

# Flash Dasar *Banget*

By: *Giri Prahasta Putra*

*@rigrigiri*

<b>Introduksi .....</b>	<b>2</b>
<b>74 Kata tentang Flash.....</b>	<b>2</b>
<b>Mulai Ah .....</b>	<b>3</b>
<b>Mengubah ukuran stage.....</b>	<b>4</b>
<b>Membuat lingkaran .....</b>	<b>5</b>
<b>Urusan besar dan kecil .....</b>	<b>8</b>
<b>Menggerakkan Lingkaran.....</b>	<b>9</b>
<b>Lingkaran Jatuh Bergantian.....</b>	<b>12</b>
<b>Memasukkan Text .....</b>	<b>14</b>
<b>Menggerakkan Text .....</b>	<b>15</b>
<b>Menambahkan background .....</b>	<b>17</b>
<b>Tulisan Menjadi Warna Putih.....</b>	<b>19</b>
<b>Memasukkan Gambar dan Menggerakkannya .....</b>	<b>20</b>
<b>Efek Berhenti Sejenak.....</b>	<b>21</b>
<b>Menghentikan Movie .....</b>	<b>21</b>
<b>Membuat Tombol .....</b>	<b>22</b>
<b>Fyuh, selesai .....</b>	<b>24</b>

## Introduksi

### 74 Kata tentang Flash

Diciptakan oleh **Jonathan Gay** di aplikasinya yang bernama SmartSketch untuk PenPoint OS. Karena PenPoint tidak laku di pasaran maka SmartSketch dipindahkan ke Microsoft Windows dan Mac OS. Dengan populernya internet SmartSketch berubah nama menjadi CelAnimator, kemudian FutureSplash, animasi berbasis vektor yang juga bersaing dengan Macromedia Shockwave. Tahun 1996 FutureSplash dibeli Macromedia dan diberi nama Flash, dari kata "Future" dan "Splash". Tahun 2005 Macromedia dibeli oleh Adobe dan kini Flash dikembangkan dan didistribusikan oleh Adobe.

Peringatan

*Crack* itu termasuk melanggar etika lo

# Mulai Ah

1. Buka aplikasi Adobe Flash.



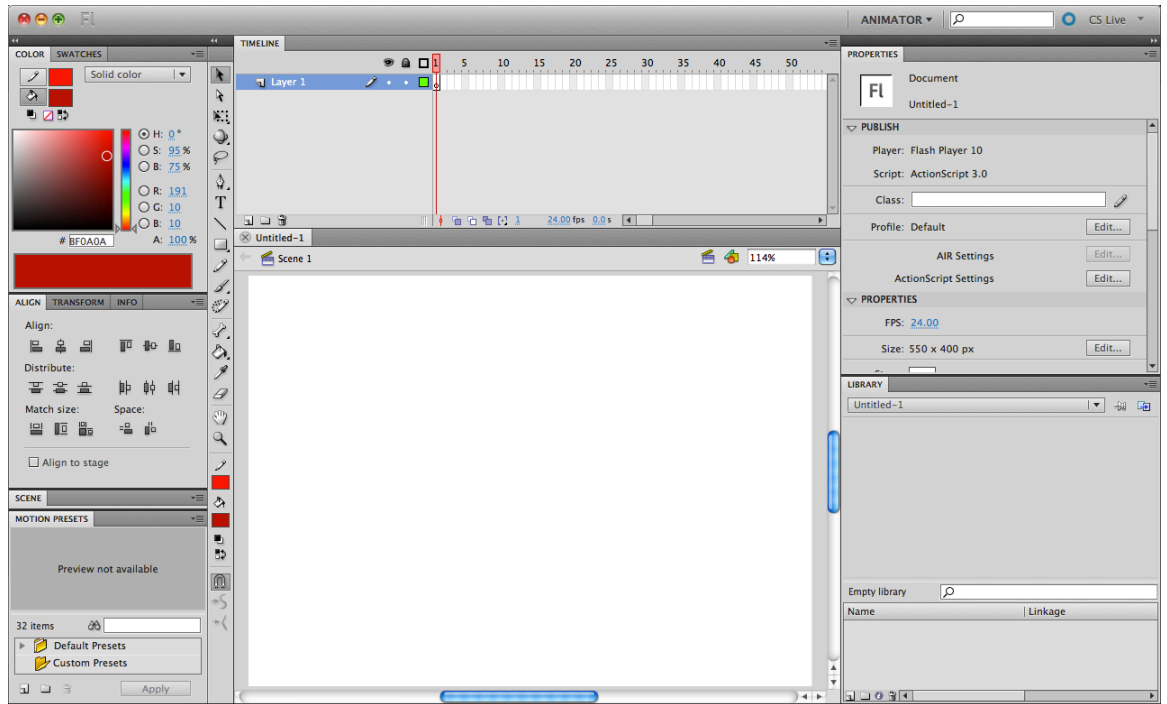
Mungkin tampilan yang ada akan berbeda *sedikit* dengan tampilan yang kamu buka sekarang.

2. Pilih Create New > ActionScript 3.0

## ***Tuing!***

Apa sih bedanya ActionScript 3.0, ActionScript 2.0, dan tombol menu di bawahnya itu? Sebenarnya sama aja **kalaupun** kamu mau membuat animasi tanpa scripting. Yang membedakan adalah versi bahasa ActionScript. Di modul ini kamu akan menggunakan ActionScript 3.0

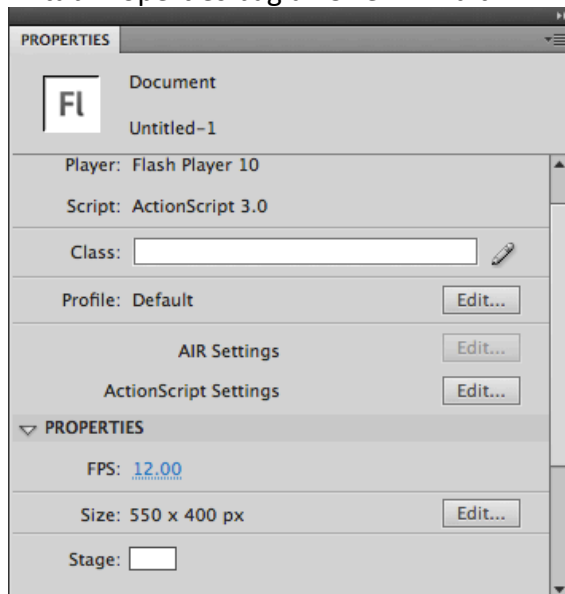
3. Jreng! Tampilannya akan seperti ini



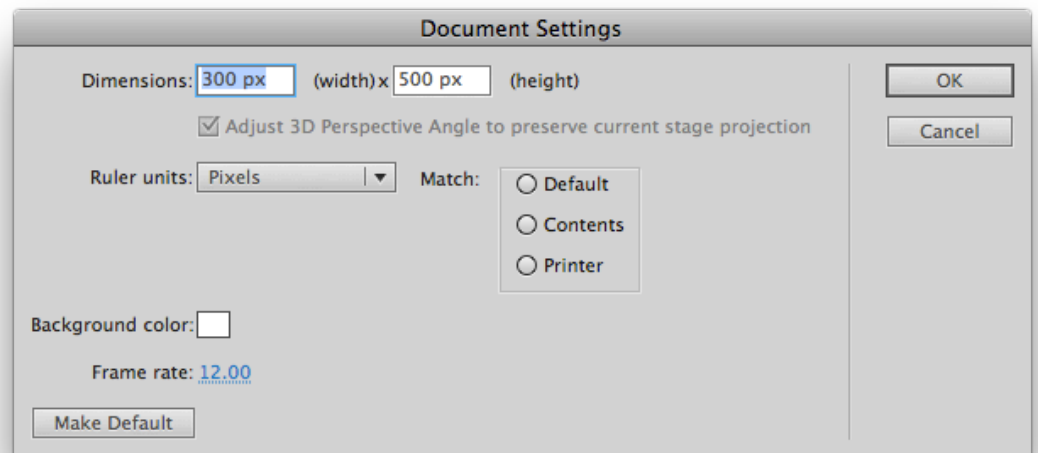
**Tuing!**  
 Jika kamu menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5 dan ingin membuat tampilan seperti ini klik workspace di kanan atas dan pilih

### Mengubah ukuran stage

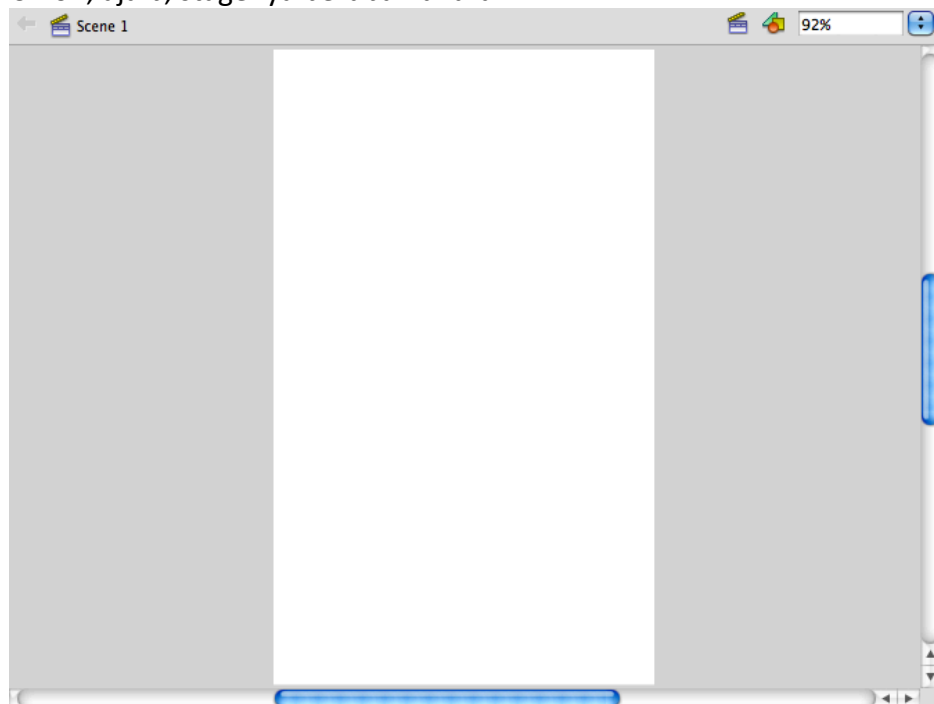
1. Di Adobe Flash CS5 hal ini sangatlah gampang, bener deh. Pertama klik stage.
2. Di tab Properties bagian Size klik Edit...



3. Nah, jendela **Document Settings** akan muncul. Ubah dimensions-nya menjadi 300 (width) x 500 (height). Klik Ok, dan keajaiban pun terjadi.

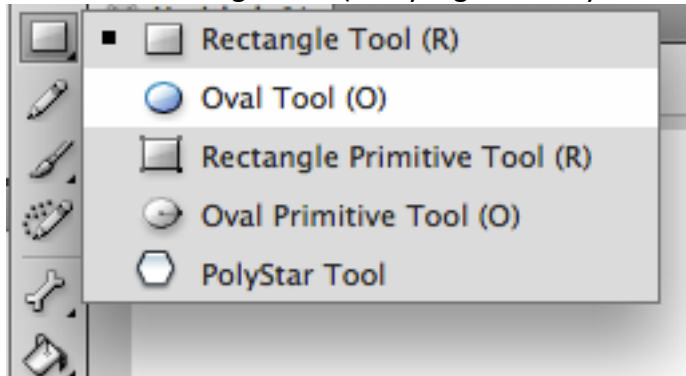


4. Uwah, ajaib, stagenya berubah ukuran.

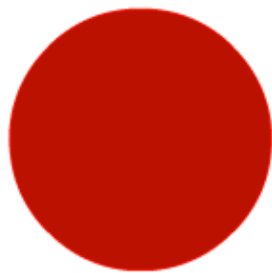


## Membuat lingkaran

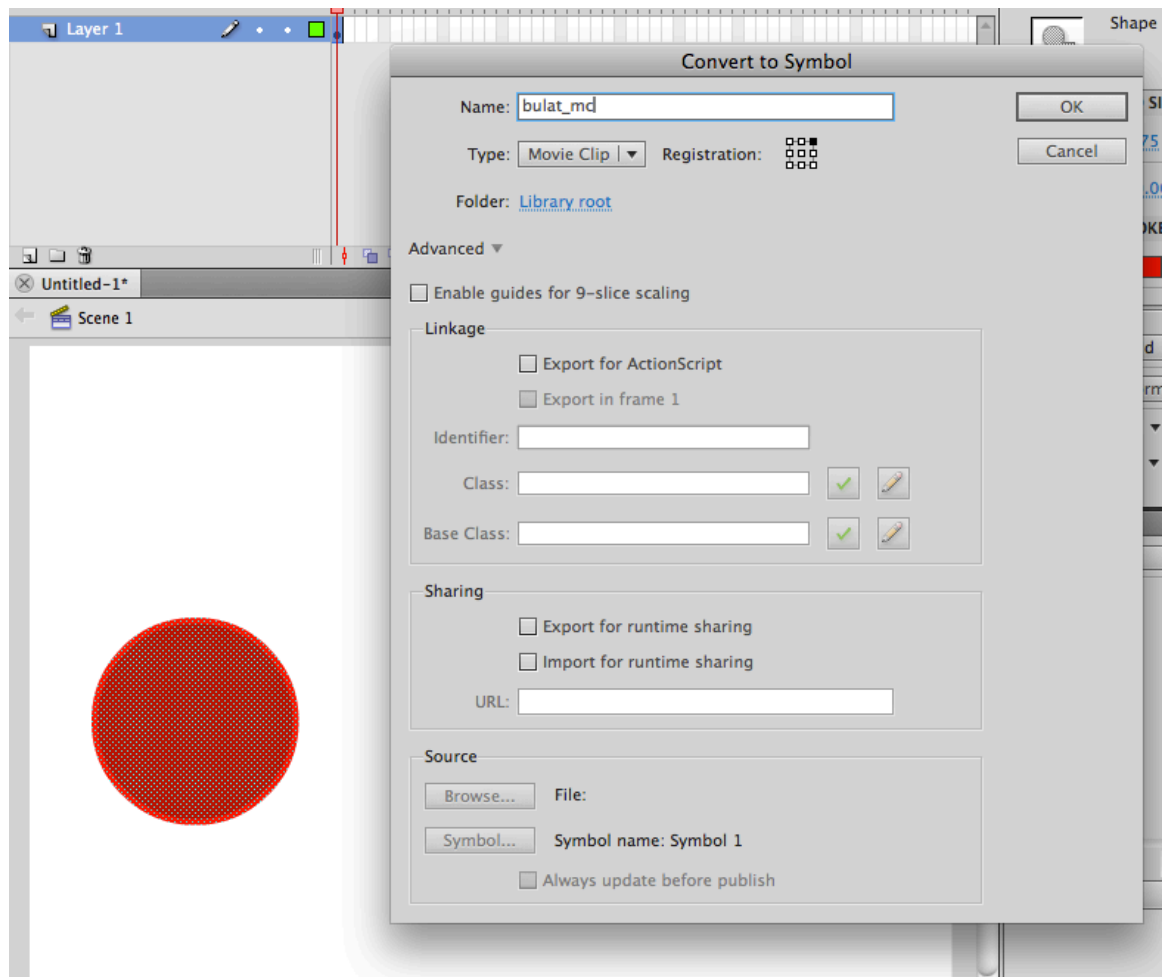
1. Klik tahan Rectangle Tool (alat yang bentuknya kotak). Pilih **Oval Tool**



2. Buat lingkaran di dalam stage. Terserah kamu mau sebesar apa dengan warna apa, makin banyak kreasi yang kamu buat makin *asoy*.



3. Pilih bulatan tadi kemudian tekan F8 (Modify > Convert To Symbol) untuk mengubahnya menjadi symbol. Jendela untuk mengatur symbol akan muncul. Masukkan namanya **bulat\_mc** dan Type nya **Movie Clip**

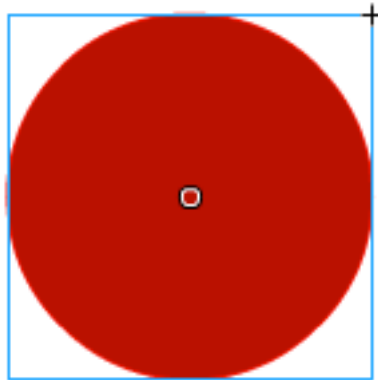


## Tuing!

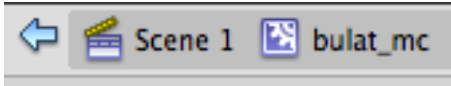
Sudah jadi tradisi untuk movie clip diberi nama belakangnya *mc*. Sebenarnya tidak pun tidak apa-apa, diberi nama "*Bulat\_Asep*" juga boleh kok, hanya saja penamaan ini memudahkan untuk pengembangan berikutnya.

4. Seperti Usagi Tsukino yang berubah mejadi Sailor Moon, kini bulatan yang sudah kamu buat telah berubah menjadi movie clip. (Apa hubungannya dengan Sailor Moon? Nggak, nggak ada, hanya saja rohnya kependekan). Tanda sebuah objek menjadi Movie Clip ketika di klik ada kotak biru di

sekelilingnya.



5. Mari masuk ke dalamnya. Klik dua kali bulatan tadi. Kalau kamu perhatikan sekarang kamu telah di dalam Movie Clip. Lihat, sekarang tulisan di atas canvas ada Scene 1 dan disebelahnya ada bulat\_mc.

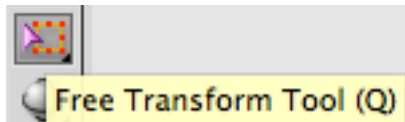


### Tuing!

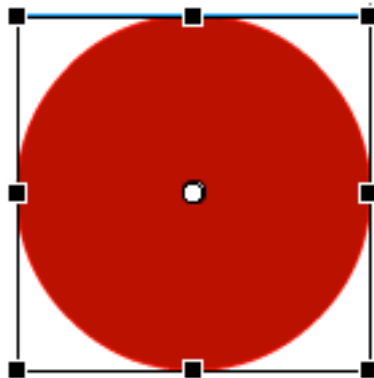
Tidaak! Aku ingin keluar dari bulatan ini! Tenang, tinggal klik tanda panah ke kiri di atas atau klik Scene paling awal.

## Urusan besar dan kecil

1. Punya kamu besar? Eh, maksudnya bulatannya, ingin mengecilkannya? Atau membesarkannya? gampang. Pilih bulatan kamu dan klik **Free Transform Tool**.



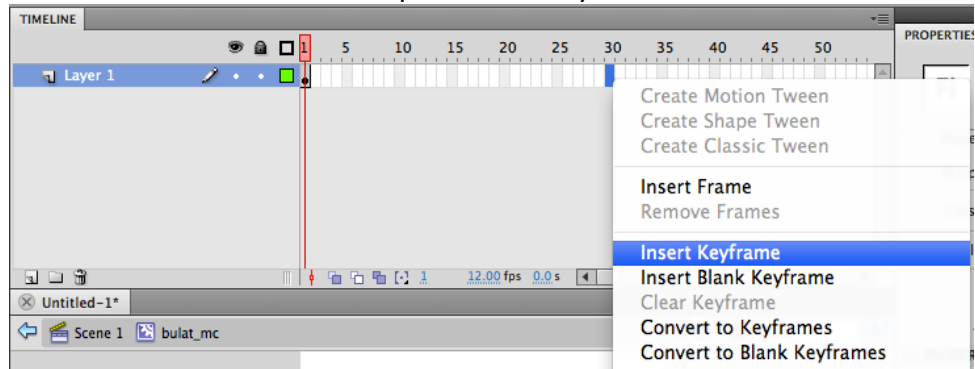
2. Bulatan kamu akan dikelilingi kotak-kotak seperti ini. Tinggal drag dan klik, seperti mengubah ukuran gambar di Office.



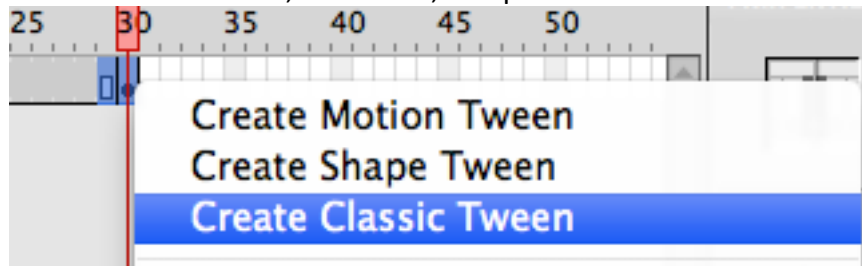


## Menggerakkan Lingkaran

1. Letakkan lingkarannya di atas stage, seperti ini.
2. Dan masuk ke dalamnya. Ssseh!
3. Pada frame 30 klik kanan dan pilih Insert Keyframe



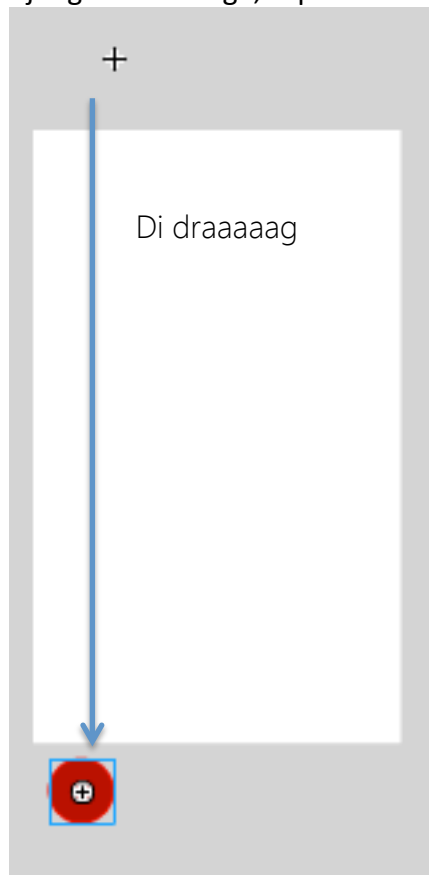
4. Blok frame 29 dan 30, klik kanan, dan pilih **Create Classic Tween**



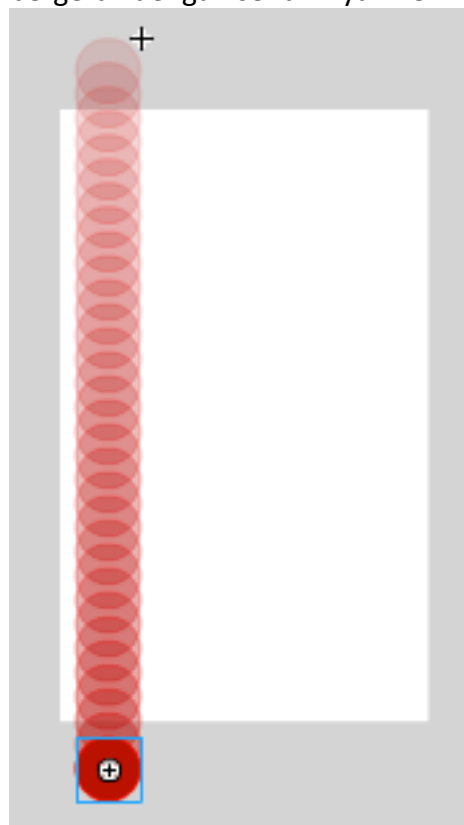
5. Aha, lihat, sekarang jadi warna ungu yang imut seperti ini.



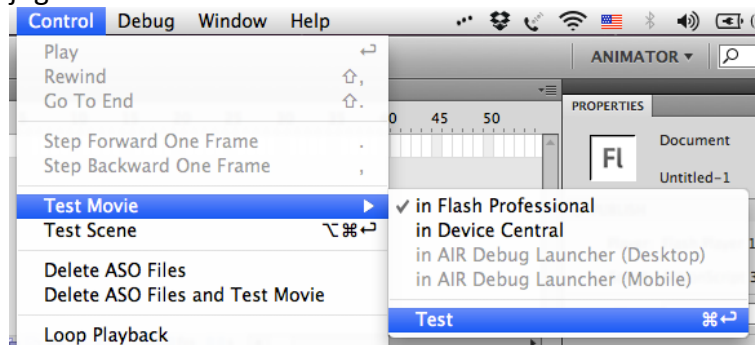
6. **Masih di Frame 30**, pilih bulatan yang ada di stage dan drag hingga ujung bawah stage, seperti ini.



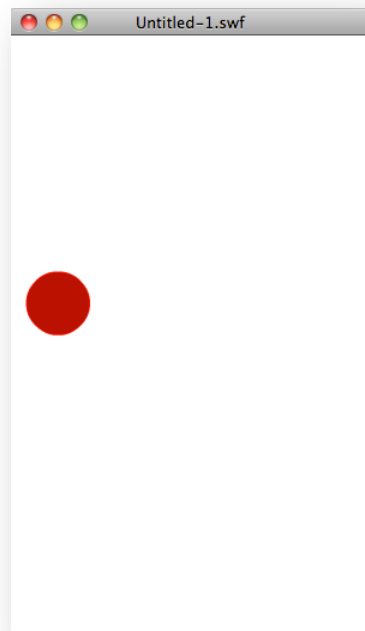
7. Coba tekan Enter(di Windows) dan lihat! Bulatan itu secara ajaib bergerak dengan sendirinya. Klenik sekali.



8. Coba sekarang tekan Ctrl+Enter (di Windows) untuk Test Movie. Bisa juga klik Control >Test Movie > Test.

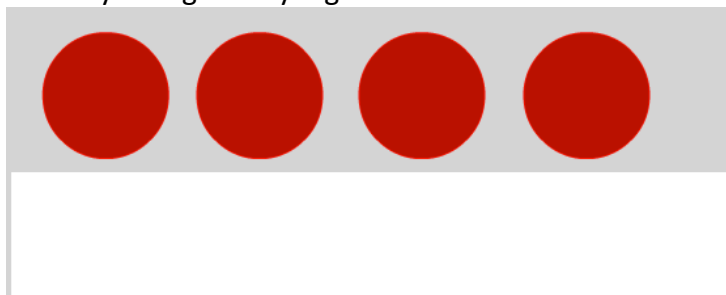


9. Bola klenik itu pun melayang-layang di dalam jendela.



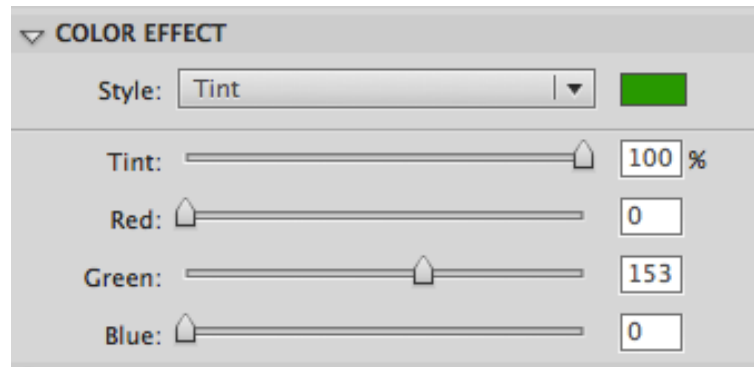
### Lingkaran berbeda warna dengan Tint

1. Perbanyak lingkaran yang sudah kamu buat



2. Kalau warnanya sama kurang menarik yah? Pilih salah satu lingkaran, di properties pilih Color Effect, Style, Tint. Kamu bisa mengubah warnanya

dari sini




### Tuing!

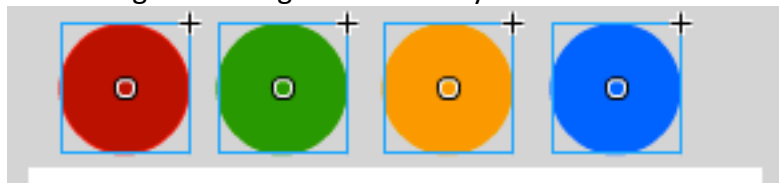
Jika ingin membuat movieclip yang sama tapi memiliki salah satu bagian yang berbeda (misalnya warnanya) jangan edit movie clip itu juga. Misalnya bola\_mc bagian kanan kamu edit dengan masuk ke dalamnya dan mengubah warnanya, bola\_mc lainnya akan ikut berubah karena semuanya sama-sama bola\_mc. Jika ingin memiliki movie clip yang berbeda kamu bisa menduplikasikannya terlebih dahulu.

3. Lihat, lihat, warnanya sudah berbeda-beda.



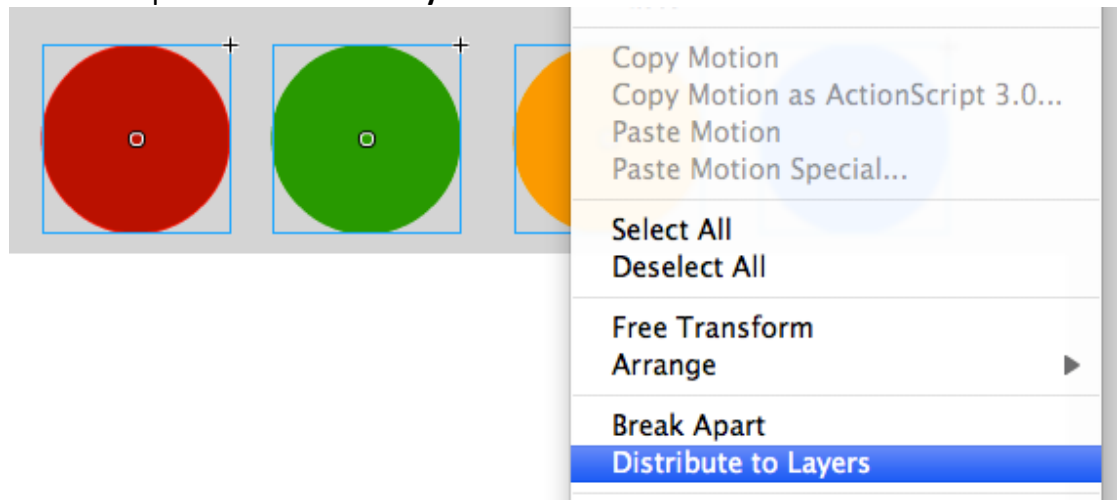
### Lingkaran Jatuh Bergantian

1. Pilih semua lingkaran tadi. Bisa dengan tahan shift dan klik satu-satu, atau pilih selection tool (shortcutnya tombol "V")  dan select semua lingkaran dengan membloknnya.

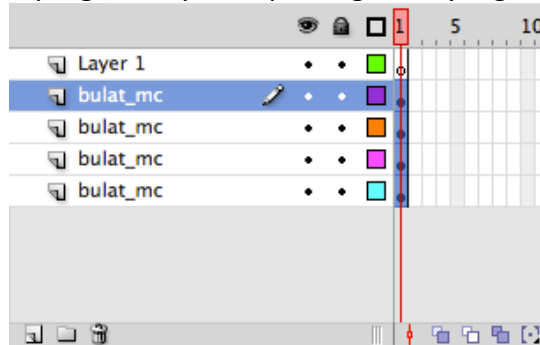


2. Klik kanan dan pilih "Convert To Symbol". Kalau kamu perhatikan hal ini sebenarnya sama dengan menekan tombol F8 (cara mengubah menjadi Movie Clip).
3. Ubah Name nya menjadi **banyak\_bola\_mc**

4. Sekarang masuk ke dalamnya. Pilih semua lingkaran sekali lagi. Klik kanan dan pilih **Distribute To Layers**.

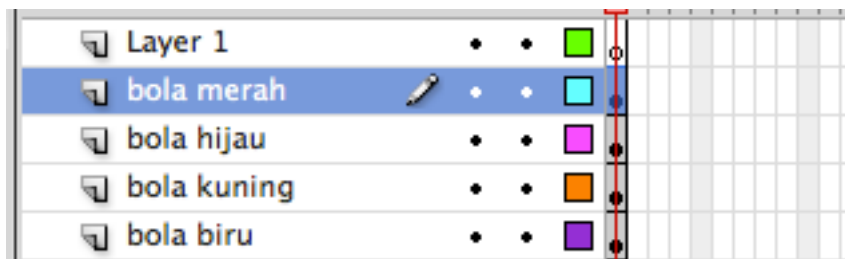


5. Apa yang berubah? Nggak ada di stage, tapi coba lihat timelinenya, jreeng! Setiap bulatan kini didistribusikan di layer yang berbeda. Layer 1 yang awalnya tempat lingkaran yang banyak tadi kini kosong.

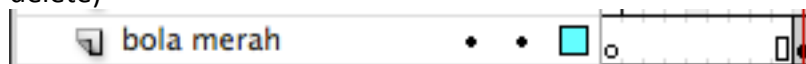


6. Sekarang beri nama layer tersebut dan susun berdasarkan warnanya. Perhatikan, frame yang kamu pilih maka seluruh objek di frame tersebut akan terseleksi.

**Tuing!**  
Untuk memberi nama layer cukup klik dua kali layer yang akan diberi nama.



7. Pada layer **bola merah** pilih frame 10. Klik kanan dan klik "Insert keyframe". Pilih frame 5 dan hapus objek di dalamnya (tekan tombol delete)



8. Pilih layer **bola hijau**, beri keyframe di frame 7. Pilih Frame 10 dan klik kanan, dan pilih "Insert Frame". Pilih frame 6 dan hapus objek di

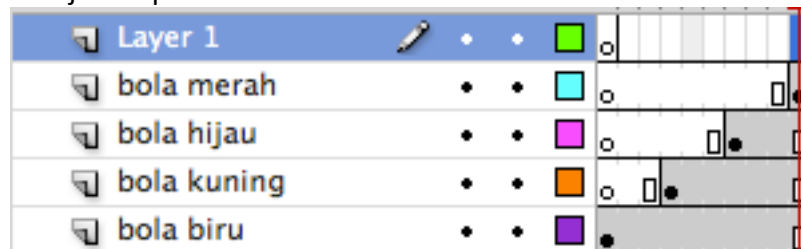
dalamnya



- Pilih layer **bola kuning**, beri keyframe di frame 4, beri frame di frame 10, dan hapus objek di frame 3.




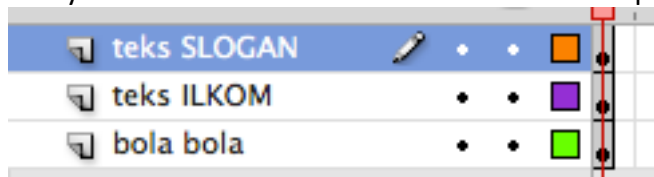
- Pilih layer **bola biru**, beri frame di frame 10.
- Fiuh, capek juga ya? Nah, sekarang frame dan layer akan tersusun menjadi seperti ini



- Kalau di Test Movie hasilnya aneh loh, ada bola yang turun sampai bawah, ada yang hilang-hilang, nah sekarang saatnya sedikit script. Beri keyframe di Layer 1 pada frame 10.
- Masih di frame 10. Pilih Window > Actions (F9), ketikkan **stop();**
- Dan secara ajaib ketika di Test Movie bola jatuh bergantian

## Memasukkan Text

- Kembali ke Stage yuk. Oh iya, kita belum memberi nama Layer 1. Ubah dulu namanya menjadi **bola bola**.
- Buat layer baru dengan mengklik tombol new Layer di kiri bawah bagian Timeline. Taruh di atas layer **bola bola**, kemudian beri nama **teks ILKOM**
- Masih di layer **teks ILKOM**. Pilih Text Tool  (shortcutnya T). Klik bagian tengah stage dan masukkan "ILKOM".
- Buat layer baru lagi dan beri nama **teks SLOGAN**.
- Di layer **teks SLOGAN** masukkan teks "ilmu komputer".





### **Tuing!**

Ingin mengubah besar tulisan? Fontnya juga? Gampang, tinggal ubah di bagian Properties

### **Menggerakkan Text**

1. Pilih teks ILKOM. Di layer **teks ILKOM** beri keyframe di frame 20. Blok frame 19 dan 20 dan klik kanan, dan klik Create Classic Tween.

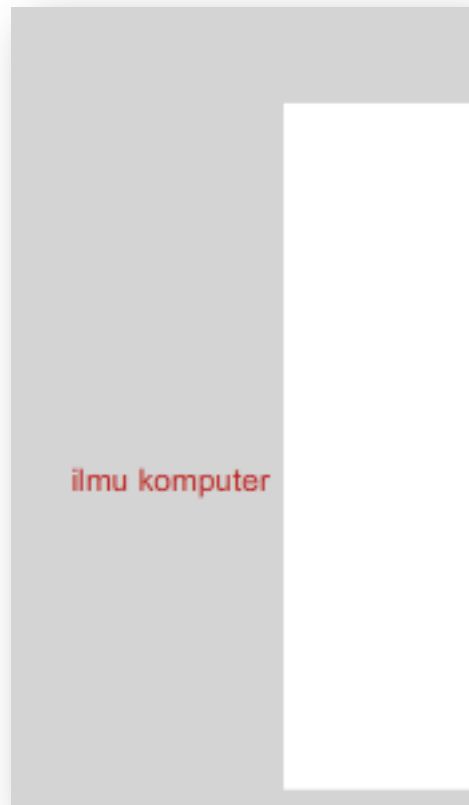
2. Kembali ke Frame 1 dan taruh tulisan ILKOM di bagian sebelah kanan di luar stage seperti ini



3. Sekarang pilih layer **teks SLOGAN**. Beri keyframe di frame 10 dan 20.
4. Hapus objek di frame 1.
5. Blok frame 20 dan 19, klik kanan dan pilih **Create Classic Tween**



6. Masih di layer **teks SLOGAN** di frame 10, pilih teks “ilmu komputer” di stage dan drag hingga ke bagian sebelah kiri di luar stage seperti ini



7. Aha! Coba tekan enter, sekarang teks-teks itu melayang-layang. Ups, tapi kok bola-bola yang sudah kita buat ikutan hilang ya? Itu karena dia hanya muncul di frame 1. Agar muncul terus di layer **bola bola** tambah frame nya di frame 20.
8. Cobain **Test Movie**. Wooow, ada teks yang gerak-gerak, ada bola yang gerak-gerak, ajaib yah? Subhanallah.

## Menambahkan background

1. Buat layer baru. Kalau letaknya di atas layer yang lain drag agar letaknya di paling bawah. Ubah namanya jadi **background**.

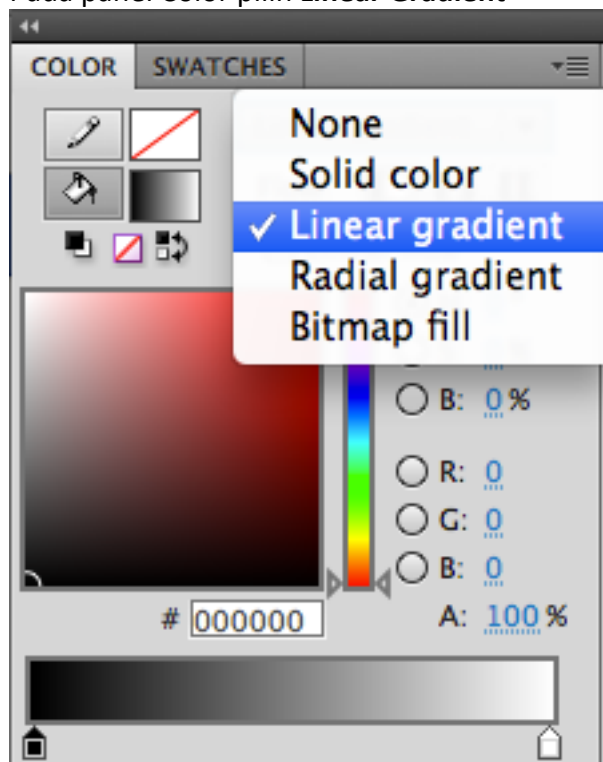


2. Pilih rectangle tool (shortcutnya R). Buat kotak sebesar stage. Ukurannya di tutorial ini sebesar 300 x 500.

**Tuing!**

Ingin ukurannya tepat dengan stage? Pilih kotak yang kamu buat, di properties buat ukurannya sama dengan stage dan letaknya di (0,0)

3. Pada panel Color pilih **Linear Gradient**

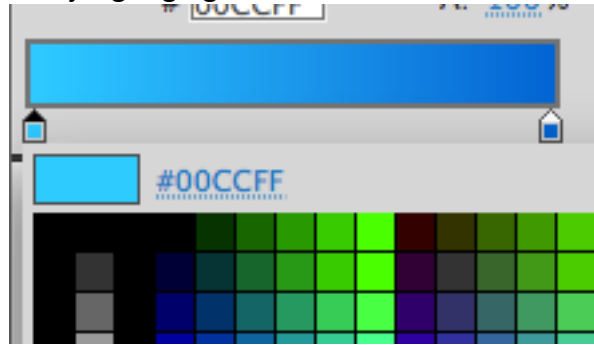


**Tuing!**

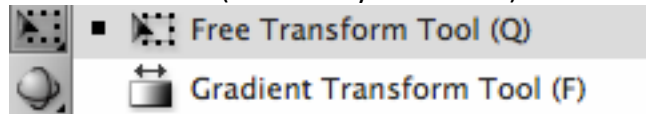
Kalau panel color mu belum muncul pilih Window > Color

4. Ubah warnanya seperti ini, atau warna apapun yang kamu suka. Untuk mengubahnya kamu bisa mengklik dua kali di tombol yang

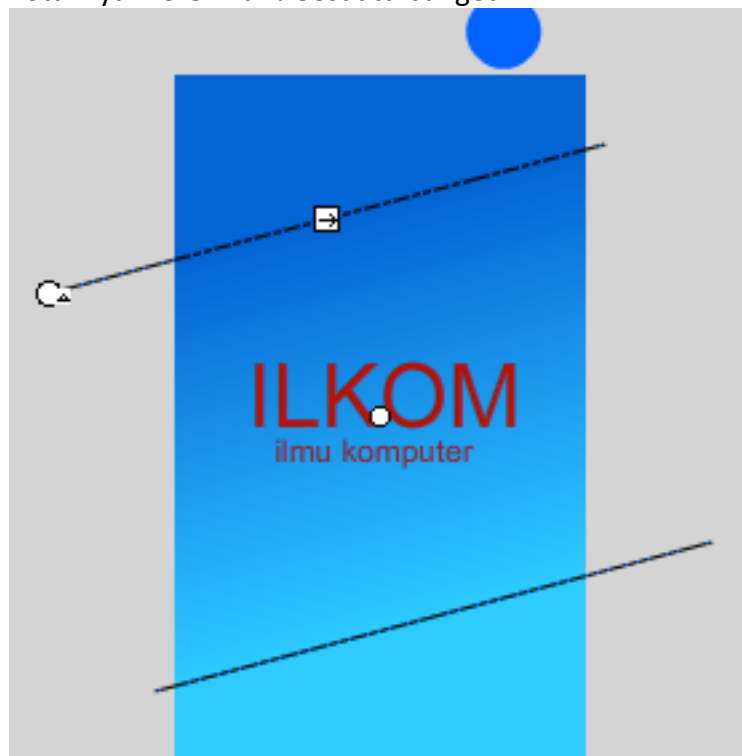
berujung segitiga.



5. Aha, sekarang warna backgroundnya sudah ada. Tapi kamu ingin mengubahnya gradasinya dari atas ke bawah? Bisa, pilih **Gradient Transform Tool** (shortcutnya tombol F).



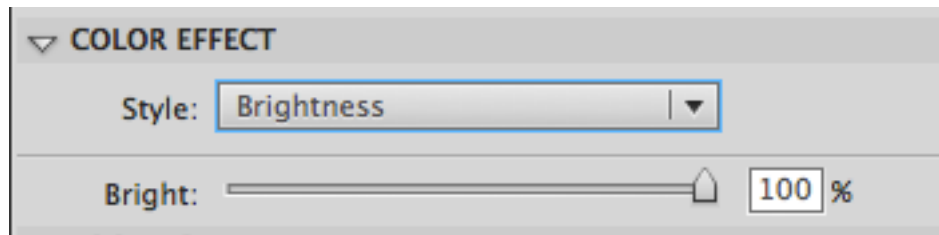
6. Klik di kotak background dan kamu bisa mengubah orientasi gradasinya, bahkan mengubah ukurannya, tapi tidak terhadap kotaknya. Keren kan? Sesuatu banget.



## Tulisan Menjadi Warna Putih

1. Uh, warna merah dan biru tidak terlalu cocok di sini. Hm.. sekalian deh diberikan efek kemunculan tulisannya. Di frame 20 pilih tulisan ILKOM dan ilmu komputer.

2. Di bagian **Properties**, **Color Effect** pilih style **Brightness** dan ubah jadi 100%

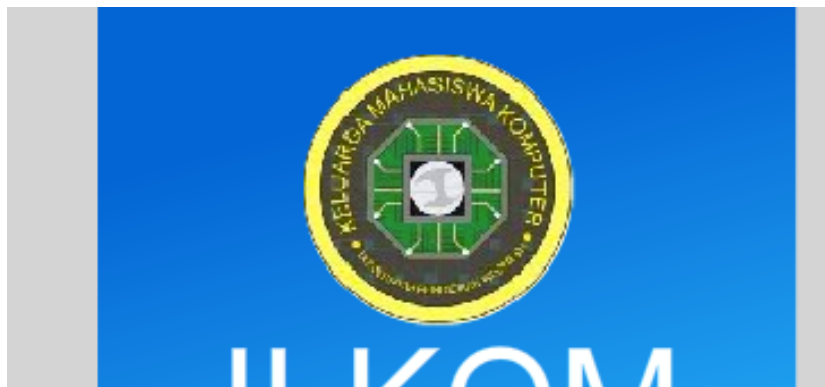


3. Dan kalau di play kemunculan tulisannya perlahan jadi putih

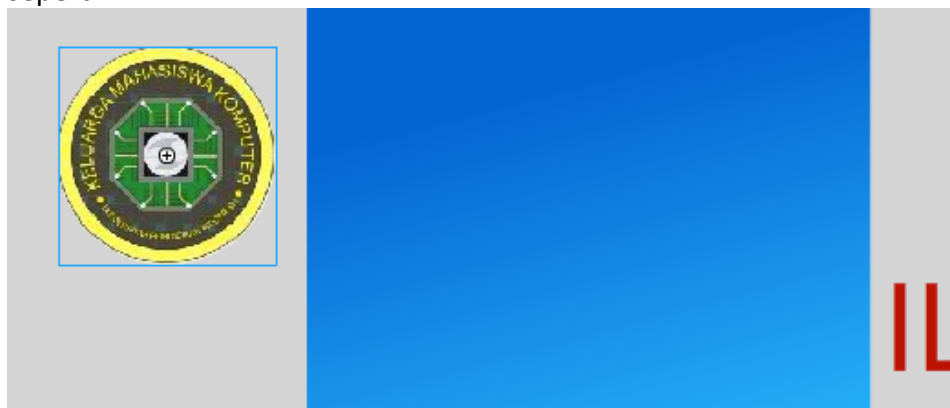


## Memasukkan Gambar dan Menggerakkannya

1. Buat layer baru dan beri nama **gambar**. Taruh di atas layer **bola bola**.
2. Pilih **File > Import > Import to Stage**. Pilih gambar yang mau kamu masukkan.
3. Letakkan di atas tulisan **ILKOM**. Oke, *it's looks great*, tapi maunya gerak-gerak, hehe. Di layer **gambar** tadi beri keyframe di frame 20. Blok frame 19 dan 20 kemudian beri **Classic Tween**.



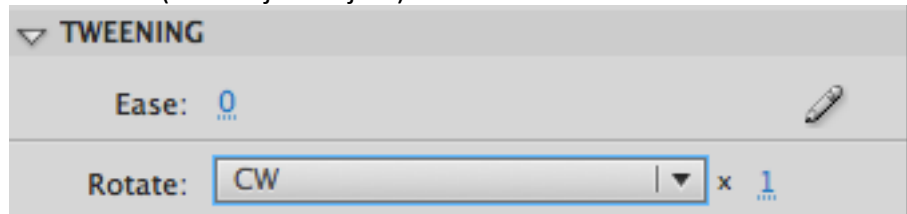
4. Kembali ke **frame 1**, letakkan gambar di bagian paling kiri di luar stage seperti ini.



- Pilih frame diantara frame 1 hingga 20 di layer **gambar**, misalnya frame 9.



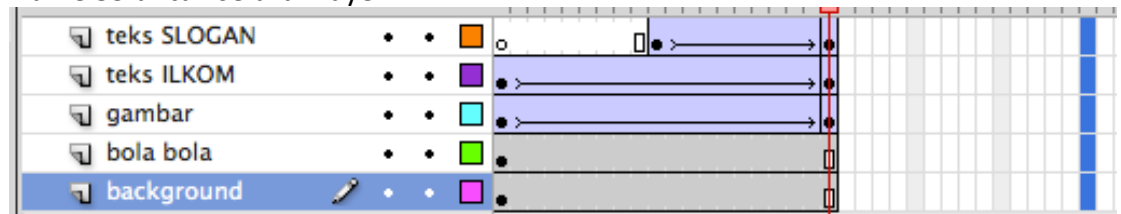
- Pada **properties** bagian **tweening**, **rotate**, pilih CW. CW artinya Clock-Wise (searah jarum jam).



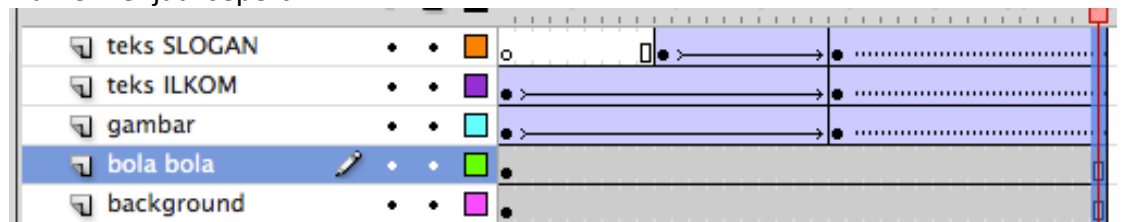
- Coba di Play! Woa! Gambarnya muter-muter!

## Efek Berhenti Sejenak

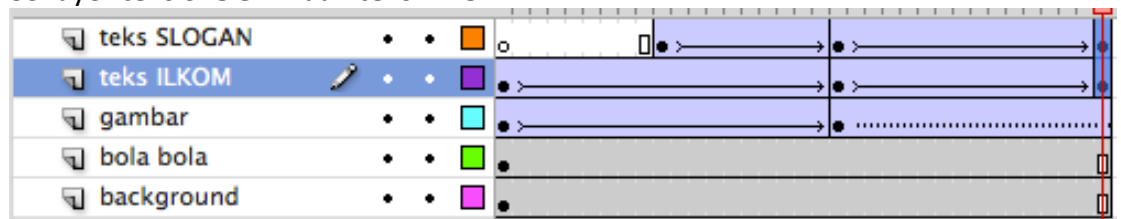
- Setelah gerak maunya si gambar berhenti dulu sebentar. Nah, blok frame 35 untuk seluruh layer.



- Klik kanan dan pilih **Insert Frame** (atau tekan F5) sehingga susunan frame menjadi seperti ini.



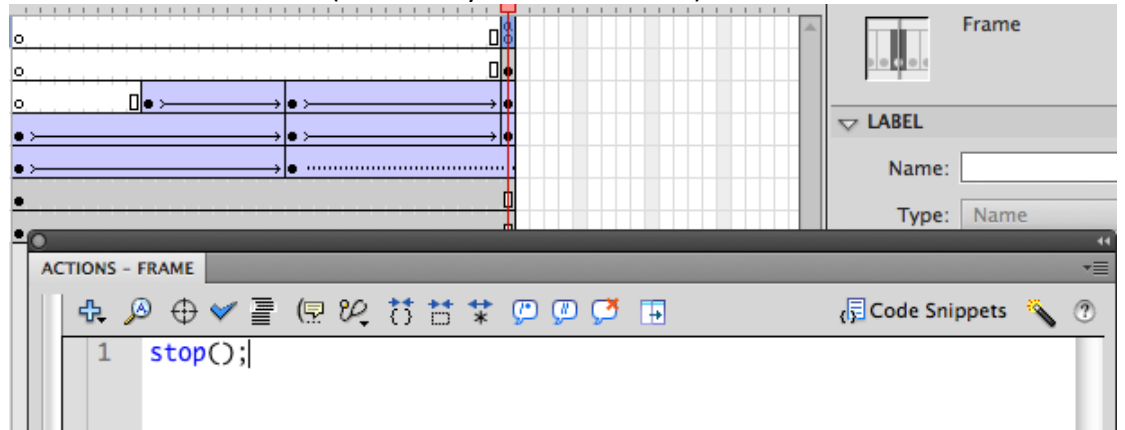
- Ups, tulisannya kembali menjadi merah. Berilah keyframe pada frame 35 layer **teks SLOGAN** dan **teks ILKOM**




## Menghentikan Movie

- Buat layer baru lagi dan beri nama **script**.
- Beri keyframe di frame 35.

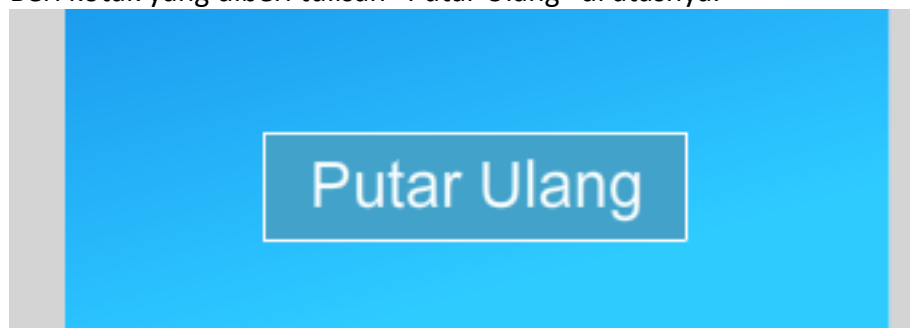
3. Buka **Window > Actions** (shortcutnya F9 di Windows).



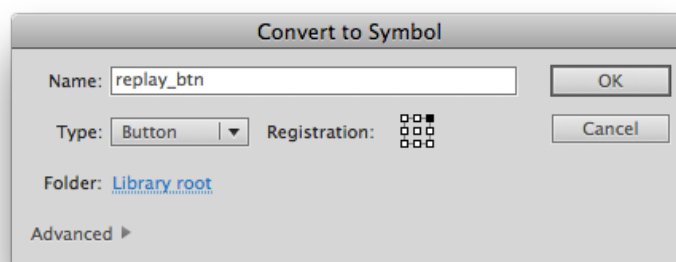
4. Frame kita sudah seperti ini  yang ada tulisan a kecil nya, berarti sudah ada action scriptnya. Coba di Test Movie (Ctrl+Enter). Movie akan berhenti setelah di putar kecuali bola-bolanya. Ya, karena bola-bola berada di Movie Clip dan yang kita hentikan adalah frame di Movie luar. Movie Clip itu seperti Movie di dalam Movie.

## Membuat Tombol

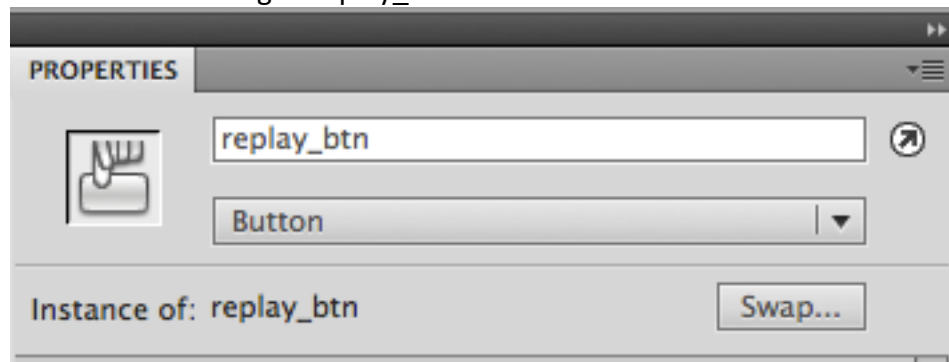
1. Nah, setelah berhenti pengen deh bisa diputar ulang. Oke, sekarang buat layer baru dan beri nama **tombol**. Letakkan di bawah layer **script**.
2. Beri keyframe di frame 35.
3. Beri kotak yang diberi tulisan “Putar Ulang” di atasnya.



4. Pilih kotak dan tulisan yang sudah kamu buat itu dan ubah menjadi Symbol (tekan F8). Nah, sekarang kita tidak membuat Movie Clip, tapi **Button**. Beri nama tombol ini sebagai `replay_btn`



5. Pilih tombol yang sudah kamu buat dan di bagian Properties beri instance name dengan `replay_btn`



6. Pilih layer **script** dan di frame 35 masukkan Actionscript ini

```
replay_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, putar_lagi);  
  
function putar_lagi(e:MouseEvent):void{  
    play();  
}
```

7. Aha! Sekarang coba deh di Test Movie. Movie akan berjalan dan berhenti. Kalau kamu tekan button putar ulang maka movie akan

berjalan lagi.



**Fyuh, selesai**



AKHIR

Keren ya Adobe Flash? Bila kamu ingin memilikinya bisa membelinya seharga \$699.00. Harga yang pantas untuk sebuah aplikasi yang hebat.

**Sumber**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

<http://www.graphicmania.net/button-movieclip-actions-in-action-script-3/>