

Kata Pengantar

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari Flash. Sejak diakuisisi oleh Adobe, kemampuan dan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, Flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya.

Buku *Student Guide Series Macromedia Flash 8* ini ditujukan untuk para siswa SMP/SMA dan pemula pengguna komputer agar dapat mengenal, memahami, dan bisa memakai secara praktis software animasi Macromedia Flash 8.

Setelah mempelajari buku *Student Guide Series Macromedia Flash 8* ini, pembaca akan dapat:

- Mengetahui Interface Macromedia Flash 8
- Mengetahui Prinsip Menggambar dan Mewarnai
- Mengetahui Teknik Animasi
- Membuat Movie Clip dan Button
- Mengetahui Dasar ActionScript
- Membuat Aplikasi Spektakuler pada Flash 8

Penulis berharap buku ini dapat bermanfaat.

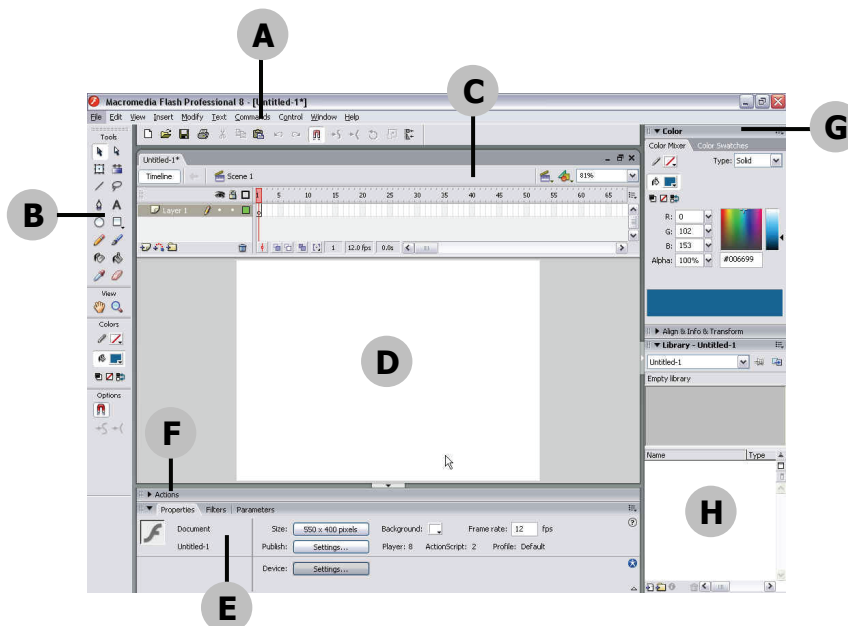
Medan, Februari 2007

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
MODUL 1 Mengetahui Interface Flash 8.....	1
MODUL 2 Prinsip Menggambar dan Mewarnai	15
MODUL 3 Teknik Animasi.....	39
MODUL 4 Movie Clip dan Button	67
MODUL 5 Dasar ActionScript	85
MODUL 6 Aplikasi Spektakuler Flash 8	107

1.1 Mengenal Area Kerja Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari Flash. Sejak diakuisisi oleh Adobe, kemampuan dan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, Flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya. Untuk memulai menggunakan Flash 8, sebaiknya kita mengenal area kerjanya terlebih dahulu. Sesuai kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Hal tersebut tentunya akan mempermudah kita dalam memahami program. Tampilan area kerja Flash 8 dapat dilihat sebagai berikut.



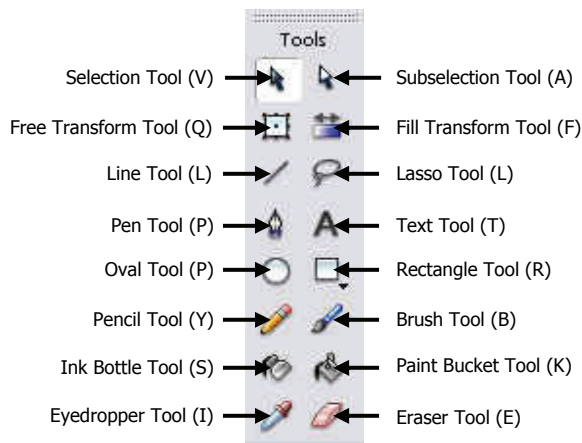
Keterangan Gambar:

- A** **Menu Bar**, adalah sekumpulan perintah yang digunakan dalam Flash, seperti menu **File > New** yang berfungsi untuk menyimpan file Flash.

- B Toolbox**, adalah sekumpulan tool yang digunakan untuk menggambar dan mengedit objek (Tools), mengatur sudut pandang (View), menentukan warna (Colors), dan opsi pilihan dari setiap tool yang ada (Options).
- C Panel Timeline**, adalah panel yang berfungsi mengatur jalannya animasi yang kita buat. Di sini kita bisa mempercepat maupun memperlambat animasi.
- D Stage**, adalah kanvas tempat kita meletakkan dan mengedit objek-objek Flash.
- E Panel Properties**, adalah panel yang menampilkan atribut dari suatu objek yang sedang aktif sehingga atribut objek tersebut dapat kita ubah.
- F Panel Actions**, adalah panel yang berisikan bahasa pemrograman ActionScript yang digunakan untuk membuat animasi interaktif.
- G Panel Color**, adalah panel yang berfungsi untuk mengatur komposisi warna stroke maupun fill pada objek.
- H Library**, adalah panel yang berfungsi untuk menyimpan objek-objek yang telah dijadikan symbol.

1.2 Memahami Toolbox

Untuk membuat dan mengedit objek, Anda harus menggunakan tool-tool yang ada pada Toolbox. Perhatikan gambar berikut ini.



- **Selection Tool (V)**, adalah tool yang berfungsi untuk memilih dan menyeleksi suatu objek.
- **Subselection Tool (A)**, adalah tool yang berfungsi untuk mengedit titik-titik pada suatu objek secara detail.
- **Free Transform Tool (Q)**, adalah tool yang berfungsi untuk memutar suatu objek, mengatur skala suatu objek, melakukan distorsi terhadap suatu objek, dan lainnya.

- **Fill Transform Tool (F)**, adalah tool yang memiliki fungsi yang sama dengan Free Transform Tool, hanya saja penggunaannya terhadap warna gradasi dari suatu objek.
- **Line Tool (N)**, adalah tool yang berfungsi untuk membuat suatu garis.
- **Lasso Tool (L)**, adalah tool yang berfungsi untuk menyeleksi objek secara bebas sehingga dapat memilih seluruh ataupun sebagian dari objek tersebut.
- **Pen Tool (P)**, adalah tool yang berfungsi untuk menggambar kurva melengkung.
- **Text Tool (T)**, adalah tool yang berfungsi untuk membuat teks.
- **Oval Tool (O)**, adalah tool yang berfungsi untuk membuat objek berbentuk lingkaran maupun elips.
- **Rectangle Tool (R)**, adalah tool yang berfungsi untuk membuat objek berbentuk kotak maupun persegi empat.
- **Pencil Tool (Y)**, adalah tool yang berfungsi untuk menggambar bentuk bebas, sama seperti kita menggambar dengan pensil di kertas.
- **Brush Tool (B)**, adalah tool yang berfungsi untuk memoles dalam bentuk cat, sama seperti kita mengecat dinding dengan kuas.

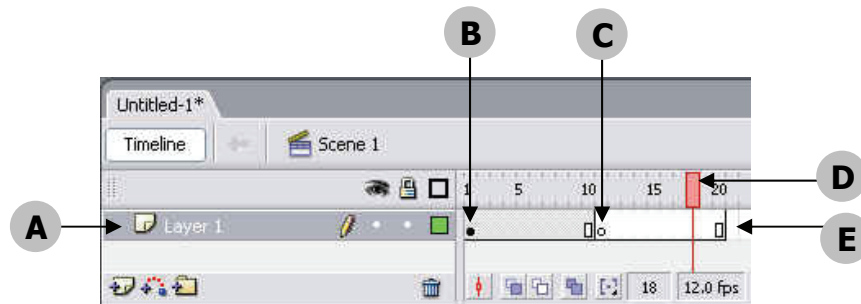
- **Ink Bottle Tool (S)**, adalah tool yang berfungsi untuk memberi dan mengubah warna pada garis luar objek (stroke).
- **Paint Bucket Tool (K)**, adalah tool yang berfungsi untuk memberi dan mengubah warna pada bidang dalam objek (fill).
- **Eyedropper Tool (I)**, adalah tool yang berfungsi untuk mengambil dan meniru warna dari suatu objek maupun gambar bitmap untuk diaplikasikan pada objek lain.
- **Eraser Tool (E)**, adalah tool yang berfungsi untuk menghapus objek.

Untuk mempercepat pekerjaan kita dalam membuat movie Flash, biasakan menggunakan **Shortcut**. Contohnya, tombol **R** untuk mengaktifkan **Rectangle Tool**.



1.3 Mengenal Panel Timeline

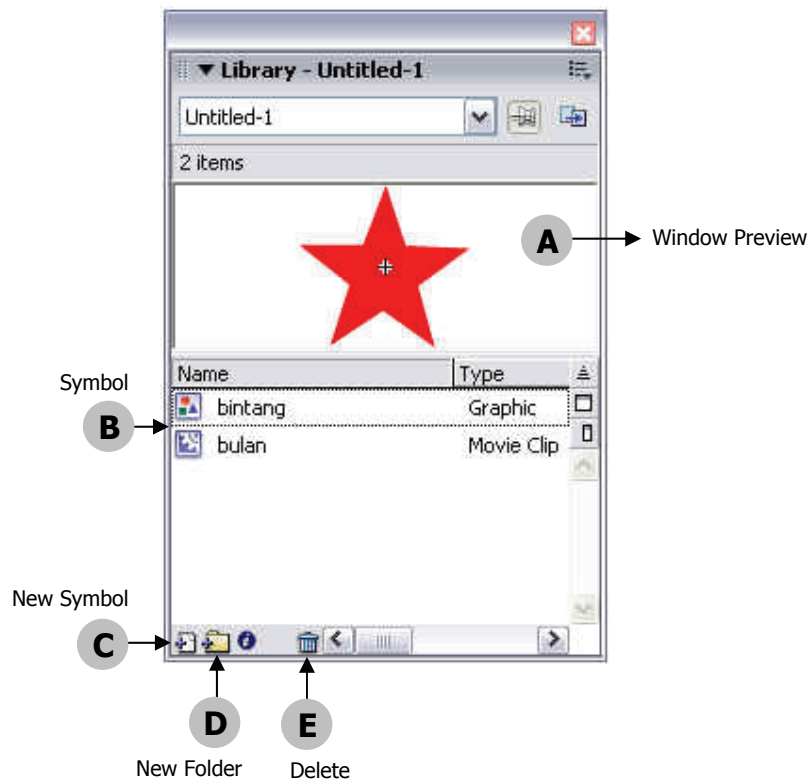
Timeline merupakan panel utama yang berfungsi untuk mengatur cepat atau lambatnya animasi yang kita buat dan sebagai wadah untuk menyatukan objek-objek dari setiap layer.



- A Layer**, adalah suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu movie Flash. Jadi, objek yang berada di layer paling bawah akan tertutup oleh objek yang berada pada layer di atasnya.
- B Keyframe**, adalah suatu frame yang berisikan satu objek atau lebih. Keyframe ditandai dengan bulatan hitam pada frame.
- C Blank Keyframe**, adalah suatu frame kosong di mana di dalamnya tidak ada objek. Apabila Blank Keyframe tersebut diisi dengan sebuah objek, maka ia akan menjadi Keyframe. Blank Keyframe ditandai dengan bulatan putih pada frame.
- D Playhead**, adalah suatu alat yang berfungsi untuk menjalankan animasi di stage tanpa perlu melakukan Test Movie terlebih dahulu. Playhead ditandai dengan kotak slider berwarna merah yang terletak di atas frame.
- E Frame**, adalah suatu wadah bingkai yang membentuk suatu movie Flash. Movie tersebut terdiri atas sekumpulan gambar yang berurutan sehingga apabila dijalankan, movie terlihat seolah-olah bergerak.

1.4 Mengenal Library

Sesuai dengan namanya, Library berarti perpustakaan. Jadi, Library merupakan media tempat penyimpanan objek-objek yang telah kita jadikan simbol maupun objek-objek yang kita impor dari file lain. Fungsi utama Library adalah kita dapat menggunakan objek-objek yang ada di dalamnya berulang-ulang dan meletakkannya di Stage sebanyak-banyaknya tanpa menambah ukuran file Flash kita.



- A Window Preview**, adalah tampilan yang berfungsi untuk menampilkan simbol atau objek lain pada Library.
- B Symbol**, akan dijelaskan lebih detail pada Modul 3 dan 4.
- C New Symbol**, adalah tombol yang berfungsi untuk membuat simbol baru pada Library.
- D New Folder**, adalah tombol yang berfungsi untuk membuat folder baru pada Library. Di sini kita dapat mengelompokkan beberapa simbol ke dalam satu folder.
- E Delete**, adalah tombol yang berfungsi untuk menghapus simbol maupun objek lain pada Library.

Untuk mengambil objek dari Library lain, klik **tanda panah** pada **Library kita**, lalu pilih nama **Library lain** (misal untitled-2). Ambil objek tersebut dengan cara men-drag-nya ke **Stage**.



1.5 Memahami Jenis File Flash 8

Flash dapat menghasilkan banyak file keluaran. Namun secara umum, terdapat tiga jenis file utama pada Flash, di antaranya:

- A File Utama (.fla)**, adalah jenis file utama ketika kita menyimpan movie Flash kita. Kita bisa membuka dan mengedit semua jenis file .fla pada Flash.

- B** **File Hasil Ekspor (.swf)**, adalah jenis file yang biasa digunakan pada halaman web. File dalam format .swf dapat dilihat melalui web browser, selama browser tersebut memiliki Flash Player.
- C** **File Eksekusi (.exe)**, adalah jenis file yang dapat dieksekusi tanpa perlu memiliki aplikasi Flash ataupun Flash Player. Dengan melakukan klik ganda terhadap file .exe tersebut, maka file tersebut akan terbuka secara otomatis.

1.6 Membuat dan Menyimpan File

Sebelum kita bekerja pada Flash, ada baiknya terlebih dahulu kita memahami bagaimana membuat dan menyimpan file di Flash.

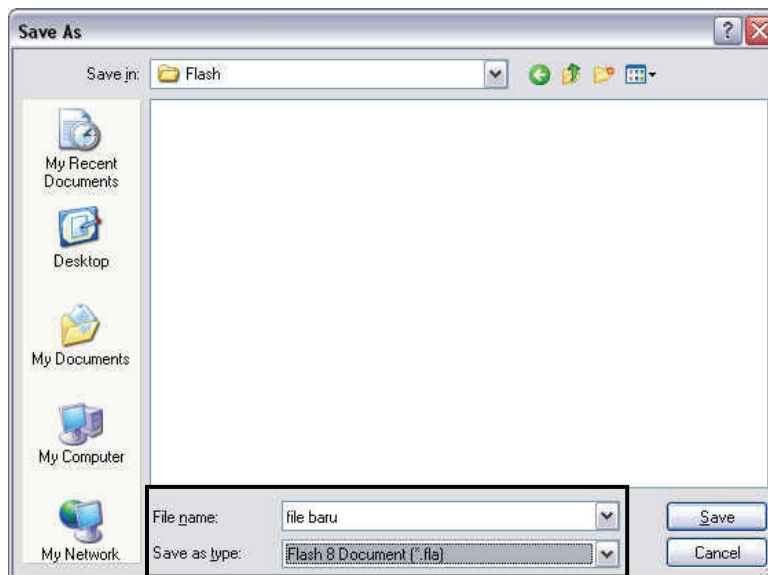
Untuk membuat file baru, klik opsi **Flash Document** pada bagian **Create New**.



Selain cara di atas, kita juga dapat membuat file baru dengan cara klik menu **File > New**, maka akan muncul kotak dialog **New Document**. Kemudian klik tombol **OK**.



Untuk menyimpan file, klik menu **File > Save** atau **File > Save As** sehingga akan muncul kotak dialog Save As. Isikan nama file pada bagian **File name**, lalu klik tombol **Save**.





Coba Anda buat file baru sehingga akan muncul halaman Flash baru. Kemudian amati area kerja Flash tersebut dan perhatikan letak toolbox dan panel-panel utama seperti panel Timeline, panel Properties, panel Library, dan lainnya. Lalu simpan file tersebut. Berikut ini langkah-langkah pengerjaannya:

1. Buat file baru dengan memilih opsi **Flash Document** pada bagian **Create New** sehingga akan muncul area kerja Flash.



- 2** Amati sejenak area kerja di layer. Perhatikan dengan seksama **Toolbox** dan **panel-panel** yang ada sehingga akan memudahkan Anda dalam bekerja nantinya.
- 3** Setelah diamati dan dipahami sejenak, kemudian simpan file tersebut dengan cara klik menu **File > Save** atau **File > Save As**. Beri nama **latihan 1** pada bagian **File name** dan pilih **Save as type** yang sesuai dengan aplikasi yang kita gunakan, yaitu **Flash 8 Document (*.fla)**. Lalu klik Save untuk menyimpan.

