

Pengenalan Macromedia Flash



Disajikan oleh:

Andi Sulistiyono, S.Kom (Pustekom)
Johan Sharif, S.Kom (SMKN 6 Jakarta)

Pengenalan Macromedia Flash

A. Pengenalan Software untuk Animasi

Pada prinsipnya animasi dibuat dengan menggunakan berbagai gambar terpisah. Sementara gerakan (*motion*) pada dasarnya adalah kumpulan dari gambar diam yang diurutkan sehingga menyerupai obyek yang bergerak. Seperti halnya pada TV atau film, sebenarnya layar berkedip dengan kecepatan tertentu dan menampilkan tiap-tiap gambar. Karena kecepatannya yang sangat tinggi, maka seluruh gambar tergabung membentuk sebuah aliran adegan yang panjang.

Gambar web pada umumnya (seperti GIF atau JPEG) merupakan '*bitmap*' yang terdiri atas titik-titik warna tunggal (pixel) yang menyusun gambar sehingga sering timbul masalah seperti sulit dirubah ukurannya tanpa mengurangi kualitasnya, kapasitas yang menyita banyak ruang, dan animasinya merupakan sambungan sejumlah *bitmap* dalam satu file yang cukup besar, sehingga dalam kaitannya dengan halaman web, akan memakan waktu yang lama untuk men-*download*-nya.

Flash merupakan *software* yang mampu menghasilkan *file* animasi dengan ukuran kecil. Hal ini terjadi karena Flash merupakan program animasi vektor, maksudnya dibuat dari sejumlah bentuk yang tersusun atas gambar dan warna. Selain lebih ekonomis ukuran *file*-nya, vector mudah dibentuk dan digerakkan serta dapat ditampilkan bahkan dicetak dalam ukuran apapun.

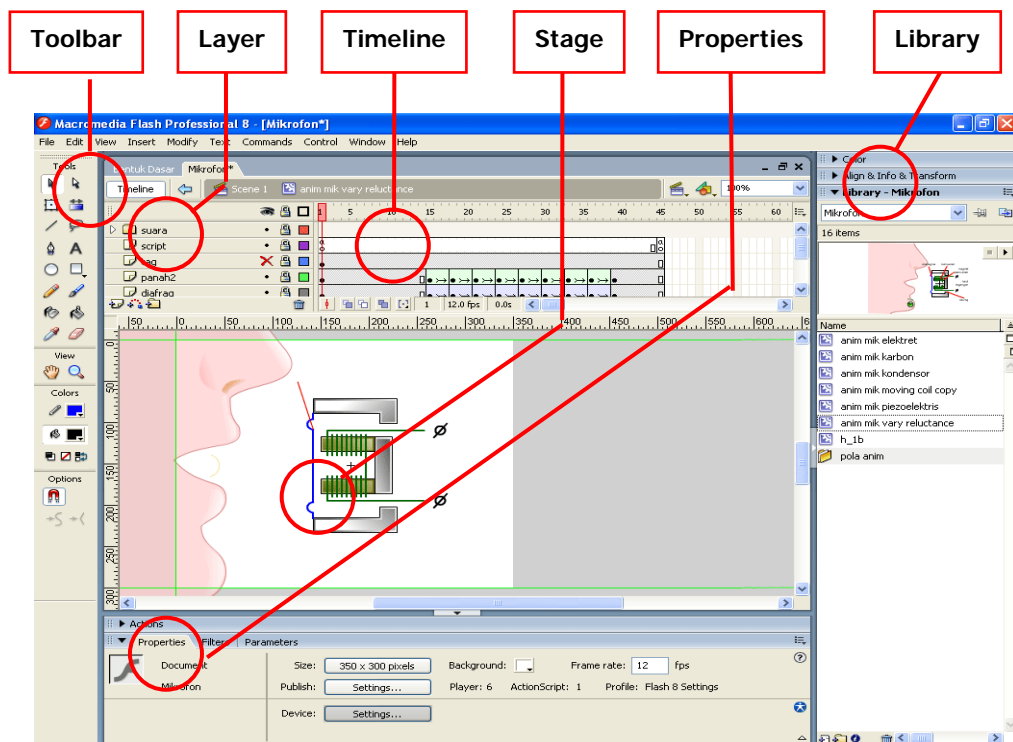
Selain gambar dengan format vektor, Flash juga mampu menggabungkan teks, gambar *bitmap*, suara serta elemen interaktif ke dalam *movie*.

Flash memiliki kemampuan untuk menyederhanakan proses animasi melalui penggunaan *frame* kunci dan *tweening*. Maksudnya cukup dengan membuat titik awal dan akhir animasi, dan Flash akan mengerjakan *tween* di antaranya.

B. Pengenalan Jendela Flash

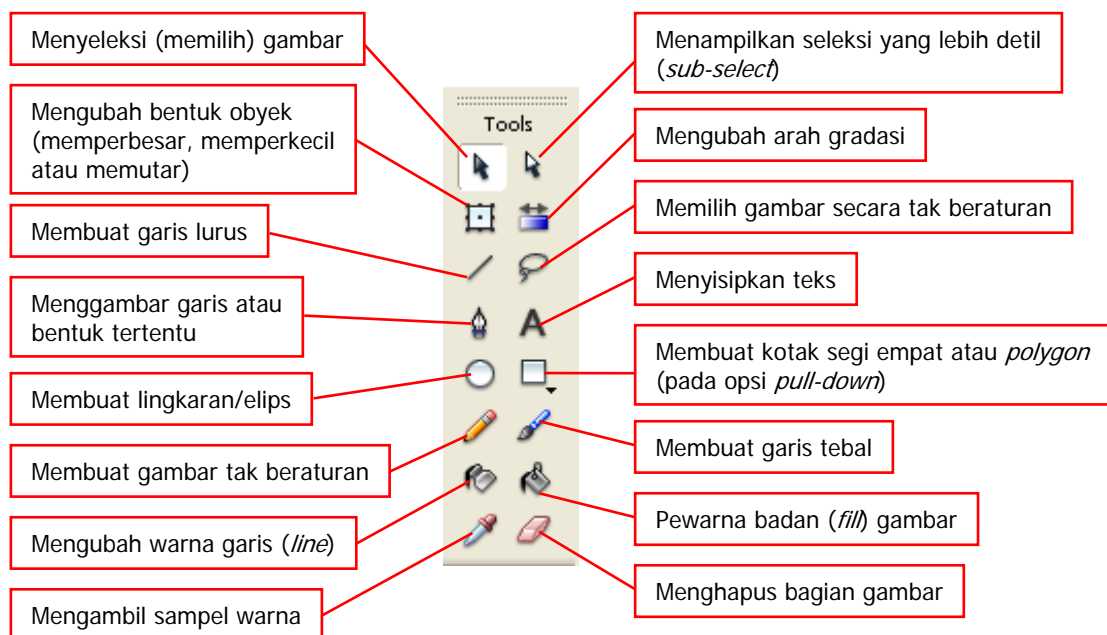
1. Mengetahui Menu Dasar

Berikut merupakan tampilan umum Flash dalam membuat *movie*.



- Toolbar**
 Panel yang umumnya muncul pada aplikasi-aplikasi grafis dan *layout*. Toolbar ini dibagi empat kelompok: **Tools**; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, **View**; untuk mengatur tampilan lembar kerja, **Colors**; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, **Option**; alat bantu lain untuk mengedit gambar.
- Layer**
 Berbagai *layer* akan diatur dan diurut di sini, di samping *timeline*. Tiga kolom di kanan setiap nama *layer* menunjukkan visibilitas setiap *layer* > *icon* 👁, apakah itu dikunci (untuk mencegah perubahan) > *icon* 🔒, atau untuk mengeset tampilan dalam bentuk *outline* atau warna > *icon* ◻.
- Timeline**
 Bagian dari jendela aplikasi dimana *layer* dan *frame* diatur dalam satu bagian. Setiap *layer* diurut ke bawah dalam *timeline*, sedangkan *frame* diurut secara melintang. **timeline** digunakan untuk mengetahui panjang/durasi animasi.
- Stage**
 Layar kerja utama untuk melakukan pengeditan setiap *frame* dari *movie* Flash. *Frame* yang dipilih di *timeline* akan muncul di *layer* ini.
- Properties**
 Berisi informasi suatu obyek dapat berupa karakter fisik gambar/garis (panjang dan lebar), warna, serta teks editor (untuk jenis, ukuran serta warna *font*). Suatu obyek/gambar dapat diedit melalui panel ini setelah terlebih dahulu obyek/gambar tersebut dipilih/diseleksi dengan **Selection Tool** [🖱].
- Library**
 Di sinilah terkumpul berbagai simbol yang dipakai dalam animasi yang kita buat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik *movie*, tombol (*button*), dan gambar statis (*graphic*).

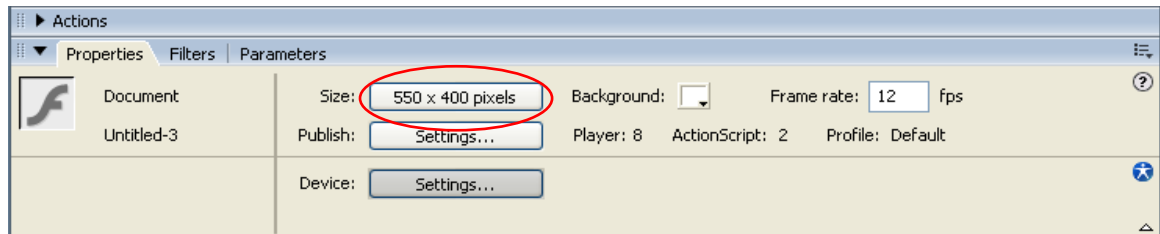
2. Fungsi tiap Tool pada Toolbar



3. Document Properties

Document Properties berguna sebagai persiapan pembuatan animasi. Fungsi *Document Properties* adalah untuk melakukan pengaturan ukuran *movie* di layar, warna *background* dan *framerate*, dan dimensi.

Untuk memanggil kotak dialog *Document Properties*, pilih jendela **Properties** di bawah layar, kemudian pilih tombol *Size*.



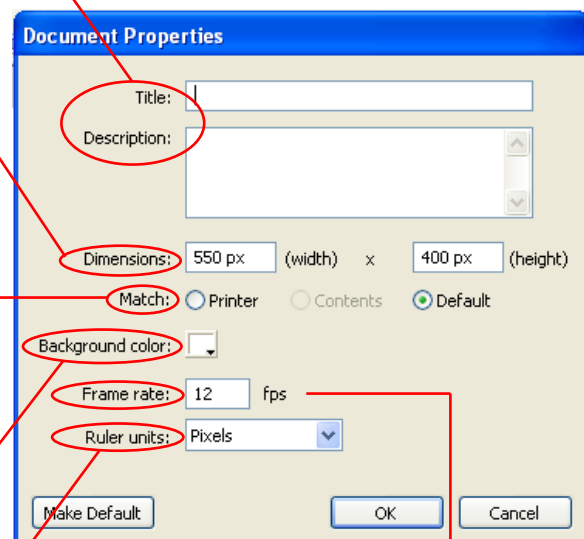
Judul dan deskripsi yang akan dimasukkan ke dalam metadata output. Bukan merupakan penamaan file jadi tidak perlu diisi.

Dimensi atau ukuran *stage* yang ingin ditampilkan

Pilihan **Printer** memaksimalkan ukuran *movie* hingga area cetak penuh. Karena output yang diinginkan berupa animasi dan bukan *print-out* maka pilihan yang diaktifkan adalah **Default**.

Klik dan pilihlah warna yang tersedia untuk mengubah warna *stage* – area kerja Flash.

Pastikan satuan yang aktif adalah **Pixel** Karena satuan inilah yang akan digunakan.



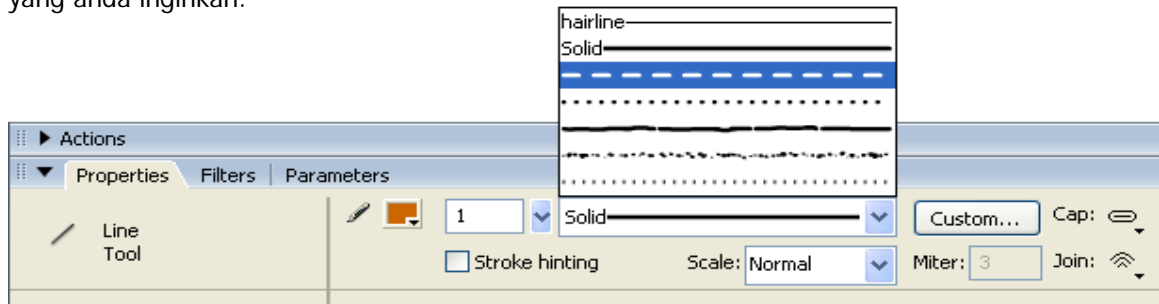
Framerate yaitu kecepatan Flash dalam memutar animasi secara utuh yang diukur dalam fps (*frame per second*). Semakin besar *framerate* maka semakin halus animasinya.

II. Pemanfaatan/Penggunaan Tool Gambar, Teks dan Warna

A. Menggambar Bentuk-bentuk Dasar

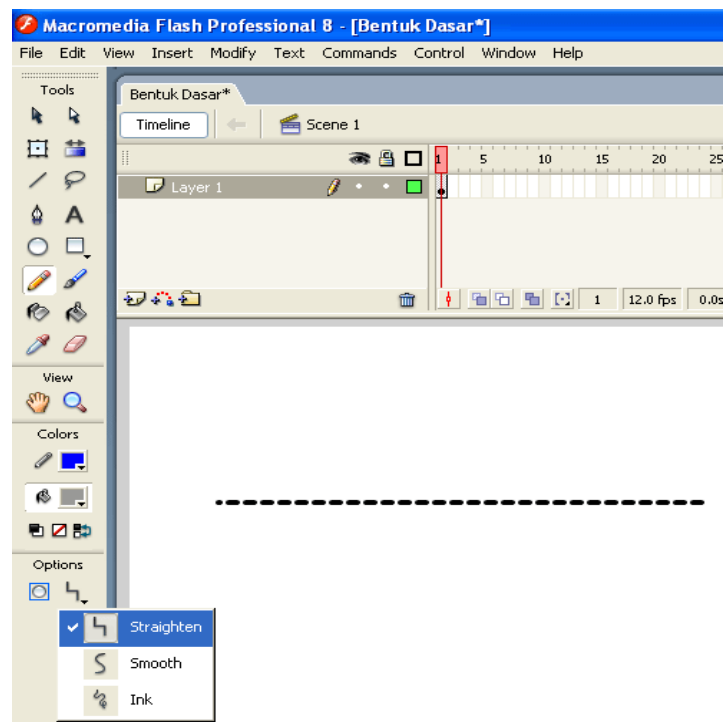
1. Membuat Garis

Flash menyediakan pilihan untuk membuat beragam bentuk garis. Pilih ikon **Line Tool** [/] pada *toolbar* di sisi kiri layar, kemudian lihat pilihannya di panel **Properties** di sebelah kiri bawah layar, Masukkan angka ketebalannya. Dan untuk memulai garis klik pada *stage* dan *drag* sepanjang yang anda inginkan.



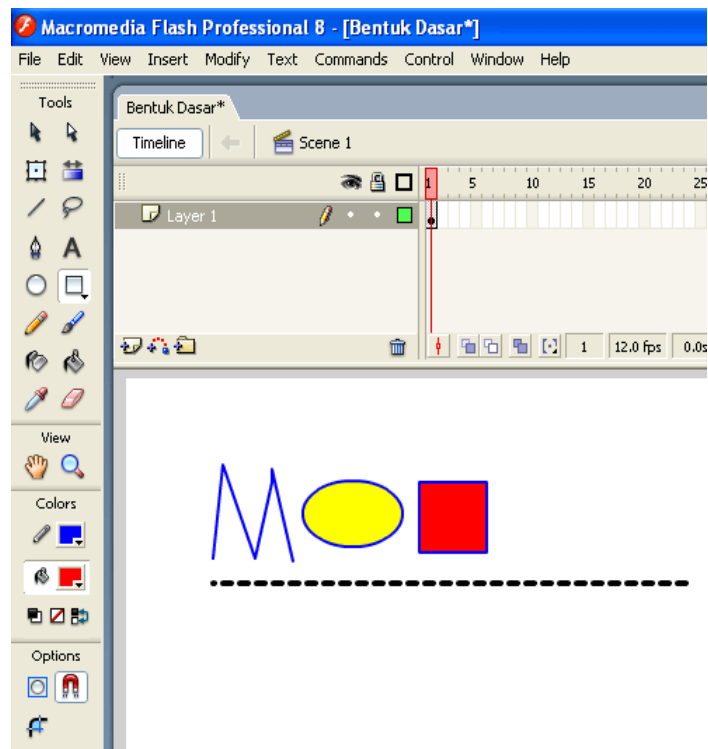
2. Pensil

Untuk membuat garis bebas, Pilih ikon **Pencil Tool** [/] pada *toolbar* sisi kiri dan pilih warnanya pada panel **Colors** di bawahnya. Untuk membuat garis lurus, pada panel **Options** di bawah *toolbar* pilihlah opsi **Straighten**.




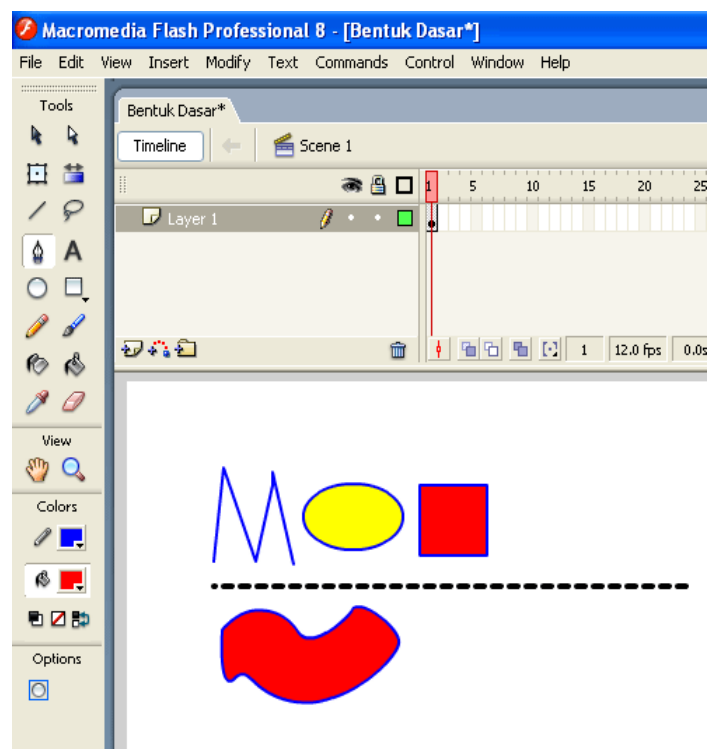
3. Lingkaran dan Kotak

Pilih **Oval Tool** [] atau **Rectangle Tool** [] untuk menaruh bentuk lingkaran, elips atau kotak pada layar. Adapun jenis dan warna garis serta warna isi bentuk itu dapat dipilih pada panel **Colors**.



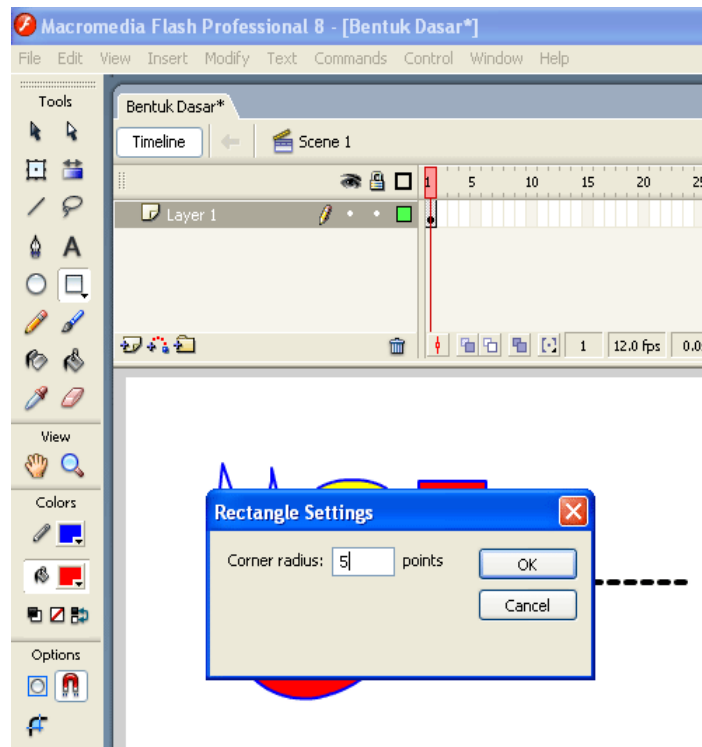
4. Unik

Buatlah bentuk yang unik dengan menggunakan **Pen Tool** []. Klik, *drag* dan lepas, maka garis akan terbentuk. Gerakkan kembali *mouse* ke arah yang diinginkan dan klik untuk membuat sudut atau *anchor point*. Bila bentuknya merupakan kurva tertutup maka dapat diberi warna.



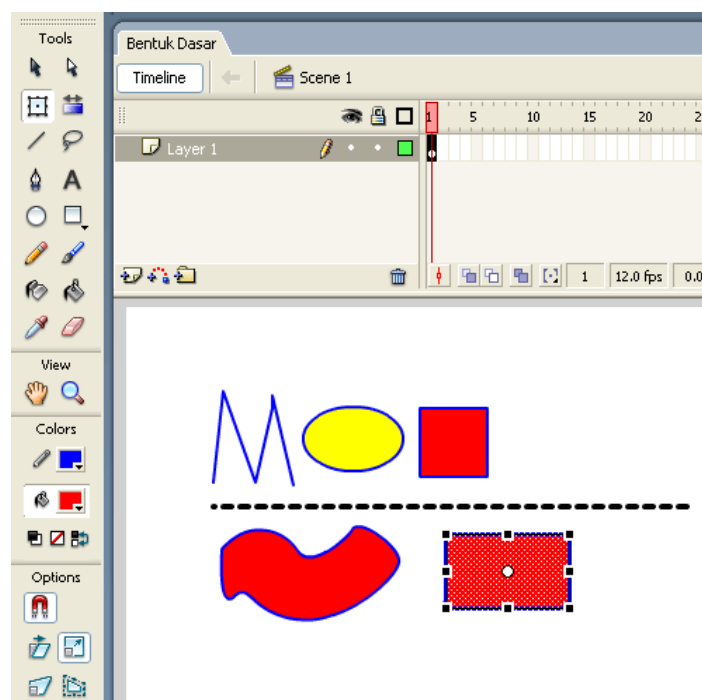
5. Menghaluskan

Siku dan bentuk kotak dapat dihaluskan dengan cara pilih **Rectangle** [□] dan pilih **Set Corner Radius** yang berada di bagian bawah panel. Masukkan nilai 5 dalam kotak dialog **Rectangle Setting** dan pilih **OK**. Mulailah menggambar kotak dan hasilnya akan terlihat.





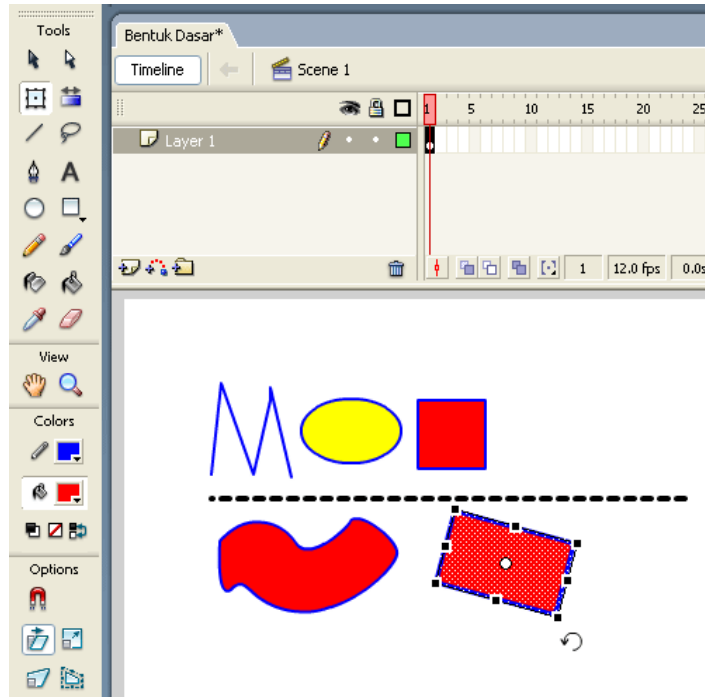
6. Mengubah Ukuran

Double-click bentuk yang akan diubah ukuran dengan menggunakan **Selection Tool** [↻]. Pilih **Free Transform Tool** [⦿], maka pada ujung bentuk akan muncul kotak kecil atau *handle*. Pada panel **Option** pilih opsi **Scale** [⦿]. *Drag* kotak kecil tersebut ke arah luar, ukuran akan membesar dan *drag* ke arah dalam maka ukuran akan mengecil secara simetris.






7. Memutar

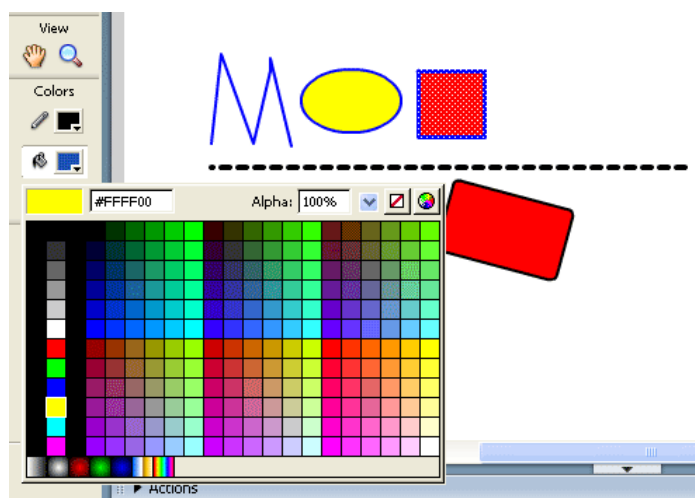
Untuk memutar bentuk, dengan **Free Transform Tool** [] masih dalam keadaan aktif, Pilih **Rotate and Skew** [] pada panel **Option** kemudian arahkan *mouse* mendekati salah satu *handle* yang ada di sudut hingga *cursor* membentuk panah melingkar. Klik dan *drag* ke arah putaran yang diinginkan.




B. Menggunakan Warna

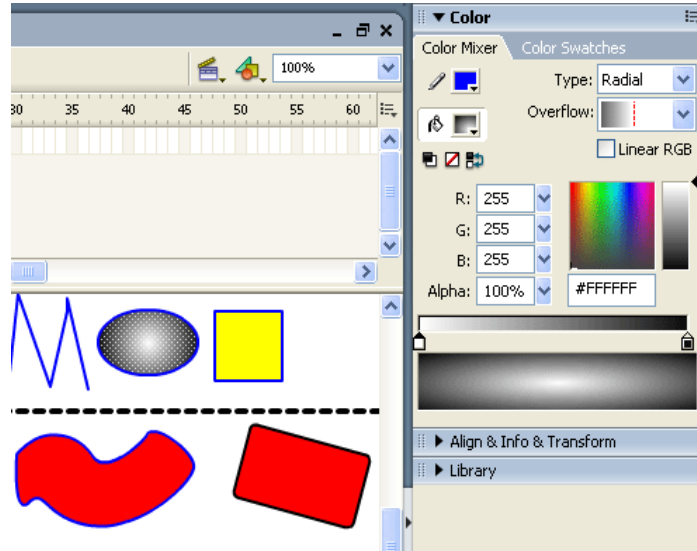
1. Mengganti Warna

Untuk mengganti warna isi atau garis dari bentuk yang telah dibuat dapat dilakukan dengan menyeleksi/memilih bentuk yang akan diganti dengan menggunakan **Selection Tool** []. *Double*-klik gambar yang ingin diganti warnanya, kemudian pada panel **Colors** pilih opsi **Stroke Color** [] untuk mengubah warna garis atau pilih **Fill Color** [] untuk mengubah warna isi bentuk.

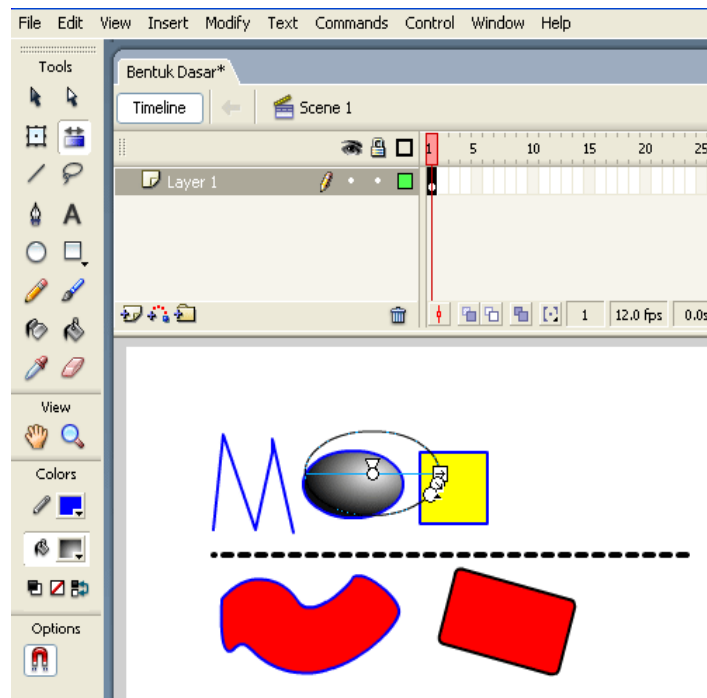


2. Gradasi

Untuk memberi warna gradasi, pilih menu **Window > Color Mixer**, jendela **Color Mixer** akan muncul di sebelah kanan layar. Pilih bentuk yang akan diberi warna gradasi dengan **Selection Tool** [], pada *pull-down menu* di panel **Color Mixer**, pilih **Type Radial**. Pilih warna yang lebih terang untuk bagian sebelah kiri, sedangkan bagian kanan yang lebih gelap.

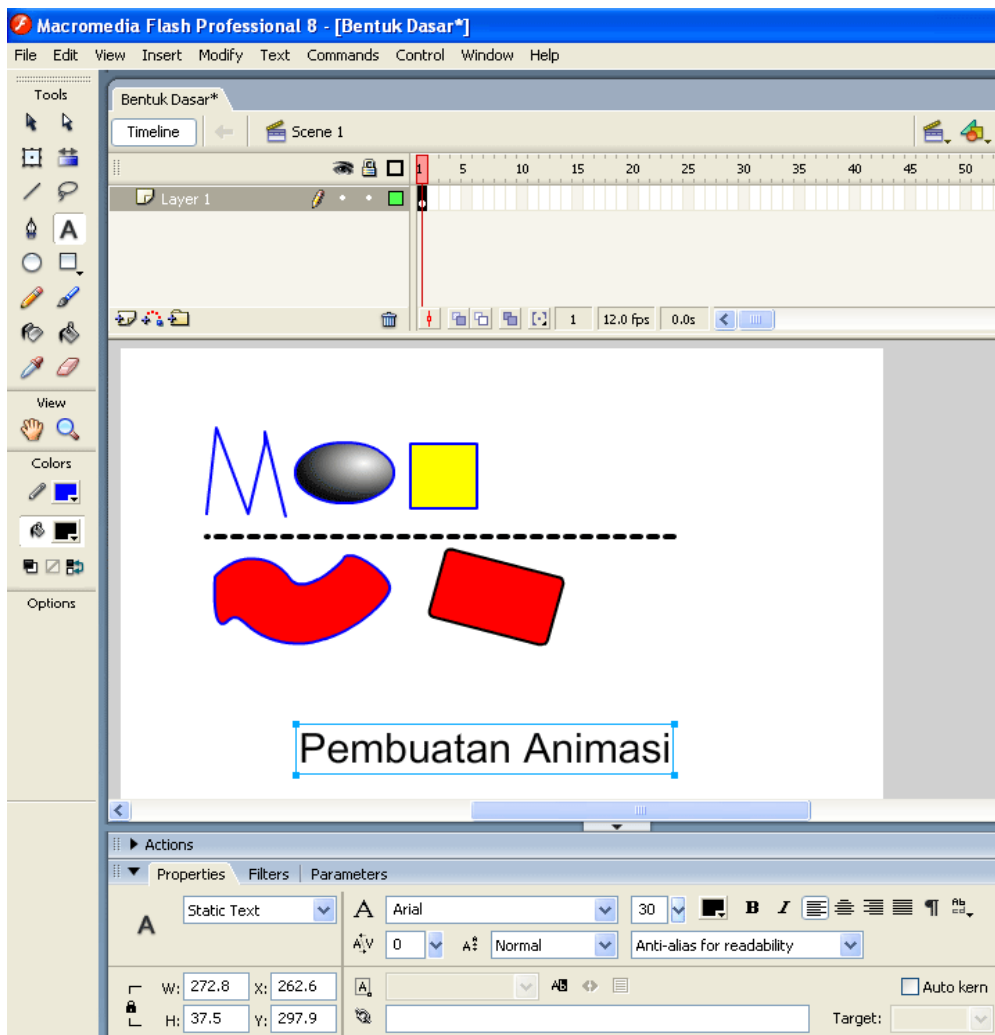


Untuk mengedit gradasi pilih **Gradient Transform Tool** []. Klik dan *drag handle* yang muncul sesuai dengan arah yang diinginkan.



C. Menggunakan Teks

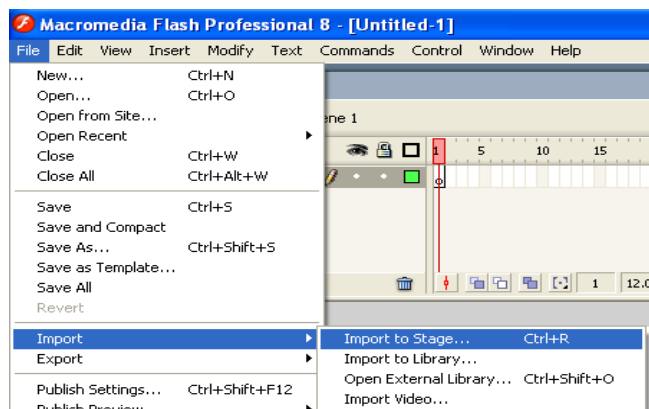
Untuk menambahkan teks kedalam layer pilih **Text Tool [A]** pada *toolbar* kemudian klik pada layar. Sebuah kotak kosong akan muncul. Untuk mengubah jenis, ukuran serta warna *font*, gunakan jendela **Properties** di bagian bawah layar.




D. Mengimpor Gambar dan Mengolahnya

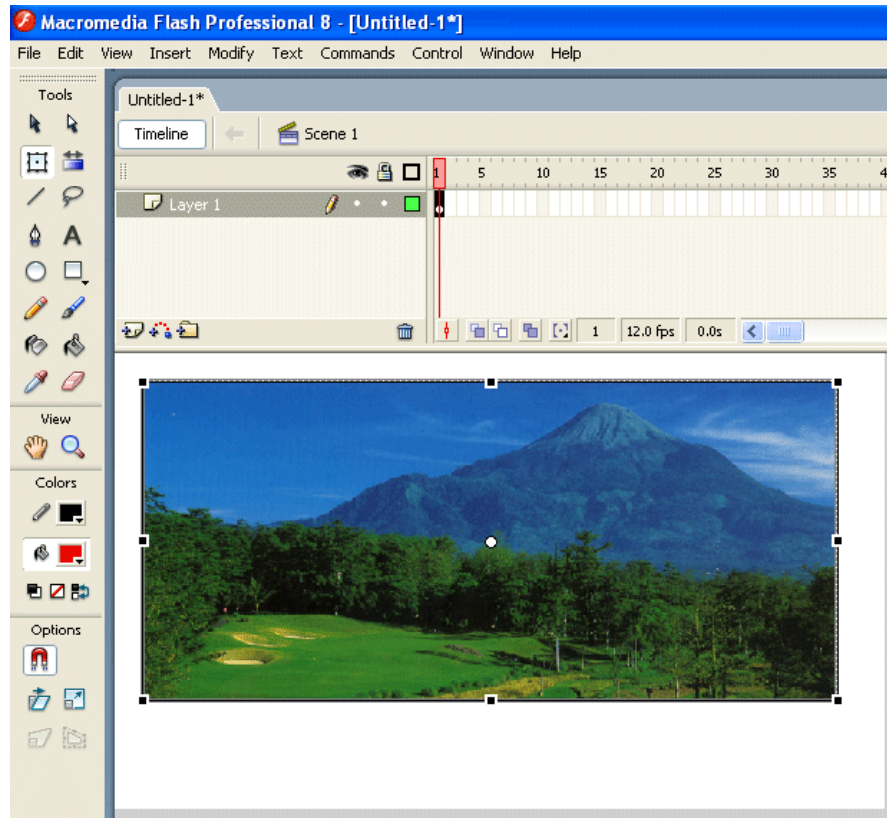
1. Mengimpor Gambar

Untuk memasukkan gambar dalam format *bitmap*, seperti misalnya foto, ke dalam *movie* dapat dilakukan dengan cara mengimpor gambar/foto tersebut. Pilih menu **File > Import > Import to Stage**, lalu cari letaknya di *hard disk*.



2. Memperbesar/memperkecil

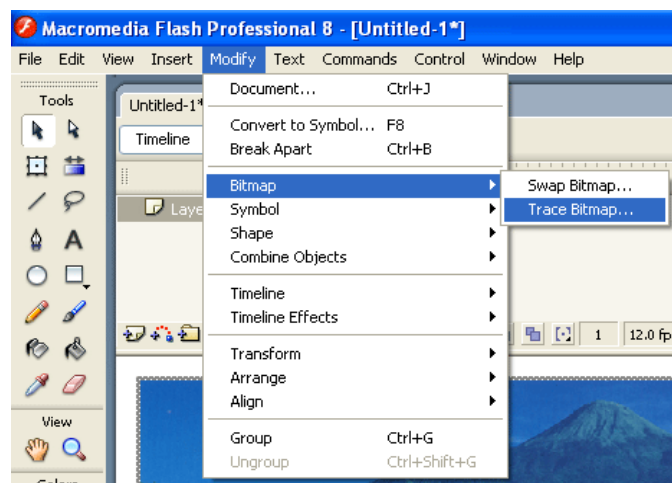
Untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dapat dilakukan dengan menggunakan **Scale Tool** [] pada *toolbar* disebelah kiri. Agar ukuran gambar tidak distorsi, tekan **Shift** pada *keyboard* pada saat memperbesar/memperkecil gambar.



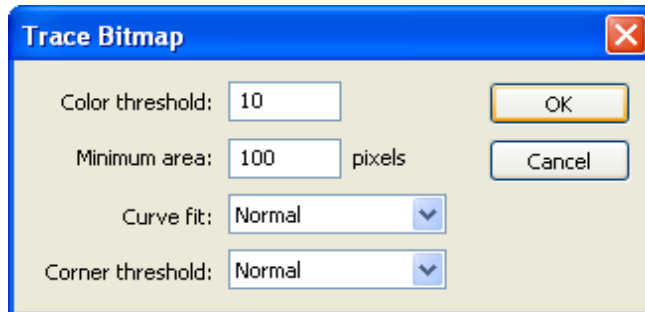
3. Mengubah Bitmap menjadi Vektor (Trace Bitmap)

Dalam Flash terdapat fasilitas untuk mengubah gambar dalam format *bitmap* menjadi vektor, yaitu menu **Trace Bitmap**. Fasilitas ini berguna untuk mengurangi besarnya file karena penggunaan gambar *bitmap* dalam animasi. Namun tentunya kualitas gambar *bitmap* itu sendiri akan mengalami penurunan.

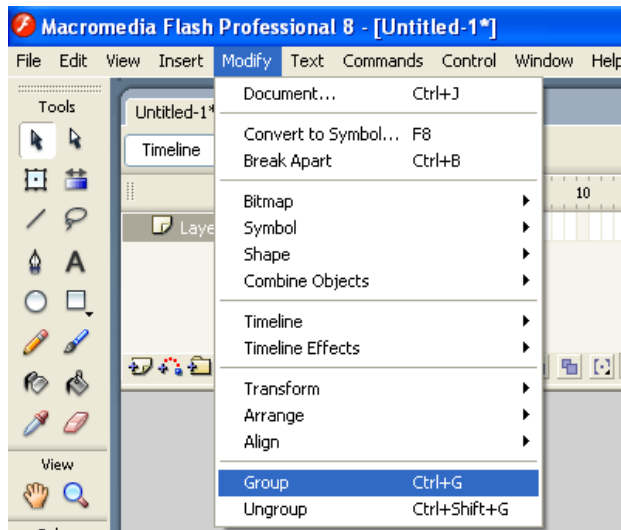
Untuk mengaplikasi **Trace Bitmap** pada gambar/foto yang telah kita impor, sebelumnya pilih/seleksi terlebih dulu gambarnya menggunakan **Selection Tool** [] pada *toolbar*. Kemudian pilih menu **Modify > Bitmap > Trace Bitmap**



Setelah muncul kotak dialog *Trace Bitmap*, masukkan angka pada kolom *Color Threshold* dan *Minimum Area*. Semakin besar angka yang dimasukkan semakin besar pula file yang dikompres. Namun sebaiknya tidak memasukkan angka lebih kecil dari 10 (sepuluh) karena pengaruhnya pada pengurangan besarnya file sebagai tujuan utama *Trace Bitmap* akan sangat kecil. Bahkan pada beberapa komputer (dengan spesifikasi rendah) akan mengakibatkan *hang*, karena komputer dipaksa bekerja terlalu keras untuk menguraikan gambar tersebut.



Setelah proses *Tracing Bitmap* selesai, pilih menu **Modify > Group**, agar gambar yang sudah di-*trace* tersebut terkumpul sebagai satu *image*.



4. Pengolahan Gambar lebih lanjut

Untuk mendapatkan gambar dengan hasil olahan lebih lanjut, disarankan untuk menggunakan *software* lain yang memang dikhususkan untuk mengolah gambar/foto, seperti; **Macromedia Fireworks**, **Adobe Photoshop** atau **Corel Photopaint**. Flash digunakan pada saat gambar tersebut telah siap untuk dianimasikan.