

Movie Controller Knowledge Object

Zaid Romegar Mair

romegardm@gmail.com

<http://mairzaid.wordpress.com>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2016 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.

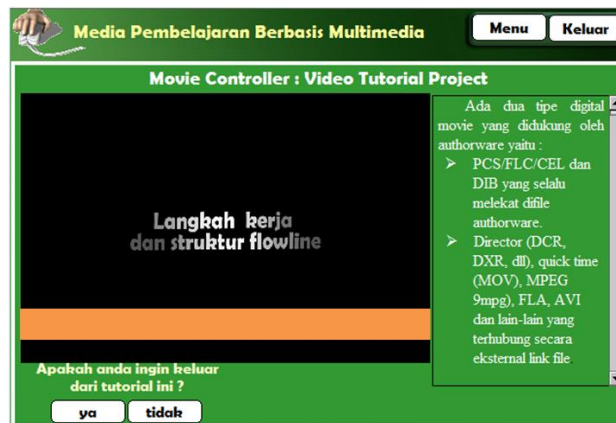
Gambaran umum :

Membuat digital movie dengan merekam project tutorial yang eksistensinya support dengan authorware berupa PCS/FLC/CEL dan DIB. Terhubung secara eksternal file link berupa Director (DCR, DXR, dll), quick time (MOV), MPEG (mpg), FLA, AVI. Lakukan editing, penambahan efek, animasi atau transisi dengan software pendukung lainnya, seperti Ulead, Macromedia Flash, after efect dan lain sebagainya.

Setelah membaca bab ini, diharapkan mampu :

- ✚ Editing video sesuai eksistensi yang dikenali oleh authorware.
- ✚ Pemanfaatan movie controller knowledge object pada flowline.
- ✚ Pengaturan posisi, ukuran dan interface pada knowledge object yang digunakan.
- ✚ Penambahan animasi loading dan transisi bawaan pada authorware.
- ✚ Pengembangan dari latihan sebelumnya.

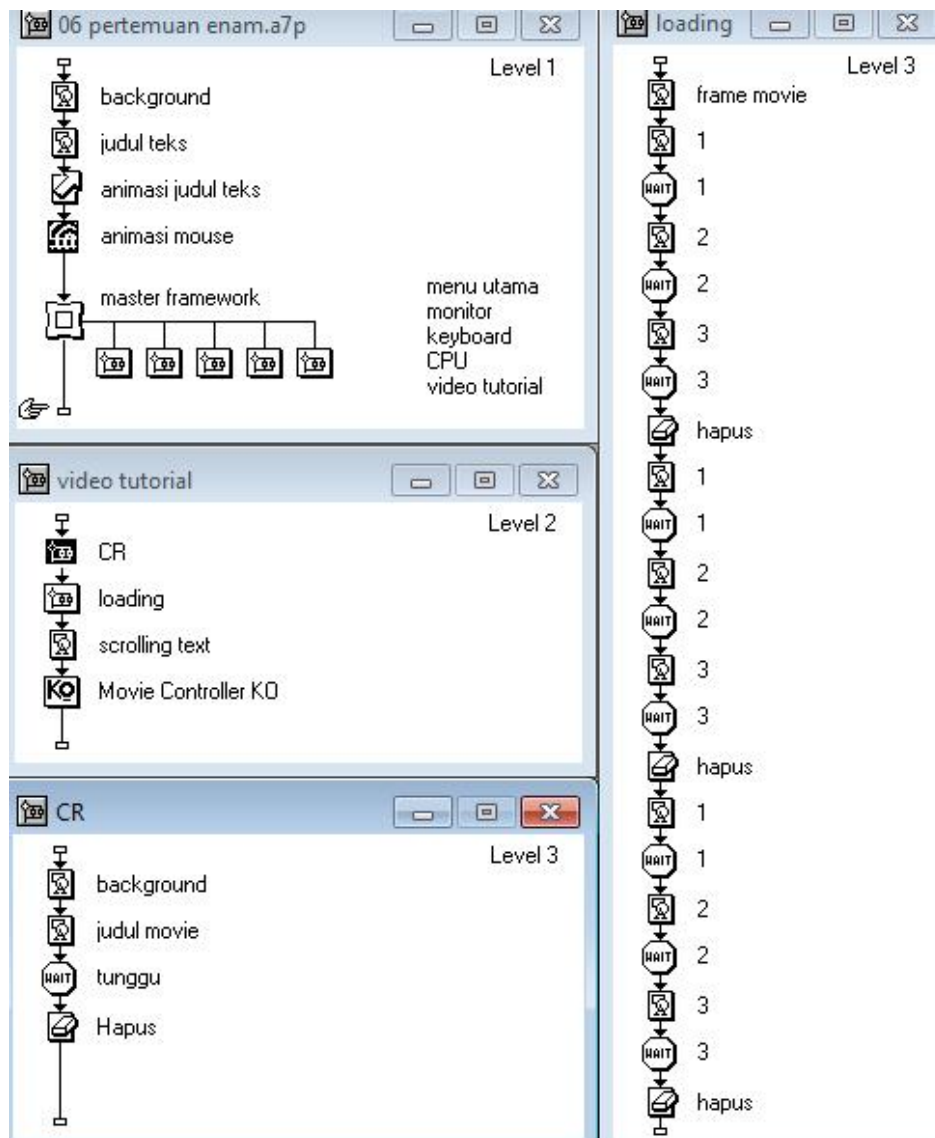
Output project pengerjaan :



Gambar 6.1 Output project

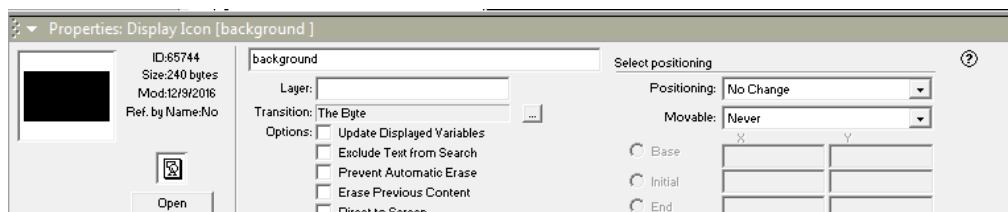
Langkah kerja

Berikut ini adalah struktur flowline pada video tutorial project, dengan menambahkan ikon map. Ikon map tersebut dimanfaatkan sebagai flowline baru dalam penyusunan ikon yang akan difungsikan sebagai transisi, loading, scroll dan movie controller.



Gambar 6.2 Struktur flowline

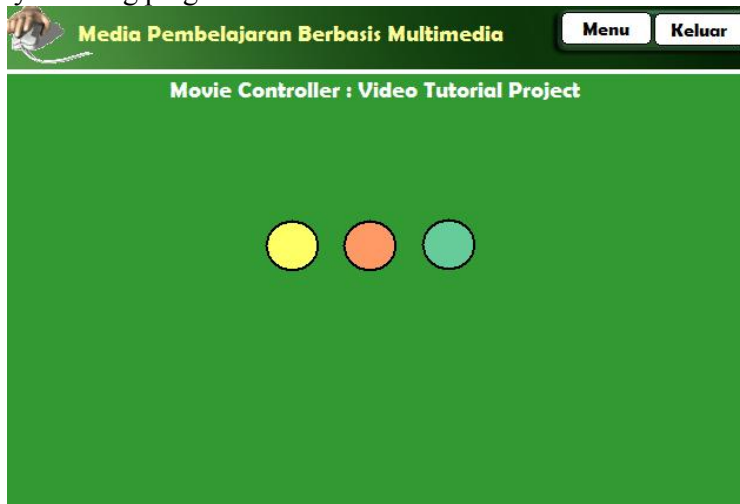
Pada level 2 ikon **map** dengan nama “CR” → “background” (level 3) memiliki pengaturan pada property inspector seperti pada gambar berikut :



Gambar 6.3 Property display background

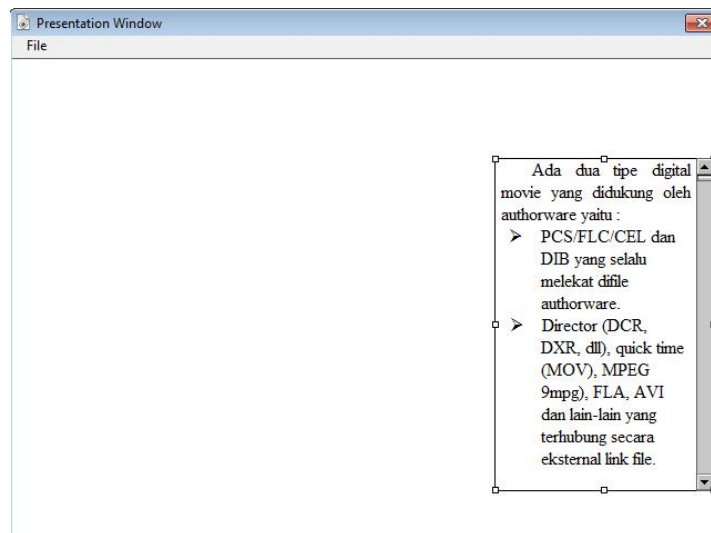
Output loading ditunjukkan pada gambar 6.4. penggunaan struktur flowline pada
 Komunitas eLearning IlmuKomputer.Com
 Copyright © 2003-2016 IlmuKomputer.Com

gambar ini ditunjukkan pada langkah pertama gambar 6.2, yang terdiri dari ikon **display**, **wait** dan **erase**. Pengaturan untuk membuat animasi loading ini telah dijelaskan pada bab sebelumnya tentang pergerakan bola besar dan kecil.



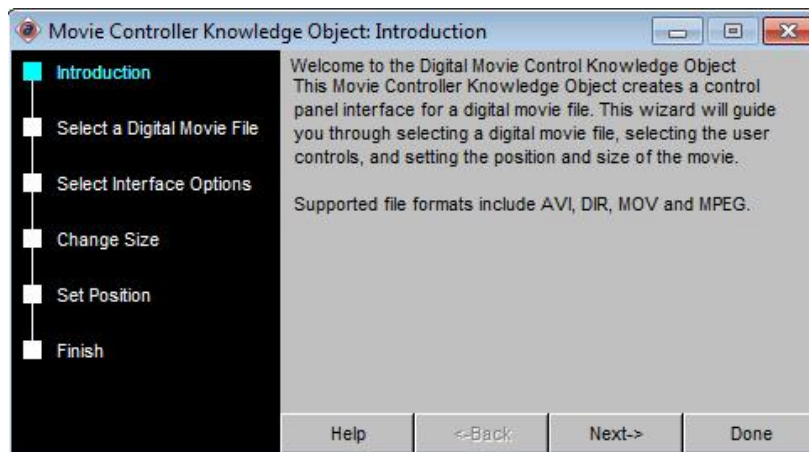
Gambar 6.4 Output loading

Menambahkan scrolling text disamping kanan movie controller sebagai keterangan dalam pembuatan digital movie yang bisa dibaca oleh authorware. Cara memanfaatkan scroll ini telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya.



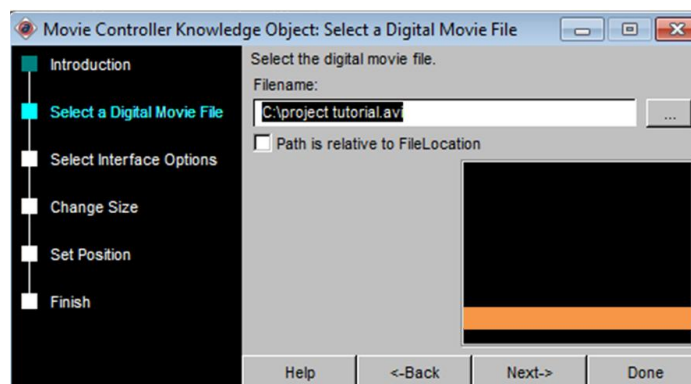
Gambar 6.5 Jendela presentasi scroll pada level 2

Menggunakan movie controller knowledge object pada level 2 “video tutorial”. Lakukan pengaturan terhadap movie yang dibuat dengan mengikuti tahapan langkah gambar berikut ini. Gambar 6.6 menjelaskan tentang pengenalan dalam menggunakan controler knowledge object.



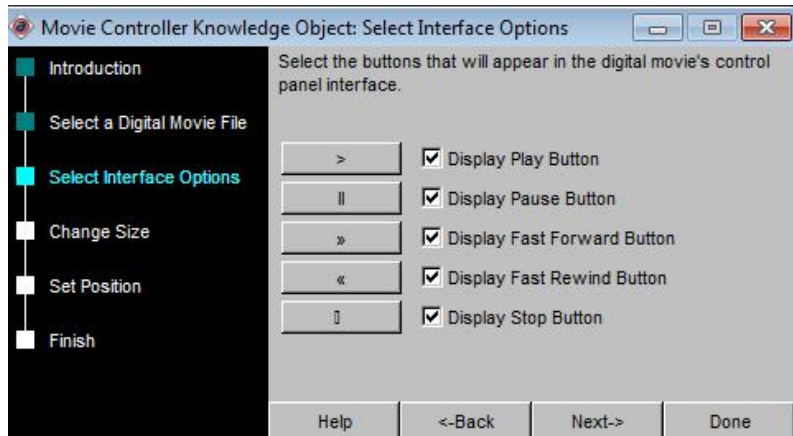
Gambar 6.6 Pengenalan pada Movie Controller

Pilih directory path (penyimpanan file pada direktory) dengan ekistensi file yang sudah disiapkan. Pilih ... (titik tiga kali) disebelah kanan file name untuk mencari posisi file yang akan diimportkan kedalam jendela presentasi. Langkah ini ditunjukkan pada gambar 6.7.



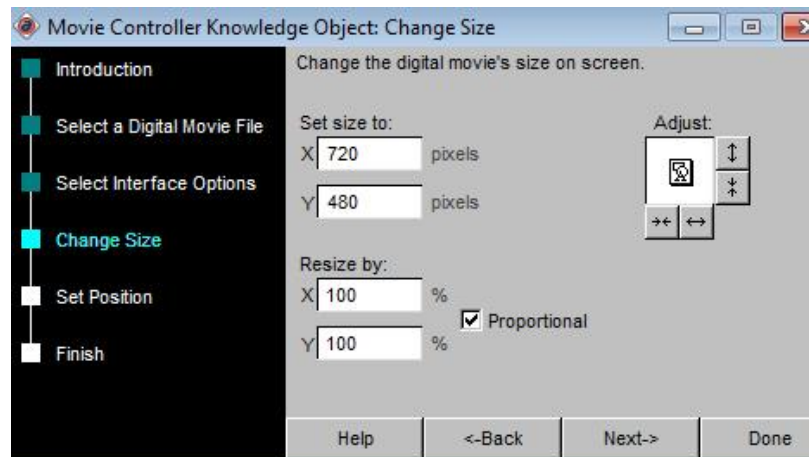
Gambar 6.7 Memilih lokasi penyimpanan movie

Pada tahap ini, kita diminta untuk memilih jenis control panel apa saja yang akan ditampilkan pada video tutorial. Simbol simbol pada gambar 6.8 menunjukkan fungsi masing-masing tombol dan akan memberikan interaksi pada jenis tombol yang ditekan pada saat aplikasi dijalankan. Kelima simbol tersebut adalah : Display play button artinya menjalankan video, display pause button artinya menghentikan sementara video. Display fast forward button = mempercepat jalannya video. Display fast rewind button mengembalikan rekaman ke video sebelumnya dan display stop button yaitu menghentikan dan menutup aplikasi video project : movie controller yang dibuat.



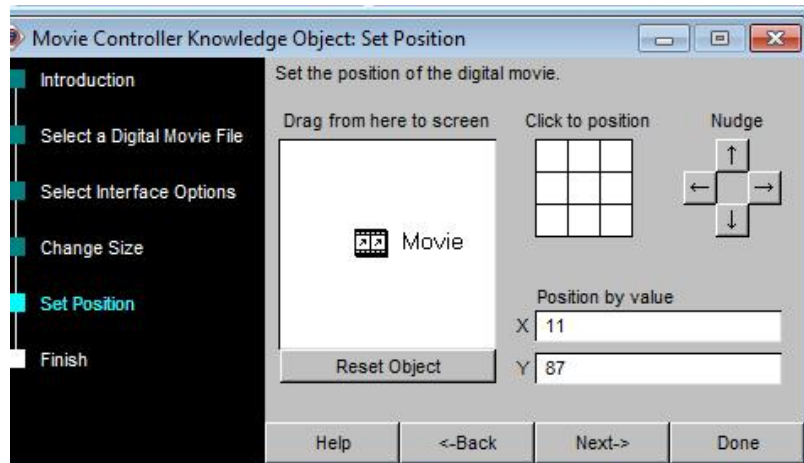
Gambar 6.8 Memilih panel interface tampilan

Pada tahap keempat movie controller berikut ini, merupakan cara untuk merubah ukuran digital movie yang ada pada layar jendela presentasi. Satuan yang digunakan adalah pixel dan pilih atau centang proportional. Pilih done jika pengaturan sudah selesai.



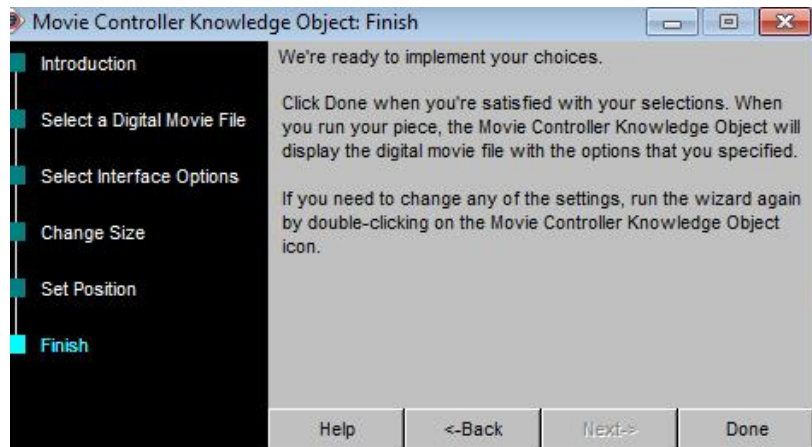
Gambar 6.9 Mengubah ukuran movie

Langkah kelima yaitu memposisikan tempat digital movie pada layar presentasi dengan cara memilih posisi pada “click to position” atau menempatkan angka tertentu pada “position by value”. Jika telah selesai melakukan pengaturan, pilih done untuk mengakhiri.



Gambar 6.10 Memposisikan digital movie pada screen

Langkah terakhir dari movie controller ini adalah finish. Langkah ini memberikan informasi bahwa pengaturan yang diinginkan pada langkah-langkah sebelumnya telah siap untuk diimplementasikan. Jika ingin mengatur ulang maka lakukan double klik pada ikon **movie controller knowledge object** dan mulailah melakukan pengaturan ulang. Pilih done untuk mengakhiri tahap ini.



Gambar 6.11 Pengaturan sudah siap diimplementasikan

Referensi

1. Membuat aplikasi tutorial interaktif dengan macromedia authorware, Wahana Komputer, Salemba Infotek, Tahun 2004.
2. Diktat Kuliah dan Modul Zaid Romegar Mair, ST., M.Cs

Biografi Penulis



Zaid Romegar Mair. Menyelesaikan S1 Teknik Informatika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tahun 2008 dan mendapatkan gelar Master of Computer Science (M.Cs) dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2013 sebagai program Pascasarjana. Sekarang menjadi dosen tetap di Politeknik Sekayu Musi Banyuasin Sumatera Selatan Indonesia sejak tahun 2014 sampai dengan saat ini.