

KODE MODUL

SWR.OPR.416.(1).A



**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

MENGERASIKAN SOFTWARE MULTIMEDIA



**BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004**

KODE MODUL

SWR.OPR.416.(1).A



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

Mengoperasikan Software Multimedia

**MACROMEDIA
FLASH**



PENYUSUN
TIM FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004

KATA PENGANTAR

Modul dengan judul "Mengoperasikan Software Multimedia" merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai panduan praktikum peserta diklat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membentuk salah satu bagian dari kompetensi bidang keahlian Multimedia pada Program Studi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Modul ini menguraikan tentang cara mengoperasikan software multimedia dengan menggunakan bantuan program (software) Flash 5 dijalankan dengan menggunakan system operasi Windows yang sudah dikenal secara luas oleh pengguna komputer.

Modul ini terkait dengan modul lain sehingga peserta harus menguasai kompetensi sebelumnya: HDW.OPR.107.(1).A Mengoperasikan Periferal Multimedia, DTA.OPR.102.(2).B Melakukan Entry Data [Multimedia] dengan menggunakan Image Scanner (Level 2).

Sedangkan pengetahuan yang dibutuhkan: Pengoperasian Komputer, Pengoperasian Sistem Operasi sesuai dengan Instruction Manual, Objek gambar dan karakteristiknya, serta komposisi gambar dan warna, Free-hand drawing.

Oleh karena itu, sebelum menggunakan modul ini peserta diklat diwajibkan telah mengambil modul tersebut. serta pengetahuan dasar tentang pengoperasian komputer

Yogyakarta, Nopember 2004

Penyusun

Tim Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

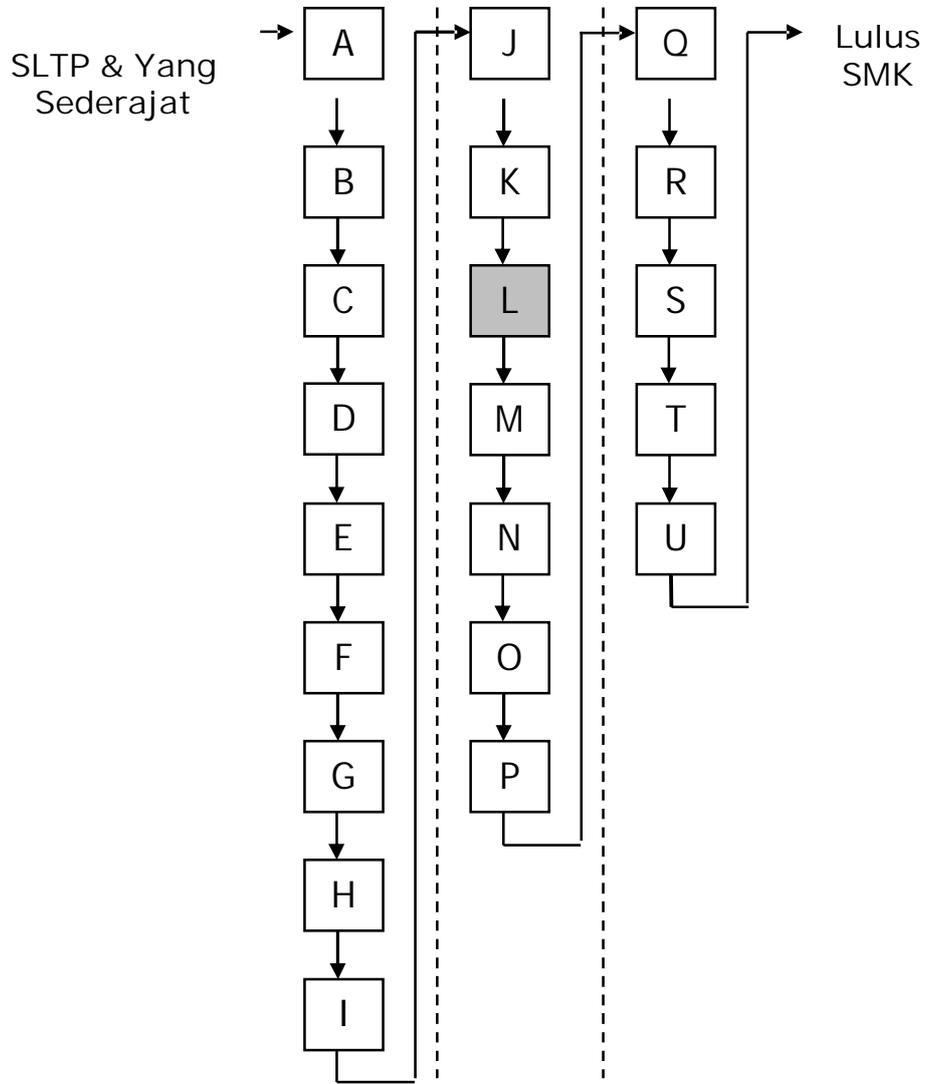
DAFTAR ISI MODUL

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN DALAM	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI MODUL	iv
PETA KEDUDUKAN MODUL	vii
PERISTILAHAN / GLOSSARY	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. DESKRIPSI JUDUL.....	1
B. PRASYARAT	1
C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL	2
1. Petunjuk Bagi Siswa	2
2. Peran Guru	3
D. TUJUAN AKHIR	3
E. KOMPETENSI	4
F. CEK KEMAMPUAN	8
II. PEMELAJARAN	10
A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA	10
B. KEGIATAN BELAJAR	11
1. Kegiatan Belajar 1 : Mempersiapkan software Multimedia Flash 5	11
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran.....	11
b. Uraian Materi 1.....	11
c. Rangkuman 1.....	18
d. Tugas 1	19
e. Tes Formatif 1	20
f. Kunci Jawaban Formatif 1	20

g. Lembar Kerja 1.....	20
2. Kegiatan Belajar 2 : Mengenal menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia.....	22
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	22
b. Uraian Materi 2.....	22
c. Rangkuman 2.....	39
d. Tugas 2	41
e. Tes Formatif 2.....	42
f. Kunci Jawaban Formatif 2	42
g. Lembar Kerja 2.....	42
3. Kegiatan Belajar 3 : Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif.....	45
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	45
b. Uraian Materi 3.....	45
c. Rangkuman 3.....	59
d. Tugas 3	61
e. Tes Formatif 3.....	62
f. Kunci Jawaban Formatif 3	62
g. Lembar Kerja 3.....	64
4. Kegiatan Belajar 4 Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia.....	66
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	66
b. Uraian Materi 4.....	66
c. Rangkuman 4.....	74
d. Tugas 4	75
e. Tes Formatif 4	75
f. Kunci Jawaban Formatif 4	75
g. Lembar Kerja 4.....	75

III. EVALUASI	78
A. PERTANYAAN	78
B. KUNCI JAWABAN EVALUASI	79
C. KRITERIA KELULUSAN	81
IV. PENUTUP	82
DAFTAR PUSTAKA	83

PETA KEDUDUKAN MODUL



Keterangan :

A	HDW.OPR.105.(1).A	Mengoperasikan periferal untuk pembuatan grafis
B	DTA.OPR.102.(1).A	Melakukan entry data [grafis] dengan menggunakan Image scanner (Level 1)
C	SWR.OPR.408.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar vektor (digital illustration)
D	SWR.OPR.409.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging)
E	HDW.OPR.106.(1).A	Mengoperasikan periferal web
F	DTA.OPR.102.(2).A	Melakukan entry data [web] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
G	SWR.OPR.414.(1).A	Mengoperasikan software web design
H	SWR.OPR.415.(1).A	Mengoperasikan software 2D animation
I	SWR.OPR.413.(1).A	Mengoperasikan software FTP
J	HDW.OPR.107.(1).A	Mengoperasikan periferal multimedia
K	DTA.OPR.102.(2).B	Melakukan entry data [multimedia] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
L	SWR.OPR.416.(1).A	Mengoperasikan software multimedia
M	SWR.OPR.407.(2).A	Mengoperasikan software presentasi (Level 2)
N	HDW.OPR.108.(1).A	Mengoperasikan periferal animasi 3D
O	SWR.OPR.417.(1).A	Mengoperasikan software basic 3D animation (Level 1)
P	SWR.OPR.418.(2).A	Mengoperasikan software model 3D animation (Level 2)
Q	HDW.OPR.109.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam suara
R	HDW.OPR.110.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam gambar
S	SWR.OPR.419.(1).A	Mengoperasikan software digital audio
T	SWR.OPR.420.(1).A	Mengoperasikan software digital video
U	SWR.OPR.421.(1).A	Mengoperasikan software visual effects

PERISTILAHAN/GLOSSARY

.ai	=	Adobe Illustrator"
.emf	=	Enhanced Metafile
.spl	=	FutureSplash Player. .
wmf	=	Windows Metafile
keyframe	=	Frame di mana terdapat perubahan yang spesifik didalam animasi
frame	=	Satu bingkai gambar grafik yang merupakan bagian dari animasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. DESKRIPSI JUDUL

Mengoperasikan Software Multimedia merupakan modul teori dan atau praktikum yang membahas dasar-dasar animasi dengan software aplikasi Macromedia Flash 5.

Modul ini terdiri dari 4 (empat) kegiatan belajar, yaitu (1) Mempersiapkan software Multimedia, (2) Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia, (3) Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif, (4) Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia. Dengan menguasai modul ini diharapkan peserta diklat mampu mempersiapkan software Multimedia, membuat halaman multimedia interaktif, sampai dengan finalisasi hasil pengembangan multimedia.

B. PRASYARAT

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini adalah :

1. Peserta diklat menguasai pengetahuan pengoperasian komputer dasar
2. HDW.OPR.107.(1).A Mengoperasikan Periferal Multimedia
3. DTA.OPR.102.(2).B Melakukan Entry Data [Multimedia] dengan menggunakan Image Scanner (Level 2)

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

1. Petunjuk Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dan berinteraksi dengan sumber belajar yang mendukungnya, karena itu harus diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

a. Langkah – langkah Belajar

Modul ini berisi materi mengenai kompetensi Mengoperasikan Software Multimedia dengan program aplikasi Macromedia Flash 5, oleh sebab itu perlu diperhatikan beberapa hal agar peserta diklat lebih berkompeten dan professional, yaitu :

- 1) Apa yang harus dikerjakan pertama kali dalam Mengoperasikan Software Multimedia dengan program aplikasi Macromediaa Flash 5?
- 2) Bagaimana cara : mempersiapkan software Multimedia, Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia, Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif, Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia?
- 3) Apakah sudah sesuai prosedur pengoperasian software Multimedia?

b. Perlengkapan yang Harus Disiapkan

Untuk menunjang kelancaran tugas yang akan Anda lakukan, maka siapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan sesuai dengan jenis tugas pada masing-masing kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Pelatihan

Anda akan mampu melakukan tugas/pekerjaan mengoperasikan software Multimedia sesuai dengan prosedur pengoperasian dan membuat obyek-obyek multimedia yang dikehendaki.

2. Peran Guru

Guru yang akan mengajarkan modul ini hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya yaitu mencakup aspek strategi pembelajaran, penguasaan materi, pemilihan metode, alat bantu media pembelajaran, dan perangkat evaluasinya.

D. TUJUAN AKHIR

Setelah mempelajari modul ini, peserta diklat diharapkan kompeten dan professional melakukan tugas/pekerjaan Mengoperasikan Software Multimedia.

E. KOMPETENSI

Kompetensi : Mengoperasikan Software Multimedia

Kode : SWR.OPR.416.(1).A

Durasi pembelajaran: 240 jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	3	3	2	3	2	3	3

KONDISI KINERJA	<ol style="list-style-type: none">1. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya:<ul style="list-style-type: none">§ Software multimedia sudah terinstalasi§ User manual software multimedia yang digunakan§ SOP yang berlaku di perusahaan§ Peralatan dan instrumen yang terkait dengan pelaksanaan unit kompetensi ini2. Unit Kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya:<ul style="list-style-type: none">§ HDW.OPR.107.(1).A Mengoperasikan Periferal Multimedia§ DTA.OPR.102.(2).B Melakukan Entry Data [Multimedia] dengan menggunakan Image Scanner (Level 2)3. Pengetahuan yang dibutuhkan:<ul style="list-style-type: none">§ Pengoperasian Komputer§ Pengoperasian Sistem Operasi sesuai dengan Instruction Manual§ Objek gambar dan karakteristiknya, serta komposisi gambar dan warna§ Free-hand drawing§ On-site training sesuai dengan software yang digunakan
-----------------	--

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Mempersiapkan software multimedia	<ul style="list-style-type: none"> § Software multimedia telah ter-instalasi dan dapat berjalan normal § User manual software multi-media sudah disediakan dan dipahami § Perangkat komputer sudah dinyalakan, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan Installation manual dan SOP yang berlaku § Software multimedia dijalankan. 	<ul style="list-style-type: none"> § Pengenalan software multi-media 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengamati proses aktivasi sistem operasi dan software multi-media dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Menjelaskan fungsi soft-ware multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> § Menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP § Menjalankan software multimedia sesuai prosedur.

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
2. Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia	<ul style="list-style-type: none"> § Objek multimedia, menu, dan interface yang disediakan software multimedia beserta shortcut-nya dikenali berdasarkan user manual § Fitur pengelolaan file software multimedia dapat digunakan, seperti: buat/create/ new, simpan/save, buka/ open, simpan dengan nama lain/ save as. § Fasilitas siap pakai seperti wizard, libraries, atau template pada software multimedia dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia sederhana § Penyimpanan file software multimedia menggunakan format yang dikenal 	<ul style="list-style-type: none"> § Objek multimedia, menu dan interface software multimedia § Fitur pengelolaan file software multimedia § Fasilitas wizard, libraries atau wizard § Teknik penyimpanan file multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengenali objek multi-media, menu dan inter-face dengan tepat § Mengenali fitur penge-lolaan file software multimedia dengan tepat § Mencermati fasilitas wizard/libraries/ template halaman web sederhana § Mengamati proses penyimpanan file multimedia dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengidentifikasi objek multimedia, menu dan interface software multi-media § Menjelaskan tujuan pengelolaan file software multimedia § Menjelaskan manfaat fasilitas wizard/libraries/ template multimedia sederhana § Menjelaskan motif pe-nyimpanan file multi-media dengan berbagai format 	<ul style="list-style-type: none"> § Menggunakan menu dan interface software multimedia secara tepat § Menggunakan fitur pengelolaan file software multimedia sesuai tujuannya § Membuat multimedia sederhana dengan fasilitas wizard/libraries/ template § Menyimpan file multi-media dengan menggu-nakan format fla, dir, swf, exe, dsb.
3. Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif	<ul style="list-style-type: none"> § Gaya dinamik dan interaktif dipahami dan diaplikasikan dalam pembuatan multimedia § Objek lain seperti teks, gambar/foto, animasi, suara/audio, dan video dapat dikombinasikan dan diinteg-rasikan (di-import) ke dalam multimedia dengan menggu-nakan software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> § Gaya multimedia § Teknik kombinasi dan gabung dalam multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengamati gaya multi-media dengan teliti § Mencermati proses kombinasi dan gabung (mixing) objek dalam multimedia dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Membedakan gaya multi-media dinamik dan inter-aktif § Menjelaskan tahapan proses kombinasi dan gabung (mixing) objek dalam multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> § Membuat multimedia dengan gaya dinamik § Membuat multimedia dengan gaya interaktif § Mengkombinasikan dan menggabung-kan objek dalam multimedia

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
4. Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia	§ File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat dikemas (packaging) ke dalam CD-ROM Interaktif § File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat di-konversi (convert) menjadi web interaktif	§ Teknik finalisasi file multimedia ke dalam CD-ROM interaktif dan web interaktif	§ Mencermati proses finalisasi file multimedia ke dalam CD-ROM interaktif dan web inter-aktif dengan teliti	§ Menjelaskan tahapan proses finalisasi file multi-media ke dalam CD-ROM interaktif dan web inter-aktif	§ Mengemas (finalisasi) paket file multimedia ke dalam CD-ROM interaktif dengan sempurna § Mengemas (finalisasi) paket file multimedia ke dalam web interaktif dengan sempurna

F. CEK KEMAMPUAN

Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah Anda miliki, maka isilah cek lis (√) seperti pada table di bawah ini dengan sikap jujur dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sub Kompetensi	Pernyataan	Saya dapat Melakukan Pekerjaan ini dengan Kompeten		Bila Jawaban "Ya" Kerjakan
		Ya	Tidak	
1. Mempersiapkan software multimedia	Menguasai dan terampil membuka dan menutup software Multimedia sesuai prosedur			Tes Formatif 1
2. Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia	<p>§ Objek multimedia, menu, dan interface yang disediakan software multimedia beserta shortcut-nya dikenali berdasarkan user manual</p> <p>§ Fitur pengelolaan file software multimedia dapat digunakan, seperti: buat/create/new, simpan/save, buka/ open, simpan dengan nama lain/ save as.</p> <p>§ Fasilitas siap pakai seperti wizard, libraries, atau template pada software multimedia dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia sederhana</p> <p>§ Penyimpanan file software multimedia menggunakan berbagai format yang dikenal, seperti: fla, dir, swf, exe, dsb.</p>			Tes Formatif 2

<p>3. Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif</p>	<p>§ Gaya dinamik dan interaktif dipahami dan diaplikasikan dalam pembuatan multimedia</p> <p>§ Objek lain seperti teks, gambar/foto, animasi, suara/audio, dan video dapat dikombinasikan dan diintegrasikan (di-import) ke dalam multimedia dengan menggunakan software multimedia</p>			<p>Tes Formatif 3</p>
<p>4. Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia</p>	<p>§ File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat dikemas (packaging) ke dalam CD-ROM Interaktif</p> <p>§ File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat dikonversi (convert) menjadi web interaktif</p>			<p>Tes Formatif 4</p>

BAB II

PEMELAJARAN

A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA

Kompetensi : Mengoperasikan Software Multimedia

Sub Kompetensi :

1. Mempersiapkan software multimedia
2. Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia
3. Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia
4. Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif

Jenis Kegiatan	Tanggal	Waktu	Tempat Belajar	Alasan Perubahan	Tanda Tangan Guru
1. Mempersiapkan software multimedia					
2. Mengenali menu dan interface, serta membuat, membuka, menyimpan file multimedia					
3. Melakukan pembuatan halaman multimedia interaktif					
4. Melakukan finalisasi (packaging) hasil pengembangan multimedia					

B. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Belajar 1: Mempersiapkan Software Multimedia Flash 5

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP.
- 2) Menjalankan software multimedia sesuai prosedur.

b. Uraian Materi 1

Macromedia Flash adalah standard yang profesional untuk memproduksi high-impact Web . Apakah untuk menciptakan animasi logo, Kendali navigasi Web, Long-Form Animasi, Memasukkan Flash dalam Situs atau aplikasi Web, Anda akan temukan fleksibilitas dan kekuatan flash yang ideal untuk kreativitas anda.

1) Kebutuhan Sistem untuk Pemrograman Flash

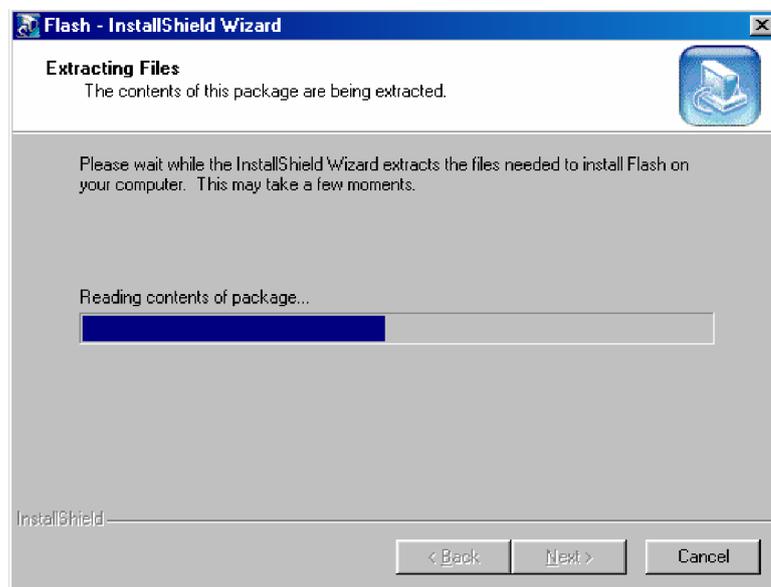
- Untuk Microsoft Windows™: Intel Pentium® 133 Mhz atau (200 direkomendasikan) dengan sistem operasi Windows 95 atau lebih tinggi (mencakup Windows 2000), atau NT versi 4.0 dengan 32 MB RAM (64 MB rekomended); 40 MB [free space disk; monitor dengan 800 x 600 resolusi; dan CD-ROM
- Untuk Macintosh®: Power Macintosh (G3 atau direkomendasikan lebih tinggi) Sistem operasi 8.5 atau kemudian; 32 MB RAM free space disk 40 MB suatu monitor 800 x 600 resolusi warna ; dan CD-ROM

2) Instalasi Flash

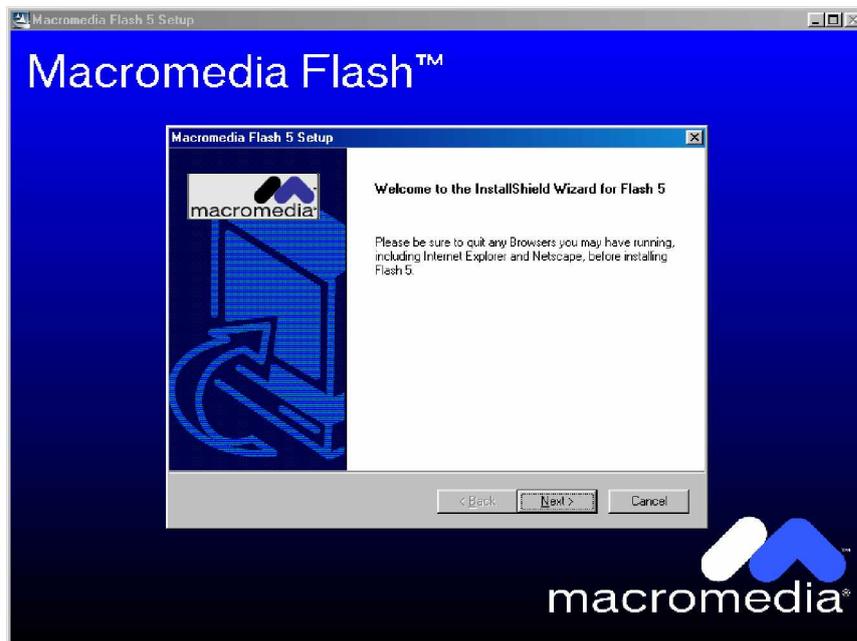
Ikuti langkah ini untuk instalasi Flash pada komputer

- Masukkan Flash 5 CD kedalam CD-ROM drive komputer.

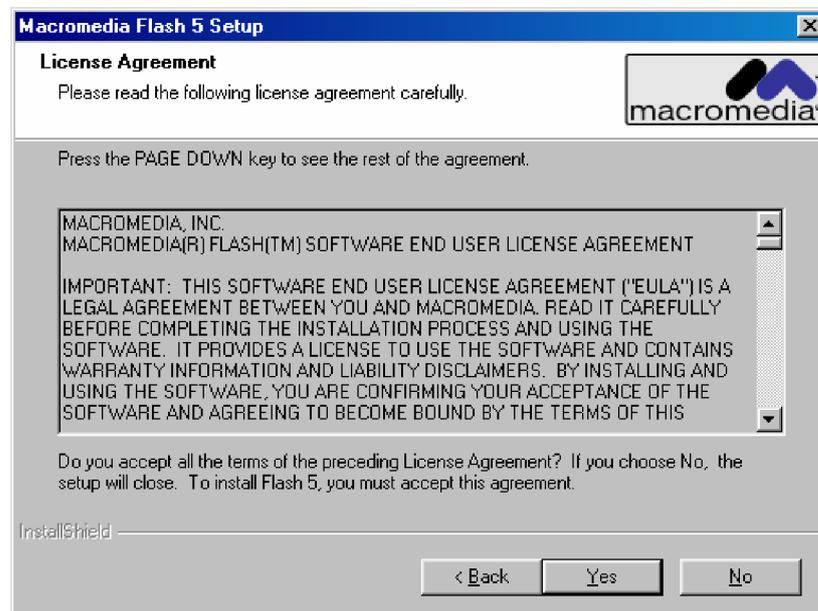
- Lakukan langkah-langkah berikut:
 - Ø Pada Windows pilih Start > Run. klik Browse dan pilih file Setup.exe pada CDflash 5
 - Ø Klik OK pada kotak dialog Run untuk mulai instalasi.
 - Ø Ikuti instruksi-instruksi yang muncul pada layar, seperti yang ditunjukkan oleh gambar-gambar dibawah ini, klik next untuk melanjutkan pada proses berikutnya.



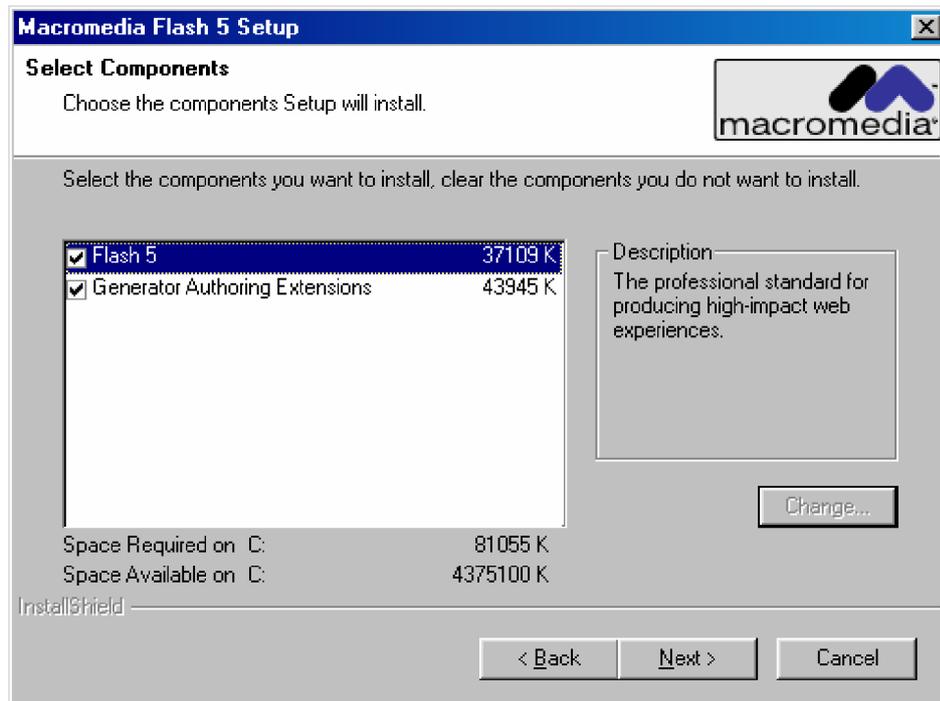
Gambar 1. Wizard Instalasi pada Flash 5



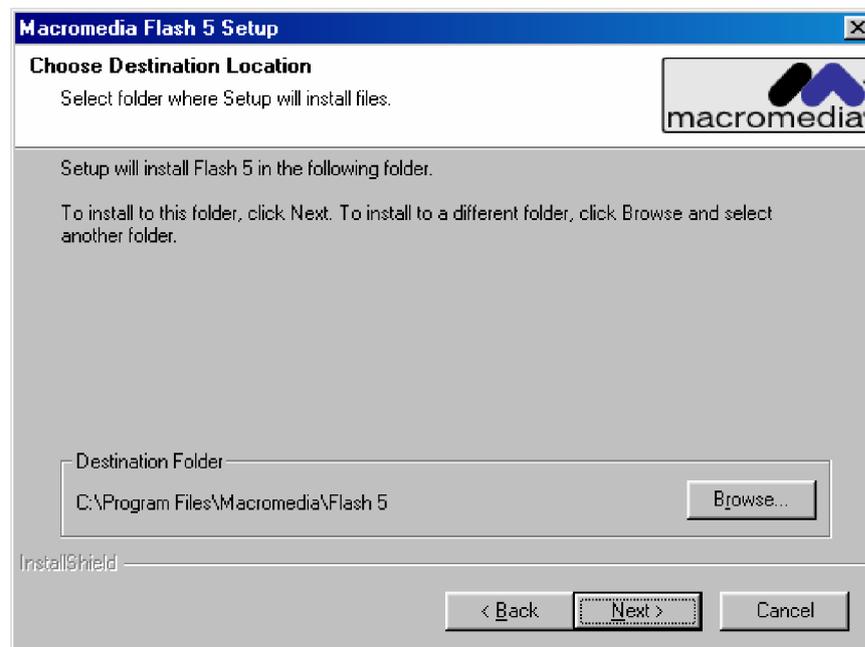
Gambar 2. Jendela Setup pada Flash 5



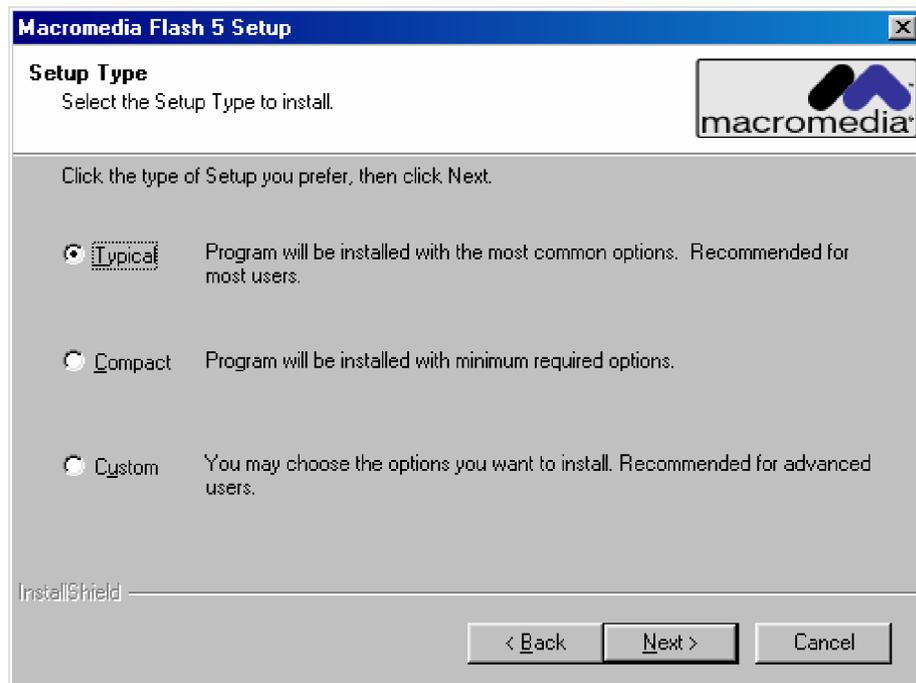
Gambar 3. Persetujuan Lisensi



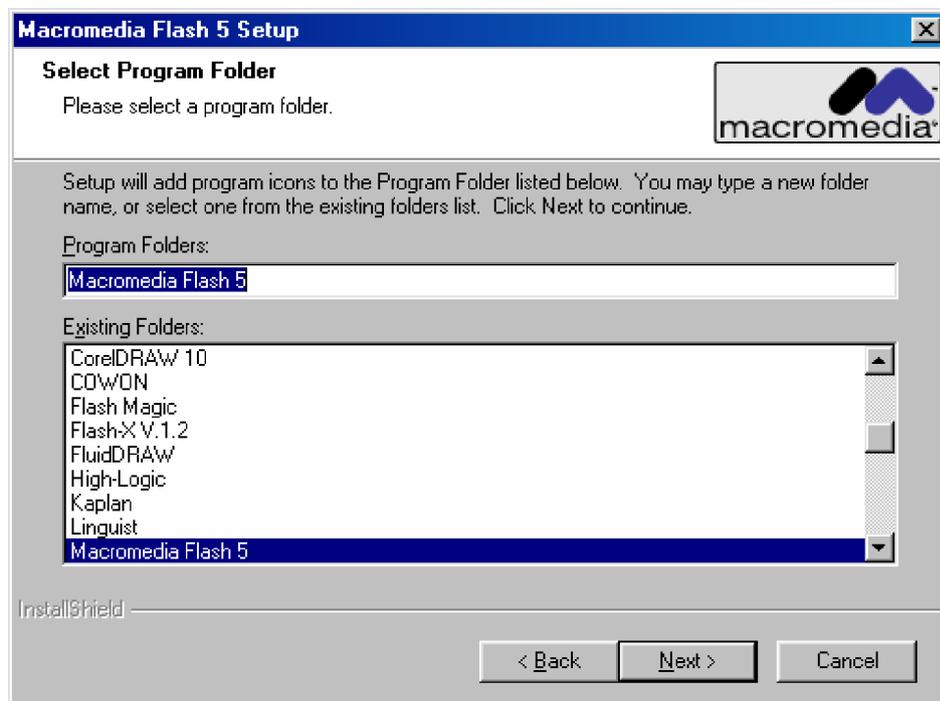
Gambar 4. Pemilihan Komponen Flash yang Akan Diinstal



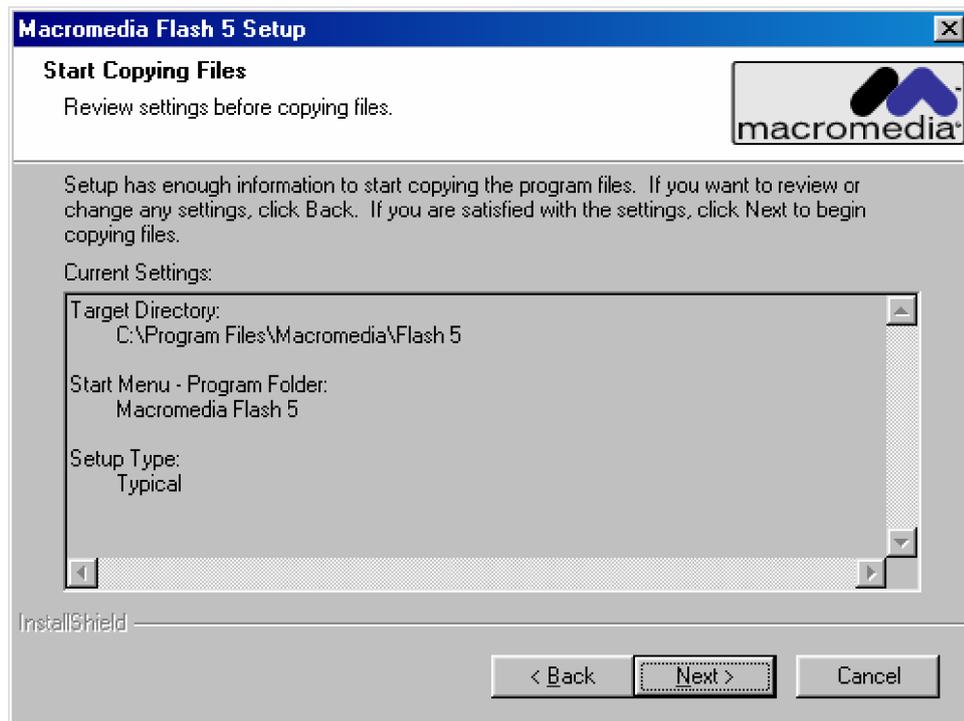
Gambar 5. Menentukan Lokasi untuk Instalasi Flash



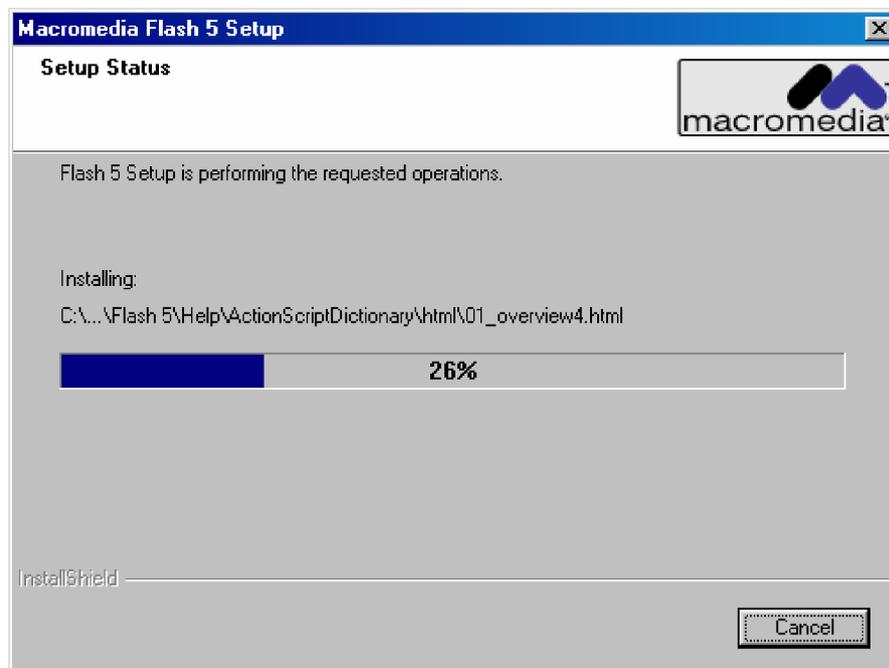
Gambar 6. Menentukan Tipe Instalasi



Gambar 7. Menentukan Lokasi Folder untuk Program



Gambar 8. Proses Copy File pada Folder yang Ditentukan



Gambar 9. Proses Instalasi Sedang Berjalan

3) Menjalankan dan Keluar Flash 5

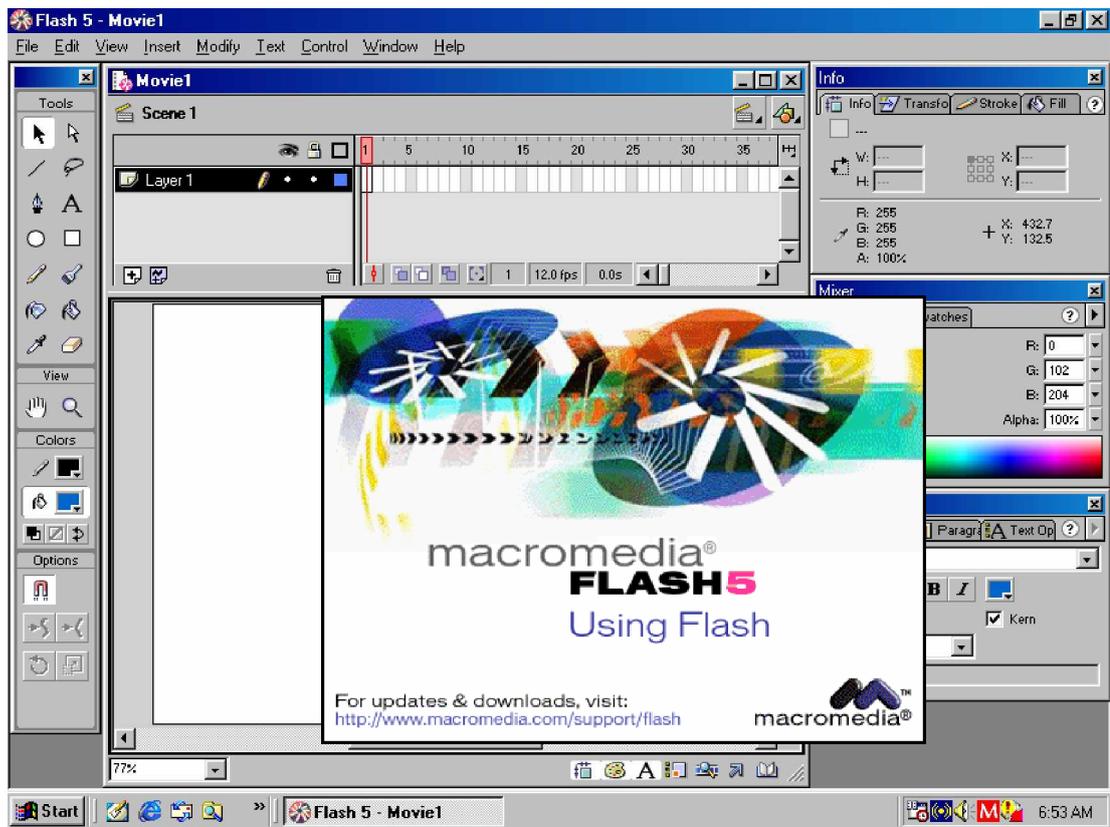
Untuk menjalankan Flash 5 ikuti langkah-langkah berikut:

- Nyalakan komputer
- Tunggu sampai jendela sistem windows tampil pada komputer anda.
- Klik kanan Start Menu yang berada pada bagian pojok kiri bawah layar.



Gambar 10. Start Menu pada Windows 98

- Geser mouse anda ke sub menu Program, kemudian akan tampil grup menu.
- Geser mouse anda ke grup Macromedia Flash 5, sehingga tampil sub grup Flas 5.
- Klik Kanan mouse anda pada pilihan Flash 5, tunggu beberapa saat, setelah proses berhasil maka ditampilkan dialog menu seperti Gambar 11.
- Dengan tampilnya Flash menu anda sudah dapat bekerja dalam pemrograman Flash. Untuk proses pembuatan gambar dan animasi akan dibahas pada materi selanjutnya.
- Untuk keluar dari program Flash 5, anda dapat memilih File pada menu bar, kemudian pilih Exit, atau dengan short cut Ctrl+Q.



Gambar 11. Tampilan menu Flash 5

c. Rangkuman 1

Macromedia Flash adalah standard yang profesional untuk memproduksi high-impact Web . Apakah untuk menciptakan animasi logo, Kendali navigasi Web, atau Long-Form Animasi.

Kebutuhan Sistem untuk pemrograman flash

Komputer minimum Intel Pentium® 133 Mhz atau (200 direkomendasikan) dengan sistem operasi Windows 95, memori minimum 32 MB RAM (64 MB rekomended); kapasitas harddisk tersisa minimum 40 MB, monitor dengan 800 x 600 resolusi; dan CD-ROM.

Instalasi Flash

- 1) Masukkan CD Flash 5 kedalam CD-ROM drive komputer.
- 2) Pada Windows pilih Start > Run. klik Browse dan pilih file Setup.exe pada CDflash 5
- 3) Klik OK pada kotak dialog Run untuk mulai instalasi.
- 4) Ikuti instruksi-instruksi yang muncul pada layar.

Menjalankan Flash 5

- 1) Klik kanan Start Menu yang berada pada bagian pojok kiri bawah layar.
- 2) Geser mouse anda ke sub menu Program, kemudian akan tampil grup menu.
- 3) Geser mouse anda ke grup Macromedia Flash 5, sehingga tampil sub grup Flas 5.
- 4) Klik Kanan mouse anda pada pilihan Flash 5, tunggu beberapa saat, setelah proses berhasil maka ditampilkan dialog menu Flash 5.
- 5) Untuk keluar dari program Flash 5, anda dapat memilih File pada menu bar, kemudian pilih Exit, atau dengan short cut Ctrl+Q.

d. Tugas 1

- 1) Buka aplikasi program Flash 5, lakukan pengamatan dengan membuka beberapa pilihan menu yang ada pada program tersebut
- 2) Kliklah beberapa tombol yang berada di bawah pilihan menu. Pilihan/perubahan apa yang tampil pada layar monitor ?

e. Tes Formatif 1

- 1) Lakukan proses instalasi program Macromedia Flash 5, Apabila dikomputer sudah terdapat program ini lakukan proses Uninstal program atau Add/remove program melalui control panel !

- 2) Jalankan Program Flash 5 dan kemudian cobalah keluar untuk kembali ke sistem operasi Windows !

f. Kunci Jawaban Formatif 1

- Lihat kembali materi 1

g. Lembar Kerja 1

Alat dan bahan :

1 (Satu) unit komputer minimum pentium 133 yang telah di instal aplikasi Macromedia Flash 5.

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.

- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Macromedia Flash 5. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Silahkan anda mengamati dan mencoba berbagai pilihan menu serta tombol yang ada pada aplikasi tersebut. Pahami dan hapalkan masing-masing kegunaan menu dan tombol tersebut.
- 5) Jika telah selesai, tutuplah Macromedia Flash 5 di komputer anda dan matikanlah komputer dengan benar.

2. Kegiatan Belajar 2: Mengenali menu dan Interface, serta Membuat, Membuka, Menyimpan File Multimedia

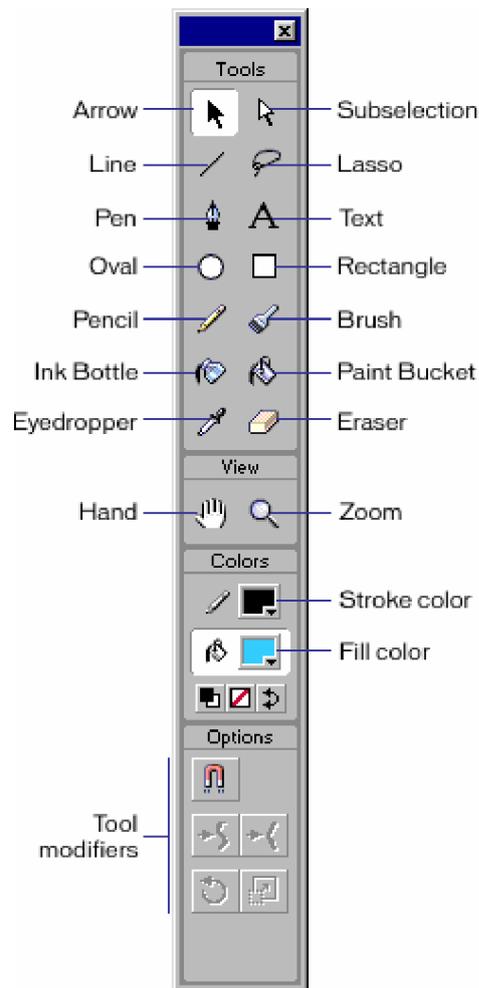
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Mengenali objek multimedia, menu, dan interface yang disediakan software multimedia beserta shortcut-nya berdasarkan user manual
- 2) Dapat menggunakan Fitur pengelolaan file software multimedia, seperti: buat/create/ new, simpan/save, buka/ open, simpan dengan nama lain/ save as.
- 3) Memanfaatkan fasilitas siap pakai seperti wizard, libraries, atau template pada software multimedia untuk pembuatan multimedia sederhana.
- 4) Melakukan proses penyimpanan file software multimedia menggunakan berbagai format yang dikenal, seperti: *.fla

b. Uraian Materi 2

1) Menggunakan Toolbox

Perlengkapan perintah didalam toolbox mengijinkan kita untuk melakukan proses menggambar, mewarnai, memilih, dan modifikasi artwork, dan mengubah pandangan dari tahapan proses. Berikut ini adalah gambar ToolBox yang dimaksud:



Gambar 12. Tool Box Macromedia Flash 5

Toolbox dibagi menjadi empat bagian:

- a) Bagian Tools berisi drawing, painting, dan pemilihan tool.
- b) Bagian View berisi tools untuk zooming dan panning didalam jendela aplikasi .
- c) Bagian Color berisi pengubah untuk tekan dan pengisian warna.
- d) Bagian Options menampilkan pengubah untuk tool yang diseleksi yang berpengaruh pada tool pewarnaan dan operasi editing.

2) Menyembunyikan dan Menampilkan Toolbox

Untuk menyembunyikan dan menampilkan toolbox dilakukan langkah berikut:

Pilih Window pada Menu Bar kemudian pilih Tools.

3) Memilih salah satu Tool dapat dilakukan cara berikut:

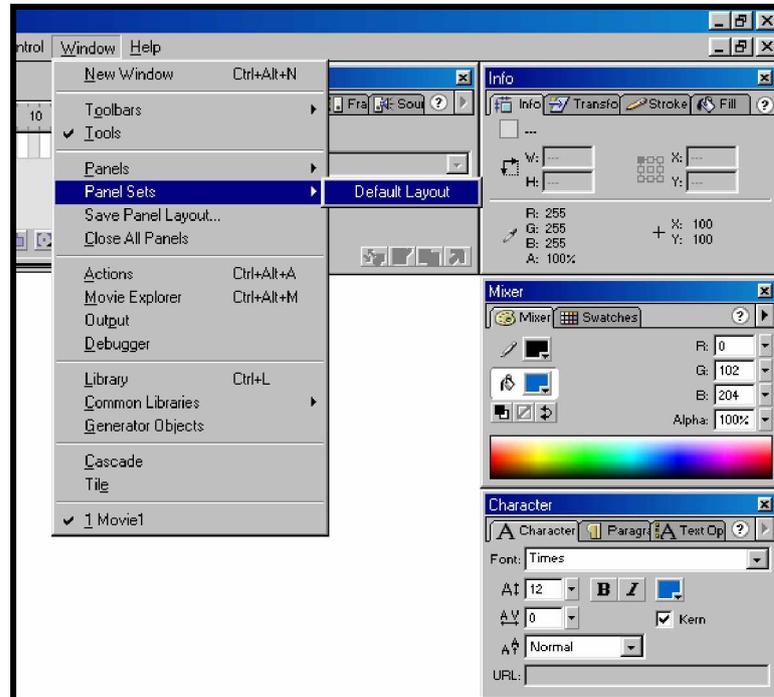
Klik tool yang anda ingin gunakan. yang tampil pada toolbox, atau dengan menekan tombol keyboard berdasar dari shortcut tool yang bersangkutan.

4) Menggunakan Panel

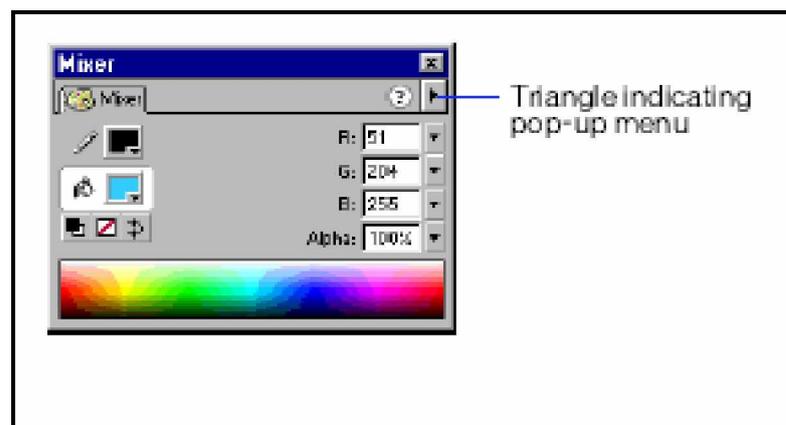
Floating Panel membantu anda untuk memandang, mengorganisir, dan mengubah unsur-unsur di (dalam) suatu movie. Pilihan yang tersedia pada panel mengendalikan karakteristik dari elemen terpilih. Panel didalam Flash mengijinkan anda bekerja dengan object, warna, teks, kejadian, bingkai, pemandangan, dan keseluruhan gambar hidup. Sebagai contoh, anda menggunakan Panel Karakter untuk memilih jenis atribut karakter jenis, dan Frame Panel untuk memasukkan label pada frame dan memilih pilihan tweening. Untuk menampilkan daftar yang lengkap dari panel pada Flash, Lakukan langkah berikut: pilih Window pada menu bar kemudian pilih > Panels.

Anda dapat menampilkan, menyembunyikan, menggolongkan, dan mengatur ukuran. Anda dapat juga menunjukkan dan menyembunyikan beberapa panel, mencakup Info , Mixer, Instance, Bingkai, dan Action Panels, menggunakan tombol didalam launcher bar pada bagian bawah jendela aplikasi. Anda dapat menggolongkan panel bersama-sama dan anda dapat menyimpan tataruang panel. Kebanyakan panel meliputi pop up menu dengan pilihan tambahan.

Pop up menu ditandai oleh suatu segi tiga di dalam panel. (Jika segi tiga dikecilkan, tidak ada pop up menu untuk panel itu.)

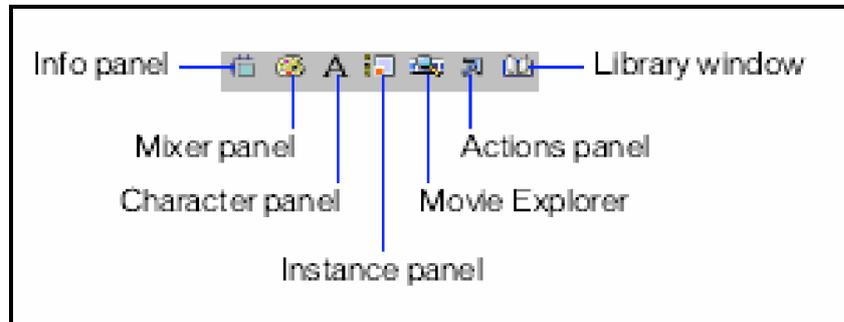


Gambar 13. Menampilkan Panel pada Window Menu Bar



Gambar 14. Pop UP Menu pada Panel

Panel juga ditampilkan pada Launcher bar pada bagian bawah jendela aplikasi.



Gambar 15. Tampilan Panel Pada Launcher bar

- 5) Membuka dan Menutup Panel Mnggunakan Launcher Bar
Pada Launcher bar, klick tombol untuk Info, Color Mixer, Character, Instance, atau Actions panel.

Catatan: Anda dapat juga membuka dan menutup jendela library atau movie explorer menggunakan launcher bar.

- 6) Menggunakan Menu Context

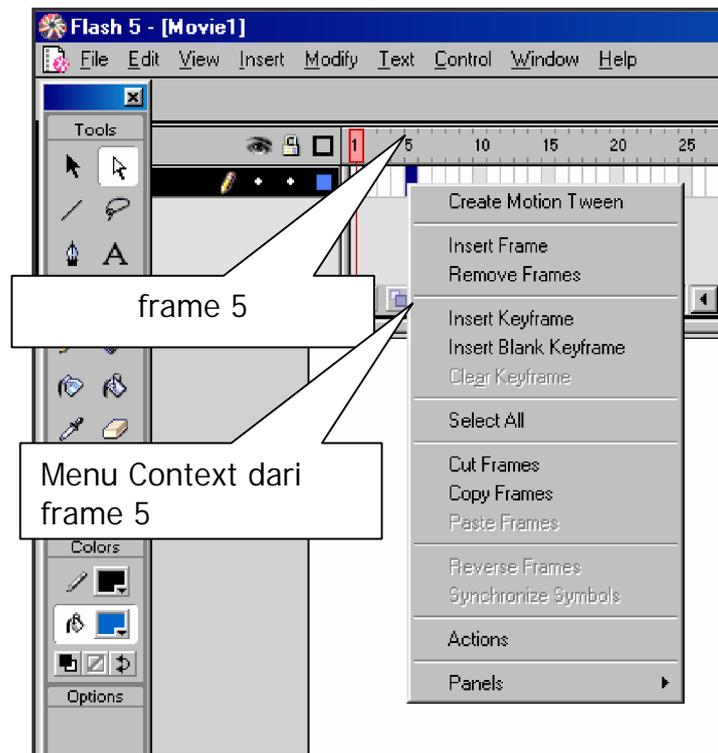
Menu Context berisi perintah yang relevan pada pilihan saat itu.
Contoh:

Bila anda memilih frame dalam jendela Timeline, Menu context berisi perintah untuk membuat, menghapus dan modifikasi frame dan keyframe.

- 7) Membuka Menu Context

Untuk membuka menu context lakukan langkah berikut ini:

Klik kanan pada item didalam Timeline, dalam jendela Library, atau pada tahap tersebut.

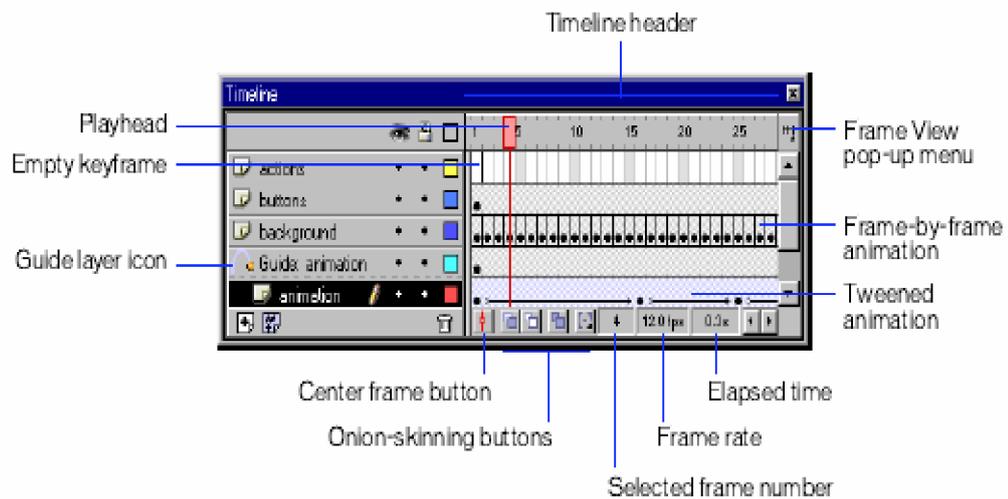


Gambar 16. Menu Context dari Frame yang Terseleksi

8) Menggunakan TimeLine

Timeline mengorganisir dan mengendalikan suatu isi movie dari waktu ke waktu berlapis-lapis dan membingkai. Komponen yang utama Timeline adalah Layer, Frame, dan playhead. layer di dalam suatu movie berada pada kolom pada sisi kiri sisi Timeline. Frame berisi pada setiap layer nampak berturut-turut di sebelah kanan nama layer. Timeline header berada di puncak Timeline menandai adanya nomor Frame. Playhead menunjukkan frame saat ini ditampilkan.

Status Timeline yang ditampilkan dibawah dari Timelin menunjukkan nomor frame yang aktif, frame number, tingkat frame yang aktif, dan waktu yang dilalui oleh frame yang aktif.



Gambar 17. Tampilan Menu Timeline

9) Menggunakan Scenes

Untuk mengatur movie secara tematik, anda dapat menggunakan scenes. Contoh, anda mungkin akan menggunakan scenes terpisah untuk suatu pengantar, dan mengambil pesan. Bila anda publish suatu Flash movie yang berisi lebih dari satu scene, scenes didalam SWF file play back sesuai urutan pada panel Scene dalam FLA file. Frames dalam file SWF dinomori dengan teratur melalui scene. Contoh: jika movie berisi dua scenes dengan masing-masing 10 frame, frames dalam Scene 2 dinomori 11–20.

Anda dapat menambahkan, menghapus, duplikat, rename, dan mengubah perintah dari scenes.

Untuk menghentikan atau pause movie setelah masing-masing scene, atau membiarkan pengguna mengendalikan movie dalam nonlinear fashion, anda harus menggunakan action.

10) ShortCut

ShortCut adalah metode untuk meng-aktifkan menu-menu pilihan melalui penekanan tombol atau kombinasi beberapa tombol. Dengan metode ini proses pekerjaan akan menjadi lebih cepat dari pada melalui drag and drop menu dengan mouse. Namun kekurangannya adalah pengguna harus menghafal shortcut tersebut untuk dapat menggunakannya.

Tabel berikut ini menunjukkan shortcut yang ada pada Macromedia flash 5. Label diatas tabel adalah nama menu atau submenu, sedangkan kolom sebelah kiri tabel adalah perintah yang dapat dikerjakan dengan penekanan tombol shortcut pada kolom sebelah kanan tabel. Tanda plus (+) merupakan tanda kombinasi dari tombol yang ditekan, misal: Control+N, maka tombol yang ditekan adalah tombol Control diikuti tombol N, ditekan secara bersamaan. Tanda Plus (+) tidak ikut ditekan.

Menu File

Perintah	Shortcut
New	Control+N
Open	Control+O
Open as Library	Control+Shift+O
Close	Control+W
Save	Control+S
Save As	Control+Shift+S
Import	Control+R
Export Movie	Control+Alt+Shift+S
Publish Settings	Control+Shift+F12
Publish	Shift+F12
Print	Control+P
Quit	Control+Q

Submenu Publish Preview

Perintah	ShortCut
Default	F12

Menu Edit

Perintah	Shortcut
Undo	Control+Z
Redo	Control+Y
Paste	Control+V
Copy	Control+C
Cut	Control+X
Paste In Place	Control+Shift+V
Clear	Backspace
Duplicate	Control+D
Select All	Control+A
Deselect All	Control+Shift+A
Cut Frames	Control+Alt+X
Copy Frames	Control+Alt+C
Paste Frames	Control+Alt+V
Edit Symbols	Control+E

Menu View

Perintah	ShortCut
Zoom In	Control+=
Zoom Out	Control+-
Outlines	Control+Alt+Shift+O
Fast	Control+Alt+Shift+F
Antialias	Control+Alt+Shift+A
Antialias	Text Control+Alt+Shift+T
Timeline	Control+Alt+T
Work Area	Control+Shift+W
Rulers	Control+Alt+Shift+R
Snap to Objects	Control+Shift+/ /
Show Shape Hints	Control+Alt+H
Hide Edges	Control+H
Hide Panels	Tab

Submenu Goto

Perintah	ShortCut
First	Home
Previous	Page Up
Next	Page Down
Last	End

Submenu Magnification

Perintah	ShortCut
100%	Control+1
Show Frame	Control+2
Show All	Control+3

Submenu Grid

Perintah	ShortCut
Show Grid	Control+'
Snap to Grid	Control+Shift+'
Edit Grid	Control+Alt+G

Submenu Guides

Perintah	ShortCut
Show Guides	Control+;
Lock Guides	Control+Alt+;
Snap to Guides	Control+Shift+;
Edit Guides	Control+Alt+Shift+G

Menu Insert

Perintah	ShortCut
Convert to Symbol	F8
New Symbol	Control+F8
Frame	F5
Remove Frames	Shift+F5
Keyframe	F6
Blank Keyframe	F7
Clear Keyframe	Shift+F6

Menu Modify

Perintah	ShortCut
Instance	Control+I
Frame	Control+F
Movie	Control+M
Optimize	Control+Alt+Shift+C
Group	Control+G
Ungroup	Control+Shift+G
Break Apart	Control+B

Submenu Transform

Perintah	ShortCut
Scale and Rotate	Control+Alt+S
Remove Transform	Control+Shift+Z
Add Shape Hint	Control+Shift+H

Submenu Arrange

Perintah	ShortCut
Bring to Front	Control+Shift+Up
Bring Forward	Control+Up
Send Backward	Control+Down
Send to Back	Control+Shift+Down
Lock	Control+Alt+L
Unlock All	Control+Alt+Shift L

Menu Text

Perintah	ShortCut
Character	Control+T
Paragraph	Control+Shift+T

Submenu Style

Perintah	ShortCut
Plain	Control+Shift+P
Bold	Control+Shift+B
Italic	Control+Shift+I

Submenu Align

Perintah	ShortCut
Align Left	Control+Shift+L
Align Center	Control+Shift+C
Align Right	Control+Shift+R
Justify	Control+Shift+J

Submenu Tracking

Perintah	ShortCut
Increase	Control+Alt+Right
Decrease	Control+Alt+Left
Reset	Control+Alt+Up

Menu Control

Perintah	ShortCut
Play	Enter
Rewind	Control+Alt+R
Step Forward	.
Step Backward	,
Test Movie	Control+Enter
Debug Movie	Control+Shift+Enter
Test Scene	Control+Alt+Enter
Enable Simple Buttons	Control+Alt+B

Menu Window

Perintah	ShortCut
New Window	Control+Alt+N
Actions	Control+Alt+A
Movie Explorer	Control+Alt+M
Library	Control+

Submenu Panels

Perintah	ShortCut
Info	Control+Alt+I
Align	Control+K
Character	Control+T
Paragraph	Control+Shift+T
Instance	Control+I
Frame	Control+F

Mengendalikan layer dan keyframes

Untuk	ShortCut
memilih frames	Control-drag
koneksi atau memutus koneksi layer pada mask atau motion guides layer	Alt-click icon layer

Shortcuts Menggambar

Untuk	ShortCut
Set fill dan line color secara bersamaan dengan dropper tool	Shift-click dengan dropper tool
Membuat corner handle baru	Alt-drag garis dengan arrow tool
Memindahkan elemen terpilih oleh satu pixel	Tombol panah (Arrow keys)
Memindahkan elemen terpilih oleh delapan pixel	Shift+Arrow keys
Mengubah zoom in dan zoom out pada saat magnifier tool aktif	Alt
Drag kopi dari elemen terpilih	Control-drag

11) Switching Tools

Tekan tombol dalam daftar berikut untuk berpindah pada tool yang berbeda.

Switching Tools

Untuk berpindah ke	Tekan
Arrow	V
Subselect	A
Line	N
Lasso	L
Pen	P
Text	T
Oval	O
Rectangle	R
Pencil	Y
Brush	B
Ink bottle	S
Paint bucket	K
Dropper	I
Eraser	E
Hand	H
Zoom	M,Z

12) Mengatur Sendiri Keyboard Shortcuts

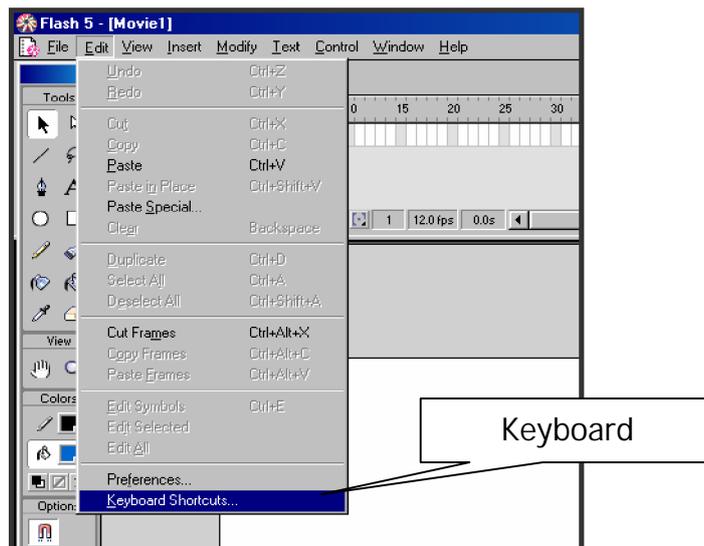
Anda dapat memilih shortcuts di dalam Flash untuk disesuaikan dengan shortcut yang digunakan oleh aplikasi lain, atau untuk mengaktifkan pekerjaan dalam Flash. by default (bawaan dari flash) telah dirancang dengan shortcut untuk aplikasi flash. Anda dapat memilih kumpulan keyboard shortcut set dari satu dari beberapa aplikasi grafik yang populer, termasuk Fireworks, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Untuk membuat kumpulan keyboard shortcut, anda harus menggandakan set yang ada, dan kemudian menambahkan atau menghapus shortcut dari set yang baru. Anda dapat menghapus kumpulan shortcut set pilihan.

13) Memilih Kumpulan Keyboard Shortcut

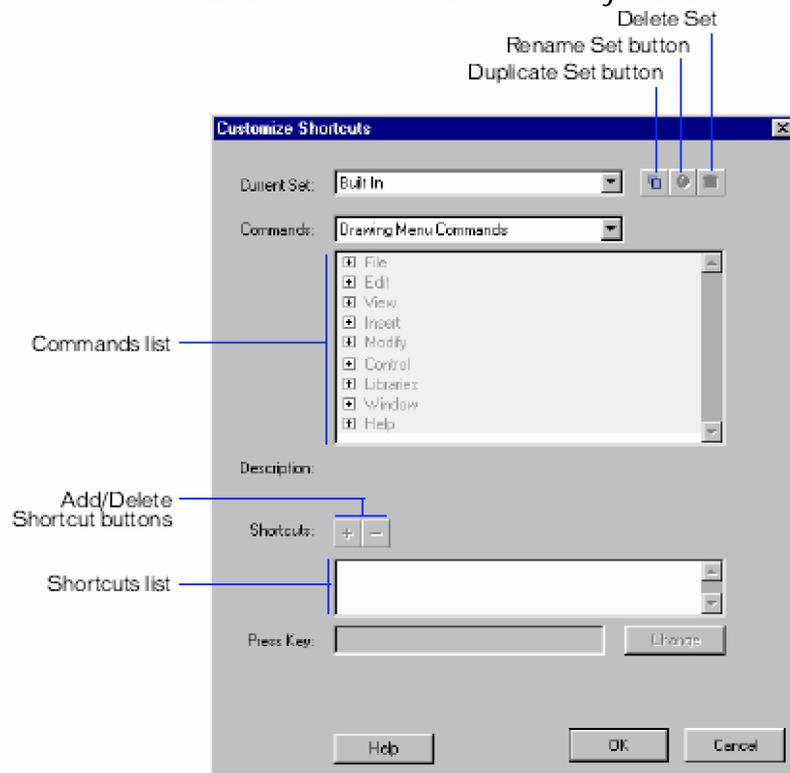
- Pilih Edit > Keyboard Shortcuts.
- Didalam Keyboard Shortcuts dialog box, pilih shortcut set dari Set pop-up menu yang aktif.

14) Membuat Kumpulan Keyboard Shortcut yang Baru

- Tentukan keyboard shortcut set seperti yang dijelaskan diatas.
- Klik kanan tombol Duplicate Set.
- Masukkan nama dari kumpulan shortcut yang baru dan klik OK.



Gambar 18. Menu bar Edit Keyboard Shortcut



Gambar 19. Jendela Customize ShortCut

15) Mengganti Nama Kumpulan Keyboard Shortcut

Didalam Customize Shortcuts dialog box, pilih shortcut set dari kumpulan pop-up menu yang aktif.

- Klik tombol Rename Set .
- Didalam Rename dialog box, masukkan nama baru dan klik OK.

Catatan: anda tidak dapat mengganti nama kumpulan shortcut bawaan (built-in).

16) Menggunakan Library

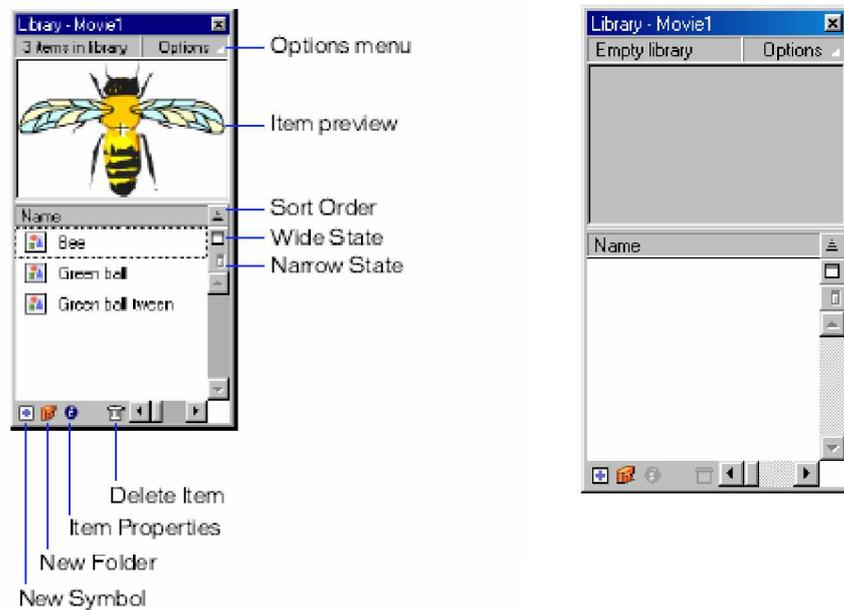
Library didalam Flash movie menyimpan simbol-simbol, termasuk yang dibuat didalam Flash dan yang di import ke dalam Flash, dan mengijinkan anda untuk melihat dan mengatur file-file tersebut. Jendela Library menampilkan scroll list dengan nama semua item didalam librari. Icon disamping nama item didalam jendela library menunjukkan tipe file dari item.

Bila anda memilih item ini didalam jendela library, sebuah thumbnail preview dari item tampak diatas jendela Library. Jika item yang dipilih adalah file animasi atau file suara, anda dapat menggunakan tombol Play didalam jendela preview Library atau Controller untuk menampilkan item tersebut. Anda dapat mengatur item library kedalam folder.

17) Menampilkan Jendela Library

Untuk menampilkan ikuti salah satu langkah berikut:

- Pilih Window > Library.
- Klik Tombol Library pada Launcher bar yang letaknya dibawah jendela aplikasi.



(a) Library berisi 3 item

(b) Library kosong

Gambar 20. Tampilan Jendela Library

18) Menggunakan Item Library pada Movie yang Aktif

Drag item tersebut dari jendela Library window ke langkah ini. Item tersebut akan ditambahkan pada layer yang aktif.

19) Membuka Library dari File Flash Yang lain:

- Pilih File > Open as Library.
- Arahkan pada File Flash diaman library anda akan buka, dan klik Open. File library yang terpilih dibuka pada movie yang aktif, dengan nama file diatas jendela library. Untuk menggunakan item ini dari file library terpilih didalam movie yang aktif, drag item tersebut pada jendela movie Library yang aktif.

20) Menyimpan File Movie

Anda dapat menyimpan file Flash movie FLA menggunakan nama dan lokasi yang aktif, atau menyimpan dokumen dengan menggunakan nama dan lokasi yang berbeda, untuk menyimpan dokumen ikuti langkah ini:

a) Ikuti salah satu langkah:

- Untuk menumpuk (overwrite) file yang aktif pada disk, pilih File > Save.
- Untuk menyimpan file pada lokasi yang berbeda atau nama yang berbeda pilih File > Save As.

b) Jika anda memilih perintah Save As, atau jika file belum pernah disimpan masukkan nama file dan lokasi

c) Klik Save.

Untuk kembali ke versi penyimpanan terakhir dari file:

* Pilih File > Revert.

c. Rangkuman 2

Toolbox

Berisi simbol-simbol yang dapat digunakan dalam perintah pemrograman. Perlengkapan perintah didalam toolbox mengijinkan kita untuk melakukan proses menggambar, mewarnai, memilih, dan modifikasi artwork, dan mengubah pandangan dari tahapan proses.

Untuk memilih salah satu Tool pada Toolbox dapat dilakukan dengan cara berikut:

Klik tool yang anda ingin gunakan. yang tampil pada toolbox, atau dengan menekan tombol keyboard berdasar dari shortcut tool yang bersangkutan.

Menggunakan Panel

Floating Panel membantu anda untuk memandangi, mengorganisir, dan mengubah unsur-unsur di (dalam) suatu movie. Pilihan yang tersedia pada panel mengendalikan karakteristik dari elemen terpilih. Panel didalam Flash memungkinkan anda bekerja dengan object, warna, teks, kejadian, bingkai, pemandangan, dan keseluruhan gambar hidup. Sebagai contoh, anda menggunakan Panel Karakter untuk memilih jenis atribut karakter jenis, dan Frame Panel untuk memasukkan label pada frame dan memilih pilihan tweening.

ShortCut

ShortCut adalah metode untuk meng-aktifkan menu-menu pilihan melalui penekanan tombol atau kombinasi beberapa tombol. Dengan metode ini proses pekerjaan akan menjadi lebih cepat dari pada melalui drag and drop menu dengan mouse. Namun kekurangannya adalah pengguna harus menghafal shortcut tersebut untuk dapat menggunakannya.

Menggunakan Library

Library didalam Flash movie menyimpan simbol-simbol, termasuk yang dibuat didalam Flash dan yang di import ke dalam Flash, dan mengijinkan anda untuk melihat dan mengatur file-file tersebut. Jendela Library menampilkan scroll list dengan nama semua item didalam librari. Icon disamping nama item didalam jendela library menunjukkan tipe file dari item.

Menyimpan File Movie

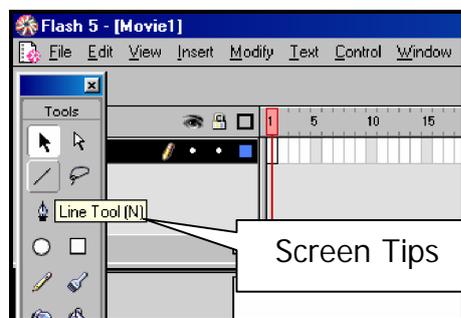
Ikuti salah satu langkah berikut:

- Untuk menumpuk (overwrite) file yang aktif pada disk, pilih File > Save.
- Untuk menyimpan file pada lokasi yang berbeda atau nama yang berbeda pilih File > Save As.

Jika anda memilih perintah Save As, atau jika file belum pernah disimpan masukkan nama file dan lokasi kemudian Klik Save.

d. Tugas 2

- 1) Bukalah program Macromedia Flash 5
- 2) Arahkan pointer mouse pada Toolbox dan Menu Bar, amati screen tips yang tampil pada tombol-tombol toolbox dan menu bar ketika disorot.



Gambar 21. Screen Tips

- 3) Pahami dan sesuaikan dengan gambar icon pada toolbox.
- 4) Huruf didalam tanda kurung adalah shortcut dari tool yang bersangkutan.
- 5) Coba tekan tombol dari screen tips yang tampil, yang berada didalam tanda kurung. Misal: tekan tombol N (shortcut garis).

- 6) Amati perubahan pointer mouse.
- 7) Arahkan mouse pada Stage (stage adalah area kerja dimana kita dapat membuat individual frame yang merupakan bagian dari suatu movie).
- 8) Klik dan tahan mouse, geser mouse anda, sehingga anda dapatkan gambar garis.
- 9) Cobalah pada tool-tool yang lain.
- 10) Simpan pekerjaan anda dengan klik File > Save.

e. Tes Formatif 2

- 1) Bukalah program macromedia flash 5
- 2) Buatlah file baru, dengan menggunakan shortcut.
- 3) Buatlah gambar-gambar dibawah ini dengan menggunakan shortcut,
 - garis
 - lingkaran
 - kotak
 - gambar bebas dengan Pen tool, Pencil tool, brush tool, dll.
- 4) Simpan pekerjaan anda dengan nama Tes2 fla.

f. Kunci Jawaban Formatif 2

* Buka kembali materi 2

g. Lembar Kerja 2

Alat dan bahan :

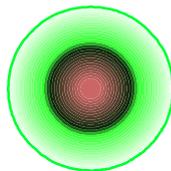
1 (Satu) unit komputer minimum pentium 133 yang telah di instal aplikasi Macromedia Flash 5.

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Macromedia Flash 5. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Buat gambar sphere dengan cara select Oval tool.
- 5) Select Window ---> Panel, klik Fill, maka keluar Fill dialog box.
- 6) Tentukan Radial Gradient, kemudian menentukan warna gradasi
- 7) Pada area stage gambarlah sphere dengan cara klik dan geser mouse anda. maka akan tampil gambar seperti dibawah ini:



- 8) Simpan file tersebut dengan nama Latihan1 fla

- 9) Jika telah selesai, tutuplah Macromedia Flash 5 dikomputer anda dan matikanlah komputer dengan benar.

3. Kegiatan Belajar 3: Melakukan Pembuatan Halaman Multimedia Interaktif

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Memahami dan Mengaplikasikan Gaya dinamik dan interaktif dalam pembuatan multimedia.
- 2) Mengkombinasikan dan mengintegrasikan Objek lain seperti teks, gambar/foto, animasi, suara/audio, dan video ke dalam multimedia dengan menggunakan software multimedia.

b. Uraian Materi 3

1) Teks

Embeded dan Device Font

Embeded font adalah font yang telah diinstall pada sistem dan akan disertakan (embed) pada file SWF.

Device font adalah font yang akan digunakan sesuai dengan font pada lokal komputer. Bila device font tidak ada pada lokal komputer, Flash Player akan mengambil font yang mirip dengannya.

a) Menulis dengan Teks Tools

Langkah-langkah untuk membuat tulisan:

- Pilih File ---> New untuk memulai pekerjaan baru
- Klik Text Tool
- Cursor berubah menjadi tanda + saat diarahkan pada stage. Klik pada stage, maka muncul kotak tulisan.
- Ketik tulisan pada stage, otomatis kotak akan bertambah lebar sesuai panjang tulisan.
- Block Handle dapat ditarik ke kiri dan ke kanan.
- Simpan file tersebut dengan nama Latihan00 fla



Gambar 22. Blok Handle pada Text Tool

b) Mengedit Tulisan

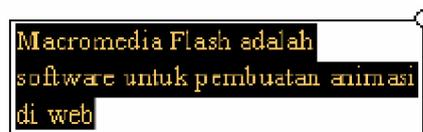
Tulisan dapat diubah dengan sebelumnya harus diseleksi dulu. Untuk memasuki mode edit dapat dilakukan dengan 2 macam cara:

- Klik dua kali tulisan pada stage dengan Arrow Tool
- Klik satu kali tulisan di stage dengan Text Tool

c) Panel Character

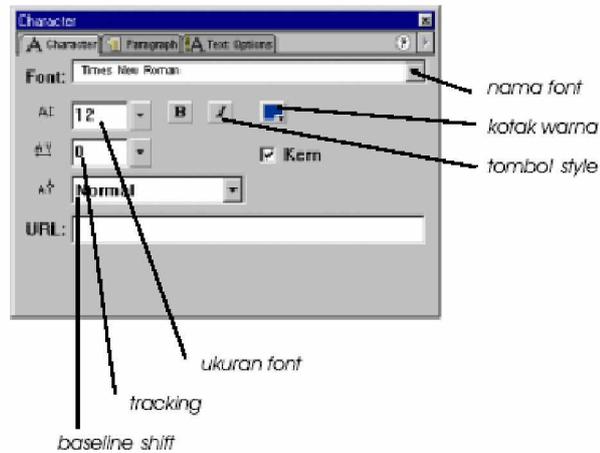
Untuk menggunakan panel Character:

- Pilih Window ---> Panels ---> Character, maka keluar panel seperti gambar 24.



Gambar 23. Seleksi Teks

- Untuk dapat diubah, tulisan harus diseleksi dulu, seperti pada gambar 23.

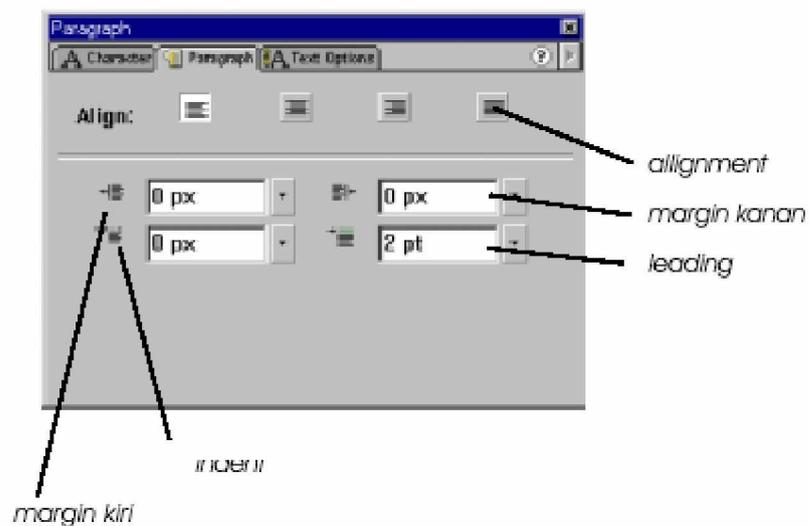


Gambar 24. Panel Text

d) Panel Paragraph

Panel Paragraph digunakan untuk mengatur paragraph.

- Pilih Window ---> Panels ---> Paragraph, maka keluar panel seperti gambar 25.



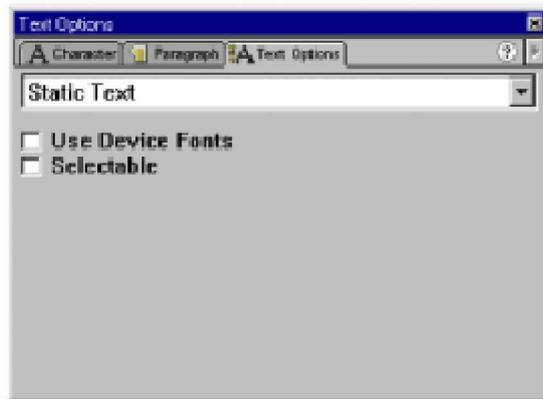
Gambar 25. Panel Paragraph

e) Panel Text Option

Pada panel dapat dibuat teks statis, form isian dan link tulisan ke alamat URL

f) Static Text

Teks ini bersifat statis, artinya hanya dapat dilihat saja.



Gambar 26. Statik Teks

Pilihan User Device Font - untuk menggunakan device font

Pilihan Selectable - user dapat menyoroti tulisan pada stage saat movie berjalan.

Untuk membuat tulisan static, dilakukan:

- Pilih Window ---> Panels ---> Text Option
- Pilih Static Text

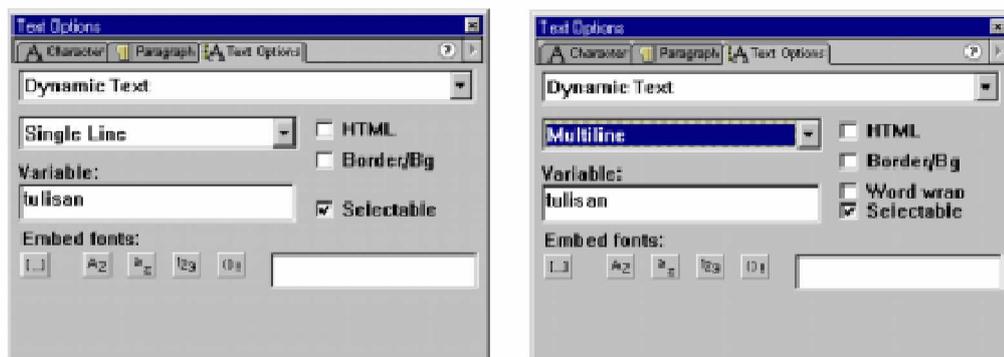
g) Dynamic Text

Dynamic Teks mempunyai banyak pilihan dalam mengatur tampilannya di Flash movie.

Dynamic text menyediakan variabel pada movie, seperti membuat score suatu game.

Untuk membuat tulisan dynamic, dilakukan:

- Pilih Window ---> Panels ---> Text Option
- Pilih Dynamic Text



Gambar 27. Dialog Menu Text Option, Dynamic Text

Pada panel terdapat beberapa pilihan field line type:

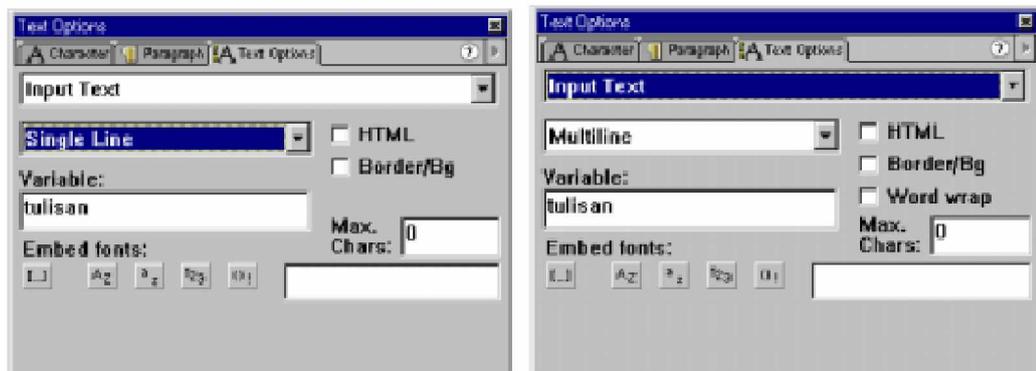
- Line type:
 - Ø Single Line - untuk menampilkan satu baris teks.
 - Ø Multiline - untuk menampilkan teks yang terdiri dari beberapa baris.
- HTML - untuk teks yang berbasis html.
- Border/Bg - menampilkan garis pinggir dan background.
- Selectable - teks yang ada pada stage dapat diselect.
- Variabel - untuk membuat nama variabel.
- Embed fonts - untuk memilih karakter yang akan disertakan (embed) dalam movie.

h) Input Text

Teks ini dapat digunakan bagi user untuk memasukkan teks. Input text berguna bila ingin membuat form,

Untuk membuat tulisan input, dapat dilakukan:

- Pilih Window ---> Panels ---> Text Option
- Pilih Input Text



Gambar 28. Dialog Menu Text Option, Input Text

2) Animasi Gambar dan Tulisan

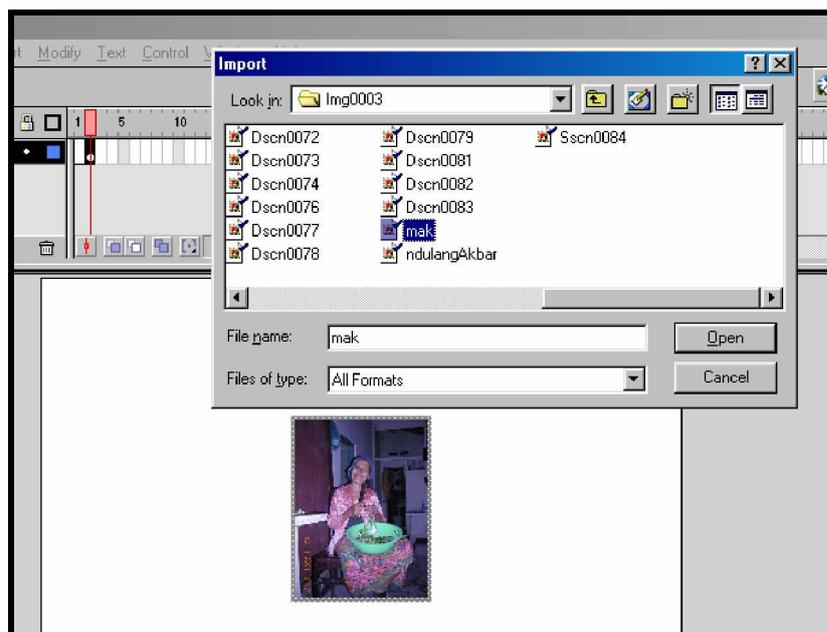
a) Mengubah Warna dan Transparency dari Suatu Gambar

Setiap gambar merupakan instance dari suatu simbol, dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

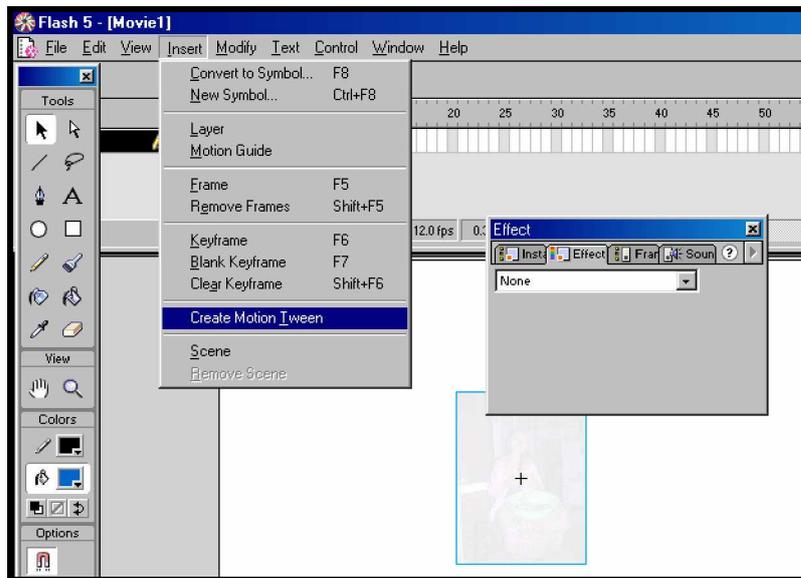
Langkah-langkah membuat efek warna:

- Select Insert ---> Keyframe , keyframe pertama
- Select File ---> Import, format file gambar.jpg
- Select Insert ---> Convert to Symbol, buat simbol Sunset1
- Buat keyframe kedua, Select Insert ---> Keyframe , keyframe kedua.

- Select Window --->Panel ---> Effect, Terdapat pilihan none, brightness, alpha, tint, advance Pilih Alpha 20% untuk gambar tersebut.
- Buat simbol Sunset2, Insert ---> Convert to Symbol, buat simbol Sunset2
- Buat motion tweening animation, Insert -à Create Motion Tween
- Select Control ---> Play, maka animasi tweening akan ditampilkan dengan gambar yang warnanya menghilang
- Simpan file tersebut dengan nama Latihan01.fla



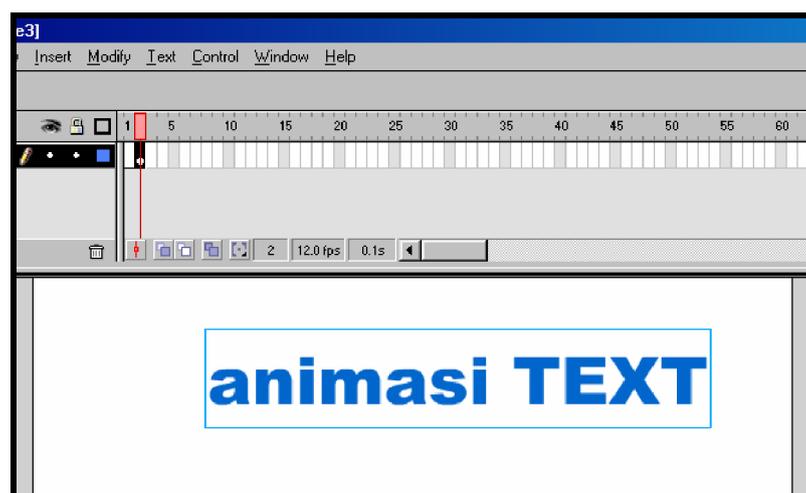
Gambar 29. Mengubah Warna dan Tranpransi Gambar, dengan Import Gambar.JPG



Gambar 30. Insert Create Motion Tween

b) Mengubah Warna dan Transparency dari Teks

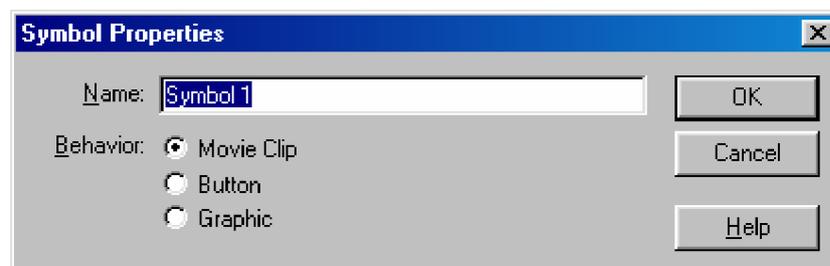
Setiap teks merupakan instance dari suatu simbol dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.



Gambar 31. Efek Warna pada Text

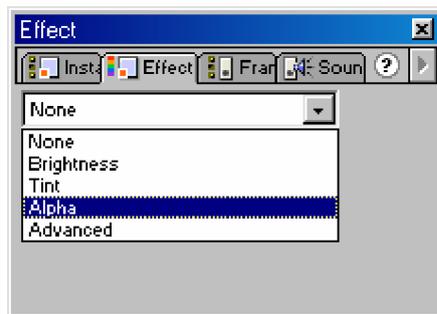
Langkah-langkah membuat efek warna pada text:

- Select Insert ---> Keyframe , keyframe pertama
- Buat teks dengan Text tool pada stage
- Select Insert ---> Convert to Symbol, buat simbol dengan nama Teks1
- Buat keyframe kedua
- Select Window ---> Panel ---> Effect, Terdapat pilihan none, brightness, alpha, tint, advance Pilih Alpha 20% untuk gambar tersebut.
- Buat simbol Teks2
- Buat motion tweening animation, Insert -à Create Motion Tween.
- Select Control ---> Play, maka animasi tweening akan ditampilkan dengan teks yang warnanya menghilang
- Simpan file tersebut dengan nama Latihan02.fla



Gambar 32. Dialog Box Convert To Symbol

Pembuatan teks yang bergerak dan berubah warnanya dapat dilakukan sama dengan terhadap gambar, karena teks dan gambar merupakan suatu instance.



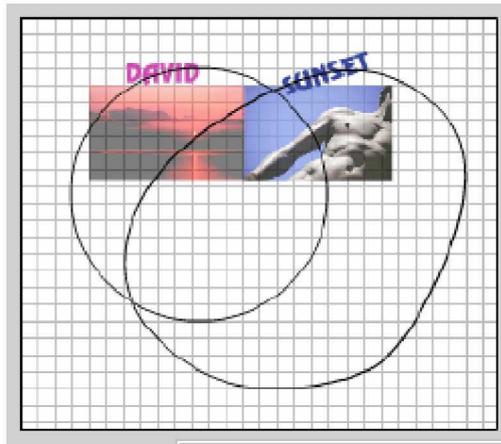
Gambar 33. Dialog Box , Window Panel Effect

c) Membuat Animasi Teks dengan Path

Setiap teks merupakan instance dari suatu simbol dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Langkah-langkah membuat animasi teks:

- Select Insert ---> Keyframe , keyframe pertama
- Buat teks dengan Text tool pada stage
- Buat motion tweening seperti telah dibicarakan sebelumnya Insert -à Create Motion Tween
- Pada layer klik tombol kanan mouse, select Add Motion Guide
- Gambar dengan Pen, Pencil, Line, Circle, Rectangle tool path yang diinginkan.
- Snap center dari teks pada awal path, kemudian pada akhir path
- Pada Frame properties terdapat pilihan orient path, synchronize Bila memilih orient path, animasi selalu menghadap ke arah path. Synchronize digunakan supaya loop instance baik pada movie.
- Select Control ---> Play, maka animasi teks akan ditampilkan mengikuti path.
- Simpan file tersebut dengan nama Latihan04.fla



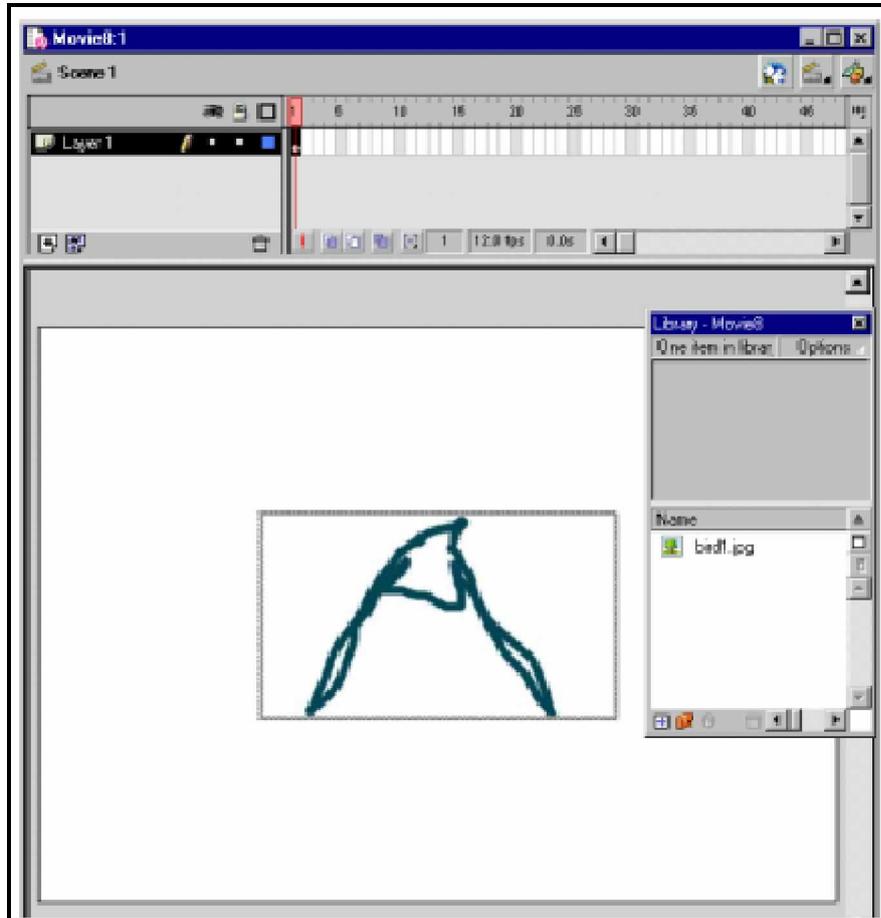
Gambar 34. Animasi Text dengan Path

3) Membuat Movie Clip

Movie clip adalah mini flash movie yang mempunyai timeline, nama dan property tersendiri. Setiap movie clip yang diambil dari library dan diletakkan ke dalam stage disebut instance dari movie clip.

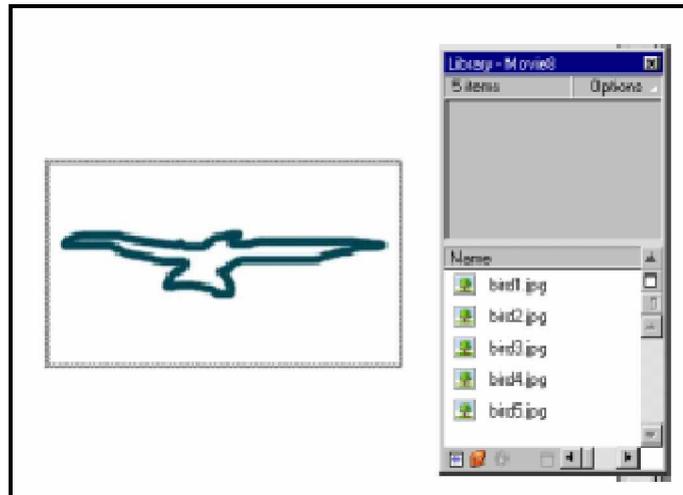
Cara membuat movie clip adalah sebagai berikut:

- Buat file baru
- Pada menu File ---> Import
- Import gambar bird1.jpg.
- Pilih Window ---> Library, bird1. jpg akan tersimpan dalam library.
- Ulangi untuk mengimport bird2.jpg, bird3.jpg, bird4.jpg dan bird5.jpg. Pada library akan muncul simbol dari kelima gambar tersebut, sedangkan pada stage juga terdapat gambar lima gambar yang terletak pada satu posisi.
- Delete semua gambar pada stage sehingga sehingga tidak ada gambar satupun dalam stage.



Gambar 34. Import Gambar dimasukkan dalam Window Library

- Pilih Insert ---> New Symbol, beri nama symbol dengan bird, dan pilih Movie Clip pada check box.
- Klik OK, maka muncul editor movie clip bird.
- Dengan animasi frame by frame, simbol gambar bird1.jpg dan lainnya dimasukkan ke dalam stage, dengan mengatur posisi dan besarnya image.
- Simpan file tersebut dengan nama movie_bird.fla
- Select Control ---> Play, maka dengan magambil dari library, movie clip bird dapat digunakan pada movie lain.



Gambar 35. Mengulang Import Gambar Bird.Jpg

Untuk menggunakan movie clip bird pada suatu movie:

- Buka file movie_bird fla
- Select Window ---> Library, maka terlihat symbol movie clip bird dalam kotak library.
- Select File ---> New
- Drag movie clip bird dari library ke dalam stage. Movie clip tersebut sudah dapat digunakan pada suatu movie baru.

4) Membuat Animasi Karakter dengan Path

Setiap karakter merupakan instance dari suatu simbol dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Langkah-langkah membuat animasi karakter sama dengan yang dilakukan dalam pembuatan animasi teks.

5) Meng-Export File Movie dan Image

Untuk menyiapkan file Flash agar dapat digunakan oleh aplikasi yang lain atau untuk menyimpan isi dari flash movie yang aktif kedalam

format file terpisah dapat digunakan perintah Export Movie dan Export Image. Perintah Export tidak menyimpan setting penyimpanan secara terpisah dengan masing-masing file seperti yang dikerjakan pada perintah Publish.

Perintah Export Movie mengizinkan anda untuk menyimpan Flash movie masih dalam format image dan membuat penomoran file image untuk setiap frame didalam movie. Anda juga dapat menggunakan Export Movie untuk mengirim suara didalam movie dalam format file WAV.

Untuk mengirim isi dari frame yang aktif atau image aktif yang dipilih, atau frame tunggal dari Flash Player Movie anda dapat menggunakan Perintah Export Image.

- Bila anda mengirim image flash sebagai file vector-graphic (dalam format Adobe Illustrator), anda menjaga informasi vektor, anda dapat mengedit file ini pada program lain yang berbasis vektor
- Bila anda menyimpan Flash Image sebagai file bitmap GIF, JPEG, atau BMP, image akan kehilangan informasi vektor dan disimpan dengan hanya informasi pixel. Anda dapat mengedit Flash image yang telah diekspor sebagai bitmap dengan editor image seperti Adobe Photoshop, tetapi anda tidak dapat lagi mengeditnya dengan program yang berbasis vektor.

Berikut ini langkah-langkah untuk meng-export movie atau image:

- Jika anda mengexport image, pilih frame atau image dalam movie yang aktif yang ingin anda export.
- Pilih File > Export Movie atau File > Export Image.
- Masukkan nama untuk output file.
- Pilih format dari format menu pop-up menu.

- klik Save.
- Jika format yang anda pilih membutuhkan informasi lebih banyak kotak dialog export akan ditampilkan.
- klik OK, kemudian klik Save.

c. Rangkuman 3

Embedded dan Device Font

Embedded font adalah font yang telah diinstall pada sistem dan akan disertakan (embed) pada file SWF.

Device font adalah font yang akan digunakan sesuai dengan font pada lokal komputer. Bila device font tidak ada pada lokal komputer, Flash Player akan mengambil font yang mirip dengannya.

Mengedit Tulisan:

Tulisan dapat diubah dengan sebelumnya harus diseleksi dulu. Untuk memasuki mode edit dapat dilakukan dengan 2 macam cara:

- Klik dua kali tulisan pada stage dengan Arrow Tool
- Klik satu kali tulisan di stage dengan Text Tool

Panel Text Option

Pada panel dapat dibuat teks statis, form isian dan link tulisan ke alamat URL

Static Text

Teks ini bersifat statis, artinya hanya dapat dilihat saja.

Dynamic Text

Dynamic Teks mempunyai banyak pilihan dalam mengatur tampilannya di Flash movie. Dynamic text menyediakan variabel pada movie, seperti membuat score suatu game.

Mengubah warna dan transparency dari suatu gambar.

Setiap gambar merupakan instance dari suatu simbol, sehingga dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Mengubah warna dan transparency dari teks.

Setiap teks merupakan instance dari suatu simbol sehingga dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Membuat animasi teks dengan path

Setiap teks merupakan instance dari suatu simbol dapat dilakukan efek warna terhadapnya. Untuk itu dapat digunakan Effect panel.

Membuat Movie Clip

Movie clip adalah mini flash movie yang mempunyai timeline, nama dan property tersendiri. Setiap movie clip yang diambil dari library dan diletakkan ke dalam stage disebut instance dari movie clip.

Meng-Export File Movie dan Image

Untuk menyiapkan file Flash agar dapat digunakan oleh aplikasi yang lain atau untuk menyimpan isi dari flash movie yang aktif kedalam format file terpisah dapat digunakan perintah Export Movie dan Export Image.

d. Tugas 3

- 1) Buatlah animasi untuk mengubah warna dan tranparency dari suatu gambar berextensi .JPG dikomputer anda! Simpan pekerjaan anda dengan nama Tugas3-1 fla
- 2) Buatlah teks "FLASH 5" dikomputer anda, kemudian Buatlah animasi untuk mengubah warna dan tranparency dari teks tersebut! Simpan pekerjaan anda dengan nama Tugas3-2 fla

e. Tes Formatif 3

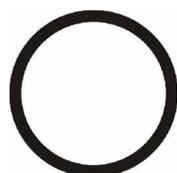
- 1) Siapkanlah 5 buah frame gambar dengan ekstensi .jpg, bila gambar tidak ada di folder dikomputer anda, buatlah gambar seperti berikut ini dengan Coreldraw, kemudian export dengan nama berbeda:



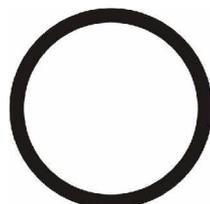
lingkaran1.jpg



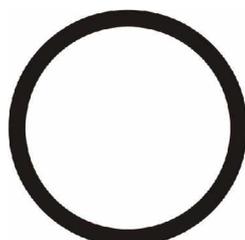
lingkaran2.jpg



lingkaran3.jpg



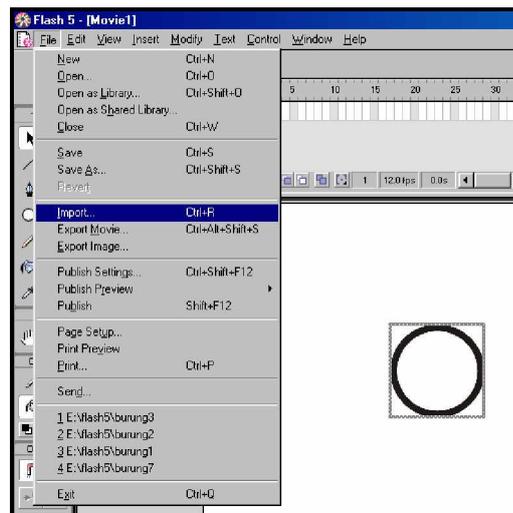
lingkaran4.jpg



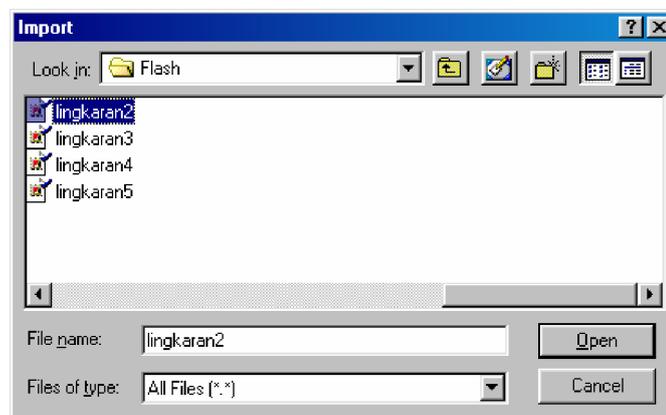
lingkaran5.jpg

- 2) Bukalah program macromedia flash 5 dan import gambar tersebut !
- 3) Buatlah animasi obyek lingkaran dengan motion tweening.
Simpanlah pekerjaan anda dengan nama tesForm3 fla !

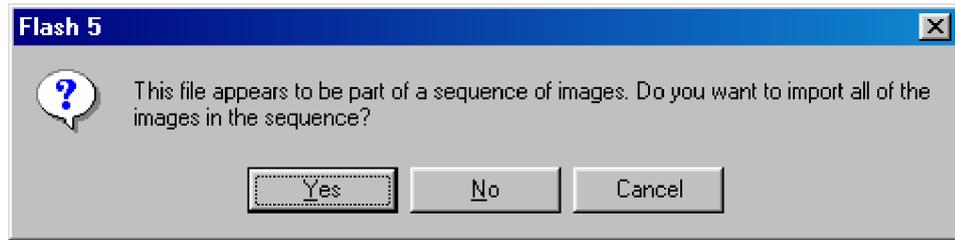
f. Kunci Jawaban Formatif 3



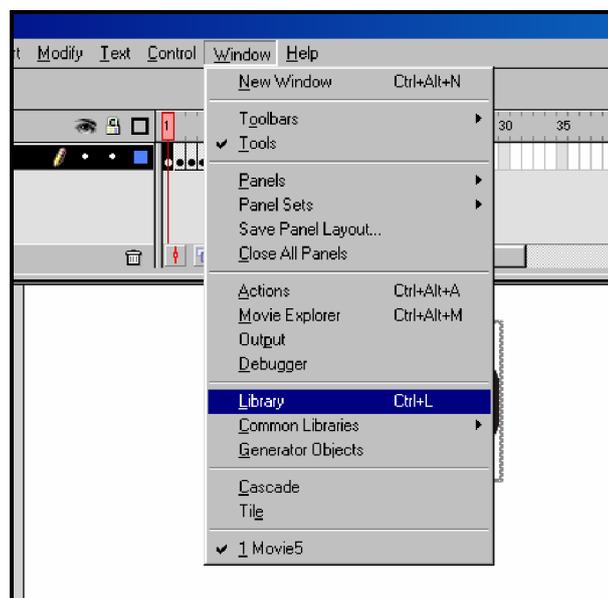
Gambar 36. Pilih File>Import



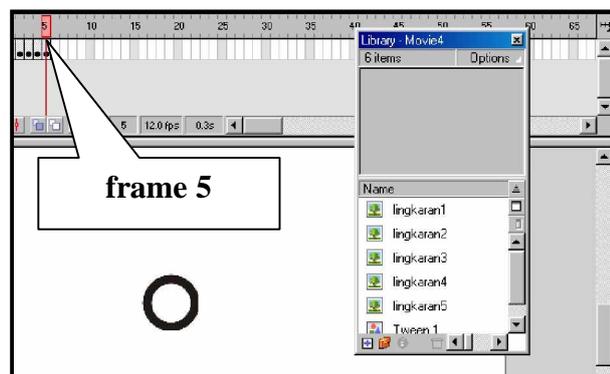
Gambar 37. klik file lingkaran1.jpg>klik Open



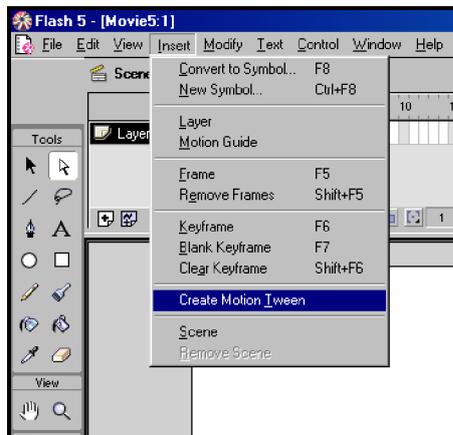
Gambar 38. klik Yes



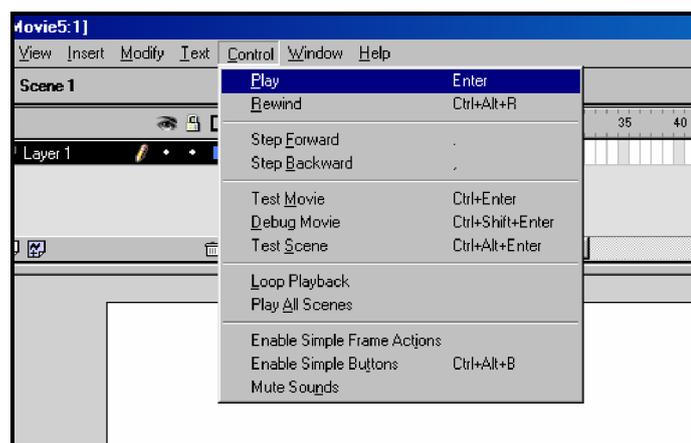
Gambar 39. Pilih Window>Klik Library



Gambar 40. Geser Playhead pada frame 5



Gambar 41. Pilih Insert>Klik Create Motion Tween



Gambar 42. Pilih Control>Play

g. Lembar Kerja 3

Alat dan bahan :

1 (Satu) unit komputer minimum pentium 133 yang telah di instal aplikasi Macromedia Flash 5.

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.

- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Macromedia Flash 5. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Menggunakan movie clip Lingkaran pada suatu movie:
- 5) Buka file lingkaran fla
- 6) Select Window ---> Library, maka terlihat symbol movie clip lingkaran dalam kotak library.
- 7) Select File ---> New
- 8) Drag movie clip bird dari library ke dalam stage. Movie clip tersebut sudah dapat digunakan pada suatu movie baru.
- 9) Jika telah selesai, tutuplah Macromedia Flash 5 di komputer anda dan matikanlah komputer dengan benar.

4. Kegiatan Belajar 4: Melakukan Finalisasi (Packaging) Hasil Pengembangan Multimedia

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat dikemas (packaging) ke dalam CD-ROM Interaktif.
- 2) File multimedia yang telah selesai difinalisasi dapat di-konversi (convert) menjadi web interaktif.

b. Uraian Materi 4

1) VideoCD

Video-CD berisi MPEG-1 video sequences. Standard untuk membuat Video-CDs telah ditetapkan oleh Philips dan JVC dalam buku putih pada tahun 1993. Track pertama berisi program CD-i play program untuk video CD seperti halnya CDI, direktori MPEGAV dan VCD berdasar pada Sistem File ISO 9660. Tracks berikutnya adalah dalam format CD-ROM/XA-Mode 2/Form 2 Sectors dan berisi MPEG encoded audio/video sequences yang terdaftar dalam MPEGAV.

Video-CDs dapat dimainkan pada CD-i players, Video-CD players khusus atau pada komputer dengan CD-ROM drives yang didukung CD-ROM/XA dan dekoder MPEG (Untuk versi Windows 98 dan yang lebih tinggi) atau pada software VideoCD yang anda punya.

VideoCD mendukung format berikut ini :

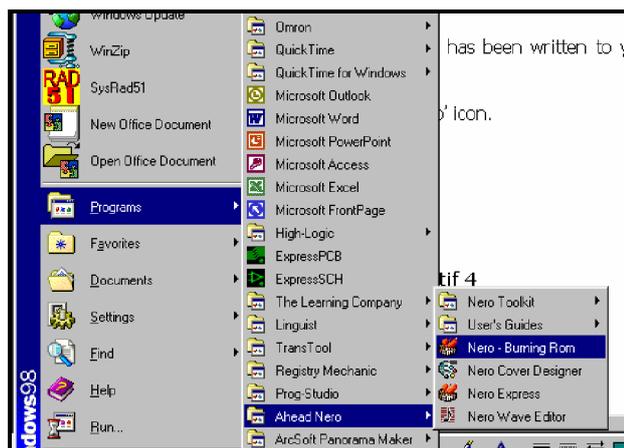
- 352x288 dengan 25 frames per second (PAL)
- 352x288 dengan 29.97 frames per second (NTSC)
- 704x576 sebagai single frame
- 704x480 sebagai single frame
- 352x288 dengan 29.976 frames per second ("FILM" resolution)

2) Membuat VideoCD dengan Software Nero

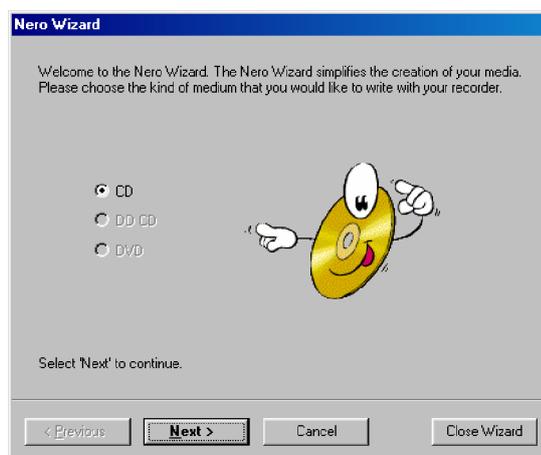
Anda dapat membuat VideoCDs ketika file telah di format dalam MPEG-1 atau AVI. Nero berisi built-in MPEG-1 encoder yang mana file MPEG-1 dapat dibuat. Sekarang ikuti langkah-langkah berikut, bagaimana membuat VideoCD dengan Nero.

- Masukkan CD kosong pada CD Writer.
- Mulai kompilasi Baru dengan klik File>New Start.
- Klik ikon 'Video-CD' pada kotak dialog New Compilation yang membuka ketika Nero di start. Jika Nero sudah terbuka anda dapat membuka kotak dialog ini dengan memilih ikon 'New Compilation' pada toolbar.
- VideoCD tab menawarkan sejumlah pilihan yang dapat anda gunakan untuk membuat VideoCD pada kebutuhan spesifik anda. checkbox 'Create standard compliant CD' seharusnya diaktifkan untuk menjamin Video CD yang anda buat dapat dimainkan pada DVD Player. Tetapkan format warna file video yang akan dikonversi dalam seksi 'Encoding resolution' : Pal or NTSC. Jika anda ingin dapat menambahkan suatu gambar pada video, kemudian dapat dikopi pada direktori terpisah. Dalam hal ini pilih 'Store source pictures in' pada checkbox. checkbox 'Use CD-i application' hanya diharapkan untuk para pemakai yang berpengalaman dengan CD-i applications.
- Pada tab Menu anda dapat membuat menu yang ditampilkan ketika video cd dimasukkan. Aktifkan checkbox dan gunakan kotak tersebut untuk menentukan bagaimana menu tampil. Jika anda klik tombol Set as default, setting untuk masukan menu akan disimpan dan akan dipanggil secara otomatis pada saat membuat video cd selanjutnya.

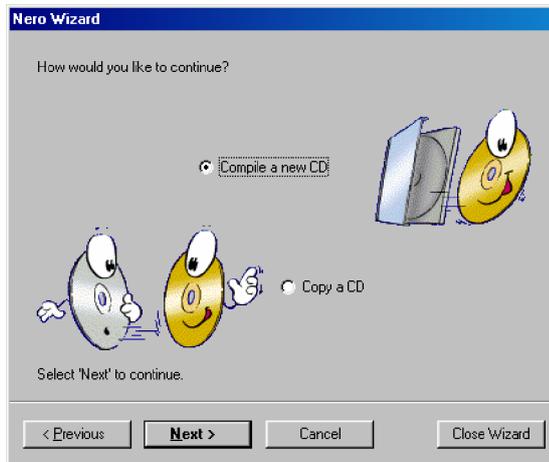
- Pada tab ISO anda dapat memilih level ISO untuk panjang karakter dari nama. Maksimum 31 karakter yang diijinkan untuk Windows 95 dan di atasnya.
- Pada tab Label anda dapat memberi nama pada cd anda dan akan menumpuki nama default "New". Anda dapat menggunakan huruf A-Z, digit 0-9.
- Pada tab Dates anda dapat menentukan tanggal dari kompilasi.
- Gunakan tab Misc untuk menentukan file mana yang akan di buffer dicache memori.
- Untuk selanjutnya anda dapat mengikuti langkah-langkah seperti gambar-gambar dibawah ini



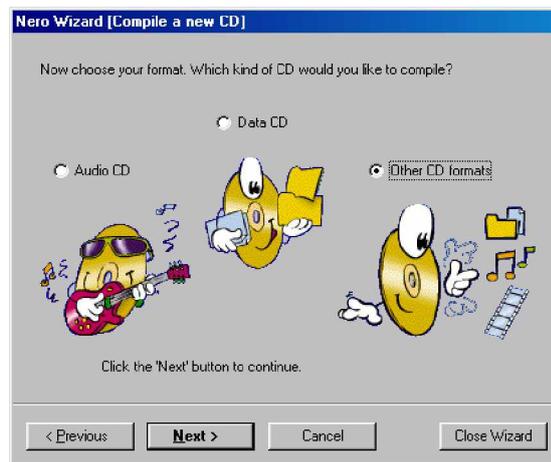
Gambar 43. Open Nero Burning Rom



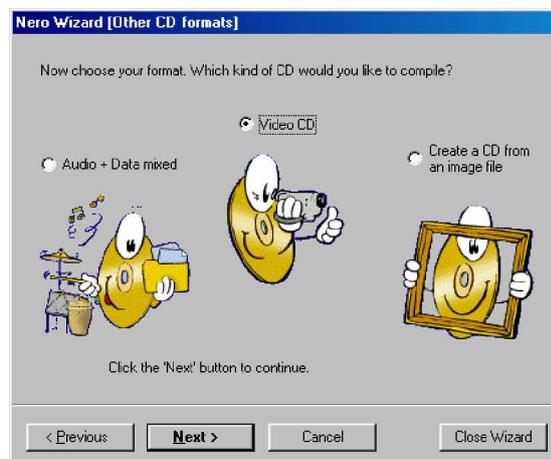
Gambar 44. Nero Wizard; Klik Next



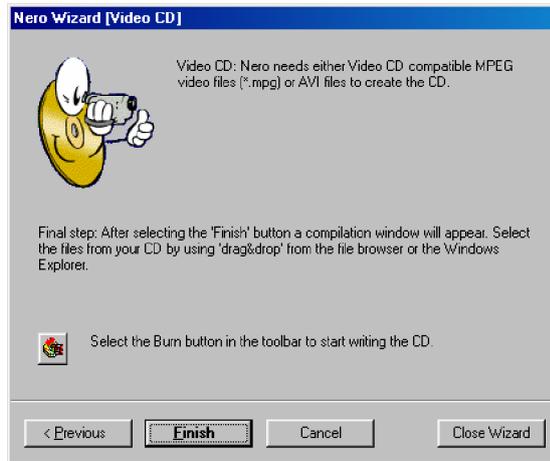
Gambar 45. Compile New CD; Klik Next



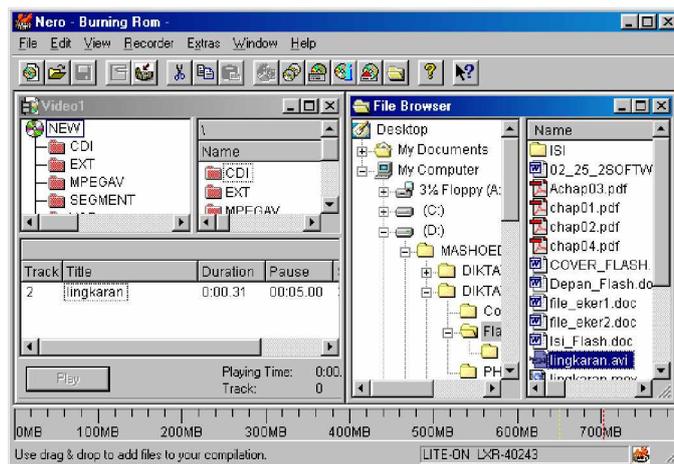
Gambar 46. Other CD Format untuk membuat video ; Klik Next



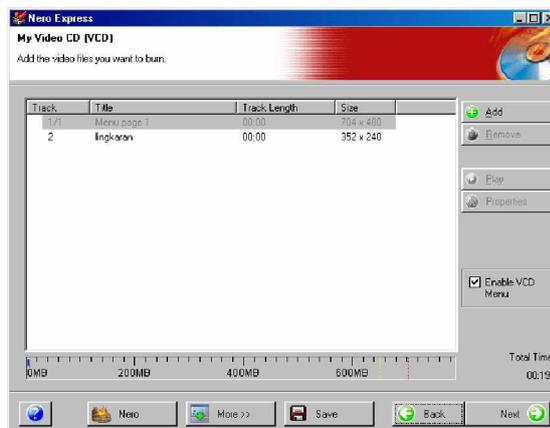
Gambar 47. Video CD; Klik Next



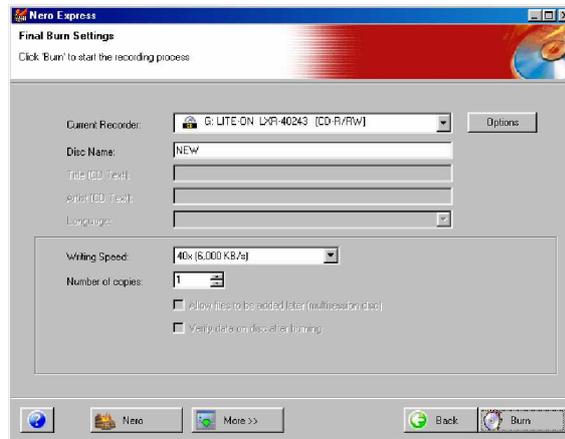
Gambar 48. Akhir wizard Video CD; Klik Finish



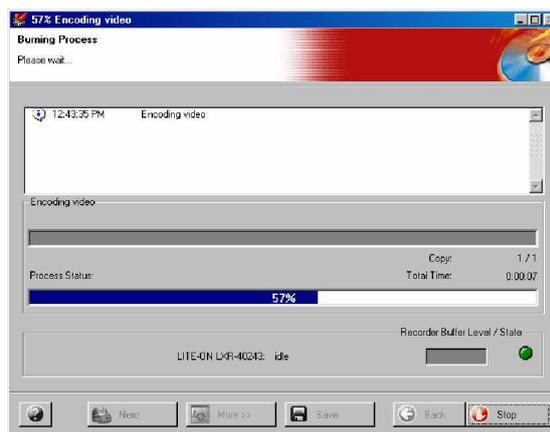
Gambar 49. Drag & Drop File yang berekstensi MPEG atau AVI



Gambar 50. Switch ke Nero Ekspres untuk Burning



Gambar 51. Final Burn Setting; klik Burn



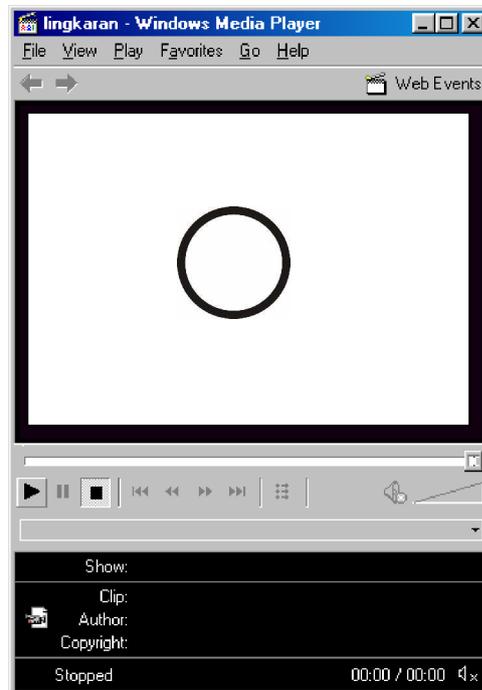
Gambar 52. Burning Process



Gambar 53. Proses burning selesai

Hasil dari kompilasi video cd dapat anda coba pada cd player atau program komputer seperti Windows media player dengan cara

jalankan windows media player, browse file F:\MPEGAV\Avseq01.dat , maka akan tampil seperti gambar dibawah ini:



Gambar 54. File Lingkaran fla yang Sudah Dikompilasi Menjadi Video CD

3) Mengeksport Animasi untuk Digunakan pada Web.

Movie yang telah buat disimpan sebagai file berekstensi *.fla. Format ini adalah format milik flash 5, yang digunakan ketika membuat dan mengedit file. File dengan format *.fla tidak baik digunakan untuk aplikasi web dengan beberapa alasan. File tersebut terlalu besar, dan file ini tidak dapat dijalankan oleh web browser.

Untuk dapat digunakan pada web, file flash harus disimpan dengan format file*.swf dan akan dapat dijalankan pada sembarang browser yang mempunyai flash 5 plugin dan juga Anda dapat menjalankan file flash anda pada versi yang lebih lama. Untuk melakukan itu anda harus menggunakan pilihan Publish pada flash.

Pilihan publish tidak hanya mengirim ke file *.swf tetapi dapat juga mengerjakan variasi perbedaan format file termasuk membuat kode HTML untuk web dan stand alone player untuk distribusi.

4) Publish Settings

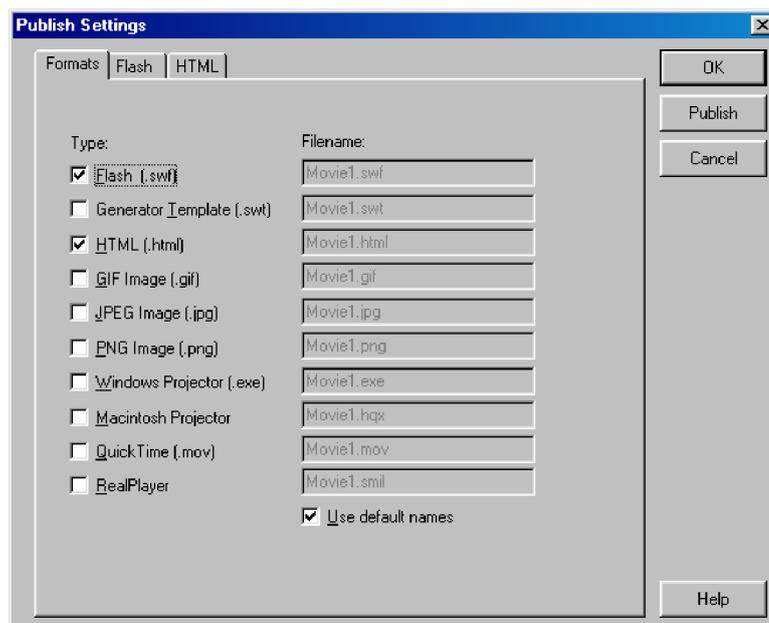
Sebelum mem-publish file flash anda anda pertama kali harus memeriksa setting untuk output file, klik File> Publish Settings, kemudian anda masuk pada menu publish settings. Disini anda dapat memilih format yang ingin anda keluarkan. Beberapa diantaranya adalah :

Flash - File .swf yang berisi animasi

HTML - kode HTML mencakup flash website (recommended)

GIF - Animasi GIF dengan semua frames dari animasi anda akan dikeluarkan.

Windows Projector - Akan membuat file *.exe yang akan memainkan animasi apakah Flash player sudah dinstal atau belum (sangat berguna untuk distribusi offline)



Gambar 55. Kotak Dialog Setting Publish

Untuk masing-masing pilihan yang dipilih akan ditampilkan tab pada bagian atas jendela menu, yang berisi pilihan lanjut untuk masing-masing pilihan yang dipilih.

5) Publishing

Langkah terakhir adalah mempublish movie anda. Anda dapat klik tombol publish atau pilih File > klik Publish. Sebelum melaksanakan publish anda dapat melihat dengan preview dengan memilih File > Klik Publish Preview dan kemudian memilih apa yang anda ingin preview. Sekali file anda di publish anda dapat tes file tersebut dengan menjalankannya secara normal, yaitu dengan cara memanggil file yang dipublish melalui internet Browser.

c. Rangkuman 4

VideoCD

Video-CD berisi MPEG-1 video sequences.

Membuat VideoCD

Anda dapat membuat VideoCDs ketika file telah di format dalam MPEG-1 atau AVI dengan Software Nero. Nero berisi built-in MPEG-1 encoder yang mana file MPEG-1 dapat dibuat. Untuk mendapatkan file berekstensi AVI dilakukan pada saat anda mengekspor file anda dengan memilih format file ekstensi *.AVI.

Hasil dari kompilasi video cd dapat anda coba pada cd player atau program komputer seperti Windows media player dengan cara jalankan windows media player, browse file F:\MPEGAV\Avseq01.dat.

Untuk dapat digunakan pada web, file flash harus disimpan dengan format file*.swf dan akan dapat dijalankan pada sembarang browser yang mempunyai flash 5 plugin dan juga Anda dapat menjalankan file

flash anda pada versi yang lebih lama. Untuk melakukan itu anda harus menggunakan pilihan Publish pada flash.

d. Tugas 4

- 1) Cobalah kembali untuk mengkompilasi file animasi lingkaran fla untuk menjadi video cd. !
- 2) Cobalah kembali untuk mempublish file animasi lingkaran fla untuk dapat digunakan pada web!

e. Tes Formatif 4

- 1) Buatlah video cd dengan mengambil sembarang file animasi flash di komputer anda, anda dapat mengambil dari contoh file bawaan flash, misalnya dari help menu bar, klik file keyframing fla, kemudian kompilasi file tersebut menjadi video cd dengan software Nero!
- 2) Buatlah file tersebut untuk dapat dijalankan di internet browser sebagai web !

f. Kunci Jawaban Formatif 4

- Pahami dan Ikuti kembali langkah-langkah yang di uraikan pada materi 4.

g. Lembar Kerja 4

Alat dan bahan :

1 (Satu) unit komputer minimum pentium 133 yang telah di instal aplikasi Macromedia Flash 5 dan software Nero, 1 Unit CD writer, 1 keping CD R/W.

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.

- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Macromedia Flash 5. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Klik Help pada menu bar, arahkan mouse pada Sample.
- 5) Klik Spotlight Mask.
- 6) klik Control>klik Play
- 7) Amati menu-menu yang tampil, dan animasi gambar yang ada.
- 8) Export file Spotlight Mask menjadi Spotlight.avi
- 9) Siapkan 1 keping CD R/W (Read/Write), kemudian masukkan pada Cd Writer.
- 10) Jalankan software Nero.
- 11) Ikuti langkah-langkah pada uraian materi 4.
- 12) Cobalah file yang sudah anda kompilasi dengan software Widows Media player
- 13) Jika telah selesai, tutuplah Macromedia Flash 5 dikomputer anda dan matikanlah komputer dengan benar.

BAB III

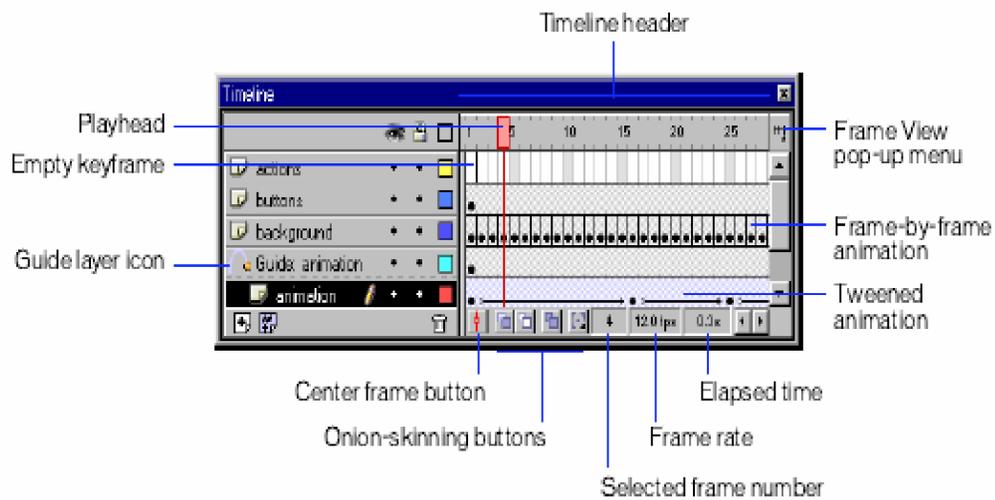
EVALUASI

A. PERTANYAAN

1. Sebutkan bagian-bagian dari tampilan menu Timeline! (skor 10)
2. Sebutkan short cut dari perintah dibawah ini ! (skor 10)
 - a. Membuat file baru (New)
 - b. Membuka file (Open)
 - c. Menyimpan File (Save)
 - d. Import File
 - e. Export File
 - f. Membatalkan pekerjaan (undo)
 - g. Convert To Symbol
 - h. Play
 - i. Test Movie
 - j. Publish
3. Buatlah animasi Text "EVALUASI" untuk mengubah warna dan tranpransi dari text !(skor 40)
4. Buatlah animasi untuk membuat movie clip dengan gambar yang ada di komputer anda, gambar berextensi *.jpg, dan merupakan gambar berbentuk sequen (urutan), bila tidak ada buatlah gambar tersebut paling tidak 5 frame.? (skor 40)

B. KUNCI JAWABAN EVALUASI

1. Bagian-bagian Tampilan menu Timeline adalah sebagai berikut:



2. Shortcut

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| a. Membuat file baru (New) | Ctrl+N |
| b. Membuka file (Open) | Ctrl+O |
| c. Menyimpan File (Save) | Ctrl +S |
| d. Import File | Ctrl + R |
| e. Export Movie | Ctrl + Alt +Shift + S |
| f. Membatalkan pekerjaan (undo) | Ctrl + Z |
| g. Convert To Symbol | F8 |
| h. Play | Enter |
| i. Test Movie | Ctrl + Enter |
| j. Publish | Shift + F12 |

3. Animasi Text

Langkah-langkah membuat efek warna pada text:

- Select Insert ---> Keyframe , keyframe pertama
- Buat teks "EVALUASI" dengan Text tool pada stage

- c. Select Insert ---> Convert to Symbol, buat simbol dengan nama Teks1
- d. Buat keyframe kedua
- e. Select Window ---> Panel ---> Effect, Terdapat pilihan none, brightness, alpha, tint, advance Pilih Alpha 50% untuk gambar tersebut.
- f. Buat simbol Teks2
- g. Buat motion tweening animation, Insert -à Create Motion Tween.
- h. Select Control ---> Play, maka animasi tweening akan ditampilkan dengan teks yang warnanya menghilang
- i. Simpan file tersebut dengan nama Evaluasi.fla

4. Animasi Video Clip

Cara membuat movie clip adalah sebagai berikut:

- a. Buat file baru
- b. Pada menu File ---> Import
- c. Import gambar sembarang1.jpg.
- d. Pilih Window ---> Library, sembarang1. jpg akan tersimpan dalam library.
- e. Ulangi untuk mengimport sembarang2.jpg, sembarang3.jpg, sembarang4.jpg dan sembarang5.jpg. Pada library akan muncul simbol dari kelima gambar tersebut, sedangkan pada stage juga terdapat gambar lima gambar yang terletak pada satu posisi.
- f. Delete semua gambar pada stage sehingga sehingga tidak ada gambar satupun dalam stage.
- g. Pilih Insert ---> New Symbol, beri nama symbol dengan sembarang, dan pilih Movie Clip pada check box. Klik OK, maka muncul editor movie clip sembarang.

- h. Dengan animasi frame by frame, simbol gambar sembarang1.jpg sampai dengan sembarang5.jpg dimasukkan ke dalam stage, dengan mengatur posisi dan besarnya image.
- i. Simpan file tersebut dengan nama movie_sembarang fla
- j. Select Control ---> Play..

C. KRITERIA KELULUSAN

Aspek	Skor (1-10)	Bobot	Nilai	Keterangan
Kognitif (soal no 1 s/d 2)		3		Syarat lulus nilai minimal 70 dan skor setiap aspek minimal 7
Kebenaran langkah		3		
Kerapian, kebersihan, ketelitian		2		
Ketepatan waktu		2		
Nilai Akhir				

Kategori kelulusan:

- 70 – 79 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja dengan bimbingan.
- 80 – 89 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.
- 90 – 100 : Di atas kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.

BAB IV

PENUTUP

Demikianlah modul pembelajaran Mengoperasikan Software Multimedia. Materi yang telah dibahas dalam modul ini masih sangat sedikit. Hanya sebagai dasar saja bagi peserta diklat untuk belajar lebih lanjut. Diharapkan peserta diklat memanfaatkan modul ini sebagai motivasi untuk menguasai software multimedia lebih jauh sehingga peserta diklat dapat merancang berbagai macam tampilan multimedia interaktif yang dikehendaki.

Setelah menyelesaikan modul ini dan mengerjakan semua tugas serta evaluasi maka berdasarkan kriteria penilaian, peserta diklat dapat dinyatakan lulus/ tidak lulus. Apabila dinyatakan lulus maka dapat melanjutkan ke modul berikutnya sesuai dengan alur peta kedudukan modul, sedangkan apabila dinyatakan tidak lulus maka peserta diklat harus mengulang modul ini dan tidak diperkenankan mengambil modul selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Wijaya, Didik, 2003, Tip dan Trik Macromedia Flash 5.0, P.T Elexmedia
Komputindo, Gramedia, Jakarta.

Macromedia, 2000, Macromedia Lessons.