



MODUL MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

Kompetensi Dasar : Membuat dokumen pengolah animas sederhana

Indikator : - Mengatur lembar kerja
- Menggambar objek
- Menggambar objek dengan teknik pewarnaan
- Membuat objek teks
- Membuat animasi objek dasar
- Membuat animasi teks
- Membuat animasi bervariasi

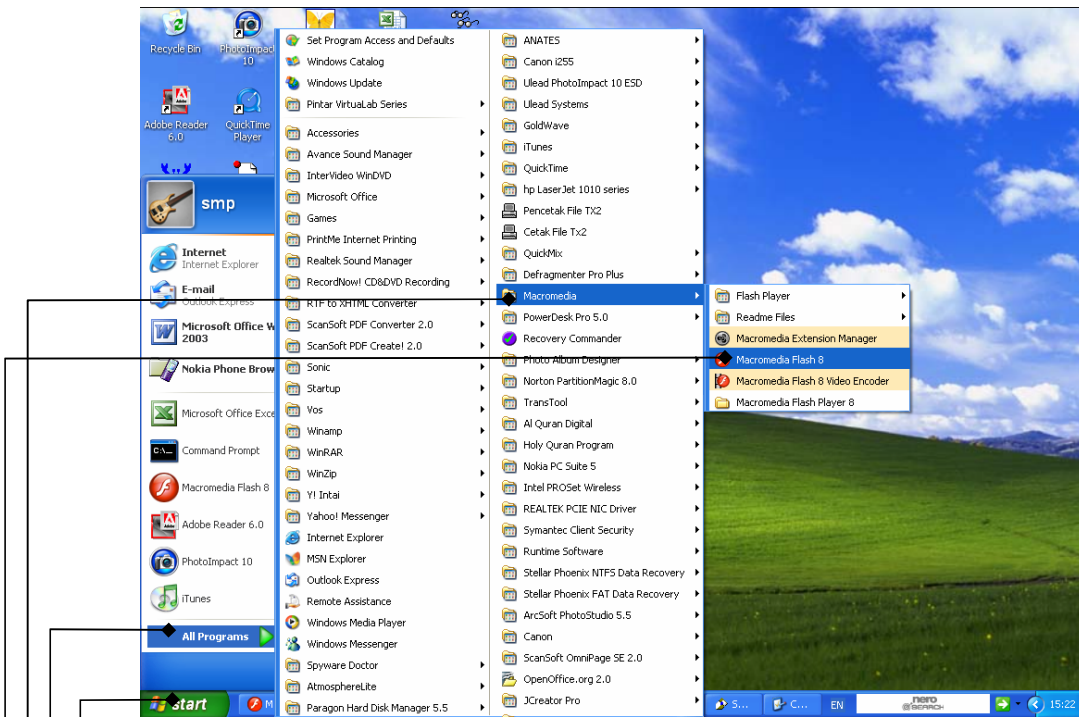
A. Pengantar

Kebutuhan akan informasi tidak dapat dihindari. Semakin banyak kebutuhan maka semakin banyak informasi yang dibutuhkan, terutama bagaimana informasi tadi dapat diolah menjadi sebuah karya informasi dan dapat dikomunikasikan kepada yang membutuhkannya baik yang bersifat elektronik maupun media cetak. Bahan ajar ini memberikan materi bagaimana cara membuat sebuah karya informasi dengan menggunakan perangkat lunak pengolah animasi melalui beberapa layanan efek animasi berupa manipulasi objek dan teks untuk menjadi sebuah animasi yang nantinya merupakan bagian dari karya informasi baik untuk mendukung penciptaan karya informasi baru maupun terciptanya langsung sebuah karya informasi seperti karya animasi yang mendukung pembuatan *web*, pembuatan *software*, pembuatan karya multimedia dan sebagainya.

B. Menyiapkan Lembar Kerja

1. Membuka lembar kerja

Langkah-langkah untuk menjalankan program *Macromedia flash professional 8* :



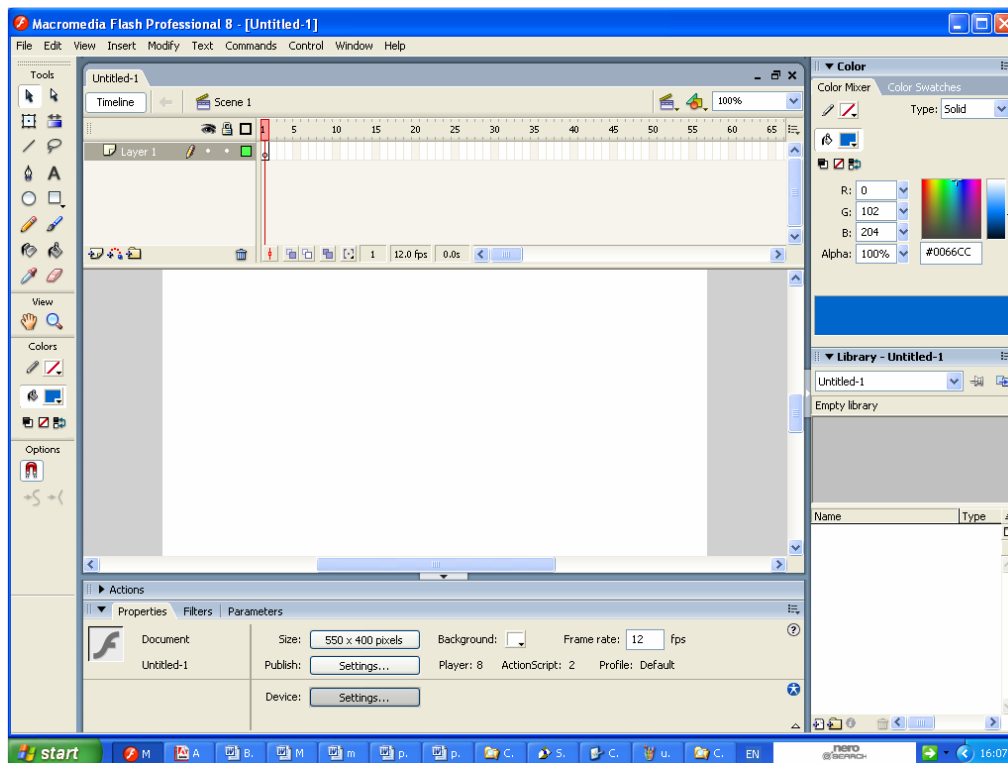
Gambar 16. Menjalankan *Macromedia flash 8*

1. Klik tombol *Start* yang terdapat pada *taksbar*.
2. Kemudian pilih menu *All Programs*,
3. Klik *Macromedia*
4. Terakhir pilih dan klik program aplikasi *Macromedia flash 8*.
5. Tunggu sampai menu utama *Macromedia flash 8* ditampilkan



Gambar 17. Menu Utama *Flash 8*

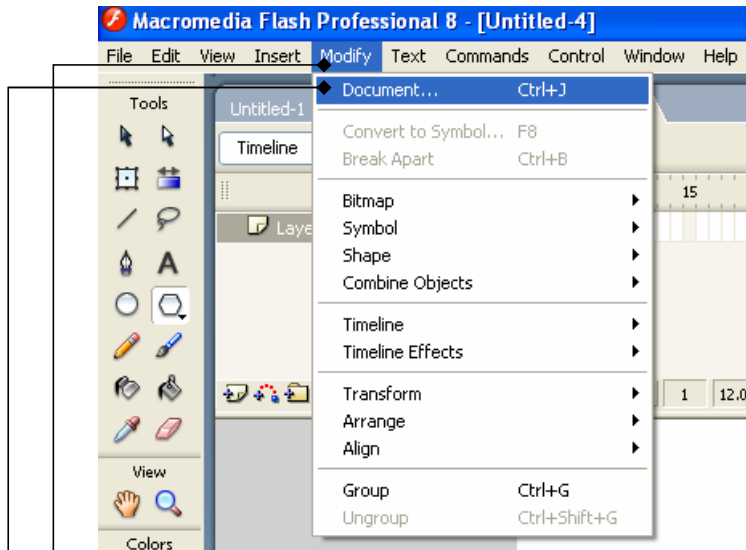
6. Klik *Flash Document* pada opsi *Create New* agar tampil lembar kerja *Macromedia Flash Professional 8*



Gambar 18. Lembar kerja *Flash 8*

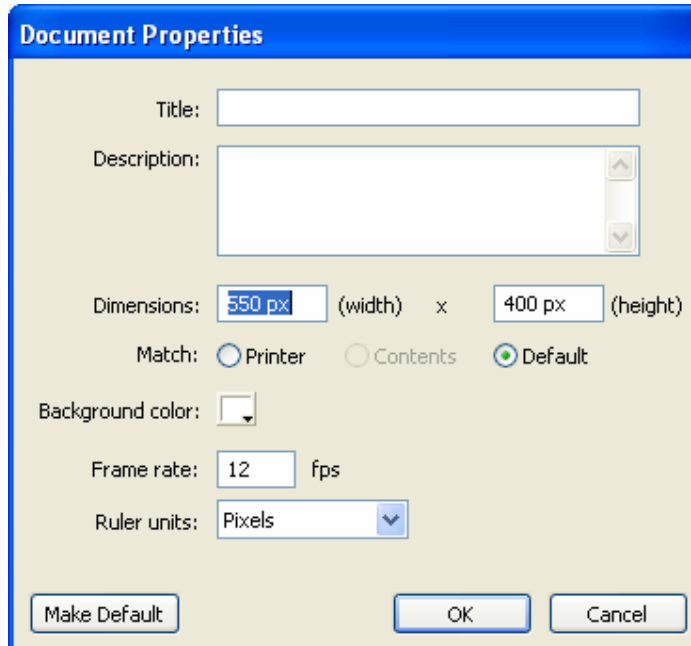
2. Pengaturan Stage

Setelah lembar kerja *Flash* ditampilkan, *stage* dapat diatur sesuai dengan keinginan kita, misalnya pengaturan ukuran stage dan pengaturan warna *background* dari *stage* tersebut:



Gambar 19. Menu Pengaturan Stage

- a. Klik **Modify**
- b. Klik **Document** agar tampil kotak dialog *document properties*

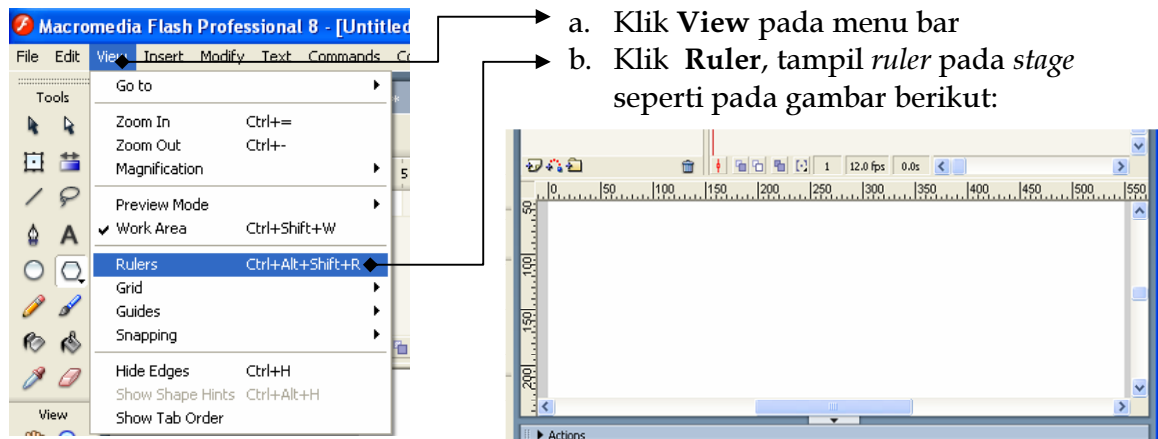


Gambar 20. Pengaturan Stage

- c. *Dimentions*, untuk menentukan lebar (*width*) dan panjang (*height*) pada stage
- d. *Background color*, untuk menentukan warna latar belakan stage
- e. *Frame rate*, untuk mengatur kecepatan frame
- f. *Rule units*, untuk menentukan satuan ukuran pada *stage*
- g. Klik *OK* untuk menjalankan perintah *document properties*

3. Menampilkan Ruler

Untuk mempermudah dalam meletakkan objek pada stage dengan ukuran dan bentuk yang tepat maka perlu menampilkan *ruler* pada *stage*, berikut ini

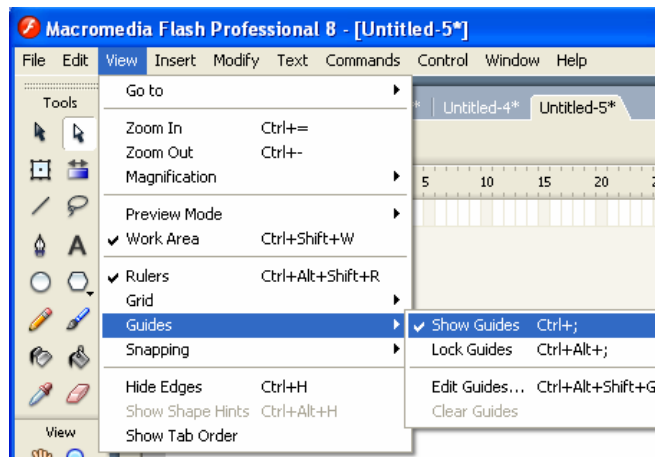


- a. Klik **View** pada menu bar
- b. Klik **Ruler**, tampil *ruler* pada *stage* seperti pada gambar berikut:

Gambar 21. Menampilkan *Ruler*

4. Menggunakan *Guides*

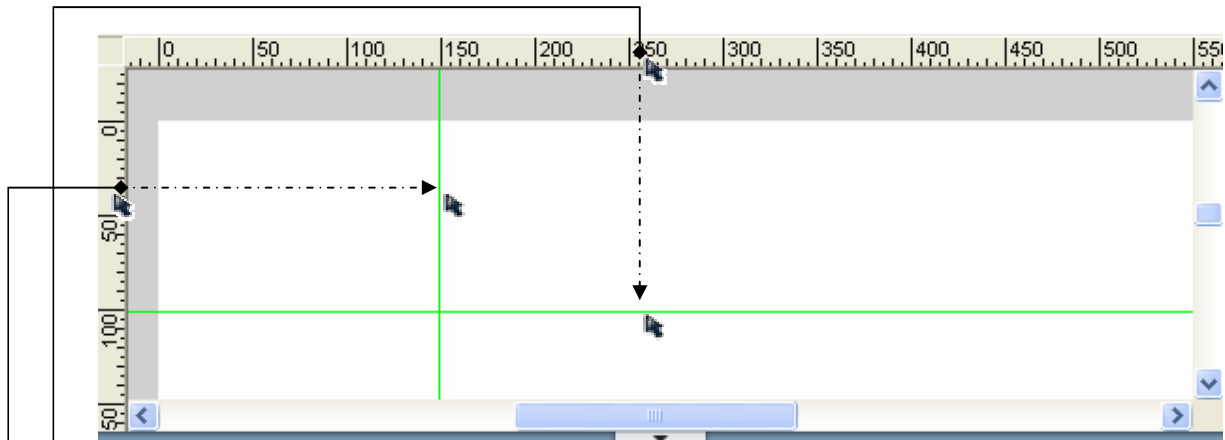
Untuk mengoptimalkan penggunaan *ruler* maka perlu penggunaan *guides* didalam *stage* dengan cara berikut:



- a. Untuk meyakinkan status *guides* aktif atau ditampilkan, Klik **View**, **Guides**, kemudian perhatian submenu **Show Guides** jika tidak terdapat tanda \checkmark maka *guides* belum tampil, dan klik **Show Guides** untuk mengaktifkannya.

Gambar 22. Menu *Guides*

b. Langkah selanjutnya membuat guides pada stage dengan cara:




- Untuk membuat *guide horizontal* letakan pointer mouse pada *ruler horizontal*, drag geser ke dalam *stage* pada posisi yang diinginkan
- Untuk membuat *guide vertikal* letakan pointer mouse pada *ruler vertikal* drag, geser ke dalam *stage* pada posisi yang diinginkan
- Untuk menghapus *guides*, geser *guides* menggunakan mouse keluar *stage*

Gambar 23. Pengaturan *Guides*

C. Menggambar Objek

Untuk menggambar objek diperlukan tool-tool yang terdapat pada *toolbox*


1. Menggambar Objek Lingkaran

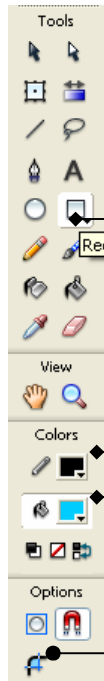
Untuk menggambar objek lingkaran dibutuhkan *tool*  (*Oval*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



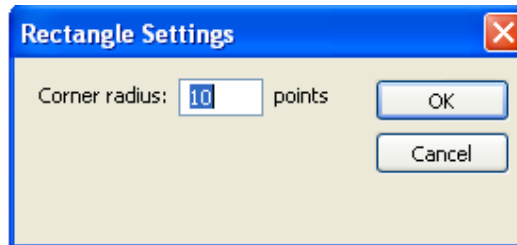
Gambar 24. Menggambar Lingkaran

2. Menggambar Objek Kotak

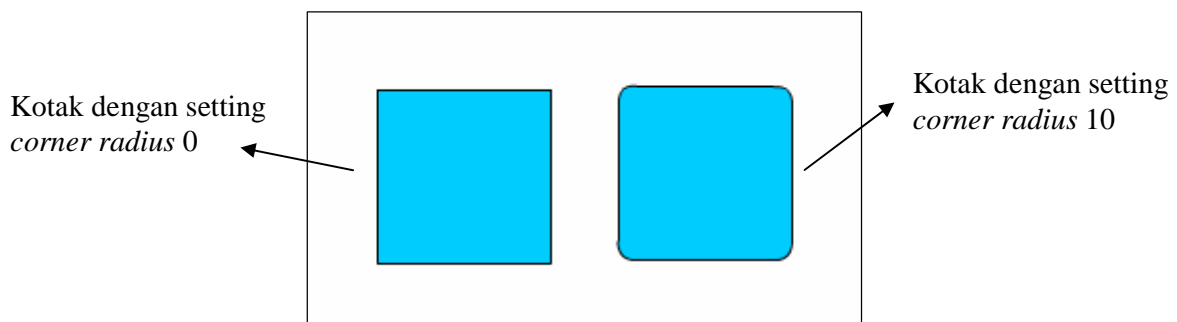
Untuk menggambar objek kotak dibutuhkan *tool*  (*Rectangle tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



- Klik tool *Rectangle tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Klik *Round Rectangle Radius* pada *tools* untuk membentuk sudut lengkung pada kotak, maka akan tampil kotak dialog seperti pada gambar




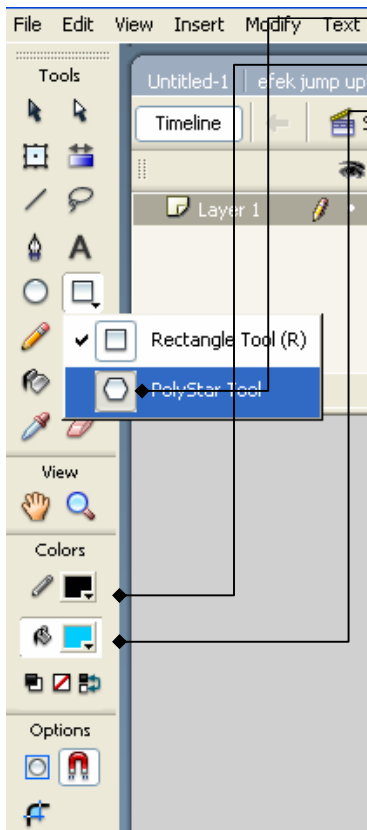
- Letakan pointer pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk kotak. (agar bentuk kotak sempurna dapat menggunakan tombol *Shift* ketika men-*drag mouse* untuk membuat kotak)



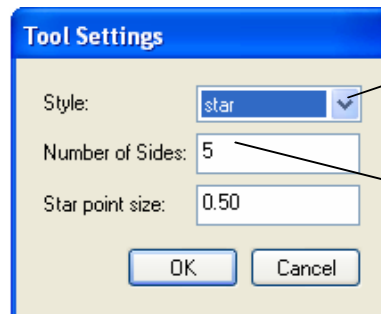
Gambar 25. Menggambar Kotak

3. Menggambar Objek *Polystar*

Untuk menggambar objek polystar dibutuhkan tool  (*Polystar tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



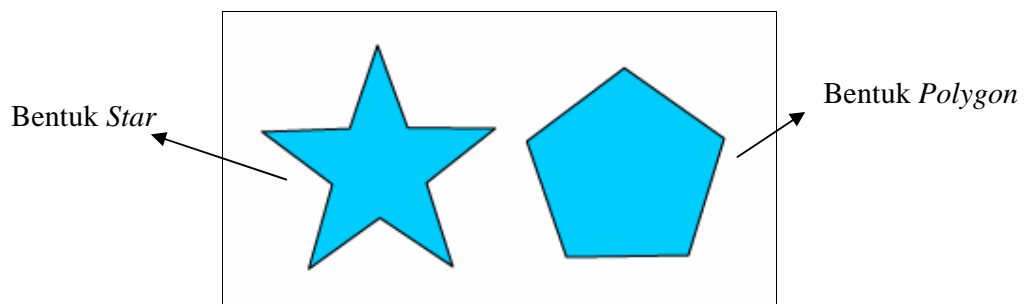
- Klik tool *Polystar*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Klik menu pada jendela *Properties*, maka akan tampil kotak dialog berikut: (pilih *style* dan atur *setting*-annya)



Bentuk *Polystar*


Banyaknya sisi

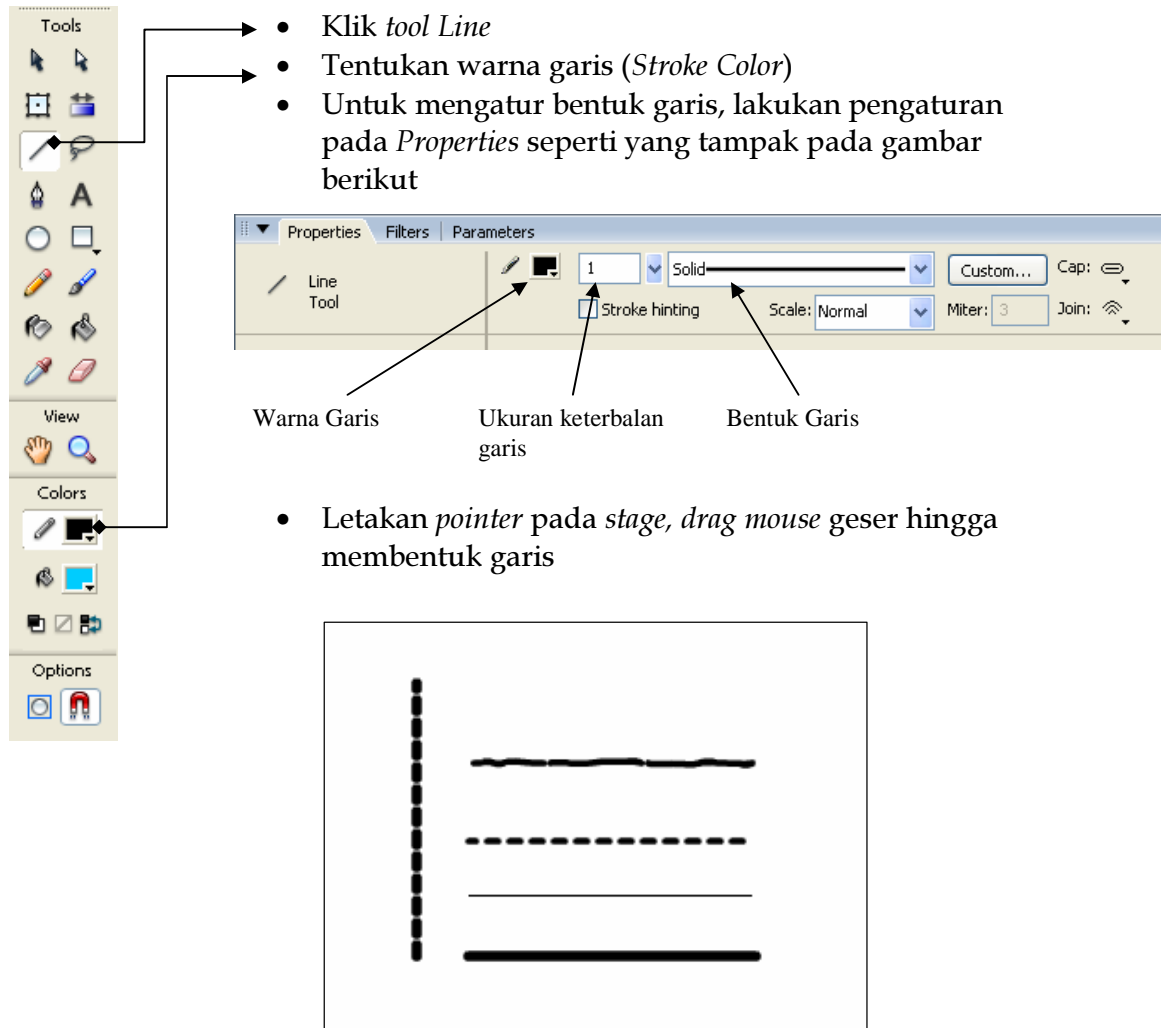
- Letakan *pointer* pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk bintang (agar bentuk bintang sempurna dapat menggunakan tombol *Shift* ketika men-*drag mouse* untuk membuat kotak)



Gambar 26. Menggambar *Polystar*

4. Menggambar Objek Garis

Untuk menggambar objek garis dibutuhkan *tool*  (*Line tool*) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:





The image shows a software interface for drawing lines. On the left is a vertical *Tools* panel with various drawing tools. The *Line Tool* is highlighted. To the right is a *Properties* panel for the *Line Tool*. It includes a color swatch (labeled 'Warna Garis'), a stroke width input field (set to '1', labeled 'Ukuran ketebalan garis'), a stroke style dropdown (set to 'Solid', labeled 'Bentuk Garis'), and other settings like 'Stroke hinting', 'Scale: Normal', 'Miter: 3', and 'Join'. Below the properties panel is a list of instructions. At the bottom is a canvas showing a vertical dashed line and four horizontal lines with different styles: thick solid, dashed, thin solid, and thick solid.

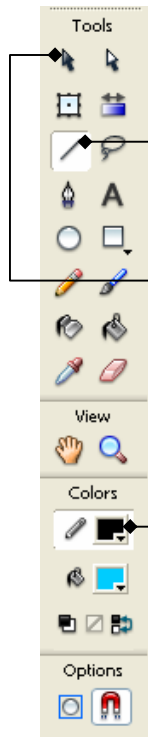
- Klik *tool Line*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Untuk mengatur bentuk garis, lakukan pengaturan pada *Properties* seperti yang tampak pada gambar berikut

- Letakan *pointer* pada *stage*, *drag mouse* geser hingga membentuk garis


Gambar 27. Menggambar Garis dengan berbagai bentuk

5. Menggambar Objek Garis Lengkung

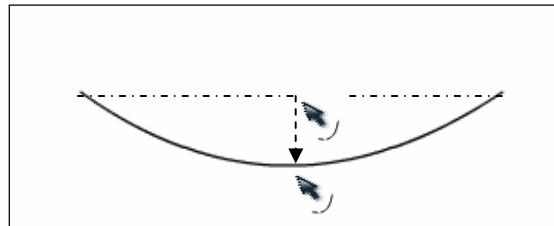
Untuk menggambar objek garis lengkung dibutuhkan tool  (Line tool) dan  (selection tool) yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



- Klik *Line tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Buatlah garis lurus


- Klik *Selection Tool*
- Arahkan pointer mouse pada garis yang telah dibuat pada bagian yang akan dilengkungkan hingga *pointer* berubah berbentuk 

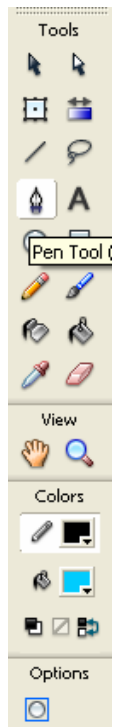
- *Drag mouse* geser ke arah lengkungan yang diinginkan seperti tampak dibawah ini



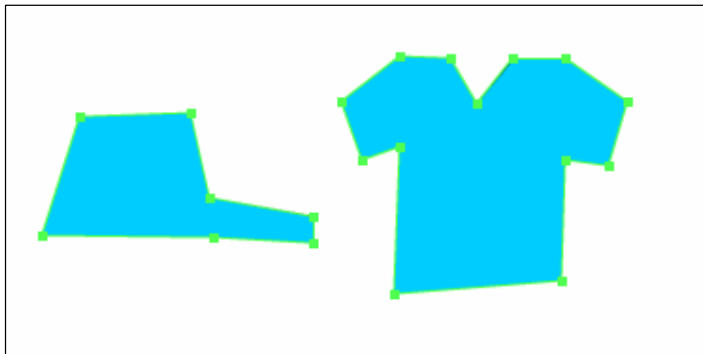
Gambar 28. Menggambar Objek Garis Lengkung

6. Menggambar Objek dengan *Pen Tool*

Untuk menggambar objek dengan *pen tool* dibutuhkan tool  (*Pen tool*) dan yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:




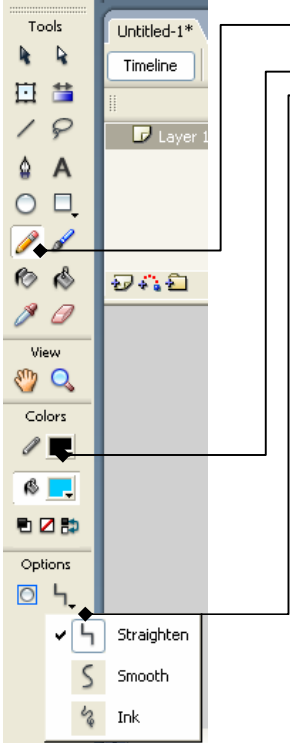
- Klik *Pen tool*
- Tentukan warna garis (*Stroke Color*)
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Arahkan *pointer mouse* pada *stage*, klik *mouse* pada area yang diinginkan, klik lagi pada sisi lain, dan seterusnya sampai membentuk objek yang diinginkan (menggambar melalui titik-titik objek) seperti tampak pada gambar berikut



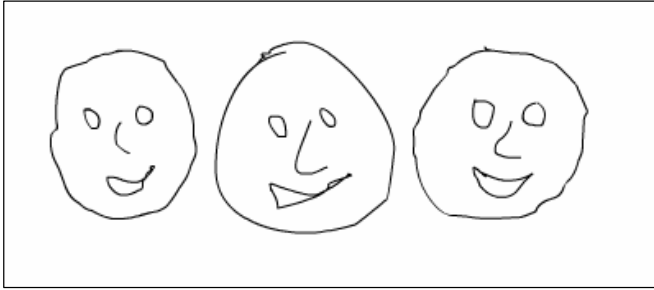
Gambar 29. Menggambar Objek dengan *Pen Tool*

7. Menggambar Objek dengan *Pencil Tool*

Untuk menggambar objek dengan *pencil tool* dibutuhkan tool  (*Pencil tool*) dan yang terdapat pada *toolbox*, dengan cara berikut:



- Klik *Pencil tool*
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Tentukan bentuk pencil sesuai dengan objek yang diinginkan
- Letakkan *pointer mouse* pada stage, *drag mouse* geser sesuai objek yang diinginkan




Straighten *Smooth* *Ink*

Gambar 30. Menggambar Objek dengan *Pencil Tool*

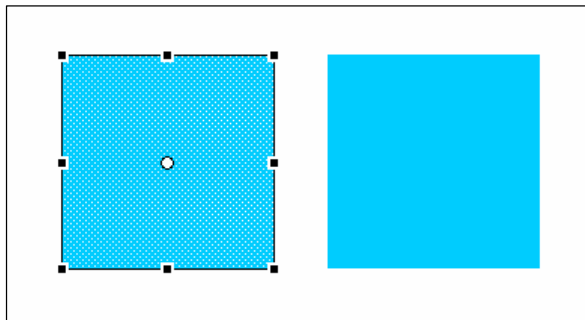
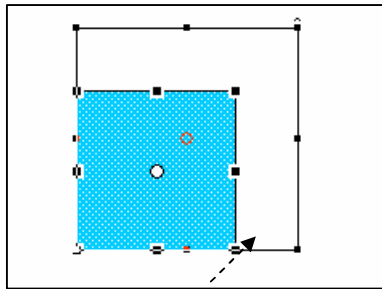
8. Menggambar dengan memanipulasi Objek

a. Mengubah Ukuran Objek

Untuk mengubah ukuran objek kita dapat menggunakan tool  (*Free Transform*) yang terdapat pada *toolbox*, yaitu dengan cara berikut ini.

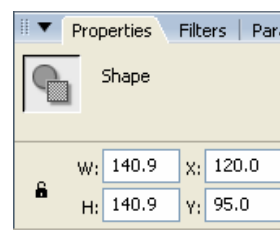


- Klik *Free Transform*
- Klik atau pilih objek yang akan diubah, seperti contoh objek kotak yang akan diubah
- Untuk mengubah objek kotak secara proporsional maka arahkan *mouse* pada sudut kanan atas berbarengan dengan menekan tombol *Shift*, *drag mouse* geser ke arah kanan atas seperti yang tampak pada gambar



Gambar 31. Menggambar dengan mengubah ukuran

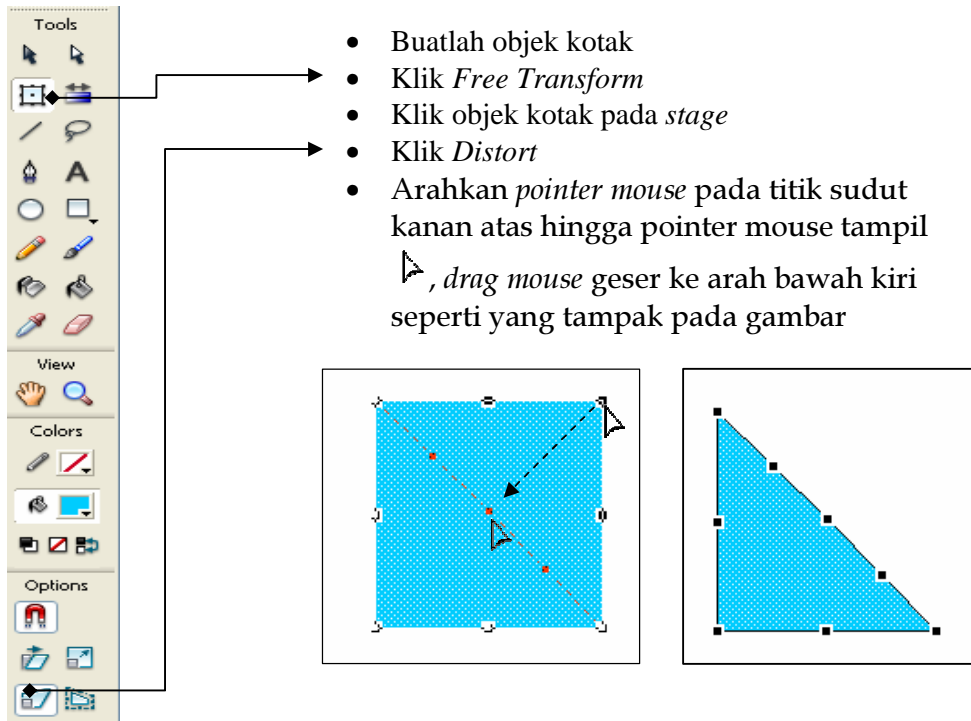
- Dapat pula menggunakan *properties* untuk mengubah ukuran objek, yaitu dengan cara klik objek dan ubah ukuran sesuai dengan ukuran yang diinginkan, seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 32. Mengubah ukuran Objek dengan *Properties*



b. Menggambar dengan Memotong Objek

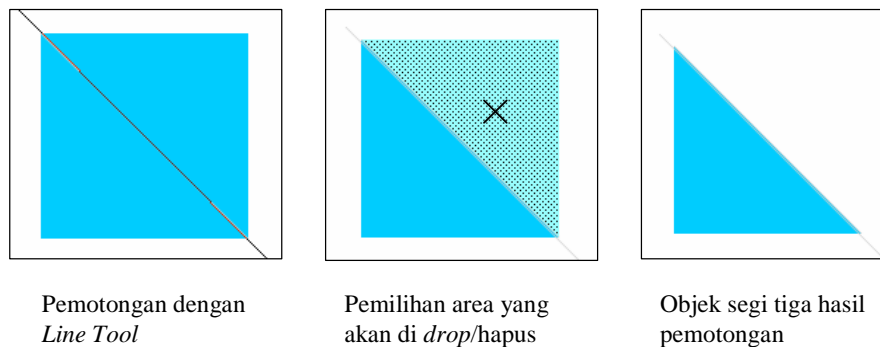
1) Menggunakan Fungsi *tool Distort* pada *Option*, dapat dilakukan dengan cara berikut ini. (sebagai contoh memotong kotak menjadi segitiga)



Gambar 33. Menggambar dengan memotong objek

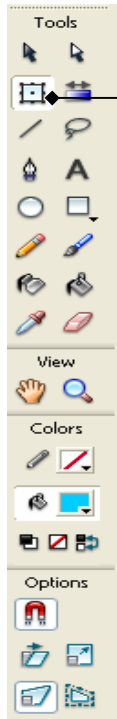
2) Menggunakan *Line Tool*, dapat dilakukan dengan cara berikut ini.


- Buatlah objek kotak
- Klik  (*Line Tool*)
- Buatlah garis diagonal dari kiri atas ke bawah kanan
- Klik  (*Selection Tool*)
- Klik area segitiga atas bagian atas, tekan tombol **delete** (klik kanan **Cut**)

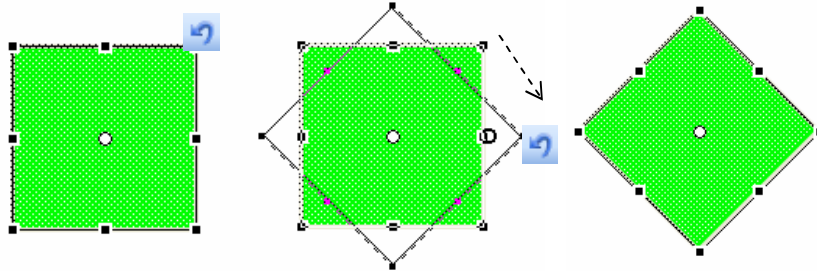


Gambar 34. Menggambar dengan memotong objek menggunakan *Line Tool*

c. Memutar Posisi Objek




- Buatlah objek Kotak
- Klik *Free Transform*
- Klik objek segi tiga pada *stage*
- Arahkan pointer mouse pada titik sudut kanan atas hingga *pointer mouse* tampil  (*rotate*) , *drag mouse* geser putar kearah bawah kanan seperti yang tampak pada gambar

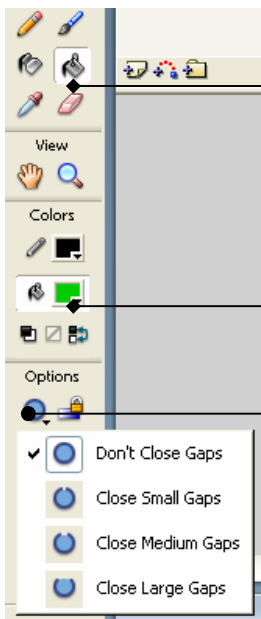


Gambar 35. Memutar Posisi Objek

D. Menggambar Objek dengan Teknik Pewarnaan

1. Mewarnai Bidang Gambar

Sebagai contoh langkah mewarnai bidang gambar, kita gunakan objek lingkaran. Tool yang digunakan adalah  (*Paint Bucket*) yaitu dengan cara berikut ini.

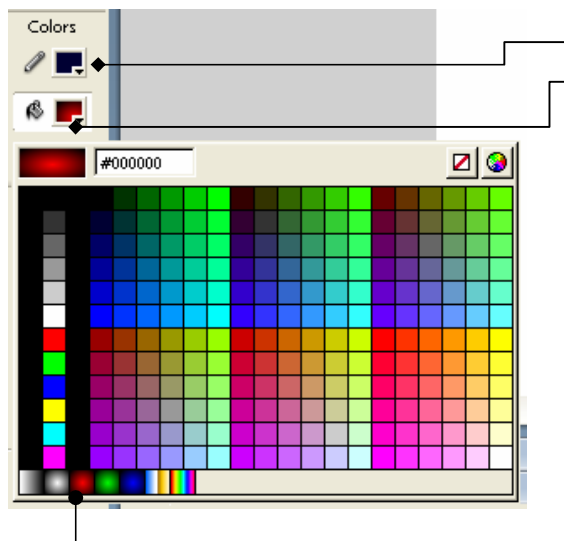


- Buat objek lingkaran
- Klik *Paint Bucket*
- Tentukan *Fill color*
- Klik *Gap Size* pada *tool Option*
 - Pilih *Don't Close Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) tertutup.
 - Pilih *Close Small Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah kecil
 - Pilih *Close Medium Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah sedang
 - Pilih *Close Large Gaps* untuk mewarnai bidang gambar dengan garis (*outline*) yang memiliki celah besar
- Klik pada bidang gambar (*Fill*) lingkaran

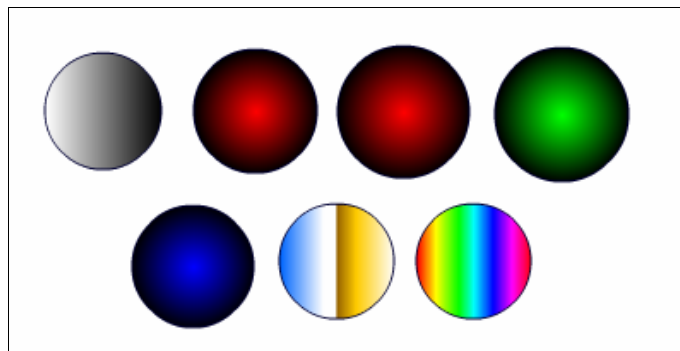
Gambar 36. Memutar Posisi Objek

2. Mewarnai dengan Gradasi

Untuk pewarnaan gradasi yang dapat dilakukan melalui langkah berikut.
(sebagai contoh objek lingkaran)

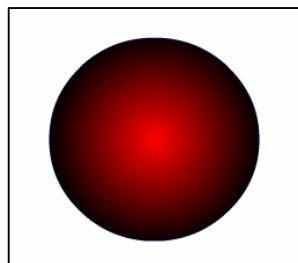


- Klik *Oval Tool*
- Tentukan warna garis
- Tentukan warna dasar (*Fill Color*)
- Pilih gradasi yang diinginkan
- Buatlah lingkaran dengan beberapa bentuk gradasi seperti yang tampak pada gambar berikut.




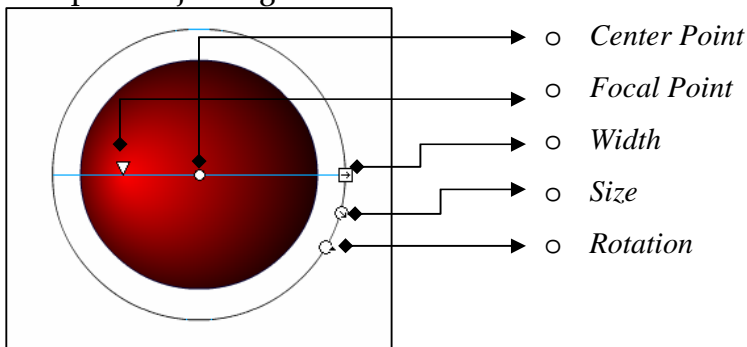
Gambar 37. Pewarnaan dengan Gradasi

- Untuk mengedit atau mengatur gradasi sebuah objek lingkaran dapat dilakukan dengan cara berikut ini.
 1. Buatlah objek lingkaran yang sudah diberi efek gradasi



Gambar 38. Objek *Oval* dengan warna Gradasi

2. Klik  (*Gradient Transform*)
3. Klik pada objek lingkaran



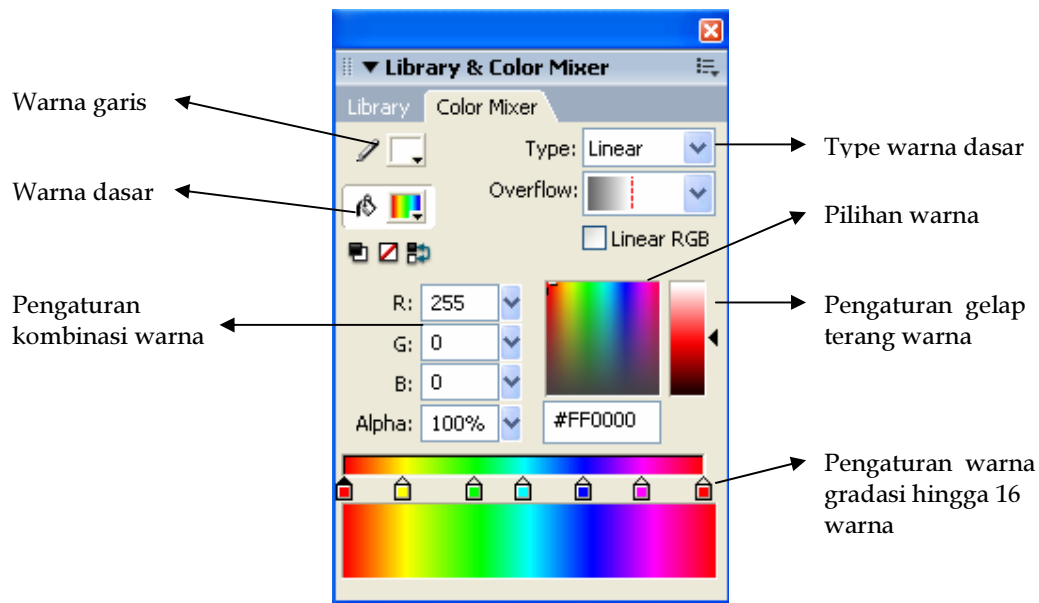
Gambar 39. Pengaturan warna Gradasi

Tabel 17. Pengaturan warna Gradasi

<i>Center Point</i>	Klik dan geser untuk mengatur titik tengah gradasi
<i>Focal Point</i>	Klik dan geser untuk mengatur <i>focal</i> gradasi. <i>Focal point</i> hanya berlaku untuk gradasi tipe <i>radial</i>
<i>Width</i>	Klik dan geser untuk mengatur lebar bidang gradasi
<i>Size</i>	Klik dan geser untuk mengatur ukuran bidang gradasi
<i>Rotation</i>	Klik dan geser untuk memutar bidang gradasi

3. Mewarnai Menggunakan *Color Mixer*

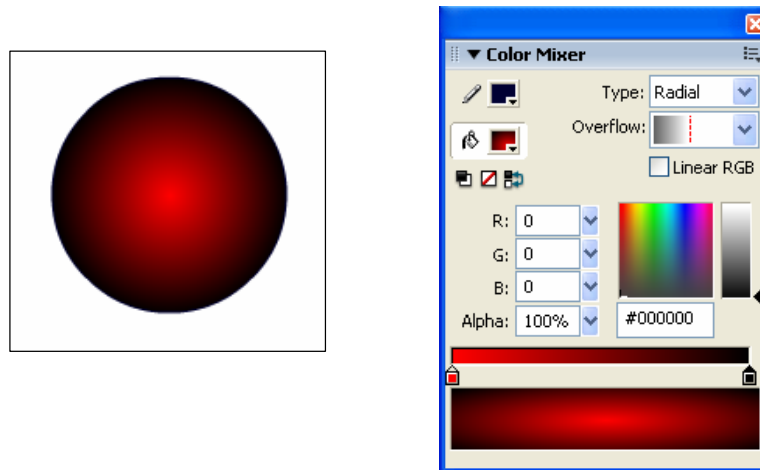
Sebelum kita menggunakan *Color Mixer*, alangkah baiknya kita mengaktifkan jendela *Color Mixer* dengan cara klik menu *Window*, klik submenu *Color Mixer* atau dengan menekan tombol *Shift + F9*, maka akan tampil seperti gambar berikut:



Gambar 40. Jendela *Color Mixer*

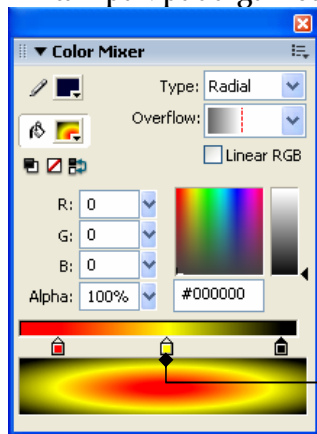
Kita akan mencoba mengatur warna sebuah objek lingkaran yang bergradasi yaitu dengan cara berikut ini

- Buatlah objek lingkaran dengan pilihan warna gradasi, kemudian klik objek lingkaran yang telah dibuat. Perhatikan tampilan *Color Mixer*-nya seperti gambar di bawah ini

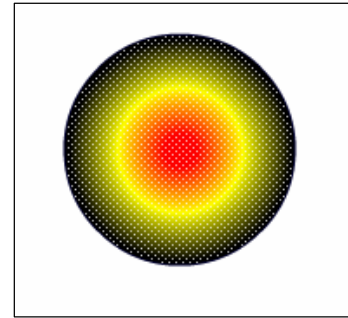


Gambar 41. Pengaturan warna Objek Gradasi dengan *Color Mixer*

- Jika kita ingin memberikan variasi warna pada gradasinya yang harus dilakukan adalah memberikan *point* warna pada batang warna seperti yang tampak pada gambar.



- Klik pada batang warna dan klik dua kali pilih warna kuning, maka hasilnya seperti gambar disamping
- Atur lah fasilitas lain sesuai dengan keinginan




Gambar 42. Pengaturan warna Objek Gradasi dengan *point* Color Mixer

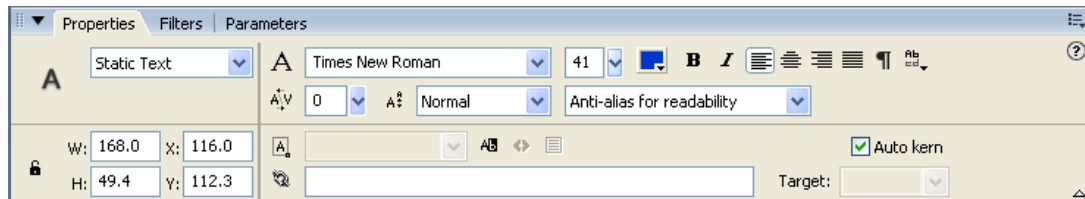
E. Membuat Objek Teks

Selain objek-objek gambar Macromedia Flash 8 juga menyediakan pembuatan objek teks.

1. Mengetik Teks

Untuk mengetik teks dibutuhkan *tool*  (*Text Tool*), yaitu dengan cara:

- Klik *Text Tool*
- Lakukanlah pengaturan format teks dengan memperhatikan dan mengatur *setting-an* yang terdapat pada *properties*



Gambar 43. *Properties Text*

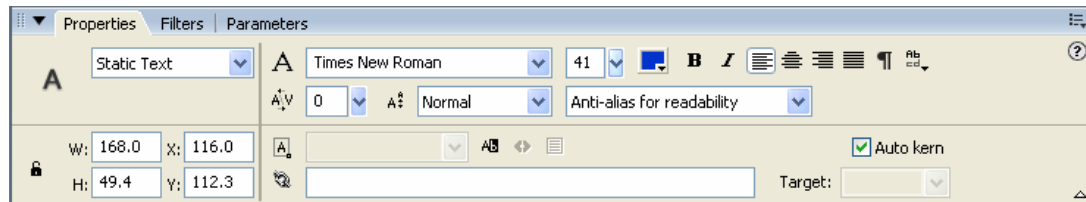
- Arahkan *mouse* dan klik pada *stage* kemudian ketik teks yang diinginkan, sebagai contoh, "SMP-SBI" seperti yang tampak pada gambar berikut ini.



Untuk memperbesar dan memperkecil bingkai teks

Gambar 44. Hasil Penulisan Objek Teks

2. Mengolah Teks



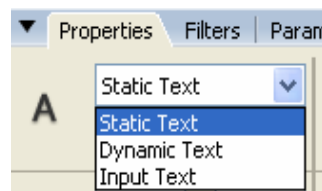
Gambar 45. Jendela *Text Properties*

Type Teks:

Static Text adalah jenis teks statis atau tidak mengalami perubahan pada saat dijalankan, akan tetapi tetap dapat dianimasikan

Dynamic Text adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat dijalankan

Input Text adalah jenis teks yang digunakan dalam proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu



Gambar 46. *Type Teks*

Jenis dan ukuran Font



SMP SBI

SMP SBI

SMP SBI

Gambar 47. Jenis dan ukuran *Font*

Pengaturan Tampilan Teks



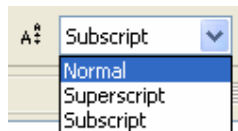
SMP SBI

SMP SBI

SMP SBI

Gambar 48. Tampilan Teks

Pengaturan Posisi Karakter



SMP ^{*SBI*}

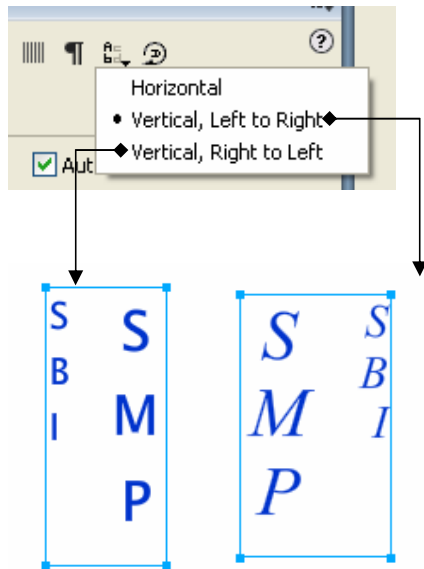
SMP _{**SBI**}

SMP ***SBI***

Gambar 49. Pengaturan posisi karakter

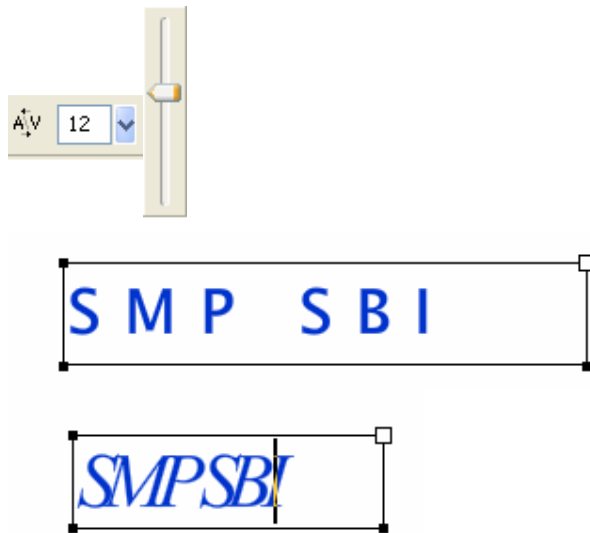
Pengaturan Arah Pengetikan Teks

Untuk mengatur arah pengetikan teks dibutuhkan tool  (*change orientation text*) yang ketika diklik akan tampil pilihan berikut



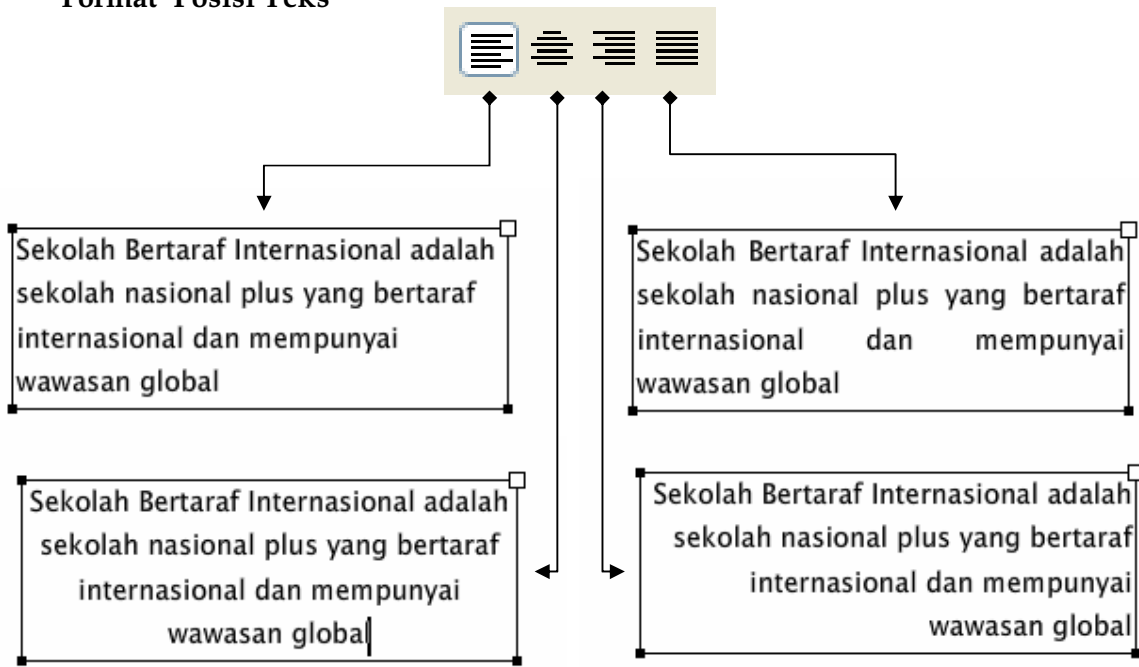
Gambar 50. Pengaturan arah pengetikan teks

Pengaturan Jarak Antarkarakter



Gambar 51. Pengaturan jarak antarkarakter

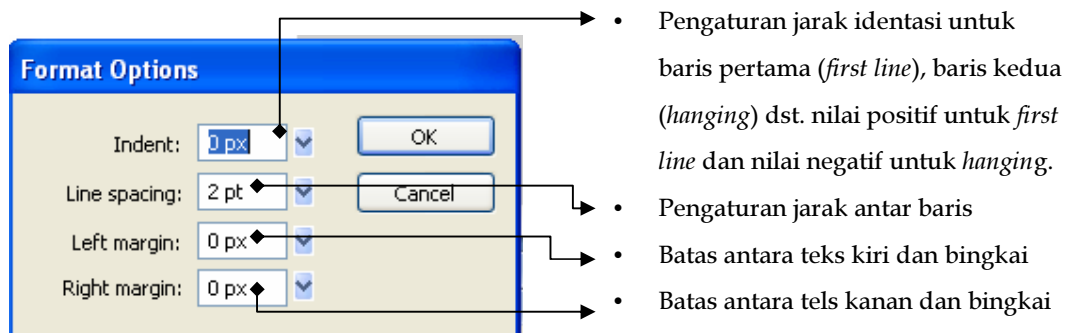
Format Posisi Teks



Gambar 52. Format posisi teks

Format Paragraf



Klik  (*Edit Format Option*) pada menu *Properties* agar tampil kotak dialog berikut:

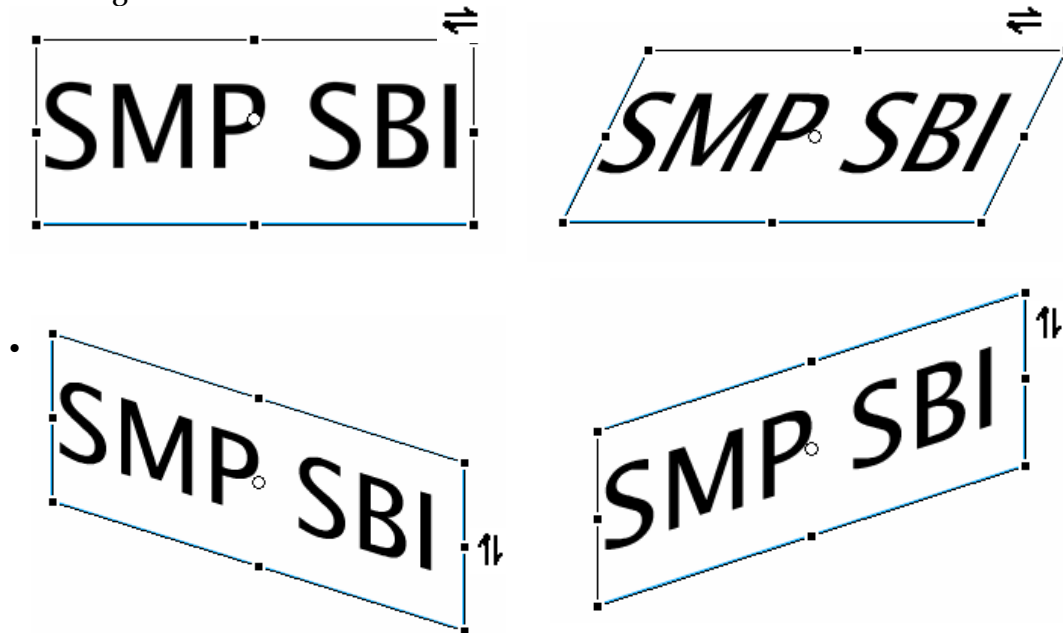


Gambar 53. Format paragraf

Mengedit *Transform* Teks

Sebuah *layout* teks dapat diubah bentuknya sesuai dengan keinginan kita. Hal dapat dilakukan dengan cara menggunakan *Free Transform Tool*:

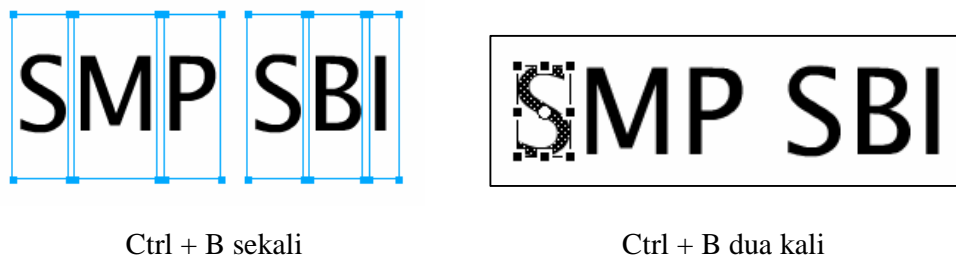
- Klik  (*Free Transform Tool*)
- Klik Objek teks yang akan diubah
- Arahkan *pointer mouse* pada titik bingkai teks hingga *pointer* berubah berbentuk , *drag mouse* geser ke arah kanan kiri sesuai dengan keinginan.



Gambar 54. *Transform* teks

Memecah Teks Menjadi Objek

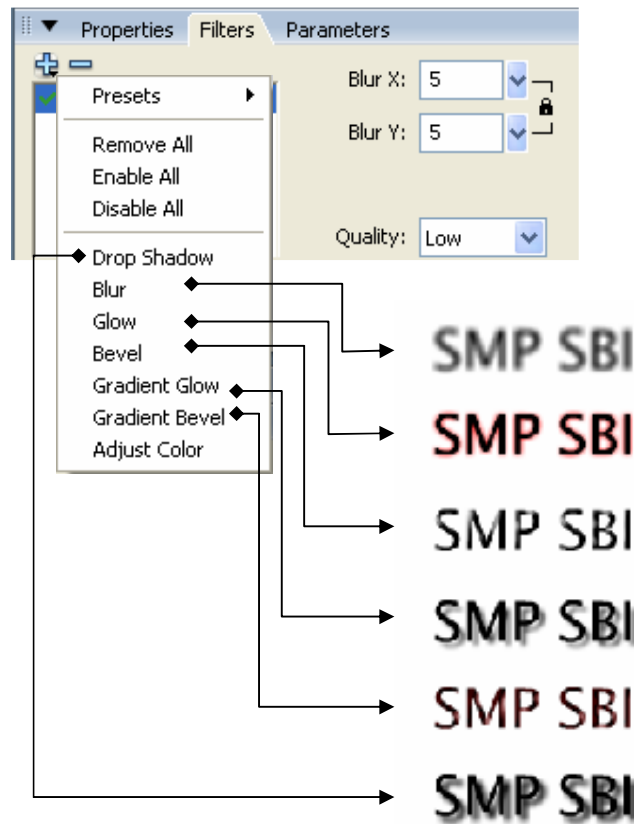
Flash 8 memberikan fasilitas untuk memecah teks menjadi beberapa karakter teks dan objek. Cara yang dilakukan tekan tombol **Ctrl + B** sekali untuk memecah teks menjadi karakter teks dan tekan tombol **Ctrl + B** dua kali untuk memecah teks menjadi karakter objek.



Gambar 55. Memecah teks menjadi objek

Pemberian Efek pada Teks

Untuk memberikan tampilan yang menarik pada teks, dapat dilakukan dengan cara pemberian efek pada teks yaitu menggunakan fasilitas *Filter*. Perhatikan tampilan jendela *Filter* berikut:

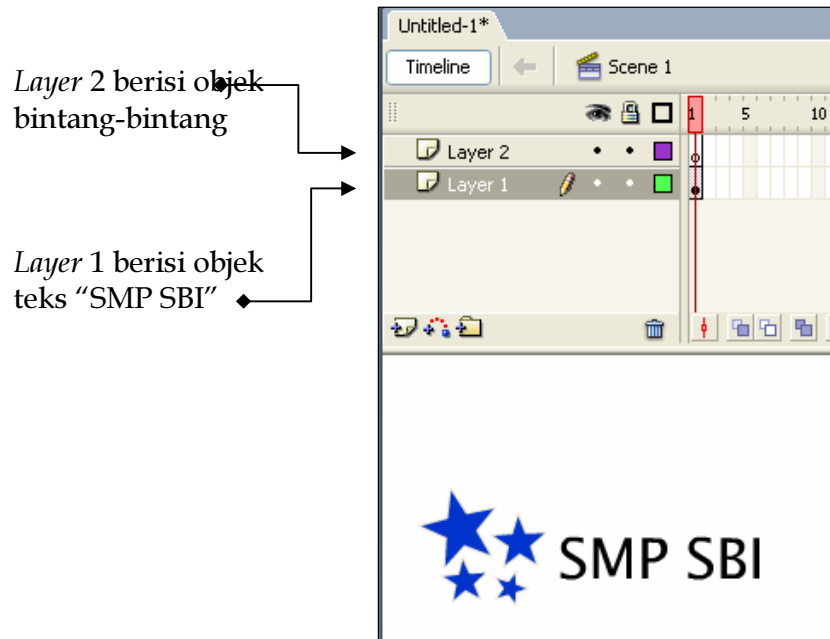


- Klik teks yang telah dibuat
- Klik **+** untuk menambah efek pada teks
- Klik **-** untuk menghilangkan efek pada teks
- Lakukanlan pengaturan efek sesuai denga keinginan

Gambar 56. Efek Teks


F. Pengelolaan *Layer*

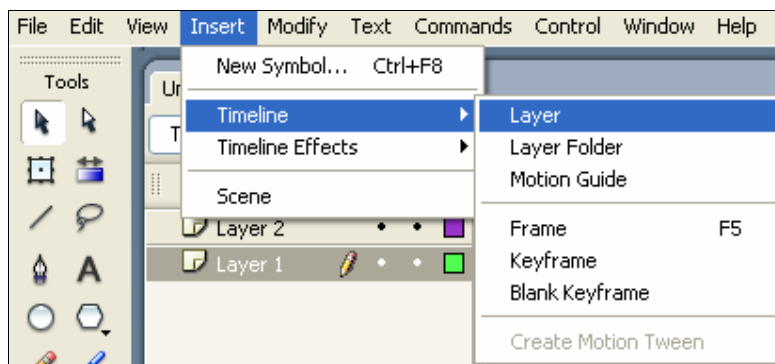
Sebelum kita membuat sebuah animasi, ada baiknya kita mengenal *layer* dan pengaturannya. *Layer* berfungsi untuk menampung objek dalam lembar kerja dan setiap objek sebaiknya memiliki *layer* yang berbeda.



Gambar 57. Tampilan *Layer*

1. Menambah *Layer*

Untuk menambah *layer* menggunakan tool  (*Inser layer*) pada *layer Timeline* atau dapat pula menggunakan *bar menu* seperti pada gambar:

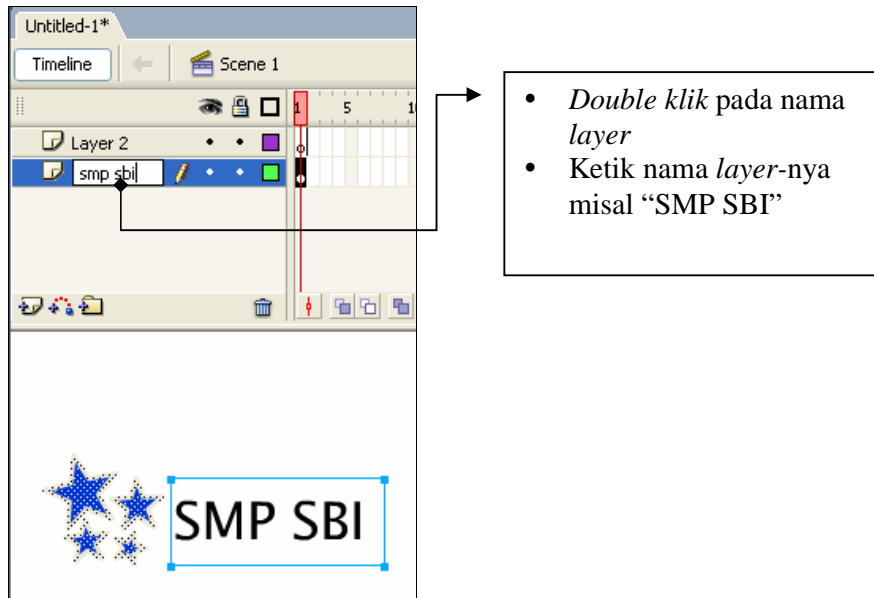


- Klik **Menu Insert**
- Klik **Timeline**
- Klik **Layer**

Gambar 58. Penambahan *Layer*

2. Memberi Nama Layer

Nama *layer* secara *default* adalah *Layer 1*, *Layer 2*, dst., Akan tetapi nama *layer* tersebut dapat diubah sesuai dengan keinginan kita, tetapi alangkah baiknya apabila nama *layer* itu sesuai dengan objeknya. Perhatikan gambar berikut.





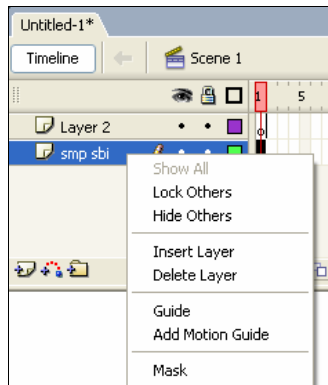
Gambar 59. Penambahan *Layer*

3. Pengaturan Posisi *Layer*

Untuk mengatur posisi *layer* dapat dilakukan dengan cara *men-drag mouse* pada *layer* yang akan dipindahkan geser ke atas atau ke bawah sesuai dengan posisi yang diinginkan

4. Menghapus *layer*

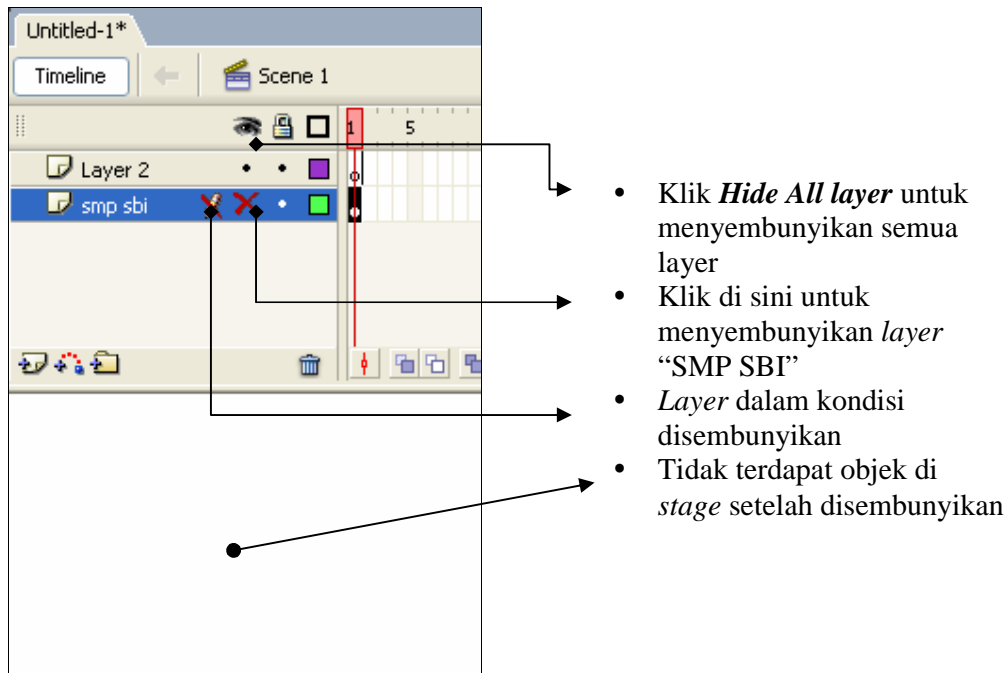
Untuk menghapus *layer* dapat menggunakan ikon  (*delete layer*), dengan cara klik terlebih dahulu *layer* yang akan dihapus kemudian klik  atau dengan cara meng-klik kanan *layer* kemudian pilih menu *Delete layer*



Gambar 60. Menghapus *layer*

5. Menyembunyikan *Layer*

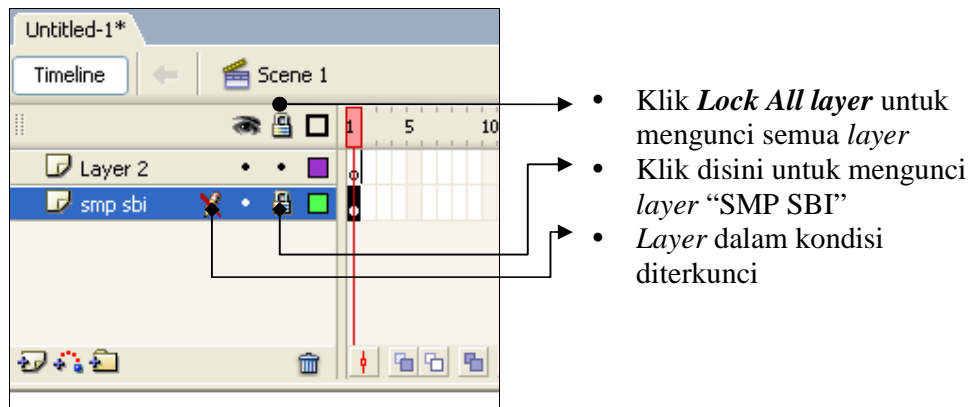
Sebuah *layer* dapat disembunyikan sehingga tidak tampak pada *stage*. Perhatikan gambar berikut:



Gambar 61. Menyembunyikan *layer*

6. Mengunci Layer

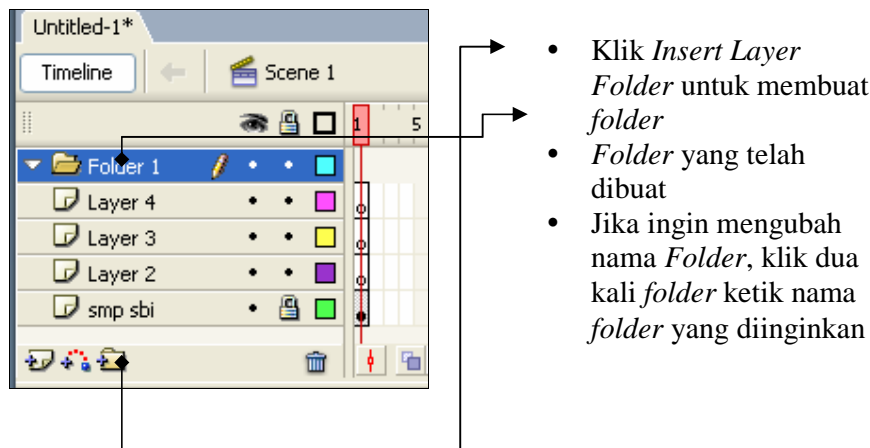
Agar sebuah *layer* tidak dapat diedit maka perlu dilakukan penguncian *layer* seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 62. Mengunci layer

7. Membuat Folder Layer

Apabila kita membangun sebuah animasi yang besar atau semakin banyak variasi animasi maka *layer* yang dibuat semakin banyak pula. Oleh karena itu kita perlu mengelompok *layer-layer* dengan tema animasi sejenis kedalam sebuah folder. Untuk itu kita akan membuat folder pada Timeline, perhatikan gambar berikut.



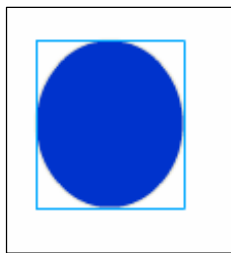
Gambar 63. Membuat folder *layer*

8. Memasukan *Layer* kedalam *Folder*

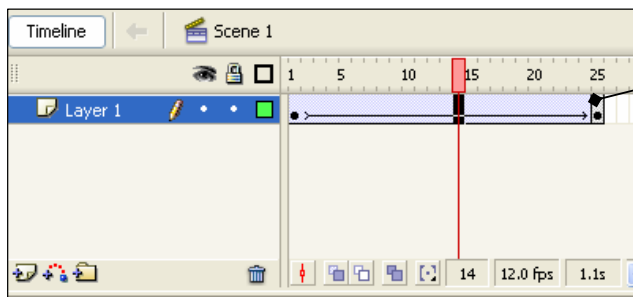
Untuk memasukan *layer* kedalam *folder*, pilihlah terlebih dahulu *layer-layer* yang akan dimasukkan kedalam *folder*, *drag mouse* pada *layer* yang dipilih, geser kearah *folder*, maka *layer-layer* tersebut sudah berada dalam *folder*-nya.

G. Pembuatan Animasi Objek Dasar

1. Membuat Animasi Geser

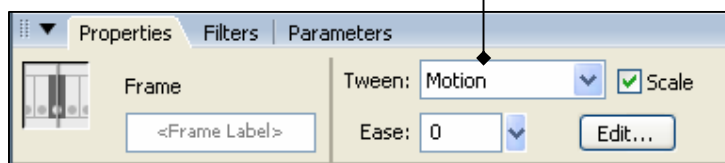


- Buatlah Objek lingkaran dengan mengaktifkan *Object Drawing* pada *tools Option*

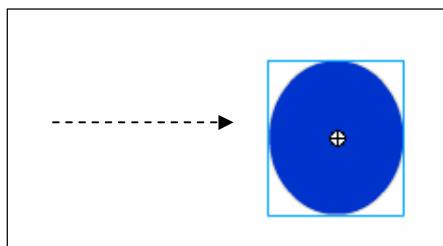


- Klik pada *frame 25*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 25* klik *Insert Keyframe*

- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*



- Atau Pilih *Tween Motion* pada *Properties*

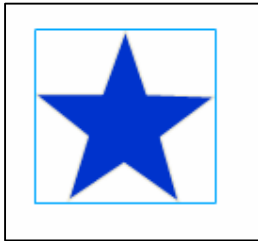



- Klik *frame 25* pindahkan objek lingkaran ke sebelah kanan menggunakan *Selection Tool*

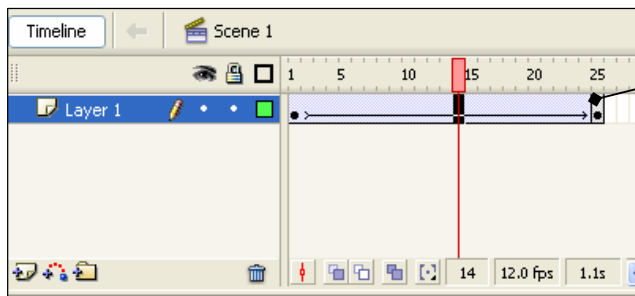
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

Gambar 64. Membuat animasi geser

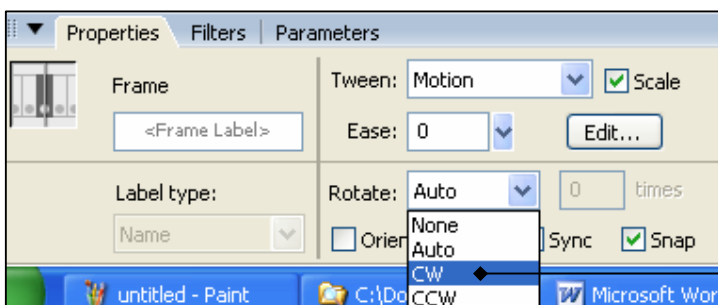
2. Membuat Animasi Putar



- Buatlah Objek Bintang dengan mengaktifkan *Object Drawing*  pada *tools Option*



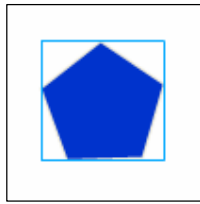
- Klik pada *frame 25*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 25* klik *Insert Keyframe*
- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*




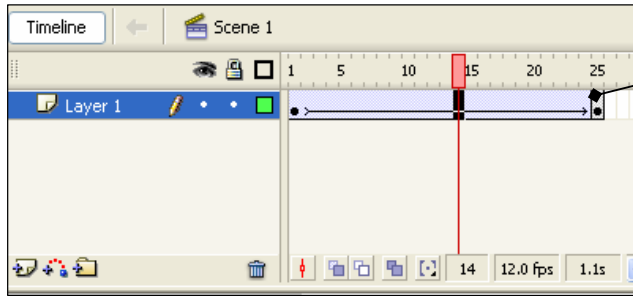
- Pilih *Rotate CW* pada *Properties*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie* atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

Gambar 65. Membuat animasi putar

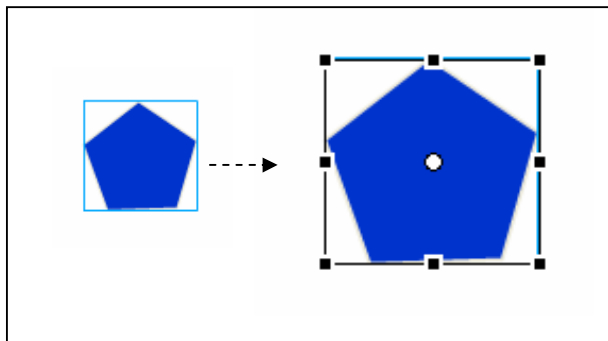
3. Membuat Animasi Skala




- Buatlah objek polygon dengan mengaktifkan *Object Drawing*  pada *tools Option*



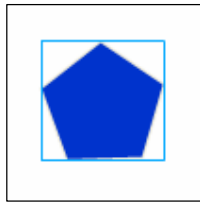
- Klik pada *frame 25*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 25* klik *Insert Keyframe*
- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*



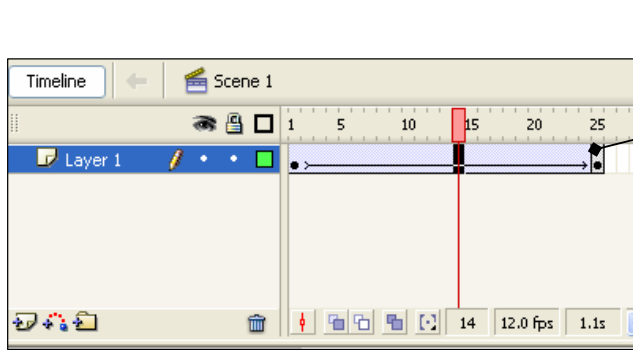
- Klik *frame 25* pindahkan objek polygon ke sebelah kanan dengan menggunakan *Selection Tool*, kemudian perbesar menggunakan  (*Free Transform*)
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control, klik Test Movie.* atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

Gambar 66. Membuat animasi Skala

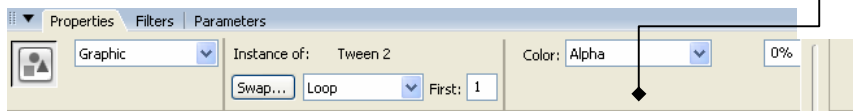
4. Membuat Animasi Warna



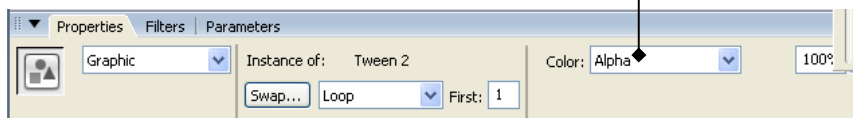
- Buatlah objek *polygon* dengan mengaktifkan *Object Drawing* pada *tools Option*



- Klik pada *frame 25*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 25* klik *Insert Keyframe*
- Klik *frame* diantara 1 s.d. 25, klik kanan *mouse* klik *Insert Create Motion Tween*



- Klik *frame 1*, klik objek *polygon*, pilih *Color Alpha* dengan ukuran *0%* pada jendela *Properties*



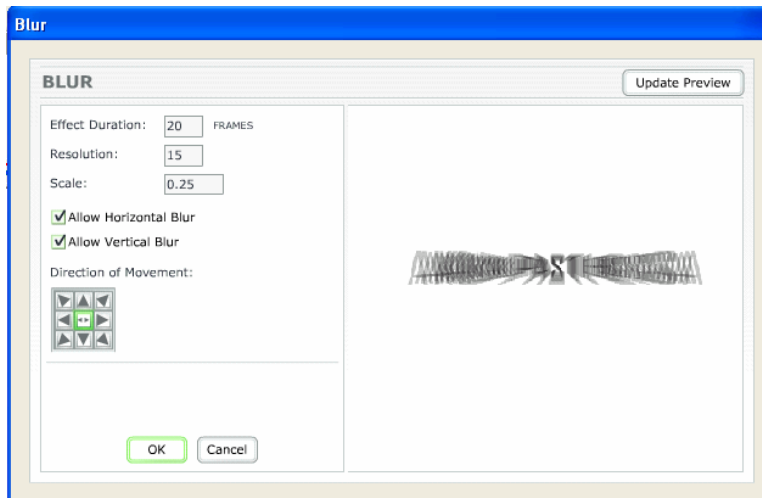
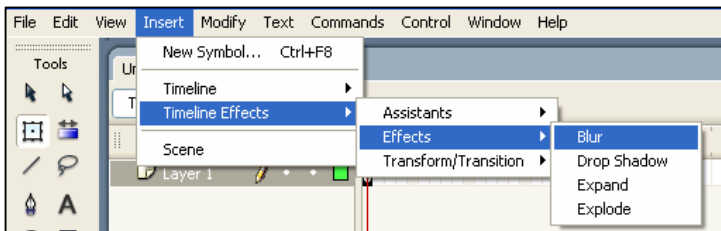
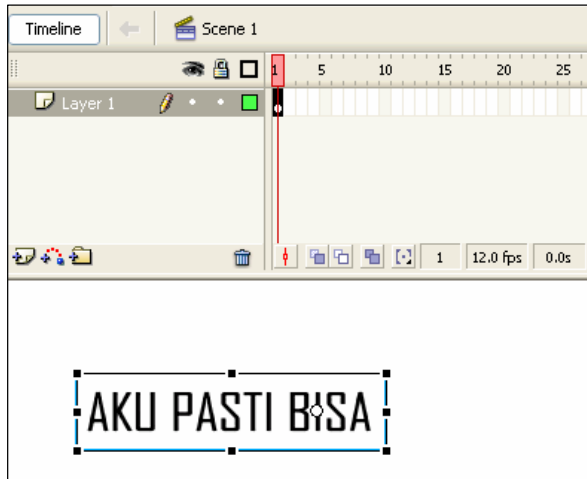
- Klik *frame 25*, klik objek *polygon*, pilih *Color Alpha* dengan ukuran *100%* pada jendela *Properties*

Gambar 67. Membuat animasi warna

Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

H. Membuat Animasi Teks

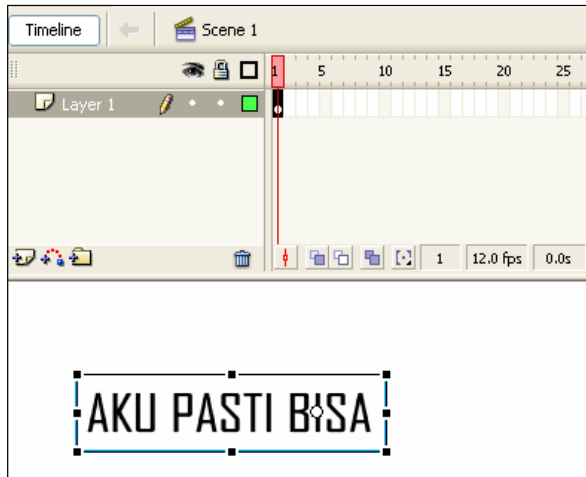
1. Membuat Animasi Teks *Blur*



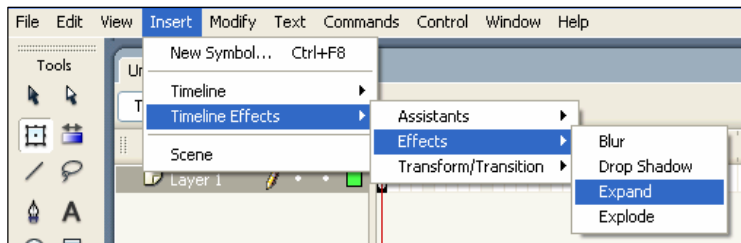
Gambar 68. Membuat animasi teks *blur*

- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar
- Klik pada *frame 1*, klik menu *Insert, Timeline Effects, Effect, Blur* (klik kanan pada objek *frame 1* klik *Timeline Effects, Effect, Blur*) kemudian akan tampil kotak dialog pengaturan efek *Blur*
- Klik pada *Effect Duration*, ketik *20* untuk memberikan efek pada *frame* sampai *frame* ke *20*
- Klik *Resolution* untuk menentukan resolusinya
- *Direction of movement* untuk menentukan arah pergerakan blur
- Klik *OK*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

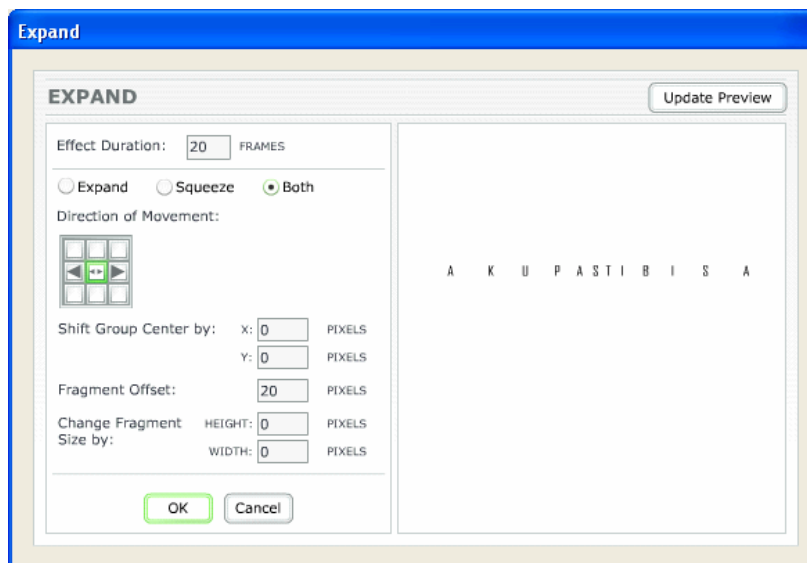
2. Membuat Animasi Teks *Expand*



- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar



- Klik pada *frame 1*, klik menu *Insert, Timeline Effects, Effect, Expand* (klik kanan pada objek *frame 1* klik *Timeline Effects, Effect, Expand*) kemudian akan tampil kotak dialog pengaturan efek *Expand*



- Klik pada *Effect Duration*, ketik 20 untuk memberikan efek pada *frame*, sampai ke *frame 20*
- Klik *Fragment Offset* untuk menentukan panjang *Expand*
- *Direction of movement* untuk menentukan arah pergerakan *Expand*
- Klik *OK*



- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

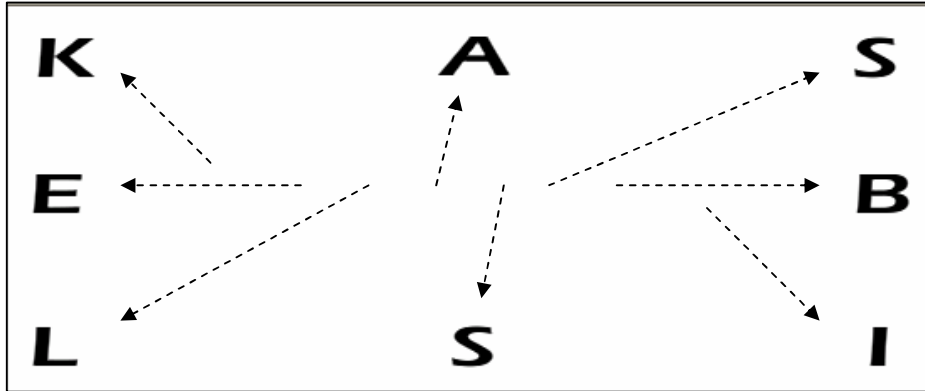
Gambar 69. Membuat animasi teks *Expand*

3. Membuat Animasi Teks Efek Memecah

- Buatlah Objek Teks dengan pengaturan sesuai dengan keinginan, sebagai contoh teks seperti yang tampak pada gambar
- Pisahkan teks tersebut menjadi beberapa bagian dengan cara klik *Modify*, klik *Break Apart* (tekan **Ctrl + B**)
- Distribusikan teks yang terpisah kedalam layer, dengan cara klik *Modify*, klik *Timeline*, klik *Distribute to layer*, maka hasilnya tampak dalam gambar
- Klik *frame 20* pada *layer K* dan blok (tekan *Shift* klik *frame 20* pada *layer I*) sampai *layer I*, klik kanan klik *Insert Keyframe*
- Klik *layer K*, pilih *Tween Motion* pada *Properties* (klik kanan diantara *frame 1* s.d. *frame 20*, klik *Create Motion Tween*) dan pada *frame 20* pindahkan huruf **K** ke pojok kiri atas

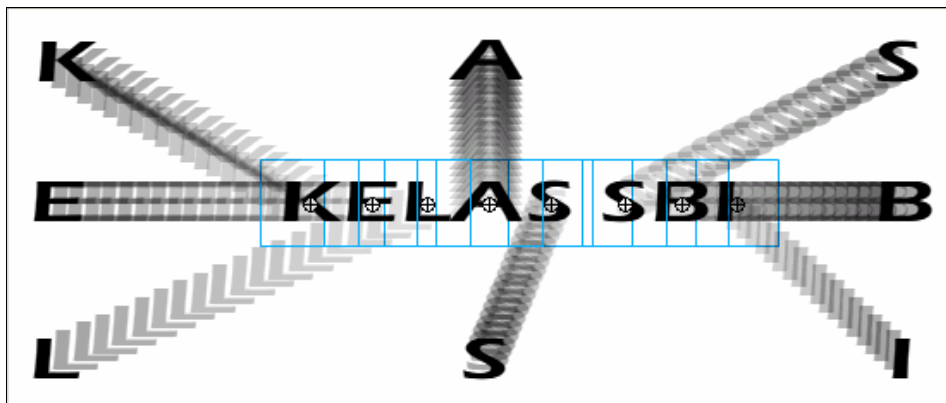
Gambar 70. Membuat animasi teks memecah

- Klik *layer E*, pilih Tween **Motion** pada Properties (klik kanan diantara frame 1 s.d. frame 20, klik *Create Motion Tween*) dan pada *frame 20* pindahkan huruf E ke pojok kiri tengah. Lakukan hal yang sama pada *layer* yang lain sehingga membentuk formasi berikut.



Gambar 71. Menggeser objek teks

Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*, maka hasil sebagai berikut.

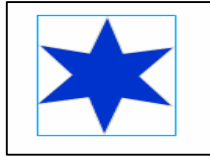


Gambar 72. Hasil animasi teks efek pecah

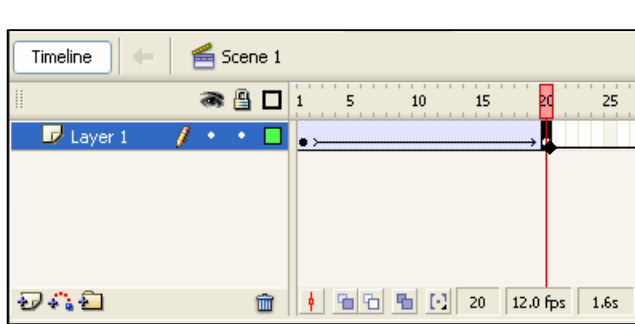
I. Membuat Animasi Bervariasi

1. Membuat Animasi Variasi Putar, Geser, dan Warna

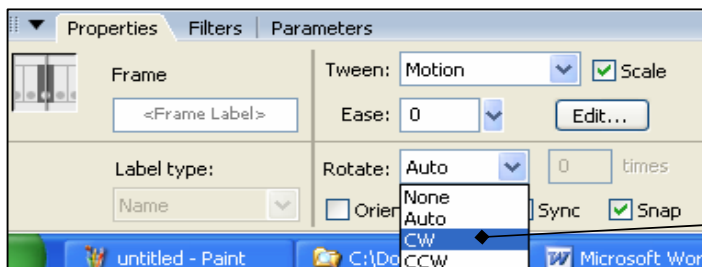
Pada materi ini kita akan membuat sebuah animasi objek dengan penggambaran efek animasi putar, geser, dan warna. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



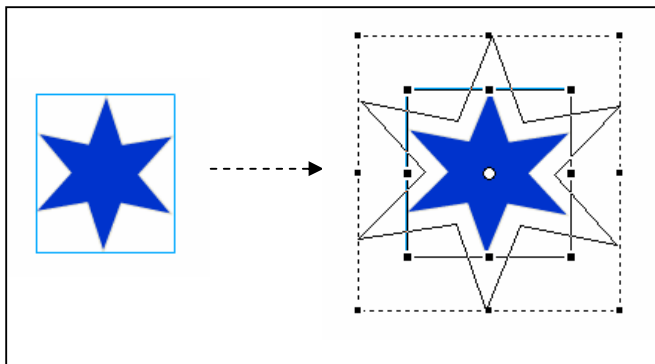
- Buatlah objek Bintang dengan 6 sisi dan mengaktifkan *Object Drawing* pada *tools Option*



- Klik pada *frame 20*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 20* klik *Insert Keyframe*

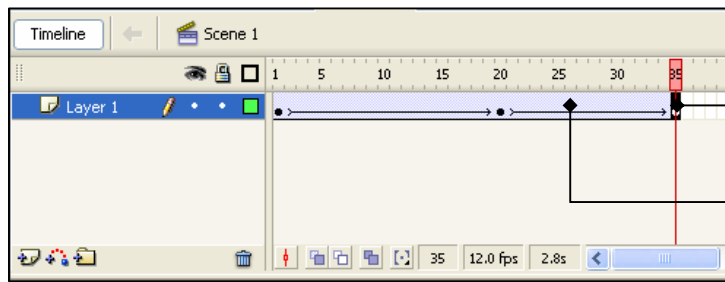


- Klik *frame* diantara 1 s.d. 20, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*
- Pilih *Rotate CW* pada *Properties*

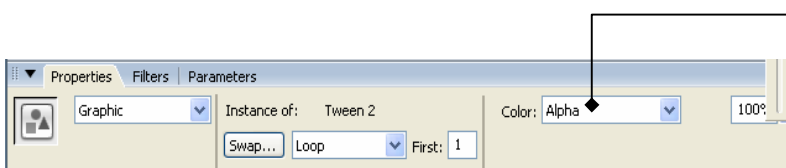


- Klik *frame 20* pindahkan objek bintang ke sebelah kanan menggunakan *Selection Tool*, perbesar objek bintang menggunakan *Free Transform Tool*

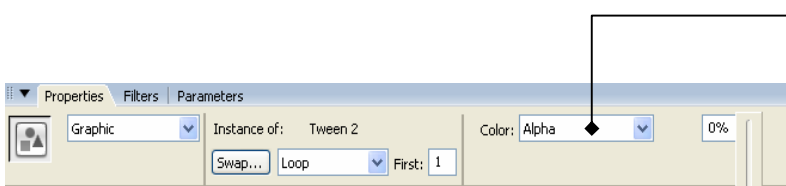
Gambar 73. Membuat animasi geser



- Klik pada *frame 35*, klik menu *Insert, Timeline, Keyframe* atau klik kanan pada *frame 35* klik *Insert Keyframe*
- Klik *frame* diantara 20 s.d. 35, klik kanan mouse klik *Insert Create Motion Tween*



- Klik *frame 20*, klik objek bintang, pilih *Color Alpha* dengan ukuran *100%* pada jendela *Properties*



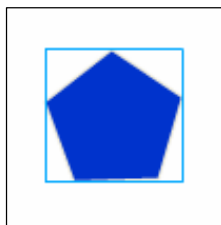
- Klik *frame 35*, klik objek bintang, pilih *Color Alpha* dengan ukuran *0%* pada jendela *Properties*

Gambar 74. Membuat efek animasi warna

Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

2. Membuat Animasi Perubahan objek

Kita akan membuat animasi dengan perubahan objek *polygon* menjadi objek bintang. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



- Buatlah objek *polygon* dengan mengaktifkan *Object Drawing* pada *tools Option*

Gambar 75. Membuat objek polygon

The image illustrates the steps to create a shape tween animation. It consists of three main parts:


- Timeline:** Shows a scene with a timeline from 0 to 25 seconds. A keyframe is set at frame 20. A red vertical line indicates the current frame.
- Diagram:** Shows two frames: Frame 1 with a blue pentagon and Frame 20 with a blue star. A double-headed arrow labeled "jarak" (distance) indicates the transformation between the two shapes.
- Properties Panel:** Shows the "Tween" dropdown set to "Shape", "Ease" set to "0", and "Blend" set to "Distributive".

Instructions for creating the animation:

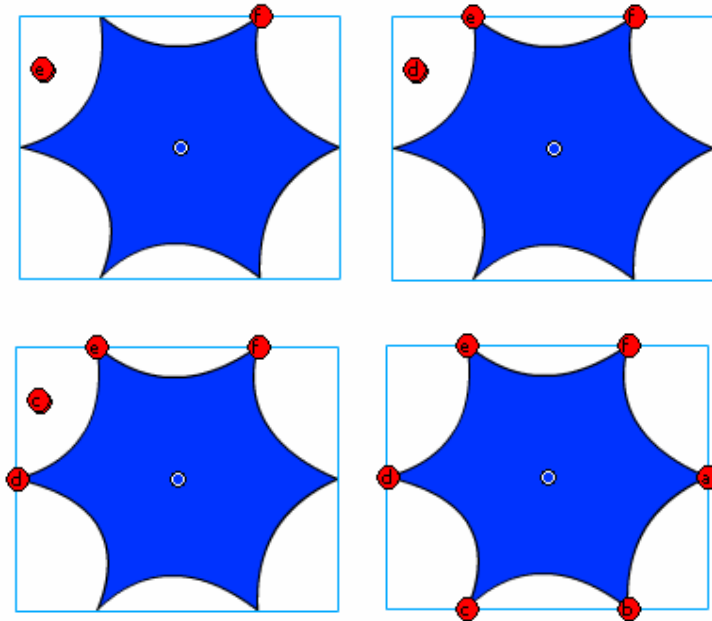
- Klik kanan pada *frame* 20 klik *Insert Blank Keyframe*
- Klik *frame* 20, buatlah objek bintang di lokasi yang berbeda (sebelah kanan) dengan mengaktifkan *Object Drawing* pada *tools Option*
- Klik diantara frame 1 s.d. 20, pilih *Tween Shape* pada jendela *properties*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*

Gambar 76. Membuat animasi perubahan objek

Jika kalian ingin membuat animasi dengan perubahan objek sesuai dengan dengan keinginan (animasi *Shape Hint*). Lakukanlah seperti pada perintah berikut.

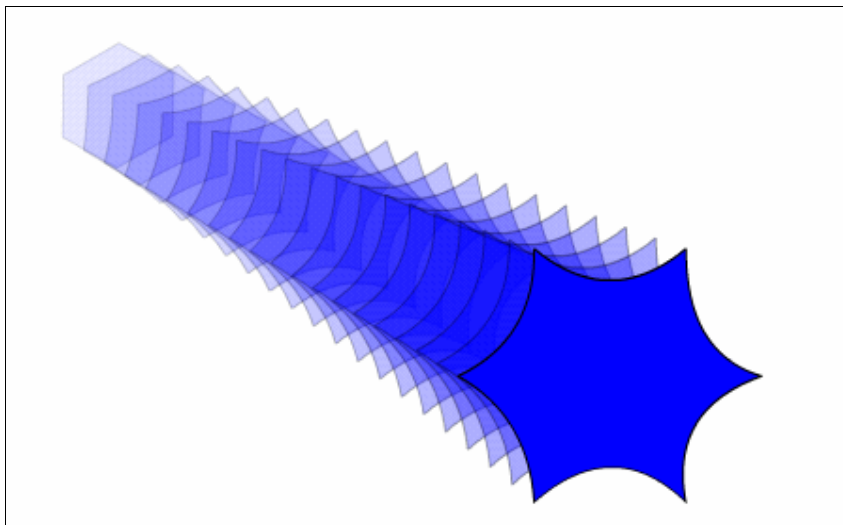
- Buatlah objek *polygon* dengan 6 sisi di lokasi kiri atas dengan mengaktifkan **Object Drawing** pada *tools Option*
- Klik kanan *frame 20*, klik **Insert Blank Keyframe**
- Pada *frame 20* buatlah *polygon* dengan 6 sisi yang lebih besar, gunakan **Selection Tool** untuk mengubah garis pada sisinya menjadi melengkung
- Klik diantara *frame 1* s.d. *frame 20*, pilih **Tween Shape** pada jendela *properties*
- Klik *frame 1*, klik **Modify**, Klik **Shape**, klik **Add Shape Hint**, maka tampil pada objek tersebut simbol , geser simbol tersebut ke titik-titik *polygon*, lakukan perintah perintah tersebut untuk semua titik.
- Lakukan pengaturan yang sama pada *frame 20*, akan tetapi simbol tersebut diletakan pada titik yang berbeda (tidak sama dengan *frame 1*)

Gambar 77. Membuat animasi *Shape Hint*



Gambar 78. Pengaturan simbol efek *Shape Hint*

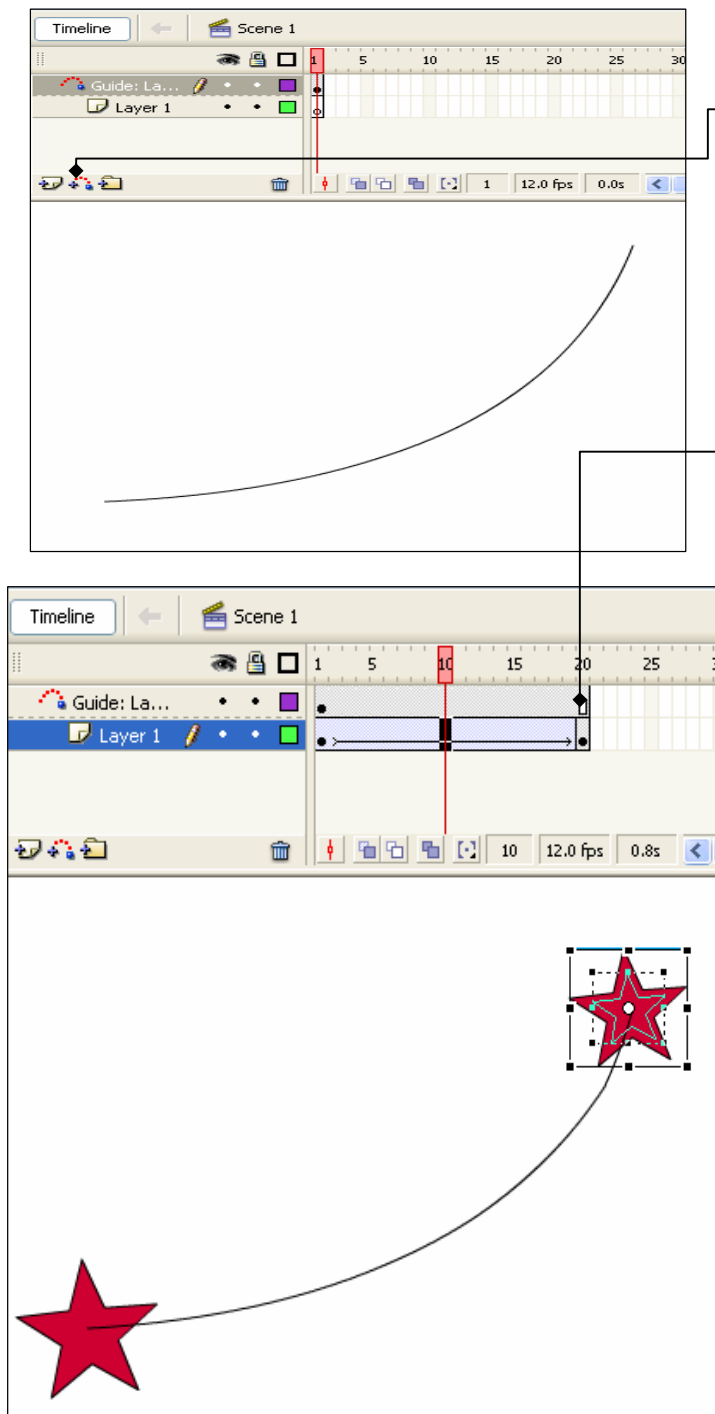
Untuk dapat melihat hasil animasinya, Klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter*, hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut.




Gambar 79. Hasil animasi efek *Shape Hint*

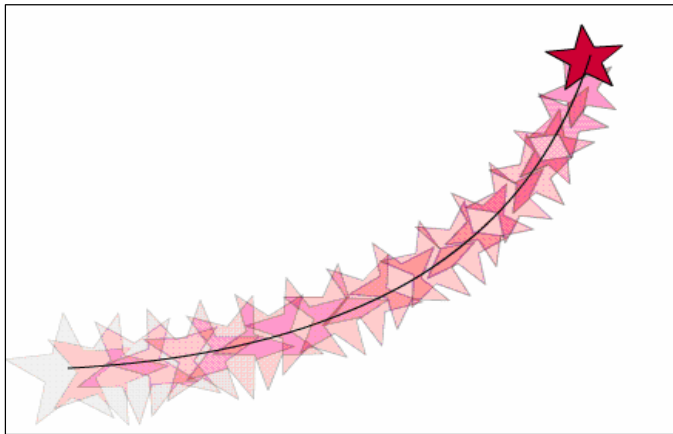
3. Membuat Animasi dengan *Motion Guide*

Motion guide adalah sebuah animasi yang mengikuti lintasan. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



- Klik kanan pada *layer 1* klik *Add Motion Guide* (klik ikon  pada *Timeline*) maka akan tampil *Guide layer* seperti pada gambar
- Klik *Guide layer*, buatlah objek lengkung seperti pada gambar
- Klik kanan *frame 20* pada *Guide layer*, klik *Insert Frame*
- Klik *frame 1* pada *layer 1*, buatlah objek bintang di ujung garis bawah
- Klik kanan *frame 20* pada *layer 1*, klik *insert keyframe*
- Klik kanan *diantara frame 1 s.d. frame 20* pada *layer 1*, klik *Create Motion Tween*
- Pilih *Rotate CW* pada *properties* untuk memberikan efek berputar pada objek bintang
- Klik *frame 20* pada *layer 1*, klik objek bintang *drag mouse* geser ke ujung garis atas dan ubalah ukurannya menjadi lebih kecil dengan menggunakan *Free Transform*

Gambar 80. Membuat animasi dengan *Motion Guide*

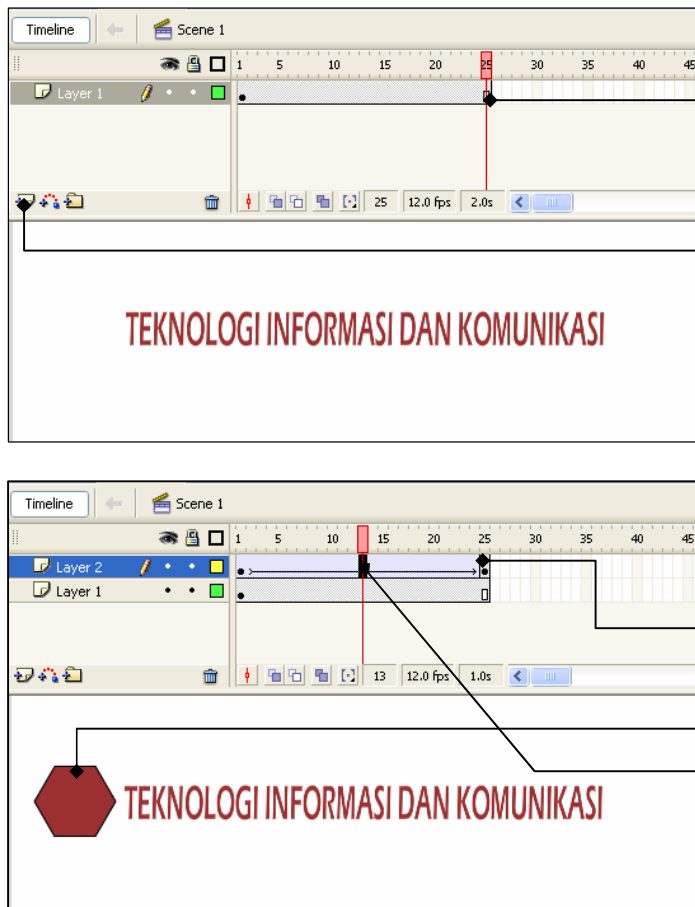



Gambar 81. Hasil animasi dengan *Motion Guide*

- Untuk dapat melihat hasil animasinya, klik menu *Control*, klik *Test Movie*. Atau dapat menekan tombol *Ctrl + Enter* kemudian akan tampak hasilnya seperti gambar

4. Membuat Animasi *Masking*

Animasi Masking adalah animasi objek transparansi yang menutupi objek lain. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.



- Buatlah teks pada *layer 1* seperti gambar
- Klik kanan *frame 25* pada *layer 1*, klik *insert frame*
- Klik  (*insert layer*) pada *timeline* untuk menambah *layer 2*
- Buatlah objek *polygon* dengan enam sisi pada *frame 1 layer 2*, seperti yang tampak pada gambar
- Klik kanan *frame 25* pada *layer 2*, klik *Insert keyframe*
- Klik kanan diantara *frame 1 s.d. frame 25*, klik *Create Motion Tween*

Gambar 82. Membuat animasi *Masking*



- Klik *frame* 25, klik objek *polygon*, *drag mouse* geser ke arah sisi sebelah kanan

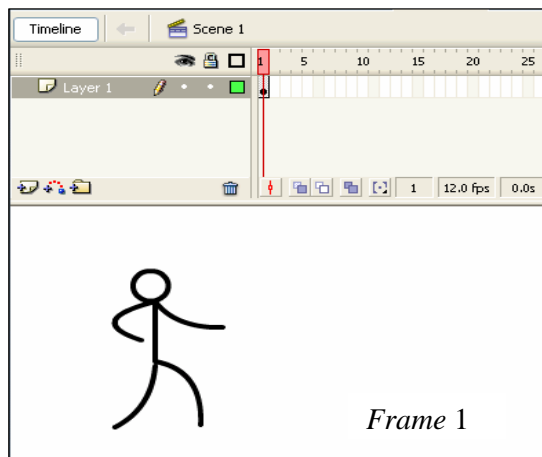


- Klik kanan *layer* 2, klik *Mask*
- Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter* kemudian akan tampak hasilnya seperti gambar

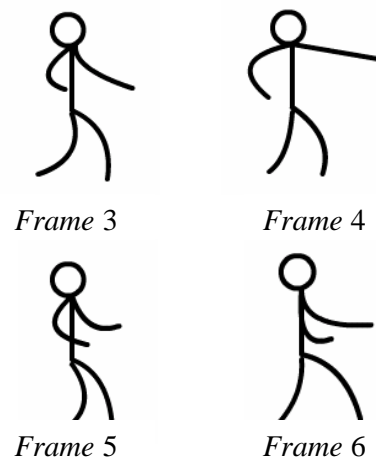
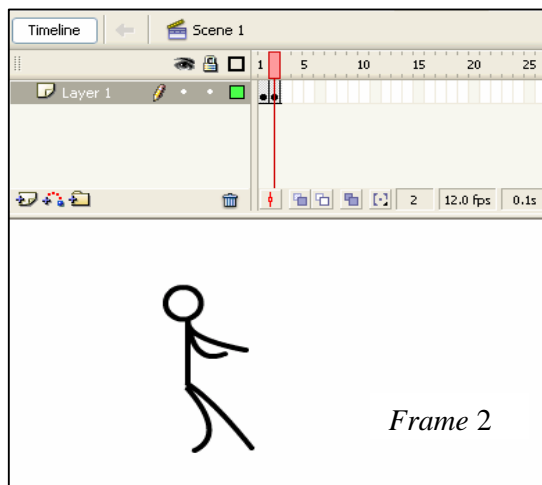
Gambar 83. Hasil animasi *Masking*

5. Membuat Animasi *Frame to Frame*

Animasi *Frame to Frame* adalah animasi yang dibuat melalui perubahan objek dari *frame* ke *frame*. Lakukanlah seperti pada perintah berikut.

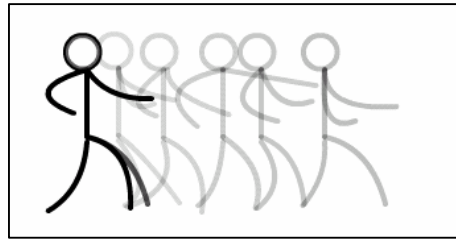


- Buatlah objek gambar orang pada *layer* 1 seperti pada gambar
- Tekan F6 untuk menambah keyframe hingga *frame* 10
- Klik *frame* 2, dan ubahlah objek seperti tampak pada gambar geser sedikit ke kanan. Lakukan hal yang sama untuk *frame* 3 s.d. *frame* 10



Gambar 84. Membuat animasi *frame to frame*

Untuk dapat melihat hasil animasinya dapat menekan tombol *Ctrl + Enter* kemudian akan tampak hasilnya seperti gambar.



Gambar 85. Hasil animasi *frame to frame*