

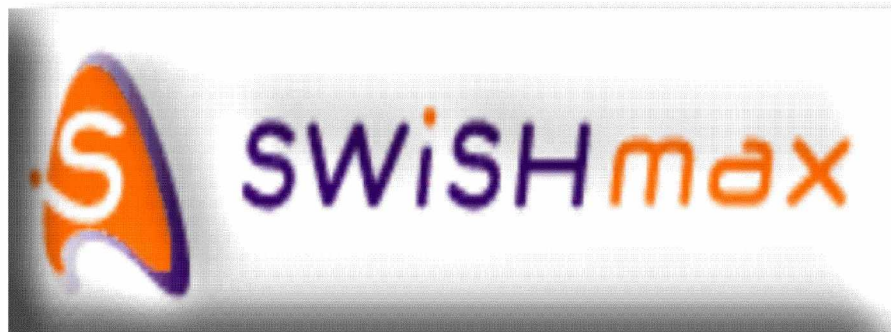
**KODE MODUL**

**SWR.OPR.415.(1).A**



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

## **MENGERASIKAN SOFTWARE 2D ANIMATION**



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

KODE MODUL

SWR.OPR.415.(1).A



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

## Mengoperasikan Software 2D Animation



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

KODE MODUL

SWR.OPR.415.(1).A



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

# Mengoperasikan Software 2D Animation

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 2D Animation merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai panduan praktikum peserta diklat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membentuk salah satu bagian dari kompetensi bidang keahlian Teknologi Informasi & Komunikasi pada Program Keahlian Multimedia.

Modul ini menguraikan tentang cara mengoperasikan software 2D animation SWISHmax. Kegiatan Belajar 1 membahas tentang mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D. Kegiatan Belajar 2 mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D. Kegiatan belajar 3 merupakan bahasan tentang membuat animasi 2D sederhana. Untuk Kegiatan Belajar 4 merupakan mengintegrasikan animasi 2D ke dalam multimedia.

Modul ini terkait dengan modul-modul lain yang membahas tentang mengoperasikan software pengolah gambar vector(digital illustration), mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging), dan melakukan entry data (grafis) dengan menggunakan Image Scanner . Oleh karena itu, sebelum menggunakan modul ini peserta diklat diwajibkan telah mengambil modul-modul tersebut.

Yogyakarta, Desember 2004

Penyusun

Tim Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

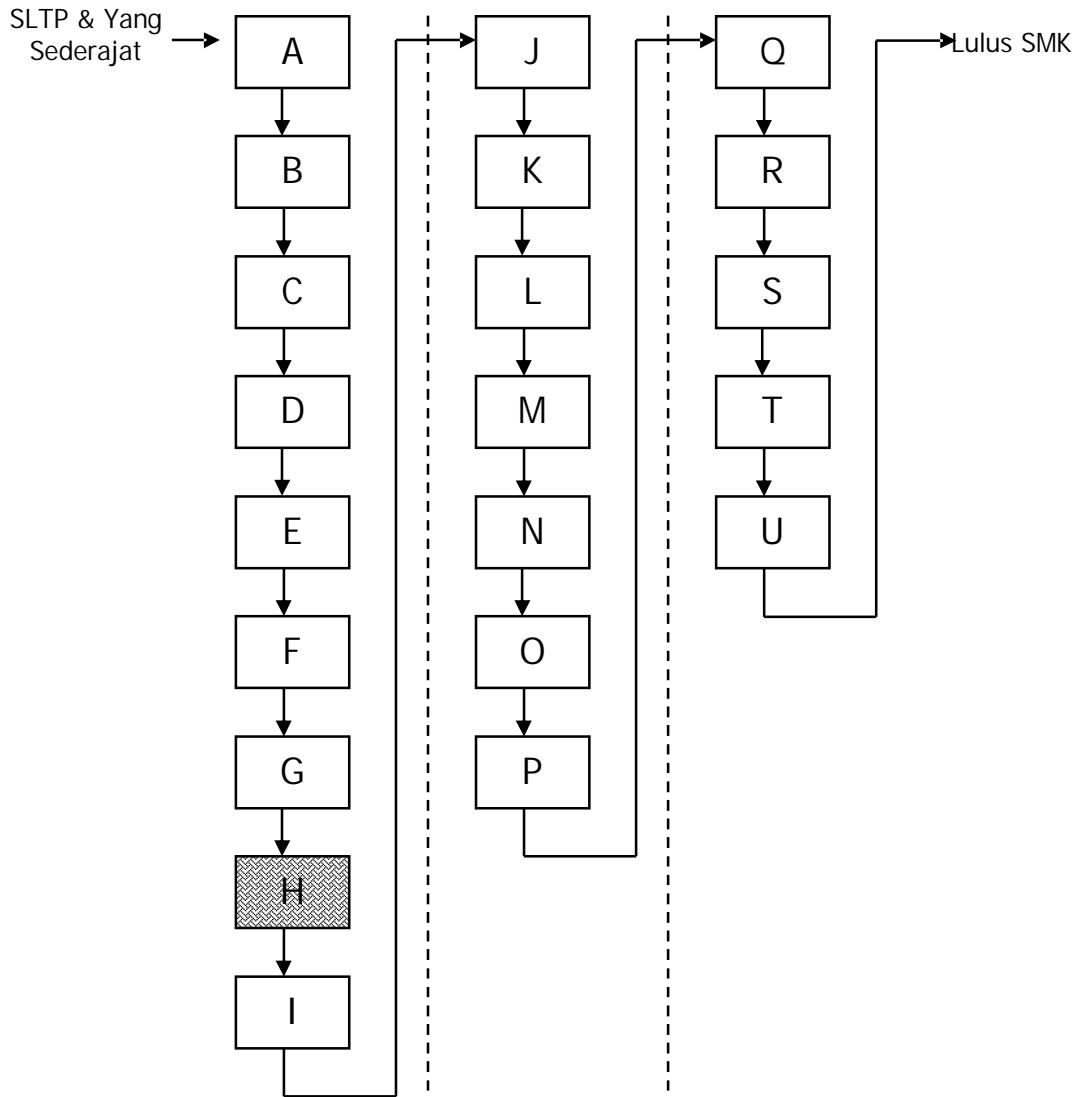
## DAFTAR ISI MODUL

	Halaman
HALAMAN DEPAN .....	i
HALAMAN DALAM.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
PETA KEDUDUKAN MODUL .....	vii
PERISTILAHAN/ GLOSSARY .....	ix
I. PENDAHULUAN .....	1
A. DESKRIPSI JUDUL .....	1
B. PRASARAT .....	1
C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL .....	2
1. Petunjuk bagi Peserta Diklat .....	2
2. Peran Guru .....	3
D. TUJUAN AKHIR .....	3
E. KOMPETENSI .....	4
F. CEK KEMAMPUAN .....	6
II. PEMELAJARAN .....	7
A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA .....	7
B. KEGIATAN BELAJAR .....	8
1. Kegiatan Belajar 1: Mengenal Animasi 2 Dimensi (2D) .....	8
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran .....	8
b. Uraian Materi 1.....	8
c. Rangkuman 1.....	12
d. Tugas 1 .....	13
e. Tes Formatif 1.....	13
f. Kunci Jawaban Formatif 1 .....	13

g. Lembar Kerja 1 .....	14
2. Kegiatan Belajar 2: Memulai SWiSHmax dan mengenali Menu-menu pada SWiSHmax .....	17
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran 2 .....	17
b. Uraian Materi 2 .....	17
c. Rangkuman 2 .....	75
d. Tugas 2 .....	76
e. Tes Formatif 2 .....	76
f. Kunci Jawaban Formatif 2 .....	76
g. Lembar Kerja 2 .....	78
3. Kegiatan Belajar 3: Membuat Animasi 2 Dimensi (2D)	80
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran 3 .....	80
b. Uraian Materi 3 .....	80
c. Rangkuman 3 .....	130
d. Tugas 3 .....	130
e. Tes Formatif 3 .....	131
f. Kunci Jawaban Formatif 3 .....	131
g. Lembar Kerja 3 .....	132
4. Kegiatan Belajar 4: Membuat Animasi 2D ke dalam multimedia .....	134
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran 4 .....	134
b. Uraian Materi 4 .....	134
c. Rangkuman 4 .....	146
d. Tugas 4 .....	147
e. Tes Formatif 4 .....	147
f. Kunci Jawaban Formatif 4 .....	147
g. Lembar Kerja 4 .....	148

III. EVALUASI .....	157
A. PERTANYAAN .....	157
B. KUNCI JAWABAN .....	157
C. KRITERIA KELULUSAN .....	159
IV. PENUTUP .....	160
DAFTAR PUSTAKA .....	161

# 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

### Animation

Animasi dari beberapa gambar diam dibuat seperti hidup tanpa ada patah-patah dalam pergerakannya.

### Banner

Merupakan kepala atau bagian atas dari sebuah web site.

### Download

Proses pengambilan file atau mengcopy file.

### Effect

Tindakan yang dikerjakan untuk menghaluskan atau memperindah animasi pada obyek.

### Event

Tindakan yang dilakukan setelah adanya action.

### Export

Merubah jenis format ke bentuk yang lain.

### Format

Bentuk ekstensi dari jenis file.

### Frame

Bagian dari Timeline.

## Grouping

Mengumpulkan beberapa obyek untuk dijadikan satu.

## Keyframe

Pada dasarnya hampir sama dengan frame. Hanya saja untuk Key frame lebih menunjukkan untuk satu frame.

## Insert

Memasukkan jenis file kedalam bidang kerja SWiSHmax.

## Movie

File yang dibuat dalam SWiSHmax.

## Object

Benda yang sedang dikerjakan dalam bidang kerja SWiSHmax.

## Player

Untuk memainkan animasi yang telah dibuat.

## Preview

Melihat hasil yang telah dikerjakan.

## Scane

Satu movie merupakan satu Scane.

## Time Line

Garis waktu atau pewaktuan yang terdapat dalam SwiSHmax.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. DESKRIPSI SOFTWARE 2D ANIMATION

Software 2D Animation banyak ragamnya, mulai dari pengoperasian yang relatif sulit hingga penggunaan yang users friendly karena ketersediaan fasilitas yang memudahkan. Flash merupakan software 2D animatoin yang banyak, meskipun tingkat pengoperasian flash relatif rumit. Software 2D Animation lain yang patut diperhatikan adalah SWISHmax. SWISHmax memiliki kemudahan-kemudahan yang dapat menghasilkan animasi 2D dengan kompleksitas unsur baik teks, image, grafik, maupun suara. Animasi SWISHmax dapat diletakkan langsung dalam halaman web, dan juga SWISHmax dapat digunakan untuk media presentasi.

### B. PRASYARAT

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini adalah :

- 1) Peserta diklat memiliki kemampuan untuk mengoperasikan periferal untuk pembuatan grafi dengan predikat lulus
- 2) Peserta diklat memiliki kemampuan untuk mengoperasikan software pengolah gambar vector (digital illustration) dengan predikat lulus
- 3) Peserta diklat memiliki kemampuan untuk mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging) dengan predikat lulus
- 4) Peserta diklat memiliki pengetahuan untuk melakukan entry data (grafis) dengan menggunakan Image Scanner

## 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

Agar menjadi trampil dan profesional dalam mengoperasikan Software 2D Animation, maka Anda harus mencermati beberapa hal berikut:

- 1) Apa persyaratan hardware komputer telah sesuai dengan minimum sistem hardware yang dibutuhkan ?
- 2) Mulailah belajar dari kegiatan belajar 1, selanjutnya lakukan belajar secara berurutan ?
- 3) Seandainya peserta diklat. belum trampil benar dalam mengikuti praktikum di setiap kegiatan belajar, konsultasikan dengan guru untuk menambah waktu belajar
- 4) Jika mengalami kesulitan untuk mengaplikan setiap sub kompetensi, mintalah bimbingan pada guru

#### b. Perlengkapan yang Harus Dipersiapkan

Minimum sistem hardware komputer yang dibutuhkan adalah:

- 1) Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- 2) Pentium II
- 3) 64 Mb RAM
- 4) Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

### c. Hasil Pelatihan

Peserta diklat akan mampu membuat animasi 2D dengan memadukan unsure teks, image, grafis dan suara untuk mendukung pembuatan proyek software web desain atau software multimedia interaktif.

## 2. Peran Guru

Peran Guru dalam mengajarkan modul mengoperasikan software 2D animation antara lain:

- a) Memfasilitasi kebutuhan hardware dan software untuk mendukung kegiatan praktik peserta diklat,
- b) Membantu siswa dalam merencanakan tahapan belajar peserta diklat,
- c) Membimbing peserta diklat melalui tugas-tugas pelatihan yang dijelaskan dalam tahapan belajar,
- d) Membantu siswa dalam memahami konsep dan praktik baru dan menjawab pertanyaan siswa mengenai proses belajar siswa,
- e) Membantu siswa untuk menentukan dan mengakses sumber tambahan lain yang diperlukan untuk belajar,
- f) Mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok.

## D. TUJUAN AKHIR

1. Peserta diklat mampu mempersiapkan software animasi 2D (2D animation)
2. Peserta diklat mampu mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D
3. Peserta diklat mampu melakukan pembuatan animasi 2D sederhana
4. Peserta diklat mampu mengintegrasikan animasi 2D ke dalam software multimedia yang lain

## E. KOMPETENSI

KOMPETENSI : Mengoperasikan software animasi 2 dimensi  
 KODE : SWR.OPR.415.(1).A  
 DURASI PEMELAJARAN : 160 Jam @ 45 menit

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

KONDISI KINERJA	<p>1. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Software animasi 2D sudah terinstalasi</li> <li>§ User manual software animasi 2D yang digunakan</li> <li>§ SOP yang berlaku di perusahaan</li> <li>§ Peralatan dan instrumen yang terkait dengan pelaksanaan unit kompetensi ini</li> </ul> <p>2. Unit Kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ DTA.OPR.102.(2).A Melakukan Entry Data [Web] dengan menggunakan Image Scanner (Level 2)</li> <li>§ SWR.OPR.414.(1).A Mengoperasikan Software Web</li> </ul> <p>3. Pengetahuan yang dibutuhkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Pengoperasian Komputer</li> <li>§ Pengoperasian Sistem Operasi sesuai dengan Instruction Manual</li> <li>§ Objek gambar dan karakteristiknya, serta komposisi gambar dan warna</li> <li>§ Free-hand drawing</li> <li>§ On-site training sesuai dengan software yang digunakan</li> </ul>
-----------------	---

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Mempersiapkan software animasi 2D (2D animation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Software 2D animation telah terinstalasi dan dapat berjalan normal</li> <li>§ User manual software 2D animation sudah disediakan dan dipahami</li> <li>§ Perangkat komputer sudah dinyalakan, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan Installation manual dan SOP yang berlaku.</li> <li>§ Software 2D animation dijalankan.</li> </ul>	§ Pengenalan software 2D animation	§ Mengamati proses aktifasi sistem operasi dan software 2D animation dengan seksama	§ Menjelaskan fungsi software 2D animation	§ Menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP § Menjalankan software animasi 2D sesuai prosedur. Contoh: CorelRetas, Macromedia Flash

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
2. Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Objek animasi, menu, dan interface yang disediakan software animasi 2D beserta shortcut-nya dikenali berdasarkan user manual</li> <li>§ Fitur pengelolaan file software animasi 2D dapat digunakan, seperti: buat/create/new, simpan/save, buka/ open, simpan dengan nama lain/ save as.</li> <li>§ Fasilitas siap pakai seperti wizard, libraries, atau template pada software animasi 2D dimanfaatkan untuk pembuatan animasi 2D sederhana</li> <li>§ Penyimpanan file software animasi 2D menggunakan berbagai format yang dikenal, seperti: fla, swf,exe, avi, dsb.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Objek animasi, menu dan interface software 2D animation</li> <li>§ Fitur pengelolaan file software 2D animation</li> <li>§ Fasilitas wizard, libraries atau wizard</li> <li>§ Teknik penyimpanan file animasi 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Mengenali objek animasi, menu dan interface dengan tepat</li> <li>§ Mengenali fitur pengelolaan file software 2D animation dengan tepat</li> <li>§ Mencermati fasilitas wizard/libraries/template halaman web sederhana</li> <li>§ Mengamati proses penyimpanan file animasi 2D dengan seksama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Mengidentifikasi objek animasi, menu dan interface software 2D animation</li> <li>§ Menjelaskan tujuan pengelolaan file software 2D animation</li> <li>§ Menjelaskan manfaat fasilitas wizard/libraries/template halaman web sederhana</li> <li>§ Menjelaskan motif penyimpanan file halaman web dengan berbagai format</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Menggunakan menu dan interface software 2D animation secara tepat</li> <li>§ Menggunakan fitur pengelolaan file software 2D animation sesuai tujuannya</li> <li>§ Membuat animasi sederhana dengan fasilitas wizard/libraries/template</li> <li>§ Menyimpan file animasi dengan menggunakan format fla, swf,exe, avi, dsb.</li> </ul>
3. Melakukan pembuatan animasi 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Gaya animasi frame by frame dan tweening dipahami dan diaplikasikan dalam pembuatan animasi 2D</li> <li>§ Objek gambar lain seperti foto analog/digital, dapat dimanipulasi dengan menggunakan efek-efek animasi 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Gaya animasi 2D</li> <li>§ Teknik manipulasi objek foto menjadi animasi 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Mengamati gaya animasi 2D dengan teliti</li> <li>§ Mencermati proses manipulasi objek foto menjadi animasi 2D dengan seksama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Membedakan gaya animasi frame by frame dan tweening</li> <li>§ Menjelaskan tahapan proses manipulasi objek foto menjadi animasi 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Membuat animasi 2D dengan gaya frame by frame</li> <li>§ Membuat animasi 2D dengan gaya tweening</li> <li>§ Memanipulasi objek foto menjadi animasi 2D</li> </ul>



SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
4. Mengintegrasikan animasi 2D ke dalam multimedia	§ Animasi 2D dapat diintegrasikan (di-import) dan dijalankan di halaman (objek) web dengan menggunakan software web § Animasi 2D dapat diintegrasikan (di-import) dan dijalankan di halaman (objek) multimedia dengan menggunakan software multimedia	§ Teknik integrasi animasi 2D ke halaman web dan multimedia	§ Mencermati proses integrasi animasi 2D ke halaman web dan multimedia dengan teliti	§ Menjelaskan tahapan proses integrasi animasi 2D ke dalam halaman web dan multimedia	§ Mengintegrasikan animasi 2D ke halaman web dengan tepat § Mengintegrasikan animasi 2D ke halaman multimedia dengan tepat

#### 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	
Mempersiapkan software animasi 2D (2D animation)	Menjalankan software animasi 2D sesuai prosedur Swishmax			Tes Formatif 1
Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D	Menyimpan file animasi dengan menggunakan format SWF, HTML, EXE, dan AVI.			Tes Formatif 2
Melakukan pembuatan animasi 2D	Memanipulasi objek foto menjadi animasi 2D			Tes Formatif 3
Mengintegrasikan animasi 2D ke dalam multimedia	Mengintegrasikan animasi 2D ke halaman web dengan tepat			Tes Formatif 4

Apabila anda menjawab TIDAK pada salah satu pernyataan di atas, maka pelajarilah modul ini.

## BAB II

### PEMELAJARAN

#### A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA

Kompetensi : Mengoperasikan software 2D Animation

Sub Kompetensi :

1. Mempersiapkan software animasi 2D (2D animation)
2. Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file animasi 2D
3. Melakukan pembuatan animasi 2D
4. Mengintegrasikan animasi 2D ke dalam multimedia

Jenis Kegiatan	Tanggal	Waktu	Tempat Belajar	Alasan Perubahan	Tanda Tangan Guru
Guru mendemonstrasikan ketrampilan mengoperasikan software animasi 2D SWiSHmax					
Siswa mengoperasikan tahapan-tahapan mengoperasikan software animasi 2D SWiSHmax sesuai dengan lembar kerja					

## B. KEGIATAN BELAJAR

### 1. Kegiatan Belajar 1 : Mengetahui Animasi 2 Dimensi (2D)

#### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran 1

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan secara singkat software 2D SWiSHmax
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan kebutuhan hardware minimal untuk mengoperasikan SWiSHmax
- 3) Peserta didik dapat melakukan prosedur menginstall SWiSHmax

#### b. Uraian Materi 1

##### 1) Mengetahui SWiSHmax

Flash merupakan software yang paling banyak digunakan dalam memproduksi animasi 2D (2 dimension). Namun dalam pengoperasian flash agak rumit. Jika ingin membuat animasi flash yang hebat tanpa menggunakan flash, maka SWiSHmax merupakan salah satu alat yang tepat. Karena SWiSHmax memiliki kemudahan-kemudahan yang dapat menghasilkan animasi 2D dengan kompleks yang indah, baik teks, image, grafik, dan suara dalam waktu yang singkat.

SWiSHmax memiliki 230 built-in effects seperti: Explode, Vortex, 3D Spin, Snake, dan masih banyak lagi. SWiSHmax memiliki perangkat bantu untuk membuat garis, kotak, elips, kurva bezier, gerak animasi, sprite, dan tombol roll over, dimana semuanya dapat dilakukan dengan mudah.

SWiSHmax dapat diekspor ke format SWF, HTML+SWF, EXE, dan AVI sehingga dapat dimainkan di setiap komputer yang memiliki flash player. SWiSHmax juga dilengkapi dengan SWiSHscript, sehingga

lebih memudahkan lagi dalam membuat animasi-animasi yang lebih kompleks lagi. Animasi SWiSHmax dapat diletakkan langsung dalam halaman web. Selain itu, SWiSHmax dapat digunakan untuk media presentasi.

## 2) Kebutuhan Hardware

Untuk dapat menjalankan SWiSHmax dengan baik diperlukan persyaratan hardware tertentu. Minimum sistem hardware yang dibutuhkan adalah:

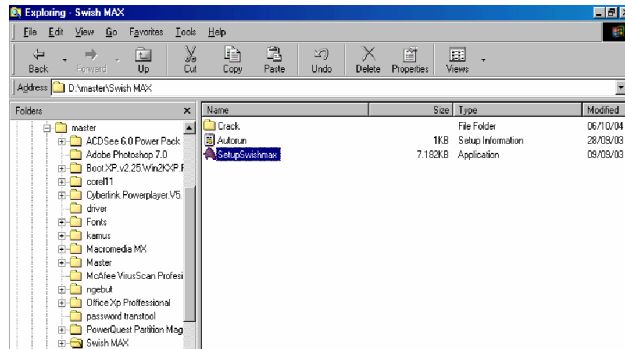
- Ø Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- Ø Pentium II
- Ø 64 Mb RAM
- Ø Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna
- Ø SWiSHmax tidak memerlukan Macromedia Flash untuk diinstall dalam sistem

## 3) Menginstall SWiSHmax

Untuk menginstall SWiSHmax, tentunya anda harus memiliki software SWiSHmax terlebih dahulu. Jika anda sudah memiliki software SWiSHmax, maka anda siap untuk menginstall SWiSHmax.

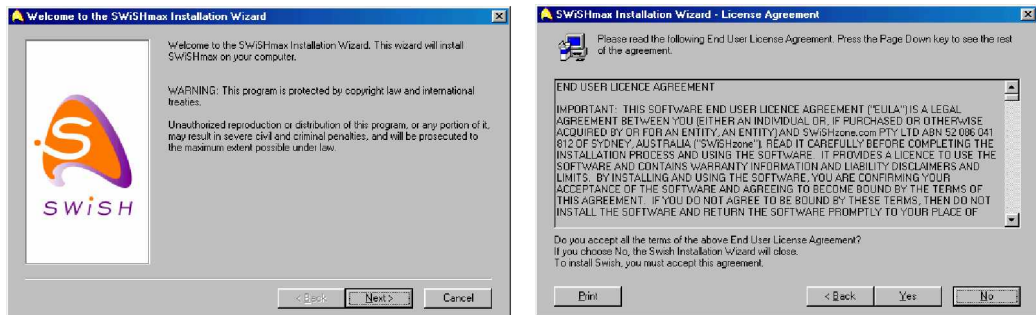
Adapun cara menginstall SWiSHmax sebagai berikut:

- a) Double klik pada folder SWiSHmax, kemudian klik pada setup SWiSHmax format application.



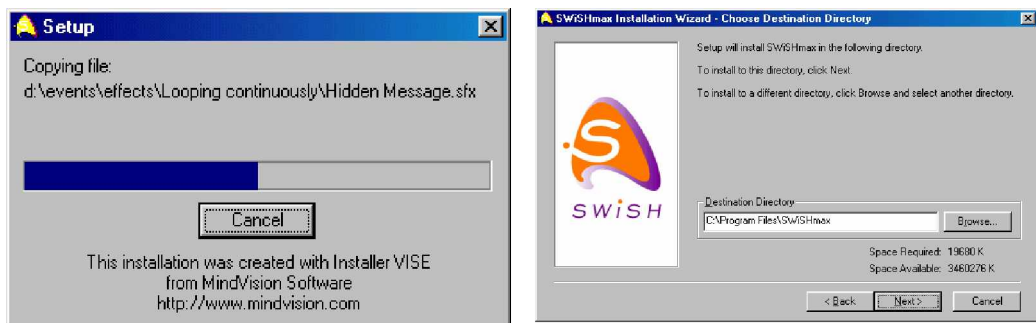
Gambar 1. Jendela Exploring SWISHmax

b) Klik next dua kali dan klik yes pada jendela perjanjian lisensi.



Gambar 2. Awal Proses Instalasi

c) Kemudian pilih di folder mana SWISHmax akan diinstal, misalnya program file/SWISHmax. Masukkan folder yang dipilih dan klik Next sehingga ditampilkan proses instalasi.



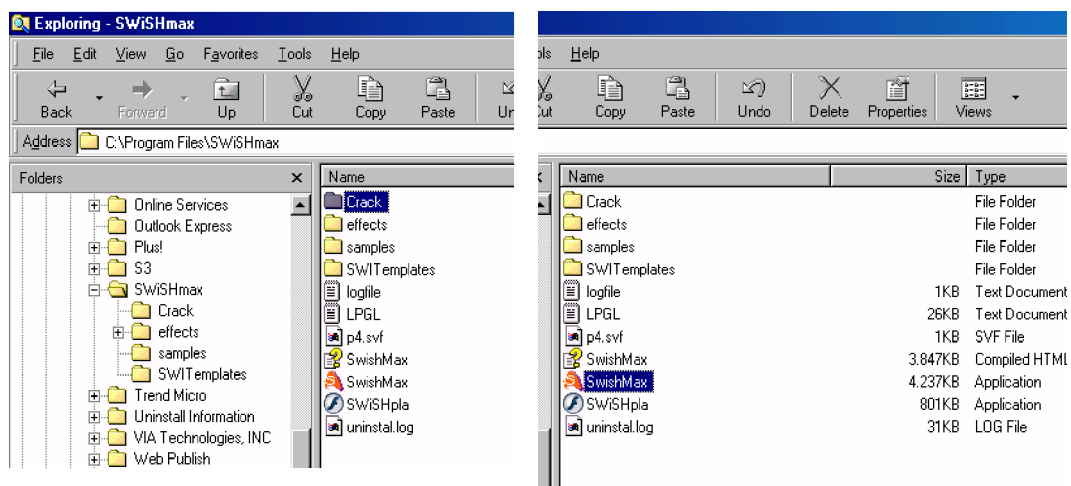
Gambar 3. Penentuan Folder Instalasi

Jika sudah selesai, pilih Lunch SWISHmax Now dan klik Close maka akan tampil jendela license.



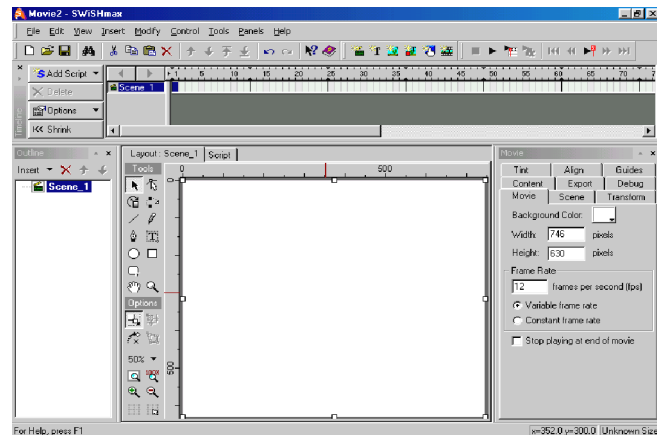
Gambar 4. Jendela License

- d) Kemudian copy Crack pada software SWiSHmax dan Paste di program file/SWiSHmax.



Gambar 5. Penyimpanan Forder di Dalam System

- e) Double klik pada folder crack, kemudian copy folder SWiSHmax.  
 f) Setelah itu paste pada folder SWiSHmax yang ada di sistem sampai kapasitasnya bertambah menjadi 4.237Kb.  
 g) Selamat!! sekarang anda sudah memiliki SWiSHmax yang terinstall pada komputer anda.



Gambar 6. Jendela Ruang Kerja SWiSHmax

c. Rangkuman 1

- 1) Software animasi 2D SWiSHmax memiliki kemudahan-kemudahan yang dapat menghasilkan animasi 2D dari yang sederhana sampai animasi 2D yang kompleks, memiliki 230 built-in effects dan Animasi SWiSHmax dapat diletakkan langsung ke halaman web.
- 2) Prosedur menginstall SWiSHmax
  - a) Double klik pada folder SWiSHmax, kemudian klik pada setup SWiSHmax format application.
  - b) Klik next dua kali dan klik yes pada jendela perjanjian lisensi.
  - c) Kemudian pilih di folder mana SWiSHmax akan diinstal, misalnya program file/ SWiSHmax.
  - d) Kemudian copy Crack pada software SWiSHmax dan Paste di program file/SWiSHmax.
  - e) Double klik pada folder crack, kemudian copy folder SWiSHmax.

d. Tugas 1

Lakukan pengamatan terhadap kinerja dari beberapa jenis komputer setelah diinstall software animasi 2D SWiSHmax. Jenis komputer dibedakan Pentium II, Pentium III dan Pentium IV atau jenis prosessor yang lain.

e. Tes Formatif 1

- 1) Jelaskan secara singkat apa yang peserta diklat ketahui tentang software Animasi 2 Dimensi SWiSHmax.
- 2) Apa yang dilakukan untuk menyiapkan komputer agar dapat digunakan untuk membuat Animasi 2 Dimensi dengan software SWiSHmax.

f. Kunci Jawaban Formatif

- 1) Program SWiSHmax adalah program yang digunakan untuk membuat animasi Flash tanpa menggunakan program Flash. Berbagai animasi seperti teks, image atau grafik dapat dibuat dengan mudah. Program ini dapat digunakan untuk mengimport dan mengekport file sehingga lebih memudahkan dalam pembuatan animasi. Animasi SWiSHmax didukung oleh berbagai halaman web, program macromedia Flash.
- 2) Yang dilakukan untuk menyiapkan komputer agar dapat digunakan untuk membuat Animasi 2 Dimensi dengan software SWiSHmax adalah sebagai berikut;
  - a) Mengetahui persyaratan minimum hardware yang diperlukan untuk program SWiSHmax, sebagai berikut;
    - Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
    - Pentium II
    - 64 Mb RAM



- Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

b) Menginstall program SWiSHmax

- (1) Double klik pada folder SWiSHmax, kemudian klik pada setup SWiSHmax format application.
- (2) Klik next dua kali dan klik yes pada jendela perjanjian lisensi.
- (3) Kemudian pilih di folder mana SWiSHmax akan diinstal, misalnya program file/ SWiSHmax.
- (4) Kemudian copy Crack pada software SWiSHmax dan Paste di program file/SWiSHmax.
- (5) Double klik pada folder crack, kemudian copy folder SWiSHmax.

g. Lembar Kerja 1

Tujuan

Peserta diklat mampu menjalankan program SWiSHmax yang sudah terinstal, sehingga siap untuk melakukan pembuatan animasi.

Alat Dan Bahan

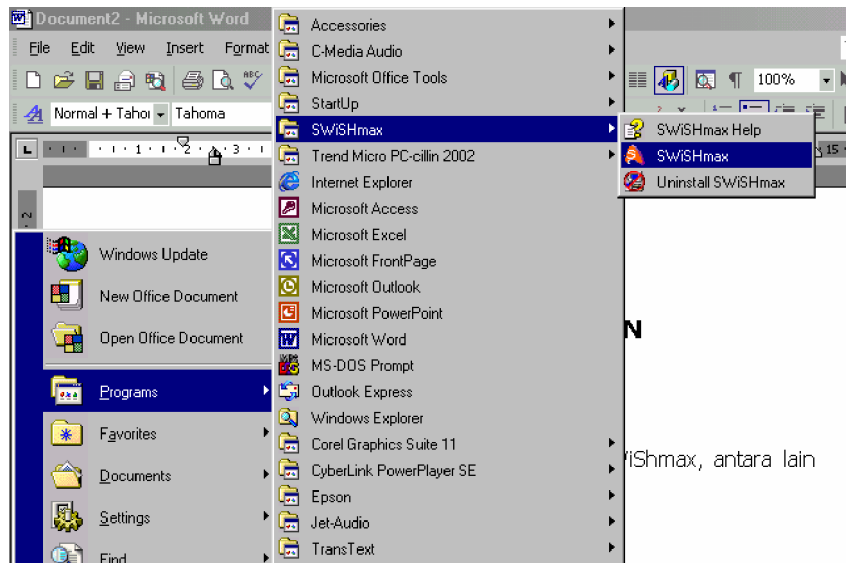
Seperangkat komputer dengan spesifikasi kebutuhan hardware minimum sebagai berikut;

- Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- Pentium II
- 64 Mb RAM
- Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

## Langkah Kerja

Lakukan langkah-langkah seperti berikut ini;

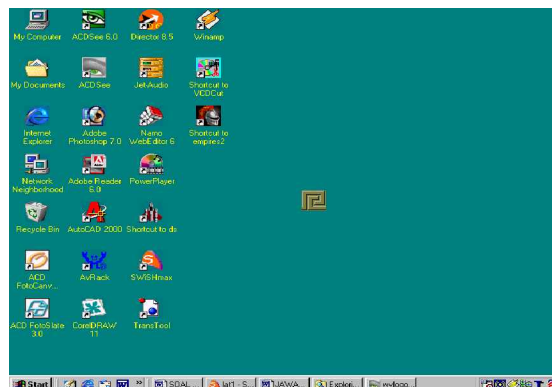
- o Klik kiri pada Start > Program > SWiSHmax > SWiSHmax. Seperti pada gambar;



Gambar 7. Menjalankan SWiSHmax dari Menu Start

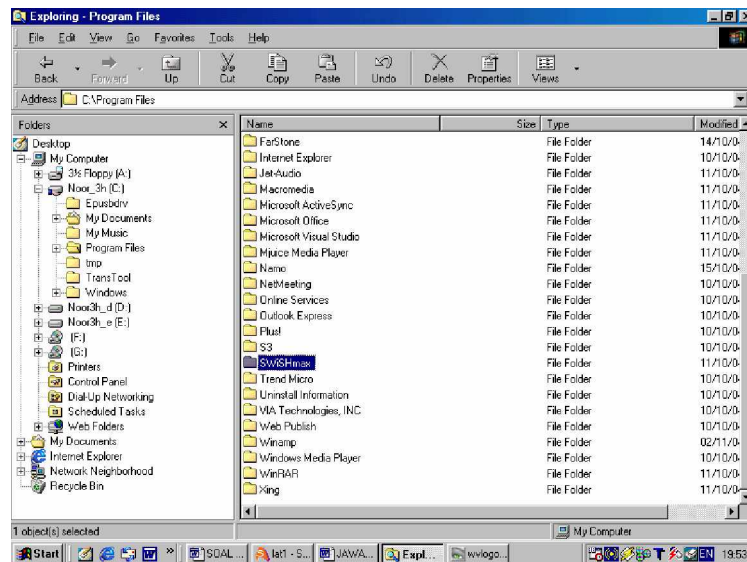
- o Jika sudah ada pada Desktop, tinggal klik kiri dua kali atau klik kanan kemudian Open.

Seperti pada gambar;



Gambar 8. Menjalankan SWiSHmax dari Desktop

- o Jika dari Explorer, masuk pada C drive > Program Files > SWiSHmax > Cari SWiSHmax yang berektensi aplikasi kemudian klik kiri dua kali.  
Seperti pada gambar;



Gambar 9. Menjalankan SWiSHmax Windows Explorer

## 2. Kegiatan Belajar 2 : Memulai SwiShmax dan Mengenali Menu-menu pada SWiSHmax

### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran 2

- 1) Peserta diklat mampu melakukan operasi file, antara lain membuat file baru, membuka file, menyimpan file, mencoba file, dan mengubah jenis file.
- 2) Peserta diklat mampu mengoperasikan fungsi-fungsi yang terdapat pada main menu dan sub menu.

### b. Uraian Materi 2

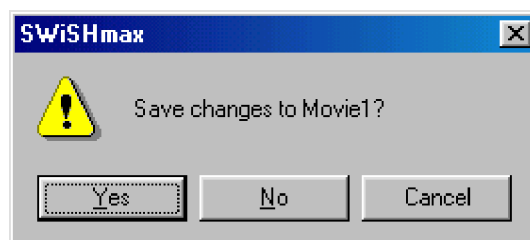
#### 1) Memulai SWiSHmax

##### a) Membuat File Baru

Untuk membuat file baru di SWiSHmax ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu :

- Menutup file sebelumnya

Untuk dapat membuat file baru, masuklah ke menu File > New atau dengan menekan tombol Ctrl+N. Jika file sebelumnya belum disimpan dan akan membuat file baru, maka akan tampil jendela informasi. Kemudian pilih Yes jika ingin menyimpan file tersebut, No untuk tidak menyimpan file, dan Cancel untuk tidak membuat file baru.



Gambar 10. Jendela informasi

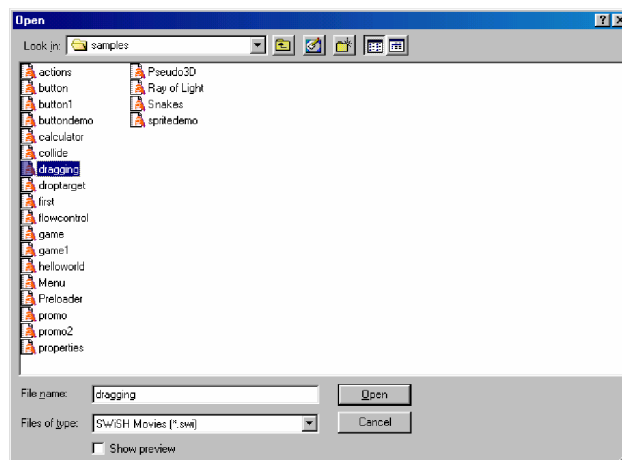
Masuklah ke menu File > New Windows atau cukup dengan menekan tombol Ctrl+Shift+N. Dengan melakukan hal ini, file sebelumnya tidak akan terganggu namun sistem recourse pada komputer akan berkurang sebab anda menggunakan dua aplikasi SWiSHmax sekaligus.



Gambar 11. Jendela pada desktop

## b) Membuka File

Untuk membuka file, masuklah ke Menu > Open atau cukup dengan menekan tombol Ctrl+O. Untuk membuka file yang diinginkan, cukup pilih file tersebut dan klik open.



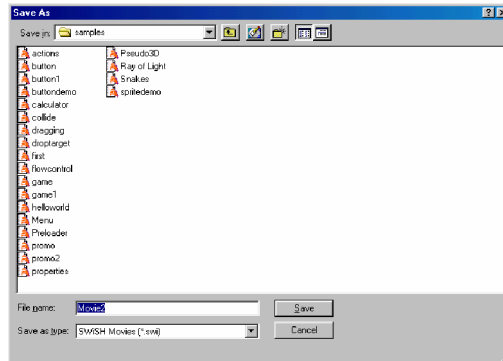
Gambar 12. Jendela open file

## c) Menyimpan File

Untuk menyimpan file, ada dua cara yang dapat dilakukan yakni;

- Menyimpan file yang belum pernah disimpan sebelumnya.  
Masuklah ke menu File > Save As, kemudian akan keluar jendela Save As. Anda dapat mengetikkan untuk memberi nama file yang

akan anda simpan. Kalau tidak mengetikkan nama, maka dengan sendirinya nama file akan tersimpan dengan nama movie1.

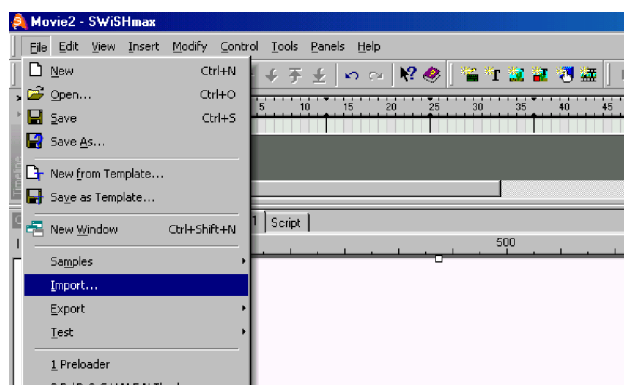


Gambar 13. Jendela save as

- Menyimpan file yang sudah disimpan sebelumnya.  
Masuklah ke menu File > Save atau cukup menekan tombol Ctrl+S. Dokumen anda akan langsung tersimpan.

#### d) Memasukkan Jenis File





Untuk dapat memasukkan jenis file tertentu seperti file gambar, lagu, teks dan lainnya, dapat digunakan fasilitas Import dari SWiSHmax. Caranya masuklah ke menu File > Import....

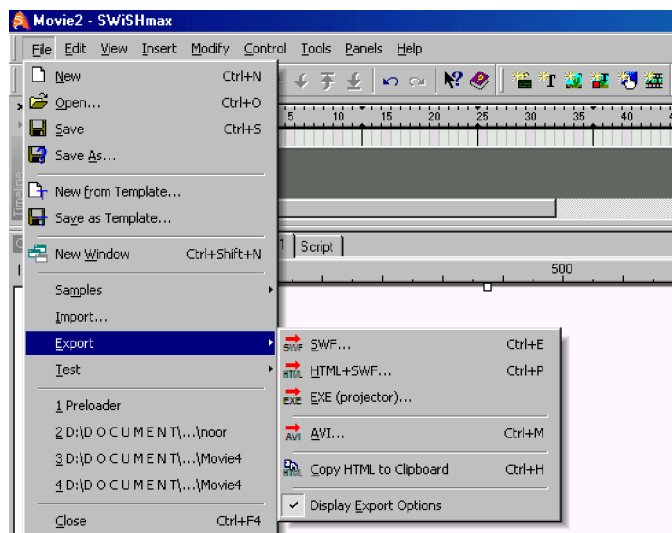


Gambar 14. Jendela import

#### e) Mengubah Jenis File

Untuk mengubah jenis file, anda dapat menggunakan fasilitas Export. Masuklah ke menu File > Export, maka akan tampil sub menu sebagai berikut;

-  SWF, SWF... digunakan untuk membuat file berekstensi .swf yang merupakan file standart Flash.
-  HTML, HTML+SWF... dengan demikian anda dapat langsung memasukkan ke file HTML. Sehingga dapat langsung digunakan dalam pembuatan web.
-  EXE, EXE... dengan format ini, maka file dapat langsung digunakan di komputer tanpa memiliki program SWiSHmax.
-  AVI, AVI...merupakan file untuk film atau video.
- Copy HTML to Clipboard, sama seperti HTML namun disini hasilnya bukan disimpan ke dalam file, namun disimpan ke clipboard.

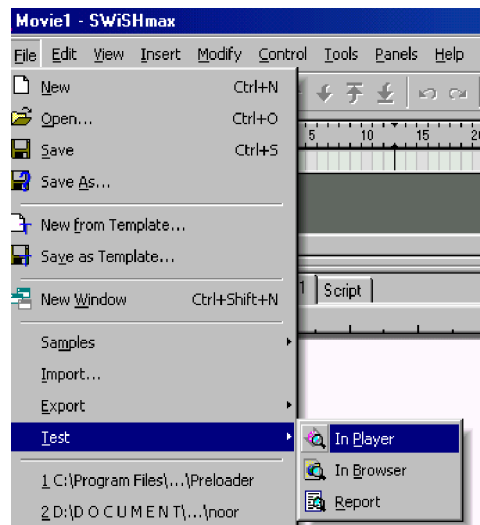


Gambar 15. Jendela export

#### f) Mencoba Dokumen

Untuk mencoba hasil animasi yang telah anda buat, ada tiga langkah yang dapat dilakukan, yakni;

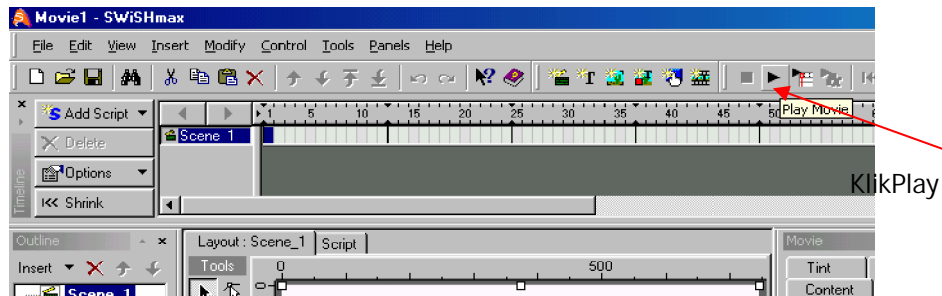
(1) Masuklah ke menu File > Test.



Gambar 16. Jendela test

- In Player : Digunakan untuk mencoba dokumen yang sudah selesai anda kerjakan di Flash Payer.
  - In Browser : Digunakan untuk mencoba dokumen yang sudah anda kerjakan di browser anda.
  - Report : Digunakan untuk menyajikan laporan file .SWF yang dihasilkan oleh dokumen anda.
- (2) Menggunakan fasilitas Control Toolbar yang ada di jendela ruang kerja SWiSHmax.
- (3) Menekan tombol Ctrl+P.





Gambar 17. Jendela ruang kerja SWiSHmax

## 2) Tampilan SWiSHmax

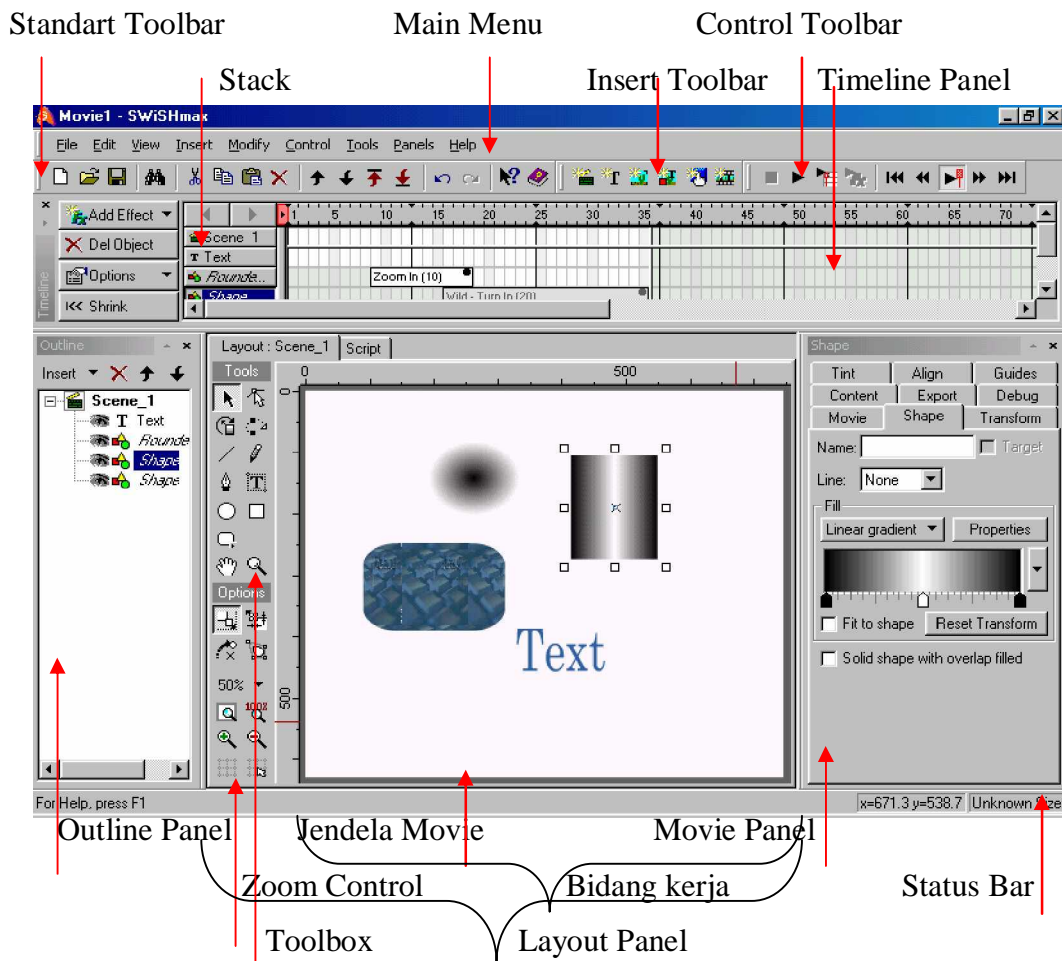
Sebelum memulai menggunakan SWiSHmax, perlu mengetahui ruang kerja SWiSHmax. Ruang kerja yang ada biasanya terdiri atas menu, toolbar, dan komponen-komponen lain.

Ruang kerja SWiSHmax terdiri atas komponen berikut;

- Main Menu
- Toolbox
- Toolbar-toolbar termasuk toolbar standart, insert, dan control.
- Panel-panel termasuk panel Timeline, Outline, Layout, dan text.
- Status Bar.

### a) Menu Utama

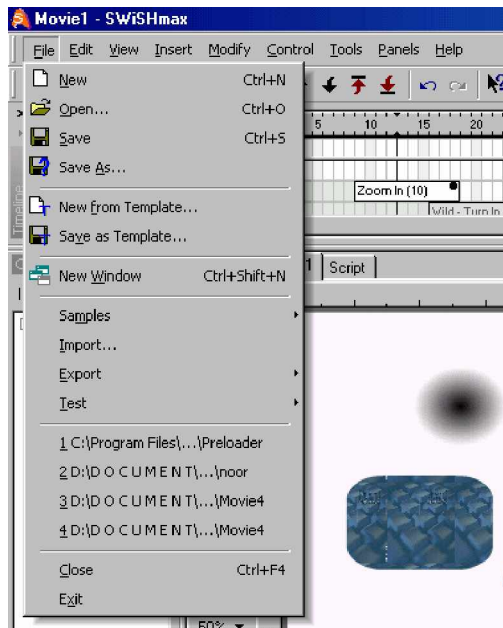
Main menu adalah menu utama dari SWiSHmax yang sangat penting bagi pengguna. Didalamnya terdapat menu-menu yang sering digunakan. Main menu terletak di bagian teratas window SWiSHmax.



Gambar 18 jendela tampilan SWiSHmax

- Menu File

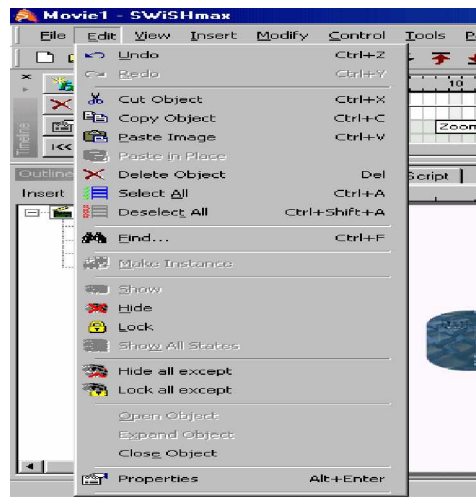
Menu File memiliki berbagai submenu yang memiliki banyak fungsi tertentu. Berikut ini penjelasan submenu yang ada, fungsi-fungsi yang disediakan sebagai berikut;



Gambar 19. Jendela menu File

- Menu Edit

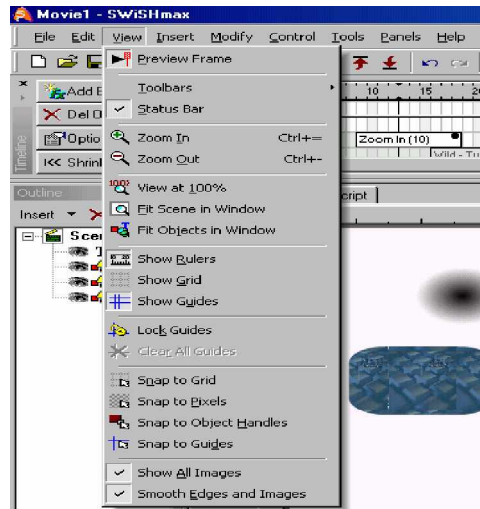
Menu Edit digunakan untuk membuat perubahan suatu movie, misalnya copy paste obyek.



Gambar 20. Jendela Menu Edit

- Menu View

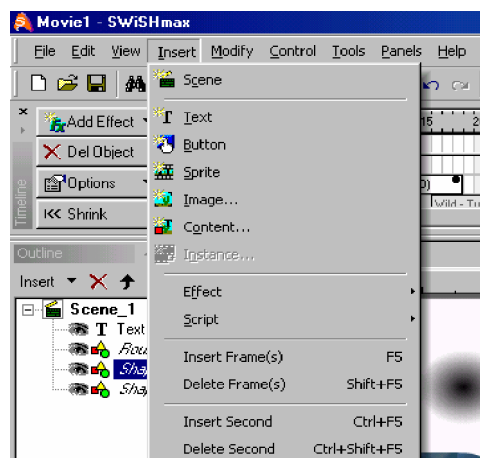
Memberikan fasilitas untuk merubah tampilan movie, serta mengatur toolbar yang ditampilkan.



Gambar 21. Jendela Menu View

- Menu Insert

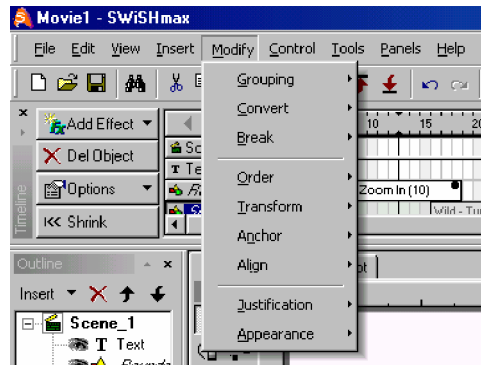
Menu Insert ini memberikan fasilitas untuk menambahkan sesuatu pada movie seperti text, button, sprite dan sebagainya.



Gambar 22. Jendela Menu Insert

- Menu Modify

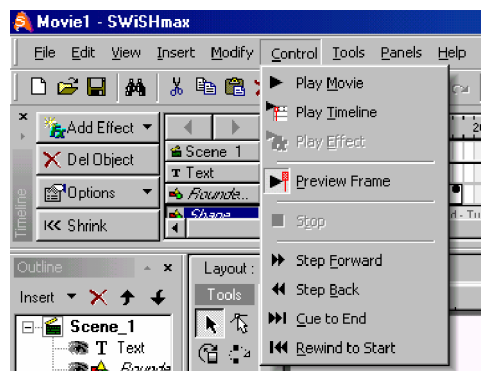
Menu Modify memberikan fasilitas untuk mengubah properti dari obyek yang sekarang sedang diseleksi.



Gambar 23. Jendela menu Modify

- Menu Control

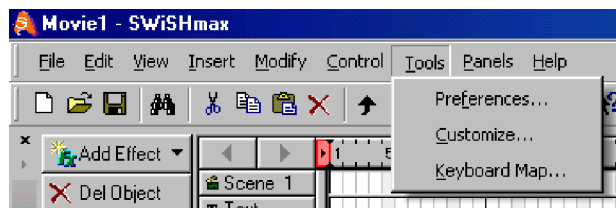
Menu Control memberikan fasilitas untuk mengontrol bagaimana movie dimainkan dan di-preview di dalam ruang kerja SWiSHmax.



Gambar 24. Jendela Menu Control

- Menu Tools

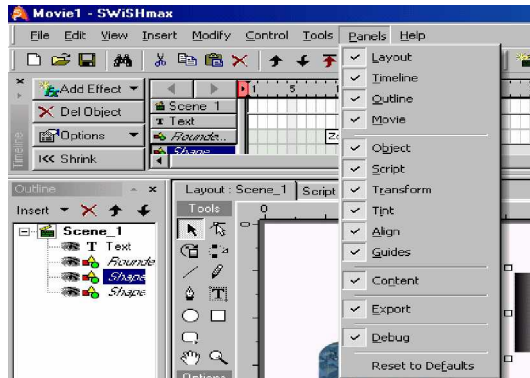
Menu Tools memberikan fasilitas untuk mengatur setting untuk aplikasi SWiSHmax secara keseluruhan dan menambahkan perintah pada user interface SWiSHmax.



Gambar 25. Jendela Menu tools

- Menu Panels

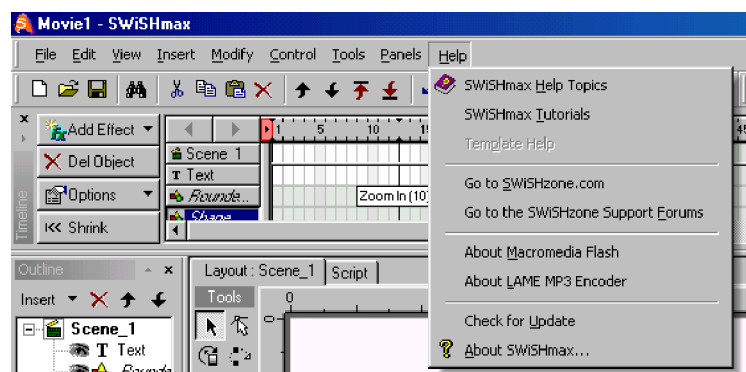
Menu Panels memberikan fasilitas untuk dapat memilih untuk menampilkan atau menyembunyikan panel yang diinginkan.



Gambar 26. Jendela Menu Panels

- Menu Help

Pada menu ini anda dapat mengakses Help SWiSHmax, tutorial SWiSHmax, link ke situs SWiSHmax, link ke forum support, link mengenai Macromedia Flash, dan informasi singkat mengenai SWiSHmax itu sendiri.



Gambar 27. Jendela Menu Help

b) Standart Toolbar

Toolbar merupakan kumpulan icon-icon. Standart toolbar merupakan toolbar utama.



Gambar 28. Jendela standart toolbar

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut:

	New [Ctrl+N] Membuat dokumen baru		Bring Forward Memindahkan suatu obyek satu langkah menuju atas stack
	Open [Ctrl+O] Membuka dokumen (.swi)		Send Backward Memindahkan suatu obyek satu langkah menuju bawah obyek
	Save [Ctrl+S] Menyimpan dokumen (.swi)		Bring to Front Memindahkan suatu obyek ke urutan paling atas stack
	Cut [Ctrl+X] Menghapus obyek dan Menyimpan di clipboard		Send to back Memindahkan suatu obyek ke urutan paling bawah stack
	Copy [Ctrl+C] Menyalin Obyek ke clipboard		Undo [Ctrl+Z] Membatalkan langkah terakhir
	Paste [Ctrl+V] Menyalin obyek dari clipboard		Redo [Ctrl+Y] Mengembalikan langkah yang dilakukan oleh perintah undo
	Delete [Del] Menghapus obyek		Help topics [F1] Menampilkan jendela help
	Find [Ctrl+f] Mencari obyek		Context-sensitive Help Menampilkan help pada bagian tertentu






### c) Insert Toolbar

Insert toolbar merupakan gabungan beberapa icon yang digunakan untuk menyisipkan suatu obyek tertentu ke dalam dokumen.



Gambar 29. Jendela Insert toolbar

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut;

	Insert scene Menambah scene baru		Insert Content Menyisipkan suatu file/ dokumen
	Insert text Memasukkan tulisan/ text		Insert button Membuat obyek button (tombol)
	Insert Image Menyisipkan gambar dari file gambar		Insert Sprite Membuat obyek sprite

### d) Control toolbar










Control Toolbar merupakan toolbar untuk pengaturan movie yang sudah jadi dan siap untuk dijalankan.



Gambar 30. Jendela Control Toolbar

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut:



	<p>Stop</p> <p>Menghentikan movie yang sedang berjalan</p>		<p>Rewind</p> <p>Menuju frame pertama pada Preview Frame</p>
	<p>Play</p> <p>Memainkan movie</p>		<p>Step Back</p> <p>Menuju frame sebelumnya Pada mode Preview Frame</p>
	<p>Play Scane</p> <p>Memainkan hanya scane Yang aktif</p>		<p>Preview Frame</p> <p>Mengaktifkan/ mengnonaktifkan mode Preview Frame. Agar icon icon Review, Step Back, Step or ward dan Go To End bisa bekerja, fasilitas ini harus dalam kondisi on</p>
	<p>Play Effect</p> <p>Memainkan hanya effect Yang aktif</p>		<p>Go To End</p> <p>Menuju frame terakhir pada Mode Preview Frame</p>
	<p>Step Forword</p> <p>Menuju frame berikutnya Pada mode Preview Frame</p>		

#### e) Grouping Toolbar

Grouping Toolbar merupakan toolbar untuk menggabungkan beberapa obyek menjadi suatu group obyek atau mengkonversi suatu bentuk ke bentuk obyek yang lain.



Gambar 31. Jendela Grouping Toolbar

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut:

	Group as group Menggabungkan beberapa Obyek menjadi satu obyek Group		Convert to Button mengubah suatu obyek menjadi obyek tombol (button)
	Group as Button Menggabungkan beberapa Obyek menjadi satu buah Obyek button		Convert to Sprite Mengubah suatu obyek menjadi obyek sprite
	Group as Sprite Menggabungkan beberapa Obyek menjadi satu buah Obyek sprite		Break into Shapes Memisahkan obyek shapes yang kompleks menjadi shape-shape tersendiri
	Group as Shape Menggabungkan beberapa Obyek menjadi satu buah Obyek shape		Break into letters Memisahkan obyek teks yang kompleks menjadi text-text tersendiri.
	Ungroup Memisahkan komponen- komponen di dalam suatu Obyek group menjadi obyek-obyek tersendiri		Break into pieces Memisahkan obyek kelompok menjadi obyek yang lebih kecil

#### f) Export Toolbar

Export Toolbar merupakan toolbar untuk mengekspor file SWI yang dihasilkan oleh SWiSHmax menjadi format file lainnya.



Gambar 32. Jendela Export toolbar

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut:

	<p>Export to SWF Menghasilkan file SWF, yang Merupakan format file Keluaran Flash</p>		<p>Export HTML to clipboard Menghasilkan file HTML yang ada di clipboard ke dalam Halaman web.</p>
	<p>Export to HTML+SWF Menghasilkan file HTML dan SWF, yaitu berguna untuk Menampilkan di browser</p>		<p>Test in Browser Mencoba dokumen yang sudah dikerjakan di browser.</p>
	<p>Export to EXE Menghasilkan file EXE, yang Merupakan file project</p>		<p>Test in Player Mencoba dokumen yang dikerjakan di flash Player</p>
	<p>Export to AVI Menghasilkan file AVI, yaitu Suatu format file video yang Umum digunakan</p>		<p>Report Digunakan untuk menyajikan file .SWF yang dihasilkan oleh dokumen</p>

#### g) Stack

Stack merupakan urutan penyusunan cara penampakan (display) obyek-obyek pada ruang kerja di scene yang bersangkutan.

#### h) Timeline Panel

Timeline merupakan rangkaian urutan-urutan waktu eksekusi suatu movie. Dengan Timeline dapat digunakan untuk membuat movie dengan pengaturan waktu.

i) Outline Panel

Outline Panel menampilkan struktur dari movie yang sedang dikerjakan. Struktur ini dari atas menuju kebawah, sehingga seperti pohon.

j) Layout Panel

Layout Panel memiliki tiga komponen utama, yaitu;

- Bidang kerja

Bidang kerja adalah layar utama untuk menggambar dan memainkan movie yang telah dibuat. Bagian putih adalah bidang kerja dari SWiSHmax.

- Toolbox

Toolbox digunakan untuk menggambar di bidang kerja.



Gambar 33. Jendela Toolbox

Fungsi dari icon-icon tersebut antara lain sebagai berikut:

	Select/ scale Memilih, memindahkan, dan Mengubah ukuran obyek		Motion Path membuat animasi pergerakan pada suatu obyek
	Reshape Memilih, memindahkan, dan Mengubah bentuk obyek Berbentuk image		Line Menggambar garis lurus
	Fill Transform Mengubah isi dari suatu obyek tanpa mengubah obyek itu sendiri.		Bezier Menggambar dengan menghubungkan titik-titik.
	Pencil Menggambar bebas		Ellipse Menggambar ellips atau lingkaran
	Rectangle Menggambar persegi panjang Atau bujur sangkar.		Auto Shape Menggambar beberapa bentuk tertentu yang sudah disediakan
	Pan Memindahkan bidang kerja		Text Membuat tulisan/ text.
	Zoom Memperbesar bidang kerja		

#### k) Zoom Control

Zoom Control berfungsi mirip dengan kaca pembesar, yaitu berfungsi untuk membesarkan atau mengecilkan bagian-bagian tertentu pada bidang kerja.

#### l) Panel

Panel digunakan untuk menampilkan dan mengubah informasi suatu elemen SWSHmax.

#### m) Status Bar

Status bar menampilkan status dan panduan kecil untuk bagian-bagian yang sedang disorot/ aktif, perintah yang sedang dijalankan dan lainnya.

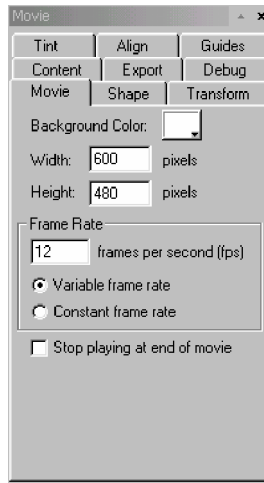
### 3) Elemen-elemem SWiSHmax

Elemen-elemen pada SWiSHmax merupakan komponen-komponen yang digunakan untuk membuat suatu animasi. Elemen tersebut saling kerjasama untuk membuat animasi agar terlihat hidup dan tidak terlihat patah-patah atau sambungan-sambungan. Animasi tersebut pada dasarnya dari bentuk-bentuk statik (tidak bergerak) yang disusun sehingga menjadi bentuk yang dinamis.

Pada SWiSHmax, terdapat beberapa elemen utama yang digunakan, yakni: Movie, Scane, Obyek, Timeline, Frame, Efek, Action, Event, Script

#### a) Movie

Setiap animasi yang dibuat merupakan sebuah movie. Jadi jika anda membuka suatu file berarti anda membuka sebuah movie. SWiSHmax akan menampilkan movie panel disebelah kanan Layout Panel. Jika belum ada, anda dapat mengaktifkan dengan memilih menu Panels > Movie, kemudian beri tanda centang (V) berarti Movie Panel aktif.




Gambar 34. Jendela Movie Panel

Pada Movie Panel diatas terdapat beberapa tab yakni, Tint, Align, Guides, Content, Export, Debug, Movie, Shape, tranform. Aktifkanlah Movie dengan cara klik pada tab bertuliskan Movie, maka akan mengantar ke Movie Panel.

- Width & Height  
Width & Height merupakan pengaturan lebar dan tinggi bidang kerja yang digunakan dalam ukuran pixel. Nilai ini digunakan terutama jika mengeksport suatu movie ke dokumen HTML.
- Frame Rate  
Frame Rate merupakan ukuran kecepatan movie dalam banyaknya frame per detik. Semakin besar nilai Frame Rate berarti semakin banyak frame yang digunakan dalam satuan detik sehingga movie semakin cepat pula berjalan. Jika Frame rate semakin kecil maka semakin lambat pula movie berjalan. Nilai default untuk Frame rate adalah 12 frame/detik, yang berarti setiap detiknya ada 12 frame yang dijalankan.

- Background Color

Background Color digunakan untuk pengaturan (background) dari movie. Warna latar belakang ini dapat diubah-ubah sesuai dengan keperluan dengan menekan tombol .



- Stop playing and at movie

Pilihan ini digunakan, jika diinginkan obyek yang digerakkan oleh sebuah efek movie berhenti dan tidak melakukan perulangan lagi. Ini dilakukan dengan memberi tanda centang pada



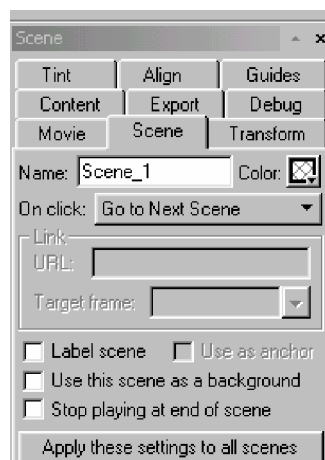
## b) Scane

Scane merupakan bagian-bagian kecil dari suatu movie. Dalam suatu scane terdapat bermacam-macam obyek. Jika ingin membuat scane yang baru dapat dilakukan dengan:

- Masukan ke menu Insert > Scane .
- Klik icon  yang berada di Insert Toolbar.

Untuk menampilkan Scane Panel, bisa dilakukan dengan:

- Jangan memilih satu atau lebih obyek di Layout Panel.
- Pilih Scane yang diinginkan di Outline Panel.



Gambar 35. Jendela Scane



Keterangan pada jendela Scane :

- Name  
Name digunakan untuk memberi nama suatu scane yang tampilannya bisa dilihat pada stack atau Outline Panel. Ini juga akan membantu dalam action 'Goto frame'.
- Color  
Color digunakan untuk memberi warna pada background scane dengan merubah Color Selector. Jika menggunakan suatu nilai alfa kurang dari 100%, maka dapat mewarnai background movie. Jika menggunakan suatu nilai alfa 0% (transparan yang ada di default setting), scane akan mempunyai warna yang sama dengan movie default.
- On Click  
Seting untuk action pada mouse selama scane;
  - Ø Do nothing  
Do nothing merupakan tidak ada gerakan pada obyek.
  - Ø Go to Next Scane  
Go to Next Scane merupakan perintah untuk berganti ke scane selanjutnya.
  - Ø Go to Link (URL)  
Go to Link (URL), memberikan URL pada scane. Sehingga sewaktu scane di klik saat movie sedang berjalan, maka akan menghubungkan pada HTML.
- Label scane  
Label scane merupakan label frame pertama pada scane dengan nama label scane.

- Use as anchor  
Use as Anchor merupakan Scane yang lebih spesifik yang digunakan dalam halaman web. Sehingga memungkinkan untuk forward dan Back tombol pada web browser yang digunakan di navigasi pada movie.
- Use this scane as a background  
Use this scane as a background merupakan seting scane untuk ditampilkan dibelakang scane berikutnya. Pada seting 'Stop at And' dan 'Go to Next Scane' tidak akan dijalankan.
- Stop playing at end of movie  
Secara otomatis akan menghentikan movie saat akhir scane.
- Apply these setting to all scanes  
Secara otomatis akan merespon properties pada scane ke seluruh scane movie dengan menggunakan background yang telah dipilih.

#### c) Objek

Objek merupakan benda-benda yang ada di dalam suatu scane. Pada dasarnya objek dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni;

- Simple Object
- Complex Object

#### Simple Object

Simple Object merupakan objek-objek yang tidak memiliki komponen-komponen di dalamnya. Objek-objek yang merupakan simple object yaitu;

- Objek Shape  
Objek shape merupakan bentuk yang paling dasar dari simple object. Object Shape ada dua jenis, yakni;

- ü Objek shape yang berbentuk bitmap, yaitu objek yang berasal dari file gambar bitmap seperti JPG, GIF, atau bitmap. Objek ini diambil dari gambar yang sudah ada, yaitu dengan menggunakan icon 'Insert Image' dari Insert Toolbar.

- ü Objek shape yang berbentuk vektor, yaitu objek yang digambar langsung pada SWiSHmax. Objek shape ini, jika diperbesar gambarnya tidak akan pecah berbeda dengan gambar dari bitmap. Objek semacam ini dapat dibuat dari icon-icon yang terdapat pada Toolbox, yaitu; Line, Pencil, Bezier, Rectangle, Ellips, dan Auto Shape.

Selain itu, anda dapat membuat suatu objek shape dengan menggunakan;

- o Group as Shape

Dengan menggabungkan beberapa objek Text atau shape sehingga menjadi satu bentuk gabungan dari objek-objek tersebut. Untuk menggunakannya, bisa dengan cara berikut;

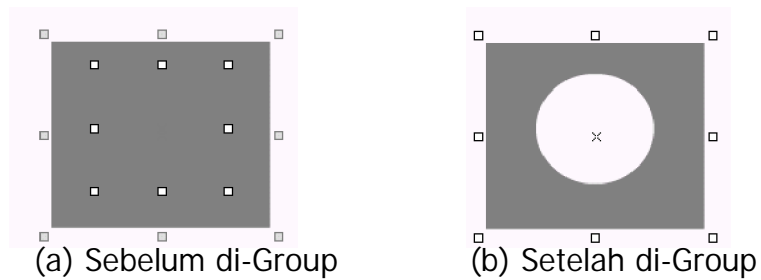
- ü Menggunakan icon 'Group as Shape' dari Grouping Toolbar.

- ü Masuklah menu Modify > Grouping > Group as Shape.

Jika objek yang digabungkan bukan berupa Text atau shape, misalnya objek gambar. Maka objek-objek tersebut bukan digabungkan menjadi suatu bentuk tersendiri, namun menjadi objek Shape yang masing-masing berdiri sendiri.

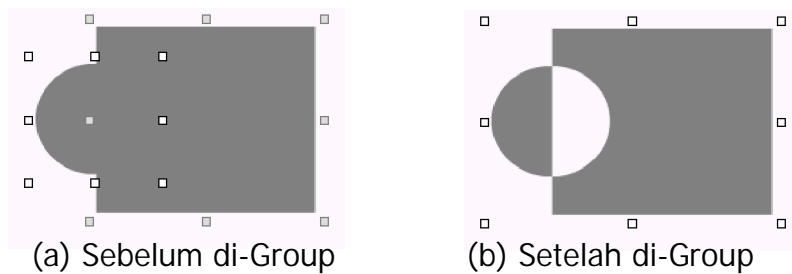
Ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Group as Shape, yakni;

- ü Jika ingin menggabungkan objek yang style-nya sama, dimana objek yang satu berada di dalam objek yang lain, maka objek yang berada di dalamnya akan hilang.



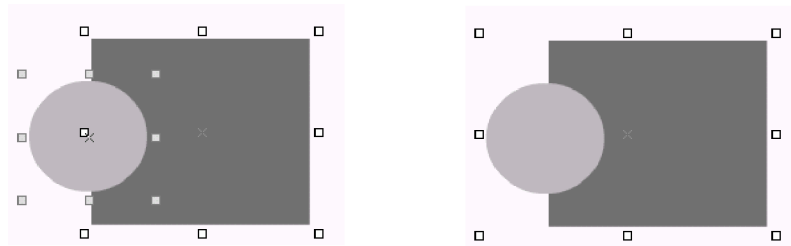
Gambar 36. Group to Shape dari dua buah objek

ü Jika ingin menggabungkan objek yang saling berpotongan dengan style yang sama, maka jika objek-objek itu digabungkan, perpotongan objek-objek tersebut akan dihilangkan.



Gambar 37. Group to Shape dari objek yang saling berpotongan

ü Jika ingin menggabungkan objek-objek yang saling berpotongan namun dengan style yang berbeda, maka jika objek-objek tersebut digabungkan objek tersebut tidak saling terpotong, namun garis-garis batas keduanya akan terlihat sehingga objek-objek tersebut tidak terlihat saling menimpa tapi seakan-akan berada di urutan yang sama pada Layout Panel.



(a) Sebelum di-Group

(b) Setelah di-Group

Gambar 38. Group to Shape dari objek dengan style berbeda

Objek-objek yang memiliki efek dan even tidak bisa digabungkan dengan menggunakan perintah Group as Shape. Agar bisa digabungkan, efek atau event yang ada pada objek harus dihilangkan dahulu.

- o Import File

Import File pada dasarnya mengambil file dalam format file yang disimpan oleh software tersebut. Untuk mengimport suatu file, pilihlah menu File > Import. Kemudian akan ditampilkan suatu jendela Import File, pilih jenis file yang diinginkan lalu klik tombol Open.

Jenis file yang dapat di-Import adalah sebagai berikut;

- ü Images

- § Windows bitmap (\*.bmp; \*.dib)
- § GIF image (\*.gif)
- § JPEG image (\*.jpg; \*.if, \*.jpeg)
- § PNG image (\*.png)

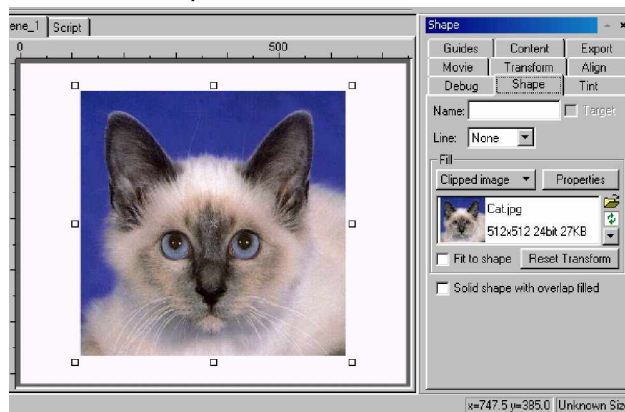
- ü Graphics (vektor)

- § Windows Metafile (\*.wmf)
- § Enhanced Metafile (\*.emf)

§ Flash Graphics (\*.swf both compressed and uncompressed)

Pengaturan shape dapat diatur dari Shape Panel. Pengaturan agak berbeda antara objek Shape yang berbentuk bitmap dengan yang berbentuk vektor.

√ Untuk bentuk Bitmap



Gambar 39. Shape Panel pada objek bitmap

§ Name


Nama ini digunakan untuk memberi nama objek di outline Panel agar tidak kesulitan membedakan dengan objek yang lain.

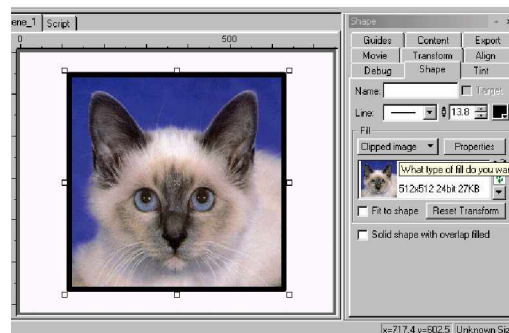
§ Line

Line digunakan untuk membuat garis pinggir pada gambar.

Bentuk garis dapat diatur dari kotak line 


serta ukuran garis dengan 

dan untuk merubah warna garis dengan merubah 



Gambar 40. Objek bitmap dengan garis tepi

## § Fill Style

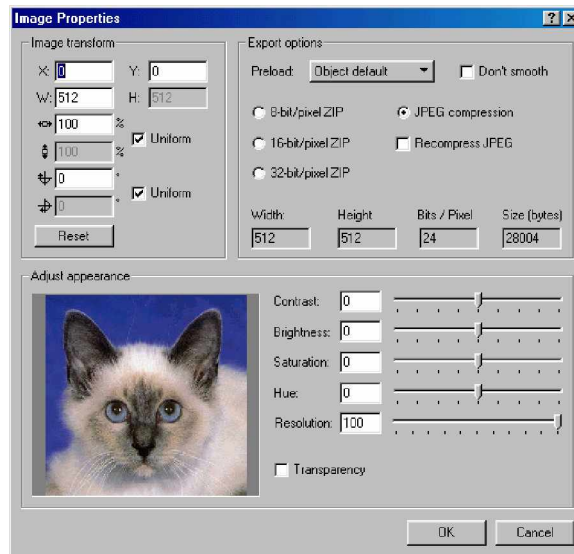
Fill Style digunakan untuk pengisian shape. Gambar diatas Fiil Style berbentuk Tiled Image  . Jika tombol ini di klik, akan didapati beberapa jenis Fill Style, antara lain;

- Ø None, Dengan tidak menggunakan warna untuk mengisi shape sehingga yang ditampilkan hanyalah kerangka objek saja.
- Ø Solid, menggunakan suatu warna untuk mengisi shape.
- Ø Linear Gradient, menggunakan beberapa warna yang berbeda dan disusun secara linear.
- Ø Radial Gradient, menggunakan beberapa warna yang berbeda dan disusun secara radial.
- Ø Tiled Image, Jika gambar yang digunakan tidak memenuhi shape atau ada yang sisa ruang, maka akan dibuat gambar berbentuk tile.
- Ø Clipped image, Jika gambar yang digunakan untuk memenuhi shape terlalu kecil, gambar ini akan diperbesar untuk dapat memenuhi shape.

Selain itu saat Fill Style berupa Tiled Image dan Clipped image , pada di Fill Style akan terdapat:

### Properties

Jika tombol ini diaktifkan, maka akan muncul Jendela Image Propeties.



Gambar 41. Jendela Image Properties

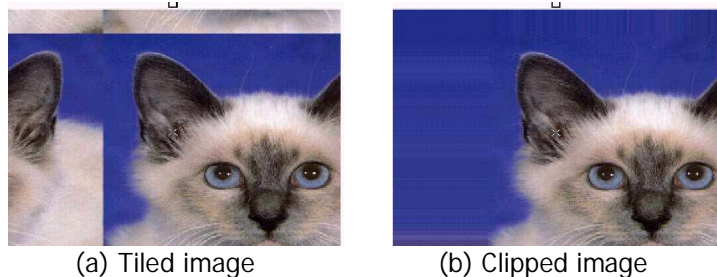
Pengaturan disini hanya dijelaskan penggunaan pada Fill Style bentuk Tiled image dan Clipped image saja. Karena pengaturan ini akan menghasilkan bentuk yang lebih baik pada objek bitmap.

Keterangan dari gambar diatas:

### Image Tranform

X dan Y

Digunakan untuk mengatur titik tengah (pusat) objek. Sebagai contoh nilai X dan Y sebesar (150,50) akan seperti pada gambar berikut.



Gambar 42. Objek bitmap dengan titik pusat 150,50)



W dan H

Digunakan untuk mengatur nilai lebar (W) dan tinggi (H) dari objek bitmap.

X-scale dan Y-scale

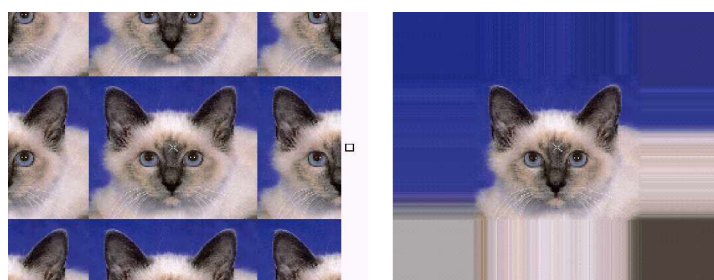
Nilai X-scale % digunakan untuk mengubah ukuran suatu objek secara horisontal.

Nilai Y-scale % digunakan untuk mengubah ukuran suatu objek secara vertikal.

Nilai yang dimasukkan dalam persen (%), sehingga 100% berarti melambangkan ukuran normal. Jika nilai yang dimasukkan lebih kecil maka objek akan lebih kecil dan sebaliknya, jika nilai yang dimasukkan lebih besar maka objek juga akan lebih besar.

Disini nilai X-scale dan Nilai Y-scale akan mempengaruhi perubahan pada W dan H. Jika X-scale dan Nilai Y-scale dalam %, maka W dan H dalam pixel. Nilai X-scale akan berkaitan dengan nilai W, dan nilai Y-scale berkaitan dengan nilai H.

Sebagai contoh, titik X dan Y (0,0) dan scale sebesar 50% akan terlihat pada gambar.



(a) Tiled image

(b) Clipped image

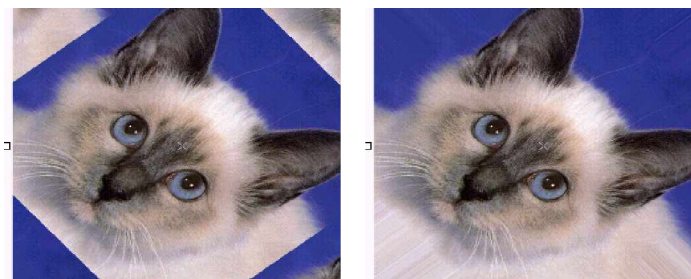
Gambar 43. Objek bitmap titik (0,0) scale 50%

### X-Angle dan Y-angle

Ini digunakan untuk mengubah sudut pemutaran dari objek.

Nilai X-Angle  digunakan untuk mengubah sudut pemutaran objek pada sumbu horisontal dan  Y-Angle digunakan untuk mengubah sudut pemutaran objek pada sumbu vertikal. Nilai yang dimasukkan dalam derajat ( $^{\circ}$ ) searah dengan jarum jam, nilai  $0^{\circ}$  berarti objek tidak diputar.

Sebagai contoh, untuk pemutaran sudut pemutaran sebesar  $50^{\circ}$  pada X-Angle dan Y-Angle akan terlihat pada gambar.



(a) Tiled image

(b) Clipped image

Gambar 44. Objek dengan X-Angle dan Y-Angle  $50^{\circ}$

### Uniform

Untuk Uniform yang berada di samping X-Scale dan Y-Scale digunakan jika diinginkan ukuran menurut sumbu horisontal dan vertikal sama, jika diinginkan ukuran menurut sumbu horisontal dan vertikal berbeda hilangkanlah tanda centang.

Untuk Uniform yang ada disamping X-Angle dan Y-Angle digunakan jika ada tanda centang berarti pemutaran objek dengan objek yang tetap proposional, namun jika dihilangkan tanda centang maka nilai X-Angle dan Y-Angle akan berbeda serta menginginkan objek menjadi miring.

### Always Fit

Jika pilihan ini diaktifkan, objek gambar tidak bisa diubah-ubah keadaannya, yaitu tetap memenuhi shape.

## Reset

Jika pilihan ini diaktifkan maka keadaan gambar pada shape akan seperti semula, yakni kembali ke keadaan sebelumnya.

## Export options

### Preload

Digunakan untuk menentukan kapan gambar akan dipanggil ke memori komputer. Pilihannya sebagai berikut;

#### Ø Disabled

Berarti tidak adanya preload. Sehingga objek gambar yang perlu dipanggil, dipanggil tepat pada bagian tersebut akan digunakan. Ini akan menyebabkan animasi akan berjalan tersendat-sendat.

#### Ø Before Scane

Preload objek gambar akan dilakukan sebelum suatu movie dimulai. Objek akan dipanggil sebelum scane dimulai.

#### Ø Before Movie

Preload objek gambar akan dilakukan sebelum suatu movie dimulai. Objek akan dipanggil sebelum movie dimulai.

#### Ø At Preload frame

Preload dilakukan dengan mengacu pada action Preload Content dan If Frame loaded.

#### Ø Abjek Default

Pengaturan preload image diatur dari Objek Export Panel.

### Don't Smooth

Jika pilihan ini diaktifkan, maka objek gambar tidak akan diperhalus ketika diubah bentuknya. Akan bagus dilakukan saat gambar diperkecil, namun akan memperburuk gambar jika gambar diperbesar.

8 Bit/pixel ZIP, 16 Bit/pixel ZIP dan 32 Bit/pixel ZIP

Jika dipilih ZIP Compress dan image yang asli pada 16 Bit warna atau lebih, maka dapat dipilih untuk menyimpan dalam format 8 atau 16 Bit/pixel. Semakin besar ukuran Bit/pixel, maka gambar yang dihasilkan akan semakin bagus.

JPEG Compression

Jika memilih JPEG Compress, maka dapat digunakan alternatif lain yakni akan menggunakan JPEG Compress dari hasil mengimport gambar atau menggunakan fasilitas dari SWiSHmax untuk recompress image lagi dengan kualitas level yang dapat diatur sendiri. Beberapa image harus di recompress karena ada yang menggunakan progressive JPEG encoding, atau file yang asli tidak di JPEG compress.

Recompress JPEG

Jika memilih JPEG Compress dan juga memilih Recompress JPEG image, maka dapat diatur kualitas image. Semakin besar nilai pengaturan, maka kualitas image akan semakin bagus pula dan sebaliknya semakin kecil nilai pengaturannya semakin jelek kualitas imagenya.

Width, Height, Bit/pixel, dan size (bytes)

Fasilitas ini digunakan untuk mengetahui lebar, tinggi, ukuran Bit/pixel dan ukuran file dari image.

Adjust Appearance

Contrast

Contrast ini digunakan untuk melakukan penyesuaian keseluruhan kontras gambar.

### Brightness

Brightness digunakan untuk melakukan penyesuaian gelap terangnya gambar.

### Saturasion

Saturation digunakan untuk pengaturan penyesuaian kejenuhan warna gambar.

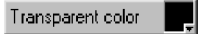
### Hue


Hue digunakan untuk melakukan penyesuaian warna gambar, dengan mengubah warna dapat menambah suatu warna ke keseluruhan gambar.

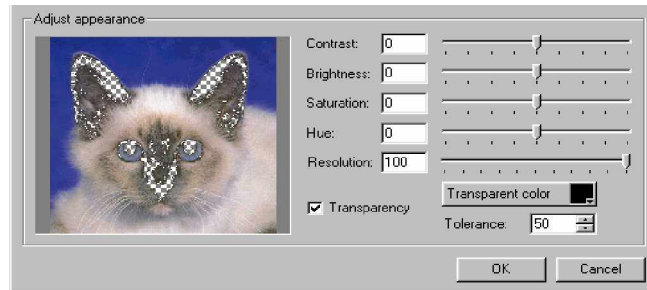
### Resolution

Resolution digunakan untuk melakukan penyesuaian resolusi pixel pada gambar suatu resolusi yang asli.

### Transparency

Transparency disediakan untuk membuat gambar menjadi buram. Ketika pilihan ini dipilih, maka dapat membuat warna yang spesifik dari gambaran transparan. Ini hanya digunakan pada objek-objek yang padat. Jika diaktifkan, akan muncul pilihan transparent color  untuk memilih warna yang akan dibuat tranparan.

Kotak transparan  dipakai untuk menentukan nilai toleransi transparasi dari warna yang dipilih. Nilai toleransi yang digunakan antara 0 sampai 255. Semakin kecil nilainya, maka warnanya semakin padat dan sebaliknya semakin besar nilainya maka warna semakin bersifat transparan.



Gambar 45. Jendela pengaturan transparansi




Fit to shape

Membuat objek untuk memenuhi shape.

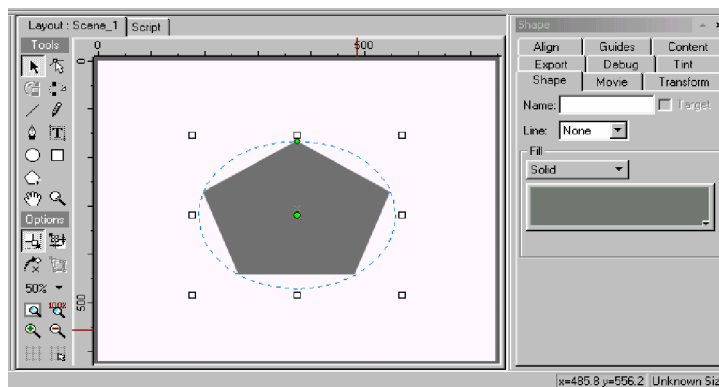
Reset Tranform

Untuk mereset ke keadaan semula, sebelum di klik Fit to shape.

Icon-icon

-  Digunakan untuk memilih image baru.
-  Digunakan untuk mengisi image dari disk.
-  Digunakan untuk memilih bentuk objek yang sudah ada.

✓ Untuk bentuk Vektor






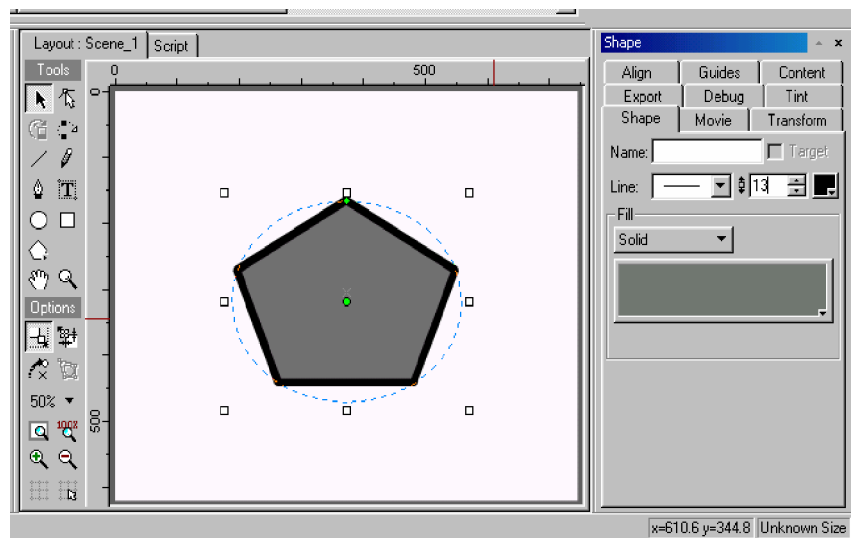
Gambar 46. Shape Panel pada objek vektor

Name

Digunakan untuk memberi nama objek sehingga mudah dikenali dan mudah membedakan dengan yang lain di Outline Panel.


## Line

Line digunakan untuk membuat garis pinggir pada gambar. Bentuk garis dapat diatur dari kotak line  serta ukuran garis dengan  dan untuk merubah warna garis dengan merubah .



Gambar 47. Objek vektor dengan garis tepi

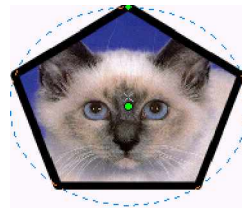
## Fill Style

Fill Style digunakan untuk pengisian shape. Gambar diatas Fiil Style berbentuk Tiled Image . Jika tombol ini di klik, akan didapati beberapa jenis Fill Style, antara lain;

- § None, Dengan tidak menggunakan warna untuk mengisi shape sehingga yang ditampilkan hanyalah kerangka objek saja.
- § Solid, menggunakan suatu warna untuk mengisi shape.

- § Linear Gradient, menggunakan beberapa warna yang berbeda dan disusun secara linear.
- § Radial Gradient, menggunakan beberapa warna yang berbeda dan disusun secara radial.
- § Tiled Image, Jika gambar yang digunakan tidak memenuhi shape atau ada yang sisa ruang, maka akan dibuat gambar berbentuk tile.
- § Clipped image, Jika gambar yang digunakan untuk memenuhi shape terlalu kecil, gambar ini akan diperbesar untuk dapat memenuhi shape.

Jika menggunakan pilihan Tiled image atau Clipped image, maka akan muncul gambar bitmap sehingga pengaturan bukan dalam bentuk vektor.



Gambar 48. Contoh gambar Clipped image

### Solid

Solid menggunakan sebuah warna untuk mengisi objek shape, sehingga dapat dipilih warna yang diinginkan.




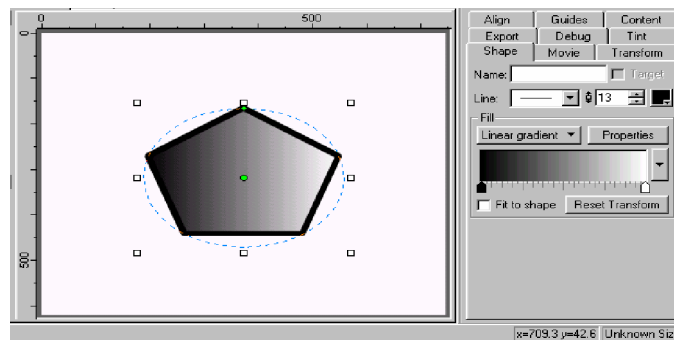
Gambar 49. solid pada Fill Style

### Linear Gradient



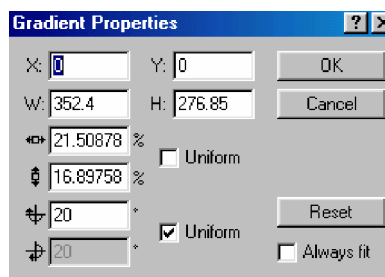
Linear Gradient digunakan untuk membuat warna-warna yang berbeda berbentuk bergaris-garis pada suatu objek gambar vektor. Dengan menggunakan Linear Gradient ini seolah-olah seperti membuat silinder, dengan mengatur warna-warna.

Pengaturan warna dapat dilakukan dengan mengatur segitiga  yang berada di daerah pewarna. Segitiga di bagian kiri mewakili bagian kiri objek dan segitiga di bagian kanan mewakili bagian kanan objek. Segitiga tersebut dapat diubah warnanya dengan klik kiri pada segitiga tersebut dan pilih warna yang diinginkan.



Gambar 50. Contoh gambar Linear Gradient

Jika tombol Properties ditekan, akan muncul suatu jendela baru, yakni Gradient Properties



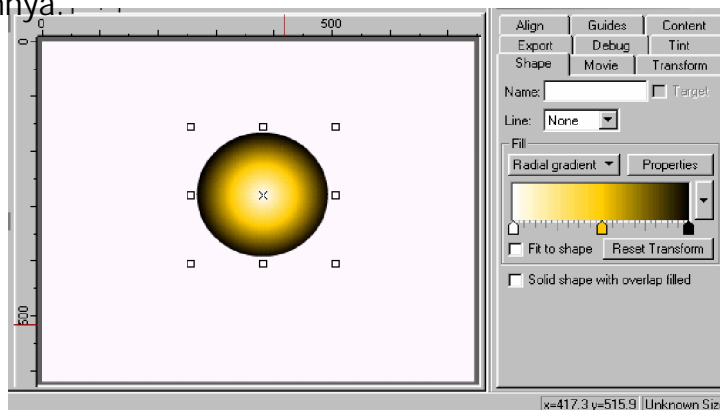
Gambar 51. Jendela Gradient Properties

Pada dasarnya, isi dari jendela hampir sama dengan isi jendela pada Fill Properties di bagian gambar bitmap. Hal yang perlu diperhatikan bahwa yang diubah-ubah pengaturannya (X,Y,W,H, scale & rotare) bukan kerangka dari objek tersebut tapi isi dari kerangka objek.

## Radial Gradient

Radial Gradient untuk membuat warna-warna yang berbeda yang secara radial berbentuk lingkaran pada suatu objek vektor. Penggunaannya seperti pada Linear Gradient, namun pada Radial Gradient digunakan untuk membuat seakan-akan seperti bentuk bola.

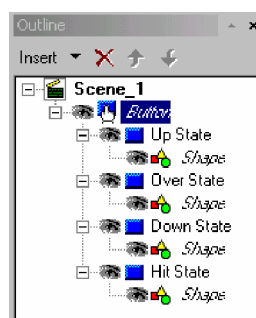
Pengaturan warna dengan mengatur segitiga pada daerah pewarna. Pada keadaan normal, segitiga di bagian kiri akan mewakili warna di bagian tengah, sedang segitiga yang ada dibagian kanan akan mewakili warna di bagian luar. Jika ditambahkan segitiga lagi dengan cara klik ganda diantara segitiga, maka hasilnya juga akan di antara dua warna sebelumnya.



Gambar 52. pengaturan warna Radial Gradient

- o Obyek Button (tombol) 

Objek Button merupakan objek yang dapat diperlakukan sebagai suatu tombol sehingga dapat memiliki keadaan-keadaan seperti gambar berikut.



Gambar 53. Keadaan pada sebuah tombol

ü Up State

Keadaan normal, saat objek tombol tidak dikenai suatu aksi tertentu.

ü Over State

Keadaan ketika mouse melewati atau berada pada objek tombol.


ü Down State

Keadaan ketika tombol kiri mouse ditekan atau klik kiri mouse pada objek tombol.


ü Hit State


Merupakan bentuk objek yang dijadikan objek Tombol. Bentuk ini tidak dapat terlihat dalam keadaan biasa, namun dapat terlihat jika bagian ini dipilih di Outline Panel.


Ada dua cara untuk dapat membuat sebuah tombol, yakni dengan menggunakan;

ü Insert Button 

Dapat digunakan untuk membuat sebuah tombol baru. Membuat tombol baru dapat dilakukan dengan;

- Klik icon Insert Button  dari Insert Toolbar, atau
- Memilih dari menu Insert >  Button.

ü Convert to button 

Masuklah dari menu Modify > Convert >  Convert to Button. Objek disini sebelumnya bukan merupakan sebuah

tombol. Objek yang diubah menjadi tombol merupakan objek shape.

Sebuah objek tombol dapat diatur dari Button Panel, seperti gambar.



Gambar 54. Jendela Button Panel

- Name  
Digunakan untuk memberi nama tombol di Outline Panel.
- Target  
Jika diset dengan memberi tanda centang, maka dapat diperlakukan sebagai script objek. Pilihan target dapat digunakan jika objek diberi nama.
- Track as menu  
Tombol bergerak saat mouse bergerak disekitar objek tombol. Gaya pada objek tombol saat mouse bergerak disekitar tombol ada dua, yakni;
  - ü As a push button  
Track pada tombol dan ketika scene atau sprite di jalankan, tombol dapat di klik. Pergerakan mouse diarahkan pada objek tombol sampai tombol mouse dilepaskan. Proses ini disebut "capturing mouse" atau

merekam pergerakan mouse. Sebagai contoh, jika kita klik tombol kemudian kita drag ke luar dari objek, tombol akan diperlakukan sebagai kondisi Over State dan kursor mouse akan berbentuk tangan.

#### ü as a menu

Pada kondisi ini, ketika kita klik tombol dengan tombol mouse, pergerakan mouse akan direkam. Sebagai contoh misalnya jika kita klik tombol dan kita drag ke luar dari objek tombol, tombol akan diperlakukan sebagai kondisi Up State dan kursor mouse akan berbentuk tangan.

- Has separated over state

Jika menambah tombol over state di Outline Panel. Tombol over state dapat diatur untuk dimodifikasi agar saat over state nampak. Sebagai contoh, saat versi warna berbeda dengan objek tombol ini akan nampak saat tombol dilewati mouse.

- Has separated down state

Ketika menambahkan tombol over state di Outline Panel. Dapat melakukan pengaturan memodifikasi tombol saat Down State sesuai dengan keinginan, saat mouse mengklik tombol. Sebagai contoh saat warna berbeda dengan warna pada tombol, ini akan nampak ketika tombol dipilih.

- Has separated hit state

Ketika memilih menambah tombol over hit di Outline Panel. Dapat dilakukan pengaturan dan memodifikasi jarak jangkauan tombol hit state saat dipilih. Sebagai contoh saat warna berbeda dengan warna pada tombol, saat digunakan

tombol hit state sehingga ketika diklik maka tombol akan bergerak sesuai dengan modifikasi.

o Objek Sprite 


Objek Sprite merupakan objek yang memiliki Timeline sendiri. Objek Sprite juga memiliki frame-frame sendiri untuk mengatur efek-efeknya. Dapat dikatakan bahwa objek sprite merupakan scane didalam scane.

Untuk membuat obyek sprite digunakan beberapa cara sebagai berikut;


• Insert Sprite 


Dengan memilih ini, anda akan membuat sprit baru. Untuk membuat Sprit baru bisa melalui dua cara, yaitu;

Ø Klik icon Insert Sprite  dari Insert Toolbar, atau

Ø Memilih dari menu Insert >  Sprite.

• Convert to Sprite 

Pilihan ini digunakan untuk mengubah suatu objek yang bukan sprite menjadi objek sprite. Caranya yaitu dengan memilih menu Modify > Convert >  Sprite .

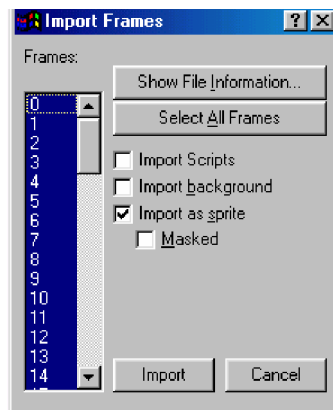
• Group as Sprite 

Fasilitas ini digunakan untuk mengelompokkan beberapa objek menjadi sebuah Sprite baru. Termasuk objek Sprite yang dimasukkan dan dikelompokkan di dalam objek Sprite yang baru.

• Import dari suatu file animasi GIF atau File SWF

Masuklah ke menu File > Import untuk dapat mengimport file-file yang diinginkan. Jika digunakan sebagai Spite, pilihlah jenis-jenis file animasi, yakni;

- Ø Format gambar GIF beranimasi (\*.GIF), ini berbeda dengan GIF statis yang hanya memiliki satu buah gambar didalamnya. Untuk gambar GIF animasi memiliki lebih dari satu gambar di dalamnya sehingga gambar-gambar tersebut seolah bergerak.
- Ø Format animasi Flash (\*.SWF), yang merupakan format file Flash.
- Ø Flash Projector (\*.EXE), yang merupakan format Flash yang sudah dijadikan file executable.

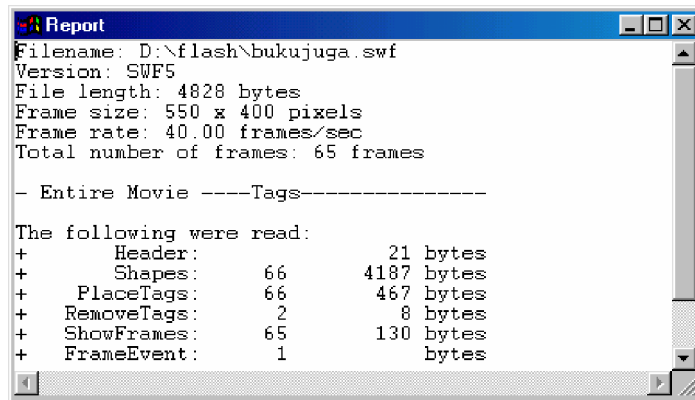


Gambar 55. Jendela Import Frames

Memilih frame yang ingin dipakai dengan menggunakan tombol Ctrl untuk pemilihan frame yang tidak berurutan atau tombol Shift untuk pemilihan frame yang berurutan.

Keterangan dari gambar Jendela Import Frames:

- Show File Information  
Menampilkan information dari file yang diimport. Information ini meliputi besarnya ukuran file, ukuran movie, frame rate, banyaknya frame yang digunakan, bagian-bagian yang bisa diimport, dan bagian-bagian yang tidak bisa diimport.



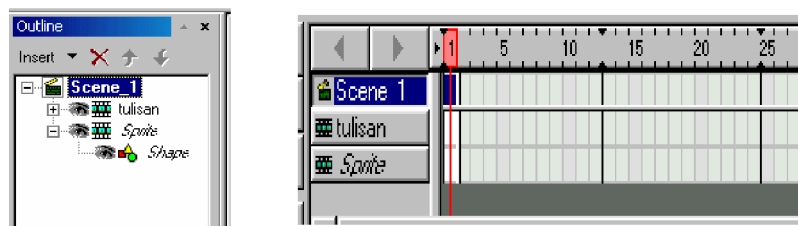
Gambar 56. Jendela Show File Information

- Select All Frame  
Fasilitas ini digunakan untuk memilih semua frame. Jika pilihan ini tidak digunakan maka tidak bisa menggunakan tombol Ctrl maupun Shift.
- Import Script  
Fasilitas ini digunakan untuk mengimport script pada file animasi.
- Import Background  
Digunakan untuk mengimport gambar sebagai background pada file animasi. Secara default, pilihan ini non aktif.
- Import as Sprite  
Fasilitas ini digunakan untuk mengimport gambar sebagai Sprite tersendiri. Secara default ini harus aktif. Jika tidak aktif, maka objek-objek yang akan diimport sebagai satu buah objek Group yang berisi objek-objek di dalam file animasi.



- Masked  
 Fasilitas ini digunakan untuk background yang akan digunakan sebagai mask jika pilihan diaktifkan.

Memasuki suatu objek Sprite atau Instance, klik pada tanda **+** di samping nama Sprite atau Instance pada Outline Panel sampai muncul tanda **-**, sehingga akan masuk ke dalam Sprite. Jika tanda Plus tidak ada, ini berarti belum ada objek pada Sprite atau Instance.



Gambar 57. Kondisi awal scene



Gambar 58. Kondisi sedang diedit

- Objek Instance  
 Objek Instance adalah suatu objek yang merupakan cloning dari sebuah objek Sprite. Untuk dapat membuat objek Instance dari suatu, maka objek Sprite harus mempunyai nama. Pengaturan objek Instance bisa dilihat pada pengaturan objek Sprite.  
 Untuk membuat suatu objek Instance, ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu;

ü Membuat instance baru.


Masuklah ke menu Insert >  Instance. Dengan cara seperti ini, akan muncul jendela Insert Instance.



Gambar 59. Jendela Insert Instance

ü (b) Membuat Instance langsung dari Sprite yang diinginkan.

Pilih salah satu cara berikut untuk membuatnya;

- Pilihlah Objek Sprite yang ingin di-Clonning dari bidang kerja. Pilih Menu Edit >  Make Instance.
- Klik kanan pada Sprite yang ingin di-Clonning pada Outline. Pilihlah Make Instance dari menu pop up muncul.

### Complex Object

Complex Object merupakan objek yang memiliki komponen-komponen di dalamnya, ini berbeda dengan Simple objek yang tidak memiliki komponen-komponen di dalamnya. Complex Object ini lebih baik dalam membuat efek-efek khusus, sebab ada beberapa efek yang digunakan untuk Complex Object dan animasi yang dilakukan per komponen pada objek. Ada dua macam Complex Object, yaitu;

#### o Objek Text


Objek ini merupakan objek yang berupa tulisan, kata-kata atau kalimat. Pada objek text, setiap huruf termasuk spasi merupakan sebuah komponen.

Ada dua cara untuk membuat objek text, yaitu dengan;

Insert text 

Prosedur Insert text ada dua macam, yakni;

Ø Klik icon Insert Text  dari Toolbar, atau

Ø Memilih dari menu Insert >  Text

o Import dari file teks

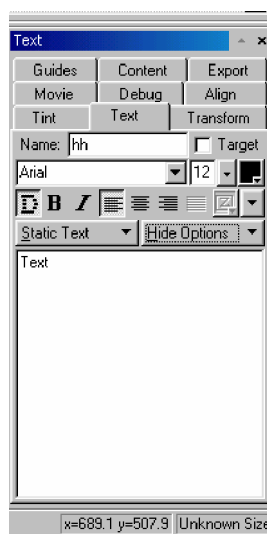
Prosedur Insert Text dengan menggunakan fasilitas Import, yakni dengan;

ü Masuklah ke menu File > Import....

Kemudian akan tampil jendela Open. Pilihlah file teks kemudian tekan Open.

ü Copy file text dari Microsoft Word dan paste di bidang kerja.

Pengaturan objek Text dapat dilakukan di Text panel.



Gambar 60. Jendela Text Panel



Keterangan dari jendela Text panel :


o Name

Digunakan untuk memberi nama text yang tampil pada Outline Panel. Jika tidak diberi nama, maka text yang ditulis akan tampil di Outline Panel.

- Target
 

Jika di beri tanda centang, maka obyek dapat digunakan sebagai script Object. Pilihan Target hanya ditampilkan jika obyek berisi nama.
- Jenis dan ukuran huruf
 

Jenis dan ukuran font dapat diatur dari kotak drop down Font Selector  dan Font Size . Jenis dan ukuran font tergantung dari pada font-font yang ada di komputer.
- Warna
 

Warna digunakan untuk memberi warna pada font dengan mengatur pada Font Color , klik kiri pada tanda panah di Font Color dan pilih warna yang diinginkan.
- Text type selection
 

Pemilihan Jenis Teks Object Teks dapat digambarkan sebagai salah satu dari tiga jenis:

  - ü Static
 

Suatu obyek teks standard.
  - ü Dinamic
 

Suatu text objek dapat diubah dengan scrip ketika movie sedang berjalan atau saat play.
  - ü Input
 

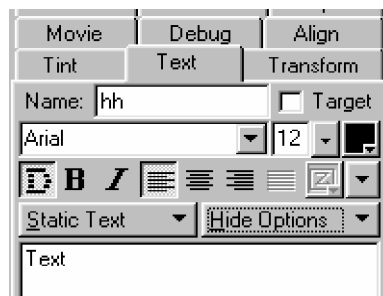
Suatu text objek dapat diubah dengan Movie Viewer, dengan menggunakan tipe format masukan.

- Hide Options/Dimensions/Formatting/Advanced

Pilihan yang ada di text option antara lain:

- Hide Options

Menyembunyikan dimensi, format dan penyetoran text lebih lanjut.



Gambar 61. Hide Options

- Dimensions

Menampilkan option control untuk pengontrolan text, seperti;

- (a) Enable Margins and Indent 

Pilihan ini digunakan untuk mengatur margin dan indent di objek text. Ketika dipilih maka pengaturan yang dapat dilakukan sebagai berikut;

- Ø Indent

Menetapkan jumlah untuk memberi spasi garis yang pertama Obyek Teks.

- Ø Width

Menetapkan ukuran garis tepi yang benar untuk Obyek Teks.

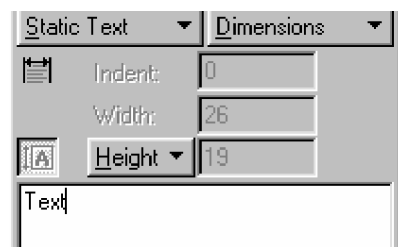
- Auto-Size Height 

Ketika dipilih tinggi bidang text sebagai ukuran text. Jika tidak dapat dilakukan, maka dapat menggunakan fasilitas;

#### Height/Lines

Ketika fasilitas ini dipilih, maka dapat menggambarkan tingginya bidang teks untuk di-set dalam ukuran pixels.


Ketika garis ini dipilih, dapat menggambarkan tingginya bidang teks untuk pengaturan tebal garis.



Gambar 62. Dimensions

#### (b) Formatting

Pilihan yang ada pada Formatting option sebagai berikut;

§ Auto kerling 

Ketika menggunakan fasilitas ini, digunakan pengaturan kerling Setting.

§ Render text as HTML 

Format option untuk Text HTML, seperti ukuran dan hyperlinks untuk masukan dan bidang teks dinamis. HTML teks pengaturan hanya dapat dilihat secara eksternal dari SWISHMAX.

§ Wrap Text at Word Breaks 

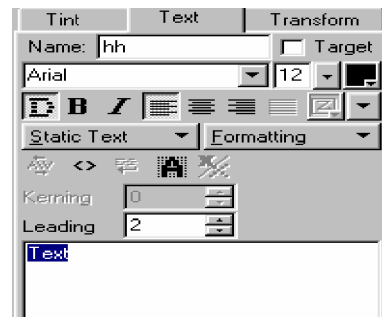
Garis tepi pada text pada keseluruhan bidang text.

§ Kerling

Kerling dapat digunakan untuk mengatur jarak horisontal antar huruf-huruf pada teks. Nilai negatif membuat jarak antar huruf semakin mendekat. Sedang sebaliknya untuk nilai positif akan membuat jarak antar huruf semakin menjauh. Suatu nilai nol atau default tidak membuat perubahan.

§ Leading

Leading digunakan untuk mengatur vertikal antar baris-baris pada teks. Untuk nilai negatif, membuat jarak antar baris semakin mendekat. Sedang nilai positif, membuat jarak antar baris semakin menjauh. Suatu nilai nol atau default tidak membuat perubahan.



Gambar 63. Formatting

(c) Advanced

Pilihan yang ada pada Advanced option sebagai berikut;

§ Black Border with White Background

Menunjukkan bidang teks dengan suatu perbatasan hitam dan suatu background putih.

§ Text is Selectable

Dapat digunakan untuk memilih teks di dalam bidang teks.

§ Password Text

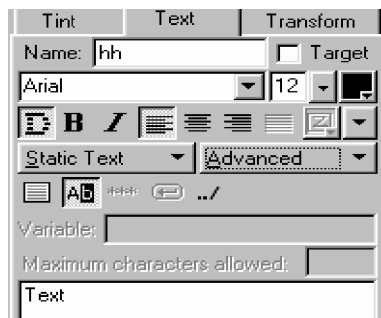
Karakter ditampilkan untuk masing-masing karakter teks, yang bermanfaat untuk kata sandi masuk bidang.

§ Multiline Text

Pengguna harus menggunakan memasukan kunci untuk newlines ketika memasuki teks di dalam suatu bidang teks masukan.

§ Use Parent Name as Text





Menggunakan nama parent group/ scane/ Button/ sprite sebagai teks. Menggunakan teks di button states ketika teks nampak di tombol dengan nama yang sama.



Gambar 64. Advanced

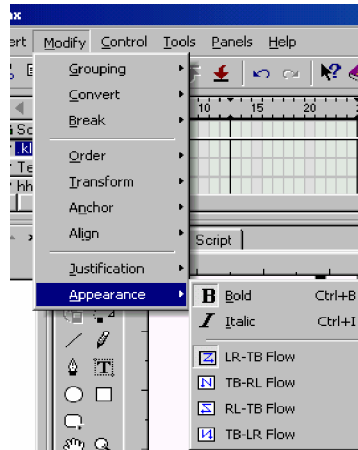
o Text Flow

Aliran teks dapat diatur dengan menggunakan kotak drop down Text Flow, icon diklik maka akan muncul empat buah icon, yakni;

	mengatur dari kiri kekanan, dari atas ke bawah Ini digunakan untuk default seting
	mengatur dari atas ke bawah, dan dari kanan ke kiri
	mengatur dari kanan ke kiri, dan dari atas ke bawah
	mengatur dari atas ke bawah, dan dari kiri ke kanan







Selain itu juga bisa melalui, menu Modify > Appereance, kemudian pilih aliran yang diinginkan.



Gambar 65. Jendela Text Flow

- Bold
  - Untuk membuat teks menjadi tebal, ada beberapa cara yang dapat dilakukan, yakni;
    - Ø Aktifkan icon Bold **B** pada Text Panel.
    - Ø Masuklah ke menu Modify > Appereance > **B** Bold .
    - Ø Gunakan kombinasi tombol Ctrl+B.
- Italic
  - Untuk membuat teks miring, cara yang dapat dilakukan sebagai berikut;
    - Ø Aktifkan icon Italic *I* pada Text Panel.
    - Ø Masuklah ke menu Modify > Appereance > *I* Italic .
    - Ø Gunakan kombinasi tombol Ctrl+I.
- Perataan text
  - Penataan teks digunakan untuk mengatur perataan pada teks. Peraturan ini akan lebih jelas terlihat jika dalam satu paragraf. Macam-macam pilihan perataan teks, yaitu;

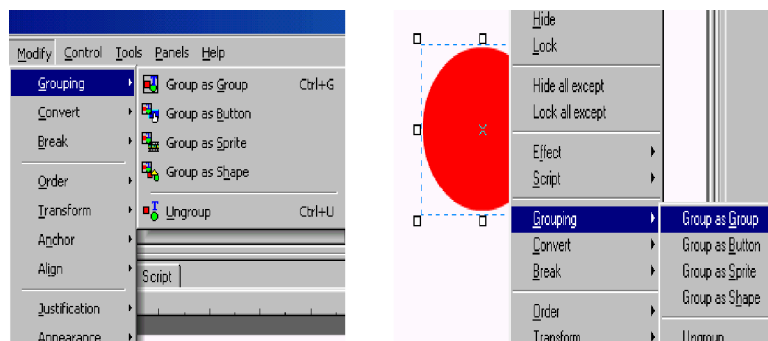
- Ø Align Left  untuk mengatur teks rata kiri.
- Ø Centrer  untuk mengatur teks rata tengah.
- Ø Align Right  untuk mengatur teks rata kanan.
- Ø Full  untuk mengatur teks rata kiri dan rata kanan.

o Objek Group

Komponen-komponen yang ada pada objek Group bukanlah huruf-huruf, namun merupakan komponen-komponen yang dipilih sendiri. Sehingga yang ada membuat group dari objek-objek yang sudah ada sebelumnya.

Untuk membuat objek Group bisa menggunakan Group as Group dengan cara sebagai berikut;

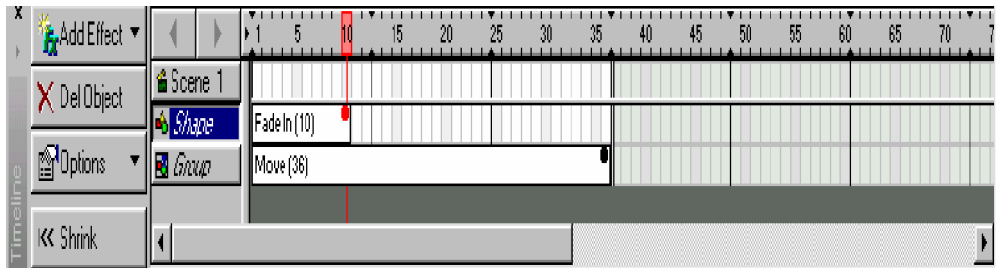
- ü Masuklah ke menu Modify > Grouping > Group as Group, atau
- ü Klik kanan pada objek pilih Grouping > Group as Group.




Gambar 66. Jendela Modify Grouping

### 3) Timeline

Timeline merupakan tempat dimana frame-frame yang menyusun suatu efek. Timeline sangat penting untuk menentukan animasi yang akan dipakai dan pada waktu tertentu.



Gambar 67. Jendela Timeline

- Add Effect 

Fasilitas ini digunakan untuk memberi efek pada objek. Sehingga animasi dapat dibuat pada objek tersebut.
- Del Object

Digunakan untuk menghapus objek yang berada di Outline maupun yang berada di Stack.
- Options

Option ini digunakan untuk mengatur ukuran yang ada pada Frame-frame di Timeline. Pilihan yang disediakan, yakni;

  - ü Narrow

Membuat lebar Timeline menjadi lebih sempit.
  - ü Standard width

Membuat lebar Timeline menjadi standar atau normal.
  - ü Wide

Membuat lebar Timeline menjadi lebar.
  - ü Short

Membuat tinggi baris pada Timeline menjadi pendek.
  - ü Standard Height

Membuat tinggi Timeline menjadi standar atau normal.
  - ü Tall

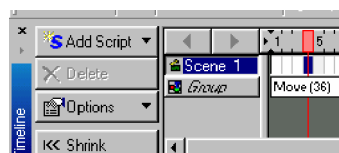
Membuat tinggi baris pada Timeline menjadi panjang.

#### ü Show Seconds

Memberi tanda hitam pada Timeline yang menunjukkan waktu atau banyaknya frame.

- Shrink 

Digunakan untuk minimize dan maximize tombol.



(a) sebelum



(b) Sesudah

Gambar 68. Contoh Shrink

- Stack

Pada Stack akan terlihat scene dan objek-objek yang digunakan. Scene selalu terletak dibagian paling atas kemudian baru objek-objek. Komponen-komponen pada urutan bidang kerja pada abstrak disebut dengan layer.




Gambar 69. Stack

#### 4) Frame

Frame merupakan suatu bagian dari Timeline. Sebuah frame mewakili suatu selang waktu yang digunakan pada Timeline. Banyaknya Frame yang digunakan dalam satuan detik dapat diatur dengan Frame Rate yang terdapat pada Movie Panel.

Setiap Frame memiliki nomor Frame masing-masing yang ditunjukkan pada Frame Ruler. Nomor dimulai dari 0 sampai tak batas. Semakin banyak penggunaan Frame maka file yang akan dihasilkan semakin besar dan animasi yang dihasilkan juga lama.

Frame yang terpilih akan ditandai dengan warna biru, jika mengaktifkan Play effect . Pada saat animasi sedang berjalan, akan nampak kotak merah atau Play Head yang berjalan seiring dengan animasi.

Jika ingin menyisipkan suatu frame ke Timeline, lakukan salah satu langkah berikut;

- o Menggunakan tombol shortcut F5, atau
- o Klik kanan pada frame, kemudian pilih insert frame.

Jika ingin menghapus suatu frame, lakukan salah satu langkah berikut;

- o Menggunakan tombol shortcut Shift + F5, atau
- o Klik kanan pada frame, kemudian pilih delete frame.

## 5) Efek dan Action

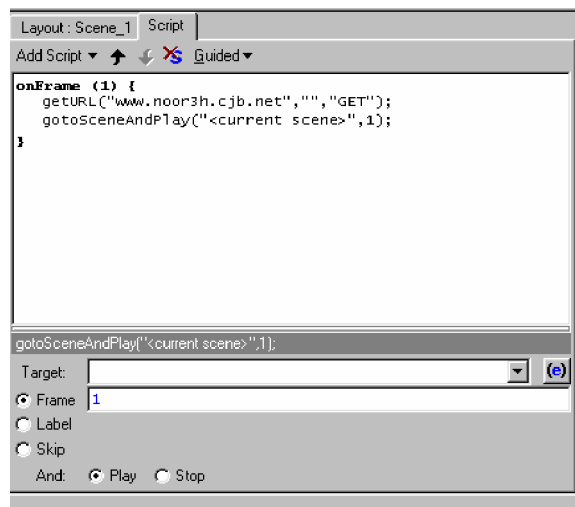
Efek yang ditampilkan pada Timeline Panel berwarna putih serta menampilkan nama atau jenis dari efek. Efek bisa ditampilkan lebih dari frame. Action hampir sama dengan efek, juga ditampilkan pada Timeline Panel dengan simbol action yang dilakukan. Perbedaan antara efek dengan action adalah bahwa efek digunakan pada baris objek dan action digunakan pada baris scene.

## 6) Event dan Action

Event adalah suatu keadaan, dimana jika keadaan itu dilakukan, maka akan dilakukan suatu action. Untuk pembahasan yang lebih lanjut akan dibahas di bab berikutnya.

## 7) Script

Digunakan untuk menambahkan scrip pada objek yang dipilih. Dapat dilakukan pengaturan untuk menambah Action, Event, atau Defined Functions. Scrip ini dapat diedit di Scrip Panel.



Gambar 70. Ruang kerja ScripT

### c. Rangkuman 2

- 1) Di dalam mempelajari animasi 2D dengan menggunakan program ShiWHmax perlu terlebih dahulu mengenal bidang kerja yang disediakan, sehingga lebih memudahkan dalam pembuatan animasi. Bidang kerja yang ada terdiri atas menu, toolbar, toolbox, panel-panel, dan status bar.
- 2) Elemen-elemen pada SWiSHmax merupakan komponen-komponen yang digunakan untuk membuat suatu animasi. Sehingga terbentuk suatu animasi yang pergerakannya halus tanpa patah-patah.

d. Tugas 2

Lakukan pengamatan terhadap tampilan pada program SWiSHmax, perhatikan dan amati fungsi-fungsi dari setiap bagian yang ada. Bandingkan data yang didapat dengan teori yang ada.

e. Tes Formatif 2

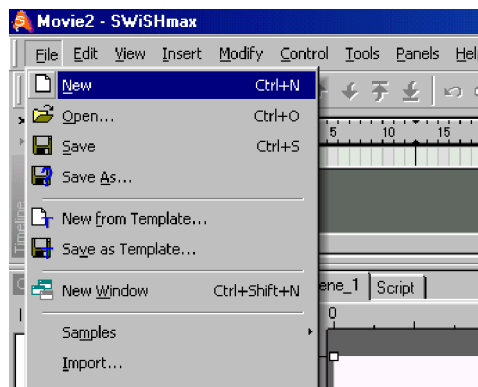
- 1) Buatlah file baru dalam SWiSHmax di komputer?
- 2) Lakukan penyimpanan file ke dalam memori pada hardisk di komputer.

f. Kunci Jawaban Formatif 2

- 1) Membuat file baru di dalam SWiSHmax sebagai berikut;

- a) Masuk pada menu bar File > New,

Seperti pada gambar;

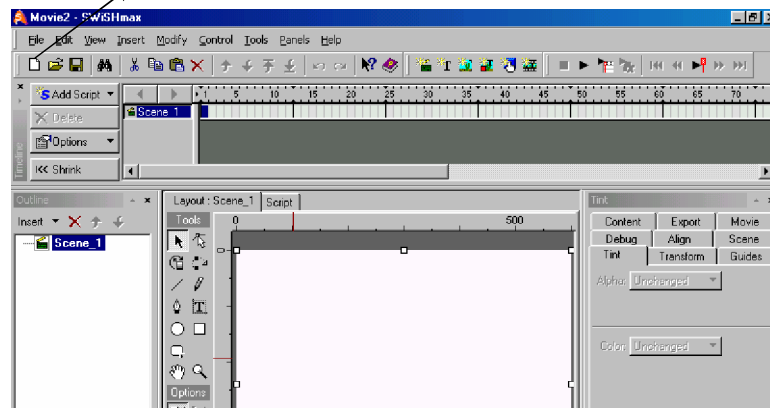


- b) Dengan menggunakan kombinasi tombol Ctrl + N pada keyboard,

- c) Klik kiri pada standart tool bar,

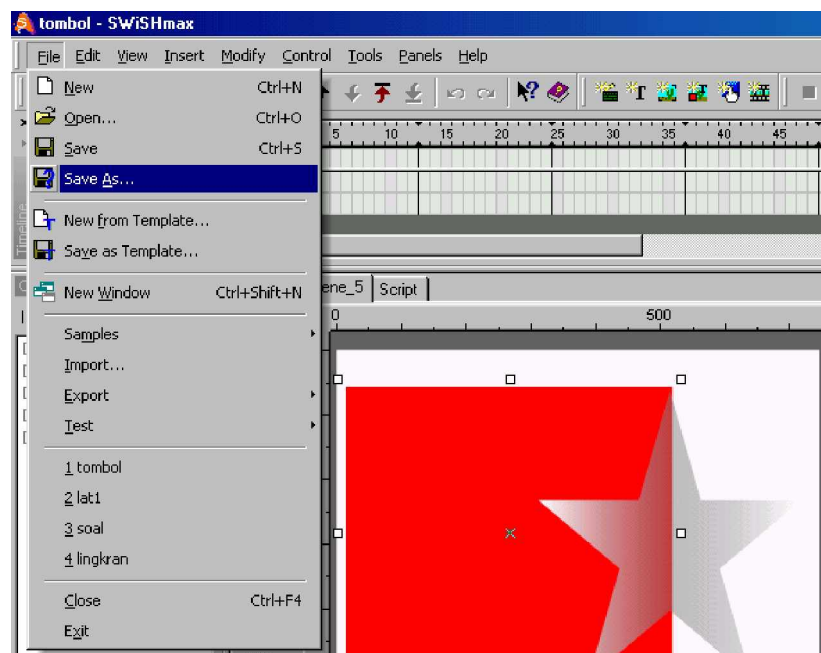
Seperti pada gambar;

*Klik saja*



2) Menyimpan file dalam SWiSHmax sebagai berikut;

- a) Masuk pada menu bar File > Save as atau save,  
Seperti pada gambar;



Baik Save as atau Save hampir sama, bedanya kalau menggunakan Save as maka penyimpanan file baru, sedang kalau menggunakan Save file sudah tidak baru lagi atau file sudah pernah di simpan.



b) Dengan menggunakan kombinasi tombol Ctrl + S pada keyboard.

## g. Lembar Kerja 2

### Tujuan

Peserta diklat mampu mengubah jenis format file yang sudah dibuat ke format yang lain.

### Alat dan Bahan

Seperangkat komputer dengan spesifikasi kebutuhan hardware minimum sebagai berikut;

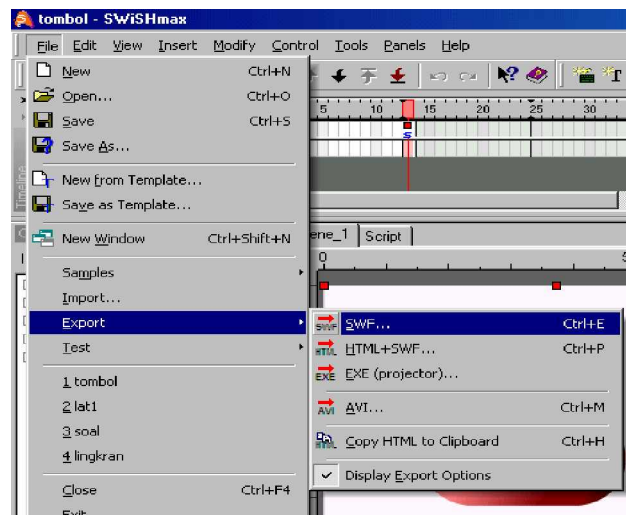
- Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- Pentium II
- 64 Mb RAM
- Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

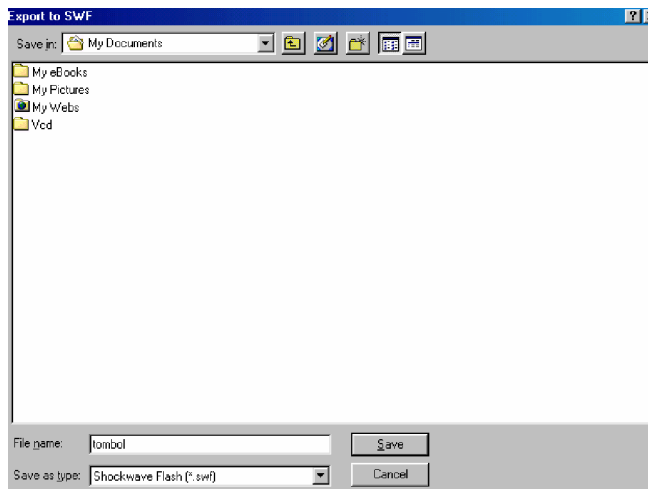
### Langkah Kerja

Lakukan langkah-langkah seperti berikut ini;

- 1) Masuk pada menu bar File > Export, pilih format yang diinginkan kemudian klik kiri mouse. Setelah itu akan tampil jendela penyimpanan, beri nama file tersebut setelah itu klik save.

Seperti pada gambar sbb.

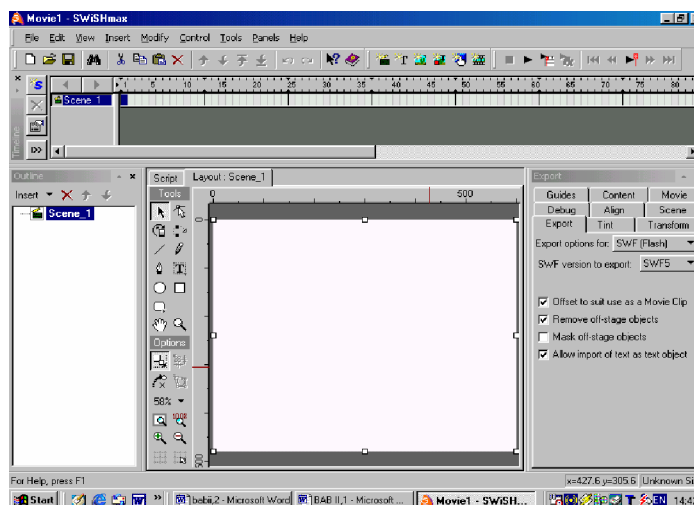




- 2) Dengan menggunakan kombinasi tombol sebagai berikut;
- a) Ctrl + E : untuk format SWf,
  - b) Ctrl + P : untuk format SWF + Html,
  - c) Ctrl + M : untuk format AVi
  - d) Ctrl + H : untuk format Clipboard
  - e) Setelah itu akan tampil jendela penyimpanan seperti diatas, beri nama file kemudian klik Save.

## GAMBAR KERJA

Bidang kerja SWiSHmax, sebagai berikut;



### 3. Kegiatan Belajar 3: Membuat Animasi 2 Dimensi (2D)

#### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran 3

- 1) Peserta diklat mampu dalam menggunakan berbagai macam efek animasi dalam SWiShmax.
- 2) Peserta diklat mampu menggambar grafik berbentuk vektor dalam SWiSHmax.
- 3) Peserta diklat mengetahui dan paham dalam penggunaan event dan action yang ada dalam SWiSHmax.

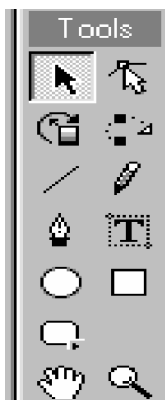
#### b. Uraian Materi 3

##### 1) Menggambar dan menulis dengan SWISHmax

Menggunakan fasilitas yang ada pada Toolbox, sangat cocok sekali untuk menggambar pada bidang kerja SWiSHmax. Tollbox ini terletak disebelah kiri Layout Panel dari bidang kerja SWiSHmax.

##### a) Toolbox

Untuk menggambar dengan SWiSHmax, digunakan perangkat Toolbox. Isi Toolbox sebagai berikut:

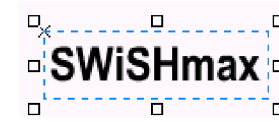
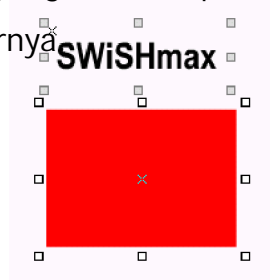


Gambar 71. Perangkat Toolbox

- Select 

### Memilih objek

Digunakan untuk memilih, memindahkan, dan mengubah ukuran dari suatu objek. Untuk memilih objek, cukup dengan klik pada objek. Objek yang telah dipilih akan terdapat delapan buah pegangan disekitarnya



(a) Pemilihan sebuah objek

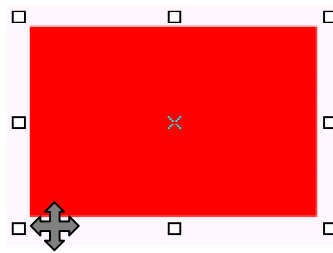
(b) Pemilihan banyak objek

Gambar 72. Pemilihan Objek

Untuk pemilihan banyak objek, dapat dilakukan dengan menekan tombol Shift atau Ctrl sambil memilih objek-objek yang diinginkan. Sedang untuk menghilangkannya dengan Menekan tombol Shift atau Ctrl kemudian pilih objek yang akan dihilangkan.

### Memindahkan objek

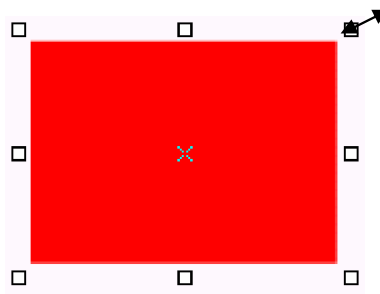
Untuk memindahkan objek, dengan memilih objek yang diinginkan kemudian menekan dan menahan tombol kiri mouse lalu dipindahkan sambil tetap menekan tombol kiri mouse. Setelah dipindahkan lepaskan. Harus diingat untuk memindahkan kursor mouse harus berada di daerah objek jangan di tepi objek.



Gambar 73. Memindahkan objek

### Mengubah objek

Untuk mengubah bentuk dan ukuran objek, dengan memilih satu dari delapan buah pegangan yang ada pada objek. Geserlah pegangan tersebut yang ada pada objek. Jika ingin bentuknya tidak berubah tapi hanya mengubah ukurannya, tahanlah tombol Shift ketika menggeser mouse.



Gambar 74. Mengubah bentuk dan ukuran objek

- Reshape 

### Memindahkan objek

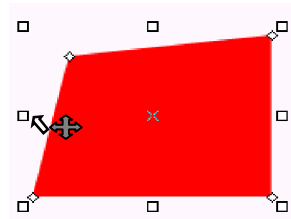
Cara ini seperti pada Select, dengan memilih objek kemudian tekan tombol kiri mouse dan tahan kemudian pindahkan. Setelah itu lepaskan lagi, maka objek akan pindah ke tempat yang diinginkan.

### Mengubah bentuk objek

Untuk mengubah objek, disediakan beberapa pilihan antara lain sebagai berikut;

- o Linear

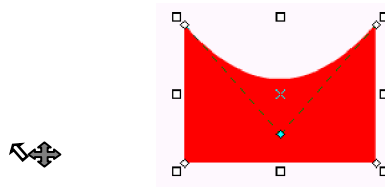
Pada linear, selain terdapat delapan buah pegangan disetiap sudut terdapat pegangan juga. Untuk sebuah persegi panjang terdapat empat buah pegangan yang digunakan untuk mengubah bentuk dalam satu sisi saja.



Gambar 75. Contoh Linear

- o Quadratic

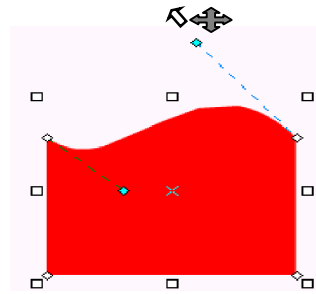
Digunakan untuk menambah sebuah pegangan diantara satu sisi garis lurus. Sehingga garis tersebut dapat digunakan untuk membuat gambar sesuai dengan keinginan. Pilih pegangan tersebut kemudian tekan dan tahan tombol kiri pada mouse lalu gerakkan sesuai dengan bentuk yang diinginkan.



Gambar 76. Contoh Quadratic

- o Cubic

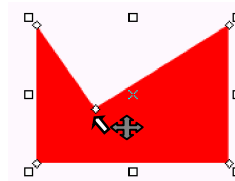
Digunakan untuk menambah dua buah pegangan diantara satu sisi garis lurus. Sehingga garis tersebut dapat digunakan untuk membuat gambar sesuai dengan keinginan. Pilih pegangan tersebut kemudian tekan dan tahan tombol kiri pada mouse lalu gerakkan sesuai dengan bentuk yang diinginkan.



Gambar 77. Contoh Cubic

- o Insert Vertec

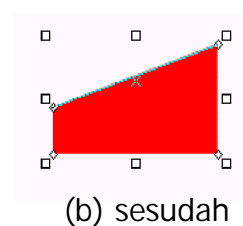
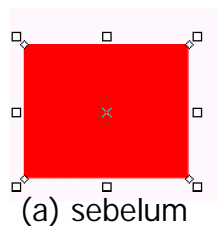
Digunakan untuk menambah sebuah pegangan dimana kursor tersebut di klik. Sehingga garis tersebut dapat digunakan untuk membuat gambar sesuai dengan keinginan. Tapi selalu membentuk gambar dengan bentuk sudut. Pilih pegangan tersebut kemudian tekan dan tahan tombol kiri pada mouse lalu gerakkan sesuai dengan bentuk yang diinginkan.



Gambar 78. Contoh Insert Vertec

- o Slice

Digunakan untuk memotong objek. Dengan cara Klik kanan tombol mouse pada sisi tepi objek, kemudian pilih cubic. Setelah akan nampak garis yang mengikuti kursor, tempatkan kursor di tepi sisi lain objek kemudian klik kanan dan pilih cubic. Setelah objek akan terpotong.



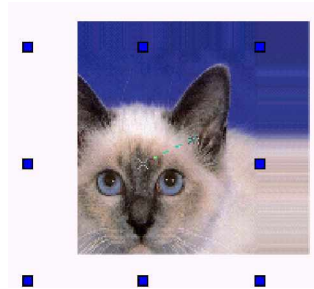
Gambar 79. Contoh Cubic

- Fill Tranform 

Untuk mengubah gradien pada objek gambar tanpa memindah objek.

- Ø Memindah gambar.

- Pilih Fill Tranform pada Toolbox
- Pilih objek yang akan di ubah.
- Ditengah gambar akan terdapat tanda, tekan dan tahan dengan tombol kiri pada mouse.
- Pindahkan atau geser ke arah lain.



Gambar 80. Contoh Memindah Gambar dengan Fill Tranform

- Ø Memiringkan gambar

- Pastikan pilih Fill Tranform.
- Pilih Objek yang akan diubah.
- Pilih rotate pada tool option
- Putar gambar dengan menekan dan menahan tombol kiri pada mouse.

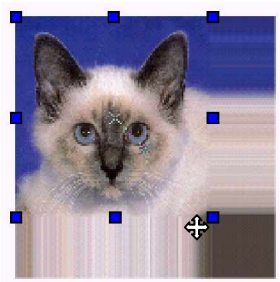


Gambar 81. Contoh Memutar dengan Fill Tranform



Ø Mengecilkan gambar

- Pastikan pilih Fill Transform.
- Pilih Objek yang akan diubah.
- Pada tepi gambar terdapat empat pegangan, dari sudut gambar dengan menekan dan menahan tombol kiri pada mouse.

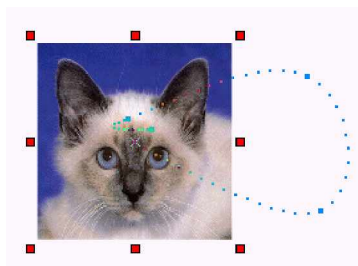


Gambar 82. Contoh Mengecilkan dengan Fill Transform

• Motion Part 

Menggambar alur gerakan pada objek.

- Pilih Motion Part.
- Pilih objek yang diinginkan.
- Geser objek dengan menekan dan menahan tombol kiri mouse ke tempat yang diinginkan kemudian lepaskan.
- Ulangi lagi untuk tempat tujuan yang lain.



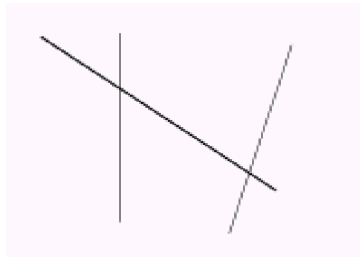
Gambar 83. Contoh dengan Motion Part

• Line 

Digunakan untuk menggambar garis.

- Posisikan kursor mouse ke bidang yang diinginkan.

- Tekan dan tahan tombol kiri mouse.
- Gerakkan mouse sehingga membentuk garis, kemudian lepaskan.
- Ulangi lagi step ketiga untuk membuat garis yang baru.

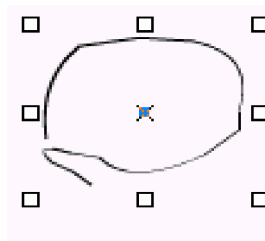


Gambar 84. Contoh menggambar garis dengan Line

- Pencil 

Menggambar garis dengan tangan

- Posisikan kursor mouse ke bidang yang diinginkan.
- Tekan dan tahan tombol kiri mouse.
- Gerakkan mouse sehingga membentuk gambar yang diinginkan, kemudian lepaskan.



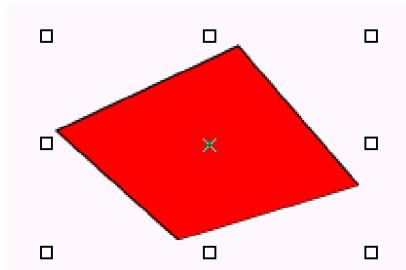
Gambar 85. Contoh menggambar garis sendiri

- Bezier 

Ø Menggambar kurva

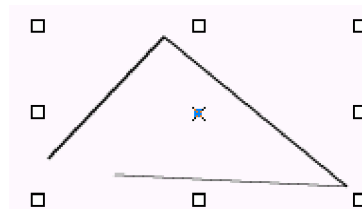
- Posisikan kursor mouse ke bidang untuk memulai.
- Tekan tombol kiri mouse untuk menempatkan kurva.
- Gerakkan mouse untuk membentuk kurva.
- Tekan tombol kiri mouse untuk membentuk lagi.

- Untuk mengakhiri pembuatan kurva, ujung ditemukan dengan pangkal.
- Kemudian tekan tombol kiri mouse.



Gambar 86. Contoh menggambar kurva

- ∅ Menggambar segmen garis yang dihubungkan
  - Posisikan kursor mouse ke bidang untuk memulai.
  - Tekan tombol kiri mouse untuk menempatkan kurva.
  - Kemudian geser mouse lalu tekan tombol kiri mouse.
  - Ulangi lagi step ketiga untuk membuat bentuk lain.
  - Klik ganda tombol kiri mouse untuk mengakhiri.

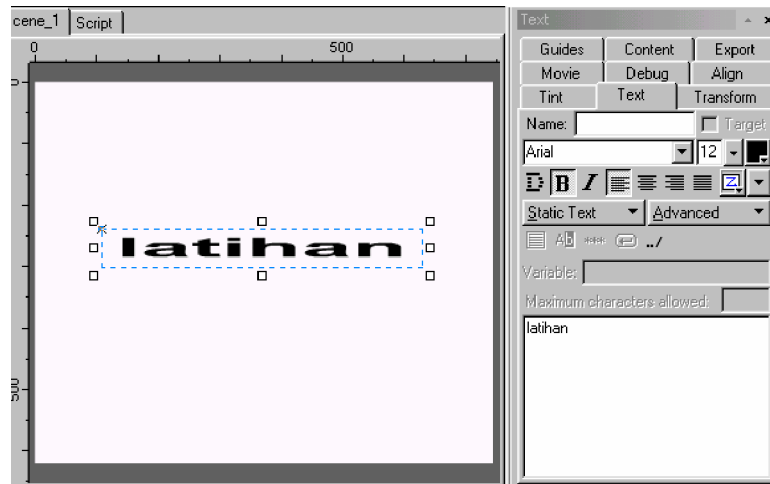


Gambar 87. Contoh menggambar garis dengan Bezier


- Text 

Digunakan untuk membuat objek bentuk teks.

- Pilih Text Tool.
- Posisikan kursor mouse untuk memulai.
- Tekan tombol kiri mouse.
- Teks akan dimasukkan ke dalam movie.
- Atur bentuk ukuran, jenis font, dan warna dengan Text Panel.

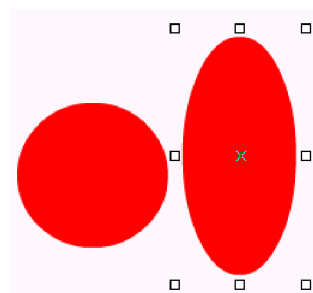


Gambar 88. Contoh menulis teks


- Ellipse/ circle 

Digunakan untuk menggambar bentuk ellip/ Lingkaran.

- Tekan tombol kiri mouse untuk memulai membuat ellip/ lingkaran.
- Jangan lepaskan mouse, kemudian geser untuk menggambar ellip/ lingkaran.
- Lepaskan mouse, sehingga gambar ellip/ lingkaran terbentuk.



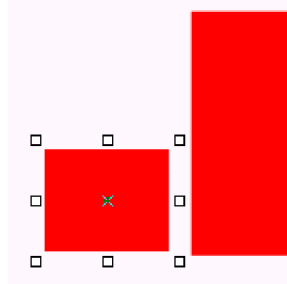
Gambar 89. Contoh menggambar Ellip dan lingkaran

- Rectangle 

Digunakan untuk menggambar objek bentuk persegi.

- Tekan tombol kiri mouse untuk memulai membuat gambar persegi.

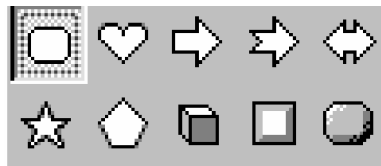
- o Jangan lepaskan mouse, kemudian geser untuk menggambar persegi.
- o Lepaskan mouse, sehingga gambar persegi terbentuk.



Gambar 90. Contoh menggambar persegi

- Auto Shape 

Digunakan untuk menggambar sejumlah bentuk gambar yang telah disediakan. Adapun bentuk-bentuk gambar sebagai berikut;



Gambar 91. Menu dari Auto Shape

#### Memilih Auto Shape

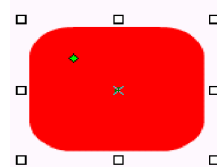
- Ø Tekan tombol kiri mouse dan jangan lepaskan sampai muncul menu Auto Shape.
- Ø Geser mouse ke dalam menu Auto Shape untuk memilih bentuk yang diinginkan.
- Ø Lepaskan menekan tombol mouse.

#### Menggambar Auto Shape

- Ø Tekan tombol kiri mouse untuk memulai membuat gambar.
- Ø Geser mouse untuk membuat gambar.
- Ø Lepaskan menekan tombol kiri mouse.

### Round rectangle

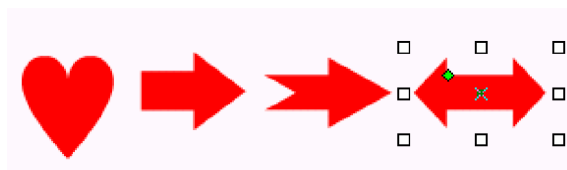
Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk menyesuaikan ukuran.



Gambar 92. Menggambar Round rectangle

### Heart, Arrow, Notched arrow, Double arrow

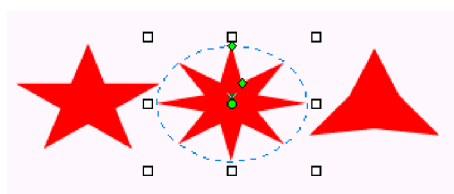
Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk menyesuaikan bentuk.



Gambar 93. Menggambar Heart Arrow,  
Notched arrow, Double arrow

### Star

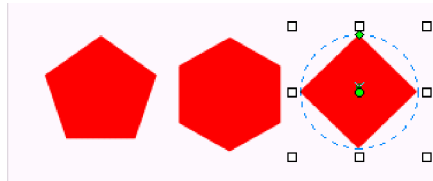
- o Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk membuat gambar bintang.
- o Klik kanan pada tengah objek untuk mengurangi banyaknya sisi, dan klik kiri pada tengah objek untuk memperbanyak sisi.



Gambar 94. Menggambar Bintang

## Polygon

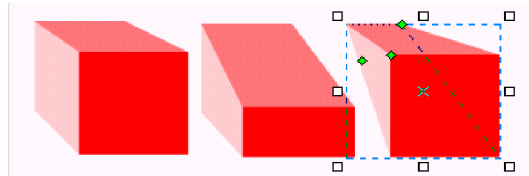
- Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk membuat gambar poligon atau segi lima.
- Klik kanan pada tengah objek untuk mengurangi banyaknya sisi, dan klik kiri pada tengah objek untuk memperbanyak sisi.



Gambar 95. Menggambar Poligon

## Cube

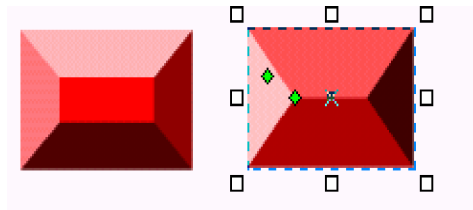
- Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk membuat penyesuaian kontras gelap terang pada gambar.
- Pada objek akan nampak warna hijau, ubah-ubah posisinya tidak di sudut untuk menentukan kontras objek. Posisi di sudut untuk merubah bentuk.



Gambar 96. Menggambar kubus

## Beveled button

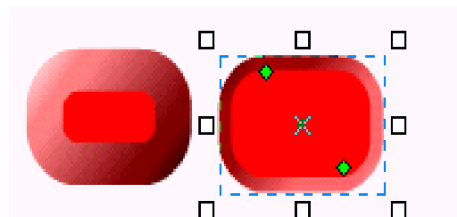
- Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk membuat penyesuaian kontras gelap terang pada gambar.
- Warna hijau posisinya disudut untuk penyesuaian lebar.
- Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada warna hijau yang posisinya di salah satu sisi untuk mengatur gelap terang objek.



Gambar 97. Menggambar Beveled button

#### Rounded button

- o Tekan tahan tombol kiri mouse dari sudut untuk membuat penyesuaian kontras gelap terang pada gambar.
- o Warna hijau posisinya disudut untuk penyesuaian sudut yang dibulatkan.
- o Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada warna hijau yang posisinya di salah satu sisi untuk mengatur gelap terang objek.



Gambar 98. Menggambar Rounded button

- Pan 

Digunakan untuk memindah bidang kerja SWiSHmax di Layout Panel. Caranya sebagai berikut;

- Ø Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada bidang kerja SWiSHmax.
- Ø Geser bidang kerja tersebut.
- Ø Lepaskan tombol kiri mouse.

- Zoom 

Digunakan untuk memperbesar dan memperkecil bidang kerja SWiSHmax. Untuk memperbesar dilakukan dengan menekan tombol kiri mouse, sedang untuk memperkecil dilakukan dengan menekan tombol Shift+ menekan tombol kiri mouse.




## b) Tool Options

Selain Toolbox, ada Tool Options yang digunakan untuk memodifikasi gambar sesuai dengan keinginan.

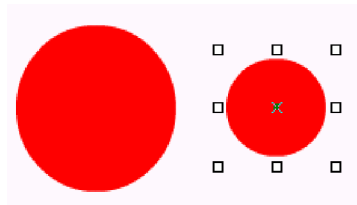


Gambar 99. Perangkat Tool Options

- Scale 

Membuat skala objek

- o Tekan tombol kiri mouse pada objek yang akan diubah skalanya.
- o Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada objek kemudian geser sehingga objek lebih besar atau lebih kecil.

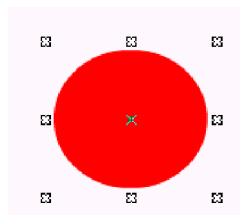


(a) sebelum (b) sesudah

Gambar 100. Membuat Scale objek

- Resize 

- o Tekan tombol kiri mouse pada objek yang akan diubah ukurannya.
- o Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada objek kemudian geser untuk membuat posisi baru kemudian lepaskan.

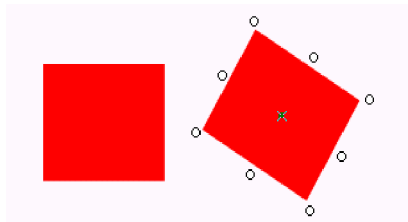


Gambar 101. Menggambar Resize objek

- Rotate/skew 

- Ø Memutar objek

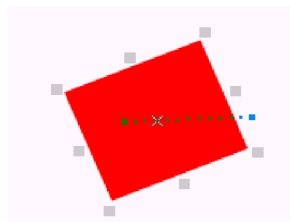
- Tekan tombol kiri mouse pada objek yang akan diubah rotasinya.
- Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada objek kemudian geser untuk membuat sudut baru kemudian lepaskan.



Gambar 102. Rotare/ skew objek

- Ø Memutar objek di KeyFrame

- Pilih objek.
- Klik di di Timeline Ruler untuk memasukkan Preview Frame mode.
- Klik pada pegangan di tengah objek, kemudian geser.
- Sedang untuk pegangan yang ada ditepi digunakan untuk memutar objek.

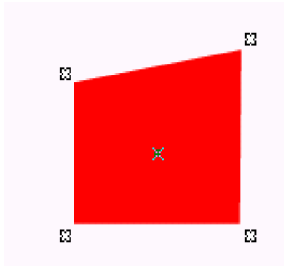


Gambar 103. Rotare/ skew objek di Key Frame

- Perspective 

Digunakan untuk memodifikasi perspektif objek.

- Tekan tombol kiri mouse untuk memegang suatu perspektif.
- Tekan dan tahan tombol kiri mouse pada salah satu sisi pada objek kemudian geser untuk membuat posisi baru kemudian lepaskan.



Gambar 104. Memodifikasi perspektif objek

- Speed

Kecepatan digambarkan sebagai tingkatan pergerakan yang digunakan oleh Motion Part. Meningkatkan pixel per detik akan mengurangi banyaknya frame digunakan, ketika menurunkan nilai akan meningkatkan nomor dari frame yang digunakan.

c) Tool View


Digunakan untuk mengubah tampilan pada bidang kerja SwiSHmax.








Gambar 105. Perangkat Tool View

- Zoom Factor

Digunakan untuk mengatur tampilan dalam %. Faktor tampilan yang dapat dipilih adalah 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 150%, 200%, 300%, 400%, 500% dari ukuran sebenarnya.

- Fit Scane in Widow 

Digunakan untuk mengatur tampilan pada bidang kerja agar tepat sesuai dengan besarnya scane yang aktif saat itu.

- Zoom 100%  Digunakan untuk menampilkan bidang kerja dengan ukuran yang sebenarnya.
- Zoom in  Digunakan untuk memperbesar tampilan pada bidang kerja sebesar 1,5 kali dari ukuran semula.
- Zoom Out  Digunakan untuk memperkecil tampilan pada bidang kerja sehingga menjadi 2/3 kali ukuran semula.
- Show/hiden grids  Digunakan untuk menampilkan atau menghilangkan bentuk kotak-kotak pada bidang kerja. Pada default seting, dibuat tidak ada grid atau tampilan kotak-kotak yang memenuhi bidang kerja sehingga nampak membagi bidang kerja menjadi kotak-kotak.
- Snap to Grid  Ini terletak disekitar garis kotak-kotak (grad line). Digunakan untuk membantu dalam konsistensi ukuran, posisi dan tempat suatu objek.

#### d) Membuat efek dengan SwiSHmax

##### o Place Effects (Efek tempat)

Merupakan efek sederhana yang digunakan untuk menambahkan, memindahkan, dan pindah suatu objek di dalam movie. Pilihan yang disediakan sebagai berikut;

##### Place

Efek tempat menampilkan objek. Efek ini panjangnya satu frame dan ditandai frame dalam Timeline. Digunakan efek tempat untuk memindahkan objek kemudian menampilkannya.

Dapat dilakukan dengan salah satu cara berikut;

- o Pilih objek, kemudian klik kanan effect > Place, atau
- o Klik kiri pada Timeline Ruler, kemudian klik kanan lalu pilih Place, atau
- o Dari Timeline pilih Add Effect > Place.

### Remove

Digunakan untuk memindahkan efek yang telah ditampilkan dalam movie. Efek ini panjangnya satu frame yang terdapat di Timeline ruler.

### Move

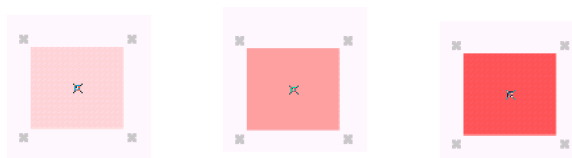
Efek move digunakan untuk mengubah kondisi suatu objek, yaitu memindahkan letak atau posisi, mengubah ukuran, sudut, transparansi dan warna dari suatu objek. Pada efek move ini, dapat digunakan lebih dari satu frame.

- o Basic Effects (efek dasar)

Efek dasar yang disediakan sebagai berikut;

### Fade In

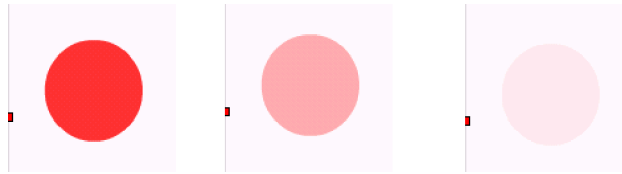
Menampilkan objek yang perlahan-lahan muncul. Fade in seting hanya memiliki dua buah tab, yaitu Motion dan Easing. Berikut contoh, terdiri dari tiga frame.



Gambar 106. Efek Fade in

### Fade Out

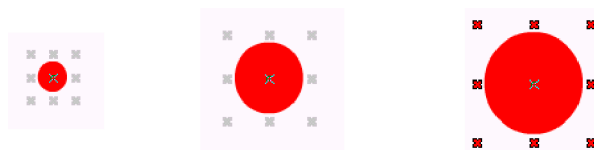
Merupakan kebalikan dari Fade in, yakni digunakan untuk membuat objek perlahan-lahan menghilang. Fade Out seting hanya memiliki dua buah tab, yaitu Motion dan Easing.



Gambar 107. Efek Fade out

### Zoom in

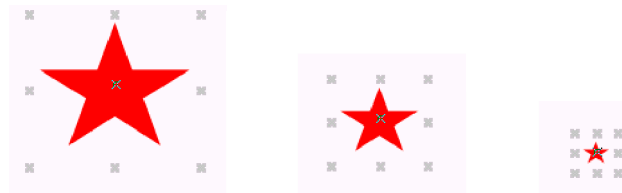
Digunakan untuk memperbesar objek, objek mulai dari kecil dan berlahan-lahan membesar.



Gambar 108. Efek Zoom in

### Zoom out

Digunakan untuk memperkecil objek. Ini merupakan kebalikan dari Zoom in. objek mulai dari besar dan berlahan-lahan mengecil.



Gambar 109. Efek Zoom out

### Slide in

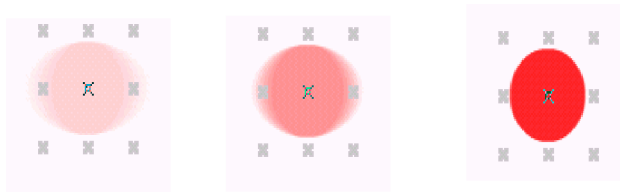
Digunakan untuk membuat objek bergerak dari luar menuju bidang kerja di tepat yang telah ditentukan. Pilihan yang sudah disediakan sebagai berikut;

- In from left  
Objek akan muncul dari arah kiri luar bidang kerja.
- In from right  
Objek akan muncul dari arah kanan luar bidang kerja.

- In from top  
Objek akan muncul dari arah atas luar bidang kerja.
- In from bottom  
Objek akan muncul dari arah bawah luar bidang kerja.
- In from top left  
Objek akan muncul dari arah sudut kiri atas luar bidang kerja.
- In from top right  
Objek akan muncul dari arah sudut kanan atas luar bidang kerja.
- In from bottom left  
Objek akan muncul dari arah sudut kiri bawah luar bidang kerja.
- In from bottom right  
Objek akan muncul dari arah sudut kanan bawah luar bidang kerja.
- Out from left  
Objek akan keluar ke arah kiri luar bidang kerja.
- Out from right  
Objek akan keluar ke arah kanan luar bidang kerja.
- out from top  
Objek akan keluar ke arah atas luar bidang kerja.
- Out from bottom  
Objek akan keluar ke arah bawah luar bidang kerja.
- Out from top left  
Objek akan keluar ke arah sudut kiri atas luar bidang kerja.
- Out from top right  
Objek akan keluar ke arah sudut kanan atas luar bidang kerja.
- Out from bottom left  
Objek akan keluar ke arah sudut kiri bawah luar bidang kerja.
- out from bottom right  
Objek akan keluar ke arah sudut kanan bawah luar bidang kerja.

## Blur

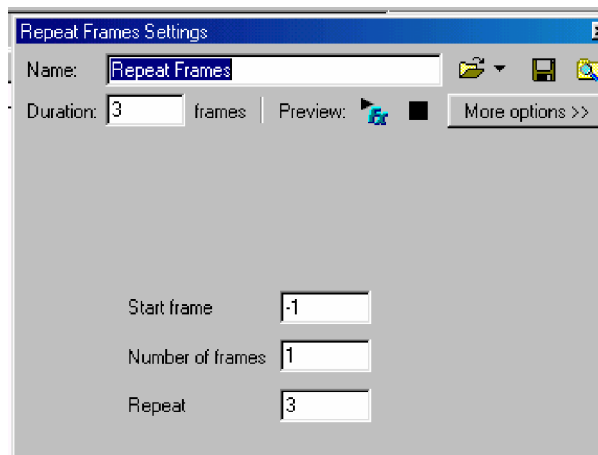
Efek ini digunakan untuk menampilkan objek yang pertama-tama kabur kemudian perlahan-lahan menjadi jelas, atau sebaliknya. Blur seting memiliki tiga buah tab, yaitu tab blur, motion, dan easing. Contoh perubahan sebagai berikut;



Gambar 110. Efek Blur

## Repeat Frame

Digunakan untuk mengulangi penggunaan efek-efek sebelumnya. Repeat Frame tidak memiliki tab, bisa juga dikatakan hanya memiliki satu sehingga tidak ditampilkan.



Gambar 111. Repeat Frame Setting

- o Complex Effects (efek kompleks)

Merupakan efek dari gabungan beberapa efek menjadi sebuah efek. Macam-macam efek yang kompleks sebagai berikut;



## Appear into position

Efek disini merupakan kumpulan dari bermacam-macam efek, namun efek disini efek-efek dalam jenis appear inti position atau tampil di bidang kerja.

3D Spin in and grow	Implode from high places	Unsqueeze in from lines
3D Spin in and shrink	Implode up slowly	Unsqueeze small jump
3D Spin in and stand up	Kerning - Kern In	Vortex drop down and apart
Alternate grow in	Move together from random directions	Vortex in and stand up
Alternate grow in curved	Out of the blue	Vortex spin back
Alternate in from four directions	Perfect Landing 1	Vortex up
Alternate jump out fade and slide	Perfect Landing 2	Vortex up and slide forward
Alternate roll and fixed in	Random jump in	Weave into center
Alternate roll in	Roll In - Swiss Roll	Whirlpool in
Alternate scramble and spin in	Scale in	Wild - Alternate
Alternate shrink in	Scale in and back	Wild - Alternate 3
Alternate unstack	Scale Letters	Wild - Fade In
Arrive Quietly	Shoot in from the hip	Wild - Fall Down
Arrow - Arrowbic background	Shrink in and stretch	Wild - Flow in
Blaster - Bang	Shrink stretch and grow in	Wild - Low Scale
Bullet - Fly By In	Spin back and in	Wild - Revert
Bullet - Ripple In	Spin in and unspin	Wild - Rotate
Come around from back	Spin in from outside	Wild - Sideflow
Come in - Appearance	Spin in random from side	Wild - Slide Up
Come in - Blur in	Squeeze and cascade in	Wild - Slip In
Come in - Hello Hello	Squeeze and rotate in	Wild - Spring
Come in - Mystery In	Squeeze grow and shrink in	Wild - Squeeze
Curl - Curl in	Squeeze in with rotate	Wild - To Infinity
Drop from high places	Squeeze in with spin	Wild - Turn
Drop in and bounce	Squeeze out and scale in	Wild - Turn In
Fade - Burn In	Stream and turn in from side	Wild - Typewrite
Fade - Std fade in	Stream in from side	Wild - Uncompress
Fade - Wipe In	Swirl in	Wild - Warp In
Flatten - Flat in	Tall and thin and back	Wild - Web
Flatten - Turn On	Twister - Twist Again	Wild - Zoom in
Flip and shrink in	Typewriter	Wild - Zzzip
Fly in zoom and settle	Typewriter - Fast	Wind - Breeze in
Grow in and widen	Typewriter - No cursor	Wind - Storm in
Implode and slowly align	Typewriter - Slow	Wind - Vaporize in
Implode and whip in from side	Unsquash in	

Gambar 112. Jenis-jenis animasi Appear Into Pasition

## Disappear from position

Efek disini merupakan kumpulan dari bermacam-macam efek, namun efek disini efek-efek dalam jenis disappear inti position atau meninggalkan bidang kerja.

3D Spin	Spin back and out	Wild - SL-Fade Up
3D Spin out	Spin out and unspin	Wild - Slide Away
3D Spin out and grow	Spin out random to side	Wild - Splatter
3D Spin out fom centre	Spin out to outside	Wild - Turn Out
Bubble burst	Spin random away	Wild - Turnout
Come in - Blur out	Spin random toward	Wild - X-Y-Scaleaway
Come in - Bye Bye	Squash out	Wild - Y-Fade
Come in - Disappearance	Squeeze and cascade out	Wild - Zoom out
Come in - Mystery Out	Squeeze and rotate out	Wind - Breeze
Curl - Curl out	Squeeze out and swoop away	Wind - Storm
Drop away	Squeeze out to lines	Wind - Vaporize
Explode down	Squeeze out with rotate	
Explode down slowly	Squeeze out with spin	
Explode toward	Squeeze small jump	
Fade - Burn Out	Stream and turn out to side	
Fade - Std fade out	Stream out to side	
Fade - Wipe Out	Swirl out	
Feather falling	Vortex	
Flatten - Flat out	Vortex down	
Flatten - Turn Off	Vortex down and away to side	
Kerning - Kern Out	Vortex down and fly away	
Move apart in random directions	Vortex spin out	
Open up the curtain	Vortex sucked up	
Radiation - Warm Glow In	Vortex together and fly up	
Radiation - Warm Glow Out	Vortex up and away to side	
Random jumpback	Whirlpool out	
Random spin and rise	Wild - Alternate 2	
Rise and inflate	Wild - Boring One	
Scale out	Wild - Compress	
Scale out and Squeeze in	Wild - Flow out	

Gambar 113. Jenis-jenis animasi Disappear From Position

### Looping Continuously

Efek disini merupakan kumpulan dari bermacam-macam efek. Tapi efek ini dalam jenis efek yang looping atau berulang.

3D Corkscrew	Quiver - Stand Still	Wild - Planetflow
3D Spin whole object	Rainbow -Slow Whirl	Wild - Pop Big
3D Twist and turn loop	Rainbow Bulges	Wild - Pulse
All At Sea	Rippling Water	Wild - Rainbow
Boogie	Rocking	Wild - Silver Blob
Break Out - Break Wave	Rollercoaster	Wild - Stress
Breatstroke	Rotate and Scale	Wild - Wave
Cascade Around Circle	Rubber Trampoline	Zig-Zag
Cascading Rainbow Bulges	Shaking a spring	
Cascading Waves	Shout - Crawler	
Circle - Slow Clock	Shout - Shout Aloud	
Curtain Waving	Snake - Flat	
Disco	Snake - Rollercoaster	
Flag - Waving Banner	Snake - Rolling Banner	
Flag - Waving Flag	Spinning coins loop	
Flag Waving	Squeeze elastic to side	
Flapping Wave	Surfin - Pass the bucket	
Hidden Message	Surfin - Pistons	
Jump for joy	Surfin - Surfin USA	
Move Around Circle	Tigger jumping	
Move Around Circle and Spell	Tornado	
Move Around Circle Flat and Spell	Tube - Corkscrew	
Move Around Diamond	Wagging tail	
Move Around Rectangle	Wiggle - Color Cycle	
Orbit Circle	Wild - 3D Rotate	
Orbit Circle Flat	Wild - Alpha Wave	
Orbit Diamond	Wild - Big Up	
Pistons	Wild - Big Wave	
Pulsing	Wild - Flimmer	
Push over hills	Wild - Halfturn	

Gambar 114. Jenis-jenis animasi Looping Continuous

### One off

Efek disini merupakan kumpulan dari bermacam-macam efek. Tapi merupakan gabungan dari jenis efek yang menghilang atau meninggalkan bidang kerja.

3D appear then zoom away at angle	Wild - Flame Jump
3D Spin perspective	Wild - Jump
3D Spin whole object half turn	
3D Spin whole object hinged on side	
Alternate	
Alternate stack	
Cinema - Star wars	
Drift past	
Drop down and bounce	
Explode	
Falling leaves	
Gravity - Drop It	
Gravity - Spider	
Mexican Wave	
Spiral inwards	
Spiral outwards	
Squeeze	
Vortex in and dissappear	
Vortex out and dissappear	
Wild - Beat	

Gambar 115. Jenis-jenis animasi One Off

Return to star

Efek disini akan mengulang seperti di looping, namun kalau efek ini akan mengulang selalu kembali dari star lagi.

3D Agitator	Slow swell
3D Hinge backward	Spin - Pancake
3D Scale and twist	Spinning coins
3D Twist and turn	Squish rotate and grow in
Accordion	Stretch down and back
Alternate Gunslinger	Surfin - Hectic
Bullet - Fly By	Tube - Bottleneck
Bullet - Heart Beat	Tube - Rollin
Bullet - Ripple	Twist up and fade
Can-Can kicks	Wave
Caterpillar wiggle	Wave - Dizzy
Chaos	Wave - Jump For Joy
Coming at you wave	Wave - Lighthouse
Double arch and dive	Wave - On Diet
Dragged away by centre	Wave - Red Sea
Executive toy	Wave - Std Wave
Frequency - 1000 hertz	Wave fade
Go around to back	Wave rotate
Jump up out and twist	Wave scale
Kinetic - Skid	Wave skew
Mexican Wave 2	Wave stretch tall
Pull down and bounce back	Wave stretch tall and skinny
Pull forward at ends	Wave stretch wide
Rotate - Turn	Wave stretch wide and short
Scale Wave Shot	Whirlpool - Whip
Scurry around	Whirlpool - Whirl
Shuffle	Wiggle - The Wave

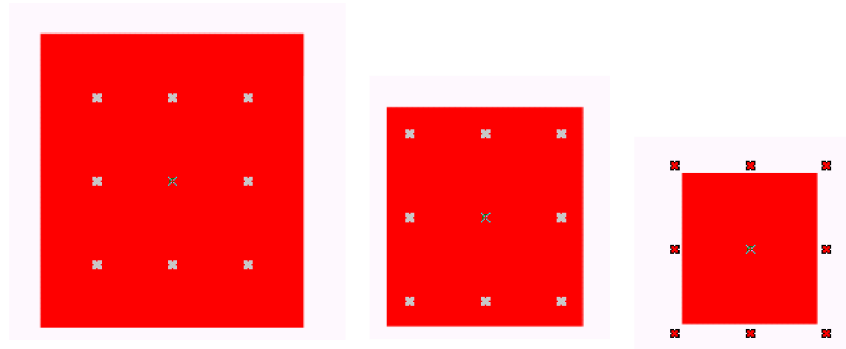
Gambar 116. Jenis-jenis animasi Return To Star

- o Core Effects (efek inti)

Menciptakan efek baru yang didasarkan dari efek dasar. Efek inti yang dapat diciptakan dari efek dasar sebagai berikut;

#### Transform

Digunakan untuk menampilkan objek seolah-olah berasal dari depan layar. Efek ini lebih bagus digunakan pada Complex Object dibandingkan digunakan pada Simple Object. Karena pada Complex Object masing-masing objek akan menjalankan animasi sendiri-sendiri, sedang pada Simple Object, karena hanya terdiri dari satu objek maka animasi hanya berjalan pada satu objek itu.



Gambar 117. EfeK Transform

### Squeeze

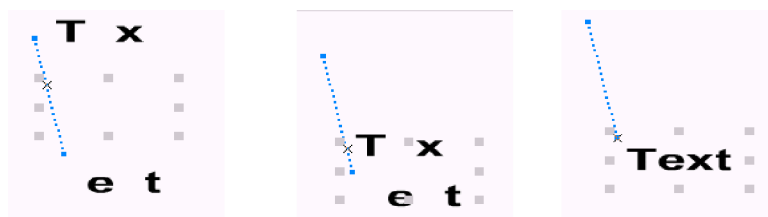
Efek ini hanya untuk Complex Object, sedang jika digunakan di dalam Simple Object maka hasilnya tidak akan terlihat. Pergerakan efek ini membuat Complex Object dianimasikan kiri-kanan.



Gambar 118. EfeK Squeeze

### Alternate

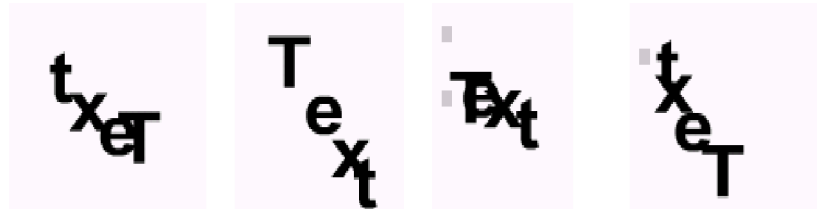
Digunakan untuk animasi zig-zag.



Gambar 119. EfeK Alternate

### Snake

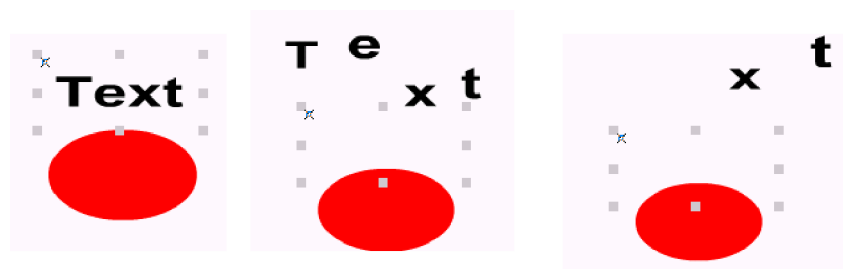
Digunakan untuk membuat animasi seperti ular yang sedang bergerak. Efek ini paling banyak memiliki variasi animasi.



Gambar 120. Efek Snake

### Explode

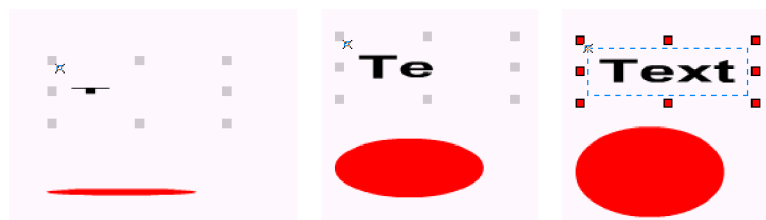
Hanya digunakan untuk objek teks maupun objek gambar. Dapat dibuat untuk memutar, berubah ukuran, menghilang dan meledak.



Gambar 121. Efek Explode

### 3D Spin

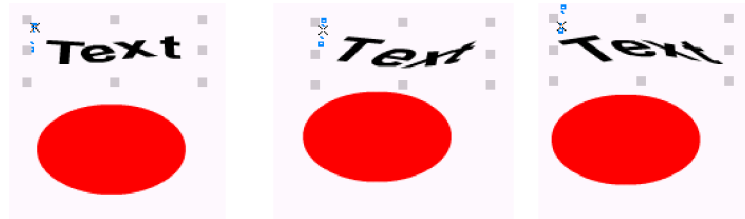
Efek ini membuat komponen-komponen pada suatu Complex Object menjadi berputar. 3D Spin seting memiliki lima buah tab, yakni tab 3D Spin, Camera, Cascade, Motion, dan Easing.



Gambar 122. Efek 3D Spin

### 3D Wave

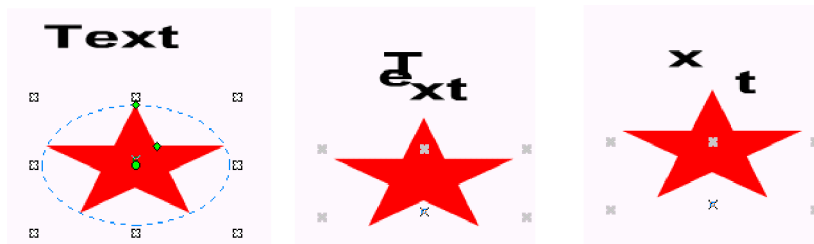
Digunakan untuk membuat efek gelombang secara 3D.



Gambar 123. Efek 3D Wave

### Vortex

Efek digunakan untuk memutar komponen-komponen pada Complex Object dan menghisapnya ke arah tertentu, yaitu suatu titik gravitasi.



Gambar 124. Efek Vortex

### Wave

Efek yang digunakan untuk membuat gelombang yang umumnya digunakan pada teks untuk membuat suatu banner untuk membuat iklan pada situs.



Gambar 125. Efek Wave

### Typewriter

Efek yang digunakan untuk mengetik, dengan adanya suatu kursor seperti bentuk garis bawah ( \_ ) yang berkelap-kelip.



Gambar 126. Efek Typewriter

#### e) Event dan Action

Ada tiga tipe Event, yakni;

##### Ø Frame

Frame Event terjadi saat movie berjalan dari frame ke frame secara spesifik. Ada beberapa pilihan yang disediakan, yakni;

- o OnFrame

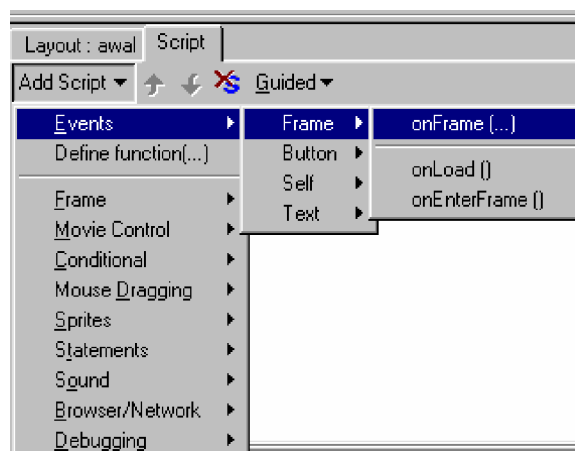
Event di-triger tepat sebelum spesifik frame ditampilkan.

- o Onload

Event di-Triger ketika Sprite atau scane pertama ditampilkan.

- o OnEnterFrame

Event di-triger saat frame dimasukkan.



Gambar 127. Event Frame

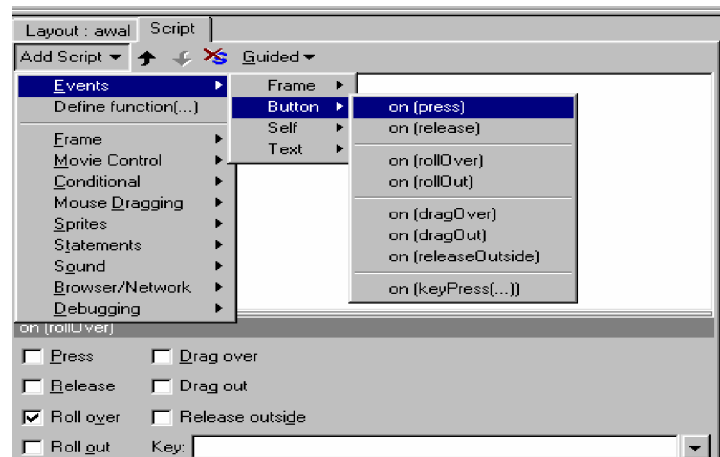


## Ø Button

Event pada button atau tombol akan terjadi saat terjadi interaksi antara mouse dengan objek. Menambah event tombol di objek untuk membuat agar seolah-olah seperti tombol dan mau mengikuti respon dari pergerakan mouse.

Beberapa pilihan yang disediakan sebagai berikut;

- on (press)  
Tekan tombol kiri pada mouse selagi berada diatas tombol.
- on (release)  
Lepaskan tombol kiri pada mouse setelah selesai.
- on (rollOver)  
Gerakkan krusor mouse ke tombol tanpa menekan tombol mouse.
- on (rollOut)  
Gerakkan krusor mouse dari tombol ke luar tombol tanpa menekan tombol mouse.
- on (dragOver)  
Gerakkan krusor mouse dari luar tombol dengan menekan tombol kiri pada mouse.
- on (dragOut)  
Gerakkan krusor mouse dari tombol ke luar dengan menekan tombol kiri pada mouse.
- on (releaseOut)  
Lepaskan tombol mouse yang kiri setelah menggerakkan kursor di luar tombol itu.
- on (keyPress)  
Pilih key yang disediakan untuk masuk dalam Key Field atau pilih dari Command Key dari menu.



Gambar 128. Button

#### Ø Self

Event pada button atau tombol akan terjadi saat terjadi interaksi antara mouse dengan objek saat ditekan. Disini lebih dari action yang dapat ditampilkan.

Beberapa pilihan yang disediakan sebagai berikut;

- onSelfEvent (press)  
Tekan tombol kiri pada mouse ketika berada di sprite.
- onSelfEvent (release)  
Lepaskan tombol kiri pada mouse ketika berada di sprite.
- onSelfEvent (rollOver)  
Gerakkan kursor mouse dari luar sprite ke sprite tanpa menekan tombol mouse.
- onSelfEvent (rollOut)  
Gerakkan kursor mouse dari dalam sprite keluar sprite tanpa menekan tombol mouse.
- onSelfEvent (dragOver)

Gerakkan kursor mouse dari luar sprite ke sprite dengan menekan tombol mouse.

- onSelfEvent (dragOut)

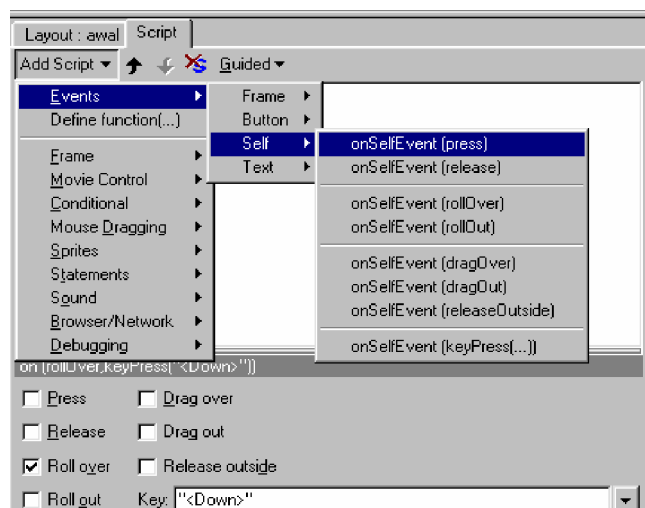
Gerakkan kursor mouse dari dalam sprite keluar sprite dengan menekan tombol mouse.

- onSelfEvent (releaseOut)

Lepaskan tombol mouse yang kiri setelah menggerakkan kursor di luar sprite itu.

- onSelfEvent (keyPress)

Kunci yang diperlukan dapat dimasukkan ke dalam Key Field Kunci atau memilih dari kunci yang umum drop-down Menu.



Gambar 129. onSelfEvent (keyPress)

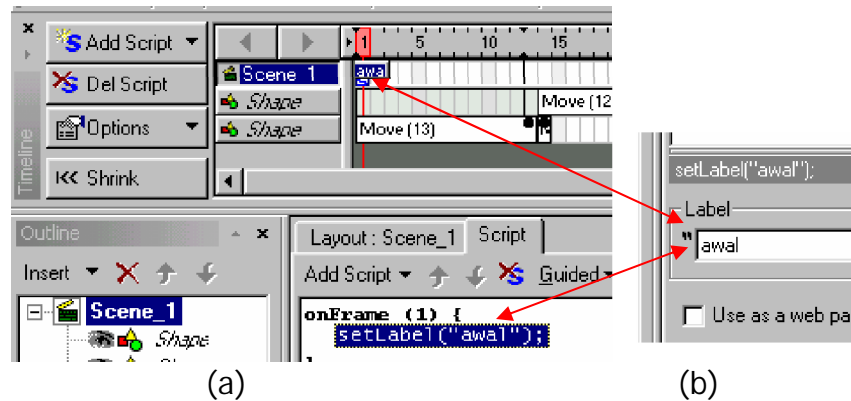
Action akan bekerja setelah mendapat Event. Action dapat mengubah saat movie dimainkan, seperti start atau stop sound, Pergantian kehalaman movie lain, atau berkomunikasi dengan pengguna. Action akan ditampilkan di Scrip Command untuk menangani fungsi-fungsi tertentu. Ini dapat ditampilkan dengan Scrip Panel.

Action-action yang disediakan sebagai berikut;

- Frame Actions

### Ø Set Label

Digunakan untuk membuat suatu label pada suatu frame dari suatu scene. Label digunakan untuk mewakili nomor suatu frame menjadi nama sehingga mudah diingat. Action ini dapat digunakan dengan rujukan Goto Frame atau If Frame Loaded.



Gambar 130. Set Label

### Ø Preload Content

Digunakan ketika menginginkan bagian-bagian dari isi movie di download dahulu sebelum digunakan. Kebanyakan objek memiliki Preload Option yang diset 'At Preload Frame' yang akan di download pada step ini. Preload Option terdapat pada Export Panel objek.

Dalam satu movie bisa terdapat lebih dari satu Preload Content Action. Obyek untuk preloaded akan Di download di frame yang terdekat dengan Preload Content Action sebelum pertama kali digunakan. Sebagai contoh, jika Obyek untuk yang pertama Di download digunakan pada frame 18 dan dua download pada frame 10 dan frame 20, Obyek akan terisi pada frame 10.

Preload Content action tidak diperlukan untuk isi. Sebagai contoh, jika suatu bunyi belum di download dan ketika

memainkan suara (play sound) maka suara akan secara otomatis di download.

- Movie control Actions

- Ø Play

Digunakan untuk memainkan movie atau sprite. Jika movie dihentikan, kemudian di mainkan lagi maka akan mengulang dari frame awal. Jika movie atau sprite sudah dimainkan, sehingga di Play Action tidak ada efek.



Gambar 131. Play Target

Target dari movie atau sprite yang akan dimainkan.

- Ø Stop

Digunakan untuk menghentikan movie atau sprite. Saat movie atau sprite dimainkan, akan dihentikan oleh Stop Action. Jika movie atau sprite telah dihentikan, maka tidak ada efek lagi.

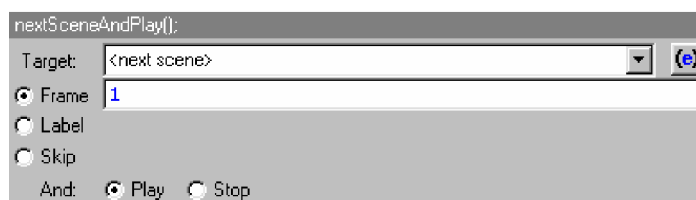


Gambar 132. Stop Target

Target dari movie atau sprite yang akan dihentikan.




- Ø Goto And Play

Digunakan untuk pindah ke frame yang lain. Ini bisa dalam satu scene atau lain scene.



### Gambar 133. Stop Target

Keterangan dari Stop target:

- Target
  - Target dari movie atau sprite yang akan dijalankan. Ini memungkinkan untuk memulai memainkan movie atau sprite dari frame 10. Scene dapat juga dijadikan target, dalam hal ini Obyek Target diasumsikan sebagai Obyek yang sekarang. Pengaturan spesifik frame dapat dilakukan dengan cara;
    -  Dengan nomor frame dalam scene.
    -  Dengan frame label.
    -  Dengan melewati beberapa frame.
- Frame
  - Digunakan untuk memulai movie atau sprite dijalankan. Dengan memberi nomor frame, sehingga dari nomor tersebut movie atau sprite mulai dimainkan.
- Label
  - Pilih label, kemudian pilih pada nomor frame yang diinginkan. Frame dapat dipilih dimanapun di movie atau sprite.
- Skip
  - Digunakan untuk melewati secara spesifik positif atau negatif frame. Sebagai contoh, jika mulai 1 kemudian movie akan ke frame selanjutnya. Ketika dimulai -1, movie akan ke frame sebelumnya.
- Play

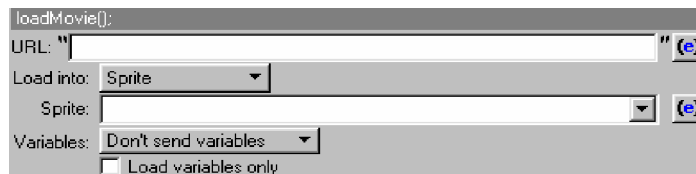
Ketika dipilih play, movie atau sprite akan melanjutkan memainkan dari spesifik frame yang tertera.

- o Stop

Ketika dipilih stop, movie atau sprite akan menampilkan frame dan kemudian berhenti.

- Ø Load Movie

Digunakan untuk memanggil file SWF yang lain untuk ke Flash Player yang sedang aktif.



Gambar 134. Load Movie

- o URL

Harus dipilih file SWf yang akan dimasukkan. Jika tidak, akan didasarkan pada URL untuk yang sekarang ini terbuka. Ketika menjalankan suatu browser, dapat mengesampingkan dasar URL yang menggunakan ] ' Dasar' Pilihan pada HTML Panel Ekspor.

- o Load Info

- ✚ Sprite

Digunakan untuk mengisikan file SWF ke dalam sprite atau scane. Ini akan menggantikan isi dari sebelumnya di sprite, akan tetapi posisi dan ukuran sprite dan beberapa efek juga akan diganti.


- ✚ Level


Digunakan untuk mengatur level dari file SWF yang akan diisikan. Movie akan memasukan ke dalam klevel yang


lebih tinggi yang akan tampil didepan level yang lebih rendah.

- o Variables

Dengan menerapkan metode HTTP untuk mengirim variabel ke movie yang akan dimasukkan.

-  Don't send variables, berarti tidak ada variabel yang dikirim.

-  Send using Get, Berarti metode GET untuk menambahkan variabel sampai URL, dan digunakan untuk angka-angka variabel kecil.

-  Send using Post, berarti metode POST untuk mengirim variabel didalam suatu HTTP untuk variabel string yang panjang.

- o Load Variables only

Untuk membaca variabel dari spesifik URL, baik berupa teks atau Scrip. Isi dari Sprite atau spesifik level tidak digantikan, hanya nilai dari variabel saja.

- Ø Unload Movie

Digunakan untuk menghapus file SWF yang sebelumnya diisikan pada suatu spesifik level.



Gambar 135. Unload Movie

Keterangan dari Unload Movie :

- Ø Source



Variabel ini untuk menentukan apakah movie harus dihapus dari level atau sprite.

#### Sprite

Digunakan untuk menetapkan sprite yang akan dihapus. Beberapa file SWF movie didalam sprite yang sudah kosong.

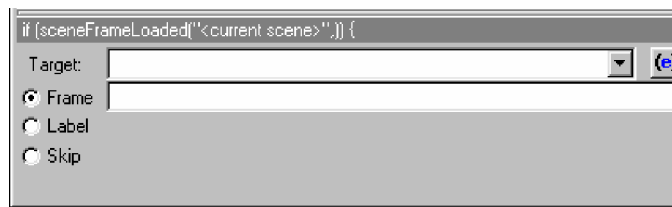
#### Level

Untuk menetapkan spesifik level yang akan dihapus, sehingga file SWF dalam movie akan kosong.

- Conditional Actions

- ∅ If Frame Loaded

Digunakan untuk melaksanakan tindakan hanya frame dimasukkan. Ini dapat bermanfaat ketika menciptakan suatu preloader.



Gambar 136. If Frame Loaded

Keterangan dari If Frame Loaded :

- Target

- Target dari movie, sprite atau objek yang akan direspon. Target nama harus menggunakan target property.

- Frame

- Pilih frame, kemudian masukkan nomor frame di dalam Action Panel. Dapat memilih secara langsung dengan nama atau pilihan yang telah disediakan.

- Label  
Memilih label pada frame yang diinginkan. Frame bisa terdapat dimana-mana didalam movie atau sprite.
- Skip  
Menetapkan nomor positif dan negatif pada frame untuk melewati dan menguji saat dimasukkan.

Ø If near

Digunakan untuk melaksanakan tindakan jika sprite didekat sprite yang lain. Dapat dilakukan pengaturan seberapa dekat jarak antar sprite dalam arah X dan Y.

Ø If Droupped On

Digunakan untuk melaksanakan tindakan, jika sprite di drop ooleh sprite lain saat di drag.

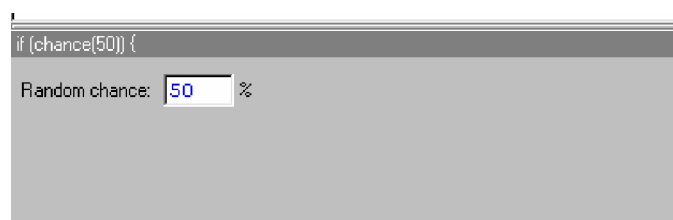


Gambar 137. If droupped on

Target, dari movie, sprite atau objek yang akan direspon. Target nama harus menggunakan flash notasi atau target property.

Ø If Chance

Digunakan untuk melaksanakan Tindakan secara acak. Dapat menetapkan kesempatan Tindakan diambil sebagai kemungkinan persentase.



### Gambar 138. If Chance

Keterangan dari If Chance :

#### Random Chance

Digunakan untuk memilih kesempatan bahwa tindakan yang akan dilaksanakan sebagai kemungkinan prosentase. Sebagai contoh, sprite mempunyai suatu 25% kesempatan melompat untuk frame 10.

#### Ø If

Digunakan untuk menandai saat star dari suatu alternatif untuk melaksanakan tindakan. Kondisi ini akan mengendalikan tindakan.

#### Ø While

Digunakan untuk menandai star saat perulangan tindakan untuk dilaksanakan saat kondisi jika kondisi mengendalikan tindakan.

#### Ø Do While

Digunakan untuk melaksanakan suatu set tindakan dan kemudian mengevaluasi kondisi di dalam perulangan saat jika kondisi mengendalikan tindakan.

#### Ø Else

Digunakan untuk menandai star dari suatu alternatif tindakan untuk melaksanakan jika kondisi jika kondisi mengendalikan tindakan.

#### Ø Else If

Digunakan untuk menambahkan suatu tindakan jika tindakan digunakan untuk mengevaluasi, jika kondisi mengendalikan tindakan.

- Mouse dragging Actions

- Ø Star Drag

- Digunakan ketika ingin memulai mengedrag suatu sprite dengan mouse. Untuk menghentikannya, gunakan Stop Drag Action. Tindakan ini pada umumnya ditempatkan suatu Press Event.

- Ø Stop Drag

- Digunakan setelah melakukan drag terhadap sprite. Tindakan ini pada umumnya ditempatkan suatu Release Event.

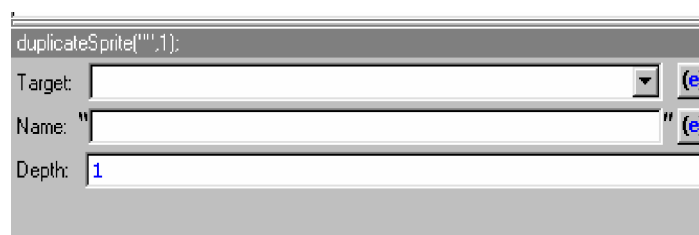
- Sprite Actions

- Ø Tell Target

- Digunakan untuk memanggil sprite tertentu. Sprite dalam sebuah tombol tidak dapat sebagai target, walaupun memiliki nama yang sama. Target dapat tersarang di dalam target yang lain. Dalam hal ini, dibutuhkan target yang lebih spesifik.

- Ø Duplicate Sprite

- Digunakan untuk menyalin sprite di dalam suatu movie.



Gambar 139. Duplicate Sprite

- Target

Merupakan target dari movie atau sprite yang akan di duplikat atau di salin.

- o Name

Merupakan nama dari sprite baru yang dibuat.

- o Depth

Untuk depth yang seharusnya  $\geq 0$ , Menyalin sprite dari pada kedalaman lebih tinggi nampak di depan sprite dari salinan pada kedalaman lebih rendah. Dapat menggantikan suatu sprite dari salinan dengan penetapan kedalaman yang sama sebagai sprite lain. Semua sprite dari salinan nampak di depan semua Object statis.

- Ø Remove Sprite

Digunakan ketika ingin menghapus suatu sprite yang dibuat dengan menggunakan duplikat sprite.



Gambar 140. Remove Sprite

Target, dari movie atau sprite yang akan dihapus.

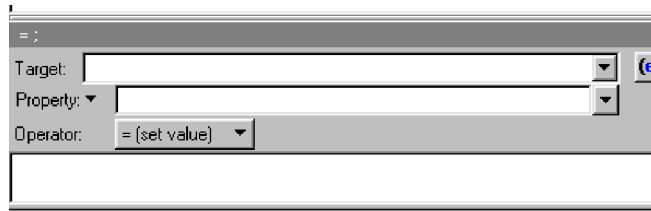
- Statements

- Ø Evaluate

Digunakan untuk mengevaluasi suatu ungkapan. Ini dapat juga digunakan untuk masuk bentuk garis tunggal tanpa harus menggunakan pull-down prosedur. Sebagai contoh dapat mengetik " `this._X+= 5`" tanpa penggunaan menugaskan tindakan dan multi parameter.

- Ø Assign

Digunakan untuk mengubah suatu propeties dalam objek, sprite atau movie.

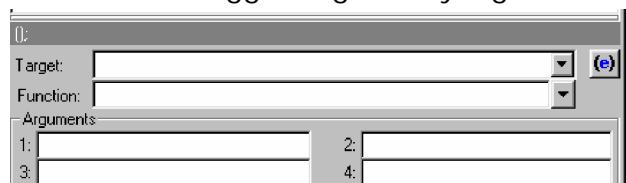


Gambar 141. Assign

- Target  
Merupakan target dari movie atau sprite.
- Property  
Untuk memilih variabel atau property yang akan di set.
- Operator  
Untuk propeties atau variabel, dapat diset suatu nilai baru (=), menambahkan (+=) atau mengurangi (-=) suatu nilai, atau mengalikan (\*=) atau membagi (/=) dengan suatu nilai tetap atau oleh bersesuaian nilai dari sprite lain. Dapat juga untuk membatasi nilai property pada suatu nilai minimum atau maksimum.

#### Ø Function

Digunakan untuk memanggil fungsi lain yang akan ditampilkan.



Gambar 142. Function

- Target

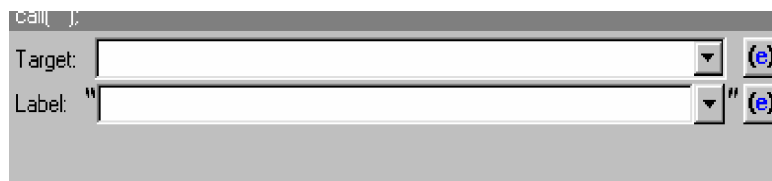
Untuk memilih movie atau sprite yang akan dipanggil.

- o Function  
Fungsi yang akan dipanggil.

- o Argument  
Argumentasi untuk digunakan oleh fungsi.

Ø Call

Mengikuti apa yang dipanggil dalam label frame suatu nominani klip. Dapat menggunakan library pada Action Scrip di sprite dan memanggil dari tempat lain.

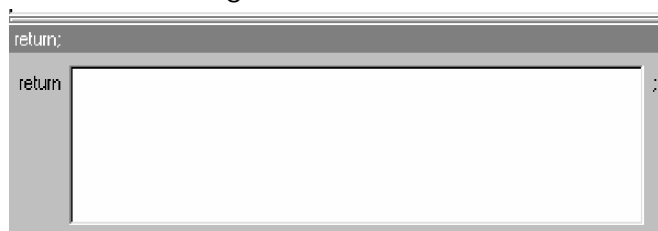


Gambar 143. Call

- o Target  
Merupakan target dari movie atau sprite yang akan dipanggil.
- o Label  
Digunakan untuk memilih label dalam frame yang akan dipanggil. Frame terdapat didalam movie atau sprite.

Ø Return

Digunakan untuk mengembalikan suatu nilai dari suatu fungsi.



Gambar 144. Return

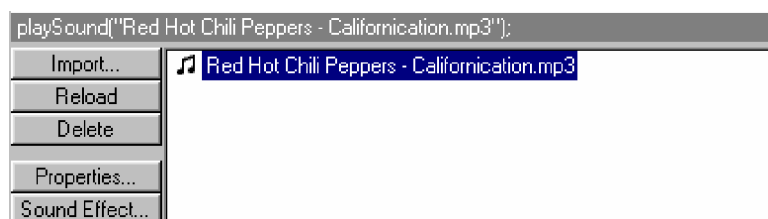
Return, merupakan string atau ungkapan dari nilai yang akan dikembalikan. Sebagai contoh, Jika fungsi dimaksudkan untuk dikembalikan di area suatu lingkaran.

- Sound Actions

- ◊ Play Sounds

Dalam kaitan dalam pembatasan Flash Player, sounds akan dimainkan saat merespon Frame Event, atau the Mouse Events Press, Release, Roll Over or Roll Out. Sounds tidak dapat dimainkan untuk merespon the Mouse Events Drag Over, Drag Out or Release Outside.

Action yang digunakan sebagai berikut;



Gambar 145. Play sounds

- ◊ Import

Digunakan untuk mengimport suatu sound (bunyi) ke dalam movie. Dapat mengimport Windows .Wav memfile atau .mp3 file sounds.

- ◊ Reload

Digunakan untuk menambah kan file sounds yang sebelumnya sudah ada. Ini bermanfaat jika sounds file di disk drive diubah sejak terakhir dimasukkan.

- ◊ Delete



Digunakan untuk menghapus sounds di dalam movie, ini tidak akan menghapus sounds di disk drive. Hanya memindahkan dari dalam . swi file tidak bisa dimainkan.

- o Properties

Menyediakan format "Content" untuk memodifikasi properti dari file sounds yang dimasukkan dikompres, channel dan sample rate.

- o Sounds Effect

Digunakan untuk memodifikasi file sounds yang akan dimainkan.

- Ø Stop Sounds

Digunakan untuk menghentikan sound yang telah dipilih. Untuk pilihan dan batasan sama dengan Play sounds Action. Akan tetapi, sebagai ganti dari sounds yang dimainkan dihentikan.

- Ø Stop All Sounds

Digunakan untuk menghentikan semua sound yang ada di dalam movie atau sprite.

- Browser/network Actions

- Ø Get URL

Digunakan untuk mengisi suatu URL ke dalam frame dalam browser.



Gambar 146. Get URL

- o URL

Harus dipilih file SWf yang akan dimasukkan. Jika tidak, akan didasarkan pada URL untuk yang sekarang ini terbuka. Ketika menjalankan suatu browser, dapat mengesampingkan dasar URL yang menggunakan 'Dasar' Pilihan pada HTML Panel Ekspor.

- o Variables

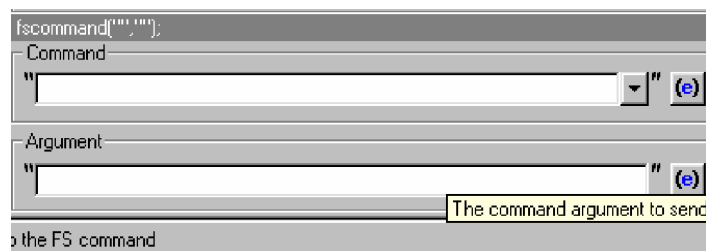
- ü Don't send variables, berarti tidak ada variabel yang dikirim.

- ü Send using Get, Berarti metode GET untuk menambahkan variabel sampai URL, dan digunakan untuk angka-angka variabel kecil.

- ü Send using Post, berarti metode POST untuk mengirim variabel didalam suatu HTTP untuk variabel string yang panjang.

- Ø Fs Command

Digunakan untuk mengirim perintah kepada browser.

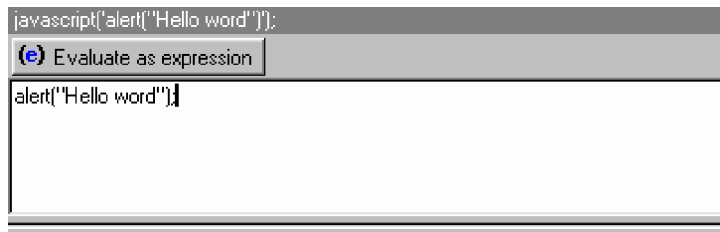


Gambar 147. FS Command

- o Command  
Digunakan untuk menetapkan perintah yang akan masuk.
- o Argument  
Digunakan untuk memberikan informasi di scrip untuk perintah yang diberikan.

Ø Javascrip

Digunakan secara langsung untuk melaksanakan beberapa Javascript.

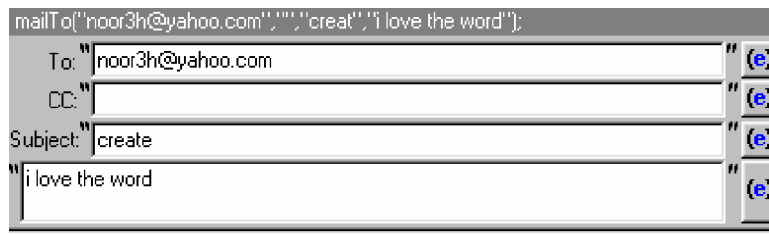


Gambar 148. Javascrip

Javascript dapat mempunyai berbagai bentuk. SWISHMAX akan secara otomatis 'lepas' yang kosong dan newlines dll. Awalan " javascript:", dan menambahkan catatan "; void(0);" sebelum dikirimkan kepada browser.

Ø Mailto

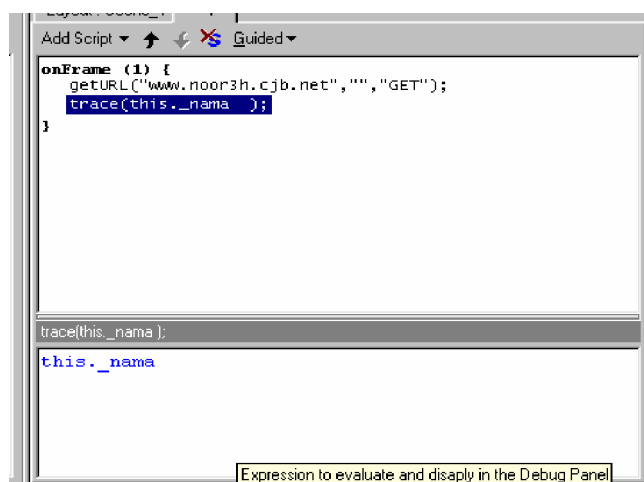
Digunakan untuk mengirim E-mail.



Gambar 149. Mailto

- o To  
Digunakan untuk tujuan alamat E-mail penerima.

- CC  
Digunakan untuk menaruh suatu salinan pesan didalam alamat E-mail penerima.
  
  - Subject  
Dapat digunakan untuk menyediakan pokok pesan atau judul dari pesan yang ditulis.
  
  - Message Body  
Digunakan untuk menulis pesan. Newline dapat digunakan untuk memformat.
- Debugging Actions
    - Ø Comment  
Digunakan untuk menambah komentar di kode anda. Komentar tidak dilakukan ke semua program, hanya untuk membantu dokumen apa yang sedang terjadi.
  
    - Ø Trace  
Digunakan untuk menampilkan hasil dari suatu ungkapan di dalam Debug Panel ketika movie sedang dimainkan.



Gambar 150. Trace

c. Rangkuman 3

- 1) Dalam SWiSHmax terdapat fasilitas untuk menggambar grafik berbentuk vektor. Fasilitas yang digunakan untuk menggambar grafik tersebut terdapat pada toolbox. Gambar bisa diperbesar, diperkecil, diputar semua dilakukan dengan pilihan pada toolbox. Dengan menggunakan fasilitas pencil atau bezier dapat membuat garis sendiri.
- 2) Efek pada SWiSHmax digunakan untuk membuat animasi atau efek-efek khusus pada obyek tertentu, seperti obyek yang berputar, obyek yang perlahan-lahan menghilang atau perlahan-lahan muncul, Obyek muncul dari samping kanan atau samping kiri atau dari atas atau dari bawah. Selain untuk memberi animasi dan efek pada obyek juga dapat digunakan untuk membuat animasi atau memberi efek pada teks. Efek yang digunakan pada obyek dan pada teks pada dasarnya bisa digunakan baik pada obyek maupun teks, namun ada beberapa macam efek yang tidak dapat digunakan untuk keduanya.
- 3) Event dan action merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Event adalah suatu keadaan, dimana jika keadaan itu dilakukan, maka akan dilakukan suatu action atau lebih dari satu action.

d. Tugas 3

Lakukan pengamatan efek-efek apa saja yang dapat digunakan untuk membuat animasi pada obyek saja dan teks saja.

e. Tes Formatif 3

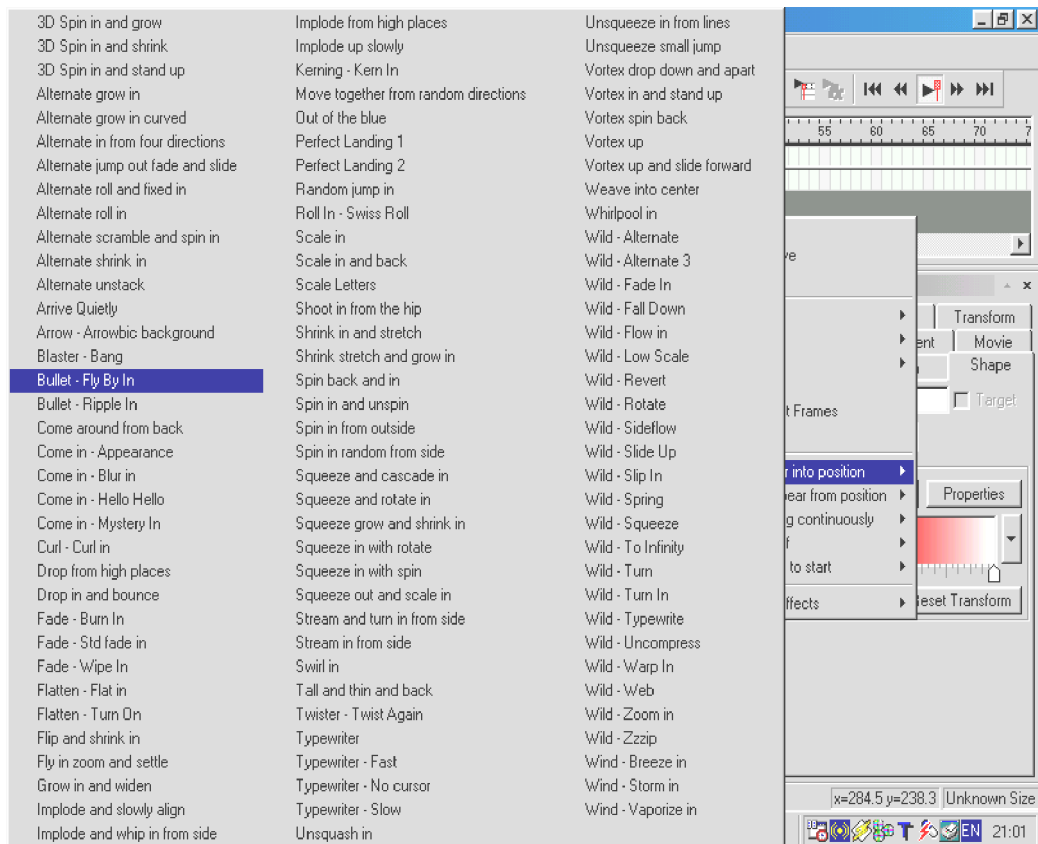
Buat objek berikut kemudian tambahkan efek berdeyut pada objek berikut, dengan menggunakan Appear Into Position.



f. Kunci Jawaban Formatif 3

Obyek dan animasinya dibuat dengan cara sebagai berikut;

- 1) Pada Toolbox pilih AutoShape, pilih gambar hati, kemudian kursor diletakkan pada bidang kerja SWiShmax.
- 2) Drag sehingga terbentuk gambar hati.
- 3) Klik kanan pada gambar hati tersebut,
- 4) Pilih efek untuk menambahkan efek berdenyut pada gambar hati.
- 5) Pilih Appear Into Position > Bullet-Fly By In, kemudian klik kiri untuk memilihnya.
- 6) Untuk mencoba hasilnya, klik play.  
Seperti pada gambar;



## g. Lembar Kerja 3

### Tujuan

Peserta diklat mampu membuat berbagai macam bentuk teks dengan menambah efek-efek yang ada pada fasilitas di SWiSHmax.

### Alat dan Bahan

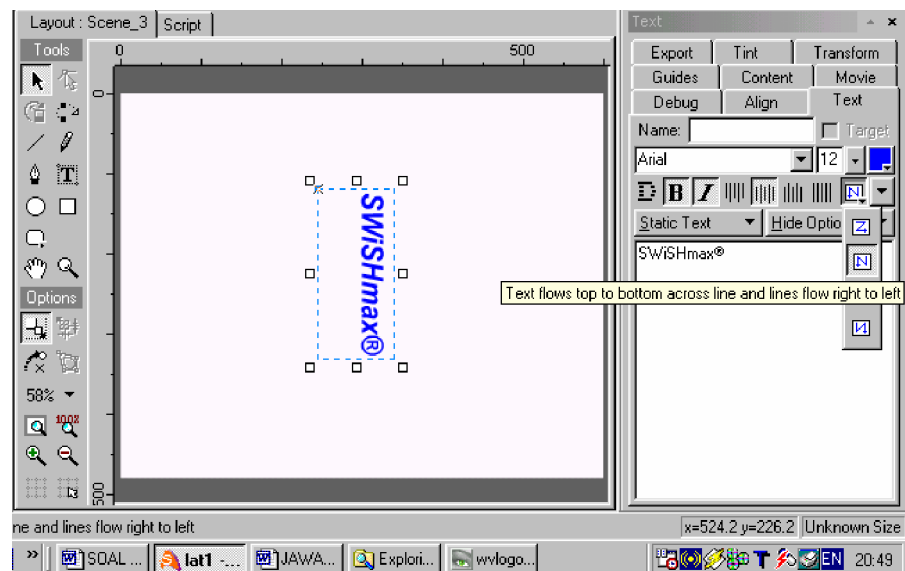
Seperangkat komputer dengan spesifikasi kebutuhan hardware minimum sebagai berikut:

- Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- Pentium II
- 64 Mb RAM
- Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

### Langkah Kerja

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Klik Text pada toolbox, kemudian klik kiri pada bidang kerja SWiSHmax untuk meletakkan teks.
- 2) Untuk menulis teks dengan mengetik disebelah kanan bidang kerja SWiSHmax.
- 3) Untuk membuat teks menjadi arah horisontal dengan melakukan pemilihan pada Text Flow, seperti gambar;



Gambar Kerja



#### 4. Kegiatan Belajar 4 : Membuat Animasi 2D ke dalam multimedia

##### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran 4

- 1) Peserta diklat paham dan mampu menambahkan efek suara pada animasi yang dibuat dengan menggunakan SWiSHmax.
- 2) Peserta diklat mampu melakukan link atau menghubungkan antara frame ataupun antar scene pada SWiSHmax.
- 3) Peserta diklat mampu membuat tombol yang beranimasi pada SWiSHmax.

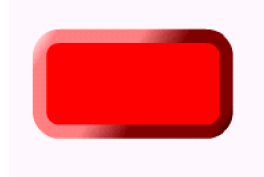
##### b. Uraian Materi 4

###### 1) Membuat animasi tombol

Animasi pada tombol digunakan untuk memperindah halaman web yang akan dibuat. Dengan menggunakan efek-efek yang telah dibahas dapat dikombinasi untuk membuat tombol yang menarik.

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat animasi tombol, sebagai berikut;

- a) Buat Rounded Button warna merah dari Auto Shape pada Toolbar.



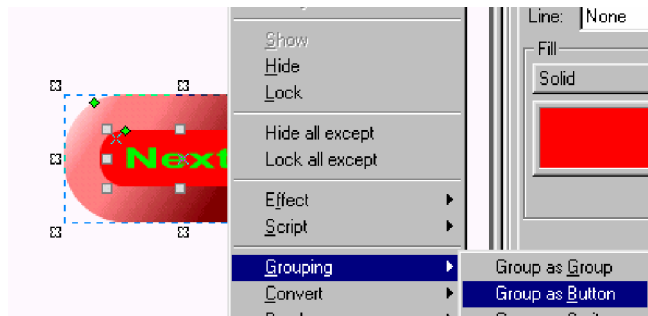
Gambar 151. Rounded Button

- b) Buat teks "Next" pada bidang kerja menggunakan Text yang ada di Toolbox.



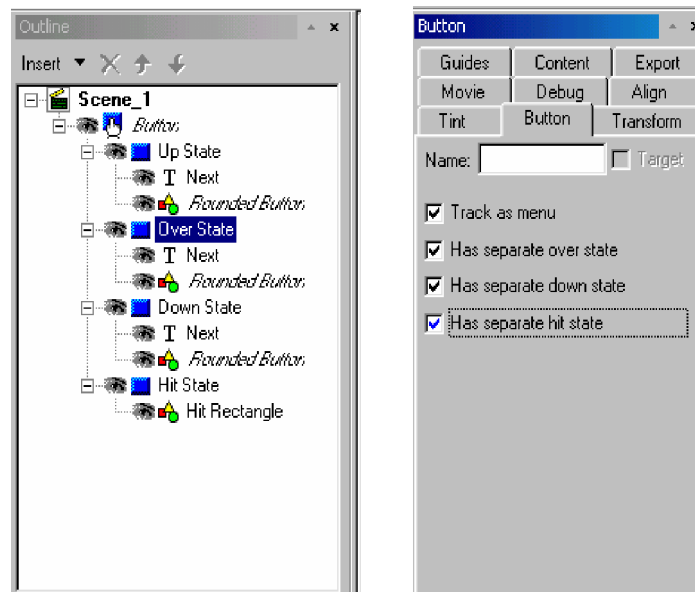
Gambar 152. Teks "Next"

- c) Masukkan teks "Next" ke dalam Rounded Button, kemudian Drag keduanya buat menjadi group untuk tombol, dengan cara Klik kanan mouse pilih Gouping > Goup as Button.



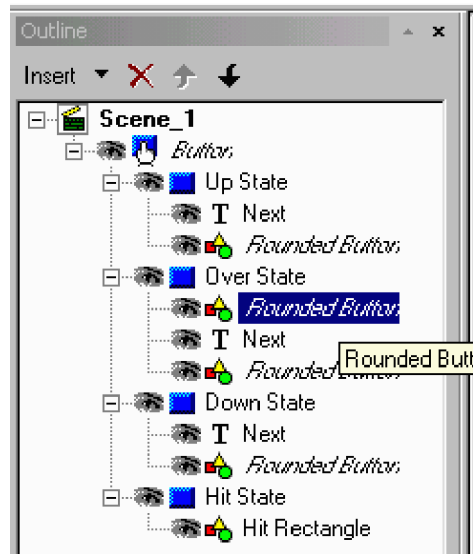
Gambar 153. Grouping Tombol

- d) Buka Outline Panel, sampai nampak seperti gambar.



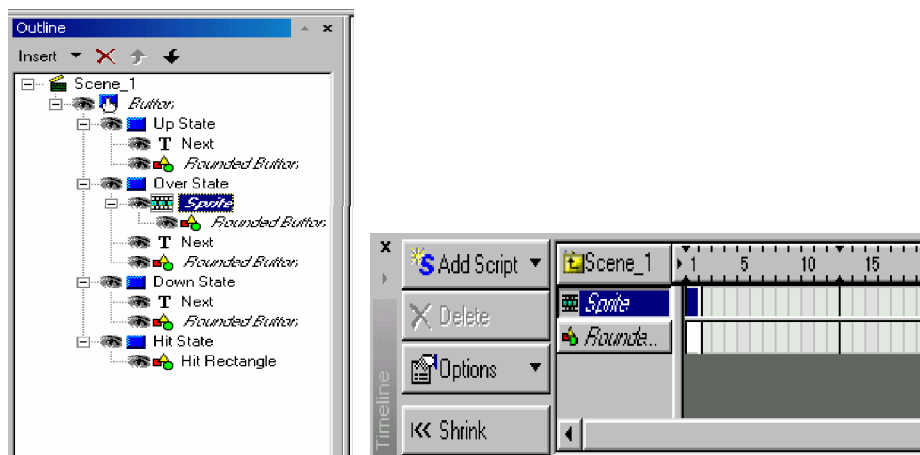
Gambar 154. Jendela Outline Panel dan Button

- e) Pilih pada Over State, tekan tombol Ctrl+C untuk meng-copy dan Tekan Ctrl+V untuk paste untuk membuat duplikat di dalam Over State.



Gambar 155. Duplikat Shape

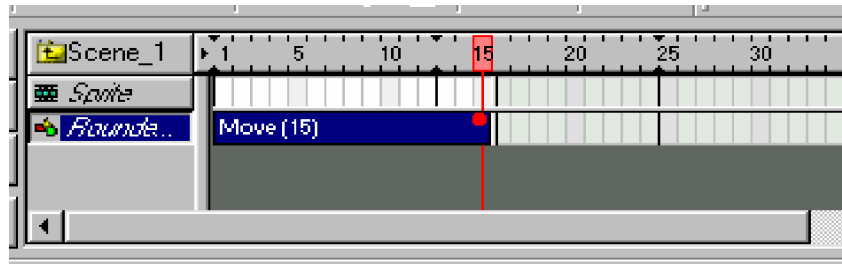
- f) Klik kanan pada Rounded Button di Outline Panel, pilih Convert > Convert to Sprite.
- g) Klik ganda pada Sprite di Outline Panel, ini akan ditampilkan pada Timeline untuk sprite objek.



(a) Di Timeline      (b) Setelah klik ganda pada Sprite

Gambar 156. Membuat Sprite

- h) Di Timeline, Klik ganda pada frame 15 pada Rounded Button. Ini akan memasukkan sebuah efek ke tombol.



Gambar 157. Membuat Efek

- i) Klik ganda pada keyframe pada akhir efek yang tadi dibuat. Akan muncul kotak dialog "Move Setting". Dalam kotak dialog tersebut, pilih Scale > Resize to Scale > 300%. Kemudian pilih juga Alpha > To Tranparant.



Gambar 158. Move Setting

- j) Pada Timeline pilih Scane1, kemudian tekan Play. Lihat apakah dalam membuat animasi tombol berhasil.



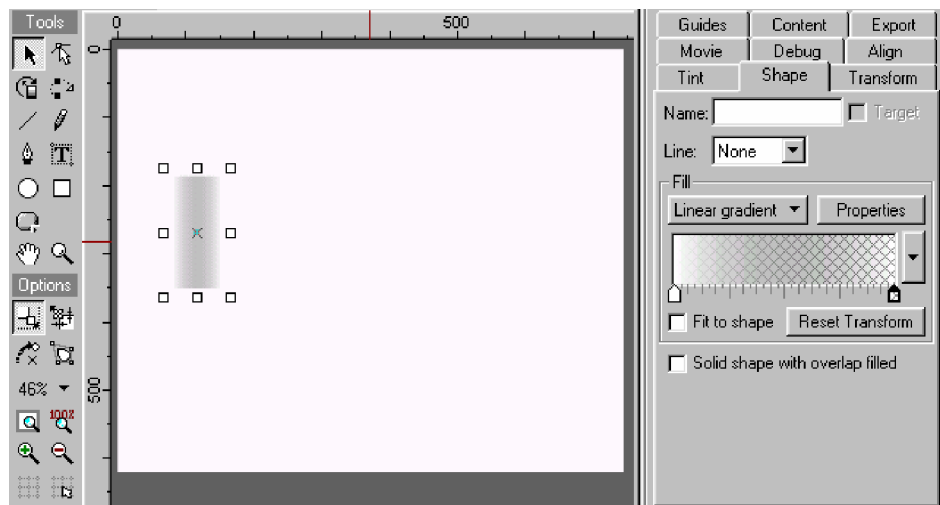
Gambar 159. Hasil Animasi Tombol saat Play

## 2) Membuat animasi loading

Animasi Loading biasanya digunakan untuk proses saat akan masuk ke web, dibuat seindah mungkin untuk halaman web yang akan dibuat.

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat animasi Loading, sebagai berikut;

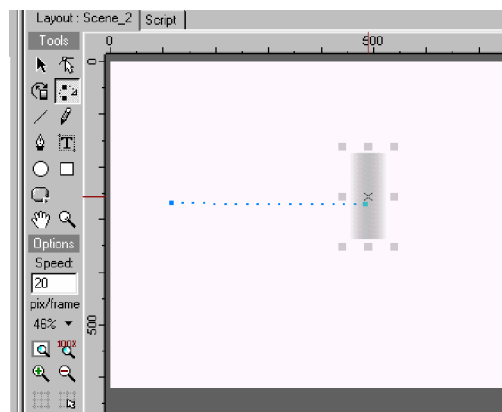
### a) Buat Dengan Rectangle sebuah persegi dengan warna abu-abu.



Gambar 160. Membuat Persegi

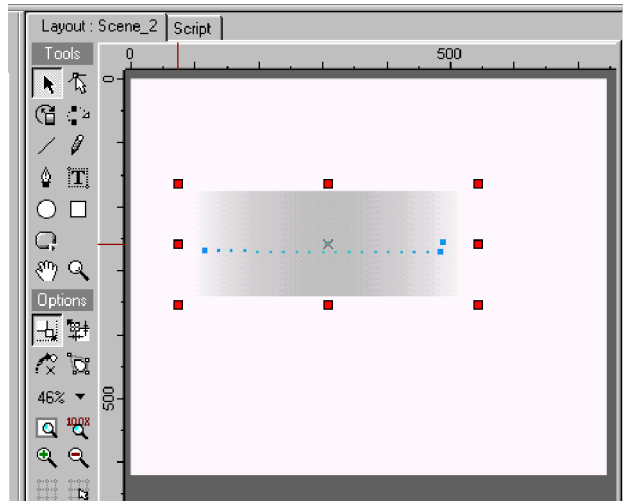
### b) Pastikan terpilih Scale pada tool Option.

### c) Pilih Motion Part, letakkan kursor pada pegangan di tengah-tengah persegi tarik kekanan tanpa melepas mouse kemudian lepaskan ditempat yang diinginkan.



Gambar 161. Membuat Efek Gerak

- d) Kemudian pilih Select pada Toolbox.
- e) Bagian belakang dari pegangan persegi tersebut, tekan tombol mouse dan ditarik menuju ujung, kemudian lepaskan.



Gambar 162. Membuat Efek Loading

- f) Setelah itu tekan tombol Play.



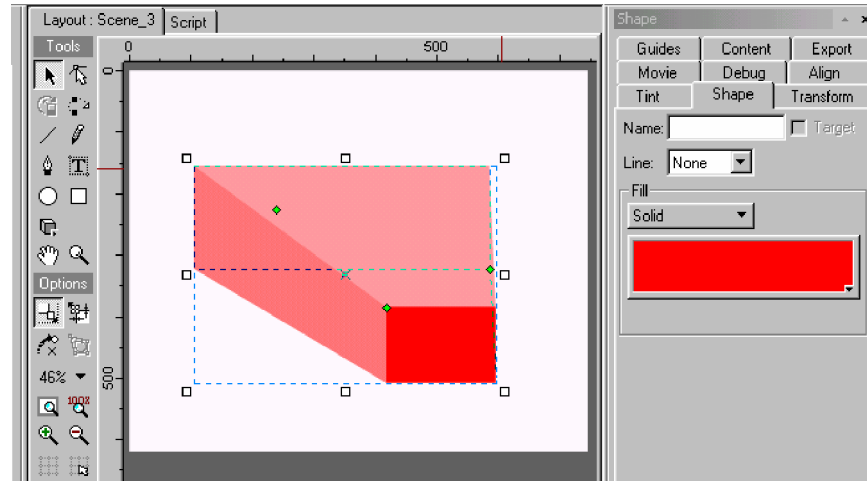
Gambar 163. Hasil Animasi Loading

### 3) Membuat repeat frame

Animasi ini digunakan untuk mengulang frame yang diinginkan. Pengulangan dalam satu Scane hanya bisa untuk sekali perulangan saja. Misal sudah membuat perulangan dari frame 20, maka tidak bisa untuk membuat lagi perulangan dari 10 frame

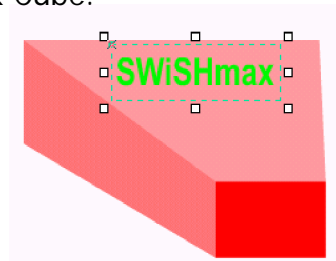
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat repeat frame, sebagai berikut;

- a) Buatlah objek dengan Auto Shape bentuk Cube dengan warna merah di bidang kerja SWiSHmax.



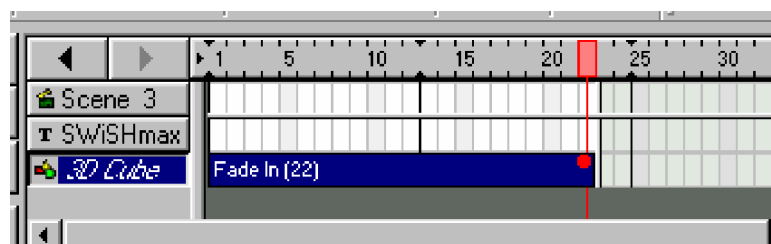
Gambar 164. Gambar objek Cube

- b) Buatlah teks "SWiSHmax" dengan Text pada Options Toolbox. Gunakan warna hijau jenis huruf Arial ukurannya menyesuaikan. Letakkan di bidang objek Cube.



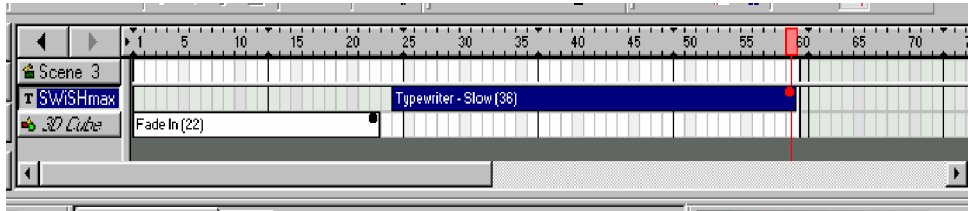
Gambar 165. Menulis "SWiSHmax"

- c) Pilih pada objek, beri efek Fade In dari efek dasar.



Gambar 166. Memberi animasi Fade In

d) Pilih Teks, beri pula efek Typewriter-Slow dari efek kompleks.



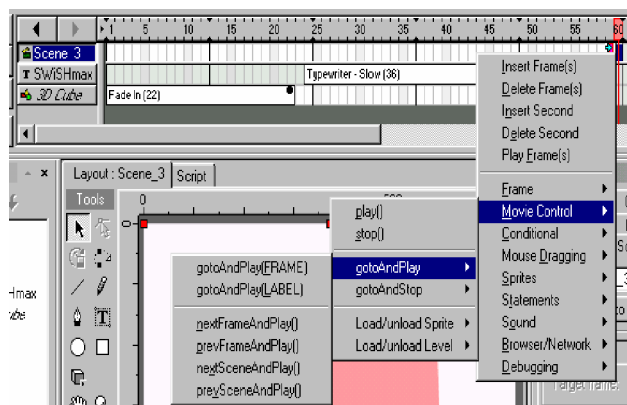
Gambar 167. Memberi animasi Typewriter-Slow

e) Buat objek dari frame 1 sampai frame 22.

f) Sedang untuk teks buat dari frame 24 sampai frame 59.

g) Letakkan krusor pada scene frame 59, kemudian klik kanan.

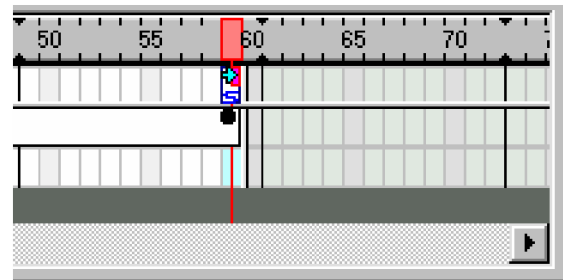
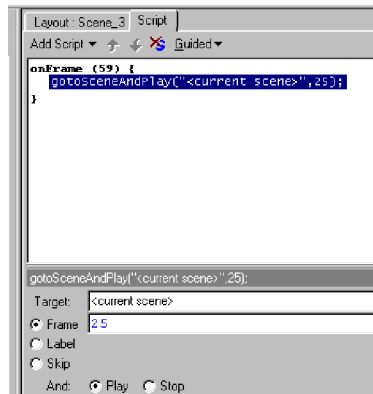
h) Pilih Movie Control > gotoAndPlay> gotoAndPlay(Frame).



Gambar 168. Memberi animasi Repeat Frames

i) Setelah itu akan nampak huruf 's' dengan anak panah di atasnya. Set Frame pada nomor frame 25.





(a) Pada Timeline

(b) Mengeset Frame

Gambar 169. Memberi animasi Repeat Frames

j) Kemudian mainkan movie dengan menekan Play.



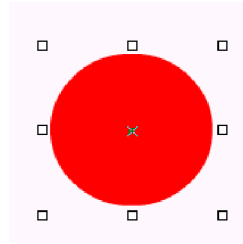
Gambar 170. Hasil animasi perulangan Frame

4) Membuat efek suara

Efek suara digunakan untuk memberi suara pada saat tertentu di frame pada Timeline. Dalam satu scene bisa terdapat lebih dari satu suara yang di masukkan.

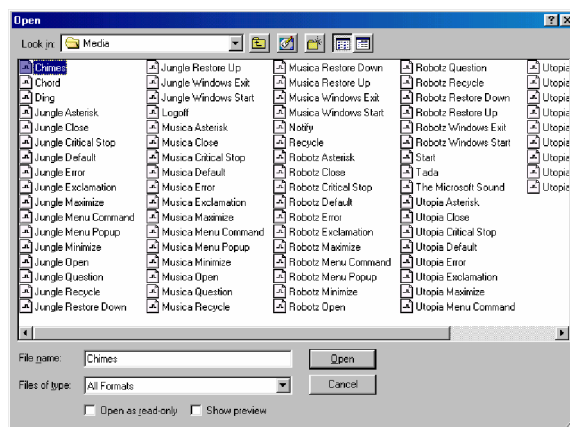
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat efek suara, sebagai berikut;

a) Buat objek berbentuk lingkaran.



Gambar 171. Menggambar lingkaran

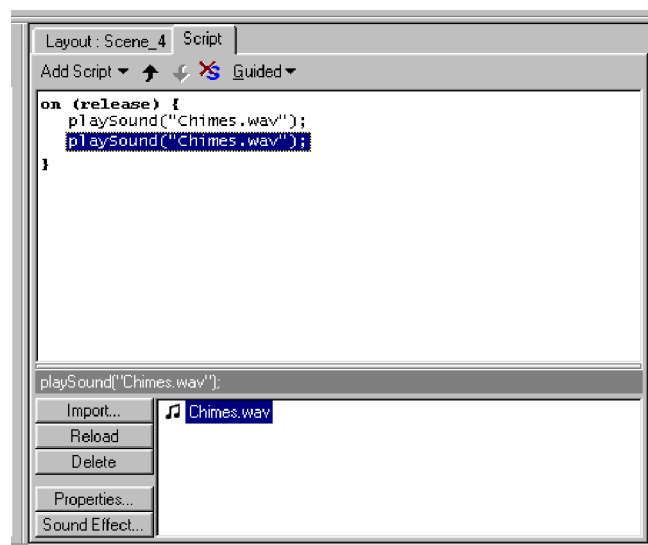
b) Import file suara, dari menu File > Import...



Gambar 172. Jendela Import

c) Pilih file suara yang diinginkan, lalu tekan Open.

d) Masuk Scrip, kemudian tekan Add Scrip Sound > PlaySound(...).



Gambar 173. Jendela Script

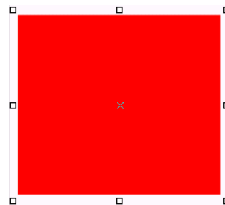
- e) Klik kiri pada file suara yang sudah di import.
- f) Masuk ke Scane lagi, kemudian play.

#### 5) Membuat link antar scane

Link antara scane dilakukan terutama di halaman web, Sangat memungkinkan untuk menghubungkan antara halaman-halaman dari web. Sehingga dengan menekan tombol (Next; misalnya) maka halaman akan berganti dengan halaman yang lain.

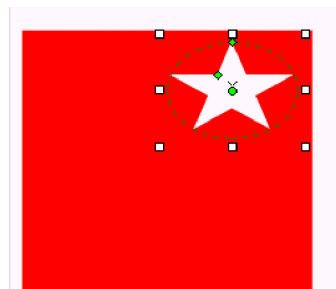
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat link atau hubungan antar scane, sebagai berikut;

- a) Buat persegi panjang dengan Rectangle.



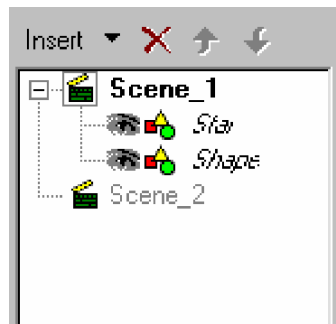
Gambar 174. Menggambar persegi panjang

- b) Buat Gambar bintang dengan memanfaatkan Auto Shap.



Gambar 175. Menggambar Bintang

- c) Buat scane baru lagi, dengan klik kanan pada Outline Panel > Insert Scane.



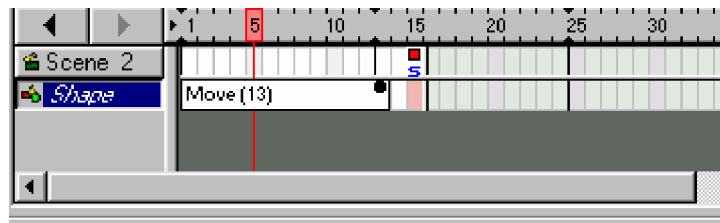
Gambar 176. Menambah Scene

- d) Buat persegi panjang pada scene2.



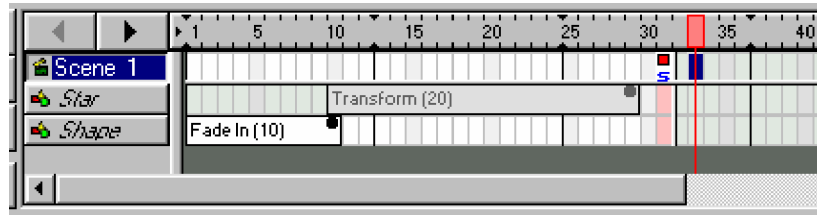
Gambar 177. Menggambar Segi Panjang

- e) Tambahkan efek pada persegi panjang di scene2, dengan menggunakan Motion Part.



Gambar 178. Efek Motion Part

- f) Pilih scene1, untuk menambahkan efek pada persegi panjang dengan Fade In.
- g) Bintang pada Scene1 dibuat animasi memutar dengan menggunakan Transform.



Gambar 179. Efek Fade In dan Transform

- h) Baik pada scene1 maupun pada scene2 diakhir framenya stop movie dengan klik kanan pada Timeline Ruler > Movie Control > Stop().
- i) Pilih objek bintang kemudian masuk ke Script > Add Script > Movie Control > gotoAndPlay> NextSceneAndPlay(). Pada target dipilih Scene2.
- j) Kemudian masuk ke Scene lagi dan play movie. Saat play persegi perlahan-lahan akan nampak dan kemudian bintang akan berputar dan kemudian diam. Lalu klik kiri pada objek bintang untuk ganti halaman ke scene2.



(a) Scene1

(b) Scene2

Gambar 180. hasil saat play movie

c. Rangkuman 4

- 1) Tambahan efek suara dapat digunakan untuk menambahkan pada tombol, sehingga sewaktu tombol disentuh kursor berbunyi. Disamping itu dapat digunakan sepanjang movie. Efek suara ini dapat dihentikan sesuai dengan keperluan.
- 2) Perulangan dapat dilakukan antar frame. Perulangan antar frame akan nampak bahwa animasi yang dibuat akan berulang-ulang terus. Perulangan ini dapat dimulai tergantung dari kita mau

memasukkan nomor frame berapa yang akan kita ulang sampai akhir.

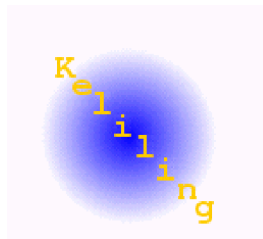
- 3) Link atau hubungan antar scene dalam penerapannya dapat digunakan pada halaman web. Setiap scene berarti setiap movie yang dibuat. Selain untuk halaman web ini juga dapat digunakan untuk presentasi. Baik obyek maupun teks dapat digunakan untuk meng-link ke halaman selanjutnya maupun halaman sebelumnya.

#### d. Tugas 4

Amati perbedaan atau perubahan yang terjadi saat teks dan obyek yang telah digunakan untuk media meng-link atau menghubungkan antar scene. Apa perbedaan dari keduanya.

#### e. Tes Formatif 4

Buatlah teks yang mengitari lingkaran dengan sudut 45 derajat, sehingga nampak seperti animasi 3 Dimensi. Acuan seperti pada gambar berikut;

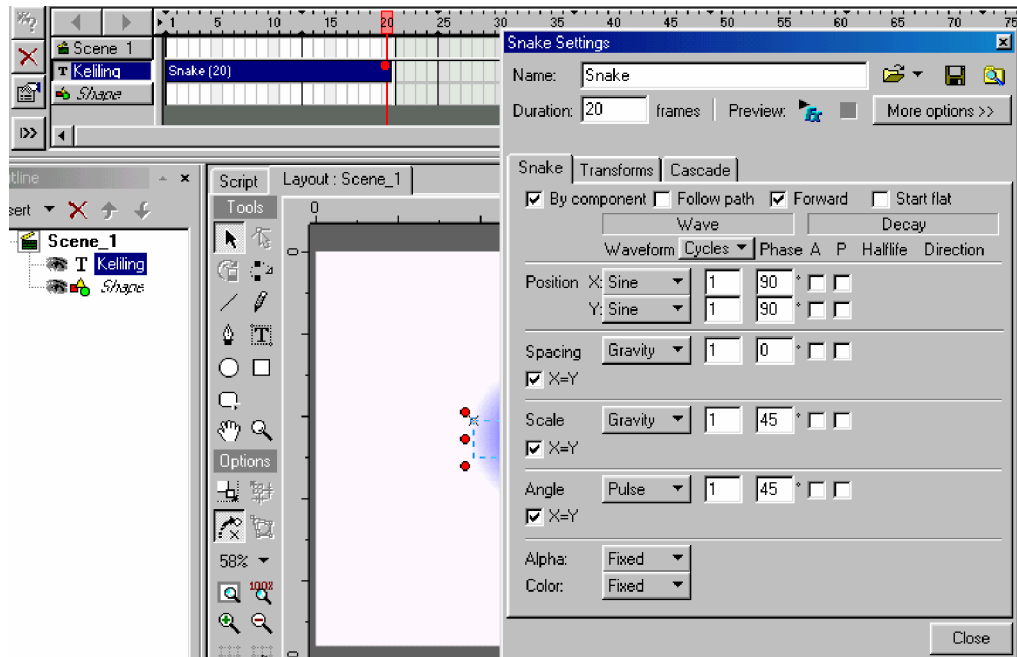


#### f. Kunci Jawaban Formatif 4

Dibuat dengan cara sebagai berikut;

- 1) Membuat lingkaran dengan menggunakan fasilitas Ellips.
- 2) Atur pada Fill dengan Radial Gradient warna biru seperti gambar.
- 3) Kemudian buat tulisan "keliling" dengan menggunakan fasilitas Text.

- 4) Pada tulisan tersebut tambahkan efek Snake dengan mengatur agar posisinya 45 derajat. Seperti gambar;



#### g. Lembar Kerja 4

##### Tujuan

Peserta diklat mampu membuat halaman web sendiri dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada pada SWiSHmax.

##### Alat dan Bahan

Seperangkat komputer dengan spesifikasi kebutuhan hardware minimum sebagai berikut;

- Windows 95/98/ME/NT4/2000/Xp
- Pentium II
- 64 Mb RAM
- Monitor 800X600 pixel dengan 256 warna

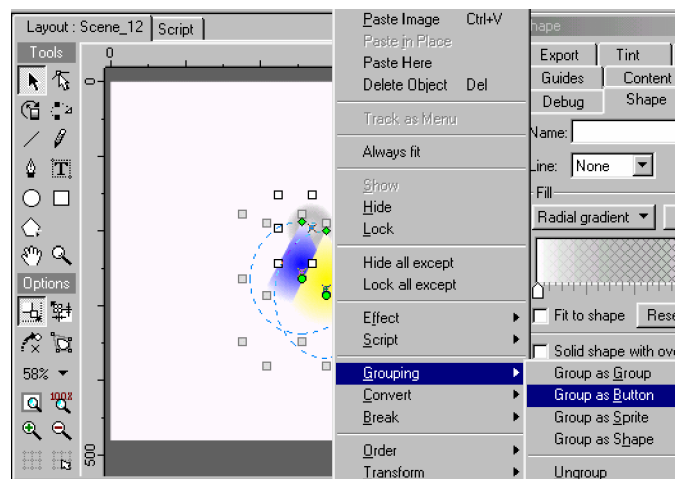
## Langkah Kerja

Lakukan langkah-langkah berikutn ini;

### 1) Pada halaman pertama (Scane1)

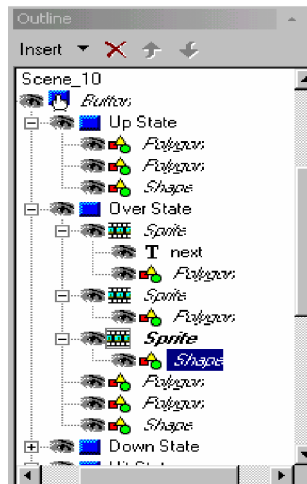
#### a) Membuat tombol

- (1) Buatlah lingkaran menggunakan Ellipsis dari Toolbox, pada Fill set pada Radial Gradient.
- (2) Buatlah segitiga menggunakan Auto Shape dengan memilih Poligon Segi lima, kemudian klik kanan untuk membuat menjadi segi tiga, set pada fill pada Radial gradient.
- (3) Copy paste menjadi dua dengan klik kanan pada objek > Copy Objek, kemudian klik kanan lagi ditempat yang lain dan paste objek buat warna sesuai dengan gambar.
- (4) Buatlah ketiga objek tersebut menjadi objek tombol, dengan men-drag ketiga objek kemudian klik kanan > Group Button.



- (5) Pada Outline Panel, nampak seperti gambar.



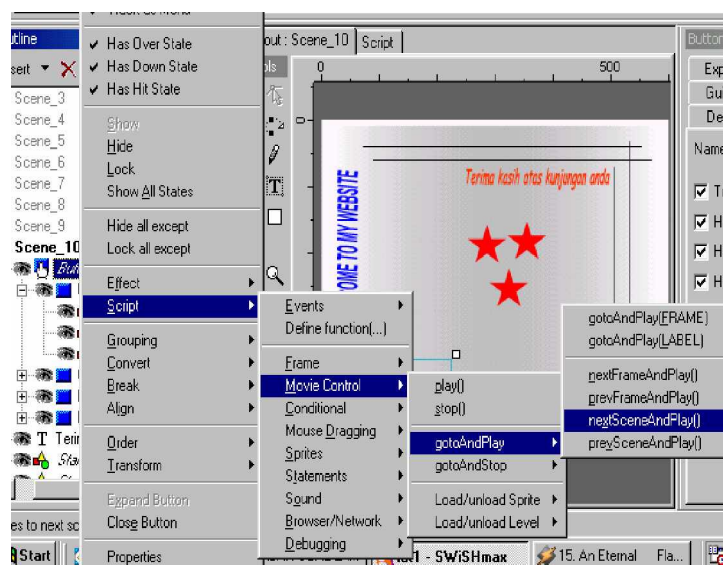


(6) Pada segitiga warna kuning tambakkan effect Slide Out to top dan juga tambahkan tulisan NEXT.

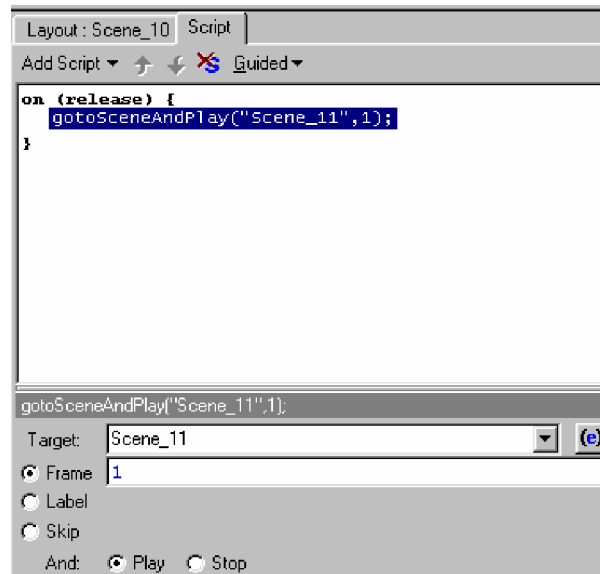
(7) Pada segitiga warna biru dan juga pada lingkaran dengan effect Move.

(8) Kemudian untuk menambahkan fasilitas Link, ke scene selanjutnya:

<> Klik pada tombol pada OutLine Panel, kemudian klik kanan > Script> Movie Control > GotoAndPlay> NextsceneGotoAndPlay, terlihat pada gambar.

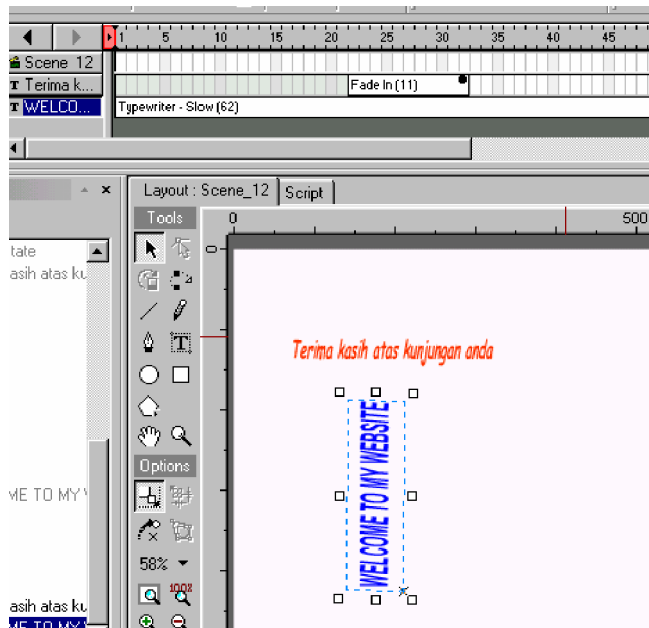


<> Kemudian akan tampil jendela Script untuk NextsceneGotoAndPlay, terlihat pada gambar. Tombol sudah link atau terhubung dengan scene selanjutnya sewaktu di klik.



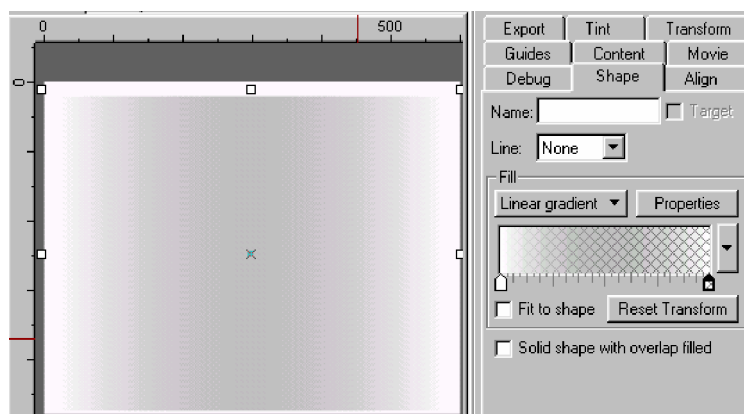
b) Membuat tulisan

- o Pilih Text pada Toolbox, kemudian klik kiri pada jendela kerja SWISHmax untuk memulai menulis, Ketik tulisan 'WELCOME TO MY WEBSITE' dan 'TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGN ANDA'.
- o Pada 'WELCOME TO MY WEBSITE' ditambahkan dengan menggunakan efek Typewriter-slow.
- o Pada 'TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA' ditambahkan dengan efek Fade In.



c) Membuat background

- o Pilih Rectangle pada Toolbox kemudian buat segiempat pada bidang kerja SWiSHmax.
- o Set pada Fill pada Linear Gradient, nampak seperti gambar.

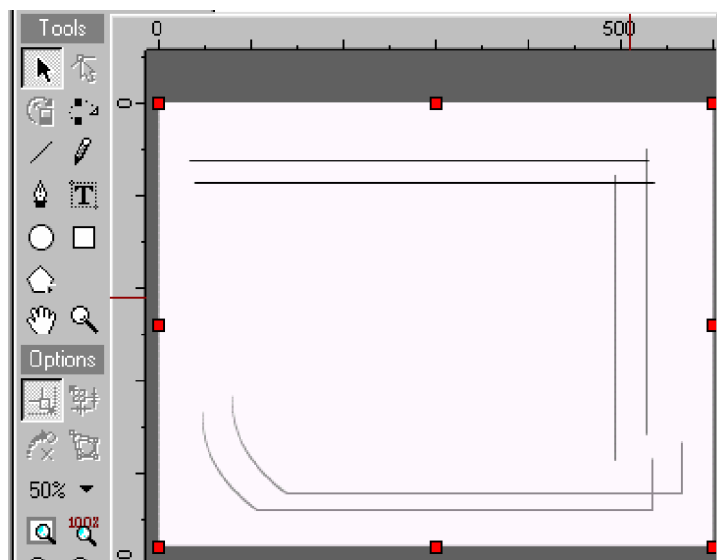


d) Membuat garis-garis

- o Pada garis lurus, pilih Line untuk menggambar. Untuk mempermudah agar garis lurus sewaktu membuat garis dengan menekan tombol Shift. Kemudian garis kedua

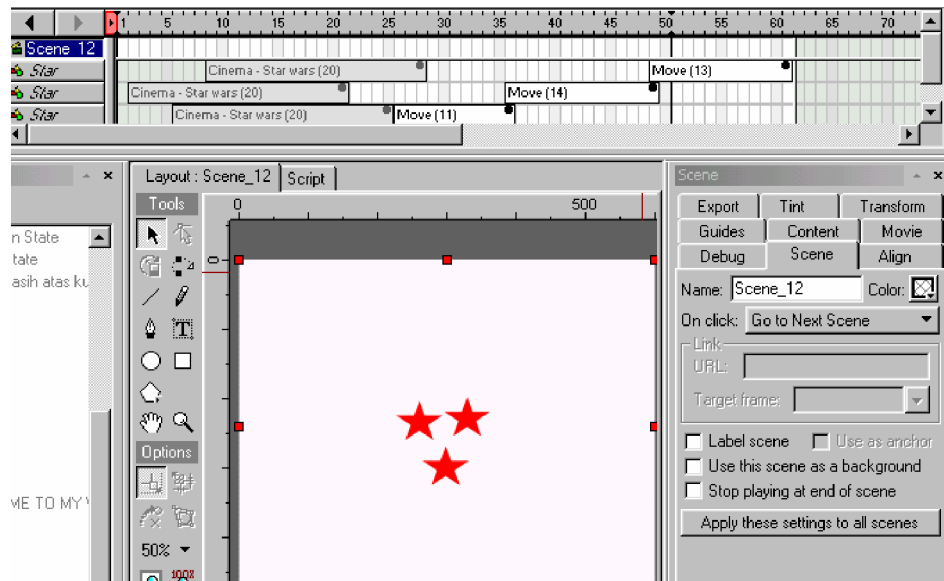
dibuat dengan copy paste dari objek pertama. Ini berlaku untuk garis horizontal maupun mendatar.

- o Pada dua garis yang lain dibuat dengan menggunakan pilihan Bezier pada Toolbox. Untuk membuat lekukan dengan melakukan klik kiri sekali saja sedang untuk mengakhiri double klik kiri.
- o Nampak pada gambar.



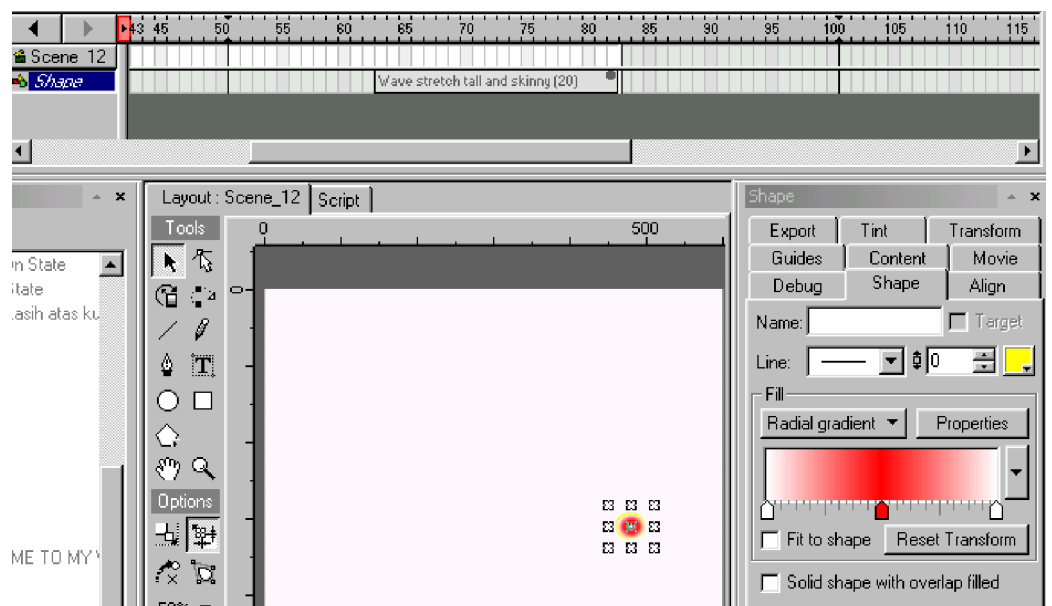
e) Membuat 3 bintang

- o Buatlah bintang tersebut dengan menggunakan Auto Shape pada Toolbox.
- o Copy paste untuk membuat dua bintang yang lain, dengan Ctrl+C untuk meng-copy kemudian Ctrl+P untuk mem-paste.
- o Tambahkan efek Sinema-Star War pada masing-masing dari bintang tersebut.
- o Atur posisi efek yang tidak sama untuk membuat pergerakan semakin bagus.
- o Setelah itu tambahkan efek Move lagi pada ketiga bintang tersebut, terlihat pada Time Line Panel.



f) Membuat lingkaran

- Membuat lingkaran dengan pilihan Ellipsis pada Toolbox.
- Untuk seting pada Fill dibuat Radial Gradient, dengan mengaktifkan garis tepi.
- Kemudian tambahkan efek Wave Stretch Tall dan Skinny pada lingkaran, nampak pada gambar.

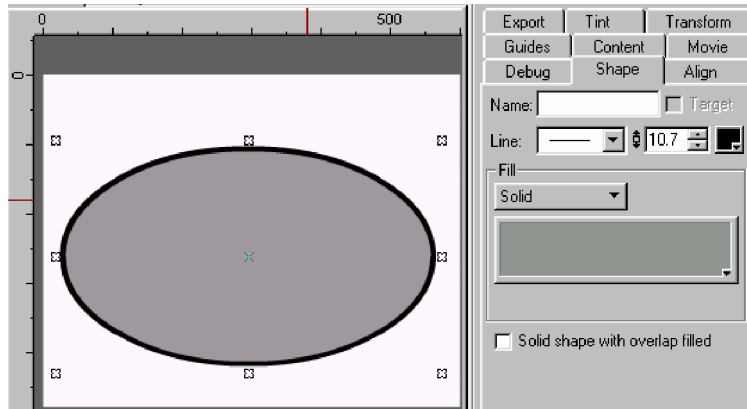


## 2) Pada halaman Kedua (Scane2)

### a) Membuat Ellips.

(1) Pilih Ellips pada Toolbox, kemudian gambarkan pada bidang kerja SWISHmax.

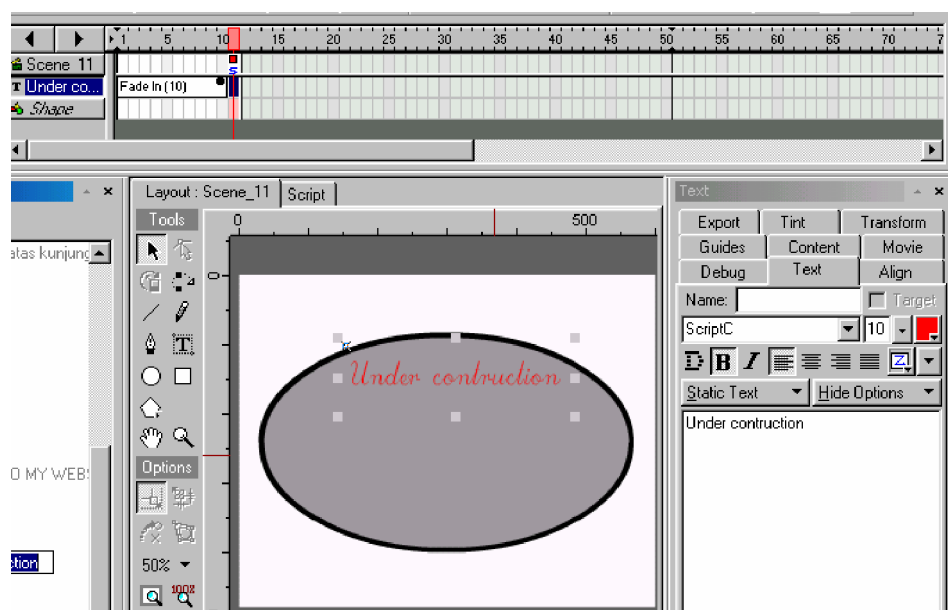
(2) Berikan garis tepi pada objek Ellips, terlihat seperti gambar.



### b) Membuat Tulisan

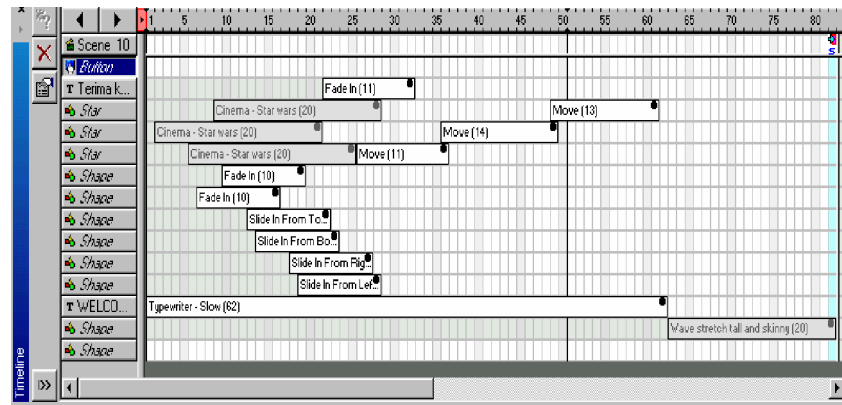
o Pilih Text pada Toolbox, kemudian klik kiri pada jendela kerja SWISHmax untuk memulai menulis, Ketik tulisan 'Under Contruction'.

o Tambahkan efek Fade In pada Tulisan tersebut, terlihat pada gambar.

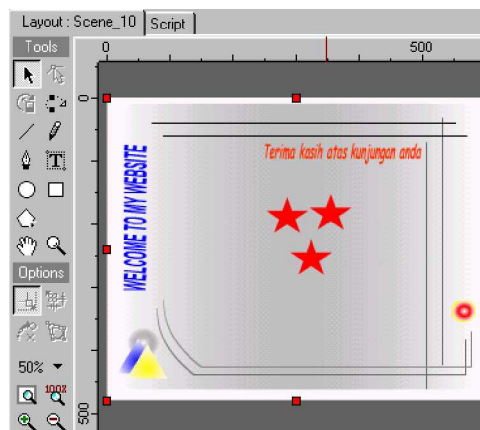


Gambar Kerja

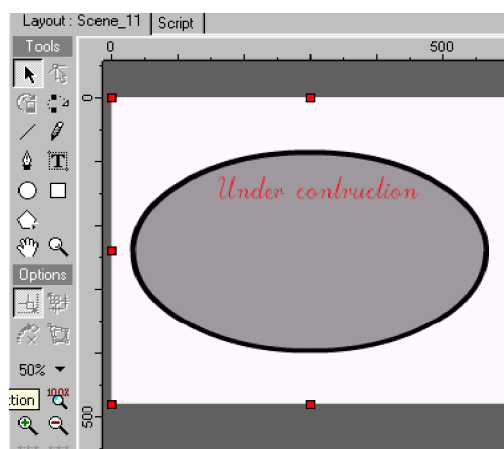
Posisi pada Time Line Panel keseluruhan.



Tampilan pada Bidang kerja SWISHmax.



Scane Pertama



Scane Kedua

## BAB III

### EVALUASI

#### A. PERTANYAAN

1. Jelaskan secara singkat apa yang peserta diklat ketahui tentang software Animasi 2 Dimensi SWISHmax.
2. Sebutkan jenis format file yang dapat diubah oleh software SWISHmax ? dan uraikan prosedur mengubahnya ?
3. Uraikan langkah penyimpanan file pada harddisk ?
4. Software Animasi 2 Dimensi SWISHmax menyediakan fungsi event. Apa yang Sdr ketahui tentang event dan ada berapa tipe event, jelaskan ?
5. Animasi dapat digunakan untuk mengulang frame yang diinginkan. Buatlah animasi dengan fungsi repeat frame !
6. Obyek yang telah dirancang melalui SWISHmax dapat dihubungkan dengan halaman Web. Praktikkan fungsi yang dapat menghubungkan tersebut!

#### B. KUNCI JAWABAN EVALUASI

1. Program SWiSHmax adalah program yang digunakan untuk membuat animasi Flash tanpa menggunakan program Flash. Berbagai animasi seperti teks, image atau grafik dapat dibuat dengan mudah. Program ini dapat digunakan untuk mengimport dan mengekport file sehingga lebih memudahkan dalam pembuatan animasi. Animasi SWISHmax didukung oleh berbagai halaman web, program macromedia Flash.



2. Jenis format file yang dapat diubah oleh software SWISHmax adalah format: (a) SWf, (b) SWF + Html, (c) Avi, dan (d) Clipboard. Sedang prosedur yang dilakukan sebagai berikut:
  - a. Masuk pada menu bar File > Export,
  - b. pilih format yang diinginkan kemudian klik kiri mouse.
  - c. Setelah itu akan tampil jendela penyimpanan, beri nama file tersebut setelah itu klik save.
3. Menyimpan file dalam SWISHmax sebagai berikut;
  - a. Masuk pada menu bar File > Save as atau save, Baik Save as atau Save hampir sama, bedanya kalau menggunakan Save as maka penyimpanan file baru, sedang kalau menggunakan Save file sudah tidak baru lagi atau file sudah pernah di simpan.
  - b. Atau dengan menggunakan kombinasi tombol Ctrl + S pada keyboard.
4. Event adalah suatu keadaan, dimana jika keadaan itu dilakukan, maka akan dilakukan suatu action atau lebih dari satu action. Terdapat tiga tipe Event, yakni:
  - a. Frame, terjadi saat movie berjalan dari frame ke frame secara spesifik.
  - b. button atau tombol akan terjadi saat terjadi interaksi antara mouse dengan objek. Menambah event tombol di objek untuk membuat agar seolah-olah seperti tombol dan mau mengikuti respon dari pergerakan mouse.

- c. Event self pada button atau tombol akan terjadi saat terjadi interaksi antara mouse dengan objek saat ditekan. Disini lebih dari action yang dapat ditampilkan.
5. Perulangan dapat dilakukan antar frame. Perulangan antar frame akan nampak bahwa animasi yang dibuat akan berulang-ulang terus. Perulangan ini dapat dimulai tergantung dari kita mau memasukkan nomor frame berapa yang akan kita ulang sampai akhir.
6. Link atau hubungan antar scene dalam penerapannya dapat digunakan pada halaman web. Setiap scene berarti setiap movie yang dibuat. Selain untuk halaman web ini juga dapat digunakan untuk presentasi. Baik obyek maupun teks dapat digunakan untuk meng-link ke halaman selanjutnya maupun halaman sebelumnya.

### C. Kriteria Kelulusan

Aspek	Skor (1-10)	Bobot	Nilai	Keterangan
Kognitif (soal no 1 s/d 4)		3		Syarat lulus nilai minimal 70 dan skor setiap aspek minimal 7
Ketrampilan mengoperasikan software SWISHmax (soal 5 & 6)		5		
Kecepatan 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

Setelah peserta diklat belajar dan praktikum “Mengoperasikan Software 2D Animation SWISHmax”, mengerjakan semua tugas tepat waktu serta menyelesaikan evaluasi akhir 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

Lukito, wiwid. (2002). Membuat Animasi Flash Cepat dan Mudah dengan SwiSHv2.0. Jakarta. Gramedia.

Rickyanto, Isak. (2002). Animasi Flash dengan SWiSH. Jakarta. Gramedia.

<http://www.swishzone.com>; 31 November 2004.