

Macromedia Flash Bagian I

Ari Fadli

fadli.te.unsoed@gmail

http://fadli84.wordpress.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2010 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

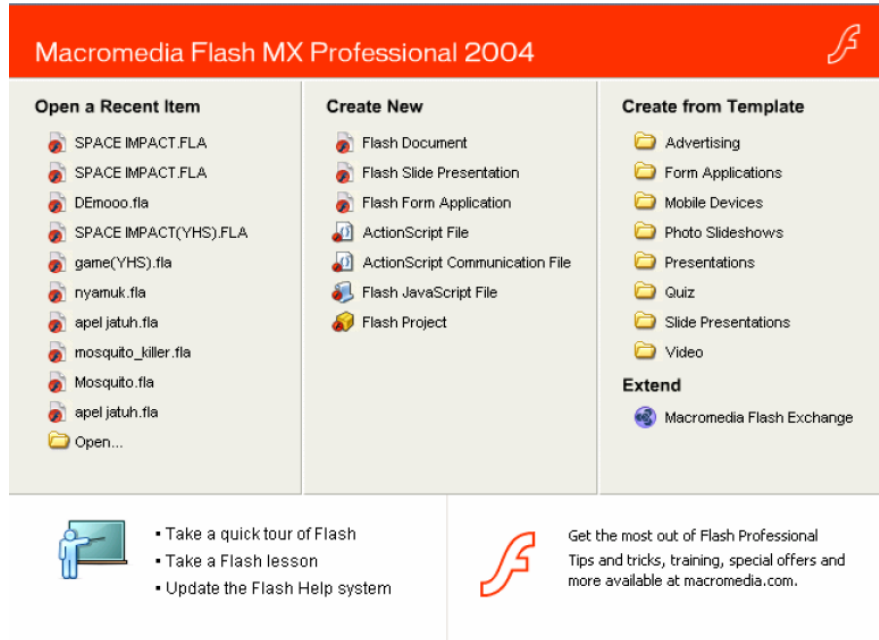
Pada tulisan kali ini penulis akan sedikit berbagi ilmu mengenai Macromedia Flash. Macromedia Flash sendiri merupakan sebuah tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game. dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya

Pendahuluan

Macromedia Flash sendiri merupakan sebuah tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game. dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya. Kali ini penulis menggunakan Macromedia Flash MX

Baiklah untuk langkah pertama saya akan kenalkan dulu anda pada tools yang akan kita pakai disini, dalam belajar flash. Dalam hal ini saya selaku penulis menggunakan

Start Page



gambar 1

Ada beberapa menu di halaman awal macromedia Flash MX professional 2004, yaitu:

1. **Open a Recent Item**

Merupakan kategori yang menampilkan semua file / dokumen flash yang sudah dibuat dalam ekstensi .fla

2. **Open**

Merupakan perintah untuk membuka dokumen yang sudah pernah dibuat namun tidak tercakup di Open Recent Item karena keterbatasan tempat

3. **Create New**

Merupakan perintah untuk membuat dokumen/ file flash baru.

4. **Create from Template**

Merupakan template yang disediakan oleh Macromedia dalam bentuk user Interface

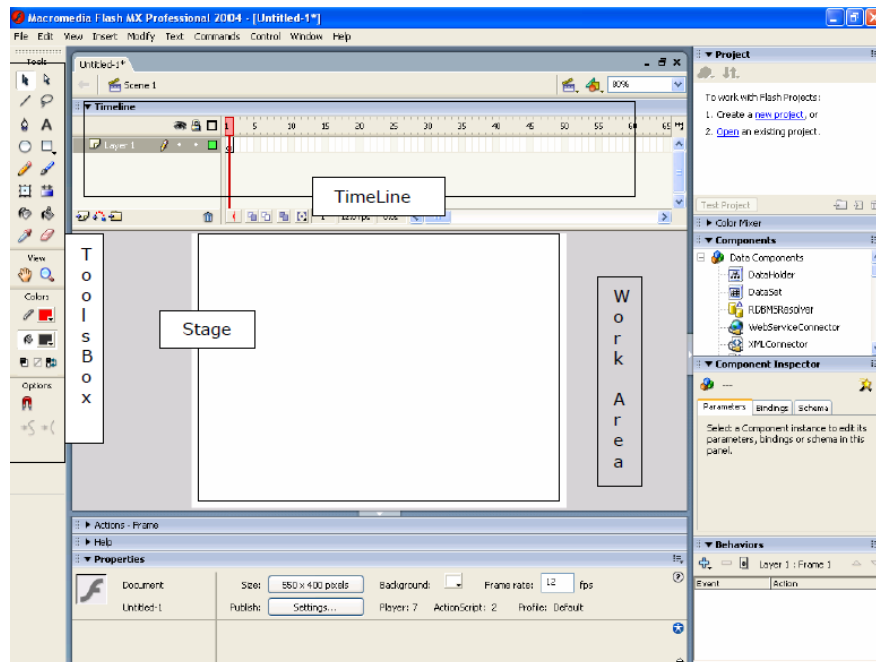
5. **Extend**

Perintah ini akan memanggil situs web macromedia untuk sesi Exchange.

6. **Learn**

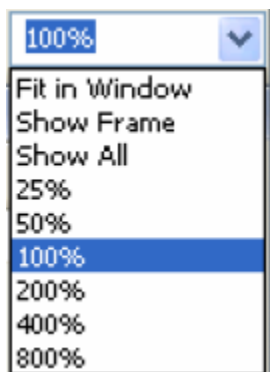
Merupakan perintah untuk menuju ke halaman bantuan Flash (Help). Pertama-tama kita harus mengenal terlebih dahulu lingkungan kerja Macromedia Flash. Pada bagian kiri terdapat **Tools**, di bagian atas tengah **Timeline**, yang digunakan untuk mengatur timeline animasinya, dan pada bagian tengah-tengah terdapat **Stage** yaitu bagian yang visible secara visual saat di-publish atau di preview di browser.

Pada gambar 2 dibawah ini, penulis tampilkan jendela utama dari Macromedia Flash MX, yang terdiri dari beberapa bagian :



gambar 2

Status Bar



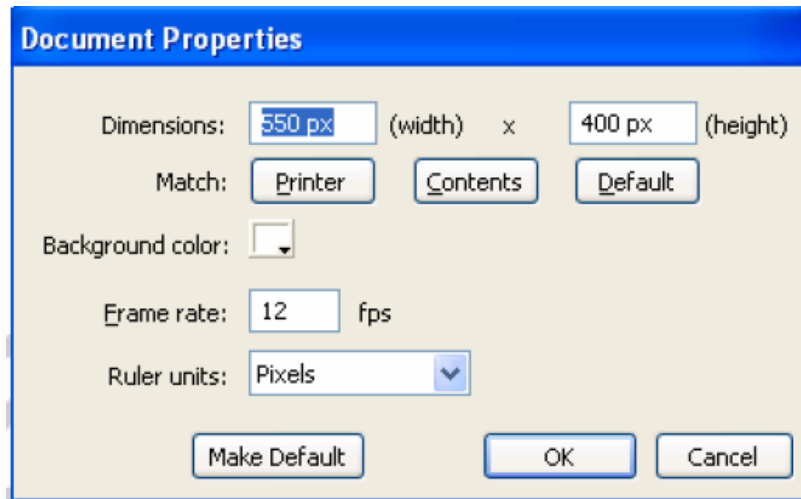
gambar 3

gambar 3 di samping adalah menu status bar yang digunakan untuk merubah zooming/ukuran stage secara keseluruhan, **Option Fit in Window** akan menampilkan stage saja, **Option Show Frame** akan Menampilkan Stage beserta Work Area, dan bila **Show All** akan berfokus pada objek yang ada.

Hal-hal penting untuk diketahui :

Untuk merubah warna background dan ukuran stage dapat dilakukan dengan :

1. Klik kanan pada stage, lalu pilih **Document Properties** sehingga akan mengeluarkan dialog box seperti gambar di bawah.
2. Atau dengan cara memilih menu **Modify>Document** (Ctrl+J).



gambar 4

Ukuran stage dapat diubah pada option Dimensions dimana width untuk lebar stage dan height untuk tinggi stage, lebar dan tinggi minimum adalah 1 px, lebar dan tinggi maximum adalah 2880 px. Pada option Match :

1. Printer

Untuk merubah stage ke ukuran maximum available print area (ukuran stage akan mengikuti besarnya kertas yang dipakai).

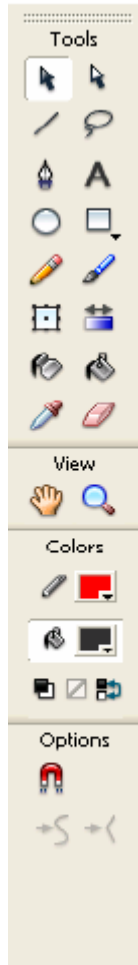
2. Contents

Untuk menyesuaikan lebar dan tinggi Stage dengan objek yang ada, bila objek ditempatkan tepat di kiri atas Stage maka lebar stage akan sama besar dengan objek, bila tidak maka jarak dari kiri dan atas stage ke objek akan sama dengan jarak kanan bawah stage.

3. Default

Untuk merubah stage ke ukuran standard yaitu 550 x 400 pixel.

Tools Box



Tools digunakan untuk menggambar dan memanipulasi gambar /objek. Tools terbagi menjadi 4 bagian besar yaitu :

1. **Tools** pada bagian ini digunakan untuk mengedit dan memanipulasi objek.
2. **View** pada bagian ini digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil layar monitor.
3. **Colors** pada bagian ini terdapat pallet untuk mengganti warna outline dan fill.
4. **Option** bagian ini merupakan modifiers dari setiap tool yang dipilih, Setiap tool mempunyai modifiers yang berbeda-beda.

gambar 5

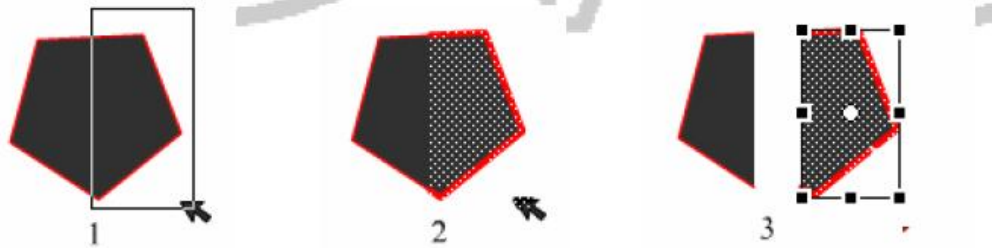
Menggambar dengan Macromedia Flash

Selection tools

Tools ini biasanya digunakan untuk menseleksi object secara spesifik, dimana objek dalam flash yang divisualisasikan di stage dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu shape dan symbol. Perbedaan mendasar pada shape dan symbol adalah bila kita membuat shape maka shape tersebut tidak akan tersimpan dalam library, objek ini akan tersimpan dalam keyframe dan frame dalam timeline bersangkutan.

Selection tool(V)

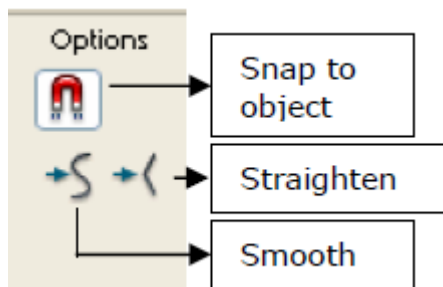
Tools ini digunakan untuk menyeleksi gambar secara langsung



gambar 6

Cara penggunaan :

1. Pilih select area (dengan mengklik kanan mouse lalu ditahan sambil di drag mousenya)
2. Select area terpilih.
3. Lakukan perubahan pada daerah yg terpilih (misal delete, memindahkan tempat,dll).
4. *Modifier yang terdapat pada Selection tool*



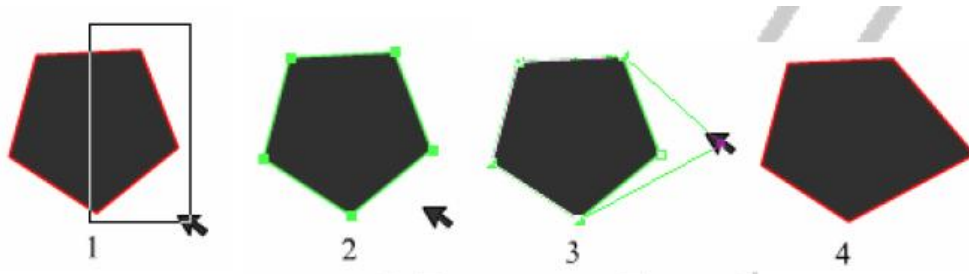
gambar 7

1. **Snap to object**, bila option ini aktif maka pada saat membuat atau memindahkan objek maka akan disnaping antara satu objek ke objek lainnya.
2. **Smooth**, option ini digunakan untuk menghaluskan outline yang telah dibuat, caranya seleksi outline yang akan di modify lalu click option ini.
3. **Straighten**, option ini digunakan untuk meluruskan garis-garis outline yang telah dibuat, cara pakai sama seperti smooth

Subselection Tool (A)



Tool ini digunakan untuk menyeleksi dan mengedit vertex-vertex yang terdapat dalam suatu objek.



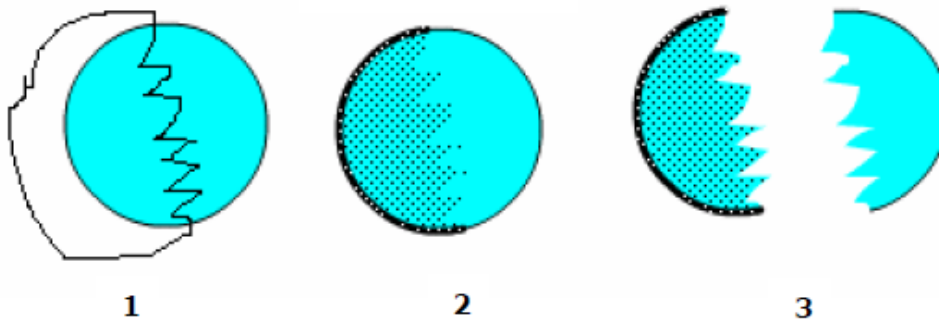
gambar 8

1. Memilih objek.
2. Objek terpilih dengan vertex-vertexnya.
3. Kita bisa mengadakan manipulasi terhadap vertex(contoh ditarik melebar). Objek telah termanipulasi dengan bantuan Subselection Tool.
4. *Tidak terdapat modifier untuk tool ini.*

Lasso tool

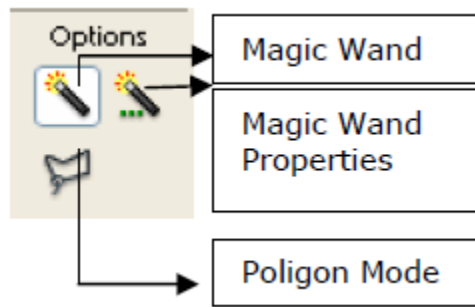


Tool ini digunakan untuk memilih objek sesuai dengan pergerakan mouse, lain halnya dengan selection tool diatas yang memilih objek dengan bentuk persegi panjang.



gambar 9

1. Pilih objek yang akan dimanipulasi dengan menggerakkan mouse melewati objek membentuk pola yang diinginkan.
2. Batasan objek telah terpilih sesuai pola yang diinginkan(daerah yang terasir).
3. Lalu kita gunakan selection tool untuk mendrag daerah terasir tersebut ke arah yang diinginkan.
4. *Modifier yang terdapat pada Lasso tool*



gambar 10

1. **Magic Wand**, Jika pilihan Magic Wand diaktifkan maka daerah yang di select akan sesuai dengan aturan pada magic wand propertiesnya.
2. **Magic Wand Properties**, Mengatur setingan dari magic Wand seperti apakah edge yang di select akan smooth, Normal, dan sebagainya.
3. **Poligon Mode**, Jika pilihan Poligon ini diaktifkan maka Daerah diselect dengan menggunakan batas-batas edge Yang lurus

Drawing tools

Dengan tools yang ada pada drawing tools kita dapat membuat ilustrasi sendiri, semua object yang kita buat berupa shape.

Line Tool(N)

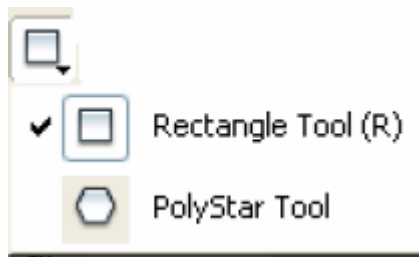


Tool ini digunakan untuk membuat garis. gunakan tombol shift bila ingin mendapatkan garis lurus

Oval Tool(O)



Tool ini digunakan untuk membuat bentuk oval. gunakan tombol shift untuk membuat lingkaran penuh.



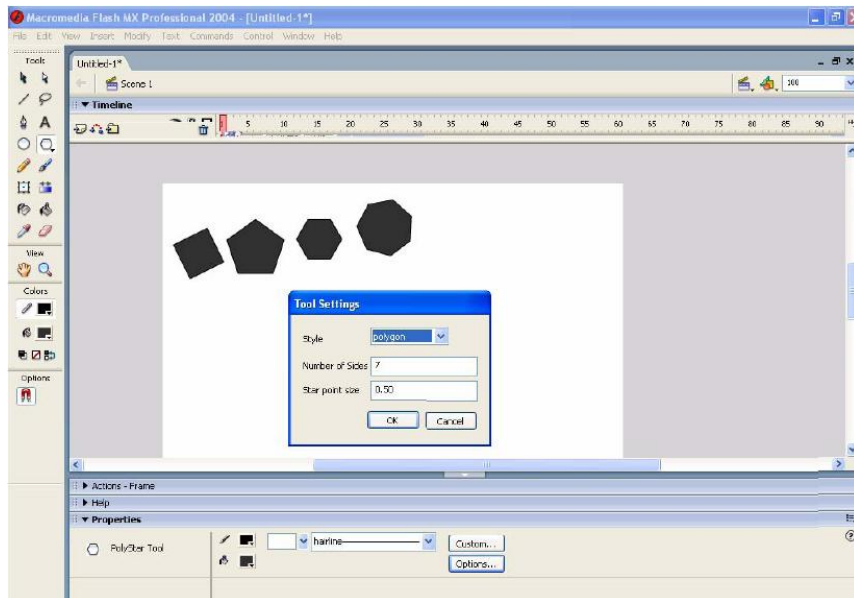
gambar 11

1. Rectangle Tool(R)

Tool ini digunakan untuk membuat persegi panjang gunakan tombol shift untuk membuat bujur sangkar. pilih custom pada menu properties untuk membuat rectangle lebih unik.

2. PolyStar Tool

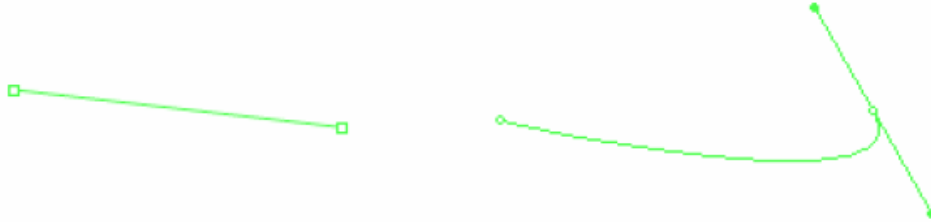
Tool ini digunakan untuk membuat poligon misal segi-4, segi-5, dsb. Untuk memilih segi poligon tersebut dpt dilihat di menu plg **properties** yg ada paling bawah lalu pilih **options**. Lalu diisi saja Number of Sides yg dikehendaki.



gambar 12

Pen Tool(P)

Tool ini berfungsi untuk menggambar path yang presisi dengan garis lurus atau lengkung.



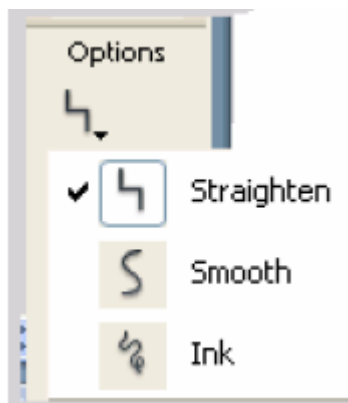
gambar 13

Untuk menggambar garis lurus, caranya klik pada titik pertama dan klik pada titik kedua sehingga terbentuk satu segmen garis.

1. Gunakan shift untuk mendapatkan garis dengan arah kelipatan 45 derajat. Untuk menggambar garis lengkung, caranya klik pada titik pertama lalu drag pada titik kedua.

Pencil Tool(Y)

Tool ini digunakan untuk menggambar garis, kurva dan bentuk lain seperti halnya kita menggambar dengan pensil. *Modifier untuk tool ini adalah*



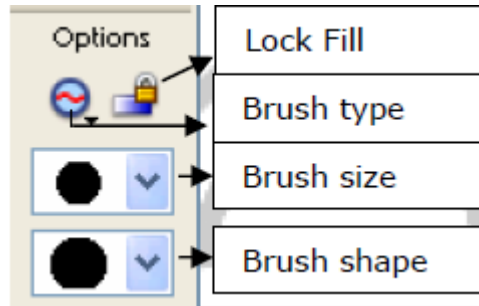
gambar 14

1. **Straighten**, semua garis yang digambar akan bersifat kaku.
2. **Smooth**, semua garis yang digambar akan bersifat lengkung.
3. **Ink**, semua garis yang digambar akan sesuai dengan pergerakan mouse



Brush Tool(B)

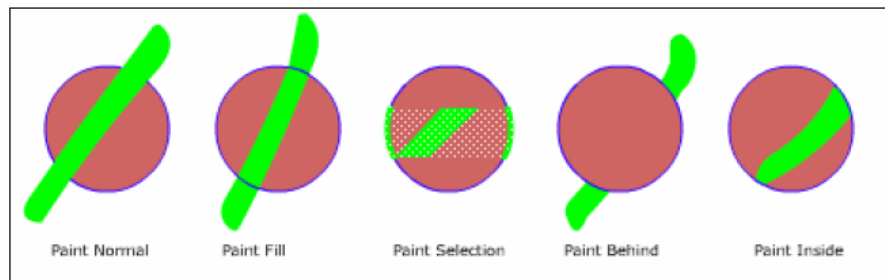
Tool ini digunakan untuk melukis, dimana warna yang diwakili adalah warna fill. Sehingga tipe dari object yang anda buat dengan Brush Tool adalah fill bukan outline. *Modifier untuk tool ini adalah*



gambar 15

1. **Lock Fill**, dengan aktifnya option ini kita dapat mengikuti pola warna dari object yang di fill sebelumnya. Ini akan sangat efektif pada saat kita memakai gradiasi.
2. **Brush Type**, pada option ini kita dapat memilih beberapa mode dengan fungsi tertentu. (lihat gambar).
3. **Brush size**, menentukan ukuran dari brush yang dipakai.
4. **Brush shape**, menentukan bentuk dari brush yang dipakai.

Brush Type



gambar 16

Eyedropper Tool



Tool ini untuk mengambil sample warna dari fill dan stroke dimana toolnya akan berubah sesuai dengan sumber dari warna yang diambil, bila yang diambil dari stroke maka akan berubah menjadi Ink dan bila fill akan berubah menjadi Paint bucket.

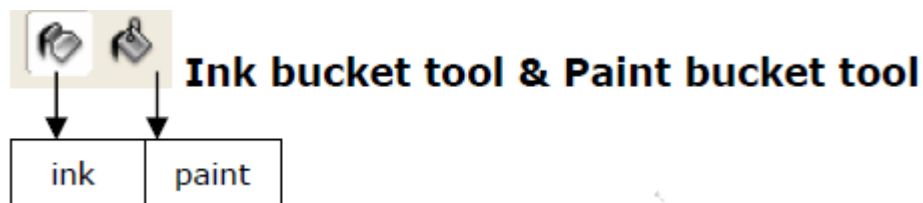
Eraser tool



Tool ini digunakan untuk menghapus shape baik fill maupun stroke. *Modifier untuk tool ini adalah:*

1. **Faucet**, menghapus semua fill yang berwarna sama.
2. **Eraser mode**, sama seperti brush mode.
3. **Eraser shape**, bentuk dari penghapus.

Ink bucket tool & Paint bucket tool

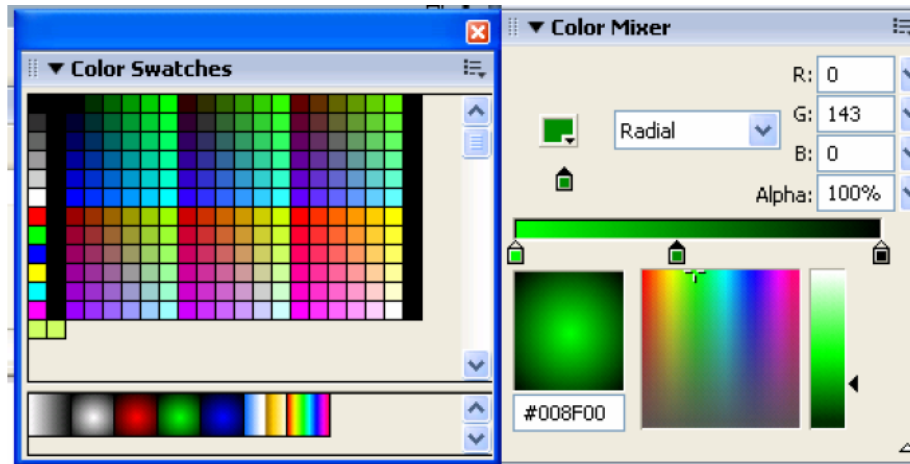


gambar 17

Ink bucket tool, mengganti warna outline/stroke(garis) dari suatu objek.
Paint bucket tool, mengganti warna fill dari suatu objek.

1. Fill Color dan Stroke

Untuk mengubah warna baik fill maupun stroke dapat dilakukan di color box tetapi selain dari sini kita juga dapat merubah kedua warna tersebut dengan menggunakan panel yaitu color swatch dan color mixer. Untuk mengaksesnya, pilih menu **Window > Design Panel > Color Mixer/Color Swatches**



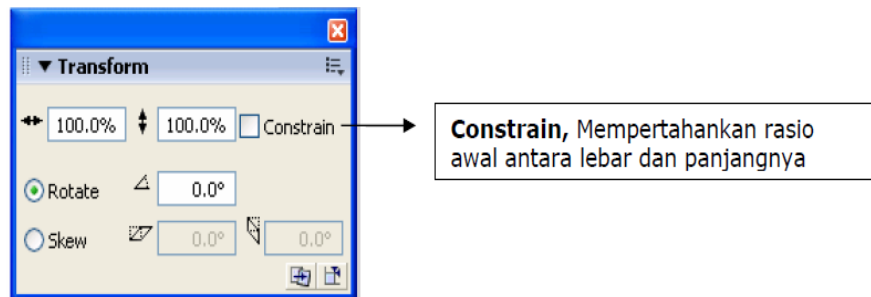
gambar 18

Dari window color mixer ini, kita dapat mengisi warna dengan solid atau gradiasi atau bitmap, gradiasi akan sangat mempengaruhi besarnya file. Sedangkan dari window swatches adalah tempat kita menyimpan warna atau gradiasi baru yang ingin dipakai lagi.

Manipulasi gambar (Transform)

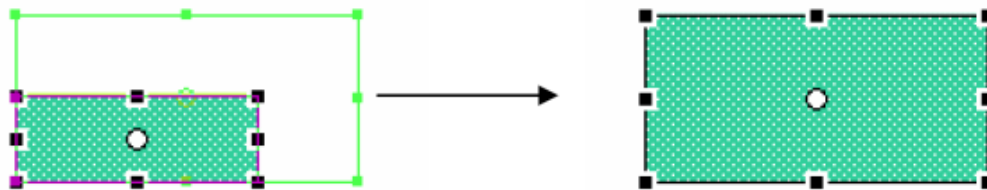
Size and Rotate

Kita dapat mengaktifkan menu transform dengan memilih **Window > Design Panel > Transform**.



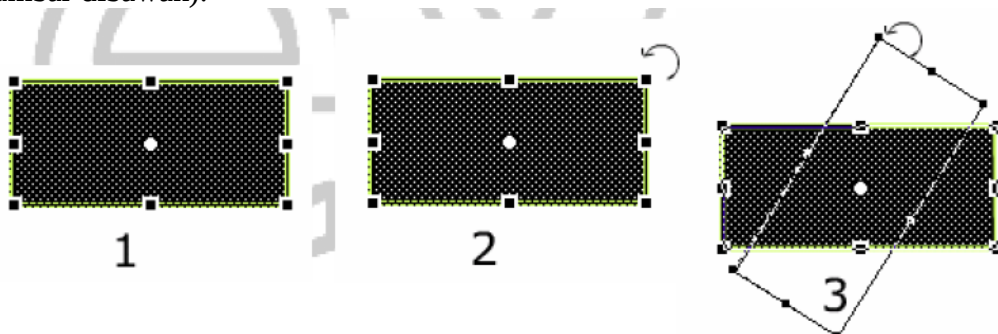
gambar 19

Selain dengan mengisi size and rotate pada window transform, kita juga dpt merubah size dengan mengklik kanan objek kemudian pilih free transform , lalu mendrag edge pada objek (lihat gambar di bawah).



gambar 20

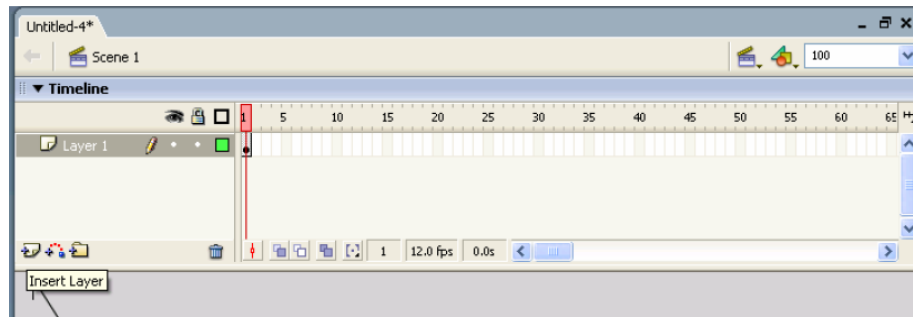
Sedangkan untuk rotate, kita dapat merubahnya dengan men-klik pada objek kemudian pilih **free transform**, lalu mendekatkan mouse ke salah satu ujung edge sampai lambang rotate muncul, kemudian kita drag sesuai kebutuhan kita (lihat gambar dibawah).



gambar 21

Layer

Layer digunakan untuk memisahkan objek yg satu dengan objek lainnya.



gambar 22

Untuk menambah layer klik pada gambar di kiri bawah (Insert Layer) pada window **TimeLine**. Dalam layer mengandung prinsip tumpukan kertas transparan, artinya objek pada layer di atas akan menimpa / menutupi objek yang dibuat pada layer sebelum-sebelumnya

Biografi Penulis



Ari Fadli, Lahir di Cirebon, 31 Juli 1984. Menamatkan SMU di SMU Negeri 4 Cirebon. Menyelesaikan program S1 dari Jurusan Teknik Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman Puwokerto pada tahun 2007. Saat ini menjadi dosen di Jurusan Teknik Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman Puwokerto. Kompetensi awalnya adalah bidang basis data, sistem informasi, sistem pakar dan saat ini sedang bergerak ke arah open source