

LAPORAN RESMI
PRAKTIKUM PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI
MODUL V
“ PENGANTAR FLASH”



Disusun Oleh :

TGL. PRAKTIKUM	: 19 NOVEMBER 2013
NAMA	: MUJIBUR ROHMAN
NRP	: 130411100036
KELOMPOK	: B1
DOSEN	: Ari Kusumaningsih, MT

TELAH DISETUJUI TANGGAL :

21 OKTOBER 2013

ASISTEN PRAKTIKUM

Kurniawan

(110411100100)



Laboratorium
Teknologi Informasi dan Aplikasi

LABORATORIUM TIA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

2013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini. Pembuatan animasi dalam bentuk yang menarik sangat dibutuhkan untuk mendapat keuntungan konsumen yang lebih. Selain animasi yang menarik, animasi yang dibuatpun harus sesuai dengan ukuran yang pas dan dapat digunakan dalam web.

Macromedia Flash merupakan software pembuatan animasi web. Selain sebagai pembuat animasi web, flash dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif.

1.2 Tujuan

1. Praktikan dapat mengetahui konsep pemanfaatan aplikasi Adobe Flash.
2. Praktikan dapat membuat game sederhana menggunakan Flash.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 DASAR TEORI

Adobe flash sebelumnya bernama Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata flash berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai software multi media yang luar biasa. Bahkan Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif.

Flash sekarang bukan hanya merupakan software eksklusif milik Adobe Flash, tetapi juga merupakan suatu teknologi animasi di web. Untuk membuat animasi web dengan format Flash (SWF) kita tidak harus menggunakan software Adobe Flash, tetapi bisa menggunakan software lain seperti SwishMax, Vecta 3D, Swift 3D, Amara, Kool Moves dan masih banyak lagi. Berikut ini perkembangan software yang dikembangkan Macromedia/Adobe Flash

1. Macromedia Flash
2. Macromedia Flash 2 (1997)
3. Macromedia Flash 3 (1998)
4. Macromedia Flash 4 (1999)
5. Macromedia Flash 5 (2000)
6. Macromedia Flash 6 (2002) atau Macromedia Flash MX
7. Macromedia Flash 7 (2003) atau Macromedia Flash MX 2004
8. Macromedia Flash 8 (2005)
9. Adobe Flash 9 (2007) atau Adobe Flash CS3 & Adobe Flash CS series



A. MENGENAL ADOBE CS 3

Mengaktifkan Program Flash

- Klik Start
- All Program
- Adobe Master Collection CS 3
- Adobe Flash CS 3 Professional

Tunggu beberapa saat maka akan keluar layar kerja dari Flash sebagai berikut :

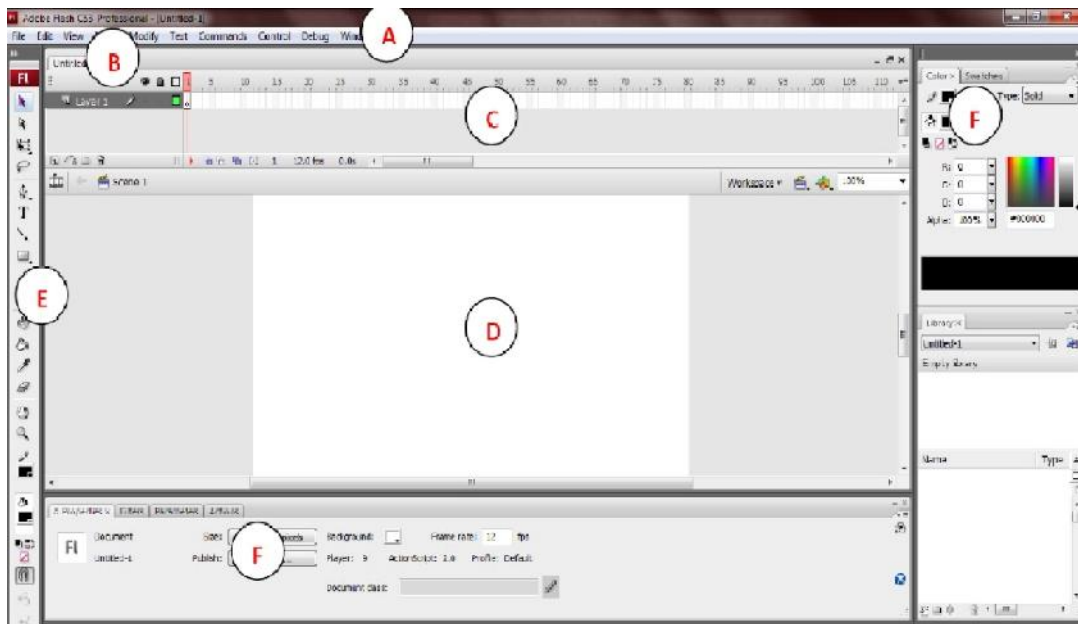


Dari pilihan diatas anda dapat memilih :

- Create New : untuk membuat file yang baru pilih Flash File (ActionScript 2.0)
- Open a Recent Item : untuk membuka file yang pernah dibuat pilih Open
- Create from Template : untuk membuat file dari template yang sudah ada, pilih berdasar kategori

B. PEGENALAN AREA KERJA FLASH

Tampilan Dokumen Pada Flash



A. Menu Bar

Main Toolbar menyediakan akses cepat menuju tool-tool dan dialog yang umum digunakan.

B. Tabbed Window

Berfungsi untuk berpindah antara project atau dokumen flash yang satu dengan yang lain. Adobe Flash merupakan aplikasi multiproject, dimana didalam satu aplikasi Adobe Flash yang dijalankan memungkinkan untuk mengerjakan beberapa project atau dokumen yang berbeda dalam satu waktu.

C. Timeline Panel

Panel yang berfungsi untuk mengorganisasi layer beserta obyek-obyek yang ada didalamnya. Pada setiap layer terdiri dari sejumlah frame dimana animasi ataupun aplikasi movie flash yang lain akan menempati frame-frame tersebut.

D. Stage

Merupakan area movie project flash yang visible.

E. Tool Pane / Toolbar

Panel ini terdiri dari tombol perintah yang umum dan sering digunakan didalam project flash. Adapun beberapa kategori didalamnya, diantaranya adalah tool-tool untuk seleksi, menggambar, mengolah warna, manipulasi dan transformasi obyek serta navigasi Stage.

F. Panel Group

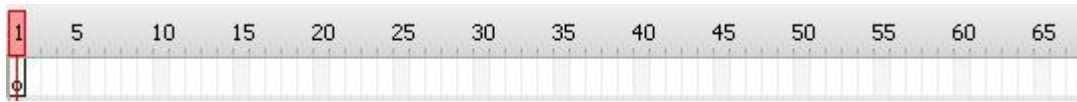
Dapat digunakan untuk meletakkan dan mengorganisir panel-panel yang disediakan oleh Adobe Flash dan mempunyai fungsi-fungsi tertentu, apabila ditampilkan akan menempati panel grup, panel-panel yang ada dapat dilihat pada menu Windows didalam Menu Bar.

1. Tool Pane / Toolbar



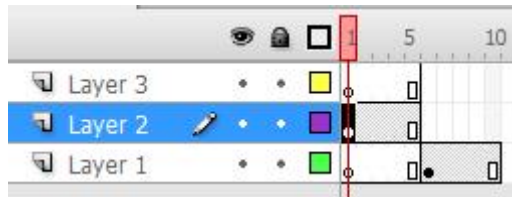
Tool	Nama	Fungsi	Short cut
	Selection tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Sub Selection tool	Mengubah bentuk objek dengan edit point	A
	Free Transform tool	Mengubah ukuran atau memutar objek sesuai keinginan	Q
	Gradient transform tool	Mengubah warna gradasi	F
	Lasso tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen tool	Menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis,	P
T	Text tool	Membuat objek teks	T
	Line tool	Membuat atau menggambar garis	N
	Rectangle Tool	Menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar	R
	Oval Tool	membuat bentuk bulat atau oval	O
	Pencil tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah ditetapkan	B
	Ink Bottle tool	Mengubah warna garis, lebar garis, dan style	S
	Paint Bucket tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eye Dropped tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser tool	Menghapus objek	E
	Hand tool	Menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran	H
	Zoom tool	memperbesar atau memperkecil tampilan stage	M / Z
	Stroke color	Memberi warna pada suatu garis tepi	
	Fill color	Memberi warna pada suatu objek	
	Black and White	Memilih warna hitam dan putih saja	
	Swap Color	Menukar warna fill dan stroke atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek	
	Option tool	Fungsi tambahan pada tool yang aktif	

2. Time Line



Digunakan untuk mengatur dan mengontrol suatu animasi. Semakin panjang frame dalam layer maka, semakin lama animasi akan berjalan.

3. Key Frame

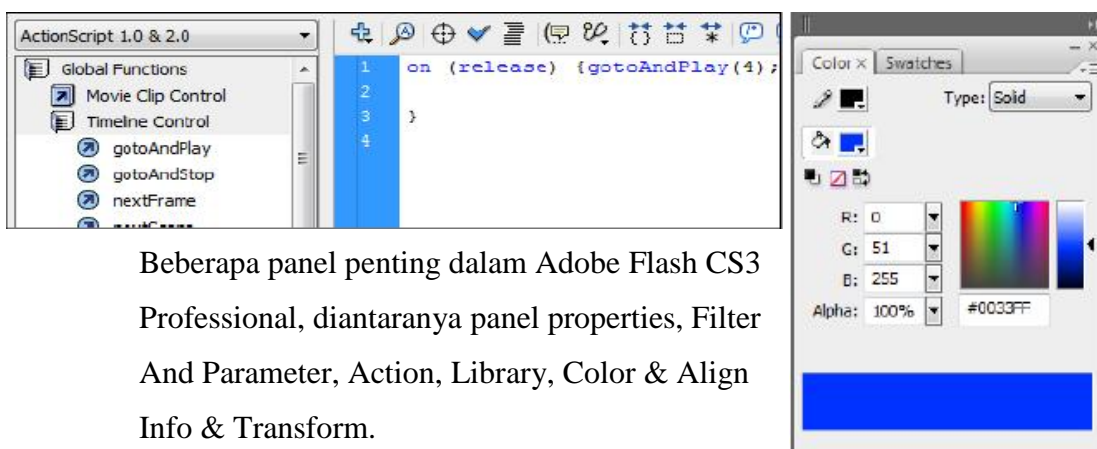


Pada time line anda akan mengenal key frame dalam membuat animasi. Key frame adalah sekumpulan frame-frame yang berisi objek di dalam time line. Key frame yang berisi objek ditandai dengan bulatan hitam. Sedangkan key fram yang tidak diisi objek ditandai dengan bulatan kosong dan disebut dengan Blank Key Frame.

4. Stage

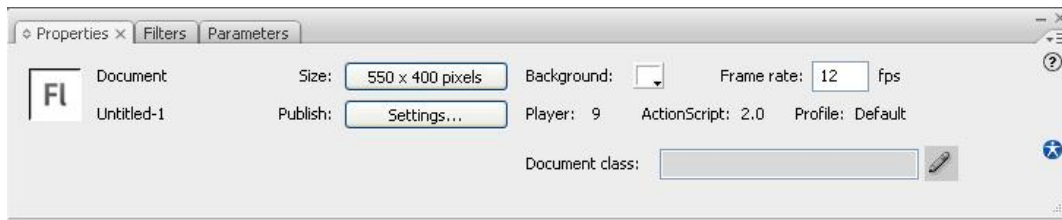
Merupakan area kerja, didalamnya anda bisa membuat objek, memasukkan gambar, teks, memberi warna. Didalam Stage ini anda menempatkan objek yang akan dibuat animasi.

5. Panel



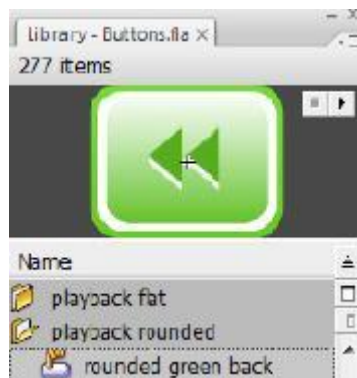
Beberapa panel penting dalam Adobe Flash CS3 Professional, diantaranya panel properties, Filter And Parameter, Action, Library, Color & Align Info & Transform.

6. Properties



Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya anda mengaktifkan line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur garis / line, seperti warna garis, bentuk garis dan besarnya garis.

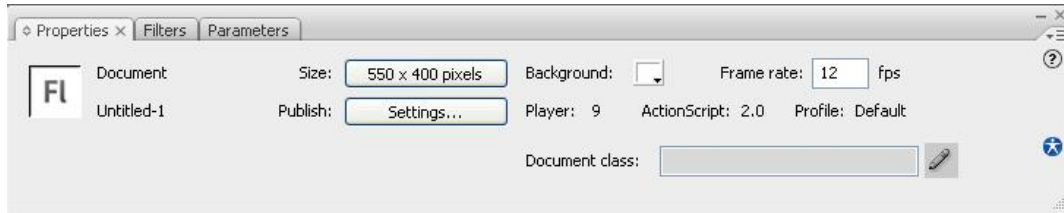
7. Library



Berfungsi sebagai perpustakaan simbol / media yang akan digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button), sound dan gambar static (grafik).

8. Document Properties

untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna background, frame rate dan dimensi dari animasi yang dibuat. Untuk memanggil kotak dialog Document Properties, pilih jendela Properties dibawah layar, kemudian pilih tombol size.



Judul dan deskripsi yang akan dimasukkan kedalam metadata. Bukan merupakan penamaan file, jadi tidak masalah jika tidak diisi

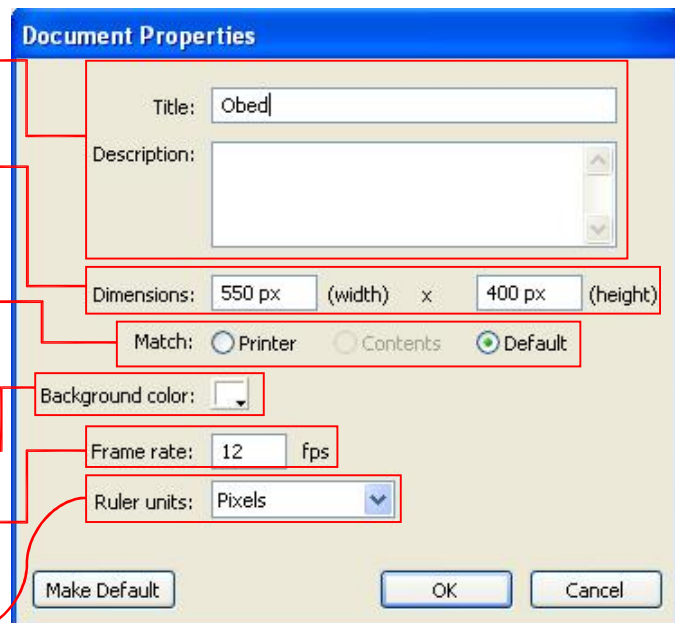
Dimensi atau ukuran stage yang diinginkan.

Pilihan printer memaksimalkan ukuran movie hingga area cetak penuh. Karena output yang menghasilkan animasi dan bukan print out, maka pilihan yang diaktifkan adalah default.

Klik dan pilih warna yang tersedia untuk mengubah warna stage area kerja flash.

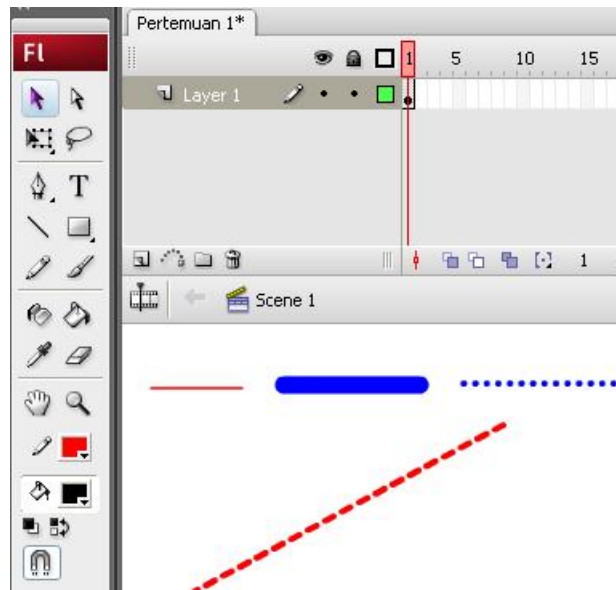
Kecepatan flash dalam memutar animasi secara utuh yang diukur dalam fps (frame per second)

Pastikan satuan yang terpilih adalah Pixel, karena satuan ini yang akan digunakan.



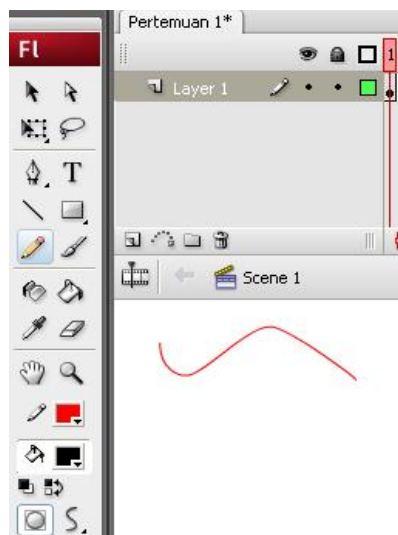
Menggambar Bentuk – Bentuk Dasar

1. Membuat Garis Dengan Line Tool



Flash menyediakan pilihan untuk membuat beragam jenis garis. Pilih **Line Tool**. Kemudian lihat pilihan di properties (kiri bawah). Masukkan ketebalannya. Dan untuk memulai garis klik pada stage dan drag sepanjang yang anda inginkan.

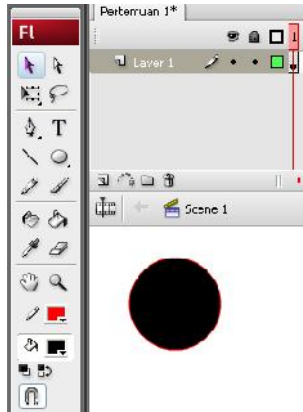
2. Membuat Garis Dengan Pencil Tool



Pilih **Pencil Tool**, tentukan warna yang diinginkan dengan memilih warna di pilihan **Color** pada properties. Untuk membuat garis lurus, pilih

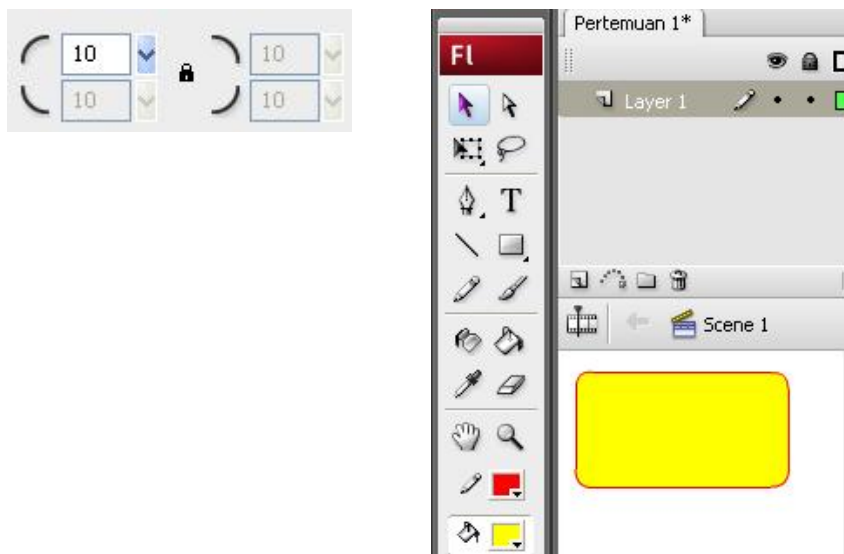
Option Straighten, untuk membuat garis lengkung yang halus, pilih **Smooth**, untuk membuat garis sesuai gerakan mouse pilih **INK**.

3. Menggambar Lingkaran Atau Elips



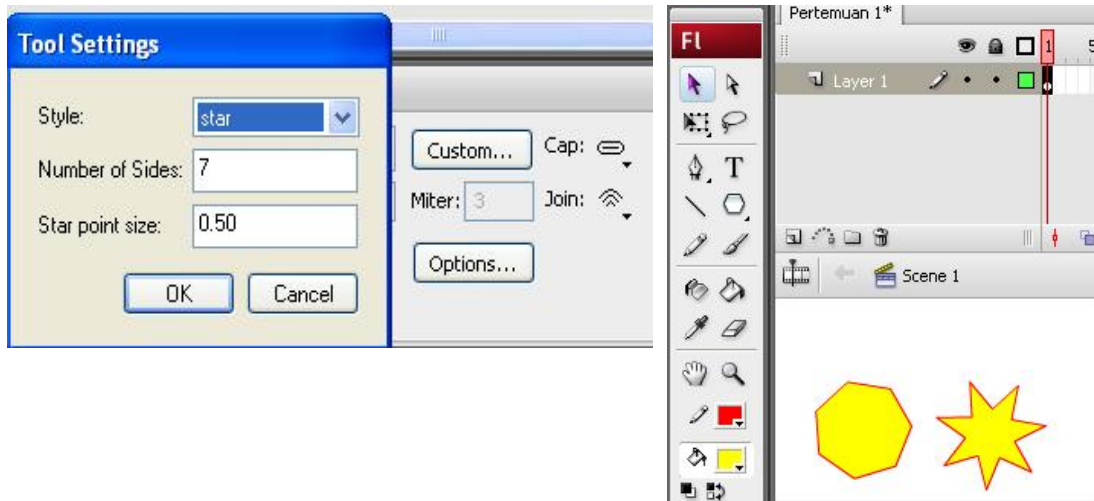
Pilih **Oval Tool** , untuk menggambar bentuk lingkaran atau Elips. Klik pada **Stage** dan Drag sebesar lingkaran yang dikehendaki.

4. Menggambar Kotak



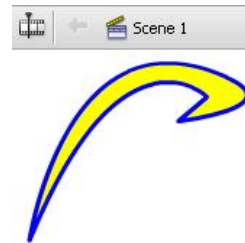
Pilih **Rectangle Tool** kemudian teknik menggambaranya sama halnya dengan cara menggambar lingkaran. Apabila anda menginginkan bentuk sudut kotak yang lebih halus, anda bisa ubah **Properties**-nya, sebelum anda menggambar kedalam stage.

5. Menggambar Bentuk Bersegi Banyak (Polygon)



Pilih **Polystar Tool**, untuk menggambar persegi banyak atau bintang anda tinggal mengubah di propertiesnya. Pada kotak dialog yang muncul anda tinggal pilih model yang diinginkan. Cara menggambaranya anda tinggal drag sesuai ukuran yang anda inginkan.

6. Menggambar Bentuk Bebas



Gunakan **Pen Tool** untuk menggambar bentuk bebas dan unik. Klik mouse pada Stage, drag dan lepas maka akan terbentuk suatu garis. Gerakkan kembali mouse kearah yang diinginkan, klik untuk membentuk suatu sudut (Anchor Point). Bila bentuknya merupakan kurva tertutup maka dapat diberi warna.

7. Mengubah Ukuran / Memutar Objek



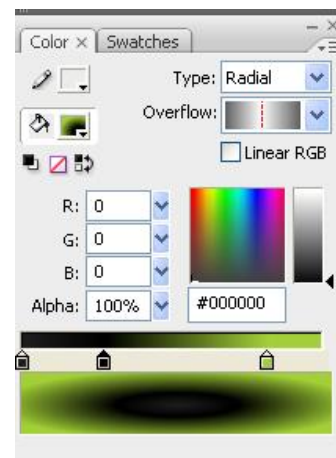
Pilih **Free Transform Tool**, untuk mengubah ukuran / memutar objek. Pilih objek yang akan diubah ukuran / putar. Diisi objek yang terpilih muncul kotak kecil (handle). Sebelum melakukan perubahan ukuran maupun memutar objek, anda bisa pilih option yang ada di toolbar.

Menggunakan Warna

1. Mengganti Warna

Untuk mengganti warna, anda gunakan **Selection Tool** untuk memilih objek. Kemudian pilih **Stroke Color** untuk mengubah warna garis tepi, dan **Fill Color** untuk mengubah warna isi objek.

2. Warna Gradasi

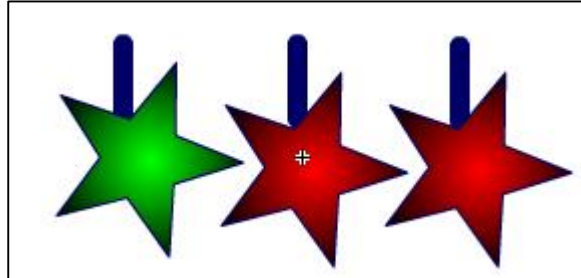


Pilih menu **Windows, color mixer**, jendela **Color Mixer** akan muncul disebelah kanan atas layar. Pilih objek yang akan diberi warna gradasi (pilih dengan menggunakan **Selection Tool**). Di menu pilihan **Pull Down** anda bisa memilih model gradasi yang anda inginkan.

Catatan : untuk mengedit warna gradasi pilih **Gradient Transform Tool**. Klik dan drag **Handle** yang muncul sesuai dengan arah yang diinginkan.

Latihan

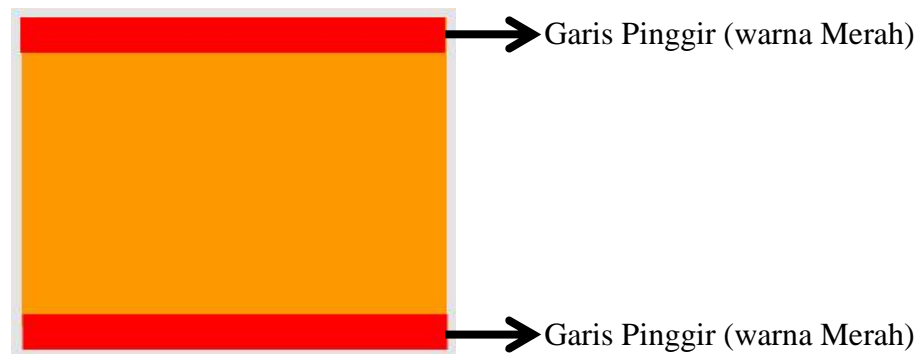
1. Buatlah dokumen baru dengan memilih menu **File, New**.
2. Buatlah tiga buah bintang seperti berikut. Susunan warna hijau, merah, merah.



3. Blok semua bintang tersebut kemudian **Convert** menjadi simbol dengan cara klik kanan, dengan nama : **Lampu**.



4. Gunakan **Rectangle Tool** untuk membuat kotak, lihat gambar.



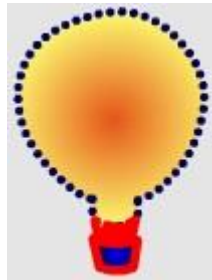
5. Klik 2x digambar bintang (Lampu).
6. **Insert Keyframe** di frame 5. Susunan warna merah, hijau, merah.
7. **Insert Keyframe** di frame 10. Susunan warna merha, merah, hijau.
8. **Insert Frame** di frame 15.
9. Susunan layer seperti berikut :



10. Pilih **Scene 1**.



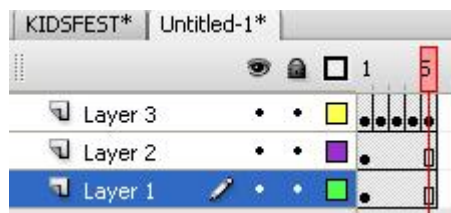
11. Tambahkan 1 layer baru buat balon seperti gambar berikut. Setelah selesai, balon tersebut **Convert** ke simbol (seperti langkah no 3). Beri nama simbol : **BALON**.



12. Klik 2x diobjek **Balon**, tambahkan 1 layer untuk memberikan tulisan “**Be what I Wanna be**”.
13. Tambahkan 1 layer lagi untuk memberikan tulisan “**Kids Fest**”, lengkapnya seperti berikut :



14. Pilih layer 3 (tulisan **Kids Fest**). **Insert Keyframe** diframe ke-2, kemudian ganti warna tulisan menjadi warna **Biru**.
15. Ulangi langkah ke-14 untuk frame ke 3, 4, dan 5 dengan memberikan warna (**Hijau, Hitam dan Orange**) atau sesuai dengan selera anda.
16. Dilayer 2 dan layer 1 blok sampai frame 5 dan klik kanan pada **Time Line** pilih **Insert Frame**, **Time Line** lengkapnya dapat melihat gambar dibawah ini :



17. Kembali ke **Scene 1**.



18. Ganti layer 1 dengan nama **Lampu**, ganti layer 2 dengan nama **Balon**.

19. Tambahkan 3 layer baru untuk mengetik tulisan :

Kids Fest 2011, Atrium Pejaten Village, 10 – 15 Desember 2011,
seperti dibawah ini :

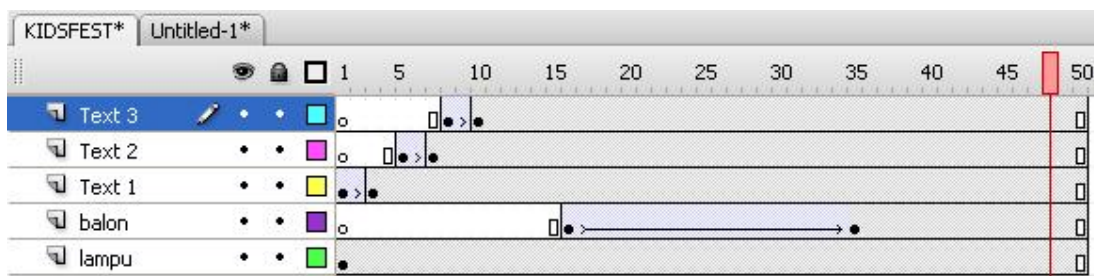


20. Sekarang anda akan melengkapi animasinya di text 1 (tulisan **Kids Fest 2011**). **Create Motion Tween**, diframe 3 **Insert Keyframe**, pada frame 1 pindahkan text keluar stage (sehingga nantinya animasinya masuk dari luar sebelah kiri ke dalam).

21. Lakukan hal yang sama untuk teks 2 dan teks 3.

22. Balonnya juga lakukan hal yang sama dengan memanfaatkan **Create Motion Tween**, tentukan posisi awal dan akhir, lebih lengkapnya dapat dilihat bentuk **Time Line** dibawah ini.

Create Motion Tween

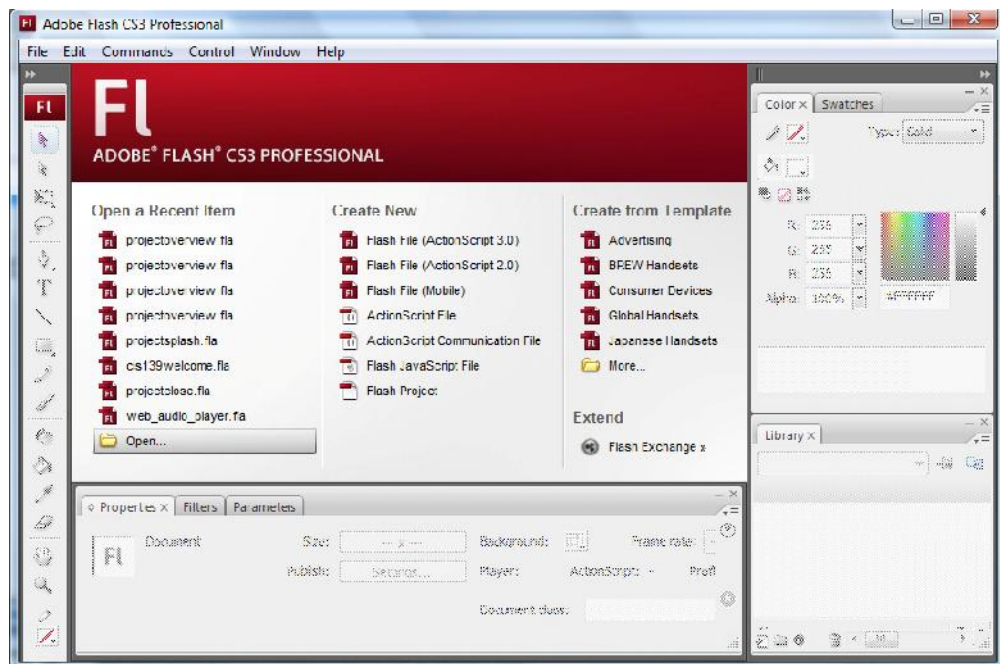
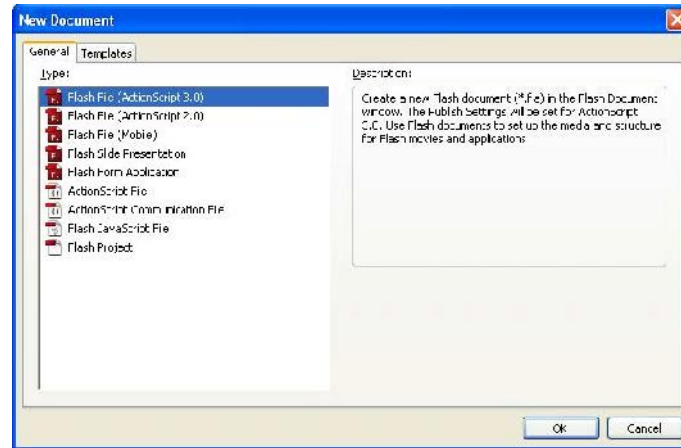


23. Simpan hasil kerja anda dengan nama **Latihan3-nama anda**.

24. Jalankan animasi anda tekan **CTRL + ENTER**.

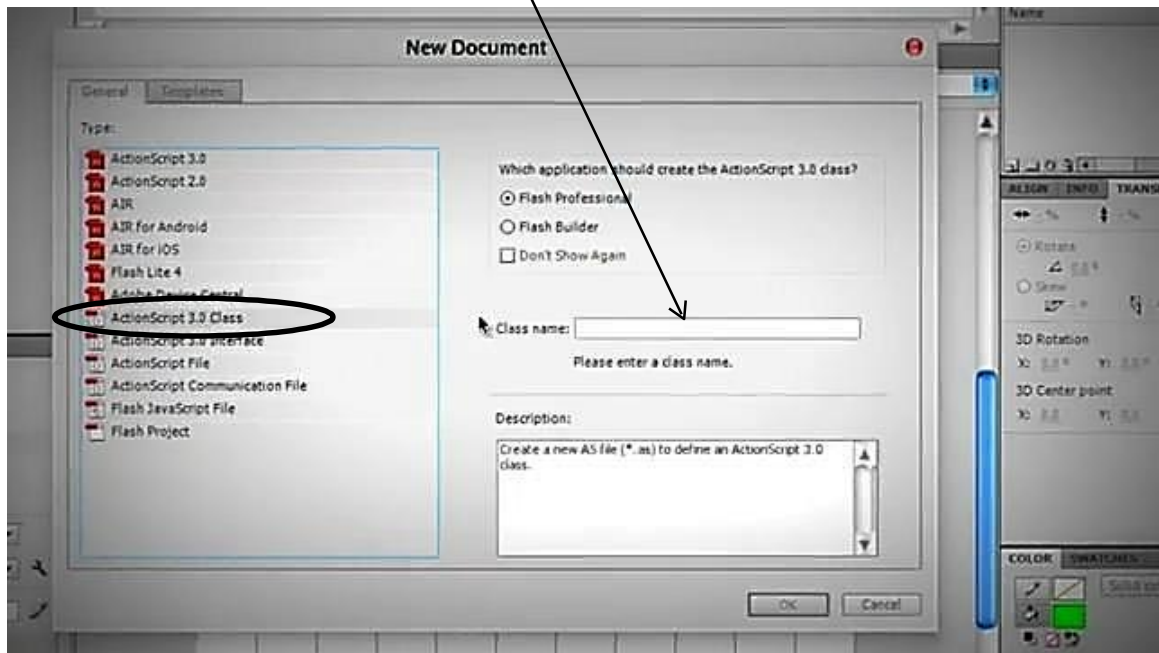
Latihan Action Script 3.0 Pada Adobe CS3

Pada saat pertama kali anda membuka Flash, anda dapat membuat file Flash dengan memilih menu **File => New**. Anda akan ditunjukkan jendela **New Document** seperti terlihat dalam gambar dibawah ini :



Setelah dokumen baru dibuka selanjutnya silahkan membuat class baru dengan menekan tombol **alt + F => New**, kemudian pilih **ActionScript 3.0 Class**, isilah **Class Name** dengan teks : HelloWorld.

Ketik : HelloWorld

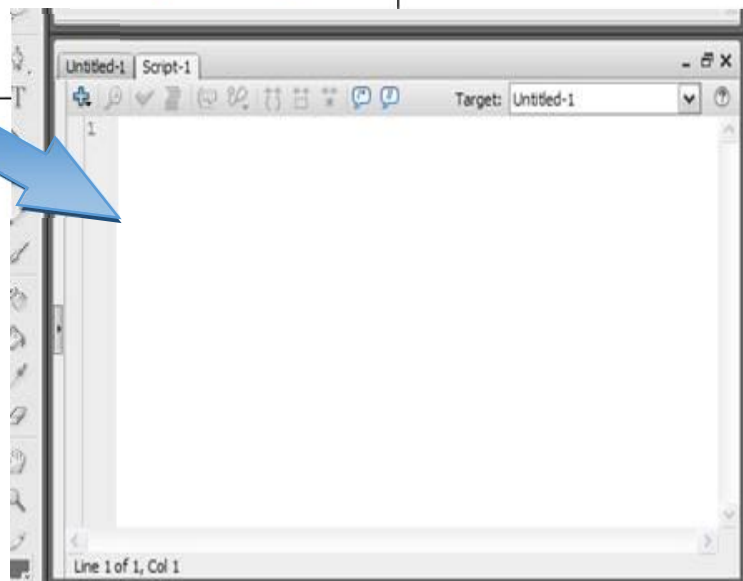


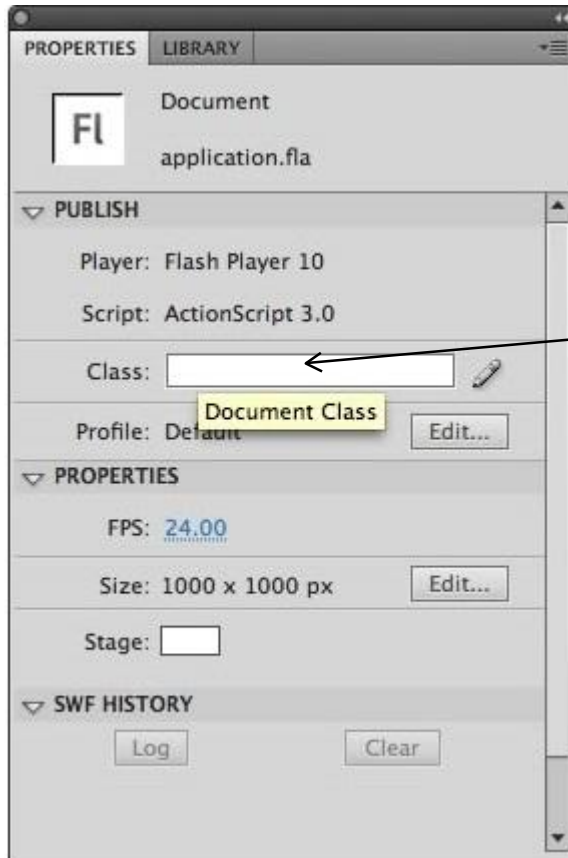
Selanjutnya ketik code berikut :

Package

```
{  
  Import flash.display.MovieClip;  
  Public class HelloWorld extends MovieClip{  
    Public function HelloWorld ()  
    {  
      DisplayText();  
    }  
    Public function displayText():void  
    {  
      trace("Hello World");  
    }  
  }  
}
```

Simpan dengan nama file HelloWorld.as





Masukkan class HelloWorld pada dokumen dengan menuliskan pada dokumen properties (publish)

HelloWord

Simpan dokumen dalam satu direktori yang sama dengan file script HelloWorld.as yang sudah anda simpan sebelumnya.

Lihat hasil output dengan klik **Menu** => **Control** => **Play Scene** atau dengan menekan tombol :

Ctrl + Alt + Enter

BAB III
TUGAS PENDAHULUAN

BAB III
TUGAS PENDAHULUAN

1. Sebutkan manfaat / tujuan penggunaan aplikasi Adobe Flash!

Jawab :

.Manfaat atau tujuan penggunaan aplikasi Adobe Flash antara lain:

- ❖ Untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.
- ❖ Untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.
- ❖ Untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2. Bagaimana document Adobe Flash bisa diputar/dimainkan?

Jawab :

Dengan menggunakan Adobe Flash Player atau media player lain yang support dengan format dokumen tersebut

3. File multimedia apa saja yang bisa dimasukkan dalam Adobe Flash?

Jawab :

-gambar (jpg, jpeg, dll)

-Video (swf, flv)

4. Apa perbedaan file dengan extensi .swf dan file dengan extensi .flv!

Jawab :

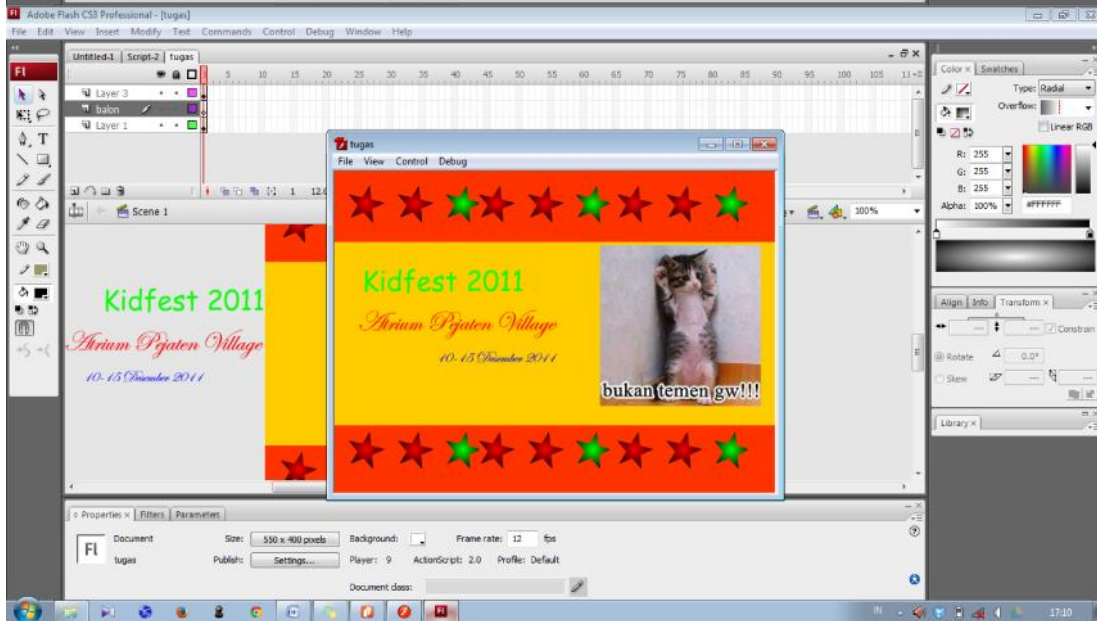
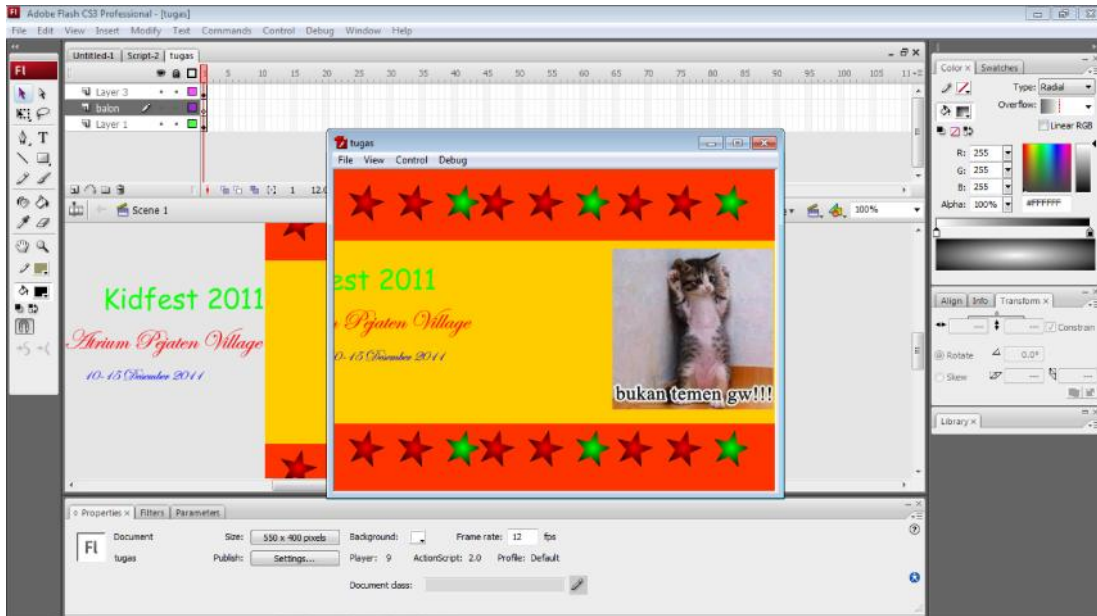
.-file dengan extensi swf :

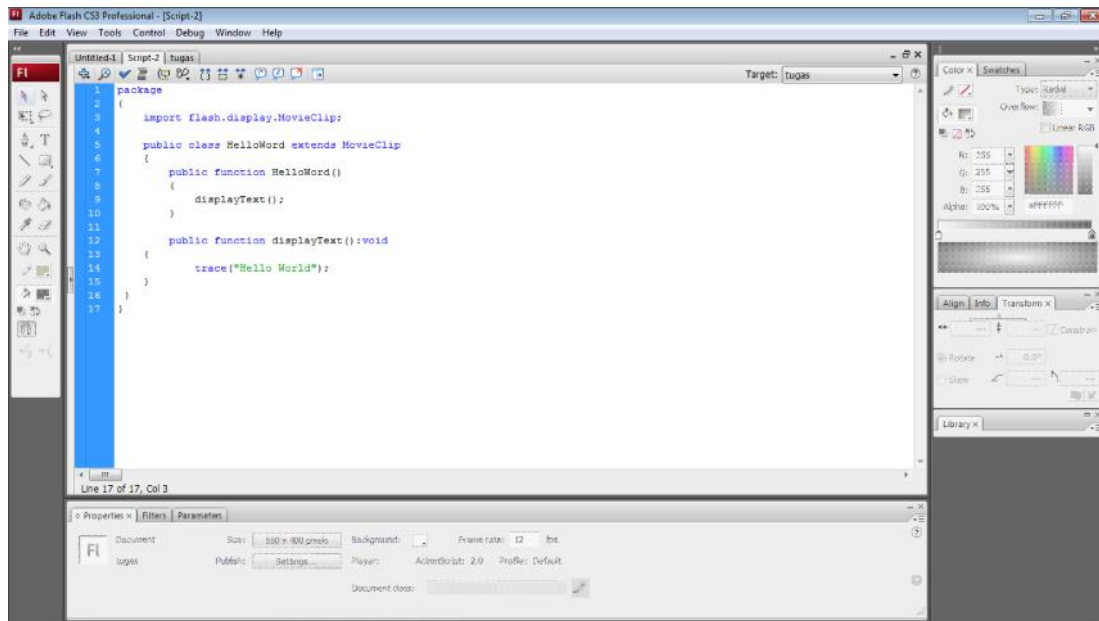
- ❖ Ukuran file lebih kecil jika dibandingkan dengan MPEG dan FLV
 - ❖ Hasil convert AVI ke swf menyebabkan gambar video menjadi pecah.
- .-File dengan extensi flv :
- ❖ ukuran file sebanding dengan ukuran file MPEGavi

BAB IV

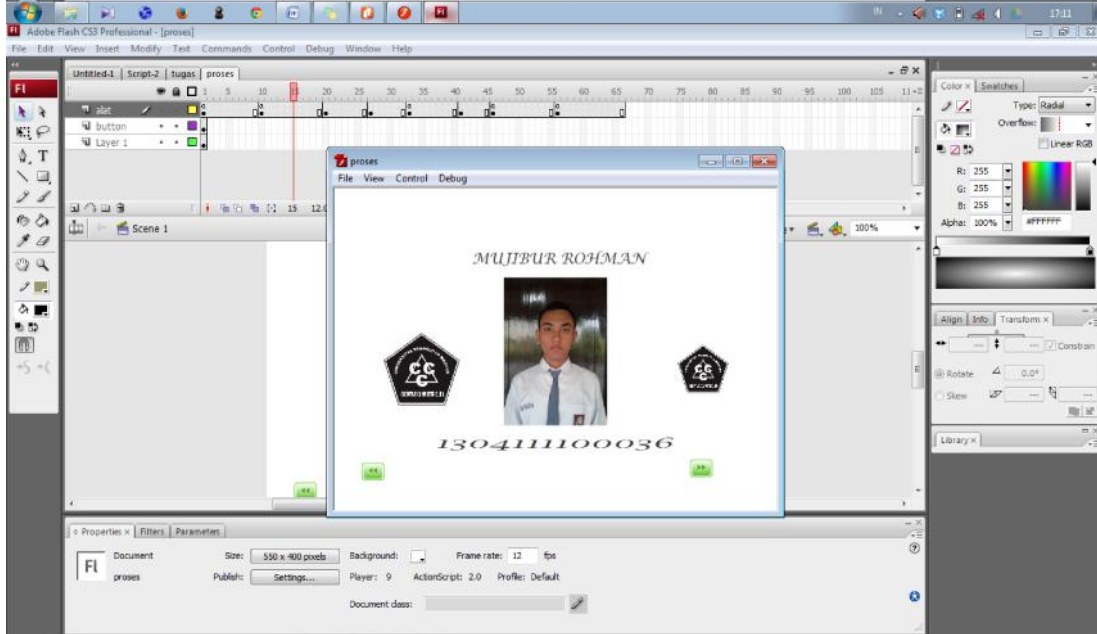
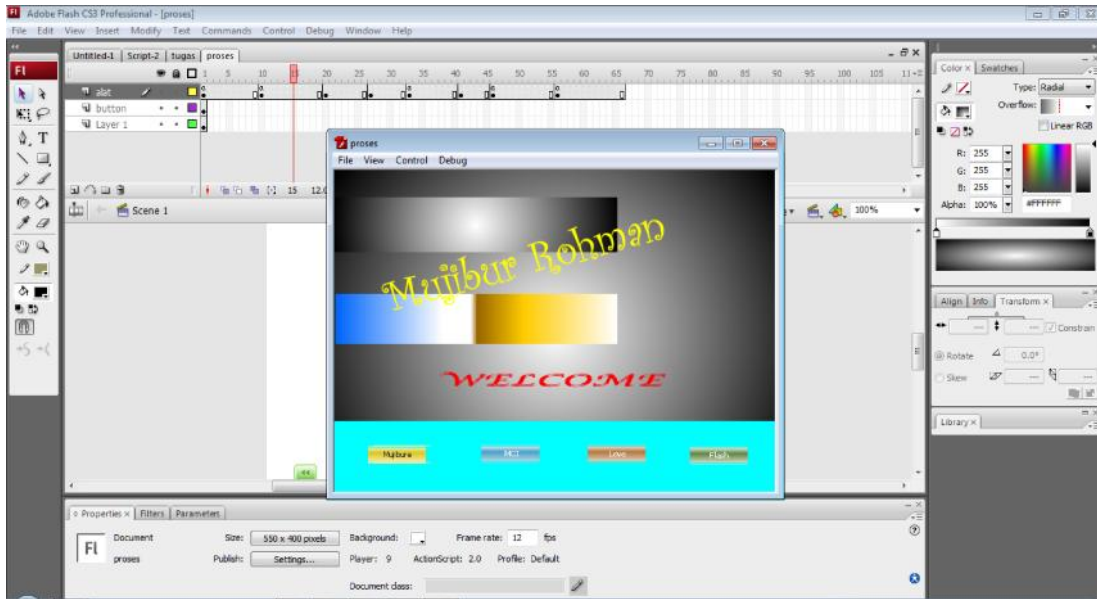
IMPLEMENTASI

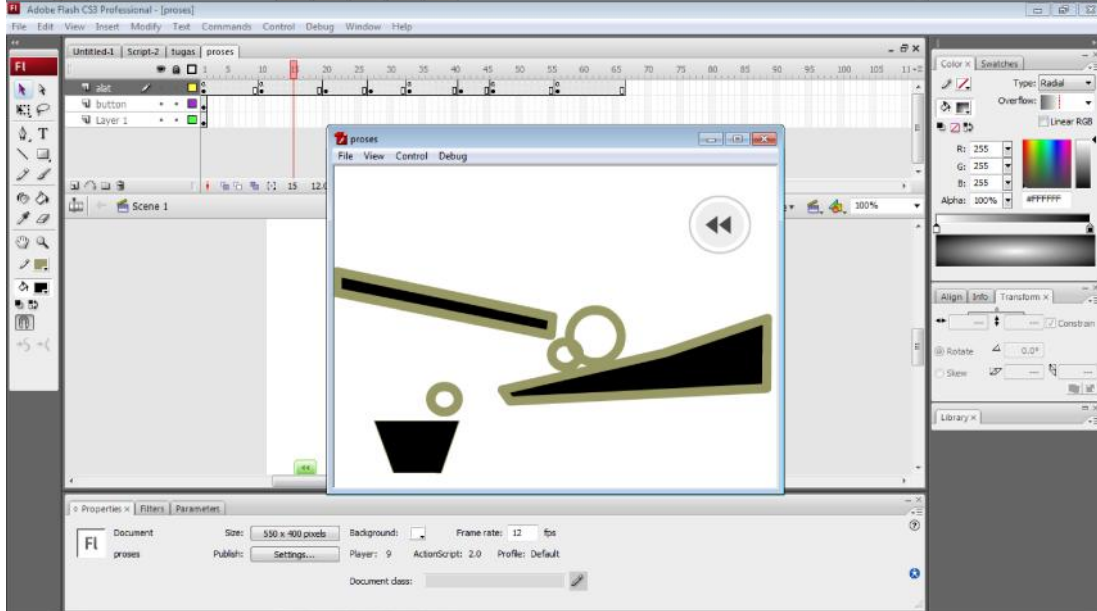
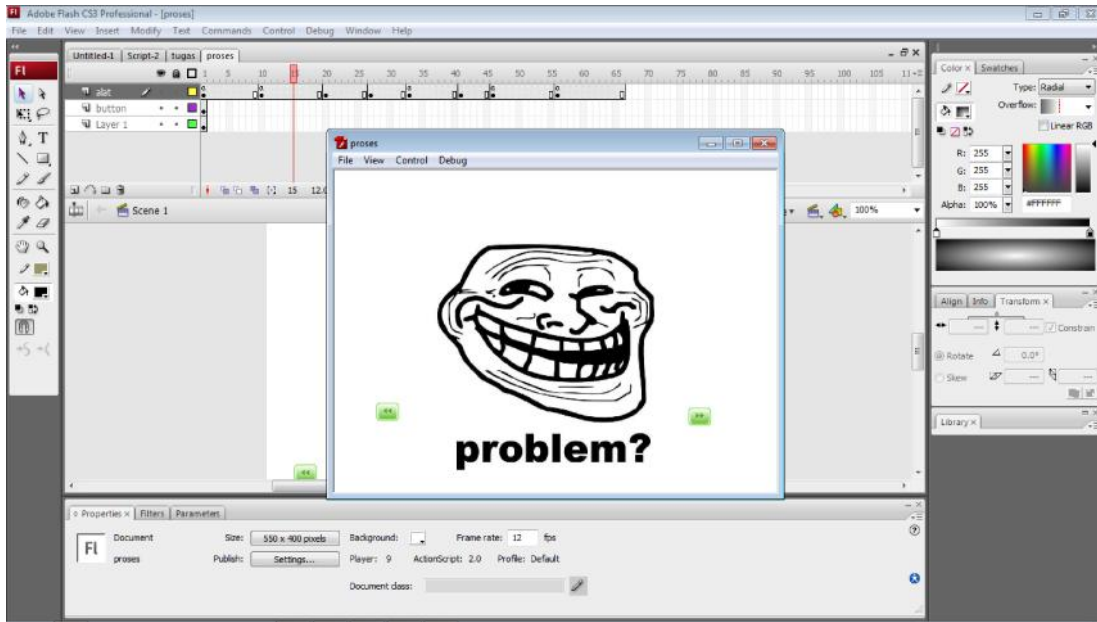
4.1 Kegiatan Praktikum





4.2 Tugas Tambahan





BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Adobe Flash merupakan salah satu software pembuat animasi ataupun file persentasi yang memudahkan seseorang dalam pekerjaannya. Bagi pemula untuk membuat animasi Adobe Flash adalah software yang tepat karena penggunaannya yang mudah sehingga bagi pemula itu tidak terlalu sulit untuk belajar.

5.2 SARAN

1. Saat memberi tugas tambahan, jika bisa kasih tahu point-point yang ditugaskan, bukan langsung tugasnya.
2. Jangan banyak-banyak untuk memberi tugas tambahannya.
3. Sama seperti saran sebelumnya pada modul-modul yang lain