

Teknik Dasar Macromedia Flash *)

Oleh :

Nur Hadi Waryanto

Jurusan Pendidikan Matematika

FMIPA UNY

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. 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. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran

Area Kerja Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX mempunyai area kerja yang terdiri dari enam bagian pokok yaitu :

Menu

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash MX. Terdiri dari menu File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help.

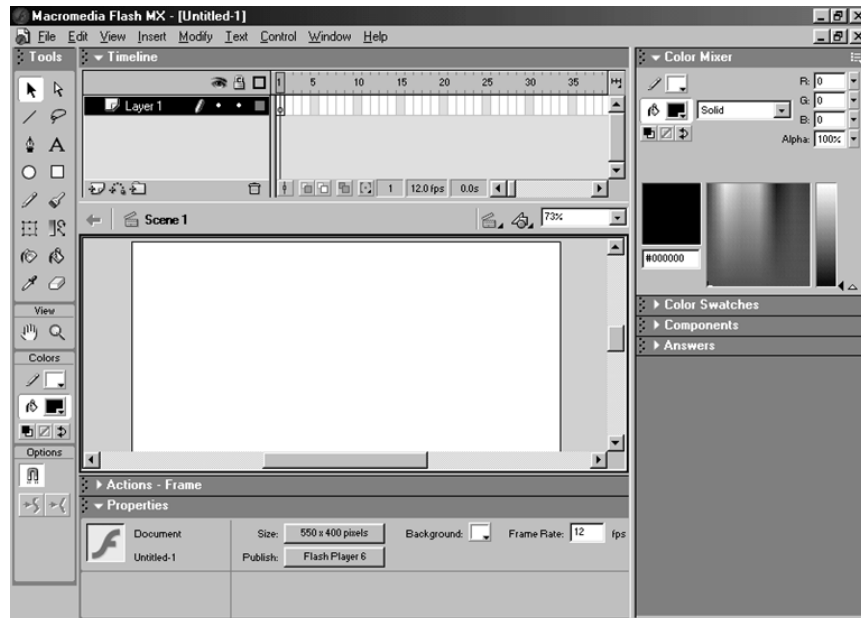
Stage

Stage adalah layer (document dalam word) yang akan digunakan meletakkan objek-objek dalam Flash.

*) Makalah diampaiakan dalam kegiatan Pelatihan Macromedia Flash Bagi Guru dan Karyawan SMA N 7 YK yang diselenggarakan Program KKN-PPL UNY SMA N 7 YK pada tanggal 26 Agustus 2006, 2 dan 9 September 2006

Title Bar Time Line Menu Bar

Tool
S
Box



Color
Mixer
Panel

Stage

Properties Panel Action Panels

Gambar 1. Area Kerja Macromedia Flash MX

Timeline

Timeline berisi frame-frame yang berfungsi untuk mengontrol objek yang dibuat dalam stage atau layer yang akan dibuat animasinya.

Toolbox

Toolbox berisi tool-tool atau alat yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam stage (layer) dan timeline. Alat-alat yang terdapat dalam toolbox adalah :

Arrow tool : memilih dan memindahkan object

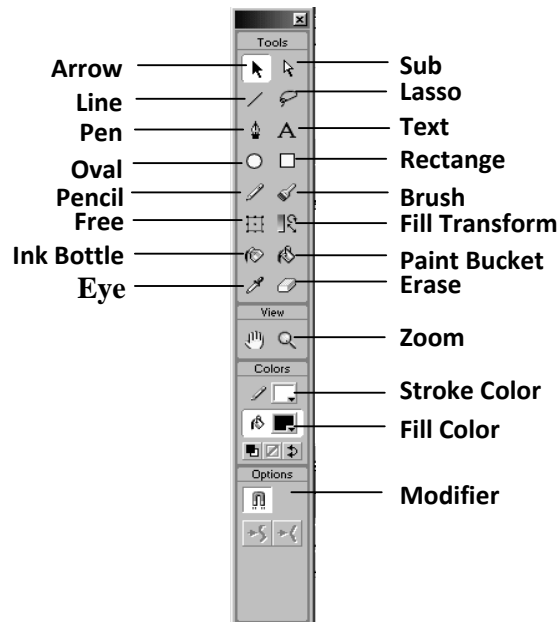
Subselect tool : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis

Line tool : membuat garis

Lasso tool : memilih sebagian dari object atau bagian tertentu dari object

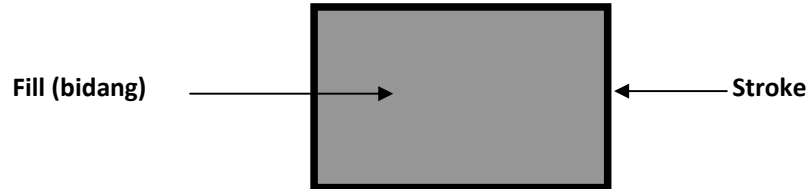
Pen tool : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva

- Text tool** : menulis teks
- Oval tool** : membuat lingkaran
- Rectangle tool** : membuat persegi maupun persegi panjang
- Pencil tool** : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa
- Brush tool** : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu object
- Fill Transform tool** : mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek
- Free Transform tool** : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat bisa berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.
- Ink Bottle tool** : menambah, memberi dan mengubah warna pada garis di pinggir suatu objek (Stroke)
- Paint bucket tool** : menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat
- Eyedropper tool** : mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek
- Eraser tool** : menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek



Dasar Objek Flash MX

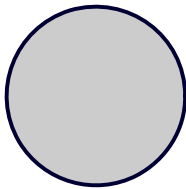
Ketika menggambar objek dalam Flash seperti objek lingkaran, kotak, oval dll, secara otomatis Flash akan menyediakan dua unsur objek, yaitu Fill (bidang objek) dan Stroke (bingkai/pinggir objek).



Gambar 2. Unsur Objek

Memilih atau Menyeleksi Objek

Objek dalam Flash terbagi dalam dua unsur yaitu Fill objek dan stroke objek.



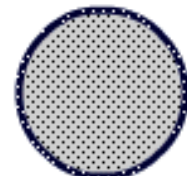
Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

Keterangan :

| | |
|--|---|
| Gambar 3. Objek Belum Diseleksi | Gambar 5. Stroke Objek Terseleksi |
| Gambar 4 Fill Objek Terseleksi | Gambar 6. Fill dan Stroke Objek Terseleksi |

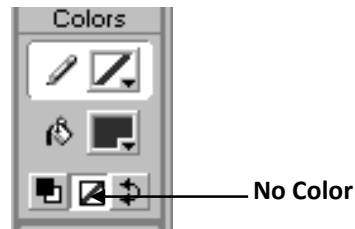
Untuk melakukan penyeleksian objek, dilakukan dengan menggunakan Arrow Tool yang terdapat dalam Tools Box, kemudian tinggal di klik fill atau stroke dari objek yang akan diseleksi. Untuk menyeleksi seluruh objek (fill dan stroke) double klik pada fill objek tersebut. Objek Terseleksi

Pengaturan Stroke dan Fill dalam Menggambar Objek

Objek dalam Flash dapat digambarkan dalam satu unsur saja, yaitu fill saja ataupun stroke saja.

1. Klik **Rectangle tool**.
2. Atur warna dari fill dan strokenya melalui Color pada Toolbox

3. Klik tombol **Stroke Color**, lalu klik tombol **No Color**. No Color ditandai dengan garis merah melintang pada tombol Stroke Color.



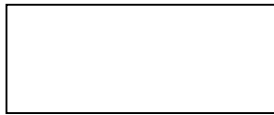
Gambar 7. Option Color ToolBox

4. Buat objek segi empat di stage.



Gambar 8. Objek Tanpa Stroke

5. Kebalikan dari langkah diatas, gambar objek segiempat tanpa fill, dengan klik tombol **Fill Color** pada toolbox dan pilih **No Color**.



Gambar 9. Objek Tanpa Fill

6. Dengan menggunakan **Paint Bucket tool** ubahlah warna dari objek yang anda buat. Klik **Paint Bucket Tool**.
7. Atur warna melalui **Toolbox** bagian **Color**.
8. Pilih warna pada tombol **Fill Color** dengan klik tanda **segitiga hitam**. Pilih salah satu warna yang ada.
9. Klik pada objek segiempat yang akan diganti warnanya.



Gambar 10. Pallet Warna pada Fill Color

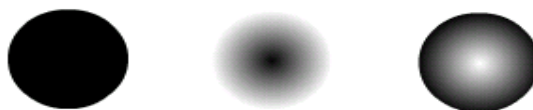
Membuat Gradasi Warna

Untuk membuat contoh suatu gradasi warna ikuti langkah berikut :

1. Buatlah sebuah objek lingkaran pada stage.
2. Buatlah lingkaran tersebut tanpa stroke.
3. Seleksi objek lingkaran tersebut.
4. Klik tanda segitiga pada **Panel Color Mixer**. Jika Panel Color Mixer belum ada klik menu **Window > Color Mixer** kemudian tempatkan di bagian panel (bagian kanan stage).
5. Klik **Fill Color**, pilih warna hitam.
6. Klik **Fill Style** pilih **Radial**. Lingkaran akan berubah menjadi gradasi putih-hitam
7. Ubahlah gradasi putih-hitam menjadi gradasi hitam-putih. Klik **Pointer Gradasi** bagian kiri di **Bar Gradasi** kemudian klik **Fill Color** dan ganti warnanya menjadi hitam.
8. Klik **Pointer Gradasi** bagian kanan lalu klik **Fill Color** ganti warnanya menjadi putih.



Gambar 11. Panel Color Mixer dengan Gradasi Radial Putih-Hitam



Gambar 12. Hasil Gradasi Warna

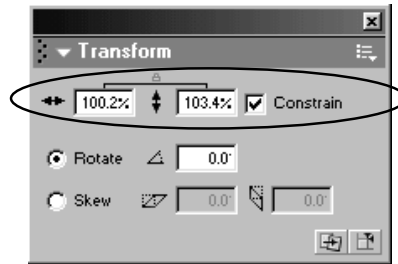
Transformasi Objek

Untuk mengubah skala objek, langkahnya dalah sebagai berikut :

1. Buat objek segiempat di stage.
2. Seleksi seluruh objek.

3. Klik **Free Transform** tool pada toolbox
4. Drag salah satu titik sudutnya.

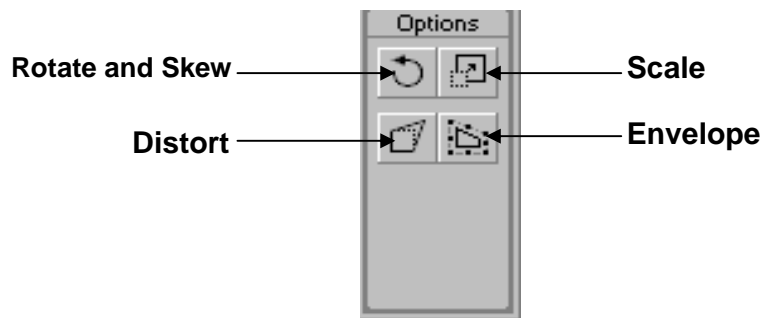
Skala objek juga dapat diubah dengan menggunakan **Transform Panel** yang ada di bagian kanan layar (Jika **Transform Panel** belum ada klik **Window > Transform**). Pada **Transform Panel** masukan sebuah nilai 1 sampai 1000 untuk kolom lebar dan tinggi, kemudian tekan **Enter**.



Gambar 13. Panel Transform

Memutar dan Memiringkan Objek

1. Seleksi seluruh objek
2. Klik **Free Transform Tool** pada toolbox
3. Klik option **Rotate and Skew** pada toolbox
4. Drag salah satu titik sudut dari objek untuk memutar objek.
5. Klik option **Distort** dan drag salah satu titik sudut untuk memiringkan objek
6. Dengan menggunakan **Transform Panel**. Klik **Rotate** dan isikan nilainya untuk memutar objek. (Objek dapat diputar dengan **Modify > Transform > Rotate 90° CW** atau **90° CCW** untuk memutar objek sebesar 90° searah jarum jam (**CW**) atau berlawanan jarum jam (**CCW**).

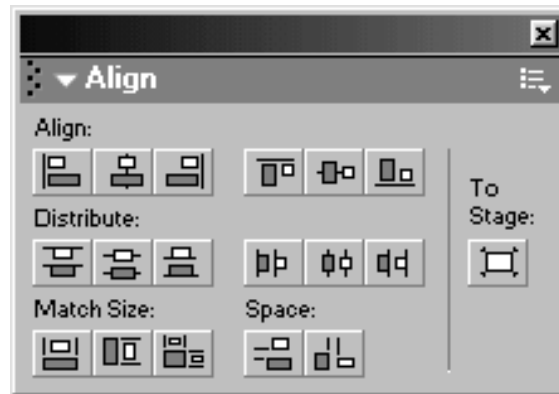


Gambar 14. Option Free Transform Tool

7. Klik **Distort** pada **Transform Panel** dan isikan nilainya untuk memiringkan objek.

Menata Posisi Objek

1. Seleksi atau pilih objek yang akan dirapikan.
2. Klik **Align Panel** (Jika belum ada Klik **Window > Align**).
3. Klik icon **To Stage** di **Align Panel** untuk merapikan objek relatif terhadap ukuran stage.
4. Klik icon-icon yang ada di **Align Panel** pada perintah **Align**, **Distribute**, atau **Match Size** untuk merapikan objek yang sudah dipilih sesuai dengan kebutuhan.

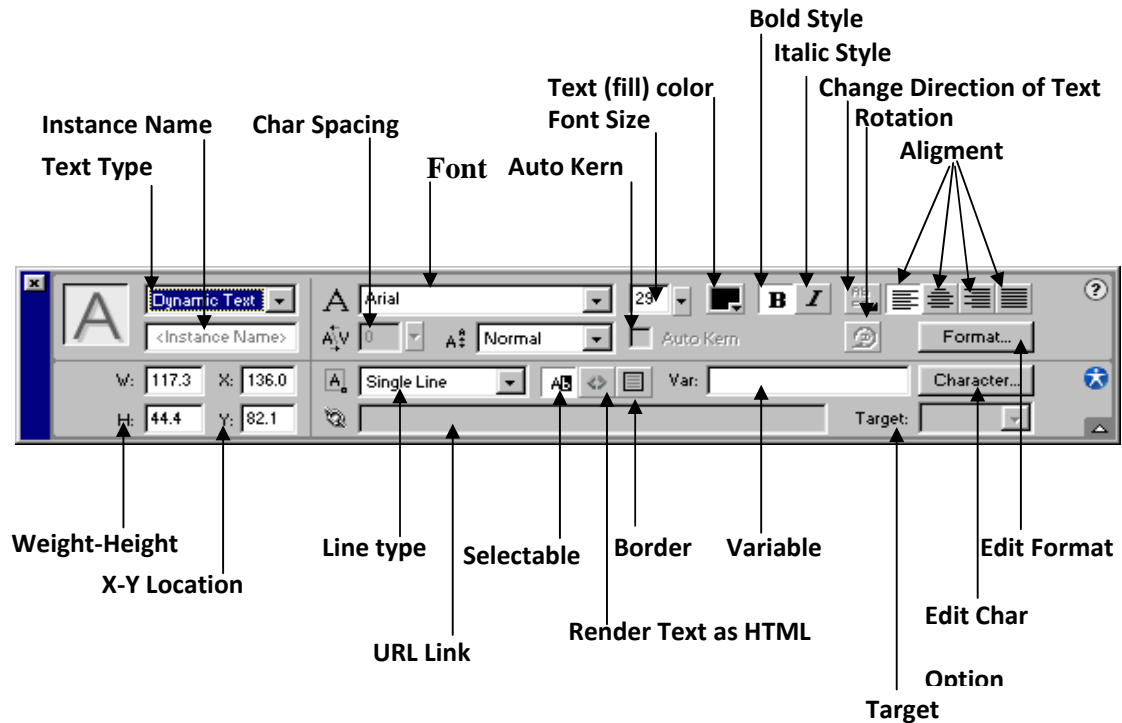


Gambar 15. Align Panel

PENGOLAHAN TEKS

Teks digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan sesuatu dalam bentuk tulisan, pembuatan judul, komponen animasi, keterangan-keterangan untuk movie interaktif. Teks merupakan bagian yang mempunyai peranan cukup besar dalam pembuatan animasi. Teks dapat dimanipulasi atau dimodifikasi seperti halnya objek dalam Flash MX sesuai dengan kebutuhan sehingga teks yang dihasilkan mempunyai banyak variasi.

Teks dalam Flash ditulis dengan menggunakan bantuan Text Tool pada Toolbox. Teks yang dihasilkan dapat di setting dengan menggunakan Properties Panel. Properties Panels untuk teks berisi menu atau atribut-atribut untuk membuat dan mengedit suatu teks.



Gambar 16. Properties Panels

Flash MX mempunyai tiga tipe teks yang masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Tipe teks tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Static Text** adalah jenis teks yang mempunyai karakter-karakter seperti teks biasa pada umumnya.
2. **Dynamic Text** adalah jenis teks yang dapat menampilkan sifat teks yang dinamis dan bisa dikontrol, contohnya skor pertandingan olah raga yang yang dapat berganti sesuai dengan perolehan nilai dari pertandingan, nilai kurs mata uang dalam bursa efek, dll.
3. **Input Text** adalah jenis teks yang dapat diisi oleh pengguna atau user dalam sebuah form isian atau Input Text digunakan untuk menerima berbagai input dari user.

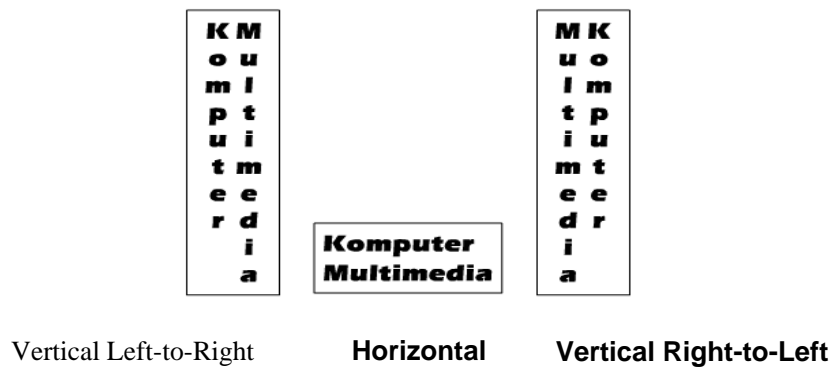
Teks yang ditulis atau dibuat dalam Flash orientasi dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Orientasi teks dalam flash ada tiga macam, yaitu :

1. **Horizontal**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir dari kiri ke kanan secara horisontal seperti penulisan teks pada umumnya (setting default).

2. **Vertical Left-to-Right**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir ke bawah secara vertikal dari kiri ke kanan.
3. **Vertical Right-to-Left**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir ke bawah dari kanan ke kiri.

Ikuti langkah-langkah berikut untuk membuat sebuah teks :

1. Buka file flash baru.
2. Klik **Text Tool** pada Toolbox.
3. Klik di sembarang tempat pada stage, tuliskan kalimat "Komputer Multimedia" dengan ketentuan jenis huruf Arial, ukuran 16, bold.
4. Aturlah orientasi teksnya menjadi, **Horizontal**, **Vertical Left – to – Right**, **Vertical Right-to – Left**.



Gambar 17. Orientasi Teks

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.
- Mdcom (2004). *Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Nur Hadi W (2004). *Tutorial Komputer Multimedia*. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Home Page Macromedia (www.macromedia.com)

Home Page Baba (www.babaflash.com)

Home Page Situs Flash (www.flashkit.com).