

# **PRAKTIKUM SISTEM MULTIMEDIA**

“Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktikum Sistem Multimedia ”

Dosen Pengampu : Muhammad Rikza Nashrulloh ST.,M.Kom>

Pengenalan Adobe Flash



Disusun Oleh :

Dhika Restu Fauzi (2206046)

Kelas B

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI GARUT**

**2024/2025**

## 1. APLIKASI ADOBE FLASH

Adobe Flash adalah aplikasi yang dipakai luas oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multime-dia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet. Dewasa ini Adobe Flash telah menjadi primadona para designer web sebagai sarana untuk menciptakan sebuah situs web yang menarik dan interaktif. Adobe Flash (Flash MX) merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan keseluruhan isi web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lain.

Aplikasi Adobe Flash Adobe Flash adalah aplikasi yang dipakai luas oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multime-dia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet. Dewasa ini Adobe Flash telah menjadi primadona para designer web sebagai sarana untuk menciptakan sebuah situs web yang menarik dan interaktif. Adobe Flash (Flash MX) merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan keseluruhan isi web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lain.

Produk Flash :

- Future Splash Animator (10 April 1996)
- Flash 2 (Juni 1997)
- Flash 3 (31 Mei 1998)

- Flash 4 (15 Juni 1999)
- Flash 5 (24 Agustus 2000) - ActionScript 1.0
- Flash 6 (15 Maret 2002)
- Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) —ActionScript 2.0
- Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)
- Flash Basic 8 (13 September 2005)
- Flash Professional 8.0 (13 September 2005)
- Flash Basic 9 & Flash Professional 9 (2006) - ActionScript 3.0
- Adobe Flash CS3 (2007)
- Adobe Flash CS4 (2008)
- Adobe Flash CS5 (2010)

## **2. PEMBAHASAN**

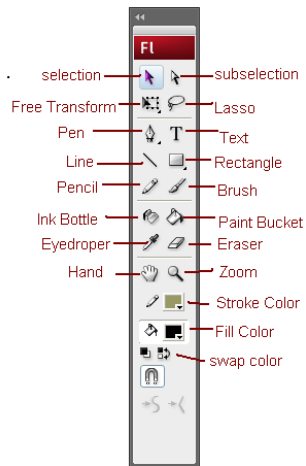
Animasi dan gambar yang dibuat dengan flash akan tetap terlihat bagus pada ukuran windows dan resolusi layar berapapun. Hal ini disebabkan karena flash dibuat dengan teknologi vector graphic yang mendeskripsikan gambar me-makai garis dan kurva, sehingga ukurannya da-pat diubah sesuai kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas dari gambar tersebut. Waktu loading (dengan pengolahan animasi lainnya, animasi lainnya, seperti animated gifs dan java applet. Juga mampu membuat website yang interaktif, karena user dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau movie, memindahkan objek, memasukkan informasi di form. Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambung ke situs web. Dapat diintegrasikan dengan server side scripting seperti CGI, ASP dan PHP untuk membuat aplikasi web database yang indah. Selain itu, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain. Flash MX juga menyediakan kemampuan streaming video yang baru yang telah dikembangkan ke berbagai format video termasuk format MPG, DV (Digital Video), MOV (Quick time) dan AVI. Format format video tersebut dapat disimpan ke dalam file flash MX menggunakan kompresi file yang lebih baik. Dukungan video yang lebih luas tersebut memungkinkan kreativitas yang lebih

baik dalam membuat movie flash. Kelebihan kelebihan Adobe Flash MX dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Kelebihan ini telah digunakan dalam merancang program pembelajaran berbasis komputer seperti kemampuannya menggabungkan kemampuan animasi huruf dan gambar yang menarik, animasi gambar dan huruf tetap terlihat bagus pada ukuran windows dan resolusi layar berapapun, kecepatan gambar, animasi atau huruf yang akan ditampilkan (muncul) dapat diatur kecepatannya serta dilengkapi dengan fasilitas tombol untuk dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya.

Aplikasi yang dikembangkan adalah media aplikasi yang interaktif. Untuk menguji tingkat interaktifitas model, akan dikembangkan: Instrumen berupa kuesioner masing-masing untuk dosen, dan mahasiswa, dan Frekuensi akses mahasiswa. Aplikasi yang dikembangkan adalah sarana belajar yang bertujuan untuk meningkatkan transfer informasi. Untuk menguji kinerja model yang dikembangkan, akan dilakukan uji performment melalui prestasi penguasaan akademik melalui beberapa tes akademik. Berdasarkan hasil uji performment akademik akan dilakukan analisis gain dan retensi yang dikelompokkan kedalam tiga kategori : tinggi, sedang, dan rendah. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian ini mulai dari disain model, instalasi, uji coba model sampai analisis akan dilaksanakan di Laboratorium Multimedia dan Pengajaran Program Studi TI (Teknik Informatika) Nusa Mandiri. Aplikasi ini diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran mata kuliah.

### 3. FUNGSI TOOLBAR ADOBE FLASH



- **Selection** : Untuk menyeleksi objek
- **Subselection** : Untuk menyeleksi dan mengedit objek
- **Free Transform**: Mengatur ukuran dan arah objek dengan bebas
- **Lasso** : Memilih daerah objek yang akan diedit
- **Pen** : Untuk menggambar dan membentuk sesuatu
- **Text** : Untuk memberikan teks pada layar
- **Line** : Untuk menggambar garis Lurus
- **Rectangle** : menggambar bentuk Kotak
- **Pencil** : Untuk menggambar dengan coretan pensil
- **Brush** : Menggambar dengan polesan kuas
- **Ink Bottle** : mewarnai garis objek
- **Paint Bucket** : Mewarnai bidang objek
- **Eyedropper** : mengambil warna dari objek yang telah ada
- **Eraser** : untuk menghapus objek
- **Hand** : Untuk memindahkan objek
- **Zoom** : Untuk memperbesar/memperkecil ukuran objek
- **Stroke Color** : memilih warna garis objek
- **Fill Color** : memilih warna bidang bagian dalam objek
- **Swap Color** : menukar warna background dan Foreground