

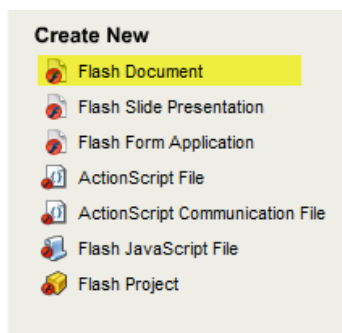
Macromedia flash 8

Pada setiap versi, Macromedia/Adobe Flash memiliki tampilan yang berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan juga pada penambahan fiturnya. Namun dari perbedaan tersebut sebenarnya ada yang fungsinya sama. Tampilan yang akan di bahas pada tutorial kali ini adalah tampilan pada Macromedia Flash 8. Untuk memulainya, pertama bukalah terlebih dahulu Macromedia Flash 8 maka akan tampil seperti gambar di bawah ini :

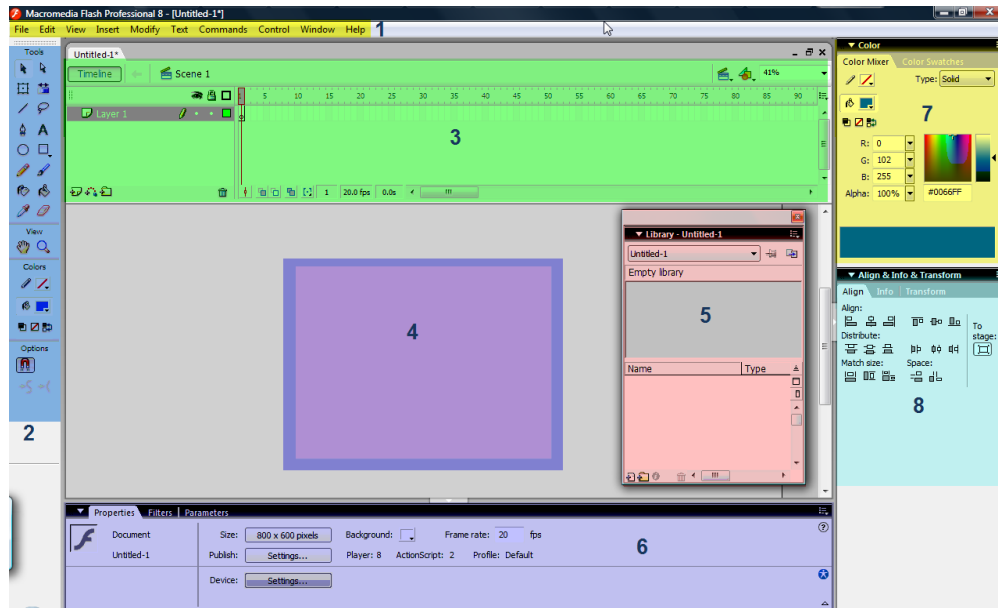


Perhatikan pada kotak dialog di tengah-tengah:

1. Open a Recent Item : membuka file berekstensi .fla yang terakhir anda buka di flash.
 2. Create New : membuat file flash baru. Terdapat 7 pilihan tapi pada seluruh tutorial di sini menggunakan Flash Document.
 3. Create from template : membuat file flash baru dengan template yang sudah disediakan.
- Selanjutnya klik pada Flash Document.



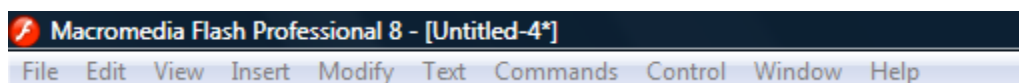
Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini :



1. Menu Bar : kumpulan perintah-perintah operasi pada flash.
2. Toolbox : kumpulan tool yang memiliki fungsi-fungsi yang berbeda pada setiap toolnya
3. Timeline : digunakan untuk mengatur frame, layer dan durasi animasi.
4. Stage : halaman kerja pada flash.
5. Library : panel yang digunakan untuk menampilkan objek-objek yang dibuat.
6. Properties : panel yang digunakan untuk menampilkan informasi
7. Color Mixer : panel yang digunakan untuk memilih warna.
8. Align & Info & Transform : panel yang digunakan untuk mengubah ukuran dan mengatur letak objek.

Menu Bar

Menu bar berisi kumpulan menu yang memiliki beragam fungsi. Letaknya berada di bar judul. Lihat gambar di bawah ini untuk lebih jelasnya :



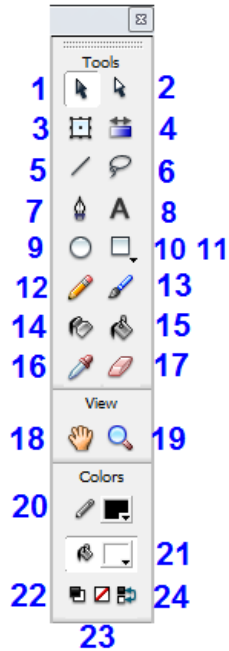
Gambar dan letak menu bar

- 1. File** : berisi kumpulan menu yang berhubungan pada dokumen flash anda. Misalnya menu save untuk menyimpan dokumen flash anda.
- 2. Edit** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan objek di stage. Misalnya menu select all yang digunakan menyeleksi seluruh objek di stage
- 3. View** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan tampilan di stage. Misalnya menu zoom in yang digunakan untuk memperbesar tampilan stage
- 4. Insert** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan timeline, symbol serta scene. Misalnya menu scene digunakan untuk menambahkan scene pada dokumen flash anda
- 5. Modify** : berisi kumpulan menu yang digunakan untuk mengedit objek di stage. Misalnya menu convert to symbol yang digunakan untuk membuat objek menjadi symbol
- 6. Text** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan huruf. Misalnya menu font yang digunakan untuk memilih jenis huruf.
- 7. Commands** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan flash javascript. Misalnya menu run command yang digunakan untuk menjalankan flash javascript.
- 8. Control** : berisi kumpulan menu yang digunakan untuk melihat hasil animasi/objek yang anda buat. Misalnya menu play yang digunakan untuk menjalankan animasi di timeline.
- 9. Window** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan panel-panel di flash. Misalnya menu actions yang digunakan untuk menampilkan panel actions.
- 10. Help** : berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan tutorial dan cara menggunakan flash. Misalnya menu flash help yang digunakan untuk menampilkan panel berisi tutorial dan cara menggunakan flash.

ToolBox

Berisi kumpulan tool yang memiliki beragam fungsi. Apabila panel ini belum muncul anda dapat melakukan salah satu dari 2 cara di bawah ini:

1. Melalui menu bar Window>Tools
2. Menekan Ctrl+F2 pada keyboard.



Tampilan pada toolbox

1. **Selection Tool** digunakan untuk memilih dan menyeleksi objek. Tekan tombol V pada keyboard untuk mengaktifkannya
2. **Subselection Tool** fungsinya hampir sama dengan selection tool tapi lebih detail. Tekan tombol A pada keyboard untuk mengaktifkannya.
3. **Free Transform Tool** digunakan untuk mengubah ukuran dan rotasi objek. Tekan tombol Q pada keyboard untuk mengaktifkannya.
4. **Gradient Transform Tool** digunakan untuk mengubah ukuran dan rotasi warna/fill. Tekan tombol F pada keyboard untuk mengaktifkannya.
5. **Line Tool** digunakan untuk membuat garis. Tekan tombol N pada keyboard untuk mengaktifkannya.
6. **Lasso Tool** digunakan untuk untuk menyeleksi objek. Tekan tombol L pada keyboard untuk mengaktifkannya.
7. **Pen Tool** digunakan untuk membuat garis dengan titik-titik bantu. Tekan tombol P pada keyboard untuk mengaktifkannya.
8. **Text Tool** digunakan untuk membuat static, dynamic, dan input text. Tekan tombol T pada keyboard untuk mengaktifkannya.
9. **Oval Tool** digunakan untuk membuat objek berbentuk lingkaran. Tekan tombol O pada keyboard untuk mengaktifkannya.

10. Rectangle Tool digunakan untuk membuat objek berbentuk persegi. Tekan tombol R pada keyboard untuk mengaktifkannya. [Selengkapnya...](#)

11. Polystar Tool tombol ini muncul jika anda klik dan tahan tombol Rectangle Tool dan pilih polystar Tool. Digunakan untuk membuat objek berbentuk persegi dengan jumlah segi yang sudah ditentukan.

12. Pencil Tool digunakan untuk membuat garis. Tekan tombol Y pada keyboard untuk mengaktifkannya.

13. Brush Tool digunakan untuk menggambar shape dengan kuas yang sudah ditentukan. Tekan tombol B pada keyboard untuk mengaktifkannya.

14. Ink Bottle Tool digunakan untuk mewarnai dan merubah warna garis. Tekan tombol S pada keyboard untuk mengaktifkannya.

15. Paint Bucket Tool digunakan untuk mewarnai dan merubah warna shape objek. Tekan tombol V pada keyboard untuk mengaktifkannya. Tekan tombol K pada keyboard untuk mengaktifkannya.

16. Eyedropper Tool digunakan untuk mengambil contoh warna. Tekan tombol I pada keyboard untuk mengaktifkannya.

17. Eraser Tool digunakan untuk menghapus objek. Tekan tombol E pada keyboard untuk mengaktifkannya.

18. Hand Tool digunakan untuk menggeser tampilan stage. Tekan tombol H pada keyboard untuk mengaktifkannya.

19. Zoom Tool digunakan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan stage. Tekan tombol M atau Z pada keyboard untuk mengaktifkannya.

20. Stroke Color digunakan untuk memilih warna garis.

21. Fill Color digunakan untuk memilih warna shape objek.

22. Black & White digunakan untuk membuat warna hitam pada Stroke Color dan warna putih pada Fill Color.

23. No Color digunakan untuk menghilangkan warna pada Stroke atau Fill Color.

24. Swap Color digunakan untuk menukar warna antara Stroke Color dan Fill Color.

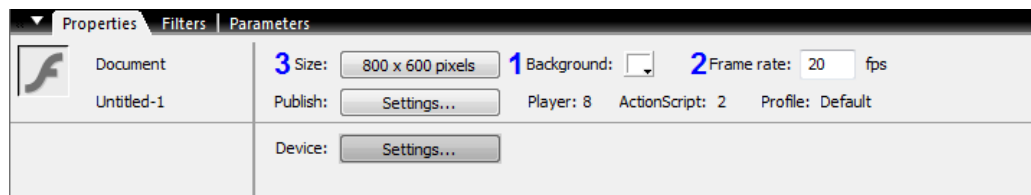
Stage

Stage merupakan tempat halaman kerja di flash. Seluruh objek yang kita buat berada di stage ini. Stage terdiri dari 2 bagian yaitu bagian dalam dan bagian luar. Perhatikan gambar di bawah ini untuk lebih jelasnya :



Gambar Stage

Objek-objek yang dibuat di luar stage tidak akan muncul di swf. Hanya objek-objek di dalam swf saja yang muncul dengan catatan pada menu View, Show All harus diaktifkan. Selanjutnya pastikan anda tidak menyeleksi satu objek pun di stage lalu tekan Ctrl+F3. Maka akan muncul panel properties seperti gambar di bawah ini :

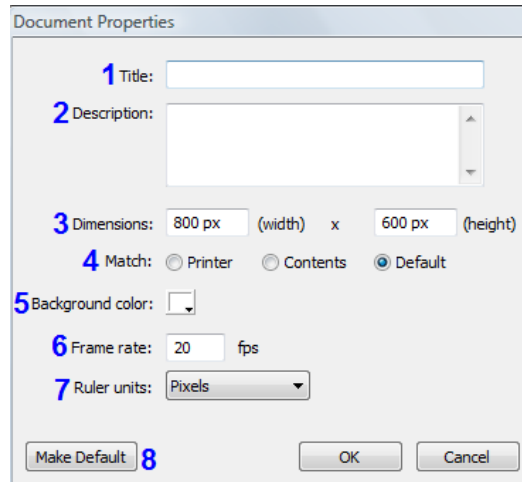


Gambar panel properties

1. Background : digunakan untuk memilih warna pada stage. Secara default warnanya adalah putih. Warna yang digunakan pada stage hanya warna solid (satu warna). Jika anda ingin membuat warna radial pada stage misalnya, anda harus membuat sebuah persegi panjang berwarna radial dengan panjang dan lebar yang sama dengan stage.

2. Frame rate : digunakan untuk mengatur kecepatan memainkan frame dalam 1 detik. Misalnya anda mengisikan 20 fps, berarti dalam waktu 1 detik 20 frame akan dimainkan. Semakin besar nilainya semakin cepat dan halus hasil animasi yang dibuat.

3. Size : digunakan untuk mengatur stage. Tekan tombol di sebelah tulisan size maka akan muncul gambar seperti di bawah ini :



Gambar Document Properties

1. Title : judul pada document flash anda

2. Description : deskripsi tentang document flash anda

3. Dimensions : digunakan untuk mengatur width (panjang) dan height (lebar) stage

4. Match :

Printer : menyamakan ukuran stage dengan ukuran kertas printer

Contents : memperbesar atau memperkecil ukuran stage sesuai letak dan ukuran konten

Default : menyamakan ukuran stage sama dengan ukuran default

5. Background color : sama dengan penjelasan pada background di atas

6. Frame rate : sama dengan penjelasan pada frame rate di atas

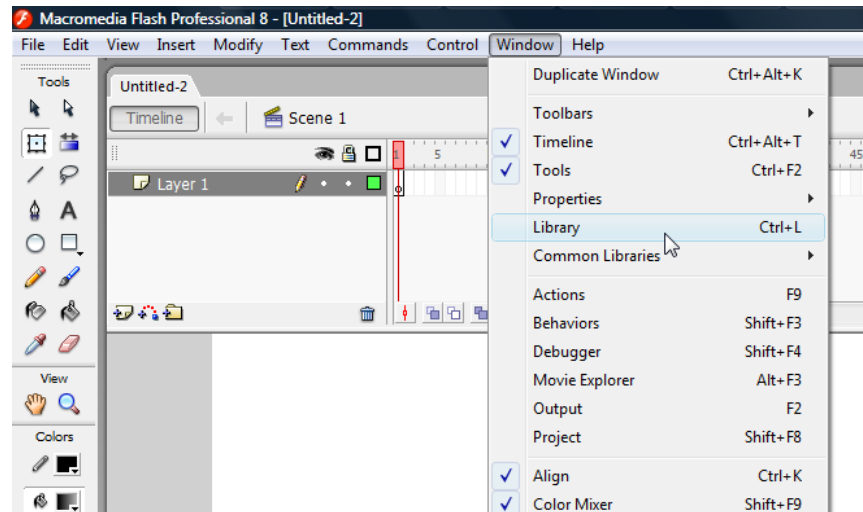
7. Ruler units : satuan ukuran yang digunakan pada panjang dan lebar. Terdapat 6 macam yaitu : Inches, Inches (decimal), Points, Centimeters, Milimeters, Pixels. Sebaiknya anda menjadikan Pixels sebagai default karena pada tutorial-tutorial yang ada di sini menggunakan pixels.

8. Make Default : tombol yang digunakan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan di panel Document Properties ini dan menjadikannya settingan default.

Panel Library

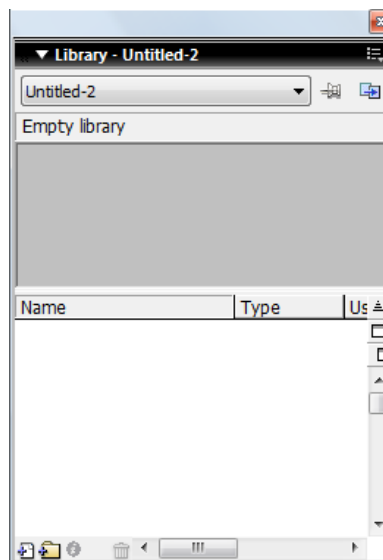
Panel Library merupakan panel yang digunakan untuk menampilkan objek-objek yang dibuat di flash. Objek-objek tersebut berupa movie clip, button, graphic, Sound dan video yang diimport juga masuk dalam panel Library ini. Bisa juga dikatakan objek tidak akan masuk ke dalam panel library ini jika belum dijadikan symbol atau diimport ke dalam panel library. Apabila panel library belum muncul, anda bisa memunculkannya dengan cara:

1. Melalui menu bar Window>Library



Pilih menu seperti gambar di atas

2. Menekan tombol Ctrl+L pada keyboard.



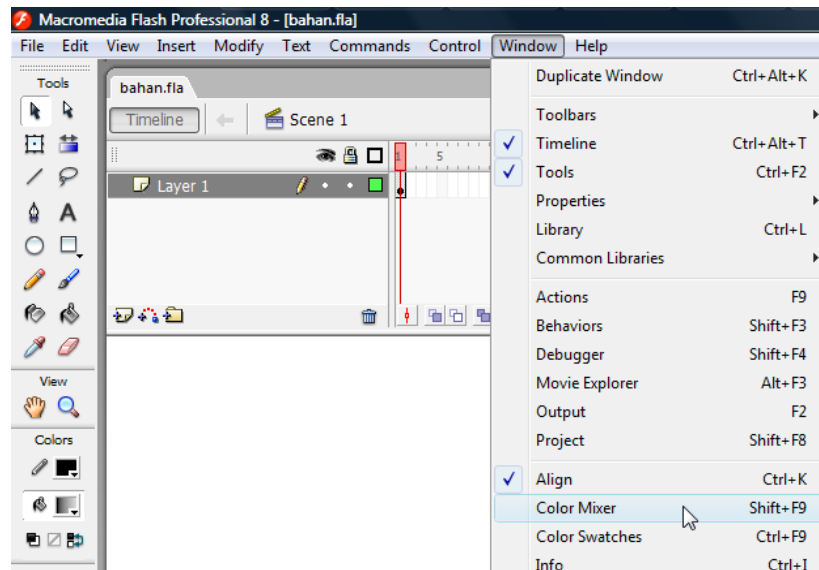
Panel Library

Panel Library ini akan sering digunakan. Jadi sebisa mungkin panel library ini harus dimunculkan.

Color Mixer

Panel yang digunakan untuk mengubah dan membuat warna untuk stroke color dan fill color. Stroke color digunakan untuk mewarnai garis sedangkan fill color digunakan untuk mewarnai objek berbentuk shape. Untuk membuka panel ini anda dapat membukanya melalui 2 cara yaitu :

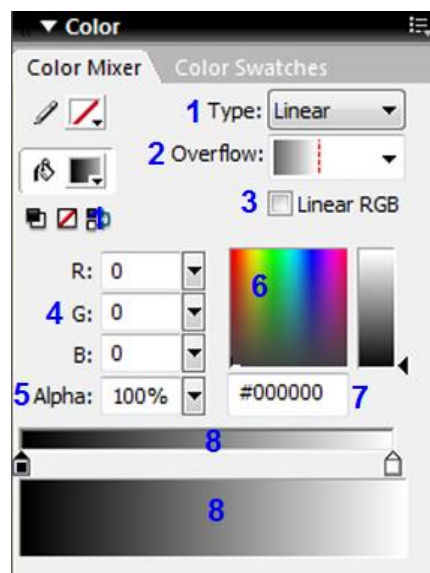
1. Melalui menu bar Window>Color Mixer



Pilih menu Color Mixer

2. Menekan tombol Shift+F9 pada keyboard.

Pilih salah satu cara di atas, maka akan muncul panel berikut ini :

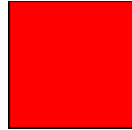


Panel Color Mixer

1. Type : terdapat 5 macam type warna yang dapat digunakan :

None : Tidak ada warna.

Solid : Satu warna.



Contoh warna solid

Linear : Warna yang terdiri dari 2 warna atau lebih yang membentuk garis lurus.



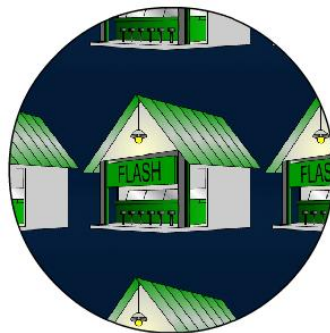
Contoh warna linear

Radial : warna yang terdiri dari 2 warna atau lebih yang membentuk lingkaran .



Contoh warna radial

Bitmap : warna yang bersumber pada gambar. Untuk hal ini anda harus mengimport gambar ke stage atau library terlebih dahulu.



Contoh warna bitmap

2. Overflow : Muncul jika anda memilih warna bertipe linear atau radial. Digunakan untuk mengaplikasikan warna linear/radial pada fill maupun stroke color. Terdapat 3 macam jenis :

Extend : menampilkan warna linear/radial dari awal sampai akhir.



Contoh warna linear extend

Reflect : menampilkan refleksi dari warna linear/radial jika warna sudah habis.



Contoh warna linear reflect

Repeat : mengulang warna linear/radial jika warna sudah habis.



Contoh warna linear repeat

3. Linear RGB : membuat SVG-compliant (Scalable Vector Graphics) pada warna linear/radial.



Contoh warna linear dengan tidak memakai Linear RGB



Contoh warna linear dengan memakai Linear RGB

4. RGB : digunakan untuk mengatur tingkat intensitas warna R (red/merah), G (green/hijau), B (blue/biru).

5. Alpha : digunakan untuk mengatur tingkat transparansi.

6. Color picker : digunakan untuk memilih warna secara visual. Drag kursor berbentuk plus untuk mencari warnanya.

7. Hexadecimal value : menampilkan nilai hexadecimal dari warna yang anda gunakan. Anda juga dapat mencari warna dengan memasukan nilai dari hexadecimal warna yang anda inginkan.

8. Current color swatch : digunakan untuk menampilkan warna yang anda pilih.