

2008

# Basic Animation – Flash Framework

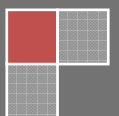
[Http://muhammadadri.net/](http://muhammadadri.net/)

Tulisan ini merupakan salah satu modul praktik yang ditulis untuk digunakan dalam pengembangan bahan ajar Multimedia, dalam proses pengolahan dan pembuatan data animasi yang akan digunakan di dalam Multimedia Instructional Design (MID)



**IlmuKomputer.Com**

**Muhammad Adri**  
Teknik Elektronika FT UNP  
4/1/2008



## **Tutorial Berseri - Multimedia Instructional Design**

# **Macromedia Flash MX 2004: Environment Overview**

**Muhammad Adri**

*adri@muhammadadri.net*

*http://muhammadadri.net*

### ***Lisensi Dokumen:***

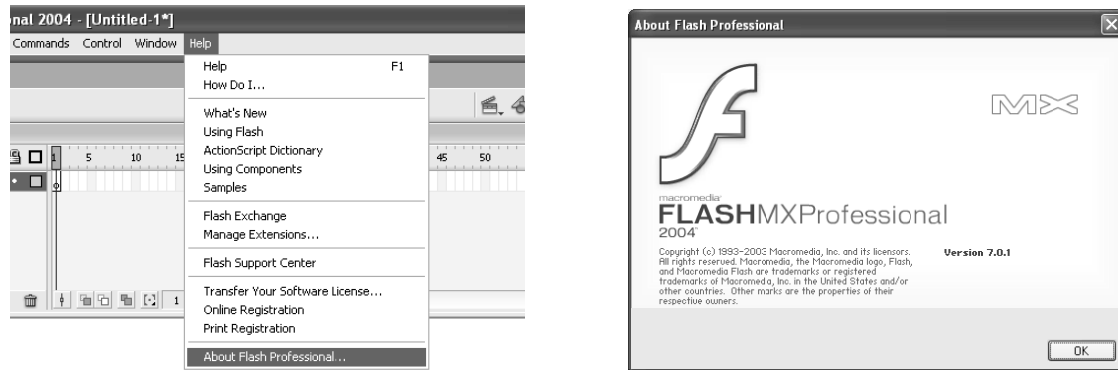
*Copyright © 2003-2008 IlmuKomputer.Com*

*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.*

## **PENDAHULUAN**

Macromedia Flash merupakan salah satu aplikasi animasi yang sangat populer dikalangan praktisi dan desainer aplikasi multimedia. Flash merupakan salah satu produk andalan Macromedia yang cukup banyak digunakan saat ini. Hal ini ditandai dengan maraknya berbagai jenis game dalam format Flash yang dapat Anda jumpai di internet. Kemampuan Flash juga cukup populer di kalangan para pembuat animasi dan aplikasi web yang menarik.

Saat ini Flash muncul dengan versi terbaru, yaitu Macromedia Flash 8 yang terintegrasi di dalam Macromedia Studio 8. Namun dalam modul latihan ini kita menggunakan Macromedia Flash MX 2004, yang mempunyai kelengkapan fitur yang tidak jauh berbeda dengan Versi 8. Macromedia Flash MX 2004 dilengkapi dengan berbagai fitur dan interface bare. Sebenarnya Macromedia Flash MX 2004 terdiri atas dua edisi, yaitu Flash MX 2004 dan Flash MX Professional 2004. Keduanya memiliki berbagai fitur yang cukup menarik. Namun edisi Flash yang digunakan dalam modul ini adalah Flash MX Professional 2004. Untuk mengetahui edisi Flash mana yang Anda miliki, klik menu **Help > About Flash** pada menu bar.



Gambar 1. Melihat versi Flash yang digunakan

Flash MX 2004 merupakan sebuah aplikasi yang cukup andal bagi para desainer web, serta praktisi di bidang multimedia dan pembuatan media komunikasi interaktif. Penggunaan Flash MX 2004 lebih ditekankan pada pembuatan, pengolahan, serta manipulasi berbagai jenis data, meliputi audio, video, gambar bitmap dan vektor, teks, serta data.

Sedangkan Flash MX Professional 2004 ditujukan bagi para desainer web dan programmer profesional. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Flash MX Professional 2004 meliputi semua fitur yang terdapat pada Flash MX 2004 serta beberapa fitur tambahan lainnya. Flash MX Professional 2004 memiliki project-management tools guna meningkatkan kinerja sebuah tim web, khususnya hubungan antara desainer dan pembuat program.

## **FITUR-FITUR BARU FLASH MX PROFESSIONAL 2004**

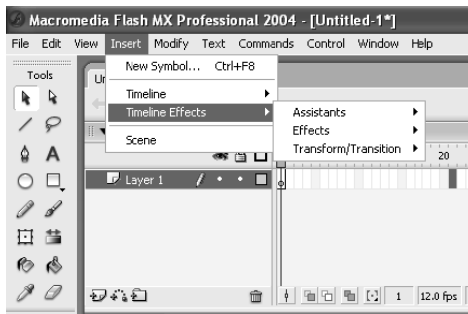
Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, baik Flash MX 2004 maupun Flash MX Professional 2004 memiliki fitur-fitur baru. Beberapa fitur baru tersebut antara lain :

### **TIMELINE EFFECTS**

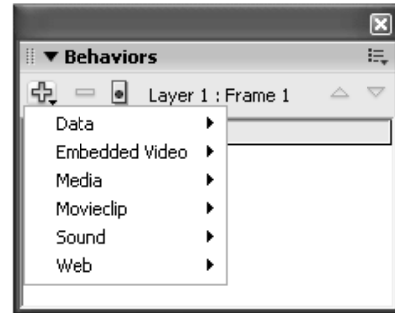
Anda dapat menggunakan Timeline Effects pada semua objek dalam Stage untuk memberikan transisi dan animasi, seperti fade-ins, fly-ins, blurs, spins, dan sebagainya.

### **PANEL BEHAVIORS**

Behaviors digunakan untuk membuat sebuah animasi interaktif tanpa harus menuliskan kode tertentu. Sebagai contoh, Anda dapat menggunakan Behaviors untuk membuat link ke suatu situs tertentu, menampilkan gambar, suara, serta file-file video.



Gambar 2. Timeline Effects



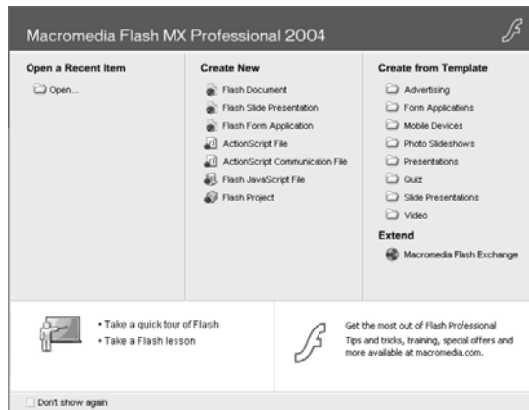
Gambar 3. Menggunakan Panel Behaviors

## ACCESSIBILITY SUPPORT

Accessibility Support merupakan salah satu kemudahan dalam Flash, berupa kumpulan shortcut untuk mengontrol berbagai interface, seperti panel, Property Inspector, kotak dialog, Stage, serta objek dalam Stage. Dengan demikian, Anda dapat menggunakan semua komponen interface tersebut tanpa harus menggunakan mouse.

## TEMPLATE BARU

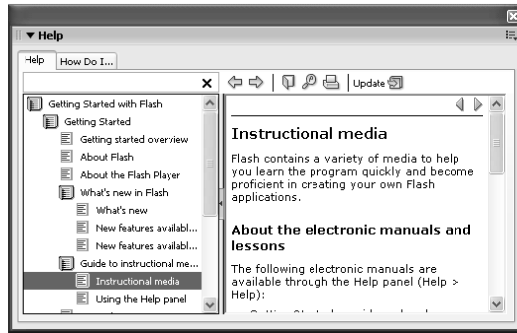
Flash MX 2004 memiliki beberapa template baru yang dapat digunakan dalam membuat presentasi, aplikasi e-learning, iklan, serta berbagai jenis dokumen Flash lainnya.



Gambar 4. Beberapa pilihan Template pada Welcome Screen

## SISTEM HELP YANG TERINTEGRASI

Sistem Help pada Flash MX 2004 merupakan salah satu bagian yang turut mengalami. Kini Anda dapat mempelajari Flash dengan lebih mudah melalui sistem Help yang baru ini.



Gambar 5. Menggunakan Fitur Help

## SPELL CHECKER

Flash MX 2004 kini memiliki fitur Spell Checker (pemeriksa ejaan) seperti yang terdapat pada beberapa aplikasi pengolah kata pada umumnya. Fitur ini digunakan untuk memeriksa kesalahan ejaan pada penulisan script atau bentuk teks lainnya.

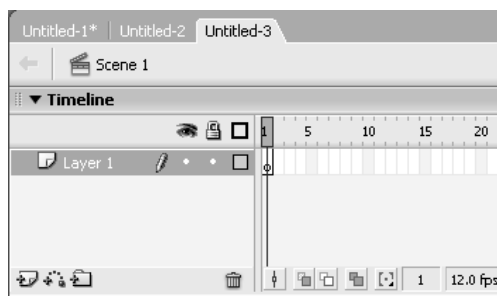
Anda dapat menggunakan fitur Spell Checker melalui menu Text > Check Spelling. Sedangkan untuk mengatur settingnya, klik menu Text > Spelling Setup.



Gambar 6. Fasilitas Spell Checker

## DOCUMENT TAB

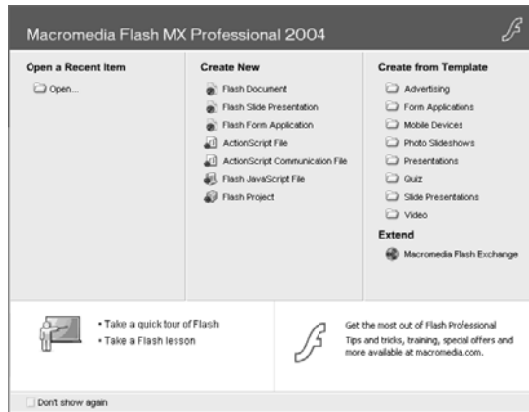
Document Tab muncul setiap kali Anda membuka atau membuat dokumen baru. Dengan demikian, Anda dapat berpindah dari satu dokumen ke dokumen yang lain secara mudah.



Gambar 7. Document Tab

## START PAGE

Start Page (atau dikenal juga dengan istilah Welcome Screen) memberikan kemudahan bagi anda untuk membuat dan membuka dokumen Flash, menggunakan sistem tutorial atau menggunakan berbagai pilihan template yang tersedia.



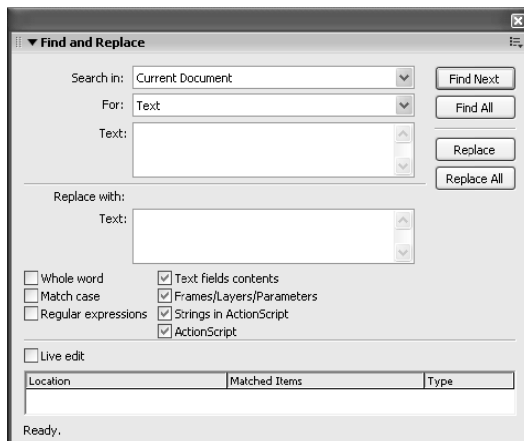
Gambar 8. Start page

### FITUR FIND AND REPLACE

Fitur ini digunakan untuk mencari dan mengganti kata-kata atau kalimat tertentu dalam dokumen Flash. Anda dapat mencari teks, font, warna, simbol, file sound, video, serta gambar. Fitur ini dapat diaktifkan melalui menu **Edit → Find and Replace** atau dengan tombol **Ctrl + F**

### VIDEO IMPORT WIZARD

Fitur ini digunakan untuk mempermudah Anda dalam mengimpor file-file video ke dalam dokumen Flash. Anda dapat memilih metode impor yang akan digunakan, apakah berupa embedded file atau linked file. Wizard ini akan muncul secara otomatis setiap kali Anda ingin mengimpor file video.



Gambar 9. Fitur Find and Replace



Gambar 10. Video Import Wizard

### RICH MEDIA SUPPORT

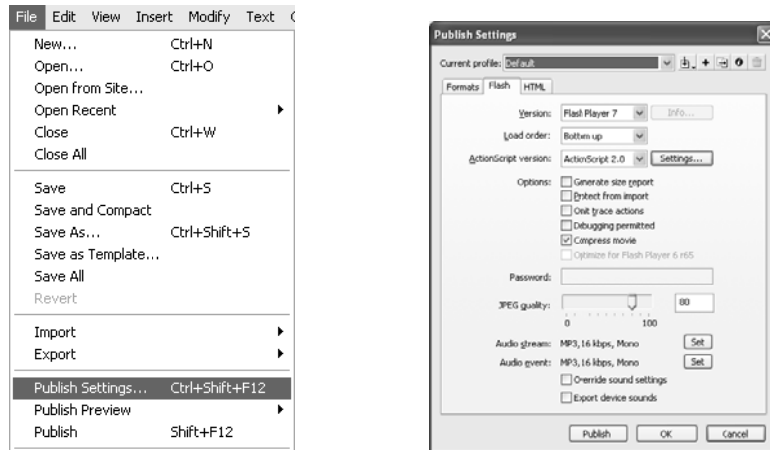
Flash MX 2004 mendukung berbagai format file yang dapat digunakan dalam membuat dokumen presentasi.

### SMALL FONT SIZE RENDERING

Fitur ini digunakan untuk menampilkan font secara lebih halus, walaupun dalam ukuran yang kecil sekalipun.

### FLASH PLAYER DETECTION

Flash Player Detection digunakan untuk memeriksa versi Flash Player yang digunakan pada komputer. Anda dapat mengaktifkan dan mengatur fungsi fitur ini melalui menu File > Publish Setting pada menu bar.

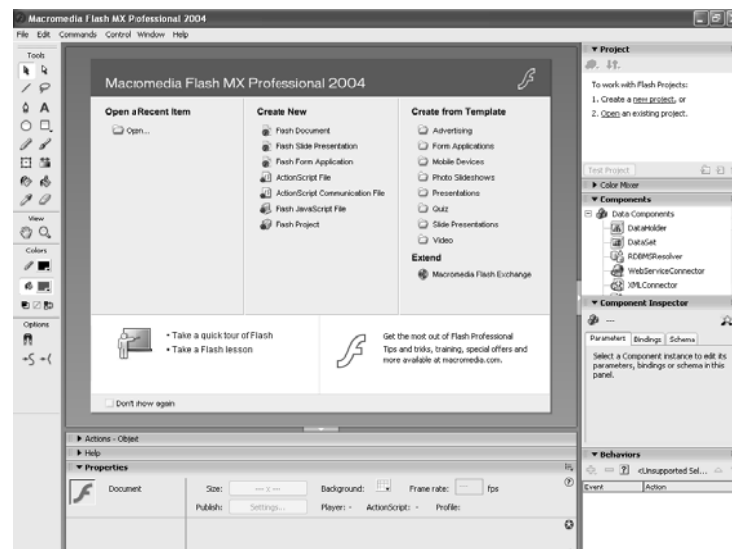


Gambar 11. Konfigurasi Publish Setting dan Flash Player

## Memulai Bekerja dengan Macromedia Flash MX 2004

Untuk mulai bekerja dengan Macromedia Flash MX 2004, dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1. Klik menu **Start** → **Program** → **Macromedia** → **Macromedia Flash MX 2004**, sehingga muncul tampilan awal sebagai berikut :

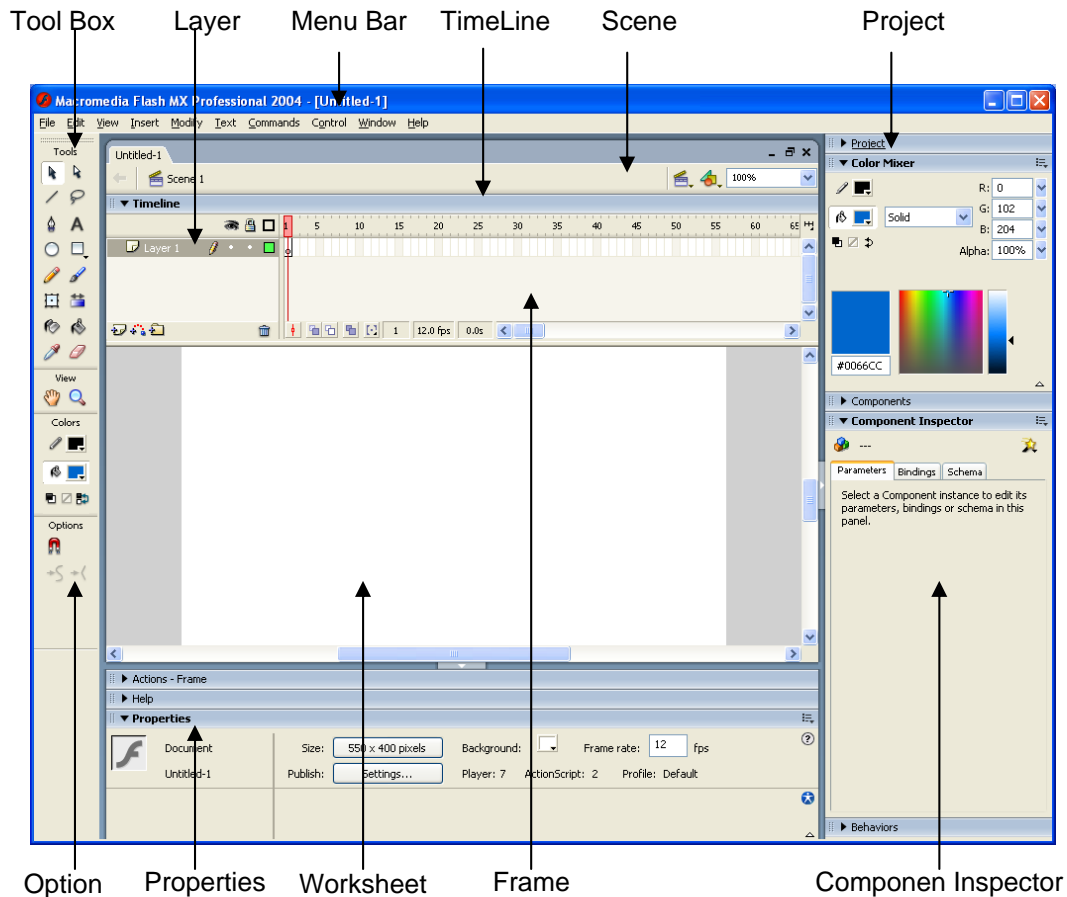


Gambar 12. Tampilan awal Macromedia Flash MX 2004

2. Pada tampilan awal (*Welcome Screen*), terdapat beberapa pilihan yang dapat digunakan sebagai jalan pintas untuk menentukan jenis data yang akan dibangun dengan Flash, yaitu :
  - a. **Open a Recent Document**, pilihan ini digunakan untuk membuka file yang sudah pernah dibuat atau disimpan
  - b. **Create New**, digunakan untuk membuat sebuah file flash yang baru
  - c. **Create From Template**, membuat file flash dari pilihan template (contoh yang disediakan oleh flash) yang telah ada.
3. Karena ini adalah pertama kali saudara bekerja dengan Flash, maka pilihlah option **Create New**, dengan pilihan sebagai berikut :
  - a. **Flash Document**, digunakan untuk membuat sebuah dokumen flash yang baru, biasanya akan membentuk sebuah file dengan ekstension fla (\*.fla).
  - b. **Flash Slide Presentation**, pilihan ini digunakan untuk membuat sebuah slide presentasi dengan menggunakan Flash, akan menjadi sebuah file dengan ekstension fla (\*.fla)
  - c. **Flash Form Application**, pilihan ini digunakan untuk membuat sebuah form aplikasi yang dibangun dengan menggunakan Flash, layaknya seperti sebuah form dalam pemrograman Visual Basic, file yang dihasilkan juga dalam bentuk fla.
  - d. **ActionScript File**, pilihan ini digunakan jika dalam aplikasi flash yang dibangun akan ditambahkan ActionScript untuk memberikan perilaku terhadap komponen flash yang dibangun, file yang dihasilkan berformat (\*.as).
  - e. **ActionScript Communication File**, pilihan ini merupakan pilihan untuk level advance pemrograman ActionScript dengan Flash, untuk menghubungkan aplikasi flash dengan aplikasi lainnya, ataupun untuk aplikasi membangun mobile dengan flash, file keluarannya berupa (\*.asc)
  - f. **Flash JavaScript File**, pilihan ini digunakan untuk membuat sebuah javascript pada aplikasi flash, file yang dibentuk berekstensi (\*.jsfl)
  - g. **Flash Project**, pilihan ini digunakan untuk membangun sebuah project lengkap dari sebuah aplikasi flash, file yang tersimpan dalam format (\*.flp).

### Lingkungan Kerja Macromedia Flash MX 2004

Lingkungan kerja Macromedia Flash MX 2004, diperlihatkan pada Gambar 13 berikut ini :



## Biografi Penulis



**Muhammad Adri.** Menyelesaikan S1 di Jurusan Teknik Elektronika FPTK IKIP Padang tahun 1999, dan S2 di Jurusan Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dengan konsentrasi Sistem Komputer dan Informatika (SKI) tahun 2004. Staf pengajar Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Kompetensi inti pada bidang *Computer Networking and Security, Computer Architecture and Organization, Web-Based Application, Online Learning, Multimedia-Based Instructional Design, dan Knowledge Community*. Penulis aktif sebagai pemakalah dalam berbagai Seminar Nasional, instruktur pada model pembelajaran berbasis Multimedia dan Komputer., *IT-Based Education*.

Memegang Sertifikasi Microsoft, JENI (Java Education Network Indonesia) 1,2,dan 4. Ketertarikan penulis dalam bidang implementasi IT dalam dunia pendidikan, menghantarkan penulis sebagai mahasiswa doctoral Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang, terhitung mulai September 2006.