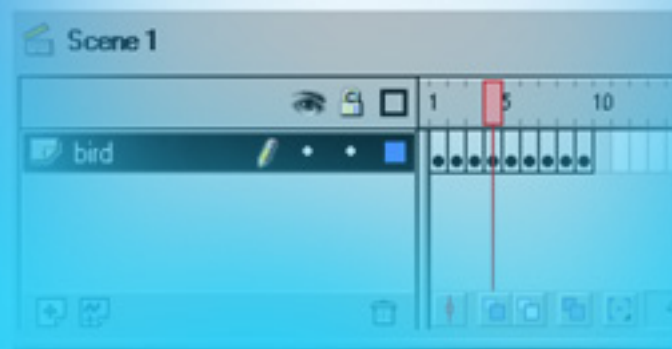


Adobe eLearning Suite

WORKSHOP

ADOBE
FLASH





Pengenalan Flash

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

1. Memahami autorning tools Flash
2. Memahami pembuatan gambar dalam dokumen Flash

Pada saat ini, grafik komputer telah menunjukkan kemajuan yang pesat dengan kemampuannya menghasilkan animasi menjadi lebih komunikatif. Flash adalah perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi yang digunakan pada web. Flash mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif dan lain-lain. Gambar hasil dari Flash dapat diubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi Flash.

Multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi. Sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.

Dengan pemrograman ActionScript dapat dibuat animasi dan visualisasi yang berhubungan dengan penyajian informasi, seperti kuis, puzzle dan aplikasi interaktif lain yang memerlukan pemrograman dengan baik. ActionScript adalah bahasa pemrograman visual berorientasi objek yang mempunyai struktur, sintaks dan tata bahasa mirip dengan bahasa pemrograman C++.

A. Konsep Dasar Animasi

Animasi menggambarkan object yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain. Animasi mulai dikenal sejak media televisi mulai menyajikan gambar-gambar bergerak yang berasal dari rekaman kamera maupun hasil karya seorang animator. Animasi sangat baik untuk presentasi, pemodelan, dokumentasi dan lain-lain. Film-film animasi kartun dari Walt Disney yang telah terkenal di dunia beberapa tahun yang lalu, masih tetap disukai orang.

1. Teknik pembuatan animasi

Teknik pengerjaan animasi pun telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Dahulu pembuatan animasi dilakukan dengan membuat gambar-gambar yang digabungkan sehingga merupakan gambar yang bergerak. Untuk membuat satu durasi animasi memerlukan jumlah gambar (frame) yang cukup banyak. Jumlah frame tiap detik (frame per second / fps) merupakan satuan yang akan menghasilkan kualitas animasi. Makin banyak frame per detik, makin baik kualitas animasi yang dihasilkannya.

Efisiensi pengerjaan pembuatan animasi telah dilakukan sejak diperkenalkannya teknik animasi cell (celluloid sheet, semacam kertas transparan).

Gagasan dasar dari cell adalah satu gambar dibuat untuk satu frame. Perubahan kecil dibuat dalam frame-frame berikutnya, sampai perubahan yang berarti merupakan keyframe. Animasi yang dibentuk oleh frame-frame antara dua keyframe disebut in-between animation, biasanya dibuat oleh seorang animator tersendiri.

Teknik animasi cell menjadi dasar pembuatan semua animasi. Dengan komputer, yang perlu ditentukan adalah keyframe, sedangkan frame-frame di antaranya akan diselesaikan oleh komputer.

2. Animasi dalam Flash

Multimedia terdiri dari dua kategori, yaitu linier dan non linier (interaktif). Movie non linier dapat berinteraksi dengan aplikasi web yang lain melalui penekanan sebuah tombol navigasi, pengisian form dan lain-lain. Desainer Web membuat movie non linier dengan membuat tombol navigasi, animasi logo, animasi form dengan sinkronisasi suara. Flash movie adalah grafik dan animasi untuk situs web yang merupakan grafik vektor dengan ukuran file kecil, sehingga dapat di-load dalam waktu singkat. Pada dasarnya animasi terdiri dari grafik vektor, tetapi dapat juga dilengkapi dengan bitmap dan suara.

Flash movie dapat dijalankan dengan Flash Player melalui browser atau pada aplikasi stand alone. Flash dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif, di mana pengunjung dapat memasukkan data, kemudian Flash mengevaluasi dan menampilkan hasilnya.

B. Tools pada Flash

Sebelum mulai mempelajari Flash, perlu diketahui beberapa istilah yang digunakan dalam Flash, serta bagaimana aturan menggunakannya. Toolbox berisi alat-alat kerja dengan icon untuk masing-masing fungsi. Toolbox terdiri dari empat bagian, yaitu tools, view, color dan options.

TOOLS berisi fungsi-fungsi untuk menggambar, memilih, membuat teks, mewarnai, menghapus, dan membuat path. Tools terdiri dari beberapa icon untuk menggambar, yaitu:

- Pencil Tool - untuk menggambar garis seperti menggunakan pensil
- Pen Tool - untuk menggambar path seperti garis lurus dan garis lengkung

- Line Tool - untuk menggambar garis lurus
- Oval Tool - untuk menggambar lingkaran dan elips
- Rectangle Tool - untuk menggambar kotak
- Brush Tool - untuk menggambar menggunakan brush

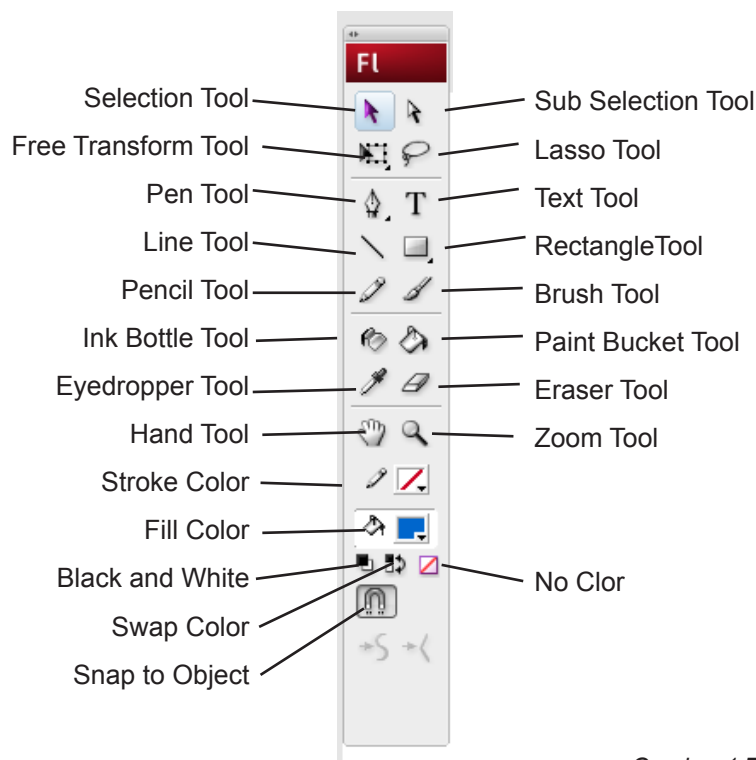
VIEW berisi fungsi-fungsi untuk mewarnai.

- Zoom Tool - untuk memperbesar dan memperkecil gambar
- Hand Tool - untuk menggeser gambar

COLORS berisi fungsi-fungsi untuk menampilkan gambar.

- Stroke Color - untuk menentukan warna outline pada gambar
- Fill Color - untuk mewarnai gambar

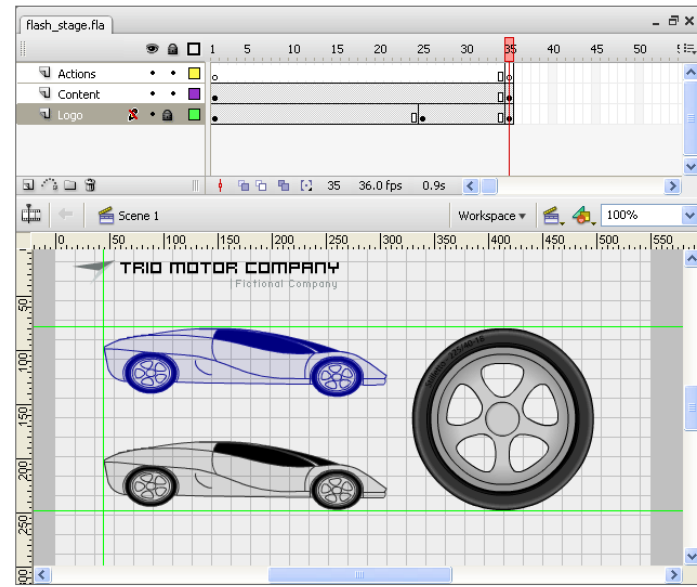
OPTIONS berisi pilihan lain untuk membuat variasi pada fungsi-fungsi tools dan view. Bila Eraser tool diklik, akan muncul Eraser mode, Faucet dan Eraser Shape, dengan banyak pilihan.



Gambar 1 Tools

1. Stage

Seperti film, Flash movie mempunyai panjang yang terdiri dari sejumlah frame. Stage merupakan bidang yang berwarna putih, dimana semua object seperti gambar, teks dan foto ditempatkan dan diatur di dalamnya.

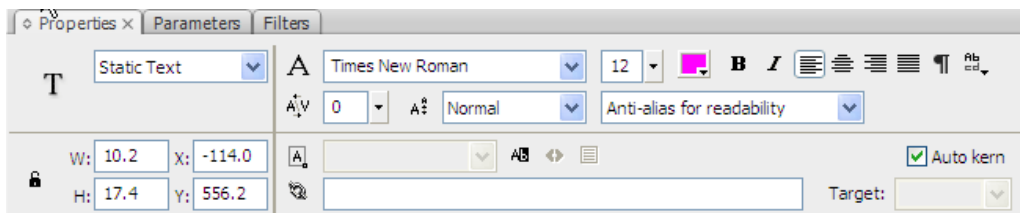


Gambar 2 Stage

Tampilan stage dapat diubah dengan mengubah magnification level atau mengubah ukuran stage dengan view command.

2. Property Inspector

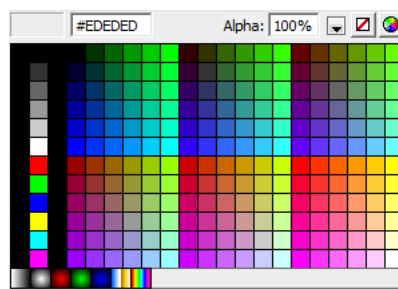
Properti berfungsi untuk menampilkan serta mengubah informasi object yang berada di stage, seperti mengatur character, alignment, dan lain-lain.



Gambar 3 Mengatur karakter pada Properties

3. Panel

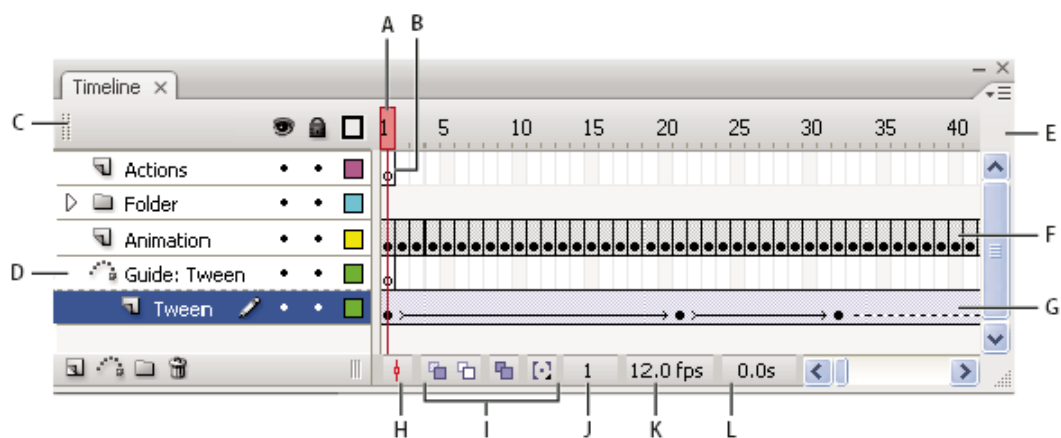
Terdapat beberapa macam panel dalam Flash, dan setiap panel menampilkan informasi dari suatu object yang kita kehendaki, seperti simbol, warna, frame, dan lain-lain.



Gambar 4 Panel warna

4. Timeline

Timeline digunakan untuk mengatur semua jalan cerita, di mana actor ditampilkan dan menghilang. Suatu object yang muncul diatur dalam Timeline tersebut. Komponen utama dalam Timeline adalah layer, frame dan playhead. Timeline berfungsi untuk mengatur waktu suatu movie dan memunculkan objek tertentu. Penempatan efek suara dan musik latar belakang juga diatur dalam Timeline.



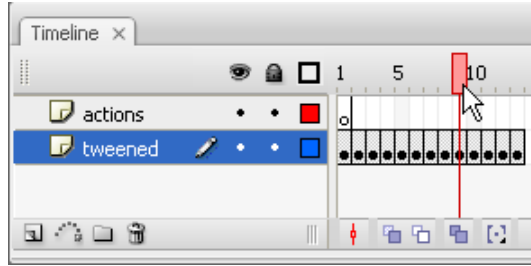
Gambar 5 Timeline

5. Frame

Frame adalah gambar yang membentuk suatu gerakan bila frame tersebut ditampilkan satu demi satu berurutan. Frame merupakan konsep animasi yang dibuat secara manual maupun dengan alat bantu komputer. Untuk membuat movie menyajikan suatu action pada saat playhead mencapai frame tertentu pada Timeline. Gambar memperlihatkan action yang berada pada frame 5.

6. Playhead

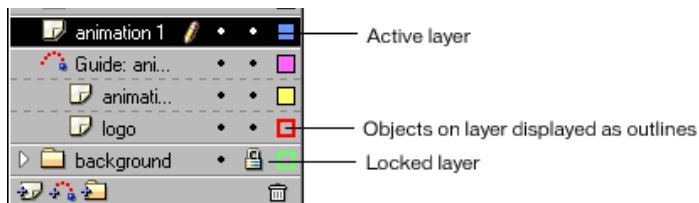
Playhead dengan garis merah vertikal, menunjukkan posisi frame berada pada suatu saat. Bila posisi playhead tersebut berubah, maka gambar yang ada di stage juga berubah. Pada Gambar 5 dapat dilihat posisi playhead yang menunjukkan posisi frame.



Gambar 6 Playhead pada timeline menunjukkan action pada frame 9

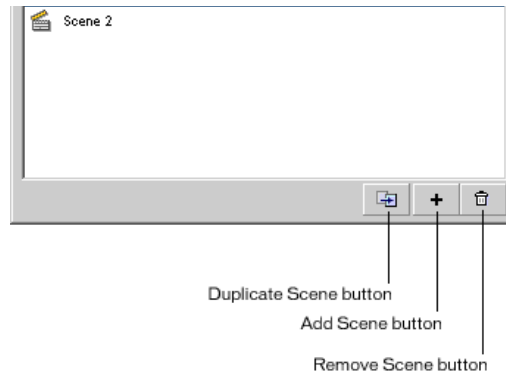
7. Layer

Layer digunakan untuk menempatkan object yang berbeda-beda seperti kertas transparan, dimana beberapa layer bersama-sama merupakan suatu gambar yang lengkap. Object tidak hanya gambar animasi saja, melainkan dapat berupa gambar latar belakang, teks, movie dan suara. Setiap object berada pada layer tersendiri yang independen. Macam-macam layer dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.7 Layer

Gambar 7 Layer



Gambar 8 Scene

8. Scene

Pada pembuatan film yang mempunyai jalan cerita cukup panjang, untuk memudahkan pengembuatannya, maka dibagi-bagi menjadi beberapa tema yang dinyatakan dalam scene. Seperti halnya pembuatan film yang terdiri dari banyak scene, animasi juga dibuat dengan konsep yang sama, untuk memudahkan dalam mengatur movie. Nama scene dapat diubah dengan mengklik dua kali pada nama scene tersebut, kemudian diketik nama yang dikehendaki. Untuk menampilkan panel Scene seperti Gambar 2.8, pilih menu **Window** —> **Scene**.

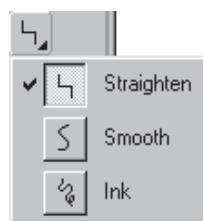
C. Menggambar

Flash dilengkapi dengan alat-alat untuk menggambar (tools) seperti garis, lingkaran, kotak dan lain-lain. Fungsi dari icon yang terdapat dalam tools mirip dengan tools yang ada pada perangkat lunak aplikasi grafik lainnya.

1. Menggambar dengan Pencil Tool

Untuk membuat gambar garis dan bidang, dapat digunakan Pencil tool, seperti cara manual menggunakan pensil untuk menggambar. Supaya mendapatkan garis yang lurus dan halus, dipilih drawing mode untuk Pencil tool.

1. Pilih Pencil Tool
2. Pada properties muncul pilihan ukuran warna dan tipe pensil.
3. Pilih drawing mode pada Options dalam toolbox.



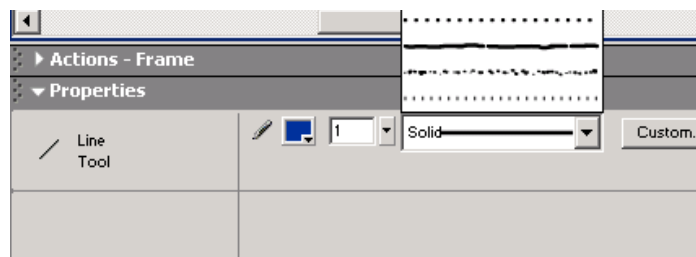
- Straighten - untuk menggambar garis lurus
- Smooth - untuk menggambar kurva yang halus
- Ink - untuk menggambar garis dengan bebas



Gambar 9 Gambar dengan pencil tool menggunakan mode streighten

2. Menggambar dengan Line Tool

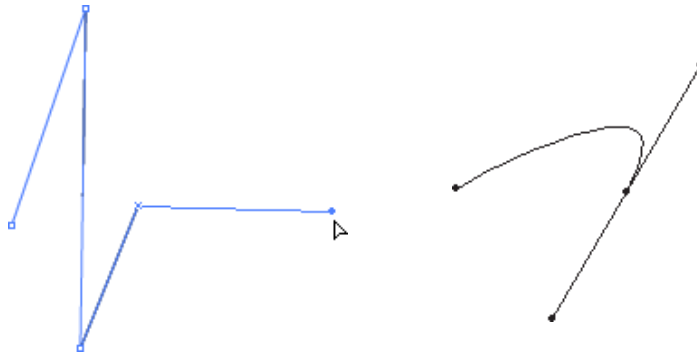
1. Pilih Line Tool
2. Pada properties muncul pilihan ukuran warna dan tipe garis, untuk menentukan warna, style dan tebal dari garis.



Gambar 10 Properties line tool

3. Menggambar dengan Pen Tool

1. Pilih Pen Tool
2. Klik mouse dengan pointer beberapa kali di stage, maka akan membentuk beberapa titik dengan garis lurus yang menghubungkannya.
3. Kini coba yang lain, tetapi dengan menahan klik mouse tersebut sambil menarik ke arah posisi lain, maka akan membentuk garis lengkung.
4. Untuk membuat kurva terbuka atau tertutup dapat dilakukan dengan cara demikian:
 - *kurva terbuka* - klik dua kali pada titik terakhir
 - *kurva tertutup* - letakkan Pen Tool di atas titik pertama, kemudian klik tombol mouse



Gambar 11 Gambar garis lurus dan garis melengkung dengan pen tool

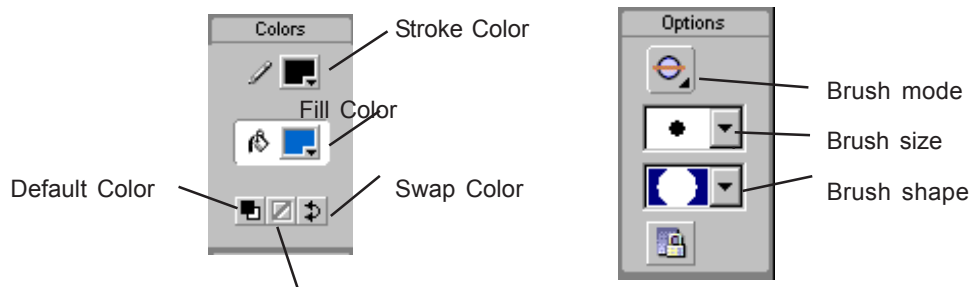
4. Menggambar dengan Brush Tool

Brush Tool digunakan untuk menggambar seperti dengan kuas pada saat melukis, dan dapat membuat beberapa efek seperti kaligrafi.



Gambar12 Gambar dengan brush tool

1. Pilih Brush Tool
2. Pilih Fill Color untuk menentukan warna.



Gambar 13 Pilihan warna dan mode

3. Tentukan pilihan tool pada Options seperti pada dengan menggunakan pilihan seperti berikut.

- Paint Normal - lukisan menempa seluruh gambar pada layer yang sama
- Paint Fills - lukisan pada area gambar dan area kosong, garis outline tetap ada
- Paint Behind - lukisan di stage pada area yang kosong di belakang gambar
- Paint Selection - lukisan di dalam area yang dipilih
- Paint Inside - lukisan pada area gambar, garis outline tetap ada

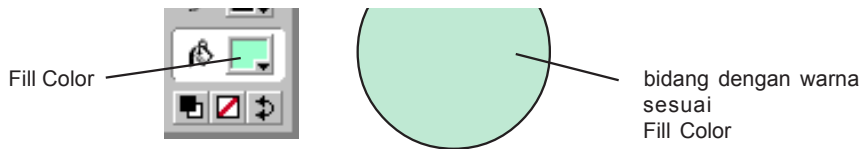


Gambar 14 Gambar dengan macam-macam option

5. Menggambar dengan Oval dan Rectangle Tool

Lingkaran dan elips dapat dibuat dengan menggunakan Oval Tool dan kotak dengan Rectangle Tool.

1. Pilih Oval Tool atau Rectangle Tool
2. Untuk menggambar kotak, klik pada Rectangle Tool dan membuat gambar pada stage. Untuk mengatur warna outline dan bidang dapat dipilih dengan Stroke Color dan Fill Color

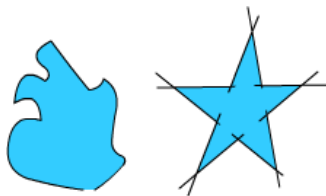


Gambar 1.15. Gambar oval dengan warna outline sesuai Stroke Color dan bidang sesuai dengan Fill Color

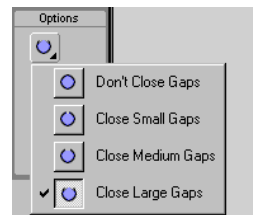
Gambar 15. Gambar oval dengan warna outline sesuai Stroke Color dan bidang sesuai dengan Fill Color

6. Mewarnai dengan Paint Bucket

Paint Bucket Tool digunakan untuk mengisi area tertutup. Tool tersebut juga dapat mengisi warna solid, gradient dan bitmap. Bila garis yang membatasi bidang tidak tertutup, Paint Bucket tetap dapat menggunakan untuk mewarnai bidang yang dikehendaki.



Gambar 16 Garis yang membatasi bidang sebelah kiri tidak tertutup, terdapat gap



Gambar17 Pilihan untuk menutup gap

Untuk menggunakan Paint Bucket Tool:

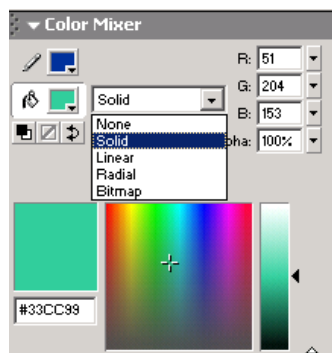
1. Pilih Bucket Tool
2. Pilih Fill Color pada Toolbox.
3. Pada Options, tentukan pilihan Gap supaya dapat menutup area yang tidak tertutup dengan warna.
4. Klik pada object di stage.

7. Mewarnai dengan Panel Color Mixer

Panel Color Mixer digunakan untuk mengisi area dengan warna solid, gradient dan bitmap.

1. Pilih Window —> Color Mixer. Panel Color Mixer mempunyai fill style seperti Solid, Linear Gradient, Radial Gradient, dan Bitmap.

- Solid
 1. Klik area object yang diinginkan.
 2. Klik kotak Fill Style, kemudian pilih Solid.
 3. Klik kotak Fill Color untuk memilih warna.
- Gradient
 1. Klik area object yang diinginkan.
 2. Pilih Linear atau Radial Gradient.
 3. Klik Pointer untuk memilih warna yang diinginkan.
 4. Klik Pointer Color untuk memilih warna dari tabel warna.
- Bitmap
 1. Impor lebih dulu file bitmap yang akan digunakan. Gambar tersebut masuk ke dalam Panel Fill - Bitmap.
 2. Tentukan area atau object yang akan diberi bitmap.
 3. Klik icon bitmap untuk mengisi area object.



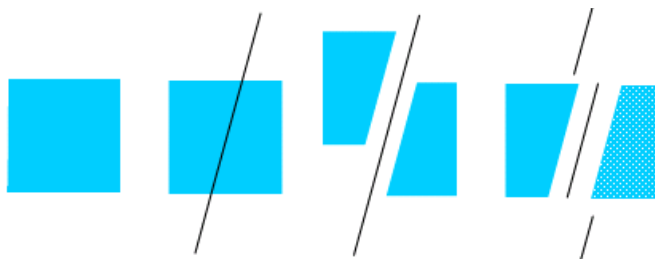
Gambar18 Panel Color Mixer



Gambar19 Pilihan gradient linear

8. Overlapping Shapes

Pada saat menggunakan Pencil, Line, Oval, Rectangle, atau Brush Tool untuk membuat gambar garis yang melewati garis atau bidang lain, maka garis yang overlapping akan terbagi menjadi beberapa bagian menurut titik potong seperti pada Gambar20.



Gambar 20 Overlapping shape

Untuk melihat efek dari overlapping line:

1. Gambar segi empat
2. Gambar garis yang berada di atas segi empat
3. Pisahkan garis atas dan bawah segi empat dengan Arrow Tool.
4. Pisahkan bidang di sebelah kiri garis dan sebelah kanan garis.

D. Latihan

1. Buatlah gambar batang padi dengan Pencil Tool dan diberi warna menggunakan Paint Bucket Tool.
2. Buatlah tiga buah lingkaran dengan warna solid, gradasi dan bitmap!
3. Buatlah gambar kupu-kupu menggunakan tools yang disediakan!



Animasi Dasar

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

1. Membuat animasi gambar frame-by-frame
2. Membuat animasi tweening
3. Membuat animasi shape tweening

A. Dasar Animasi

Dalam Flash terdapat dua macam cara membuat animasi, yaitu frame-by-frame animation dan tweened animation. Frame-by-frame animation dilakukan dengan membuat gambar yang berbeda-beda, kemudian ditempatkan pada frame-frame secara berurutan. Tweened animation dibuat dengan menentukan posisi frame awal dan akhir. Pengerjaan frame di antara kedua posisi frame tersebut (in between frames) dilakukan oleh Flash.

1. Keyframe

Keyframe adalah sebuah frame yang didefinisikan terlebih dulu untuk pembuatan animasi. Frame tersebut merupakan frame kunci perubahan pada animasi. Perbedaan keyframe pada frame-by-frame animation dan tweened animation:

- **frame-by-frame animation**

Pada frame-by-frame animation (animasi frame-by-frame), setiap frame adalah keyframe sehingga setiap frame sangat berarti dalam animasi.

- **tweened animation**

Pada tweened animation, keyframe merupakan kunci yaitu salah satu frame yang penting dalam animasi. Dua keyframe membentuk animasi dengan adanya frame-frame di antaranya.

2. Gambaran animasi pada Timeline

Gambaran keyframe pada area Timeline dapat dilihat dalam bentuk titik hitam. Macam gambaran pada area Timeline saat pembuatan animasi:



Gambaran motion-tweened animation. Frame-frame yang membentuk tweened animation digambarkan dengan garis berikut tanda panah hitam dengan latar belakang berwarna biru terang.



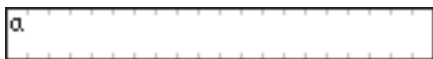
Shape-tweened animation. Frame-frame yang membentuk tweened animation digambarkan sebagai garis berikut tanda panah hitam dengan latar belakang berwarna hijau terang.



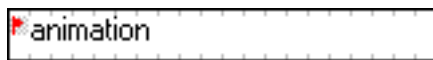
Garis putus menunjukkan bahwa keyframe akhir tidak ada.



Gambaran menunjukkan bahwa frame-frame yang ada sama dengan frame awal.



Huruf "a" kecil menunjukkan bahwa frame berhubungan dengan action yang dapat dilihat pada panel Action.



Gambar bendera merah menunjukkan bahwa pada frame tersebut terdapat label atau komentar.

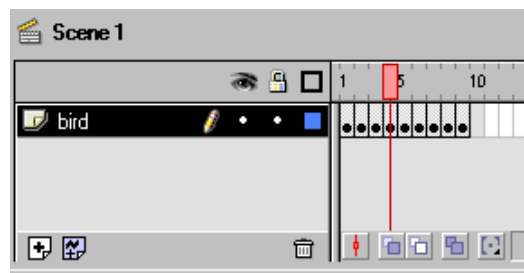
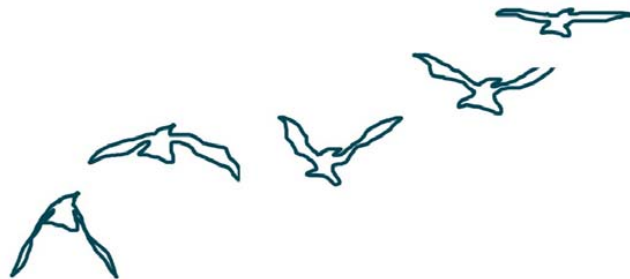
3. *Frame-by-frame animation*

Animasi frame-by-frame seperti pekerjaan manual pada pembuatan film animasi, yaitu dengan membuat gambar satu persatu untuk setiap frame. Contoh berikut adalah animasi yang dibuat dengan menempatkan 5 buah gambar bitmap. Posisi maupun skala gambar pada setiap frame diatur, sehingga sejumlah frame yang banyak membentuk animasi.

Untuk membuat animasi frame-by-frame:

Untuk membuat animasi frame-by-frame:

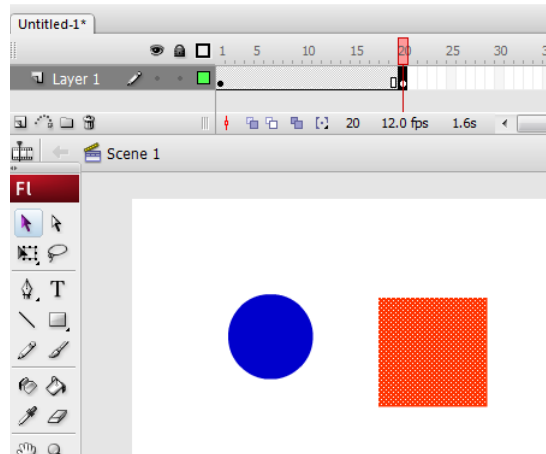
1. Buat file baru, pilih **Flash File (ActionScript 2.0)**
2. Pada **File > Import**. Kemudian impor file gambar dari CD bird1.jpg", bird2.jpg", "bird3.jpg", "bird4.jpg" dan "bird5.jpg". Pada Library akan muncul symbol dari kelima gambar tersebut.
3. Klik frame 1 pada timeline, kemudian drag symbol "bird1.jpg" dari Library ke dalam stage.
4. Buat keyframe baru setelah frame tersebut dengan cara **Insert > Timeline > Keyframe**.
5. Drag gambar "bird2.jpg" dari Library ke dalam stage.
6. Ulangi untuk memasukkan gambar "bird3.jpg", "bird4.jpg" dan "bird5.jpg" ke dalam stage. Posisi dan besar tiap gambar diubah, sehingga akan menghasilkan animasi burung terbang. Makin banyak frame yang dibuat, kualitas animasi makin baik.
7. Pilih **Control > Test Movie**.
8. Simpan file tersebut dengan nama frameByFrame fla.



Gambar 1 Animasi frame by frame dan keyframe pada timeline

4. Shape Tweening animation

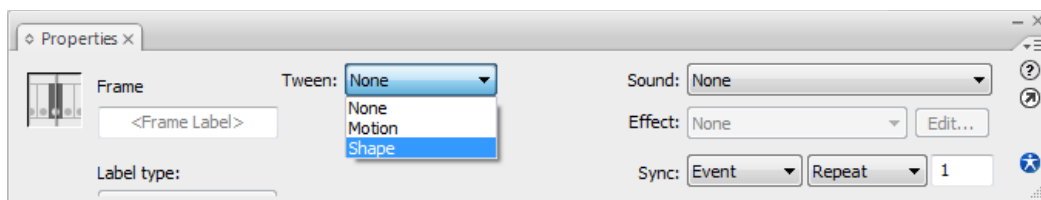
Animasi shape tweening adalah animasi perubahan bentuk (shape), seperti morphing, yaitu perubahan dari satu bentuk ke bentuk lain. Selain bentuk, lokasi, ukuran dan warna juga dapat dibuat tweening. Shape tweening hanya digunakan untuk shape saja, dan tidak dapat digunakan untuk symbol, gambar bitmap atau satu blok dari teks.



Gambar 2 Lingkaran pada frame 1 dan segiempat pada frame 20

Untuk membuat shape tweening:

1. Buat file baru, pilih **Flash File (ActionScript 2.0)**
2. Tentukan frame untuk memulai animasi, Gambar image awal yaitu lingkaran dengan warna biru.
3. Tentukan keyframe kedua, yaitu frame 20 dan buat segiempat dengan warna orange.
4. Aktifkan seluruh frame dari frame 1 sampai dengan frame 20, dengan cara menekan frame 1 pada timeline, kemudian tekan Shift dan klik frame 20 dengan mouse.
6. Pada window **Properties** pilih **Shape**.



Gambar 3 Properties untuk memilih animasi shape

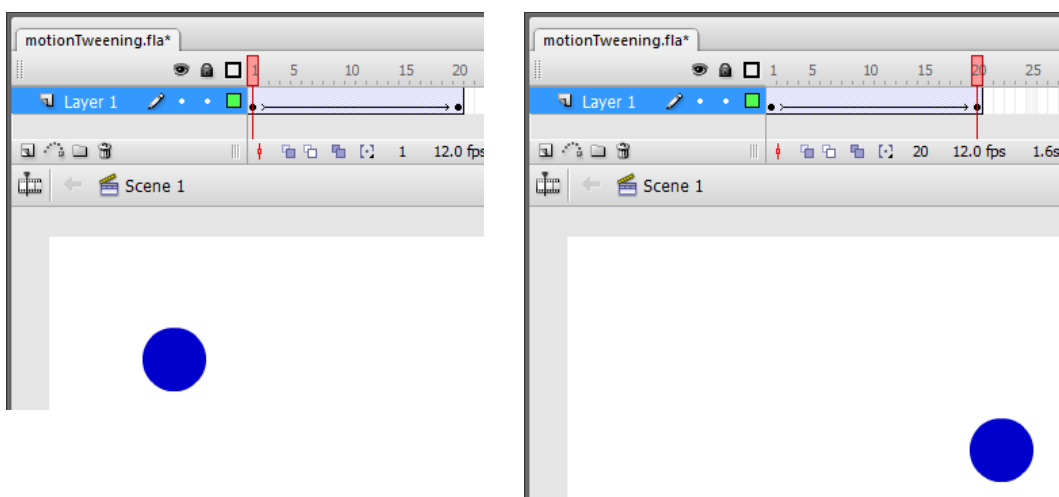
7. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.
8. Simpan file tersebut dengan nama **shapeTweening fla**

5. Motion tweening

Pada animasi ini, property dari instance, group dan text block dapat diubah. Flash dapat men-tween warna dari instance dengan gradasi, fade in dan fade out. Untuk men-tween warna dari group dan tulisan harus dijadikan symbol terlebih dulu.

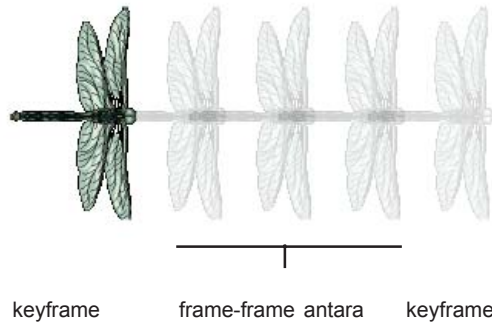
Untuk membuat motion tweening:

1. Buat file baru, pilih **Flash File (ActionScript 2.0)**
2. Klik pada frame 1, dan buat image awal lingkaran, atau drag simbol graphic dari Library.
3. Pastikan frame awal yang aktif, pilih **Insert > Create Motion Tween (Create Classic Tween pada Adobe Flash CS5)**
4. Tentukan frame akhir, dengan memilih **Insert > Timeline > Keyframe.**
5. Pastikan frame akhir yang aktif.
6. Gerakkan gambar pada posisi yang dikehendaki.
7. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi tweening.
8. Simpan file tersebut dengan nama **motionTweening fla.**



Gambar 4 Lingkaran pada frame 1 dan setelah dipindahkan letaknya pada frame 20

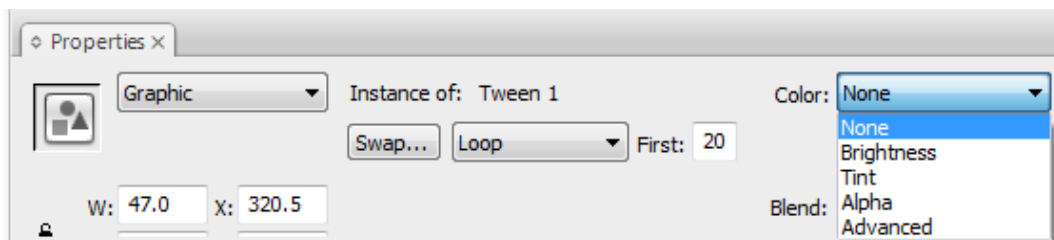
Motion tweening dapat digunakan untuk membuat animasi dari image yang sudah ada, atau file yang diimpor.



Gambar 5 Motion Tweening menggunakan file yang diimpor

Untuk membuat animasi dari file image

1. Pilih frame di mana akan dimulai animasi, kemudian import file “insect.gif”.
2. Pastikan frame awal yang aktif, pilih **Insert > Create Motion Tween**
3. Tentukan frame akhir dengan memilih **Insert —> Timeline > Keyframe**.
4. Pastikan frame akhir yang aktif.
5. Gerakkan gambar pada posisi yang dikehendaki.
6. Untuk mengatur perubahan warna pada frame akhir, pada **Properties**, pilih perubahan warna yang dikehendaki. Terdapat empat macam pilihan yaitu Brightness, Tint, Alpha, dan Advance.

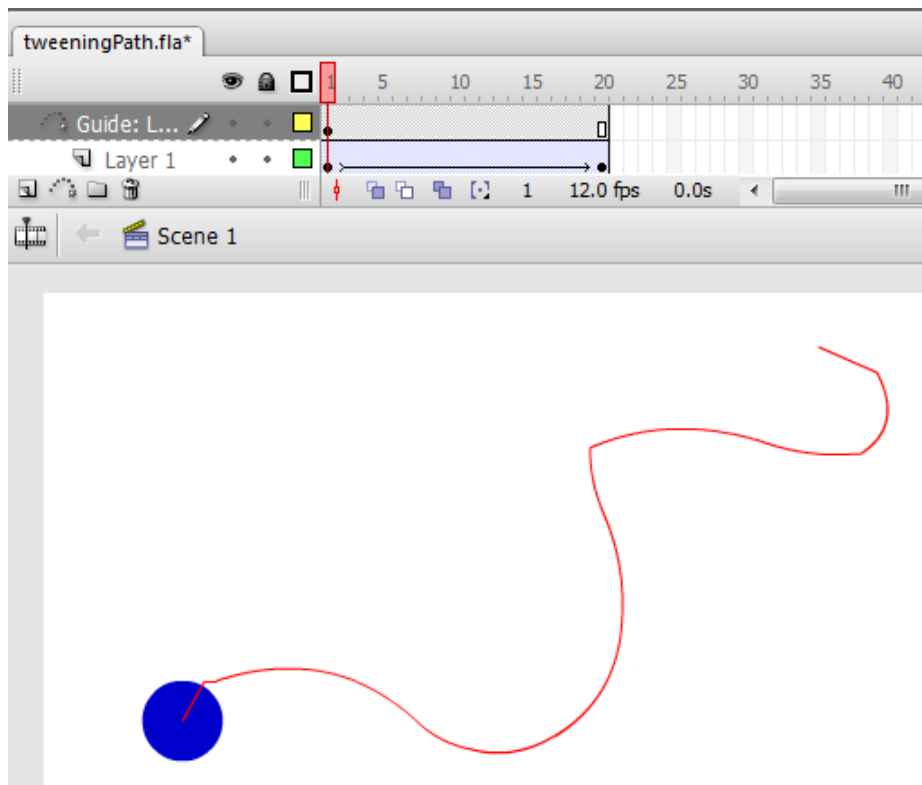


Gambar 6 Pilihan efek warna dan persentase pada pilihan Alpha

7. Pilih Control —> Test Movie untuk memeriksa animasi tweening.
8. Simpan file tersebut dengan nama **tweeningInsect.fla**.

6. Motion tweening dengan path

Gerakan object pada motion tweening dapat dibuat mengikuti path (jalur) yang ditentukan. Path berupa garis tertuka maupun tertutup, misalnya lingkaran dan elips.



Gambar 7 Motion tweening dengan path

Untuk membuat animasi mengikuti path:

1. Buat file baru dan buat gambar lingkaran.
2. Pastikan frame awal yang aktif, pilih **Insert > Create Motion Tween**.
3. Tentukan frame akhir dengan memilih **Insert > Timeline > Keyframe**.
4. Pada Layer 1 pilih **Insert > Timeline > Motion Guide**, maka muncul sebuah layer baru. Layer tersebut digunakan untuk menempatkan gambar yang digunakan sebagai path.

5. Gambar dengan Pen, Pencil, Line, Circle, atau Rectangle tool untuk membuat path yang diinginkan.
7. Pastikan gambar lingkaran tepat (snap center) pada awal path.
8. Klik frame akhir pada Layer 1, kemudian pindahkan gambar lingkaran pada ujung akhir dari path.
9. Untuk membuat background dapat diambil dari salah satu image. Image tersebut diperbesar atau diperkecil sehingga sesuai dengan ukuran stage. Layer background harus ditempatkan paling bawah.
10. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi tweening ditampilkan mengikuti path.
11. Simpan file tersebut dengan nama **tweeningPath.fla**.

D. Latihan

1. Buatlah shape animation yang menggambarkan perubahan dari huruf "A" berwarna merah menjadi huruf "B" berwarna biru!
2. Buatlah animasi motion tweening gambar kupu-kupu yang bergerak mengikuti path berbentuk lingkaran.
3. Buatlah animasi gambar dengan efek alpha dan animasi gambar lain dengan efek brightness!



Animasi Teks dan Image

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

1. Membuat animasi teks
2. Membuat animasi dengan transformasi
3. Membuat animasi dengan mask

A. Animasi Image

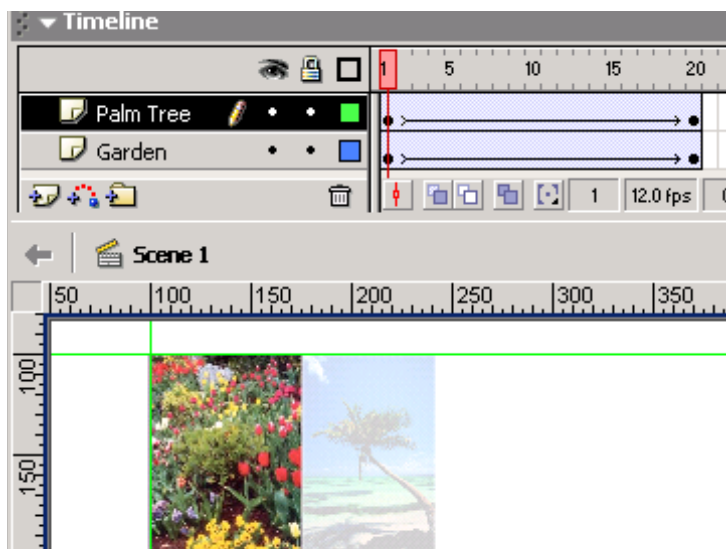
Image yang digunakan untuk animasi dapat diambil dari file image dengan cara mengimpornya ke dalam Flash.

1. Transisi Warna

Setiap gambar merupakan instance dari suatu simbol, dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan panel Effect.

Untuk membuat efek warna:

1. Buat file baru.
2. Pilih **File > Import**, kemudian impor file "garden.jpg". Perkecil gambar supaya tingginya menjadi 100 piksel.
3. Buat animasi motion tweening dari frame 1 sampai frame 20..
4. Pada Properties terdapat beberapa pilihan, yaitu none, brightness, alpha, tint dan advance. Tentukan nilai Alpha 20%.
5. Buat layer baru untuk menempatkan gambar PalmTree.
6. Pilih **File > Import**, kemudian impor file "palmTree.tif". Perkecil gambar supaya tingginya menjadi 100 piksel, dan letakkan di samping gambar garden.



Gambar 1 Efek warna pada animasi

7. Buat animasi motion tweening dari frame 1 sampai frame 20..
8. Pada frame 1 layer "Palm Tree", pilih efek Properties. Terdapat pilihan none, brightness, alpha, tint, advance. Pilih Alpha 20% untuk gambar tersebut.
9. Pilih **Control > Test Movie**, maka animasi tweening akan ditampilkan dengan gambar yang warnanya menghilang.
10. Simpan file tersebut dengan nama effectImage fla.

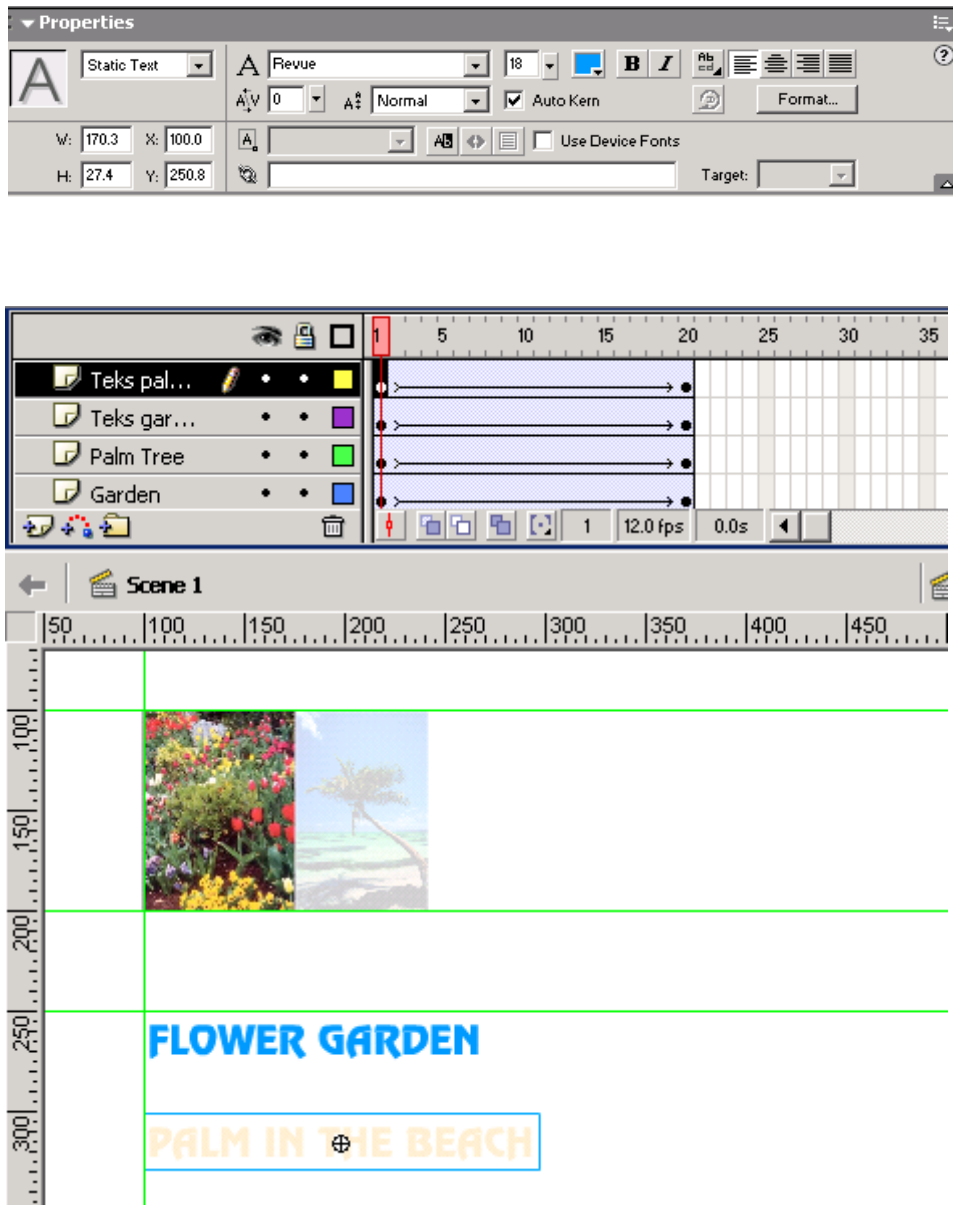
B. Animasi Teks

1. Mengubah warna dan transparansi teks

Setiap teks merupakan instance dari suatu simbol dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Untuk membuat efek warna pada teks:

1. Buka file "effectImage fla".
2. Buat layer "Teks garden" untuk menempatkan teks pertama.
3. Buat teks dengan Text tool pada stage "FLOWER GARDEN".
4. Buat animasi motion tweening.
5. Buat effect warna pada teks seperti membuat efek pada animasi image.
6. Buat layer "Teks palm tree" untuk menempatkan teks kedua.
7. Buat teks "PALM IN THE BEACH", dan dibuat animasi seperti teks pertama.
8. Pilih **Control > Test Movie**, maka animasi tweening akan ditampilkan dengan teks yang warnanya menghilang.
9. Simpan file tersebut dengan nama effectText fla.



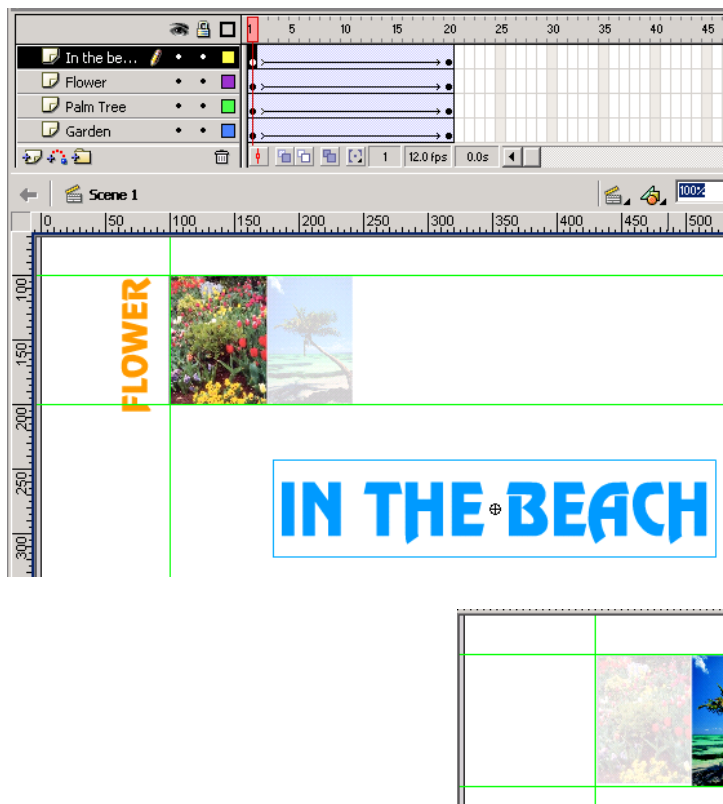
Gambar 3 Animasi image dan huruf

2. Animasi teks dengan transformasi

Langkah-langkah untuk membuat animasi teks:

1. Buka file "effectImage.fla".
2. Buat layer untuk menempatkan teks "FLOWER".
3. Pilih **Insert > Keyframe** untuk membuat keyframe pertama.
4. Buat teks "FLOWER" dengan Text tool pada stage.

5. Buat motion tweening seperti telah dibicarakan sebelumnya.
6. Klik pada frame 1, pilih **Modify > Transform > Free Transform**. Kemudian teks diputar 90 derajat dan letaknya dipindahkan.
7. Buat layer untuk menempatkan teks "IN THE BEACH".
8. Pilih **Insert > Keyframe** untuk membuat keyframe pertama.
9. Buat teks "IN THE BEACH" dengan Text tool pada stage.
10. Buat motion tweening seperti telah dibicarakan sebelumnya.
11. Klik pada frame 1, pada layer "In the beach". Pindahkan huruf ke tempat lain, kemudian pilih **Modify > Transform > Scale** untuk memperbesar huruf.
12. Pilih **Control > Test Movie**, maka animasi teks akan ditampilkan mengikuti path.
13. Simpan file tersebut dengan nama teksTransform.fla.



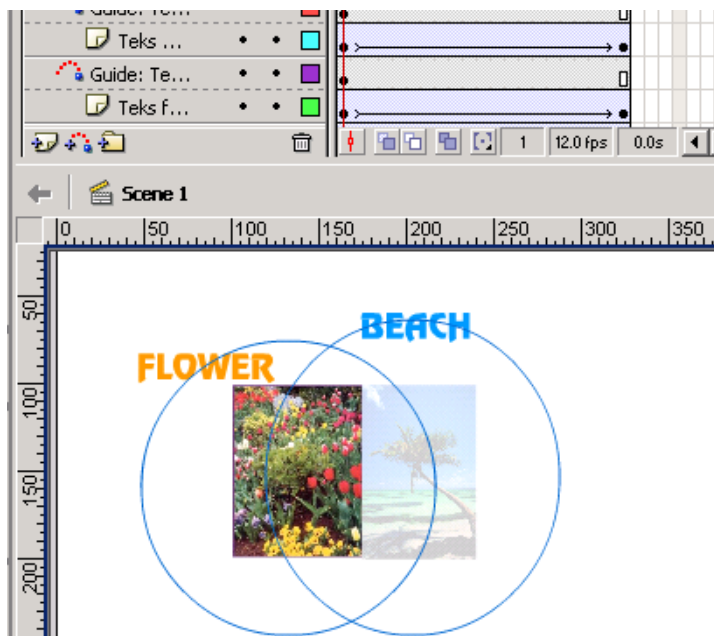
Gambar 4 Animasi image dan huruf dengan tranbsformasi

3. Animasi teks dengan path

Setiap karakter merupakan instance dari suatu symbol yang dapat diubah warnanya menggunakan panel Effect.

Langkah-langkah untuk membuat animasi teks:

1. Buka file "effectImage fla".
2. Buat layer untuk menempatkan teks "FLOWER".
3. Pilih **Insert > Keyframe** untuk membuat keyframe pertama.
4. Buat teks "FLOWER" dengan Text tool pada stage.
5. Buat motion tweening seperti telah dibicarakan sebelumnya.
6. Pada layer klik tombol kanan mouse, pilih Add Motion Guide.
7. Gambar dengan Pen, Pencil, Line, Circle, Rectangle tool path yang diinginkan.
8. Snap center dari teks pada awal path, kemudian pada akhir path
9. Ulangi no 2 - 8 untuk teks 'BEACH'.



Gambar 3.6 Animasi huruf dengan path

Gambar 5 Animasi huruf dengan path

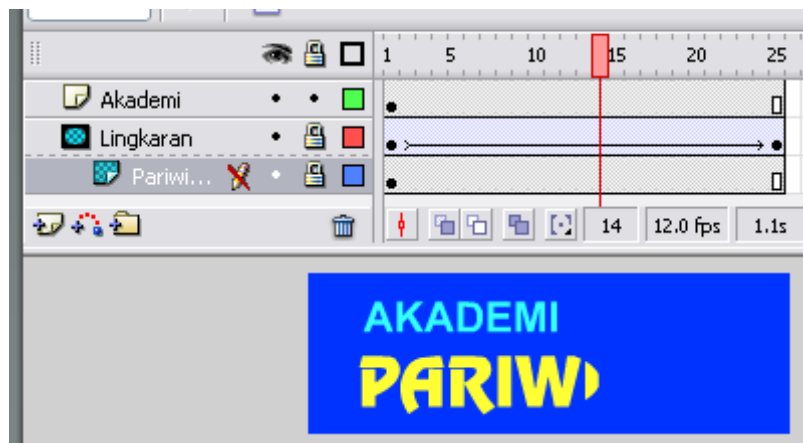
10. Pilih **Control** → **Test Movie**, maka animasi teks akan ditampilkan mengikuti path.
11. Simpan file tersebut dengan nama teksPath.fla.

C. Animasi Mask

1. Animasi title - mask

Untuk membuat mask pada teks:

1. Buat file baru.
2. Buat layer pertama “Pariwisata” untuk menempatkan judul.
3. Buat teks “PARIWISATA” dengan warna yellow. Buat panjang frame dari frame 1 sampai frame 30.
4. Buat layer kedua “Lingkaran” untuk menempatkan mask.
6. Buat lingkaran atseu persegi empat hingga menutupi huruf ‘P’.
7. Buat motion tweening dari frame 1 sampai frame 30. Klik pada frame 30, kemudian lakukan transformasi skala terhadap lingkaran sehingga lingkaran membesar dan menutupi seluruh huruf “PARIWISATA”.



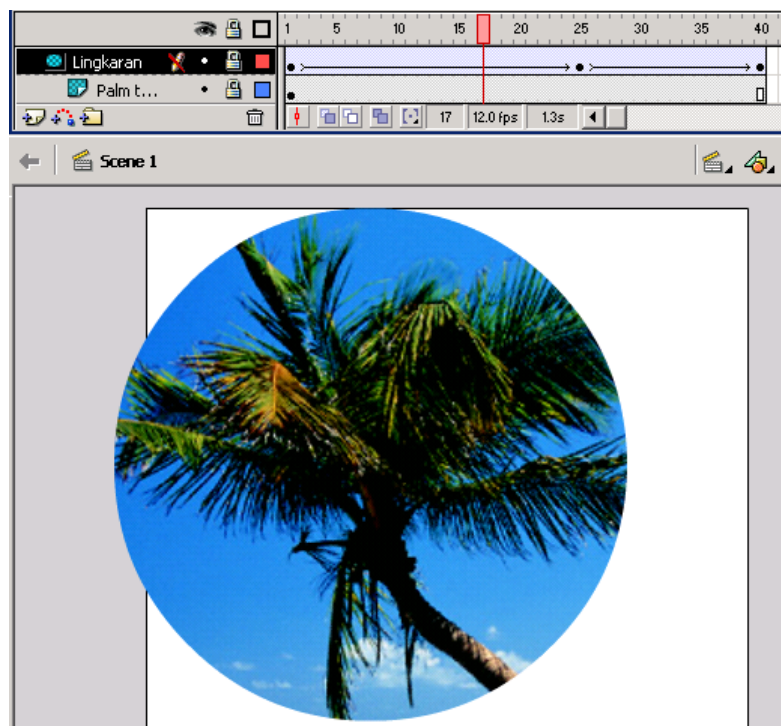
Gambar 3.7 Animasi huruf dengan mask

Gambar 6 Animasi huruf dengan mask

2. Animasi gambar - mask

Untuk membuat mask pada gambar:

1. Buat file baru dengan ukuran 400 x 600 piksel.
2. Buat layer pertama "Palm tree" untuk menempatkan gambar.
3. Import file "palmTree.jpg".
4. Buat layer kedua "Lingkaran" untuk menempatkan mask. Pada layer tersebut buat lingkaran.
5. Buat motion tweening lingkaran sampai dengan frame 25, di mana lingkaran bertambah besar.
6. Gambar lingkaran diperpanjang sampai frame 40.
7. Pada layer lingkaran buat mask.
8. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.
9. Simpan file tersebut dengan nama **fotoMask fla**.



Gambar 7 Animasi image dengan mask

D. Latihan

1. Buatlah mask untuk teks "MULTIMEDIA", dimana mask layer bergerak dari kiri samar-samar ke kanan makin nyata!
2. Buatlah animasi teks pada nomor 1, di mana tiap huruf bergerak mengikuti path berbenruk lingkaran!
3. Buatlah animasi nomor 1 dan 2 menjadi satu movie.



Button

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

1. Membuat button
2. Membuat button dengan image
3. Membuat button dengan animasi

A. Button

Walaupun Flash menyediakan button dalam Common Libraries, tetapi pembuatan button perlu diketahui untuk mendapatkan macam-macam inovasi yang diperoleh dengan menggunakan prinsip pembuatan button.

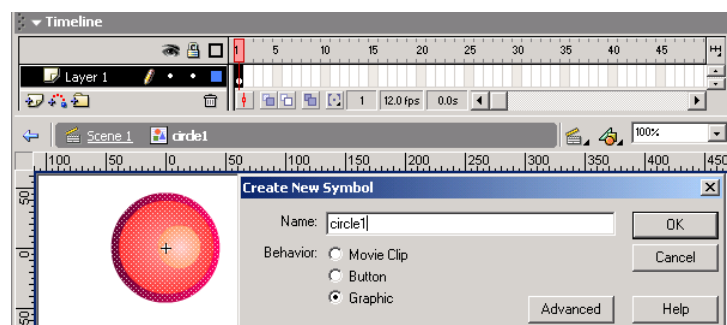
1. Button

Button sebenarnya merupakan suatu movie clip interaktif yang terdiri dari 4 frame, yaitu frame 1 (up), frame 2 (over), frame 3 (down), dan fraem 4 (hit).. Setiap frame mempunyai fungsi yang berbeda-beda.

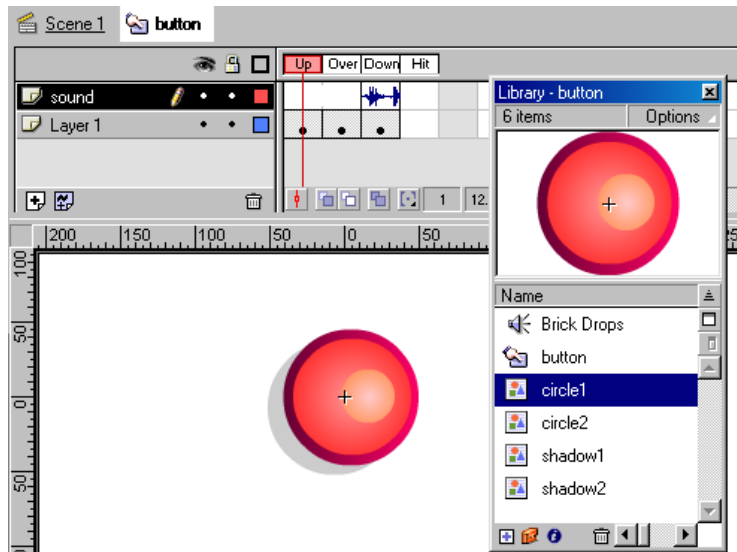
- *Frame 1 (Up)*, bila kursor tidak berada dalam area button
- *Frame 2 (Over)*, bila kursor berada dalam area button
- *Frame 3 (Down)*, bila button diklik atau ditekan
- *Frame 4 (Hit)*, untuk menentukan area yang merespon saat mouse diklik. Area ini tidak kelihatan saat movie berjalan.

Untuk membuat button:

1. Buat file baru.
2. Buat simbol graphic "circle1", dan buat gambar lingkaran dengan warna merah.
3. Buat simbol graphic "circle2", dan buat gambar lingkaran dengan warna kuning.
4. Buat simbol graphic "shadow", dan buat gambar lingkaran dengan warna abu-abu.



Gambar 1 Simbol graphic "circle1"

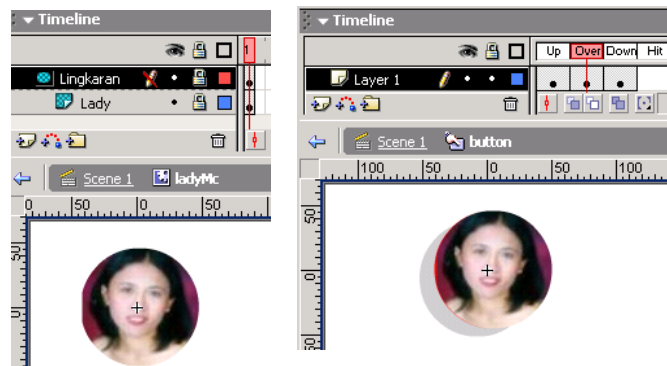


Gambar 2 Simbol button

5. Buat simbol button dengan nama "button", maka akan muncul editing simbol button.
6. Pada editing simbol, klik frame 1 dan drag simbol "circle1" dari "shadow" dari Library ke dalam stage.
7. Aktifkan frame 2 dengan memilih **Insert > Keyframe**. Drag simbol "circle2" dari Library ke dalam stage. Gambar "circle1" pada frame 2 dihilangkan.
8. Aktifkan frame 3 dengan memilih **Insert > Keyframe**. Posisi "circle2" dengan shadow diatur sedemikian rupa sehingga bila button di-klik, maka button akan bergerak.
9. Buat layer "Sound" untuk menempatkan suara. Klik pada frame 3, kemudian **Insert > Timeline > Keyframe**.
10. Impor file suara ke dalam Librray
11. Kembali ke Scene 1, kemudian drag simbol "button" ke dalam stage.
12. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.
13. Simpan file tersebut dengan nama **button fla**.

2. Button dengan image

1. Buka file button fla.
2. Buat simbol grafik "foto". Dalam editing simbol import file lady.jpg, dengan cara memilih **File > Import > Import to Stage**.
3. Perkecil atau perbesar gambar agar besarnya sesuai dengan lingkaran yang akan dibuat, dengan memilih **Modify > Transform > Scale**.
4. Ubah bitmap menjadi vektor dengan mengklik gambar dan pilih **Modify > Break Apart**.
5. Di atas foto buat lingkaran sebesar lingkaran circle1 dengan mengatur kosong pada Fill Color, sehingga lingkaran hanya berbentuk outline.
6. Hilangkan area foto di luar lingkaran.
7. Buka editing simbol button, kemudian aktifkan frame 2 (Over). Drag simbol graphic "foto" ke stage pada frame 2 menutupi lingkaran.
8. Simpan file tersebut dengan nama **buttonMask fla**.
9. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.

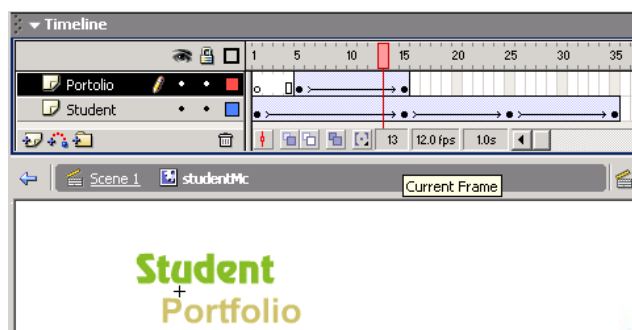


Gambar3 Editing simbol movie clip "ladyMc" (kiri) dan editing simbol "button" (kanan)

3 . Button dengan animasi

1. Buka file button fla.
2. Buat simbol graphic "teks_portfolio". Dalam editing simbol buat teks "portfolio".
3. Seperti nomor 2, buat simbol graphic "teks_student" yang berisi teks "Student".

4. Buat simbol movie clip “StudentMc”. Pada Editing simbol, buat animasi tweening “Student” dan “portfolio”.
5. Pada editing simbol “button” buat layer “Animasi” untuk menempatkan animasi.
6. Pada layer “Animasi” drag simbol “studentMc” ke stage.
7. Kembali ke Scene 1, kemudian drag simbol button.
8. Simpan file dengan nama **buttonTweening.fla**.
9. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.



Gambar 4 (atas) Editing simbol movie clip “studentMc”, dan Gambar 5 (bawah) Button bila movie dijalankan

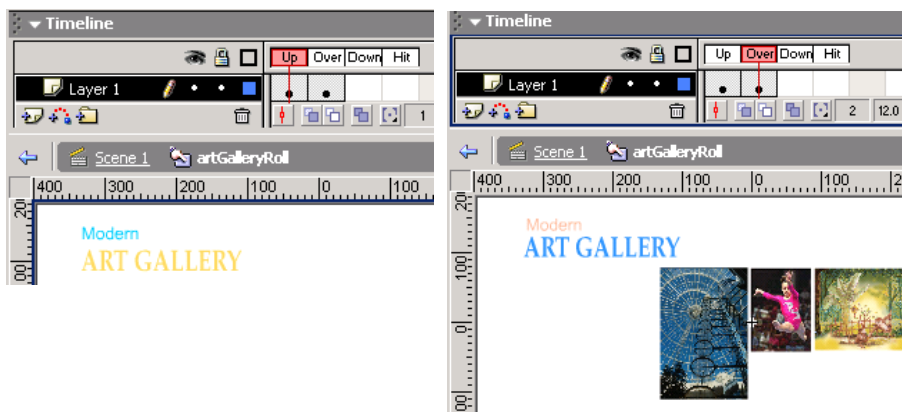
B. Rollover image

Rollover image dapat dibuat dengan memperlakukannya sebagai button.

Untuk membuat rollover image:

1. Buat file baru.
2. Buat simbol graphic “artGallery”, dan buat teks “ART GALLERY” dengan warna biru muda.
3. Buat simbol movie clip “artGalleryMc”, dan drag simbol graphic “artGallery” dari Library ke dalam stage.

4. Buat simbol graphic “modern”, dan buat teks “Modern” dengan warna biru muda.
5. Buat simbol movie clip “modernMc”, dan drag simbol graphic “Modern” dari Library ke dalam stage.
6. Buat simbol button dengan nama “artGalleryRoll”, maka akan muncul editing simbol button.
7. Pada editing simbol, klik frame 1 dan drag simbol “modernMc” dan artgalleryMc” ke dalam stage.



Gambar 6 Editing simbol button “artGalleryRoll” pada frame 1 (kiri) dan frame 2 (kanan)

8. Aktifkan frame 2 dengan memilih **Insert > Keyframe**. Posisi teks dengan warna diubah sehingga memberikan efek pada saat cursor di atas teks.
9. Impor file “architect.jpg”, “gymnastic1.jpg”, dan “legend.jpg”. Gambar-gambar tersebut yang berada di stage dihilangkan, karena lebih baik menggunakan dari Library.
10. Drag gambar-gambar tersebut dari Library, dan tempatkan sedemikian rupa seperti contoh.
11. Kembali ke Scene 1. Drag simbol button “artGalleryRoll” ke dalam stage.
12. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.
13. Simpan file tersebut dengan nama **rolloverImage fla**.

C. Latihan

1. Buatlah sebuah button dengan ketentuan sebagai berikut:
 - pada keadaan normal berwarna merah dengan bentuk lingkaran
 - bila mouse di atasnya, berubah menjadi bentuk elips dengan warna biru
 - bila mouse ditekan, muncul bayangan hitam di sekeliling elips tersebut dan posisi bergeser ke atas sedikit.
2. Buatlah button dengan bentuk lingkaran di mana terdapat foto di dalamnya. Jika mouse di atasnya bentuk button berubah menjadi persegi empat dengan dan animasi tweening dari teks "FIKOM".
3. Buatlah teks "ADVERTISING". Jika mouse di atasnya muncul foto macam-macam mobil, dan salah satunya bergerak dari kanan ke kiri!



Interaktif

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

1. Membuat action pada frame
2. Membuat interaktif dengan button
3. Mengendalikan movie clip dengan button

A. Action

Dalam animasi sederhana, Flash hanya mengatur scene dan frame dari movie secara sekuensial. Tetapi dalam movie interaktif, audiens menggunakan keyboard, mouse atau keduanya untuk melompat ke bagian lain dari movie, menggerakkan objek, memasukkan informasi ke dalam formulir dan menampilkan bermacam-macam operasi interaktif.

Pembuatan movie interaktif dilakukan dengan mengatur action, yaitu instruksi yang ditulis pada ActionScript dan dapat berjalan bila suatu event dilakukan. Event yang mengendalikan suatu action yang terjadi bila playhead mencapai frame tertentu atau user menekan button atau tombol lain pada keyboard. Flash mempunyai dua panel Action yaitu Normal Mode dan Expert Mode.

1. Panel Actions

Pada Normal Mode dari panel Actions, action dapat dimasukkan tanpa menulis script. Namun bagi yang bila sudah berpengalaman dengan pemrograman, maka script dapat ditulis langsung menggunakan Expert Mode. Instruksi dapat dilakukan dengan menggunakan satu action, seperti memerintahkan movie untuk berhenti, atau menggunakan sekumpulan action. Pertama-tama action mengevaluasi suatu kondisi dan kemudian action lain untuk melakukan sesuatu, seperti menjalankan movie. Banyak action memerlukan pengalaman menggunakan ActionScript, tetapi beberapa action memerlukan kebiasaan bekerja dengan bahasa pemrograman. Hal ini sangat diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut.

Action dasar pada panel Actions dapat digunakan untuk mengontrol dan membuat interaktif movie. Dengan menggunakan action dasar, dapat dikembangkan suatu aplikasi yang memerlukan script lebih kompleks, seperti pernyataan kondisi, perulangan, dan lain-lain.

Normal Mode

Dalam Normal Mode, pembuatan action dapat dilakukan dengan memilih action dari daftar yang ada pada Toolbox list, yaitu di bagian kiri dari panel. Toolbox list berisi Basic Actions, Actions, Operators, Functions, Properties, dan kategori Objects. Kategori Basic Actions berisi action sederhana yang hanya tersedia pada Normal Mode. Action yang dipilih akan muncul pada Action list, yaitu bagian kanan dari panel. Action tersebut dapat ditambah, dihapus atau diubah sesuai dengan keperluan, dan juga dapat ditambahkan parameter (argumen) untuk

action yang bersangkutan pada kotak parameter di bagian bawah panel.

Expert Mode

Dalam Expert Mode, action dapat dibuat dengan menuliskan script pada Action list (text box) di bagian kanan dari panel. Disamping itu action dapat dipilih dari daftar yang ada pada Toolbox list, seperti halnya pada Normal Mode. Dalam mode ini, script dapat diedit, dimasukkan parameter atau action dihapus langsung dalam Action list seperti membuat script pada teks editor.

Expert Mode memungkinkan user untuk mengedit script dengan text editor seperti JavaScript dan VBScript. Dalam beberapa hal, Expert Mode berbeda dengan Normal Mode:

Dalam panduan praktikum ini menggunakan Expert Mode. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa terbiasa membuat menulis program pada teks editor. Bentuk program tidak berubah dari Flash 5 sampai Flash CS3, tetapi fitur action dengan normal mode selalu berubah dari versi ke versi yang lebih baru.

B. Action Dasar

Action dasar meliputi:

- *Go To* - melompat ke frame atau scene
- *Play dan Stop* - untuk menjalankan dan menghentikan movie
- *Stop All Sounds* - menghentikan suara pada movie
- *Get URL* - berpindah ke URL lain
- *FSCCommand* - mengontrol action yang berjalan pada Flash Player
- *Load Movie, Unload Movie* - menambahkan dan menghilangkan movie
- *Tell Target* - mengontrol movie lain dan movie clip
- *On mouse Event* - action bila mouse event

Action pada Button - Go to dan Stop

Go to dan Stop digunakan untuk menghentikan movie dan menjalankan kembali dari frame tertentu. Button dapat digunakan untuk mengendalikan movie. Untuk menggunakan button sebagai interaksi menjalankan suatu action, diperlukan handler yang diawali dengan on dan diikuti dengan event, seperti contoh berikut:

- on (release)
- on (keyPress "<Space>")
- on (rollOver)
- on (dragOver)

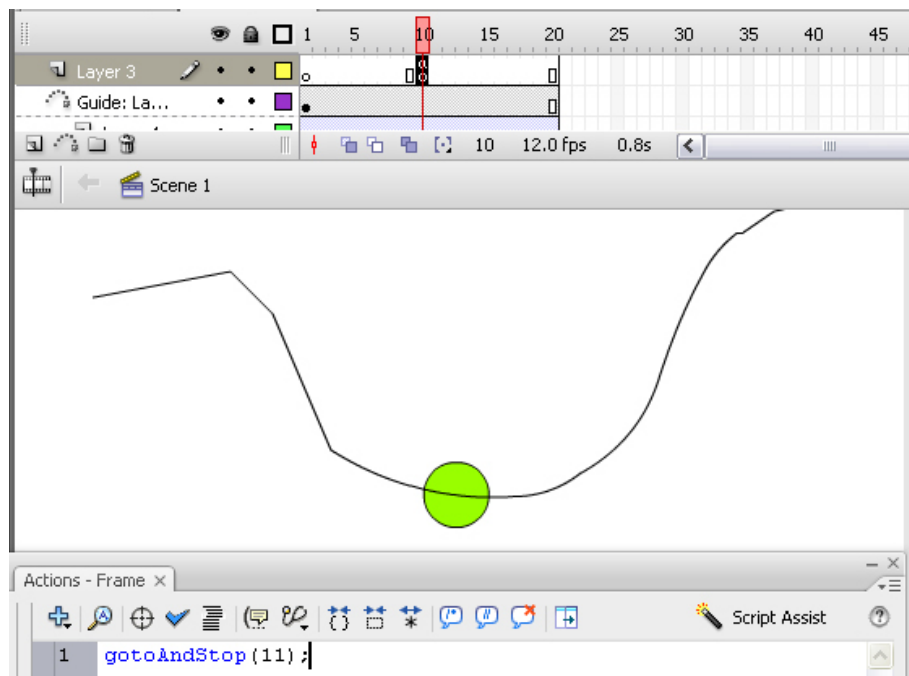
Event yang mengikuti handler diawali dengan tanda kurung { dan diakhiri dengan }.

Action pada Frame - gotoAndStop

Action Go to and Stop digunakan untuk menghentikan movie setelah melewati frame tertentu, dan movie berhenti pada posisi frame yang ditentukan.

Untuk membuat action pada frame:

1. Buka file "tweeningPath.fla", yang pernah dibuat.
2. Buat layer "Action" untuk menempatkan action pada frame.
3. Buat keyframe pada frame 10, kemudian buka editor action dengan cara memilih **Window > Actions**. Buat script sebagai berikut: `gotoAndStop(1);`
4. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi tweening.
5. Simpan file dengan nama **frameGotoAndStop.fla**.



Gambar 1 Action gotoAndStop pada frame

Action pada Frame - gotoAndPlay

Action gotoAndPlay digunakan untuk menjalankan movie melompat ke frame tertentu setelah melewati suatu frame di mana terdapat script.

Untuk membuat action pada frame:

1. Buka file “frameGoToAndStop fla”.
2. Modifikasi script pada frame 10 menjadi sebagai berikut:

```
gotoAndPlay(1);
```

3. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi tweening.
4. Simpan file dengan nama **frameGoToAndPlay fla**.

Action pada Button

Action gotoAndStop digunakan untuk menjalankan dan menghentikan movie. Button yang digunakan untuk mengendalikan movie memerlukan handler yang diawali dengan on dan diikuti dengan event seperti contoh berikut:

Untuk membuat movie yang dikendalikan oleh button:

1. Buka file “tweeningPath fla”.
2. Buat layer “Button” untuk menempatkan button.
3. Buat button Play dan Stop pada stage dengan memilih dari Common Library.
4. Buat layer “Teks” untuk membuat teks “Play” dan “Stop” sebagai keterangan button.
5. Pilih button Stop, kemudian pilih **Window > Actions**.
6. Pada editor script buat script sebagai berikut:

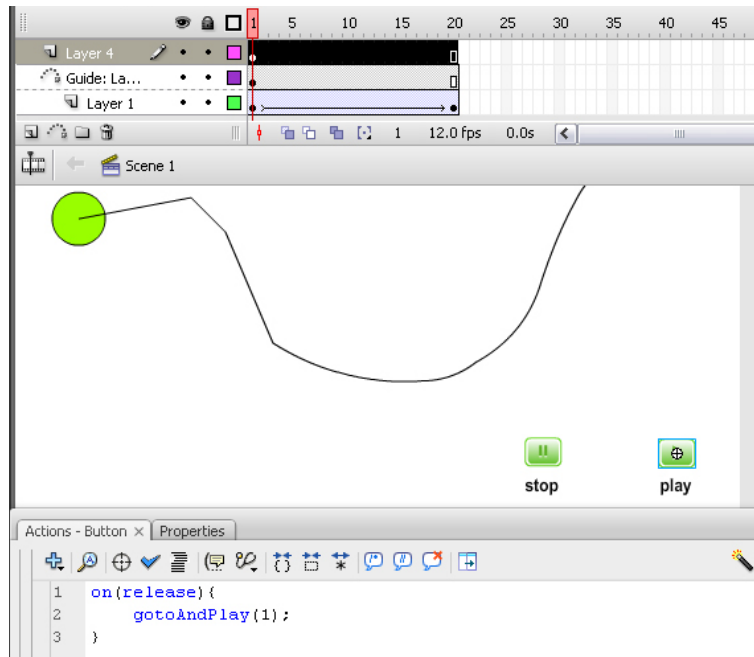
```
on (release) {  
    stop();  
}
```

7. Pilih button Play, kemudian buat script sebagai berikut:

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

Pada pernyataan gotoAndPlay (1) menunjukkan bahwa movie mulai berjalan pada frame 1.

7. **Pilih Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi tweening.
8. Simpan file dengan nama **buttonStop.fla**.



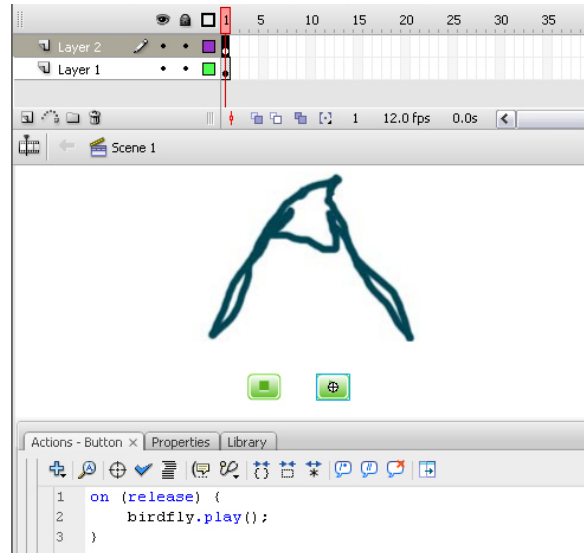
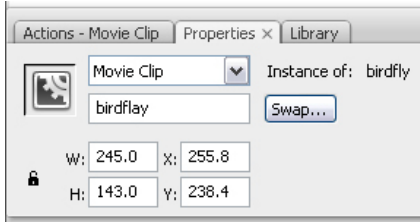
Gambar 2 Action gotoAndPlay pada button

C. Action Interaktif

Movie clip merupakan movie mini yang dapat diberi perintah melakukan apapun. Untuk dapat mengontrol movie clip, movie clip harus diberi nama instance terlebih dahulu.

1. Buka file "frameByFrame.fla" yang akan digunakan untuk membuat movie clip.
2. Pada timeline klik frame 1, kemudian tekan Shift dan klik frame 9. Dengan demikian semua frame diseleksi.
3. Klik-kanan moused, kemudian pilih **Copy Frames**.
4. Buat file baru.
5. Buat simbol movie clip dengan nama "birdMc" Pada editing simbol klik-kanan mouse, kemudian pilih **Paste Frames**.

6. Kembali pada Scene1, kemudian drag simbol movie clip “birdMc” dari Library ke stage.
7. Klik pada instance di stage dan pada Properties buat nama instance “birdfly”.



Gambar 3 (kiri) Memberi nama instance

Gambar 4 (kanan) Tampilan scene dengan dua buah button

8. Buat layer “Button” baru untuk menempatkan button.
9. Buat button Play dan Stop pada stage dengan memilih button dari Common Libraries.
10. Pilih button Stop, kemudian buat script sebagai berikut:

```
on (release) {
    birdfly.stop();
}
```

11. Pilih button Play, kemudian buat script sebagai berikut:

```
on (release) {
    birdfly.play();
}
```

12. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa animasi.
13. Simpan file dengan nama **tellTarget fla**.

D. Latihan

1. Buatlah animasi jarum jam yang berputar dari angka 12 ke kanan kembali ke angka 12 lagi. Animasi berjalan terus dan hanya berhenti bila suatu button ditekan. Button lain digunakan untuk menjalankan kembali jarum jam tersebut dimulai dari angka 12.
2. Buatlah simbol movie clip dari yang menggambarkan kupu-kupu terbang mengikuti jalur tertentu. Dengan dua buah button digunakan untuk mengendalikan gerakan instance dari movie clip tersebut di stage.
3. Buatlah animasi motion tweening suatu bola yang bergerak dari frame 1 sampai frame 20. Pada saat mencapai frame 21 bola pelan-pelan berubah menjadi huruf "GO" sampai frame 40. Dengan suatu button animasi dapat dihentikan di sembarang frame. Dengan button lain animasi berjalan kembali mulai frame 21.

6

Presentasi

Setelah mempelajari bagian ini, diharapkan dapat:

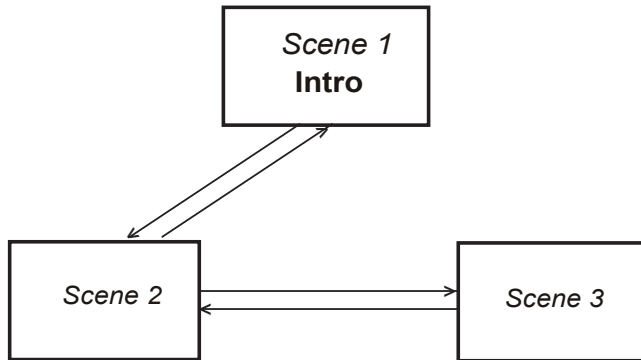
1. Merancang presentasi
2. Membuat presentasi berdasarkan frame
3. Menggunakan simbol
4. Membuat animasi motion tweening
5. Membuat animasi dengan mask
6. Membuat interaktif dengan button
7. Menggunakan audio

A. Presentasi Berdasarkan Frame

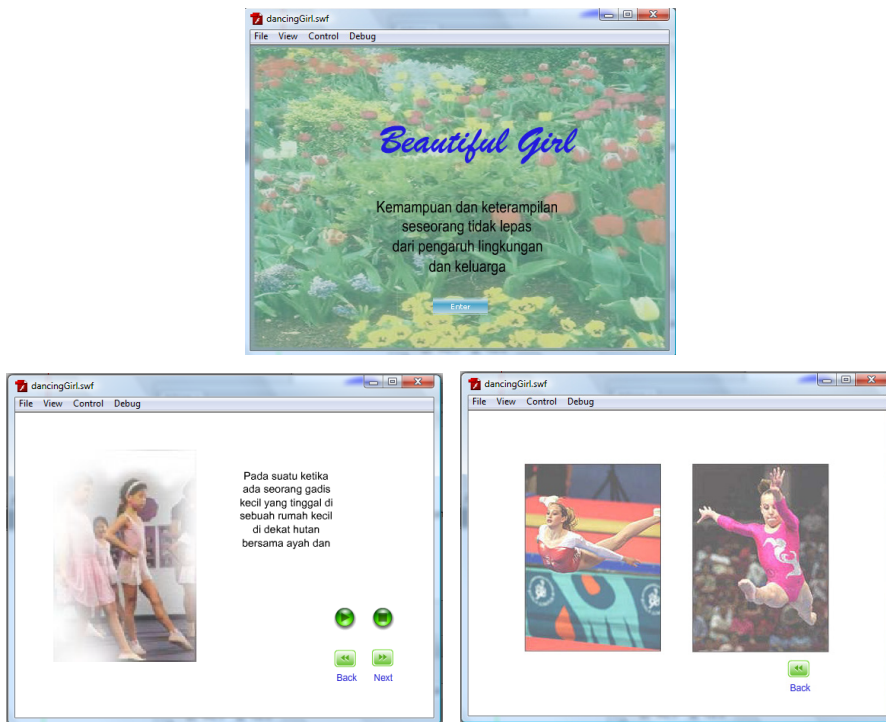
Presentasi dapat dibuat berdasarkan frame. Perrancangan presentasi dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi pedoman yang jelas pada implementasi.

1. Merancang presentasi

Untuk merancang presentasi dapat dibuat struktur navigasi sebagai berikut:



Gambar 1 (atas) Struktur navigasi
Gambar 2 (kanan) Struktur navigasi



Gambar 3 Tampilan Scene 1 (atas), Scene 2 (kiri) , dan Scene 3 (kanan)

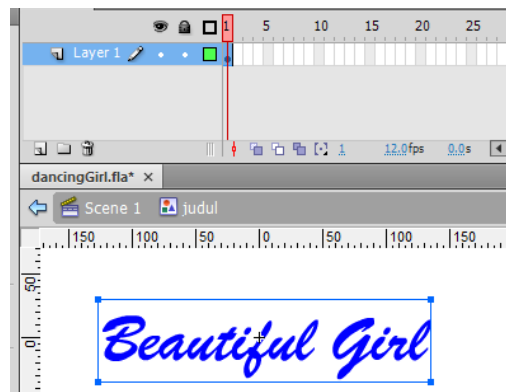
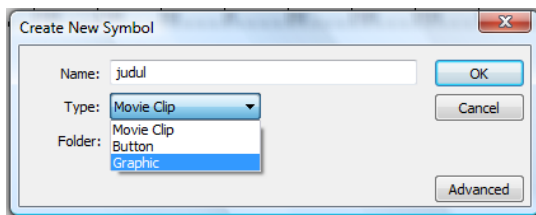
2. Scene 1

Pada Intro terdapat 4 elemen multimedia, yaitu animasi judul, animasi teks, background, dan button.

Animasi judul

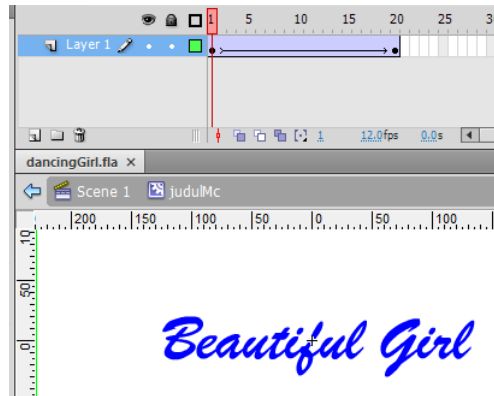
Untuk membuat animasi judul dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Buat file baru.
2. Buat simbol graphic “judul” dengan cara memilih **Insert > New Symbol**, kemudian pada kotak dialog yang muncul pilih graphic, dan ketik “judul” pada field Name. Setelah itu muncul editing symbol “judul”, buatlah teks “Beautiful Girl”. Teks tersebut diatur letaknya pada koordinat x dan y adalah 0.



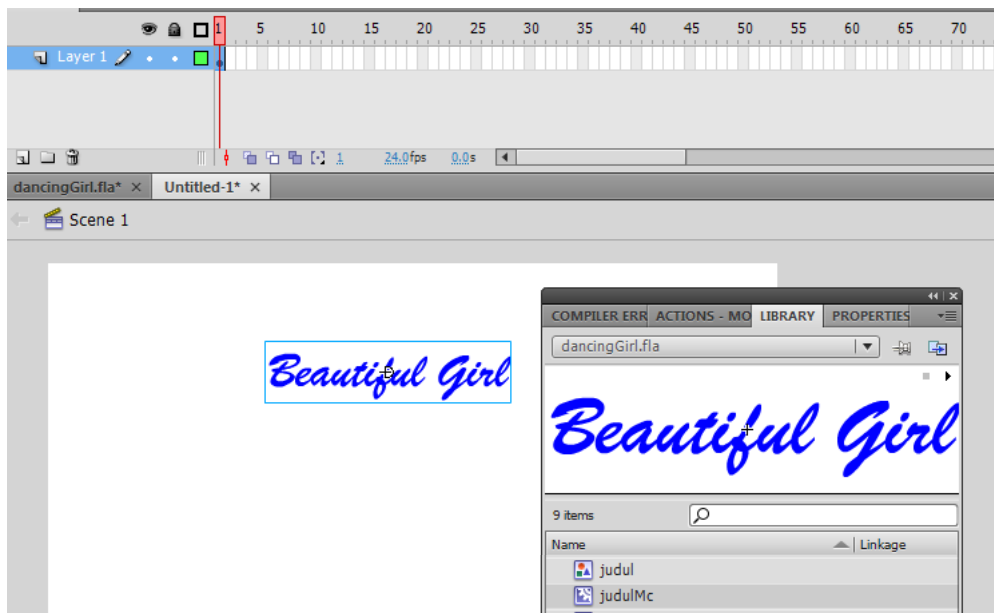
Gambar 4 (kiri) Kotak dialog Create New Symbol dan Gambar 5 (kanan) Editing simbol graphic

4. Buat simbol movie clip “judulMc” dengan cara memilih **Insert > New Symbol**, kemudian pada kotak dialog yang muncul pilih Movie Clip, dan ketik “judulMc” pada field Name.
5. Pastikan editing simbol movie clip judulMc aktif. Drag simbol graphic “judul” dari Library kemudian buat animasi motion tweening.



Gambar 6 Editing simbol movie clip judulMc

7. Kembali ke Scene 1. Drag simbol “judulMc” dari Library ke dalam stage”. Nama layer yaitu “Layer 1” diganti menjadi “Judul”. Hal ini untuk mengidentifikasi penggunaan layer. Semua layer dibuat nama seuai objek yang ditematkannya.

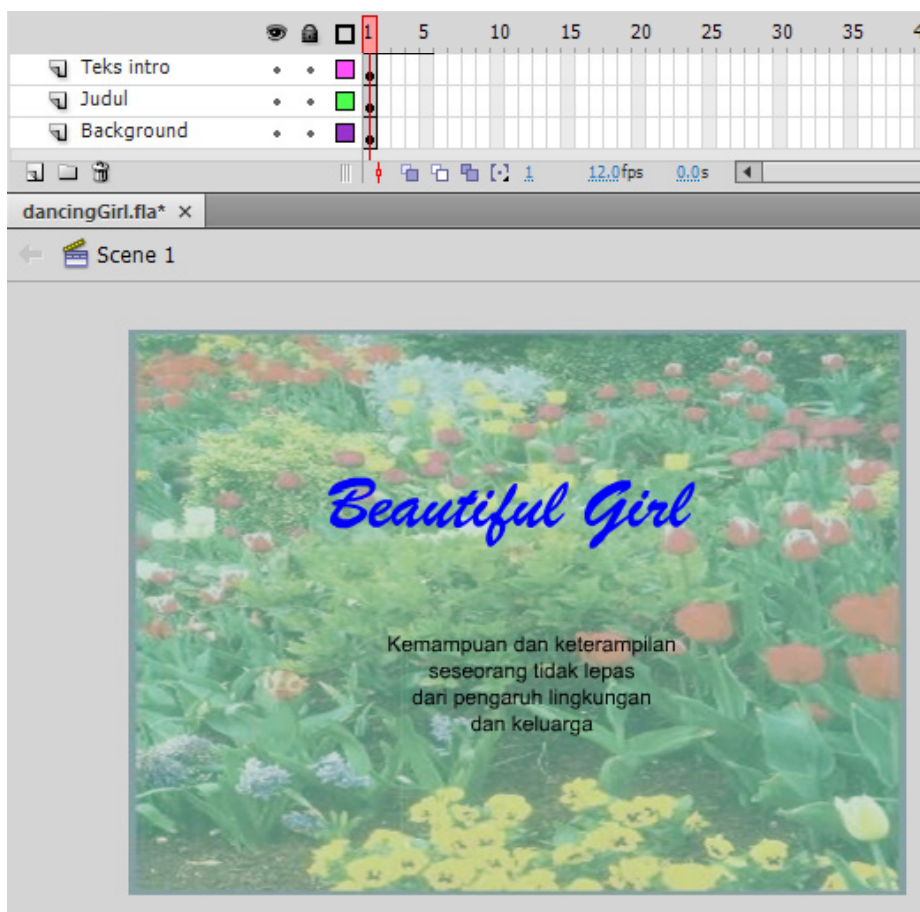


Gambar 7 Symbol judulMc didrag ke dalam stage

8. Buat simbol graphic “teksIntro”. Buat teks dan tentukan jenis font, size, dan style dan warna hitam pada editing simbol sebagai berikut

Keberhasilan, kemampuan,
dan keindahan seorang
gadis tidak lepas dari
lingkungan keluarga dan
pergaulan mulai
usia dini.

9. Buat simbol movie clip “teksIntroMc”. Drag simbol graphic “teksIntro” dari Library, kemudian buat animasi motion tweening.
10. Kembali ke Scene 1. Buat layer baru dengan nama “Teks intro”, kemudian drag simbol movie clip “tesIntroMc” dari Library ke dalam stage, dan ditempatkan di bawah judul.
11. Buat layer dengan nama “Background”, dan pindahkan layer tersebut dari urutan ketiga menjadi pertama (paling bawah). Kemudian import file untuk background dengan memilih **File > Import**, pada kotak dialog pilih **gardenBlur.jpg**.



Gambar 8 Tampilan stage dengan background, judul dan, teks intro

12. Simpan file dengan nama **dancingGirl.fla**.
13. Pilih **Control > Test Movie** untuk melihat hasilnya.

14. Buat layer "Button", kemudian buat button play pada layer tersebut dengan mengambil button yang telah ada di Common Libraries. Dengan memilih **Windows > Common Library > Button** dapat dipilih button yang dikehendaki, kemudian drag ke dalam stage. Klik pada button dan buat script sebagai berikut:

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

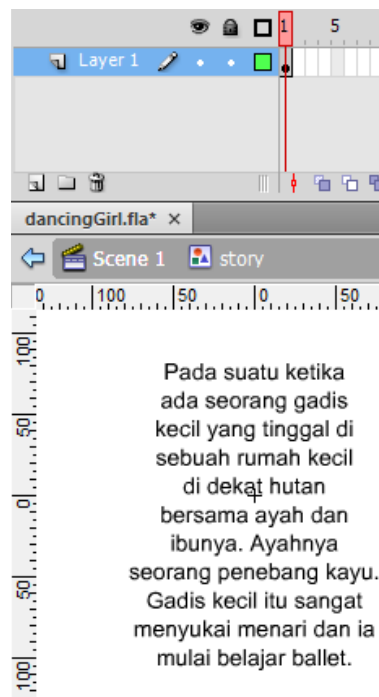
Button tersebut akan digunakan untuk berpindah dari tampilan frame 1 ke frame 5.

2. Scene 2

Untuk membuat tampilan "Scene" berisi animasi foto dan teks dapat dilakukan sebagai berikut:

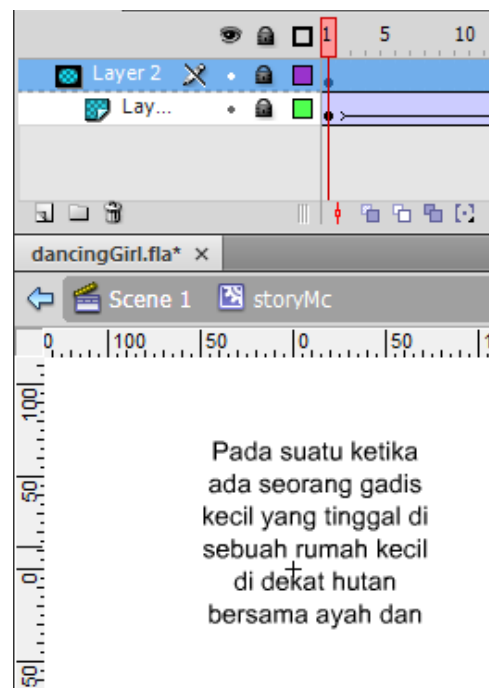
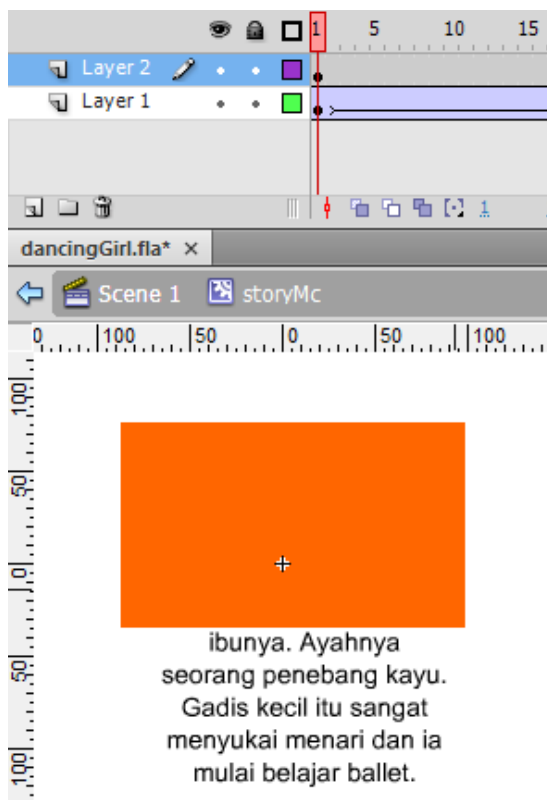
1. Untuk membuat teks yang dapat bergerak merupakan animasi buat simbol graphic "story". Pada editing simbol buat teks sebagai berikut:

Pada suatu ketika ada seorang gadis kecil yang tinggal di sebuah rumah kecil di dekat hutan bersama ayah dan ibunya. Ayahnya seorang penebang kayu. Gadis kecil itu sangat menyukai menari dan ia mulai belajar ballet.



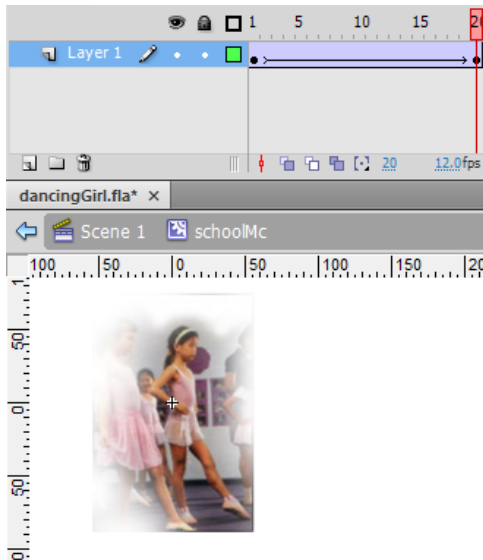
Gambar 9 Editing simbol graphic story

2. Buat simbol movie clip “storyMc”. Drag simbol graphic “story” dari Library, kemudian buat animasi tweening dengan mask. Pertama-tama klik pada frame 1, kemudian pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**. Klik pada frame 75, kemudian pilih **Insert > Timeline > Keyframe**.
3. Masih pada editing simbol movie clip, supaya animasi bergerak, klik pada frame 75, kemudian geser teks ke atas.
4. Untuk membuat mask, pertama tama buat layer baru. Kemudian buat kotak di atas teks sedemikian rupa sehingga menutupi sebagian teks.
5. Periksa kembali animasi teks pada layer pertama. Pada frame akhir pastikan bahwa seluruh teks berada di atas kotak.
6. Klik pada layer kedua di mana kotak berada, klik kanan mouse kemudian klik **Mask**.



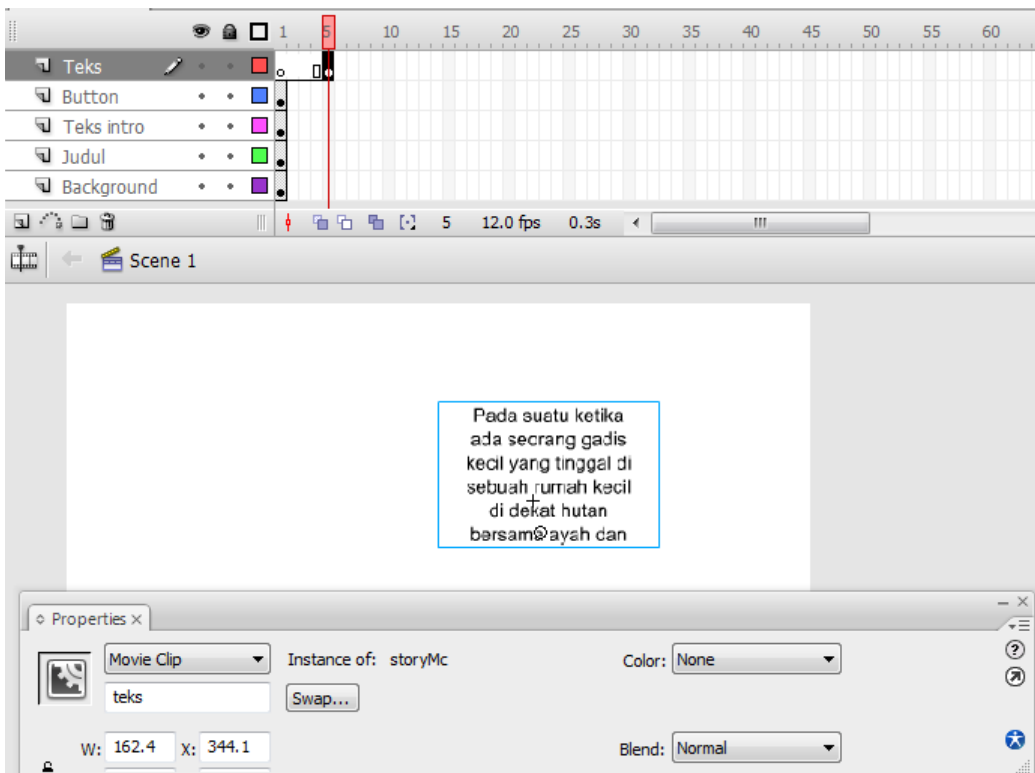
Gambar 10 (kiri) Editing simbol movie clip sebelum dibuat mask dan Gambar 11 (kanan) setelah dibuat mask

7. Buat symbol movie clip “schoolMc”. Impor file “balletSchool.jpg”, kemudian buat animasi tweening.



Gambar 12 Editing simbol movie clip “schoolMc”

4. Kembali ke Scene 1.
5. Buat layer “Teks”, kemudian buat keyframe pada frame 5. Drag simbol movie clip “storyMc” dari Library. Pada Properties buat nama instance “teks”.



Gambar 13 Membuat nama instance pada Properties

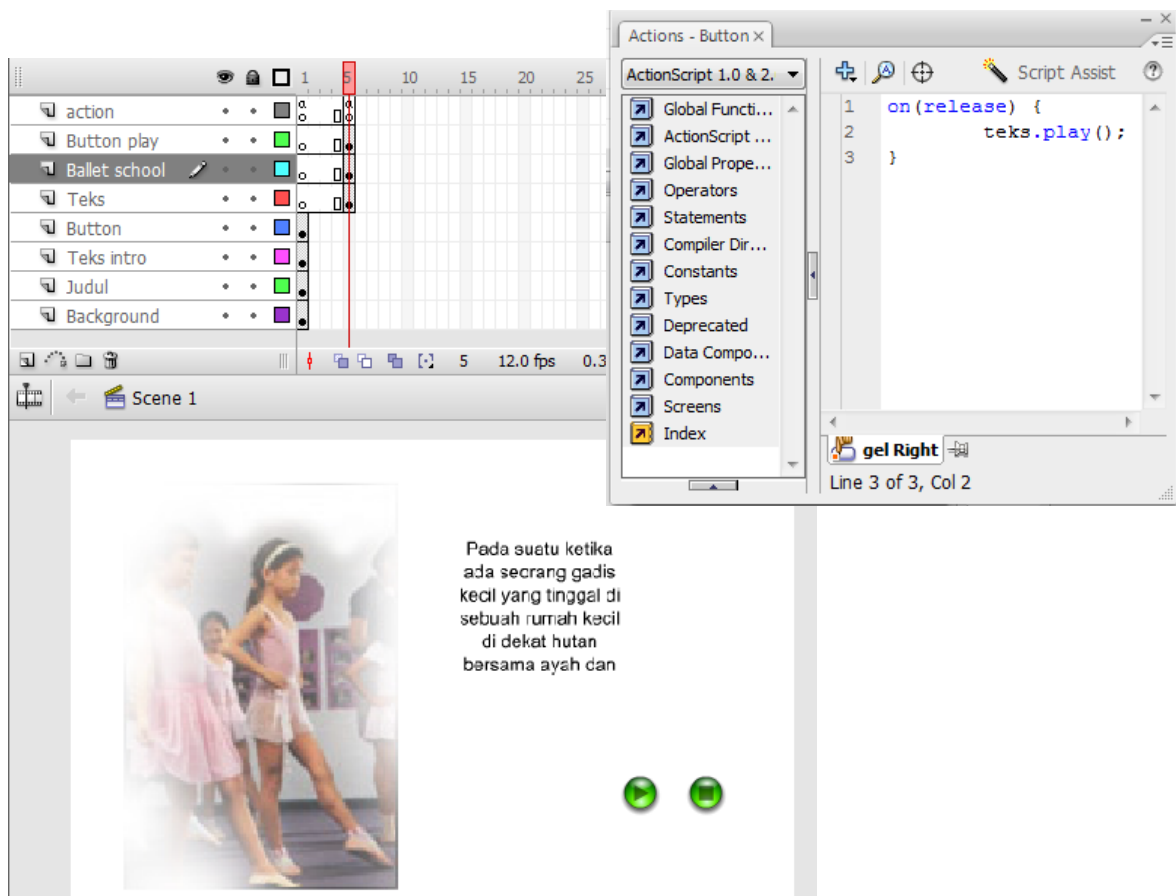
6. Buat layer "Ballet school", kemudian buat keyframe pada frame 5. Drag simbol movie clip "schoolMc" dari Library.
7. Buat layer "Button play", kemudian buat keyframe pada frame 5. Buat button "Play" dan "Stop". Pada button play buat script sebagai berikut:

```
on(release) {
    teks.play();
}
```

Pada button stop buat script sebagai berikut:

```
on(release) {
    teks.stop();
}
```

8. Pada layar "Action" buat action stop() pada frame 1. Buat keyframe pada frame 5, kemudian buat action stop().
9. Pilih **Control > Test Movie** untuk memeriksa hasilnya.



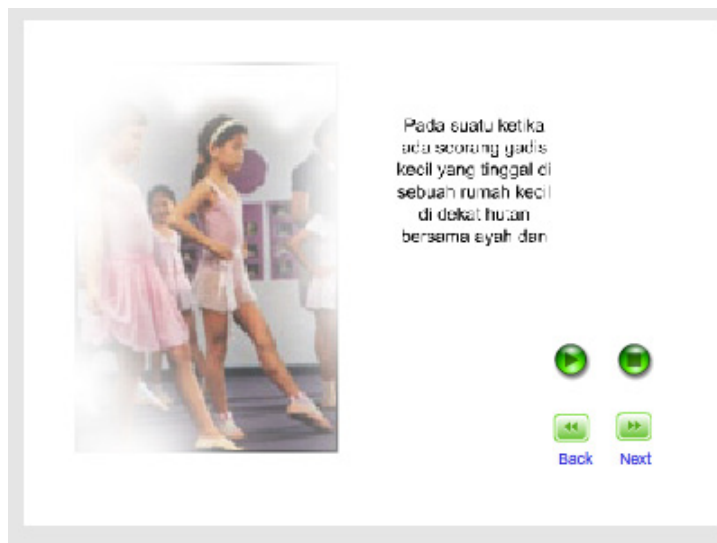
Gambar 14 (kanan atas) Script pada button play dan Gambar 15 (kiri) Layout pada stage

10. Untuk dapat berpindah ke tampilan berikutnya dan sebelumnya, buat layer untuk menempatkan button, yaitu layer "Button Navigasi". Kemudian buat keyframe pada frame 5, karena button ditempatkan pada frame 5.
11. Buat button untuk pindah ke Scene selanjutnya (frame 10), dengan script sebagai berikut:

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

12. Buat button untuk pindah ke ke Scene sebelumnya (frame 1), dengan script sebagai berikut: :

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



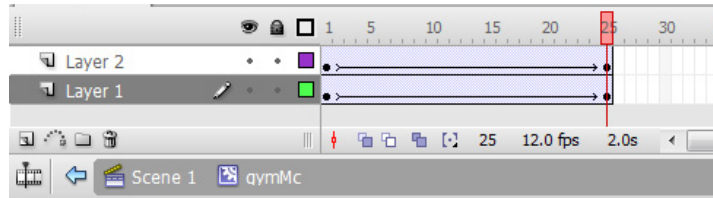
Gambar 16 Button navigasi untuk berpindah ke frame 10 dan frame 1.

4. Scene 3

Untuk membuat tampilan "Scene 3" dapat dilakukan sebagai berikut:

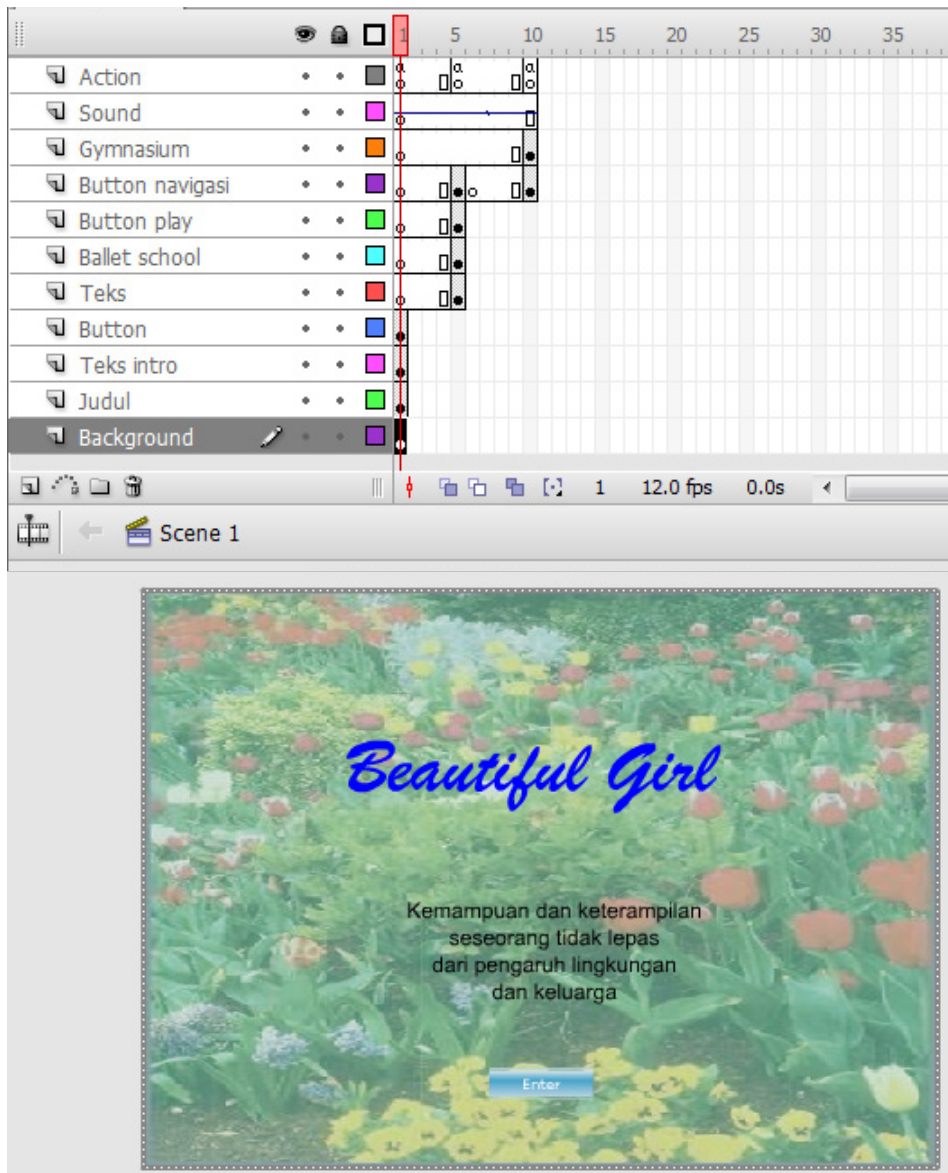
1. Buat simbol movie clip "gymMc". Impor file "gymnastics1.jpg" dari folder "Source". Kemudian buat animasi tweening.

2. Pada simbol movie clip “gymM”, buat layer baru kemudian impor file “gymnastics2.jpg” dari folder “Source”. Kemudian buat animasi tweening.



Gambar 17 Simbol gymMc dengan dua animasi motion tweening

3. Kembali ke Scene 1. Buat layer “Gymnasium”, kemudian buat keyframe pada frame 10. Drag simbol movie clip “gymMc” dari Library.
4. Pada layar “Action” buat action **stop()** pada frame 10.
5. Buat layer “Sound”, kemudian impor file “Beautiful Girl.mp3”. Pada frame 1 dari layer “Sound” drag simbol sound “Beautiful Girl” dari Library.
6. Pada layer “Button Navigasi”, buat button pada frame 10 untuk kembali ke frame 5, dengan script yang diperlukan.
7. Simpan file.
8. Pilih **Control** > **Test Movie** untuk melihat hasilnya.



Gambar 18 Timeline selengkapnya pada Scene 1

Daftar Pustaka

- Anleigh, Prabhat K. and Kiran Thakar. 1996. *Multimedia Systems Design*. Upper Saddle River, NJ : Prentice Hall PTR.
- Anonymous. 2009. *Adobe Flash CS3 Classroom in A Bool*. Berkeley, CA: Adobe Press.
- Franklin, Derek and Jobe Makar. 2003. *Flash MX ActionScripting Advanced Training From the Source*. Berkeley, CA: Macromdia Press.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash berikut ActionScript*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.