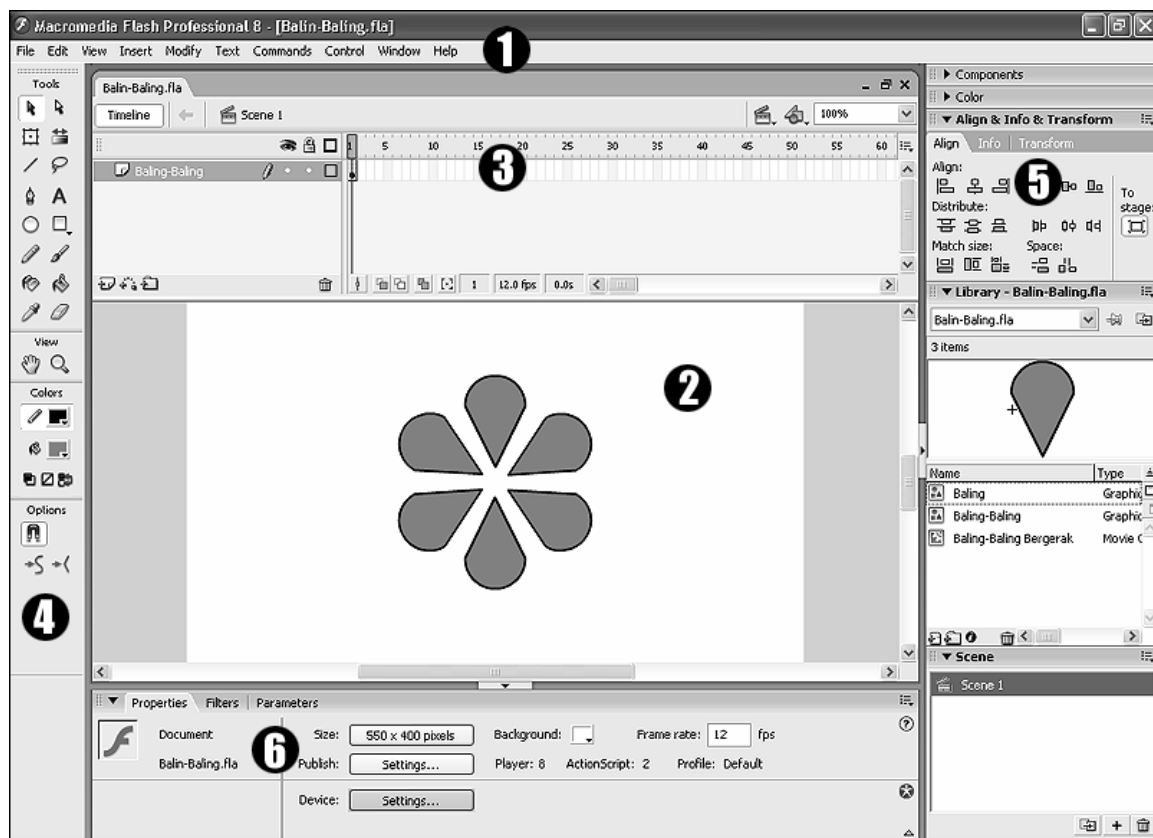


## SESSION 1 : ENVIRONMENT & TOOLS

### I. PENGENALAN LINGKUNGAN KERJA FLASH

Macromedia Flash pada awalnya adalah program animasi 2D professional untuk membuat halaman web yang menarik dan interaktif. Tetapi kini bisa digunakan di banyak media seperti handphone, televisi, game station dan pda. Animasi yang dibuat dengan Flash bisa digambar sendiri atau diambil dari gambar atau foto sehingga bisa digerakkan. Dengan ukurannya yang sangat ringan, animasi flash menjadi sangat populer dan digemari oleh dunia.

#### A. Area Kerja Flash



**Gambar 1.1** (1) Menu , (2) Stage, (3) Timeline, (4) Toolbox, (5) Panels, (6) Properties Inspector

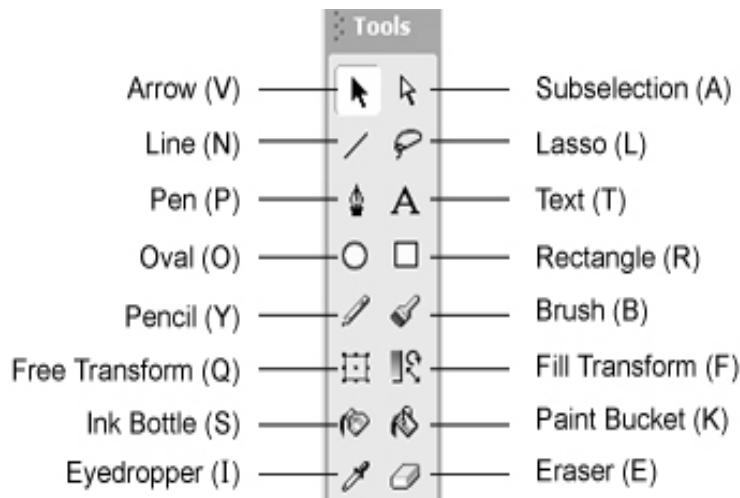
## B. Tool Gambar dan Warna

Pada gambar 1.2 perhatikan nama-nama tools dalam toolbox dan shortcut nya (huruf yang berada di dalam kurung). Shortcut mempermudah kita dalam mengoperasikan tool yang tersedia secara cepat, sehingga kita dapat bekerja secara optimal.

### BASIC DRAWING

Adalah tool untuk menggambar bentuk-bentuk standar atau dasar seperti

- **Line** untuk membuat garis.
- **Text** untuk menulis text.
- **Oval** untuk membuat lingkaran atau oval.
- **Rectangle** untuk membuat persegi atau kotak.



*Gambar 1.2 Tools dalam Toolbox*

### FREE DRAWING

Adalah tool untuk menggambar bentuk-bentuk bebas

- **Pen (P)** untuk menggambar garis lurus maupun melengkung.
- **Pencil (Y)** untuk menggambar garis bebas seperti menggunakan pensil biasa.
- **Brush (K)** sama seperti pensil tetapi bentuknya adalah seperti kuas cat.

### EDITING TOOLS

Adalah tool untuk memodifikasi objek seperti memindahkan, memperbesar, memperkecil dan menghapus.

- **Arrow (V)** untuk memilih dan memindahkan objek.
- **Subselect (A)** untuk memilih dan memodifikasi objek dalam bentuk vektor.
- **Lasso (L)** untuk memilih secara bebas bagian dari objek.
- **Eraser (E)** untuk menghapus area yg tidak diinginkan dari objek.
- **Free Transform (Q)** untuk memodifikasi bentuk objek, bisa berupa pembesaran/pengecilan ukuran objek (Scale) dan pemutaran objek (Rotate).

### COLORING

Adalah tool untuk memberi warna objek.

- **Fill Transform (F)** untuk mengatur efek warna gradasi pada objek.
- **Ink Bottle (S)** untuk memberi warna garis objek (Stroke).
- **Paint Bucket (K)** untuk memberi warna objek (Fill).
- **Eyedropper (I)** untuk mengetahui warna suatu objek.

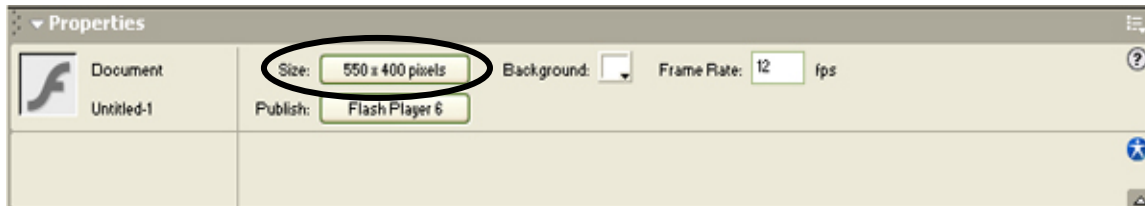
**UNTUK KENYAMANAN KERJA**

Tool berikut ini adalah untuk kenyamanan anda bekerja.

- **Hand Tool (H)** klik dua kali agar objek terlihat seluruhnya di Stage.
- **Zoom Tool (M,Z)** klik dua kali agar objek mempunyai ukuran yang sebenarnya.

**C. Stage**

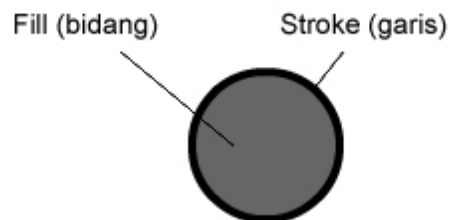
Untuk mengatur ukuran dan warna stage, **klik di Stage**, lalu di **Properties**



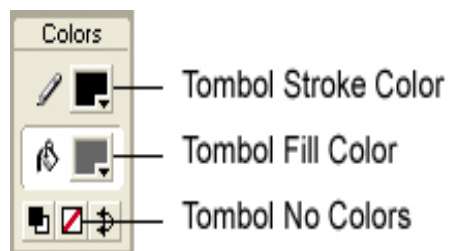
*Gambar 1.3 Properties Stage*

**D. Objek (Shape)****Dasar Objek**

Ketika menggambar suatu bentuk objek seperti lingkaran dan kotak, secara otomatis Flash akan menyediakan 2 unsur objek, yaitu Fill (bidang) dan Stroke (garis).



*Gambar 1.4 Unsur Objek*

**Pengaturan Stroke dan Fill dalam menggambar Objek**

*Gambar 1.5 Pengaturan warna*

## **II. MENGENAL ANIMASI**

Berbagai macam definisi tentang animasi.

- Animasi adalah jiwa, kehidupan.
- Animasi berarti menggambar gerakan atau terdiri dari kumpulan gambar yang bergerak.
- Tidak hanya asal bergerak, animasi merupakan suatu seni untuk membuat sesuatu menjadi hidup sehingga dapat berkomunikasi dengan jiwa penonton.

Apa yang bisa dianimasi?

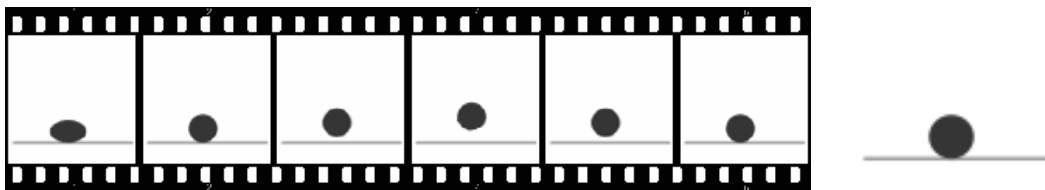
- Semua bisa di animasikan karena animasi sangat luas dan tidak dibatasi hanya sebagai animasi kartun, video shooting atau 3 dimensi saja.
- Sekarang untuk membuat animasi sangat mudah dengan menggunakan Handphone dengan objek-objek yang ada di sekeliling rumah.
- Animasi tidak ada hubungan dengan bisa menggambar atau tidak.

Animasi Pertama

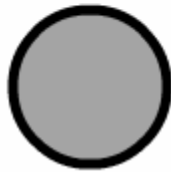
- Prinsip bayangan yang bergerak pada layar sama dengan animasi. Bayangan itu adalah Misteri, begitu juga dengan kehidupan.
- Penguasaan cerita, suara tokoh, sound efek, teknik gerakan dll harus benar-benar dipahami.
- Tontonan ini sudah muncul di Indonesia sekitar tahun 1500 SM.
- *Lotte Reiniger*, seorang Wanita Jerman membuat film animasi "The Adventures of Prince Achmed" pada tahun 1926 karena terinspirasi oleh Wayang Kulit.



Animasi tidak hanya menggerakkan benda saja, tetapi harus mempunyai jiwa sehingga gerakannya benar-benar hidup dan mempunyai makna. Dan penting bagi kita agar menjiwai dan mengenal objek sehingga sifat-sifat gerakan dari objek tidak asal bergerak saja.



## TIMELINE



- **Keyframe** terlihat seperti lingkaran (titik) hitam di Timeline. Ini juga berhubungan dengan Stage. Bila terlihat keyframe berarti di Stage ada *penampakan* atau terdapat objek (gambar, tulisan, grafik). Keyframe ini menentukan jalannya animasi.
- **Blank Keyframe** terlihat seperti lingkaran (titik) putih di Timeline. Ini juga berhubungan dengan Stage. Bila terlihat blank keyframe berarti di Stage tidak ada *penampakan* atau tidak ada objek.
- **End Frame** terlihat seperti kotak putih di Timeline. Menandakan berapa lama keyframe atau blank keyframe tersebut hidup atau terlihat di Stage. Hitungan lama tampilnya adalah frame atau detik.
- **Layer** seperti tumpukan. Kalau dilihat dari Stage, Objek yang diletakkan ditumpukan teratas pada Timeline akan menghalangi tumpukan terbawah.
- **Nomor Frame** terlihat berupa angka-angka yang berbaris di atas Timeline. Nomor frame tersebut yang memberi kita informasi waktu.
- **Playhead** terlihat seperti kotak dan garis merah yang memberi informasi kapan atau dimana kita berada saat ini.

## FRAME BY FRAME EXERCISE

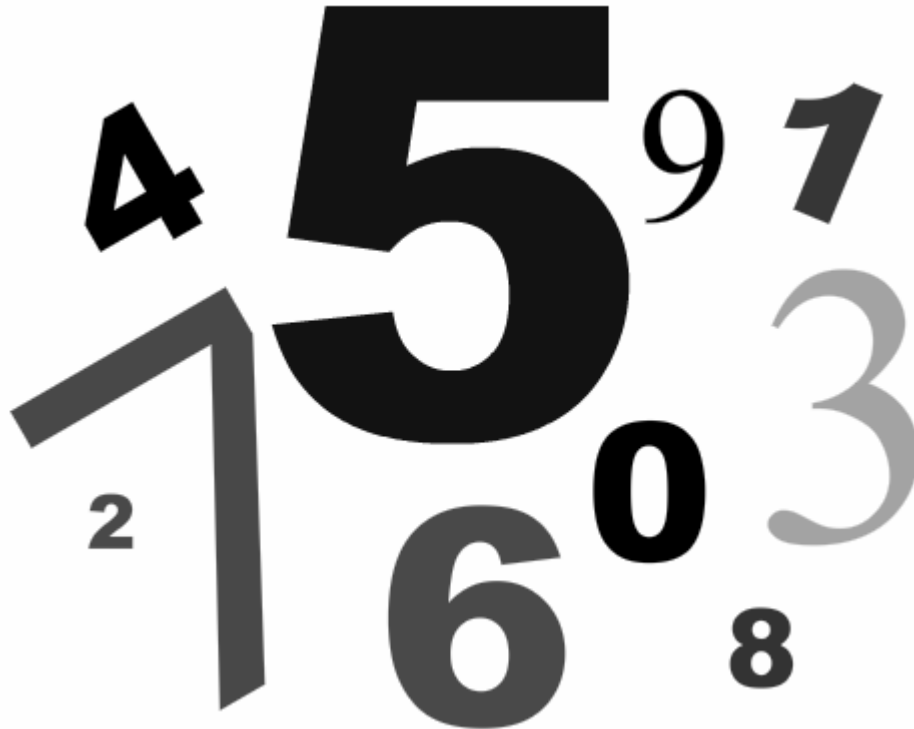
1. Menampilkan angka 0-9 secara bergantian dan simpan dengan nama file **FBF-1.FLA**. Kemudian latihan dengan berbagai kasus di bawah ini.
  - a. Rubah FPS menjadi 6
  - b. Rubah FPS menjadi 25
  - c. Buat agar angka 5 lebih lama 5 frame.
  - d. Buat agar angka 5 lebih lama 0.5 detik.

Gunakan Insert Frame & Remove Frame untuk membuat frame lebih panjang atau pendek. Istilah FPS, Time Based & Frame Based ada di sini.

- e. Buat sedemikian rupa agar dalam detik ke-2, animasi angka tersebut selesai.

2. Modifikasi file FBF-1.FLA. Sekarang buat agar angka tersebut lebih funky sehingga setiap angka mempunyai ukuran huruf, jenis huruf, warna, rotasi dan posisi yang berbeda di Stage. Simpan dengan nama **FBF-2.FLA**.

Ini akan membuat mata kita melihat dengan dua pandangan, yaitu ke Timeline & Stage. Juga penggunaan Free Transform Tool.

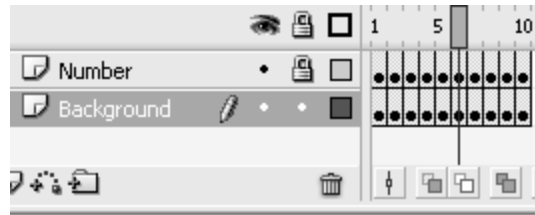


3. Buat Proyek Baru. Tampilkan semua angka 0-9 secara berurutan dari kiri ke kanan seperti efek mengetik. Simpan dengan nama **FBF-3.FLA**

Dari latihan ini, Anda akan lebih jelas perbedaan antara Insert Frame & Insert Keyframe.

4. Modifikasi file FBF-1.FLA.
  - Kita akan menambah layer "Latar Belakang" untuk memberikan latar belakang yang berupa bulatan di setiap angka.
  - Buat agar setiap angka ganjil, bulatannya warna merah.
  - Setiap angka genap, bulatannya berwarna hijau.
  - Simpan dengan nama file **FBF-4.FLA**

Kunci layer (Lock Layer) angka supaya dalam membuat latar belakang tidak mengganggu angka tersebut.



5. Modifikasi file FBF-4.FLA.

- Setiap angka ganjil, bulatannya warna kuning.
- Setiap angka genap, bulatannya berwarna cyan.
- Simpan dengan nama file **FBF-5.FLA**

Gunakan fitur Copy Frames & Paste Frames untuk mempercepat proses pengeditan.

6. Modifikasi file FBF-5.FLA.

- Buat agar angka 5 lebih lama 5 frame.
- Buat agar angka 8 lebih lama 0.5 detik.
- Simpan dengan nama file **FBF-6.FLA**

Jangan lupa untuk menyesuaikan (sinkronisasi) setiap layer sehingga tidak ada layer yang ketinggalan.

7. Modifikasi file FBF-6.FLA.

- Buat sedemikian rupa agar animasi tersebut berjalan selama 2 detik dengan ukuran 25 FPS.
- Simpan dengan nama file **FBF-7.FLA**

Rubah ukuran FPS dari 12 FPS menjadi 25 FPS.

8. Modifikasi file FBF-2.FLA.

- a. Tampilkan angka 0
- b. Kemudian diikuti membuat animasi mengetik kata "NOL" disebelah angka 0
- c. Kemudian diam selama 10 frame atau beberapa frame.
- d. Ulangi langkah a sampai 9.
- e. Simpan dengan nama file **FBF-8.FLA**.

## TIMELINE EDITING

Meng-edit timeline sangat berguna untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan animasi. Berikut fungsi-fungsi dalam timeline editing:

- **Insert Frame (F5)**, untuk menambah (menyisipkan) frame pada timeline yang kita klik.
- **Insert Keyframe (F6)**, untuk membuat animasi berlanjut (motion). Dengan insert keyframe kita meng-copy objek pada keyframe sebelumnya. Ditandai dengan lingkaran hitam pada frame.
- **Insert Blank Keyframe (F7)**, untuk menambah keyframe yang masih kosong dan siap untuk diisi objek baru. Ditandai dengan lingkaran putih pada frame.
- **Remove Frame (Shift+F5)**, untuk menghapus frame.
- **Clear Frame**, untuk menghapus semua objek dalam suatu keyframe.
- **Clear Keyframe**, untuk menghapus keyframe.
- **Copy & Paste Frame**, untuk membuat objek yang sama pada keyframe.

## DUA UKURAN WAKTU DI FLASH DETIK (TIME BASED) & FRAME (FRAME BASED)

- Ukuran FPS = 12
  - a. 1 Detik = 12 Frame
  - b. 1.5 Detik = 18 Frame
- Ukuran FPS = 25
  - a. 1 Detik = 25 Frame
  - b. 1.5 Detik = 37 Frame