

Praktikum ke	: 1
Judul praktikum	: Pengenalan Corel Draw
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- mahasiswa dapat menggunakan aplikasi CorelDraw untuk membuat bentuk-bentuk dasar objek dan pengembangannya

2. Teori

Corel Draw merupakan aplikasi grafis yang berfungsi secara khusus untuk membuat dan mengolah gambar yang mempunyai format vector. Gambar vektor merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan matematis. Gambar Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil. Gambar vektor umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Sedangkan gambar bitmap adalah sebuah struktur data yang mewakili susunan pikselwarna yang ditampilkan pada layar monitor, kertas atau media tampilan lainnya. Secara teknis gambar bitmap digambarkan dengan lebar dan tinggi dalam piksel dan dalam angka bit per piksel.

Dalam perkembangannya hingga saat ini, aplikasi Corel Draw sudah mengalami banyak perkembangan. Versi terbaru dari aplikasi Corel Draw saat ini berada pada versi “X5” (15). Berikut adalah perkembangan dari aplikasi Corel Draw :

- **Ver.2(1991):**Envelopetool,Blend,ExtrusionandPerspective.
- **Ver.3(1992):**Theinclusionofthissoftwarewastheprecedentfortheactualgraphi csuites.
- **Ver.4(1993):**Multipagecapabilities,Powerlines,supportforgraphictablets,Clo netool,elasticnodeediting,Envelopetool.
- **Ver.5(1994):**Thisisthelastversionwhichwasmadefor,andworksonWindows3.
- **Ver.6(1995):**Thisisthefirstversionwhichwasmadeexclusivelyfor32-bitWindows.
- **Ver.7(1997):**ThesuiteincludedCorelScanandCorelBarista(aJavabaseddocum entexchangeformat).
- **Ver.8(1998):**CorelVersionswasincludedinthesuite.

- **Ver.9(1999):**ThesuiteincludedCantoCumulusLE,apieceofsoftwareformedia management.
- **Ver.10(2000):**CorelR.A.V.E.(forvectoranimation),
- **Ver.11(2002):**Symbolslibrary,imageslicing(forwebdesign),pressuresensitive vectorbrushes,3-pointdrawingtools.
- **Ver.12(2003):**Dynamicguides,SmartDrawingtools,ExporttoMSOfficeorWor doption,VirtualSegmentDeletetool,Unicodetextsupport.
- **Ver.X3(2006):**TracebecameintegratedinsideDrawunderthenamePowerTRA CE.
- **Ver.X4(2008):**WhatthefontfontidentificationservicelinkedinsideCorelDraw, ConceptShare,Tabletool,independentpagelayers,livetextformatting,supportfo rRAWcamerfiles.
- **Ver.X5(2010):**IthasdevelopedTransformation,whichmakesmultiplecopiesof asingleobject.

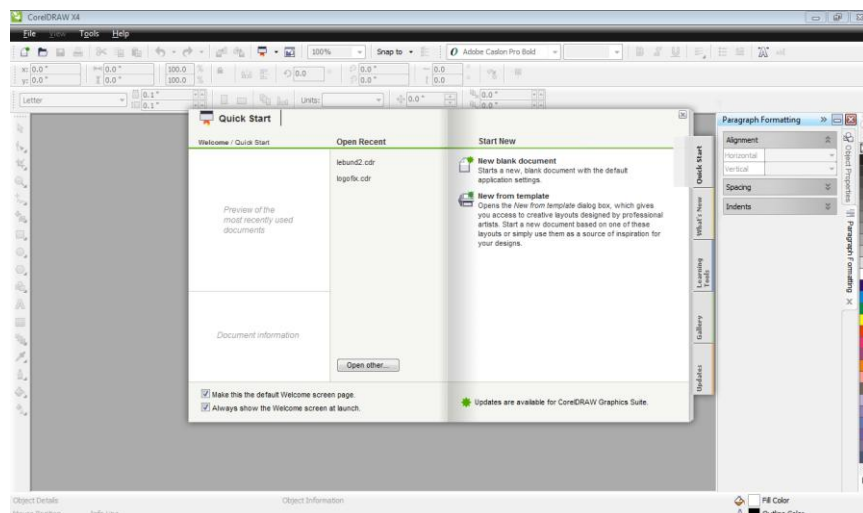
3. Alat dan bahan

- BKPM
- Komputer
- LCD
- Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

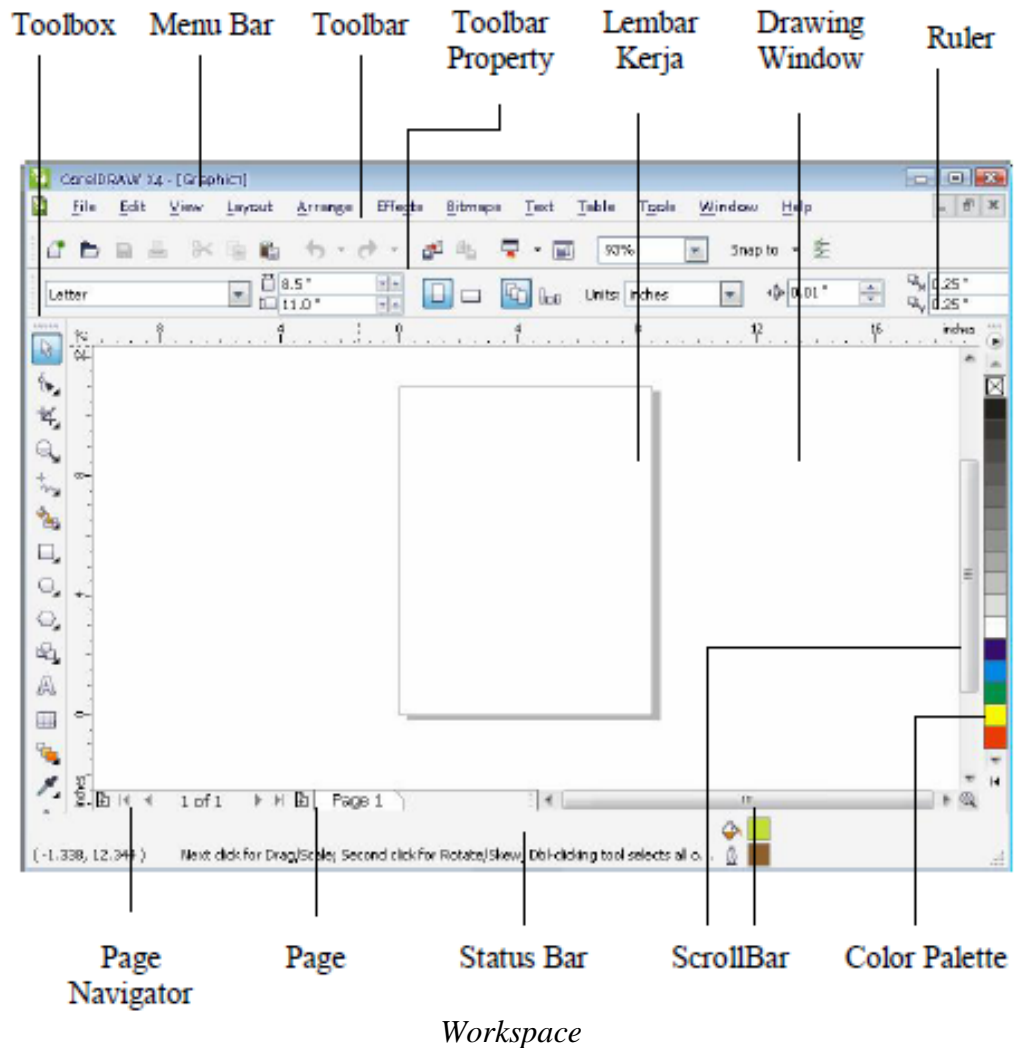
4.1 Membuka Aplikasi dan Pengenalan *Interface*

Pada start menu pilih kelompok Corel Graphic Suite, kemudian pilih CorelDraw X4. Setelah itu akan muncul jendela seperti pada gambar di bawah ini :



Welcome Screen

Untuk membuat file baru maka pilihan yang dipilih adalah “*New blank document*”. Pilihan tersebut akan menghantarkan pada *workspace* utama CorelDraw.

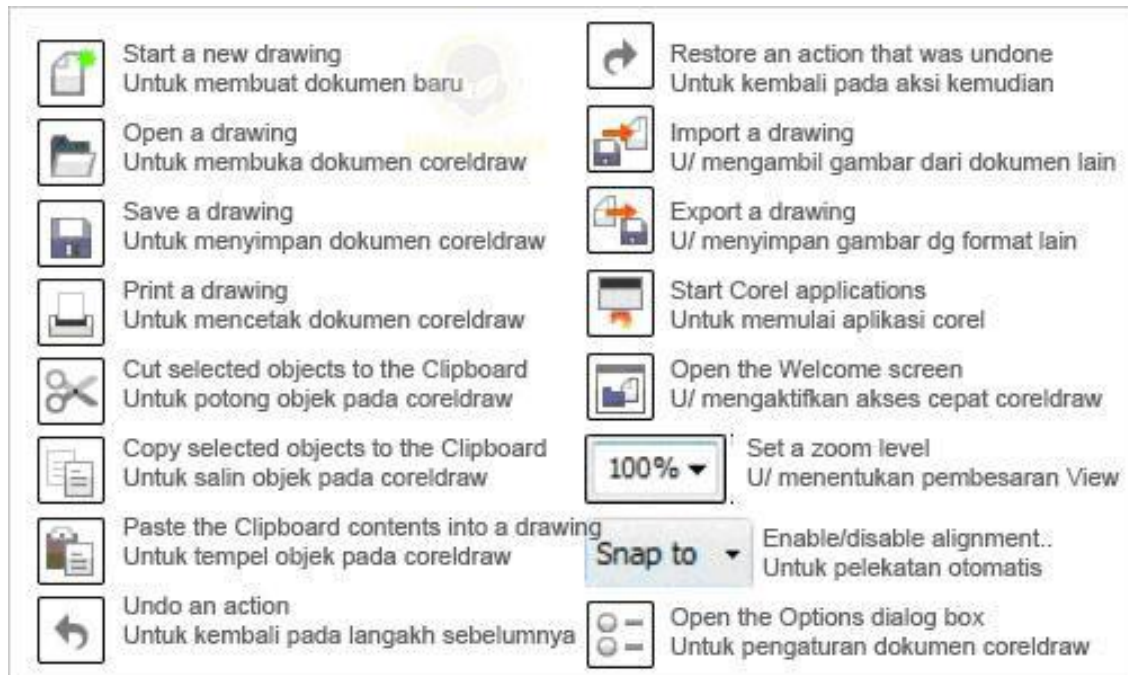


a. Menu Bar

Kumpulan menu yang digunakan untuk mengakses seluruh fungsi-fungsi yang ada pada CorelDraw, termasuk membuka – menyimpan file, efek-efek, dan sebagainya.

b. Toolbar

Kumpulan icon yang berfungsi untuk mengakses menu-menu umum yang paling sering dipakai. Berikut isi *standard toolbar* :



Standard Toolbar

c. Tool Bar Property

Berfungsi menampilkan pilihan properti dari sebuah fungsi *toolbox* yang tengah dipakai. Pada kondisi *default* (*tool* yang terpilih adalah *pick tool* (panah putih), maka *propertybar* akan berisi ukuran kertas bidang gambar, orientasi kertas, unit yang digunakan, dan sebagainya. *Property bar* akan selalu berubah tergantung dari *tool* yang kita pilih di *toolbox*.

d. Ruler Bar

Fungsi dari *ruler bar* adalah sebagai acuan ukuran dan posisi pada sebuah *workspace*.

e. Toolbox

Berisi pilihan *tool* dan mode menggambar. Klik pada sebuah *icon tool* untuk menggunakannya, maka tombol *icon* akan tampak seperti ditekan, dan *tool* tersebut siap kita gunakan pada bidang gambar. Kadang juga terdapat *subtool* yang dapat dimunculkan dengan menekan agak lama pada sebuah *icon tool*, kemudian klik pada *sub tool* yang tersedia.

f. Lembar Kerja

Area kerja yang merupakan *printable area*.

g. Drawing Window

Luasan bidang gambar dengan ukuran kertas tertentu yang dapat digunakan untuk mendesain gambar. Apa yang berada di luar tepi bidang gambar tidak akan ikut tercetak saat dicetak.

h. Color Palette

Digunakan untuk memilih warna yang akan kita pakai untuk mewarnai sebuah objek gambar. Klik kiri pada palet akan mengeset warna isian (*fill*) suatu objek, dan klik kanan pada palet akan mengeset warna tepi dan garis (*line*).

i. Page Navigator

Berfungsi untuk membuat lembar kerja baru atau berpindah ke lembar kerja lain yang ada dalam satu *file*.

j. Status Bar

Menunjukkan beberapa status penting dan *event* yang sedang terjadi, juga pada bagian kanan menunjukkan warna *fill* dan *line* sebuah objek.


k. Object Properties


Menampilkan *setting* yang dapat dipilih dari sebuah objek. Biasanya yang terdapat di sini adalah warna *fill*, warna garis, dan sebagainya untuk sebuah objek tertentu saja

4.2 Mengenal Bentuk


Dalam desain grafis dikenal beberapa bentuk dasar objek yang digunakan, yaitu


a. Persegi Empat dan Bujur sangkar

Untuk membuat bentuk objek persegi empat digunakan tombol  (*rectangle tool*) pada *toolbox* di bagian kiri bidang tampilan. Klik tombol tersebut dan mulailah pada suatu titik dalam halaman gambar (*drawing page*), klik tahan kemudian geser secara diagonal hingga membentuk persegi empat sebesar yang dikehendaki, setelah itu lepaskan tombol mouse.




Untuk membuat bentuk bujur sangkar, gunakan juga tombol . Ketika akan memulai menekan tombol mouse di halaman gambar, dahului dengan tombol Ctrl (*control*) pada keyboard dan dilanjutkan seperti pada bentuk persegi empat di atas.

b. Elips dan Lingkaran

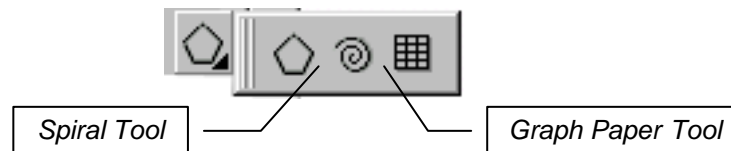
Untuk membuat bentuk Elips digunakan tombol  (*ellipse tool*) pada *toolbox*. Lakukan cara yang sama seperti membuat bentuk persegi empat, sehingga terbentuk bidang Elips yang besarnya sesuai dengan yang dikehendaki.

Untuk membuat bentuk lingkaran dilakukan cara yang sama dengan cara membuat bujur sangkar, dengan menggunakan tombol  tersebut.

c. Segi banyak (polygon), Spiral, dan Graphic Page

Dengan menggunakan tombol  (*polygon tool*) dapat dibuat bentuk-bentuk objek segi banyak (segi lima dan seterusnya) dengan cara yang sama untuk membuat objek sebelumnya. Untuk mengatur banyaknya sisi dalam bentuk tersebut dapat digunakan  (*number of point on polygon*) pada *Property Bar* yang akan aktif ketika tombol  dipilih. Tekan tombol panah ke atas untuk menambah, atau tombol panah ke bawah untuk mengurangi banyaknya sisi polygon.



Untuk membuat bentuk spiral, kliklah segitiga di kanan bawah tombol tersebut sehingga keluar pilihan tombol spiral dan *graph paper* seperti gambar berikut.



kliklah tombol spiral atau tombol *graphic page*, maka tombol polygon tersebut akan berubah menjadi tombol spiral atau tombol *graph paper*, dan dapat digunakan.


Untuk membuat bentuk *graph paper* (tabel), gunakan cara yang sama untuk membuat bentuk dasar yang sudah dijelaskan, dengan menggunakan tombol *graphic page*.

d. Bentuk objek garis lurus atau objek tak beraturan

Untuk membuat suatu bentuk yang lain dari bentuk-bentuk dasar yang sudah ada dapat digunakan tombol  (*freehand tool*). Klik tombol  kemudian klik satu titik pada halaman gambar dan geser mouse hingga menjadi suatu garis. Klik dua kali tombol mouse pada titik lain untuk menghentikan freehand, dan lanjutkan dengan membentuk garis lain. Lakukan hal yang sama sehingga terbentuk suatu bidang tak beraturan sesuai dengan yang dikehendaki.

Tombol ini juga dapat digunakan untuk membuat suatu objek yang tak beraturan dengan cara klik dan tahan kemudian geser sesuai bentuk yang diinginkan, kemudian lepaskan tombol mouse ketika selesai membentuk suatu bidang.

4.3 Mengedit Objek

Setiap bentuk bidang yang dibuat akan selalu dikelilingi oleh kotak-kotak kecil ketika bidang tersebut selesai kita buat. Kotak-kotak kecil yang mengelilingi objek itu disebut dengan *highlight*, yang berarti bahwa objek tersebut sedang dipilih. Memilih sebuah objek juga dapat dilakukan dengan cara meng-klik pada bidang tersebut dengan tombol  (*pick tool*). Dengan *highlight* inilah kita dapat melakukan pengeditan terhadap gambar. Untuk memilih lebih dari satu gambar, lakukan dengan klik gambar pertama dilanjutkan dengan tekan dan tahan tombol *shift*, lalu klik objek yang akan dipilih



a. *size*

untuk mengatur besar kecilnya gambar bentuk yang telah kita buat, gunakan *highlight* pada sekitar gambar dengan cara klik, tahan, dan geser untuk mengubah bentuk tersebut. *Highlight* pada sisi bidang digunakan untuk mengubah ukuran gambar tanpa mempertimbangkan proporsi objek tersebut.


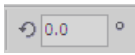
Sedangkan jika diinginkan proporsi yang tetap dari objek tersebut, gunakanlah *highlight* pada setiap sudut gambar tersebut (dengan cara klik tahan dan geser juga). Untuk penentuan ukuran yang lebih presisi dapat digunakan property bar untuk pengaturan ukuran berikut.




b. *mirror*

perintah ini digunakan untuk membalik posisi bidang. Kliklah suatu bidang, dan berikan perintah *mirror* untuk membalik posisi bidang secara horisontal (dengan tombol ) atau secara vertikal (dengan tombol )

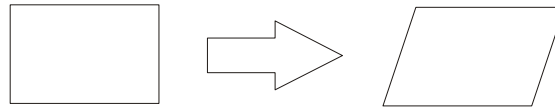
c. *rotate*

perintah ini digunakan untuk memutar bentuk, apabila dikehendaki, ke dalam posisi tertentu. Caranya adalah dengan klik dua kali pada gambar bentuk, dan gunakan tanda  yang ada di setiap pojok bidang. Klik dan geser sehingga berputarlah bidang tersebut. Atau gunakan *angle of rotation*  untuk mengatur perputaran bidang berdasar sudut putaran yang lebih presisi (dalam satuan derajat).

d. *skew*


perintah ini digunakan untuk menggeser sisi salah satu bidang sehingga bergeserlah bentuk bidang tersebut ke salah satu arah. Caranya adalah dengan klik dua kali pada gambar bidang, dan gunakan tanda  yang ada di setiap sisi bidang sehingga berubah menjadi tanda *skew* (panah dua arah bolak balik).

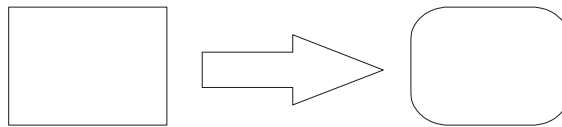
Geserlah ke arah tertentu sehingga didapat bentuk yang bergeser pada salah satu sisinya seperti pada contoh berikut ini.



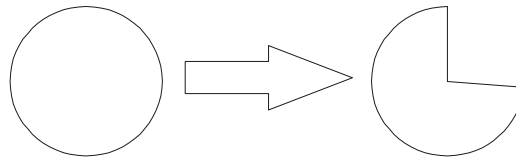
e. *shape tools* (node)

perintah ini digunakan untuk mengubah persegi empat, sudutnya membulat, atau bentuk lingkaran yang diubah menjadi *Pie*.

1. kliklah tombol  (*shape tools*) dan kliklah sebuah objek persegi panjang.
2. klik dan geserlah node pada sudut persegi empat sehingga sudutnya membulat.

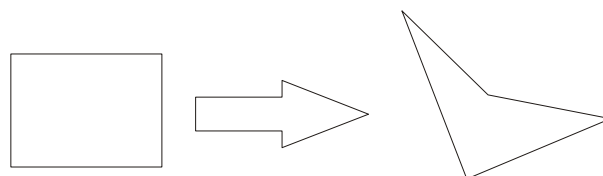


untuk sebuah lingkaran, gunakan cara yang sama dengan objek persegi panjang. Node yang terdapat pada objek lingkaran hanya satu. Gunakanlah node ini untuk mengubah bentuk lingkaran menjadi *Pie*.



perintah ini dapat pula digunakan untuk mengedit objek menjadi bentuk yang tak beraturan.


1. lakukan dulu perintah *Convert to Curve* dari menu *Arrange*, pada bidang yang sudah dipilih
2. edit bidang tersebut menjadi suatu bentuk yang tak beraturan.

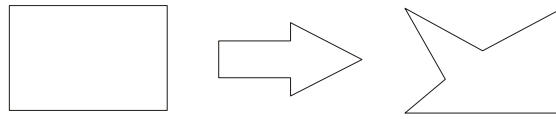



Jika sebuah node dari objek diklik, muncullah *property bar* untuk mengedit kurva, polygon, seperti gambar berikut.



Setelah objek tersebut diubah menjadi kurva, tambahkan node (dengan tombol

) pada bidang tersebut, dan aturlah kembali posisinya sehingga memungkinkan untuk menjadi bentuk seperti gambar ini.






catatan : setiap perubahan pada bentuk yang melibatkan node, harus didahului dengan klik tombol  dan klik pada bidang yang akan diubah.

f. *copy* dan *paste*

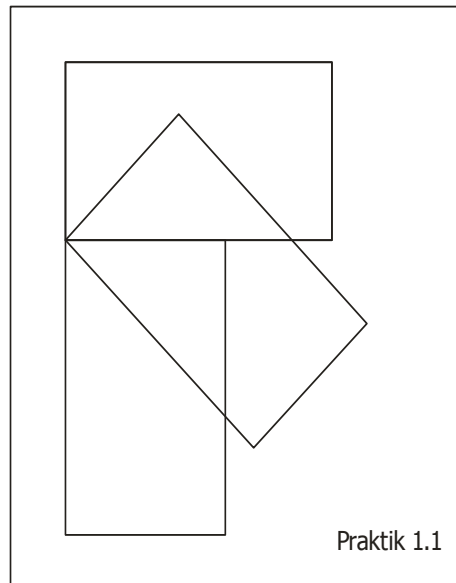
perintah *copy* dan *paste* adalah perintah dasar dari setiap aplikasi yang ada.

Perintah ini digunakan untuk membuat salinan dan mewujudkannya.

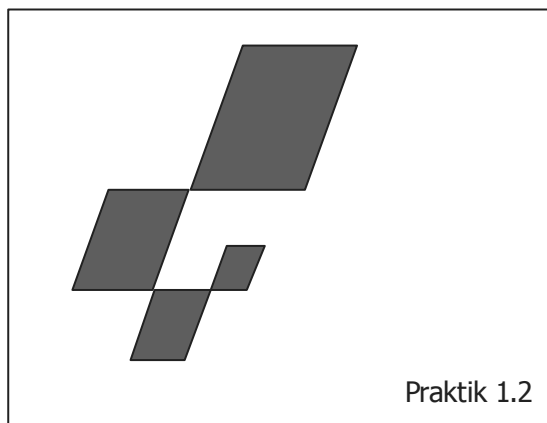
1. Pilih gambar dengan tombol  (*pick tool*)
2. berikan perintah *copy* dengan tombol  atau dengan tombol *Ctrl + C*
3. Untuk menampilkan hasil salinan gambar, gunakan perintah *paste* dengan tombol  atau dengan tombol *Ctrl + V*

5. Tugas

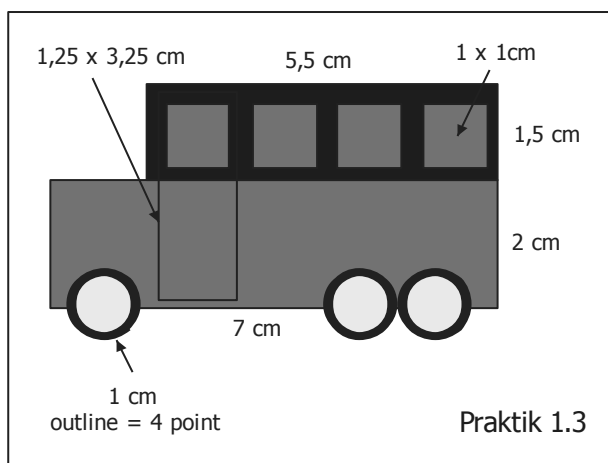
- 1) buatlah segi empat dengan ukuran panjang 6 cm , lebar 3 cm
 - copy & paste segi empat
 - putarlah segi empat ke 2 CW 45° dengan sumbu putar pada sudut kiri bawah segi empat
 - ulangi untuk bidang yang ke 3



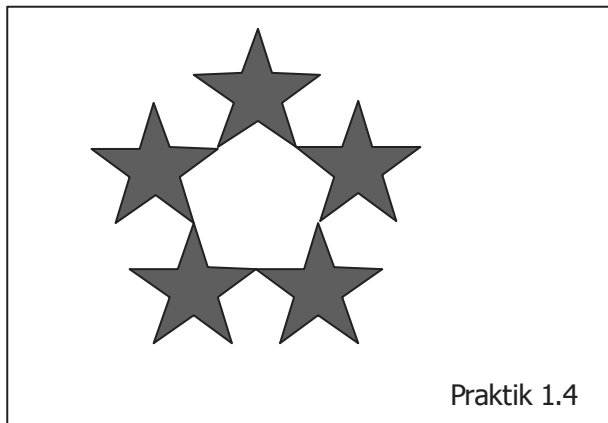
2) Buatlah desain objek seperti gambar berikut.



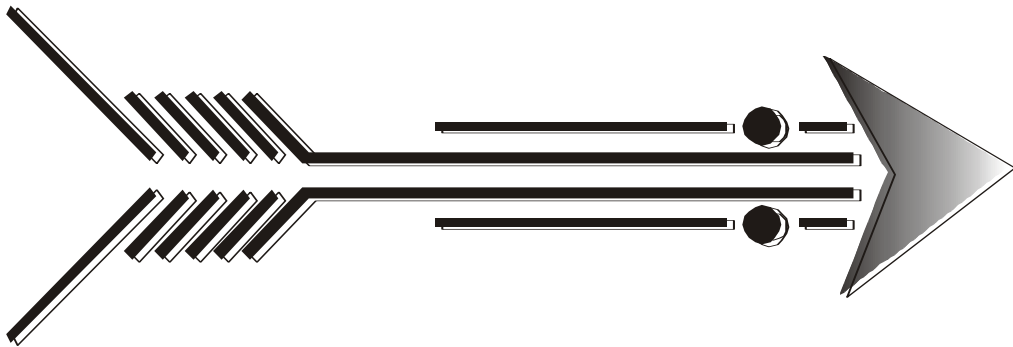
3) Buatlah desain objek seperti gambar berikut.



4) Buatlah desain objek seperti gambar berikut.



5) Buatlah desain Panah Informasi berikut ini



Praktikum ke	: 2
Judul praktikum	: Pengenalan Corel Draw
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit


1. Tujuan Instruksional Khusus

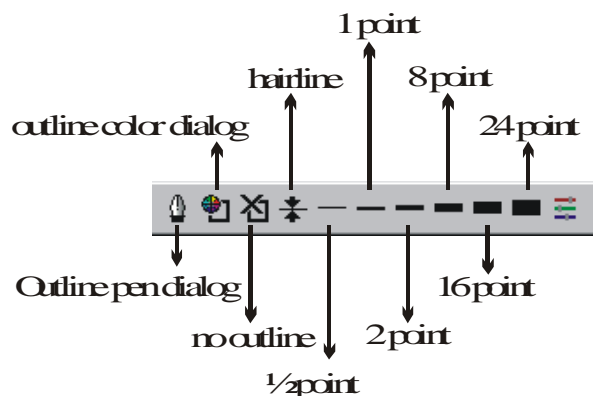
- o mahasiswa dapat menggunakan aplikasi CorelDRAW untuk mengatur pewarnaan dengan beberapa mode bagi objek dan pewarnaan serta pengaturan garis tepi (*outline*)
- o Agar mahasiswa dapat mengatur peletakan dan pelataan objek

2. Teori

2.1 Pewarnaan

a. pewarnaan garis dan edit garis

untuk memberi warna dan mengubah tebal garis dapat dilakukan dengan memilih warna garis maupun ukuran tebal garis pada *control point outline* yang akan muncul bila segitiga di bawah kanan tombol  (*outline tools*) ditekan. Outline tool (lihat urutan gambar dari kiri ke kanan) yaitu:



Untuk memberi warna garis:

1. Pilih objek yang akan diubah
2. Pilih outline Tool
3. Pilih Outline Color Dialog
4. Pilih warna yang diinginkan


Untuk mengubah tebal garis:

1. Pilih objek yang akan diubah
2. Pilih outline tool
3. Pilih ukuran tebal garis

b. pewarnaan bentuk


1. solid

untuk memberikan warna pada suatu objek :

- i. pilihlah objek tersebut dengan Pick tool
- ii. pilihlah warna dari *CMYK palette* yang ada di bagian kanan, atau dengan klik tombol  (*fill tool*) dan pilih warna yang diinginkan. Gunakan pengaturan pada nilai C,M,Y,dan K atau dengan nilai R, G, dan B untuk pewarnaan yang lebih detail

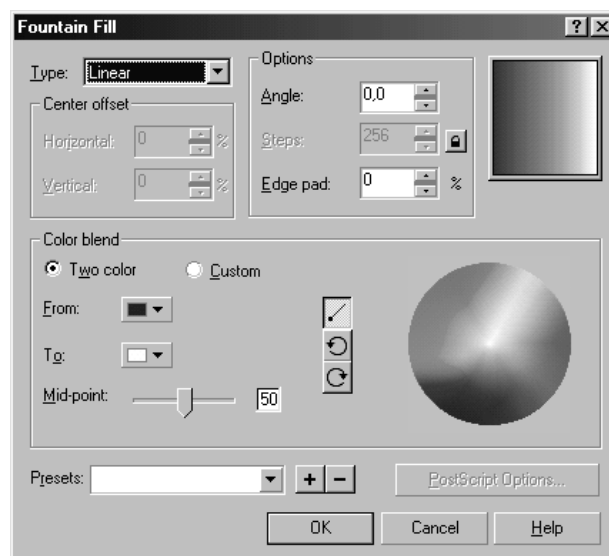
2. gradasi

untuk memberikan gradasi warna pada suatu objek :

- i. pilihlah objek tersebut dengan Pick tool
- ii. dari segi tiga di kanan bawah tombol  (*fill tool*) akan muncullah *control point fill* seperti gambar berikut



- iii. klik tombol *Fountain Fill* dialog untuk gradasi, dan muncul kotak dialog *Fountain Fill*

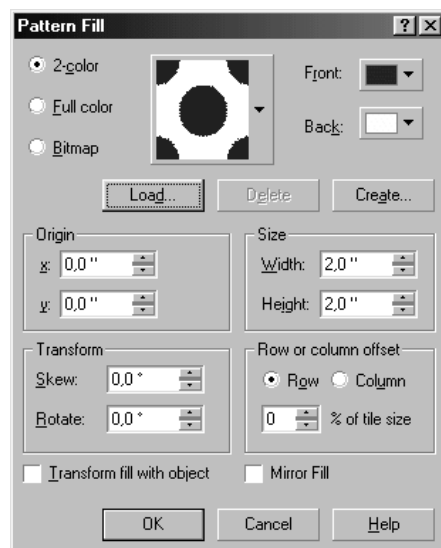


- iv. tentukan tipe gradasi dari *Type: Linear, Radial, Conical*, atau *Square*
- v. tentukan warna dari unsure gradasi tersebut dari *Color Blend*
- vi. tentukan sudut gradasi dari seting *Options*
- vii. jika seting sudah selesai klik tombol OK

3. pattern

untuk memberikan isi dalam bentuk pola/*pattern*, lakukan cara yang sama pada pemberian gradasi objek.

- i. Klik tombol *pattern fill dialog* dan muncullan kotak dialog *pattern fill*

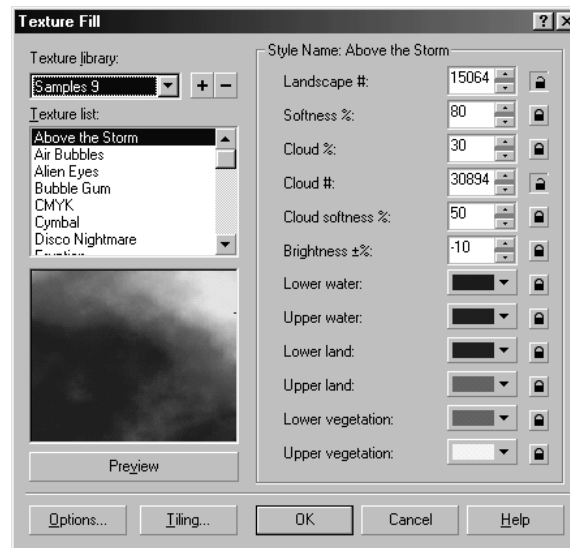


- ii. Tentukan warna bidang depan dan bidang belakangnya
- iii. Tentukan bentuk pattern dengan tombol *Load*
- iv. Klik OK

4. texture

untuk memberikan isi dalam bentuk tekstur, lakukan cara yang sama pada pemberian gradasi objek.

- i. Klik tombol *texture fill dialog* dan muncullah kotak dialog *texture fill*



- ii. Tentukan *texture library*-nya
- iii. Pilihlah motif tekstur dari *texture list*. Pilihan ini dapat segera dilihat pada kotak *preview* yang tersedia
- iv. apabila warna tekstur hendak diubah, aturlah warna pada *style name setting* sesuai dengan keinginan
- v. Klik OK

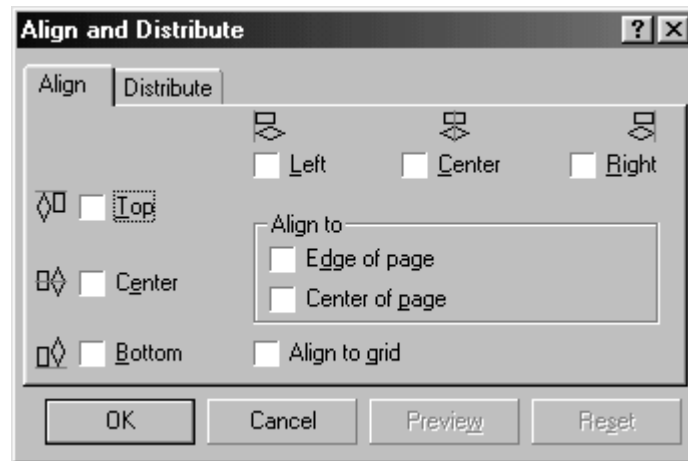
3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

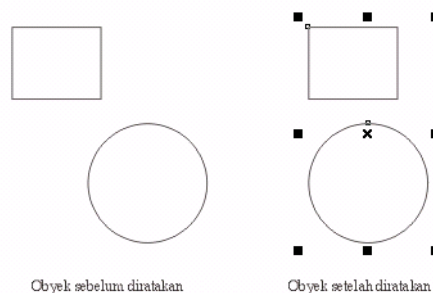
4. Pelaksanaan Praktikum

4.1 Mengatur perataan dua objek atau lebih

Untuk meratakan dua objek atau lebih dapat dilakukan dengan menggunakan menu *Arrange*, pilih *Align and Distribute*. Setelah muncul kotak dialog, beri tanda silang pada perataan yang dikehendaki

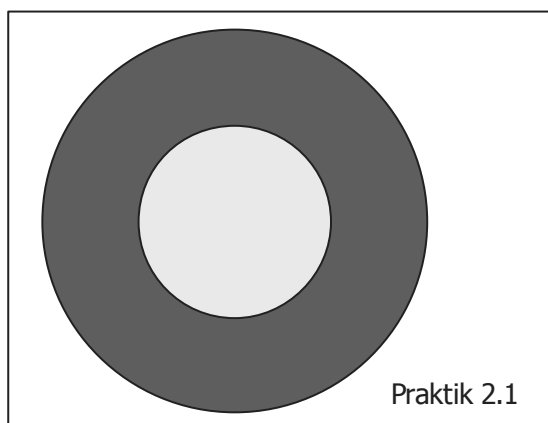


hasil perataan tersebut adalah



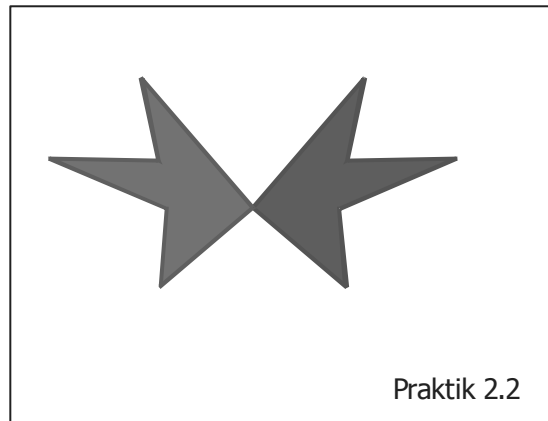
5. Tugas

- 1) buatlah lingkaran I dengan ukuran diameter 6 cm berwarna merah
 buatlah lingkaran II dengan ukuran diameter 3 cm berwarna kuning
 posisikan kedua lingkaran seperti pada gambar di bawah

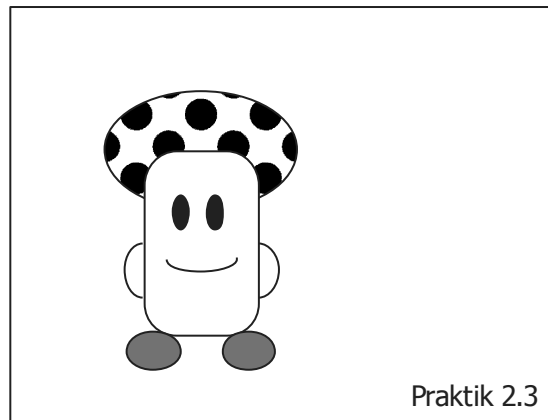


- 2) buatlah bentuk bidang seperti di bawah dengan menerapkan perintah shape tools (node), rotate, dan mirror Pada bidang sebelah kiri, berikan warna biru untuk bidang dan warna merah untuk outline dengan ukuran 2 point Pada bidang

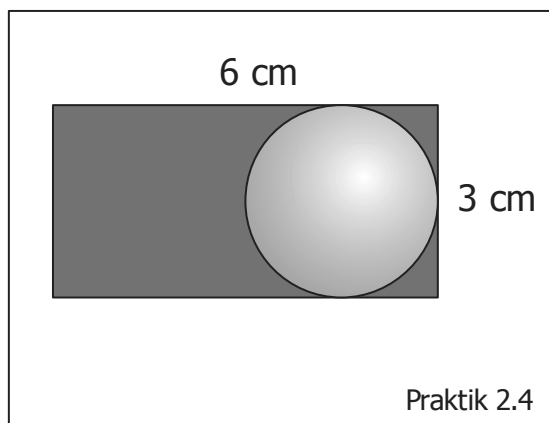
sebelah kanan, berikan warna merah untuk bidang dan warna biru untuk outline dengan ukuran 2 point



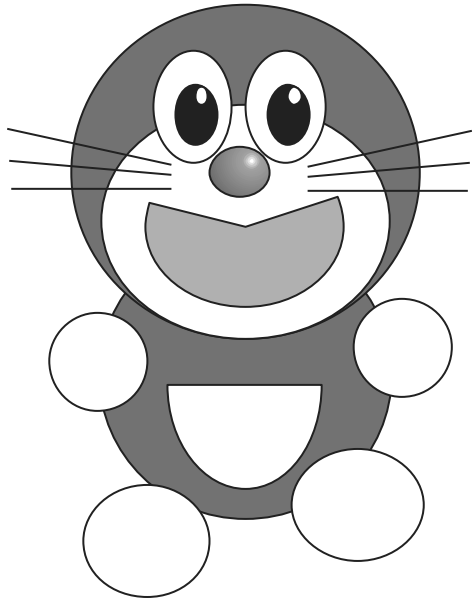
3) Buatlah desain seperti gambar di bawah ini



4) Buatlah desain seperti gambar di bawah ini



5) Buatlah desain seperti gambar berikut





Praktikum ke	: 3
Judul praktikum	:Bekerja Dengan Curve, Polygon, Dan Envelope
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- Agar mahasiswa mampu menggunakan Shape Tool untuk pembuatan kurva, dan mengaturnya dengan menggunakan Property bar: edit curve, polygon & envelope

2. Teori

Kebanyakan gambar memerlukan kurva untuk memberikan tingkat penampilan yang artistic. Dalam CorelDRAW digunakan istilah Bezier untuk menggambarkan metode penanganan kurva yang dimilikinya. Corel mengambil kurva yang kita gambar dan menguraikannya dengan metode nodal (*Node*) dan titik kendali (*Control Point*).

Ketika kita membuat suatu kurva dengan Freehand tool , Corel akan mengambil garis yang kita gambar dan menghaliskannya dengan mencantumkan beberapa node (kotak kecil) di sepanjang kurva. Untuk melakukan pengaturan selanjutnya terhadap kurva, kliklah Shape tool  maka akan ditampilkan baris properti seperti gambar berikut.



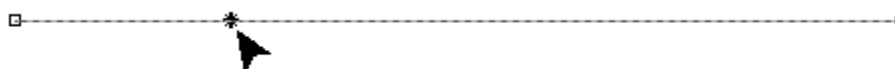
Property bar: edit curve, polygon & envelope

Baris property ini terdiri dari 19 fungsi yang 17 diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Add node(s)

digunakan untuk menambah node dalam kurva

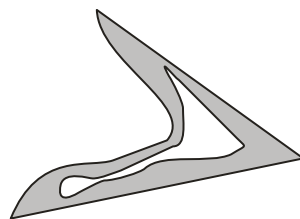
Untuk menambah node, klik pada kurva di mana node tersebut akan ditambah dan klik Add Node(s)



Maka akan tercipta node baru pada kurva tersebut, seperti gambar berikut



2. Delete node(s)
digunakan untuk mengurangi node (apabila diperlukan) dalam kurva. Klik node yang akan dihapus, dan klik Delete node(s)
3. Join Two Nodes
digunakan untuk menggabungkan dua buah node yang telah dipertemukan sehingga menyambung menjadi 1 kurva
4. Break Curve
digunakan untuk memisahkan sebuah node menjadi 2 node yang terpisah sehingga dapat memisah kurva menjadi 2
5. Convert Line to Curve
digunakan untuk mengubah garis (lurus) menjadi kurva
6. Convert Curve to Line
digunakan untuk mengubah kurva menjadi garis (lurus)
7. Make Node a Cusp
digunakan untuk mengubah sudut kurva antara yang masuk dan keluar menjadi berbeda
8. Make Node Smooth
digunakan untuk mengendalikan sudut kurva secara halus, secara individu, baik yang menuju ke node maupun yang meninggalkan node
9. Make Node Symmetrical
digunakan untuk mengatur sudut kurva secara simetris ke dua arah titik kendali
10. Reverse curve direction
digunakan untuk mengubah arah keluar dan masuknya kurva di sebuah node
11. Extend Curve to Close
digunakan untuk menutup kurva menjadi sebuah bidang gambar. Tombol ini dapat digunakan setelah tombol Select All Node diklik
12. Extract Subpath
digunakan untuk memisahkan kurva yang bentuknya kompleks agar diperoleh dua kurva yang terpisah, seperti contoh gambar berikut



Gambar kurva yang kompleks

13. Auto-Close Curve

digunakan untuk menutup kurva menjadi sebuah bidang gambar. Perintah ini mirip dengan Extend Curve to Close, tetapi tanpa didahului klik tombol Select All Node

14. Stretch and Scale Nodes

digunakan untuk menjulurkan dan mengubah ukuran kurva yang keluar dari sebuah node

15. Rotate and Skew Nodes

digunakan untuk memutar dan menggeser suatu node, relative terhadap kurva yang keluar darinya

16. Align Nodes

digunakan untuk mengatur peletakan/perataan antar node
Select All Node

digunakan untuk memilih seluruh node dari suatu kurva

3. Alat dan bahan

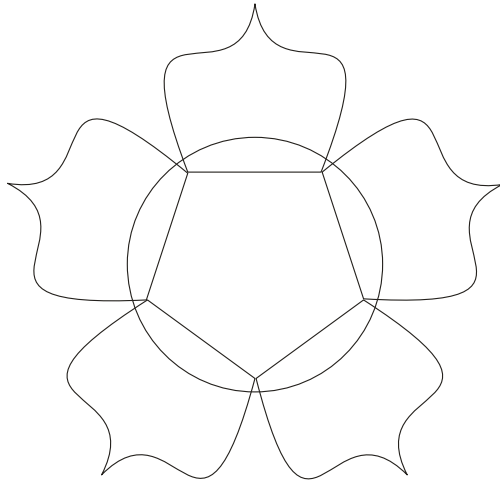
- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

4.1 Buatlah kurva dengan bentuk seperti gambar di bawah ini.



4.2 Buatlah kurva dengan bentuk seperti gambar berikut. Kombinasikan dengan penggunaan perintah Rotate



5. Tugas

Buatlah desain logo yang menerapkan penggunaan kurva dan pengaturannya

Praktikum ke	: 4
Judul praktikum	: Desain Dengan Teks
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus


- o mahasiswa dapat menggunakan aplikasi CorelDraw untuk membuat teks dan mengembangkannya

2. Teori

2.1 Menenal *Paragraph Text* dan *Artistic Text*

Dalam CorelDraw terdapat dua jenis teks, yaitu teks artistik (*Artistic Text*) dan teks paragraf (*Paragraph Text*). Teks artistik digunakan untuk pengolahan teks yang relatif pendek. Teks ini dapat dimanipulasi ke bentuk yang artistik. Sedangkan teks paragraf biasanya digunakan untuk pengolahan teks yang relatif banyak, misalnya untuk teks pada brosur, undangan, dan lain-lain.

CorelDraw juga menyediakan fasilitas untuk mengubah teks artistik menjadi teks paragraf, atau sebaliknya, dengan perintah *Convert to* yang terletak pada menu *Text*.

- Klik tombol  (*text tool*) , dan klik pada halaman gambar
- Ketikkan teks artistik, misal tulisan CorelDraw

Untuk menuliskan teks paragraf mulailah dengan membentuk bidang teks dengan cara klik dan geser sebesar bidang yang diinginkan, dan mulailah mengetikkan teks di dalam bidang tersebut.

3. Alat dan bahan

- BKPM
- Komputer
- LCD
- Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

4.1 Format Teks

Untuk mengubah jenis font atau ukuran karakter suatu teks, dapat digunakan *format text* yang terletak pada menu *Text*. Setelah dipilih, akan muncul kotak dialog *format text*

Format Text [?] [X]

Character Paragraph Tabs Columns Effects

Font: T AvantGarde Bk BT Underline: (none) [icon]

Size: 56.356 pt Strikethru: (none) [icon]

Style: Normal Overline: (none) [icon]

Script: Latin Uppercase: (none)

Position: (none)

Shift _____

x-y 0 % of Pt size x-y 0 % of Pt size ab 0.0 degrees

Range kerning: 0 % of space

OK Cancel Apply [lock icon] Help


- a. Mengubah font type dari text, caranya
 - a. Pilih teks yang akan diubah karakternya
 - b. Pilih menu Text, dan pilih Format Text
 - c. Tentukan jenis font dengan menekan tombol dropdown
 - d. Lakukan pengaturan untuk yang lain seperti
 - i. Size untuk ukuran font
 - ii. Style untuk mengatur normal, normal-italic, atau bold dan bold-italic

- b. Mengatur jarak karakter dalam artistik teks

mengatur jarak karakter dapat dilakukan dengan *Shape Tool*

- a. Ketikkan teks :

CorelDraw
Pengolahan
desain grafis

- b. Klik tombol  (*Shape Tools*), dan kliklah pada teks tersebut
- c. Klik dan geser tanda panah ke kanan yang ada di bawah teks untuk mengubah jarak antar huruf
- d. Klik dan geser tanda panah ke bawah yang ada di bawah teks untuk mengubah jarak antar baris



teks yang diatur jarak antar karakternya

CorelDraw

pengolahan

desain grafis

teks yang diatur jarak antar barisnya

5. Tugas

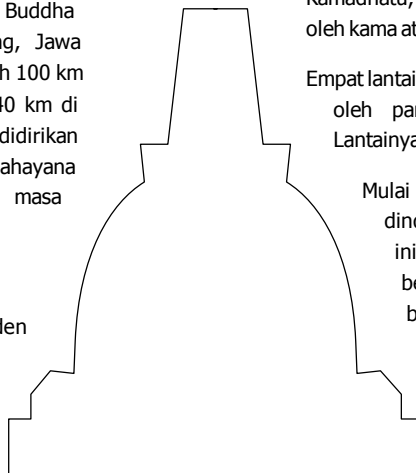
Buatlah desain brosur seperti di bawah ini dengan penerapan artistik dan paragraf teks

C a n d i Borobudur

Borobudur adalah nama sebuah candi Buddha yang terletak di Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Lokasi candi adalah kurang lebih 100 km di sebelah barat daya Semarang dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi ini didirikan oleh para penganut agama Buddha Mahayana sekitar tahun 800-an Masehi pada masa pemerintahan wangsa Syailendra.

Struktur Borobudur

Candi Borobudur berbentuk punden berundak, yang terdiri dari enam tingkat berbentuk bujur sangkar, tiga tingkat berbentuk bundar melingkar dan sebuah stupa utama sebagai puncaknya. Borobudur yang bertingkat sepuluh menggambarkan secara jelas filsafat mazhab Mahayana.



Bagaikan sebuah kitab, Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan Bodhisattva yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha.

Bagian kaki Borobudur melambangkan Kamadhatu, yaitu dunia yang masih dikuasai oleh kama atau "nafsu rendah".

Empat lantai dengan dinding berrelief di atasnya oleh para ahli dinamakan Rupadhatu. Lantainya berbentuk persegi.

Mulai lantai kelima hingga ketujuh dindingnya tidak berrelief. Tingkatan ini dinamakan Arupadhatu (yang berarti tidak berupa atau tidak berwujud).

Tingkatan tertinggi yang menggambarkan ketiadaan wujud dilambangkan berupa stupa yang terbesar dan tertinggi. Stupa digambarkan polos tanpa lubang-lubang.

Praktikum ke	: 5
Judul praktikum	: Pewarnaan Dan Penerapan Efek Pada Teks
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- o mahasiswa dapat menggunakan aplikasi CorelDRAW untuk memberi warna serta efek pada teks

2. Teori

2.1 Pewarnaan Teks (*Fill*)

a. Solid, Gradasi, Pattern, Texture

secara prinsip, pewarnaan teks caranya adalah sama dengan cara pewarnaan objek yang telah dibahas sebelumnya. Berikanlah perintah pewarnaan terhadap teks akan diberi warna


b. pewarnaan garis teks

secara prinsip, pewarnaan teks caranya juga sama dengan cara pewarnaan garis untuk objek. Jadi lakukanlah perintah pewarnaan untuk garis teks seperti pada pewarnaan garis pada objek

c. membuat teks dengan bermacam warna

- ketikkan suatu teks, misal :

Desain Grafis

- Klik tombol  (*Shape Tools*), dan kliklah pada teks tersebut
- Klik node yang berada di bawah huruf pertama, dan berilah warna **merah**.
- Seterusnya klik node pada huruf selanjutnya dan berilah warna **jingga**, **kuning**, **hijau**, **biru**, **nila**, **ungu**, dan ulang kembali dengan warna merah, demikian pula seterusnya




- Pemanfaatan shape tool ini juga dapat digunakan untuk mengatur ukuran dari masing-masing huruf. Perintah ini diberikan sama dengan perintah untuk pewarnaan tiap huruf, yaitu klik node yang ada pada suatu huruf dan berikan

perintah dari menu *Text, Format Text*. Tentukan besarnya karakter yang akan diubah. Hasilnya adalah

De.sain Gra.fis

2.2 Efek Bayangan

CorelDraw menyediakan properti untuk memberikan efek bayangan pada objek maupun teks. Kali ini akan dicoba terlebih dahulu pada teks yang telah dibuat sebelumnya, agar tampilannya menjadi lebih bagus. Penerapannya adalah

- i. gunakan teks sebelumnya, kliklah tombol  (*interactive drop shadow tool*)

- ii. klik pada teks tersebut kira-kira tepat di tengah teks

klik dan geserlah mouse sehingga tampak bidang hitam yang bergeser sekaligus munculnya bayangan di belakang teks

De.sain Gra.fis

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

Gunakan desain teks sebelumnya, lengkapilah desain teks tersebut dengan teks

POLITEKNIK NEGERI JEMBER

- a. Ketikkan teks POLITEKNIK NEGERI JEMBER (dengan huruf P besar) dengan font type Times New Roman
- b. Berikan warna yang ber ragam pada teks tersebut, misal huruf T diberi warna kelabu, NEGERI diberi warna biru, huruf K besar diberi warna merah, dan huruf selainnya warna jingga
- c. Lengkapilah dengan bayangan sehingga
- d. Gabungkan teks tersebut

5. Tugas

Selamat Datang

PESERTA SEMINAR SEHARI
De_{sain} Gra_{fis} dengan



Praktikum ke	: 6
Judul praktikum	: Pengembangan Objek Dan Teks I
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

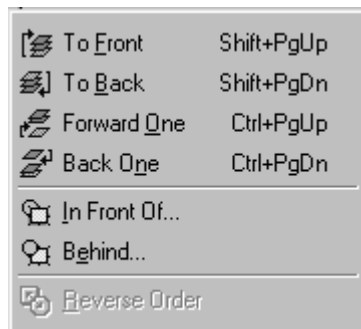
1. Tujuan Instruksional Khusus

- o mahasiswa dapat mengatur kedudukan teks/objek, menggabung objek, dan intersect & trim menggunakan aplikasi CorelDRAW

2. Teori

2.1 Mengubah Kedudukan Teks

Bila membuat suatu desain logo maka akan diperlukan kemampuan untuk mengubah kedudukan suatu objek, untuk ditampilkan di depan atau di belakang objek lain. Untuk mengubah kedudukan tersebut dapat dilakukan dengan memilih menu *Arrange*, klik *Order* dan tampililah pilihan order seperti gambar berikut

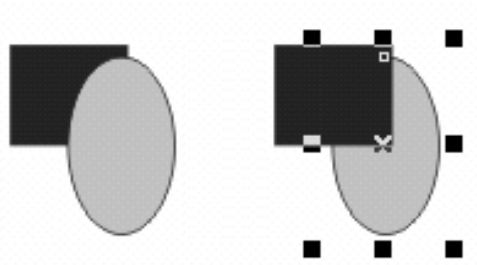


1. *To Front* digunakan untuk mengubah kedudukan objek ke paling depan
2. *To Back* digunakan untuk mengubah kedudukan objek ke paling belakang
3. *Forward One* digunakan untuk mengubah kedudukan objek satu langkah ke depan
4. *Back One* digunakan untuk mengubah kedudukan objek satu langkah ke belakang
5. *In Front Of* digunakan untuk menampilkan kedudukan objek di depan berdasarkan objek lain yang ditunjuk
6. *Behind* digunakan untuk menampilkan kedudukan objek di belakang berdasarkan objek lain yang ditunjuk

Untuk mengubah kedudukan objek dari belakang ke depan langkahnya adalah

- i. Buat kotak dengan fill hitam
- ii. Buat elips dengan fill abu-abu
- iii. Atur objek supaya bersinggungan satu sama lain
- iv. Pilih objek kotak

- v. Pilih menu *Arrange*
- vi. Pilih *Order, To Front*

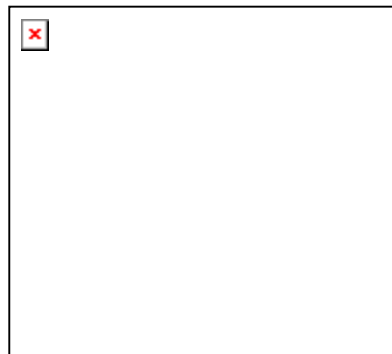


gambar objek kotak sebelum dan sesudah dipindah kedepan

2.2 Menggabung Objek

Untuk menggabungkan dua objek atau lebih dapat dilakukan dengan perintah *group*, *combine*, maupun *weld* yang terdapat pada menu *Arrange*

- a. Dengan perintah *Group*, objek yang digabung dengan perintah *group*, jumlah objeknya tetap (tidak berubah)
 - i. Buat sebuah kotak dengan fill hitam dan outline hitam
 - ii. Buat sebuah lingkaran dengan fill abu-abu dan outline hitam
 - iii. Rata tengahkan dua objek tersebut secara vertikal dan horisontal
 - iv. Pilih objek kotak, tekan *shift* dan klik di objek lingkaran
 - v. Pilih menu *Arrange* dan pilih *Group*

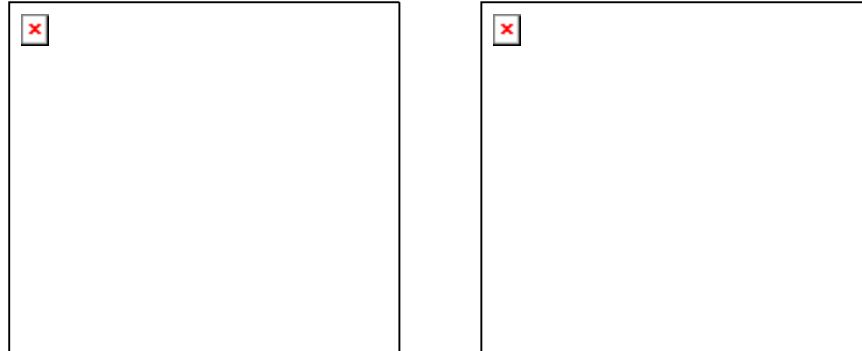


hasil penggabungan dengan *Group* dari dua objek

Untuk melepas kembali objek yang telah digabung dengan perintah *group* dapat dilakukan dengan perintah *Ungroup*

- b. Dengan perintah *Combine* objek yang digabung dengan perintah *combine*, jumlah objeknya berubah menjadi satu objek yang berdiri sendiri. Warna objek yang bersinggungan akan berubah menjadi putih. Warna objek yang digabung dengan perintah *Combine* akan mengikuti warna objek yang terakhir dipilih
 - i. Buat sebuah kotak dengan fill hitam dan outline hitam

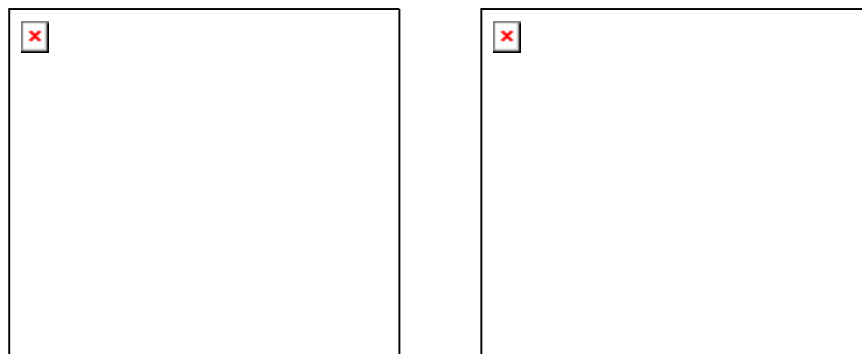
- ii. Buat sebuah lingkaran dengan fill abu-abu dan outline hitam
- iii. Rata tengahkan dua objek tersebut secara vertikal dan horisontal
- iv. Pilih objek kotak, tekan *shift* dan klik di objek lingkaran
- v. Pilih menu *Arrange* dan pilih *Combine*



hasil penggabungan dengan *Combine* dari dua objek

- c. Dengan perintah *Weld* objek yang digabung dengan perintah *weld*, jumlah objeknya berubah menjadi satu objek yang berdiri sendiri.

- i. Buat sebuah kotak dengan fill hitam dan outline hitam
- ii. Buat sebuah lingkaran dengan fill abu-abu dan outline hitam
- iii. Rata tengahkan dua objek tersebut secara vertikal dan horisontal
- iv. Pilih objek kotak, tekan *shift* dan klik di objek lingkaran
- v. Pilih menu *Arrange*, pilih *Shaping*, dan pilih *Weld*



hasil penggabungan dengan *Weld* dari dua objek

Untuk melepas kembali objek yang digabung dengan perintah *Combine* dan *Weld* dapat dilakukan dengan perintah *break appart* dari menu *Arrange*

2.3 Perintah *Intersect* dan *Trim*

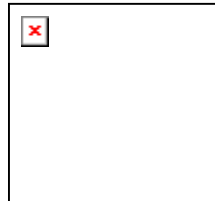
1. Perintah *Intersect*

perintah ini digunakan untuk membuat suatu objek baru dari dua objek

atau lebih yang bersinggungan

- 1.1 buat kotak dengan fill hitam
- 1.2 buat lingkaran dengan fill abu-abu
- 1.3 pilih objek kotak, *shift* tahan dan pilih objek lingkaran
- 1.4 pilih menu *Arrange*, *Shaping*, dan *Intersect*

hasilnya adalah



hasil perintah *Intersect* dari dua objek

2. Perintah *Trim* digunakan untuk mengubah bentuk objek berdasarkan objek lain yang bersinggungan. Untuk menggunakan perintah *Trim*, melalui menu *Arrange*, *Shaping*, dan pilih *Trim*. Langkah-langkahnya adalah

- 2.1 buat objek kotak dengan fill hitam dan outline hitam
- 2.2 buat selanjutnya objek lingkaran dengan fill abu-abu dan outline hitam
- 2.3 pilih objek kotak, *shift* tahan, dan pilih objek lingkaran



hasil perintah *Trim* dari dua objek

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

- 4.1 Buatlah logo seperti gambar di bawah ini.



4.2 Buatlah logo seperti gambar di bawah ini.



5. Tugas



Praktikum ke	: 7
Judul praktikum	: Pengembangan Objek Dan Teks II
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit


1. Tujuan Instruksional Khusus

- mahasiswa dapat Menata Teks pada Objek Lain dan Meletakkan teks/objek dalam objek lain (kontainer) menggunakan aplikasi CorelDRAW

2. Teori

2.1 Menata Teks pada Objek Lain (*Fit Text to Path*)

Perintah *Fit Text to Path* ini digunakan untuk mengatur tampilan teks artistik berdasarkan objek lain, baik berupa garis lengkung, lingkaran, maupun gelombang. Untuk menerapkan *Fit Text to Path* gunakan menu *Text*, pilih *Fit Text to Path*. Sebelumnya ikuti langkah berikut.

1. ketikkan teks Divisi Merah Putih dan berilah warna pada masing-masing kata: kata "Divisi" dengan warna hitam, kata "Merah" dengan warna merah, dan kata "Putih" dengan warna putih. (gunakan outline agar berwarna hitam agar tulisan "Merah" dan "Putih" terlihat)
2. buatlah garis melengkung di bawah nya dengan menggunakan bantuan *ellipse tool* dan *Arc tool* (tombol ). Geserlah node pada ellipse tersebut sehingga tinggal tersisa sebarang kurva

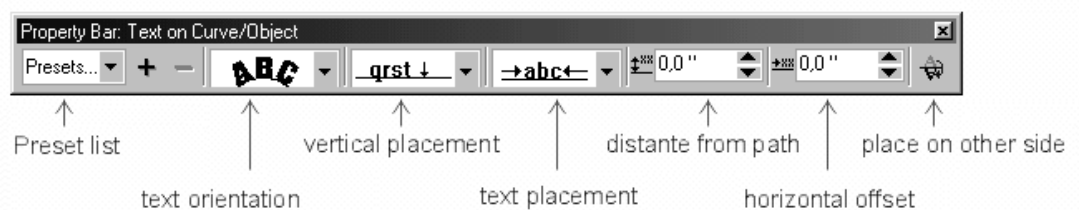
Divisi Merah Putih

3. klik teks
4. tekan shift di tahan, dan klik kurva
5. dari menu *Text*, pilih *Fit Text to Path*.
6. hasil pengaturan teks tersebut adalah

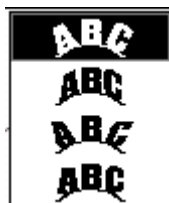


catatan:

1. untuk mengatur penempatan teks gunakan properti *Text on Curve/Object* yang akan muncul ketika terdapat penggunaan perintah *Fit Text to Path*



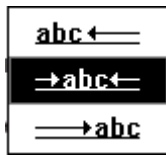
2. *preset list* telah menyediakan beberapa pengaturan. Pemakai tinggal memilih salah satu preset yang tersedia dan pengaturan teks pada kurva atau objek dengan mudah dapat diterapkan
3. *text orientation* menyediakan pengaturan orientasi seperti menu berikut



4. *vertical placement* menyediakan pengaturan peletakkan teks seperti menu berikut




5. *text placement* menyediakan pengaturan peletakkan teks seperti menu berikut



6. *distance from path* digunakan untuk mengatur jarak teks dari kurva atau objek
7. *horizontal offset* digunakan untuk mengatur offset teks dari kiri dan kanan kurva atau objek
8. *place on other side* digunakan untuk mengubah letak teks dari kurva atau objek yang diikutinya

2.2 Meletakkan Teks/Objek dalam kontainer dengan PowerClip

Kita dapat membuat desain menggunakan teks diletakkan dalam sebuah objek (bentuk apapun) yang disebut dengan kontainer (Container). Hasilnya adalah sebuah teks yang lingkup luarnya mengikuti bentuk objek yang ditempatinya. Cara membuatnya adalah:

- 1) buatlah terlebih dahulu sebuah teks. Aturlah terlebih dahulu jika diinginkan
- 2) buatlah sebuah objek (shape) yang dapat berbentuk segi empat, bujur sangkar, lingkaran, oval, atau poligon. Aturlah terlebih dahulu objek tersebut jika diinginkan
- 3) klik (select) kembali teks yang telah dibuat
- 4) dari menu Effect, PowerClip, pilih perintah Place Inside Container hingga tanda kursor berubah menjadi . Klik objek yang akan dijadikan kontainer
- 5) untuk memisahkan kembali teks dari kontainernya gunakan perintah Effect, PowerClip, pilih Extract Contents
- 6) untuk mengedit kembali teks yang berada dalam kontainernya gunakan perintah Effect, PowerClip, pilih Edit Contents



Contoh penggunaan PowerClip dalam desain

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

Buatlah desain gambar seperti gambar berikut



5. Tugas

Buatlah desain grafis dengan penerapan dari perintah-perintah Fit text to Path, serta kombinasikan dengan penggunaan teks dan PowerClip menjadi sebuah poster

Praktikum ke	: 8
Judul praktikum	: Efek-Efek Khusus
Alokasi waktu	: 2 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- o mahasiswa dapat menggunakan efek-efek khusus pada objek dan teks menggunakan aplikasi CorelDraw

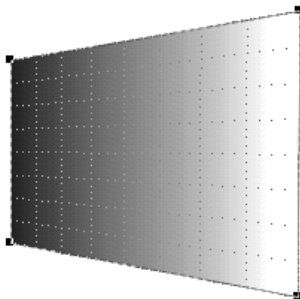
2. Teori

2.1 Add Perspective

Perintah *Add Perspective* digunakan untuk mengatur sudut pandang suatu objek. Objek yang telah diatur perspektifnya dapat dikembalikan ke bentuk asal dengan perintah *clear perspective* dari menu *Effect*.

Langkah penggunaan *Add Perspective*

- buatlah sebuah kotak
- pilih objek kotak tersebut
- pilih menu *Effect*, pilih perintah *Add Perspective*
- klik dan geser node di sudut kanan atas ke atas
- klik dan geser node di sudut kanan bawah ke bawah. Hasilnya adalah



gambar objek kotak yang telah diatur perspektifnya

perintah dapat juga digunakan pada objek dalam bentuk teks. Langkahnya adalah

- ketik teks SUDUT PANDANG
- pilih objek teks tersebut
- pilih menu *Effect*, pilih perintah *Add Perspective*
- klik dan geser node di sudut kiri atas ke kanan

klik dan geser node di sudut kanan atas ke kiri. Hasilnya adalah

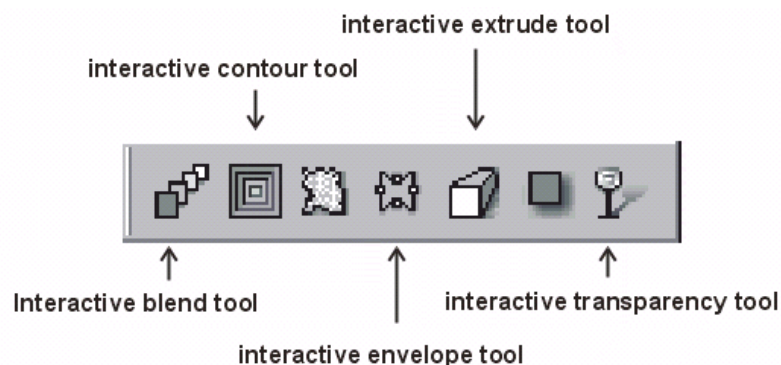


gambar objek kotak yang telah diatur perspektifnya

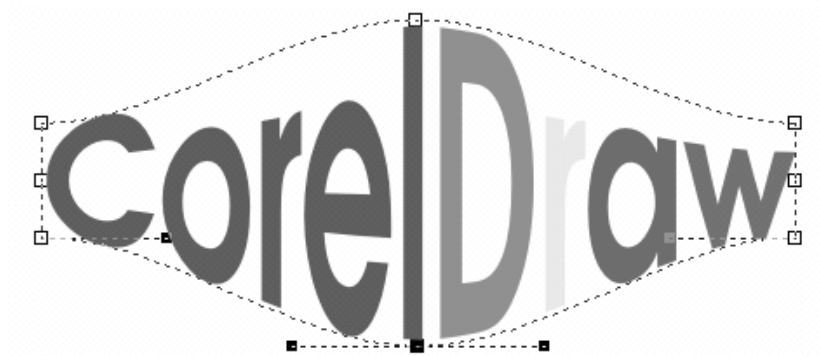
2.2 Envelope

Untuk memanipulasi bentuk dasar sebuah objek, dapat digunakan perintah *Envelope*. Objek yang telah dimanipulasi dengan *Envelope* dapat dikembalikan ke bentuk asal dengan perintah *Clear Envelope*, dari menu Effect. Cara termudah untuk menerapkan perintah ini adalah

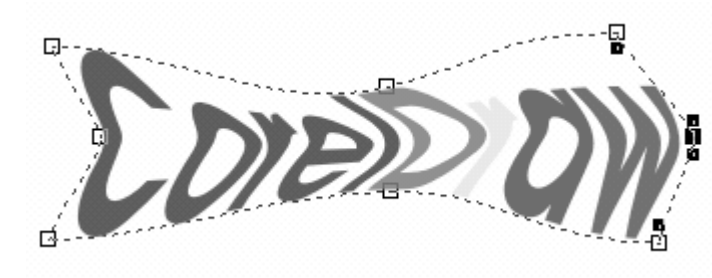
- ketikkan suatu teks, misal CorelDraw
- aturlah pewarnaan teks
- klik segitiga di kanan bawah tombol (*Interactive Blend Tool*), muncullah interactive tool seperti gambar berikut



- klik tombol *Interactive Envelope Tool*, dan klik pada teks tadi
- geserlah node yang muncul di sekeliling teks, sampai mendapatkan bentuk yang diinginkan, misalnya seperti gambar berikut



atau dapat juga seperti gambar di bawah ini



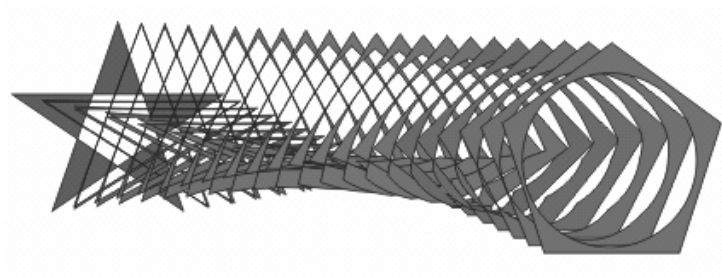
2.3 Blend

Perintah *blend* digunakan untuk membuat suatu perubahan bentuk maupun warna objek yang berurutan dari objek awal ke objek akhir. Langkah yang harus dilakukan yaitu

- buat suatu objek bintang dengan tombol polygon tool berbentuk bintang lima, dan berilah warna merah.
- Buat objek lain berupa segilima berwarna biru yang di *combine* dengan lingkaran berwarna putih



- pilihlah tombol *Interactive Blend Tool*, dan klik dan tahan tombol mouse, pertama pada objek bintang sampai dengan menyentuh objek segi lima, kemudian lepaskan tombol mouse. Hasil dari perintah itu adalah



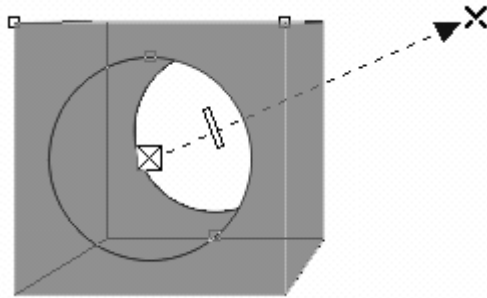
catatan : terdapat pengaturan lebih lanjut untuk perintah blend ini melalui *property interactive blend tool*

2.4 Extrude

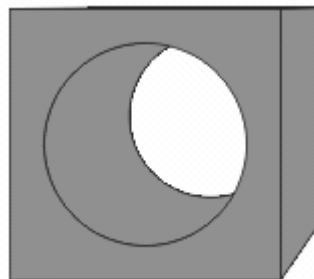
Perintah *Extrude* digunakan untuk mengatur perspektif suatu objek sehingga tampak seperti objek tiga dimensi. Langkah yang harus dikerjakan adalah

- buatlah kotak yang di *combine* dengan lingkaran ditengahnya dan berilah warna pada kotak

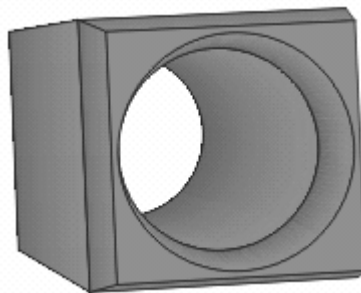
- b. klik tombol *Interactive Extrude Tool*
- c. klik dan tahan tombol mouse dari titik pada objek kotak bergerak ke arah kanan atas, dan lepaskanlah tombol mouse



- d. hasil yang diperoleh dari perintah *extrude* ini adalah



catatan : terdapat pengaturan lebih lanjut untuk perintah *extrude* ini melalui *property interactive extrude tool*



contoh pengaturan lebih lanjut terhadap objek yang di *extrude* dengan *bevels* dan *lighting*

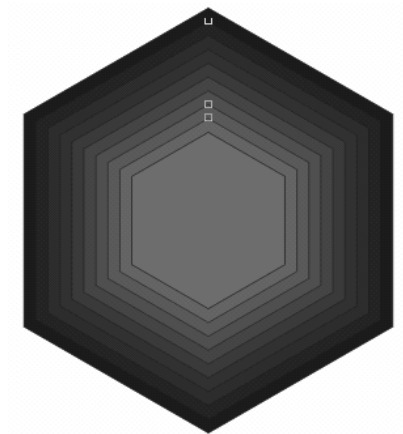
2.5 Contour

Perintah *contour* digunakan untuk memanipulasi objek sehingga tampak seperti rentetan objek yang terpusat. Langkah yang harus dikerjakan adalah

- a. buatlah objek segi enam dan berilah warna hijau
- b. klik tombol *Interactive Contour Tool*
- c. klik dan tahan tombol mouse dari titik pada objek segi enam, bergerak ke arah

luar, dan lepaskanlah tombol mouse

- d. hasil yang diperoleh dari perintah *contour* ini adalah



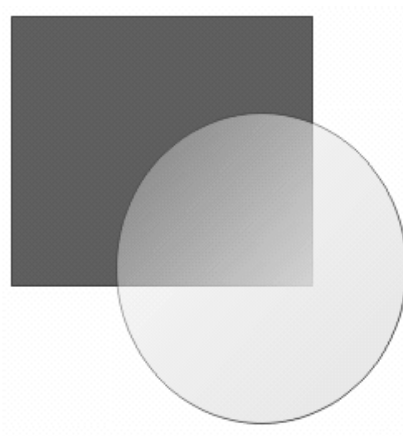
catatan : terdapat pengaturan lebih lanjut untuk perintah *Contour* ini melalui property *Interactive Contour Tool*



2.6 Transparency

Perintah ini digunakan untuk memanipulasi objek yang bertumpuk, sehingga tampak perubahan warna pada objek yang bertumpuk tersebut. Langkah yang harus dikerjakan adalah

1. buatlah kotak dengan warna merah dan outline hitam
2. buatlah lingkaran dengan warna kuning dan outline hitam
3. aturlah posisi kedua objek tersebut supaya bersinggungan
4. klik tombol *Interactive Transparency Tool*
5. klik dan tahan mulai dari suatu titik pada objek lingkaran, dan geser menuju ke objek kotak.
6. lepas tombol mouse, dan hasilnya adalah seperti gambar berikut



catatan : terdapat pengaturan lebih lanjut untuk perintah *transparency* ini melalui *property Interactive Transparency Tool*



2.7 Distortion

1. Perintah ini digunakan untuk memanipulasi bentuk objek dengan memberi perintah Distortion. Sebuah contoh objek bintang lima yang diberi perintah *Interactive Distortion Tool*, dan dikembangkan lebih lanjut dari *property Interactive Distortion Tool*, yaitu dengan diatur *Twister Distortion*-nya dapat dilihat seperti contoh berikut.



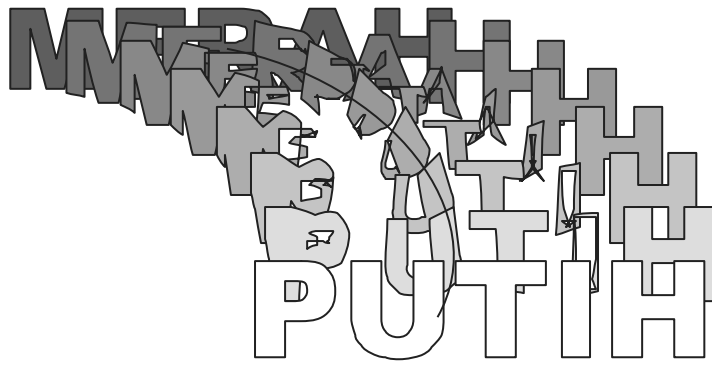
2. contoh objek bintang lima yang diberi perintah *Interactive Distortion Tool*

3. Alat dan bahan

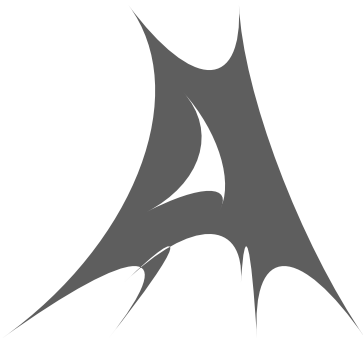
- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

- 4.1 Buatlah desain seperti gambar berikut.



4.2 Buatlah desain seperti gambar berikut.



5. Tugas

Buatlah sebuah desain grafis yang menerapkan efek-efek khusus. Jika perlu lengkapi juga dengan teks

Praktikum ke	: 9,10
Judul praktikum	: Objek dan Animasi Dasar
Alokasi waktu	: 4 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa memahami lingkungan terintegrasi untuk pembuatan objek dan animasi dasar.
- Mahasiswa dapat membuat dan manipulasi objek-objek dasar.
- Mahasiswa Mampu menghasilkan animasi pada objek-objek objek sederhana

2. Teori

2.1. Adobe Flash

Adobe Flash—sebelumnya bernama Macromedia Flash dan berganti nama setelah dibeli Adobe—merupakan perangkat lunak yang cukup populer di bidang grafik (khususnya animasi). Flash mampu menghasilkan beragam aplikasi animasi yang atraktif, baik untuk lingkungan desktop maupun Internet (*web*).

Seiring perkembangannya, Adobe telah merilis Flash dengan versi terakhir CS 4. Namun demikian, untuk kegiatan pelatihan ini akan digunakan Flash CS 3, tepatnya edisi professional.

2.2. IDE Flash

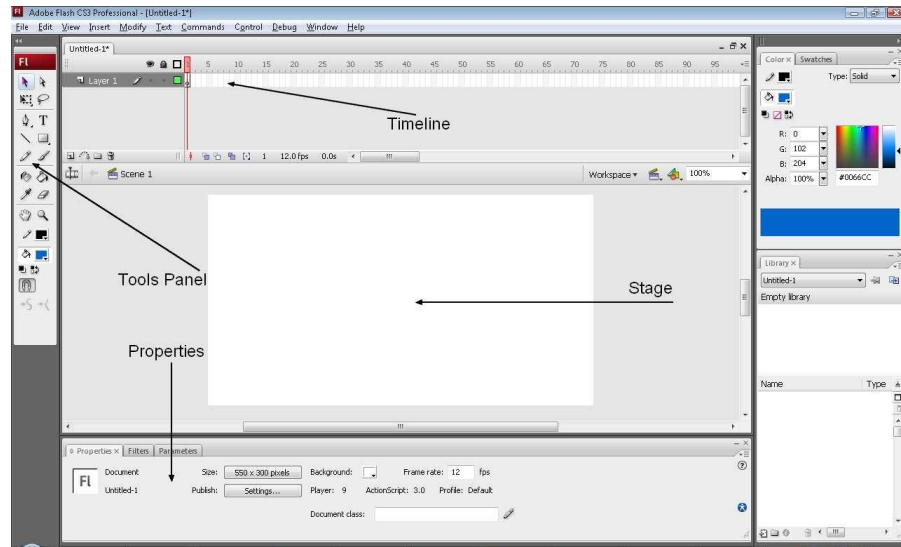
Flash menyediakan IDE (*Integrated Development Environment*) atau lingkungan pengembangan terintegrasi yang cukup lengkap. Di lingkungan inilah para developer Flash bekerja untuk menghasilkan beragam aplikasi. Di ini pula nantinya kita akan bekerja untuk menghasilkan objek-objek dan menambahkan animasi yang variatif.

Secara default, Flash akan menampilkan Start Page setiap kali ia mulai dijalankan. Tampilan Start Page berisi item yang baru dibuka dan menu untuk menciptakan proyek baru.



Start Page Flash CS3

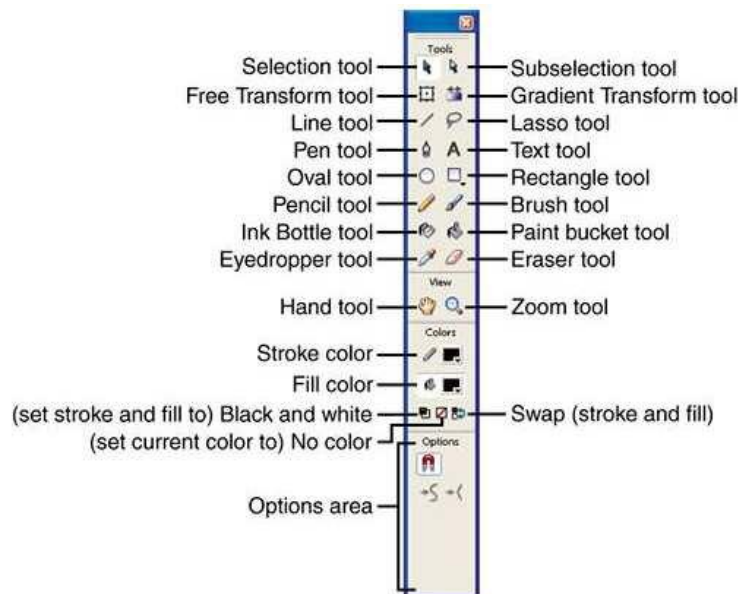
Untuk memulai masuk ke IDE utama Flash CS3, menu yang dipilih adalah **Flash File (ActionScript 2.0)** di bagian **Create New**. Pilihan ini akan memunculkan tampilan IDE Flash beserta komponen-komponen pendukungnya seperti terlihat pada Gambar 2.



IDE Flash

Tools panel

Bagian yang normalnya terletak di sebelah kiri ini menyediakan sejumlah kakas (*tool*) yang dikelompokkan sesuai kegunaannya.



Tools panel

Stage

Stage (atau biasa disebut area kerja) merupakan bidang luas berwarna putih yang terletak di bagian tengah IDE. Bagian ini nantinya akan digunakan untuk meletakkan komponen-komponen animasi, misalnya button. Dalam konteks animasi, bagian ini merepresentasikan layar film.

Timeline

Bagian yang berada di atas stage ini berfungsi untuk mengatur konten dan animasi saat bekerja menggunakan layer dan frame.

Properties

Window ini memuat pengaturan-pengaturan umum, filter, dan parameter-parameter terkait dokumen (stage) dan komponen-komponen di dalamnya.

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

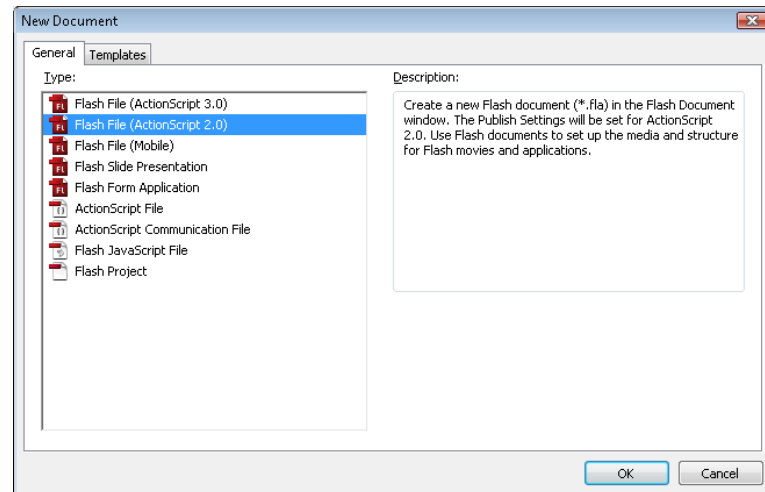
1. Menciptakan Objek

Untuk menciptakan suatu objek, kita bisa menggunakan pendekatan yang variatif. Adapun untuk objek bangun datar umum, kita bisa memanfaatkan Oval tool atau Rectangle tool.

Menciptakan Objek Lingkaran

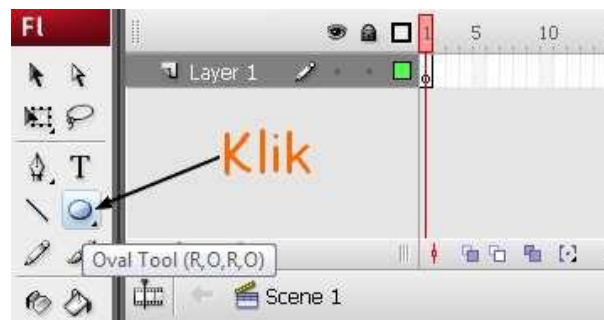
Langkah-langkah pembuatan objek lingkaran adalah sebagai berikut:

1. Jika lembar kerja belum terbuka, buat dokumen baru melalui menu **File > New** (atau shortcut **Ctrl+N** dari keyboard).
2. Pada kotak dialog **New Document**, pilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)** kemudian klik **OK**.



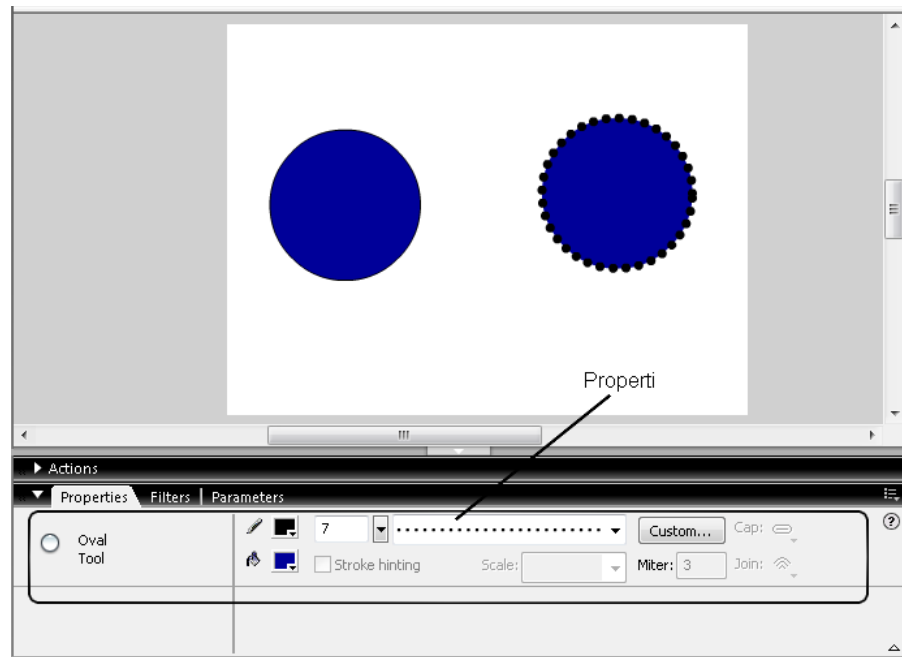
Membuat dokumen flash baru

3. Agar lebih aman, sebaiknya simpan terlebih dahulu project Anda melalui menu **File > Save** (atau menggunakan shortcut **Ctrl+S**).
4. Untuk memulai membuat objek lingkaran, aktifkan **Oval Tool** dengan mengklik ikonnya (atau melalui shortcut tombol **O** di keyboard).



Mengaktifkan Oval Tool

5. Arahkan kursor ke stage (lembar kerja) dan buat objek lingkaran.
6. Untuk menghasilkan objek spesifik, kita bisa melakukan pengaturan pada window **Properties** yang ada di bawah stage.



Menciptakan objek lingkaran

Menciptakan Objek Lain

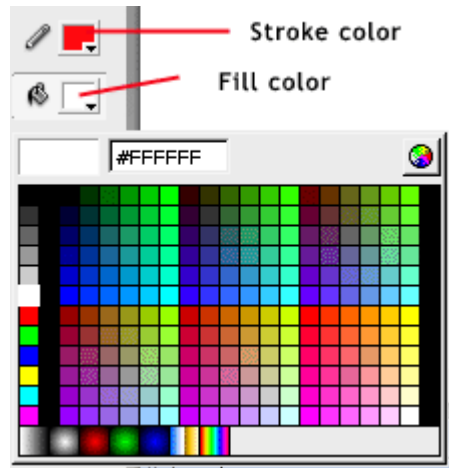
Untuk menghasilkan objek lain, misalnya kotak atau poligon, Flash menyediakan **Rectangle tool** (atau melalui shortcut **R**). Letak tool ini sama seperti Oval Tool dan dimunculkan secara bergantian. Jadi, jika ingin berpindah dari oval ke rectangle atau sebaliknya, cukup tekan **R** atau **O** di keyboard.

2. Mewarnai Objek

Untuk mengatur pewarnaan objek, Flash menyediakan panel **Color Swatches** (shortcut **Ctrl+F9**).

Menetapkan Warna

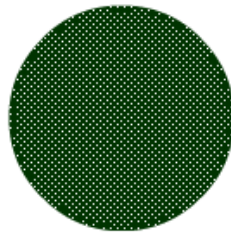
Penetapan warna sebelum membuat objek dilakukan dengan memilih warna stroke (tepi) atau fill (isi) terlebih dahulu. Selanjutnya, objek yang dihasilkan akan menerapkan warna terpilih.



Mengubah warna objek

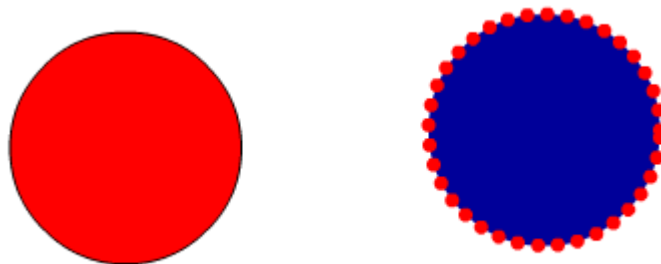
Memodifikasi Warna

Untuk memodifikasi warna dari suatu objek yang sudah ada, terlebih dahulu seleksi objek tersebut. Langkah ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan **Selection Tool (V)** atau dengan melingkupi objek terkait melalui drag mouse.



Objek dalam keadaan terseleksi

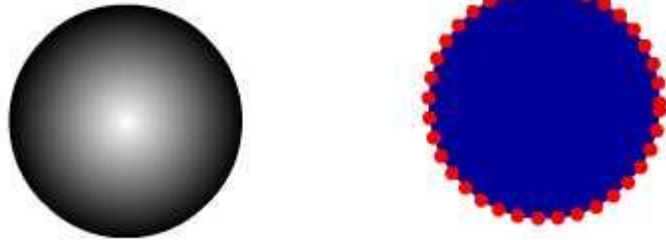
Setelah objek terseleksi, baru kita bisa melakukan modifikasi, misalnya mengganti warna atau border (stroke).



Mengubah warna objek

Warna Gradasi

Apabila dikehendaki, kita juga bisa memberikan gradasi warna pada suatu objek. Langkah ini juga dilakukan melalui panel **Color Swatches** (di pilihan bawah).



Gradasi warna

3. Manipulasi Objek

Manipulasi dasar yang acap kali dilakukan pada objek meliputi skala dan rotasi.

Skala dan Rotasi

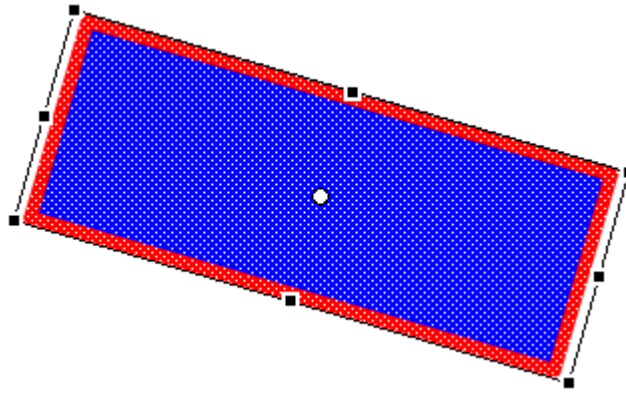
Operasi penskalaan digunakan untuk memodifikasi ukuran objek, sedangkan rotasi untuk memutar posisi objek.

1. Buat objek kotak dengan border, misal 7.



Objek kotak

2. Gunakan **Free Transform Tool** (atau melalui shortcut **Q**) untuk memodifikasi skala. Arahkan kursor pada titik-titik kendali untuk memulai penskalaan objek. Di ini Anda juga diperkenankan mengatur rotasi objek.



Skala dan rotasi objek

Sebagai latihan, gunakan menu-menu di **Modify > Transform** untuk menghasilkan objek-objek custom lainnya.

4. Animasi Dasar

Sebelum membahas implementasi animasi objek, ada beberapa istilah penting yang perlu dipahami.

Frame: pada dasarnya, setiap gambar disebut sebagai sebuah frame. Di Flash, tiap frame—yang dinotasikan menggunakan kotak—di timeline merepresentasikan frame dari sebuah film.

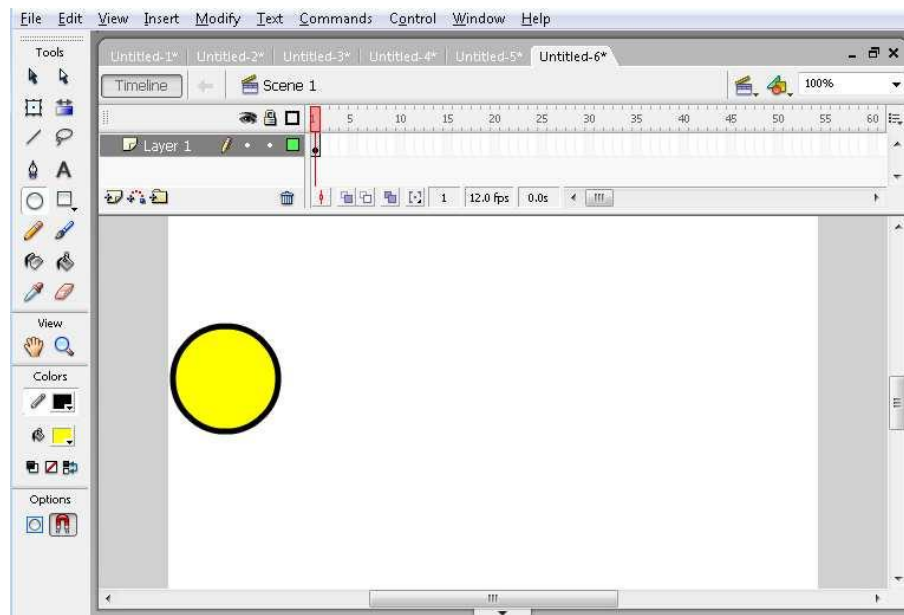
Keyframe: keyframe sederhananya adalah sebuah frame yang ditetapkan untuk dimunculkan. Bisa juga dikatakan, setiap frame merupakan keyframe.

Di Flash, animasi dapat diciptakan melalui tiga pendekatan: *frame-by-frame*, *tweening*, dan *timeline effect*. Pendekatan pertama merupakan pendekatan konvensional, di mana animasi dilakukan per frame sehingga cukup rumit. Adapun di sini, akan dijelaskan teknik animasi tweening dan timeline effect.

Tweening

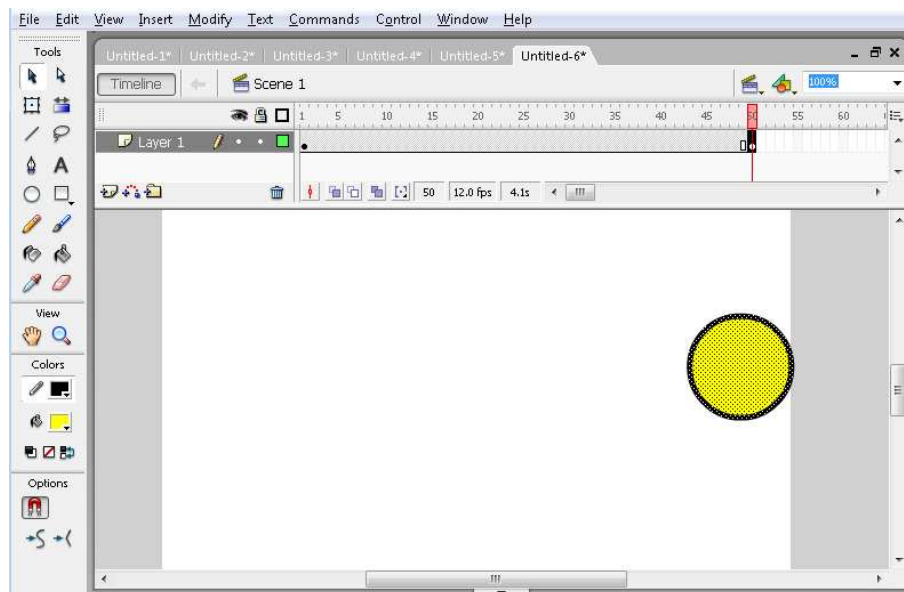
Teknik ini dilakukan dengan menciptakan awal dan akhir frame, kemudian memberikan animasi di antara frame tersebut.

1. Buat dokumen baru dengan tipe **Flash File**.
2. Buat objek sembarang, misal lingkaran, dan letakkan di sisi kiri. Perhatikan contohnya seperti Gambar 13.
3. Klik kanan frame sembarang, misal **50**, kemudian pilih menu **Insert Keyframe** (atau melalui shortcut **F6**).



Objek untuk animasi dasar

4. Gunakan **Selection tool** untuk memindahkan objek secara horizontal ke sisi kanan.



Menambahkan keyframe

5. Pada timeline, klik kanan kotak di frame **49**, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**.
6. Untuk menguji hasilnya, tekan **Enter** atau **Ctrl+Enter**.

Sampai di sini kita sudah berhasil membuat animasi objek yang cukup sederhana.

Timeline Effect

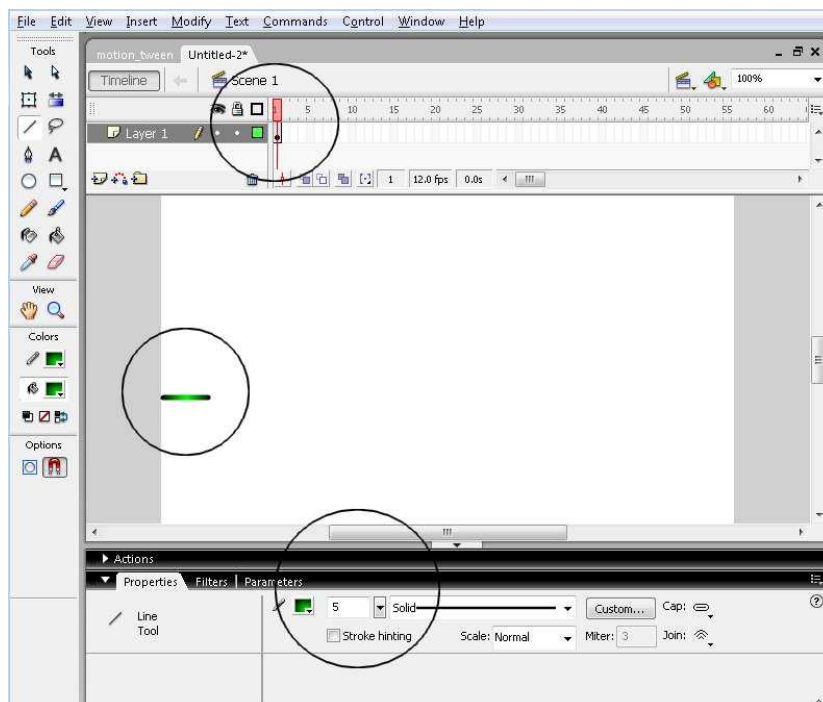
Pendekatan ini sebenarnya memanfaatkan wizard yang tersedia untuk menghasilkan animasi secara cepat.

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Tambahkan objek lingkaran ke dalam lembar kerja.
3. Seleksi objek lingkaran.
4. Pilih menu **Insert > Timeline Effects**, lalu pilih yang Anda sukai, misal **Effects > Blur**.
5. Atur bentuk animasi, kemudian klik **OK**.
6. Lihat hasilnya dengan menekan **Enter** atau **Ctrl+Enter**.

5. Shape Tween

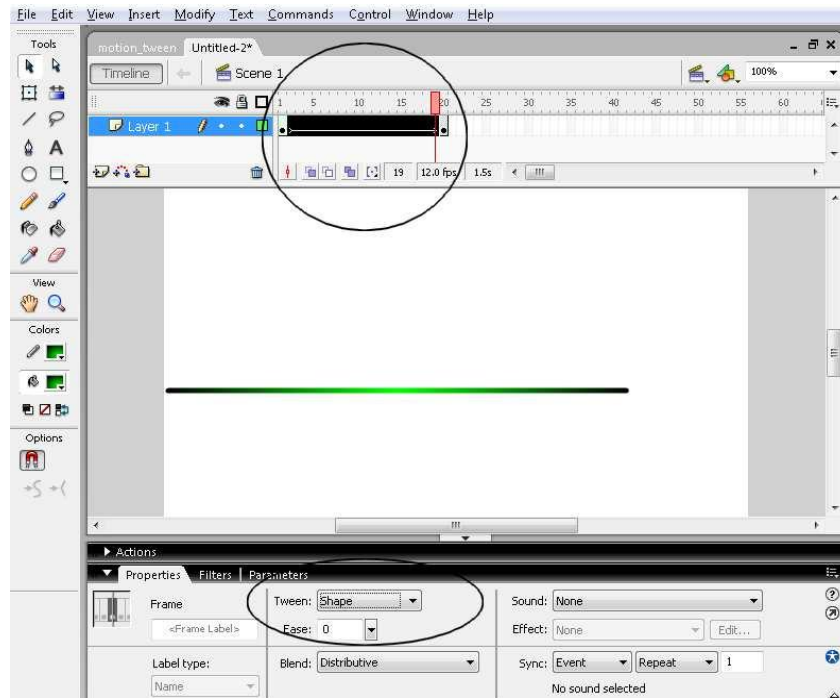
Bagian ini akan menjelaskan pembuatan animasi garis memanjang dengan memanfaatkan pendekatan shape tween. Untuk lebih jelasnya, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Buat objek awal berupa garis pendek (atur properti height-nya agar lebih kelihatan).



Membuat objek garis

3. Klik frame **20** dan tekan **F6** untuk menyisipkan keyframe.
4. Masih di posisi frame **20**, seleksi objek awal (garis pendek) kemudian tekan **Delete** untuk menghapus.
5. Buat objek baru, misalnya garis yang lebih panjang.
6. Seleksi frame **2** s/d **19**, kemudian pilih opsi **Shape** dari window Properti inspector. Hasilnya diperlihatkan seperti pada Gambar 16.



Menggunakan Shape Tween

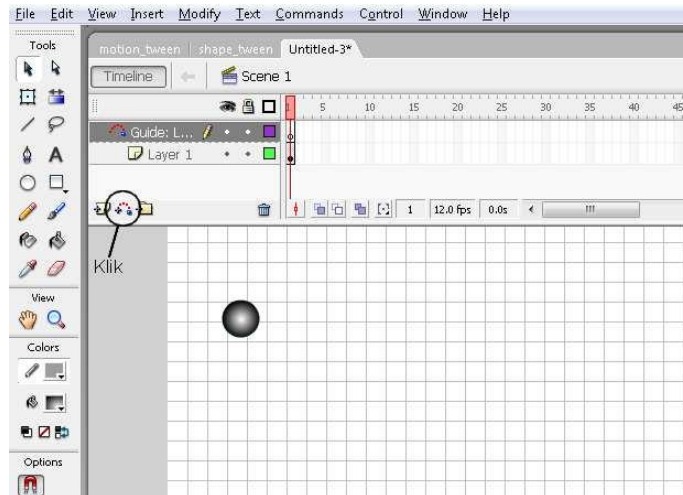
7. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

6. Guided Motion Tween

Animasi tidak harus merepresentasikan transformasi objek secara horizontal ataupun vertikal. Flash memungkinkan kita membuat bentuk yang variatif, salah satunya adalah animasi berbasis path (jalur) yang kita definisikan.

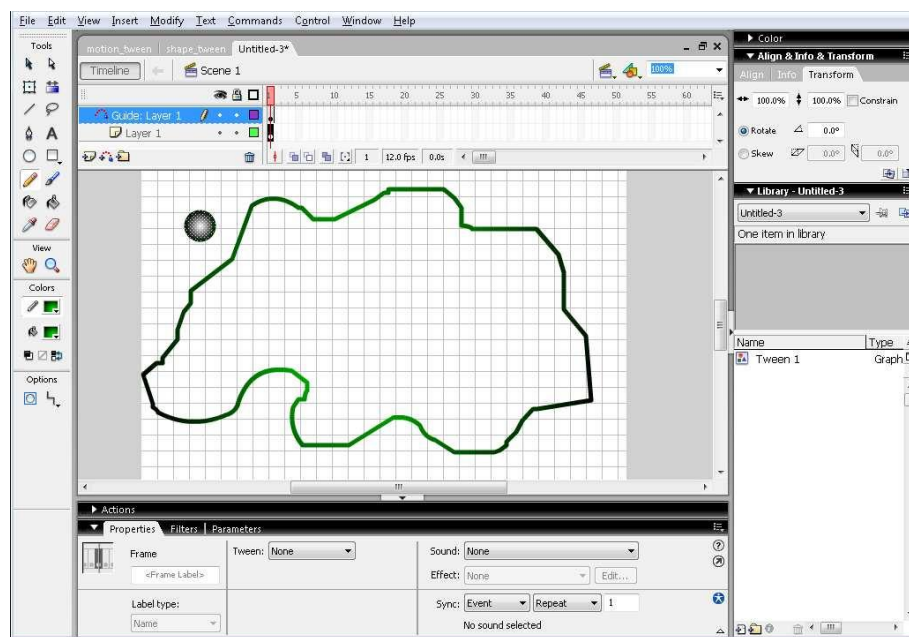
Langkah-langkah pembuatan animasi berbasis path adalah sebagai berikut:

1. Buat dokumen baru.
2. Buat objek bola di layer pertama.
3. Tambahkan layer Motion Guide melalui ikon atau dengan mengklik kanan layer pertama. Perhatikan contohnya seperti Gambar 17.



Menambahkan Motion Guide layer

4. Klik frame pertama dari **Guide: Layer 1**, kemudian gambar path dengan menggunakan tool, misal **Pencil**.



Menggambar path

5. Klik kanan frame pertama dari **Layer 1** (bukan Guide Layer), kemudian pilih menu **Create Motion Tween**. Secara otomatis, objek bola akan menempel di path awal.
6. Klik frame 50 dari Guide: Layer 1, kemudian klik kanan dan pilih **Insert Frame** (F5).
7. Klik frame 50 dari Layer 1, kemudian klik kanan dan pilih **Insert Keyframe** (F6).
8. Klik frame **25** dari Layer 1 dan tekan **F6**, kemudian pindahkan objek ke

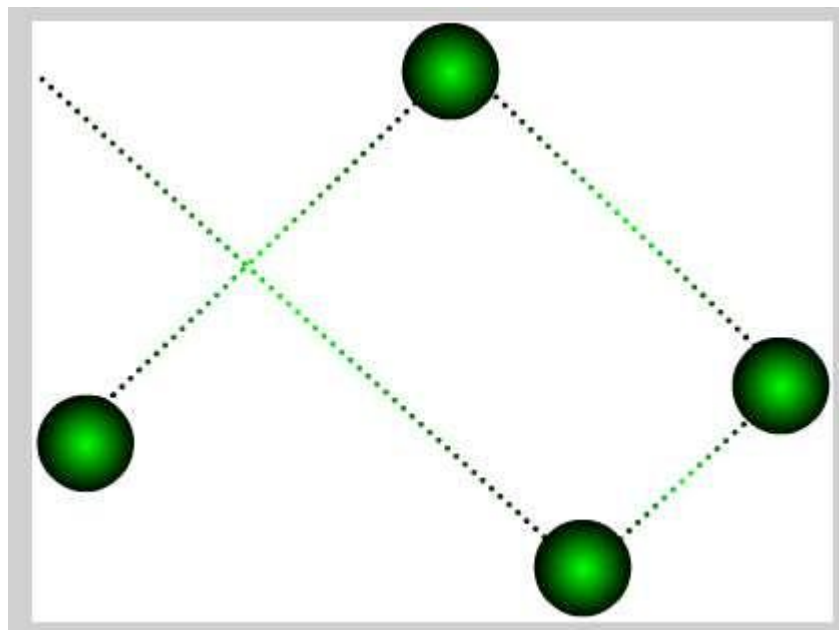
titik pertengahan path.

9. Klik frame **50** dari Layer 1 dan tekan **F6**, kemudian pindahkan lagi objek ke titik akhir path.
10. Tekan **Ctrl+Enter**.
11. Begitu dijalankan, path tidak akan diperlihatkan. Untuk menjadikannya terlihat, klik frame pertama dari Guide: Layer 1 kemudian tekan **Ctrl+C**.
12. Tambahkan layer baru, kemudian pilih menu **Edit > Paste in Place** (atau **Ctrl+Shift+V**).
13. Jalankan kembali dengan menekan **Ctrl+Enter**.

Sampai di sini kita sudah berhasil membuat animasi objek yang mengacu pada path.

5. Tugas

1. Buat objek sembarang dan berikan animasi transformasi lurus (perpindahan dari sisi kiri ke kanan) sekaligus perubahan warna. Misal awalnya objek berwarna merah, saat sampai di sisi kanan akan berubah warna menjadi hijau.
2. Buat animasi sebuah bola yang memantul dari sisi-sisi lembar kerja, di mana nanti akan kembali lagi ke posisi semula. Ilustrasi animasi pantulan diperlihatkan seperti Gambar 19.



Ilustrasi animasi bola pantul

Petunjuk:

Hanya terdapat sebuah objek bola.

Gunakan pendekatan animasi yang Anda sukai. Pantulan harus berakhir di titik awal pantul.

Praktikum ke	: 11,12
Judul praktikum	: Animasi Teks dan ActionScript
Alokasi waktu	: 4 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- Memahami beragam jenis teknik animasi pada objek teks.
- Memahami cara pembuatan animasi yang variatif melalui ActionScript.
- Mampu menghasilkan kreasi animasi yang impresif melalui berbagai pendekatan

2. Teori

2.1. Animasi Teks

Pada dasarnya, teknik animasi teks tak ubahnya dengan animasi-animasi objek. Meskipun demikian, bentuk objek yang digunakan di sini lebih spesifik, yakni teks. Di dalam implementasinya, Adobe Flash menyediakan beragam pendekatan yang bisa digunakan, baik manual maupun berbasis wizard.

2.2. ActionScript

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. ActionScript juga dipakai pada beberapa aplikasi basisdata, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe Inc, yang membeli Macromedia pada tahun 2005.

Pembahasan di materi ini memfokuskan pada pengenalan ActionScript dan operasi-operasi dasar yang dilakukan menggunakan ActionScript. Bagaimanapun, cakupan bahasan ActionScript sangatlah luas. Oleh karena itu, diharapkan materi ini bisa dijadikan referensi tambahan.

3. Alat dan bahan

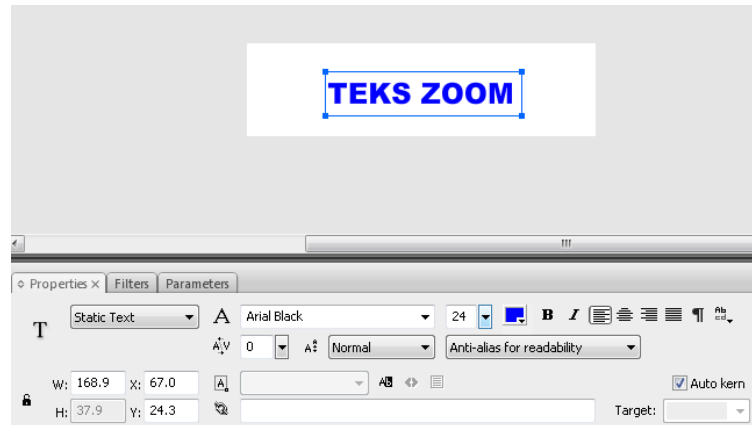
- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

4. 1. Efek Teks Zoom

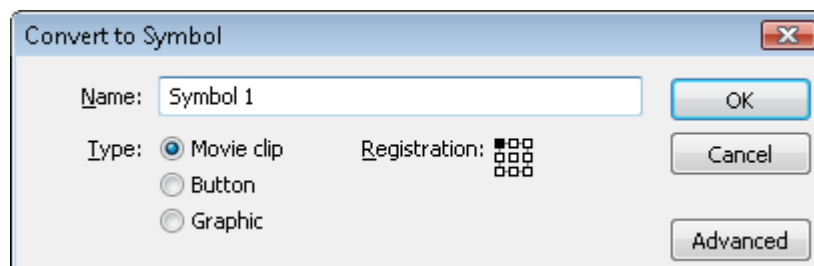
Bagian ini akan menjelaskan langkah-langkah pembuatan animasi teks zoom yang sederhana dengan memanfaatkan teknik mask.

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Tekan **Ctrl+J** untuk mengatur properti dokumen, misal dengan dimensi 300 (width) x 60 (height).
3. Gunakan **Text Tool (T)** untuk membuat area di stage dan menuliskan objek teks.
4. Atur properti teks melalui window Properties yang berada di bawah stage.



Gambar 1. Objek teks untuk animasi

5. Tekan **F8** untuk mengonversi ke simbol, lalu pilih **Movie clip**.



Gambar 2. Konversi ke simbol

Movie clip: simbol untuk membuat objek-objek animasi.

Button: simbol untuk menciptakan tombol interaktif.

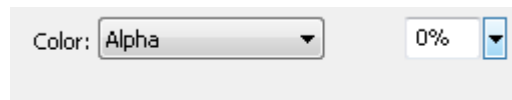
Graphic: simbol untuk menghasilkan objek statis.

6. Langkah selanjutnya, klik frame **30** dan tekan **F6** untuk menyisipkan keyframe.
7. Masih di posisi frame **30**, klik **Free Transform Tool (Q)**, kemudian tekan tombol **Shift** dan perbesar objek teks. Perhatikan contohnya seperti Gambar 3.



Gambar 3. Memperbesar objek teks

8. Untuk memperhalus efek transisi, aktifkan **Properties Panel (Ctrl+F3)**. Di bagian **Color**, pilih **Alpha** dan beri nilai **0%**.



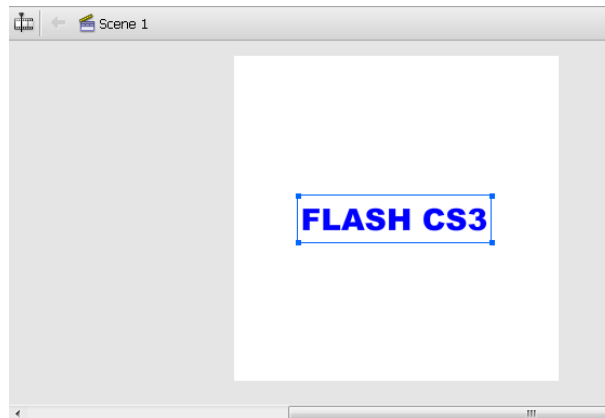
Gambar 4. Konversi ke simbol

9. Klik kanan area frame antara 1-30, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**.
10. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4. 2. Animasi Teks Berjalan

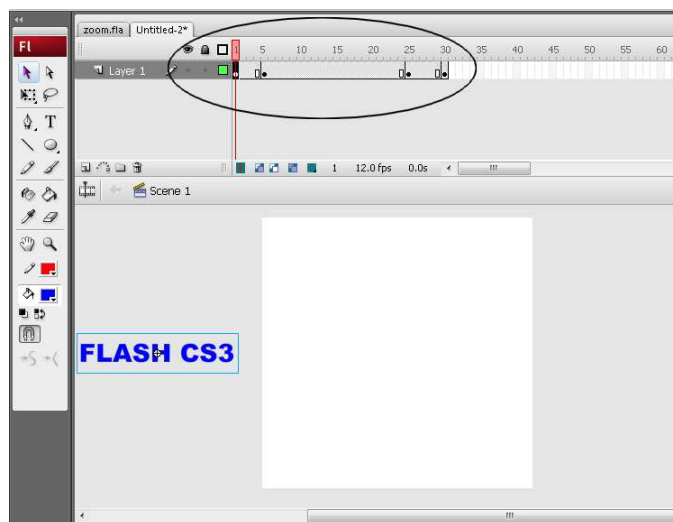
Bentuk animasi lain yang akan dijelaskan di sini adalah efek teks berjalan lambat dan cepat. Berikut langkah-langkah pembuatannya:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Tekan **Ctrl+J**, ubah dimensi menjadi 300 x 300.
3. Gunakan **Tool Text (T)** untuk menciptakan objek teks di tengah-tengah stage.



Gambar 5. Membuat objek teks

4. Tekan **F8** untuk mengonversi ke simbol dengan tipe **Movie clip**.
5. Klik frame **5**, tekan **F6**; klik frame **25**, tekan **F6**; klik frame **30**, tekan **F6**.
6. Aktifkan **Selection Tool (V)**, kemudian klik frame 1 dan pindahkan teks ke sebelah kiri luar dari stage.



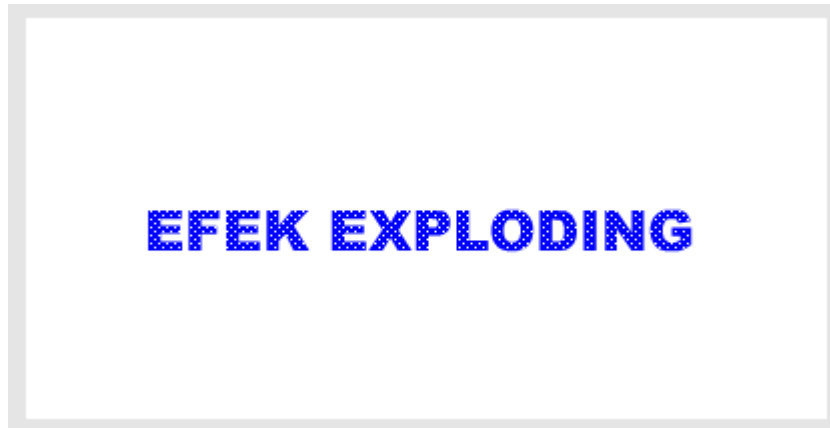
Gambar 6. Mengatur posisi teks

7. Klik frame **5**, kemudian ubah posisi teks agak ke kanan sedikit dari asalnya yang berada di tengah.
8. Klik frame **30**, kemudian pindahkan lagi teks ke sebelah kiri luar stage.
9. Berturut-turut, klik kanan frame **1**, **5**, dan **25**, kemudian pilih **Create Motion Tween**.
10. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.3. Efek Exploding

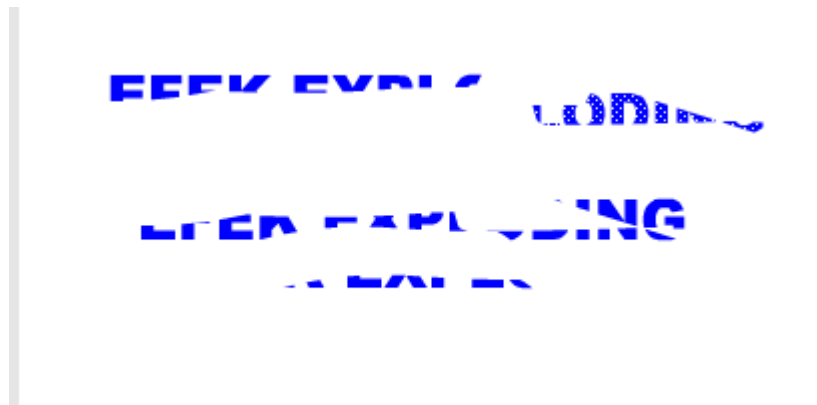
Kreasi lain yang bisa kita hasilkan adalah efek teks meledak (exploding). Berikut langkah-langkah pembuatannya:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Gunakan **Text tool (T)** untuk menciptakan objek teks.
3. Tekan **F8** untuk mengonversi ke simbol, pilih **Movie clip**.
4. Klik kanan teks, kemudian pilih menu Break Apart. Lakukan kira-kira 2-3 kali sampai muncul tampilan seperti Gambar 7.



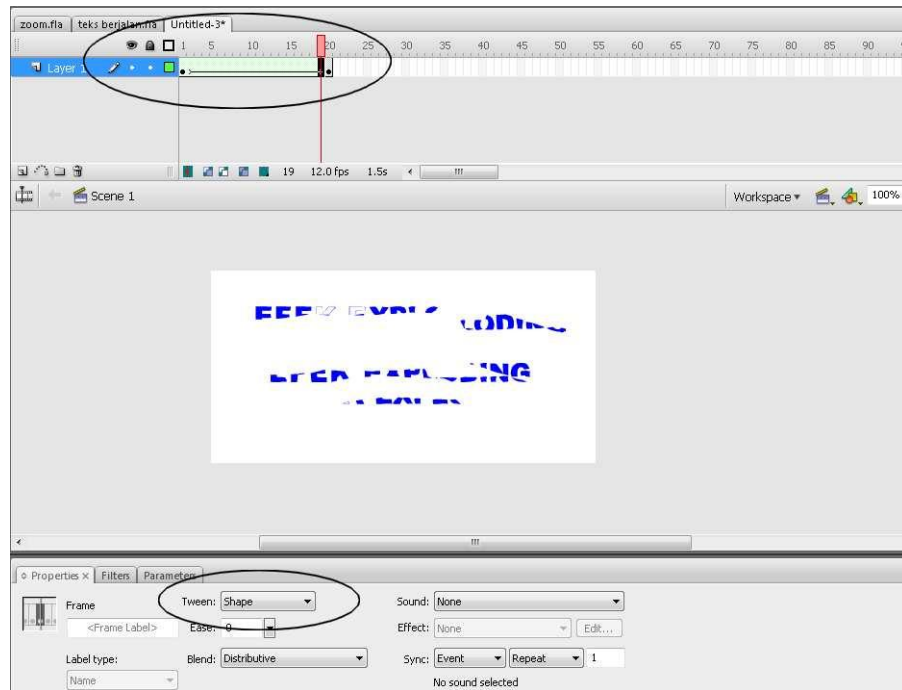
Gambar 7. Menyeleksi teks yang akan dipecah

5. Klik frame **20** di timeline, kemudian tekan **F6** untuk menciptakan keyframe.
6. Gunakan Lasso Tool (L) untuk menyeleksi bagian teks dan pindahkan agak menjauh dari aslinya. Lakukan 2-3 kali sesuai dengan bentuk yang dikehendaki, misalnya seperti Gambar 8.



Gambar 8. Memecah teks

7. Klik frame 19, kemudian ubah nilai Tween di bagian Properties menjadi Shape. Langkah ini akan mengakibatkan timeline berwarna hijau.



Gambar 9. Mengatur tweening

8. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.4. Efek Spinning

Efek ini akan menghasilkan teks yang ditampilkan dari kecil dan memutar secara perlahan. Kreasi seperti ini kerap digunakan untuk menampilkan teks di presentasi. Berikut langkah-langkah pembuatannya:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Gunakan **Text tool (T)** untuk menciptakan objek teks.
3. Tekan **F8** untuk mengonversi ke simbol, pilih **Movie clip**.
4. Pada timeline, klik frame **30**, kemudian tekan **F6**.
5. Klik frame 1, kemudian pilih menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**.



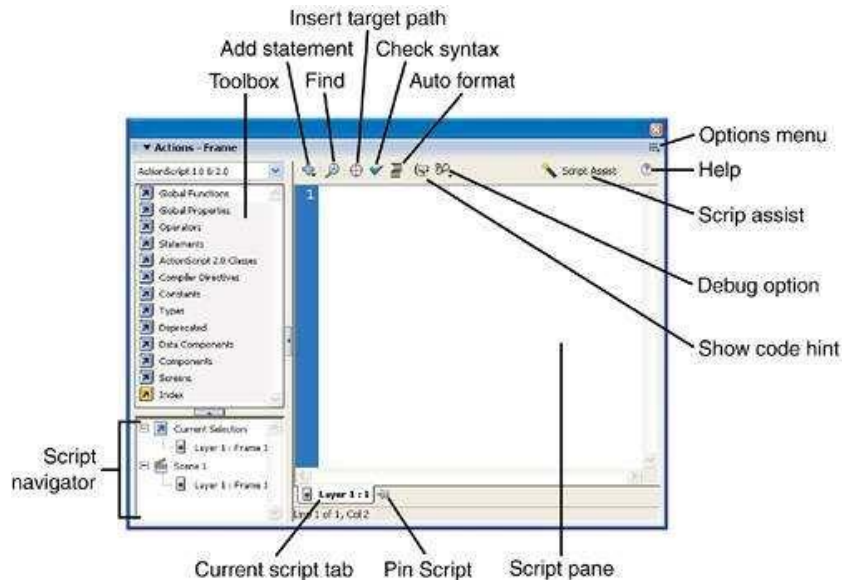
Gambar 10. Flipping horizontal

6. Gunakan **Free Transform Tool (Q)** dan perkecil ukuran teks hingga hampir tidak kelihatan.
7. Klik kanan timeline antara **1-30**, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**.

8. Tekan **Ctrl + Enter** untuk melihat hasilnya.

5.5. Pengenalan ActionScript

Adobe Flash (Macromedia Flash), menyediakan window khusus untuk menuliskan kode ActionScript. Kita dapat menggunakan shortcut **F9** atau menu **Window > Actions** untuk memunculkan window ActionScript.



Gambar 11. Window ActionScript

Untuk mengenal lebih jauh mengenai ActionScript, bagian ini akan menjelaskan hal-hal yang mendasar.

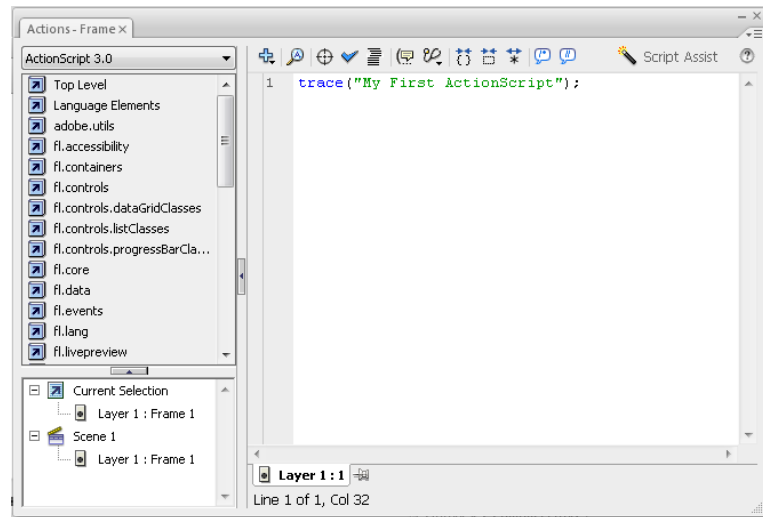
Kode ActionScript Pertama

Untuk membuat kode program ActionScript, lakukan langkah-langkah berikut:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Tekan **F9**, akan terlihat lembar kerja editor kode. Di sinilah nantinya kita akan menuliskan kode-kode ActionScript.
3. Ketikkan kode ActionScript seperti berikut:

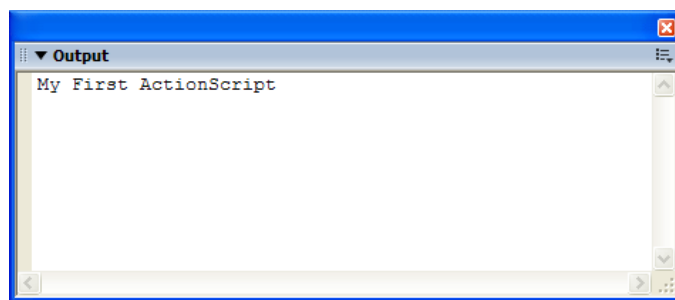
```
trace("My First ActionScript");
```

Perintah `trace()` digunakan untuk mencetak keluaran ke window Output.



*Gambar 12. Menuliskan kode
ActionScript*

4. Jalankan movie dengan menekan **Ctrl+Enter**.

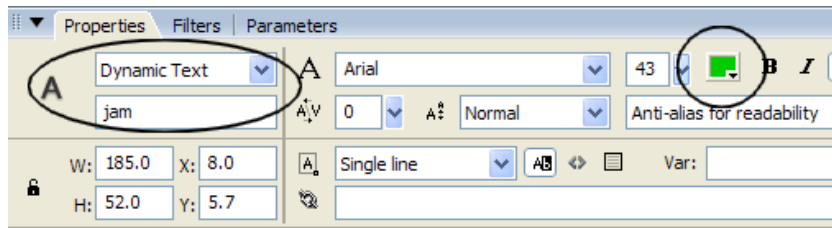


*Gambar 13. Hasil keluaran di window
Output*

5.6. Jam Digital

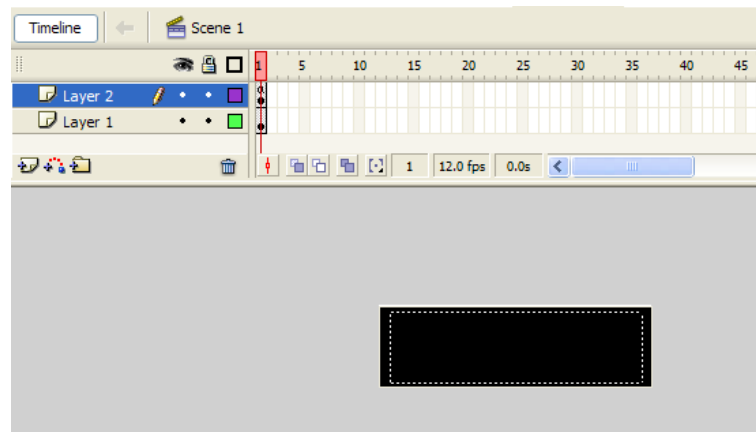
Salah satu kreasi menarik yang bisa dihasilkan dengan memanfaatkan ActionScript adalah visualisasi jam digital. Berikut langkah-langkah pembuatannya:

1. Buat dokumen baru dengan ukuran 200 x 60 pixel.
2. Tambahkan objek kotak dengan memanfaatkan **Rectangle Tool (R)**.
3. Buat layer baru (Layer 2), kemudian tambahkan teks dinamis di atas objek kotak dan beri nama jam.



Gambar 14. Mengatur properti teks dinamis

4. Hasilnya akan terlihat seperti Gambar 15.



Gambar 15. Desain jam digital

5. Tambahkan layer baru (Layer 3), kemudian tekan F9 tanpa memindahkan fokus layer aktif. Lengkapi kode programnya seperti berikut:

```
var theDate:Date = new Date( );
var time = theDate.toLocaleTimeString();

// Meng-assign info waktu ke variabel jam
jam.text = time;
```

6. Klik kanan frame kedua di Layer 3, kemudian pilih menu Insert Keyframe. Tuliskan kode berikut di window Action.

```
gotoAndPlay(1)
```



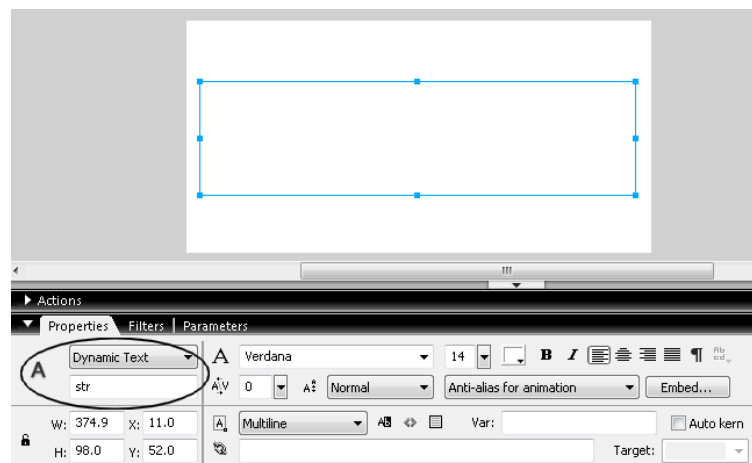
Gambar 16. Jam digital

7. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.7. Animasi Typewriter

ActionScript memungkinkan kita untuk menghasilkan beragam kode pendukung animasi. Salah satu bentuk animasi yang bisa kita hasilkan adalah efek mesin ketik. Berikut langkah-langkah pembuatannya.

1. Buat dokumen baru.
2. Gunakan **Text Tool (T)** untuk menciptakan area teks dinamis dan beri nama **str**.



Gambar 17. Objek teks dinamis

3. Buat layer baru, kemudian tekan **F9** untuk mengaktifkan window **Actions**. Ketikkan kode berikut:

```
txt = "Latihan Animasi Flash";  
n = txt.length;  
i = 0;  
  
this.onEnterFrame=function() {  
    if (i < n) {  
        str.text += txt.substr(i,1);  
        i += 1;  
    }  
}
```

4. Tekan **Ctrl+Enter** untuk menjalankan animasi.

4.8. Mengontrol Animasi

Dalam pembuatan animasi terkadang diperlukan kontrol untuk menangani animasi, misal play/pause dan stop. Langkah ini bisa diimplementasikan secara mudah dengan memanfaatkan ActionScript. Berikut langkah-langkah pembuatannya.

1. Buat dokumen baru.

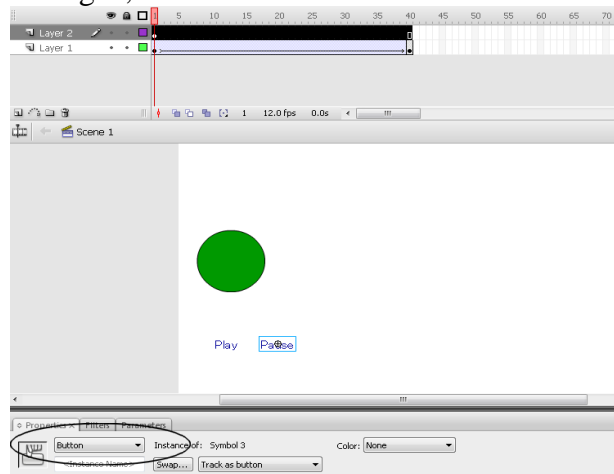
2. Buat animasi sederhana yang Anda sukai, misal tweening perpindahan bola seperti di pertemuan pertama.
3. Buat layer baru untuk menangani aksi.
4. Masih di posisi **Layer 2**, tambahkan teks statis melalui **Text Tool (T)** dan beri label **Play**.
5. Tekan **F8** untuk mengonversi ke **Button**.
6. Klik kanan teks **Play**, kemudian pilih menu **Actions**.
7. Isikan kode ActionScript berikut:

```
on (release) {
    play();
}
```

8. Masih di posisi Layer 2, ulangi langkah 4-6 untuk menciptakan teks **Stop**.
9. Setelah label Stop selesai, klik kanan pilih menu **Actions**.
10. Lengkapi kode untuk menghentikan animasi.

```
on (release) {
    stop();
}
```

11. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.
12. Pada saat animasi berjalan, arahkan kursor ke label Stop hingga muncul kursor tangan, kemudian klik.



Gambar 18. Membuat kontrol animasi

13. Untuk menjalankan kembali, klik label **Play**.

5. TUGAS

1. Buat animasi typewriter (teks mesin ketik) tanpa menggunakan Action Script.
2. Buat animasi efek penulisan teks, di mana objek yang digunakan untuk menulis misalnya pensil. Tugas ini mirip dengan membuat animasi

berbasis path (guided motion tween) di pertemuan sebelumnya.



Gambar 19. Animasi teks berbasis path

Praktikum ke	: 13,14
Judul praktikum	: Image dan Audio
Alokasi waktu	: 4 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- Memahami teknik penyisipan suara atau audio ke dalam dokumen animasi flash.
- Mampu memadukan teknik gambar dan audio di dalam animasi.
- Mampu menghasilkan kreasi animasi yang impresif dengan dukungan suara

2. Teori

2.1. Image dan Audio

Flash tak hanya mampu digunakan untuk menangani objek-objek internal (yang diciptakan di stage), namun juga mencakup pengolahan gambar atau foto dari file. Kemampuan ini memungkinkan kita untuk memanipulasi atau memberikan efek pada gambar-gambar yang sudah jadi. Dengan demikian, kita bisa memanfaatkan objek-objek yang sudah ada untuk kemudian diberikan sentuhan agar hasilnya lebih menarik.

Kemampuan menarik lainnya dari Adobe Flash adalah penyisipan suara atau audio ke dalam dokumen flash. Fitur ini memungkinkan kita untuk menghasilkan objek animasi yang lebih impresif, di mana kita bisa memadukan gambar, gerakan, dan audio. Format audio yang dapat digunakan sangat variatif, seperti mp3, wav, dan aif.

Secara khusus, bagian ini menguraikan teknik-teknik pengolahan gambar dari file eksternal. Selain itu, juga dibahas mengenai pemanfaatan audio atau suara ke dalam animasi.

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

4.1. Menyisipkan Gambar

Flash tak hanya mengizinkan kita bekerja dengan objek-objek internal namun juga file-file gambar eksternal. Dengan demikian, kita bisa memanfaatkan gambar-gambar yang sudah ada untuk mendukung aplikasi animasi.

Secara garis besar, ada dua pendekatan yang bisa digunakan untuk menyisipkan gambar:

Import to Stage: mengimpor gambar ke stage aktif.

Import to Library: mengimpor gambar untuk disimpan di library Flash.

Strategi dalam impor gambar ini cukup sederhana, di mana jika kita hanya ingin menggunakan gambar sekali saja dalam satu dokumen, pilih Import to Stage. Sebaliknya, manfaatkan Impor to Library jika ingin men-share gambar ke project lainnya.

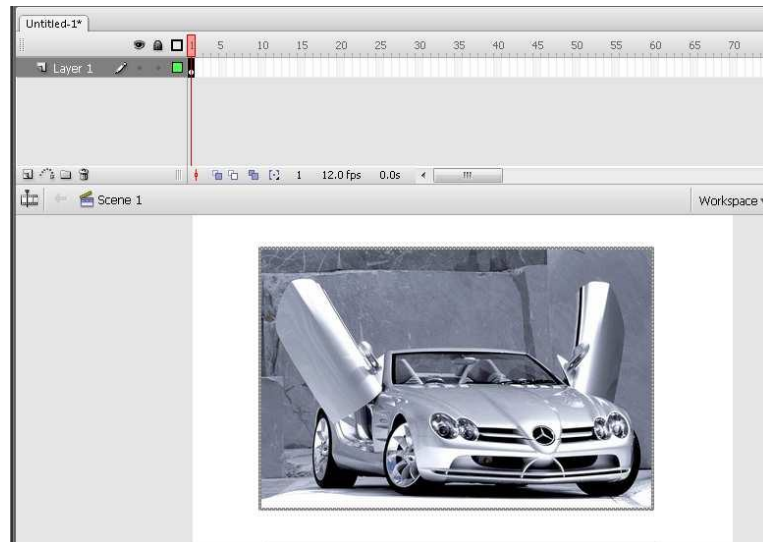
Untuk lebih jelasnya, kita akan menggunakan pendekatan kedua dalam impor gambar.

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Pilih menu **File > Import > Import to Library**.
3. Pilih file yang akan digunakan, kemudian klik **Open**.
4. Sampai di sini gambar belum diletakkan di stage melainkan disimpan di library (window di sebelah kanan).



Gambar 1. Mengimpor file gambar ke library

5. Untuk menggunakan gambar ke stage, klik nama file gambar kemudian tahan dan seret ke stage, kemudian lepaskan.



Gambar 2. Memasukkan gambar ke stage

Sampai di sini status objek gambar sama seperti objek-objek lainnya, misalnya lingkaran atau kotak. Dengan demikian, kita sudah bisa memberikan efek pada gambar tersebut.

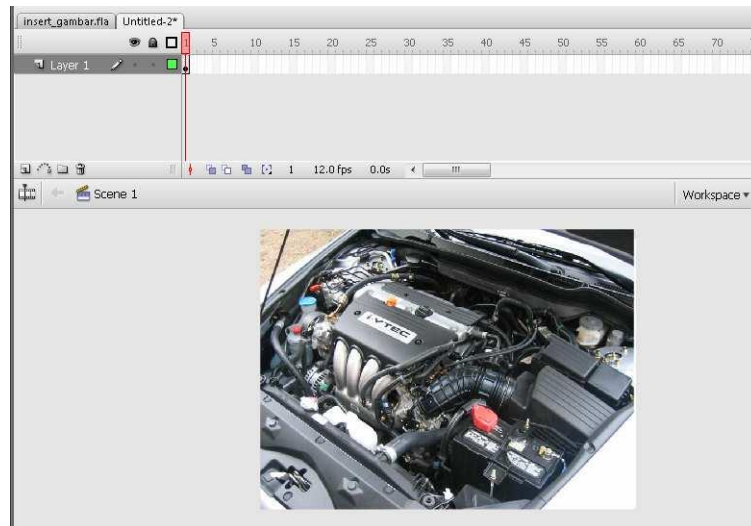
Sebagai contoh, selagi gambar masih terseleksi, pilih menu **Insert > Timeline Effects > Effects > Blur**.

Tekan **Ctrl+Enter** untuk mengetahui hasilnya.

4.2. Gambar sebagai Background

Untuk menjadikan gambar sebagai background, kita mengimpor gambar terkait ke stage. Langkah selanjutnya adalah melakukan beberapa pengaturan untuk menyesuaikan.

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Impor file gambar ke stage melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau melalui shortcut **Ctrl+R**).
3. Aktifkan **Free Transform Tool (Q)**, kemudian perbesar ukuran gambar hingga melingkupi seluruh area stage.



Gambar 3. Menetapkan gambar sebagai background

4. Langkah selanjutnya, kita bisa memasukkan gambar lagi di atas stage yang sudah memiliki background gambar.



Gambar 4. Menambah gambar di atas background

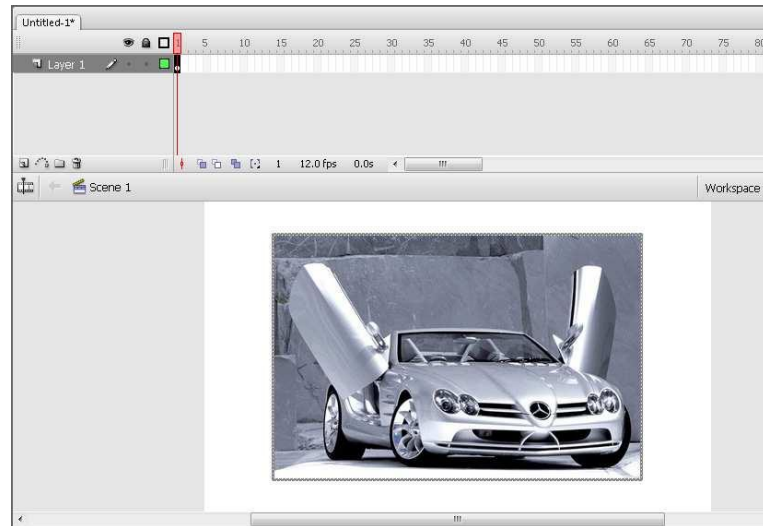
Sampai di sini kita sudah bisa membuat background gambar untuk animasi selanjutnya.

Apabila layer sudah terlanjur banyak dibuat, klik layer di mana kita memasukkan background, kemudian drag dan drop di bagian daftar layer paling bawah.

4.3. Efek Spin Gambar

Efek ini mengadopsi efek sejenis yang diterapkan pada teks (pembahasan Modul II). Prinsipnya, kita ingin menghasilkan animasi pemunculan gambar dengan efek rotasi diiringi penskalaan. Untuk lebih jelasnya, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Impor file gambar ke stage melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau melalui shortcut **Ctrl+R**).



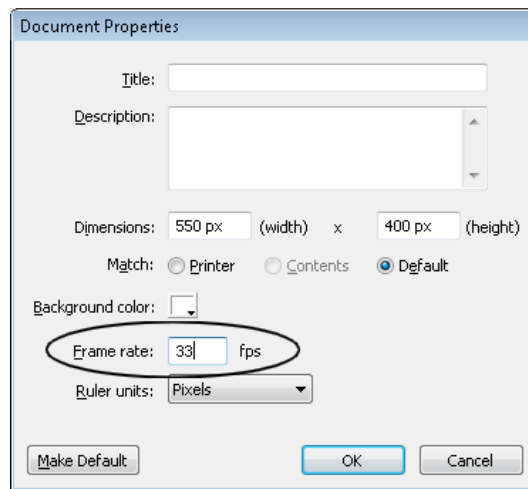
Gambar 5. Mengimpor file gambar ke stage

3. Selagi gambarmasih dalam kondisiterseleksi, tekan **F8** untuk mengonversi gambar ke **Movie clip**, kemudian klik **OK**.
4. Pada timeline, klik frame **40**, kemudian tekan **F6**.
5. Klik frame 1, kemudian pilih menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**.
6. Gunakan **Free Transform Tool (Q)** dan perkecil ukuran gambar hingga hampir tidak kelihatan.
7. Klik kanan timeline antara **1-40**, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**.
8. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.4. Efek Elektrik

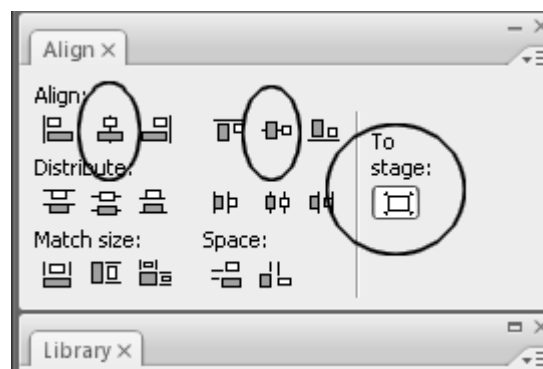
Efek ini mengilustrasikan pijaran api yang berdampak pada suatu objek. Berikut ini langkah-langkah implementasinya:

1. Buat dokumen flash baru.
2. Tekan **Ctrl+J** dan atur **Frame rate** menjadi **33**.



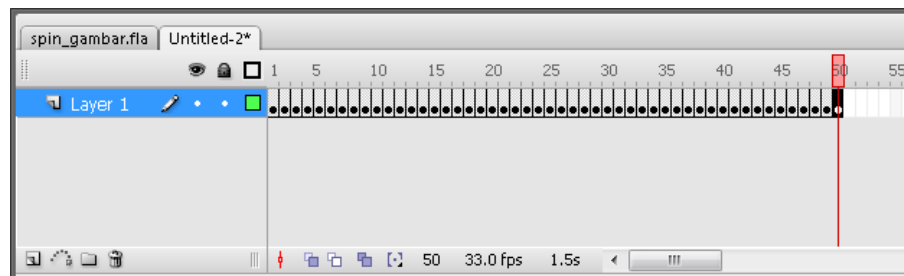
Gambar 6. Mengatur frame rate

3. Impor file gambar ke stage melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau melalui shortcut **Ctrl+R**).
4. Dalam kondisi gambar masih aktif terseleksi, tekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.
5. Pastikan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.
6. Klik tombol **Align horizontal center**.
7. Klik tombol **Align vertical center**.



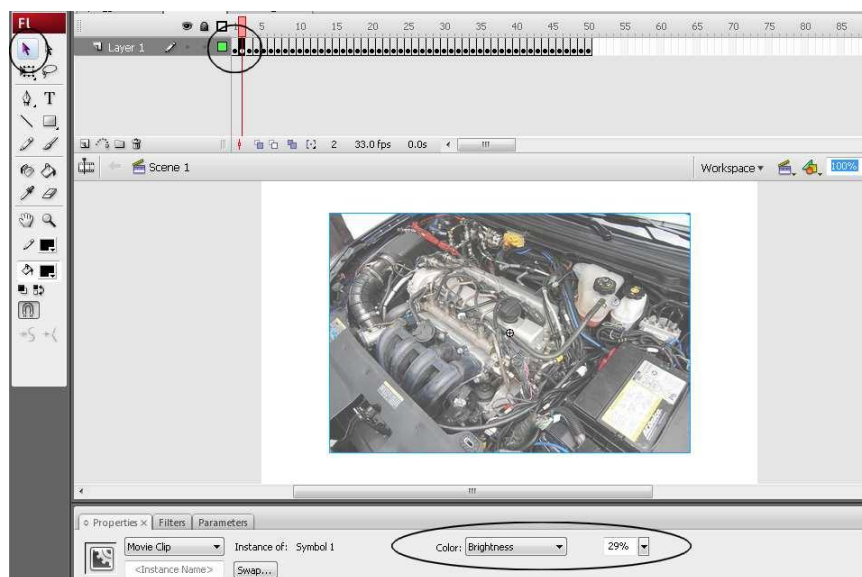
Gambar 7. Mengatur panel Align

8. Tekan **F8** untuk mengonversi gambar ke **Movie clip**.
9. Klik frame **1** dan tekan **F6** sebanyak **50** kali, hasilnya diperlihatkan seperti Gambar 8.



Gambar 8. Menambah keyframe

10. Klik frame 2, kemudian klik **Selection Tool (V)** dan klik gambar. Perhatikan di bagian **Properties** sebelah kanan, atur **Brightness** pada menu **Color**. Contohnya seperti Gambar 9.



Gambar 9. Mengatur brightness

11. Ulangi langkah 10 untuk frame 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, dan 18.
12. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.5. Efek Getar

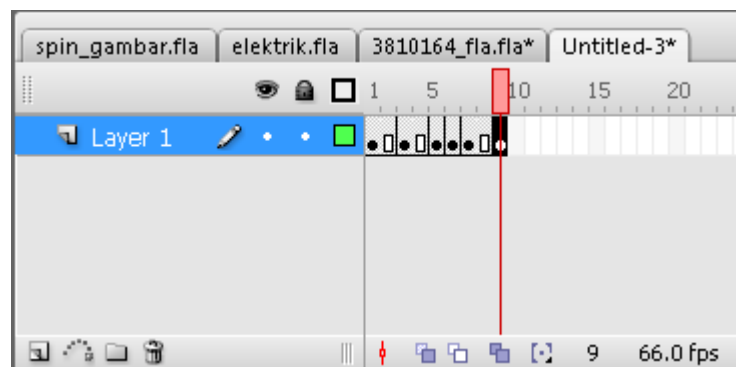
Efek getar dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan mesin yang sedang hidup atau sejenisnya. Tekniknya sangat sederhana sekali, di mana dalam frame tertentu kita memperbesar ukuran gambar. Untuk lebih jelasnya, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buat dokumen flash baru.
2. Tekan **Ctrl+J** dan atur nilai **Frame rate** menjadi **66**.
3. Impor file gambar ke stage melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau melalui shortcut **Ctrl+R**).



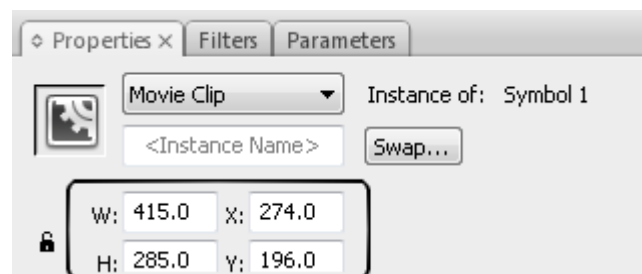
Gambar 10. Gambar untuk efek getar

4. Tekan **F8** dan konversi ke **Movie clip**.
5. Klik frame **3**, kemudian tekan **F6**. Lakukan hal yang sama untuk frame **5**, **6**, **7**, dan **9**. Hasilnya akan terlihat seperti Gambar 11.



Gambar 11. Menyisipkan keyframe

6. Klik frame 3, kemudian pilih **Free Transform Tool (Q)** dan klik objek gambar. Perbesar ukuran gambar secara horizontal dan vertikal kira-kira **5** pixel. Agar perubahannya lebih halus, gunakan properti width (W) dan height (H) di window Properties.



Gambar 12. Menyisipkan keyframe

7. Ulangi langkah 6 untuk frame 6 dan 9.
8. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.6. Rotasi Gir

Bagian ini akan menjelaskan langkah untuk merotasi gir yang paling sederhana. Tekniknya, kita memanfaatkan gambar yang sudah ada, kemudian kita berikan animasi untuk berputar.

Sebelum memulai, pastikan bahwa file yang akan digunakan sudah dipersiapkan.

1. Buat dokumen flash baru.
2. Tekan **Ctrl+J** untuk membuka properti dokumen, kemudian ubah nilai frame rate menjadi **30**.
3. Impor gambar gir melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau shortcut **Ctrl+R**)
4. Untuk mengatur posisinya di tengah persis, bukan panel Align melalui shortcut **Ctrl+K**.
5. Klik tombol **To Stage**, **Align Horizontal Center**, dan **Align Vertical Center**. Perhatikan Gambar 12.



Gambar 13. Mengatur posisi objek

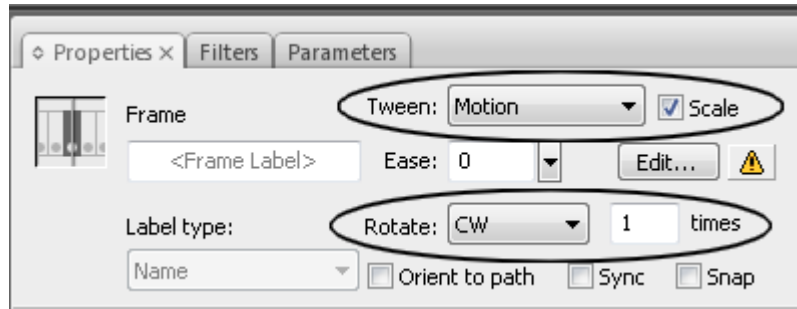
6. Hasilnya akan terlihat seperti gambar 14.



Gambar 14. Objek gir untuk animasi

7. Tekan **F8** untuk mengonversi ke **Movie clip**.
8. Klik frame **90**, kemudian tekan **F6** untuk menyisipkan keyframe.

9. Klik frame di antara **1-89**, kemudian buka panel Properties dengan menekan **Ctrl+F3**.
10. Pada properti Tween, pilih **Motion**; pada Rotate, pilih **CW** (Clock wise) dan beri nilai **1** di belakangnya.



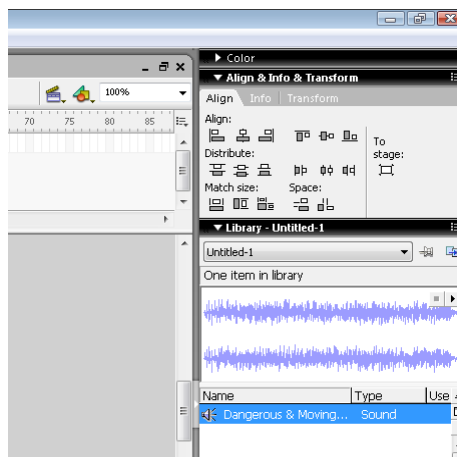
Gambar 15. Mengatur gerakan rotasi

11. Tekan **Ctrl+Enter** untuk mengetahui hasilnya.

4.7. Menyisipkan Audio

Sebelum memulai langkah penyisipan audio, pastikan bahwa file yang akan digunakan sudah dipersiapkan.

1. Buat dokumen flash baru.
2. Untuk mengimpor file ke library, pilih menu **File > Import > Import to Library**.
3. Cari nama file yang akan digunakan, kemudian klik **Open**. Selanjutnya akan terlihat ikon sound di window **Library**.



Gambar 16. Menyisipkan sound

4. Sampai di sini, sound belum akan dimainkan secara otomatis sehingga diperlukan langkah lanjutan. Misalkan kita ingin memainkan sound dari awal, drag sound dan letakkan di lembar kerja (stage).
5. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.8. Memainkan Sound di Frame Tertentu

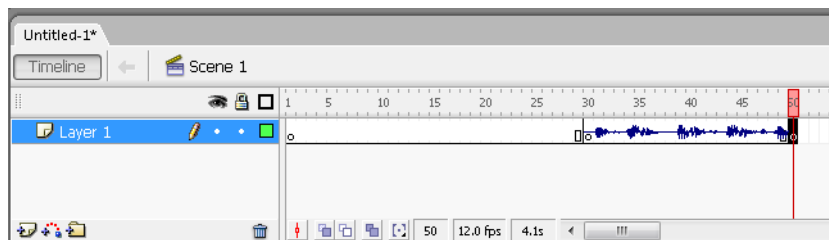
Adakalanya pemutaran audio atau sound tidak selalu dari awal, misalkan pada frame tertentu. Untuk melakukan hal ini, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buat dokumen flash baru.
2. Import file sound ke library.
3. Letakkan kursor di frame tertentu, misal **30**, kemudian tekan **F6** untuk menyisipkan keyframe.
4. Pada posisi kursor masih di frame 30, drag file sound ke lembar kerja.
5. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.9. Memotong Sound

Adakalanya pula kita ingin memutar sound tidak sampai selesai dan tetap melanjutkan ke frame berikutnya. Untuk melakukan hal ini, maka kita perlu memotong keyframe aktif dan menghentikan pemutaran sound. Langkah-langkah implementasinya sebagai berikut:

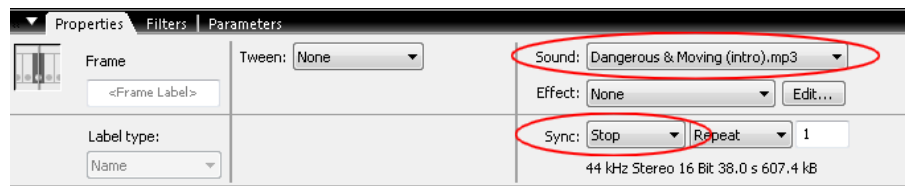
1. Buat dokumen flash baru.
2. Import file sound ke library.
3. Letakkan kursor di frame tertentu, misal **30**, kemudian tekan **F6** untuk menyisipkan keyframe.
4. Pada posisi kursor masih di frame **30**, drag file sound ke lembar kerja.
5. Misal kita ingin menghentikan di keyframe **50**, letakkan kursor di posisi tersebut kemudian tekan **F6**. Akan terlihat bagian sound seperti pada Gambar 17.



Gambar 17. Indikator sound di frame

6. Letakkan kursor di frame **51**, kemudian klik **F6**.
7. Pada window **Properties**, pilih sound yang sama dan atur konfigurasi

sinkronisasi.



Gambar 18. Mengatur properti sound

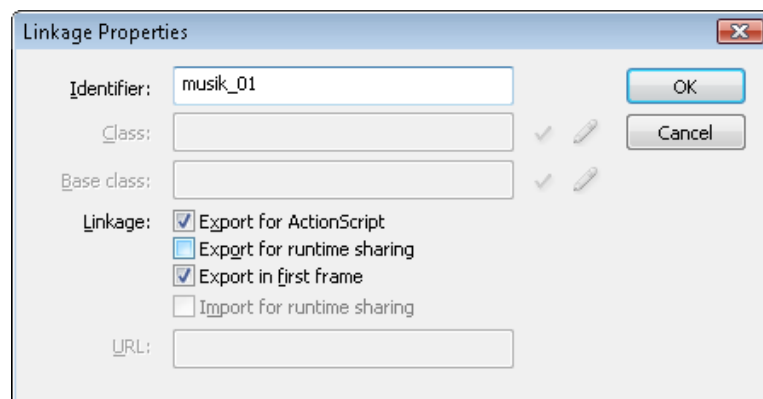
8. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

4.10. Mengontrol Sound

Terkait dengan penyisipan suara, terkadang diperlukan kontrol pendukung guna memainkan, menghentikan, dan melanjutkan pemutaran suara. Langkah ini dimaksudkan untuk menyediakan pilihan bagi pengguna.

Berikut ini langkah-langkah pembuatan kontrol suara:

1. Buat dokumen Flash baru.
2. Impor file mp3 dengan pilihan **Import to Library**.
3. Klik kanan file mp3 di panel **Library**, kemudian pilih **Linkage**.
4. Pada kotak dialog **Linkage Properties**, centang pilihan **Export for ActionScript**, kemudian isikan identifier. Setelah selesai, klik OK.



Gambar 19. Mengekspor audio

5. Klik frame **1** kemudian tekan **F9** untuk memunculkan window **Action** dan isikan kode berikut:

```
mySound = new Sound();
```

```
// Sesuaikan nama musik dg  
identifier
```

```
mySound.attachSound("musik_01");
```

6. Gunakan **Tool Text** (T) untuk menciptakan tombol **Play**.
7. Seleksi teks, kemudian tekan **F8** dan konversi ke **Button**.
8. Klik kanan teks, kemudian pilih menu Actions dan isikan kode berikut:

```
on (release)
{ mySound.play("musik_0
1"); mySound.start();
}
```

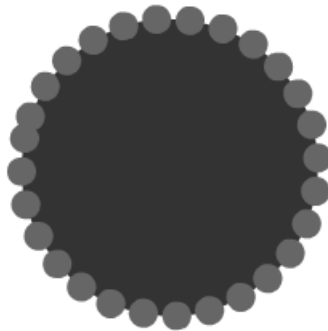
9. Tambahkan juga tombol Stop dan isikan kode program berikut:

```
on (release) {
// Menghentikan musik
mySound.stop("musik_01"
);
}
```

10. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasilnya.

5. Tugas

1. Buat lingkaran bergerigi, kemudian berikan efek animasi rotasi.



Gambar 20. Objek lingkaran untuk animasi rotasi

2. Mainkan dua atau tiga musik secara berkesinambungan untuk mengiringi sebuah animasi (buat sembarang) panjang.
3. Buat dua buah (di layer berbeda) animasi yang berurutan, kemudian iringi setiap animasi dengan musik yang berbeda.

Praktikum ke	: 15,16
Judul praktikum	: Slideshow dan Presentasi
Alokasi waktu	: 4 x 120 menit

1. Tujuan Instruksional Khusus

- Memahami teknik pembuatan slideshow dalam dokumen animasi flash.
- Mampu memadukan teknik gambar dan teks dalam pembuatan slideshow.
- Mampu membuat file presentasi menggunakan flash

2. Teori

Pembuatan slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8 dapat menghasilkan slide presentasi yang lebih menarik dan lebih dapat memberikan banyak manfaat. Dengan Macromedia Flash Pro 8 kita dapat menggunakan dasar pembuatan slide presentasi ini untuk membuat jenis presentasi-presentasi lain yang dapat ditambahkan animasi yang lebih lengkap dan menarik.

Dalam pembuatan slide presentasi dengan Macromedia Flash Pro 8, objek-objek seperti tombol atau button, background dan teks sebaiknya diletakkan dalam layer yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar objek dapat dikontrol dengan baik. Tutorial kali ini membahas pembuatan slide presentasi dengan dokumen slide-slide kosong yang sudah disediakan oleh Macromedia Flash Pro 8. Kita hanya perlu menambahkan efek-efek animasi teks atau gambar dan tombol navigasi antarslide.

Sebelum membuat slide presentasi sebaiknya Anda siapkan isi dari slide presentasi, teks atau gambar yang ingin dimasukkan ke dalam slide, tombol-tombol dan suara/musik yang mendukung presentasi (jika diperlukan).

3. Alat dan bahan

- a. BKPM
- b. Komputer
- c. LCD
- d. Alat Tulis Kantor (ATK)

4. Pelaksanaan Praktikum

4.1. Membuat Slideshow

Kemampuan Flash yang mengizinkan kita bekerja dengan objek-objek internal dan file-file gambar eksternal memungkinkan kita membuat slideshow. Pembuatan slidshow inni dilakukan dengan mengimpor gambar ke dalam stage, kemudian memberinya animasi.

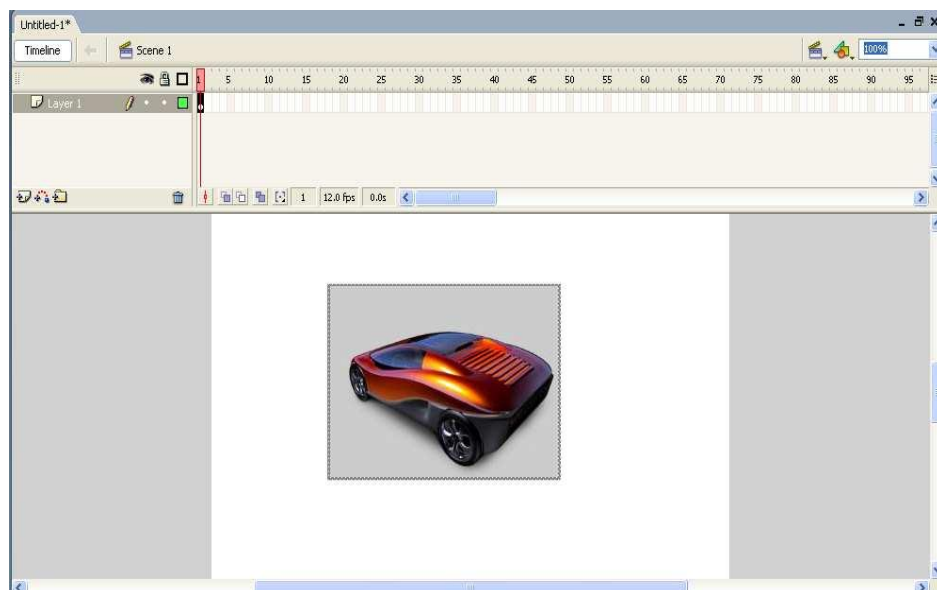
1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Pilih menu **File > Import > Import to Library**.
3. Pilih beberapa file yang akan digunakan sekaligus, kemudian klik **Open**.

4. Sampai di sini gambar belum diletakkan di stage melainkan disimpan di library (window di sebelah kanan).



Gambar 1. Mengimpor file gambar ke library

5. Tahan dan seret file gambar yang pertama ke stage, kemudian lepaskan.



Gambar 2. Memasukkan gambar ke stage

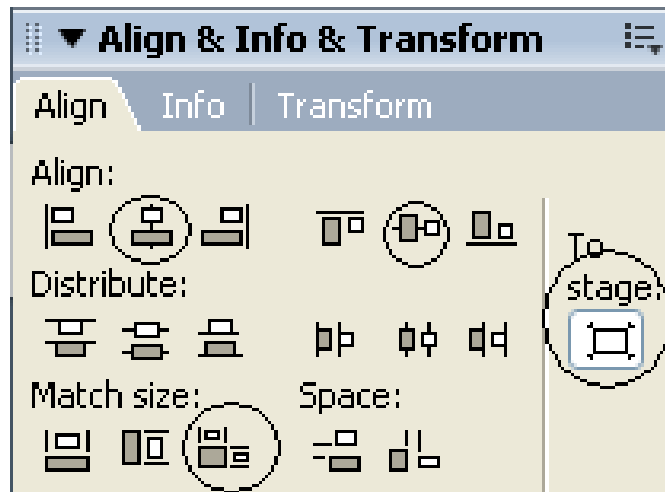
6. Atur agar gambar menutupi semua bagian dari stage dengan cara menekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.

Tekan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.

Klik tombol **Align horizontal center**.

Klik tombol **Align vertical center**.

Klik tombol **Match Width and Height**.



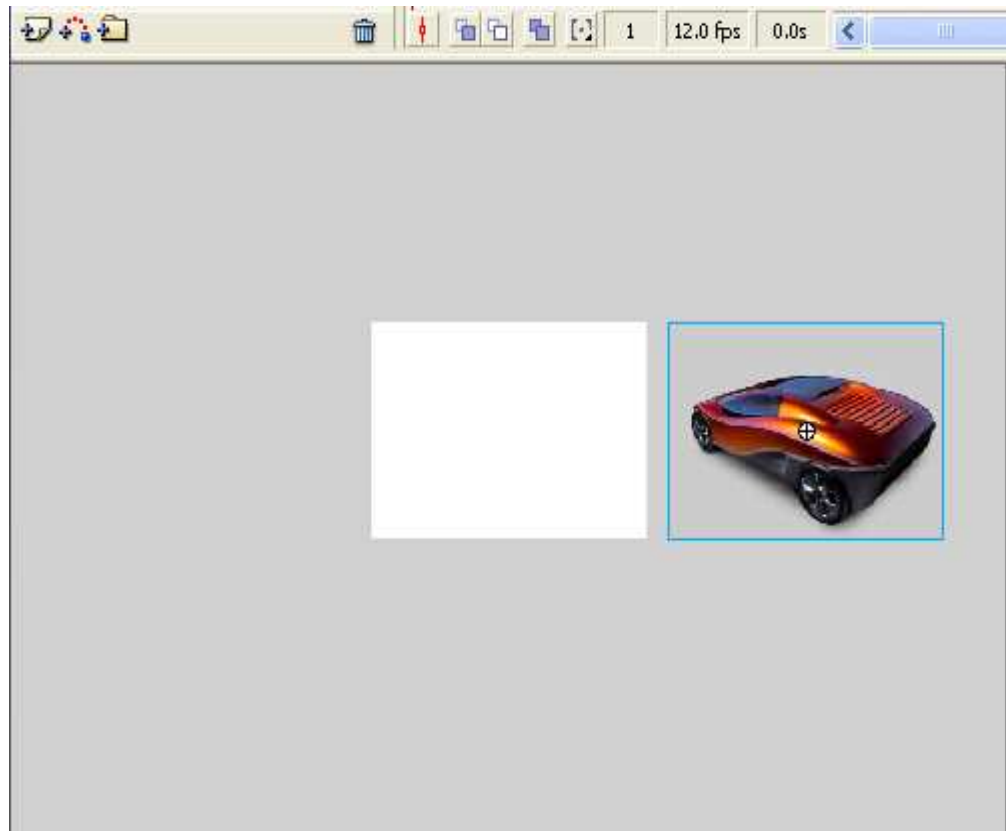
Gambar 3. Mengatur panel Align

7. Klik kiri pada frame 20, kemudian tekan **F6**.
8. Tahan dan seret file gambar yang kedua ke stage, kemudian lepaskan.
9. Ulangi lagi langkah 6.
10. Klik kiri pada frame 40, kemudian tekan **F6**.
11. Tahan dan seret file gambar yang ketiga ke stage, kemudian lepaskan.
12. Ulangi lagi langkah 6.
13. Klik kiri pada frame 60, kemudian tekan **F6**.
14. Jalankan movie dengan menekan **Ctrl+Enter**.

4.2. Memberikan Efek pada Slideshow

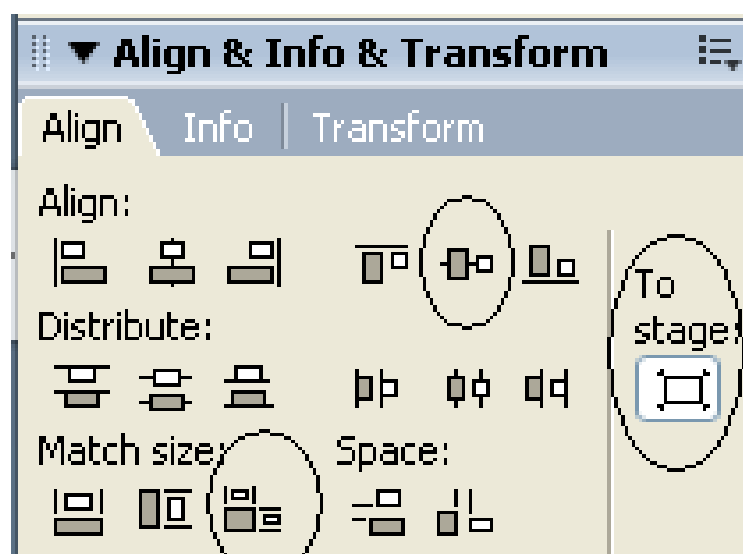
Untuk menjadi slideshow yang telah dibuat lebih menarik, kita bisa menambahkan efek.

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Tahan dan seret file gambar yang pertama ke stage, kemudian lepaskan.
3. Letakkan gambar di sebelah kanan luar dari stage.



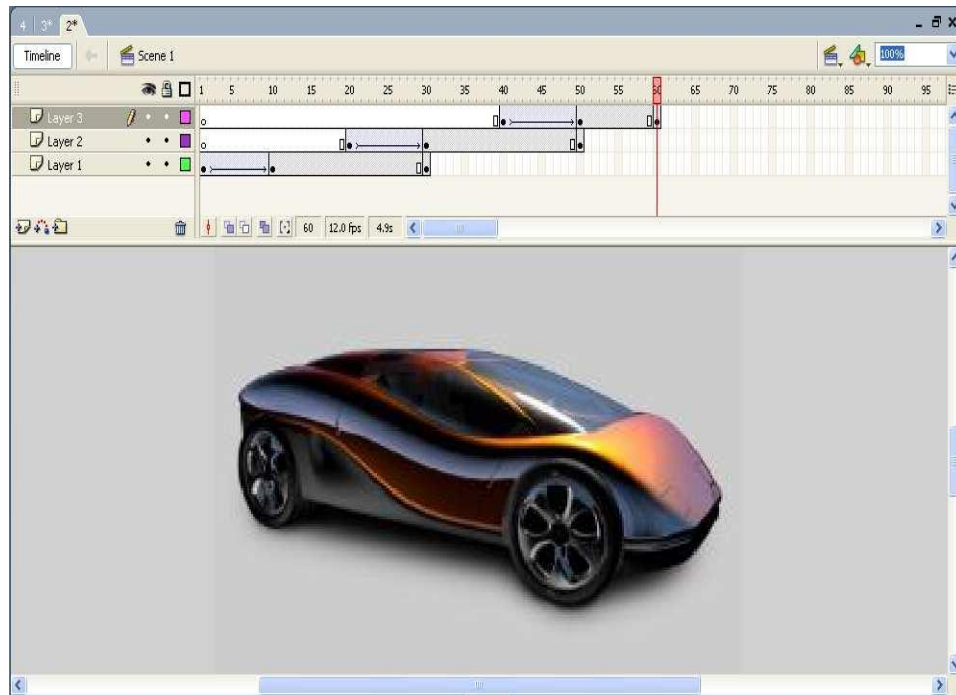
Gambar 4. Memasukkan gambar ke stage

4. Atur agar ukuran gambar sama dengan stage dengan cara menekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.
Tekan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.
Klik tombol **Align vertical center**.
Klik tombol **Match Width and Height**.



Gambar 5. Mengatur panel Align

5. Klik kiri pada frame 10, kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.
6. Klik tombol **Align horizontal center** pada panel **Align**.
7. Klik kanan pada frame antara 1-10, pilih **Create Motion Tween**.
8. Klik kiri pada frame 30, kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.
9. Buat Layer baru (layer 2), kemudian buat keyframe pada frame ke-20 dengan cara klik frame 20 (layer2) lalu tekan **F6**.
10. Tahan dan seret file gambar yang kedua ke stage, kemudian lepaskan.
11. Letakkan gambar di sebelah atas luar dari stage.
12. Atur agar ukuran gambar sama dengan stage dengan cara menekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.
Tekan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.
Klik tombol **Align Horizontal center**.
Klik tombol **Match Width and Height**.
13. Klik kiri pada frame 30 (layer2), kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.
14. Klik tombol **Align Vertical center** pada panel **Align**.
15. Klik kanan pada frame antara 20-30 (layer2), pilih **Create Motion Tween**.
16. Klik kiri pada frame 50 (layer2), kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.
17. Buat Layer baru (layer 3), kemudian buat keyframe pada frame ke-40 dengan cara klik frame 40 (layer 3) lalu tekan **F6**.
18. Tahan dan seret file gambar yang ketiga ke stage, kemudian lepaskan.
19. Atur agar gambar menutupi stage dengan cara menekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.
Tekan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.
Klik tombol **Align Horizontal center**.
Klik tombol **Align Vertical center**.
Klik tombol **Match Width and Height**.
20. Klik kiri pada frame 50 (layer 3), kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.
21. Klik kiri pada frame 40 (layer 3), kemudian pilih menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**.
22. Klik kanan pada frame antara 40-50 (layer 3), pilih **Create Motion Tween**.
23. Klik kiri pada frame 60 (layer 3), kemudian ubah menjadi **keyframe** dengan menekan **F6**.



Gambar 6. Susunan Timeline

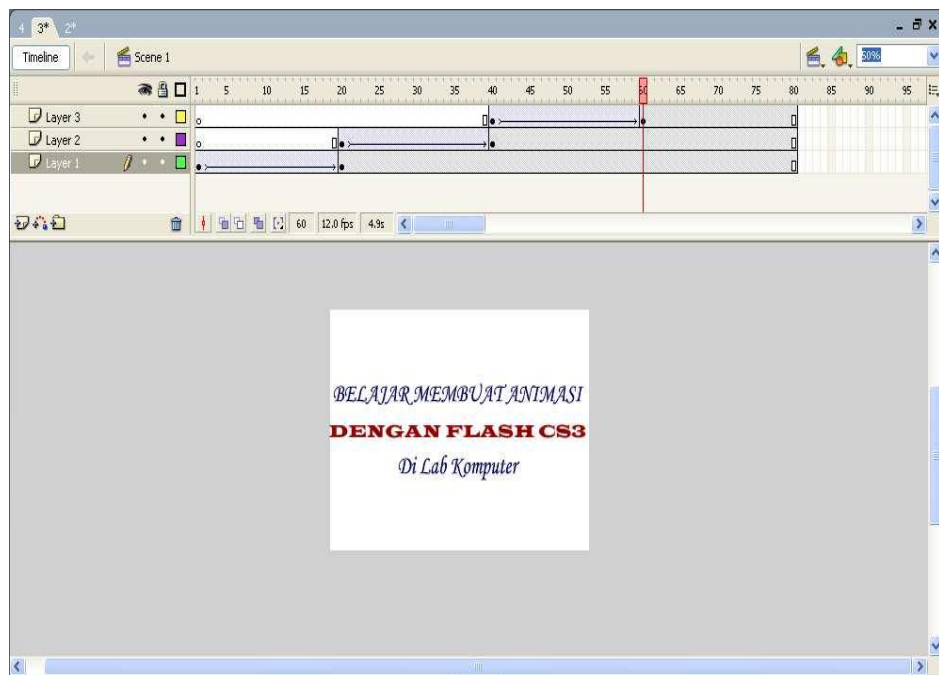
24. Jalankan Movie dengan menekan tombol **Ctrl+Enter**.

4.3. Animasi beberapa teks

Selain menggunakan gambar kita, juga bisa menggunakan teks untuk animasi

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Gunakan Text tool (T) untuk menciptakan objek teks.
3. Tekan F8 untuk mengonversi ke simbol, pilih Movie clip.
4. Klik Frame 20, kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6**.
5. Klik Frame 1, pindahkan teks ke atas luar stage.
6. Klik kanan frame antara 1-20, pilih **Create Motion Tween**.
7. Buat layer baru (layer 2).
8. Klik Frame 20 (layer 2), kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6**.
9. Gunakan Text tool (T) untuk menciptakan objek teks.
10. Tekan F8 untuk mengonversi ke simbol, pilih Movie clip.
11. Klik Frame 40 (layer 2), kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6**.
12. Klik Frame 20 (layer 2), pindahkan teks ke kanan luar stage.
13. Klik kanan frame antara 20-40 (layer 2), pilih **Create Motion Tween**.

14. Buat layer baru (layer 3).
15. Klik Frame 40 (layer 3), kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6**.
16. Gunakan Text tool (T) untuk menciptakan objek teks.
17. Tekan F8 untuk mengonversi ke simbol, pilih Movie clip.
18. Klik Frame 60 (layer 3), kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6**.
19. Klik Frame 40 (layer 3), pindahkan teks ke bawah luar stage.
20. Klik kanan frame antara 40-60 (layer 2), pilih **Create Motion Tween**.



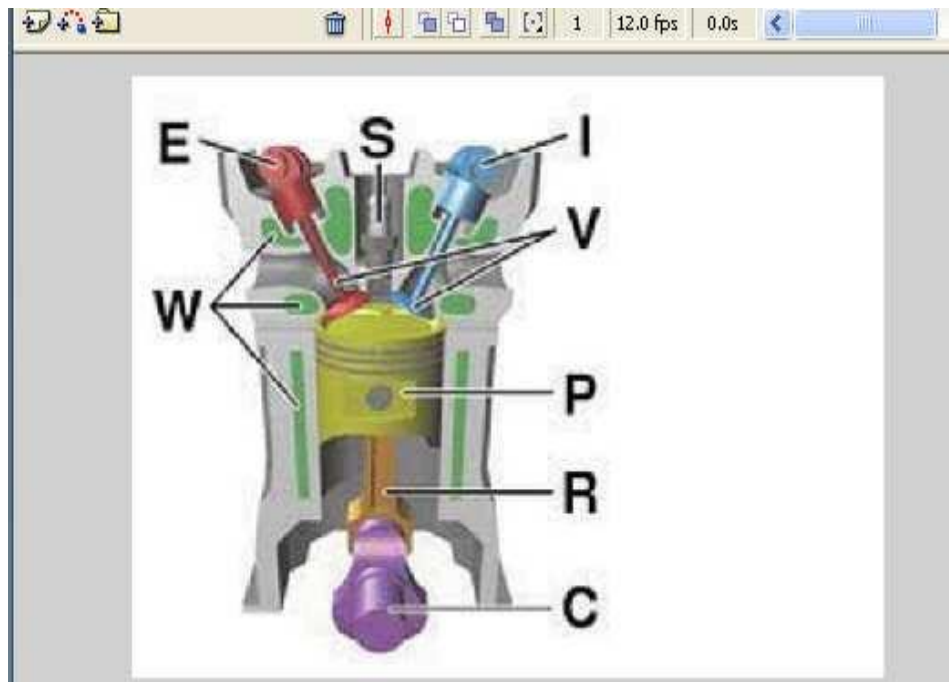
Gambar 6. Susunan Timeline

21. Jalankan movieclip dengan menekan tombol **Ctrl+Enter**.

4.4. Menggabungkan Teks dan Gambar

Kita juga bisa menggabungkan teks dan gambar dalam sebuah animasi.

1. Buat dokumen flash baru dengan memilih tipe **Flash File (ActionScript 2.0)**.
2. Pilih menu **File > Import > Import to Library**.
3. Pilih file yang akan digunakan sekaligus, kemudian klik **Open**.
4. Tahan dan seret file gambar yang pertama ke stage, kemudian lepaskan.
5. Letakkan gambar di sebelah kiri dari stage.

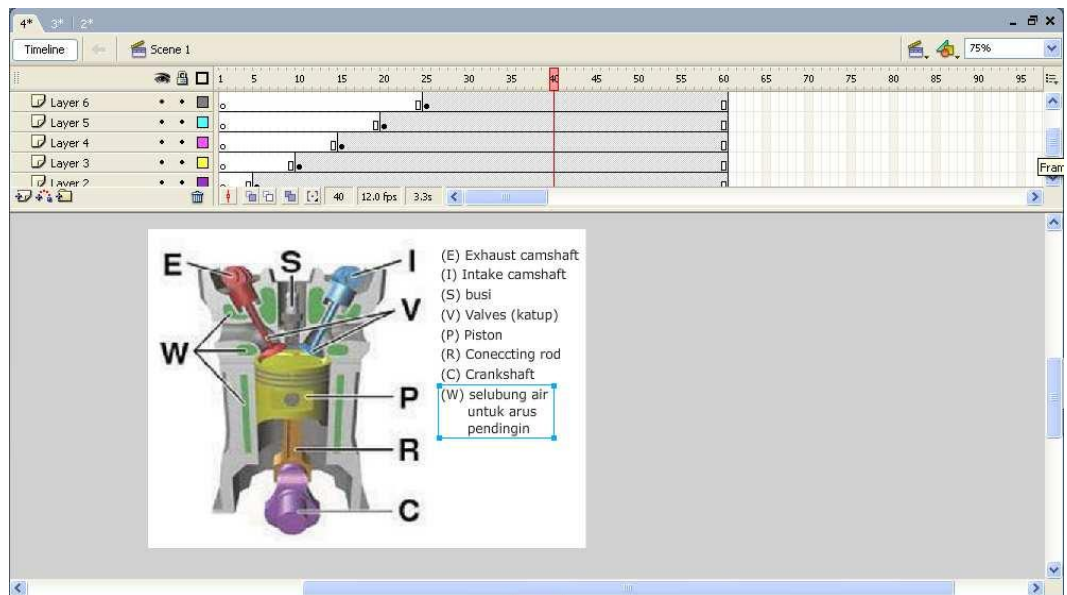


Gambar 7. Memasukkan gambar ke stage

6. Buat Layer baru sebanyak 8 buah (Layer 2 s/d Layer 9).
7. Klik pada frame ke 5 (layer 2), lalu buatlah **keyframe** dengan menekan **F6**.
8. Gunakan Teks Tool (T) untuk mengetik keterangan yaitu “(E) Exhaust camshaft”.
9. Ulangi langkah 7-8 untuk Layer 3 s/d Layer 9 dengan ketentuan sebagai berikut:

Laye	Keyfram	Keterangan
3	10	(I) Intake camshaft,
4	15	(S) busi,
5	20	(V) Valves (katup),
6	25	(P) Piston,
7	30	(R) Coneccting rod,
8	35	(C) Crankshaft,
9	40	(W) selubung air untuk arus

10. Klik pada frame 60 (layer 1) , lalu buatlah **keyframe** dengan menekan **F6**.
11. Buatlah keyframe pada frame ke 60 di layer yang lain (layer 2 s/d layer 9).



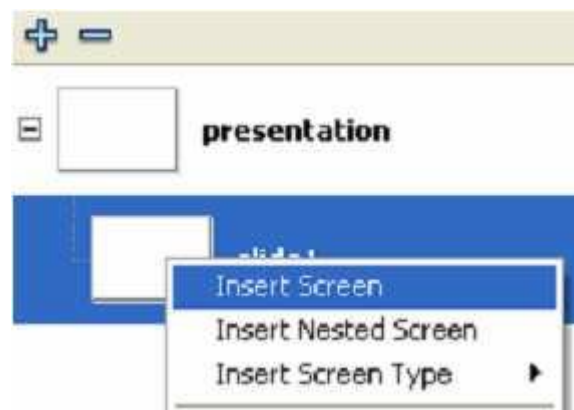
Gambar 8. Susunan Timeline

12. Jalankan movie dengan menekan **Ctrl+Enter**.

4.5. Presentasi dengan Flash

Langkah-langkah pembuatan slide presentasi dengan Flash adalah:

1. Ketika Anda pertama kali masuk Flash, pilih **Create New Flash Slide Presentation**.
2. Pada tampilan awal secara otomatis di sebelah kiri stage sudah terdapat 1 slide. Kita dapat menambahkan slide presentasi lagi dengan mengeklik tanda (+) atau klik kanan pada slide1 kemudian Insert Screen.



Gambar 9. Menambahkan Screen (slide presentasi) pada Screen Outline panel

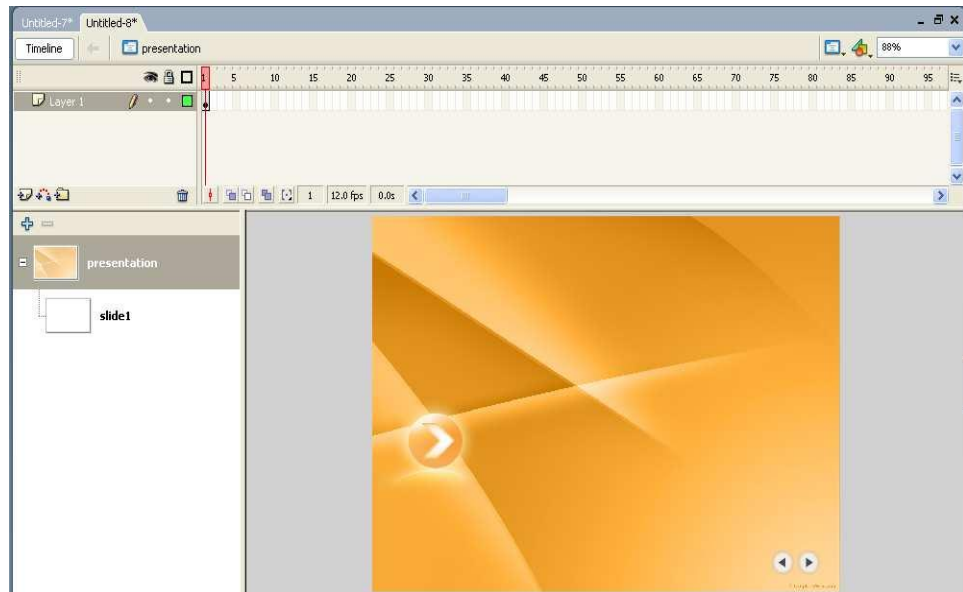
3. Jika ingin digunakan background yang sama untuk semua slide, maka Anda menggunakan background pada panel Properties dan tidak perlu menggunakan layer khusus background.
4. Animasi yang kita buat pada bagian induk (**Presentation**) akan muncul juga pada bagian child (**slide**).

4.6. Membuat Efek Transisi pada Presentasi

Pada sebuah bahan presentasi kita membutuhkan tombol untuk mengatur perpindahan slide. Perpindahan slide presentasi pada Flash dapat dibuat dengan menggunakan tombol.

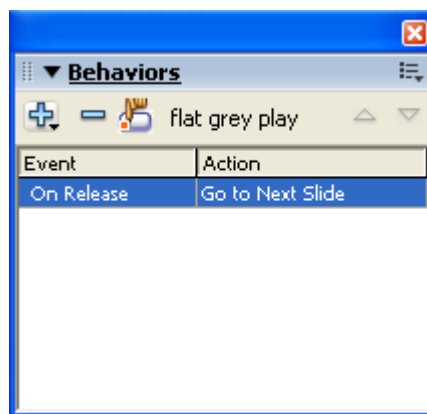
1. Ketika Anda pertama kali masuk Flash, pilih **Create New Flash Slide Presentation**.
2. Klik **Presentation** slide pada Screen Outline panel.
3. Untuk membuat background, kita bisa memanfaatkan gambar yang ada. Caranya dengan meng-impor file gambar ke stage melalui menu **File > Import > Import to Stage** (atau melalui shortcut **Ctrl+R**). Kemudian atur agar gambar menutupi stage dengan cara menekan **Ctrl+K** untuk membuka panel **Align**.

Tekan tombol **Align/Distribute to Stage** aktif.
Klik tombol **Align Horizontal center**.
Klik tombol **Align Vertical center**.
Klik tombol **Match Width and Height**.
4. Tambahkan button melalui menu **Window > Common Libraries > Buttons > Playback flat** kemudian drag tombol **Flat grey Play**.
5. Tambahkan button lagi dengan cara yang sama seperti langkah 4, kemudian lakukan flip horizontal melalui menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**.



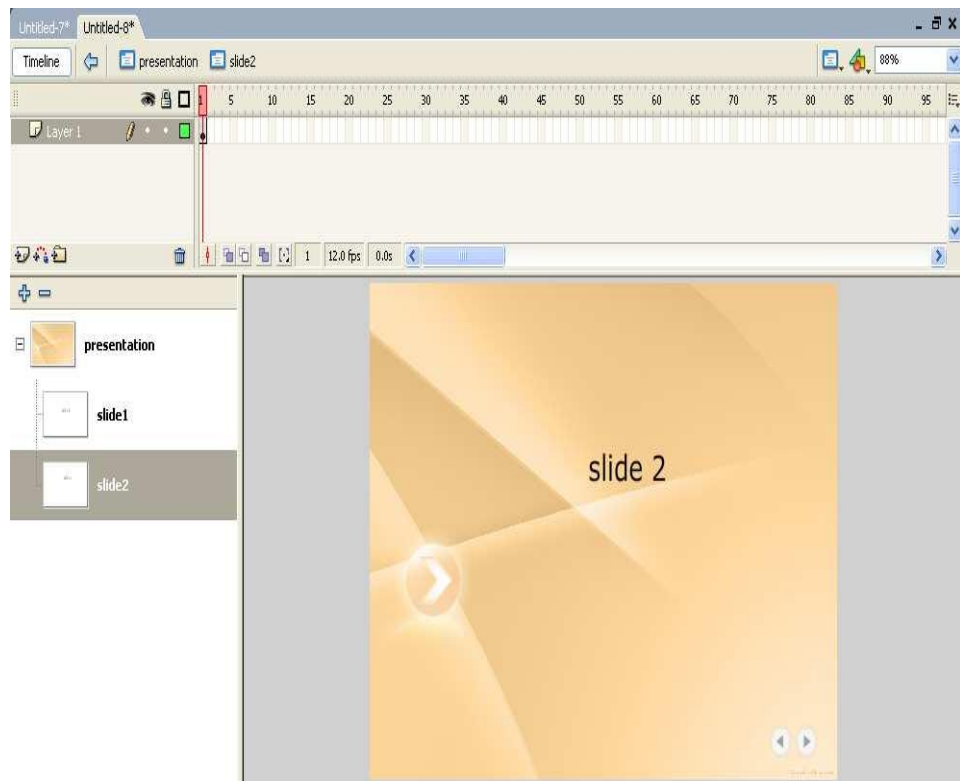
Gambar 9. Menambahkan background dan button pada slide presentasi

6. Tambahkan perintah navigasi untuk button pertama dengan cara pilih button pertama kemudian **window > behaviors (shift+F3)**. Kemudian klik tanda + (**plus**), pilih **screen > Go to Next slide**.



Gambar 10. Menambahkan navigasi pada button

7. Tambahkan perintah navigasi untuk button kedua dengan cara pilih button kedua kemudian **window > behaviors (shift+F3)**. Kemudian klik tanda + (**plus**), pilih **screen > Go to Previous slide**.
8. Klik **Slide1** slide pada Screen Outline panel.
9. Gunakan text Tool (T) untuk mengetikkan text di slide 1.
10. Untuk menambahkan slide baru maka kita klik kanan **Slide1** slide pada Screen Outline panel, kemudian pilih **Insert Screen**.
11. Gunakan text Tool (T) untuk mengetikkan text di slide 2.



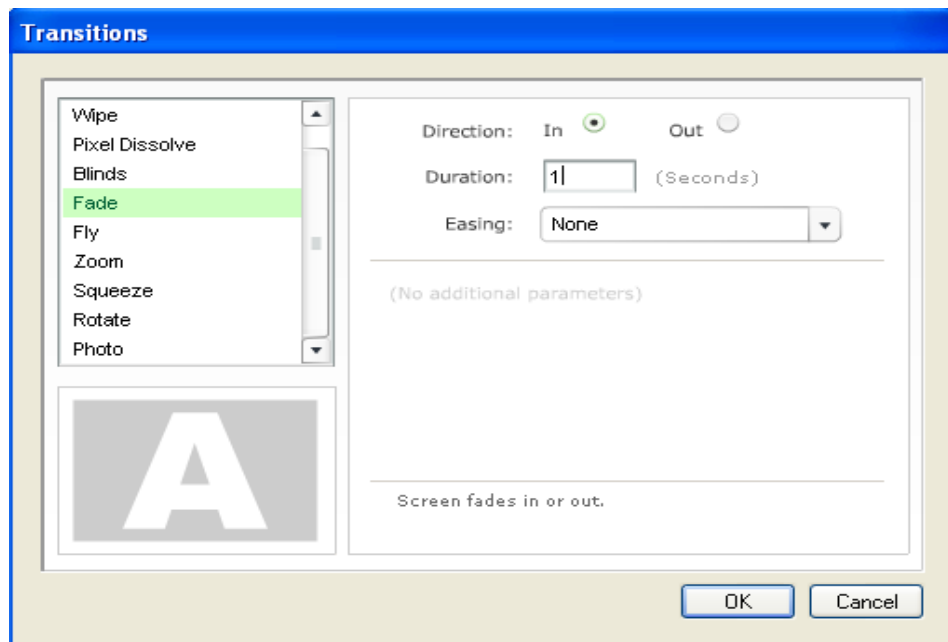
Gambar 11. Tampilan desain slide presentasi

12. Jalankan presentasi dengan menekan **Ctrl+Enter**.

4.7. Membuat Efek Transisi pada Presentasi

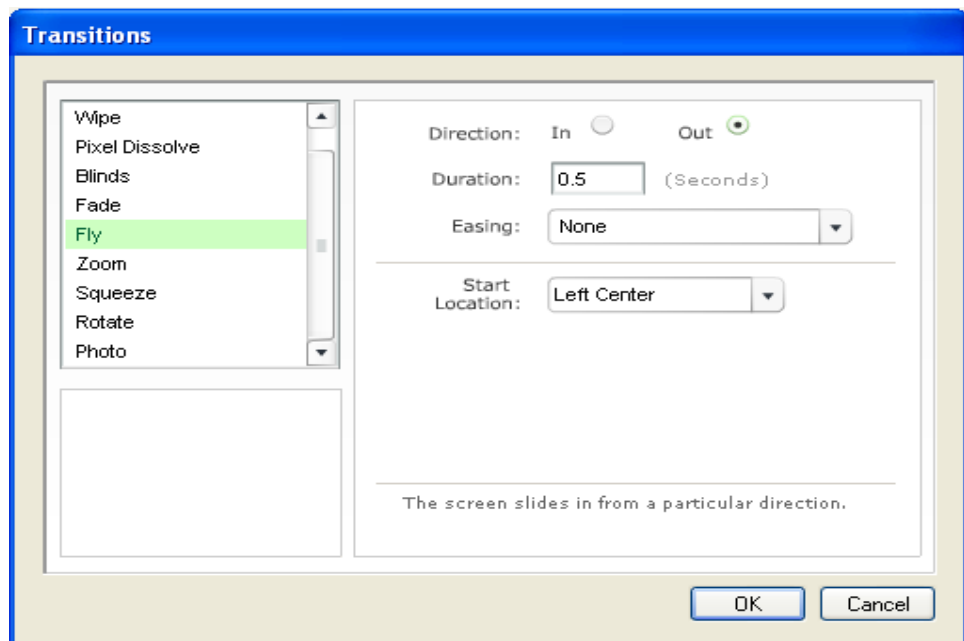
Sebuah file presentasi akan semakin menarik apabila terdapat efek transisi ketika terjadi pergantian slide.

1. Buka file yang sudah dibuat pada latihan 7.
2. Klik **Presentation** slide pada Screen Outline panel.
3. Buka jendela Behavior melalui menu **window > behaviors** atau menekan (**shift+F3**). Kemudian klik tanda + (**plus**), pilih **screen > Transision**. Atur efek transisinya **fade in** dengan waktu 1 detik. Klik **OK**.
4. Ubah event pada jendela behavior menjadi RevealChild.



Gambar 12. Pengaturan efek transisi

5. Buka jendela Behavior melalui menu **window > behaviors** atau menekan (**shift+F3**). Kemudian klik tanda + (**plus**), pilih **screen > Transition**. Atur efek transisinya **fly out** dengan waktu 0,5 detik. Klik **OK**.
6. Ubah event pada jendela behavior menjadi HideChild.



Gambar 12. Pengaturan efek transisi

7. Jalankan animasi dengan menekan **Ctrl+Enter**.

5.Tugas

1. Buat slideshow yang terdiri dari sekurang-kurangnya 3 gambar dan diiringi oleh suara.
2. Buat file presentasi dengan 2 slide dimana pada masing-masing slide terdapat 1 buah text dengan animasi yang berbeda.