

PRAKTIKUM SISTEM MULTIMEDIA

“Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktikum Sistem Multimedia”

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

Transition Manager Dan Tween



Disusun Oleh :

Dhika Restu Fauzi (2206046)

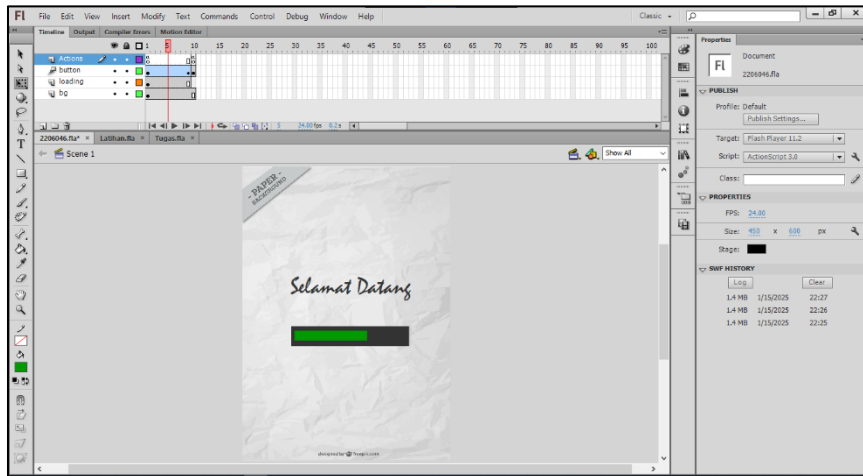
Kelas B

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI GARUT

2024

1. Pertama, buat beberapa layer seperti di scene 1 dan menambahkan animasi di teks selamat datang



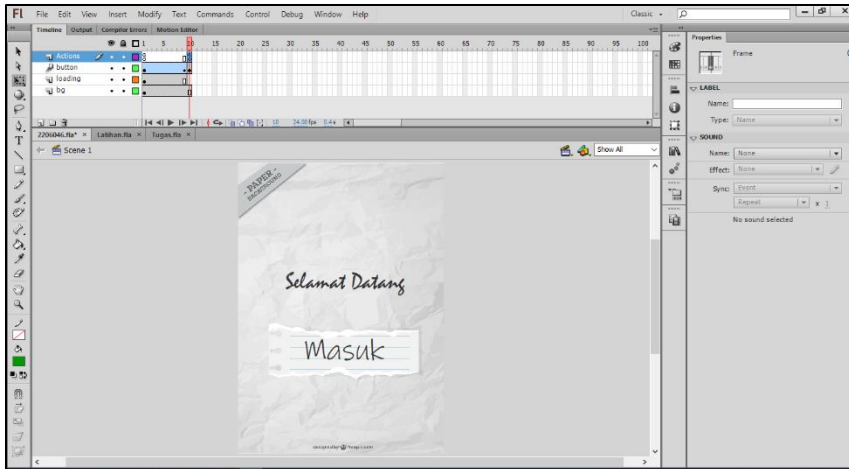
```
stop();
import fl.transitions.*;
import fl.transitions.easing.*;
import flash.events.MouseEvent;

// Transisi awal pada frame pertama
var Tr1:TransitionManager = new TransitionManager(intro);
Tr1.startTransition({
    type: PixelDissolve,
    direction: Transition.IN,
    duration: 3,
    easing: Strong.easeOut
});

// Event listener untuk memulai animasi frame

Tr1.addEventListener("allTransitionsInDone", mulaiAnimasi);

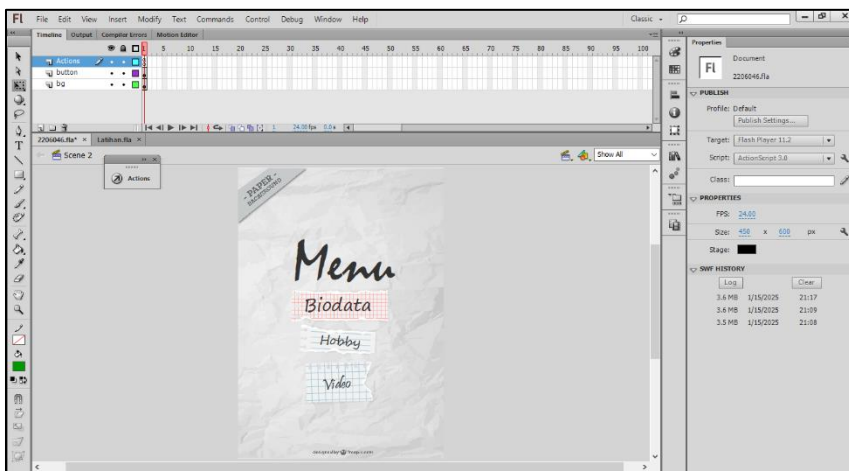
function mulaiAnimasi(e:Event):void {
    play(); // Mulai memainkan timeline dari frame saat ini
}
```



```
stop();
// Tombol masuk untuk pindah ke Scene 2
masuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_7);

function fl_ClickToGoToScene_7(event:MouseEvent):void {
    // Pindah ke Scene 2, Frame 1
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 2");
}
```

2. Kita buat tampilan untuk scene kedua (menu) dan menambahkan animasi pada teks menu.



```
stop();

import flash.events.Event;
import fl.transitions.Tween;
import fl.transitions.easing.*;
import fl.transitions.TweenEvent;

// Fungsi untuk membuat animasi denyut teks
```

```

function animateMenu():void {
    var grow:Tween = new Tween(menu, "scaleX", Strong.easeInOut, 1, 1.2, 0.5,
true);
    var growY:Tween = new Tween(menu, "scaleY", Strong.easeInOut, 1, 1.2,
0.5, true);

    grow.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, shrinkMenu);

    function shrinkMenu(e:TweenEvent):void {
        var shrink:Tween = new Tween(menu, "scaleX", Strong.easeInOut, 1.2, 1,
0.5, true);
        var shrinkY:Tween = new Tween(menu, "scaleY", Strong.easeInOut, 1.2,
1, 0.5, true);

        shrink.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH,
function(e:TweenEvent):void {
            animateMenu(); // Memulai ulang animasi
        });
    }
}

// Memulai animasi
animateMenu();

btn_identitas.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene);

function fl_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 3");
}

btn_animasi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_3);

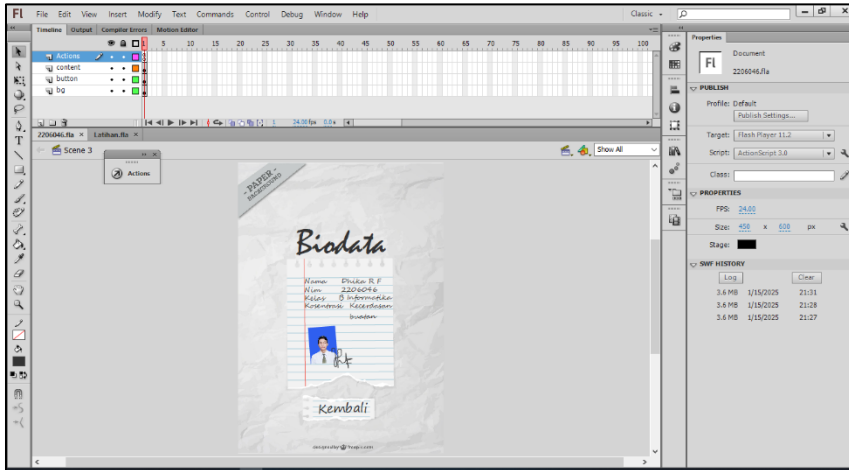
function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 4");
}

btn_penutupan.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_6);

function fl_ClickToGoToScene_6(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 5");
}

```

3. Kita buat scene 3 (Biodata) yang dimana saya menambahkan animasi pada kertas biodatanya.



```
stop();
import fl.transitions.Tween;
import fl.transitions.easing.*;
import fl.transitions.TweenEvent;

// Fungsi untuk membuat animasi pada instance "biodata"
function animateBiodata():void {
    // Pergerakan horizontal (x)
    var moveX:Tween = new Tween(biodata, "x", Strong.easeInOut, biodata.x,
    biodata.x + 100, 2, true);

    // Pergerakan vertikal (y)
    var moveY:Tween = new Tween(biodata, "y", Bounce.easeOut, biodata.y,
    biodata.y - 50, 2, true);

    // Perubahan ukuran (scale)
    var scaleUp:Tween = new Tween(biodata, "scaleX", Elastic.easeOut, 1, 1.5,
    2, true);
    var scaleUpY:Tween = new Tween(biodata, "scaleY", Elastic.easeOut, 1, 1.5,
    2, true);

    // Rotasi
    var rotate:Tween = new Tween(biodata, "rotation", Strong.easeInOut, 0, 360,
    2, true);

    // Setelah animasi selesai, kembalikan ke posisi semula
    rotate.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, resetAnimation);
}

// Fungsi untuk mengembalikan objek ke posisi semula
```

```

function resetAnimation(e:TweenEvent):void {
    var resetX:Tween = new Tween(biodata, "x", Strong.easeInOut, biodata.x,
    biodata.x - 100, 2, true);
    var resetY:Tween = new Tween(biodata, "y", Bounce.easeOut, biodata.y,
    biodata.y + 50, 2, true);
    var resetScaleX:Tween = new Tween(biodata, "scaleX", Elastic.easeOut,
    biodata.scaleX, 1, 2, true);
    var resetScaleY:Tween = new Tween(biodata, "scaleY", Elastic.easeOut,
    biodata.scaleY, 1, 2, true);
    var resetRotation:Tween = new Tween(biodata, "rotation", Strong.easeInOut,
    biodata.rotation, 0, 2, true);
}

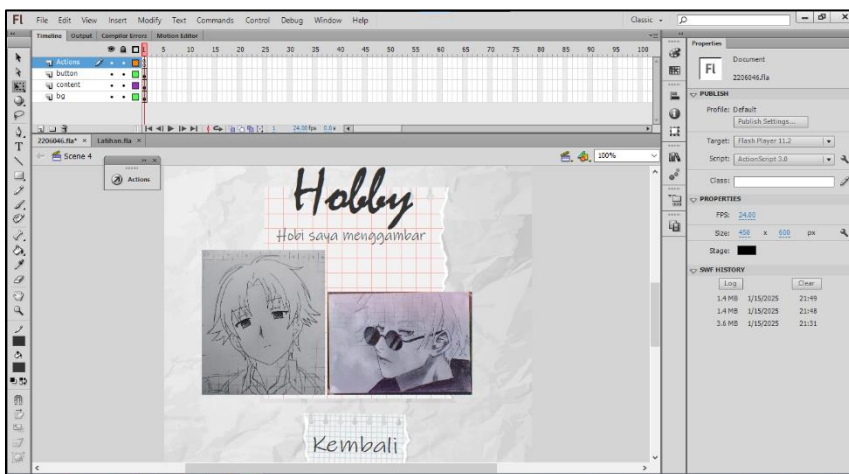
// Panggil animasi
animateBiodata();

btn_kembali1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_4);

function fl_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 2");
}

```

- Setelah itu buat tampilan scene keempat (hobby) dan saya menambahkan animasi loncat pada teks hobby.



```

stop();
import fl.transitions.Tween;
import fl.transitions.easing.*;
import fl.transitions.TweenEvent;

```

```
// Fungsi untuk membuat animasi loncat-loncat pada instance "hobby"
function animateJump():void {
    // Lompat ke atas
    var jumpUp:Tween = new Tween(hobby, "y", Bounce.easeOut, hobby.y,
hobby.y - 100, 0.5, true);

    // Setelah lompat ke atas selesai, lompat ke bawah
    jumpUp.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH,
function(e:TweenEvent):void {
        var jumpDown:Tween = new Tween(hobby, "y", Bounce.easeIn, hobby.y,
hobby.y + 100, 0.5, true);

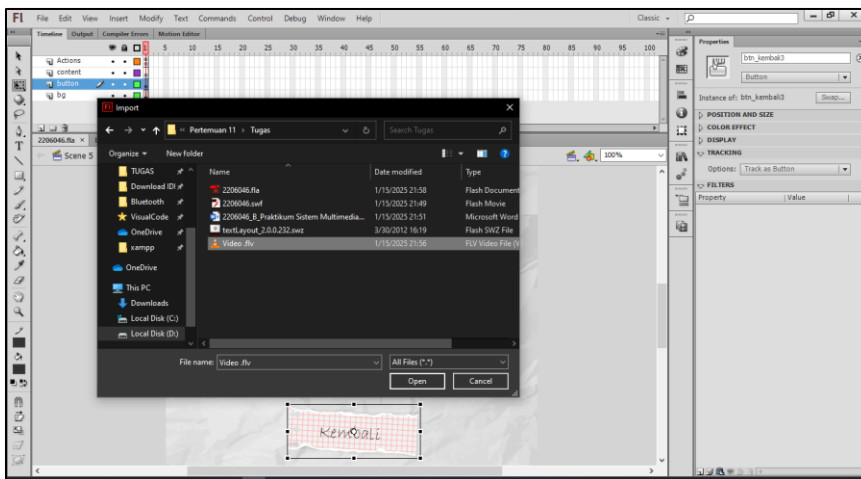
        // Setelah lompat ke bawah selesai, ulangi animasi
        jumpDown.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH,
function(e:TweenEvent):void {
            animateJump();
        });
    });
}

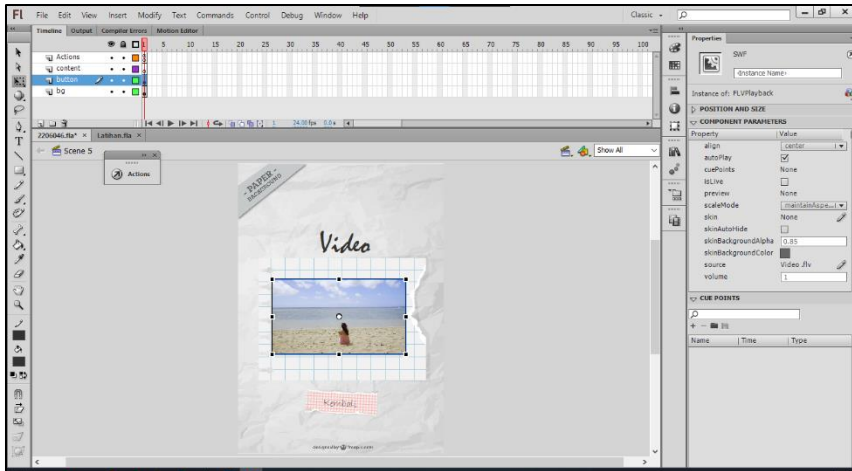
// Panggil animasi untuk instance "hobby"
animateJump();

btn_kembali2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_2);

function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 2");
}
```

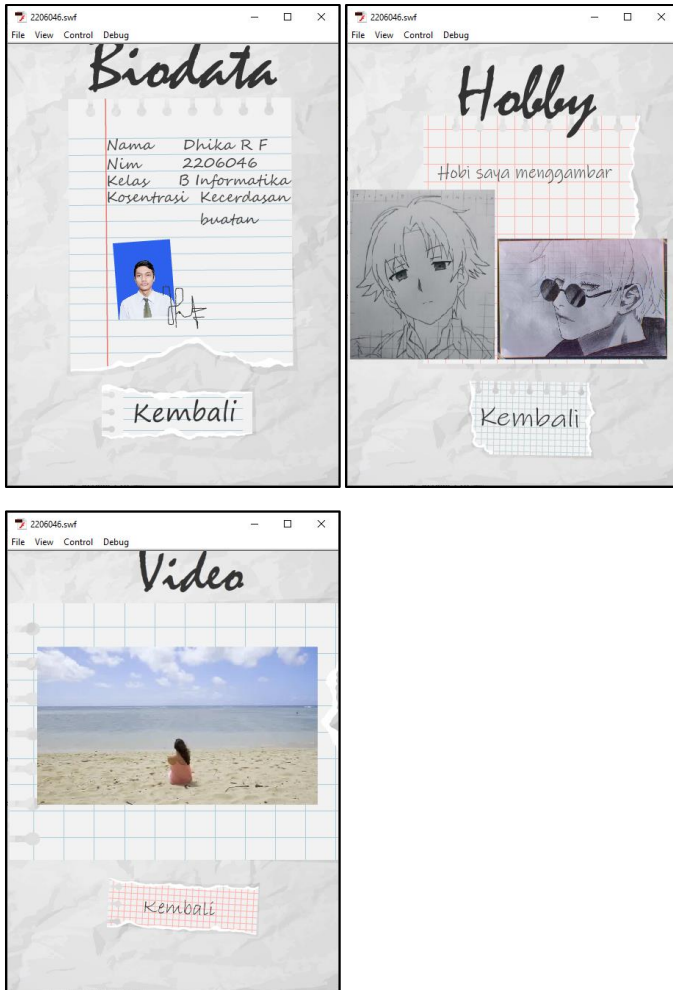
5. Tampilan scene kelima (video) dan saya menambahkan video dengan format .flv.





6. Hasil





7. Projek bisa di unduh di link Google Drive dibawah ini:

<https://drive.google.com/drive/folders/1MDaiBFDZUENjG0BM7VdM9fBJWo0I7eIw?usp=sharing>