

# INTEGRASI ANIMASI FLASH DENGAN MICROSOFT POWERPOINT

Nur Hadi Waryanto  
Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA  
Universitas Negeri Yogyakarta

## ABSTRAK

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.

Kata kunci : Animasi Flash, Shockwave Flash Object

## A. Pendahuluan

Presentasi makalah, proposal, penawaran suatu produk saat ini dapat dilakukan dengan bantuan komputer. Desain presentasi dapat dibuat dengan lebih menarik, interaktif, dinamis dengan adanya program-program komputer yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Dengan adanya program komputer untuk membuat desain presentasi, presentasi tidak dilakukan dengan cara-cara konvensional lagi (presentasi dengan OHP, slide proyektor, gambar, kertas). Saat ini presentasi dapat dilakukan dengan format multimedia, yang sering disebut sebagai presentasi multimedia.

Program komputer yang dapat digunakan untuk membuat desain presentasi yang paling banyak dipakai adalah *Microsoft PowerPoint*. Selain *Microsoft PowerPoint* terdapat program komputer lain yang dapat digunakan untuk membuat desain presentasi, yaitu *Macromedia Flash*, *Macromedia Director*, *FlashPoint*. Kelebihan program-program ini adalah desain presentasi yang dihasilkan dapat ditambah dengan animasi-animasi yang lebih kompleks

dan menarik. Dengan adanya animasi dari objek-objek yang diinginkan desain presentasi akan tampak lebih interaktif, hidup dan dinamis.

Membuat desain presentasi dengan *Microsoft PowerPoint*, user terbatas dalam menentukan animasi yang akan dibuat. User tidak dapat menentukan sendiri animasi sesuai dengan keinginan dan tujuan dari pembuatan presentasi. User hanya dapat membuat animasi yang sudah terprogram dalam *Microsoft PowerPoint* saja, baik animasi untuk teks maupun objek-objek lain.

*Microsoft PowerPoint* mempunyai fasilitas untuk menambahkan animasi yang dibuat oleh program lain, yaitu *Shockwave Flash Object*. *Shockwave Flash Object* merupakan fasilitas *Control Toolbox*. Animasi yang dihasilkan oleh program lain dapat diintegrasikan dengan fasilitas *Shockwave Flash Object* ini.

Integrasi animasi yang dibahas dalam makalah ini adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash*, khususnya *Macromedia Flash MX*. Animasi yang biasa ditambahkan dalam pembuatan desain presentasi dengan *Microsoft PowerPoint* adalah animasi teks khususnya *banner text*, animasi kartun. Selain *banner text* dan animasi kartun, program cd pembelajaran dan game dapat diintegrasikan dengan *Microsoft PowerPoint*.

## **B. Macromedia Flash**

Macromedia Flash MX (Flash 6) merupakan versi terbaru dari *software* Macromedia Flash sebelumnya (Macromedia Flash 5.0). Macromedia Flash adalah *software* yang banyak dipakai oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user (Didik, 2003). 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 yang interaktif, menarik dan dinamis (Andreas, 2003). *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.

Interaksi user dalam movie flash menggunakan *Actionscript*. *Actionscript* adalah suatu bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dipakai dalam Macromedia Flash, baik Flash MX maupun Flash versi sebelumnya (Didik, 2003). Macromedia Flash MX menyediakan fasilitas-fasilitas yang lebih banyak dan menarik yang akan membantu, mempermudah user dalam mempelajari atau menggunakan software ini dibandingkan dengan Flash versi sebelumnya. Animasi-animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan Flash MX karena adanya kelebihan yang dimiliki oleh Flash MX.

*Actionscript* dalam Macromedia Flash MX ini akan lebih membantu user untuk membuat animasi yang lebih menarik dan lebih detail sesuai dengan keinginan user. Bahasa pemrograman dalam Flash (*Actionscript*) mempunyai salah satu fungsi yang mendasar yaitu untuk membuat navigasi movie Flash (Didik, 2003). Menurut Didik (2003), navigasi dalam Flash ini adalah bagaimana membantu user untuk masuk ke bagian-bagian movie tertentu, misalnya *frame* atau *scene* tertentu.

Navigasi ini erat kaitannya dengan sistem menu dan struktur content suatu *movie* Flash. Semakin kompleks *movie*, semakin perlu membuat sistem menu yang memudahkan user menjelajahi situs anda.

### **C. Animasi Flash**

Animasi sangat dibutuhkan untuk membuat suatu tampilan multimedia menjadi menarik dan interaktif. Animasi dalam Macromedia Flash MX dibuat dengan membentuk serangkaian frame yang berisi grafik di dalam timeline (Didik, 2003). Terdapat dua macam animasi dalam Flash yaitu animasi *Tween* dan *Frame by Frame*. Pergerakan animasi *Tween* diperkirakan oleh Flash berdasarkan properties objek tersebut, sedangkan pada animasi *Frame by Frame* pergerakan berdasarkan perbedaan properties objek pada setiap framanya yang ditentukan oleh pembuat animasi sedangkan animasi *Frame by Frame* adalah animasi yang dibuat dengan mengubah isi-isi objek animasi pada stage dalam setiap framanya (Nur, 2004). Berdasarkan perbedaan ini animasi

Tween mempunyai kelebihan yaitu ukuran file movie-nya lebih kecil jika dibandingkan dengan animasi *Frame by Frame*.

Animasi *Tween* merupakan cara yang efektif untuk membuat animasi pergerakan dan perubahan-perubahan ukuran objek, perubahan warna atau atribut-atribut lainnya pada keseluruhan waktu tayang untuk meminimalkan ukuran file (Andreas, 2003). Dalam pembuatan animasi tween, dibutuhkan beberapa *Keyframe* untuk mendefinisikan titik-titik tertentu dalam membuat perubahan-perubahan animasi. *Keyframe* adalah frame dimana terdapat perubahan spesifik di dalam animasi (Baba, 2003). Animasi Tween dalam Flash MX dibagi menjadi dua, yaitu :

1. *Motion Tween* adalah sebuah animasi yang dibuat dengan menentukan properti posisi, ukuran dan rotasi sebuah objek pada suatu titik, kemudian property tersebut berubah pada titik-titik yang lainnya.
2. *Shape Tween* adalah sebuah animasi yang dibuat dengan menggambar sebuah bentuk pada suatu titik. Bentuk tersebut akan berubah pada titik-titik yang lainnya.

(Andreas, 2003).

Animasi *Masking* adalah animasi yang berfungsi seperti topeng yang menutupi wajah. Animasi masking berguna untuk menutupi objek satu dengan objek lainnya, sehingga objek yang menutupi terlihat transparan. Misalkan kita ingin membuat objek tulisan yang akan terlihat jika tertutup oleh objek lain.

Tombol atau button dalam Flash MX dapat diberi animasi sehingga tombol akan terlihat lebih menarik dan interaktif pada waktu tombol ditekan atau disentuh dengan mouse pointer. Animasi ini dalam Flash disebut sebagai Animasi Tombol atau *Button Animation*.

#### **D. Format File dalam Macromedia Flash MX**

Macromedia Flash MX dapat menyimpan dokumen yang dihasilkan dalam beberapa format file. Dokumen yang disimpan dalam berbagai format file bertujuan supaya file-file tersebut dapat dintegrasikan dengan program-program

lain. Untuk menyimpan dokumen Macromedia Flash MX dalam beberapa format dilakukan dengan langkah *Publish Movie*.

Movie Flash sebelum dipublikasikan, langkah pertama yang dilakukan adalah movie flash harus dites dengan menggunakan perintah *Test Movie* atau *Test Scene*. Dokumen Macromedia Flash MX yang berformat *.fla* dapat dipublikasikan untuk ditampilkan dalam file movie flash yang berformat *\*.swf*. Dokumen berformat *\*.html* biasanya ditambahkan dalam publikasi movie flash, format file ini biasanya digunakan sebagai tempat untuk menampilkan sebuah movie Flash dalam sebuah jendela browser.

Publikasi dokumen Macromedia Flash MX selain berformat *.swf* dan *.html* dapat dipublikasikan dalam bentuk format file lainnya, format alternatif publikasi aplikasi yang didukung Flash MX adalah format *\*.gif*, *\*.jpg*, *\*.png*, dan *\*.mov*. Penjelasan format-format file tersebut adalah sebagai berikut :

1. Flash (*\*.swf*) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat *\*.fla* menjadi sebuah Flash Movie berformat *\*.swf*.
2. HTML (*\*.html*) digunakan untuk mempublikasikan sebuah Flash Movie yang berformat *\*.swf* bersama sebuah file berformat *.html* dan menampilkan dalam sebuah browser. Format *\*.swf* dan *\*.html* akan terpilih secara default.
3. GIF Image (*\*.gif*) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat *\*.fla* menjadi sebuah image atau sebuah animasi gif yang berformat *\*.gif* yang digunakan untuk halaman-halaman web.
4. JPEG image (*\*.jpg*) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat *\*.fla* menjadi sebuah image bitmap dengan kompresi tinggi pada warna 24 bit yang berformat *\*.jpg*.
5. PNG image (*\*.png*) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat *\*.fla* menjadi sebuah image bitmap yang berformat *\*.png*. Format ini merupakan satu-satunya format bitmap cross-platform yang mendukung transparansi.
6. Window Projector (*\*.exe*) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat *\*.fla* menjadi sebuah file movie stand-alone projector yang berformat *\*.exe*.

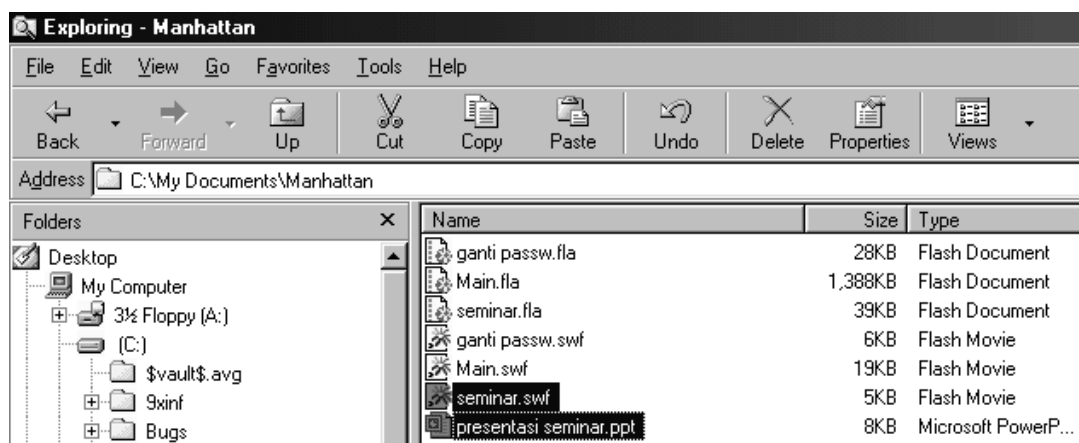
7. Machintosh Projector digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat \*.fla menjadi sebuah movie stand-alone projector berformat \*.hqx. Format ini untuk dijalankan pada platform Machintosh.
8. Quick Time (\*.mov) digunakan untuk mempublikasikan dokumen Flash yang berformat \*.fla menjadi sebuah movie berformat \*.mov.

(Andreas, 2003)

Format file Flash MX yang dapat diintegrasikan dengan Microsoft PowerPoint adalah format file \*.swf. Format file \*.swf inilah yang diintegrasikan menggunakan fasilitas *Shockwave Flash Object*. Selain mengintegrasikan animasi Flash, *Shockwave Flash Object* juga dapat digunakan untuk mengontrol animasi Flash yang ditambahkan dalam pembuatan desain presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint (Lukman, 2003).

### E. Integrasi Animasi Flash dengan Microsoft PowerPoint.

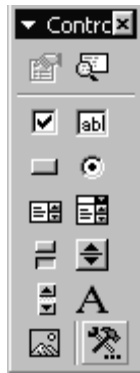
Sebelum diintegrasikan dengan Microsoft PowerPoint, animasi Flash harus disimpan dengan format file \*.swf terlebih dahulu. Selain itu file \*.swf harus disimpan dalam folder atau direktori yang sama dengan dokumen presentasi yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint. Misalkan nama file Macromedia Flash 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).



Gambar 1. Letak File di Windows Explorer

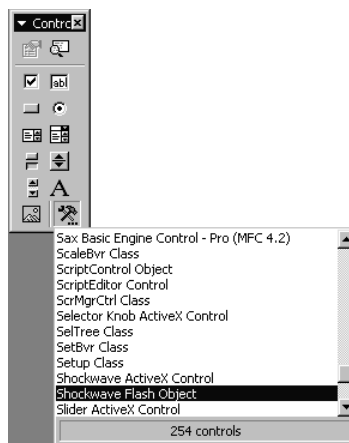
File seminar.swf dan presentasi seminar.ppt di Gambar 1 terletak pada folder yang sama. Untuk mengecek letak file dapat dilihat melalui *Windows Explorer*. Gambar 1 menunjukkan bahwa letak file seminar.swf dan presentasi seminar.ppt berada di *C:\My Documents\Manhattan*. Langkah-langkah untuk melakukan integrasi animasi Flash dengan Micosoft PowerPoint adalah sebagai berikut :

1. Pastikan letak file animasi Flash (*Flash Movie*) terletak pada folder yang sama.
2. Buka Program Microsoft PowerPoint.
3. Melalui menu **View** pilih **Toolbar > Control Toolbox**. Di layar terdapat kotak Control Toolbox dengan beberapa item pilihan.



Gambar 2. Control Toolbox

4. Pilih tombol **More Controls**  di kotak Control Toolbox.
5. Pilih **Shockwave Flash Object** pada pilihan More Control.



Gambar 3. Shockwave Flash Object

6. Pointer mouse berubah menjadi tanda plus. Buat kotak di layar dengan klik and drag pointer mouse sehingga di layar terdapat objek persegi pangang dengan dua buah diagonalnya.
7. Klik tombol **Properties** di kotak Control Toolbox.
8. Ketikkan file Flash Movie yang kan diintegrasikan ke Microsoft PowerPoint pada pilihan **Movie**. Misalkan seminar.swf.



Gambar 4. Properties Shockwave Flash Object.

9. Klik menu **Slide Show > View Show** pada Menu Bar untuk menjalankan slide presentasi.

## F. Simpulan.

*Shockwave Flash Object* digunakan untuk integrasi animasi Flash dengan Microsoft PowerPoint. Selain itu *Shockwave Flash Object* digunakan untuk mengontrol animasi Flash yang diintegrasikan ke Microsoft PowerPoint. Animasi Flash yang dintegrasikan dengan MicrosoftPoint dapat dibuat dengan menggunakan program Macromedia Flash MX atau dapat mendownload file-file Flash Movie dari internet.



File-file Flash Movie yang diintegrasikan dengan Microsoft PowerPoint harus disimpan dalam folder atau direktori yang sama dengan dokumen Microsoft PowerPoint agar dapat diintegrasikan.

Animasi yang biasa ditambahkan dalam pembuatan desain presentasi dengan Microsoft PowerPoint adalah animasi teks (*banner text*), animasi kartun. Animasi yang lebih menarik dan kompleks dapat dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash MX. Dengan Macromedia Flash MX, animasi dapat dirancang sesuai dengan keinginan user. Penambahan animasi Flash dalam pembuatan desain presentasi dengan Microsoft PowerPoint menghasilkan presentasi yang lebih menarik, interaktif dan dinamis.

### **G. Daftar Pustaka**

- Andreas Andi S (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX*. Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Baba (2003). *Animasi Kartun dengan Flash MX*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Didik Wijaya (2003). *Tips dan Trik Macromedia Flash 5 dengan ActionScript*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Lukman Hakim dan Siti Mutmainah (2003). *Teknik Jitu Menguasai Flash MX*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Nur Hadi W (2004). *Tutorial Komputer Multimedia*. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.