

Membuat *Animasi Mata* dengan Borland Delphi 7.0

Sudi Suryadi

sudi_suryadi@yahoo.com

<http://visto.wordpress.com>

<http://soesoe.informe.com>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 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.

Program animasi mata berkedip yang dibuat dengan bahasa Pemrograman Borland Delphi 7.0 ini, merupakan contoh animasi yang sangat sederhana, dimana akan ada sebuah mata yang tertutup dan akhirnya berlahan-lahan akan terbuka, dengan mengklik salah-satu Tombol start. Program ini menggunakan komponen *timer* sebagai pengatur waktunya. Gambar Animasi ini pada intinya terdiri dari beberapa file yang berformat gambar bmp yang terdiri dari 5 gambar dasar. Hal ini sangat berguna sekali di dalam sebuah program Aplikasi yang membutuhkan Grafik User Interface. Inti dari program animasi ini adalah pemanggilan file-file yang berformat bmp seperti yang telah di sebutkan, sehingga para pembaca dapat mengetahui bagaimana cara pemanggilan file-file tersebut dengan perintah ***image1.Picture.LoadFromFile*** pada Bahasa Pemrograman Borland Delphi.

Pendahuluan

Hi.. pecinta program animasi..? Gimana kabarnya, tentu baik-baik saja kan ? begitu juga dengan saya..!

Gambar Animasi...? Mungkin istilah ini tidak asing lagi buat kita semua, terutama pembaca... !! tentu saja... ? Benar !! Benar !! Gambar Animasi bisa disebut juga dengan gambar yang bergerak, dan juga berfungsi sebagai informasi, yang format file-nya sering kita dengar yakni *gif animation*, *swf*, dan lain-lain. Biasanya Animasi sering dibuat pada Software Aplikasi pembuat animasi seperti creator Animation, Swish, Image Ready, Flash dan lain-lain.

Gambar animasi ini sering digunakan pada Software-software aplikasi dan media informasi lainnya sebagai grafik user interface. Karena sebuah Program Aplikasi Informasi tidaklah lengkap kalau belum ada Animasi sebagai Grafik User Interfacenya.

Nah, Penulis kali ini mencoba memberikan bagaimana cara membuat gambar animasi didalam bahasa pemrograman, harapan saya semoga dapat bermamfaat bagi semua pembaca. OK dech !! Lanjut aja ya.. !

Program animasi yang kita maksud adalah animasi mata berkedip yang dibuat dengan bahasa Pemrograman Borland Delphi, disini penulis menggunakan Borland Delphi 7.

Gambar Animasi ini terdiri dari beberapa file yang berformat gambar, sebagai contoh penulis menggunakan format gambar bmp sebanyak 5 buah, dan menggunakan komponen Timer sebagai pengatur waktu. Inti dari program animasi ini adalah pemanggilan file-file yang berformat bmp seperti yang telah di sebutkan, sehingga para pembaca dapat mengetahui bagaimana cara pemanggilan file-file tersebut dengan perintah yang sudah ada *pada Bahasa Pemrograman Borland Delphi*. Perintah tersebut adalah :

```
image1.Picture.LoadFromFile (Lokasi_Gambar)
```

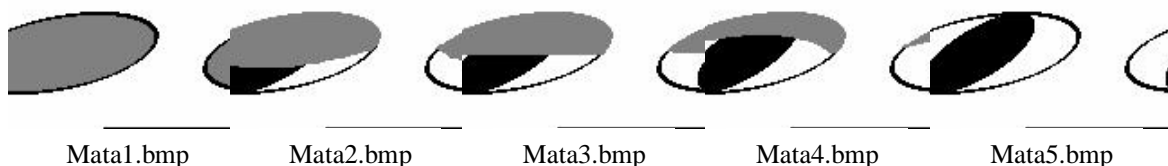
Gambar 1. Perintah Memanggil File

Persiapan

Ok ! kita akan mulai !!!

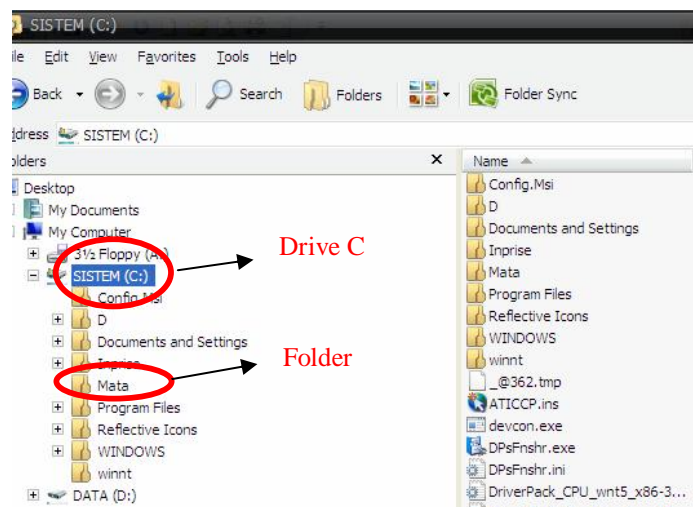
Siapkan gambar dasar yang berformat bmp sebanyak lima buah saja, anda bisa membuatnya di Image Editor bawaan Borland Delphi...! Liat aja ngak jauh beda kok dengan paint brush bawaan windows. Kalo ngak mau repot, penulis sudah menyediakannya, silakan anda download (mata.zip).

Contoh gambar-gambar tersebut adalah :



Gambar 2. Mata

Kalau sudah dibuat gambarnya, anda simpan dan letakkan semuanya di folder yang sudah anda tetapkan, sebagai contoh penulis menyimpan gambar-gambar tersebut di drive C dan folder mata contoh :C:\mata. (lihat gambar 3)

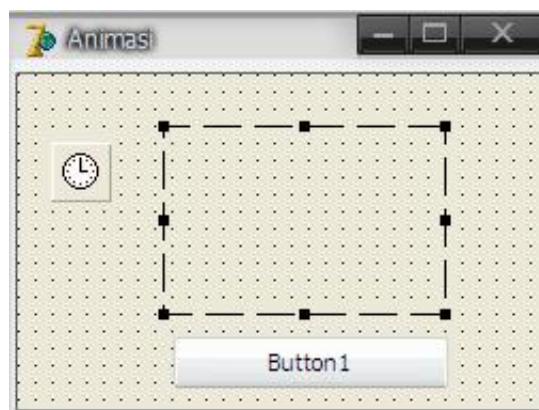


Gambar 3. Tempat Penyimpanan Program dan Gambar

Saatnya perang...! siapkan jari anda untuk mengklik dan mengetik listing program. Sudah siap..!

PERANCANGAN FORM

Penulis akan melanjutkan ke pembuatan dan Perancangan Form, jadi anda rancang form-nya seperti gambar 4 di bawah ini :



Gambar 4. Rancangan Form Animasi Mata

Kemudian anda tinggal merubah value properties masing-masing komponen tersebut. Pastikan harus sama dengan tabel dibawah ini :

Tabel. Perubahan

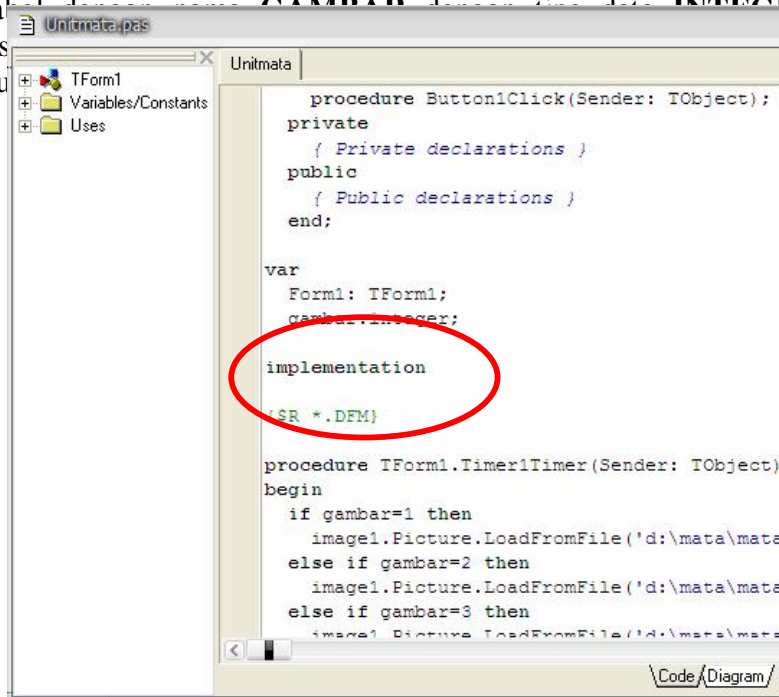
Component	Properties	Value
Image1	Stretch Picture	True Pilih File gambar mata1.bmp
Timer1	Interval	1000
Button1	Caption	Start

Wow...!! Simpan program anda dulu dengan mengklik Menu **File|Save Form** dan ketik nama file MATA di folder mata yang kita buat sebelumnya, ulangi menyimpannya dengan mengklik menu **FILE|Save Project** untuk menyimpan projectnya dengan nama file mata.

PEMBUATAN LISTING PROGRAM

Ok... ! kita tinggal buat listing programnya nih..!

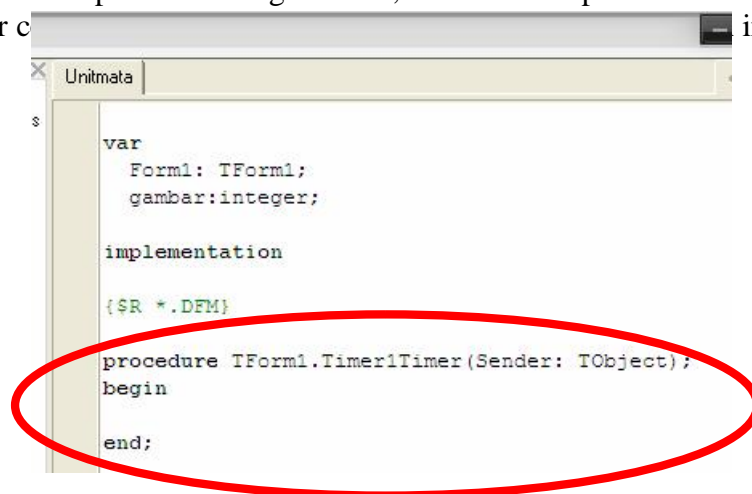
Pastikan posisi mouse berada di Form yang baru kita buat, anda klik 2x form nya, sehingga akan tampil jendela window code dengan tab UNITMATA, kemudian anda buat variabel dengan nama **GAMBAR** dengan tipe data **INTEGER**, variabel ini berfungsi sebagai variabel gambar (bmp) yang kita buat sebelum



Gambar 5. Pembuatan Variabel Gambar

Next...

Mouse kembali ke posisi rancangan form, klik 2x komponen timer sehingga tampil jendela editor c



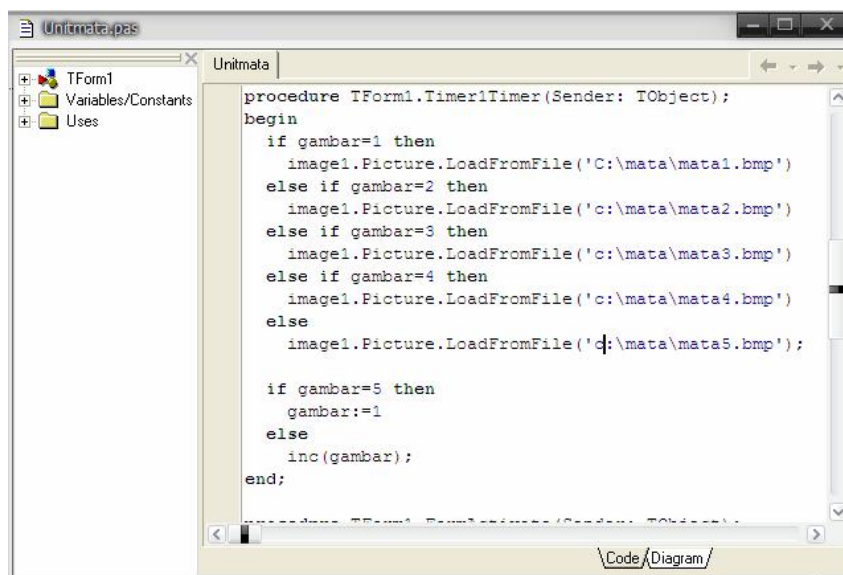
Gambar 6. Pembuatan Prosedur Timer

Lalu anda ketikkan listing dibawah ini :

```
if gambar=1 then
  image1.Picture.LoadFromFile('C:\mata\mata1.bmp')
else if gambar=2 then
  image1.Picture.LoadFromFile('C:\mata\mata2.bmp')
else if gambar=3 then
  image1.Picture.LoadFromFile('C:\mata\mata3.bmp')
else if gambar=4 then
  image1.Picture.LoadFromFile('C:\mata\mata4.bmp')
else
  image1.Picture.LoadFromFile('C:\mata\mata5.bmp');
if gambar=5 then
  gambar:=1
else
  inc(gambar);
```

Gambar 7. Listing Program Pemanggilan File Gambar

sehingga hasilnya seperti gambar di bawah ini dibawah ini :



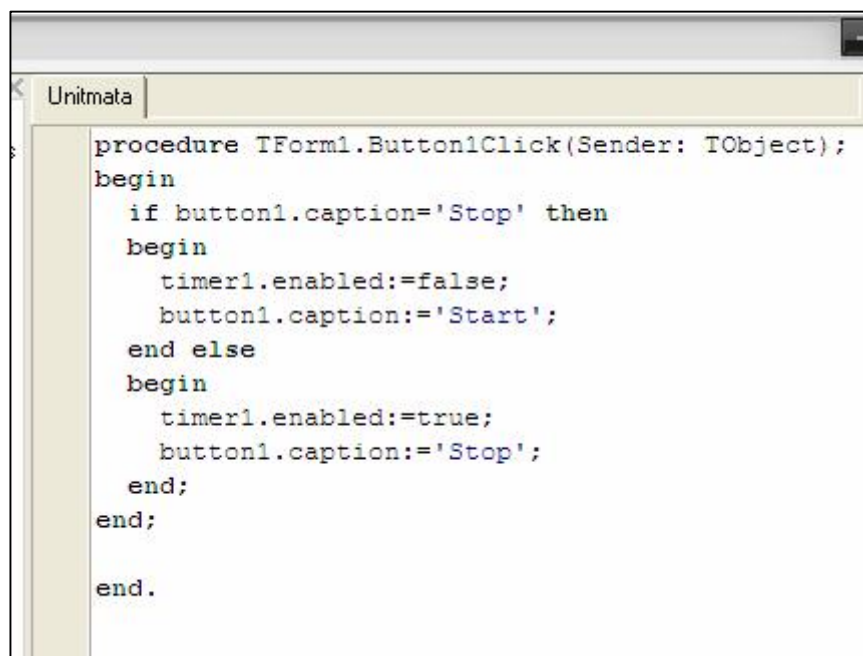
Gambar 8. Contoh Hasil Pengetikan Program

Kembali lagi ke Form, dan yang terakhir kita akan membuat program **START**-nya, dengan mengklik 2x komponen *button1* pada form. Lalu ketikkan program seperti gambar dibawah ini :

```
if button1.caption='Stop' then
begin
    timer1.enabled:=false;
    button1.caption:='Start';
end else
begin
    timer1.enabled:=true;
    button1.caption:='Stop';
end;
```

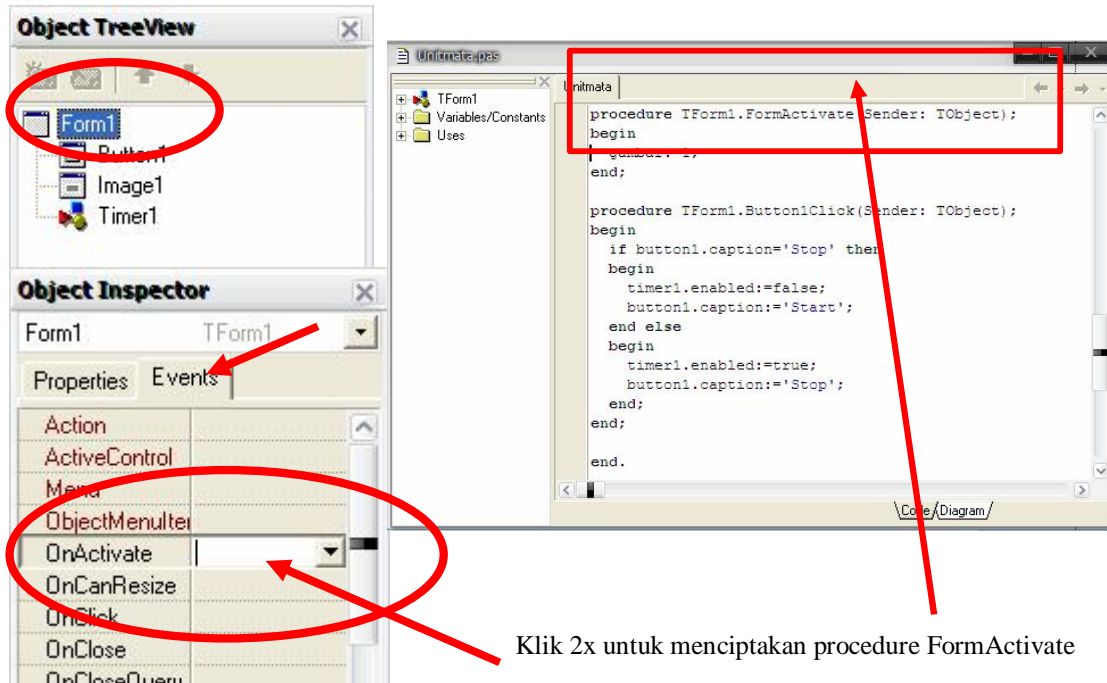
Gambar 8. Listing Program Button Start

Dan hasilnya seperti gambar di bawah ini :



Gambar 9. Contoh Listing Program Button Start

Dan terakhir anda buat kita akan membuat program untuk mengontrol, bahwa gambar yang aktif sewaktu form loading adalah gambar mata1.bmp, untuk itu ketikan listing programnya dengan memilih Object TreeView pada Posisi Form dan Object Inspector Pilih tab Event, kemudian klik 2x Combobox OnActivate seperti pada contoh gambar ini :



Klik 2x untuk menciptakan procedure FormActivate

Gambar 10. Contoh pengetikan program activate
 dan ketikkan listing programnya :

gambar:=1;

PENUTUP

Udah dech.. Tinggal di jalani aja... !!!! dengan menekan tombol F9 dikeyboard anda... kalo ada kesalahan jangan ,, kesalahan pasti ada di pengetikan programnya..., karena itu hati-hati dalam pengetikannya .. OK!!
 Semoga berhasil.. !!! sampai jumpa di materi berikutnya !!!!! bye....

Referensi

- Pemrograman Delphi, Kusnassriyanto Saiful Bahri & Wawan Sjachriyanto, Informatika, 2005

Biografi Penulis



Sudi Suryadi. Menyelesaikan S1 di *Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, Sumatera Barat tahun 2003 dengan *Jurusan Sistem Komputer*. Salah satu Instruktur Komputer di Lembaga Pendidikan Komputer Dharma Bangsa Rantauprapat-Sumatera Utara dan mengajar di salah satu Sekolah Tinggi Komputer di Sumatera Utara yang mengajar mata kuliah bahasa pemrograman. Sekarang ini lagi mendalami *Design & Grafis, Komputer Engineering, Programing Language (PHP, MySQL, Borland Delphi, Visual Basic, C/C++, dan Assembly)*. Penulis aktif, selain di Ilmu Komputer juga menulis artikel di Website MateriKuliah, dan Ilmu Website. Juga merupakan Design grafis di kepengurusan KPLI Rantauprapat,. Berbagai artikel menarik lain tersedia secara gratis di situs blog <http://visto.wordpress.com>

