

Hasil Pencarian Daftar hasil pencarian

9789791340717


 Judul

 Kepengarangan

 Penerbit

 ISBN

Hasil pencarian '9789791340717' berdasarkan kategori 'ISBN'

	Judul	Seri	Kepengarangan	Penerbit	ISBN
—	Animasi flash : tutorial untuk pendidikan dasar		Daud Yusuf	UNG Press	978-979-1340-71-7

Judul: Animasi flash : tutorial untuk pendidikan dasar

Penerbit: UNG Press

Pengarang: Daud Yusuf

Tahun: 2014

Seri: -

ISBN: 978-979-1340-71-7

Link: -

Website: -

Email: ung.press@yahoo.co.id

KDT: [LINK KDT](#)

Menampilkan 1 sampai 1 dari 1 baris

Jam Layanan

Permohonan ISBN dan KDT
dilayani setiap hari kerja :

Senin - Jumat

🕒 09.00 s.d 15.00 WIB

Kontak Kami

Konfirmasi dan pengaduan:

isbn@mail.perpusnas.go.id

isbn.perpusnas.go.id

Counter : **19209092**

Link Terkait

[Perpusnas](#)

[Deposit perpusnas](#)

[Bibliografi Nasional RI](#)

[Pusbangkol](#)





International Standard Book Number

PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA

Pusat Bibliografi dan Pengolahan

Bahan Perpustakaan

Jl. Salemba Raya 28A

Daerah khusus Ibukota Jakarta 10430 - Indonesia

Tim ISBN/KDT ©2019.



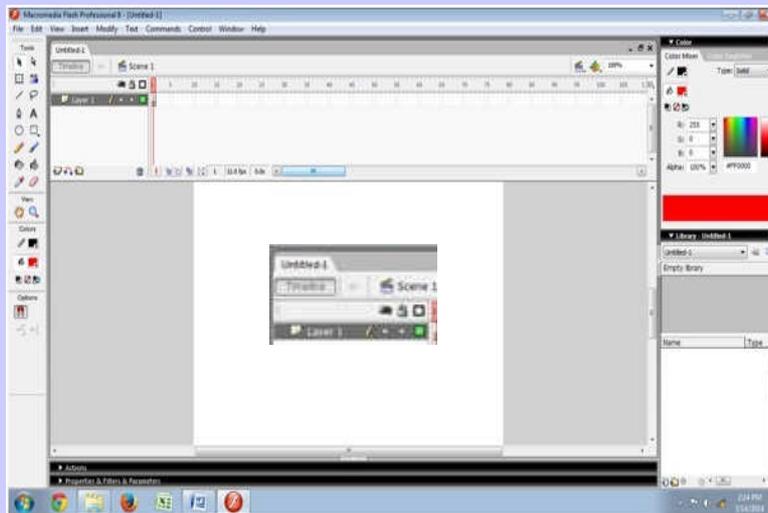
Animasi Flash



Tutorial

▶ Untuk Pendidikan Dasar

Daud Yusuf



UNG Press 2014

I. ANIMASI

1. Pengertian Animasi

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut: “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osbon. California. 2002) yang artinya kurang lebih adalah: Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambar tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, maya, Autocad dan lain sebagainya.

2. Metode Animasi dalam Flash

Pada dasarnya Macromedia Flash membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

- a. *Frame by frame animation* Yaitu: pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus-menerus. Misalnya, film kartun.
- b. *Tweemed animation* Yaitu: pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan Macromedia Flash membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

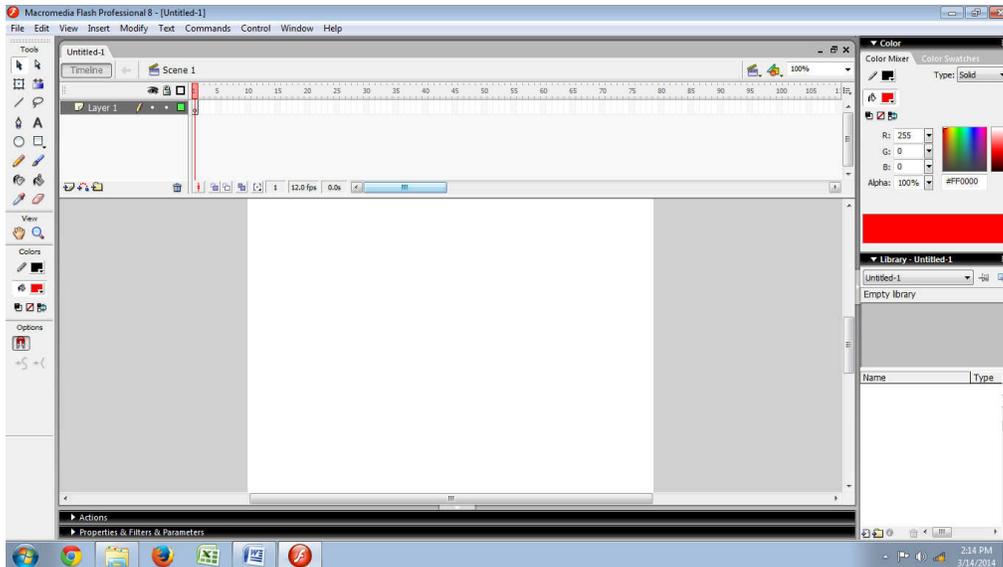
II. MACROMEDIA FLASH

Mengenal Macromedia Flash

Animasi pada *Macromedia Falsh* sama halnya film secara fisik, yang tersusun dari banyak *frame* dengan gambar-gambar penyusunnya. *Frame* yang mendefenisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan *keyframe*. Dalam dunia animasi Web, teknologi *Flash* kini seolah menjadi *trend*, bagaimana tidak keunggulan-keunggulan yang ditonjolkan membuat hampir semua hal yang terlihat rumit menjadi sedemikian simple dan gampang.

Dukungan terhadap *Macromedia Flash* belakangan ini semakin luas, format *Flash Movie *.SWF* kini dapat dibuat tidak hanya oleh *Macromedia Flash* saja. Aplikasi lain kini memasukkan **.SWF* sebagai format yang dapat diekspor dari aplikasi tersebut, misalnya *Adobe Illustrator* atau *CorelDraw*. Jika anda telah membuat gambar pada aplikasi-aplikasi tersebut, anda dapat langsung mengekspornya ke dalam *Flash*. Tidak hanya aplikasi, bahkan kini *scripting PHP* pun dapat memuat format **.SWF*. Sesungguhnya *Macromedia Flash* adalah sebuah program standar untuk membuat animasi *high-impact* berbasis Web. Anda dapat membuat sebuah animasi logo, navigasi control *Website*, animasi from yang panjang, sebuah *website* utuh berbasis *Flash*, atau aplikasi web lainnya menggunakan program aplikasi ini, anda akan menemukan kekuatan dan fleksibilitas dari program *Flash* ini yang sangat ideal untuk mewujudkan kreativitas anda.

Macromedia Flash adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi. *Flash* merupakan aplikasi membuat animasi dengan kelebihan mempunyai ukuran *file* yang kecil dan proses pembuatan yang cepat dan sederhana.



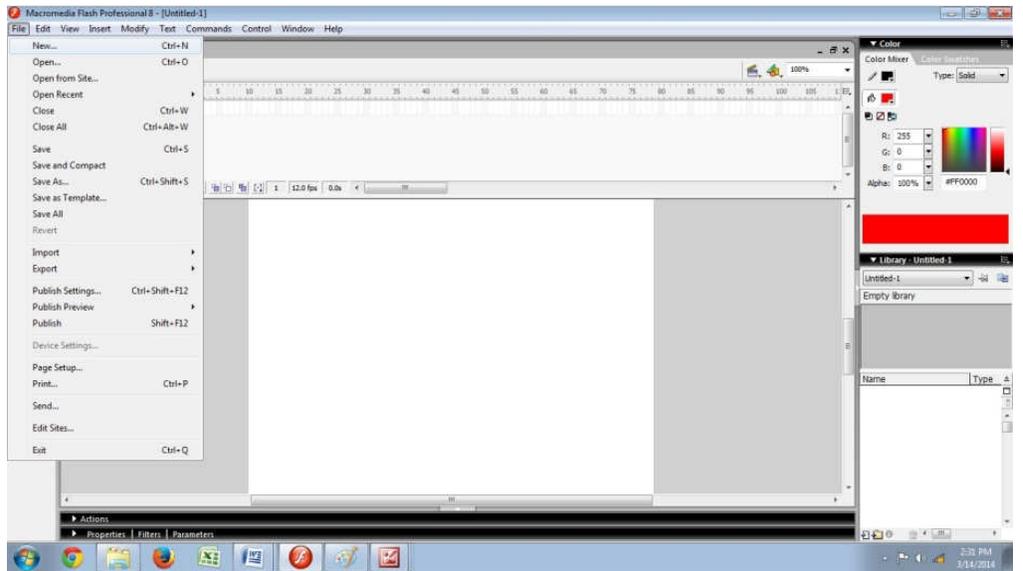
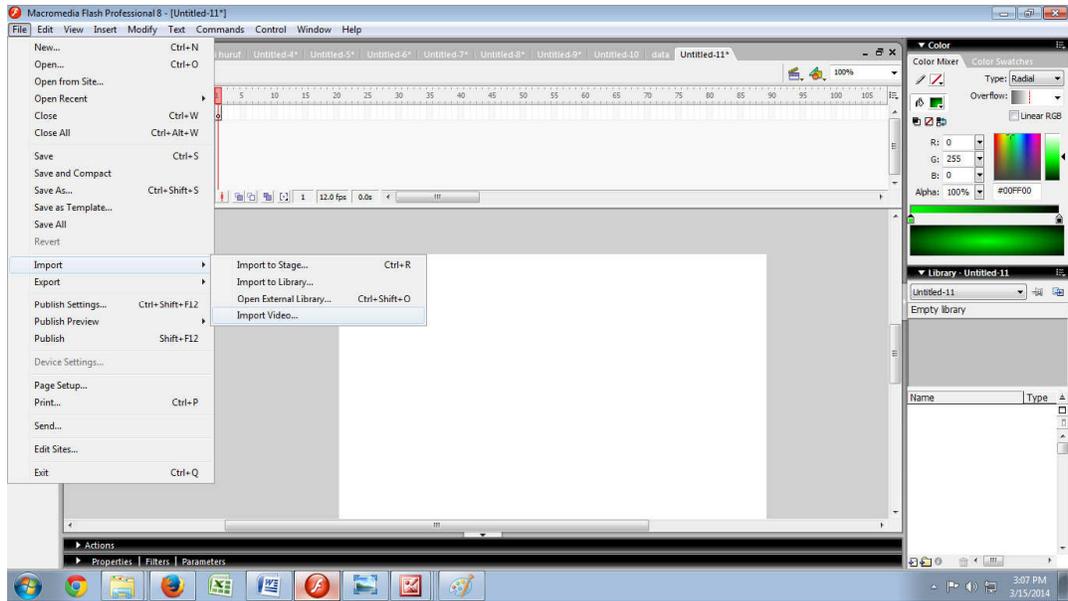
Flash mempunyai tujuh (7) komponen utama:

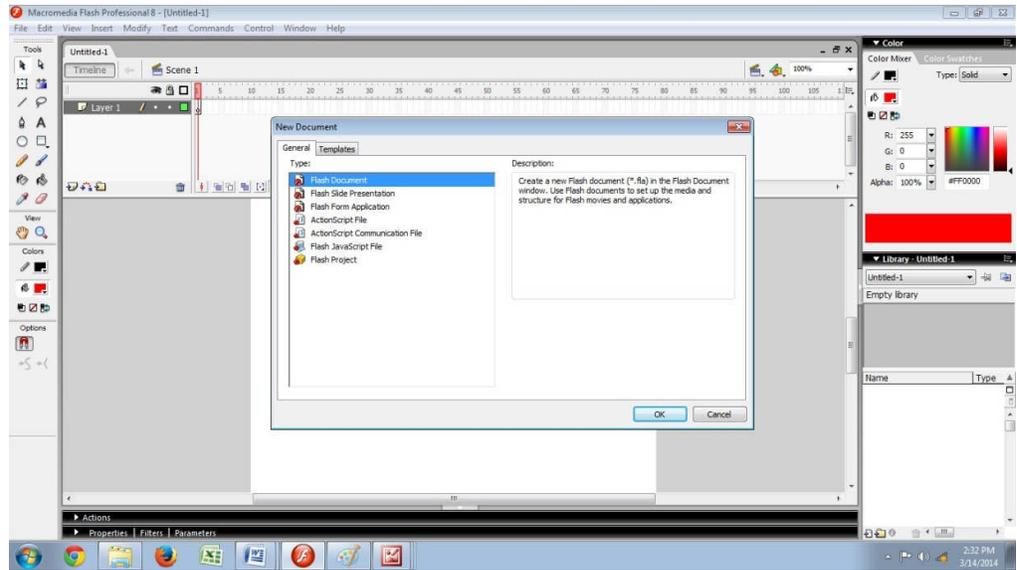
1. Menu
 2. Tool box
 3. Stage
 4. Timeline
 5. Frame
 6. Action
 7. Properties
1. *Menu* adalah fasilitas dalam *macromedia flash* yang menyediakan berbagai pengaturan malalui dari penyimpanan sampai keluar dari *macromedia flash*. *Menu* pada *macromedia flash* terdiri atas: *File, Edit, Viw, Insert, Modify, Text, Command, Control, Windows, Help*. Berikut ini beberapa fungsi yang disediakan pada *menu* yang ada pada *macromedia flash* yang sering digunakan dalam membuat animasi



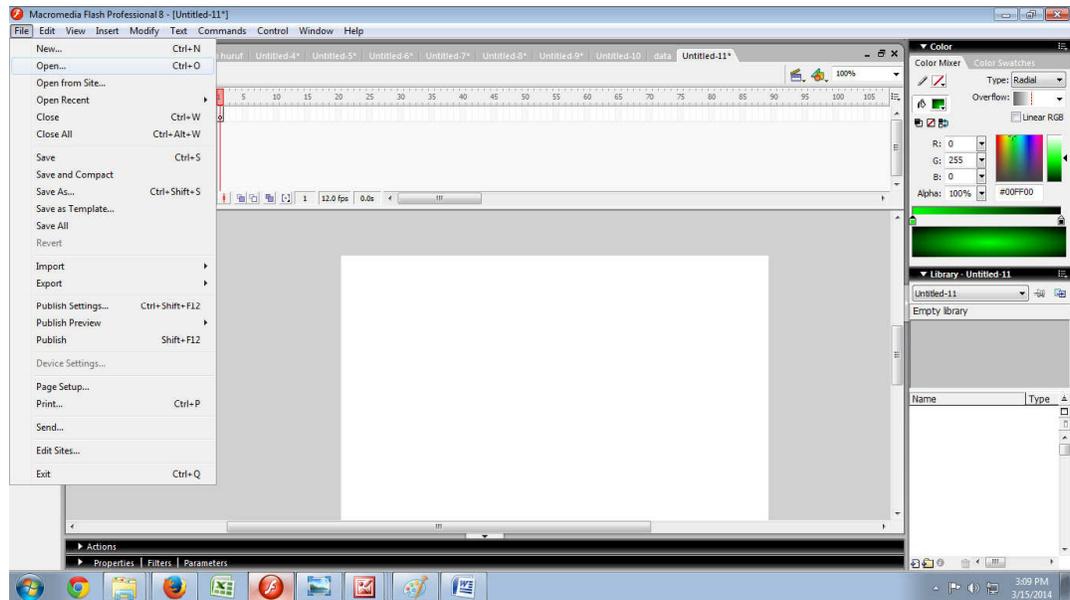
File

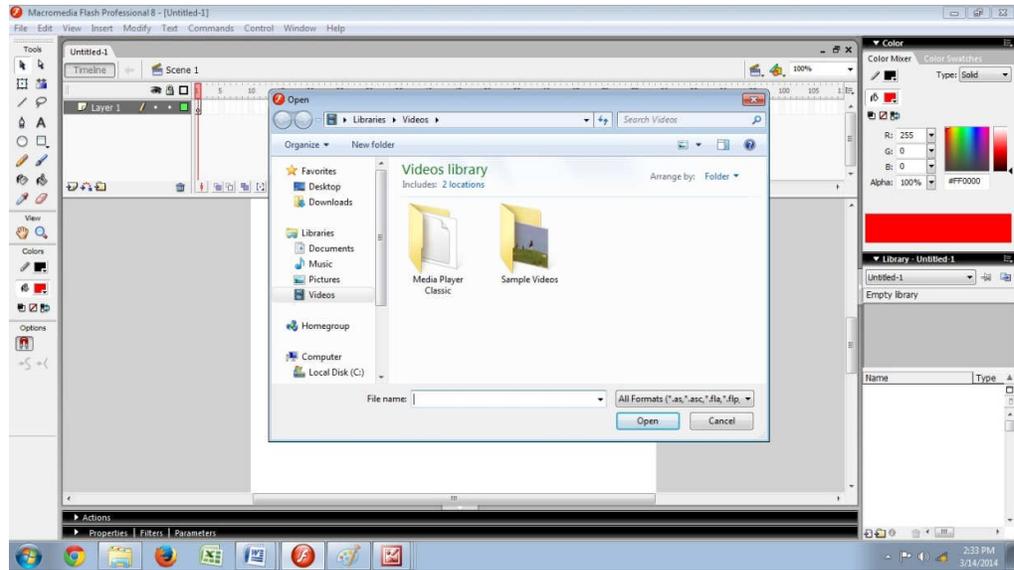
- *New* digunakan untuk membuat *file* dokumen baru



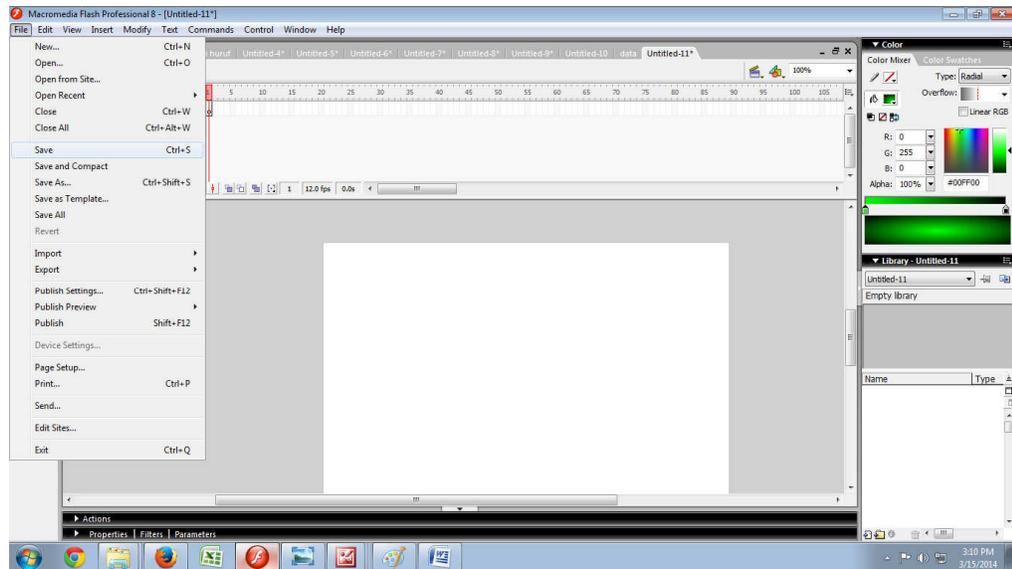


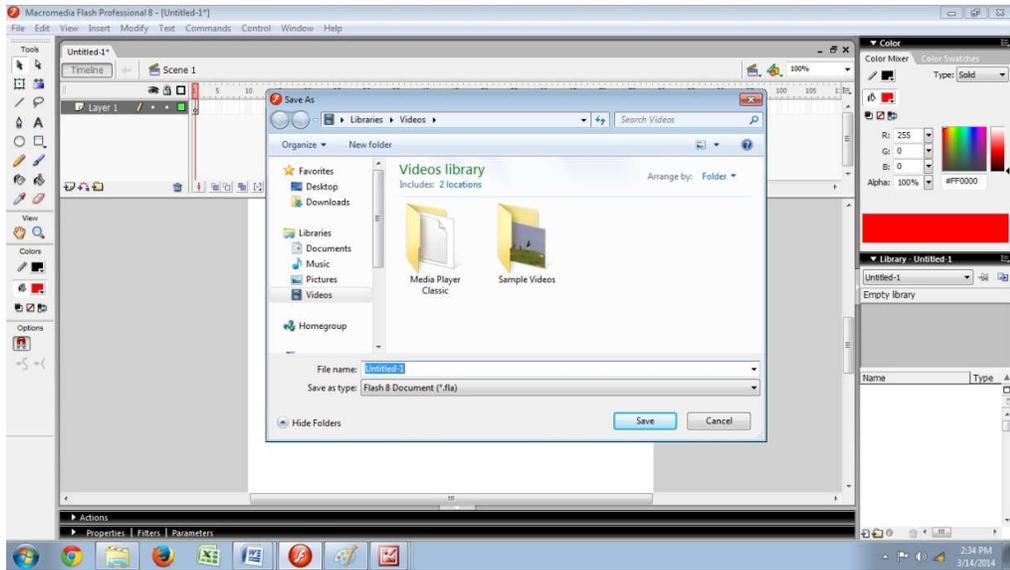
- *Open* digunakan untuk membuka *file* animasi yang telah dibuat sebelumnya



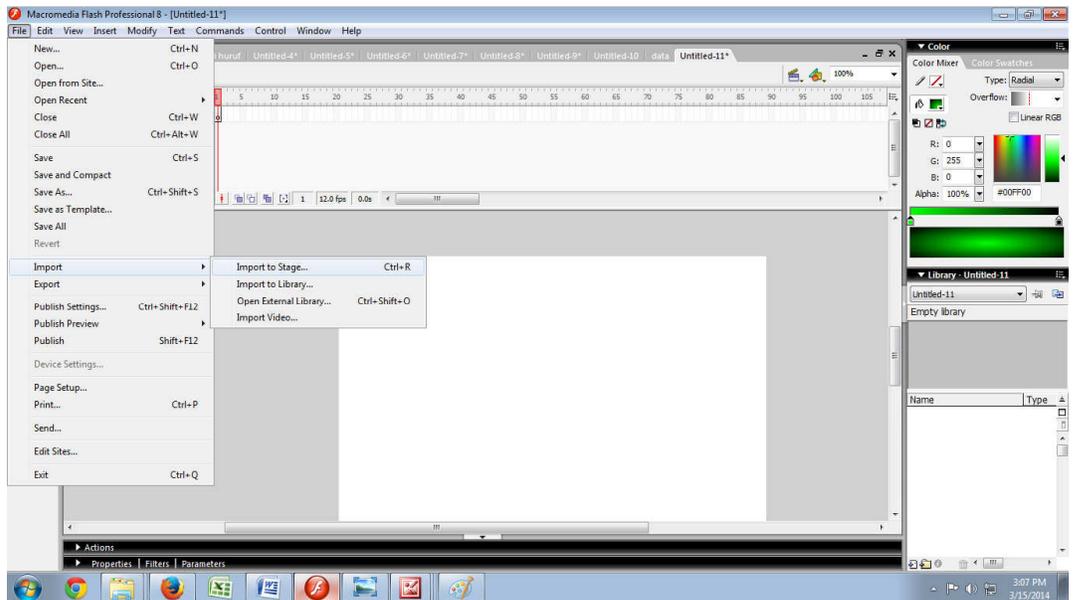


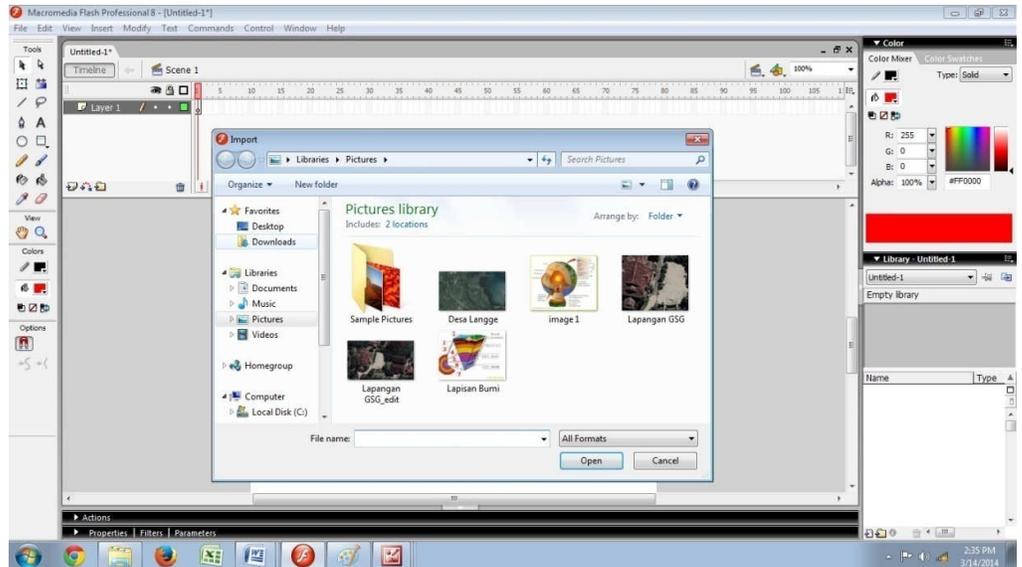
- Save untuk menyimpan *file* apabila belum selesai proses pembuatannya



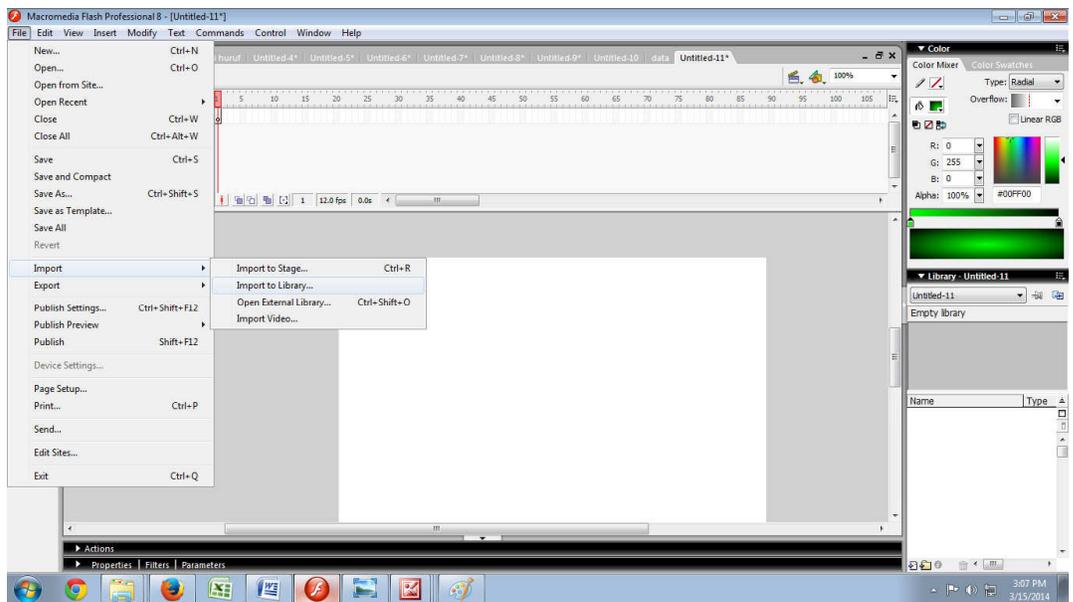


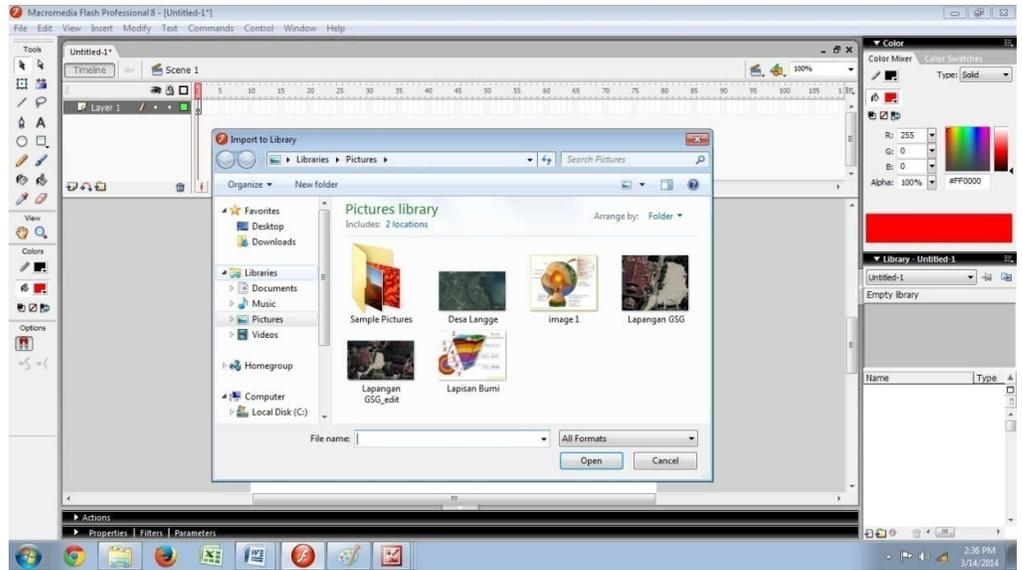
- *Import* untuk mengambil *file* yang berada di luar aplikasi *macromedia flash* baik yang ada di komputer atau melalui media penyimpanan seperti *flashdisk*, CD, DVD dan media penyimpanan lainnya
 - *Import to stage*: mengambil gambar yang langsung diletakkan di dalam *stage*



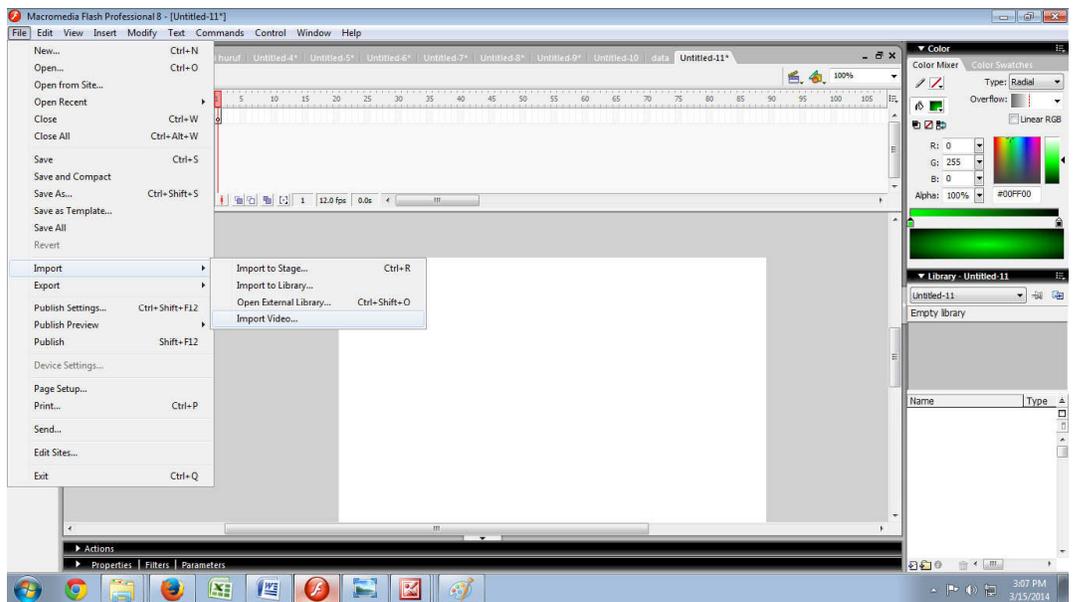


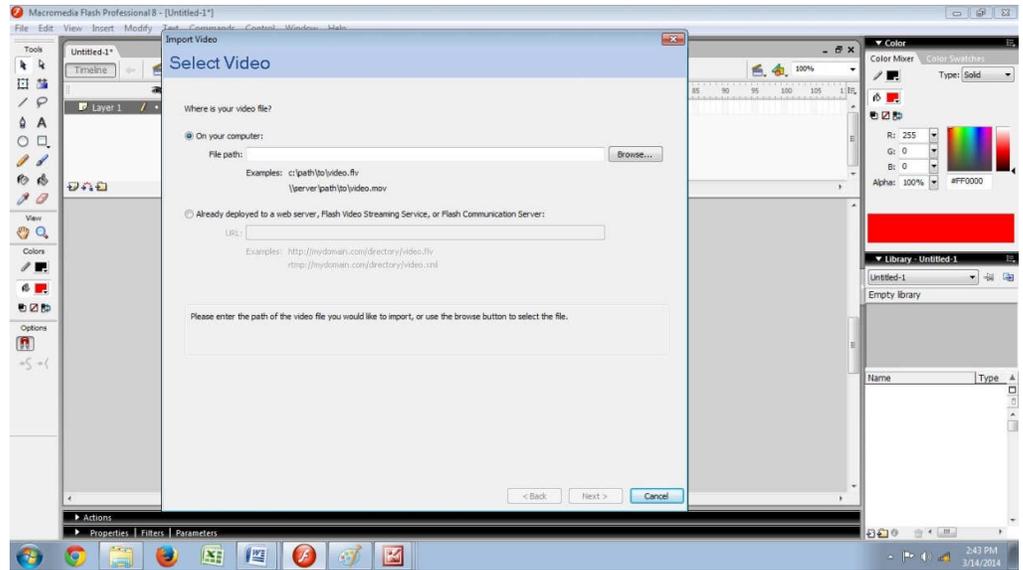
– *Import to library*: mengambil gambar yang disimpan dalam *library*



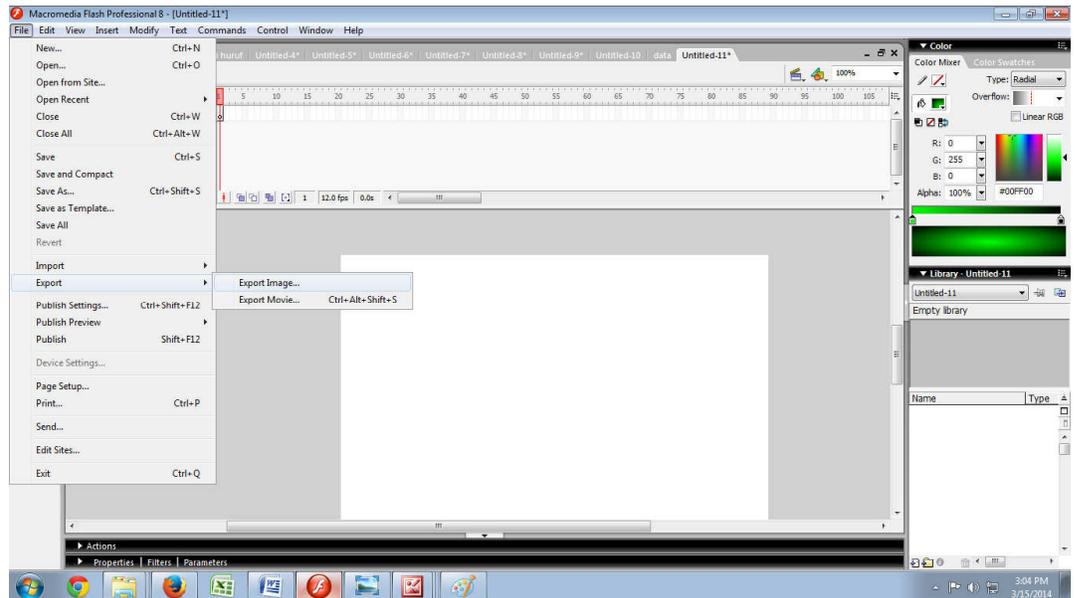


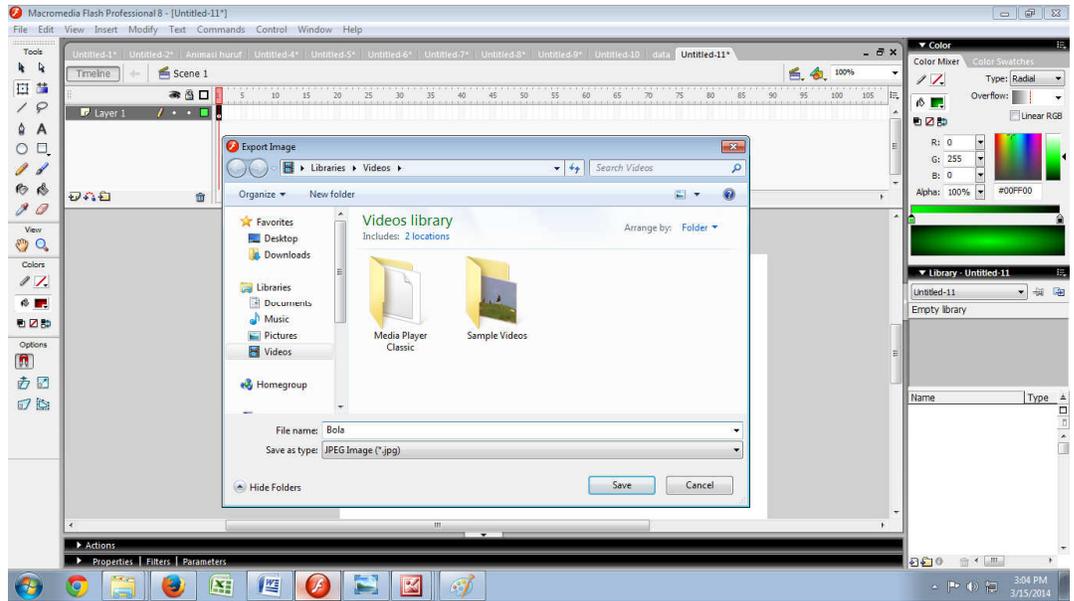
– *Import video: mengambil video*



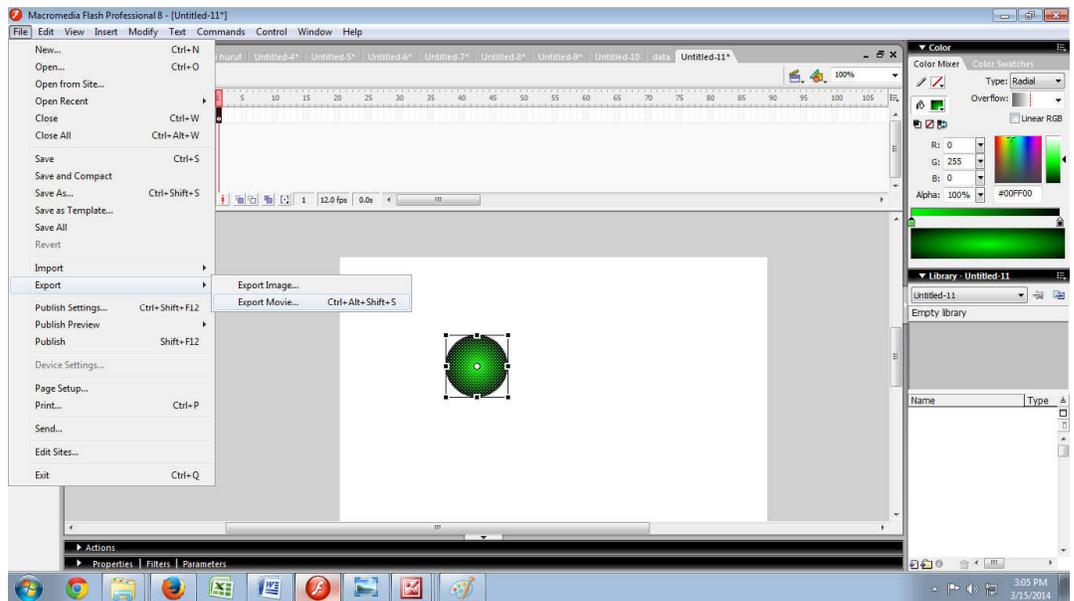


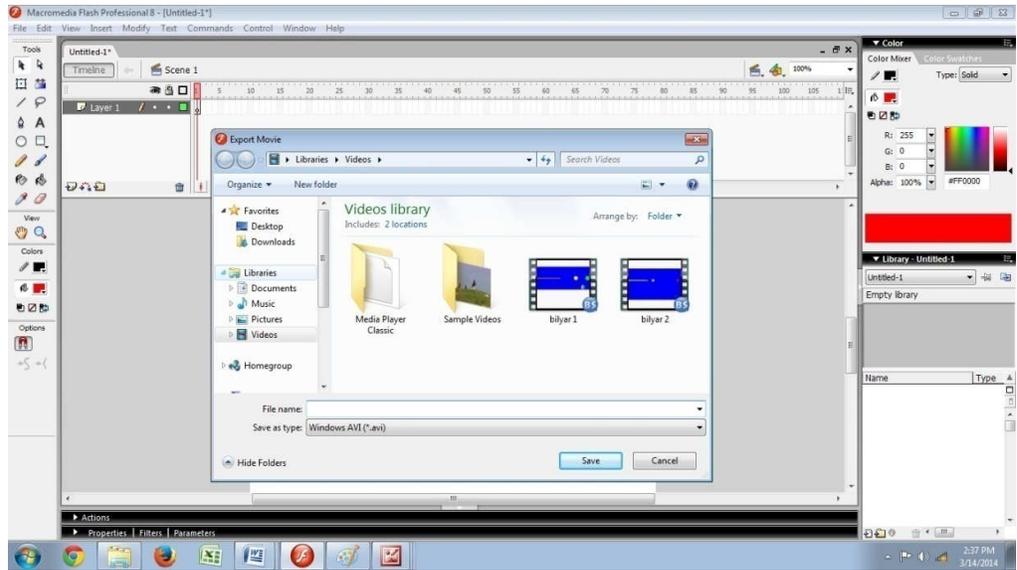
- *Export*: digunakan untuk mengkonversi animasi yang telah dibuat dalam bentuk *image* dari aplikasi *movie*
a. *image*



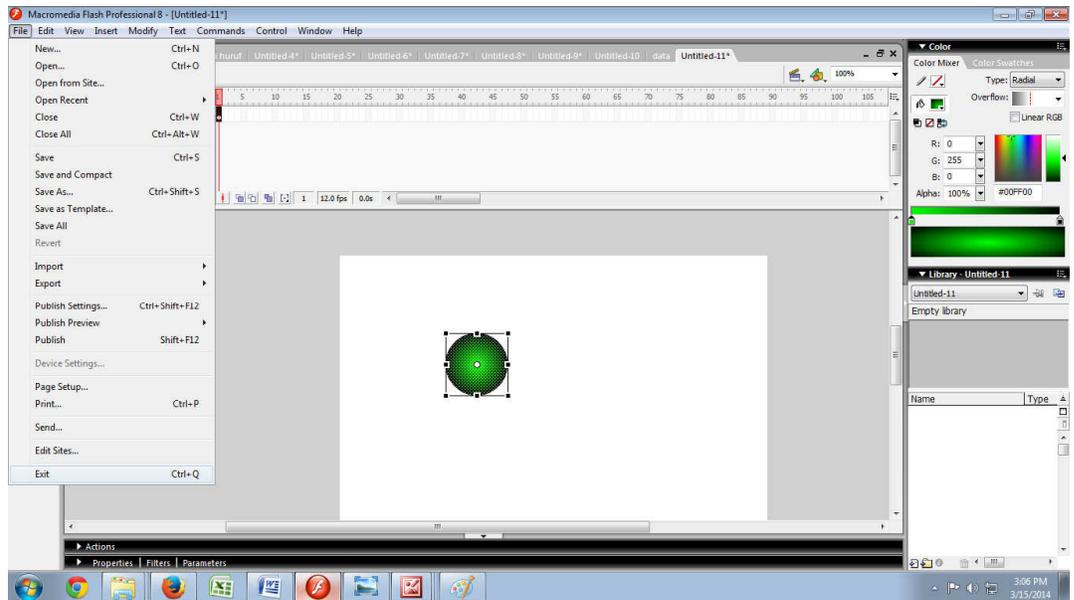


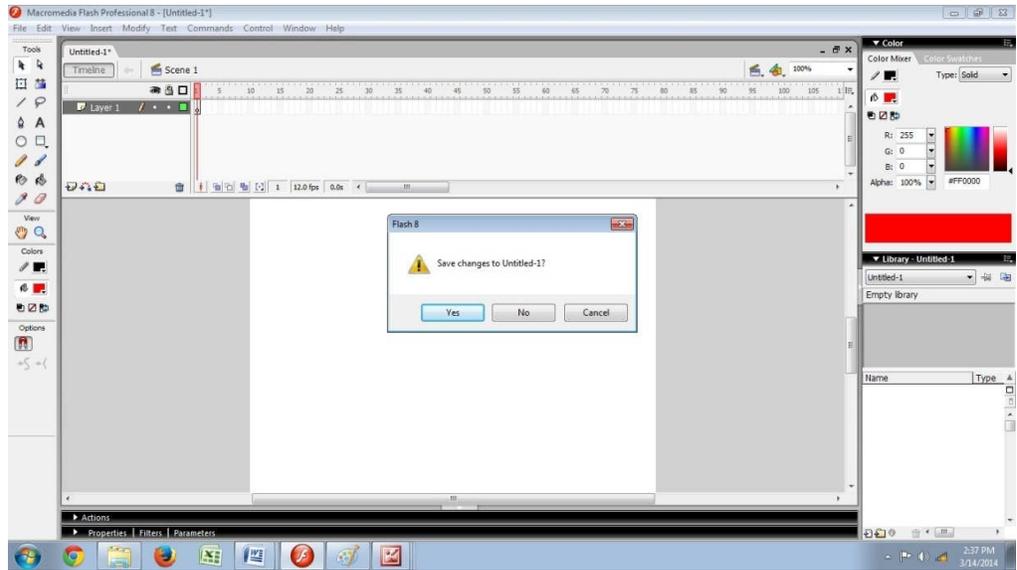
b. movie





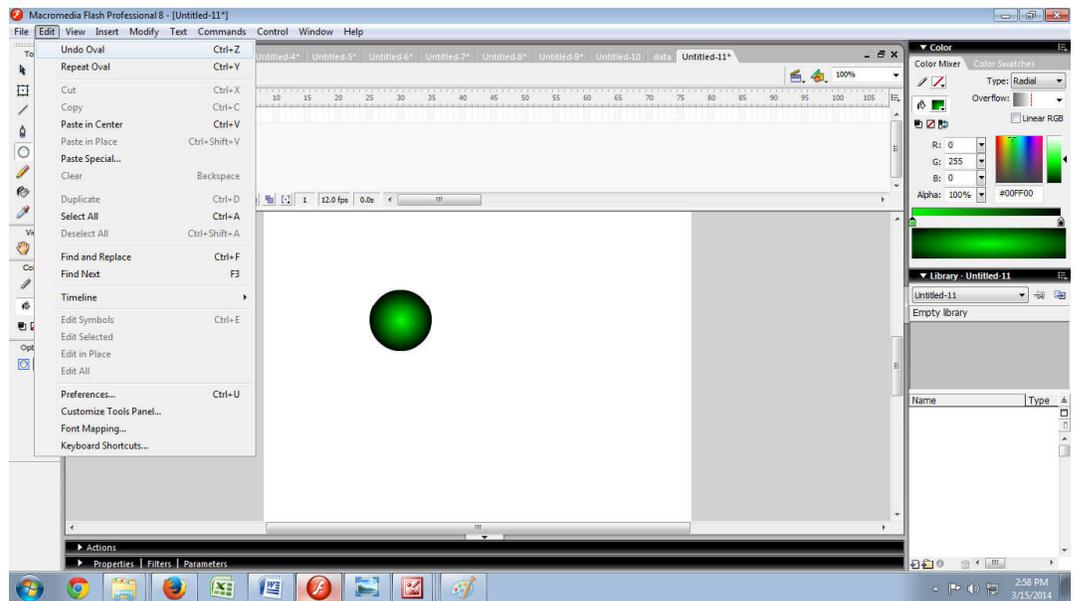
- *Exit:* keluar dari aplikasi *flash*



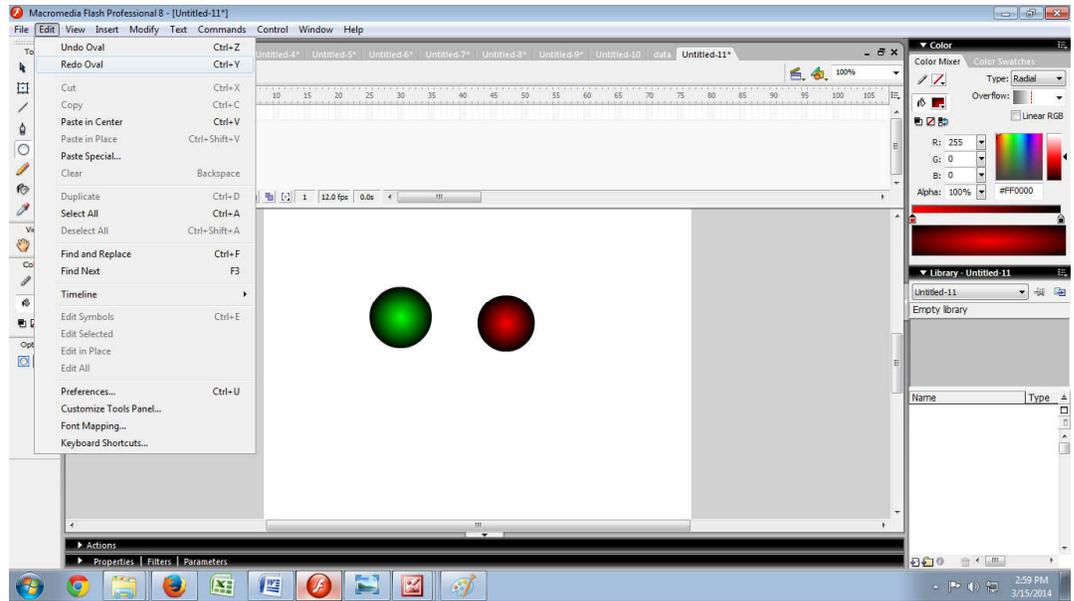


Edit

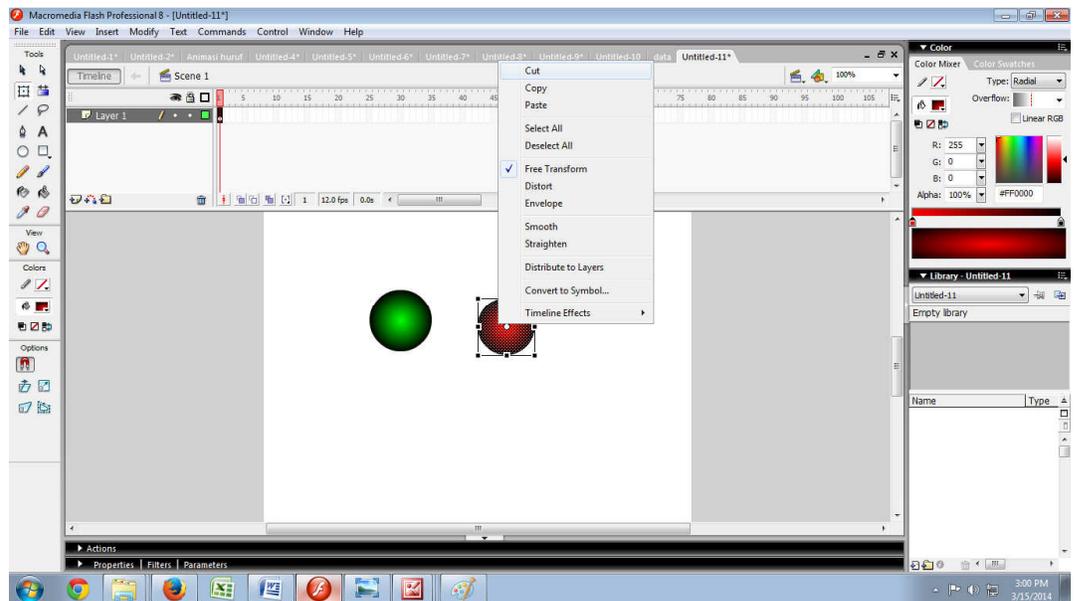
- *Undo*: kembali proses aplikasi sebelumnya apabila terjadi kesalahan

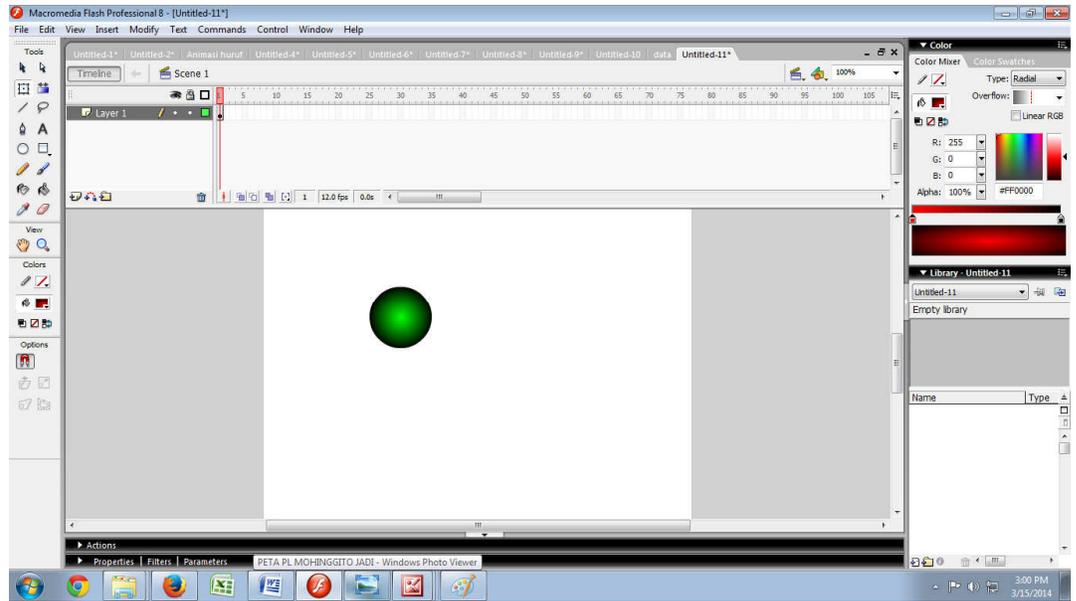


- *Redo*: kebalikan dari *undo*

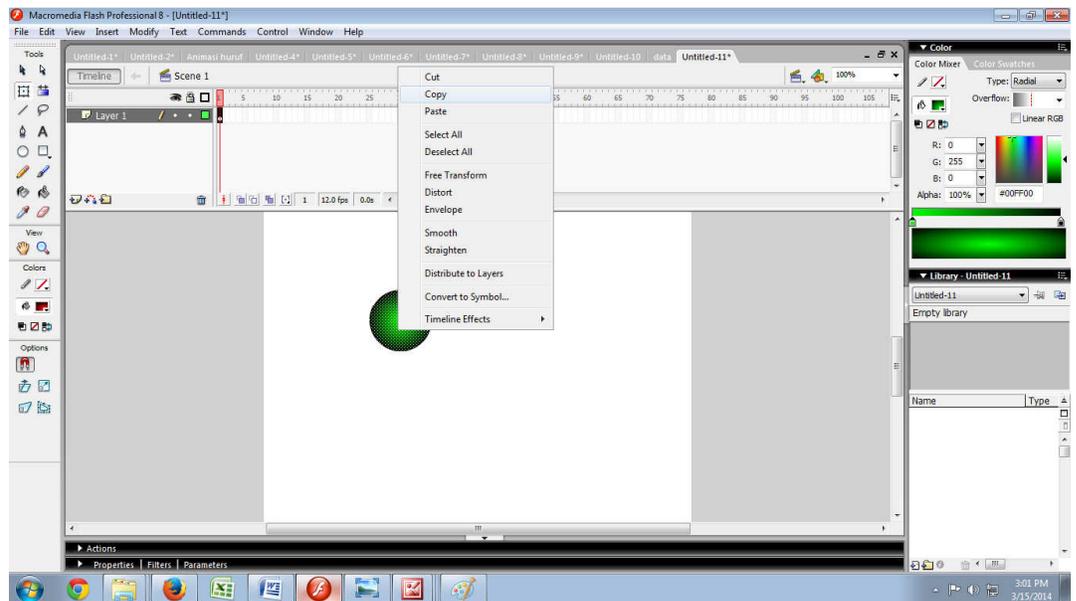


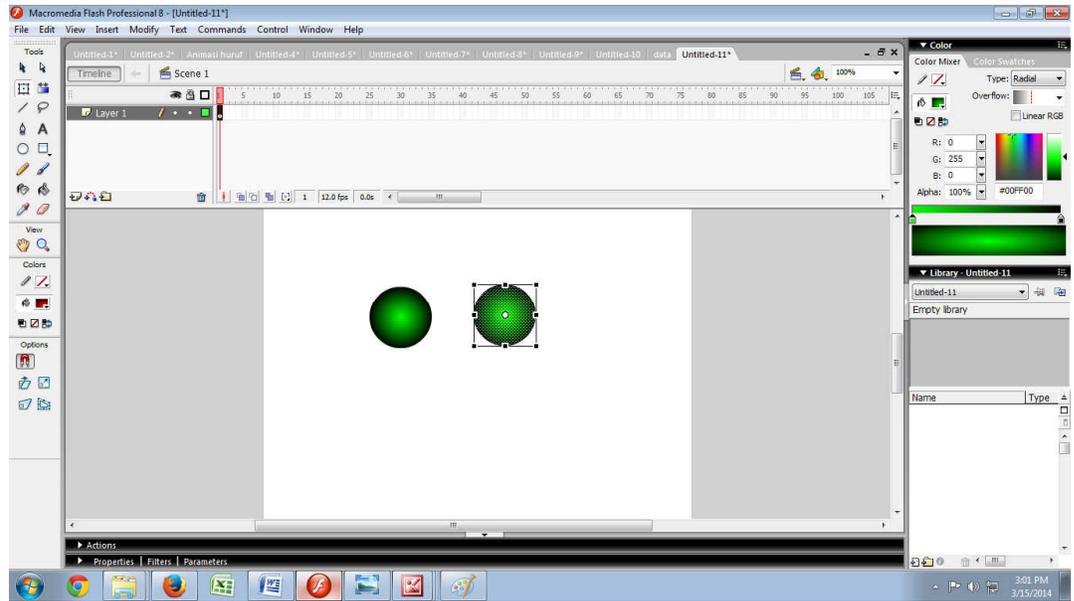
- *Cut*: untuk menghapus *image*, obyek yang di gambar



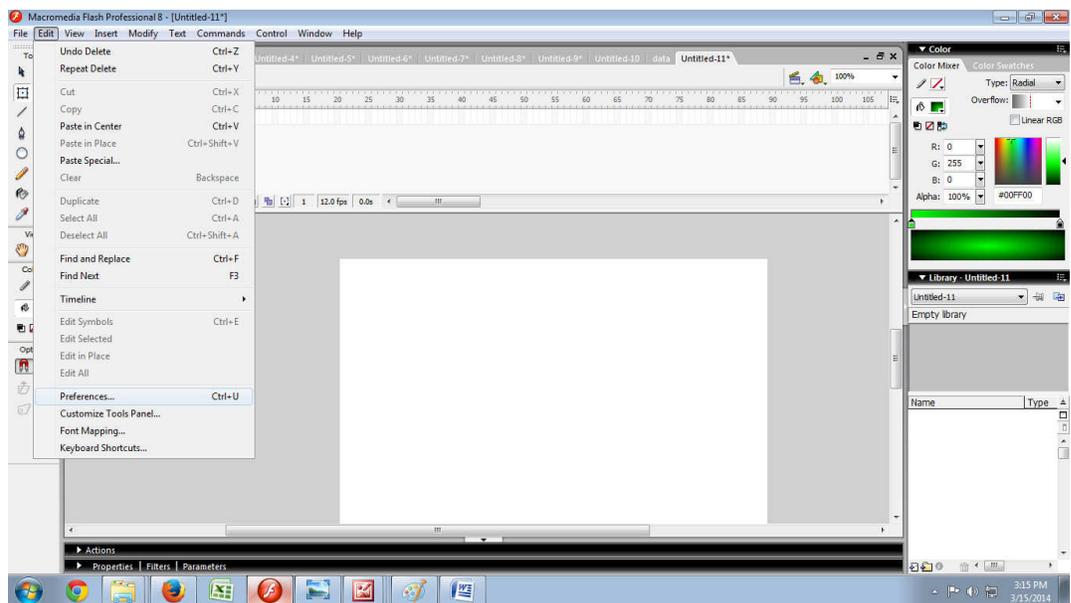


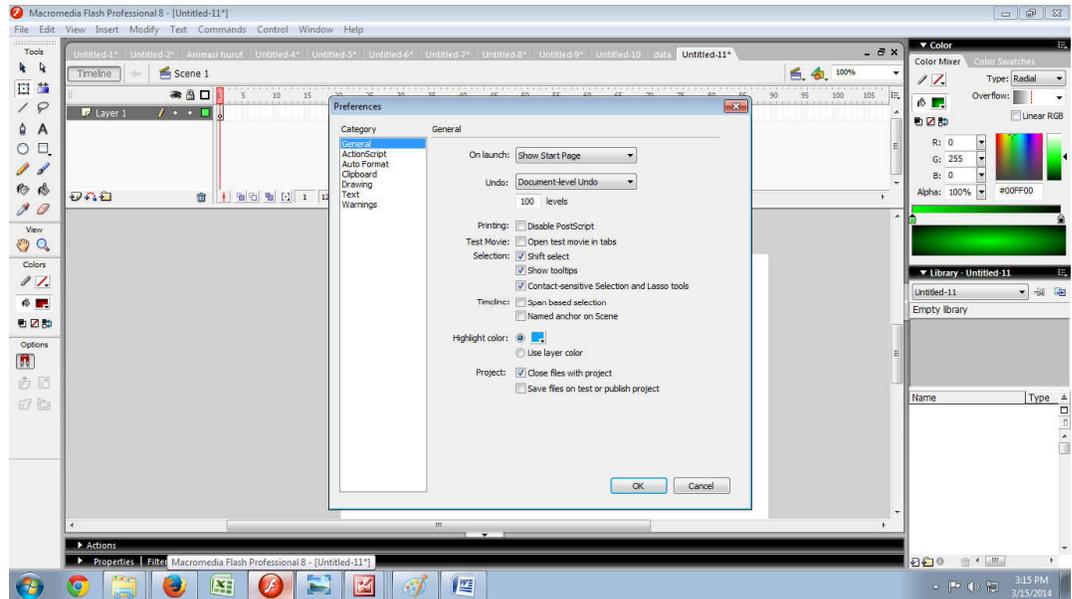
- **Copy:** untuk membuat obyek atau file yang sejenis



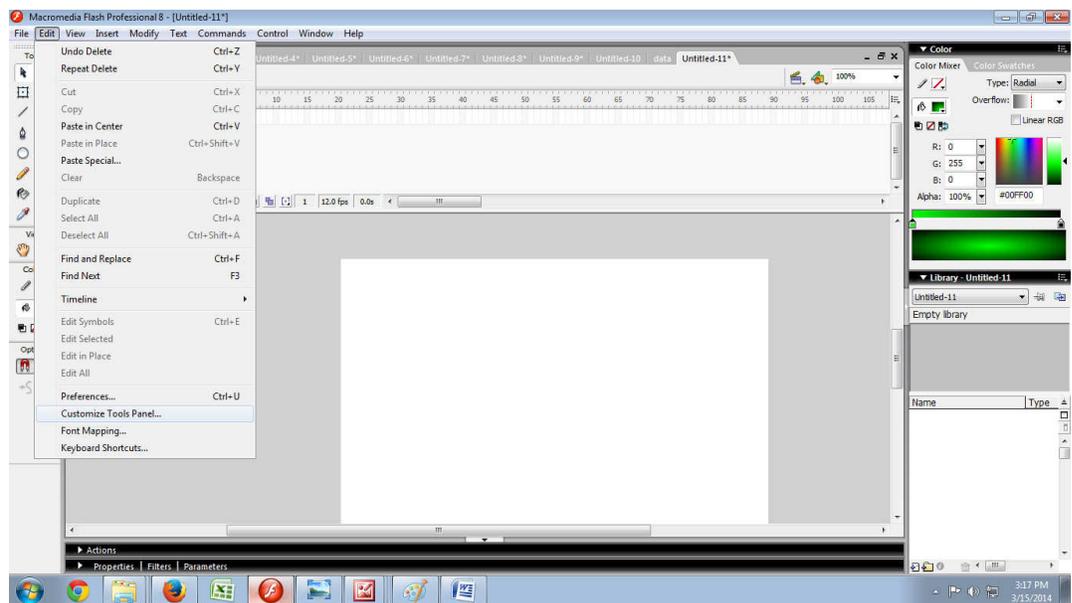


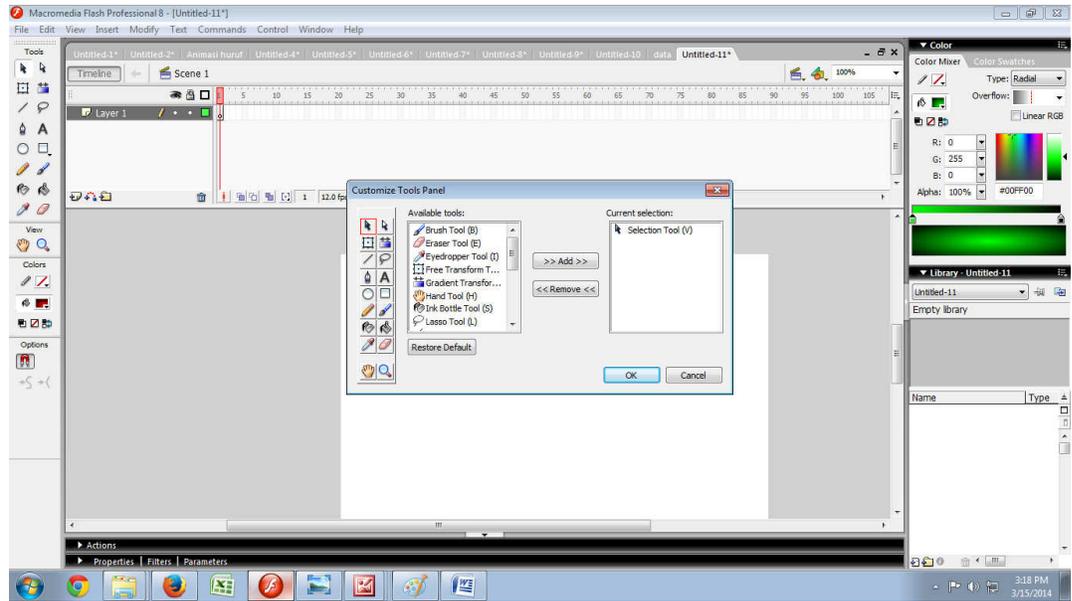
- *Preferences* : untuk mengatur tampilan aplikasi terkait format text dan gambar



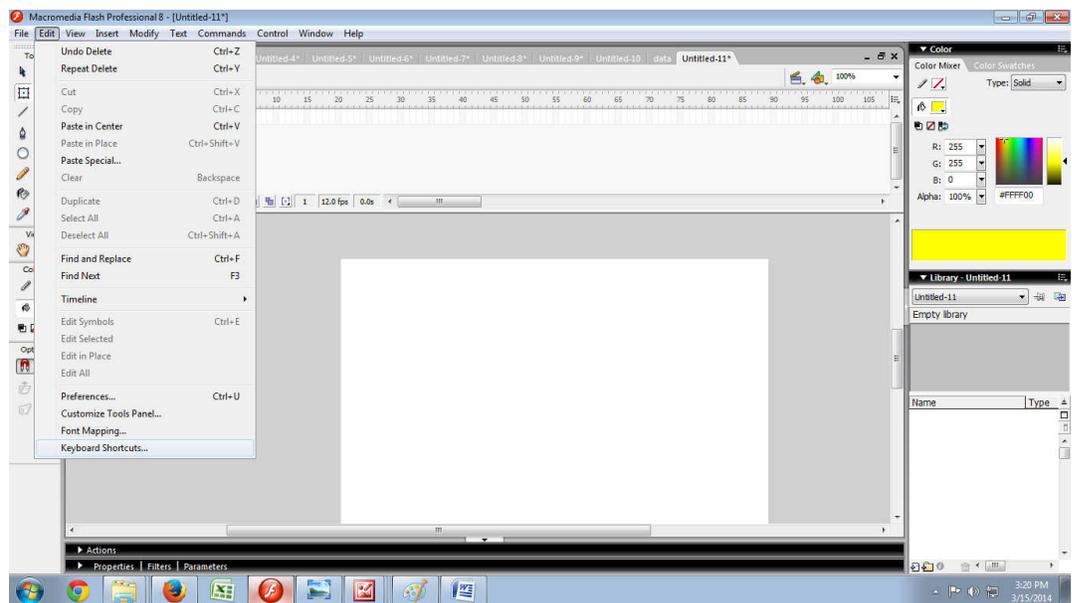


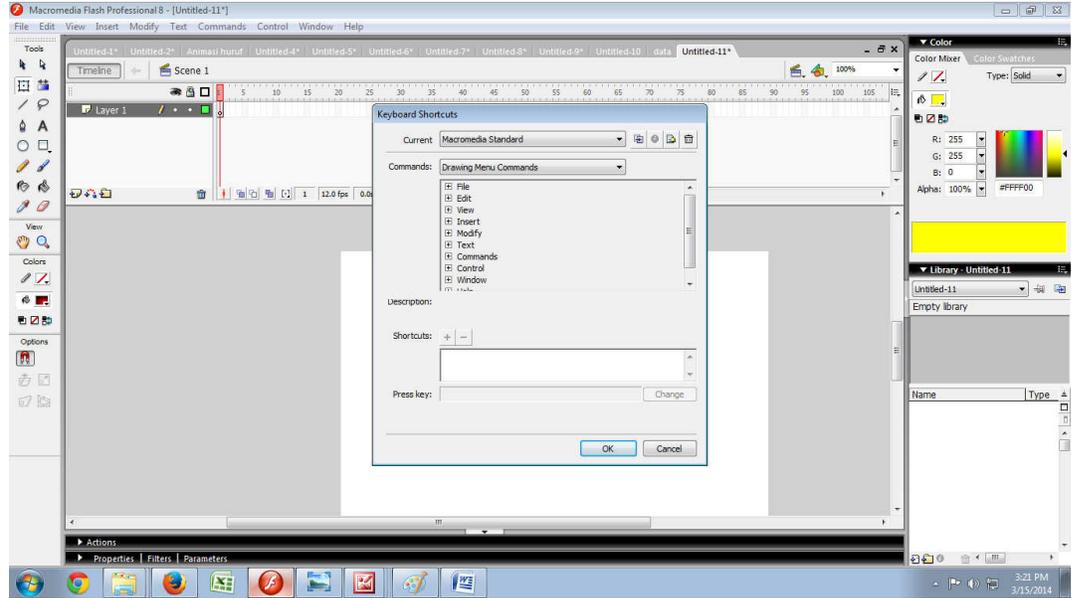
- Customize Tools Panel : untuk mengatur tool apasaja yang akan ditampilkan pada layar utama





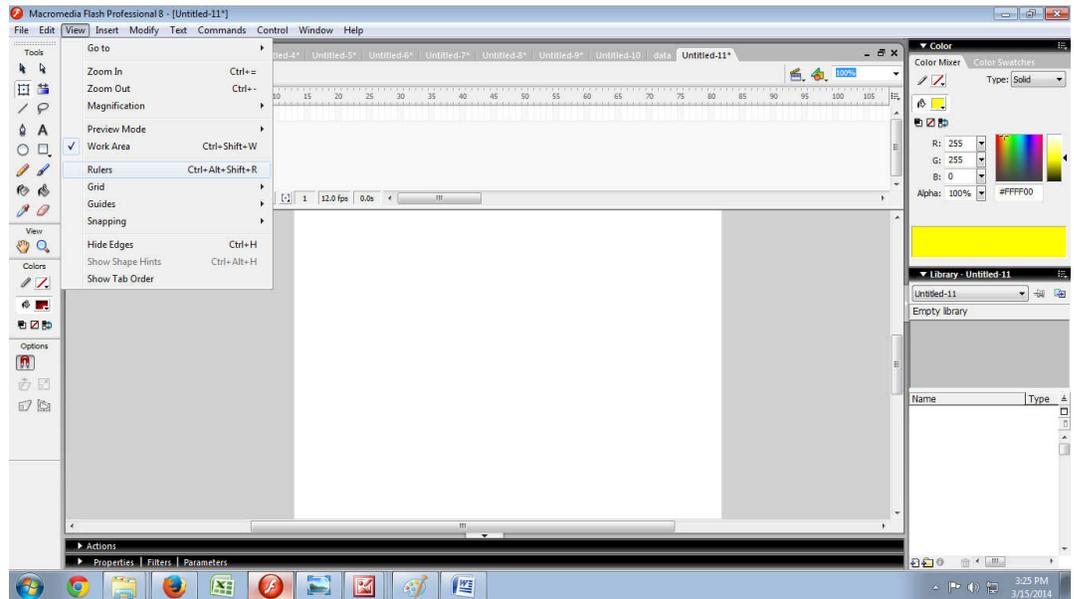
- *Keyboards Shortcuts* : digunakan untuk mengatur beberapa fungsi di aplikasi flash menggunakan tombol di *keyboards*

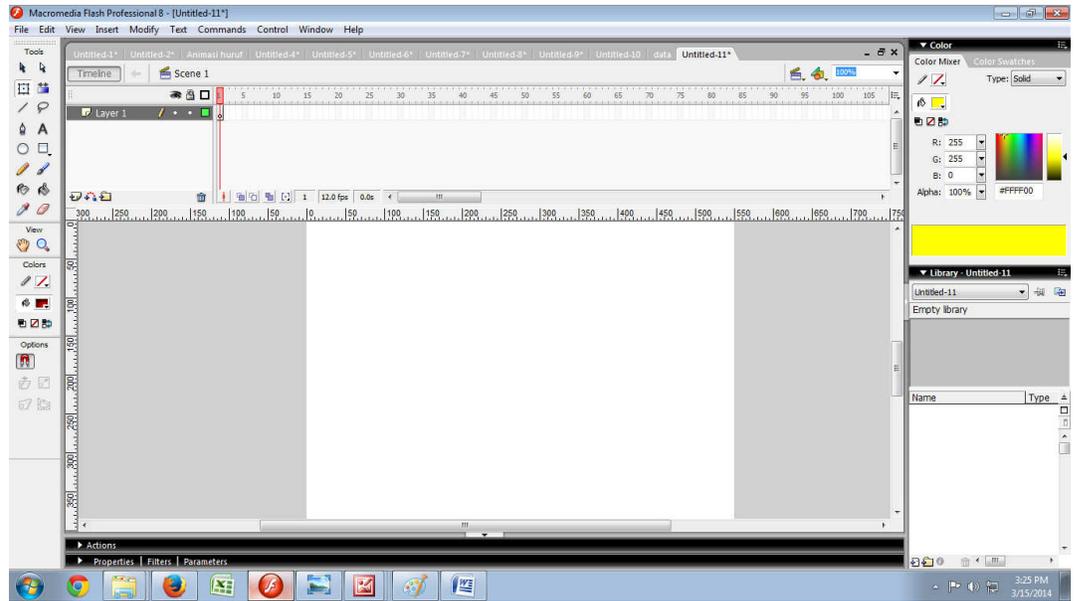




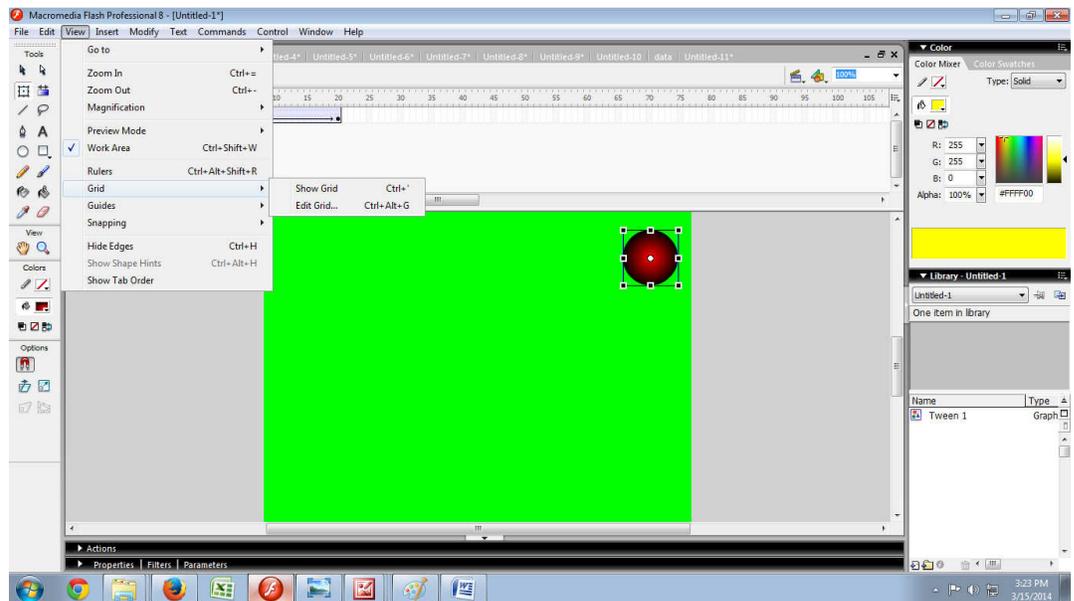
View

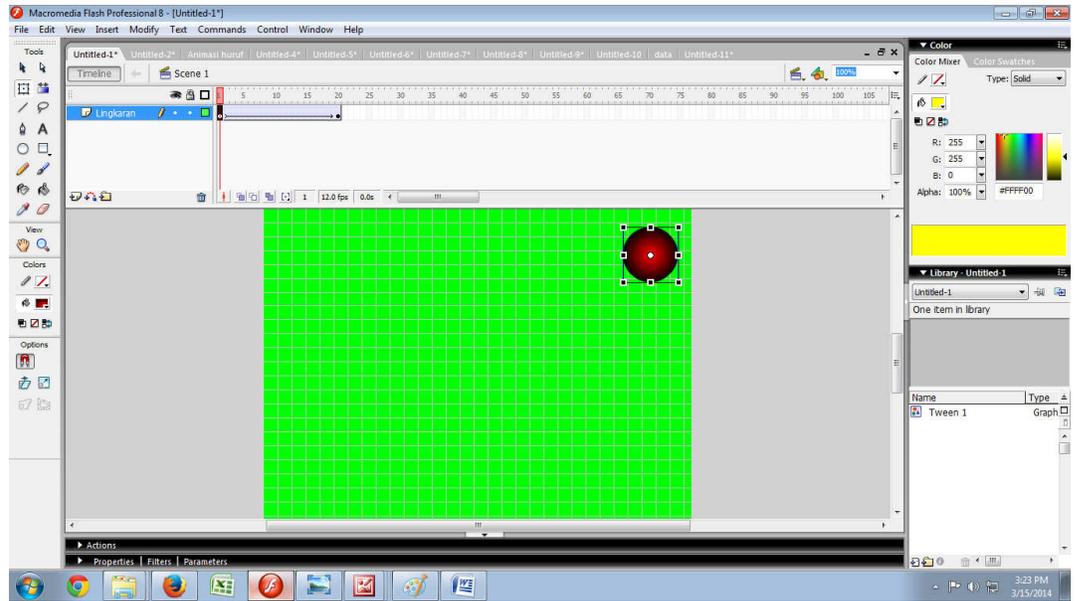
- **Rulers** : untuk menampilkan ukuran pada area kerja dalam bentuk penggaris



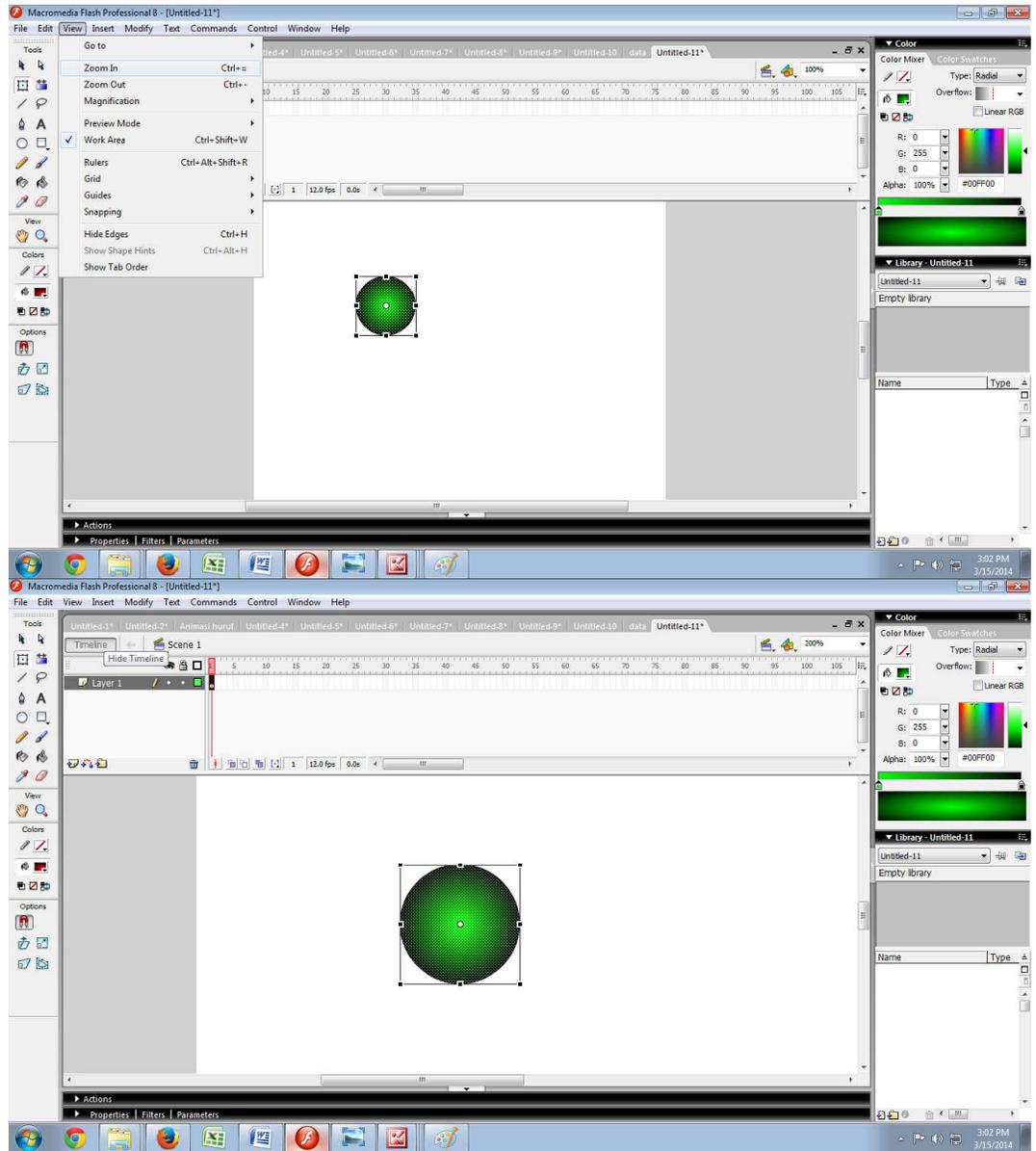


- Grid : untuk memunculkan garis grid di stage

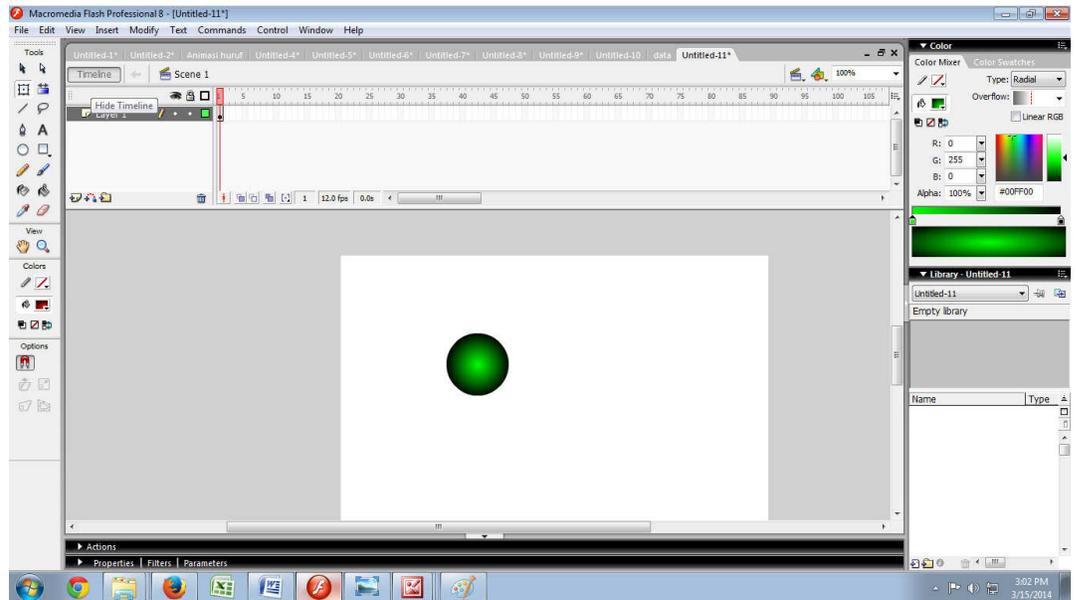
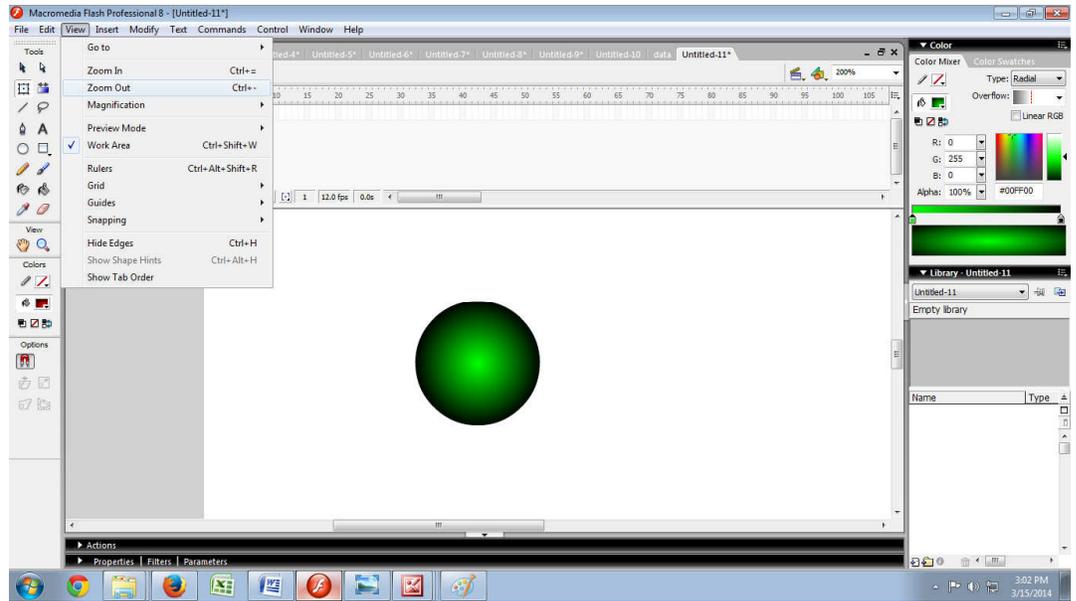




- *Zoom in*: untuk memperbesar gambar atau obyek

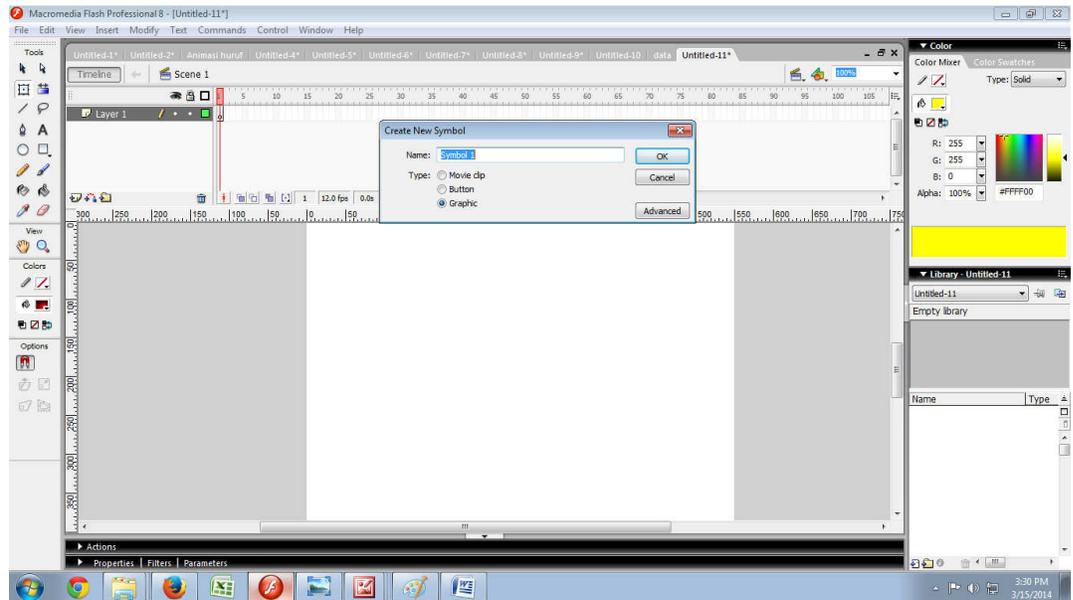
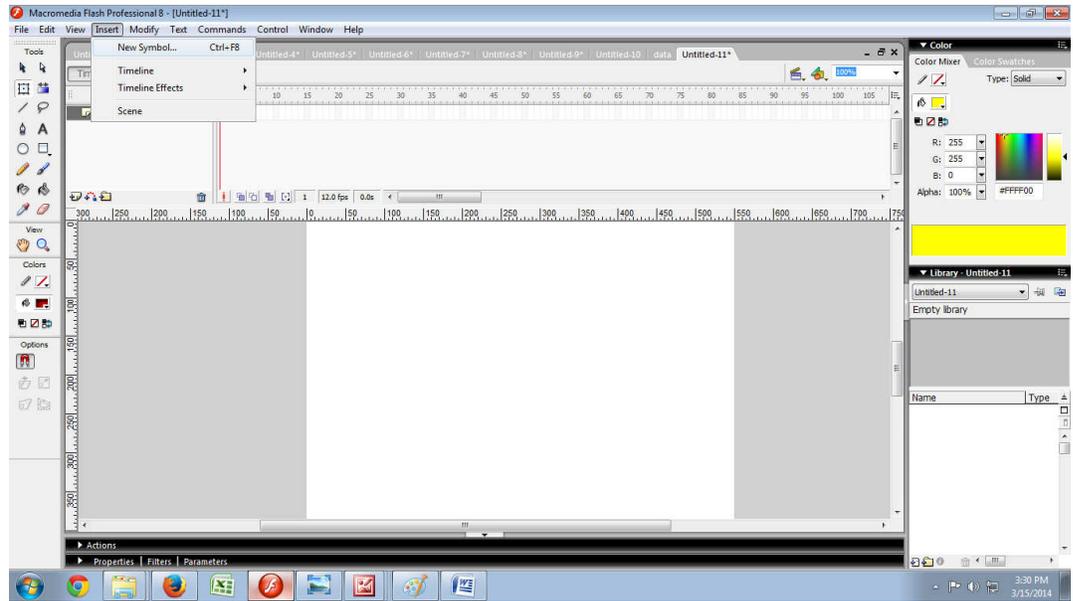


- *Zoom out*: untuk memperkeci gambar atau obyek

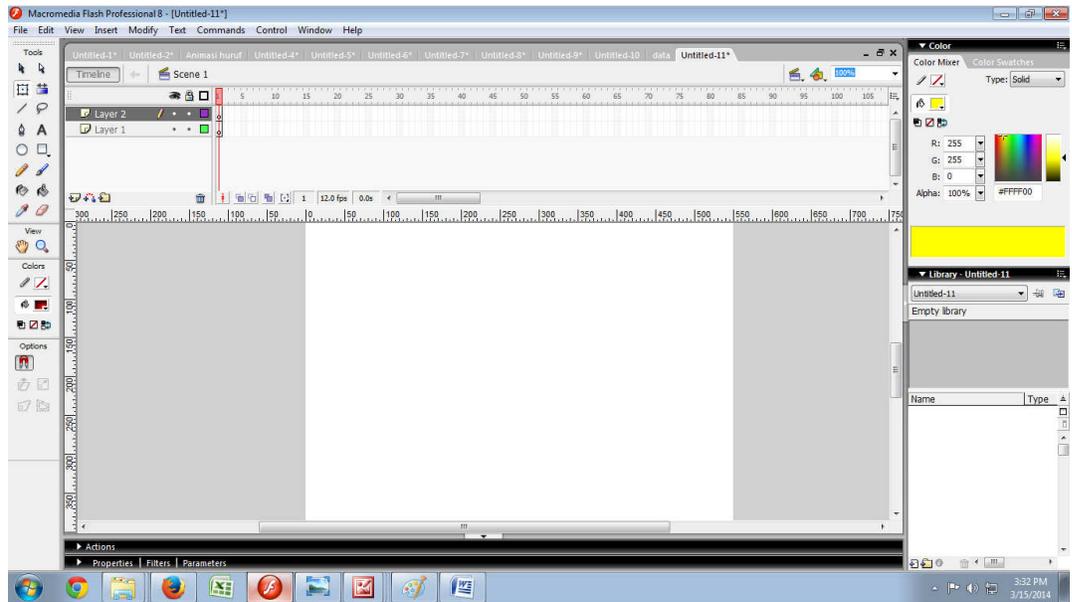
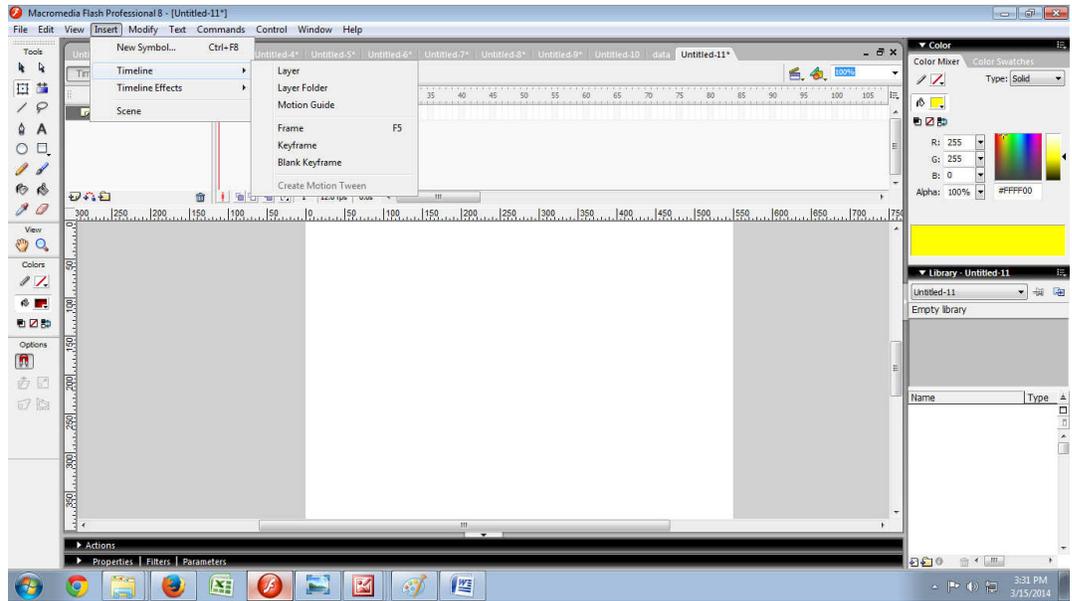


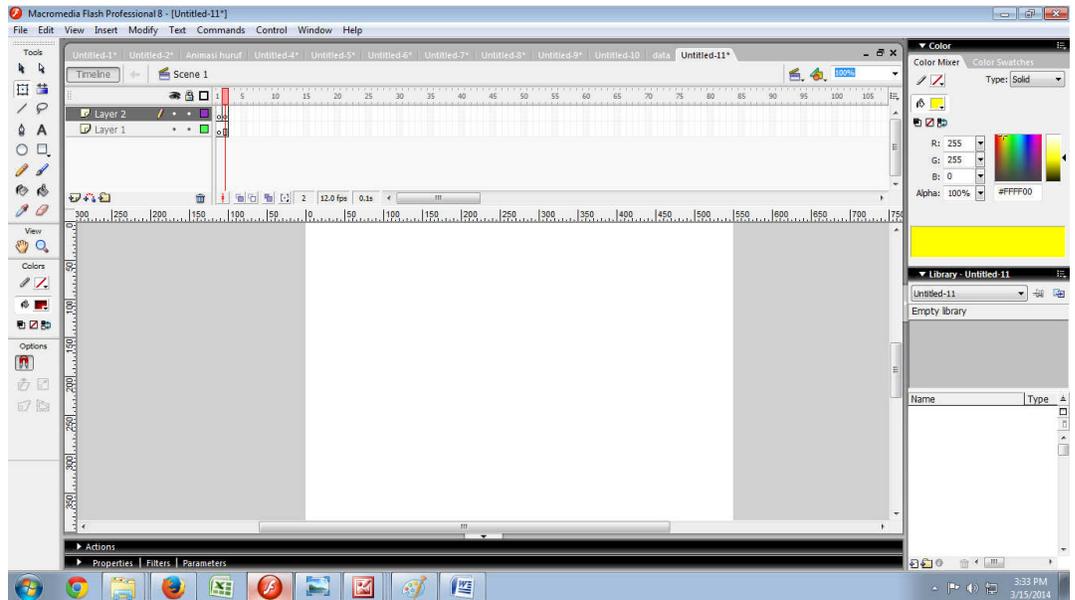
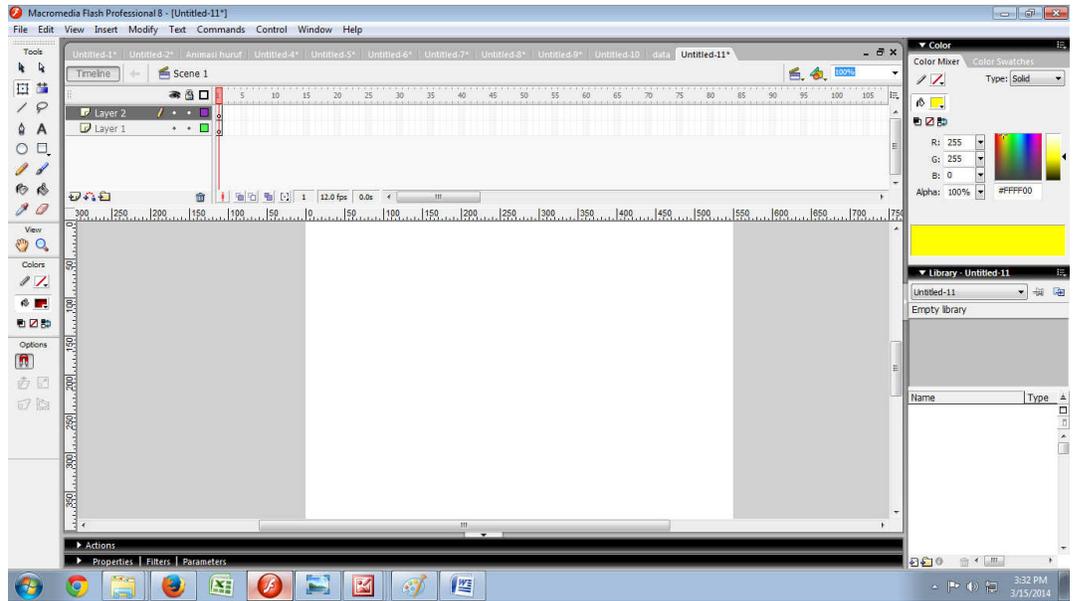
Insert

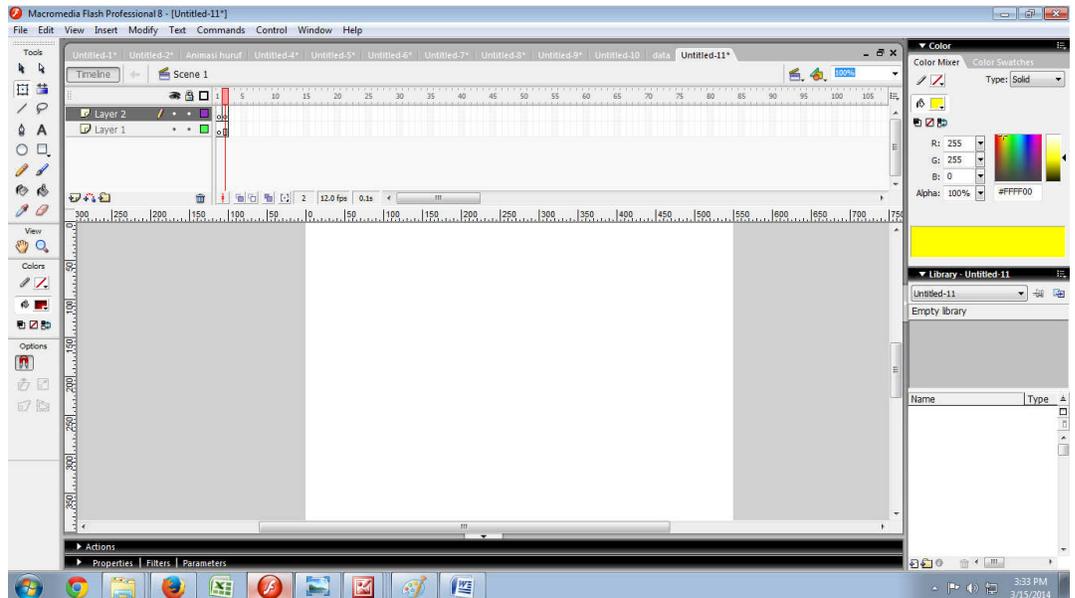
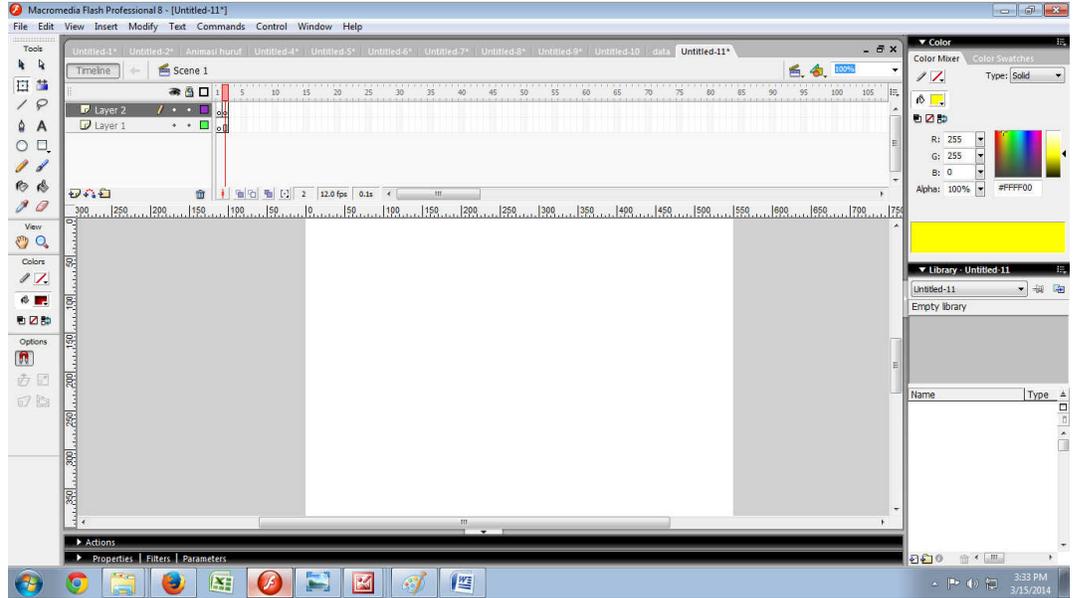
- *New Symbol* : untuk membuat obyek menjadi bentuk simbol, movie atau tombol

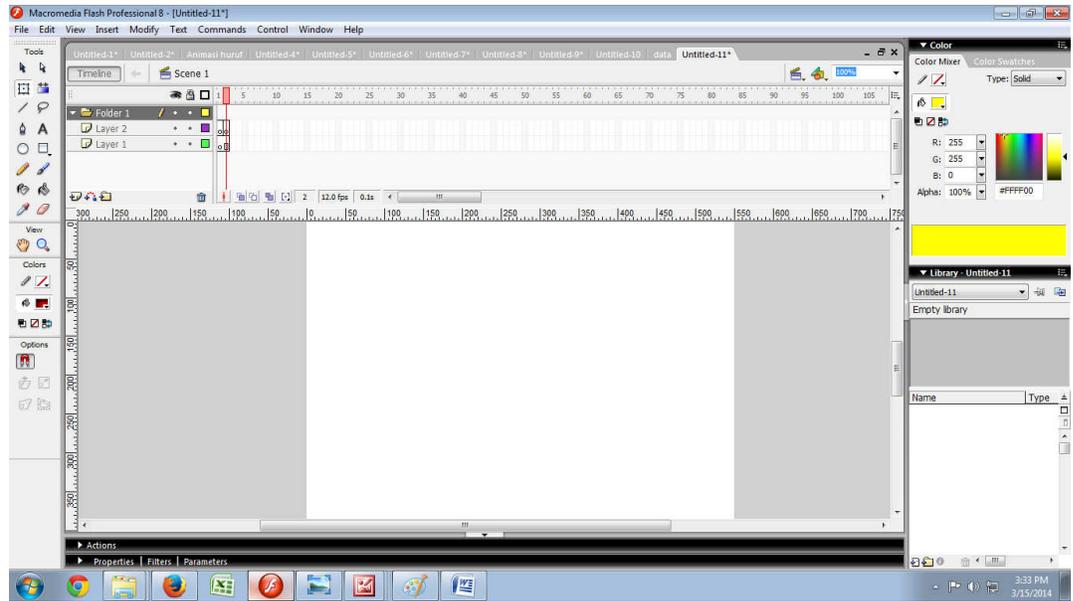


- *Timeline* : untuk menambahkan layer dan mengatur penggunaan frame

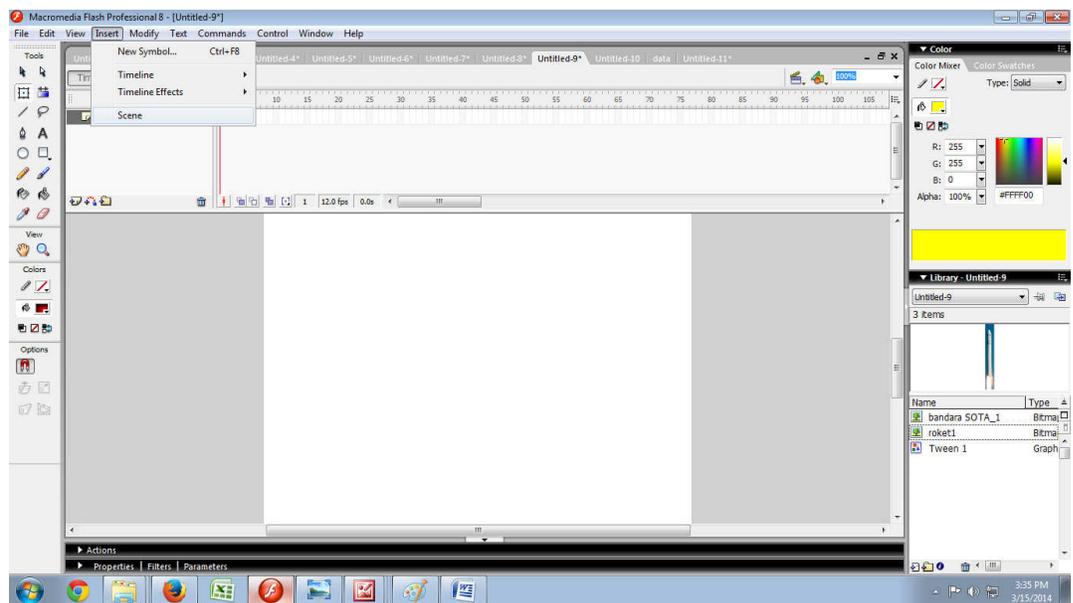


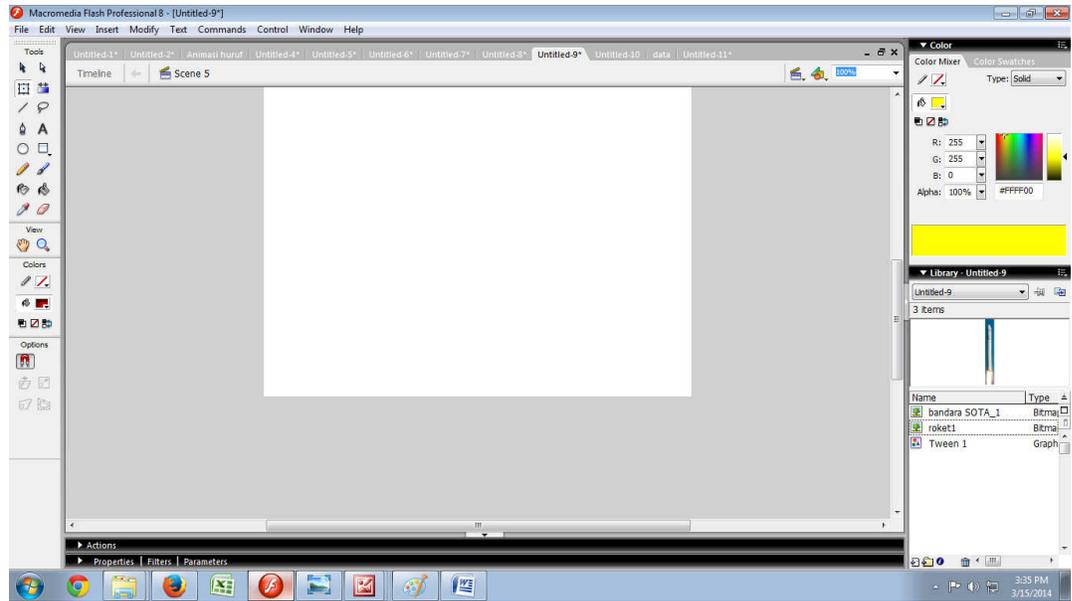






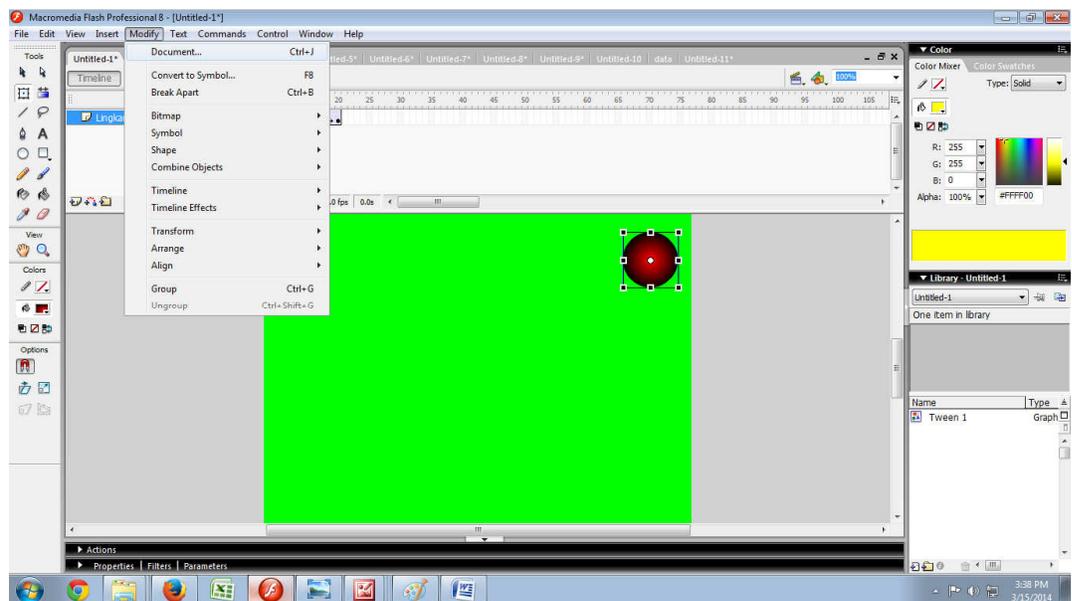
- *Scene* : untul menampilkan layar *scene*

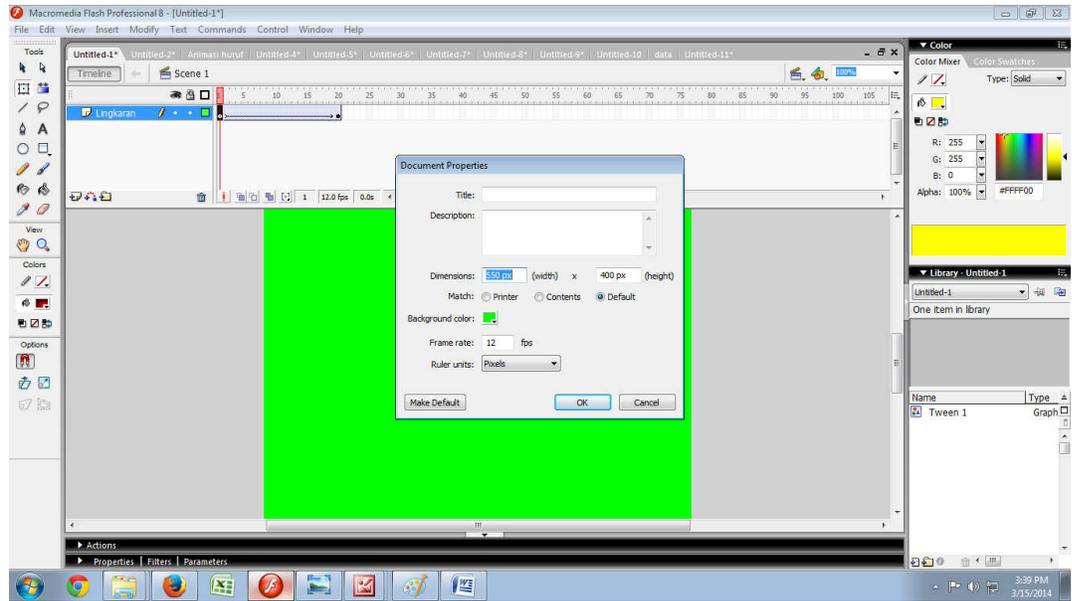




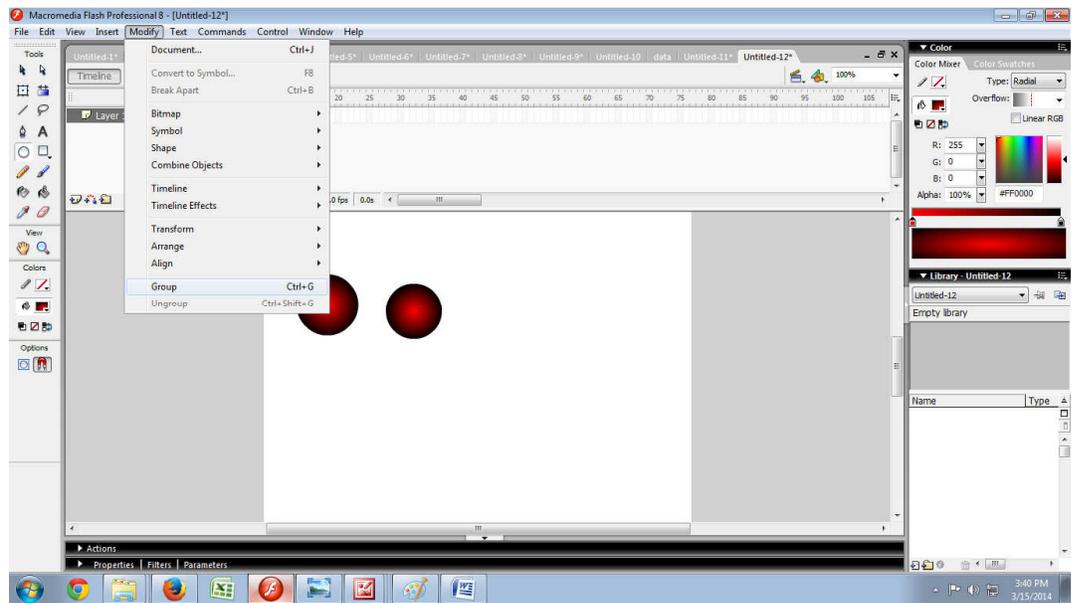
Modify

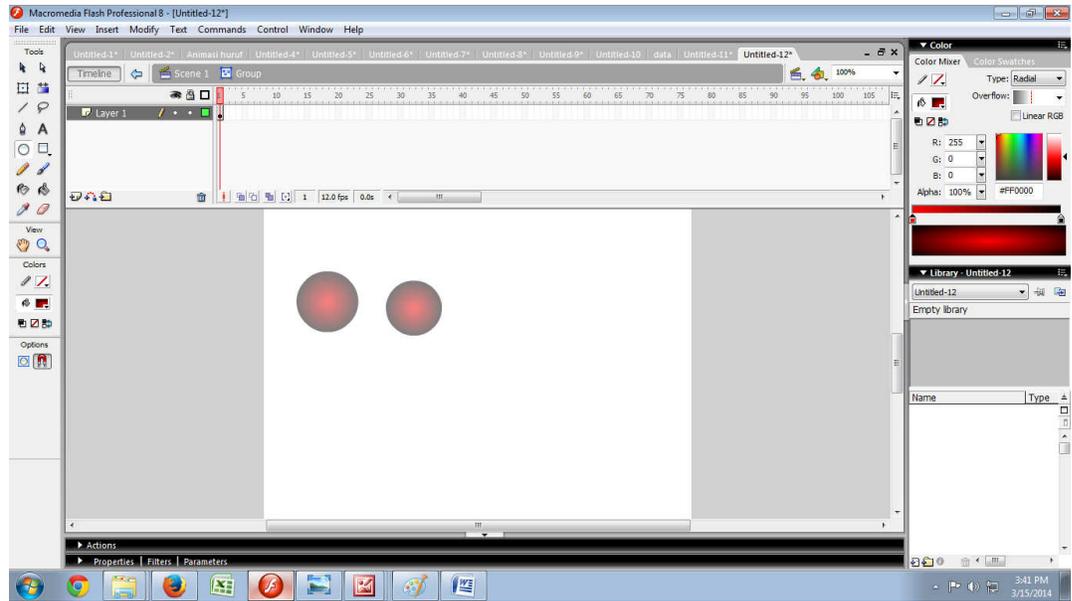
- *Document* : untuk mengatur Judul, penjelasan, ukuran, warna dan kecepatan frame perdetik pada stage





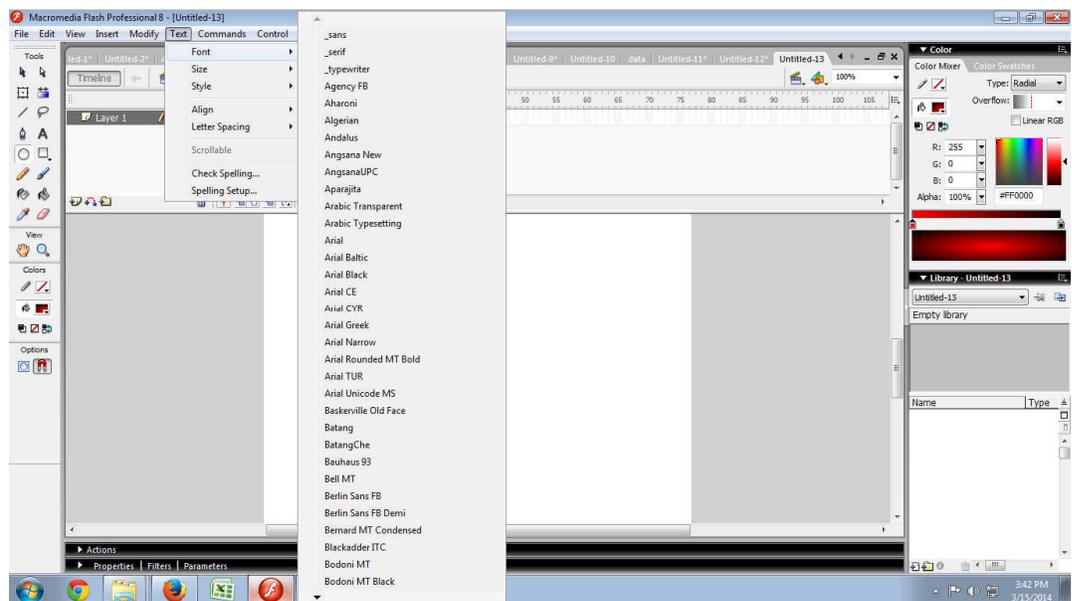
- *Group* : untuk menggabungkan obyek



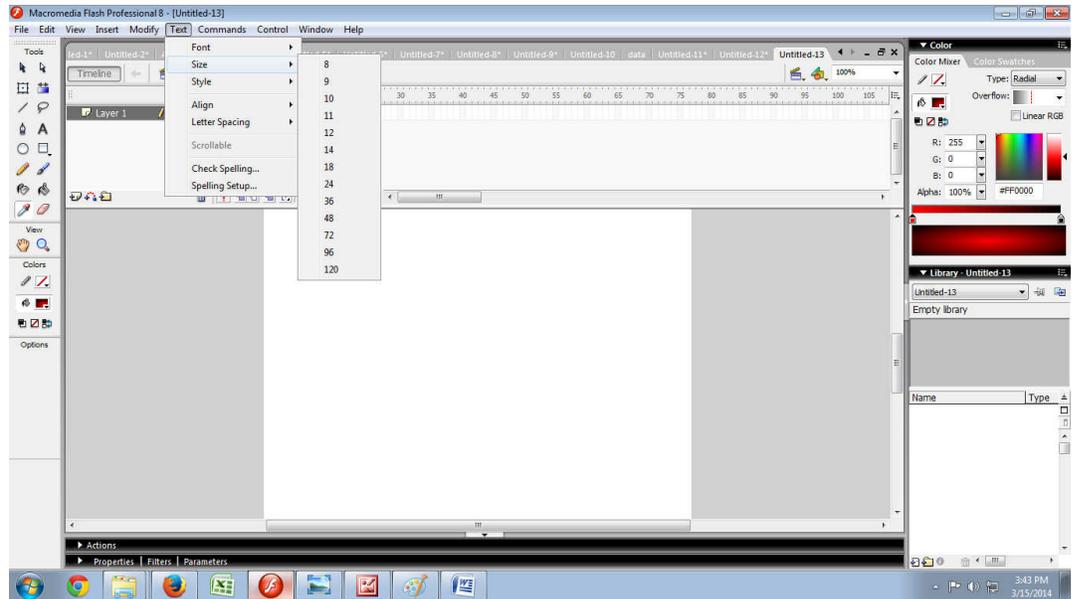


Text

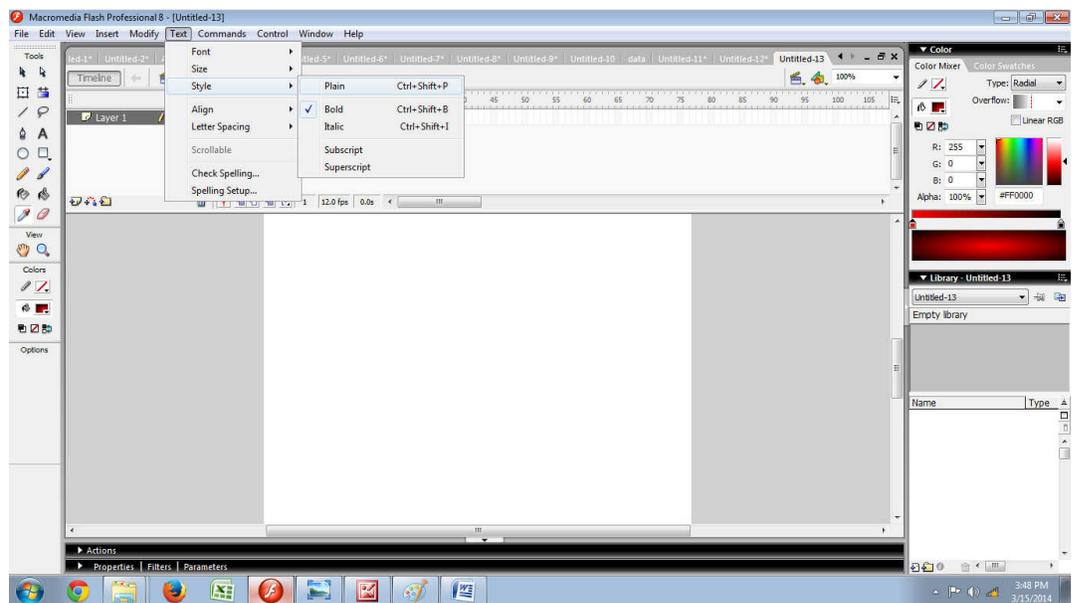
- *Font* : untuk menentukan jenis huruf yang dipakai



- *Size* : Untuk mengatur ukuran huruf yang digunakan

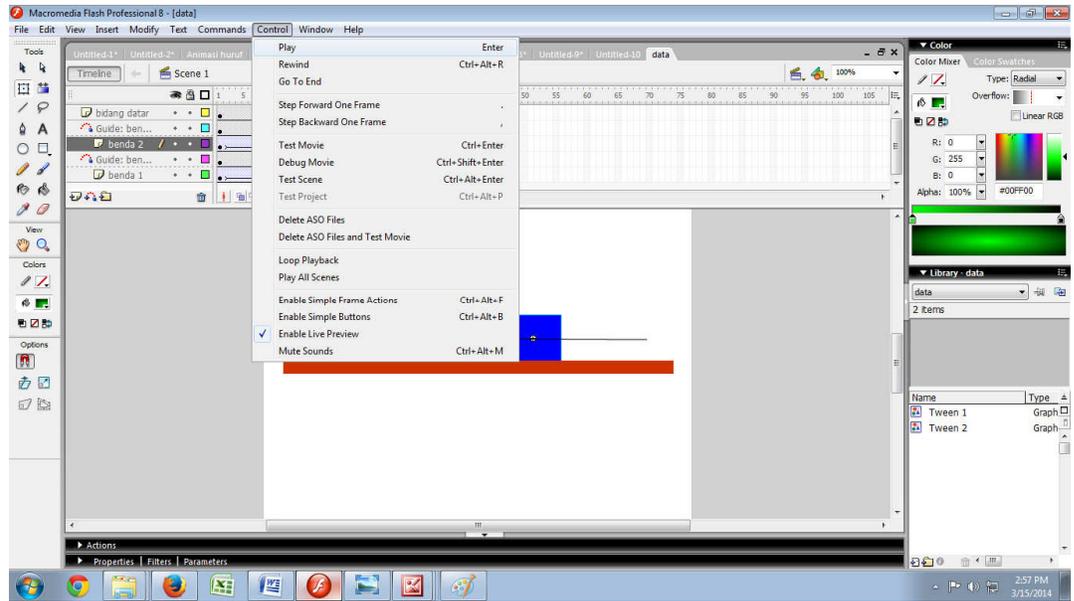


- *Style* : untuk mengatur gaya tampilan huruf (tebal/miring/normal)

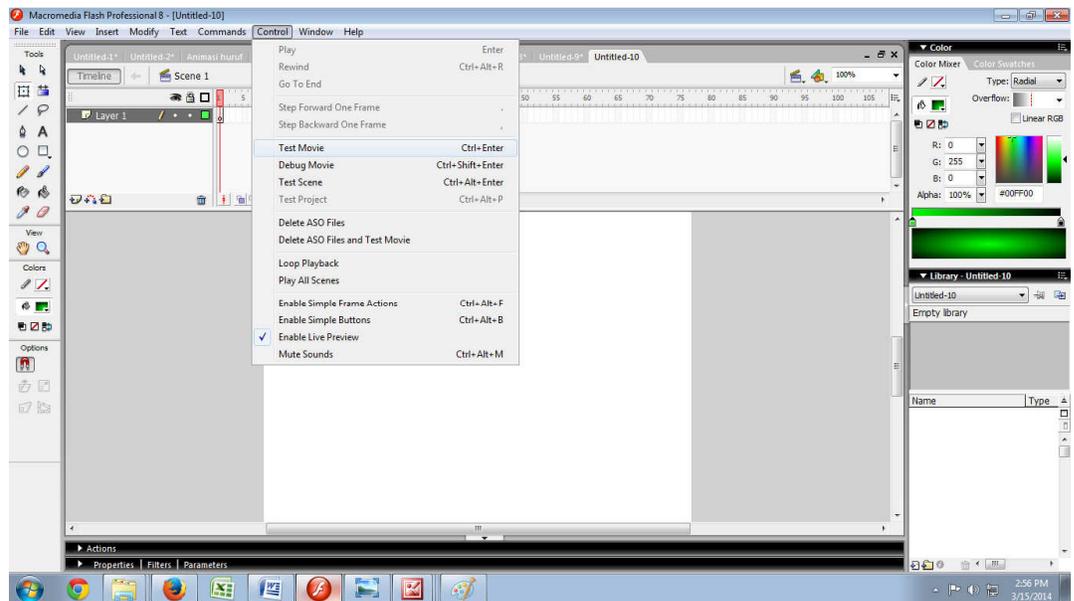


Control

- *Play*: untuk memutar animasi di dalam *stage*

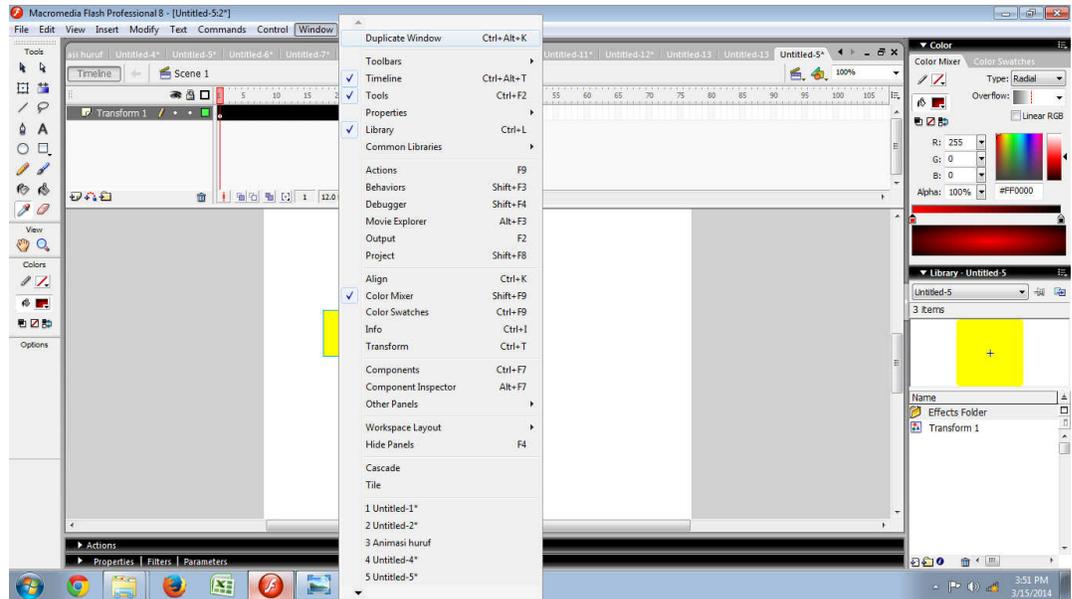


- *Test movie*: untuk memutar animasi di luar stage

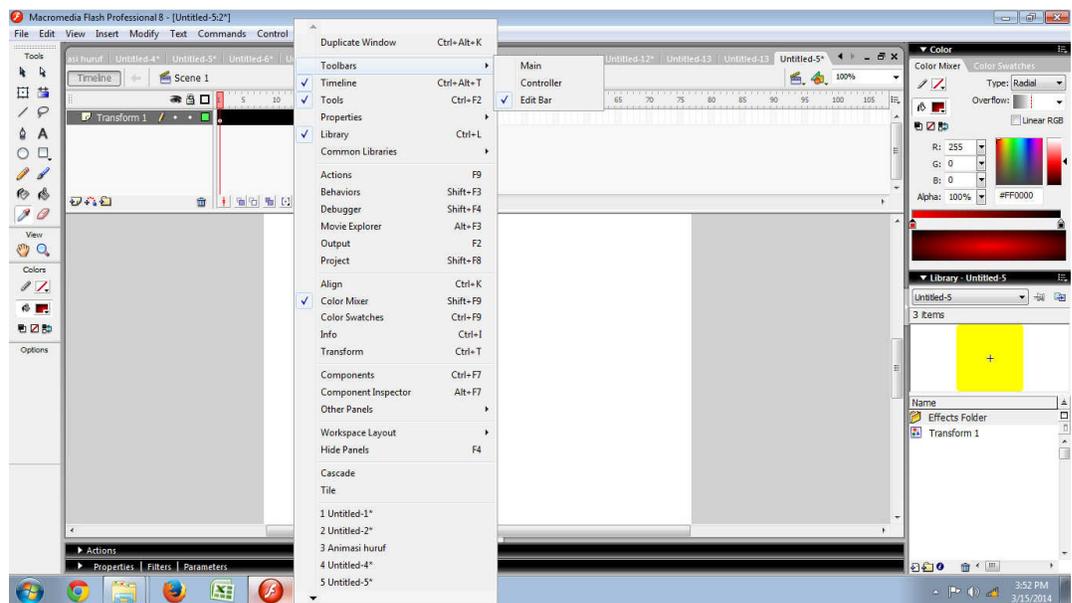


Windows

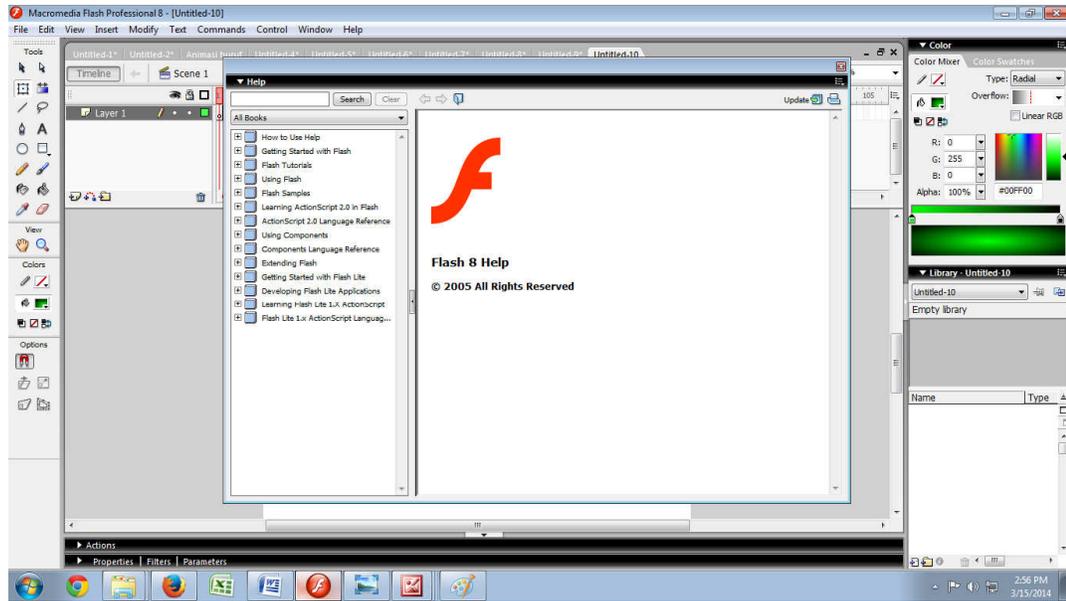
- *Duplicate windows* : untuk membuat halaman yang sama beserta isinya



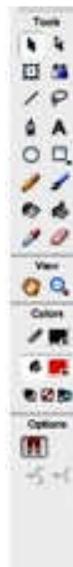
- *Toolbars* : untuk mengatur tampilan toolbars



Help : berisi tata cara penggunaan macromedia flash secara umum



- *Flash help*: file bantuan yang berisi segala sesuatu terkait *macromedia flash*
2. *Toolbox* adalah beberapa bantuan yang digunakan untuk membuat, menggambar, memindahkan, mengedit, dan memberi warna obyek. Berikut adalah beberapa penjelasan tentang *tool* tersebut:



- *Selection Tool:*



Digunakan untuk memilih beberapa bagian obyek

- *Subselection tool:*



Untuk memilih bagian dari obyek

- *Free Transform tool:*



Untuk memilih keseluruhan obyek, memindahkan dan memuat obyek

- *Line tool:*



Untuk membuat garis lurus

- *Lasso tool:*



Untuk mengambil beberapa bagian dari obyek

- *Oval tool:*



Untuk membuat lingkaran

- *Rectangle tool:*



Untuk membuat segiempat

- *Pencil tool:*



Untuk membuat garis tidak beraturan

- *Brush tool:*



Untuk memberikan warna pada bagian tertentu obyek

- *Eraser tool:*



Untuk menghapus beberapa bagian obyek

- *Hand tool:*



Memindahkan posisi *stage*

- *Zoom tool:*



Memperbesar tampilan obyek

- *Stroke color:*



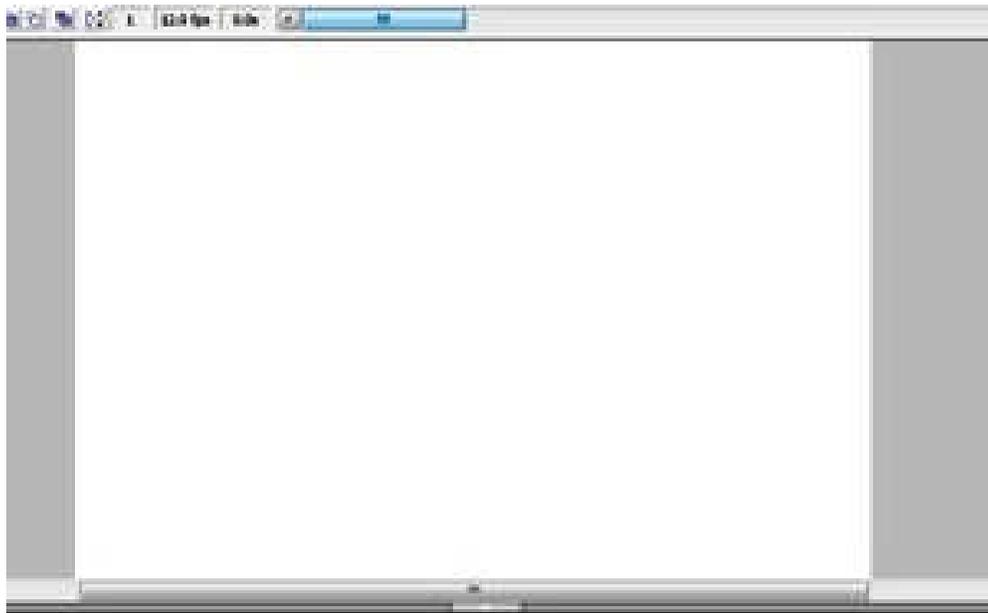
Memberi warna garis obyek

- *Fill color:*



Memberi warna bagian dalam obyek

3. *Stage* adalah tempat meletakkan obyek atau *image* yang akan digerakkan



4. *Timeline*: fasilitas dalam *Macromedia Flash* yang untuk mengatur berbagai bagian fungsi pada layar



- *Layer name*: untuk memberi nama layar



- *Insert layer*: menambah jumlah layar



- *Add Motion Guide*: memandu gerakan obyek



- *Insert layer folder*: membuat folder apabila layar dalam jumlah yang besar /banyak



- *Delete layer*: menghapus layar

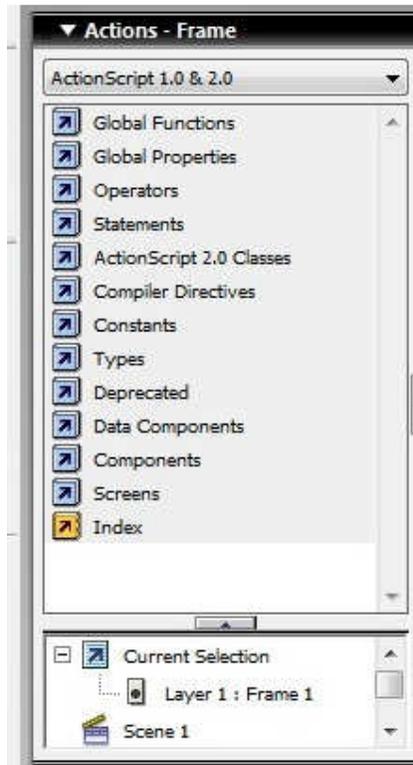


5. *Frame* adalah tempat meletakkan animasi untuk obyek yang berada pada *stage*

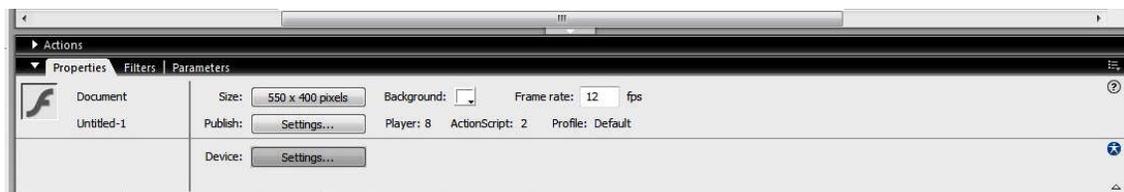
- *Frame rate*: untuk mengatur warna *background stage*, jumlah *frame* setiap detik, ukuran *stage*, dan jumlah *pixel*.



6. *Action*: menuliskan *script* atau bahasa pemrograman untuk menggerakkan dan membuat animasi



7. *Properties*: untuk mengatur ukuran garis dan ukuran *obyek*

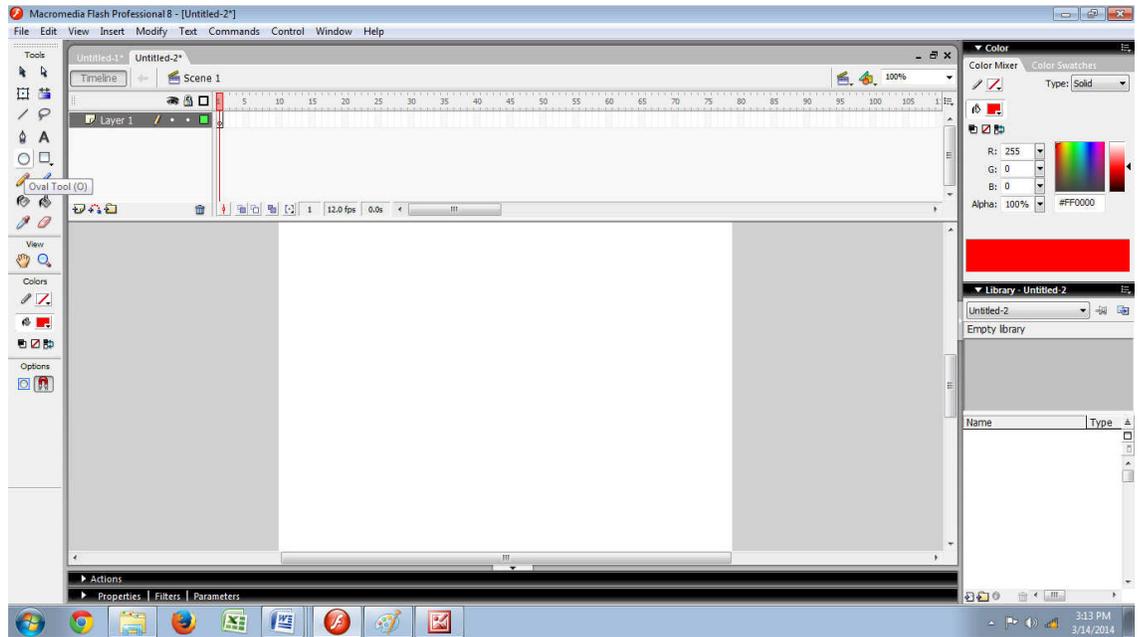


III. MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA

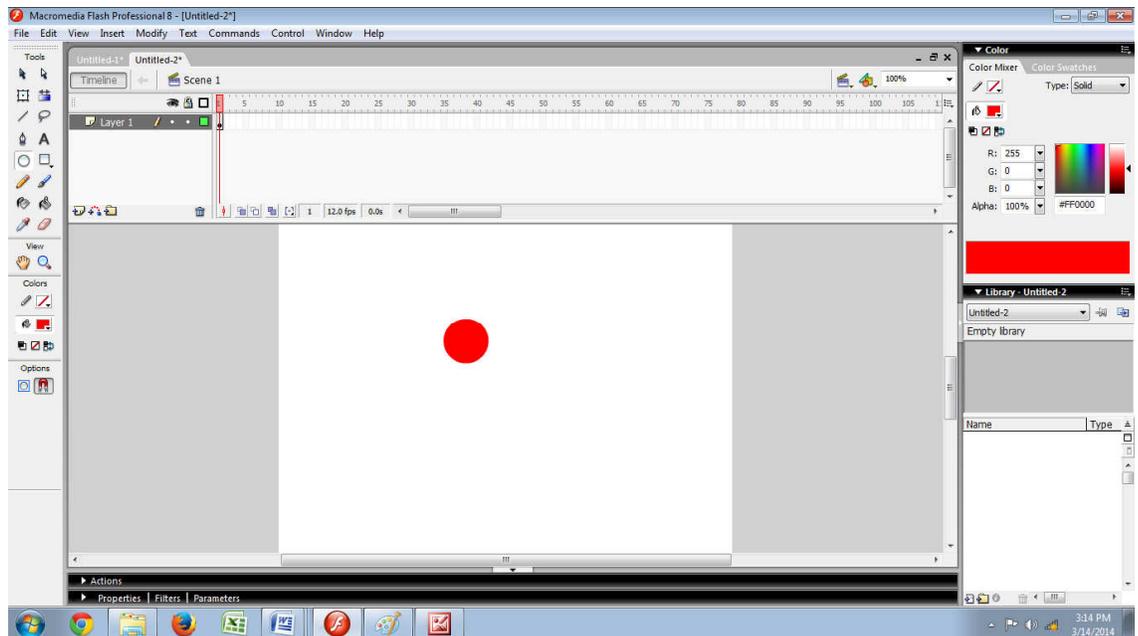
1. Animasi bola bergerak

Untuk membuat animasi bola bergerak langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

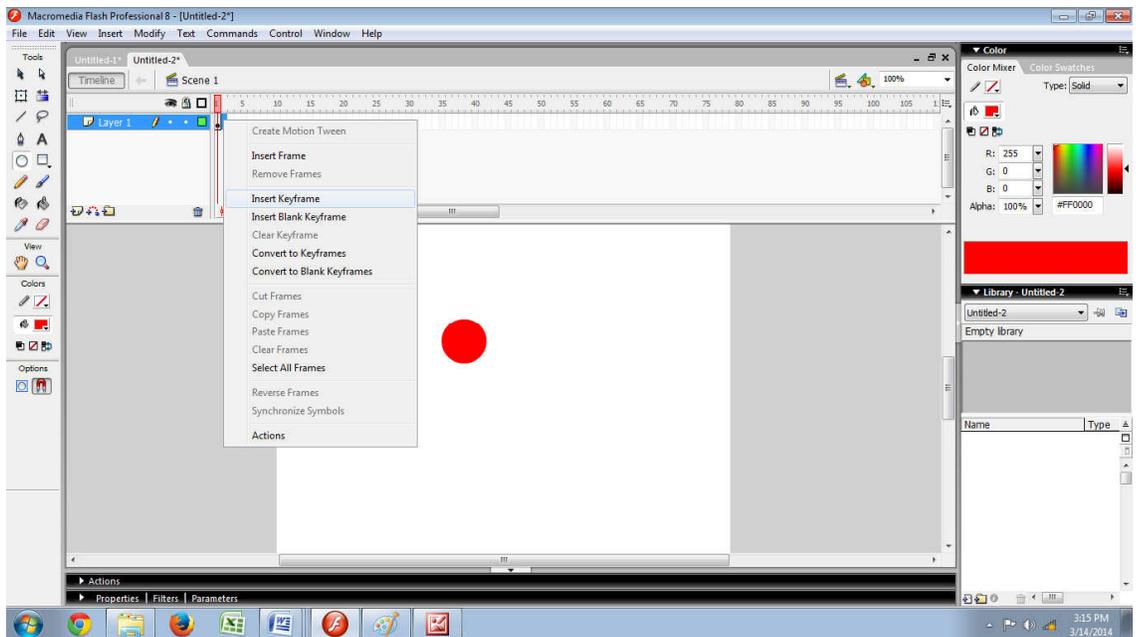
- Buatlah gambar bola dengan mengklik *oval tool*



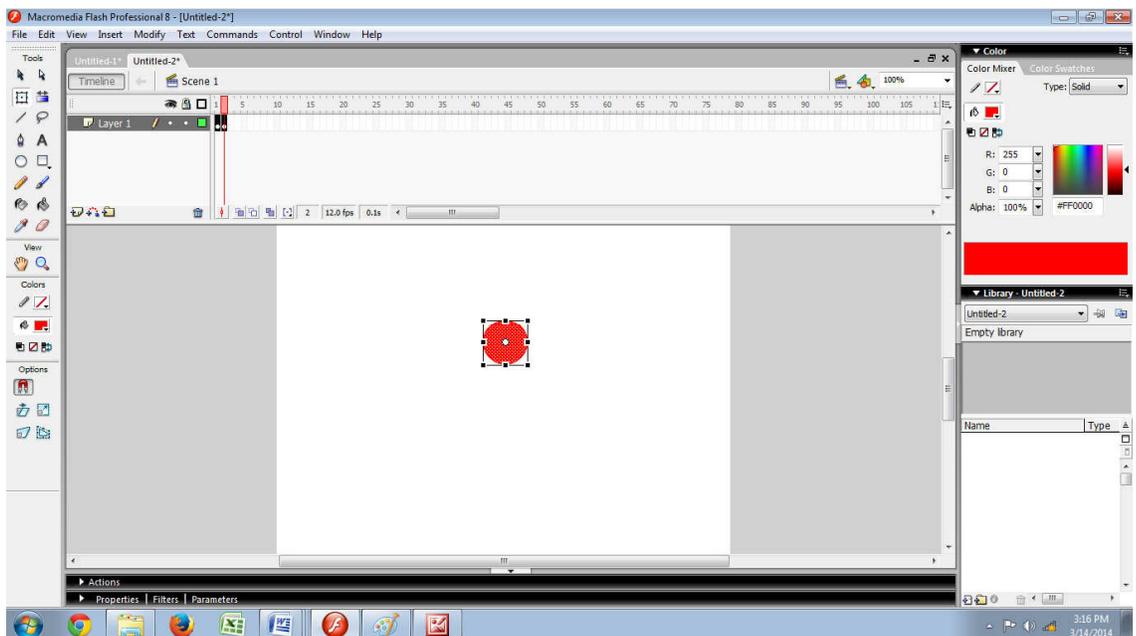
- Gambarlah bola pada *area stage*



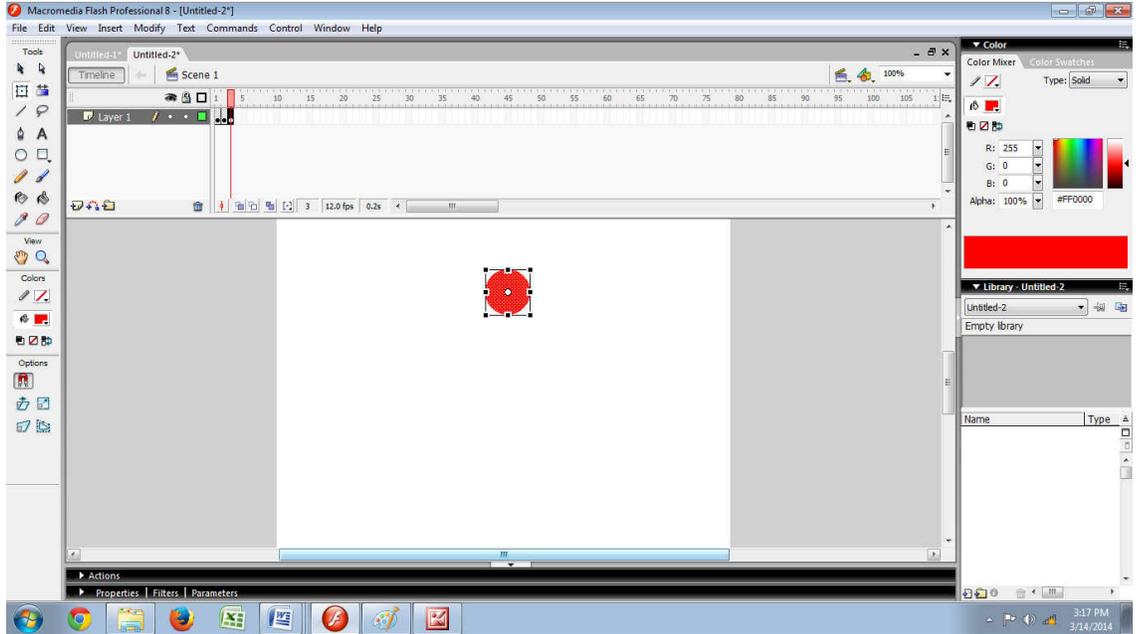
- Setelah anda menggambar bola maka otomatis pada *frame 1* terisi gambar bola
- Klik kanan pada *frame 2*, pilih *insert keyframe*



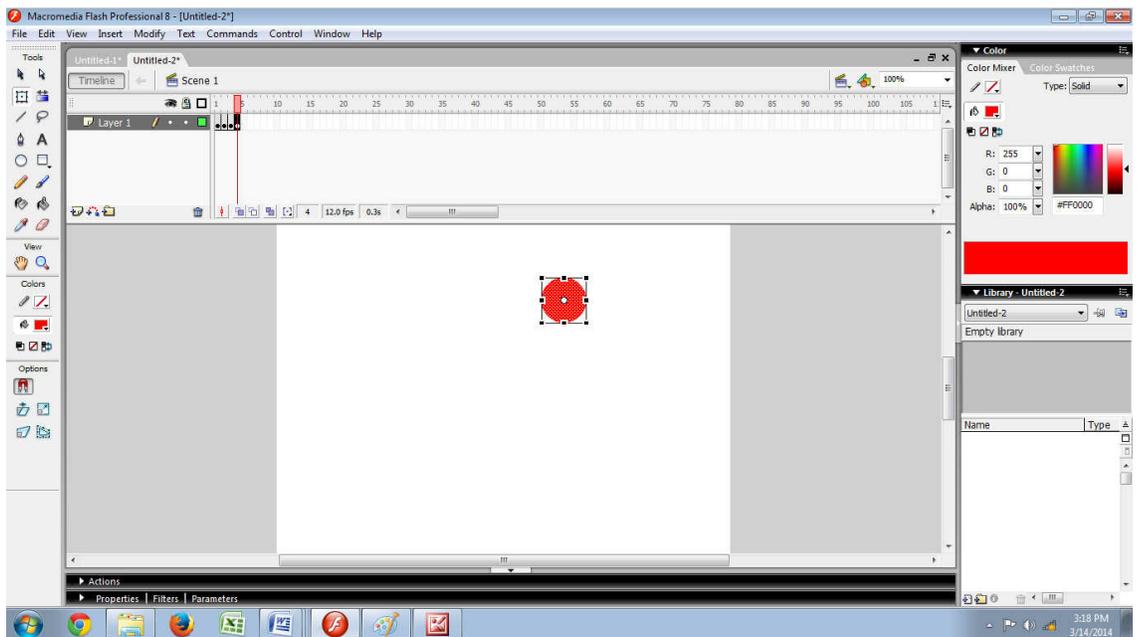
- Klik *free transform tool* lalu gerakkan bola ke samping kanan



- Klik pada frame 3, pilih *insert keyframe*
- Gerakkan bola keatas

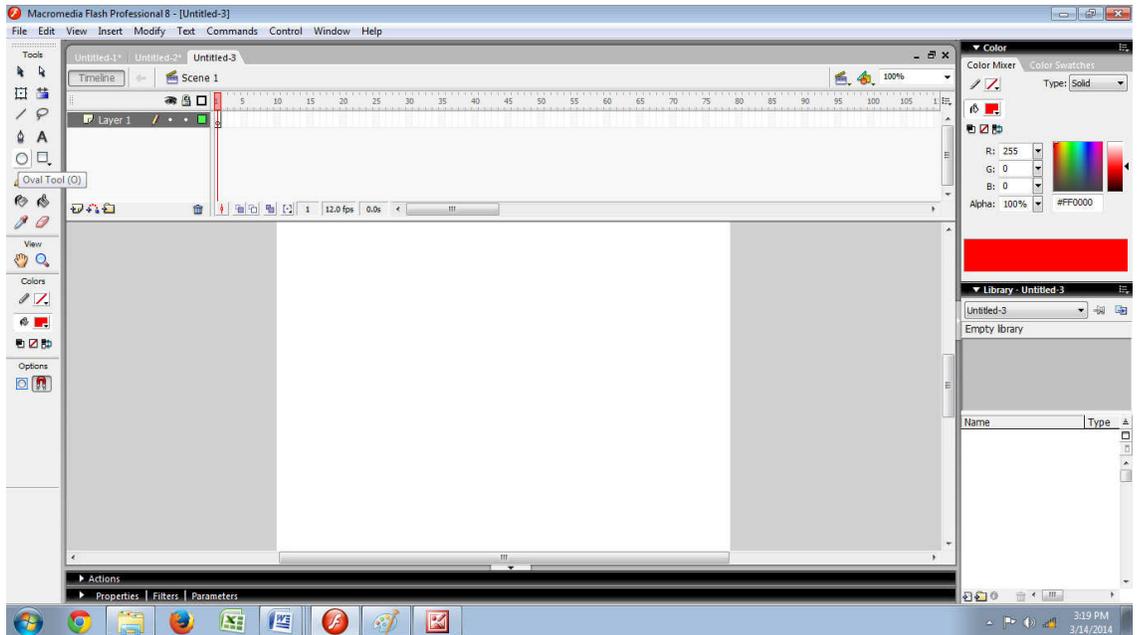


- Klik kanan pada *frame 4*, pilih *insert keyframe*
- Klik *free transform tool* lalu gerakkan bola ke samping kanan

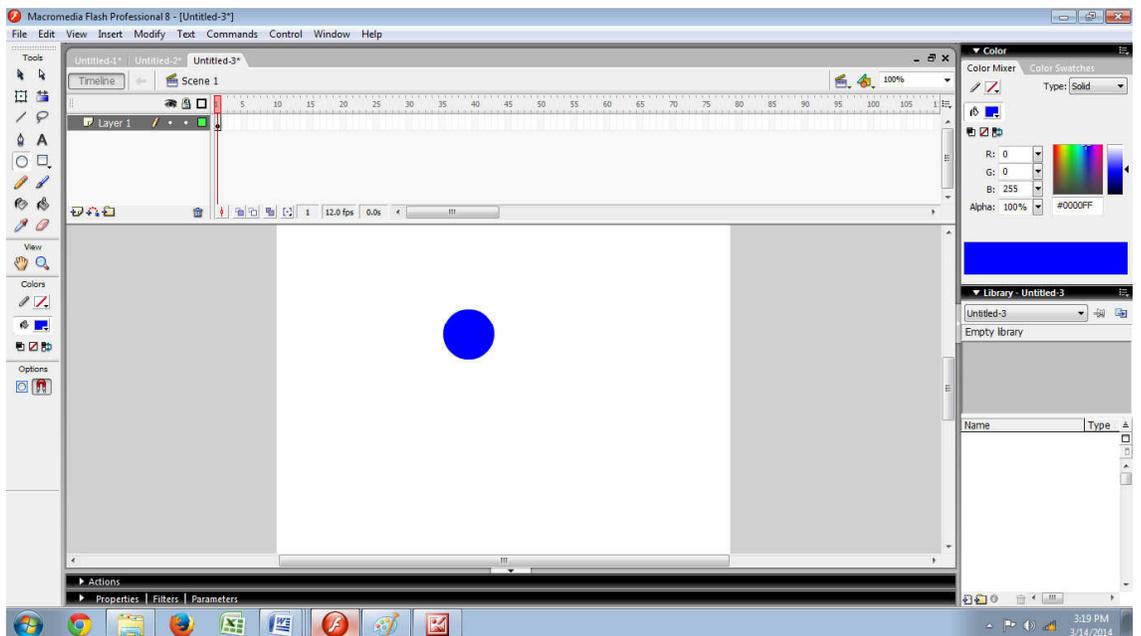


- Tekan tombol *Ctrl+Enter*
2. Animasi perubahan warna bola
- Untuk membuat animasi bola bergerak langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

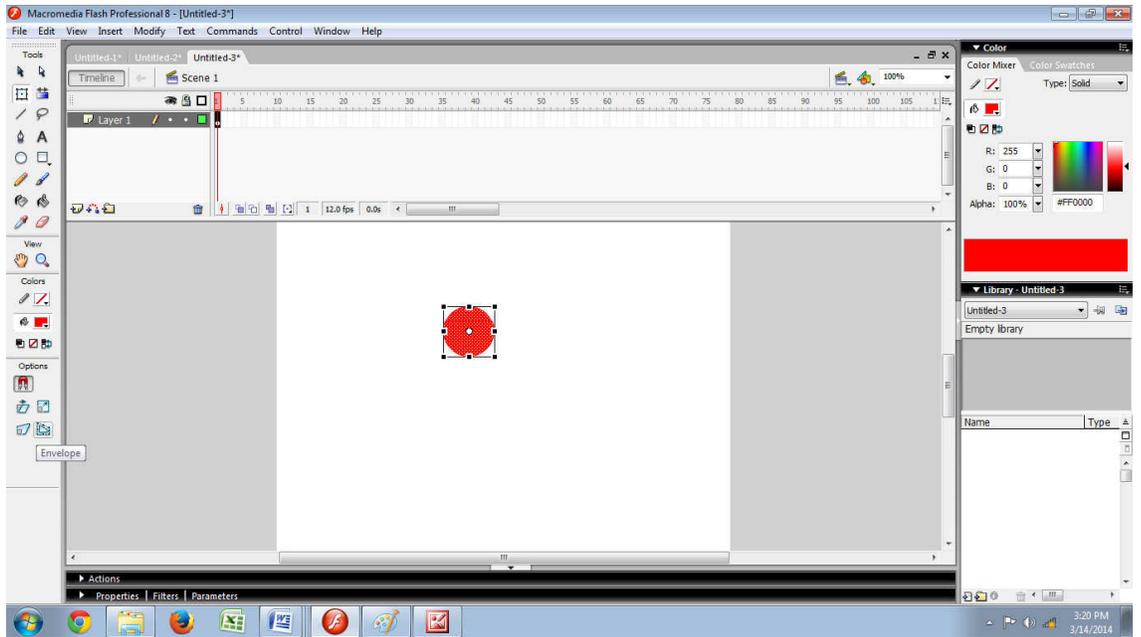
- Buatlah gambar bola dengan mengklik *oval tool*



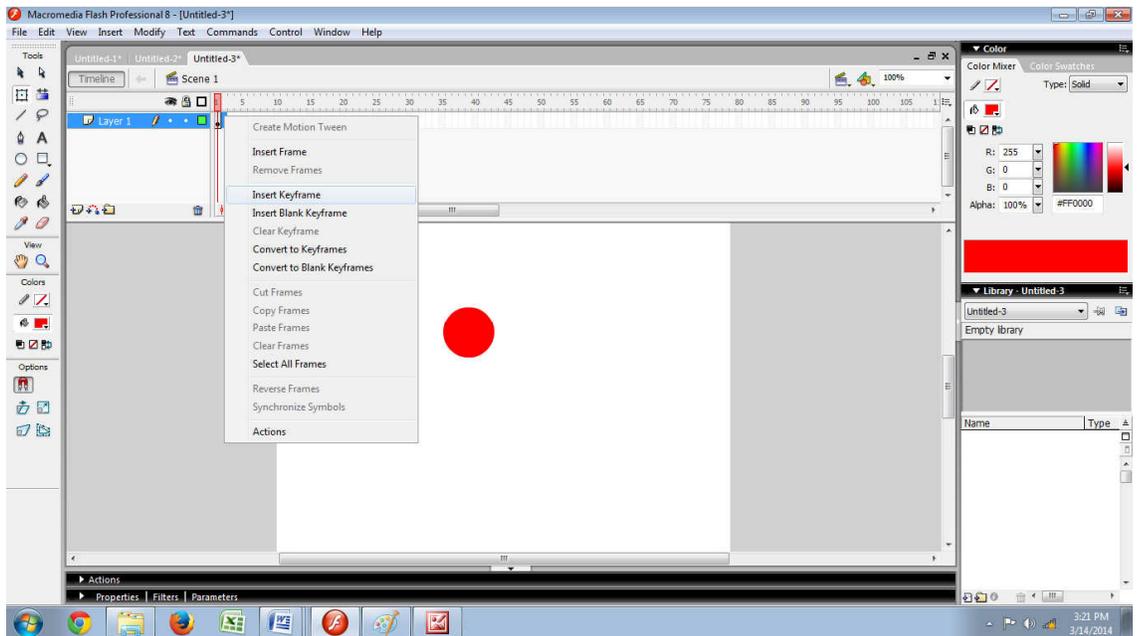
- Gambarlah bola biru pada area *stage*



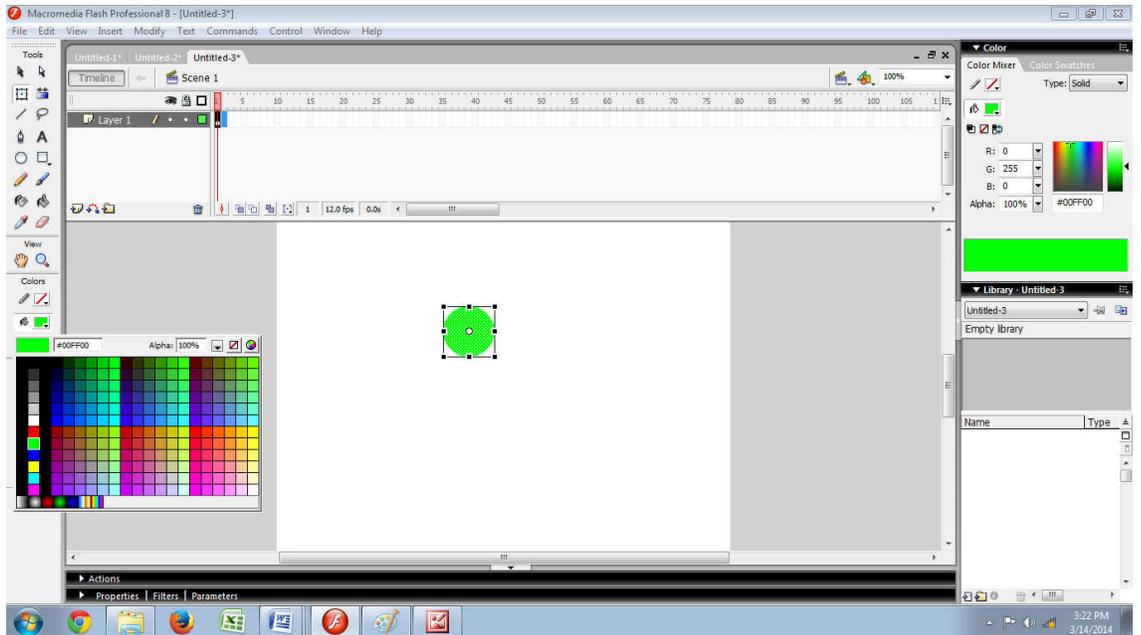
- Setelah anda menggambar bola maka otomatis pada *frame 1* terisi gambar bola
- Klik *fill tool* kemudian rubahlah warna bola menjadi warna merah



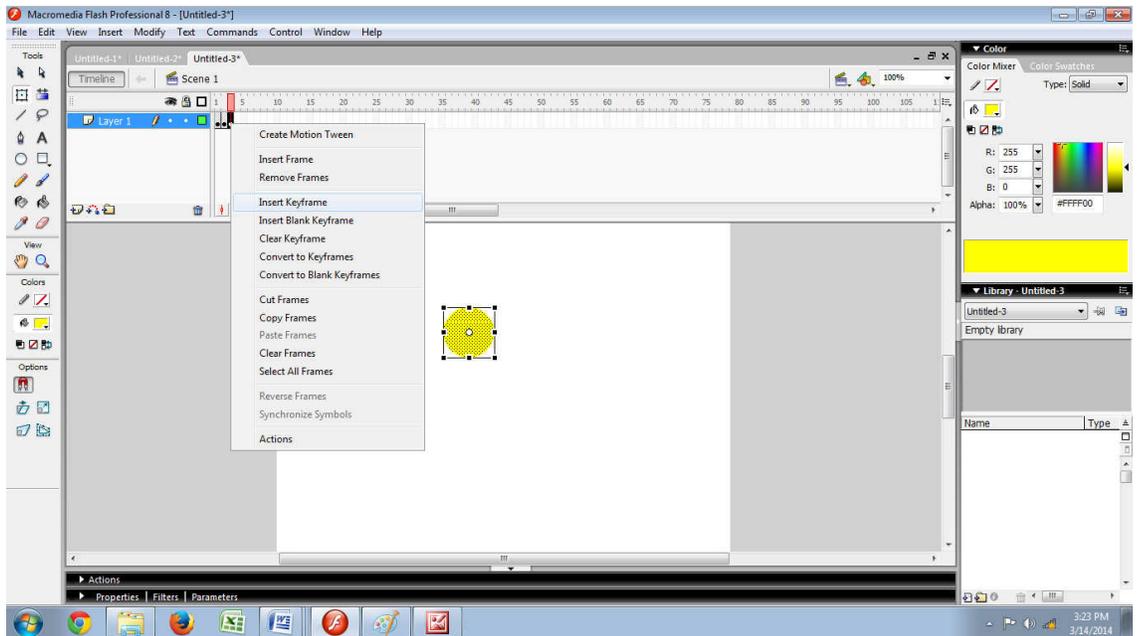
- Klik kanan pada *frame 2*, pilih *insert keyframe*



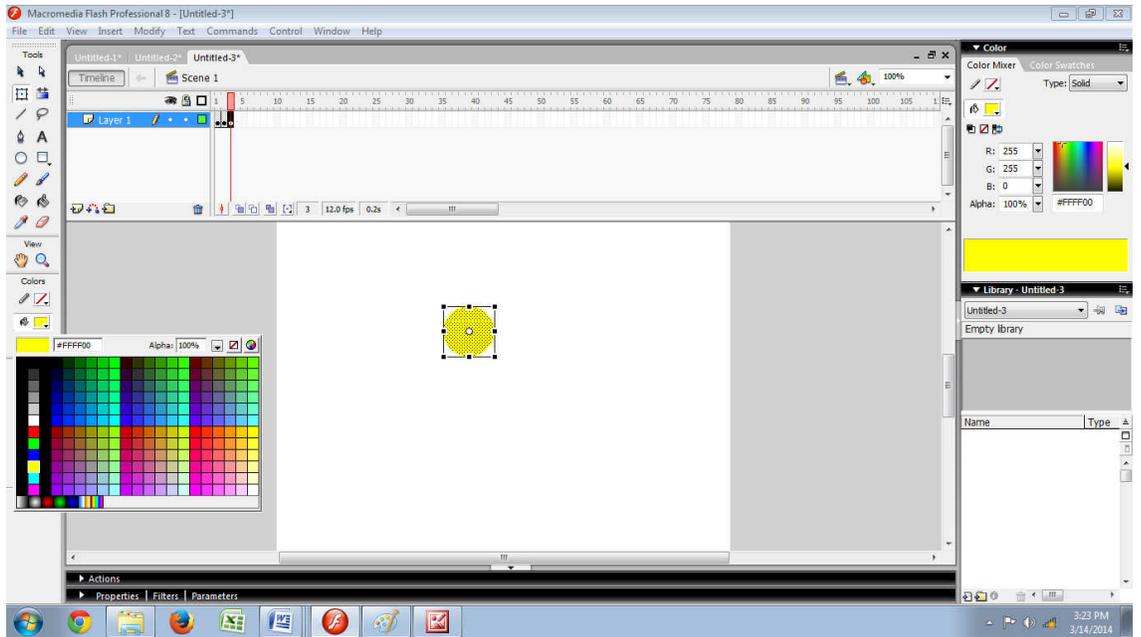
- Klik *fill tool* kemudian rubahlah warna bola menjadi warna hijau



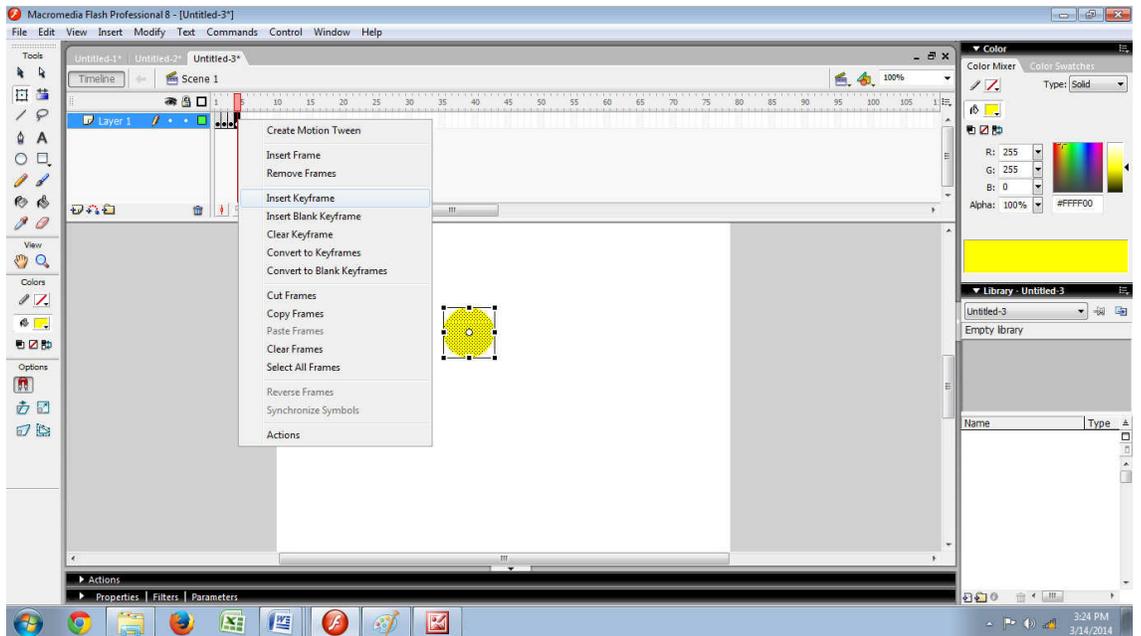
- Klik kanan pada *frame 3*, pilih *insert keyframe*



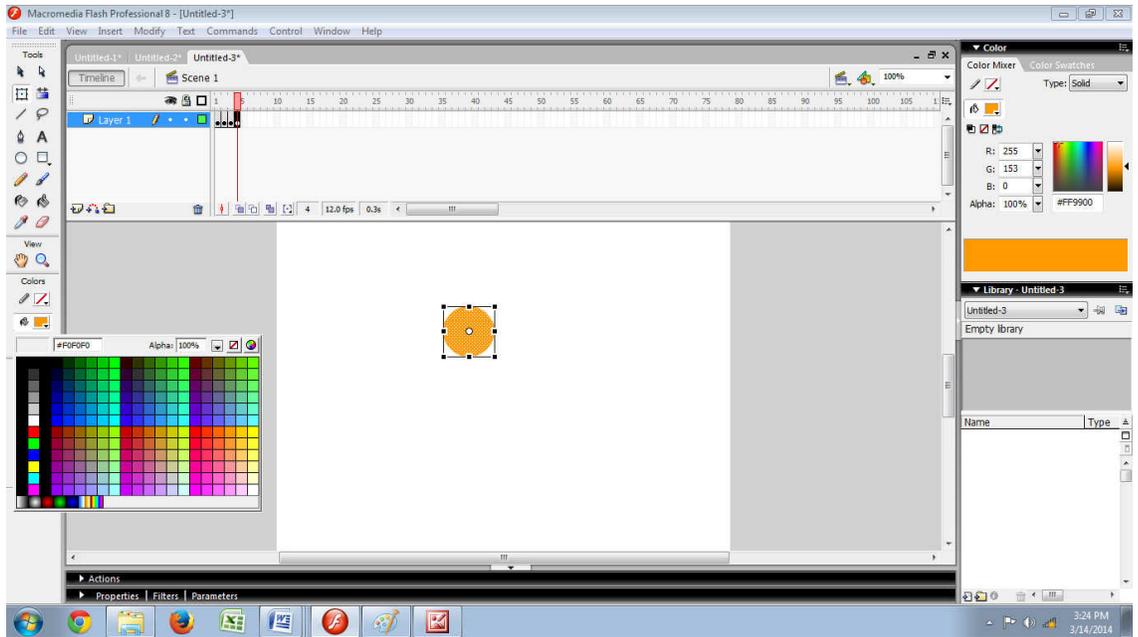
- Klik *fill tool* kemudian rubahlah warna bola menjadi warna kuning



- Klik kanan pada *frame 4*, pilih *insert keyframe*



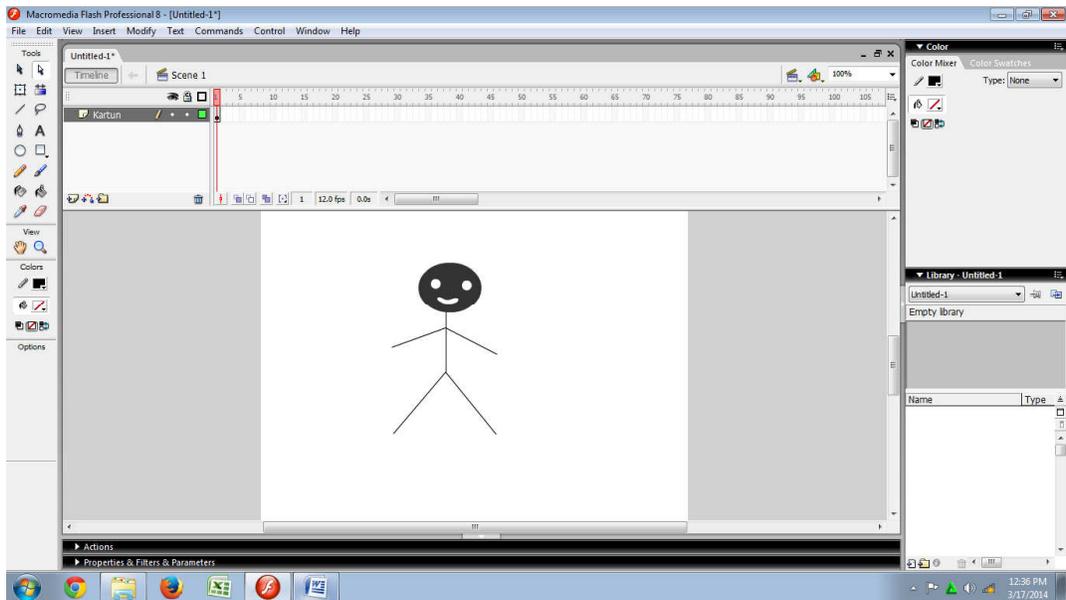
- Klik *fill tool* kemudian rubahlah warna bola menjadi warna orange



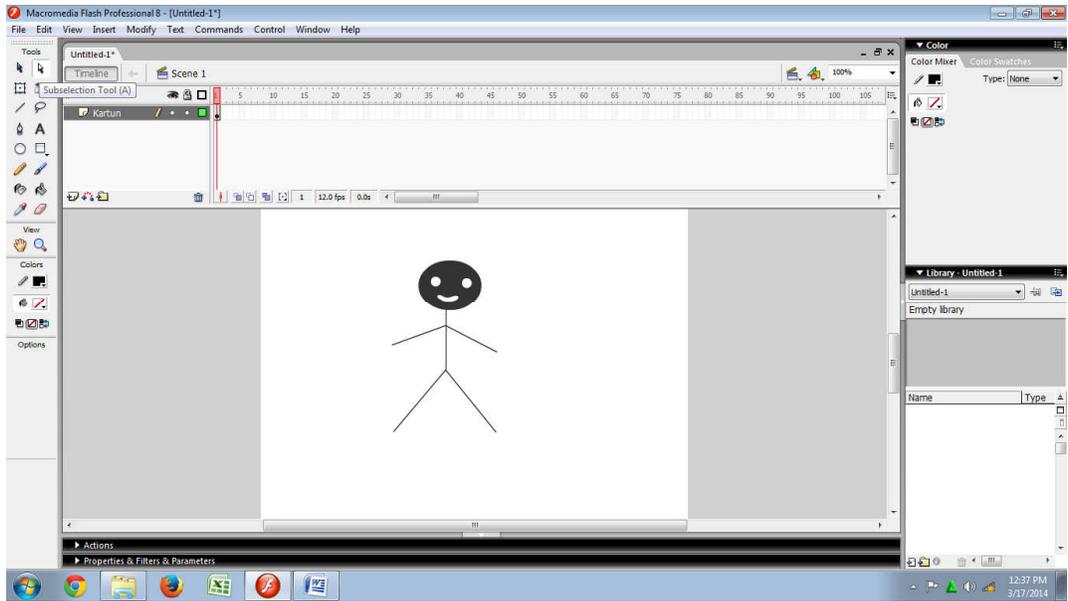
- Tekan tombol *Ctrl+Enter*

3. Animasi kartun

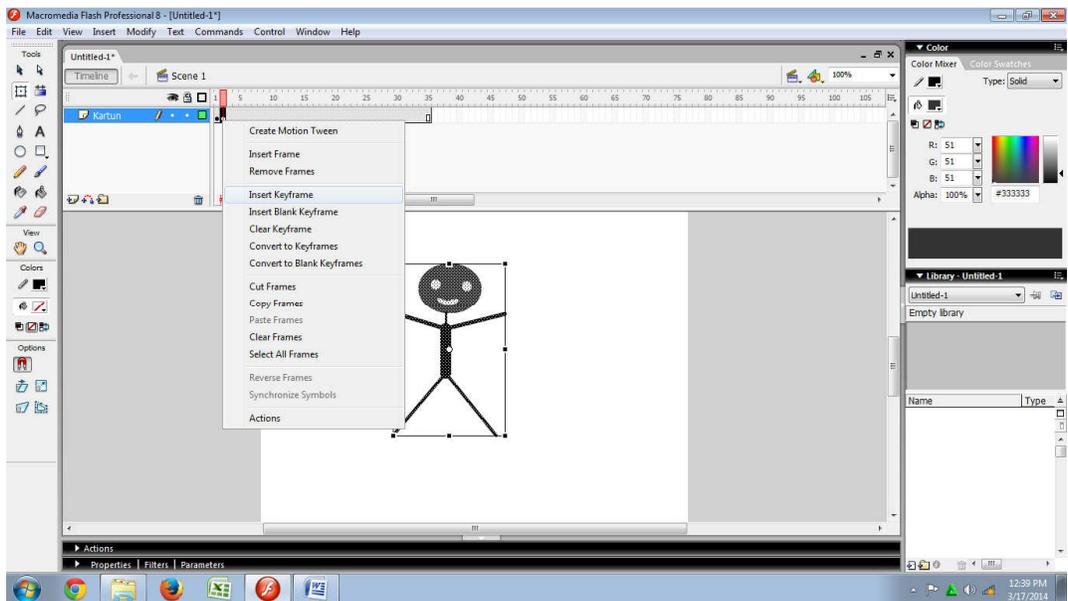
- Gambarlah bentuk orang dengan menggunakan *oval tool* dengan *line tool*



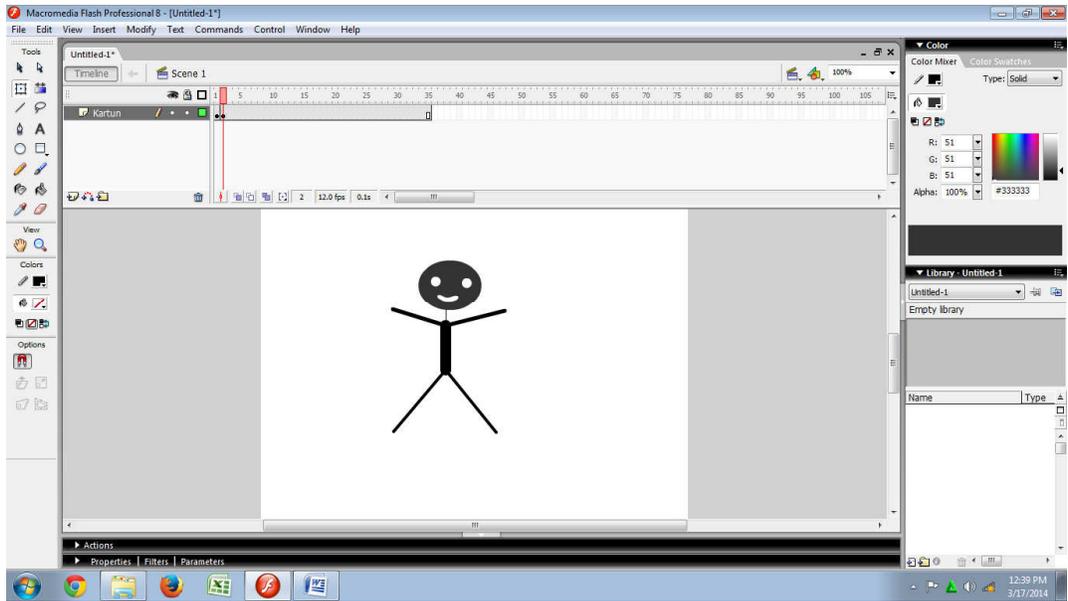
- Klik *subselction tool*



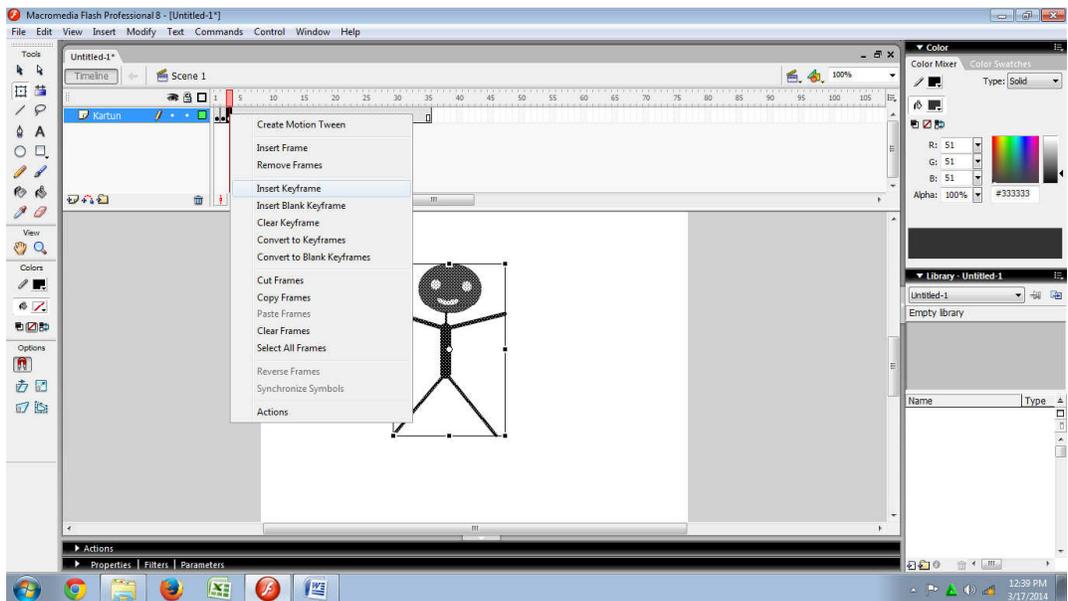
- Klik kanan pada *frame 2*, pilih *insert keyframe*



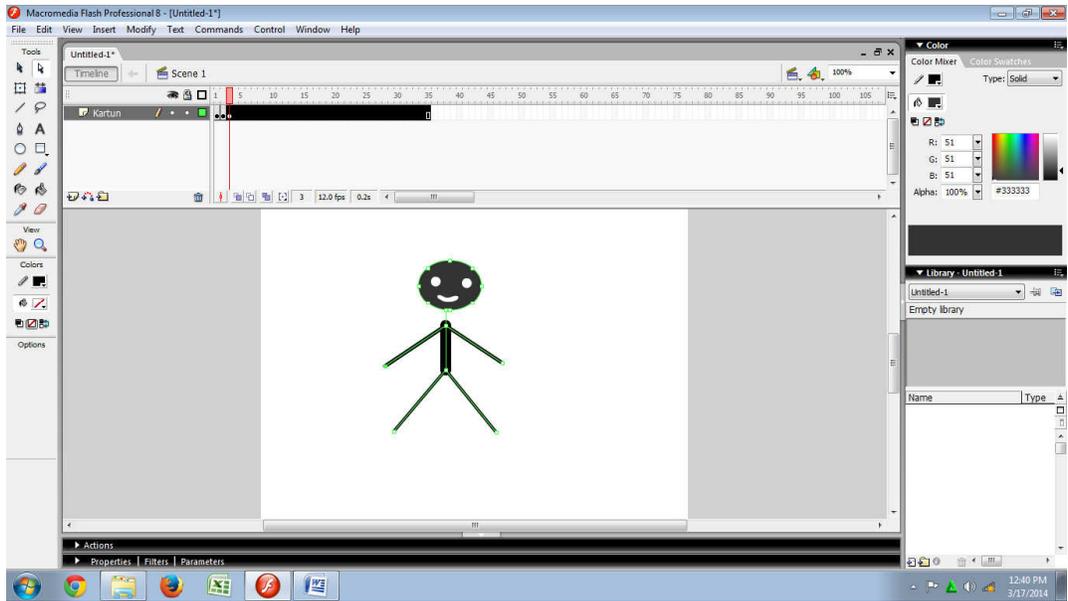
- Gerakan tangan kiri dan kanan kearah atas



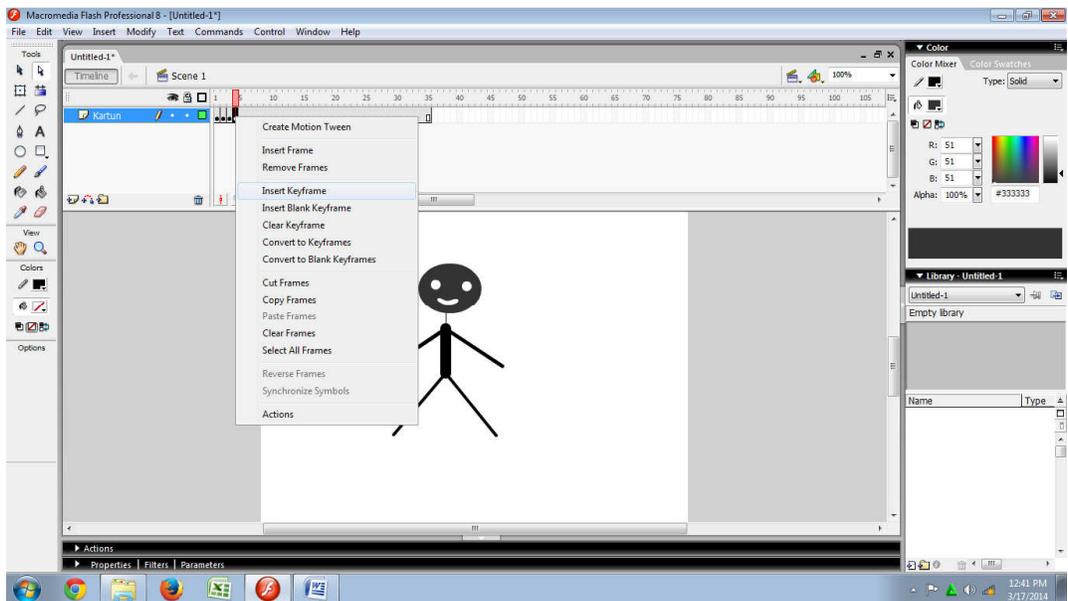
- Klik kanan pada *frame 3*, pilih *insert keyframe*



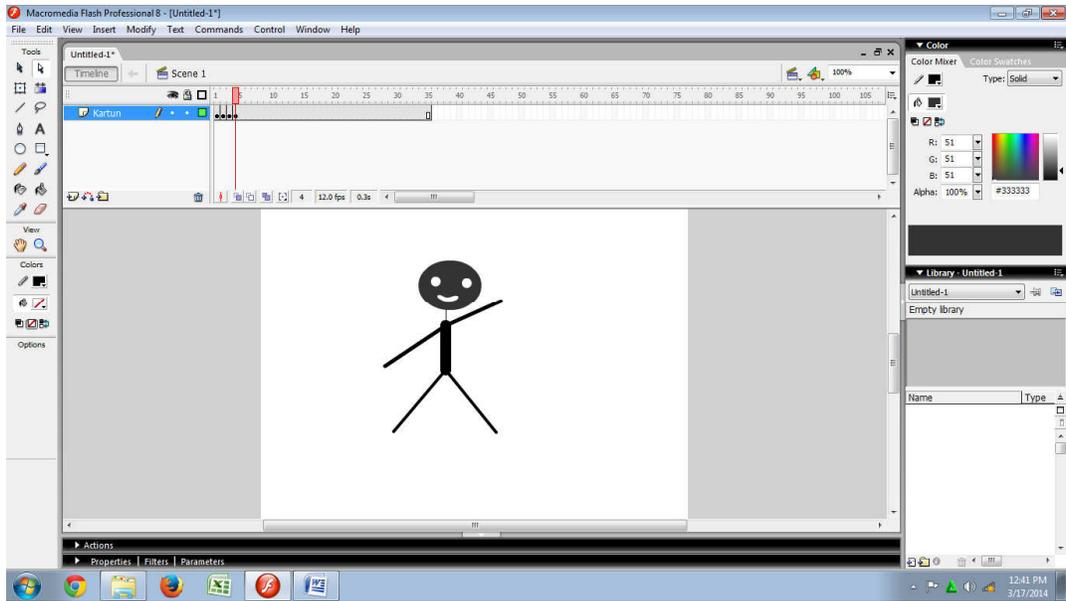
- Gerakan tangan kiri dan kanan kearah bawah



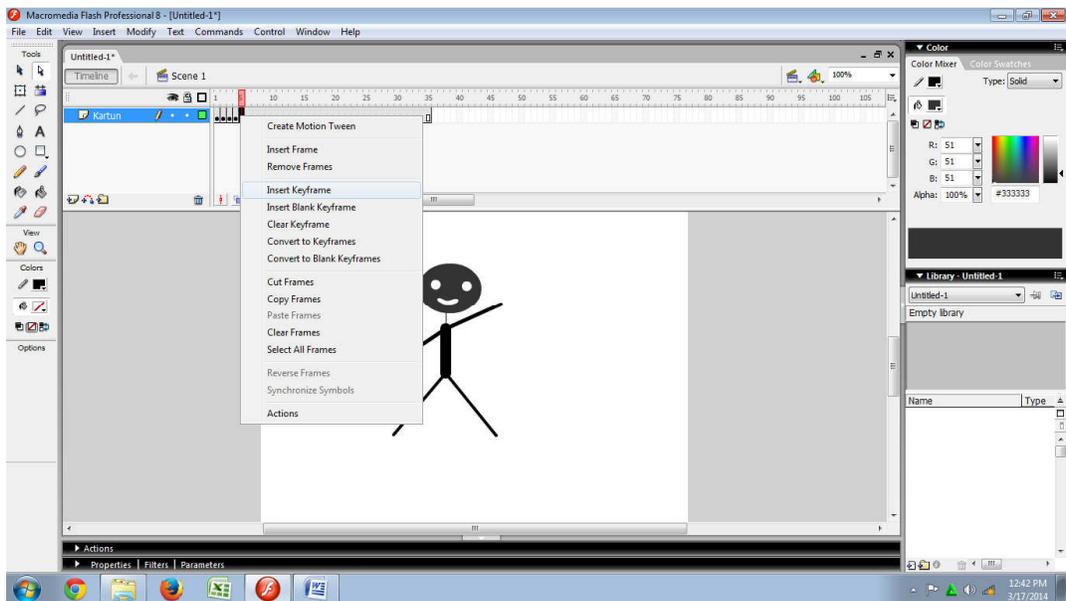
- Klik kanan pada *frame 4*, pilih *insert keyframe*



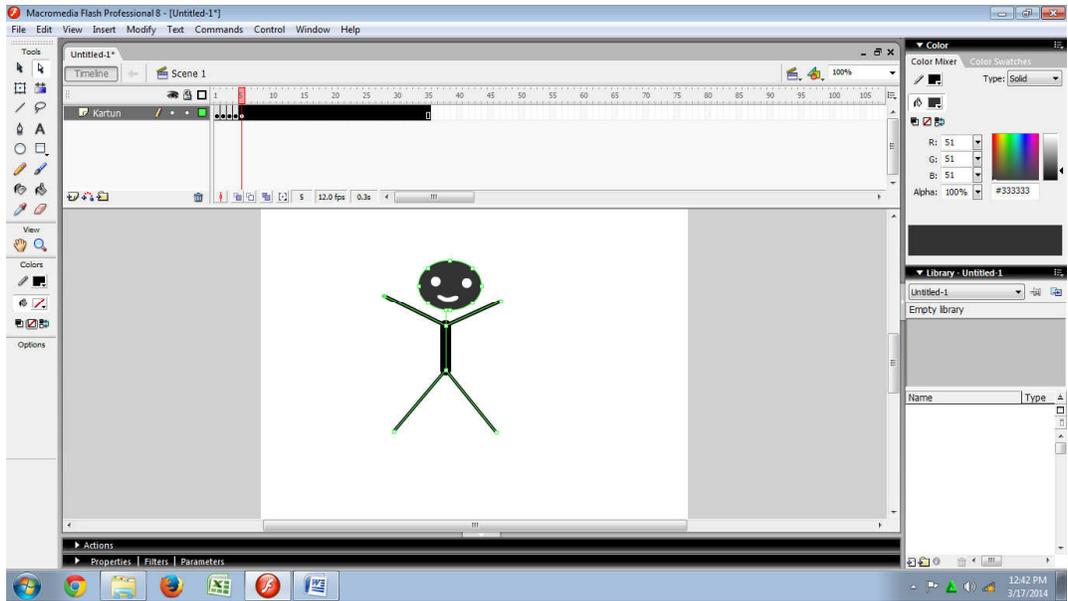
- Gerakan tangan kiri ke atas



- Klik kanan pada *frame 5*, pilih *insert keyframe*



- Gerakan tangan kanan ke atas



- Tekan Control+Enter

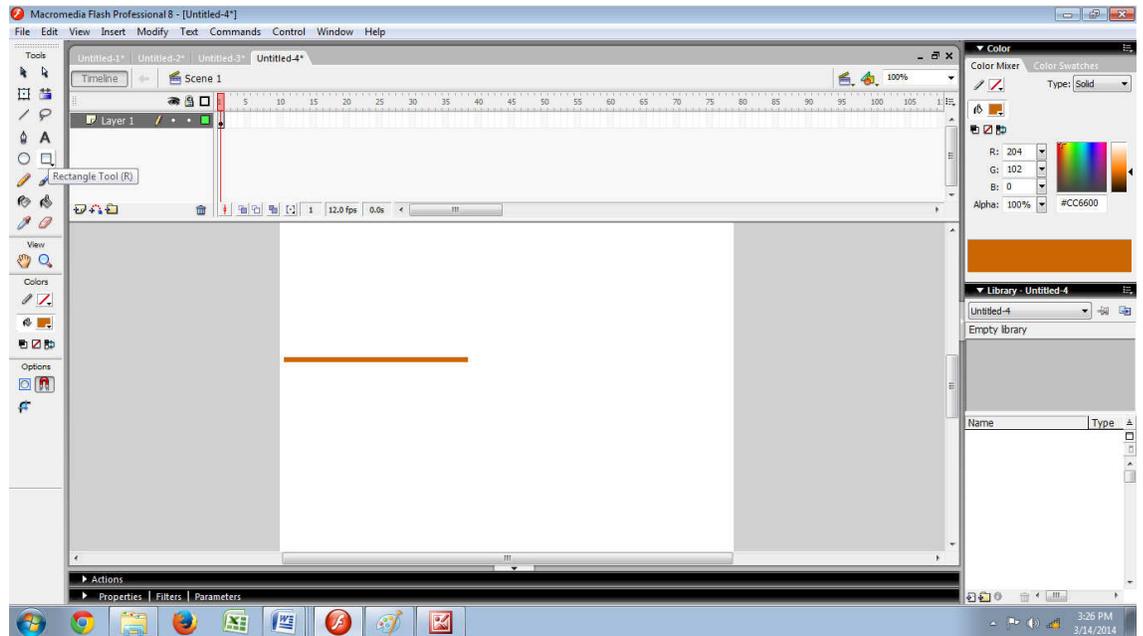
IV. ANIMASI DENGAN BANYAK LAYAR

Layar merupakan bagian dari *timeline* yang sangat bermanfaat untuk membuat animasi yang memerlukan banyak gambar. Berikut ini berupa contoh membuat animasi dengan banyak layar

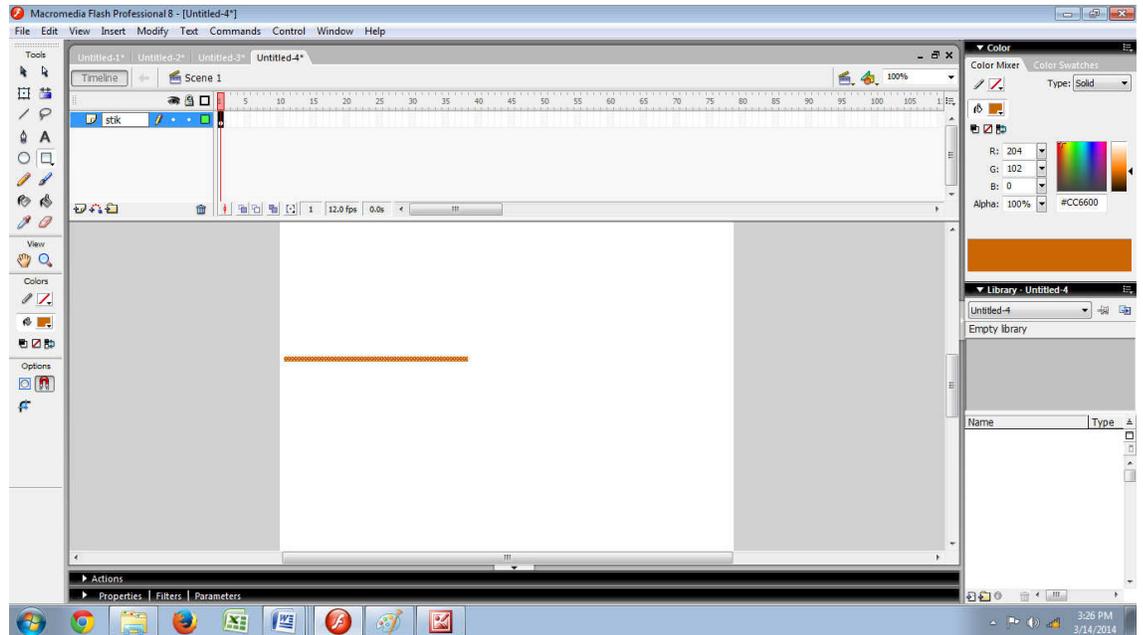
1. Animasi menyodok bola seperti permainan bilyar

Untuk membuat animasi tersebut maka dilakukan langkah-langkah berikut:

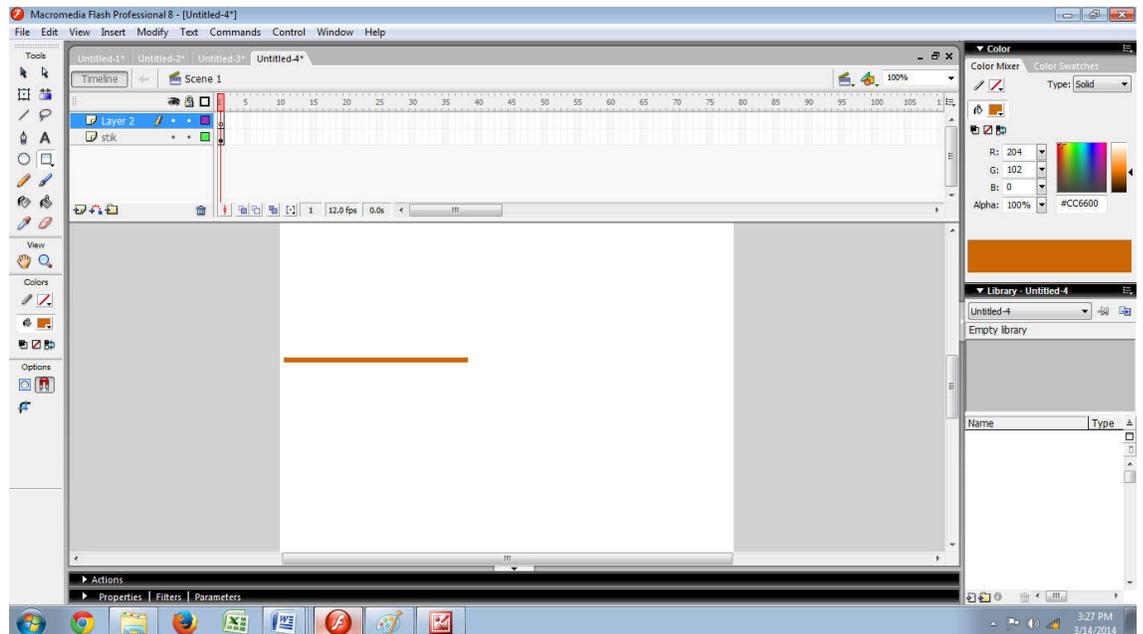
- Pada layar 1 gambarlah persegi panjang dengan bentuk memanjang seperti *stick* bilyar/tongkat dengan mengklik *rectangle tool*



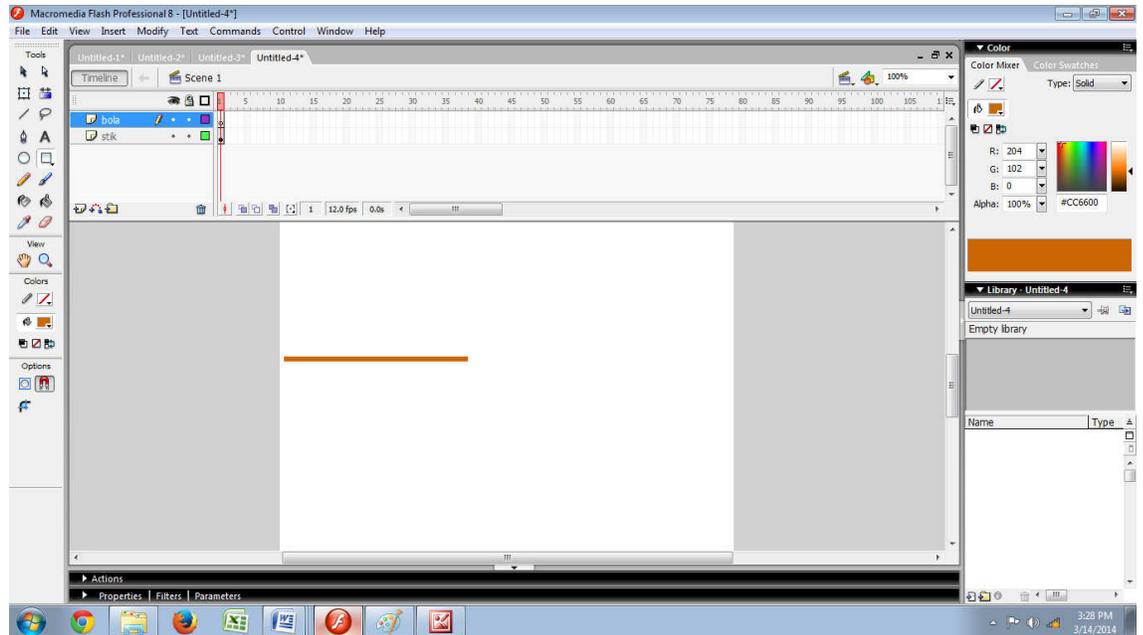
- Gantilah nama layar dengan mengklik tulisan layar 1 yang berada pada *timeline* kemudian ganti dengan nama *stick*



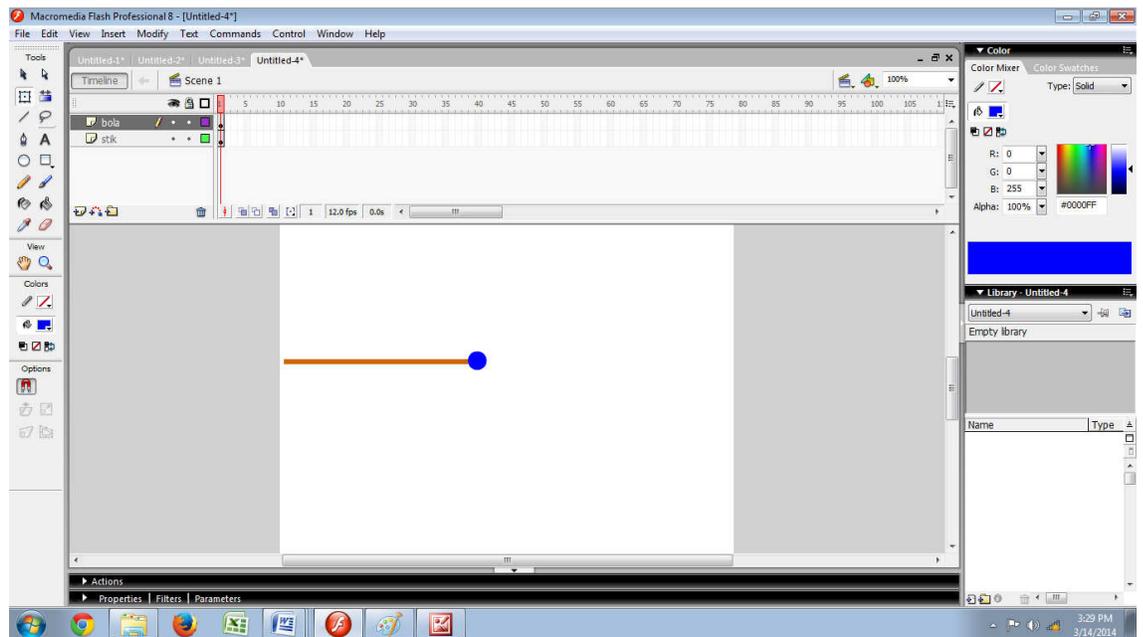
- Klik *insert* layar untuk membuat layar baru yang terdapat pada *timeline*



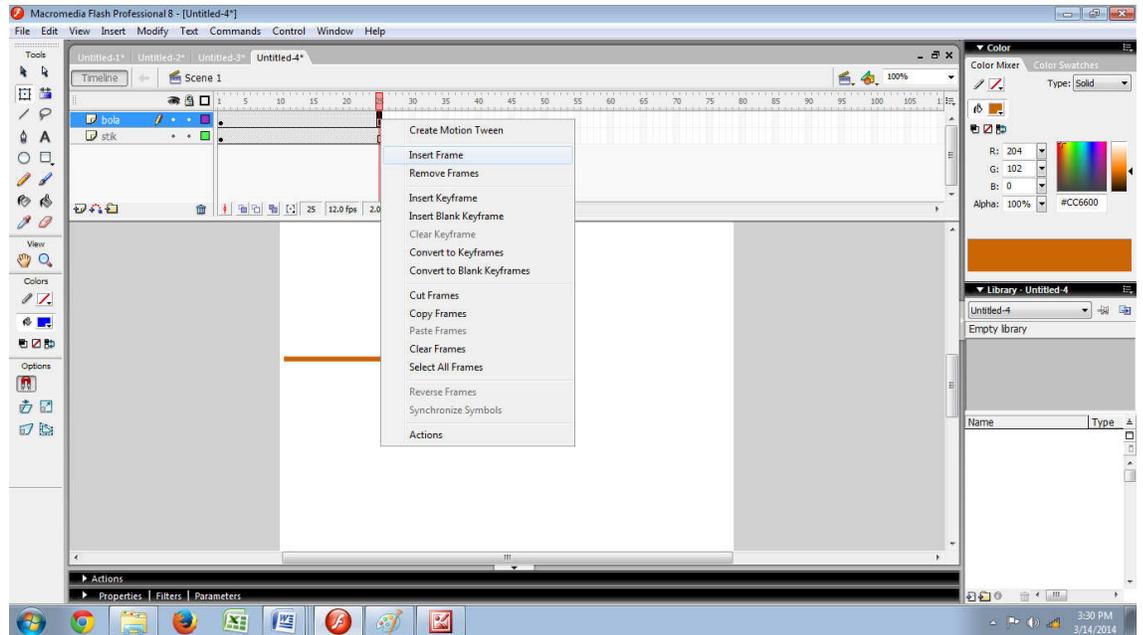
- Ganti nama layar dengan mengklik tulisan layar 2 yang berbeda pada *timeline* kemudian ganti dengan nama bola



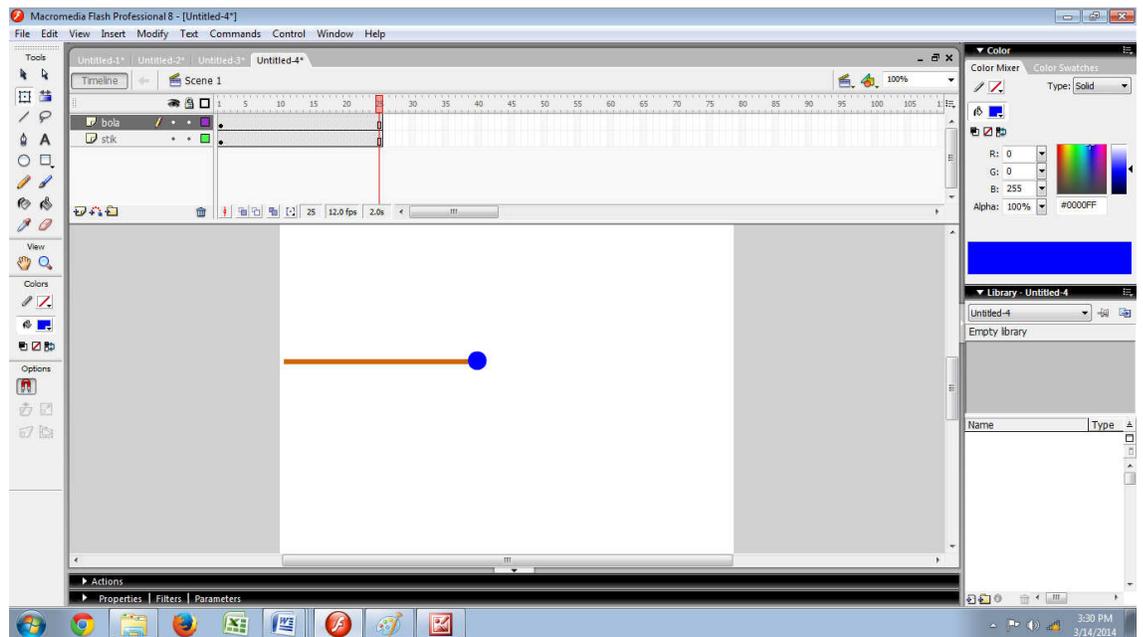
- Buatlah gambar bola biru pada area stage di depan gambar stik



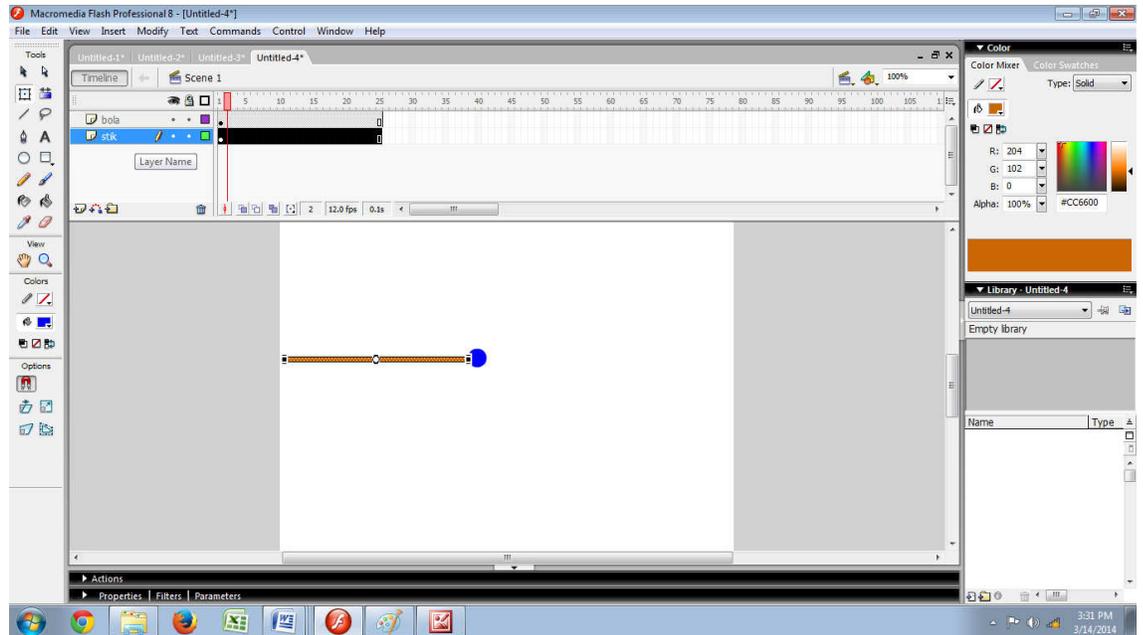
- Klik kanan pada *frame* 25 untuk layar bola dengan dan *stick* pilih *insert frame*



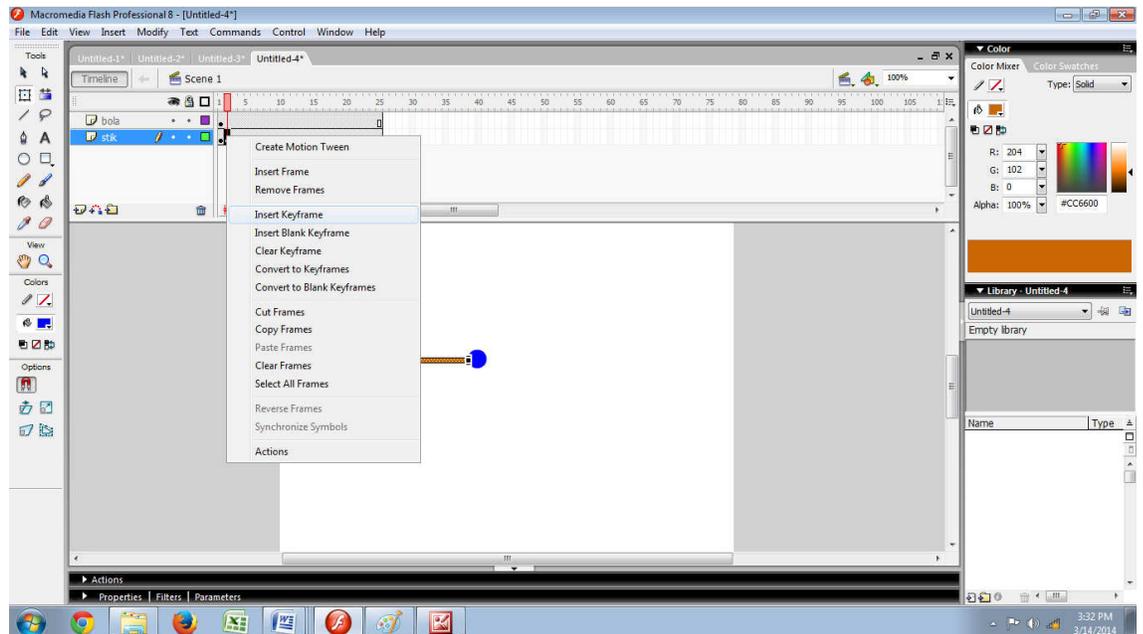
- Jika langkah betul maka sekarang sudah ada 2 layar yaitu layar *stick* dan layar *bola*



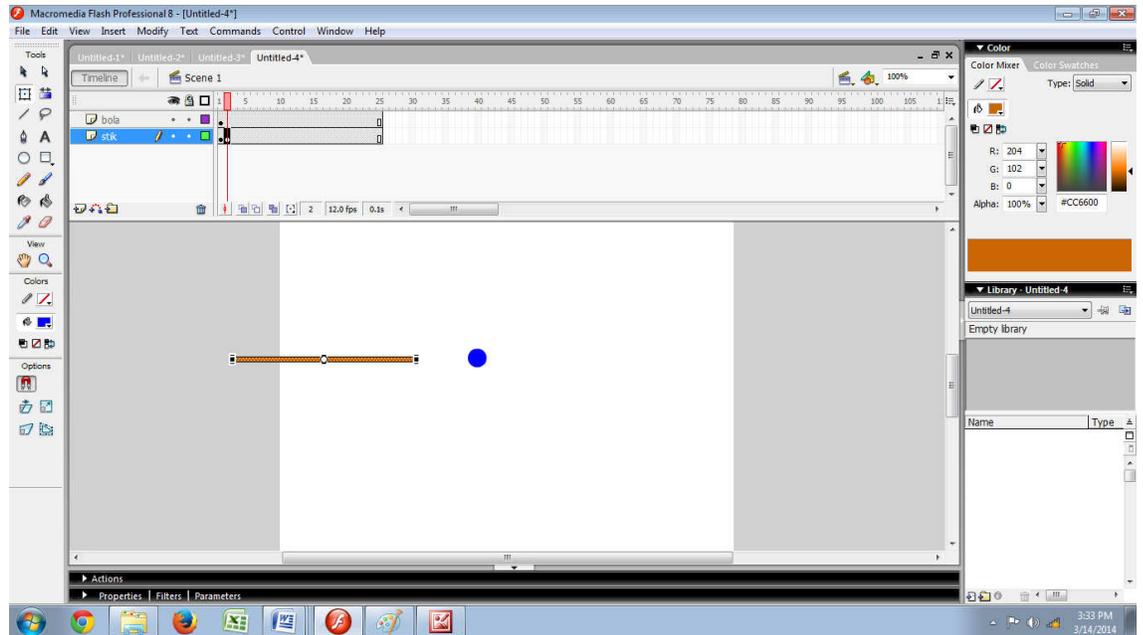
- Atur posisi bola agar berada di depan *stick*
- Selanjutnya klik layar *stick*



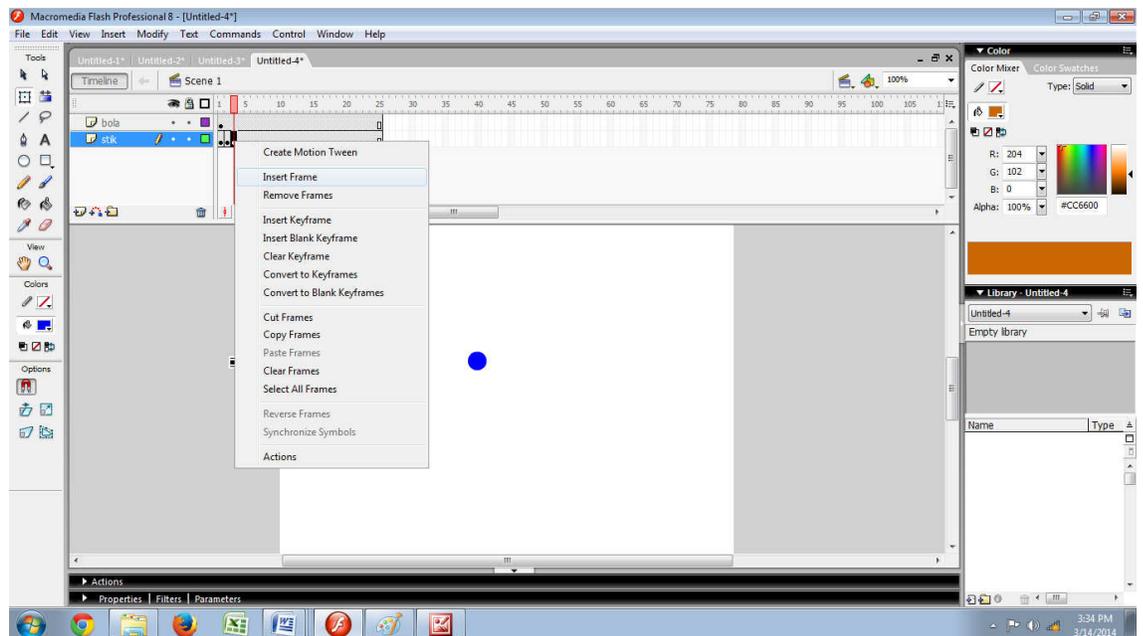
- Pada *frame 2* layar *stick* klik kanan, pilih *insert keyframe*



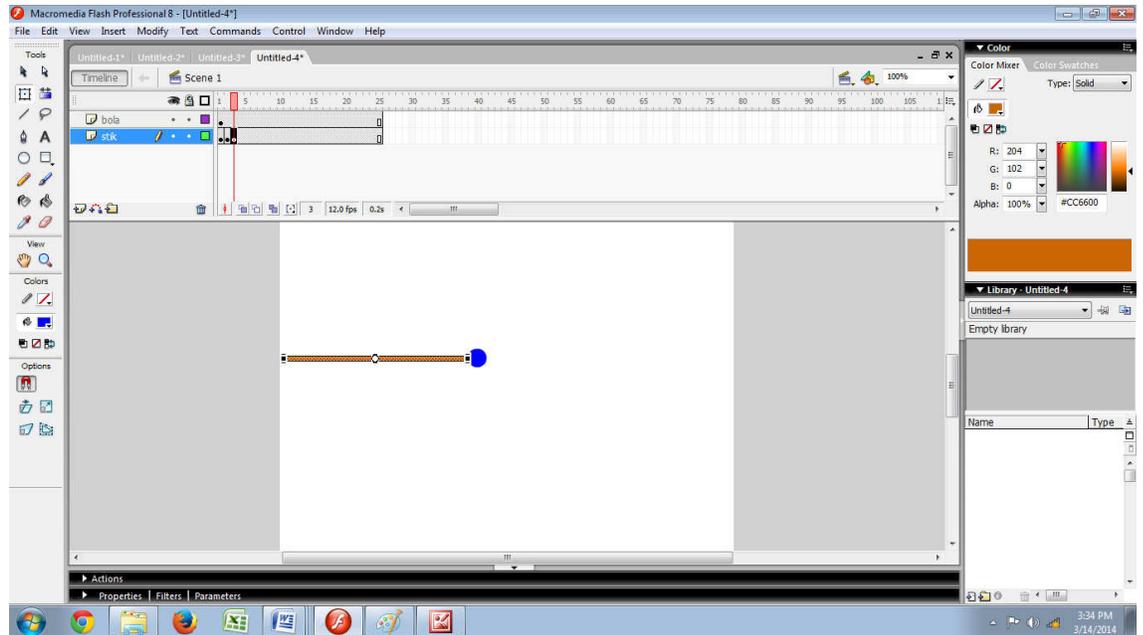
- gerakkan stik ke belakang menjauhi bola



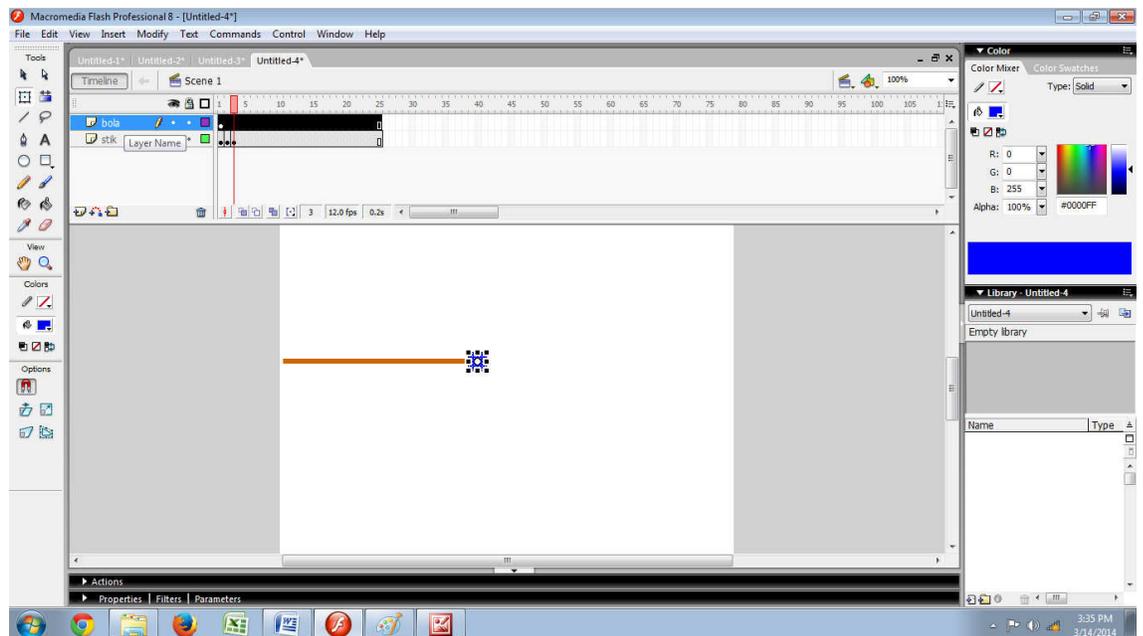
- Pada frame 3 layer stik pilih *insert keyframe*



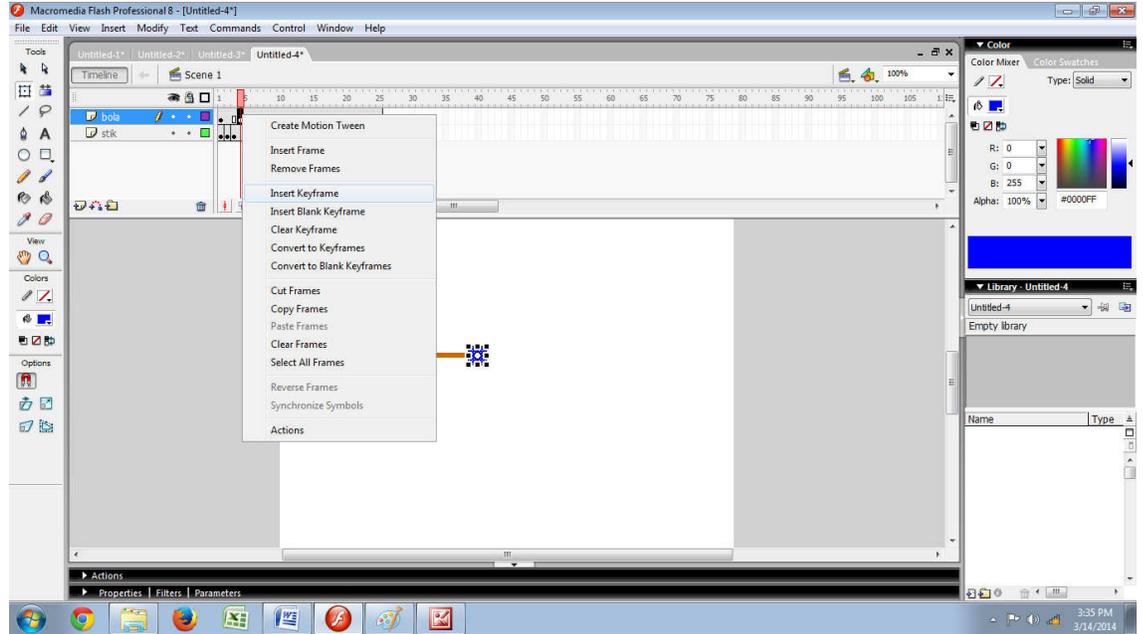
- Gerakan *stick* kembali pas diujung dan bersentuhan dengan gambar bola



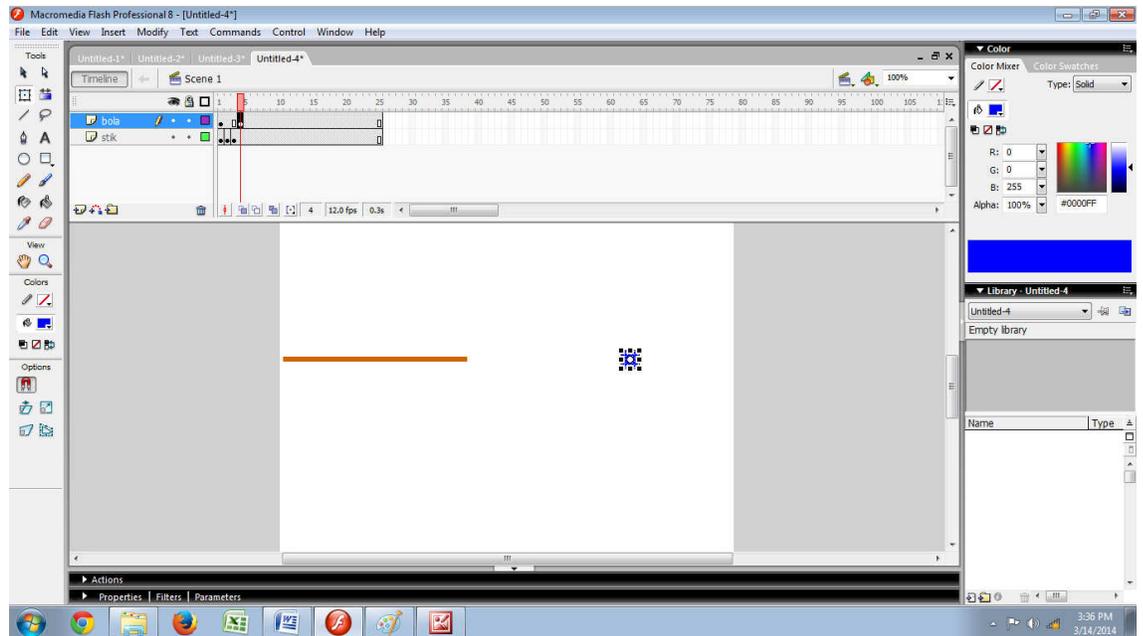
- Selanjutnya pilih layar bola



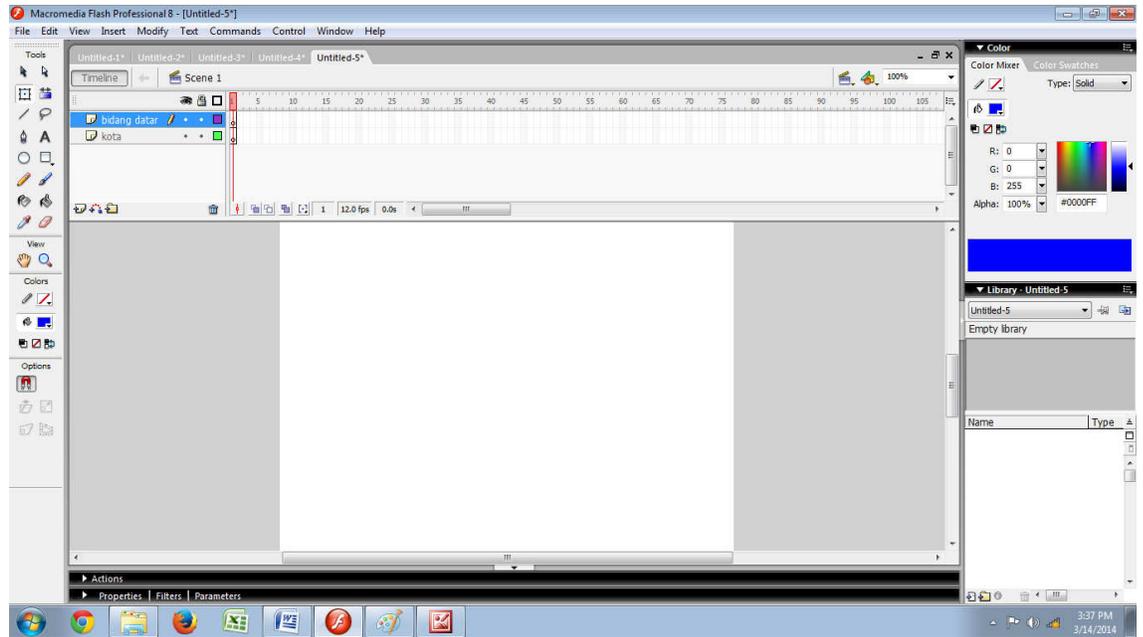
- Pada *frame 4* layar bola klik kanan, pilih *insert keyframe*



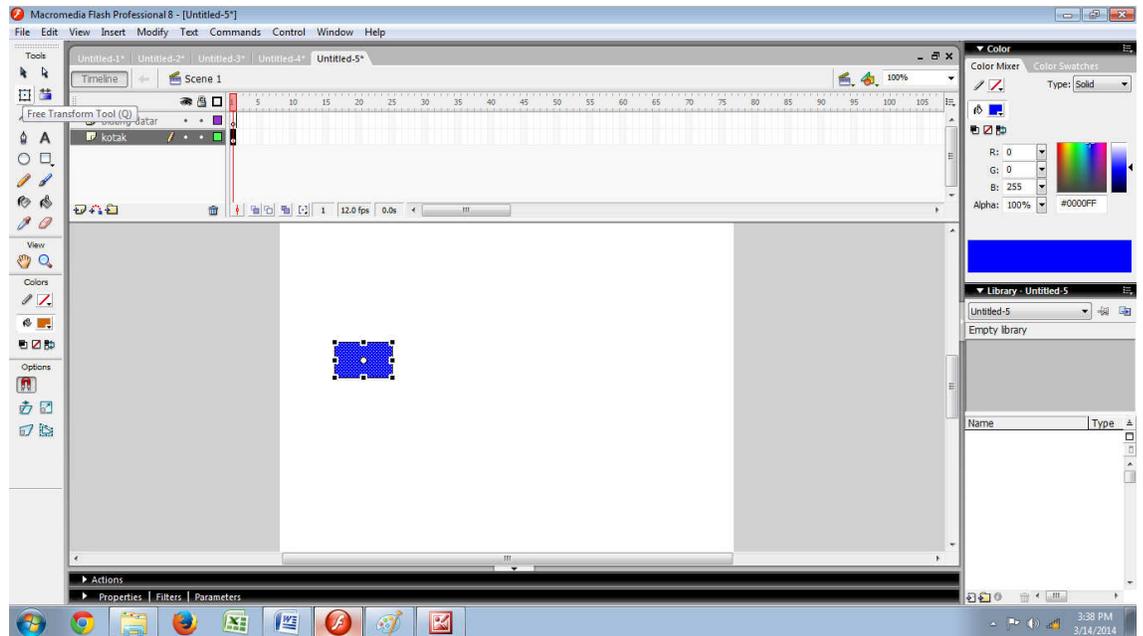
- Gerakan bola ke arah depan



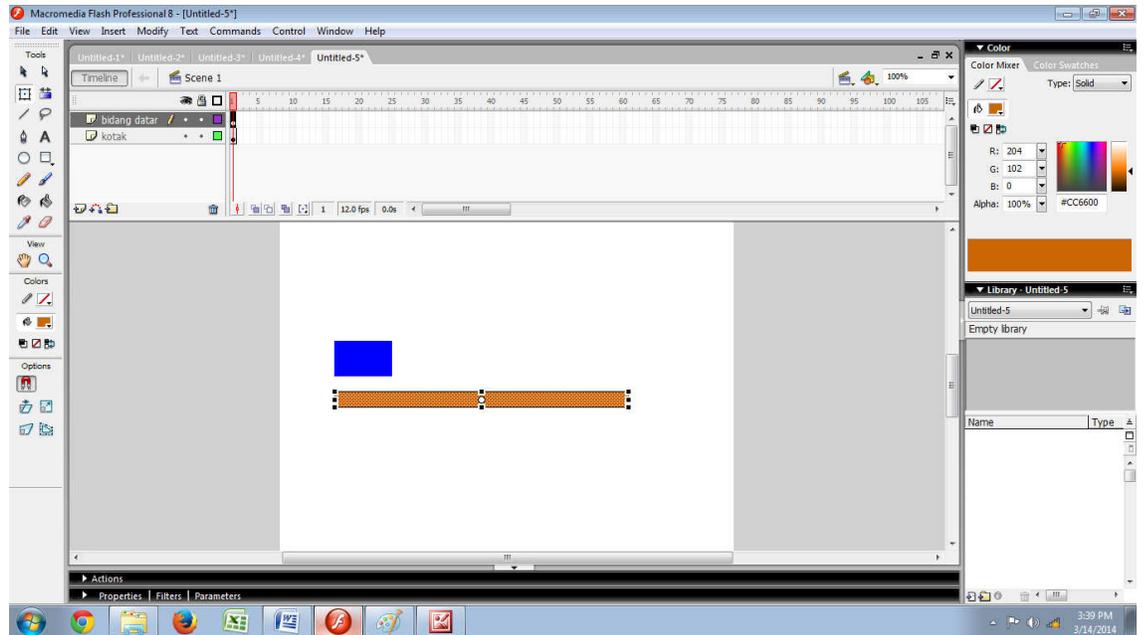
- Tekan *Ctrl+Enter*
2. Animasi gerakan benda
- Untuk membuat animasi ini ikutlah langkah-langkah berikut:
- Buatlah dua buah layar dengan nama kotak dan bidang datar



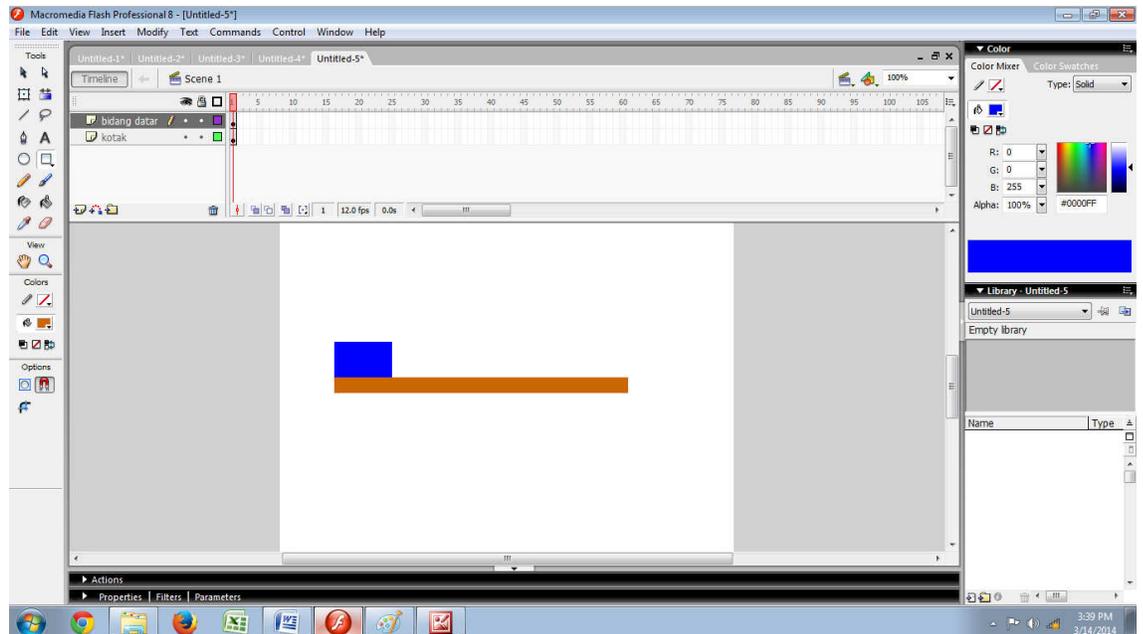
- Gambarlah kotak pada layar kotak



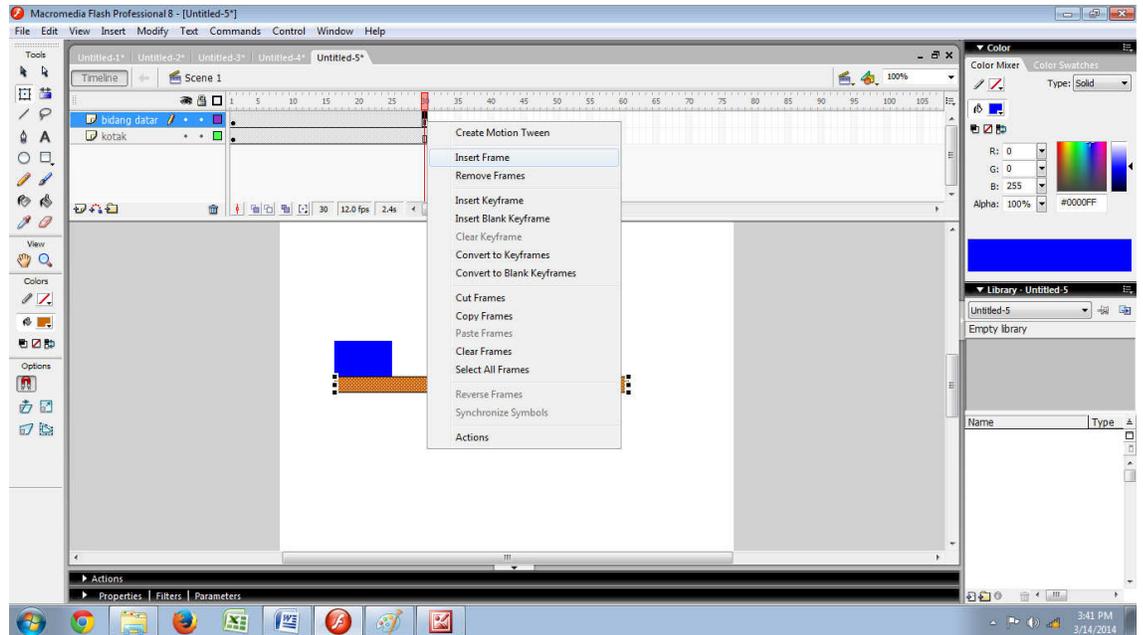
- Gambarlah bidang pada layar bidang datar



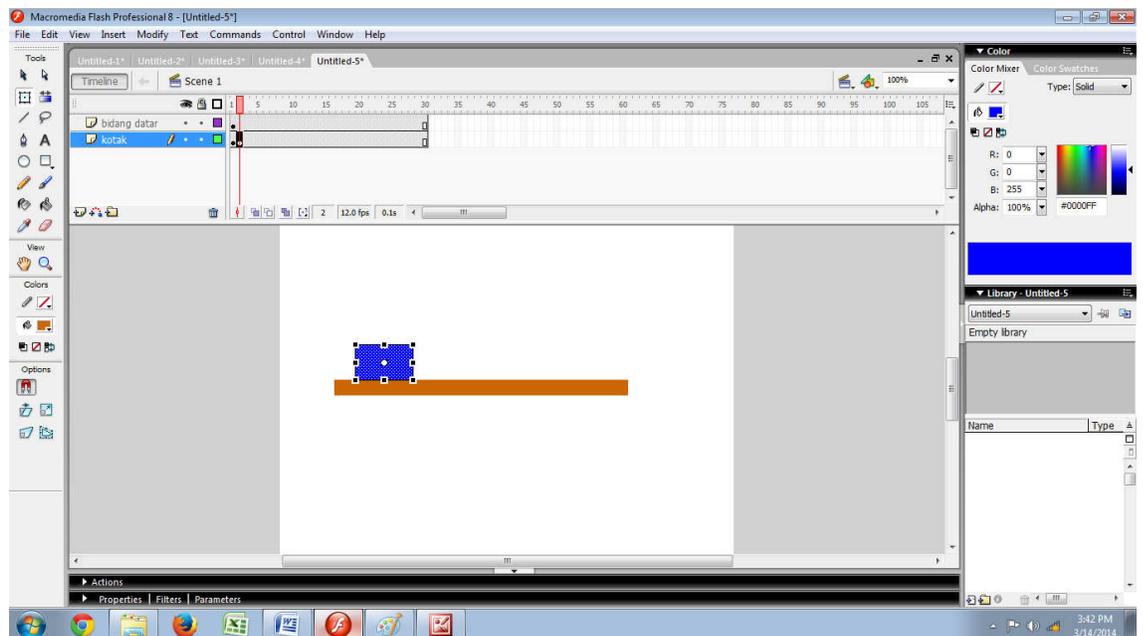
- Letakkan gambar kotak di atas bidang datar



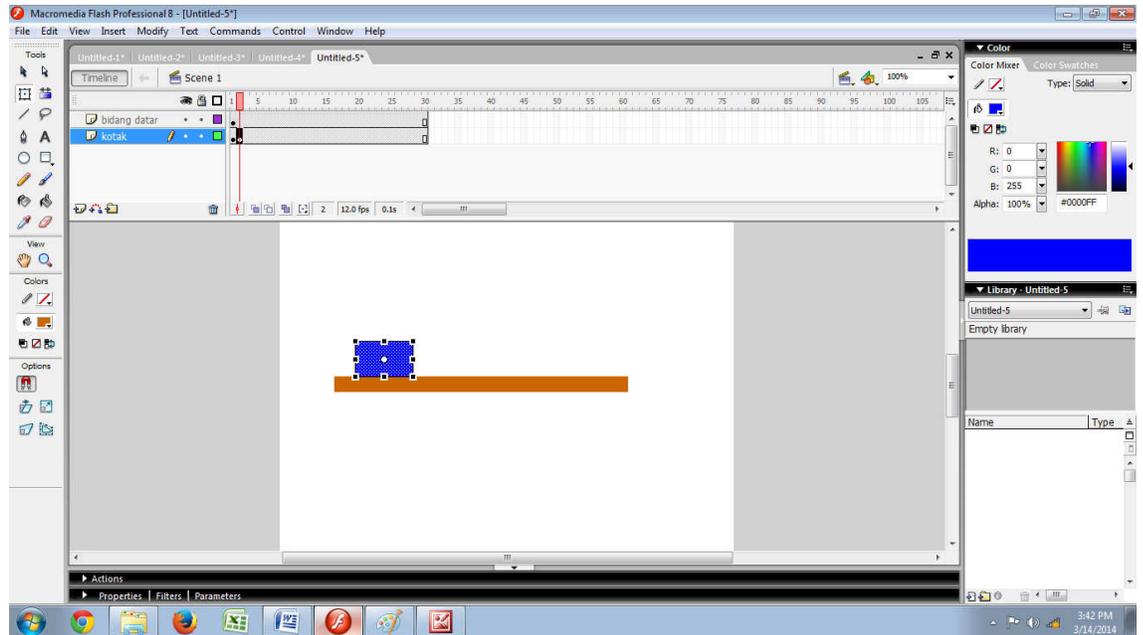
- Pada layar 30 insert frame untuk layer kotak dan layer bidang datar



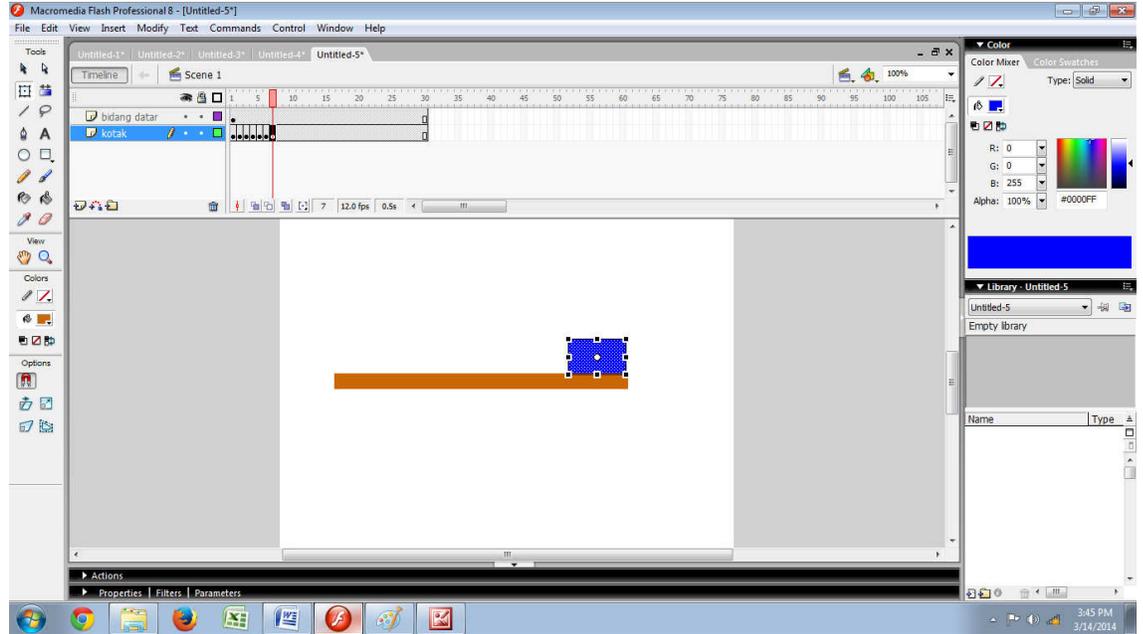
- Pilih layar kotak
- Klik kanan pada *frame 2*, pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi



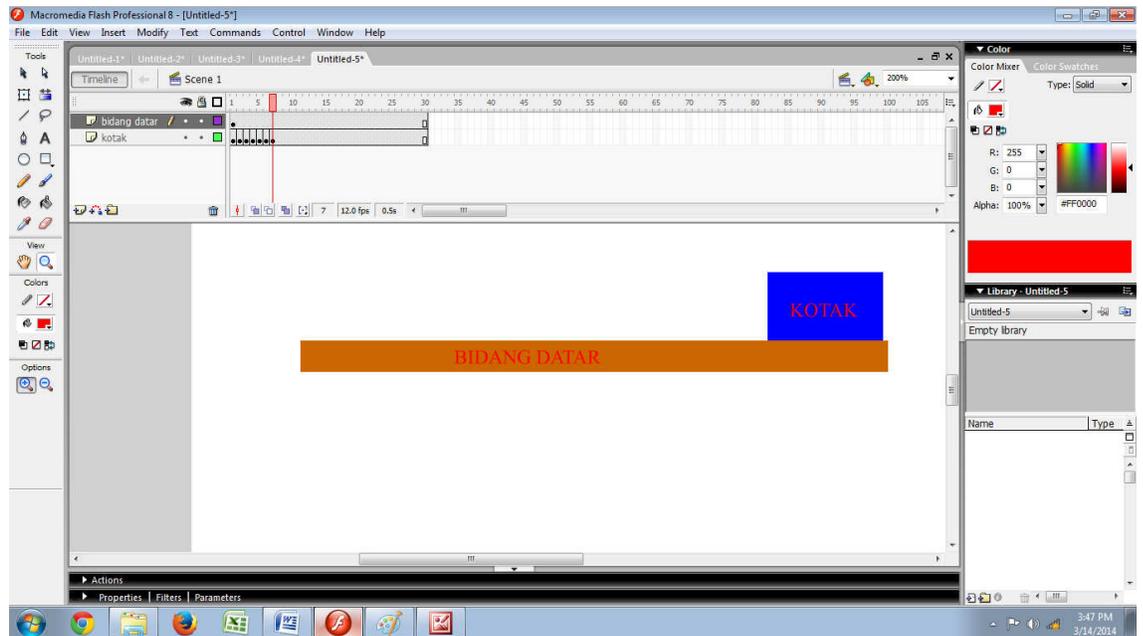
- Klik kanan pada *frame 3*, pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi



- Klik kanan pada *frame* 4, pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi
- Klik kanan pada *frame* 5, pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi
- Klik kanan pada *frame* 6, pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi
- Klik kanan pada *frame* , pilih *insert keyframe* layar kotak kemudian gerakkan kotak ke depan satu spasi sampai di ujung bidang datar



- Berilah simbol berupa angka atau huruf mewakili *obyek* tersebut dengan mengklik *text tool*
- Beri nama kotak dan nama bidang datar



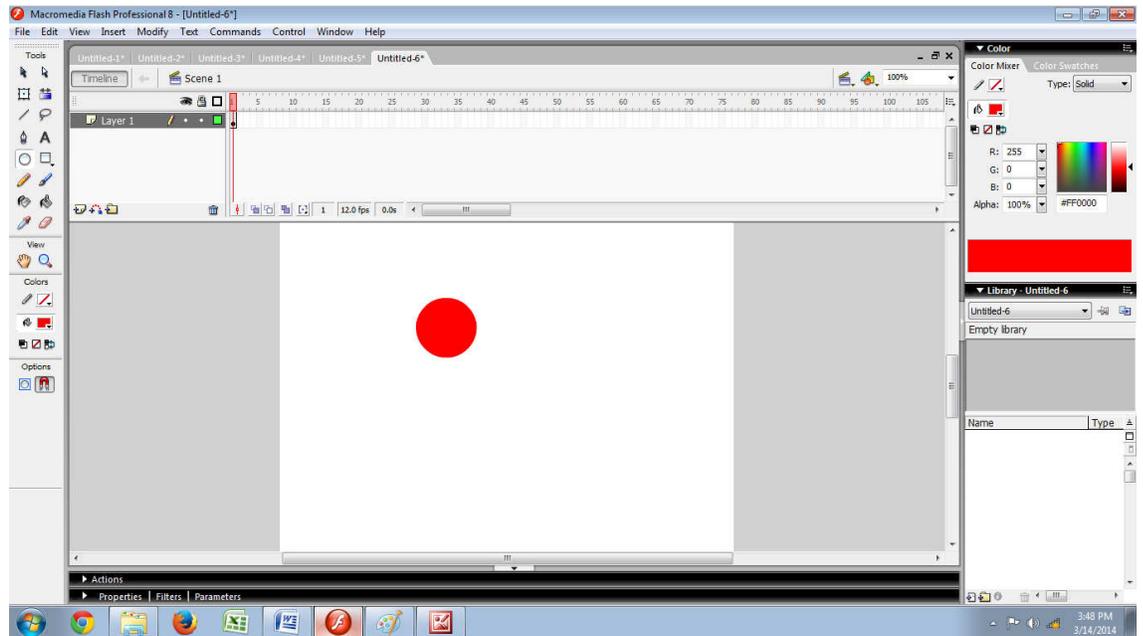
- Tekan *Ctrl+Enter*

V. ANIMASI DENGAN GUIDE

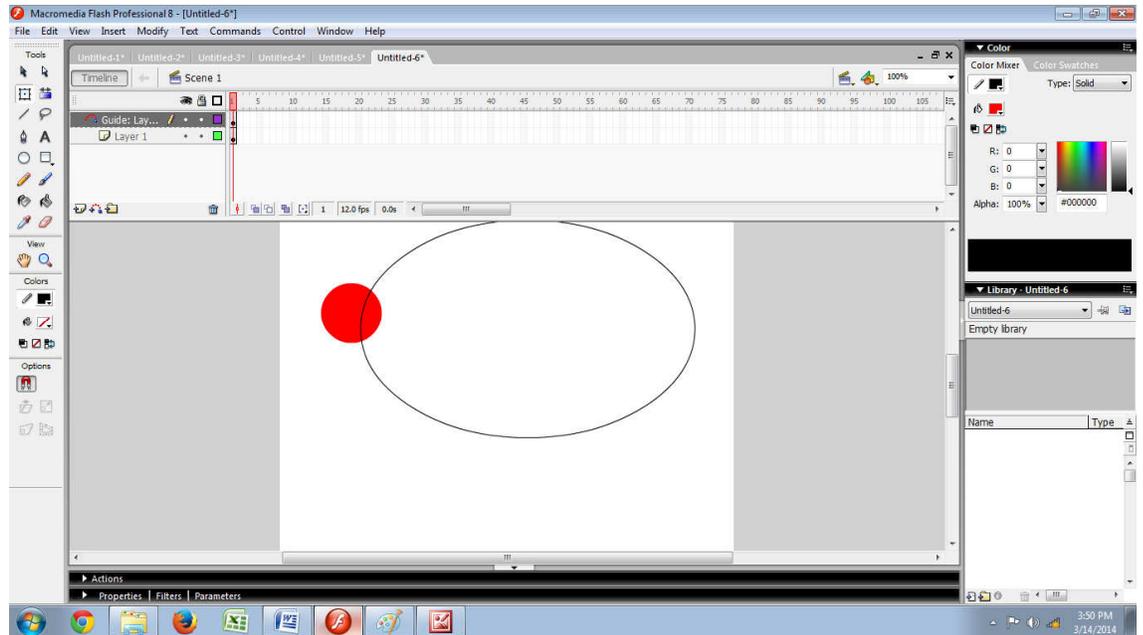
Motion guide merupakan *tool* bantuan yang terdapat di dalam *timeline* yang berfungsi memandu gerakan obyek sesuai keinginan kita dengan membuat garis bantu sebagai media perantara. *Motion guide* sangat penting agar mengurangi jumlah *frame* yang digunakan.

1. Animasi bola bergerak melingkar

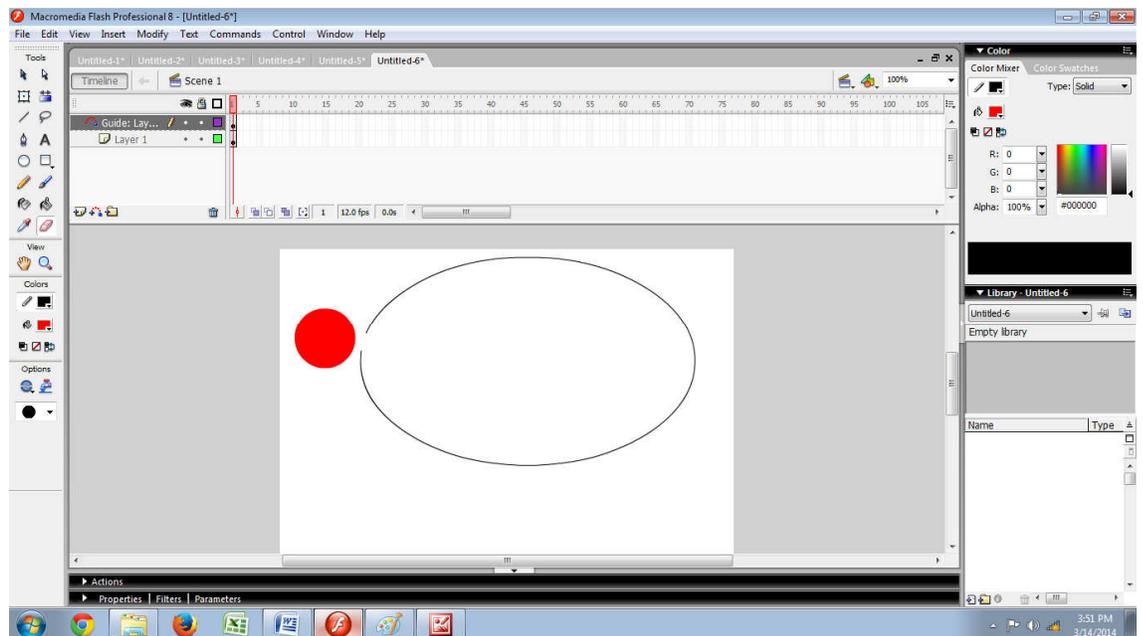
- Klik *oval tool* kemudian gambarlah bola pada *stage*



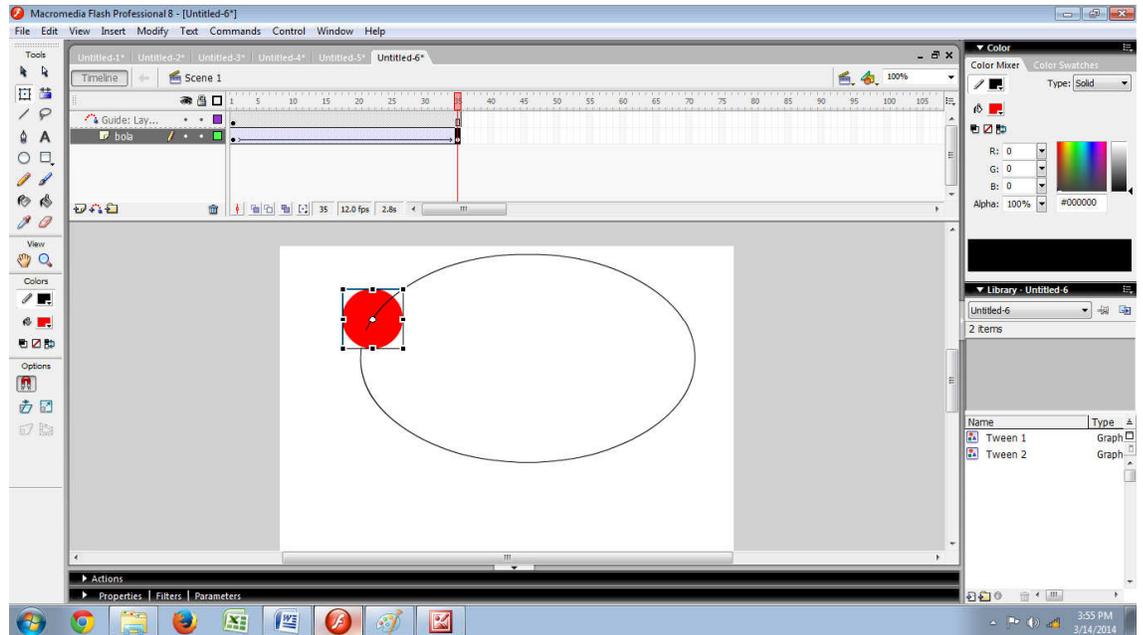
- Klik *add motion guide*
- Gambarlah lingkaran besar berbentuk elips pada *stage*



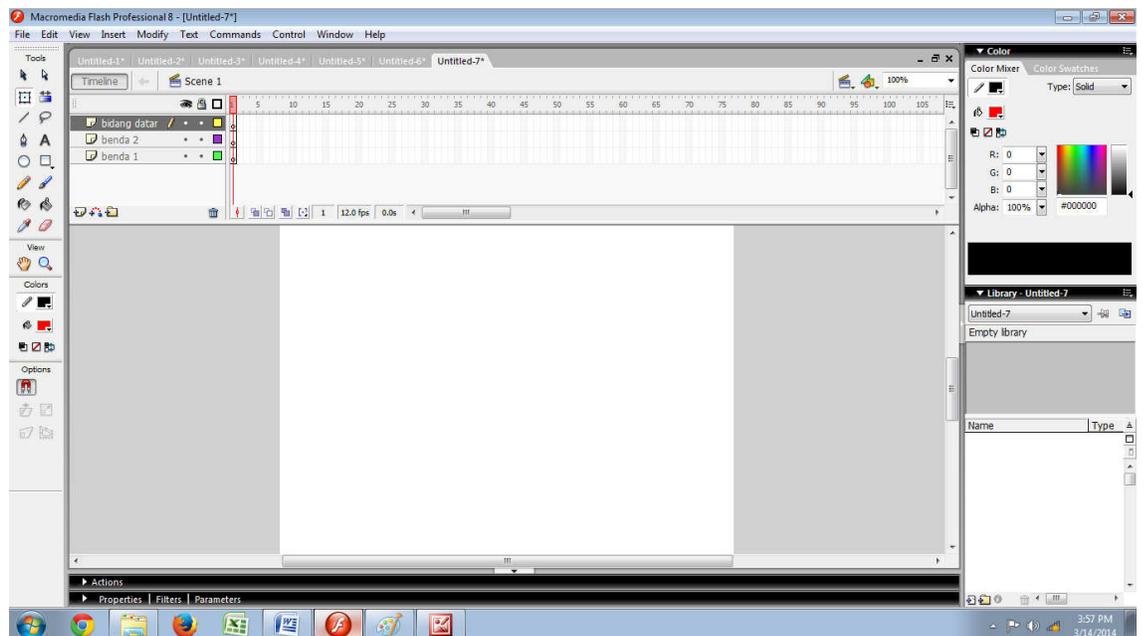
- Hapuslah salah satu sebagian dari lingkaran besar untuk meletakkan bola



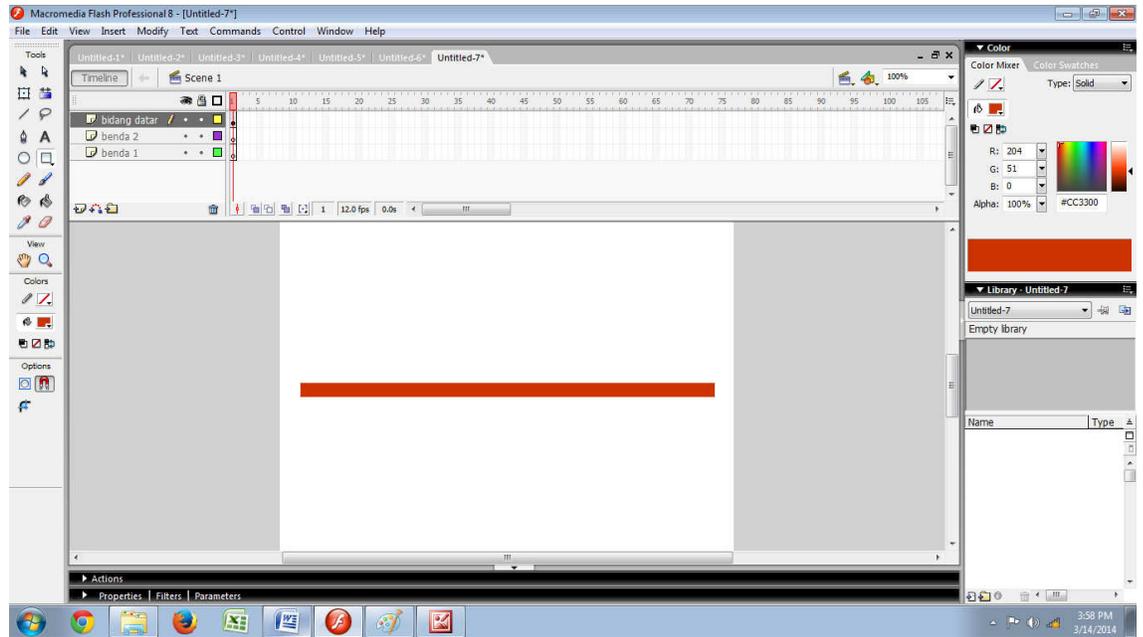
- Pilih insert frame pada layer 35 untuk layer bola dan guide
- Klik kanan pada *frame 15* layar bola, pilih *create motion tween*
- Klik kanan pada *frame 30* layar bola pilih *insert keyframe*



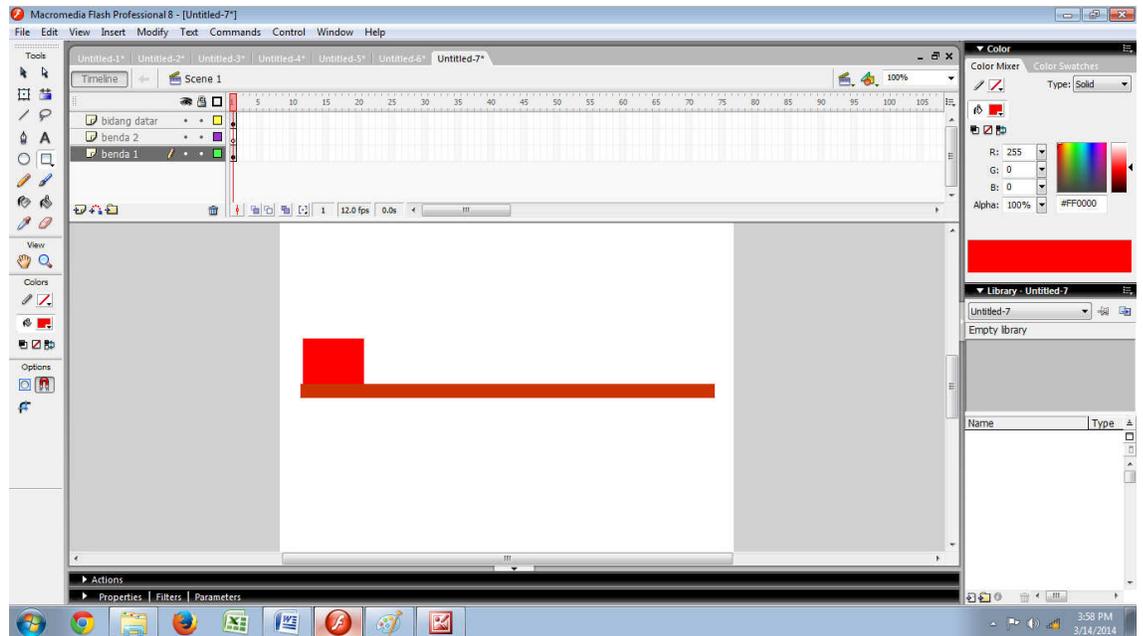
- Lihatlah hasilnya dengan menekan tombol *Ctrl+Enter*
2. Animasi tumbukan dua benda
- Buatlah 3 buah layar dengan nama benda 1, benda 2, dan bidang datar



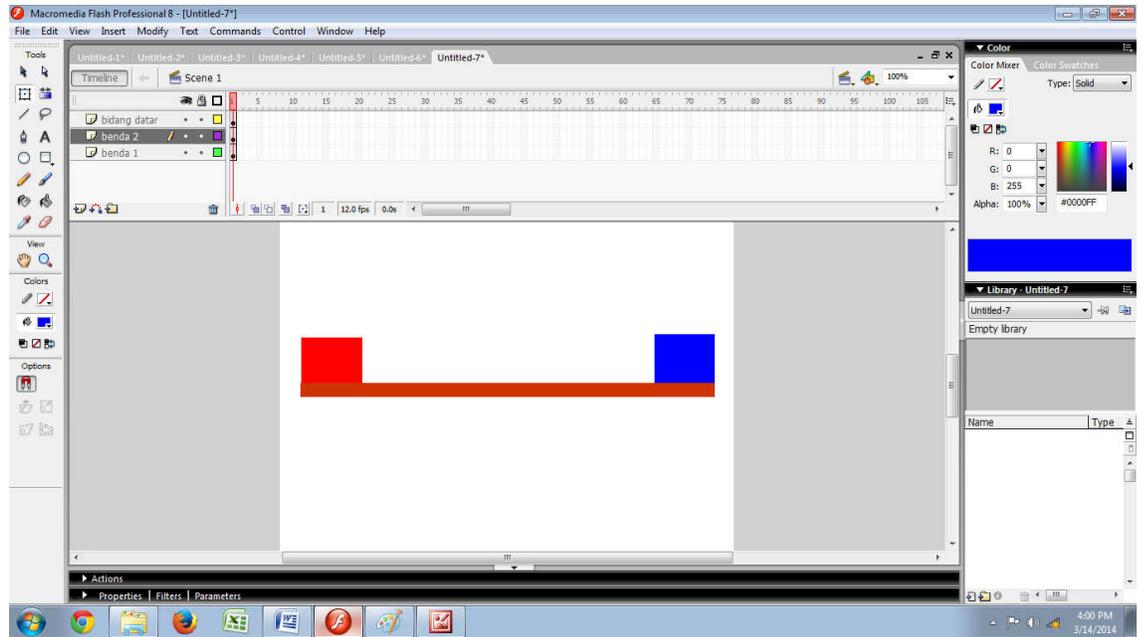
- Gambarlah bidang datar pada layar bidang datar



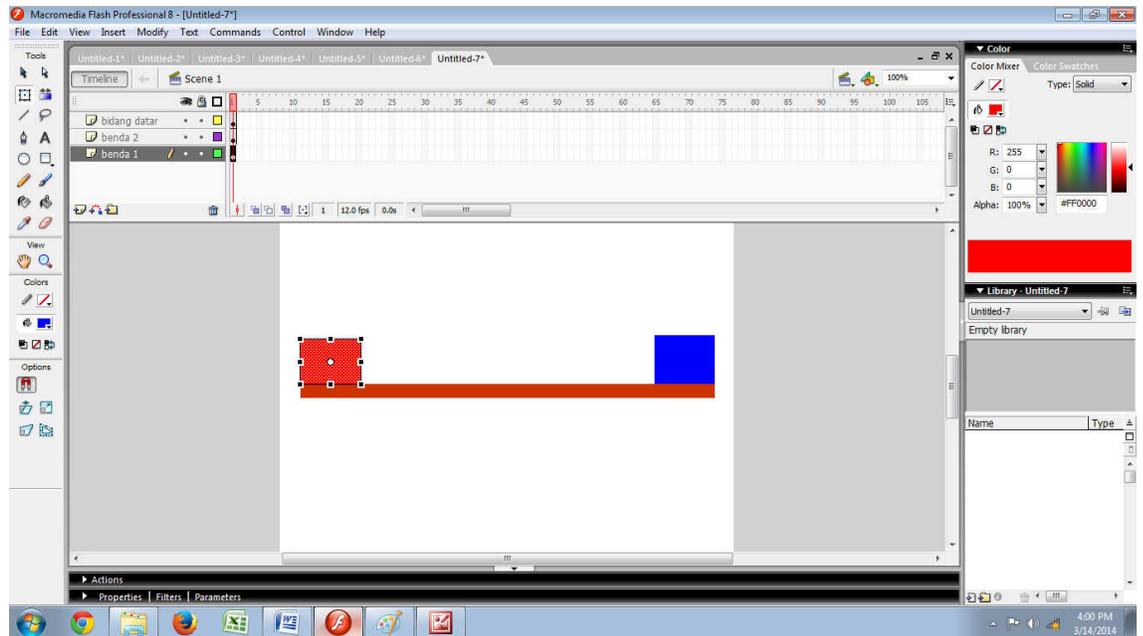
- Gambarlah kotak 1 pada layar benda 1



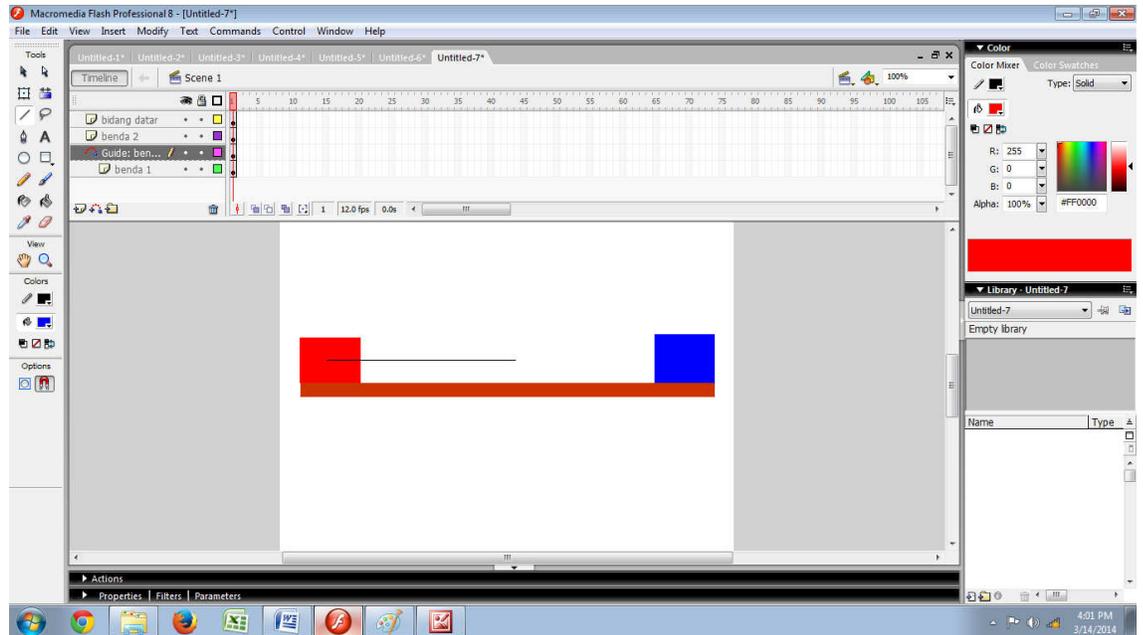
- Gambarlah kotak 2 pada layar benda 2



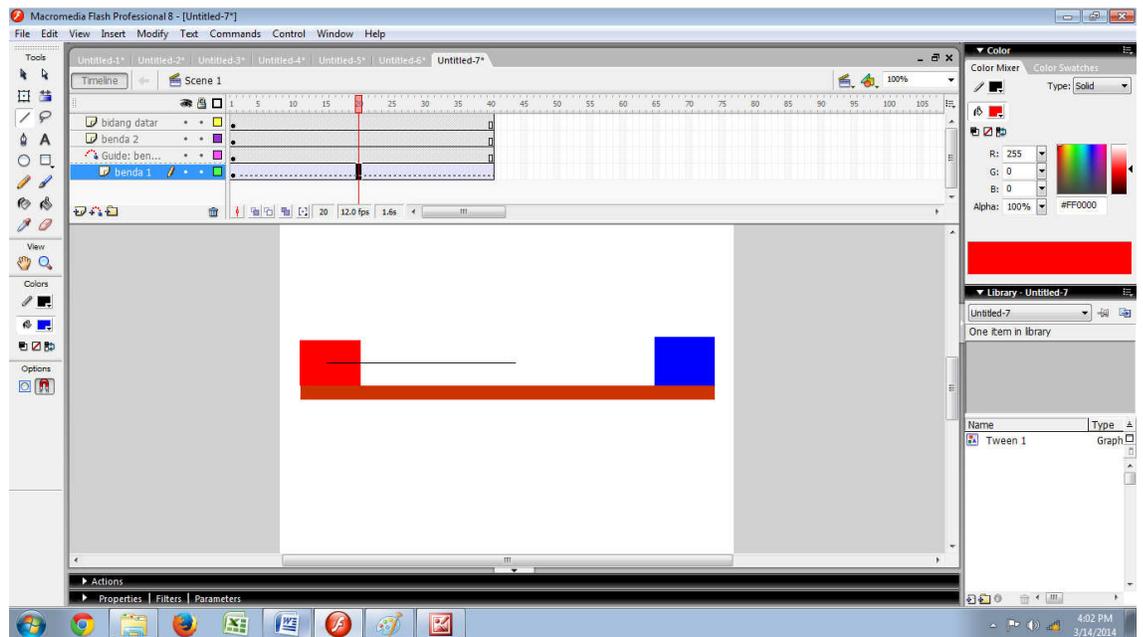
- Letakkan benda 1 dan benda 2 berhadapan seperti gambar berikut:



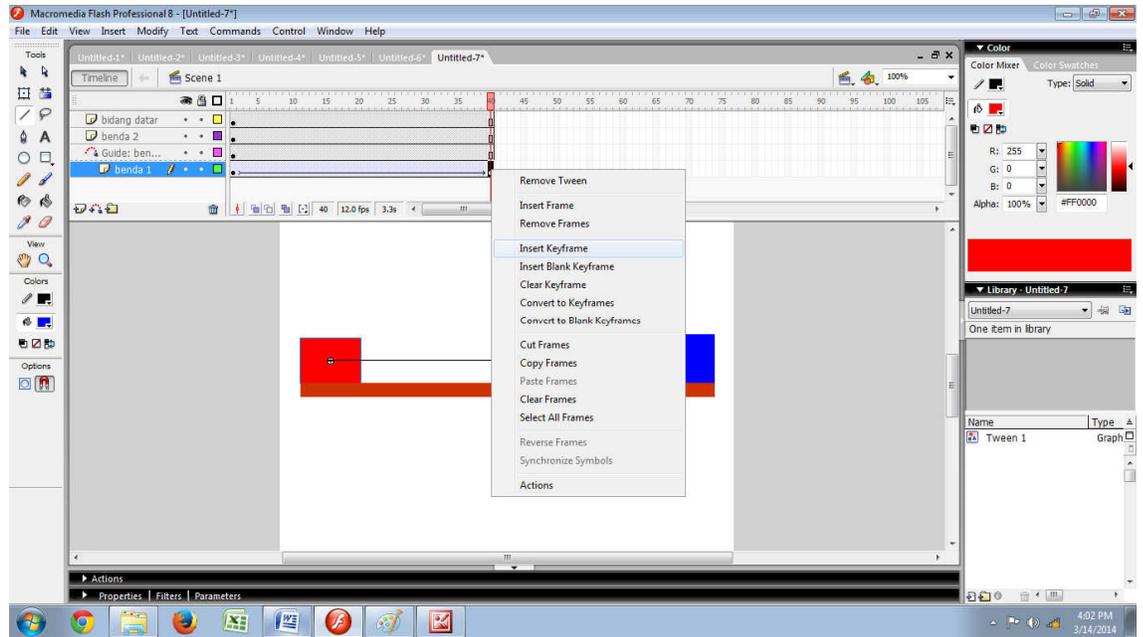
- Klik kanan pada layar benda 1, pilih *motion guide*
- Buatlah garis lurus di depan gambar kotak 1



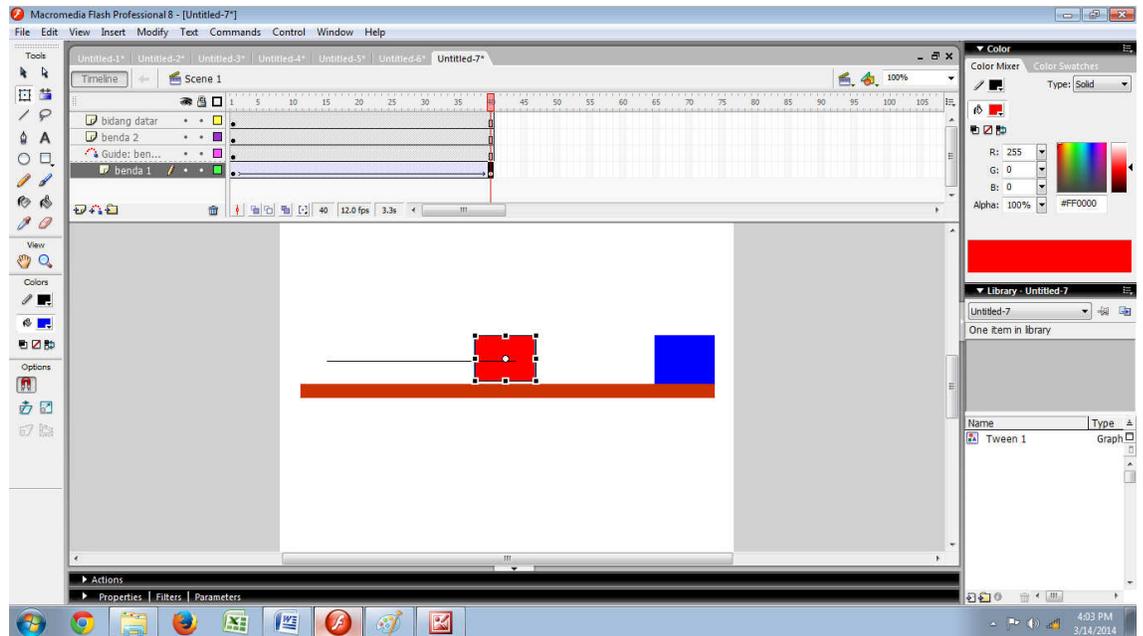
- Klik kanan pada *frame 40*, pilih *insert frame*
- Klik kanan pada *frame 20*, pilih *create motion tween*



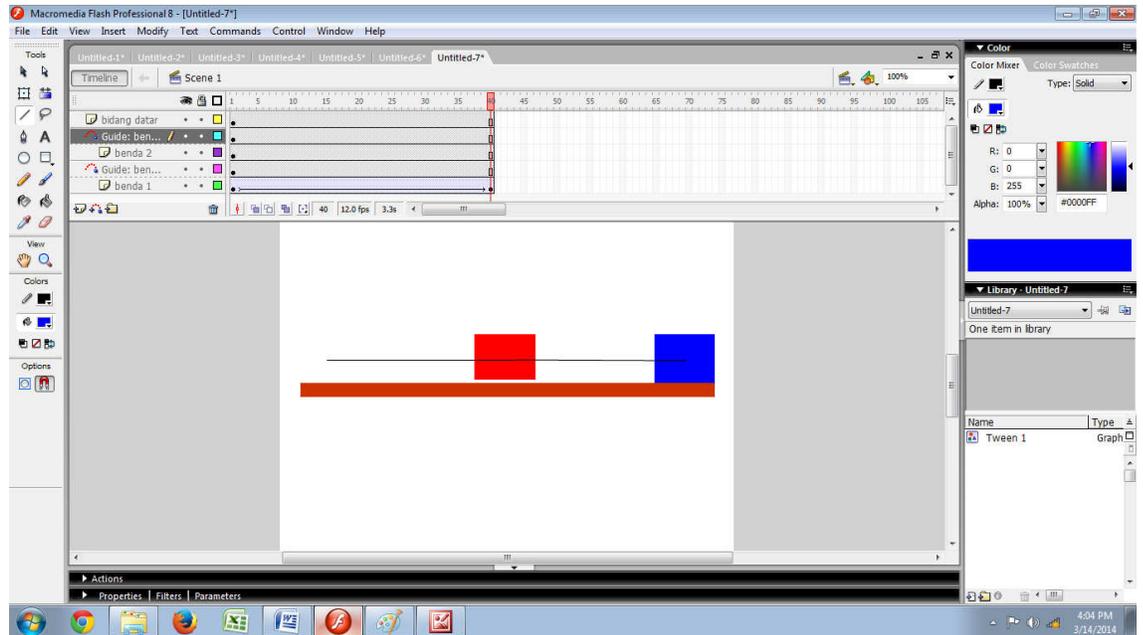
- Klik kanan pada *frame 40*, pilih *insert keyframe*



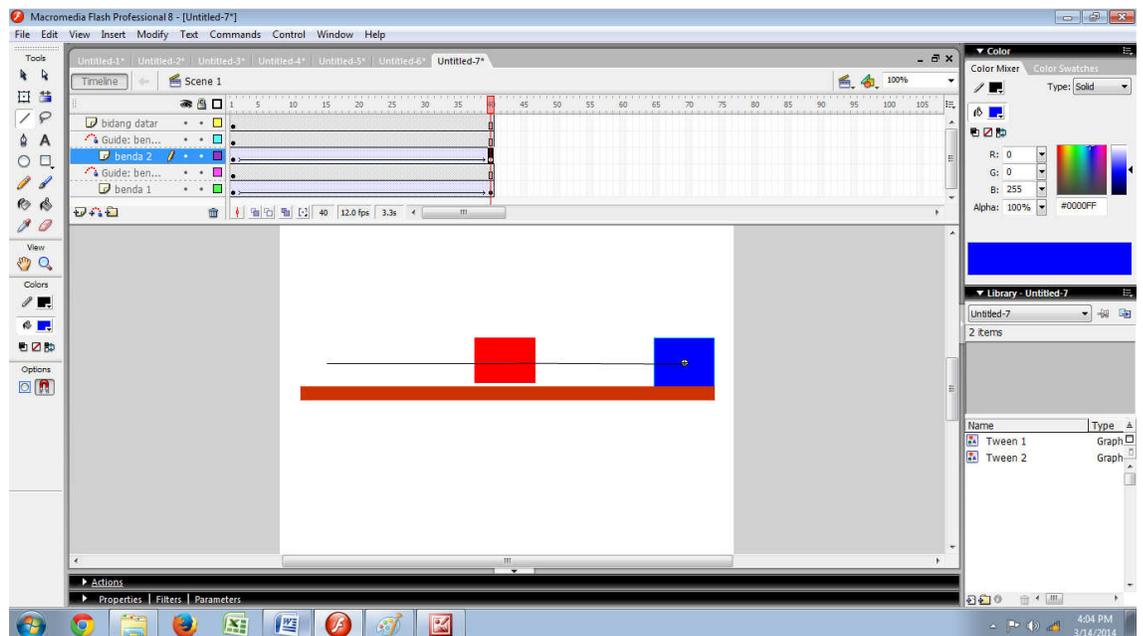
- Gerakkan kotak sampai ke ujung garis guide



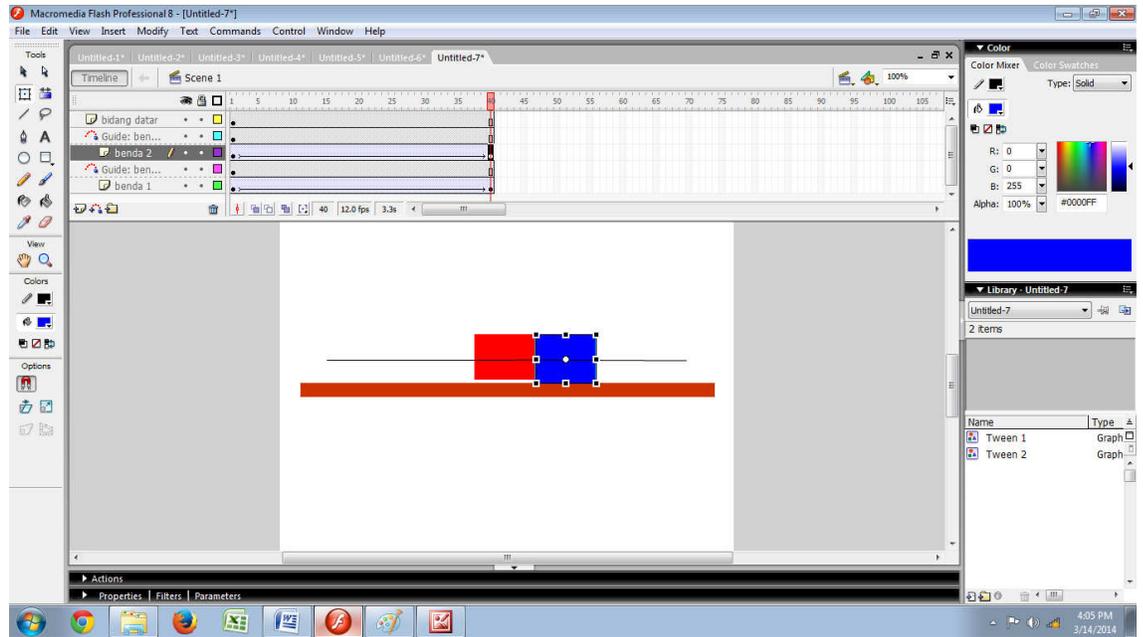
- Klik kanan pada layar benda 2, pilih *motion guide*
- Buatlah garis lurus di depan gambar kotak 2



- Klik kanan pada *frame 40*, pilih *insert frame*
- Klik kanan pada *frame 20*, pilih *create motion tween*
- Klik kanan pada *frame 40*, pilih *insert keyframe*



- Gerakkan kotak sampai diujung garis guide



- Tekan *Ctrl+Enter* untuk melihat hasil animasi

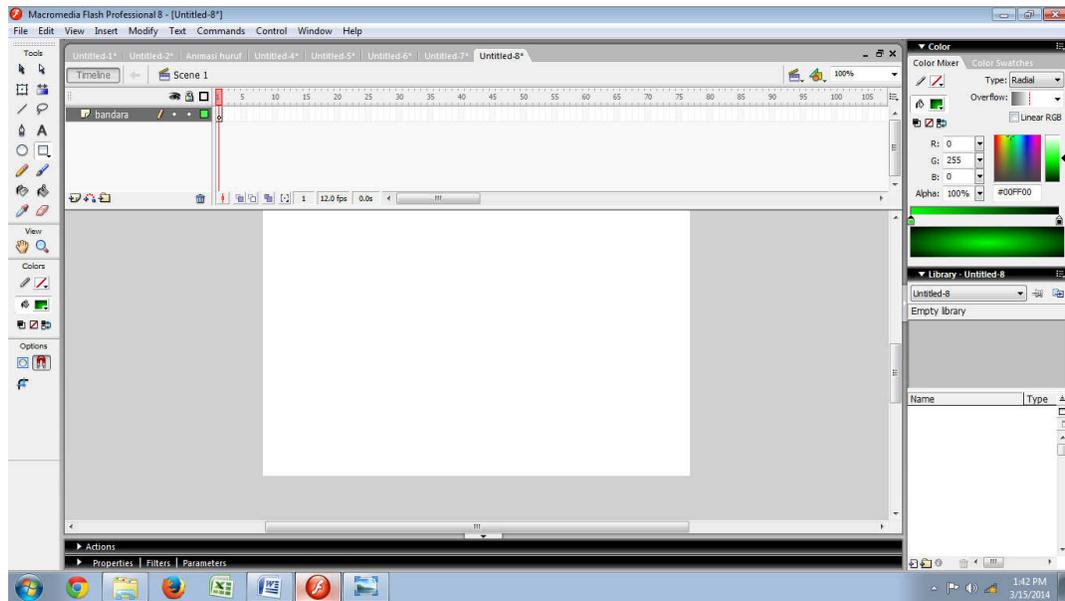
VI. ANIMASI DENGAN MOTION TWEEN

Motion tween adalah *tool* bantuan dalam *Macromedia Flash* yang memungkinkan dalam menggerakkan obyek tanpa melihat pemasukan kunci *frame* pada setiap *framena*. Hal ini sangat penting agar mempercepat proses pembuatan animasi sehingga mengurangi waktu pengajaran.

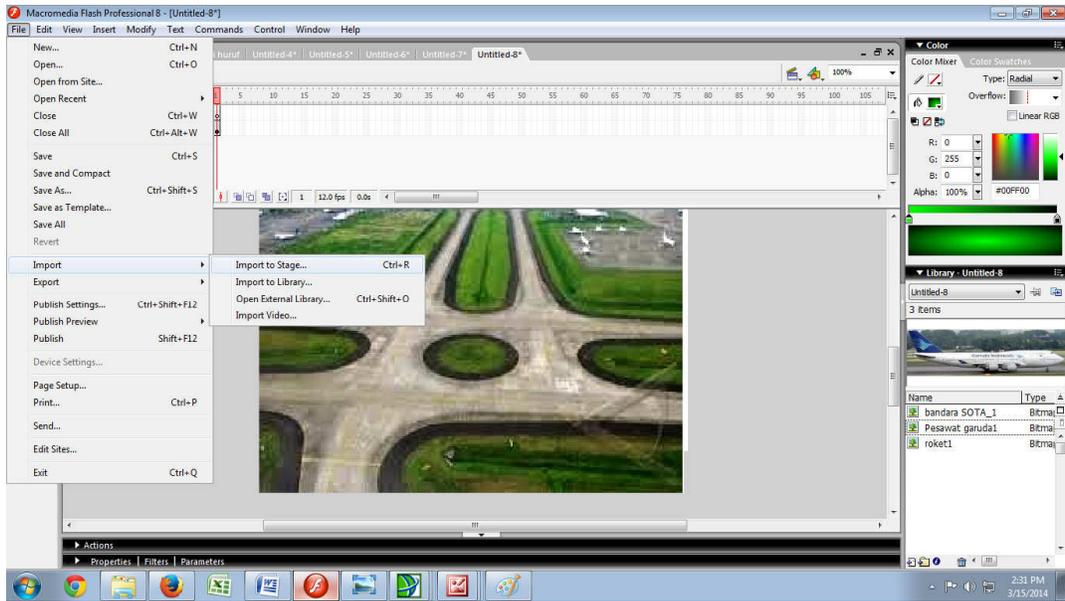
Untuk membuat animasi dengan menggunakan bantuan *motion tween* bisa dilakukan dengan contoh berikut:

1. Animasi pesawat terbang

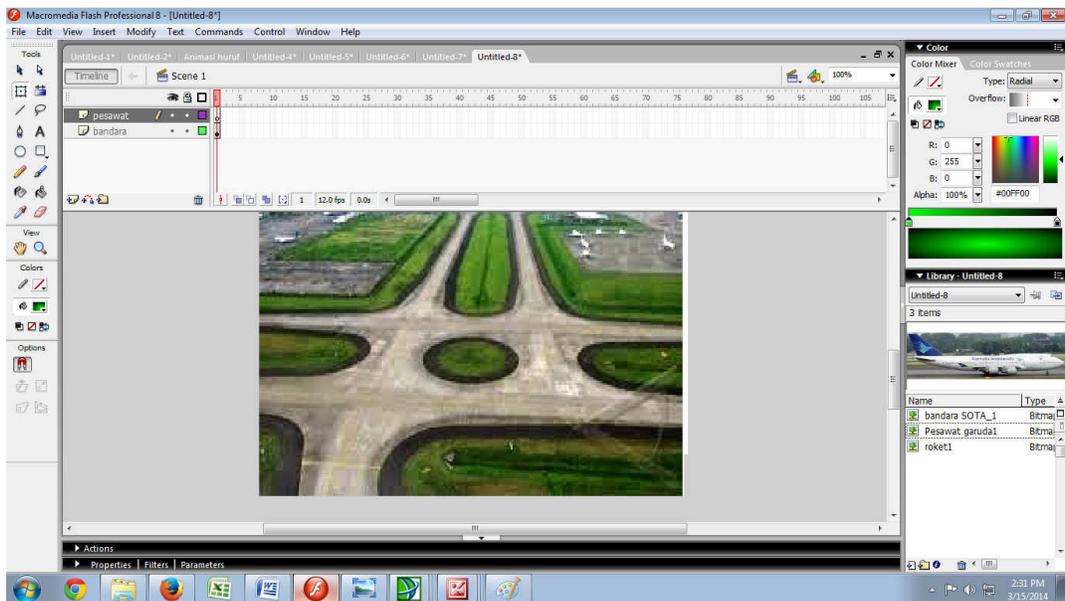
- Siapkan gambar bandara dan gambar pesawat terbang dan letakkan di *folder* dalam komputer anda
- Buat layar dengan nama bandara



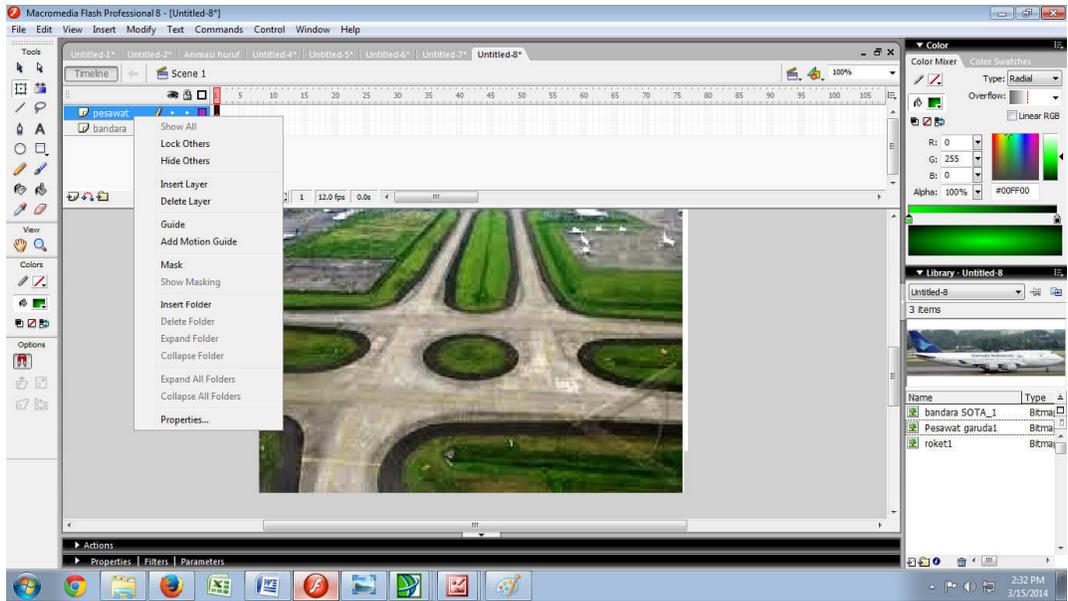
- Pilih *menu file*, pilih *import to stage*



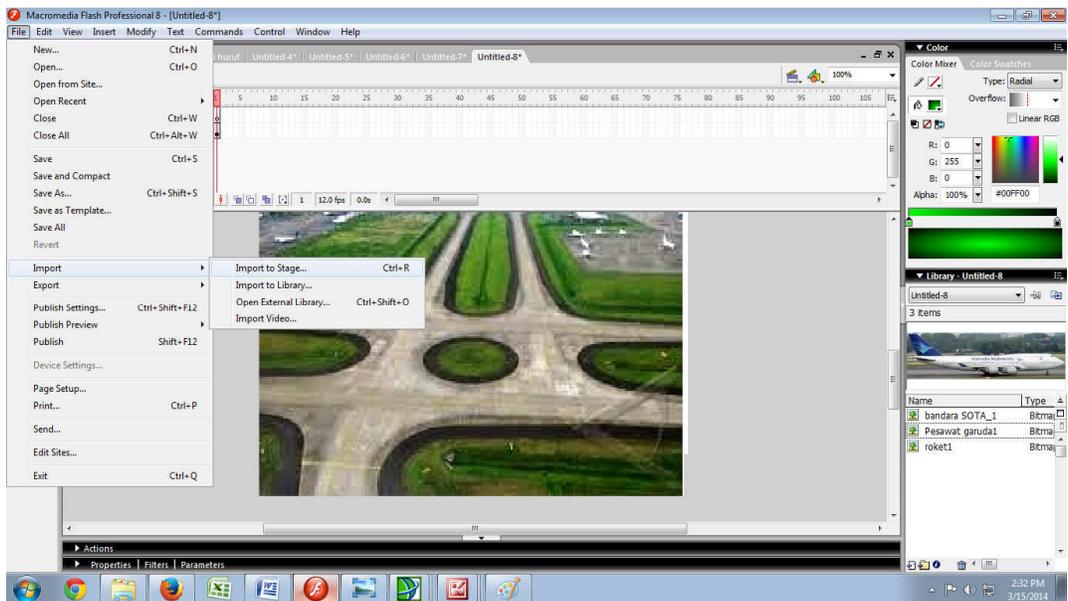
- Ambil gambar bandara dan letakkan di layar bandara sesuai ukuran *stage*



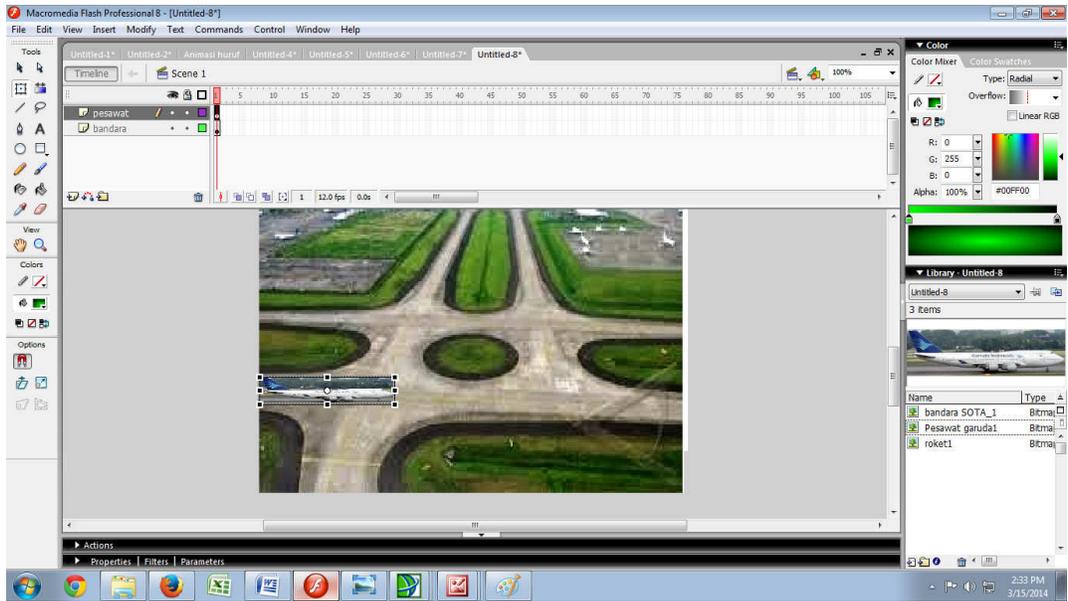
- Buat layar 2 dengan nama pesawat



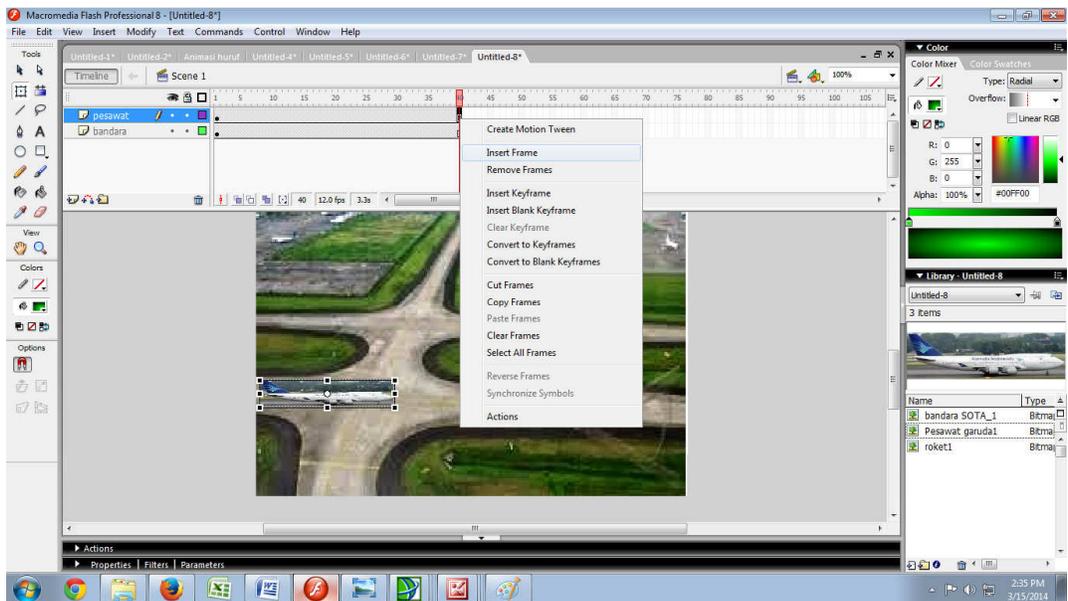
- *Pilih menu file, pilih import to stage*



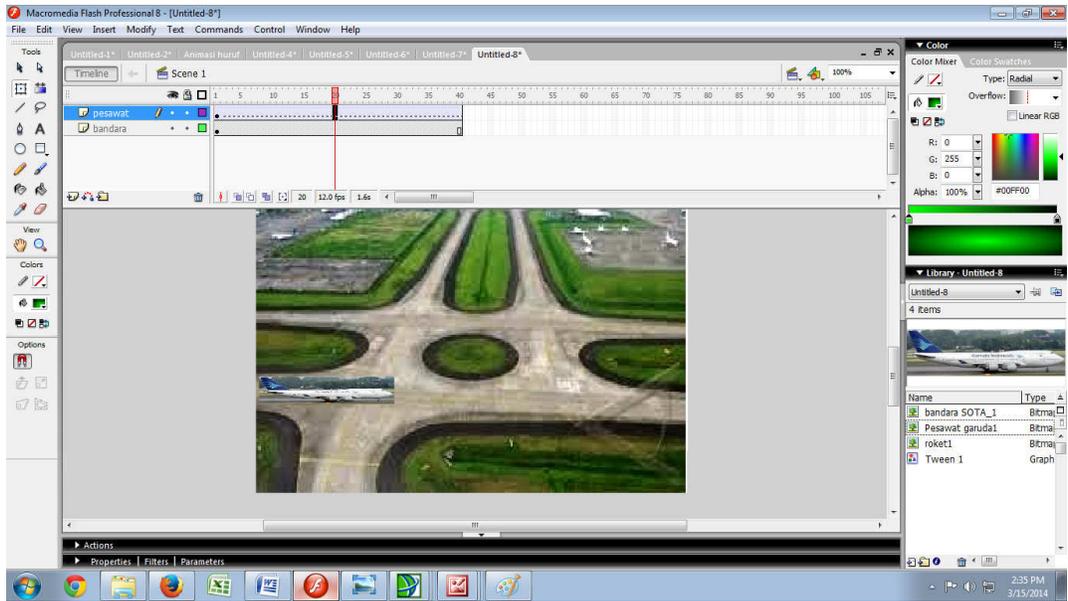
- *Ambil gambar pesawat dan letakkan di layar pesawat*



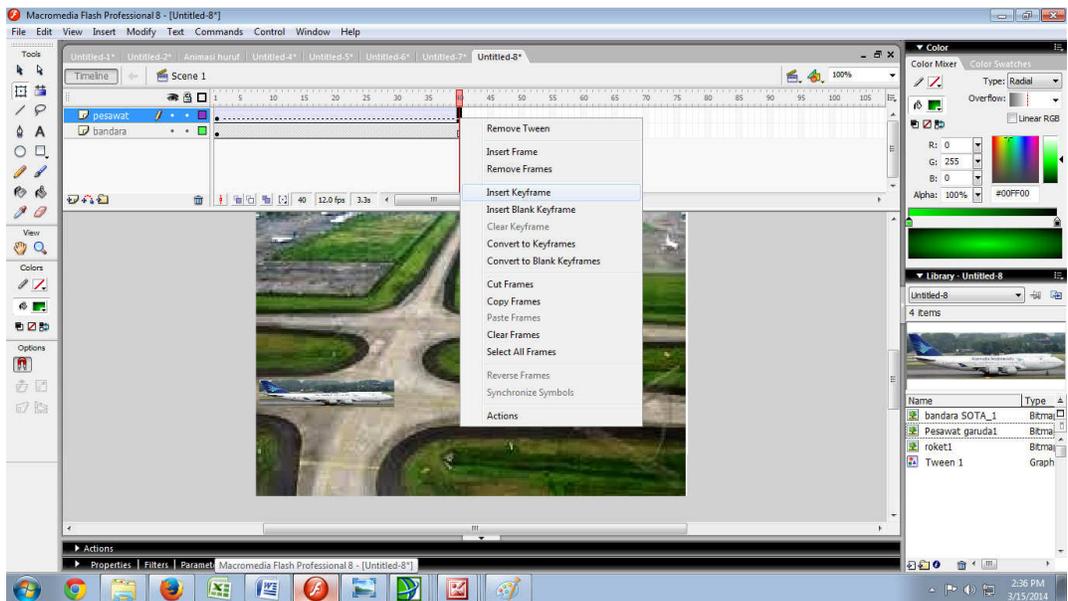
- Klik kanan pada *frame 40* di layar pesawat dan bandara dan pilih *insert frame*



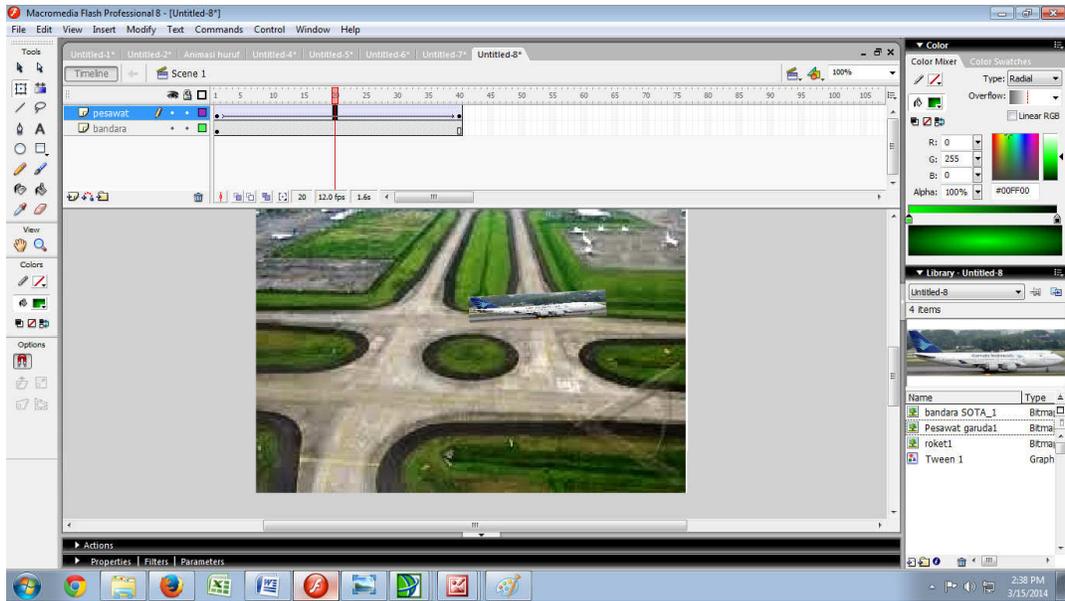
- Klik kanan pada *frame 20* di layar pesawat, pilih *creater motioan tween*



- Klik kanan pada *frame 40* layar pesawat pilih *insert keyframe*



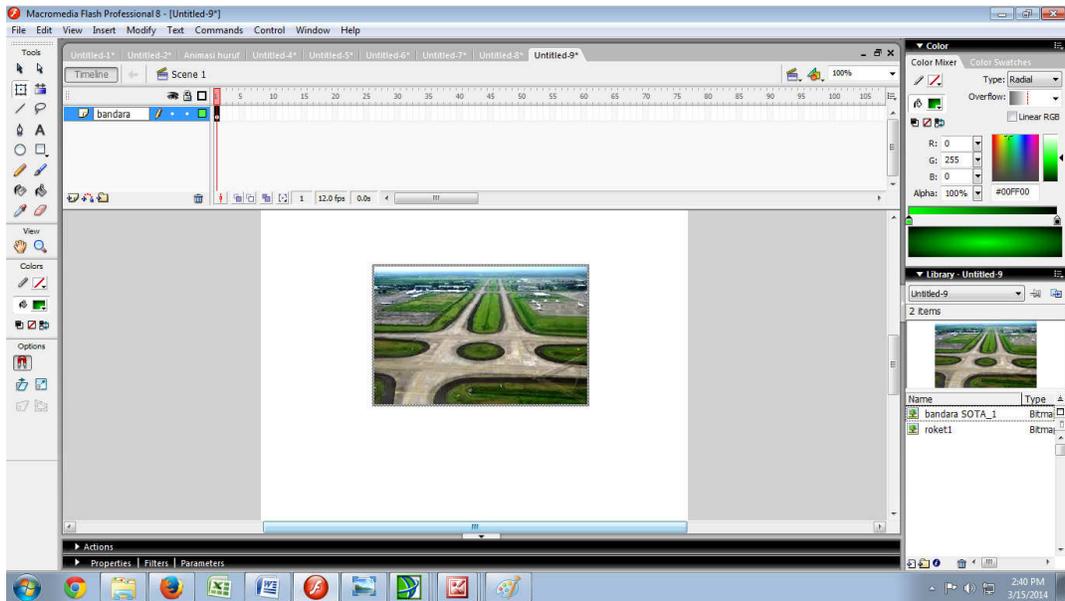
- Gerakkan pesawat seperti terbang



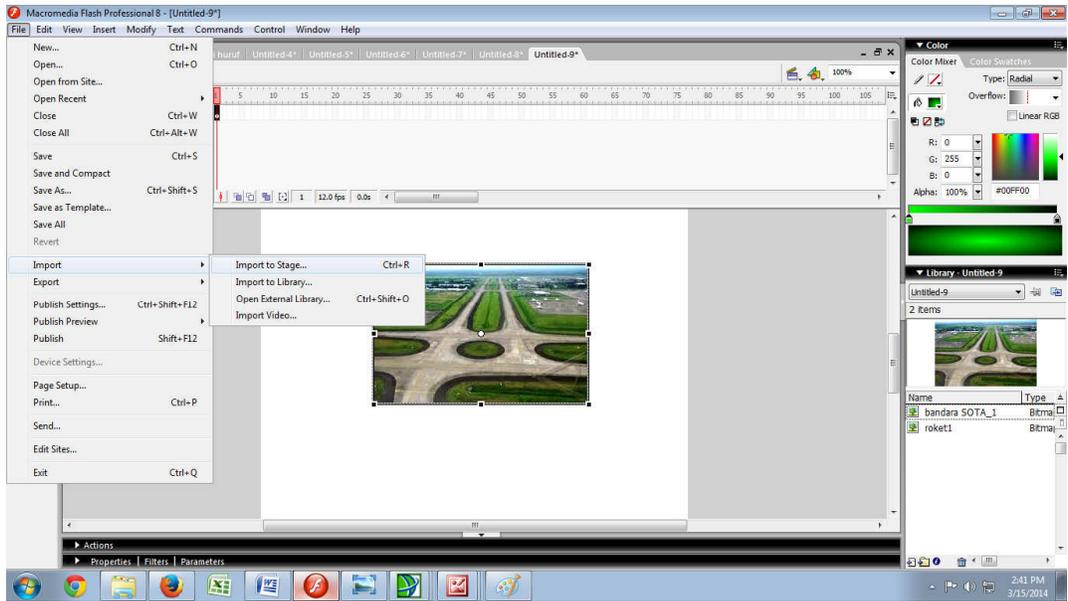
- Tekan *Ctrl+Enter*

2. Animasi Roket

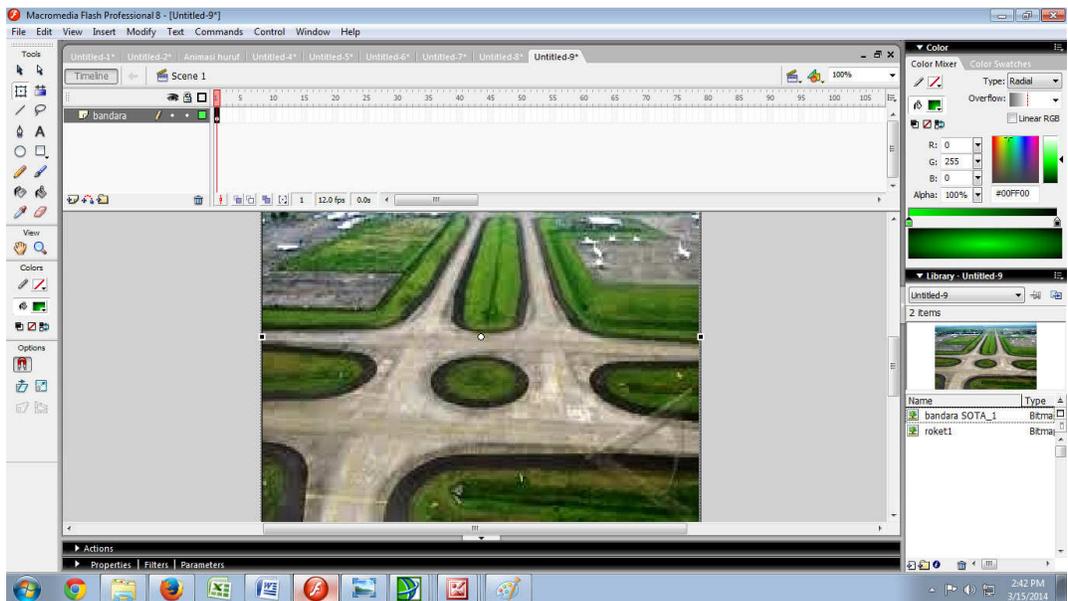
- Buatlah layar dengan nama bandara



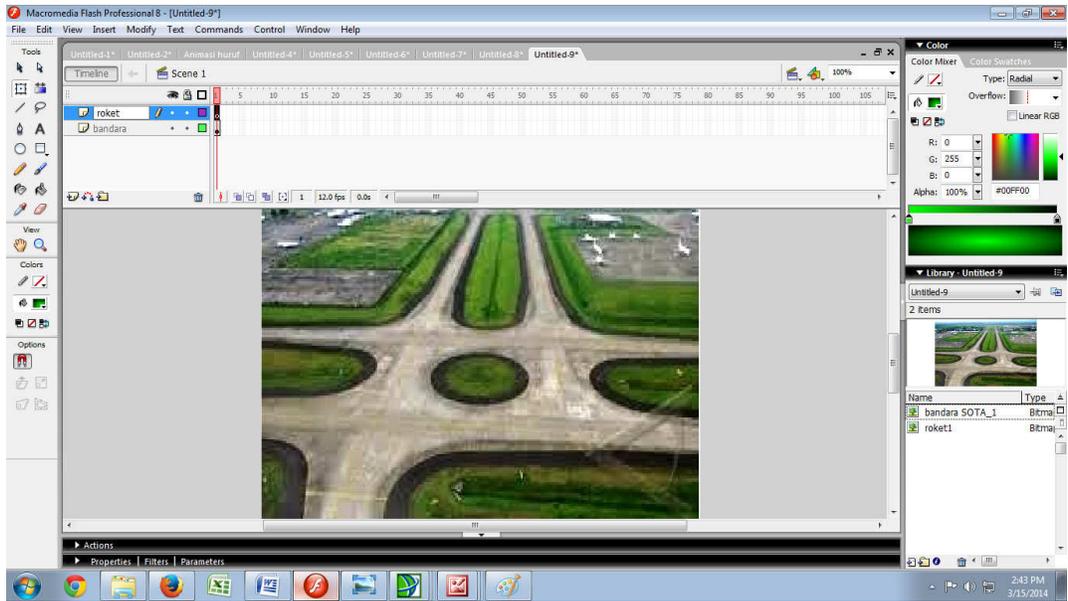
- Pilih *menu file*, pilih *import to stage*



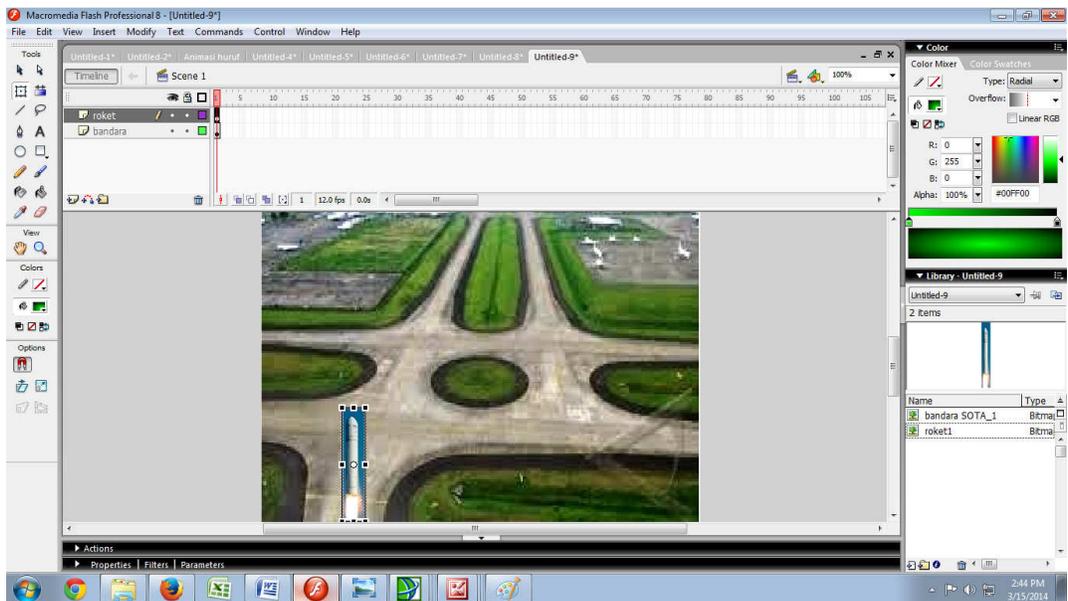
- Ambil gambar bandara dan letakkan bandara sesuai ukuran *stage*



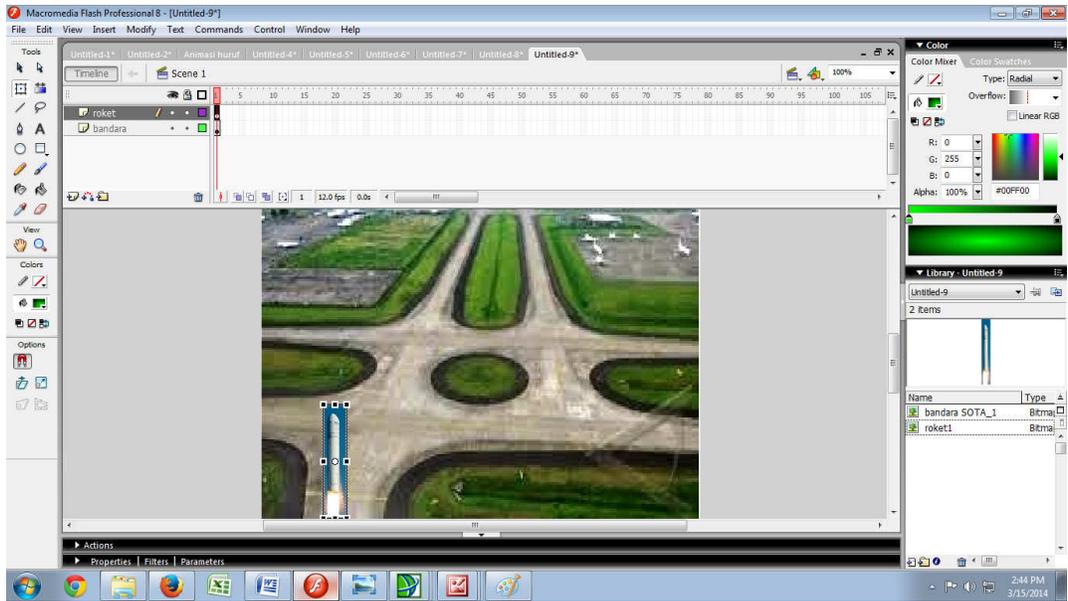
- Buat layar 2 dengan nama roket



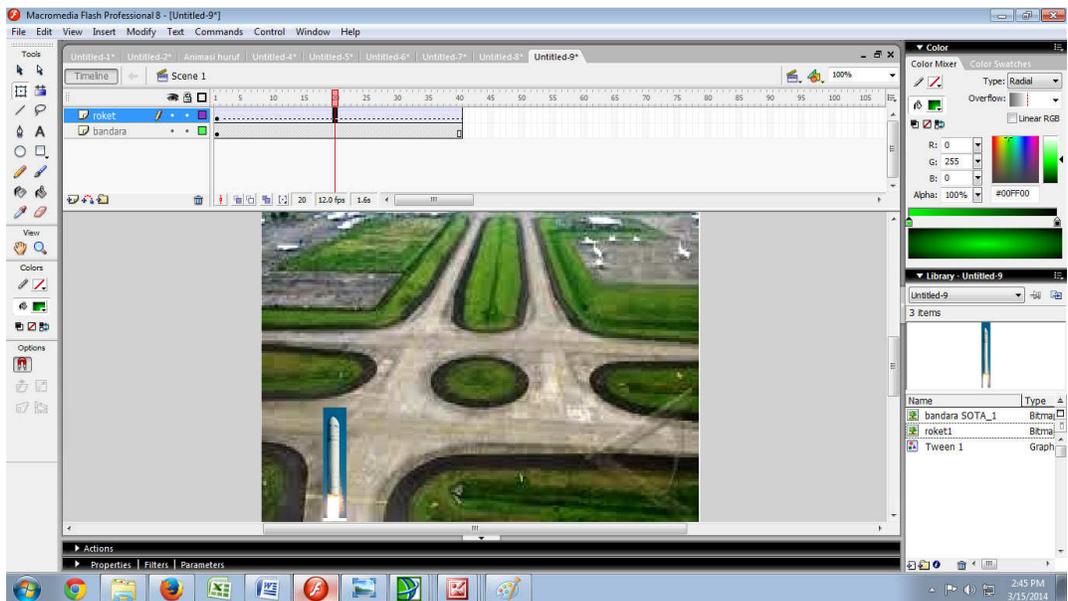
- Pilih menu file, pilih import to stage



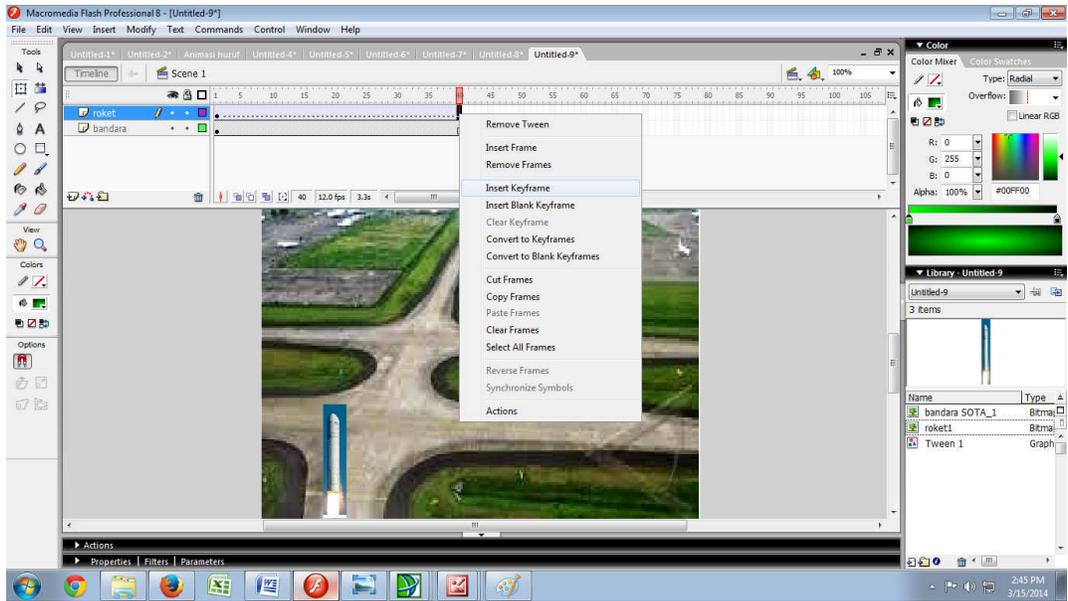
- Ambil gambar roket dan letakkan di layar roket



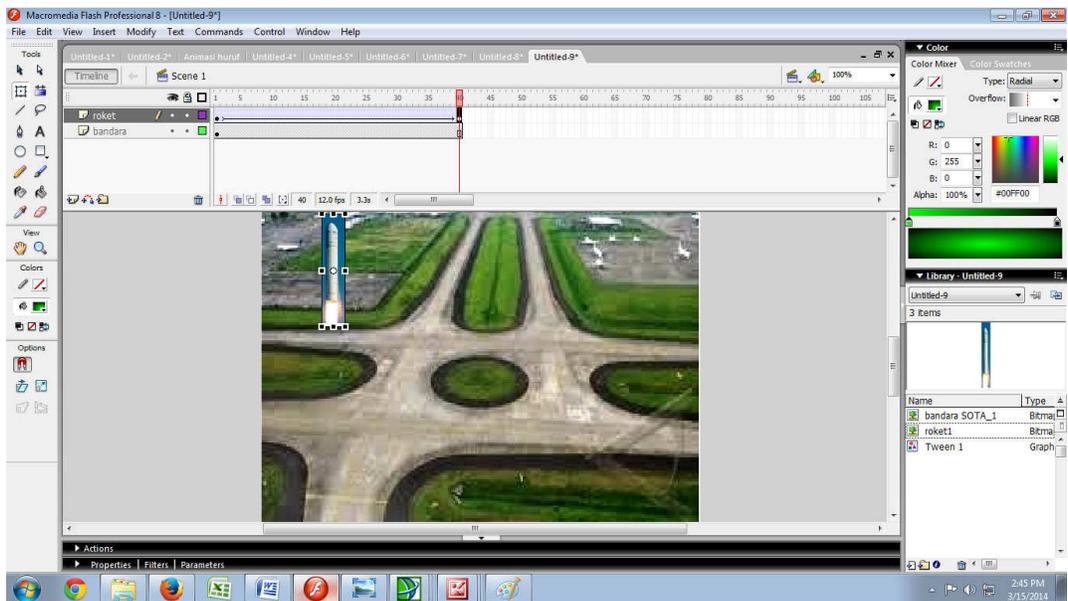
- Klik kanan pada *frame 20* di layar roket, pilih *create motion tween*



- Klik kanan di *frame 40* layar pesawat pilih *insert keyframe*



- Gerakkan roket menuju ke atas



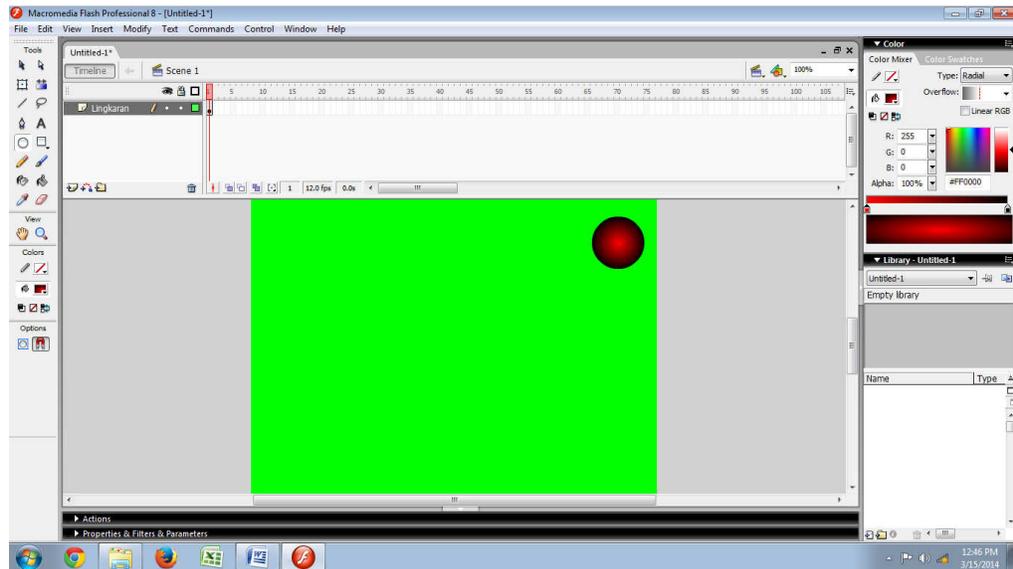
- Tekan *Ctrl+Enter*

VII. ANIMATION DENGAN BANTUAN TOOLS

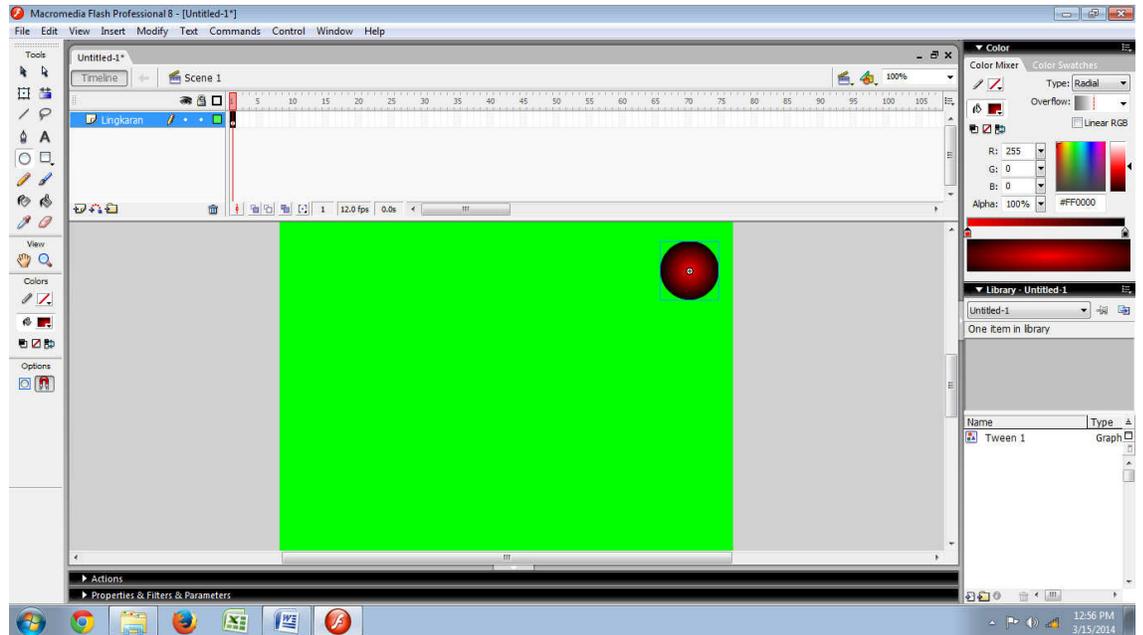
1. Animasi Motion

Animasi motion merupakan animasi dengan *mode tween*. Untuk membuat animasi ini, hanya menentukan titik awal dan titik akhir, selanjutnya dikerjakan oleh komputer. Buatlah *file* baru, pilih *menu file new* sebagai contoh dengan menggunakan *ovale tools*.

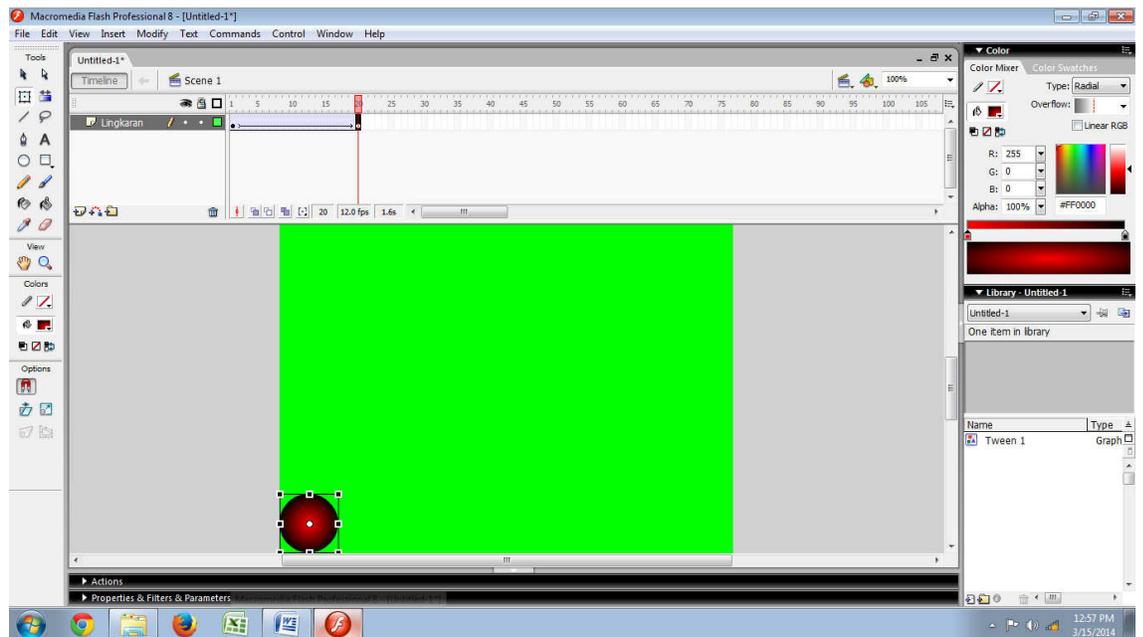
- Buatlah lingkaran *stage* disebalah kanan



- Klik kanan pada *frame 1*, pilih *create motion tween*



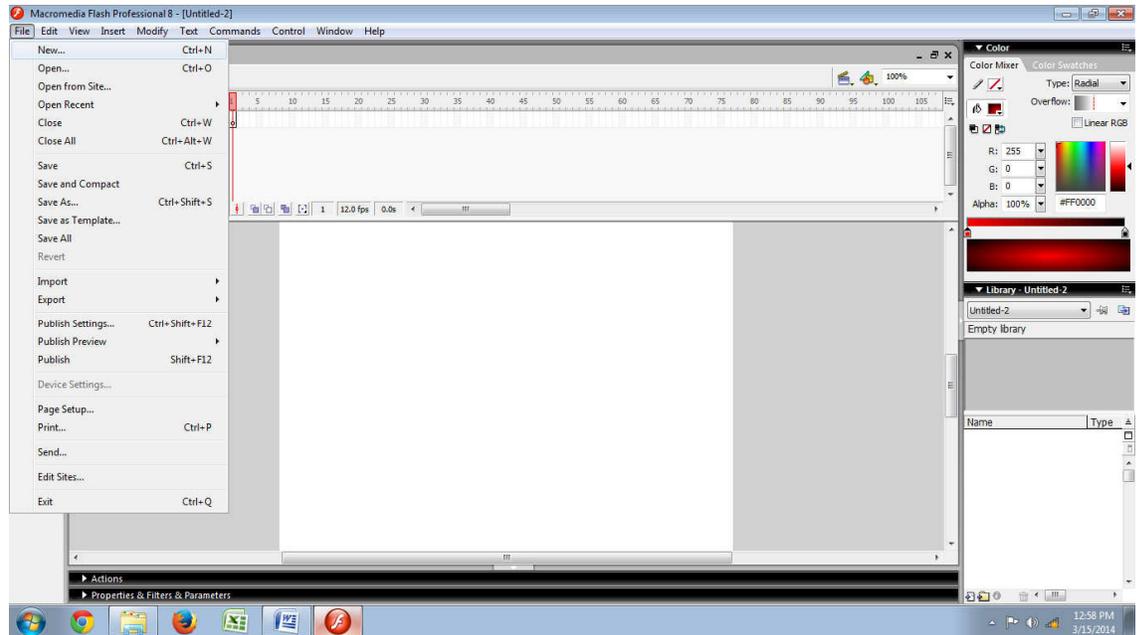
- Klik kanan pada *frame 20*, pilih *insert keyframe*, pindahkan lingkaran ke sebelah kiri secara diagonal



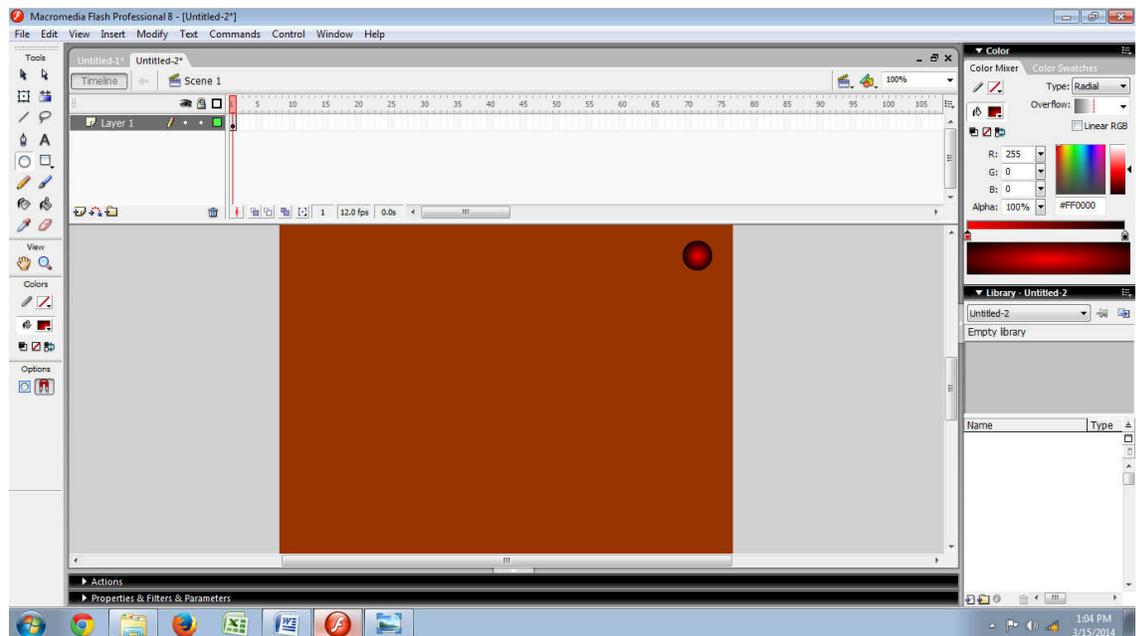
- Tekan *Ctrl+Enter*

2. Animasi Motion Guide

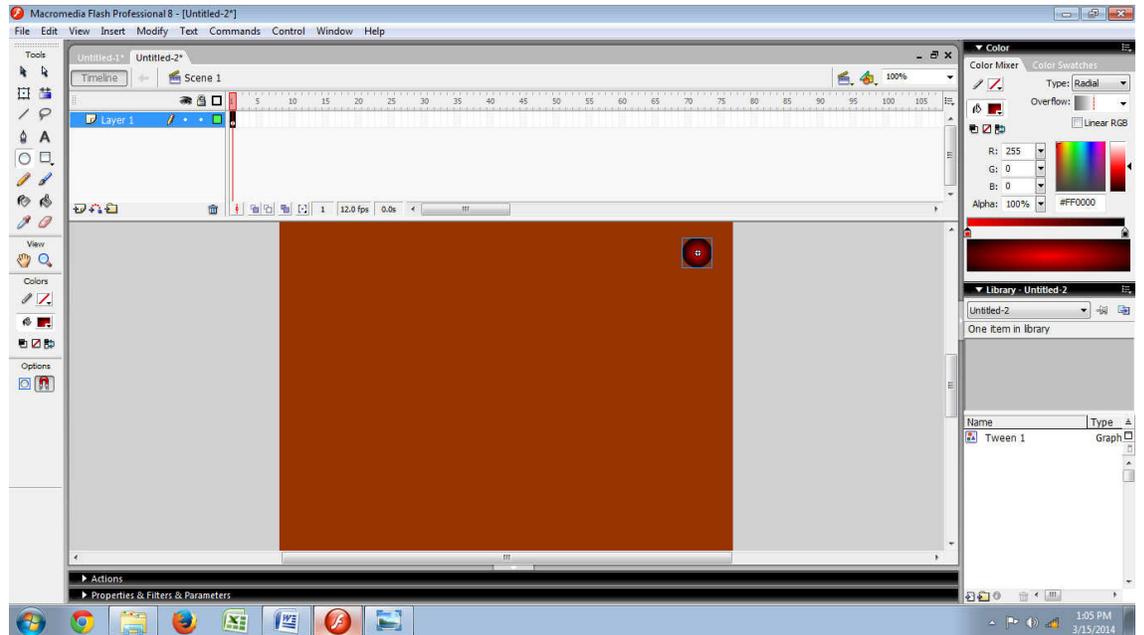
- Buatlah file baru, pilih file – new



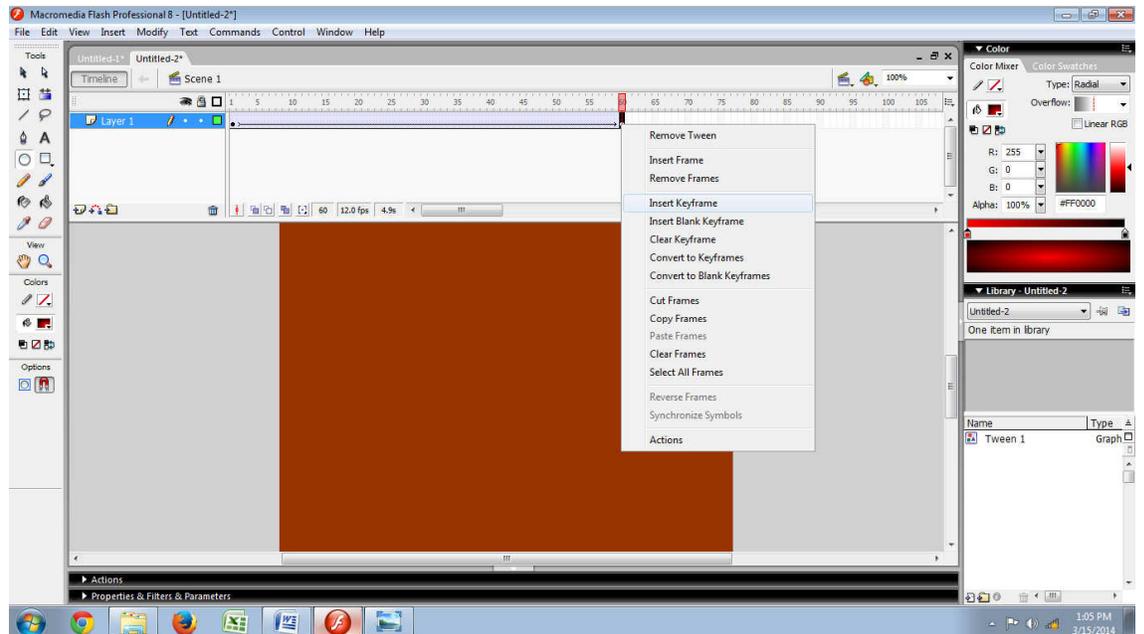
- Menggunakan *ovale tool*, buatlah lingkaran pada *stage* sebelah kanan.



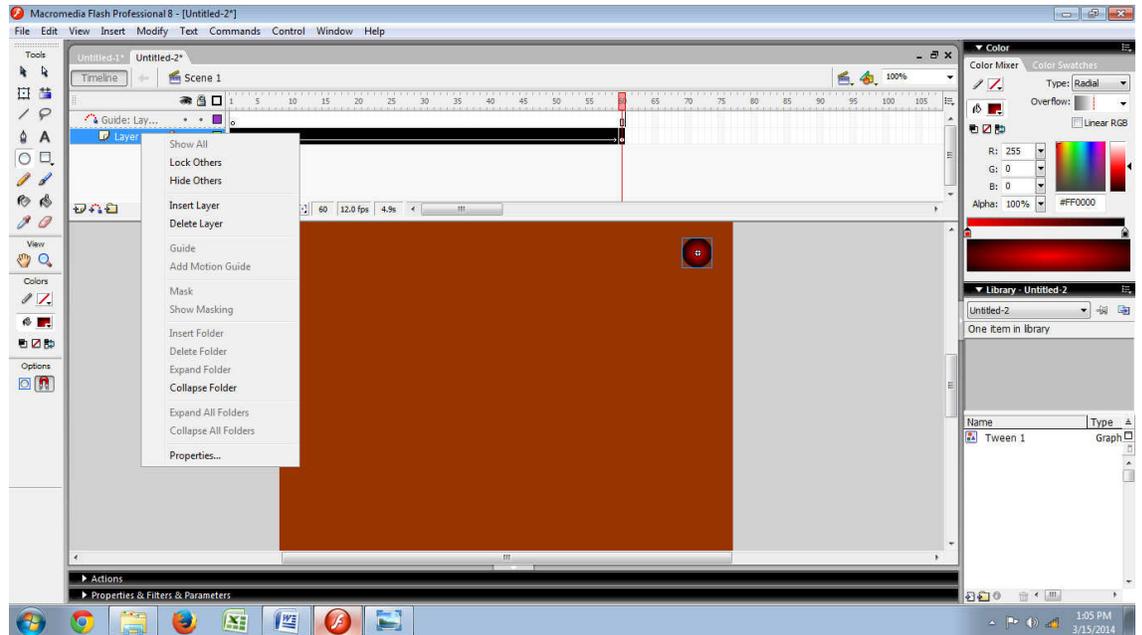
- Klik kanan pada *frame 1*, pilih *create motion tween*



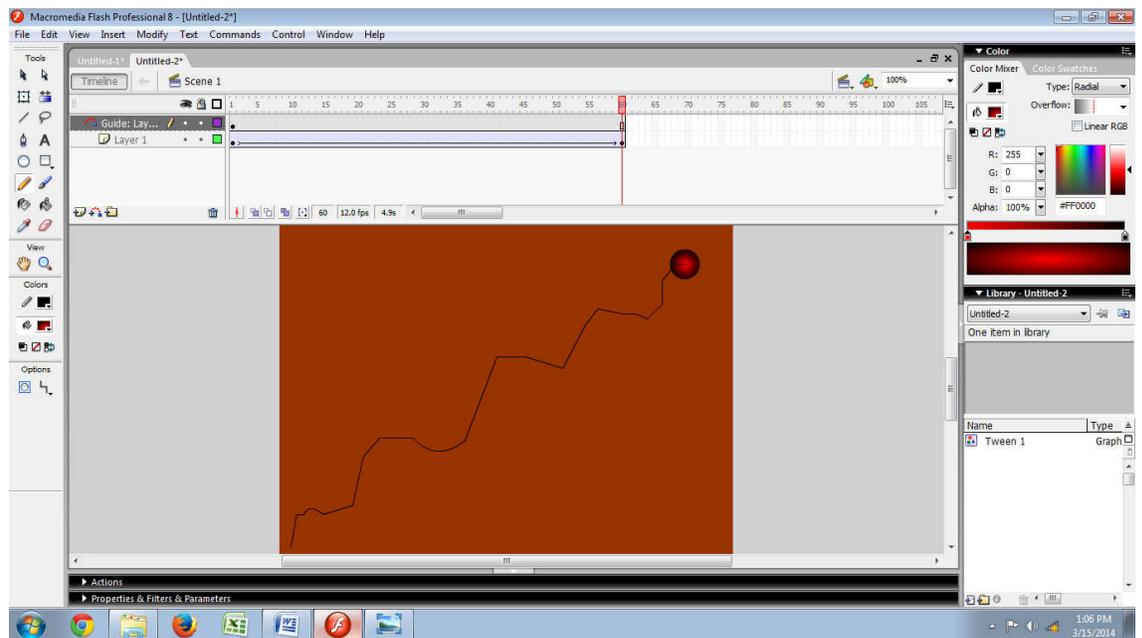
- Klik kanan pada *frame 60*, pilih *insert keyframe*



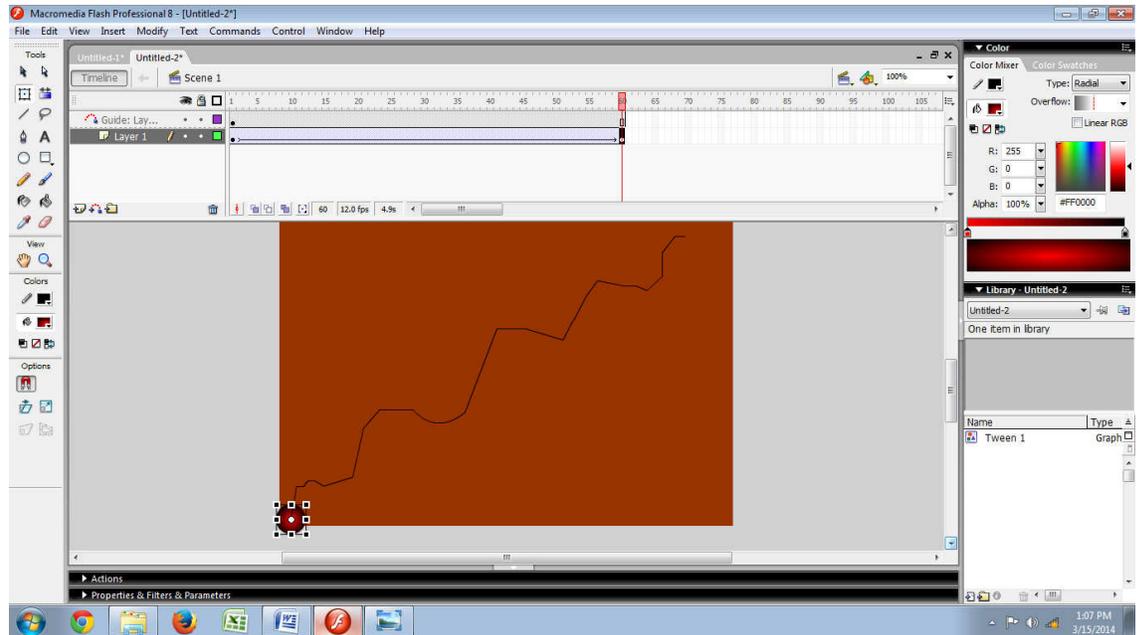
- Klik kanan pada layar 1, pilih *add motion guide*



- Akan terbentuk sebuah layar baru bernama *motion guide*
- Klik *frame 1* pada layar *motion guide* yang terbentuk kemudian dengan menggunakan *pencil tool*, buatlah lengkungan sebagai lintasan



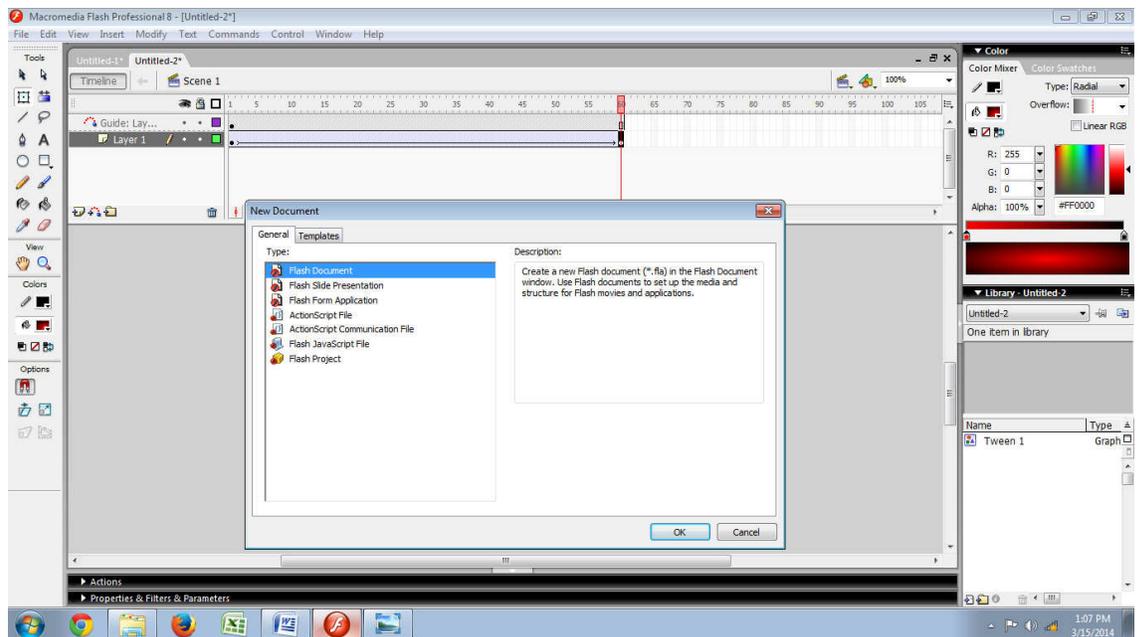
- Klik pada *frame akhir/60* pada layar 1, pindahkan *obyek* ke titik terakhir garis



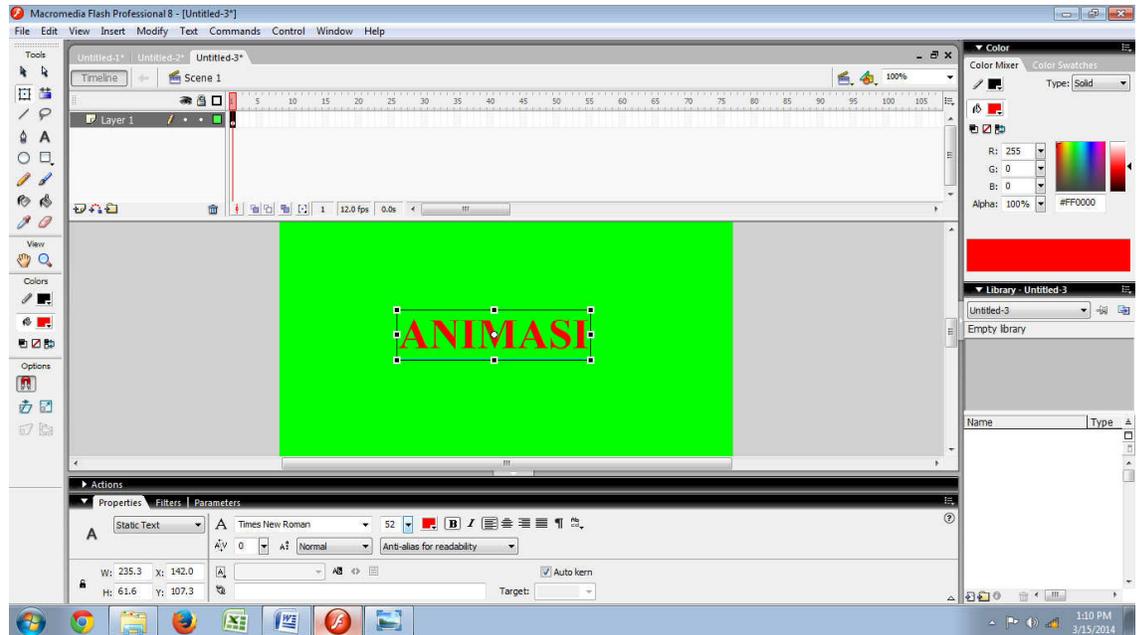
- Jalankan animasi dengan menekan tombol *Enter* atau *Text Movie* dengan menekan *Ctrl+Enter*

3. Animasi Mask

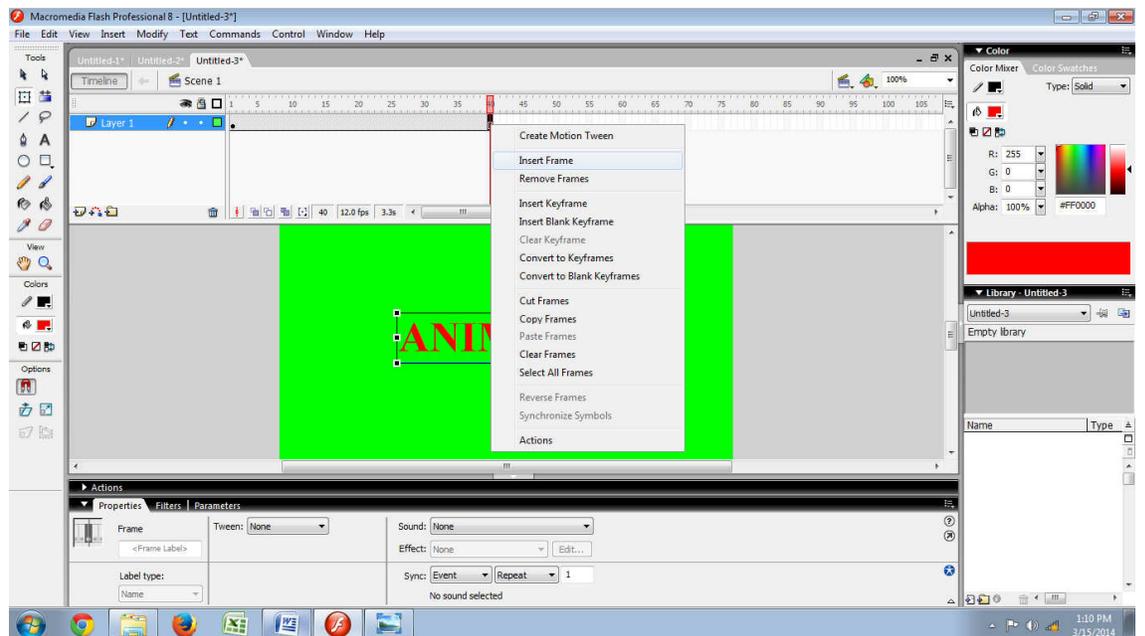
- Buatlah *file* baru, pilih *file – new*



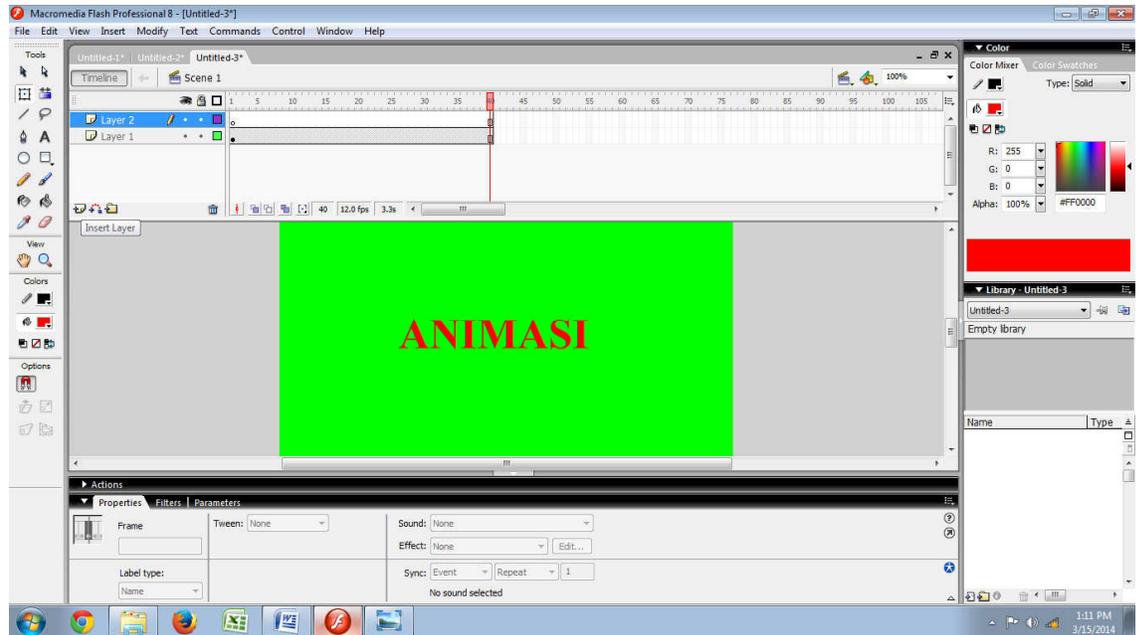
- Menggunakan *teks tool*, buatlah tulisan **ANIMASI** Tebalkan dan perbesar tulisan tersebut dari *property teks* di *property inspector*



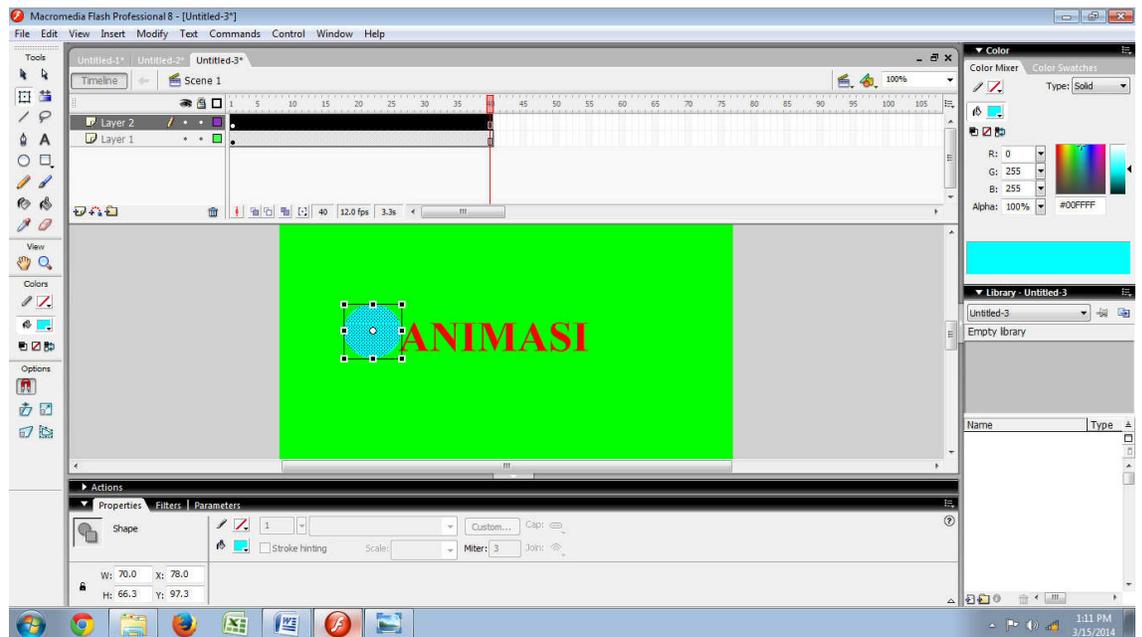
- Klik kanan pada *keyframe* 40, pilih *insert frame*



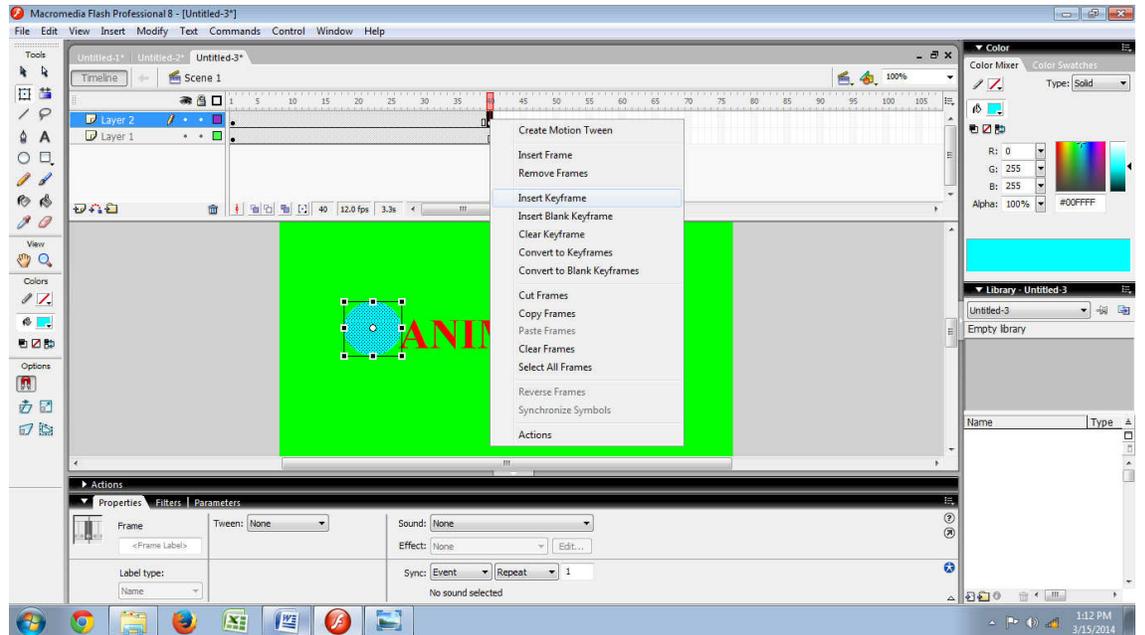
- Tambahkn layar baru menggunakan tombol *add* layar pada pojok kiri bawah *timeline*



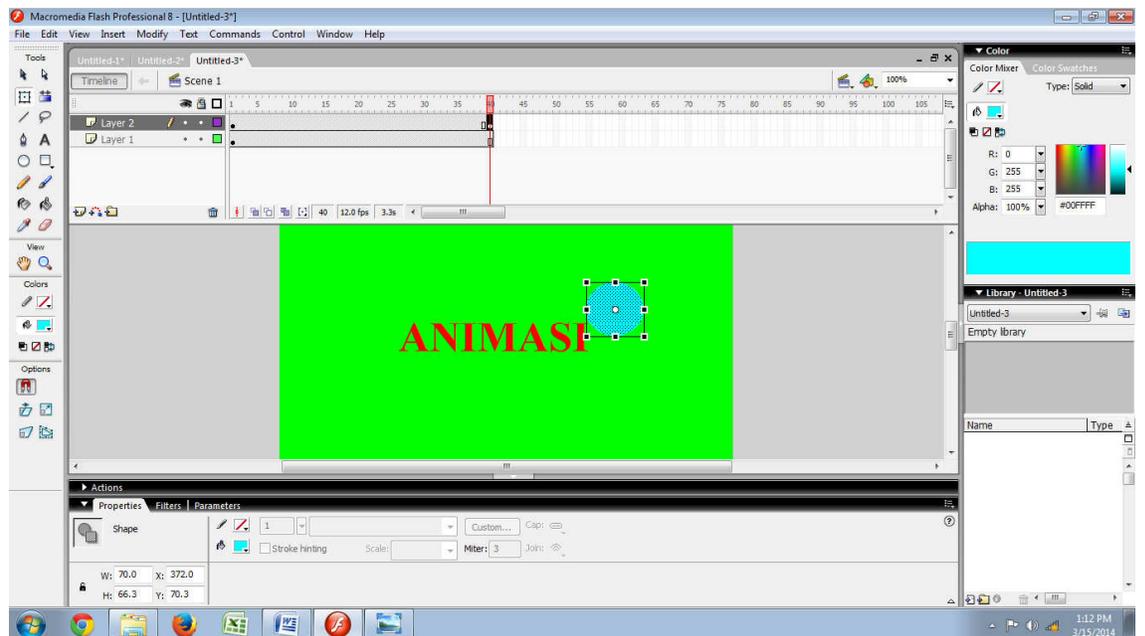
- Pilih layar baru tersebut. Menggunakan *ovale tool*, buatlah lingkaran di sebelah kiri *teks*



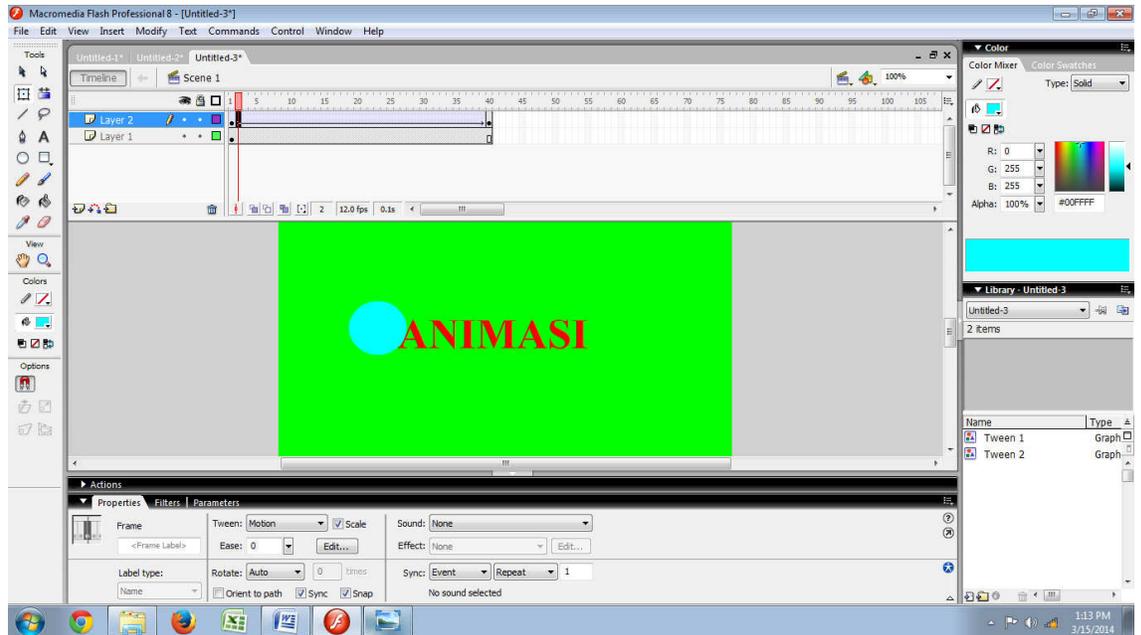
- Klik kanan pada *frame 40*, pilih *insert keyframe*



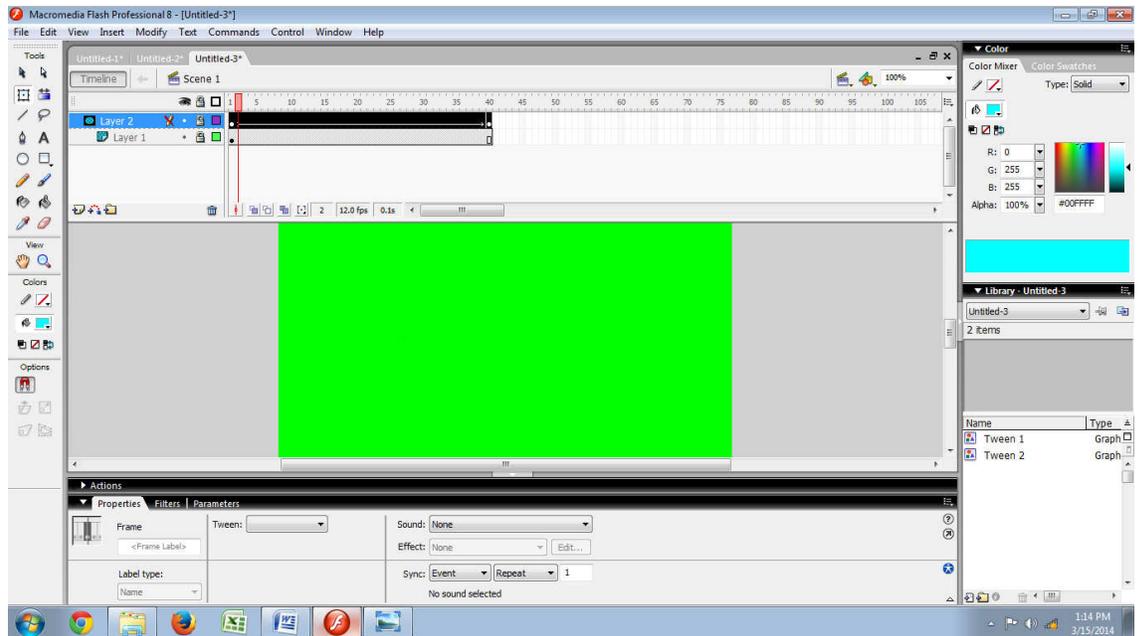
- Pindahkan lingkaran ke sebelah kanan atas



- Klik kanan pada *frame 1*, pilih *create motion tween*. Lakukan pada *frame 15*



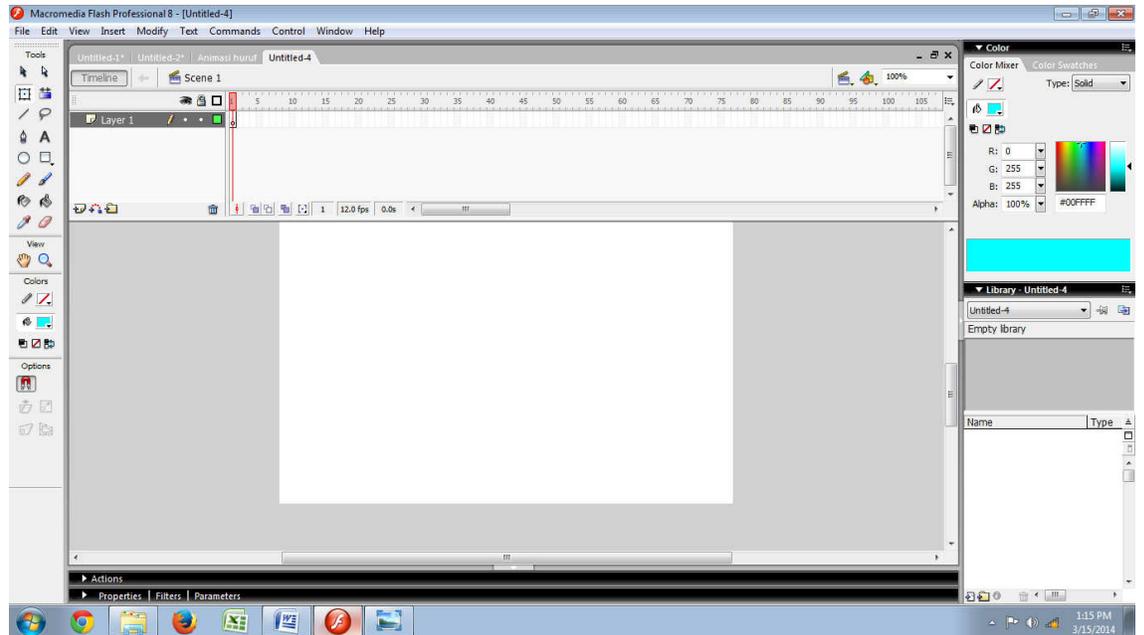
-
- Pilih layar 2 (layar paling atas), pilih mask



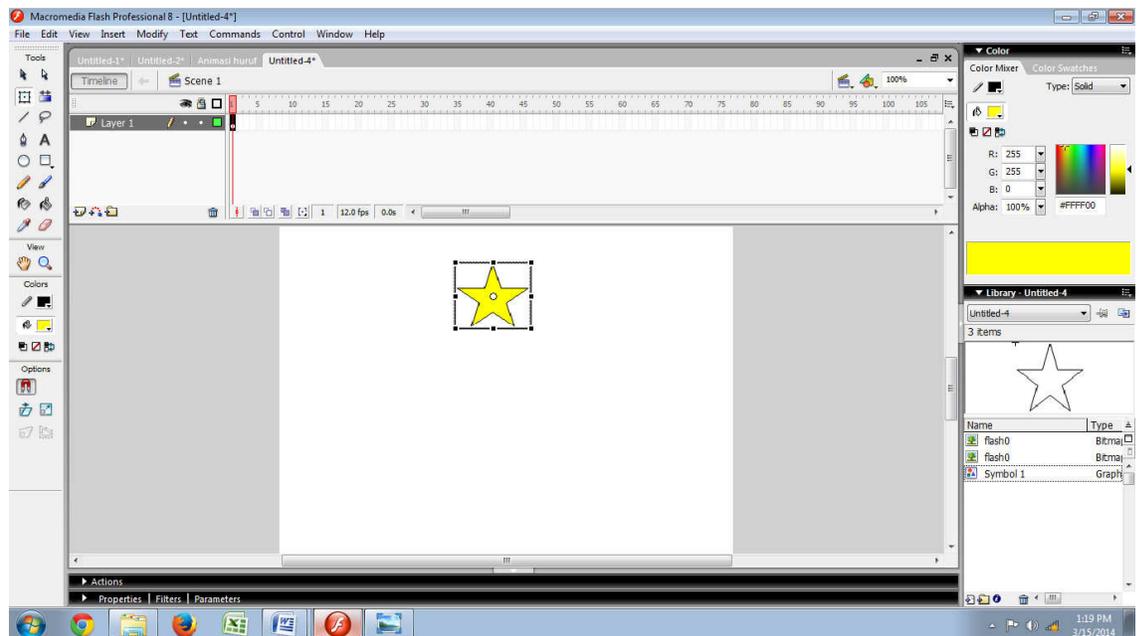
- Jalankan animasi dengan menekan *Ctrl+Enter*

4. Animasi *alpha*

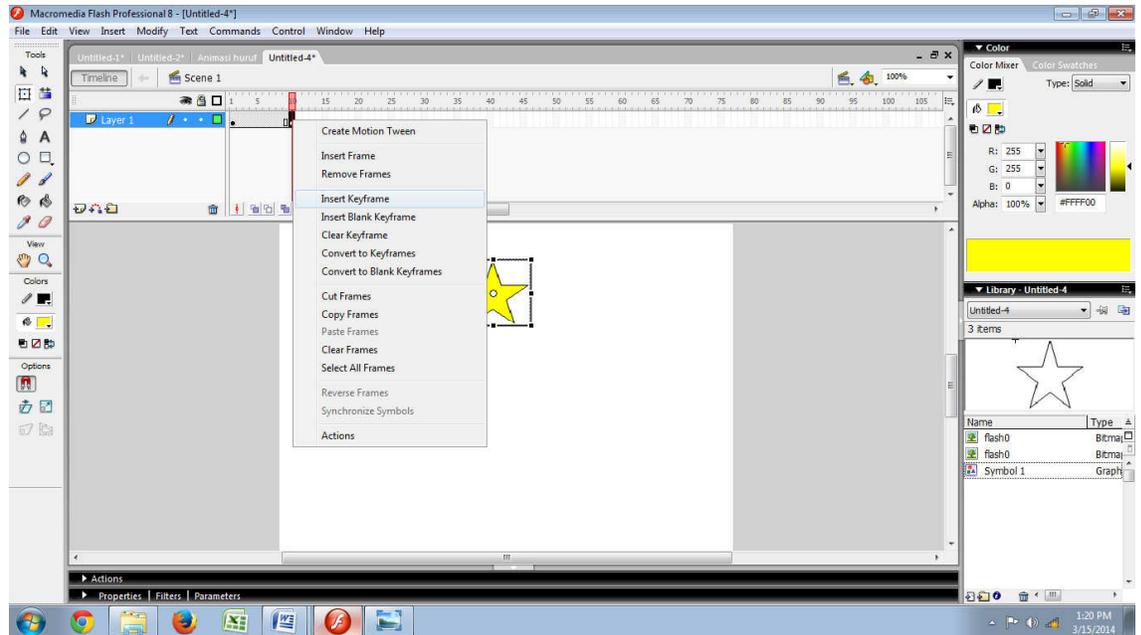
- Buatlah file baru, pilih menu *file – new*



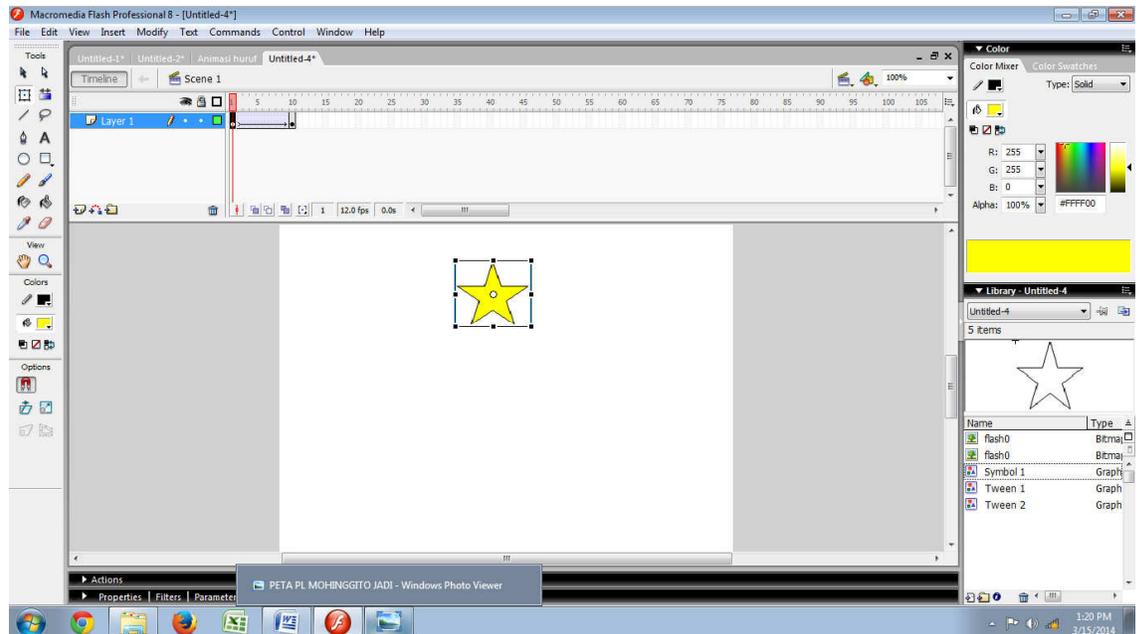
- Buatlah/ambil gambar berbentuk bintang dan beri warna kuning



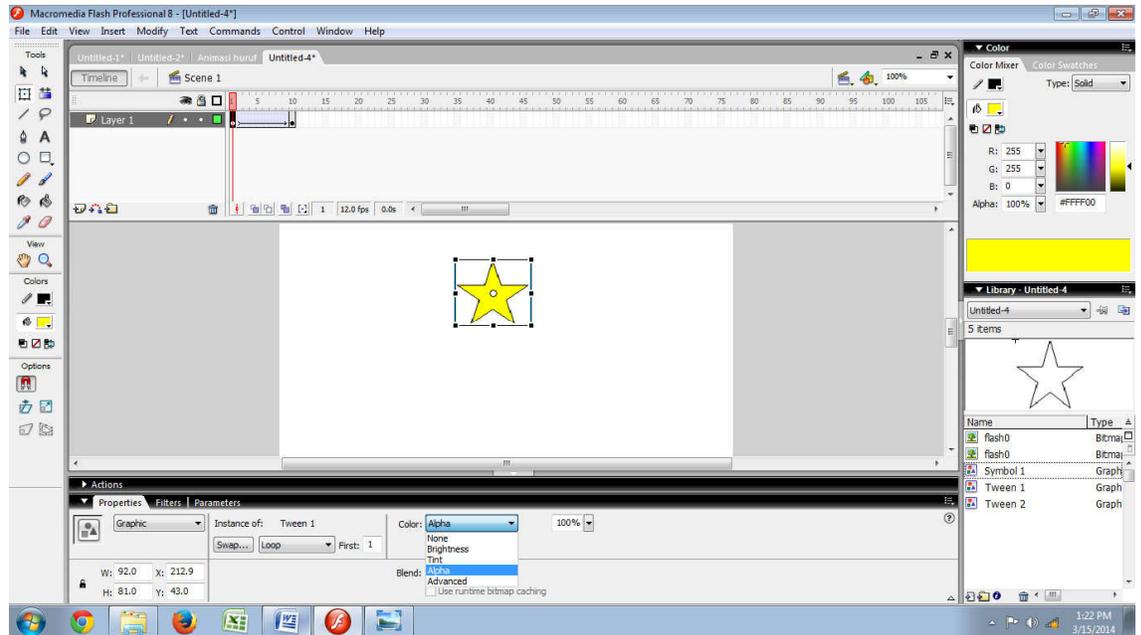
- Klik kanan pada *frame* 10, pilih *insert keyframe*



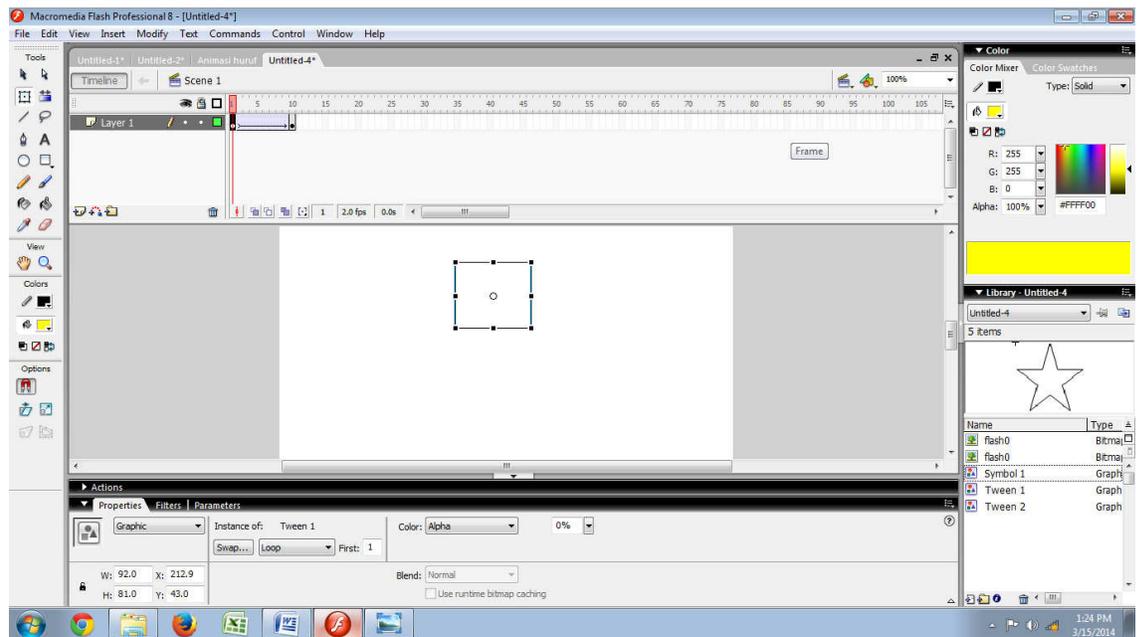
- Klik kanan pada *frame 1*, pilih *create motion tween*. Lakukan pada *frame 10*



- Pilih *frame 1*, dalam kolom *color* di *property inspector* ubah *property* dari *none* ke *alpha*



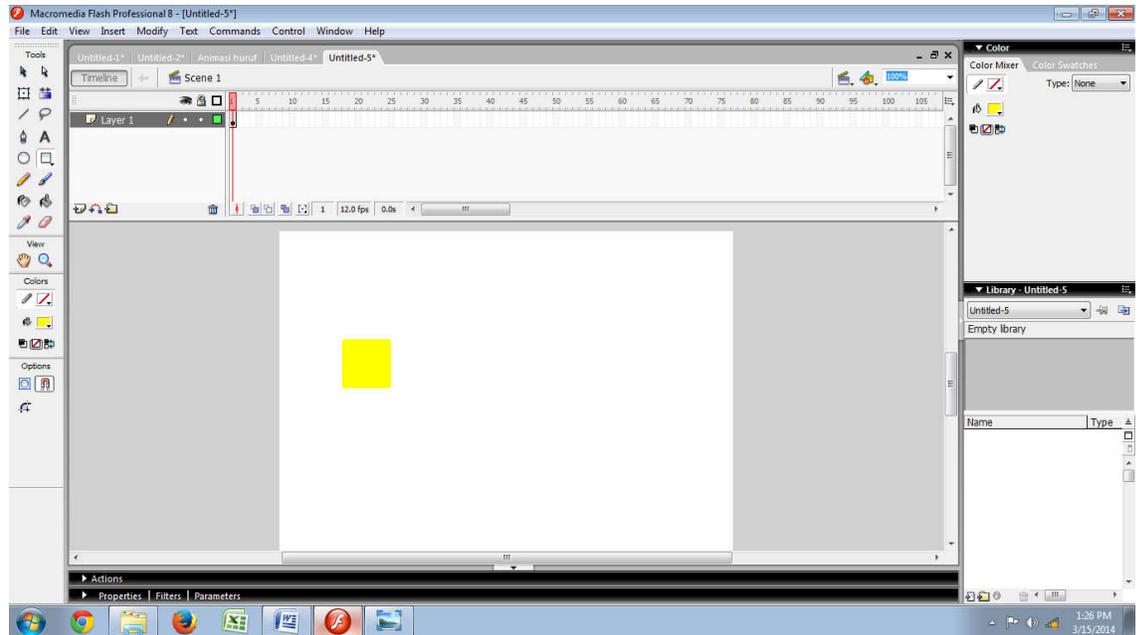
- Pada kotak pilihan *alpha*, masukkan nilai antara 0% hingga 100% pada kotak presentase untuk memberi efek penampakan obyek



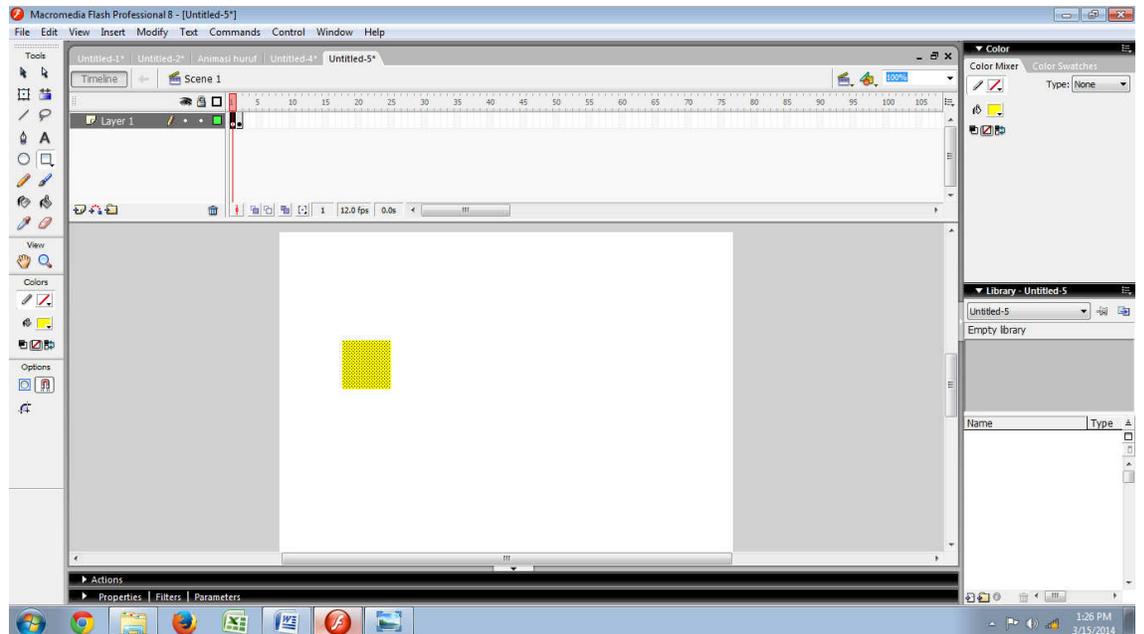
- Jalankan animasi anda

5. Animasi Transform

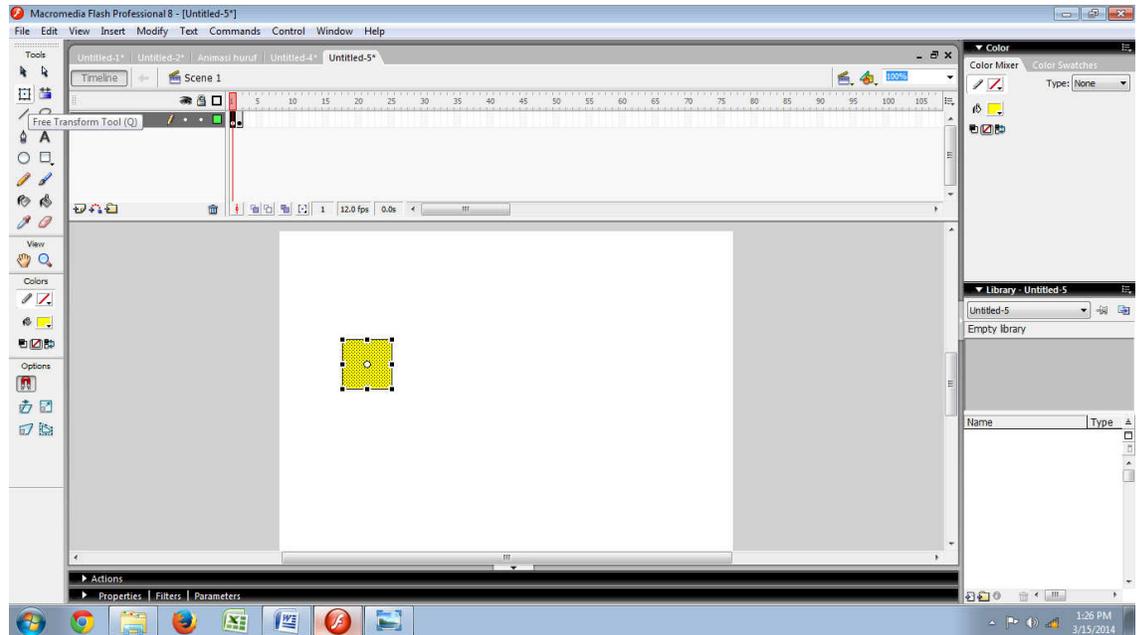
- Buatlah *file* baru, pilihan menu *File – new*
- Menggunakan *rectangle tool*, buatlah kotak persegi panjang



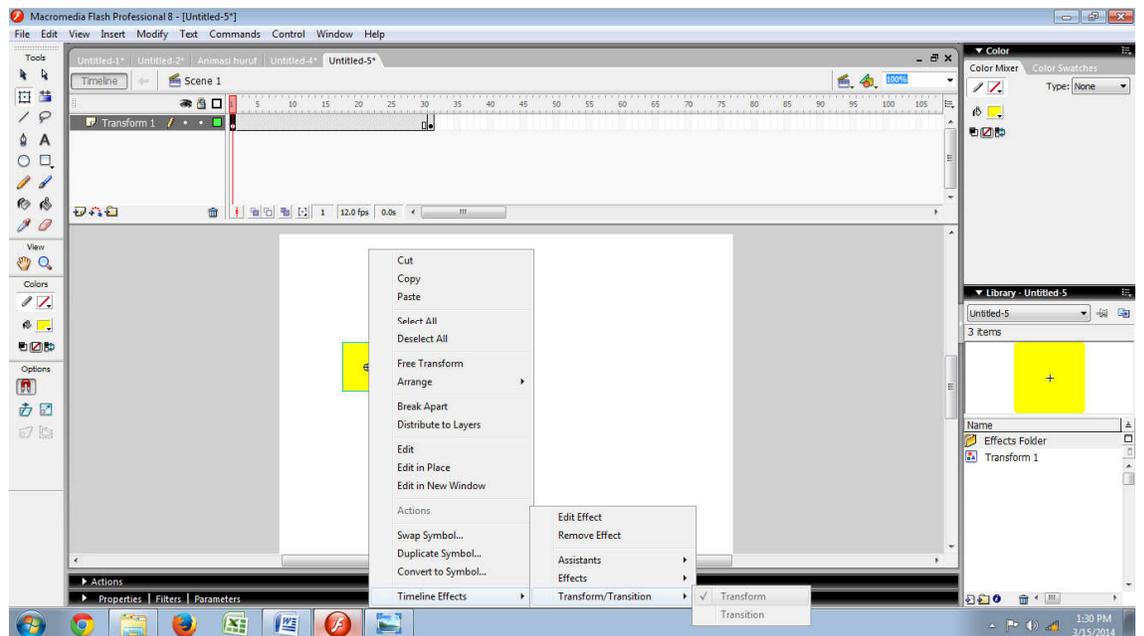
- Klik kanan pada *keyframe 1*, pilih *insert keyframe*



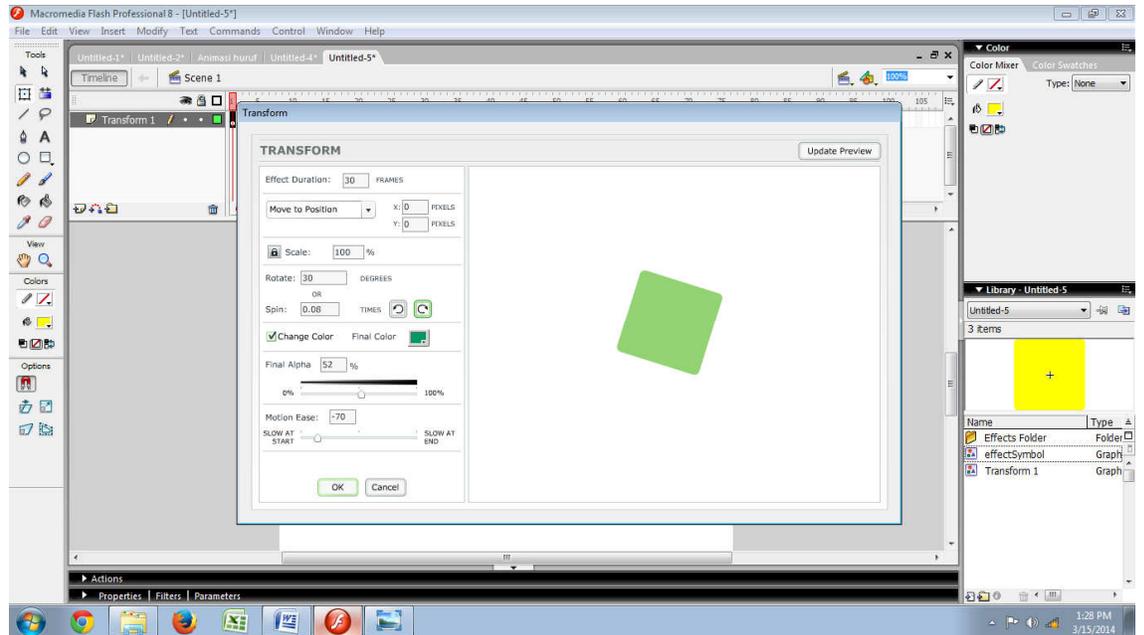
- Pilih *tool free transform*



- Klik kanan *obyek* pilih timelime effect-transform



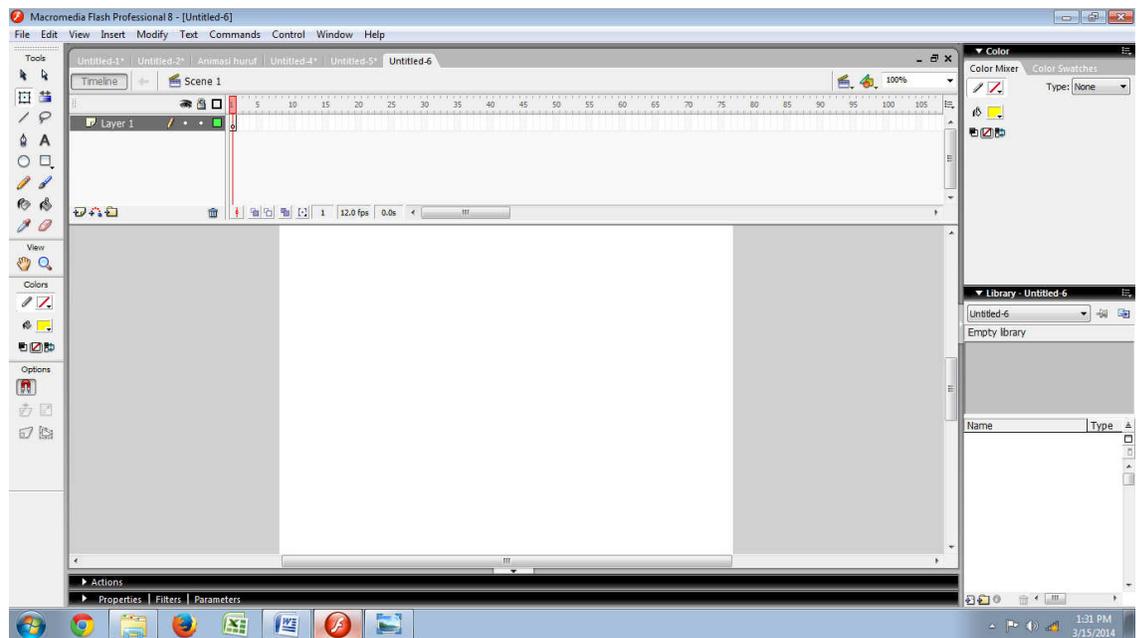
- Buat persegi panjang yang terbentuk, transformasikan ke bentuk yang anda inginkan



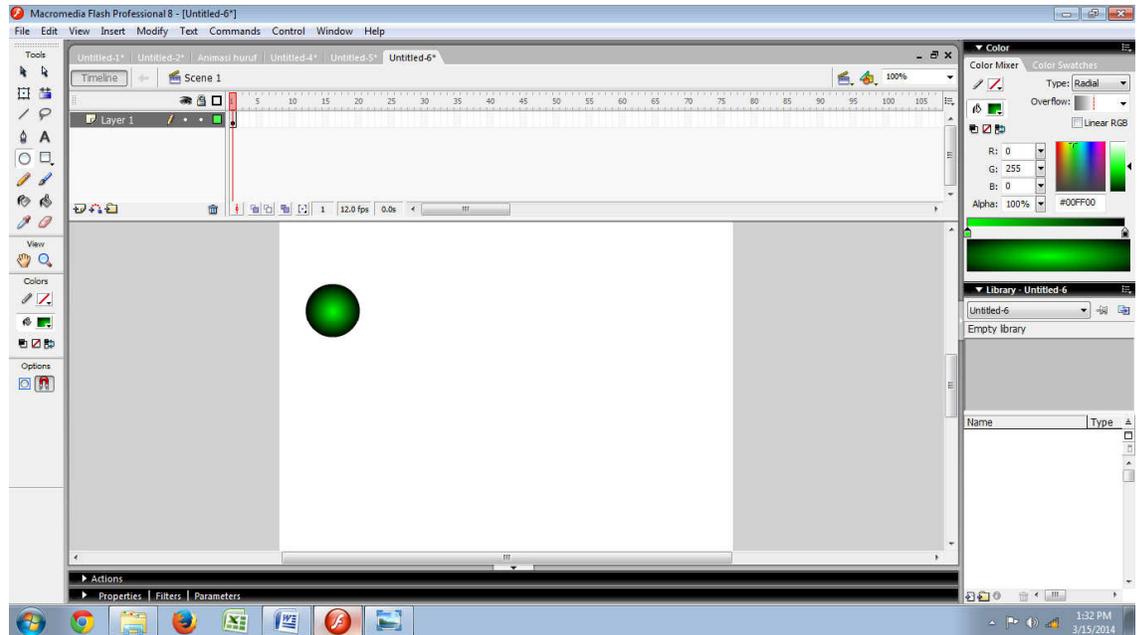
- Jalankan animasi dengan menekan *Ctrl+Enter*

6. Animasi Shape

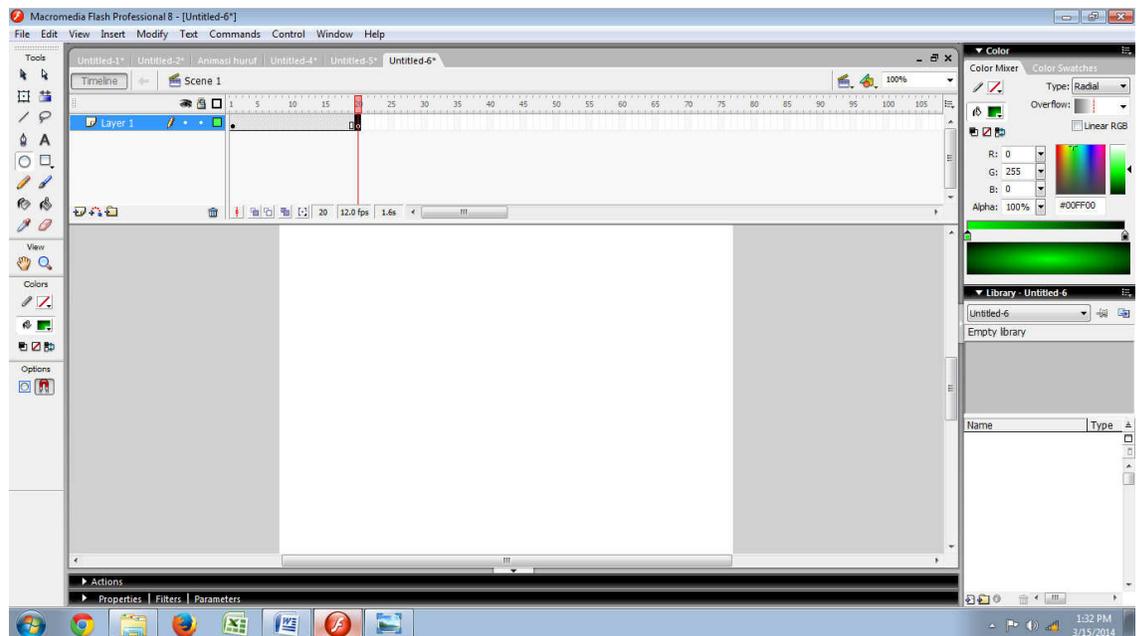
- Buatlah file baru, pilih menu *File – new*



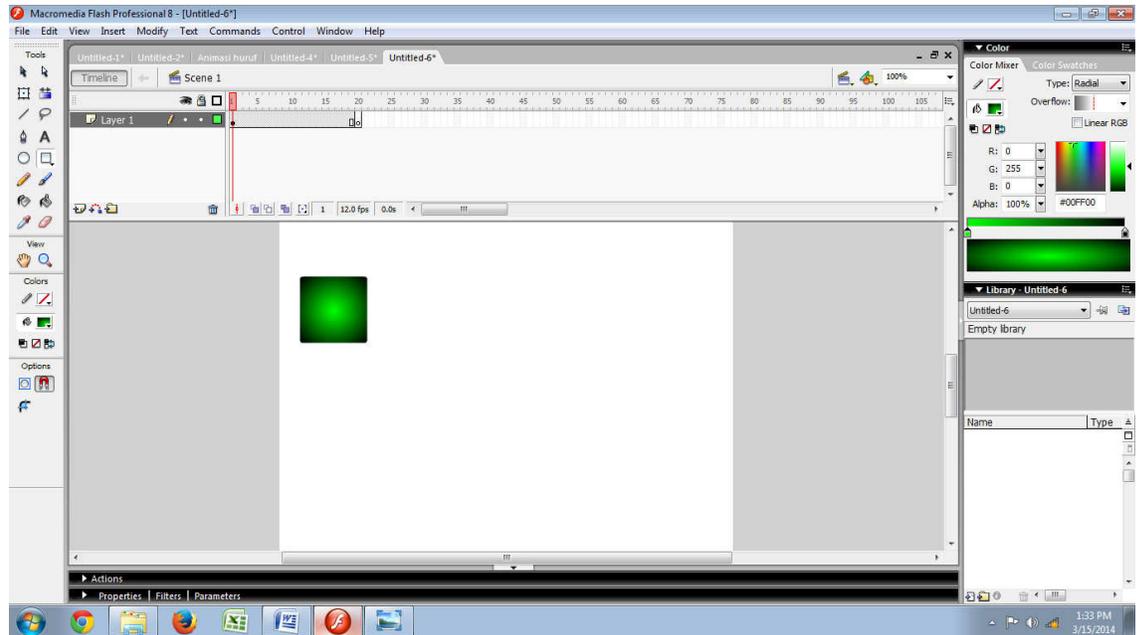
- Menggunakan *ovale tool*, buatlah bentuk lingkaran



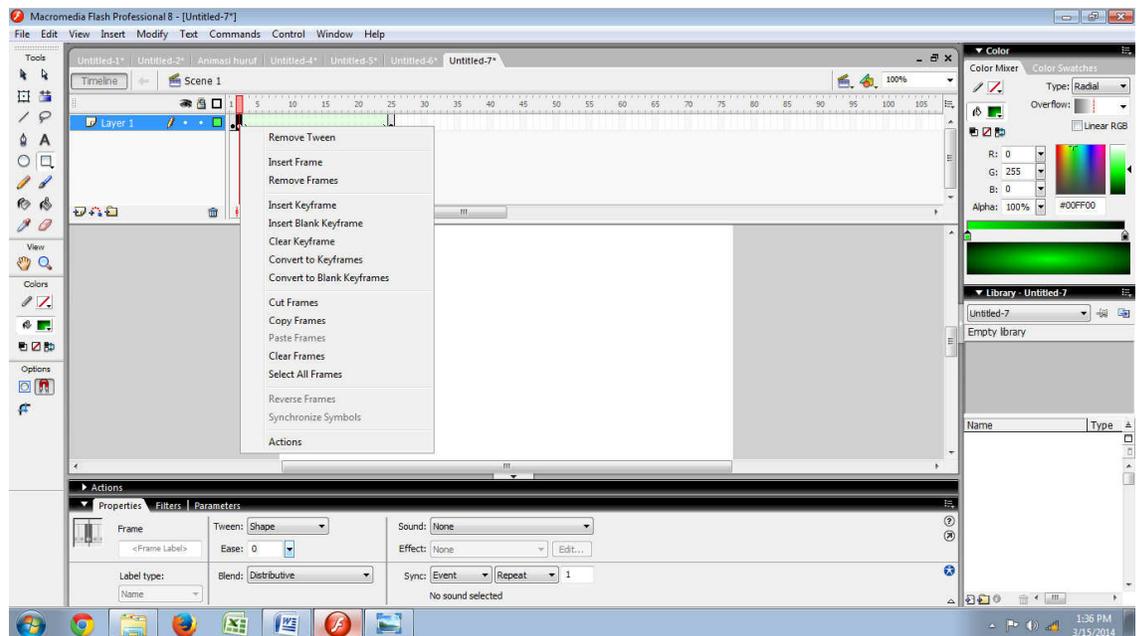
- Klik kanan pada *frame 20* pilih *insert blank keyframe*



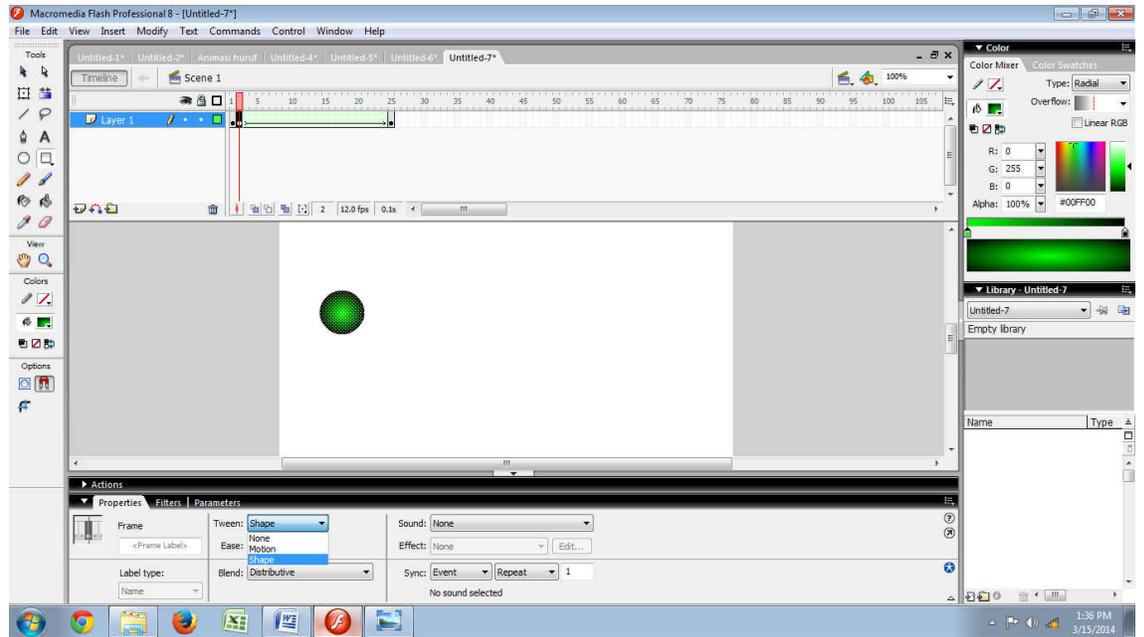
- Menggunakan *rectangle tool*, buatlah objek kotak



- Pilih *frame 1* inser keyframe



- Dalam kolom *tween* pada *property inspector* ubah *property tween* menjadi *shape*



- Jalankan animasi dengan menekan *Ctrl+Enter*

VIII. DAFTAR PUSTAKA

Jay. A . Macromedia Flash 8: A Tutorial Guide. Official Macromedia Documentation Press. 2005

Hernandez. I. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Guide* McGraw-Hill
Osborn, California 2002

Yusuf. D. Modul Komputer untu Pengajaran Geografi 2011. UNG