert layer baru dan beri nama **Matakuliah**.
- p. Tambahkan keyframe pada **Frame 2**, **Frame 5**, **Frame 10** dan **Frame 15**, seperti pada gambar dibawah ini:



- q. Klik **Frame 2** pada layer **Matakuliah**, klik **Text tool** kemudian ketik “**INTRODUCTION TO COMPUTER**” pada stage (lihat contoh dibawah).



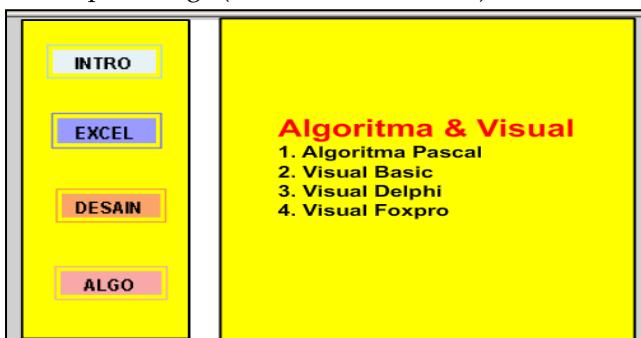
- r. Klik **Frame 5** pada layer **Matakuliah**, klik **Text tool** kemudian ketik “**EXCEL FOR BUSINESS**” pada stage (lihat contoh dibawah).



- s. Klik **Frame 10** pada layer **Matakuliah**, klik **Text tool** kemudian ketik “**DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI DIGITAL**” pada stage (lihat contoh dibawah).

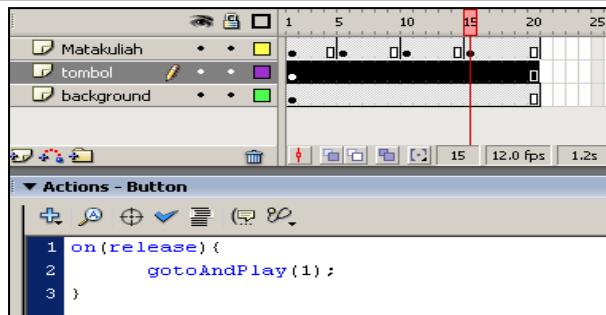


- t. Klik **Frame 15** pada layer **Matakuliah**, klik **Text tool** kemudian ketik “**ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR**” pada stage (lihat contoh dibawah).



- u. Klik tombol INTRO, tekan F9 untuk membuka panel *Actions* lalu ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    gotoAndPlay(1);  
}
```

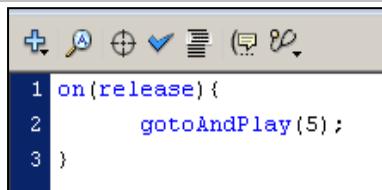


Maksud dari perintah di atas:

Ketika menekan tombol ini maka akan menuju pada frame 1.

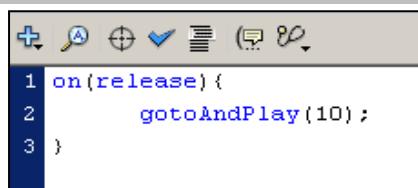
- v. Klik tombol EXCEL, tekan F9 lalu ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    gotoAndPlay(5);  
}
```



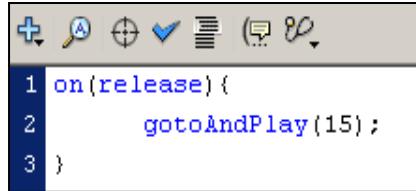
- w. Klik tombol DESAIN, tekan F9 lalu ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    gotoAndPlay(10);  
}
```



- x. Klik tombol **ALGO**, tekan **F9** lalu ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    gotoAndPlay(15);  
}
```



- y. Klik **Frame 1** dan **Frame 2** pada layer **Matakuliah**, tekan **F9** lalu ketik perintah berikut:

```
stop();
```

- z. Klik **Frame 5** layer **Matakuliah**, tekan **F9** lalu ketik perintah berikut:

```
stop();
```

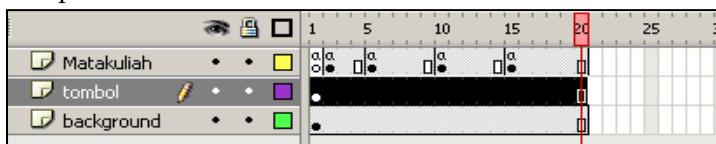
- aa. Klik **Frame 10** layer **Matakuliah**, tekan **F9** lalu ketik perintah berikut:

```
stop();
```

- bb. Klik **Frame 15** layer **Matakuliah**, tekan **F9** lalu ketik perintah berikut:

```
stop();
```

- cc. Tampilan Timeline:



- dd. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasi.

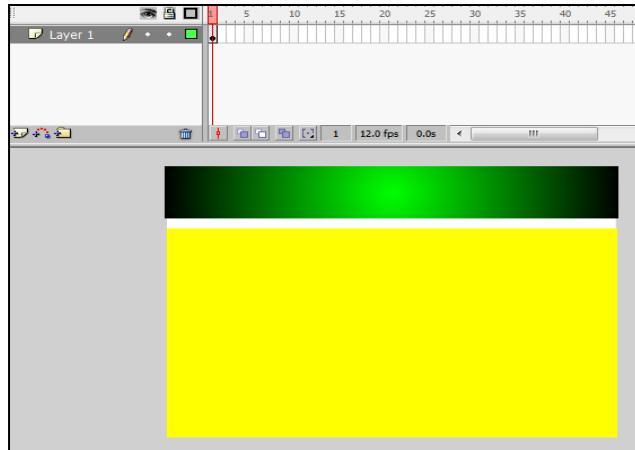
D. Actions *tellTarget*

Perintah **tellTarget** digunakan untuk menghubungkan suatu tombol pada suatu frame yang terletak dalam sebuah *Movie Clip*.

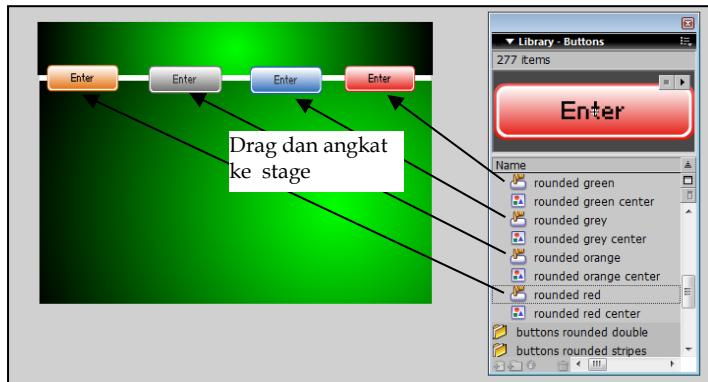
Langkah-langkah untuk memberikan actions script *tellTarget* pada animasi adalah:

1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.

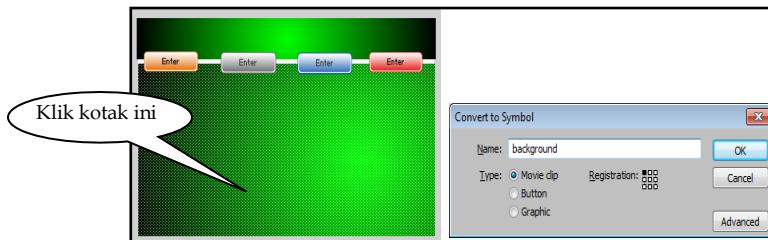
2. Klik tombol **Rectangle tool**, lalu buatlah objek kotak pada stage (lihat contoh dibawah).



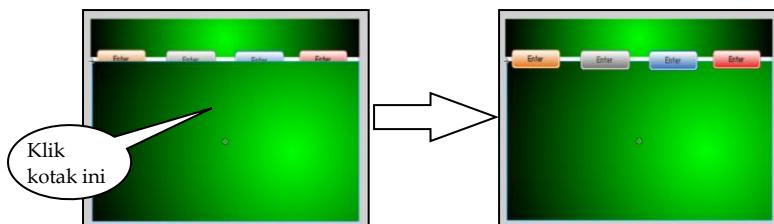
3. Klik menu **Window, Common Libraries, Buttons**.
4. Klik ganda *buttons rounded*, lalu masukkan empat macam tombol “Enter” dari panel Library ke dalam stage.



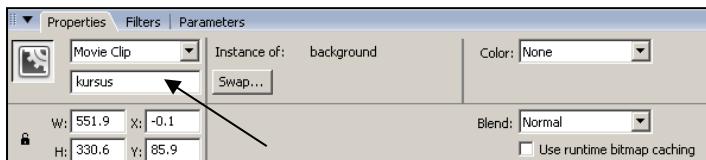
5. Klik kotak bagian bawah, kemudian klik menu **Modify, Convert to Symbol**. Pada bagian Type: **Movie Clip**, Name: **Background** lalu klik **OK**.



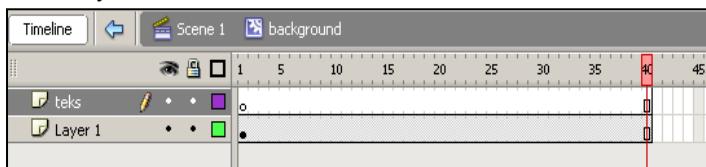
6. Setelah di konversi ke dalam *Movie Clip*, maka objek tersebut berada paling atas sehingga tombol-tombol yang telah disisipkan tertutup oleh objek *Movie Clip*.
7. Klik objek *Movie Clip* kemudian klik menu **Modify**, **Arrange**, **Send to Back**.



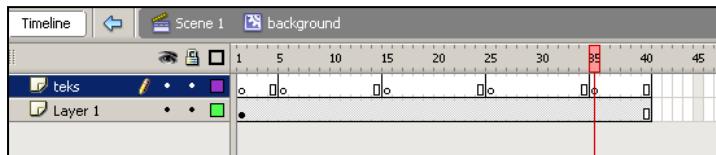
8. Klik objek *Movie Clip* kemudian aktifkan panel *Properties*. Pada *name instance*: **kursus**.



9. Klik ganda pada objek *Movie clip* untuk masuk dalam layar pengeditan movie clip.
10. Klik **Frame 40** pada **Layer 1** kemudian tekan **F5 (Insert Frame)**.
11. Insert layer baru dan beri nama **Teks**.



12. Klik **Frame 5** pada layer **Teks**, kemudian tekan **F6**. Lakukan hal yang sama pada **Frame 15**, **Frame 25** dan **Frame 35** (lihat contoh dibawah):



13. Klik **Frame 5** pada layer **Teks**, kemudian aktifkan panel **Properties** dan ketik “**Microsoft**” di bagian Name.

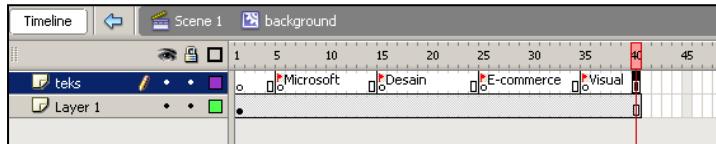


14. Klik **Frame 15** pada layer **Teks**, kemudian aktifkan panel **Properties** dan ketik “**Desain**” di bagian Name.

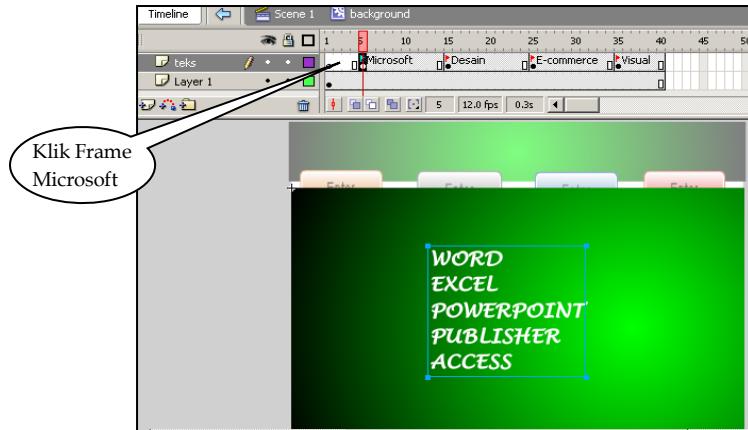
15. Klik **Frame 25** pada layer **Teks**, kemudian aktifkan panel **Properties** dan ketik “**E-commerce**” di bagian Name.

16. Klik **Frame 35** pada layer **Teks**, kemudian aktifkan panel **Properties** dan ketik “**Visual**” di bagian Name.

17. Hasil *Movie clip* yang tampak pada layer **Teks**:



18. Klik frame “**Microsoft**”, kemudian isikan teks “**WORD, EXCEL, POWERPOINT, PUBLISHER, ACCESS**”.



19. Klik frame “Desain”, kemudian isikan teks “**COREL DRAW, PHOTOSHOP, AUTOCAD, ADOBE FLASH, ADOBE PREMIERE**”.



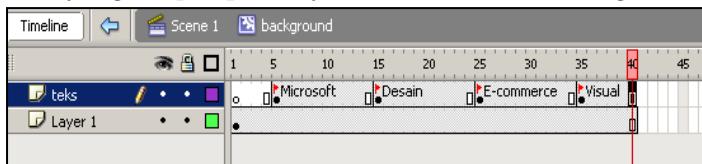
20. Klik frame “E-commerce”, kemudian isikan teks “**BLOG, INTERNET, E-LEARNING**”.



21. Klik frame “Visual”, kemudian isikan teks “**BASIC, DELPHI, FOXPRO**”.

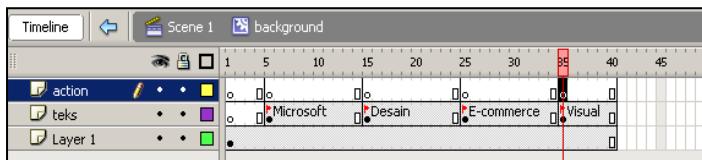


22. Hasil yang tampak pada layer **Teks** setelah di isi dengan teks:



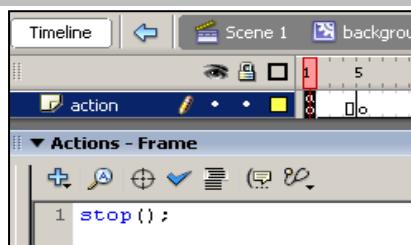
23. Insert layer baru dan beri nama **Action**.

24. Klik Frame 5 pada layer **Action** kemudian tekan F6. Lakukan hal yang sama pada Frame 15, 25 dan 35. (lihat contoh dibawah):



25. Klik Frame 1 pada layer **Action** lalu tekan F9, ketik perintah berikut:

```
stop();
```



26. Klik Frame 5 pada layer **Action** lalu tekan F9, ketik perintah berikut:

```
stop();
```

27. Klik **Frame 15** pada layer **Action** lalu tekan **F9**, ketik perintah berikut:

stop();

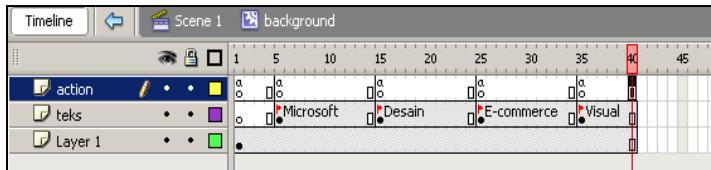
28. Klik **Frame 25** pada layer **Action** lalu tekan **F9**, ketik perintah berikut:

stop();

29. Klik **Frame 35** pada layer **Action** lalu tekan **F9**, ketik perintah berikut:

stop();

30. Hasil yang tampak pada layer **Action** setelah di isi script:

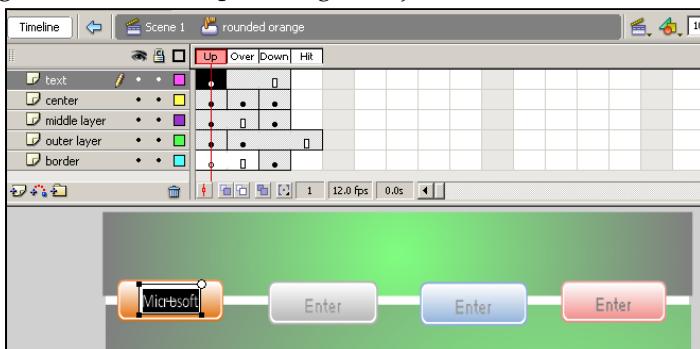


31. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.

32. Klik **Selection tool** lalu klik ganda pada tombol **"Enter"** paling kiri untuk mengeditnya.

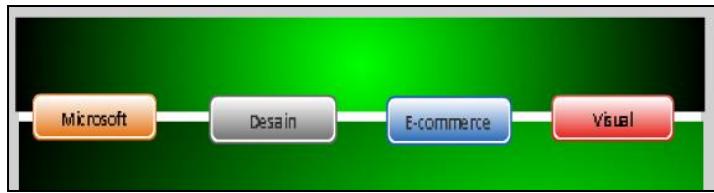
33. Pada layer **Text**, klik tanda **unlock layer** sehingga layer tersebut tidak terkunci.

34. Klik frame dibagian **Up** pada layer **Text**, klik **Text tool** lalu ganti teks **"Enter"** pada stage menjadi **"Microsoft"**.



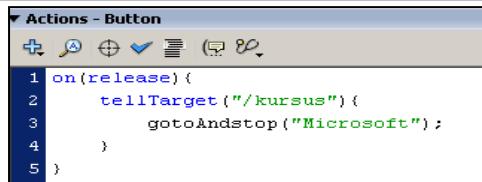
35. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.

36. Dengan cara yang sama, ulangi langkah 32, 33 dan 34 untuk mengganti teks tombol **"Enter"** berikutnya dengan teks **"Desain"**, **"E-commerce"**, **"Visual"**, sehingga terlihat seperti gambar di bawah ini:



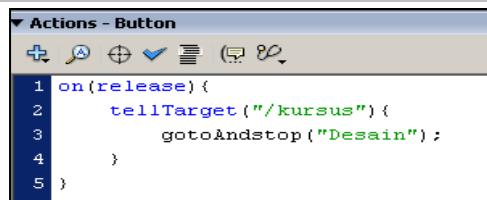
37. Klik tombol “Microsoft”, lalu tekan F9 kemudian ketik perintah berikut:

```
on(release){
    tellTarget("/kursus"){
        gotoAndStop("Microsoft");
    }
}
```



38. Klik tombol “Desain”, lalu tekan F9 kemudian ketik perintah berikut:

```
on(release){
    tellTarget("/kursus"){
        gotoAndStop("Desain");
    }
}
```



39. Klik tombol “E-commerce”, lalu tekan F9 kemudian ketik perintah berikut:

```
on(release){
    tellTarget("/kursus"){
        gotoAndStop("E-commerce");
    }
}
```

```
on(release) {
    tellTarget("/kursus") {
        gotoAndstop("E-commerce");
    }
}
```

40. Klik tombol “Visual”, lalu tekan F9 kemudian ketik perintah berikut:

```
on(release){
    tellTarget("/kursus"){
        gotoAndStop("Visual");
    }
}
```

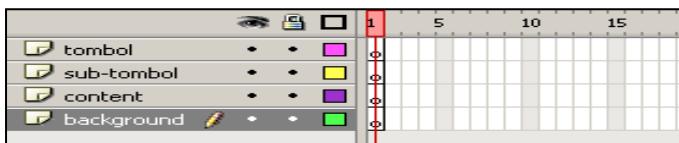
```
on(release) {
    tellTarget("/kursus") {
        gotoAndstop("Visual");
    }
}
```

41. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasinya.

E. Latihan Animasi Menggunakan Script

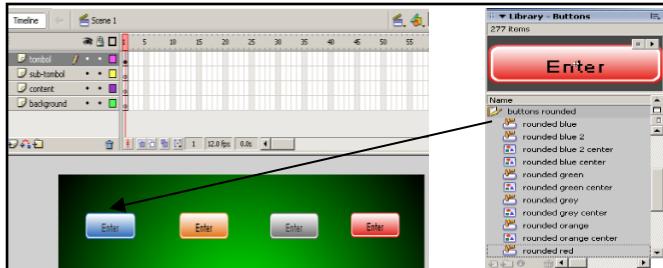
a. Latihan 1

1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.
2. Klik **Insert Layer** untuk membuat tiga buah layer baru.
3. Beri nama masing-masing layer dengan nama “Background”, “Content”, “Sub-tombol”, dan “Tombol”.

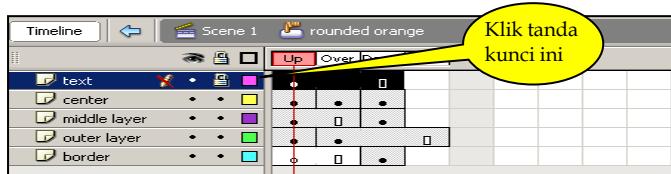


4. Klik layer **Background** lalu klik **Rectangle tool**, lalu buatlah objek kotak sesuaikan dengan ukuran stage.

- Klik layer **Tombol** lalu klik menu **Window, Common Libraries, Buttons** untuk menampilkan panel Library.
- Klik ganda **buttons rounded**, lalu masukkan empat buah tombol ke dalam stage.



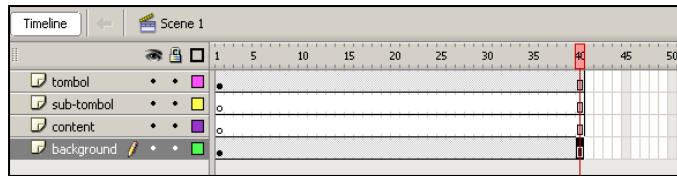
- Klik **Selection tool** dan klik ganda pada tombol "Enter" di sebelah kiri untuk mengedit tombol tersebut.
- Pada layer **Text**, klik tanda **Unlock layer** sehingga layer tersebut tidak terkunci.



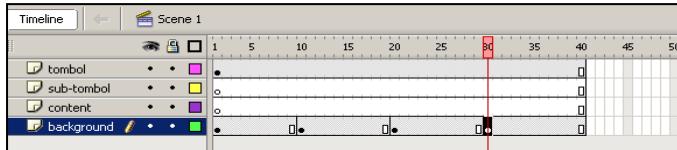
- Klik **Text tool**, ganti teks "Enter" pada stage menjadi "Toyota".
- Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
- Dengan cara yang sama, ulangi **langkah 7** sampai **langkah 10** untuk mengganti teks tombol "Enter" berikutnya dengan teks "Honda", "Suzuki" dan "Galery", sehingga terlihat seperti gambar di bawah ini:



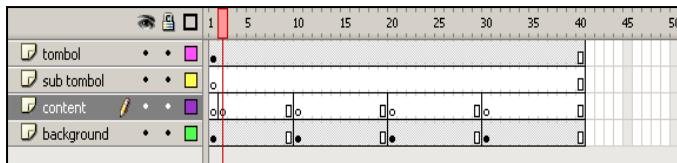
- Klik **Frame 40** kemudian tekan **F5 (Insert Frame)** untuk menambahkan frame pada semua layer.



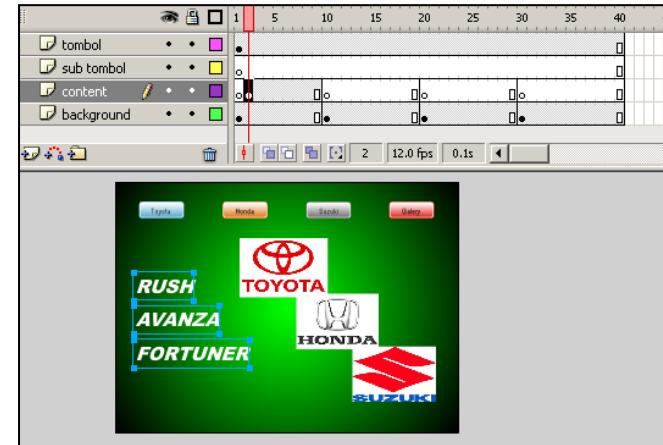
13. Klik layer **Background** lalu tekan F6 masing-masing pada **Frame 10, 20 dan 30**.



14. Klik **Frame 1** layer **Content** lalu tekan F7 (*Insert blank keyframe*). Lakukan hal yang sama pada **Frame 10, 20 dan 30**.



15. Klik **Frame 2** layer **Content**, lalu klik **Text tool** kemudian ketik "RUSH", "AVANZA", "FORTUNER" pada stage.



16. Klik **Frame 10** layer **Content**, lalu klik **Text tool** kemudian ketik "JAZZ, FREED, STREAM" pada stage.



17. Klik **Frame 20 layer Content**, lalu klik **Text tool** kemudian ketik “**APV, SX4, KARIMUN**” pada stage.



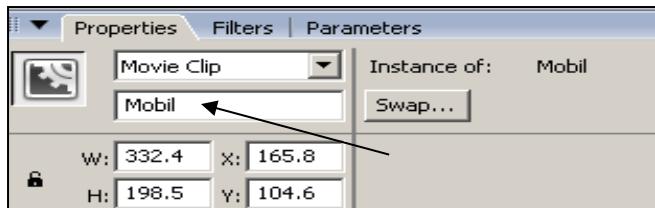
18. Klik **Frame 30 layer Content**, klik menu **File, Import, Import to Stage**. Masukkan gambar **MOBIL** ke dalam stage.
19. Klik **Free Transform tool**, kemudian atur posisi dan ukuran gambar mobil tersebut.



20. Pilih objek mobil, tekan F8, lalu ubah objek tersebut menjadi symbol. Atur **Type: Movie Clip** dan **Name: Mobil**, lalu klik **OK**.

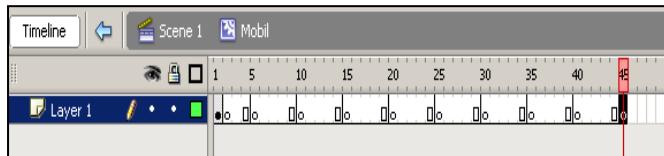


21. Pada panel *Properties* di bagian *Instance Name* ketik "Mobil".



22. Klik **Selection tool** lalu klik ganda pada gambar mobil tersebut untuk masuk ke layar pengeditan movie clip "Mobil".

23. Pada Layer 1, tekan F7 (*Insert blank keyframe*) masing-masing pada frame 2, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, dan 45.

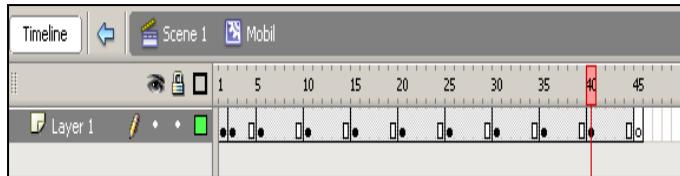


24. Klik Frame 2 lalu tekan Ctrl R (*Import gambar*) untuk memasukkan gambar mobil **Rush** ke dalam stage.

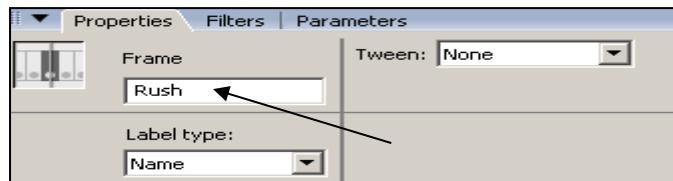


25. Klik Frame 5 lalu tekan Ctrl R (*Import gambar*) untuk memasukkan gambar mobil **Avanza** ke dalam stage.

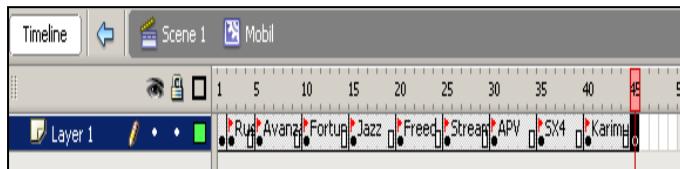
26. Ulangi langkah 25 untuk memasukkan gambar-gambar yang lain ke dalam stage pada frame 10 (Fortuner), 15 (Jazz), 20 (Freed), 25 (Stream), 30 (Apv), 35 (Sx4), dan 40 (Karimun). (lihat tampilan timeline dibawah bila sudah terisi objek).



27. Klik Frame 2 pada Layer 1, pada panel *Properties* di bagian *Name:* Rush untuk memberi nama frame.

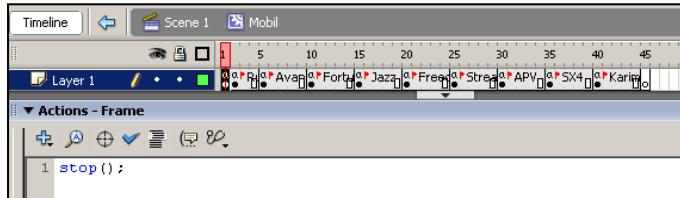


28. Ulangi langkah 27 untuk memberi nama pada frame 5,10,15,20,25,30,35 & 40. Masing-masing dengan nama Avanza, Fortuner, Jazz, Freed, Stream, APV, SX4, dan Karimun.

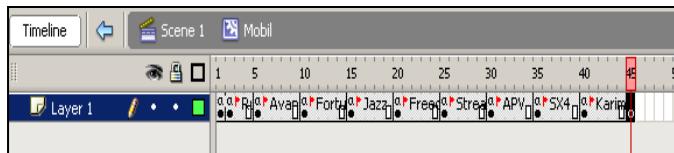


29. Klik Frame 1 pada Layer 1, lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:

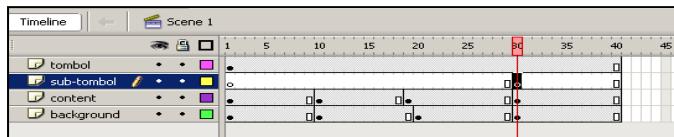
```
stop();
```



30. Ulangi Langkah 29 untuk memberi perintah script **stop()**; pada frame-frame 2, 5, 10, 15, 20 ,25, 30, 35, dan 40.



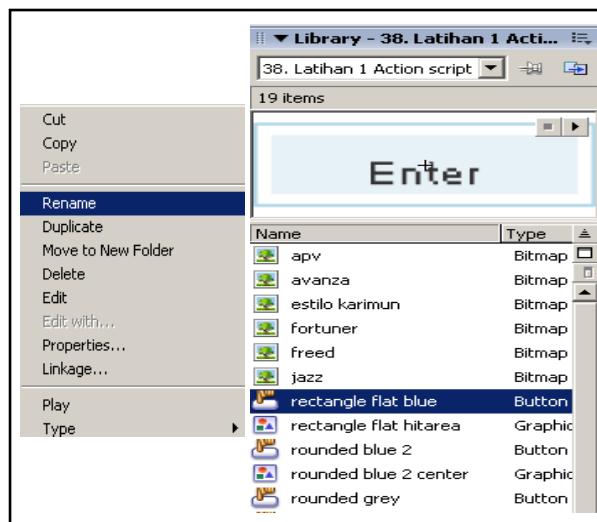
31. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
32. Klik Frame 30 layer **Sub Tombol** lalu tekan F7 (*Insert blank keyframe*).



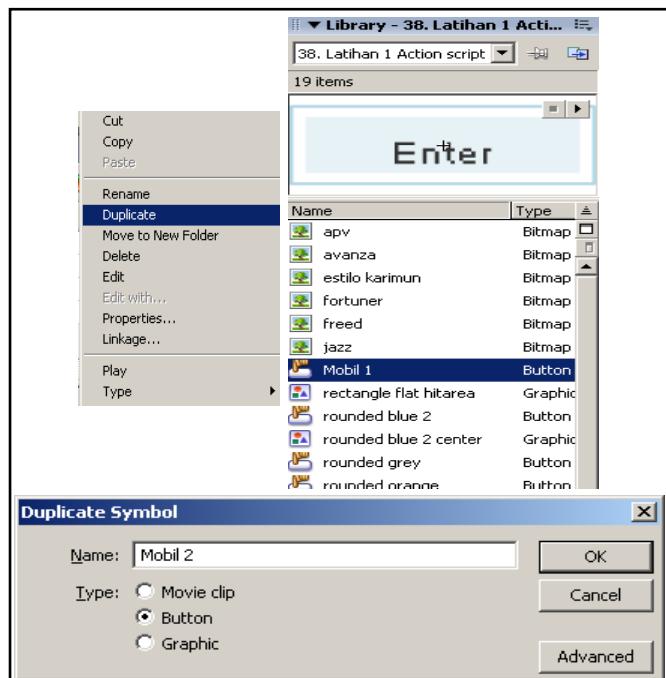
33. Klik menu **Window, Common Libraries, Buttons**, untuk menampilkan panel Library.
34. Klik ganda **Button rect flat** lalu drag **Rectangle Flat Blue** dari panel Library ke dalam stage.



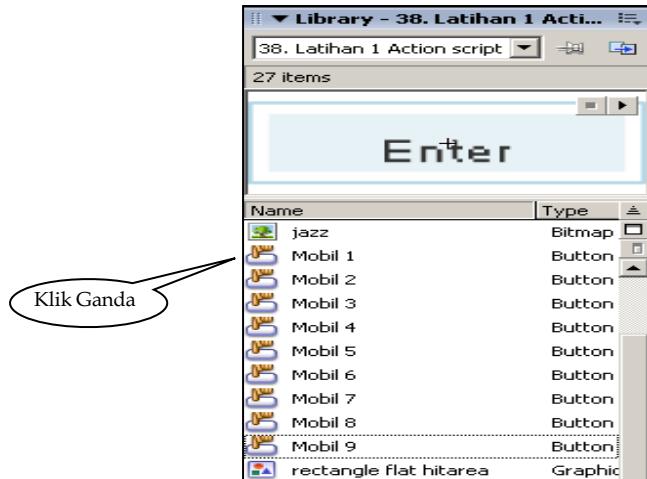
35. Pada panel Library, klik kanan **Rectangle Flat Blue** kemudian pilih **Rename**. Ketik “**Mobil 1**”, dan tekan tombol **Enter** untuk mengubah nama tombol.



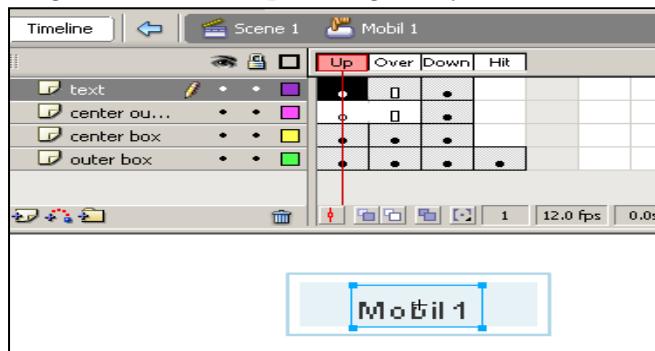
36. Klik kanan pada tombol “**Mobil 1**”, lalu pilih **Duplicate**. Ketik “**Mobil 2**” dan klik **Ok** untuk menggandakan tombol.



37. Ulangi langkah 36 untuk menggandakan tombol-tombol mobil hingga terdapat sembilan tombol mobil.



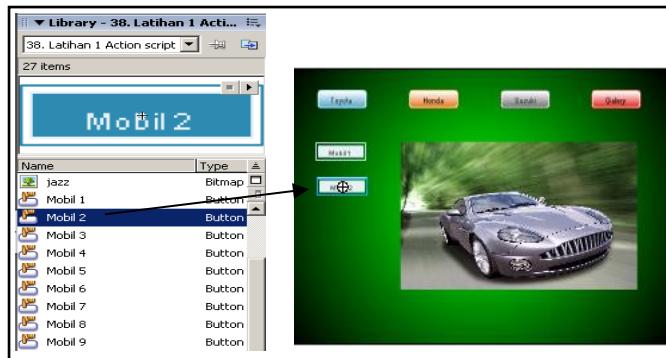
38. Pada panel Library, klik ganda tombol “**Mobil 1**” untuk mengeditnya.
 39. Pada layer **Text**, klik tanda *Unlock layer* sehingga layer tersebut tidak terkunci.
 40. Klik frame dibagian **Up** pada layer **Text**, klik **Text tool** lalu ganti teks “**Enter**” pada stage menjadi “**Mobil 1**”.
 41. Klik frame di bagian **Down** pada layer **Text**, klik **Text tool** lalu ganti teks “**Enter**” pada stage menjadi “**Mobil 1**”.



42. Ulangi langkah 38 sampai langkah 41 untuk mengganti teks pada tombol-tombol mobil berikutnya dengan teks

“Mobil 2”, “Mobil 3”, “Mobil 4”, “Mobil 5”, “Mobil 6”, “Mobil 7”, “Mobil 8”, dan “Mobil 9”.

43. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
44. Drag tombol **Mobil 2** dari panel Library ke dalam stage. (lihat contoh).



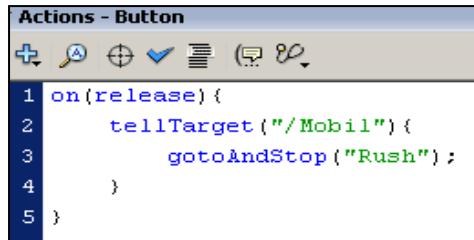
45. Ulangi langkah 44 untuk menambahkan tombol-tombol mobil lainnya ke dalam stage, sehingga terlihat seperti gambar di bawah:



46. Tekan **Shift** untuk memilih semua tombol mobil, kemudian klik menu **Modify**, **Align**, **Left** untuk mengatur rata kiri pada tombol-tombol yang terpilih.
47. Klik menu **Modify**, **Align**, **Distribute Heights** untuk menyamakan jarak masing-masing tombol secara vertikal.

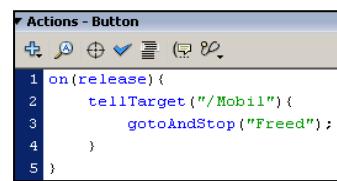
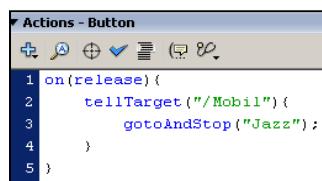
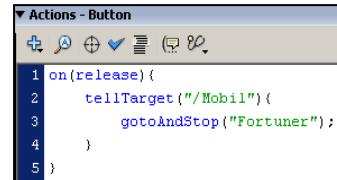
48. Klik tombol **Mobil 1**, tekan F9 dan ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    tellTarget("/Mobil"){  
        gotoAndStop("Rush");  
    }  
}
```



49. Ulangi langkah 48 untuk memberi perintah script pada tombol *Mobil 2*, *Mobil 3*, *Mobil 4*, *Mobil 5*, *Mobil 6*, *Mobil 7*, *Mobil 8* dan *Mobil 9*, dan ganti teks

"Rush" dengan *"Avanza"*, *"Fortuner"*, *"Jazz"*, *"Freed"*, *"Steam"*, *"APV"*, *"SX4"*, *"Karimun"*, sesuaikan dengan tombol yang Anda aktifkan.



```
Actions - Button
+ A + V ( ? < >
1 on(release) {
2     tellTarget ("/Mobil1"){
3         gotoAndStop ("Karimun");
4     }
5 }
```

50. Klik tombol **Toyota** lalu tekan **F9** dan ketik perintah berikut:

```
on(release){  
    gotoAndStop(2);  
}  
}
```

```
on(release) {
    gotoAndStop(2);
}
```

51. Klik tombol **Honda** lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:

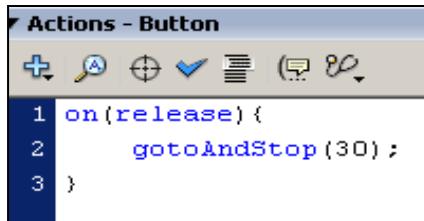
```
Actions - Button
+ A ⊕ ✓ ⌂ (✉ ⌂

1 on(release) {
2     gotoAndStop(10);
3 }
```

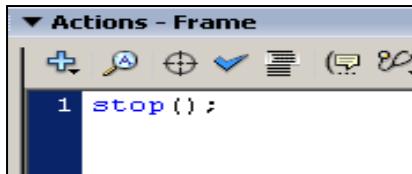
52. Klik tombol **Suzuki** lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:

```
Actions - Button
+ A + G + V T ( ) B
1 on(release) {
2     gotoAndStop(20);
3 }
```

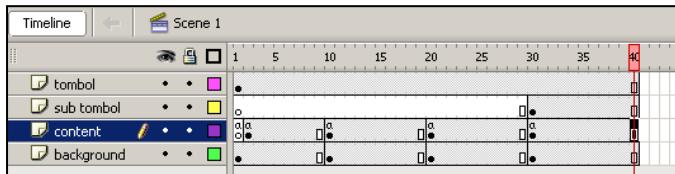
53. Klik tombol **Galery** dan tekan **F9** dan ketik perintah berikut:



54. Klik Frame 1 layer Content, lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:



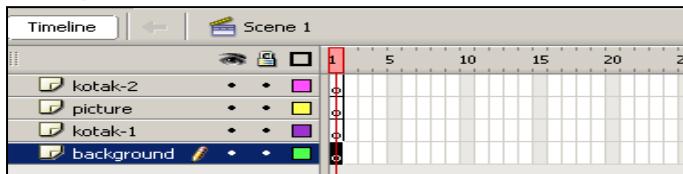
55. Ulangi langkah 54 untuk memberi perintah script pada Frame 2, 10, 20 dan 30



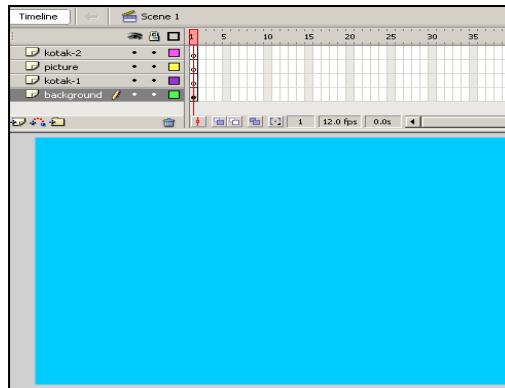
56. Tekan Ctrl Enter untuk melihat hasilnya.

b. Latihan 2

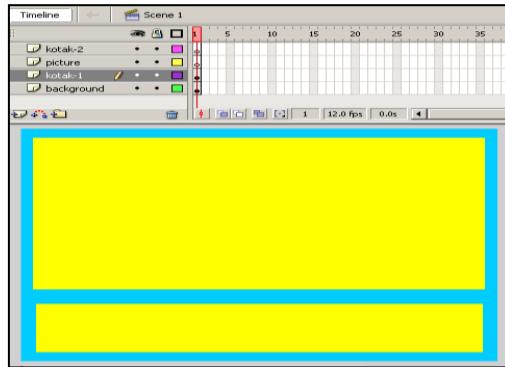
1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu File, New.
2. Klik *Insert Layer* untuk membuat tiga buah layer baru.
3. Beri nama masing-masing layer dengan nama "Background", "Kotak-1", "Picture", dan "Kotak-2".



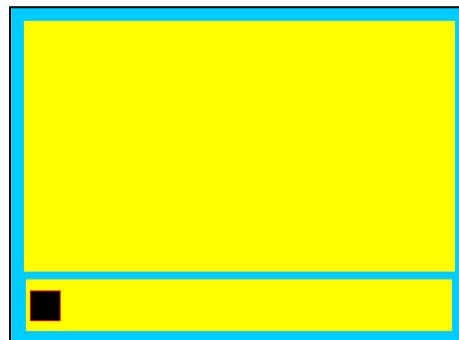
4. Klik Frame 1 layer Background, lalu klik Rectangle tool dan buatlah objek kotak sesuaikan ukurannya dengan stage dan berikan warna sesuai keinginan Anda.



5. Klik **Frame 1** layer **Kotak-1**, buatlah objek kotak dengan warna yang lebih gelap, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini:



6. Klik **Frame 1** layer **Kotak-2**, buatlah objek kotak kecil dengan warna garis putih dan bidang warna yang berbeda.



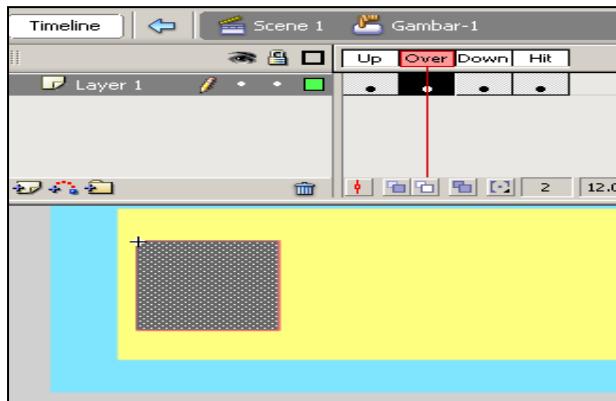
- Klik **Selection tool**, kemudian klik pada kotak kecil lalu tekan F8. Atur **Type: Button** dan **Name: Gambar-1** dan klik **OK**.



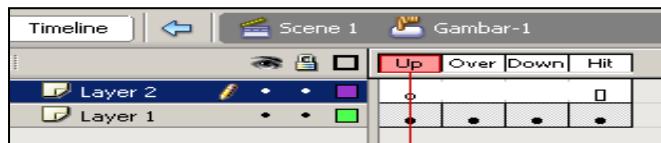
- Klik ganda kotak kecil untuk masuk ke layar pengeditan button "Gambar-1".
- Tekan **F6 (Insert Keyframe)** sebanyak tiga kali untuk menambahkan keyframe sampai frame *Hit*.



- Klik frame **Over**, lalu klik **Fill Color** dan pilih warna yang lebih terang.



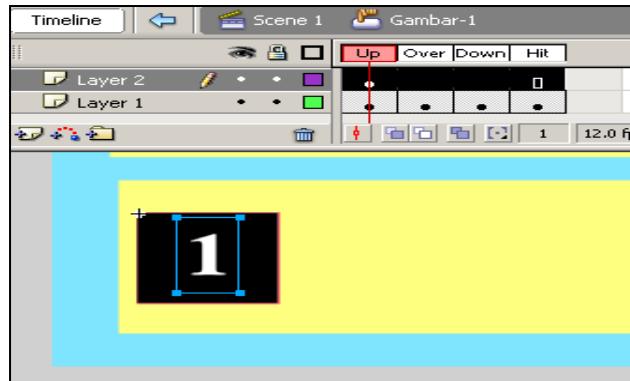
- Klik **Insert Layer** untuk menambahkan layer baru.



12. Klik **Text tool**, lalu buka panel *Properties* dan atur tatanan teks seperti di bawah ini:



13. Klik **Layer 2** dan ketik angka **1** di objek kotak kecil.

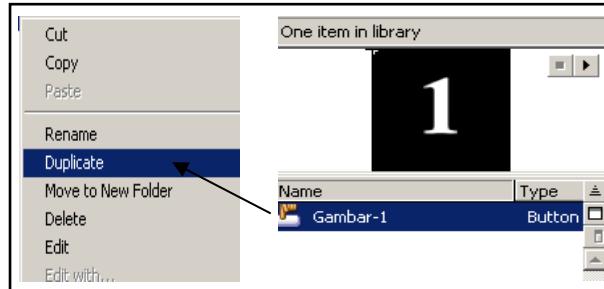


14. Klik kanan frame **Hit** pada **Layer 2**, kemudian pilih **Remove Frames** untuk menghapus frame.



15. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.

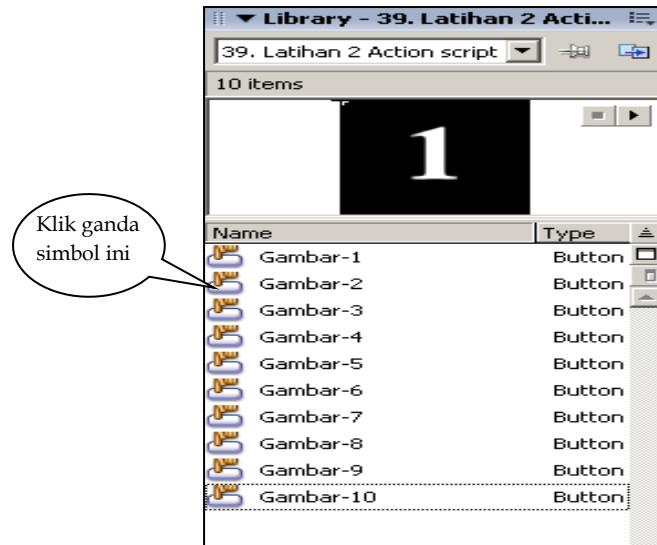
16. Buka panel *Library*, klik kanan **Gambar-1** dan pilih **Duplicate** untuk menggandakan symbol.



17. Dibagian **Name:Gambar-2** lalu klik OK.

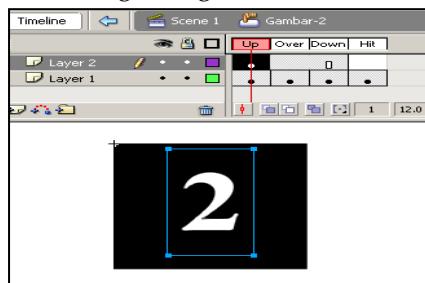


18. Ulangi langkah 16 dan 17 untuk menggandakan tombol-tombol hingga terdapat sepuluh tombol dalam daftar Library, sehingga hasilnya tampak pada gambar di bawah:

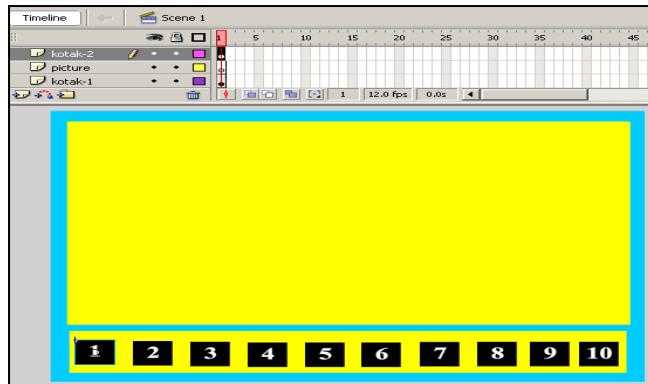


19. Pilih dan klik ganda symbol **Gambar-2** untuk masuk ke layar pengeditan button Gambar-2.

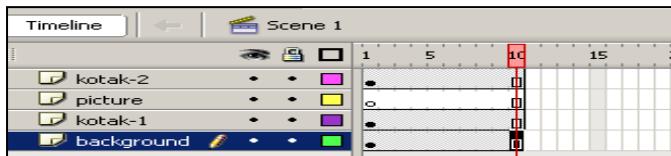
20. Klik Frame **Up** pada **Layer 2**, lalu klik **Text tool** kemudian ganti angka "1" dengan angka "2".



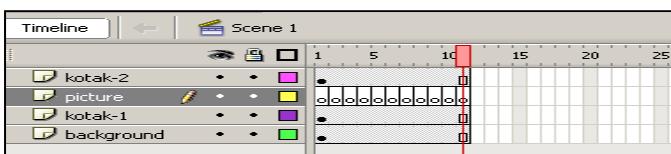
21. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
22. Ulangi langkah **19** s/d **21** untuk mengedit tombol **Gambar-3** sampai tombol **Gambar-10**.
23. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
24. Drag tombol **Gambar-2** sampai tombol **Gambar-10** dari panel Library ke dalam stage, sehingga hasilnya tampak pada gambar di bawah ini:



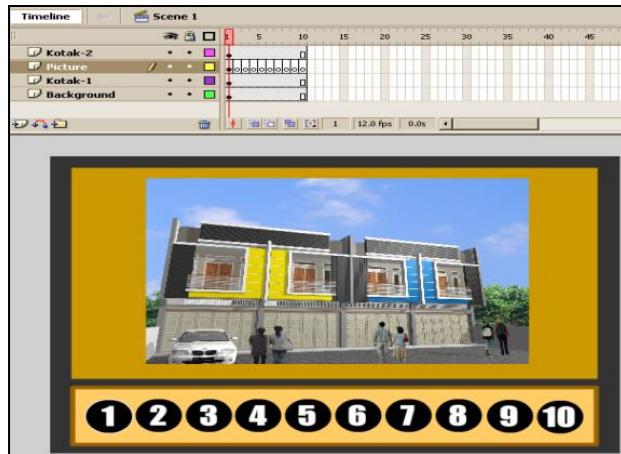
25. Klik **Frame 10** lalu tekan **F5** untuk menambahkan frame pada semua layer.



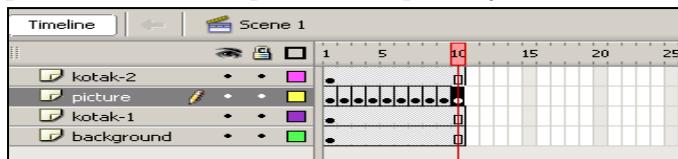
26. Klik **Frame 1** pada layer **Picture**, lalu tekan **F6** sebanyak 10 kali untuk menambahkan keyframe sampai pada frame ke 10.



27. Klik **Frame 1** pada layer **Picture**, lalu klik **File, Import, Import to Stage** untuk memasukkan gambar ke dalam stage.
28. Klik **Free Transform tool**, atur posisi dan ukuran objek gambar (lihat contoh).

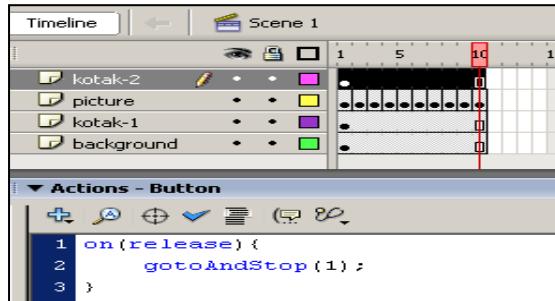


29. Ulangi langkah 27 sampai langkah 29 untuk memasukkan dan mengatur gambar-gambar yang lain pada frame ke 2 sampai frame 10 pada layer Picture.



30. Klik tombol **Gambar-1** (angka 1) lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:

```
on(release){
    gotoAndStop(1);
}
```

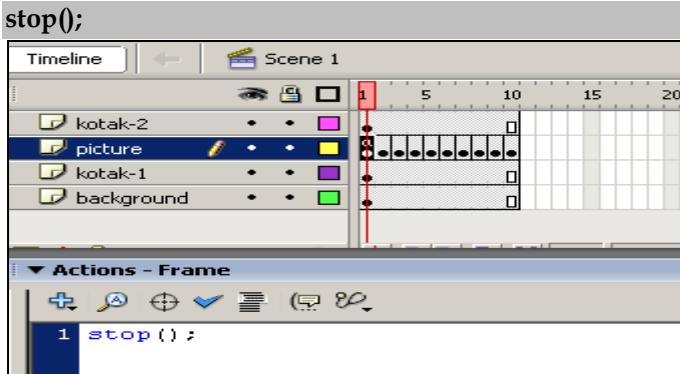


31. Ulangi langkah 30 untuk memberi perintah script pada tombol **Gambar-2** sampai dengan tombol **Gambar-10** dan

ganti angka "1" dengan "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", sesuai dengan tombol yang Anda aktifkan.

32. Klik Frame 1 pada layer Picture, lalu tekan F9 dan ketik perintah berikut:

```
stop();
```



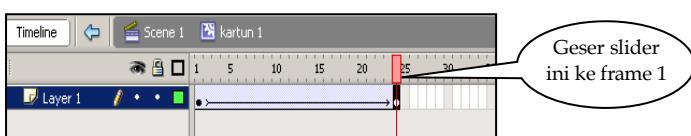
33. Klik Frame 1 pada layer Picture, pilih gambar kartun dan tekan F8, atur *Type: Movie Clip* dan *Name: Kartun 1* lalu klik OK.



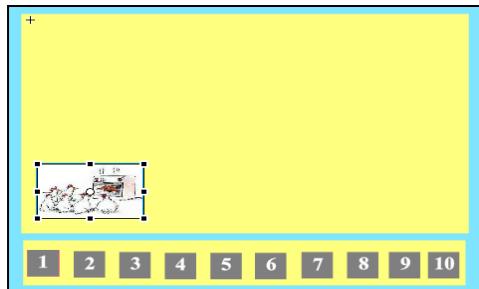
34. Klik ganda gambar Kartun 1 untuk masuk ke dalam layar pengeditan *movie clip*.

35. Klik kanan Frame 1 pada Layer 1, lalu pilih dan klik **Create Motion Tween** untuk mengawali pembuatan animasi.

36. Klik Frame 24 pada Layer 1 lalu tekan F6 (*Insert keyframe*).



37. Geser slider ke Frame 1, klik **Free Transform tool**, atur posisi dan ukuran objek gambar kartun tersebut.

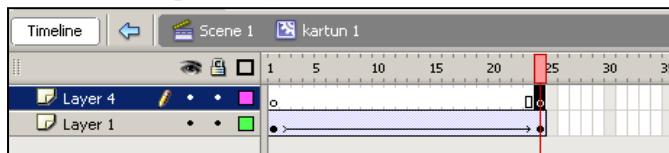


38. Arahkan disekitar sudut transformasi hingga pointer berubah bentuk panah lingkaran kemudian geser untuk memutar objek.



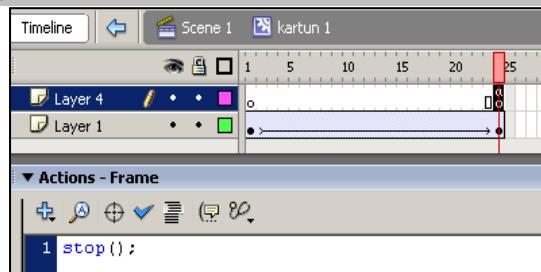
39. Klik **Insert Layer** untuk menambahkan layer baru.

40. Klik **Frame 24** pada **Layer 2**, lalu tekan **F6**.

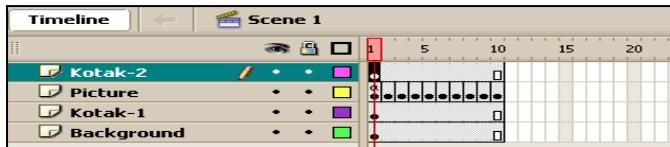


41. Klik **Frame 24** pada **Layer 2** lalu tekan **F9**, kemudian ketik perintah berikut:

```
stop();
```



42. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
43. Ulangi langkah 32 sampai langkah 42 untuk mengubah gambar kartun berikutnya pada frame 2 s/d 9 menjadi **Movie clip** dan sekaligus memberi animasi pada movie clip-movie clip tersebut.



44. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil animasi.

BAB

7

MENAMBAHKAN EFEK SUARA DAN VIDEO

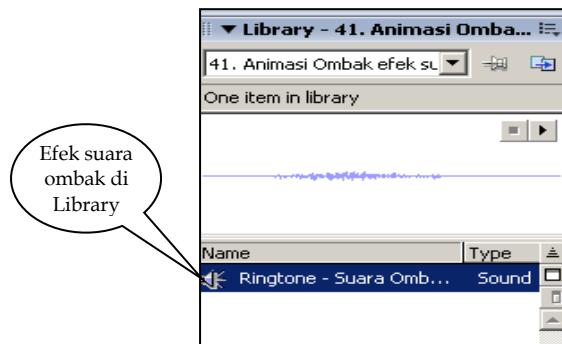
A. Menggunakan Suara (Sound)

Suara atau sound sangat penting untuk di tambahkan pada animasi yang Anda buat.Tampilan animasi akan tampil menarik dengan adanya suara yang mengiringi. Macromedia Flash memberikan beberapa pilihan untuk penggunaan sound ini. Sound dapat di mainkan secara berkelanjutan, menggunakan timeline agar sesuai dengan animasi yang di buat yang diletakkan pada track sound. Anda dapat menambahkan sound pada objek tombol untuk membuatnya lebih interaktif.

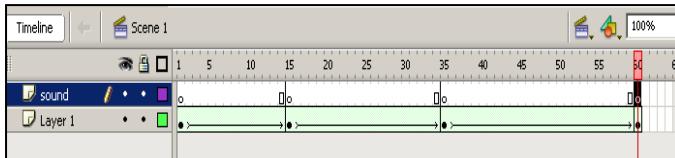
1. Menambahkan Sound pada Animasi

Langkah-langkah untuk mengisikan atau menambah suara pada animasi yang telah dibuat sebelumnya adalah:

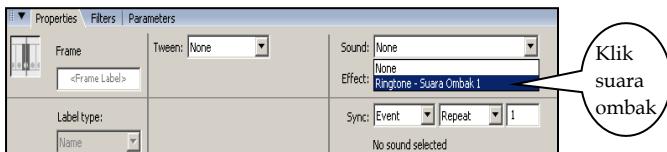
- a. Buka file animasi yang telah dibuat (misal file: *Animasi Ombak*)
- b. Klik menu **File, Import, Import to Library**. Pilih suara yang akan di gunakan lalu klik **Open**.



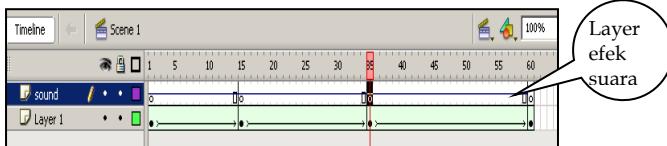
- c. Klik **Insert Layer** untuk membuat layer baru dan beri nama **Sound**.
- d. Klik **Frame 15** pada layer **Sound** lalu tekan F6, lakukan hal yang sama masing-masing pada **Frame 35** dan **Frame 60**.



- e. Klik **Frame 15** layer **Sound**, kemudian aktifkan panel **Properties** dan pilih suara yang akan di masukkan di bagian **Sound**.



- f. Ulangi langkah e untuk mengisikan suara di **Frame 35** dan **Frame 60**.



- g. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasilnya.

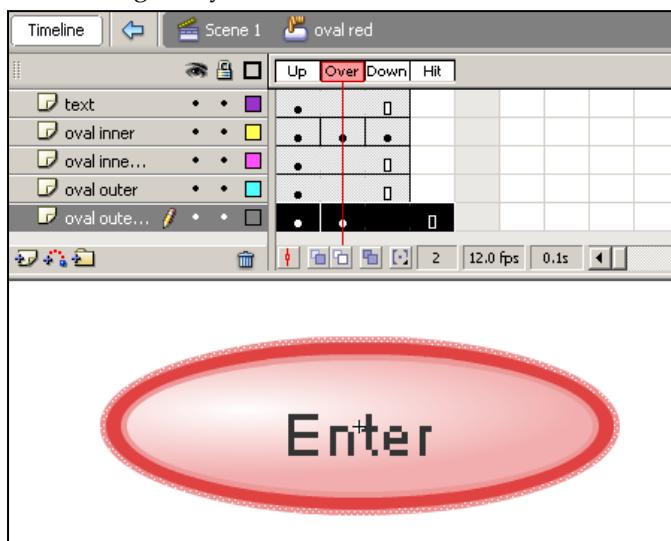
2. Menambahkan Sound pada Tombol (Button)

Langkah-langkah untuk mengisikan atau menambah suara pada sebuah tombol animasi yang telah dibuat sebelumnya adalah:

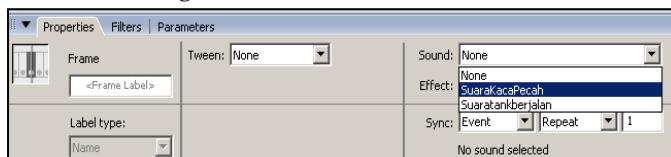
- a. Buka file animasi yang telah dibuat (misal file: *Animasi Button*).
- b. Klik menu **File, Import, Import to Library**. Pilih suara yang akan di gunakan lalu klik **Open**.



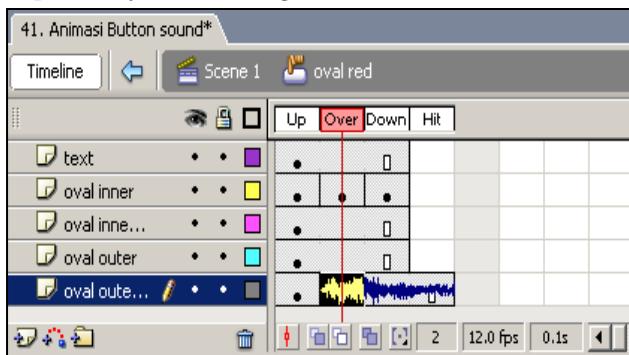
- c. Klik **Selection tool** lalu klik ganda pada tombol “*Enter*” untuk mengeditnya.



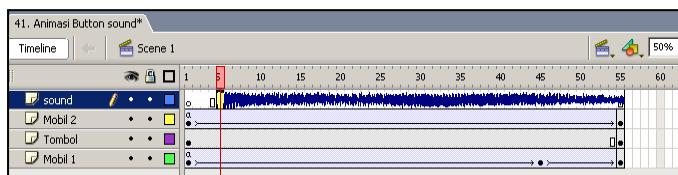
- d. Klik Frame **Over** lalu aktifkan panel **Properties** dan pilih file suara di bagian **Sound**.



- e. Tampilan keyframe di bagian Over.



- f. Klik **Scene 1** untuk kembali ke tampilan awal.
 g. Insert Layer baru dan beri nama **Sound**.
 h. Klik **Frame 5** layer **Sound** dan tekan **F6 (Insert Keyframe)**, lalu buka panel **Properties** dan pilih suara di bagian **Sound**.



- i. Tekan **Ctrl Enter** untuk melihat hasil efek suara pada tombol.

B. Menggunakan Video

Dalam membuat animasi selain menggunakan objek gambar dan teks, penggunaan tampilan video akan menjadikan tampilan animasi akan terlihat menarik. Tampilan video yang merupakan gambar bergerak dapat digunakan untuk keperluan animasi yang lebih kompleks.

1. Mengimpor Video

Tampilan animasi akan menjadi lebih menarik jika terdapat tampilan video di dalamnya. Namun, tidak semua format video dapat masuk ke dalam program Flash. Format-format tersebut bergantung pada beberapa program aplikasi yang dimiliki. Jika terdapat program aplikasi *Quicktime*

pada komputer Anda maka format video yang dapat di impor ke dalam flash adalah sebagai berikut:

- a. Audio Video Interleaved yang berekstensi *.Avi
- b. Digital Video yang berekstensi *.dv
- c. Motion Picture Expert Group yang berekstensi *.mpg atau *.Mpeg
- d. Quicktime yang berekstensi *.mov
- e. Video for Adobe flash yang berekstensi *.flv

Jika Anda memiliki program *Directx 9* di komputer Anda maka format video yang dapat di impor adalah:

- a. Audio Video Interleaved yang berekstensi *.Avi
- b. Motion Picture Expert Group berekstensi *.mpg atau *.Mpeg
- c. Windows Media File yang berekstensi *.wmv

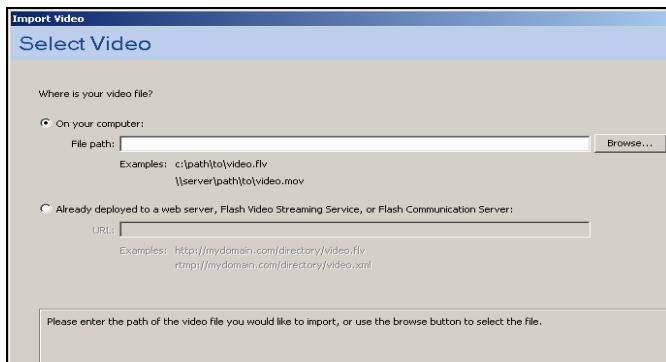
Jika Anda mengimpor video dengan format lain, maka akan muncul tampilan yang mengatakan format tersebut tidak mendukung terhadap Flash.

2. *Embed Video ke dalam File SWF*

Embed video ke dalam file SWF berarti memasukkan file video ke dalam file SWF tanpa menggunakan mode link. Cara ini memudahkan pendistribusian file flash dan video karena file yang disebar hanya satu, yakni file SWF. Tetapi file DWF yang dihasilkan akan menjadi lebih besar dan video tidak bisa diganti-ganti, kecuali dengan mengubah file **Flashnya**.

Langkah-langkah untuk meng-*Embed* video ke dalam file SWF, adalah:

- a. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File, New**.
- b. Pilih dan klik menu **File, Import, Import Video**. Kotak dialog Import video akan tampak.



- c. Tandai *on your computer* lalu klik tombol *Browse* hingga kotak dialog open akan tampak. Pilih file video yang akan di impor kemudian klik **Open**.
- d. Selanjutnya klik *Next* pada kotak dialog Import video. Tampilan kotak dialog *Import Video* tampak sebagai berikut:



- e. Tandai pilihan *Embed FLV in SWF and play timeline* lalu klik *Next*.
- f. Pada kotak dialog tersebut akan tampak beberapa pilihan *Symbol Type*.



- 1) **Embedded Video:** Pilihan ini digunakan apabila Anda ingin menggunakan video yang di impor untuk playback linear pada timeline.
 - 2) **Movie Clip :** Pilihan ini digunakan untuk mengatur video dan isinya. Timeline pada dokumen Anda akan di atur secara otomatis sesuai dengan kebutuhan video di dalam movie clip.
 - 3) **Graphic :** dengan pilihan ini Anda tidak dapat berkomunikasi dengan video menggunakan actionscript. Biasanya, simbol jenis ini digunakan untuk gambar yang diam atau untuk membuat potongan animasi yang terhubung pada timeline agar dapat digunakan kembali.
- g. Tentukan pilihan **Embedded video** pada ketiga pilihan di atas.
- h. Selanjutnya, atur video yang di-Embedded menggunakan tiga pengaturan dengan menandai pengaturan tersebut.
- 1) Jika menandai *Place instance on stage*, maka video akan langsung masuk ke dalam stage. Tetapi jika Anda ingin menempatkan video ke dalam panel Library maka hilangkan tanda pada pengaturan tersebut.
 - 2) Jika menandai *Expand timeline if needed* untuk menampilkan panjang frame video pada timeline.

- 3) Jika menandai ***Include audio*** untuk mnenyertakan suara pada video yang Anda masukkan.
- i. Selanjutnya, klik **Next** untuk melanjutkan proses import.
- j. Klik **Finish** untuk mengakhiri proses import video.
- k. Proses import video akan ditampilkan dan tunggu beberapa saat.
- l. Jika sebelumnya Anda menandai ***Place instance on stage***, maka file video akan langsung masuk ke dalam stage seperti berikut:
- m. Tetapi jika pada stage belum ada video karena Anda tidak menandai ***Place instance on stage*** maka video yang Anda import akan masuk ke dalam panel Library.
- n. Untuk menggunakan video yang ada pada panel Library, tampilkan panel Library, kemudian geser file video tersebut ke dalam stage.
- o. Selanjutnya, Anda dapat mengatur letak dan posisi video pada stage dengan menggunakan **Free Transform tool**.

BAB

8

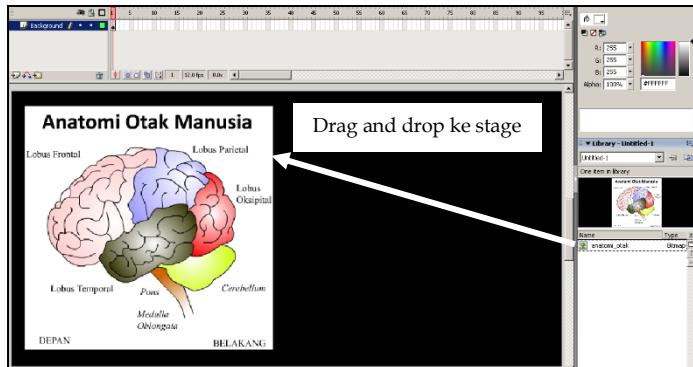
MEMBUAT PRESENTASI PENDIDIKAN MENGGUNAKAN FLASH

A. Animasi Slide Anatomi Otak Manusia

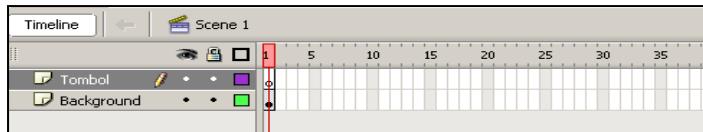
Pada contoh animasi kali ini, akan dibuat media interaktif sederhana yaitu animasi anatomi otak manusia interaktif. Dari contoh sederhana ini, Anda akan bisa membuat media anatomi interaktif lainnya dengan mudah karena prinsip dasarnya persis sama. Animasi pembelajaran interaktif ini menampilkan gambar anatomi otak yang jika nama bagian otaknya di klik, maka akan muncul keterangan dari bagian yang di klik tersebut.

Langkah-langkah Bagian Pertama untuk membuat animasi slide anatomi otak manusia:

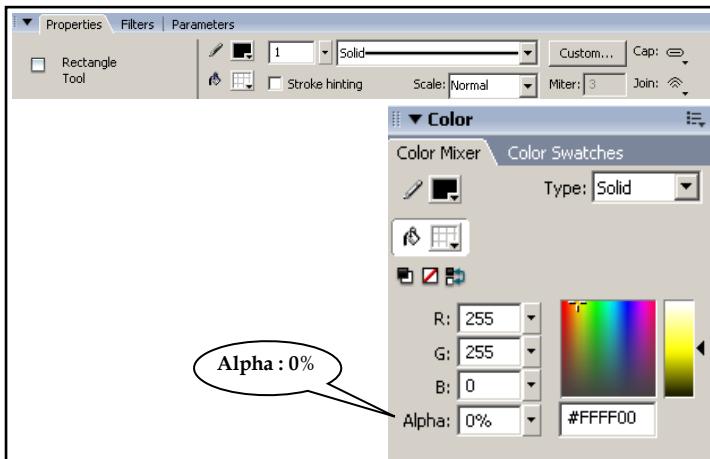
1. Buka program Macromedia, lalu buka file baru.
2. Klik **stage** lalu ubah ukuran area kerja/stage menjadi **800 X 400 pixels**. Pilih *background color* dengan warna **Hitam** lalu klik **OK**.
3. Impor gambar *anatomi otak manusia* dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Library**.
4. Pilihlah *anatomi otak* yang terletak di **Library Panel**, kemudian *drag and drop* ke **Stage**. Tempatkan di posisi sebelah kiri Stage seperti yang terlihat pada gambar di bawah.



5. Ganti nama *layer-1* menjadi **background**.
6. Buat layer baru dan beri nama **Tombol**.



7. Pilih **Rectangle Tool**  kemudian bukalah **Properties Panel** dan ubahlah **color fill**-nya menjadi **kuning** dengan transparansi (**alpha**) **0%**.



8. Kita akan buat tombol untuk setiap bagian otak mulai dari **Lobus Frontal**, terus berlawanan arah jarum jam sampai dengan **Lobus Parietal**. Sekarang buatlah kotak yang melingkupi tulisan Lobus Frontal.

9. Buang **stroke**-nya dengan cara **klik ganda stroke**, kemudian tekan tombol **delete** pada keyboard.



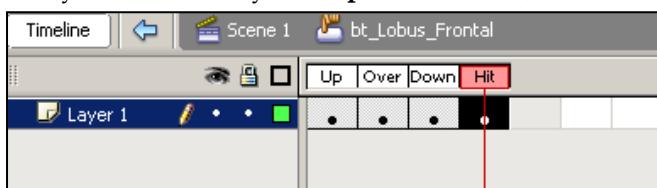
10. Untuk men-convert kotak tersebut menjadi tombol, pilih kotak tersebut kemudian lalu masuk ke menu **Modify**, **Convert to Symbol**.



11. Beri nama **bt_Lobus_Frontal**, dengan type **Button** lalu klik **OK**.



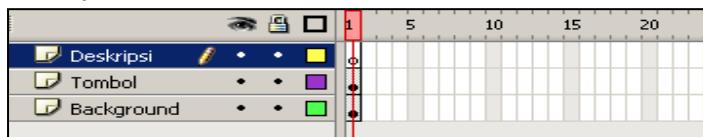
12. Untuk mengubah perilaku tombol tersebut, **klik ganda tombol Lobus Frontal**. Perhatikan bahwa sekarang kita berada pada level **bt_Lobus_Frontal**. Pada timeline jumlah framenya terdiri dari 4 yaitu: **Up, Over, Down, Hit**.



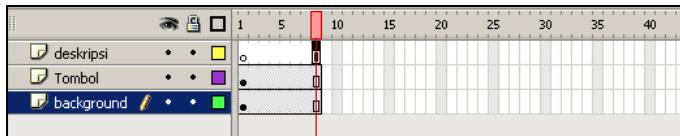
13. **Frame Up** sudah terisi keyframe. Jika kita ingin mengubah kondisi tombol dalam keadaan normal, maka ubahlah tombol tersebut pada frame ini. Jika tidak, kita lanjutkan ke frame berikutnya (**Frame Over**).
14. **Frame over** belum memiliki keyframe, untuk menambahkannya, **klik kanan** pada **frame over**, kemudian pilih **Insert Keyframe**. Maka secara otomatis, frame di sebelah kirinya akan terduplikasi.
15. Ubah transparansinya tombol tersebut menjadi **30%** dengan cara pilih **fill** tombol, kemudian buka **Properties Panel** dan ubah nilai **alpha**-nya menjadi **30%**.
16. Untuk **Frame down**, kondisi tombol sama dengan frame over sehingga tinggal **klik kanan** pada **frame down** kemudian pilih **Insert keyframe**.
17. Untuk **Frame hit**, biasanya kita akan mengisi dengan keadaan ukuran tombol pada frame up, karena ukuran tombol pada frame up dan frame down sama, maka tinggal **klik kanan** pada **frame hit** lalu pilih **Insert keyframe**.
18. Kembali ke level Scene 1 dengan menekan tanda **scene 1**.



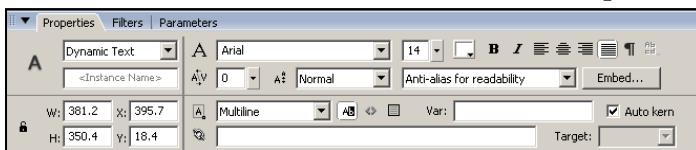
19. Buat layer baru dan beri nama **Deskripsi**.



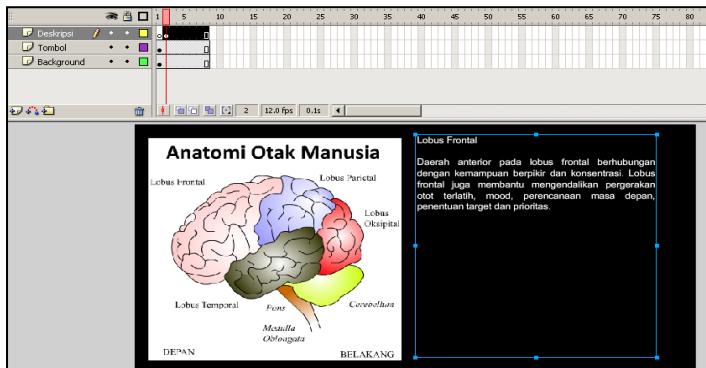
20. Pada gambar anatomi otak terdapat 7 bagian otak. Tambahkan 7 buah frame pada layer **Tombol**. Caranya: pada layer **tombol**, **klik kanan** pada **frame 8**, kemudian pilih **Insert Frame**, lakukan hal yang sama pada layer **background** dan layer **deskripsi**.



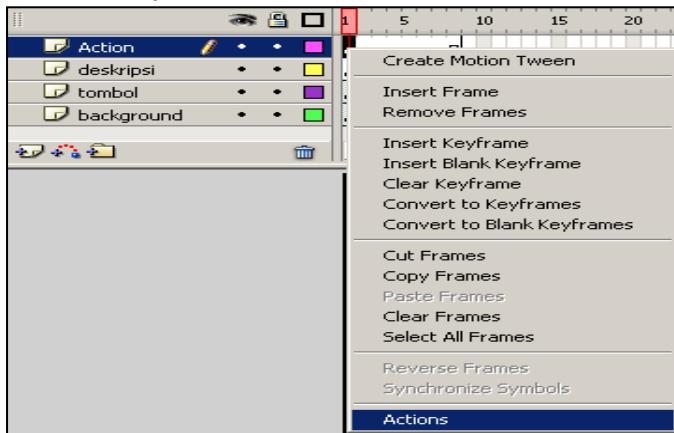
21. Pada layer **Deskripsi**, letakkan deskripsi **Lobus Frontal** pada frame 2, dengan cara: **klik kanan** pada frame 2 kemudian pilih **Insert Keyframe**.
22. Pilih **Frame 2** kemudian pilihlah **Text Tool** **A**, kemudian buka **Properties Panel** dan ubahlah menjadi **Dynamic Text**, **Multiline**, font **Arial**, ukuran **14** dan warna tulisan **putih**.



23. Setelah itu di area sebelah kanan, buatlah kotak tulisan dan samakan ukurannya dengan gambar anatomi otak. Tambahkan deskripsi/keterangan yang menjelaskan **Lobus Frontal**.



24. Tambahkan layer baru dan beri nama **Action**.



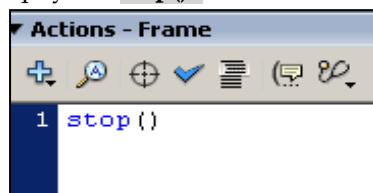
25. Klik kanan **Frame 1** pada layer **Action**, kemudian pilih **Action**. Isikan sebuah script singkat yaitu **stop()**.



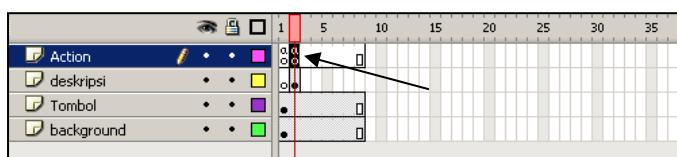
26. Klik kanan **frame 2** pada layer **Action** lalu pilih **Insert Keyframe**.

27. Kemudian klik kanan sekali lagi pada **frame 2** di layer **Action** dan pilih **Actions**.

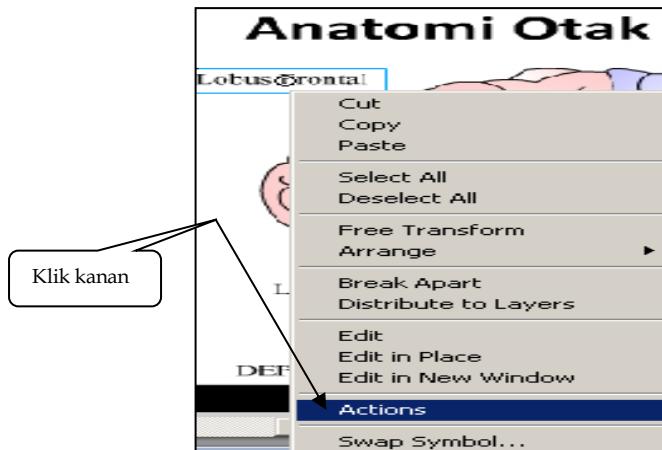
28. Isikan kode script yaitu **stop()**.



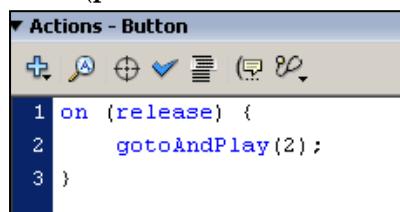
29. Layer Action setelah ditambahkan perintah *script*.



30. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol *bt_Lobus_Frontal* dengan cara meng-klik kanan tombol **bt_Lobus_Frontal** lalu pilih Actions.



31. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).

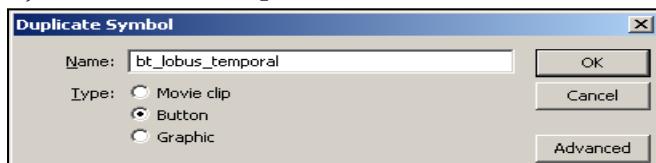


32. Bagian pertama telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi dari bagian pertama ini klik **Ctrl Enter**.

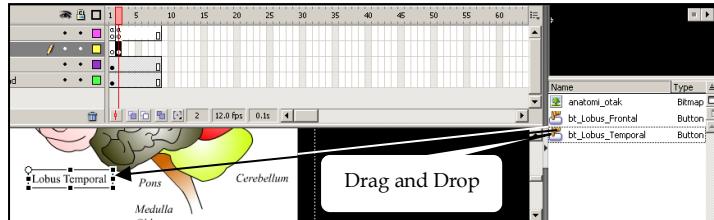
Langkah-langkah Bagian 2 animasi slide anatomii otak manusia:

33. Pilih layer **Tombol**.

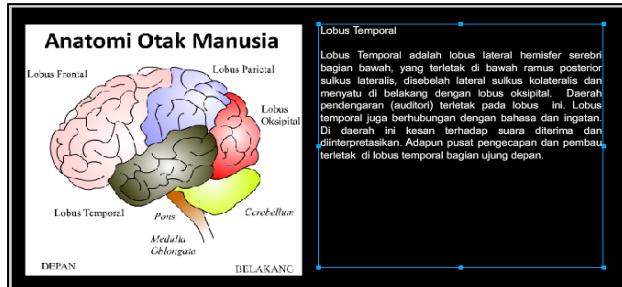
34. Pada jendela *Library*, klik kanan pada **bt-Lobus_Frontal**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Lobus_Temporal** kemudian klik **OK**.



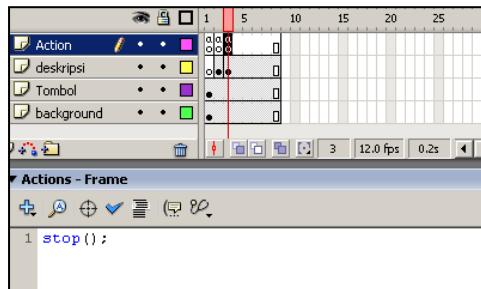
35. Pada jendela **Library**, *drag and drop* tombol **bt_Lobus_Temporal** ke **stage**. Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Lobus Temporal* pada gambar anatomi otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Lobus Temporal*.



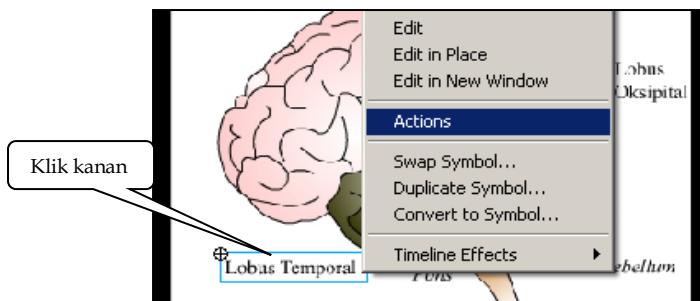
36. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 3** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Lobus Frontal* akan terduplikasi.
37. Klik **Text Tool** **A** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Lobus Temporal*.



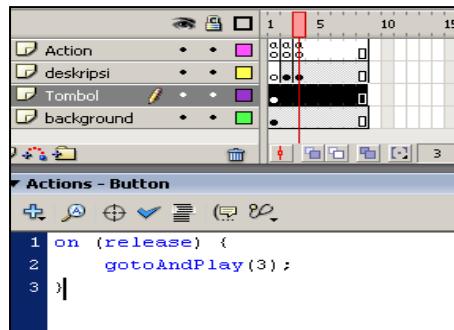
38. **Klik kanan Frame 3** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 3** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script **stop();**



39. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol **bt_Lobus_Temporal** dengan cara meng-klik kanan tombol **bt_Lobus_Temporal** lalu pilih **Actions**.



40. Isikan kode script berikut (**perhatikan huruf besar dan kecilnya**).



41. Bagian kedua telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi dari bagian pertama dan kedua ini klik **Ctrl Enter**.

Langkah-langkah Bagian 3 animasi slide anatomi otak manusia:

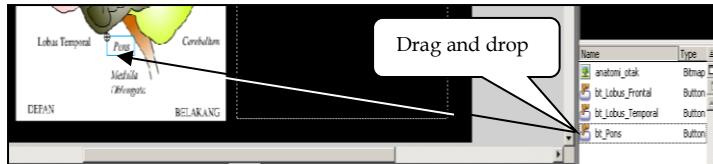
42. Pilih layer **Tombol**.

43. Pada jendela **Library**, klik kanan pada **bt-Lobus_Temporal**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Pons** kemudian klik **OK**.



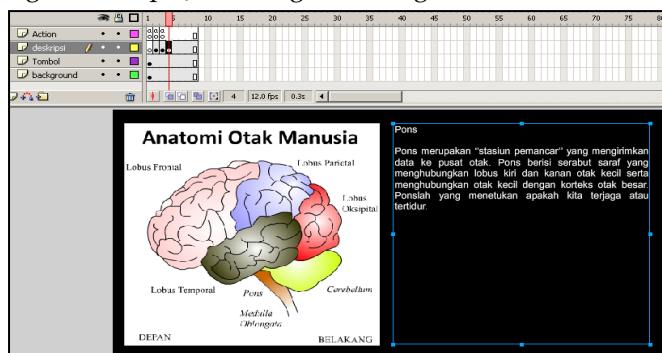
44. Pada jendela **Library**, **drag and drop** tombol **bt_Pons** ke **stage**.

Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Pons* pada gambar anatomi otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Pons*.



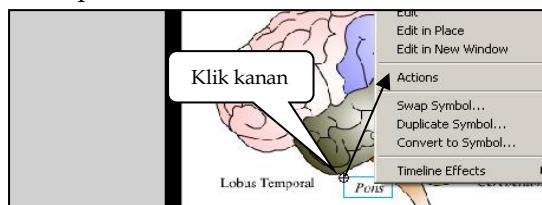
45. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 4** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Lobus Temporal* akan terduplicasi.

46. Klik **Text Tool** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Pons*.

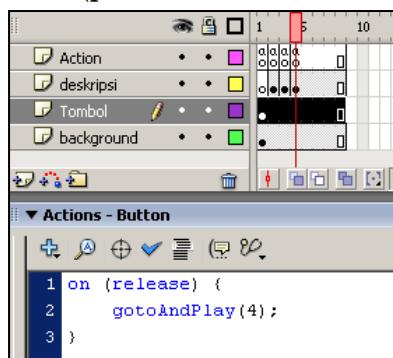


47. **Klik kanan Frame 4** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 4** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script `stop();`

48. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol **bt_Pons** dengan cara meng-klik kanan tombol **bt_Pons** lalu pilih **Actions**.



49. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).



50. Bagian ketiga telah selesai dikerjakan,bila ingin melihat hasil animasi dari ketiga bagian ini klik **Ctrl Enter**.

Langkah-langkah Bagian 4 animasi slide anatomi otak manusia:

51. Pilih layer **Tombol**.

52. Pada jendela **Library**, klik kanan pada **bt-Pons**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Medulla_Oblongata** kemudian klik **OK**.

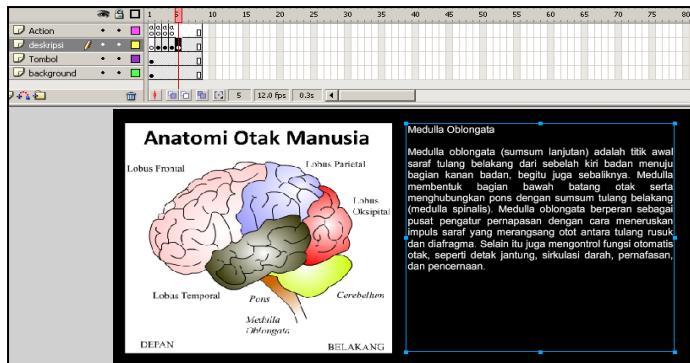


53. Pada jendela **Library**, *drag and drop* tombol **bt_Medulla_Oblongata** ke **stage**. Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Medulla Oblongata* pada gambar anatomi otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Medulla Oblongata*.



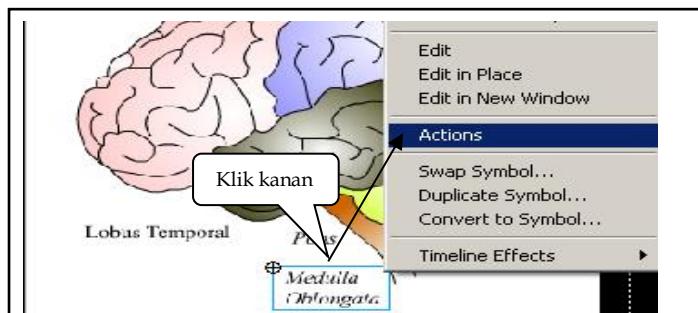
54. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 5** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Pons* akan terduplikasi.

55. Klik **Text Tool A** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Medulla Oblongata*.

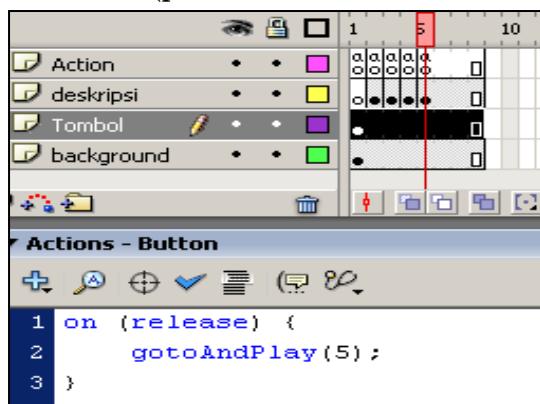


56. **Klik kanan Frame 5** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 5** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script **stop();**

57. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol *bt_Medulla_Oblongata* dengan cara meng-klik kanan **tombol bt_Medulla_Oblongata** lalu pilih **Actions**.



58. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).



59. Bagian keempat telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi dari keempat bagian ini klik **Ctrl Enter**.

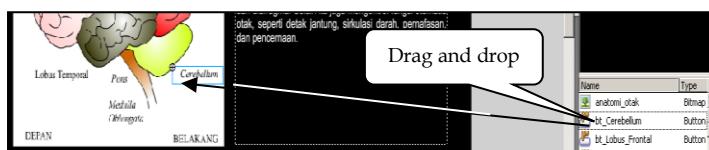
Langkah-langkah Bagian 5 animasi slide anatomai otak manusia:

60. Pilih layer **Tombol**.

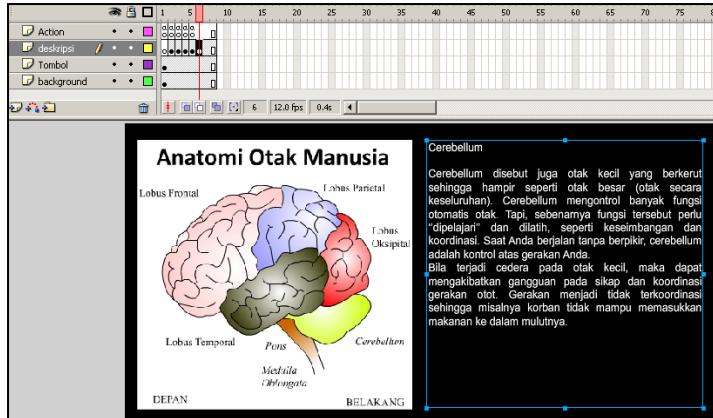
61. Pada jendela **Library**, klik kanan pada **bt-Medulla_Oblongata**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Cerebellum** kemudian klik **OK**.



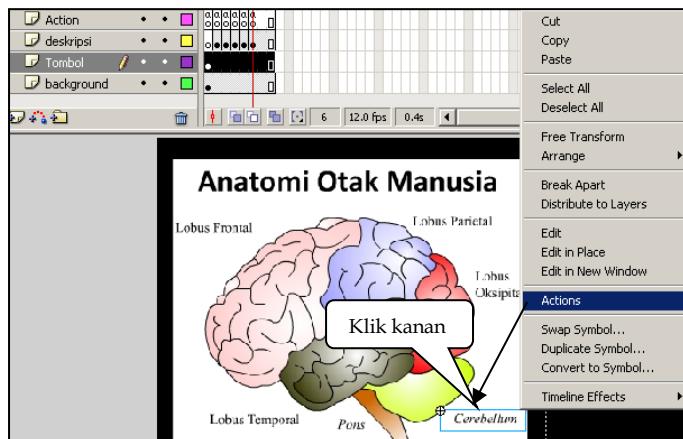
62. Pada jendela **Library**, *drag and drop* tombol **bt_Cerebellum** ke **stage**. Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Cerebellum* pada gambar anatomai otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Cerebellum*.



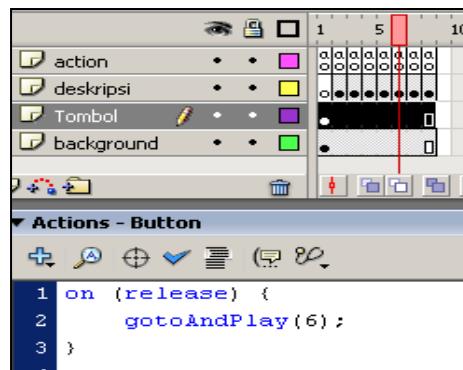
63. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 6** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Medulla Oblongata* akan terduplikasi.
64. Klik **Text Tool A** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Cerebellum*.



65. **Klik kanan Frame 6** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 6** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script `stop();`.
66. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol *bt_Cerebellum* dengan cara meng-klik kanan tombol *bt_Cerebellum* lalu pilih **Actions**.



67. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).

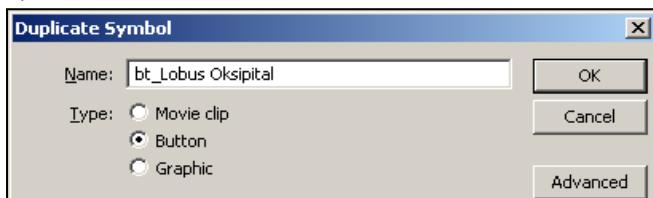


68. Bagian ke-lima telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi dari ke-lima bagian ini klik **Ctrl Enter**.

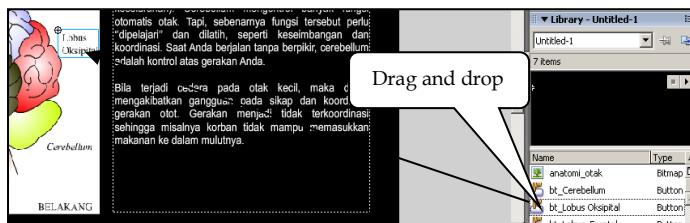
Langkah-langkah Bagian 6 animasi slide anatomi otak manusia:

69. Pilih layer **Tombol**.

70. Pada jendela **Library**, klik kanan pada **bt-Cerebellum**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Lobus_Oksipital** kemudian klik **OK**.

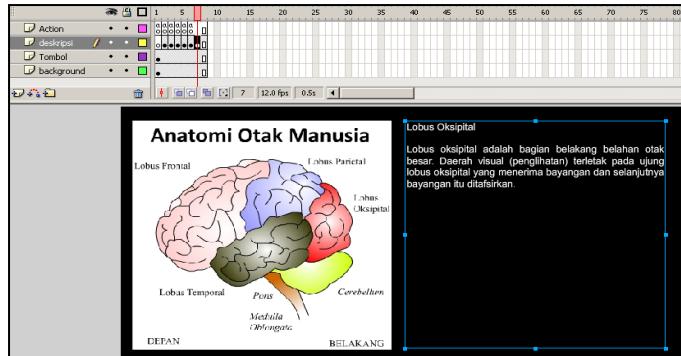


71. Pada jendela **Library**, *drag and drop* tombol **bt_Lobus_Oksipital** ke **stage**. Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Lobus Oksipital* pada gambar anatomi otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Lobus Oksipital*.



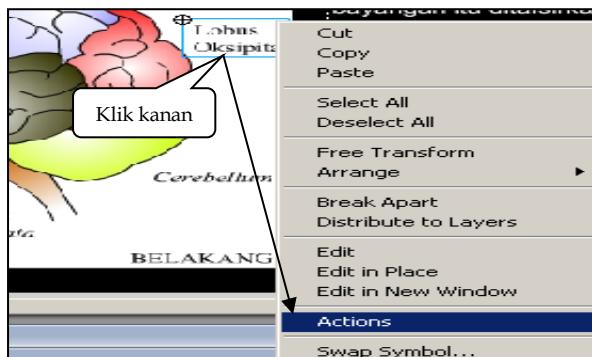
72. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 7** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Cerebellum* akan terduplicasi.

73. Klik **Text Tool A** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Lobus Oksipital*.

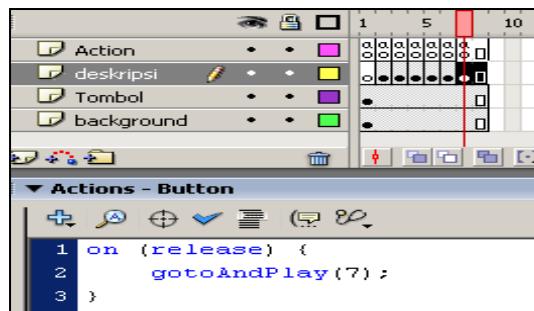


74. **Klik kanan Frame 7** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 7** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script **stop();**

75. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol *bt_Lobus_Oksipital* dengan cara meng-klik kanan tombol *bt_Lobus_Oksipital* lalu pilih **Actions**.



76. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).



77. Bagian ke-enam telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi dari ke-enam bagian ini klik Ctrl Enter.

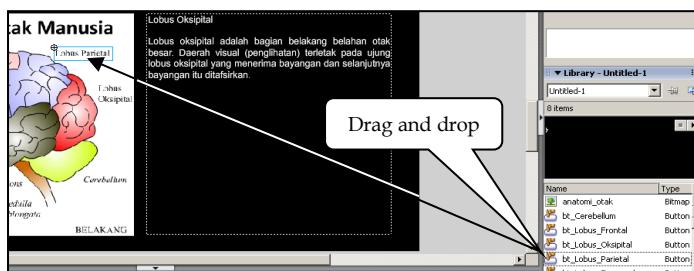
Langkah-langkah Bagian 7 animasi slide anatomi otak manusia:

78. Pilih layer Tombol.

79. Pada jendela **Library**, klik kanan pada **bt-Lobus_Oksipital**, kemudian pilih dan klik **Duplicate** lalu ganti namanya menjadi **bt_Lobus_Parietal** kemudian klik **OK**.

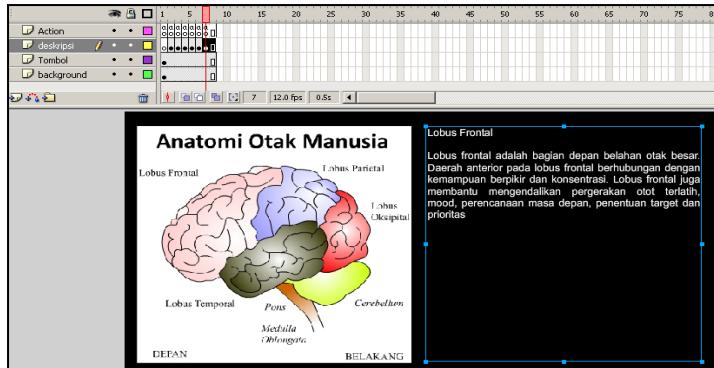


80. Pada jendela **Library**, *drag and drop* tombol **bt_Lobus_Parietal** ke *stage*. Letakkan pada posisi menutupi tulisan *Lobus Parietal* pada gambar anatomi otak. Sesuaikan ukurannya dengan ukuran tulisan *Lobus Parietal*.



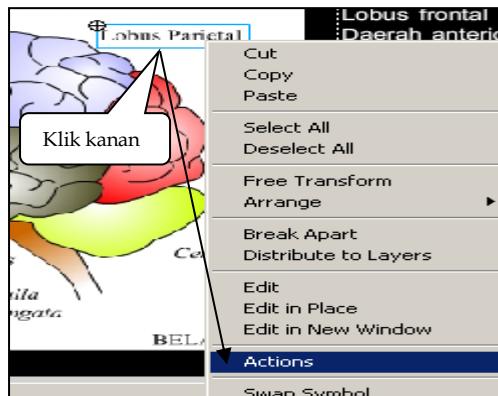
81. Untuk menambahkan deskripsi, **klik kanan Frame 8** pada layer **Deskripsi** kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis deskripsi *Lobus Oksipital* akan terduplicasi.

82. Klik **Text Tool A** lalu ganti isi dari deskripsi tersebut dengan deskripsi/keterangan tentang *Lobus Parietal*.

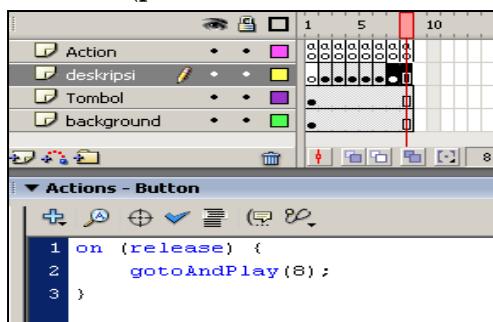


83. **Klik kanan Frame 8** pada layer **Action** kemudian pilih **Action**, lalu klik kanan lagi **Frame 8** layer **Action** kemudian klik **Insert Keyframe**. Isikan dengan script `stop();`.

84. Pilih layer **Tombol**, kemudian tambahkan *script/action* pada tombol *bt_Lobus_Parietal* dengan cara meng-klik kanan **tombol bt_Lobus_Parietal** lalu pilih **Actions**.



85. Isikan kode berikut (perhatikan huruf besar dan kecilnya).



86. Bagian terakhir telah selesai dikerjakan, bila ingin melihat hasil animasi keseluruhan bagian ini **Ctrl Enter**.

B. Animasi Sistem Reproduksi Manusia

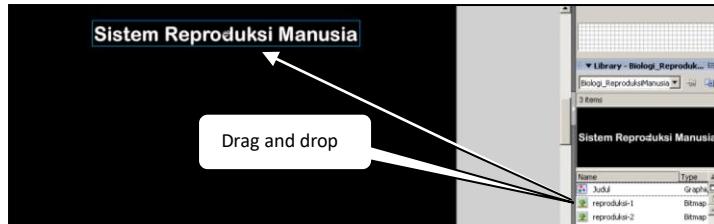
Pada contoh animasi kali ini, kita akan membuat media interaktif animasi sistem reproduksi manusia khususnya pembuahan dan perkembangan embrio manusia. Dari contoh ini, Anda akan bisa membuat media interaktif lainnya yang sejenis dengan mudah.

Animasi pembelajaran interaktif ini menampilkan gambar proses fertilisasi (pembuahan) yang dilanjutkan dengan proses pembelahan *zigt*. Kemudian visualisasi proses selanjutnya akan menggunakan video beserta teks keterangan disebelah kanannya. Ketika video berjalan, secara otomatis teks keterangan akan berubah sesuai dengan proses yang diperlihatkan dalam video.

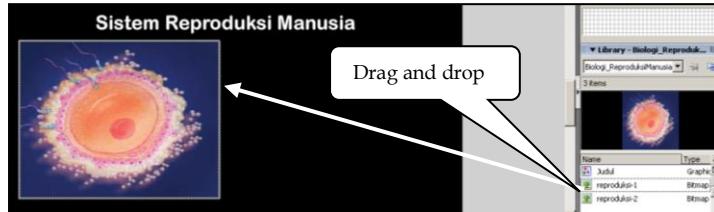
Langkah-langkah untuk membuat animasi sistem reproduksi manusia ini:

1. Buka program Macromedia, kemudian buka file *Sistem Reproduksi Manusia.fla*
2. Klik *stage* lalu ubah ukuran area kerja/stage menjadi **800 X 400 pixels**. Pilih *background color* dengan warna **Hitam** lalu klik **OK**.
3. Ubahlah layer 1 menjadi **Background**.
4. Impor gambar *reproduksi 1* dan *reproduksi 2* ke *Library* dengan meng-klik menu **File, Import, Import to Library**.

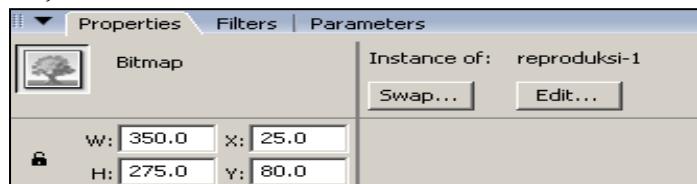
- Pilih **graphic Judul** dari *Library Panel* kemudian **drag and drop** dan letakkan di sebelah atas tengah stage.



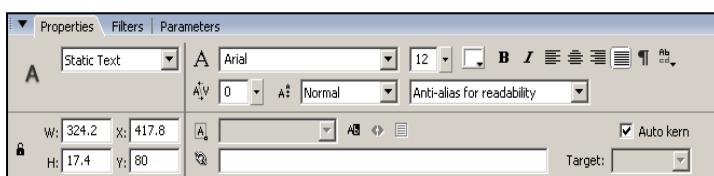
- Pilihlah gambar **reproduksi 1** yang terletak di *Library Panel*, kemudian **drag and drop** ke **Stage**. Tempatkan di posisi sebelah kiri stage.



- Ubah ukurannya dengan cara meng-klik gambar **reproduksi 1** pada stage kemudian buka *Properties Panel* dan gantilah ukurannya menjadi **W=350** dan **H=275**, atur pula posisinya menjadi **X=25** dan **Y=80**.



- Pilih **Text tool** **A**, kemudian buat kotak di sebelah kanan stage. Buka *Properties Panel* kemudian atur sesuai gambar di bawah ini:



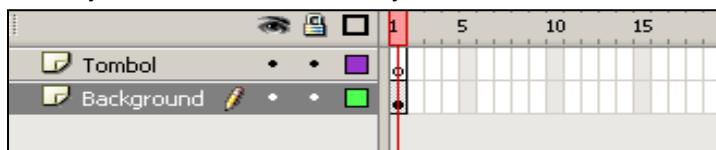
9. Klik ganda pada area text tersebut, kemudian isikan tulisan berikut ini:

Fertilisasi

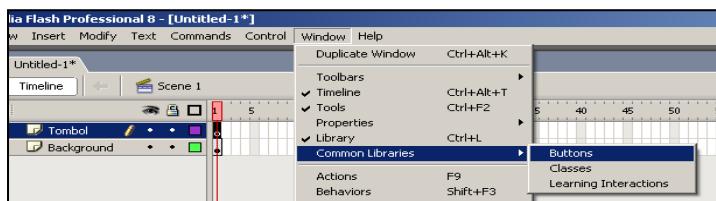
Fertilisasi biasanya terjadi pada Tuba Fallopi. 200 juta sperma berebut untuk melakukan penetrasi pada sebuah sel telur (kadang 2 atau 3 atau lebih sel telur). Setiap orang tua memberikan gen yang menentukan bukan hanya seperti apa rupa anaknya, tapi juga kesehatan, bakat, selera, kecerdasan, alergi dan lain-lain

Ketika sebuah sperma melakukan penetrasi pada zona pellucida, cortical granules dilepaskan yang membuat sel telur tidak bisa dipenetrasi lagi oleh sperma lainnya. Setelah fertilisasi, sel telur dan sel sperma bergabung membentuk zigot, sel pertama pembentuk makhluk hidup.

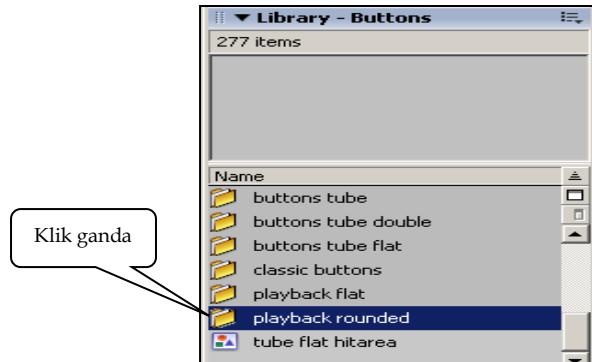
10. Buat layer baru dan beri nama layer **Tombol**.



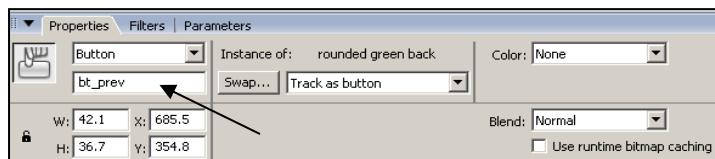
11. Buka menu **Window, Common Libraries, Button**.



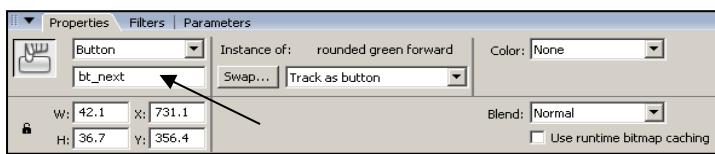
12. Scroll sampai paling bawah kemudian **klik ganda playback rounded**. Setelah itu, *drag and drop rounded green back* dan *rounded green forward* ke sebelah kanan bawah stage.



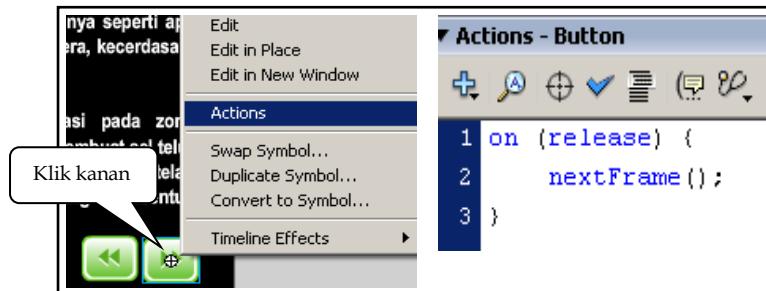
13. Beri nama *instance name* pada tombol **rounded green back**  dengan nama **bt_prev**.



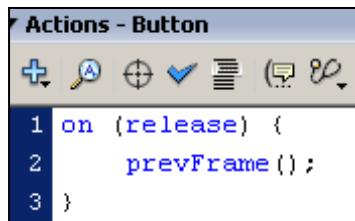
14. Setelah itu, klik tombol **rounded green forward** , ganti *instance name* beri **bt_next**.



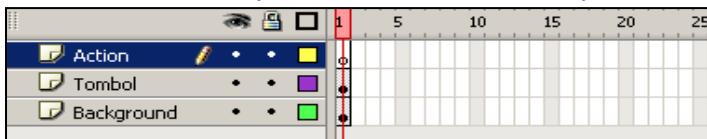
15. Klik kanan **rounded green forward**  kemudian pilih **Action**, isikan script berikut ini:



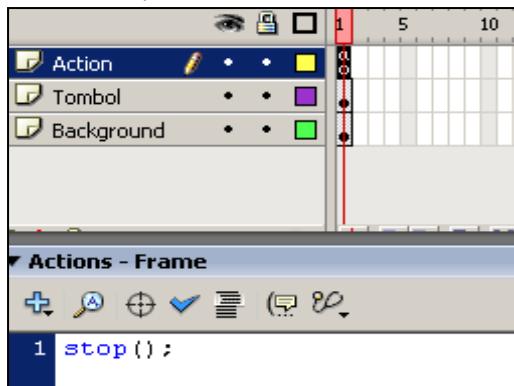
16. Klik kanan **rounded green back** , kemudian pilih **Action**, isikan *script* berikut ini:



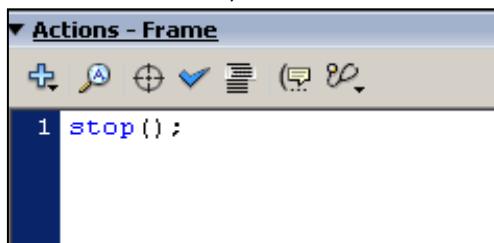
17. Tambahkan sebuah layer baru nama beri nama layer **Action**.



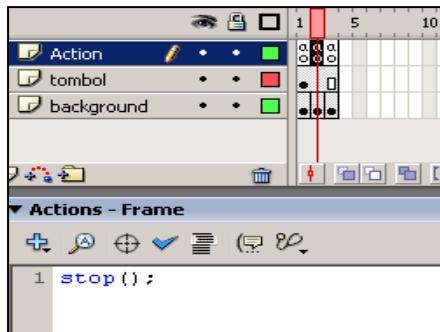
18. Klik kanan pada **Frame 1** layer **Action** dan pilih **Actions**, kemudian isikan *script* berikut ini:



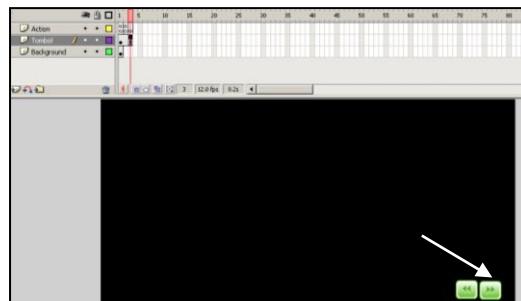
19. Klik kanan pada **Frame 2** layer **Action**, kemudian klik **Insert Blank keyframe**. Setelah itu klik kanan sekali lagi **Frame 2** dan pilih **Actions**. Isikan *script* berikut ini:



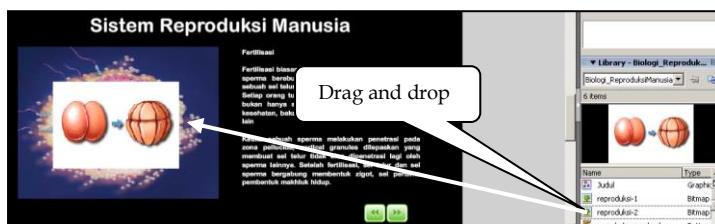
20. Klik kanan pada **Frame 3** layer **Action**, kemudian klik **Insert Blank keyframe**. Setelah itu klik kanan sekali lagi **Frame 3** dan pilih **Actions**. Isikan **script** berikut ini:



21. Agar tombol tetap terlihat pada frame 3, maka klik layer **Tombol**, kemudian klik kanan pada **Frame 3** dan pilih **Insert Frame**.



22. Klik layer **background**, klik kanan pada **Frame 2** lalu klik **Insert Keyframe**.
23. Ganti gambar *reproduksi 1* dengan gambar *reproduksi 2*, dari *library panel drag and drop* gambar *reproduksi 2* ke dalam stage.



24. Klik gambar *reproduksi 1* kemudian tekan tombol **Delete** pada **keyboard**.

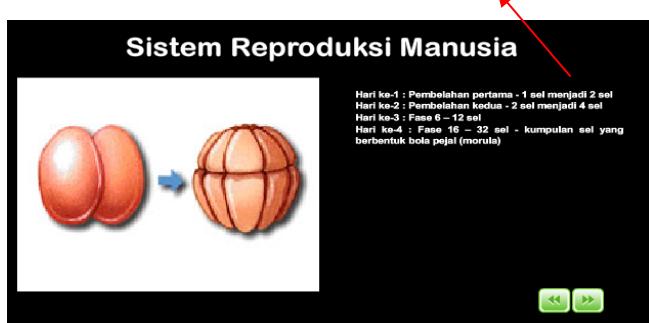
25. Gantilah isi teks deskripsi di sebelah kanan dengan cara klik ganda kemudian isikan tulisan berikut ini:

Hari ke-1 : Pembelahan pertama - 1 sel menjadi 2 sel

Hari ke-2 : Pembelahan kedua - 2 sel menjadi 4 sel

Hari ke-3 : Fase 6 – 12 sel

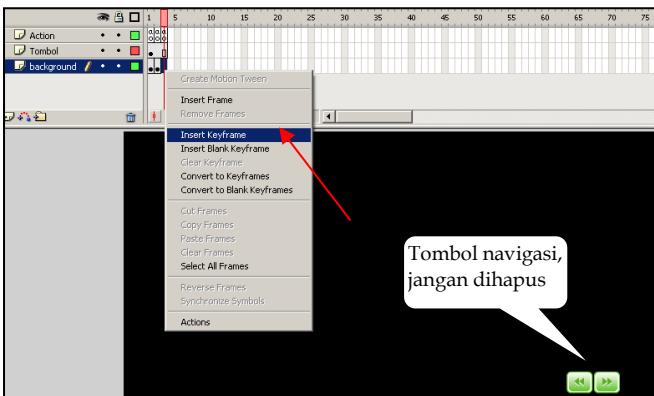
Hari ke-4 : Fase 16 – 32 sel - kumpulan sel yang berbentuk bola pejal (morula)



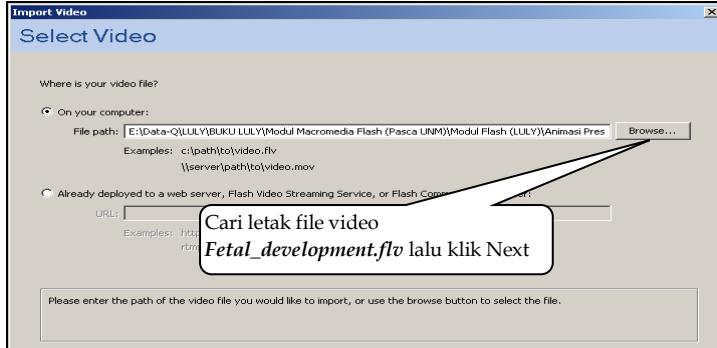
26. Klik kanan **Frame 3 layer Background**, kemudian pilih **Insert Keyframe**. Secara otomatis frame 2 akan terduplicasi ke frame 3.

27. Hapus gambar *reproduksi 1* dan *teks* deskripsi dari stage.

Perhatikan, tombol navigasi **rounded green forward** dan **rounded green back** jangan dihapus.



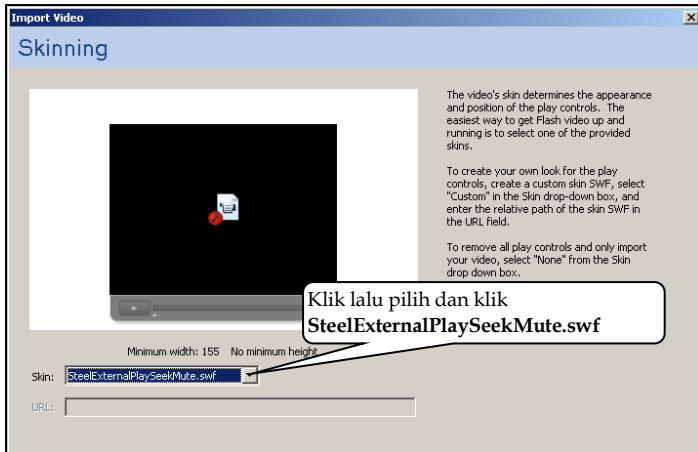
28. Impor video dengan cara memilih menu **File, Import, Import Video**.
29. Pilihlah video **Fetal_development.flv** lalu klik **Next** (file video sudah disediakan di dalam Flashdisk).



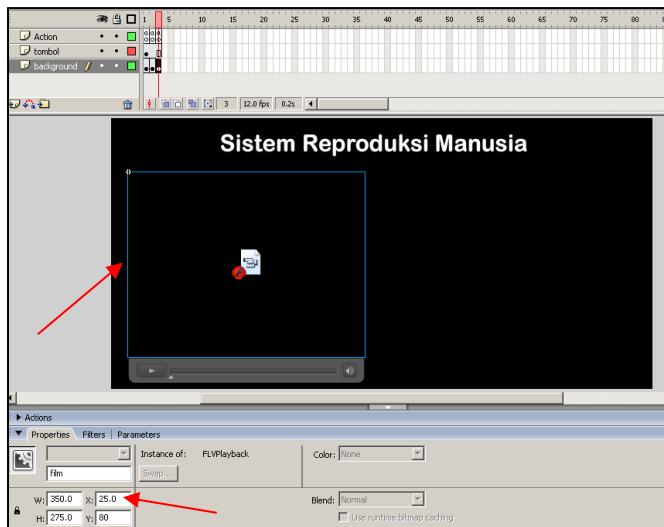
30. Pilih opsi "*Progressive download from a web server*" lalu klik **Next**.



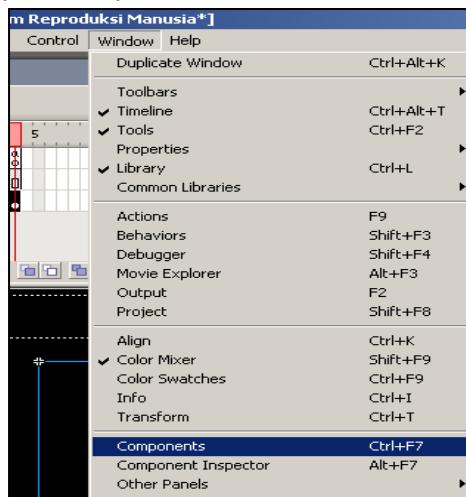
31. Pilih player **SteelExternalPlaySeekMute.swf**, lalu klik **Next** dan **Finish**.



32. Set ukuran dan letaknya sama dengan gambar-gambar sebelumnya. Caranya: buka *properties panel* dan isikan nilai berikut yaitu **W=350**, **H=275**, **X=25**, dan **Y=80**. Beri nama *instance name* dengan nama **Film**.



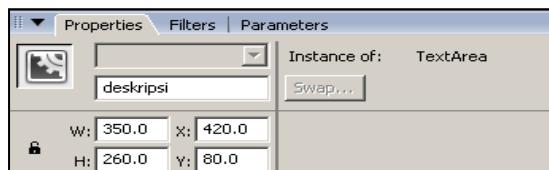
33. Tambahkan sebuah komponen khusus untuk menyimpan deskripsinya. Caranya: buka menu **Window, Components**.



34. Pada *Components panel*, pilih **Text Area** yang terdapat dalam *User Interface*, kemudian drag and drop ke *stage*. Letakkan di sebelah kanan *stage*.



35. Buka *Properties Panel* dan ubah *instance name* menjadi **Deskripsi** dan ubah ukurannya menjadi **W=350, H=260, X=420** dan **Y=80**.



36. Menambahkan *script* pada video dengan cara:

- a. Pastikan berada pada **Frame 3** di layer manapun.
- b. Pada **Stage**, klik objek **Film** kemudian pilih menu **Window, Actions**.
- c. Isikan *script* berikut ini. (file *script* telah disediakan dalam *Flashdisk*, Anda tinggal *copy paste* ke dalam area action).

```
on (playheadUpdate) {  
    if ((playheadTime>=0) and (playheadTime<=17)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=18) and (playheadTime<=37)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=38) and (playheadTime<=67)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=68) and (playheadTime<=69)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=70) and (playheadTime<=71)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=72) and (playheadTime<=93)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=94) and (playheadTime<=125)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=126) and (playheadTime<=145)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=146) and (playheadTime<=155)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=156) and (playheadTime<=165)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    } else if ((playheadTime>=166) and (playheadTime<=181)) {  
        _root.deskripsi.text = "";  
    }  
}
```

```

1 on (playheadUpdate) {
2     if ((playheadTime>=0) and (playheadTime<=17)) {
3         _root.deskripsi.text = "";
4     } else if ((playheadTime>=18) and (playheadTime<=37)) {
5         _root.deskripsi.text = "";
6     } else if ((playheadTime>=38) and (playheadTime<=67)) {
7         _root.deskripsi.text = "";
8     } else if ((playheadTime>=68) and (playheadTime<=97)) {
9         _root.deskripsi.text = "";
10    } else if ((playheadTime>=98) and (playheadTime<=125)) {
11        _root.deskripsi.text = "";
12    } else if ((playheadTime>=70) and (playheadTime<=71)) {
13        _root.deskripsi.text = "";
14    } else if ((playheadTime>=72) and (playheadTime<=93)) {
15        _root.deskripsi.text = "";
}

```

- d. Kerangka script telah jadi, Anda tinggal mengisi tulisannya. Untuk mengisi tulisan pada objek *deskripsi*, gantilah kode **"";** dengan *script* tulisan pada detik **0-17**, *copy paste* *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Setelah sel membelah, embrio menyusuri tuba fallopi.
+Sekitar 1 minggu setelah konsepsi, embrio mencapai uterus yang memang dipersiapkan untuk menerima embrio.'

```

1 on (playheadUpdate) {
2     if ((playheadTime>=0) and (playheadTime<=17)) {
3         _root.deskripsi.text = "Setelah sel membelah, embrio menyusuri tuba fallopi.\n\n+Sekitar 1 minggu setelah konsepsi, embrio mencapai uterus yang memang dipersiapkan untuk menerima embrio.";
4     } else if ((playheadTime>=18) and (playheadTime<=37)) {
5         _root.deskripsi.text = "Pada saat ini embrio telah menjadi sebuah bola yang dilapisi cairan dan terdiri dari hampir 100 sel.\n\n+Sebagian selnya menjadi seperti jari yang menancapkan embrio pada uterus untuk mengambil nutrisi dan oksigen serta menghindarkan embrio dari limbah/kotoran.\n\n+Sel-sel yang menancap pada uterus mengeluarkan hormon yang mencegah terjadinya menstruasi.";
6     } else if ((playheadTime>=38) and (playheadTime<=67)) {
7
8
9
10    _root.deskripsi.text = "";
}

```

- e. Untuk detik **18-37**, ganti kode **"";** (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Pada saat ini embrio telah menjadi sebuah bola yang dilapisi cairan dan terdiri dari hampir 100 sel.
+Sebagian selnya menjadi seperti jari yang menancapkan embrio pada uterus untuk mengambil nutrisi dan oksigen serta menghindarkan embrio dari limbah/kotoran.
+Sel-sel yang menancap pada uterus mengeluarkan hormon yang mencegah terjadinya menstruasi.';

- f. Untuk detik **38-67**, ganti kode ""; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Tiga minggu setelah fertilisasi, embrio masih berukuran lebih kecil dari sebutir nasi tapi telah memiliki jantung primitif.\n\n'+Pada minggu berikutnya, jaringan dan organ pada embrio berkembang. \n\n'+Pada minggu keempat, embrio akan terlihat seperti terlihat pada video. \n\n'+Pada minggu kelima, ukuran embrio seperti sebuah kacang polong. ';

- g. Untuk detik **68-69**, ganti ganti kode ""; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'6 minggu';

- h. Untuk detik **70-71**, ganti ganti kode ""; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'7 minggu';

- i. Untuk detik **72-93**, ganti ganti kode ""; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Pada bulan kedua, embrio kemudian dikenal dengan nama fetus dan sudah menjadi manusia sempurna namun dengan ukuran yang sangat kecil. \n\n'+Ketika embrio menempel pada uterus, terbentuk sebuah struktur kompleks yang terdiri dari jaringan dan sel-sel yang dikenal dengan nama plasenta.';

- j. Untuk detik **94-125**, ganti ganti kode ""; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Jejaring pembuluh darah embrio berdekatan langsung dengan persediaan darah dari ibunya.\n\n'+Darah ibu dan embrio tidak benar-benar bercampur tetapi zat-zat seperti oksigen, nutrisi maupun kotoran dapat saling bertukar antara ibu dan embrio. \n\n'

+ 'Jika darah keduanya benar-benar bercampur, embrio akan dianggap sebagai organisme asing karena hanya memiliki setengah gen dari ibunya. ';

- k. Untuk detik **126-145**, ganti ganti kode **""**; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Dari plasenta muncul tali ari-ari yang menghubungkan plasenta dengan perut fetus. \n\n'

+ 'Ketika tali ari-ari ini dipotong ketika bayi lahir nanti, maka akan terbentuk pusar. \n\n'

+ 'Selama kehamilan, plasenta dan tali ari-ari berfungsi sebagai penyedia semua kebutuhan fetus untuk tumbuh. ';

- l. Untuk detik **146-155**, ganti ganti kode **""**; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Pada bulan ketiga, semua organ pada fetus sudah berada pada tempatnya. \n\n'

+ 'Dan pada saat tersebut fetus memasuki tahap pertumbuhan yang intensif. ';

- m. Untuk detik **156-165**, ganti ganti kode **""**; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Pada bulan keempat, fetus berukuran dua kali lipat (dibandingkan sebelumnya). Ototnya pun mengejang. ';

- n. Untuk detik **166-181**, ganti ganti kode **""**; (*copy paste*) dengan *script* tulisan tersebut dibawah ini:

'Pada bulan kelima, fetus memiliki panjang hampir 21 cm atau sekitar 9 inci. \n\n'

+ 'Detak jantungnya sekitar 140 kali/menit, dua kali lipat orang dewasa. ';

37. Simpan animasi ini dengan menekan **Ctrl S**.

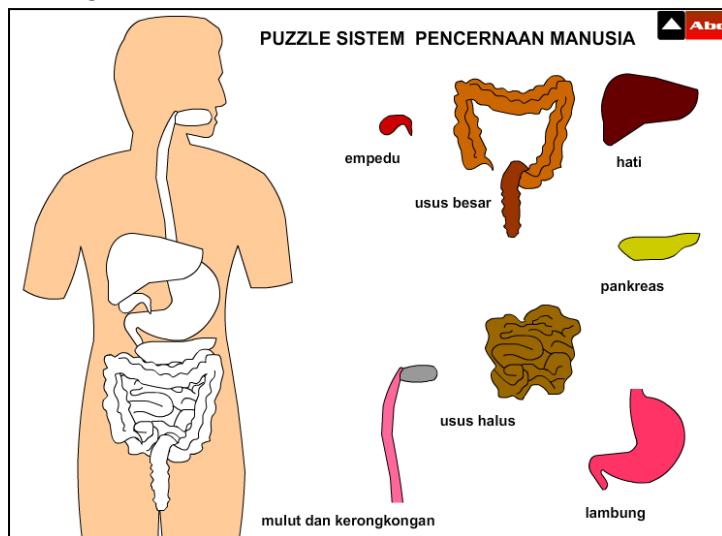
38. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter**.

C. Puzzle Sistem Pencernaan Manusia

Pada contoh animasi kali ini, akan dibuat *puzzle* sistem pencernaan manusia interaktif. Dari kasus sederhana ini, Anda akan bisa membuat *puzzle* lainnya dengan mudah karena prinsip dasarnya persis sama.

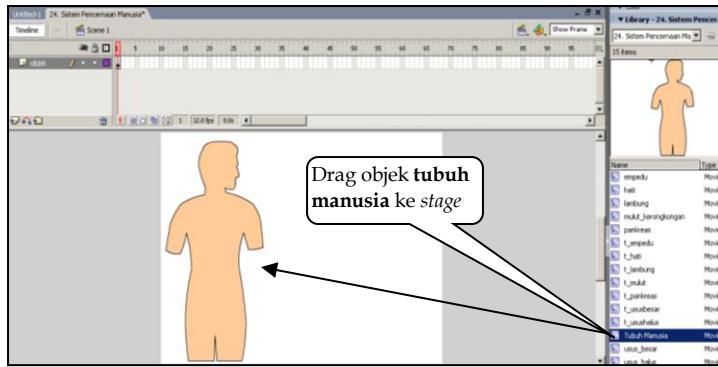
Animasi pembelajaran interaktif ini menampilkan susunan organ sistem pencernaan manusia yang harus ditempatkan sesuai tempatnya.

Contoh gambar Puzzle Sistem Pencernaan Manusia:



Langkah-langkah untuk membuat animasi *puzzle Sistem Pencernaan Manusia*:

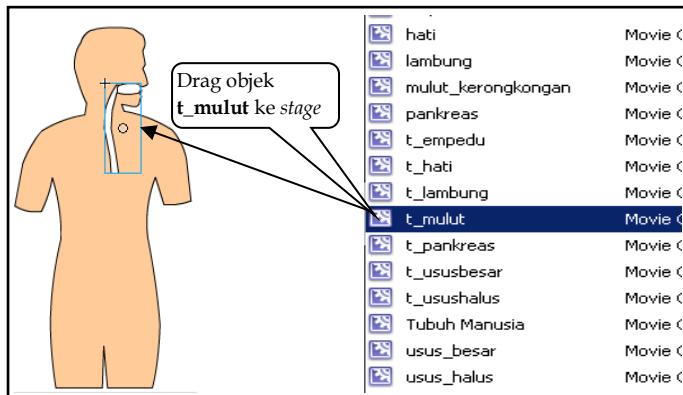
1. Buka program Macromedia, kemudian buka file *Sistem Pencernaan Manusia.fla*
2. Ubahlah *Layer 1* menjadi layer **Objek**. Layer objek ini disediakan untuk menyimpan objek-objek tubuh dan bagian pencernaan lainnya.
3. Cari objek **Tubuh Manusia** di *library* dan drag ke *stage*.



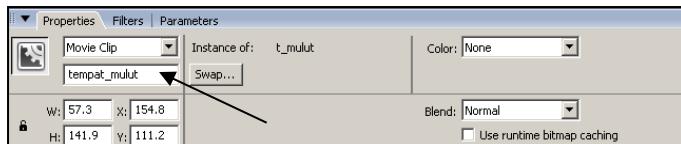
4. Setelah objek tubuh manusia di letakkan di *stage*, selanjutnya adalah menyiapkan tempat bagian-bagian sistem pencernaan atau bisa juga disebut menyiapkan tempat objek pencernaan. Contoh: **objek Hati** hanya bisa di tempatkan pada **tempat hati**, dan tidak bisa di tempatkan selain dari tempatnya. Atau bisa di ilustrasikan dengan permainan *puzzle*, dimana objek harus ditempatkan pada tempatnya.

Langkah-langkah untuk penempatan objek pencernaan:

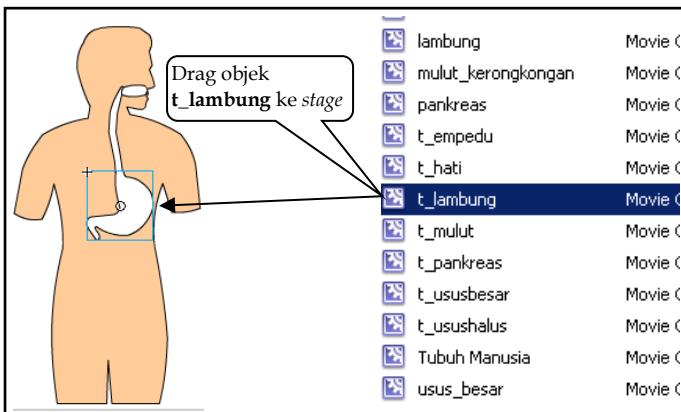
- a. Cari objek **t_mulut** dari *library* kemudian *drag* objek **t_mulut** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



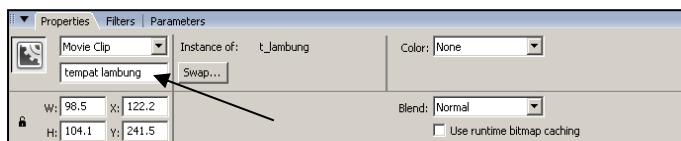
- b. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_mulut** dengan nama **tempat_mulut**.



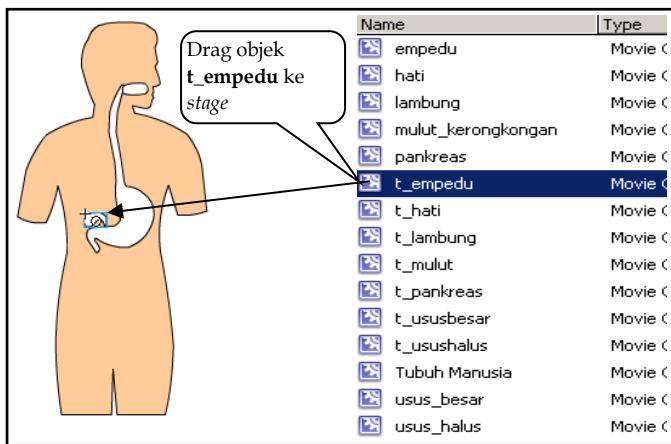
- c. Cari objek **t_lambung** dari *library* kemudian drag objek **t_lambung** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



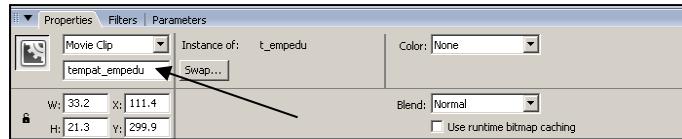
- d. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_lambung** dengan nama **tempat_lambung**.



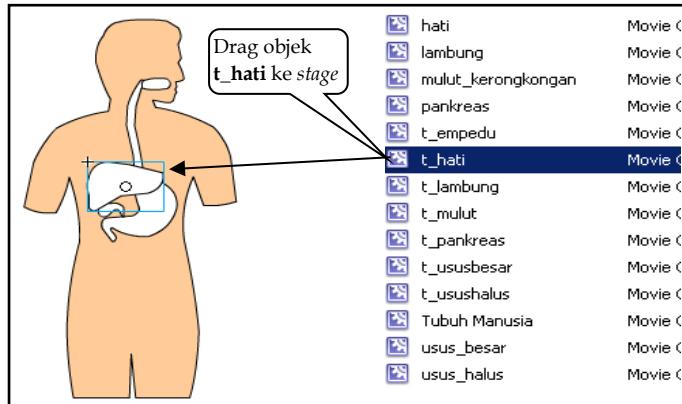
- e. Cari objek **t_empedu** dari *library* kemudian drag objek **t_empedu** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



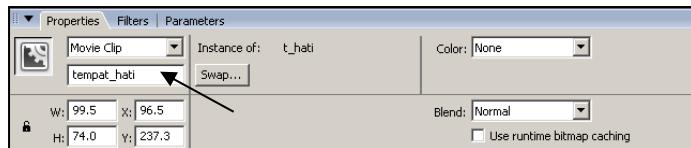
- f. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_empedu** dengan nama **tempat_empedu**.



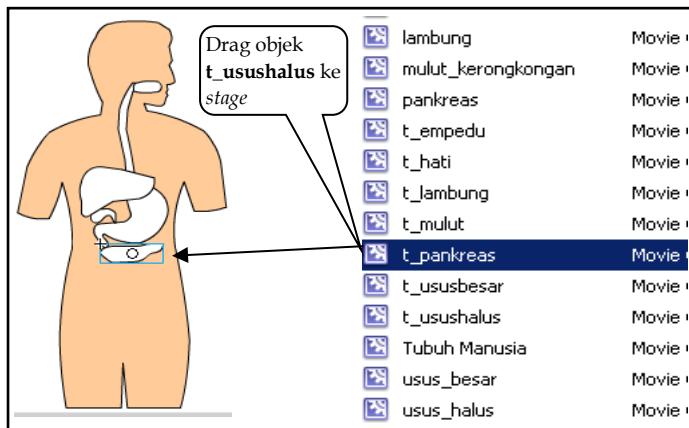
- g. Cari objek **t_hati** dari *library* kemudian drag objek **t_hati** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



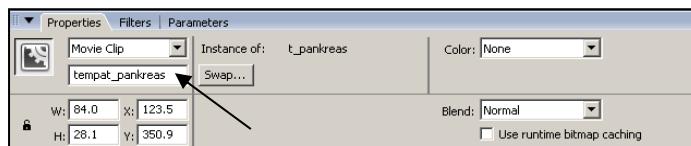
- h. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_hati** dengan nama **tempat_hati**.



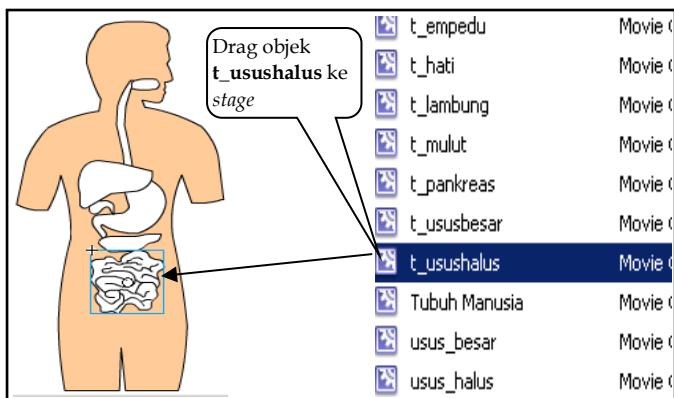
- i. Cari objek **t_pankreas** dari *library* kemudian *drag* objek **t_pankreas** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



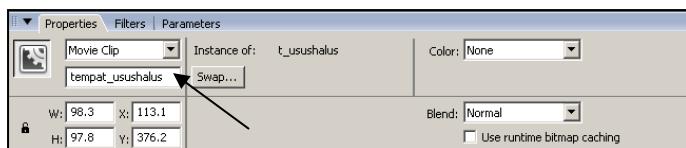
- j. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_pankreas** dengan nama **tempat_pankreas**.



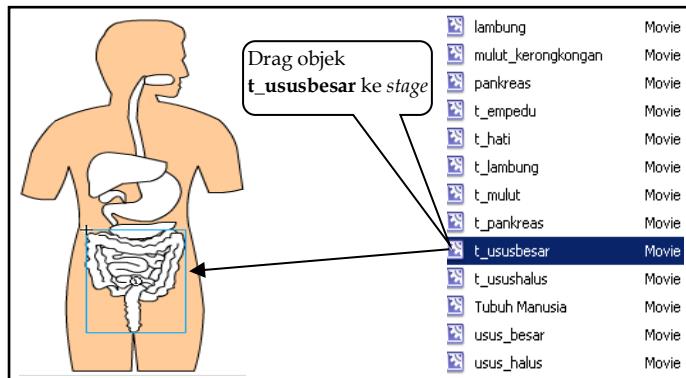
- k. Cari objek **t_usushalus** dari *library* kemudian *drag* objek **t_usushalus** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



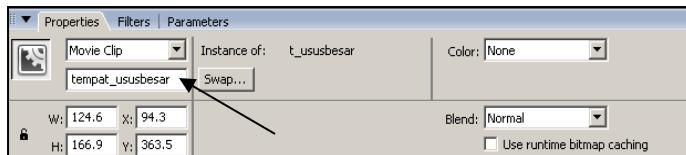
- Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_usushalus** dengan nama **tempat_usushalus**.



- Cari objek **t_ususbesar** dari *library* kemudian drag objek **t_ususbesar** dari *library* ke *stage*, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



- n. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **t_ususbesar** dengan nama **tempat_ususbesar**.

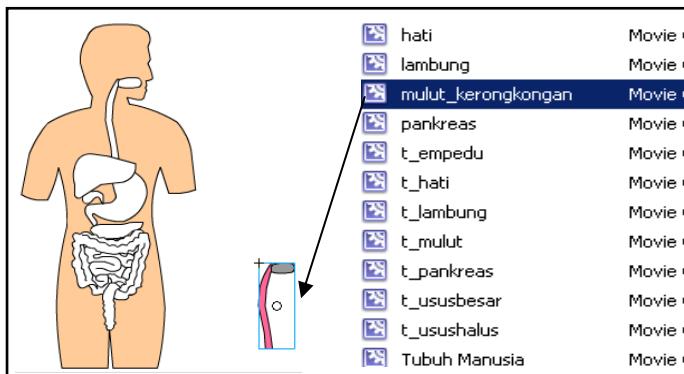


Nama objek	Instance Name
t_mulut	Tempat_mulut
t_lambung	Tempat_lambung
t_empedu	Tempat_empedu
t_hati	Tempat_hati
t_pankreas	Tempat_pankreas
t_usushalus	Tempat_usushalus
t_ususbesar	Tempat_usus besar

5. Setelah tempat-tempat objek selesai ditempatkan, kini giliran objek-objek *dragable*, yaitu objek-objek sebagai *puzzle* yang bisa di *drag and drop*. Untuk memudahkan pencarian di **Library**, cari objek-objek bagian sistem pencernaan yang berwarna.

Langkah-langkah untuk penempatan objek berwarna:

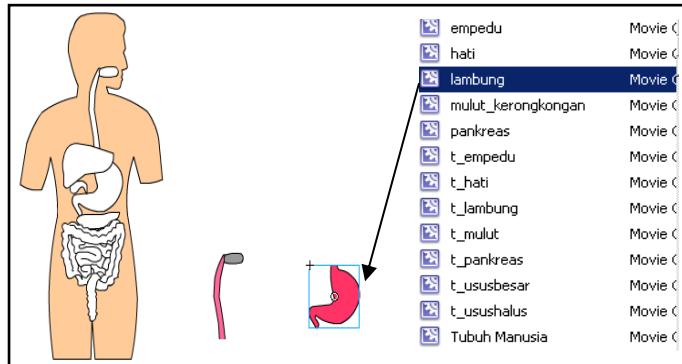
- a. Cari objek **mulut_kerongkongan** dari *library* kemudian *drag* objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



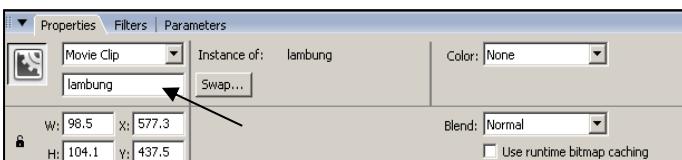
- b. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **mulut_kerongkongan** dengan nama **mulut**.



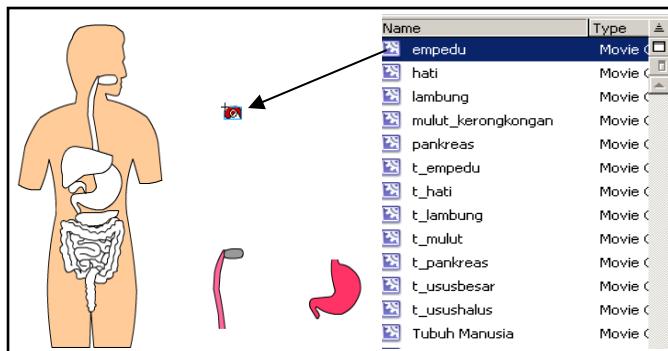
- c. Cari objek **lambung** dari *library* kemudian drag objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



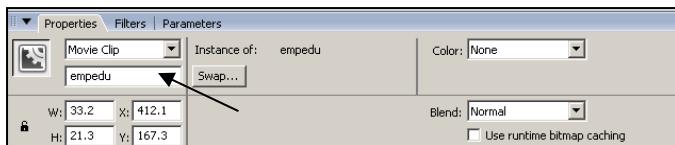
- d. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **lambung** dengan nama **lambung**.



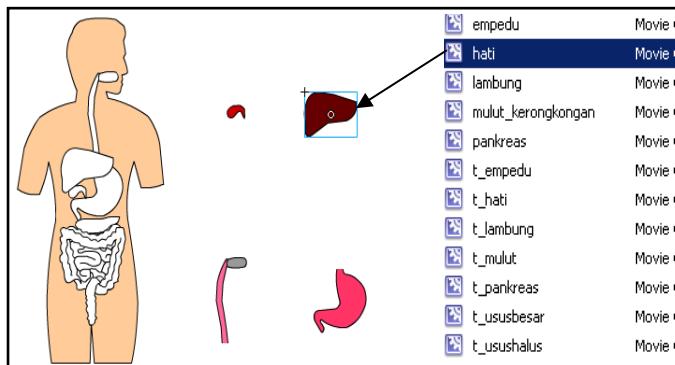
- e. Cari objek **empedu** dari *library* kemudian drag objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



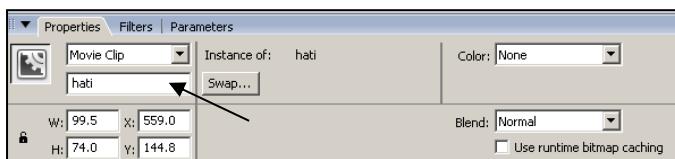
- f. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek empedu dengan nama **empedu**.



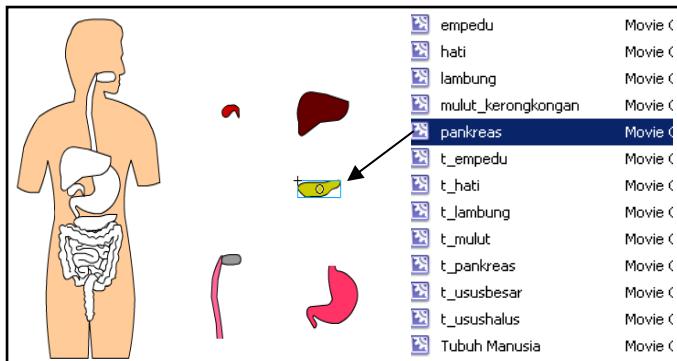
- g. Cari objek **hati** dari *library* kemudian *drag* objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



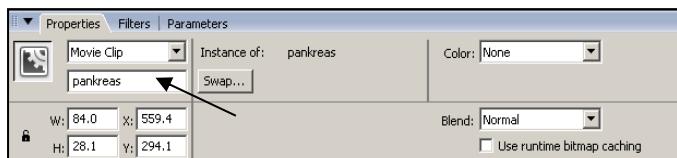
- h. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **hati** dengan nama **hati**.



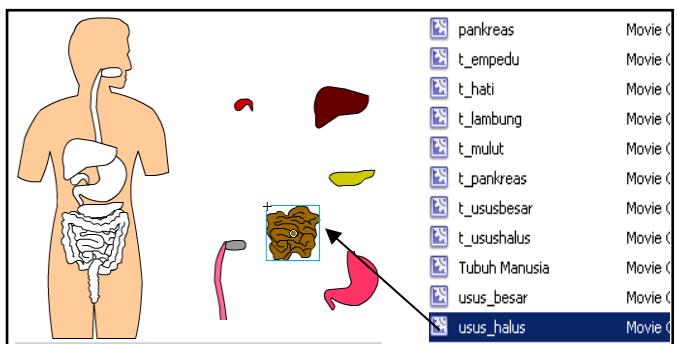
- i. Cari objek **pankreas** dari *library* kemudian *drag* objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



- j. Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk **objek pankreas** dengan nama **pankreas**.



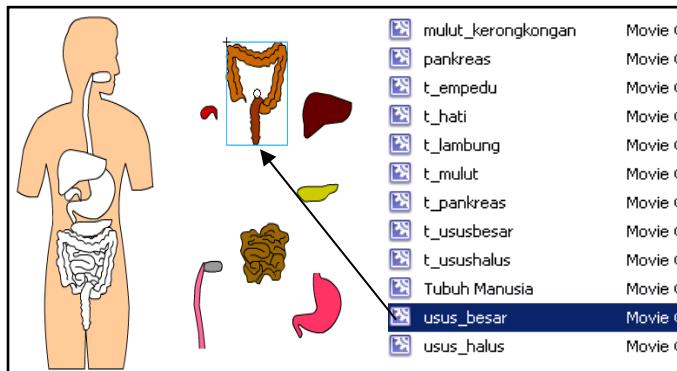
- k. Cari objek **usus_halus** dari *library* kemudian *drag* objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



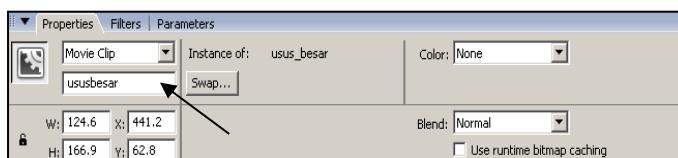
- Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **usus_halus** dengan nama **usushalus**.



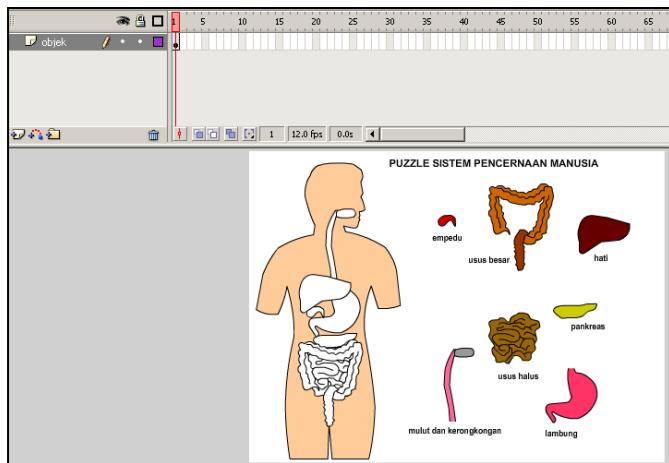
- Cari objek **usus_besar** dari *library* kemudian drag objek tersebut ke stage, lalu tempatkan seperti gambar di bawah ini:



- Pada *Properties panel*, isi *instance name* untuk objek **usus_besar** dengan nama **ususbesar**.

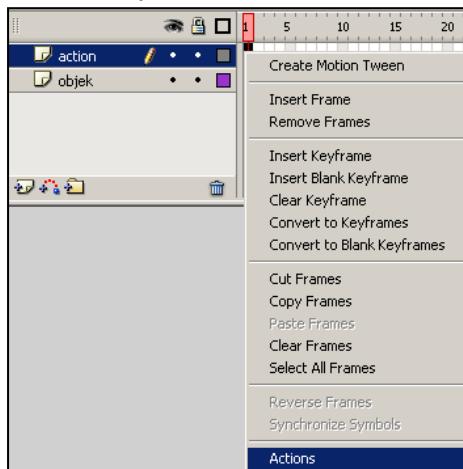


- Dengan menggunakan **Text Tool** **A**, berilah nama setiap objek sesuai dengan namanya seperti contoh di bawah ini:



Nama objek	Instance Name
Mulut_kerongkongan	Mulut
Lambung	Lambung
Empedu	Empedu
Hati	Hati
Pankreas	Pankreas
Usus_halus	Usushalus
Usus_besar	Ususbesar

6. Tambahkan layer baru dan beri nama layer **Action**.
7. Klik kanan **Frame 1** layer **Action** lalu klik **Actions**.



8. *Copy paste script* berikut ini (file script telah disediakan di Flashdisk dengan nama file: **Sistem Pencernaan Manusia Script**)

```
// deklarasi kordinat bila objek tidak diletakan di tempatnya
xmulut = mulut._x;
ymulut = mulut._y;

xlambung = lambung._x;
ylambung = lambung._y;

xempedu = empedu._x;
yempedu = empedu._y;

xhati = hati._x;
yhati = hati._y;

xpankreas = pankreas._x;
ypankreas = pankreas._y

xusushalus = usushalus._x;
yusushalus = usushalus._y;

xususbesar = ususbesar._x;
yususbesar = ususbesar._y;

//objek mulut
mulut.onPress = function(){
    startDrag(this);
}

mulut.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_mulut"){
        mulut._x = tempat_mulut._x;
        mulut._y = tempat_mulut._y;
    } else {
        mulut._x = xmultip;
        mulut._y = ymultip;
    }
}
```

```

}

//objek lambung
lambung.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
lambung.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_lambung"){
        lambung._x = tempat_lambung._x;
        lambung._y = tempat_lambung._y;
    } else {
        lambung._x = xlambung;
        lambung._y = ylambung;
    }
}

//objek empedu
empedu.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
empedu.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_empedu"){
        empedu._x = tempat_empedu._x;
        empedu._y = tempat_empedu._y;
    } else {
        empedu._x = xempedu;
        empedu._y = yempedu;
    }
}

//objek hati
hati.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
hati.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_hati"){
        hati._x = tempat_hati._x;
        hati._y = tempat_hati._y;
    }
}

```

```

    } else {
        hati._x = xhati;
        hati._y = yhati;
    }
}

//objek pankreas
pankreas.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
pankreas.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_pankreas"){
        pankreas._x = tempat_pankreas._x;
        pankreas._y = tempat_pankreas._y;
    } else {
        pankreas._x = xpankreas;
        pankreas._y = ypankreas;
    }
}

//objek usus halus
usushalus.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
usushalus.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_usushalus"){
        usushalus._x = tempat_usushalus._x;
        usushalus._y = tempat_usushalus._y;
    } else {
        usushalus._x = xusushalus;
        usushalus._y = yusushalust;
    }
}
//objek usus besar
ususbesar.onPress = function(){
    startDrag(this);
}

```

```
ususbesar.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_ususbesar"){
        ususbesar._x = tempat_ususbesar._x;
        ususbesar._y = tempat_ususbesar._y;
    } else {
        ususbesar._x = xususbesar;
        ususbesar._y = yususbesar;
    }
}
```

9. Untuk menjalankan animasi tekan **Ctrl Enter**.

BAB 9 | INTEGRASI FLASH DAN POWERPOINT

A. Membuat Slide Presentasi dengan Macromedia Flash

Meskipun membuat slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8 lebih susah dibandingkan dengan Microsoft Power Point, namun membuat slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8 dapat menghasilkan slide presentasi yang lebih menarik dan lebih dapat memberikan banyak manfaat. Dengan Macromedia Flash Pro 8 kita dapat menggunakan dasar pembuatan slide presentasi ini untuk membuat jenis presentasi-presentasi lain yang dapat ditambahkan animasi yang lebih lengkap dan menarik.

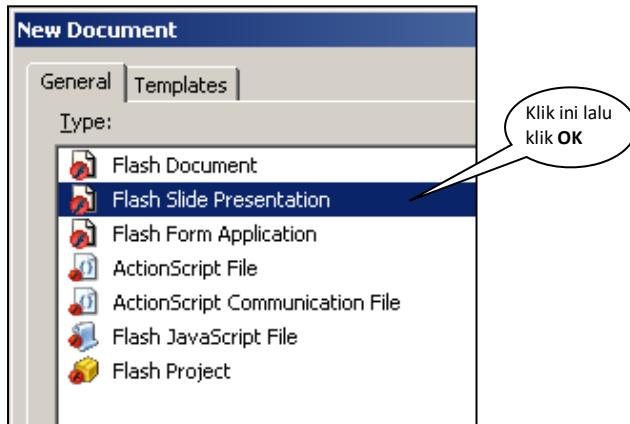
Dalam pembuatan slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8, objek-objek seperti *tombol* atau *button*, *background* dan *teks* sebaiknya diletakkan dalam layer yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar objek dapat dikontrol dengan baik. Modul kali ini membahas pembuatan slide presentasi dengan dokumen slide-slide kosong yang sudah disediakan oleh Macromedia Flash Pro 8. Kita hanya perlu menambahkan efek-efek animasi teks atau gambar dan tombol navigasi antarslide. Sebelum membuat slide presentasi sebaiknya Anda siapkan isi dari slide presentasi, teks atau gambar yang ingin dimasukkan ke dalam slide, tombol-tombol dan suara/musik yang mendukung presentasi (jika diperlukan).

Kali ini kita akan berlatih membuat 6 slide presentasi. Berikut ini contoh teks yang akan ditampilkan pada slide presentasi:

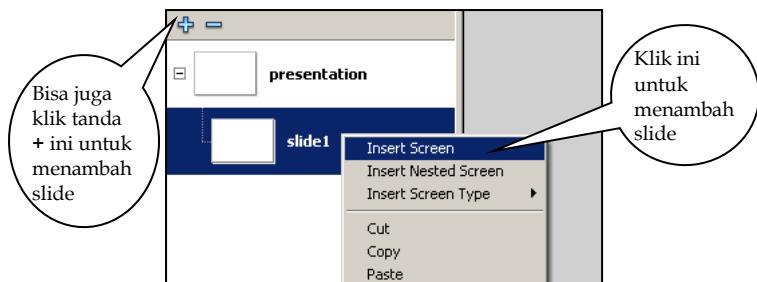
Slide ke-	Isi dari slide
1	TRIK BELAJAR MEMBUAT ANIMASI DENGAN MACROMEDIA FLASH 8
2	Untuk membuat animasi dengan Macromedia Flash 8, Anda harus berlatih terlebih dahulu : Animasi Dasar, Membuat Tombol, dan Mengontrol Movie Clip.
3	Animasi Dasar. Animasi dasar terdiri dari animasi Motion Tween, Shape Tween dan Motion Guide
4	Membuat Tombol. Untuk membuat tombol Anda dapat menggunakan teks, gambar ataupun gabungan antara teks dan gambar,. Selain itu Anda dapat juga menggunakan tombol yang ada di Library flash.
5	Mengontrol Movie Clip. Movie Clip memiliki peran penting dalam pembuatan animasi. Dengan Movie clip objek-objek dalam flash dapat di kontrol dengan baik dan dapat membuat animasi lebih menarik dan interaktif
6	Trik lebih lanjut: banyak berlatih, mencari tutorial-tutorial di internet dan mengikuti pelatihan tentang animasi flash

Langkah-langkah pembuatan slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8 berdasarkan isi teks pada tabel di atas:

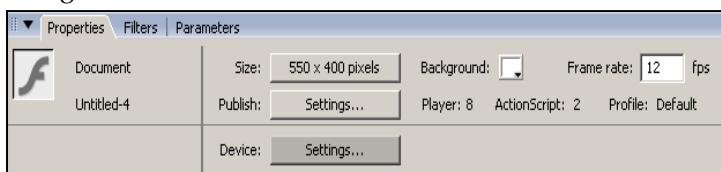
1. Buka program Flash, lalu buka dokumen baru dengan meng-klik menu **File**, **New**, lalu pilih dan klik **Flash Slide Presentation** dan klik **OK**.



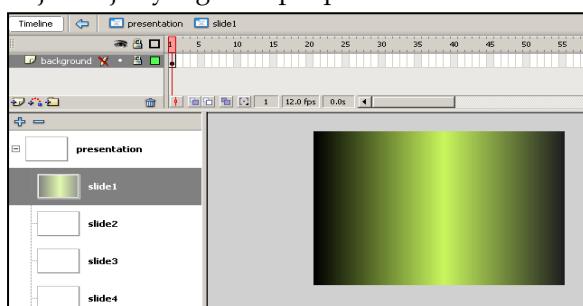
- Pada tampilan awal secara otomatis di sebelah kiri stage sudah terdapat 1 slide. Karena kita akan membuat 6 slide presentasi, maka kita tambahkan 5 slide lagi dengan meng-klik tanda (+) atau klik kanan pada *slide1* kemudian **Insert Screen**.



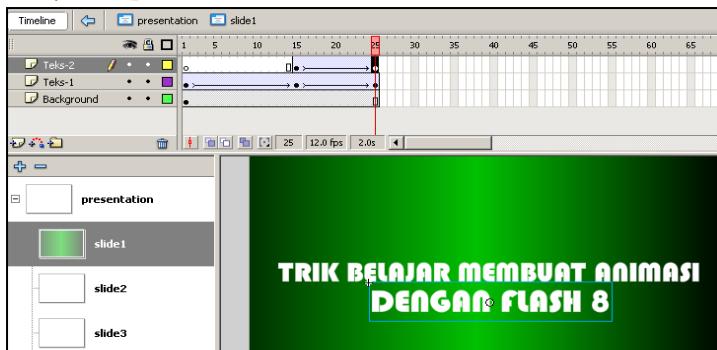
- Jika ingin menggunakan background yang sama untuk semua slide, maka Anda gunakan background pada panel **Properties** dan tidak perlu menggunakan layer khusus background.



- Tetapi, pada contoh kali ini digunakan background yang berbeda untuk beberapa slide. Pada *Slide 1*, buat layer **Background**, kemudian klik **Rectangle Tool**, pilih warna sesuai dengan keinginan Anda. Jangan lupa untuk mengunci layer **Background** agar tidak bergerak ketika kita mengedit pada objek-objek yang terdapat pada slide.

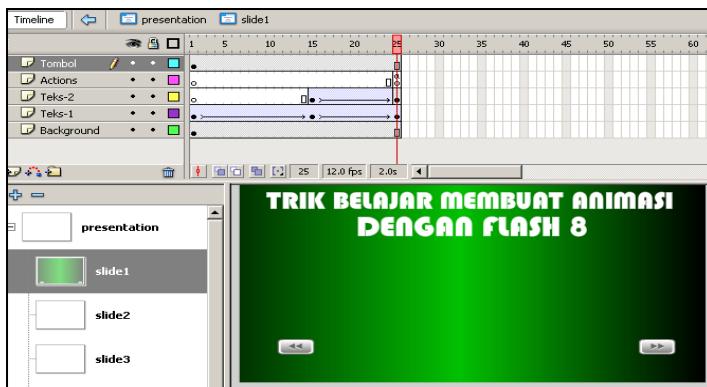


- Pada *Slide 1*, tambahkan 2 layer dan masing-masing beri nama: **teks-1** dan **teks-2**. Pada layer **teks-1** buat teks: "TRIK BELAJAR MEMBUAT ANIMASI" sedangkan pada layer **teks-2**: "DENGAN FLASH 8". Ubah masing-masing teks menjadi *Movie Clip* dengan menekan F8 dan tambahkan animasi **Create Motion Tween**, sehingga bentuk layer menjadi seperti berikut:

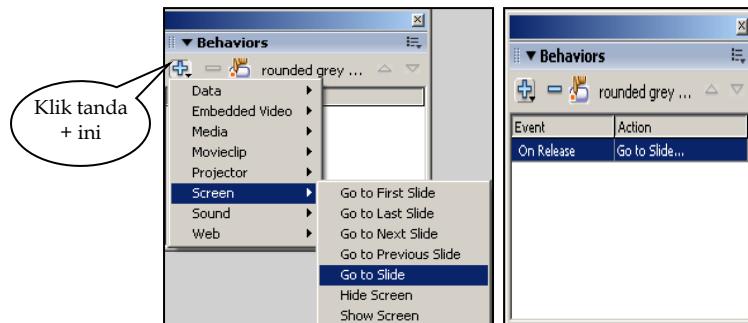


Keterangan dari gambar layer di atas:

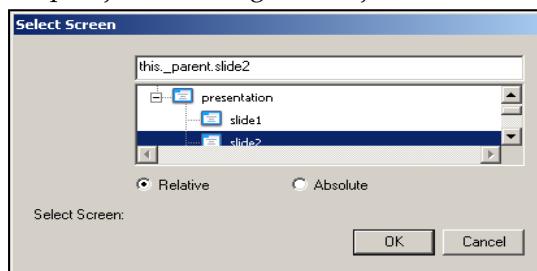
- Layer **Background** perlu ditambahkan frame sampai dengan frame 25 dengan menekan **F5**, lalu ubah background menjadi *Graphic* dengan menekan tombol **F8**.
- Layer **teks-1** : Frame 1 sampai dengan Frame 15 digunakan untuk menggerakkan teks 1 dari luar stage sebelah kiri ke tengah-tengah stage dengan *Motion Tween*. Frame 15 sampai Frame 25 adalah animasi Motion Tween dengan *teks 1 berputar*.
- Layer **teks-2**: dimulai dari frame 15, setelah **teks 1** sampai tengah-tengah stage, muncul **teks 2** dari luar stage sebelah kanan ke tengah-tengah stage dan di tambahkan *Motion Tween* sampai Frame 25.
- Tambahkan 1 layer dan beri nama layer **Action** lalu tekan **F6** pada frame terakhir yaitu **Frame 25** dan tekan **F9** dan tambahkan script **stop();** untuk menghentikan animasi.
- Tambahkan 1 layer dan beri nama layer **Tombol**, kemudian masukkan tombol **Next** dari *Library*. Tombol ini digunakan untuk menuju ke slide berikutnya (slide 2). Anda juga dapat menambahkan efek suara pada tombol.



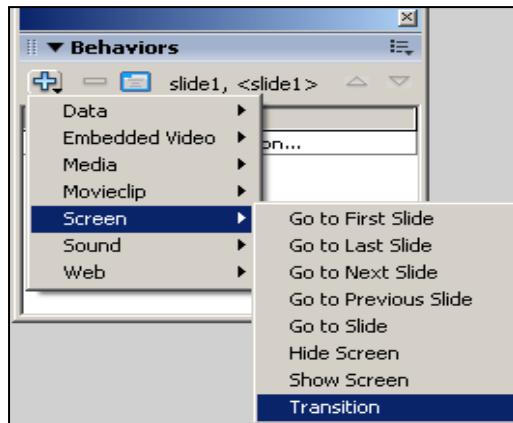
8. Klik **Tombol**, pilih menu **Window, Behaviours** (**Shift+F3**). Setelah itu klik tanda (+) di kiri atas, pilih **Screen** dan klik **Go to Slide**.



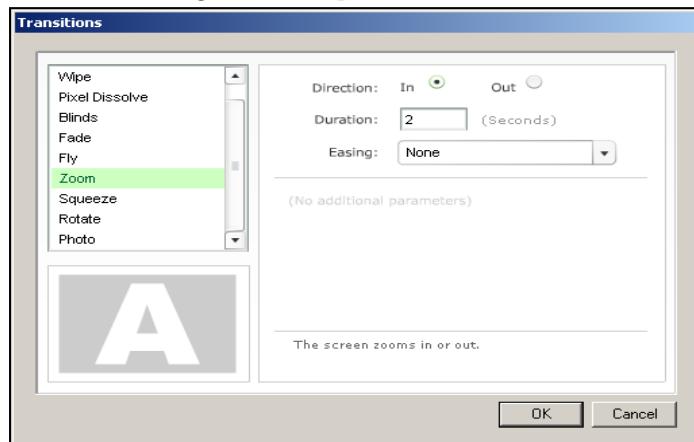
9. Pilih **Presentation** dan klik **slide2**. Sebenarnya Anda dapat memilih submenu *Screen, Go to Next Slide* secara langsung. Namun tujuan agar tidak memilih langsung menggunakan *Go to Next Slide* adalah supaya Anda dapat memilih slide yang dituju tidak hanya slide berikutnya, karena hal ini untuk mengantisipasi jika Anda ingin menuju slide sembarang.



10. Slide presentasi akan lebih menarik jika Anda berikan efek transisi, caranya: pilih **Slide1** lalu klik menu **Window, Behaviours (Shift+F3)**. Klik tanda (+) lalu pilih dan klik **Screen, Transition**.

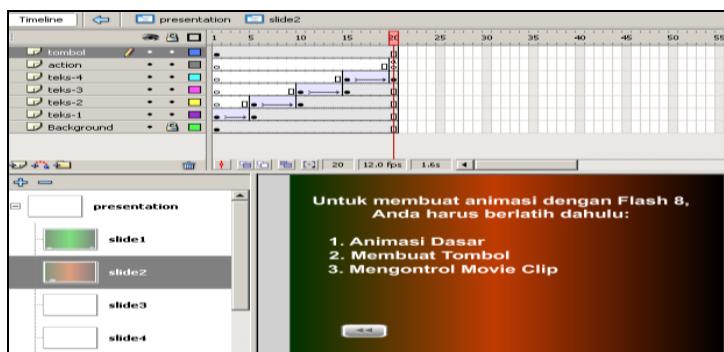


11. Pada kotak dialog *Transition* pilih efek **Zoom** lalu klik **OK**.



12. Untuk mengecek tombol yang dibuat berfungsi atau tidak, Anda dapat melakukan test movie dengan tombol **Ctrl+Enter**.
13. Selanjutnya kita bekerja pada **slide 2**, dengan meng-klik **Rectangle Tool** lalu buat background yang berbeda dengan background pada slide 1, kemudian kunci background.

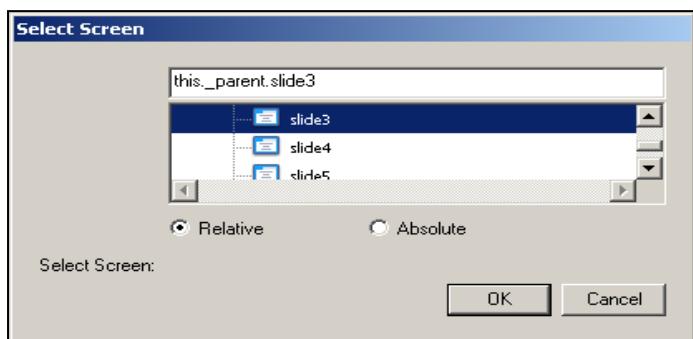
14. Berikut ini adalah susunan layer dan urutan animasi pada slide 2:



Keterangan dari gambar layer di atas:

- Pada layer **Background** dibuat sampai dengan frame 20.
- Pada layer **teks 1** buat teks: "**Untuk membuat animasi dengan Flash 8, Anda harus berlatih dahulu**". Ubah teks menjadi tombol atau **Button** dengan menekan tombol F8 pada keyboard dan beri efek pada tombol. Berikan efek **Motion Tween** sampai dengan **frame 5**, yang bergerak dari **luar stage atas ke tengah stage**. Setelah itu tambahkan frame sampai dengan **frame 20** dengan menekan F5.
- Pada layer **teks 2** buat teks: "**Animasi Dasar**". Ubah teks menjadi tombol atau **Button** dengan menekan tombol F8 pada keyboard dan beri efek pada tombol. Berikan efek **Motion Tween** dari **frame 5** sampai dengan **frame 10**, yang bergerak dari **sebelah kiri luar stage ke tengah-tengah stage**. Setelah itu tambahkan frame sampai dengan **frame 20** dengan menekan F5.
- Pada layer **teks 3** buat teks: "**Membuat Tombol**". Ubah teks menjadi tombol atau **Button** dengan menekan tombol F8 pada keyboard dan beri efek pada tombol. Berikan efek **Motion Tween** dari **frame 10** sampai dengan **frame 15**, yang bergerak dari **sebelah kanan luar stage ke tengah-tengah stage**. Setelah itu tambahkan frame sampai dengan **frame 20** dengan menekan F5.

- e. Pada layer **teks 4** buat teks: “**Mengontrol Movie Clip**”. Ubah teks menjadi tombol atau **Button** dengan menekan tombol **F8** pada keyboard dan beri efek pada tombol. Berikan efek **Motion Tween** dari **frame 15** sampai dengan **frame 20**, yang bergerak dari **luar stage bagian bawah ke tengah-tengah stage**.
 - f. Pada layer **Action**, tambahkan keyframe **F6** pada **frame 20**, lalu tekan **F9** pada **Frame 20** kemudian isi perintah script **stop()**;
 - g. Pada layer **Tombol**, buat frame sampai dengan **frame 20** dengan menekan **F5**, kemudian masukkan tombol **Prev** dari *Library*. Tombol ini digunakan untuk menuju ke slide-slide sebelumnya (**slide 1**). Pilih tombol **Prev** lalu klik menu **Window, Behaviors (Shift+F3)**. Klik tanda (+) di kiri atas lalu klik **Screen, Go to Slide**. Pilih presentation **slide1**.
15. Klik pada tombol di layer **teks 2** pada *slide 2*, kemudian pilih menu **Window, Behaviors (Shift+F3)**. Klik tanda (+) di kiri atas lalu klik **Screen, Go to Slide**. Pilih **Presentation** lalu klik **slide3**.



- 16. Ulangi langkah 15 untuk membuat tombol pada layer **teks 3** dan **teks 4**. Tombol pada layer **teks 3** menuju ke *slide 4* sedangkan tombol pada layer **teks 4** menuju ke *slide 5*.
- 17. Tekan tombol **Ctrl+Enter** untuk mengecek apakah tombol yang dibuat sudah dapat berfungsi atau belum.
- 18. Selanjutnya kita bekerja pada **slide 3**. Slide 3 merupakan submenu Animasi Dasar. Untuk background pada *slide 3*

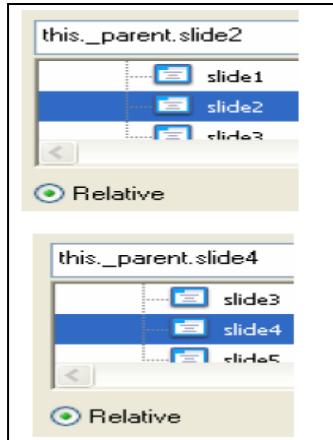
sampai dengan slide 5 sama dengan slide 2. Agar sama, maka kita Copy background yang ada pada slide 2. Buka terlebih dahulu kunci yang ada pada layer background slide 2. Kemudian klik **Frame 1** layer **Background** pada *slide 2*, kemudian klik menu **Edit, Copy (Ctrl+C)**, lalu klik **Frame 1** layer **background** pada *slide 3* lalu klik menu **Edit, Paste in Place**. Ubah nama layer menjadi **background**.

19. Berikut ini susunan layer pada *slide 3*:

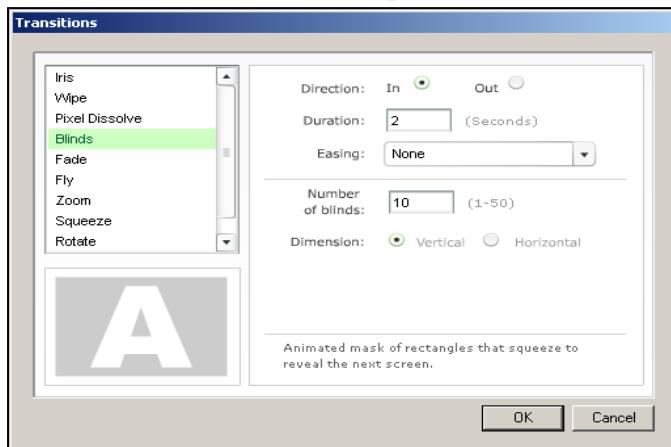


Keterangan dari gambar layer di atas:

- a. Layer **background** dibuat satu frame saja dan kunci layer.
- b. Layer **teks**, berisi judul: “**Animasi Dasar**” dan isi: “**Animasi dasar terdiri dari: animasi Motion Tween, Shape Tween dan Motion Guide**”.
- c. Dalam layer **tombol** terdapat dua tombol yaitu tombol untuk menuju *slide 2* dan tombol untuk menuju *slide 4*. Untuk memasukkan tombol *next* dan *prev*, klik menu **Windows, Common Libraries, Button**. Klik tombol **next** trus klik menu **Window, Behaviors**, klik tanda (+) lalu klik **Screen, Go to Slide**, pilih **Presentation, Slide 2**. Klik tombol **prev** trus klik menu **Window, Behaviors**, klik tanda (+) lalu klik **Screen, Go to slide**, pilih **Presentation, Slide 4**.



- d. Tambahkan efek **Blinds** pada *slide 3*. Dengan cara: Pilih *slide 3* lalu klik menu **Window, Behaviors**, klik tanda (+) lalu klik **Screen, Transition** dan pilih **Blinds**.



20. Selanjutnya kita bekerja pada *slide 4*. Susunan layer pada slide 4 sama dengan slide 3, yang berbeda hanya pada isi teks dan tombol. Berikut ini susunan layer pada slide 4:



Keterangan dari gambar layer di atas:

- a. Layer **Background** sama dengan background *slide 2* dan *slide 3*.
 - b. Layer **teks**, judul: “**Membuat Tombol**” dan isi: “*Untuk membuat tombol Anda dapat menggunakan teks, gambar atau pun gabungan antara teks dan gambar*”.
 - c. Layer tombol terdapat dua tombol yaitu tombol untuk menuju **slide 3** dan tombol untuk menuju **slide 5**. (caranya sama untuk membuat tombol pada *slide 3*).
 - d. Tambahkan efek transisi **Photo** pada *slide 4*.
21. Susunan layer pada *slide 5* juga sama dengan *slide 3* dan *slide 4*.

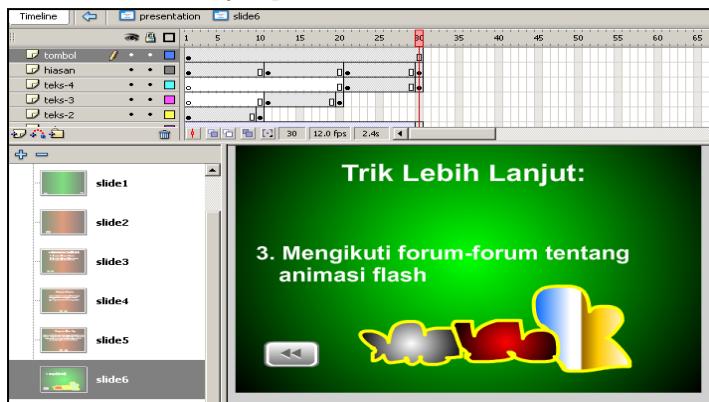


Keterangan dari gambar layer di atas:

- a. Layer **Background** sama dengan background *slide 2, 3 dan 4*.
- b. Layer **teks**, judul: “**Mengontrol Movie Clip**” dan isi: “*Movie Clip memiliki peran penting dalam pembuatan animasi. Dengan Movie Clip objek-objek dalam flash dapat dikontrol dengan baik dan dapat dibuat animasi yang menarik dan interaktif*”.
- c. Layer **tombol** terdapat dua tombol yaitu tombol untuk menuju *slide 4* dan tombol untuk menuju *slide 6*. (caranya sama untuk membuat tombol pada *slide 4*).
- d. Tambahkan efek transisi *Wipe* pada *slide 5*.

22. Untuk *slide 6*, dibuat berbeda dengan slide-slide sebelumnya.

Berikut susunan layer pada slide 6:



Keterangan dari gambar layer di atas:

- a. **Background** pada *slide 6* sama dengan background pada *slide 1*. Tambahkan frame (F5) sampai dengan frame 30.
- b. Layer **teks-1**, isi teks: “**Trik lebih lanjut**”. Buat animasi *Motion Tween*, sampai dengan frame 5, teks bergerak dari *sebelah kiri stage* ke *sebelah kanan stage*, dari frame 6 sampai dengan frame 15, teks bergerak dari *sebelah kanan stage* ke *tengah tengah stage* dan dari frame 16 sampai dengan frame 30, teks kembali lagi ke *posisi semula*.
- c. Layer **teks-2**, isi teks: “**Banyak berlatih**”. Klik Frame 10 lalu tekan F6.

- d. Layer **teks-3**, isi teks: “**Mencari tutorial-tutorial di internet**”. Klik **Frame 11** lalu tekan F6 sampai dengan **frame 20**.
 - e. Layer **teks-4**, isi teks: “**Mengikuti forum-forum tentang animasi Flash**”. Klik **Frame 21** lalu tekan F6 sampai dengan **Frame 30**.
 - f. Layer **hiasan**: buat hiasan di akhir presentasi dan letakkan di tengah stage.Tambahkan keyframe (**F6**) sampai dengan **frame 11**, setelah itu pilih bintang dan ganti warna menjadi **biru**. Tambahkan keyframe (**F6**) sampai dengan **frame 21**, kemudian pilih bintang dan ganti warna menjadi **merah**. Tambahkan keyframe (**F6**) kembali sampai dengan **frame 30**, kemudian pilih bintang dan ganti warna menjadi **kuning** (warna semula).
 - g. Layer **tombol**: berisi satu tombol saja, yaitu hanya tombol untuk menuju ke slide sebelumnya (sebaiknya langsung menuju **slide 2**). Tambahkan keyframe (**F6**) pada **frame 30**, agar tombol tidak berkedap-kedip saat dilakukan test movie.
 - h. Lakukan test movie **Ctrl+Enter** untuk melihat hasil slide presentasi yang Anda buat.
 - i. Jika Anda ingin menambahkan efek suara pada tombol, maka Anda klik dua kali tombol yang ingin beri efek suara, setelah itu tambahkan satu layer dan beri nama layer suara. Drag file suara yang sudah ada pada Library ke stage. Pastikan bahwa Anda hanya menambahkan keyframe (**F6**) pada efek **Down** saja, yang mengakibatkan tombol berbunyi jika ditekan.
 - j. Anda cukup menambahkan suara dua kali saja, yaitu pada tombol untuk menuju slide sebelum dan sesudahnya.
 - k. Lakukan test movie **Ctrl+Enter** untuk melihat hasil suara yang sudah Anda tambahkan pada tombol.
23. Langkah-langkah pada tutorial ini hanyalah salah satu contoh saja. Kini Anda dapat mengkreasi sendiri slide-slide presentasi yang Anda buat dengan menambahkan

background, suara atau tombol yang menarik. Pemilihan warna berpengaruh terhadap slide presentasi yang Anda buat, sehingga perhatikan dengan baik ketika Anda akan memilih warna.

B. Integrasi Animasi Flash dengan Microsoft Powerpoint

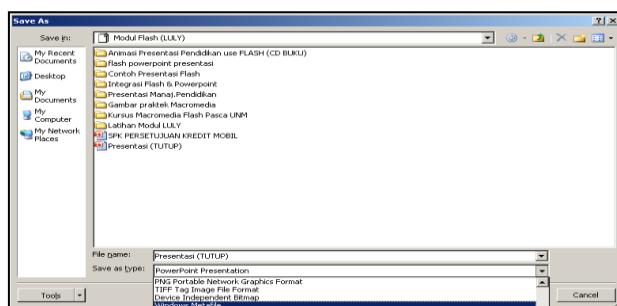
Presentasi dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* mempunyai kelemahan dalam membuat animasi. Animasi yang dihasilkan terbatas pada animasi-animasi yang telah disediakan oleh *Microsoft PowerPoint*. User tidak bisa menentukan animasi sesuai dengan keinginan. Masalah diatas dapat diatasi dengan menggunakan *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web, presentasi multimedia yang interaktif, menarik dan dinamis. *Microsoft PowerPoint* mempunyai fasilitas *Shockwave Flash Object* untuk mengintegrasikan animasi Flash dengan *Microsoft PowerPoint*.

Integrasi animasi Flash dengan *Microsoft PowerPoint* dapat digunakan untuk membuat desain presentasi menjadi lebih menarik, interaktif dan dinamis.

1. Mengubah Presentasi Powerpoint ke dalam Macromedia Flash

Langkah-langkah untuk mengubah powerpoint ke dalam Macromedia Flash adalah:

- a. Buka *slide powerpoint* yang ada pada komputer Anda
- b. Klik **File, Save As**, lalu pada *Save as type* pilih **windows metafile** lalu klik **Save**.



- c. Tampak kotak dialog dengan pertanyaan " apakah anda mau menyimpan semua slide, maka jawaban adalah setiap slide (**every slide**).

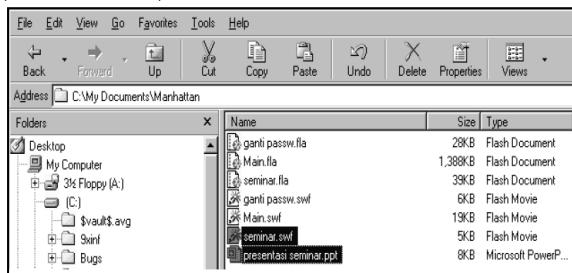


- d. Buka program **Macromedia Flash**
- e. Klik menu **File, Import, Import to Stage**, lalu pilih slide **.wmf** yang akan di impor lalu klik **Open**.
- f. Setelah itu kita dapat mengedit slide yang telah di impor ke flash sesuai dengan keinginan kita.

Dalam mengubah *PowerPoint* ke dalam *Macromedia Flash* terdapat beberapa kelemahan antara lain kita harus menata ulang tampilan *PowerPoint* pada *Flash* dan sangat tidak efisien kalau Slide yang akan di ubah terlalu banyak jumlahnya.

2. Memasukkan Animasi Flash ke dalam Powerpoint

Sebelum di integrasikan dengan Microsoft *PowerPoint*, animasi *Flash* harus disimpan dengan format file ***.swf** terlebih dahulu. Selain itu file ***.swf** harus disimpan dalam folder atau direktori yang sama dengan dokumen presentasi yang dibuat dengan Microsoft *PowerPoint*. Misalkan nama file Macromedia Flash adalah **seminar.swf** dan nama dokumen Microsoft *PowerPoint* adalah presentasi **seminar.ppt**, maka file seminar.swf dan presentasi seminar.ppt harus berada dalam direktori atau folder yang sama (Luman, 2003).



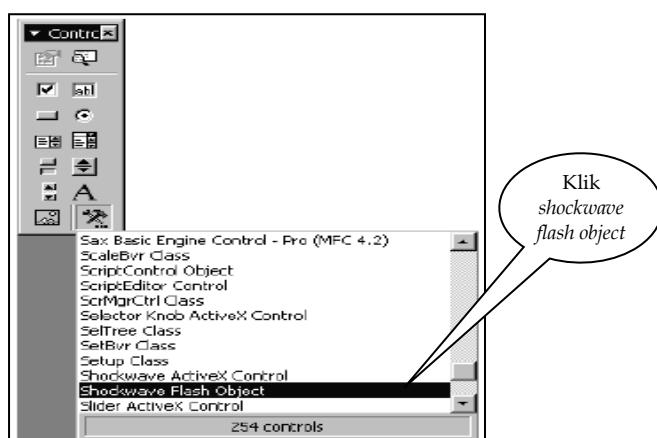
File *seminar.swf* dan presentasi *seminar.ppt* pada gambar di atas terletak pada folder yang sama. Untuk mengecek letak file dapat dilihat melalui *Windows Explorer*.

Langkah-langkah untuk melakukan integrasi animasi Flash dengan Microsoft PowerPoint adalah sebagai berikut :

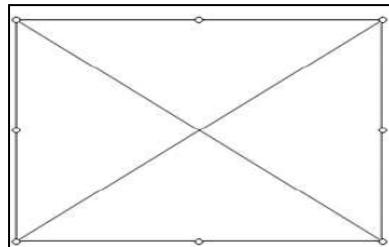
- a. Pastikan letak file animasi Flash (*Flash Movie*) terletak pada folder yang sama.
- b. Buka Program Microsoft PowerPoint.
- c. Melalui menu **View** pilih **Toolbar, Control Toolbox**. Di layar terdapat kotak **Control Toolbox** dengan beberapa item pilihan.



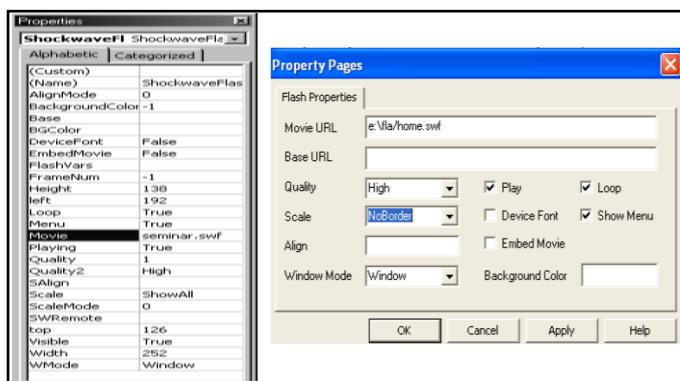
- d. Pilih tombol **More Controls** di kotak **Control Toolbox**.
- e. Pilih **Shockwave Flash Object** pada pilihan **More Control**.



- f. Pointer mouse berubah menjadi tanda **plus** (+). Buat kotak di layar dengan klik and drag pointer mouse sehingga di layar terdapat objek persegi panjang dengan dua buah diagonalnya.



- g. Klik tombol **Properties** di kotak **Control Toolbox**.
 h. Ketikkan file *Flash Movie* yang akan diintegrasikan ke Microsoft PowerPoint pada pilihan **Movie**. Misalkan *seminar.swf*.



- i. Untuk menjalankan presentasi tekan F5 di keyboard.

Memasukkan animasi Flash ke dalam PowerPoint jauh lebih efisien daripada mengubah Powerpoint menjadi animasi Flash.

DAFTAR PUSTAKA

- Drs. H. Widada (2010). *Belajar Animasi 2D dan 3D*. Yogyakarta, Media Kom.
- Heni A. Puspitosari (2010). *Having Fun With Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta, Skripta Media Creative.
- Heni A. Puspitosari (2010). *Membuat Presentasi Multimedia Tingkat Lanjut*. Yogyakarta, Skripta Media Creative.
- Madcoms (2011). *Adobe Flash Profesional CS5 untuk Pemula*. Yogyakarta, Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Madcoms (2013). *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta, Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Priyanto H, M. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung. Informatika Bandung.
- Wahana Komputer (2011). *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta, Penerbit ANDI Yogyakarta.

www.ilmugrafis.com

www.ilmukomputer.com

TENTANG PENULIS



Seny Luhriyani, dilahirkan di Ujung Pandang dan sekarang berganti menjadi Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada tanggal 10 Pebruari 1975. Mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Jurusan Teknik Informatika STMIK Dipanegara Makassar pada tahun 1999. Kemudian tahun 2009 mendapatkan gelar Magister Teknik (M.T) di jurusan Teknik Elektro program studi Teknik Informatika Universitas Hasanuddin (UNHAS) Makassar. Sekarang Penulis menjadi Dosen tetap di Universitas Negeri Makassar (UNM).

e-mail: senyluhriyanifbs@unm.ac.id.



Abdul Wahid, Dilahirkan di Pattallassang Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan pada tanggal 20 Agustus 1979. Mendapatkan gelar Sarjana Teknik (ST) di Jurusan Teknik Elektro Universitas Hasanuddin (UNHAS) Makassar pada tahun 2002. Kemudian tahun 2006 mendapatkan gelar Magister Komputer (M.Kom) di program studi Ilmu Komputer Universitas Gadjah Mada (UGM) Jogjakarta. Selanjutnya penulis bekerja sebagai tenaga pengajar (Dosen Yayasan) di STMIK Dipanegara Makassar pada tahun 2006 – 2009. Pada tahun 2009-Sekarang, penulis menjadi Dosen tetap di Universitas Negeri Makassar (UNM). Penulis melanjutkan Pendidikan S3 di Kanazawa University, Jepang, Departemen Electrical Engineering and Computer Science pada tahun 2013 dan berhasil meraih gelar Doktor Engineering (Dr. Eng) 3 tahun kemudian yaitu di tahun 2016. Saat ini selain bekerja sebagai Dosen di Universitas Negeri Makassar, penulis juga menjabat sebagai Sekertaris di UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Negeri Makassar.

e-mail: wahid@unm.ac.id.