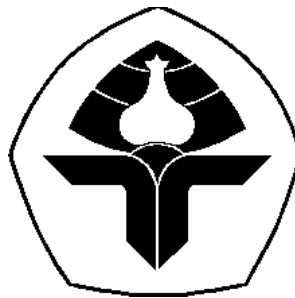


JOB SHEET

Multimedia

MKB-43205/MKB-432201



Disusun Oleh

I Ketut Gede Sudiarta,MT.

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI BALI

2020

POLITEKNIK NEGERI BALI	Job Sheet 11 Gambar Vektor	DosenPengampu : Team Teaching Multimedia
BidangStudi : Manajemen Informatika Jurusan: TeknikElektro		Waktu : 1 x 50Menit
Sem/Kelas : IV/A-D Th Ajaran : 2020/2021		Pertemuan 11

A. StandarKompetensi

Setelah mempelajari matakuliah ini, mahasiswa dapat memahami pengertian media gambar pada multimedia, memahami konsep dasar media gambar pada sistem komputer, dan memiliki kemampuan dalam pembuatan aplikasi gambar berbasis multimedia.

B. KompetensiDasar

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa dapat memahami Dasar Representasi Gambar, pengertian pixel dan warna serta implementasi gambar menggunakan Flash Macromedia.

C. Indikator

1. Mahasiswa memahami *digital image*
2. Mahasiswa memahami *color depth*
3. Mahasiswa mampu membuat image pada Flash Macromedia

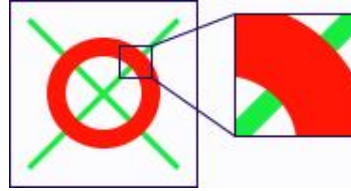
D. Peralatan

1. Sistem computer standard (Keyboard, Mouse dan monitor)
2. Perangkat Lunak Pendukung (Operating system, MS Windows, Aplikasi Macromedia 8/ Flash MX 2004)
3. QuicTime yang sudah terinstall pada system
4. Buku Ajar Multimedia
5. Job sheet Praktek Multimedia
6. Media Penyimpan (FlashDisk) dan CD ROM

E. Teori

Image Vector dapat dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi ilustrasi atau dengan mengkonversi image raster ke dalam bentuk vector. File Image vector ketika ditampilkan dengan aplikasi pembuatnya akan memiliki kualitas yang tidak akan menurun ketika di perbesar, ini terjadi karena image vector merupakan

representasi dari fungsi-fungsi matematis untuk pembuatan bentuk dan aplikasi warnanya.



Gb. Image Vector

F. KeselamatanKerja

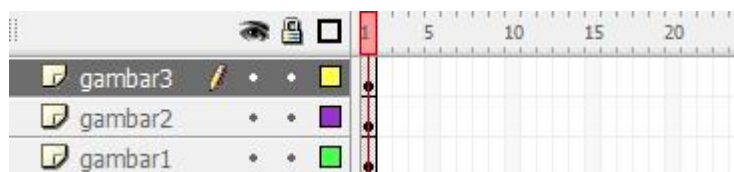
1. Ikutilangkah kerja yang ada pada job sheet
2. Perhatikan keamanan instalasi listrik saat menghidupkan dan mematikan komputer
3. Pastikan lingkungan kerja (meja, kursi dan komputer) bersih, baik sebelum maupun sesudah penggunaan
4. Jika ada hal yang kurang jelas, tanyakan kepada dosen pengampu

G. LangkahKerja

- Jalankan macromedia flash 8
- Lakukan pengaturan properti size pada area kerja (400x400pixels).

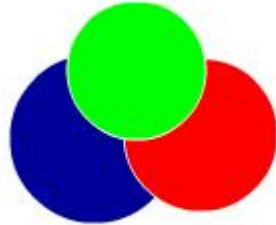


- Pilih oval tool pada toolbox, pilih warna fill biru dan gambar lingkaran pada layer gambar1



- Pilih oval tool pada toolbox, pilih warna fill merah dan gambar lingkaran pada layer gambar2

- Pilih oval tool pada toolbox, pilih warna fill hijau dan gambar lingkaran pada layer gambar3



- Jalankan aplikasi dengan memilih “control” pada menu bar dan lanjutkan dengan “test movie” atau tekan ctrl+enter.
- Lakukan pertukaran posisi layer gambar2 ke posisi teratas, amati apa yang terjadi setelah aplikasi dijalankan kembali.
- Simpan semua berkas/file ke dalam media penyimpan Flashdisk (untuk penilaian) dan CD Rom (back up)

H. Tugas

Buatlah aplikasi gambar mobil, gunakan layer untuk membedakan setiap obyek sehingga mempermudah penggambaran seperti hasil berikut ini.

I. Rangkuman

Untuk mengimplementasikan gambar menggunakan macromedia flash 8 dapat dilakukan dengan import gambar ke dalam stage. Gambar yang ditampilkan dapat diatur penempatannya melalui layer- layer yang berbeda dengan urutan penempatan layer pada timeline.

J. Evaluasi

Sebutkan langkah pembuatan gambar vektor dan penentuan urutan pada layer.

K. Kunci

Langkah dalam pembuatan gambar yaitu dengan cara menggunakan shape pada toolbox. Gambar yang hendak ditampilkan pada posisi paling awal (pertama), layer ditempatkan pada posisi paling bawah. File gambar yang hendak ditampilkan pada posisi kedua, layer ditempatkan pada posisi kedua setelah layer pertama. Layer yang berada pada posisi paling atas, maka gambar akan ditampilkan paling akhir menimpa gambar yang sebelumnya. .

L. Umpan Balik

Penilaian hasil pengerjaan modul dan tugas dalam modul digunakan sebagai umpan balik. Nilai yang diperoleh digunakan sebagai nilai tugas dan nilai praktek sesuai penilaian dalam kontrak kuliah.

M. Daftar Pustaka

- Wandah Wibawanto, 2006, Membuat Game dengan Macromedia Flash, Andi Offset, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2004, Pembuatan CD Interaktif dengan Macromedia Flash MX Professional, Salemba Infotek, Jakarta.
- Mohammad Jeprie, 2004, Membuat Games dengan Flash Mx, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Finklestein, Ellen, “Flash CS3 for Dummies”, Wiley Publishing, Indiana, 2007
- Gonzales R. C. dan Wintz P. 1987. Digital Image Processing. Addison-Wesley, United States of America
- Rossotti, Hazel., Colour : Why the world isn’t Grey ?, Prinxeon University Press. Princeton, NJ, 1983.
- www.videohelp.com
- Sumber- sumber lain yang diambil dari Internet