

BAB III PEMBUATAN ALAT BANTU VISUALISASI

3.1. Membuka dan Menyimpan File

Ketika pertama kali membuka Flash akan muncul file *Movie1 fla* secara *default*. Ubahlah nama file tersebut menjadi *.fla dengan cara buka menu [File] dan pilih [save as]. Simpan file pada direktori yang diinginkan.



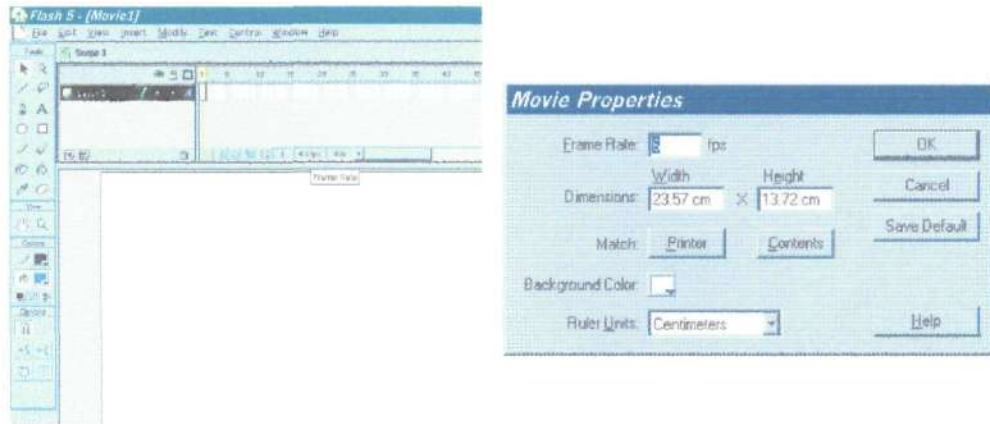
Gb 3-1. Membuat file Flash

3.2. Mengatur Movie Properties

Buka Movie Properties Dialog Box dengan cara klik ganda nilai fps (frame per second) pada timeline.

Ubahlah nilai pada opsi *Frame Rate* menjadi 3 fps yaitu 3 frame gambar tiap detiknya. Semakin besar nilai fps, semakin halus perubahan bentuk animasi dan sebaliknya. Pilih warna latar dengan cara meng klik kotak warna di sebelah opsi *Background Color*

Aturlah ukuran *stage* sesuai kebutuhan pada nilai *Dimensions* dan pilih satuan yang ingin dipakai pada opsi *Ruler Units*.

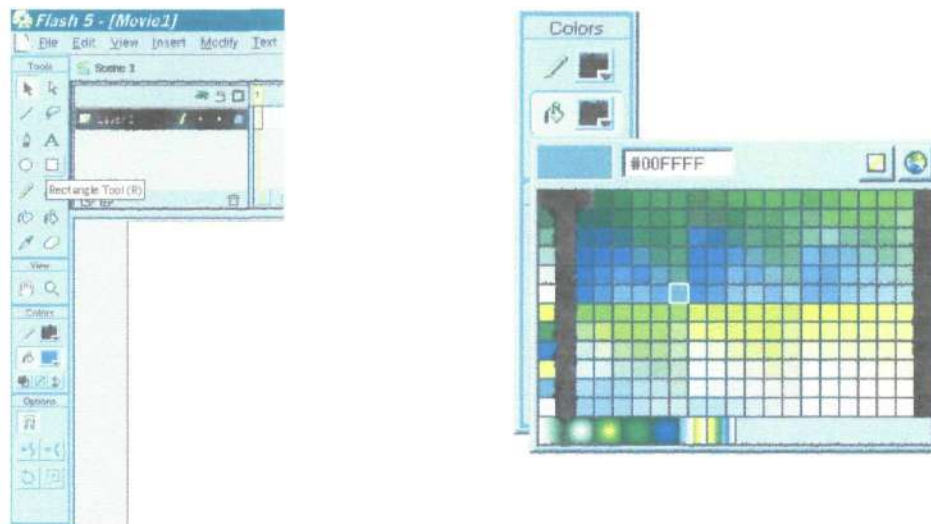


Gb 3-2. Mengatur movie properties

3.3. Membuat Obyek pada *Stage*

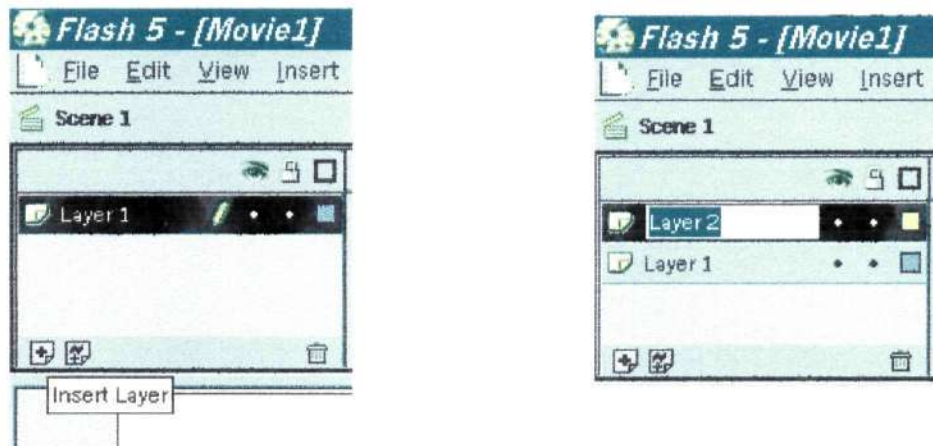
Buat dua buah *back ground* kotak dengan *rectangle tool* pada toolbar panel.

Pilih warna isian dan garis dengan mengklik kotak warna pada *tools colors*.



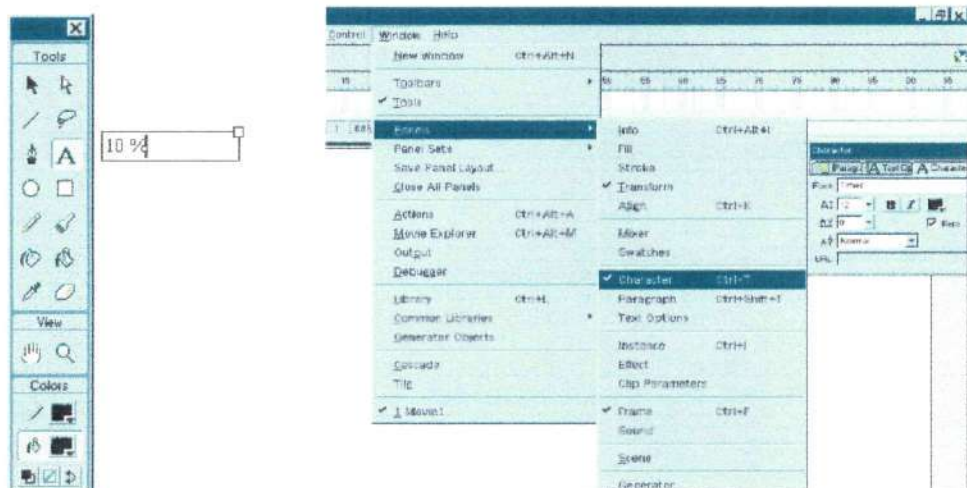
Gb 3-3. Membuat objek pada *stage*

Buatlah *layer* baru untuk membuat obyek material dengan mengklik tombol *insert layer* pada bagian bawah layer panel. Ganti nama *layer* tersebut sesuai dengan material yang dibuat dengan cara klik ganda pada nama *layer* baru tersebut.



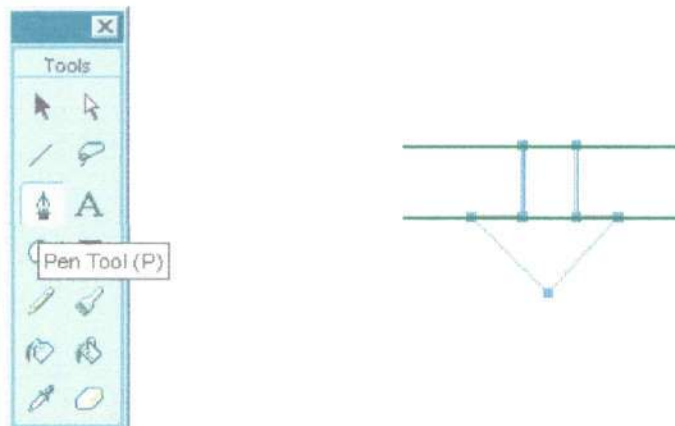
Gb 3-4. Membuat layer baru

Buatlah obyek material dan Indikator kekuatan gaya dengan cara seperti membuat obyek *back ground* di atas. Tambahkan teks dengan *Text tool* pada toolbar panel. Atur jenis dan besar huruf pada panel Character dari menu [Window], [Panels], lalu pilih [Character].



Gb 3-5. Menambah text

Untuk membuat obyek panah, gunakan *pen tool*. Klik pada *stage* agar membentuk gambar panah.



Gb 3-6. Membuat objek panah

3.4. Membuat Animasi Obyek

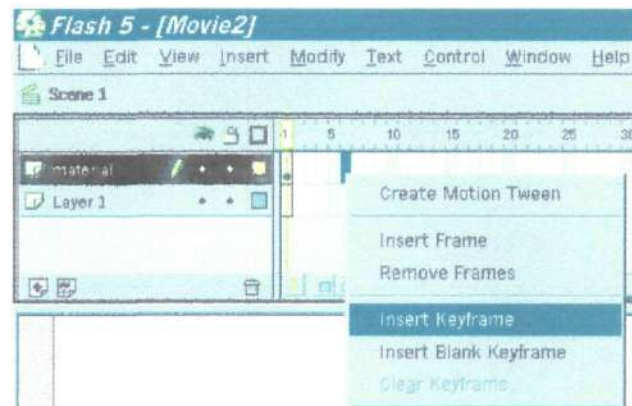
Setiap animasi dibuat dari kumpulan gambar diam yang berganti-ganti secara teratur. Ketika dijadikan dalam sebuah kesatuan, maka seakan-akan gambar akan bergerak.

Masing-masing gambar yang berlainan itu dikenal sebagai frame. Nomor frame diperlihatkan pada area status pada timeline, begitu juga kecepatan frame dan panjang dari movies.

Contoh Pembuatan Animasi material Kayu Melengkung

■ Memasukkan Key Frame

Setelah membuat obyek material seperti di atas, pilih *frame* nomor 6 pada timeline, lalu masukkan key frame. Pastikan layer material dalam keadaan aktif.



Gb 3-7. Memasukkan Key Frame

■ Merubah bentuk Obyek

Pada frame 6, rubahlah bentuk persegi empat tersebut sedikit demi sedikit ke bentuk yang diinginkan, misalnya melengkung.



Gb 3-8. Merubah bentuk objek

Pilih Select tool lalu arahkan pointer ke garis sisi atas. Klik lalu tahan dan tarik ke bawah sehingga terbentuk garis lengkung. Lakukan langkah yang sama untuk garis sisi bawah.

■ Menganimasikan perubahan bentuk

Pilih frame pertama lalu buka menu [Window], [Panels] dan pilih [Frame].

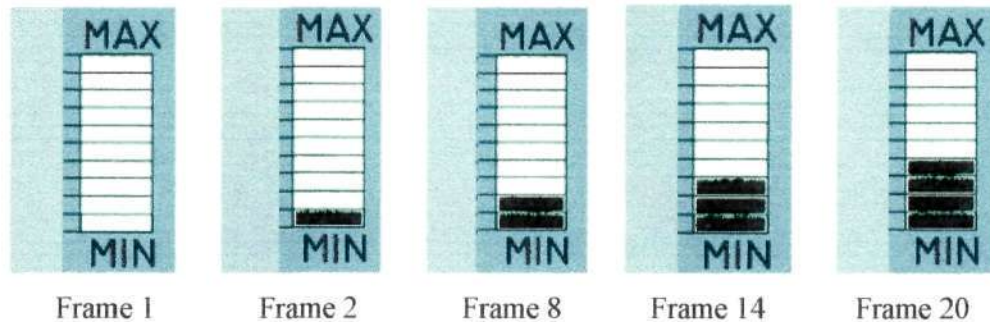
Pilih Tab Frame lalu buka drop down menu Tweening kemudian pilih Shape.

Ulangi langkah-langkah di atas sampai didapat bentuk akhir dari obyek material

Contoh Pembuatan Indikator pada Animasi material Kayu Melengkung

Setelah membuat obyek Indikator seperti di atas, masukkan key frame pada *frame* nomor 2. Tambahkan sebuah kotak hitam dengan *rectangle tool* pada kotak paling bawah.

Ulangi langkah ini untuk frame nomor 8, 14, dan 20. Pastikan layer material dalam keadaan aktif.



Gb 3-9. Tahapan pembuatan indikator beban

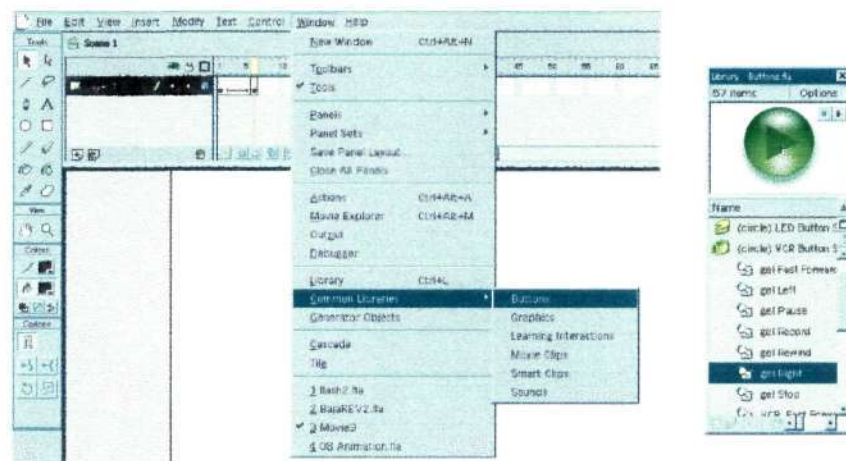
3.5. Membuat Animasi Interaktif

Untuk menggabungkan animasi-animasi di atas kita harus memberi interaksi antar animasi. Buatlah layer baru kemudian beri nama tombol.

■ Membuat Tombol

Buka menu [Window] [Common Library] dan pilih [Buttons]. Pilihlah salah satu tombol yang ada di dalam Library, misalnya tombol gel right yang ada dalam folder VCR Button Set.

Klik dan tahan gambar button tersebut, lalu tarik dan lepaskan di dalam stage.

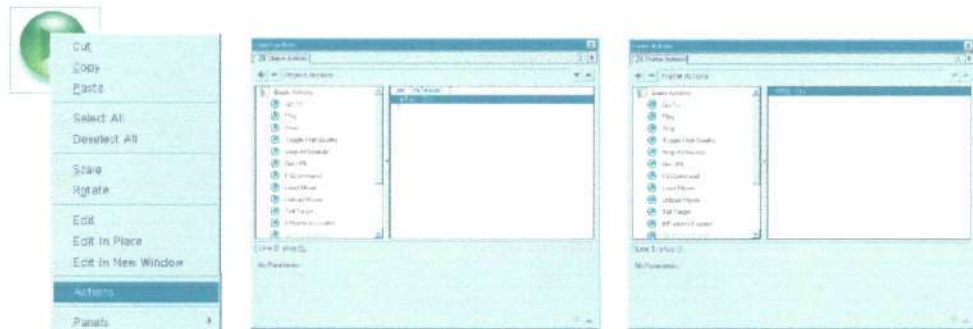


Gb 3-10. Membuat tombol

Memberi Aksi pada Tombol

Klik kanan pada tombol tersebut maka akan muncul panel *Object Action*.

Pilih aksi *Play*.



Gb 3-11. Memberi aksi pada tombol

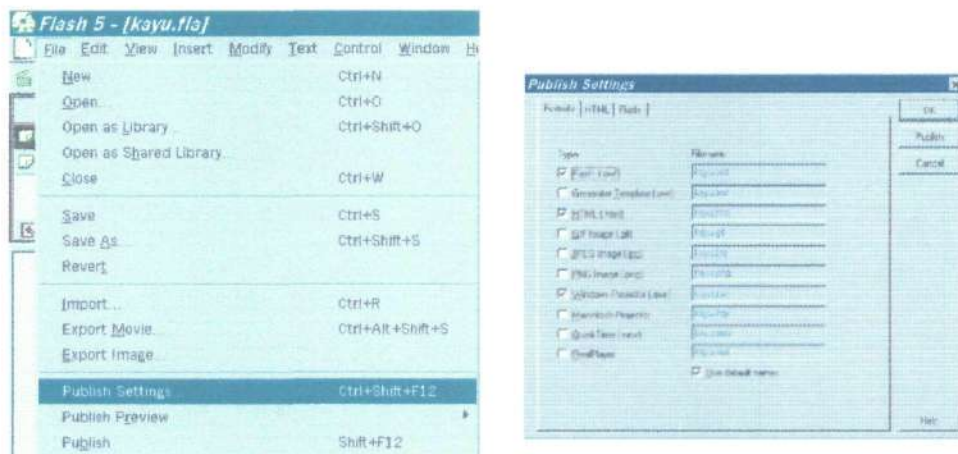
Memberi Aksi pada Frame

Pilih frame nomor 6 pada timeline. Pilih aksi Stop pada panel *Frame Actions*

Untuk mengetes tombol-tombol tersebut buka menu [Control] lalu pilih [enable simple buttons] dan [enable simple frame actions]

3.6. Mengekspor File

Buka menu [File] lalu pilih [Publish Settings]. Pada kotak dialog *Publish Settings*, pilih dan centang opsi Flash, HTML dan Windows Projector.



Gb 3-12. Mengekspor file

Klik tombol Publish untuk menutup kotak dialog. File yang akan didapat akan berekstension swf, html dan exe.

File yang berekstension swf biasa digunakan dalam halaman web. Movie dalam format ini bisa dilihat lewat web browser yang telah diinstal plug-in tertentu.

File yang berekstension html dapat langsung di publish ke internet sebagai web site.

File yang berekstension exe tidak memerlukan aplikasi Flash atau plug-in khusus untuk membukanya. Dengan mengklik ganda file *.exe, otomatis file tersebut akan terbuka.