



**LAPORAN PELAKSANAAN  
KEGIATAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

**“PELATIHAN CARA MEMPUBLIKASIKAN  
FLASH MOVIE”**

***DALAM KEGIATAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PONDOK PESANTREN “AL  
BURHAN” GEDAWANG SEMARANG***

**OLEH :  
PUJIONO, S.SI., M.KOM**

**BERDASARKAN SURAT TUGAS NO: 85/A.38.04/UDN.09/V/2011**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG  
2011**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan pengabdian masyarakat **“PELATIHAN CARA MEMPUBLIKASIKAN FLASH MOVIE ”** dalam kegiatan *DALAM KEGIATAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PONDOK PESANTREN. “AL BURHAN” GEDAWANG SEMARANG* yang diselenggarakan pada tanggal 13-14 Mei 2011. Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan program ipteks bagi masyarakat yang diadakan sebagai suatu usaha untuk memberikan pelatihan tentang bagaimana cara-cara mempublikasikan Flash Movie dalam mendukung pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi.

Dengan mengikuti kegiatan ini, Dua puluh satu (21) orang ustadz Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang diharapkan mempunyai tambahan pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi khususnya cara mempublikasikan Flash Movie yang diajarkan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Dalam kegiatan ini jumlah peserta adalah 21 orang ustadz. Dalam laporan ini kami sajikan pula materi pelatihan sebagai gambaran pelaksanaan kegiatan tersebut.

Tiada gading yang tak retak, kami menyadari pada laporan ini masih banyak kekurangan, karena itu tidak lupa kami menyampaikan maaf sebesar-besarnya.

Semarang, 2 Juni 2011  
Pujiono, S.Si., M.Kom.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
A. ANALISIS SITUASI	
A.1. KONDISI MITRA	1
A.2. DAMPAK KEBERADAAN MITRA	1
B. PERMASALAHAN MITRA	
B.1. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN MITRA	2
B.2. PRIORITAS PENANGANAN	4
C. SOLUSI YANG DITAWARKAN	5
D. TARGET LUARAN	5
E. MANFAAT PROGRAM	5
F. WAKTU PELAKSANAAN	6
G. PESERTA	8
H. METODE YANG DIGUNAKAN	8
1. Persiapan	8
2. Pelaksanaan	9
3. Evaluasi dan Pelaporan	10
I. KESIMPULAN	10
LAMPIRAN	
LAMPIRAN DAFTAR PESERTA	11
LAMPIRAN FOTO KEGIATAN	18
LAMPIRAN SURAT TUGAS	21
LAMPIRAN MATERI PELATIHAN	22



## A. Analisis Situasi

### A.1 Kondisi mitra

Yayasan Al Burhan Semarang yang berdiri pada tahun 1991, berada dibawah **Pesantren Hidayatullah**. Lembaga ini didirikan oleh beberapa anak muda (mahasiswa) dari berbagai perguruan tinggi di Semarang pada saat itu, yang punya idealisme dan komitmen tinggi dalam Islam. Dalam perkembangannya Yayasan ini memiliki program utama: **Sosial, Dakwah dan Pendidikan**.

**Bidang sosial** memberikan pelayanan, Penyantunan dan beasiswa bagi anak-anak yang kurang mampu dan berpestasi. **Bidang dakwah**, memberikan pelayanan pembinaan kepada masyarakat, instansi, desa binaan, melalui pengajian- pengajian, kutbah jum'at, bimbingan belajar, bimbingan keluarga dll. **Bidang Pendidikan**, memberikan pelayanan kepada masyarakat luas terutama pada anak usia belajar melalui pendidikan formal.

Dari ketiga bidang utama tadi yang menjadi program unggulan Yayasan adalah bidang pendidikan, mengingat pendidikan sangat peting bagi anak- anak, sebagai generasi penerus. *Krisis multi dimensi yang menyangkut Aqidah, ibadah dan moral berkembang pesat ditengah-tengah kehidupan masyarakat*. Padahal setiap orang tua pasti menghendaki anaknya tumbuh sehat ( baik jasmani maupun rohani).

Oleh karena itu melihat kenyataan yang demikian itu, maka pada tahun 1999, Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah mulai merintis Pendidikan formal Madrasah Aliyah (MA) untuk pa/ pi dan pada tahun 2004 mendirikan Madrasah Tsanawiyah (MTs) untuk pa. Lembaga pendidikan yang dikelola adalah Lembaga Pendidikan Islam integral, berpesantren yang berbasis Tauhid, dengan memadukan kurikulum Kepesantrenan, Depag dan Diknas.

### A.2 Dampak Keberadaan Mitra

Keberadaan Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah tentunya disambut baik oleh masyarakat, sampai saat ini Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah memiliki ratusan santri yang berada dibawah asuhan Pondok Pesantren Al-



burhan Hidayatullah. Adapun perkembangan dari tahun ke tahun dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Perkembangan Data Santri Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah

No	Tahun	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
1	2004	29	26	24	29	26	24
2	2005	28	29	26	28	29	26
3	2006	26	28	29	26	28	29
4	2007	27	26	28	27	26	28
5	2008	24	27	26	24	27	26
6	2009	51	23	28	51	23	28
7	2010	34	37	23	34	37	23
	Jumlah	219	196	184	219	196	184

Santri-santri Pondok Pesantren Hidayatullah yang ada dipersiapkan untuk dapat menebarkan dakwah di wilayah sekitar Pondok Pesantren. Beberapa dari santriwan dan santriwati ditugaskan untuk mengajar baca dan tulis Al-Qur'an di TPA wilayah sekitar Pondok Pesantren. Para santri yang telah lulus bahkan ada beberapa yang dijadikan sebagai guru di beberapa PAUD di wilayah Semarang Selatan.

## B. Permasalahan Mitra

### B.1 Identifikasi Permasalahan Mitra

Dalam melakukannya kegiatannya Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Semarang dibantu oleh 21 ustadz dan ustadzah untuk membimbing para santri dan dibantu oleh beberapa tenaga pasca. Tenaga pasca adalah santriwan dan santriwati yang telah menyelesaikan studinya di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Semarang dan sedang dalam ikatan dengan Yayasan. Adapun daftar pembimbing yang berada di Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2. Data Pembimbing Pondok Al-Burhan Hidayatullah

No	Nama	L/ P	Status Guru/Pegawai		Pendi dikan	Tugas Mengajar	No NUPTK
			PNS/G TT/GT Y/PTY	TM T			
1	Agustina Ekayati	P	GTY	2006	MA	Bhs. Arab	6151761665300003
2	Ahmad Haris	L	GTY	1999	MA	Sosiologi	1538751661200002
3	Ahmad Taufan, S.Fil.I	L	GTY	2004	S.1	Bhs. Indonesia	4657756658200022
4	Dodi Setiawan, S.Pd.I	L	GTY	2004	S.1	Bhs. Inggris	7344757657200003
5	Hari Sutarto, Lc	L	GTY	1999	S.1	Nahwu - Shorof	8846746649200052
6	Masrukin, S.Ag	L	GTY	1999	S.1	Akidah Akhlak	2353753654200010
7	Memy Ritahati, S.Pd	P	GTY	2003	S.1	Bhs. Inggris	8248745647300053
8	Mochamad Isnadi BC., S.Si	L	GTY	1999	S.1	Matematika	3539745647110050
9	Moh. Anggi Samukroni, S.Pd	L	GTY	2009	S.1	Eko - Akun	
10	Muhammad Mustofa, S.Pt	L	GTY	2005	S.1	Matematika	7142758660110073
11	Mutmainah Rahmawati, S.Ag	P	GTY	2003	S.1	Qur'an Hadits	7450751652300032



12	Nasirin, S.Pd.I	L	GTY	2005	S.1	SKI	5440756659200003
13	Paryadi	L	GTY	2004	STM	TIK	
14	Pasidin Khoirudin, S.Ag	L	GTY	1999	S.1	Fiqih	2635747649200062
15	Rismiati, S.E	P	GTY	2008	S.1	Eko - Akun	2063757659210063
16	Siti Chotimah, S.Pd.I	P	GTY	2003	S.1	Geografi	0846754655300052
17	Suharno	L	GTY	2006	MA	Tahfidzul Hadits	4157763665200033
18	Supriyono, S.Ag	L	GTY	2001	S.1	Bhs. Arab	2139750652200073
19	Ulil Albab, A.Ma	L	GTY	2004	D.2	Sejarah	0559760662200033
20	Zainal Arifin, S.S	L	GTY	2006	S.1	Bhs. Inggris	1945751652110032
21	Muji, A.Md	P	PTY	2000	D.3		1434757656200003

Perkembangan teknologi informasi memaksa para pembimbing untuk selalu belajar mengikuti perkembangannya. Pembuatan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu fokus untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar di Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Al-Burhan Semarang. Kendala lain yang dialami oleh pihak Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah adalah tidak adanya pengajar yang mumpuni yang dapat mengajarkan para pembimbing untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk para santri. Selama ini belum ada pihak luar yang memberikan pelatihan-pelatihan untuk pembuatan media pembelajaran.

## **B.2 Prioritas Penanganan**

Mengingat minimnya perangkat komputer yang ada di Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Semarang, maka program (I<sub>b</sub>M) IPTEKS bagi Masyarakat nantinya akan berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk para ustadz dan ustadzah yang berada di lingkungan Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Semarang.



### C. Solusi yang Ditawarkan

Bentuk solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan tools Macro Media Flash.

### D. Target Luaran

Jenis luaran dari program pengabdian ini adalah jasa pelatihan pembuatan media pembelajaran. Diharapkan masing-masing ustadz dan ustadzah dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan bidang ilmunya masing-masing.

### E. Manfaat Program

Program I<sub>b</sub>M yang kami usulkan tentunya akan bermanfaat bukan hanya bagi pelaksana saja namun manfaat yang didapat bersifat simbiosis *multi-mutualisme*<sup>1</sup> karena memiliki kompleksitas faedah yang beragam.

1. Manfaat bagi Instansi Perguruan Tinggi (UDINUS) :
  - Menjadi sarana promosi secara tidak langsung. Karena dalam setiap publikasi yang dihasilkan selalu membawa nama instansi kampus.
  - Menambah daftar portofolio pengabdian pada masyarakat yang berarti juga akan menambah *point* bagi akreditasi kampus.
  - Pemberdayaan Dosen pada program pengabdian pada masyarakat akan berdampak pada semakin baiknya mutu pengajaran, yang berarti akan menambah baik pula mutu keluaran/alumni Udinus
2. Manfaat Bagi Tim pelaksana/dosen :
  - Menambah indeks prestasi pengajar atau KUM bagi dosen yang terlibat pada program pengabdian pada masyarakat
  - Penyaluran ilmu dan intelektualitas dosen kepada guru.
3. Manfaat bagi Pondok Pesantren Al-Burhan Hidayatullah Semarang :
  - Mendapatkan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan macro media flash.
  - Menjalin relasi yang baik dengan instansi perguruan tinggi (UDINUS)

---

<sup>1</sup> sebuah hubungan yang terjalin secara fungsional atau pihak satu sama lain saling menguntungkan

## F. WAKTU PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi Informasi pada pondok pesantren Al Burhan Gedawang Semarang, telah di laksanakan pada :

Hari : Jum'at – Sabtu

Tanggal : 13 – 14 Mei 2011

Tempat : Pondok Pesantren Al Burhan, Gedawang Semarang

### JADWAL PELAKSANAAN

Hari /Jam	Tempat	Materi	Instruktur
<i>Jum'at 13 Mei 2011</i>			
08.00 – 09.00	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Registrasi dan Pembukaan pelatihan	Tim Pengabdian
09.00 – 09.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Pre Test	Tim
09.30 – 11.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Interface Macromedia Flash	Sugiyanto,M.Kom
11.30 – 13.00		Ishoma	
13.00 – 14.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Menjalankan Macromedia Flash	Etika Kartikadarma,M.Kom

14.30 – 16.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Bekerja dengan Layer Macromedia	Sari Wijayanti,M.Kom
<b>Sabtu, 14 Mei 2011</b>			
07.30 – 09.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Animasi	Annas Marzuki, S.Sn Ifan Rizqa,M.Kom
09.30 – 11.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Movie Clip	Nova Rijati,S.Si,M.Kom
11.30 – 12.30		Ishoma	
12.30 – 14.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Button and Action Script	Harisudin Hakim Yunita Kemalasari
14.30 – 16.30	Lab Komputer Pondok Pesantren Al Burhan Gedawang Semarang	Publikasi	Pujiono S.Si,M.Kom Budi Widjajanto,M.Kom



## G. PESERTA

Peserta pengabdian diikuti 21 (dua puluh satu ) ustadz pondok pesantren al Burhan Gedawang Semarang.

Adapun daftar nama peserta pelatihan adalah sebagai berikut :

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Al Burhan
2	Pariyadi	MTS Al Burhan
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan
4	Dodi Setiawan	MA.Al Burhan
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro
6	M.Mustofa	MA.Al Burhan
7	Hari Sutarto	MA.Al Burhan
8	Supriyono	MTS.Al Burhan
9	Nasirin	MTS.Al Burhan
10	Pasidin Khoirudin	MA.Al Burhan
11	Zaenal Arifin	MA.Al Burhan
12	Siti Chotimah	MA.Al Burhan
13	A.Hari'i	MA.Al Burhan
14	Galih Pratama	MA.Al Burhan
15	A.Taufan	MA.Al Burhan
16	Suharno	MA.Al Burhan
17	Musrikun	MA.Al Burhan
18	Agustina Eka Yanti	MA.Al Burhan
19	Nur Fadhilah	MA.Al Burhan
20	Na'imatul Mufidah	MA.Al Burhan
21	Sulis Tiyani	MA.Al Burhan

## H. METODE YANG DI GUNAKAN

### 1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan meliputi koordinasi pemilihan instruktur dan narasumber yang berkompeten di bidangnya, pencarian referensi dan

penyusunan modul pengajaran dan pelatihan yang disesuaikan dengan kemampuan dan kualitas peserta pelatihan.

Adapun instruktur dan narasumber pada kegiatan ini adalah dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya, berpengalaman dalam mengembangkan ilmunya di laboratorium masing-masing, berpengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran yang didukung pemanfaatan ICT. Instruktur dan Narasumber juga mempersiapkan modul pelatihan dan materi pembelajaran serta pengkayaannya.

## 2. Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk partisipasi aktif peserta dengan metode *student centered learning* melalui eksplorasi atas materi pengkayaan, penugasan, praktikum, diskusi dan pendampingan oleh narasumber dengan memanfaatkan *software* dan perangkat multimedia.

- Pra tes, bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta pelatihan dalam memahami materi yang akan diajarkan.
- Penyampaian materi pengkayaan dengan menggunakan metode pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) melalui penugasan dan pendampingan dengan memanfaatkan *software* dan perangkat multimedia.
- Monitoring dan evaluasi proses pembelajaran yang mencakup evaluasi selama kegiatan dan evaluasi akhir kegiatan

Untuk menjamin mutu pelaksanaan program pengkayaan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, perlu dilaksanakan langkah - langkah berikut :

1. Pemilihan instruktur yang mempunyai kompetensi di bidang multimedia dan materi pengkayaan.
2. Pemanfaatan modul pelatihan, penugasan dan praktikum yang jelas, terarah dan berbobot.



3. Pemantauan dan evaluasi perkembangan peserta berkesinambungan selama pelaksanaan kegiatan.

### **3. Evaluasi dan Pelaporan**

Evaluasi dilakukan pada hari Sabtu , 14 Mei 2011 setelah sebelumnya dilakukan monitoring dengan tujuan untuk bisa mengetahui kekurangan yang ada pada pelaksanaan kegiatan sebelumnya sehingga diharapkan ada perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

Sedangkan laporan kegiatan ini meliputi: tahap persiapan, pemilihan sasaran, materi kegiatan, detail pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan.

## **I. KESIMPULAN**

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Para Guru Pondok Pesantren Al Burhan menyambut positif materi-materi yang diberikan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi Informasi pada pondok pesantren Al Burhan Gedawang Semarang dan memandangi perlunya kerja sama yang lebih erat pada kegiatan-kegiatan yang lain berikutnya..
2. Secara umum kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil, meskipun ada kendala keterbatasan waktu, karena banyak aktivitas mereka yang sulit ditinggalkan .
3. Dialog, pertanyaan, opini, maupun pendapat dari peserta dapat menjadikan pemacu bagi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro untuk lebih berkembang dan memberikan sumbangsih bagi masyarakat luas.



**LAMPIRAN DAFTAR PESERTA**

**DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Materi Ke: I. Interface Macromedia flash.

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA.Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M.Mustofa	MA.Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA.Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS.Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS.Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA.Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA.Ai Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA.Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.HariS	MA.Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA.Al Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A.Taufan	MA.Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA.Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA.Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA.Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA.Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA.Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA.Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>

SEMARANG \_\_\_\_\_  
 NOMOR \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPEKIKSA KEBENARANNYA  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

*[Signature]*

MADRASAH ALIYAH  
 AL-BURHAN  
 SEMARANG





# DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Materi Ke: II. MENJALANKAN MAGROMEDIA FLASH

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA. Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA. Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M. Mustofa	MA. Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA. Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS. Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS. Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA. Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA. Al Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA. Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A. Hari S	MA. Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA. Al Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A. Taufan	MA. Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA. Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA. Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA. Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA. Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA. Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA. Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>





**DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Materi Ke: II. BEKERJA DENGAN LAYER MABROMEDIA.

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Ai Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA.Ai Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M.Mustofa	MA.Ai Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA.Ai Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS.Ai Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS.Ai Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA.Ai Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA.Ai Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA.Ai Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.Hari S	MA.Ai Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA.Ai Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A.Taufan	MA.Ai Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA.Ai Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA.Ai Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA.Ai Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA.Ai Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA.Ai Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA.Ai Burhan	21 <i>[Signature]</i>

SEMARANG \_\_\_\_\_  
 NOMOR \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPERIKSA KEBENARANNYA,  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

*[Signature]*





# DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Materi Ke : IV. ANIMASI

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA.Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M.Mustofa	MA.Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA.Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS.Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS.Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA.Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA.Al Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA.Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.Hariq	MA.Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA.Al Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A.Taufan	MA.Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA.Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA.Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA.Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA.Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA.Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA.Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>

JEMBRANG  
 NOMOR \_\_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPERIKSA KEBENARANNYA,  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

*[Signature]*





**DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Materi Ke: MOVIE CLIP

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA. Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA. Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M.Mustofa	MA. Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA. Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS. Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS. Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA. Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA. Al Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA. Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.Hari S	MA. Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA. Al Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A. Taufan	MA. Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA. Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA. Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA. Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA. Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA. Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA. Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>

JEMARANG  
 NOMOR \_\_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPERIKSA KEBENARANNYA  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

*[Signature]*

MADRASAH ALYAH AL-BURHAN  
 JEMARANG





**DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Materi Ke: **BUTTON AND ACTION SCRIPT**

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA.Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5 <i>[Signature]</i>
6	M.Mustofa	MA.Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA.Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS.Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS.Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA.Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA.Al Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA.Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.HariS	MA.Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA.Al Burhan	14 <i>[Signature]</i>
15	A.Taufan	MA.Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA.Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA.Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA.Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA.Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA.Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA.Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>

JEMARANG  
 NOMOR \_\_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPEKSA KEBENARANNYA  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

*[Signature]*

KEPANTASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-BURHAN  
 MADRASAH ALIYAH  
 AL-BURHAN  
 SEMARANG





**DAFTAR HADIR PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Materi Ke: PUBLIKASI.

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TTD
1	M.Isnadi Budi Cahyono	MA.Al Burhan	1 <i>[Signature]</i>
2	Pariyadi	MTS Al Burhan	2 <i>[Signature]</i>
3	Ulil Albab	MTS Al Burhan	3 <i>[Signature]</i>
4	Dodi Setiawan	MA.Al Burhan	4 <i>[Signature]</i>
5	Toyipur	SD Islam Diponegoro	5
6	M.Mustofa	MA.Al Burhan	6 <i>[Signature]</i>
7	Hari Sutarto	MA.Al Burhan	7 <i>[Signature]</i>
8	Supriyono	MTS.Al Burhan	8 <i>[Signature]</i>
9	Nasirin	MTS.Al Burhan	9 <i>[Signature]</i>
10	Pasidin Khoirudin	MA.Al Burhan	10 <i>[Signature]</i>
11	Zaenal Arifin	MA.Al Burhan	11 <i>[Signature]</i>
12	Siti Chotimah	MA.Al Burhan	12 <i>[Signature]</i>
13	A.HariG	MA.Al Burhan	13 <i>[Signature]</i>
14	Galih Pratama	MA.Al Burhan	14
15	A.Taufan	MA.Al Burhan	15 <i>[Signature]</i>
16	Suharno	MA.Al Burhan	16 <i>[Signature]</i>
17	Musrikun	MA.Al Burhan	17 <i>[Signature]</i>
18	Agustina Eka Yanti	MA.Al Burhan	18 <i>[Signature]</i>
19	Nur Fadhilah	MA.Al Burhan	19 <i>[Signature]</i>
20	Na'imatul Mufidah	MA.Al Burhan	20 <i>[Signature]</i>
21	Sulis Tiyani	MA.Al Burhan	21 <i>[Signature]</i>

LEMAPANG  
 NOMOR \_\_\_\_\_  
**PENGESAHAN**  
 TELAH DIPERIKSA KEBENARANNYA  
 DAN SESUAI DENGAN ASLINYA

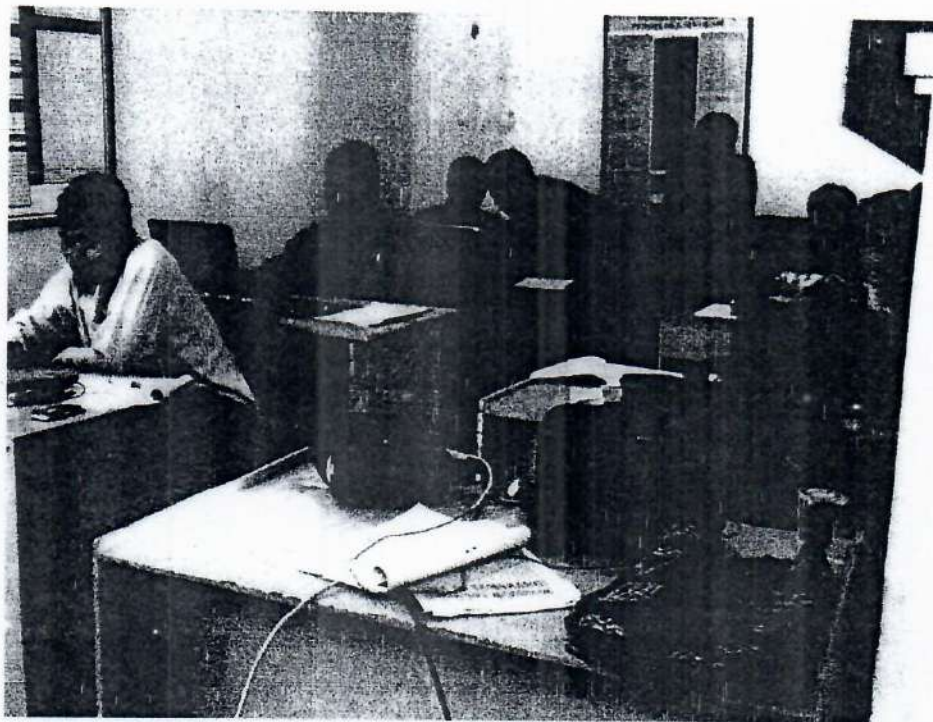
*[Signature]*



**LAMPIRAN FOTO KEGIATAN**

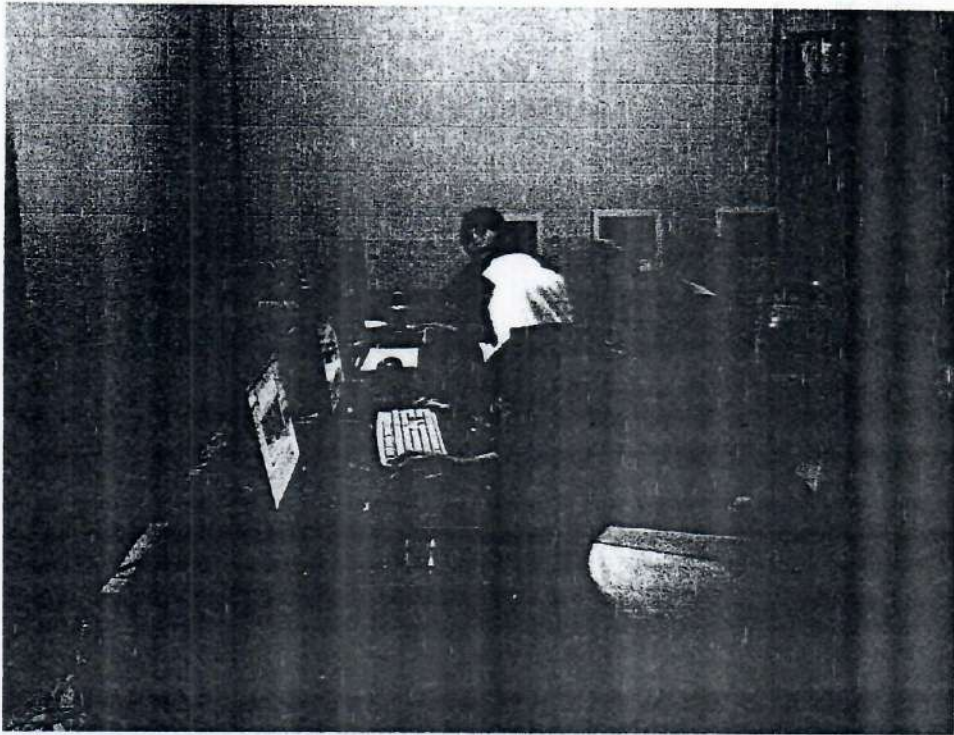


# FOTO KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT









**LAMPIRAN SURAT TUGAS**



SURAT TUGAS

85/A.38.04/UDN.09/V/2011

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Dian Nuswantoro Semarang memberikan tugas kepada tersebut di bawah ini :

1. Etika Kartikadarma, M.Kom
2. Sari Wijayanti, M.Kom
3. Nova Rijati, S.Si, M.Kom
4. Sugiyanto, M.Kom
5. Annas Marzuki S, S.Sn
6. Pujiono, S.Si, M.Kom
7. Budi Widjajanto, M.Kom
8. Ifan Rizqa, M.Kom
9. Yunita K
10. Harissudin Hakim

Untuk melakukan kegiatan pengabdian bagi Masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi pada Pondok Pesantren Al Burhan Semarang yang akan dilaksanakan di Pondok Pesantren Al Burhan Gedwang Semarang pada hari Jum'at – Sabtu, 13 – 14 Mei 2011

Demikian surat tugas diberikan kepada yang bersangkutan dan harap dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggungjawab.

Semarang, 10 Mei 2011  
Ketua LP2M  
  
Jyas Catur Pramudi, SSj, MKom  
0686.11.1994.046

NB: Diminta segera memberikan laporan kepada Ketua LP2M setelah tugas dilaksanakan

Yang bersangkutan telah menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya pada :

Tanggal

Di :



**LAMPIRAN MATERI PELATIHAN**



**PENGABDIAN MASYARAKAT  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LP2M)  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
PADA PONDOK PESANTREN “AL BURHAN”  
GEDAWANG SEMARANG**

## **MODUL PELATIHAN**

**Disusun oleh :  
Sugiyanto, M.Kom  
Etika Kartikadarma, M.Kom  
Sari Wijayanti, M.Kom  
Annas Marzuki Sulaiman, S.Sn**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
(LP2M)  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
2011**

# BAB 1

## INTERFACE MACROMEDIA FLASH 8

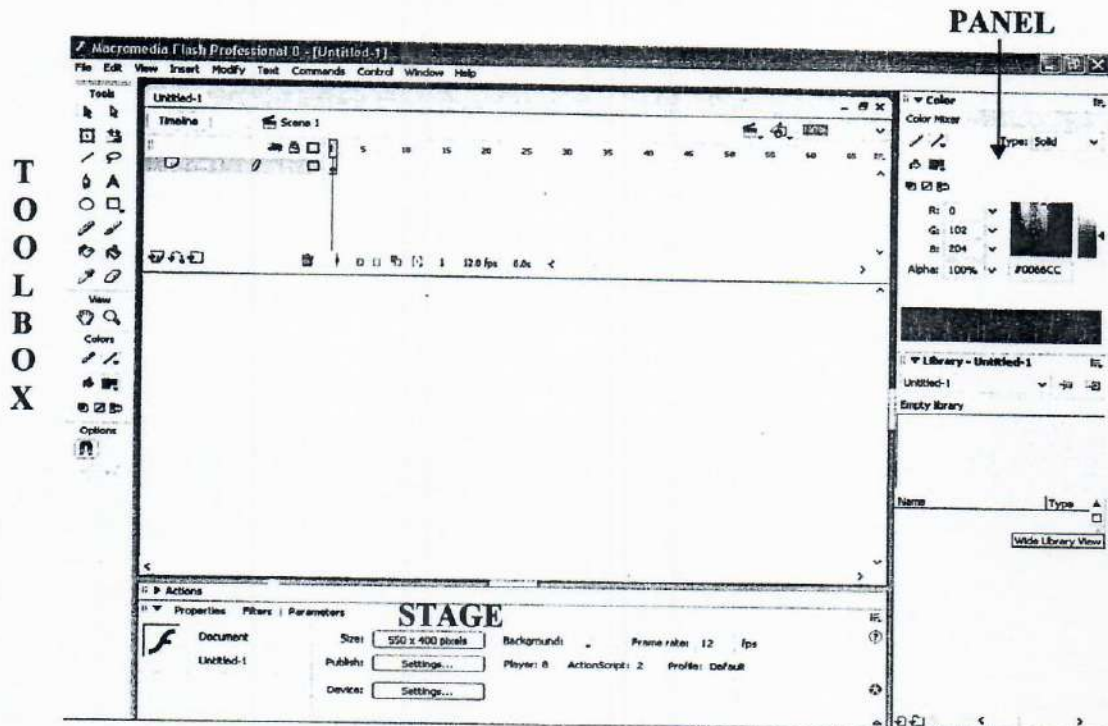
### 1. Pengenalan Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat web lebih hidup dengan permainan animasi dan sinkronisasi suara yang mengagumkan. Bayangkan pada halaman web, anda dapat membuat animasi atau promosi suatu produk seperti iklan di layar televisi. Merancang menu navigasi seperti menu navigasi pada game interaktif agar pengunjung tidak merasa bosan berada dalam situs anda.

### 2. Konsep Dasar Dan Istilah

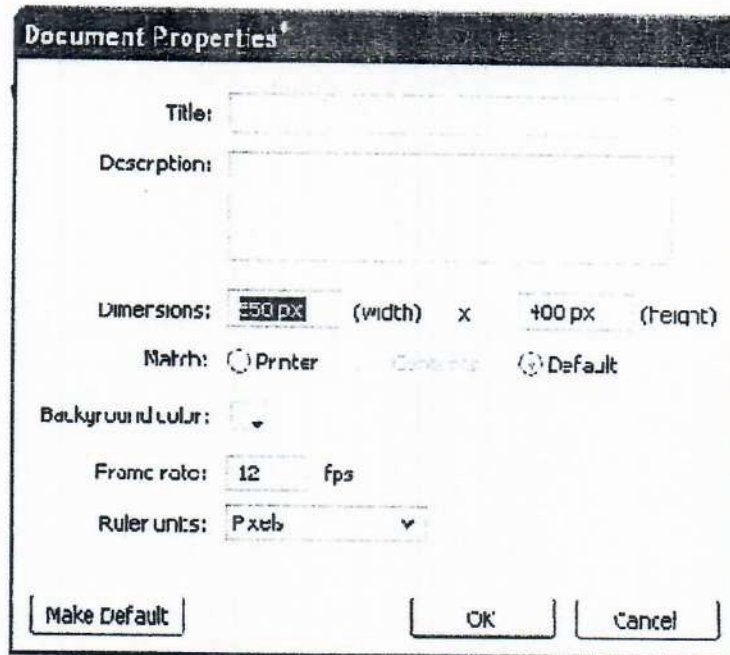
#### a. Flash Stage.

Flash Stage dalam kenyataan seperti layar bioskop. Pada flash stage berupa kotak putih besar. Semua obyek seperti gambar, tulisan, dan foto ditempatkan pada stage. Di luar area kotak putih, tersebut merupakan daerah berwarna abu-abu. Di area ini penonton tidak dapat melihat objek apapun saat film sedang dimainkan. Perhatikan gambar dibawah. layar Flash dibawah ini :



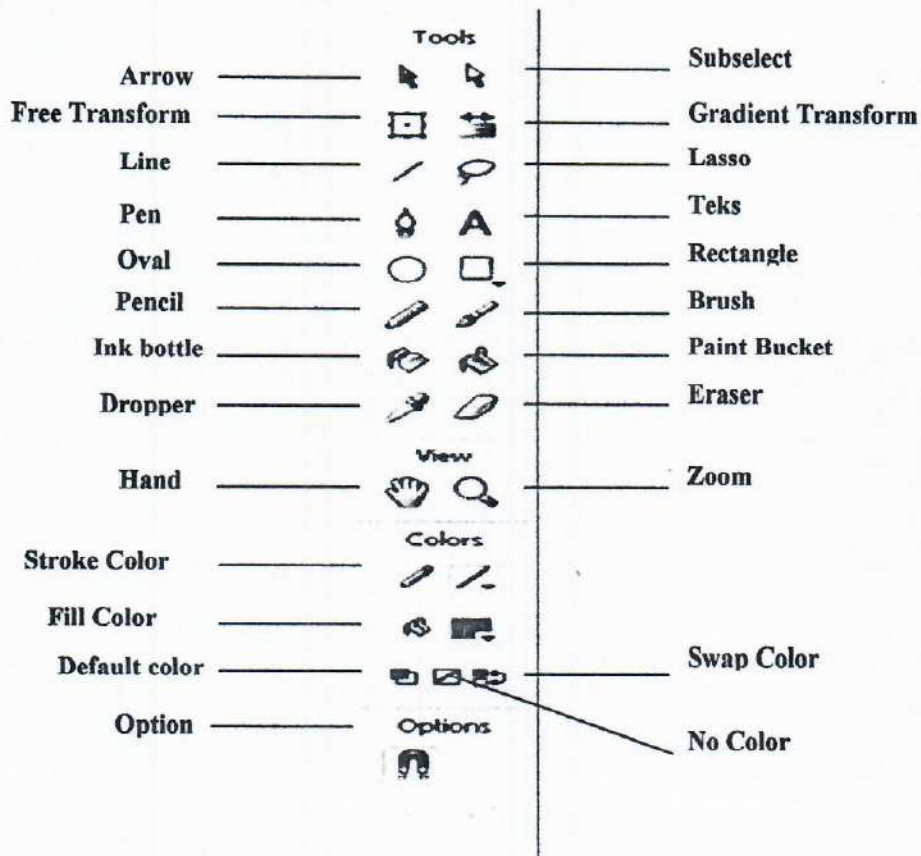
Ukuran default dari stage adalah 550 picxel dan tinggi 400 picxel (*picture element*). Picxel merupakan titik terkecil pada layar monitor Anda. Untuk mengubah ukuran sesuai kebutuhan : Klik menu **Modify** → **Document**, muncul dialog box **Document Properties** seperti pada gambar di bawah, Anda tinggal mengubah sesuai kebutuhannya.





**b. Toolbox**

Toolbox berisi alat kerja berupa berbagai simbol gambar atau icon yang masing-masing mempunyai fungsi tertentu dan paling sering digunakan. Adapun komponen-komponen toolbox adalah sebagai berikut :

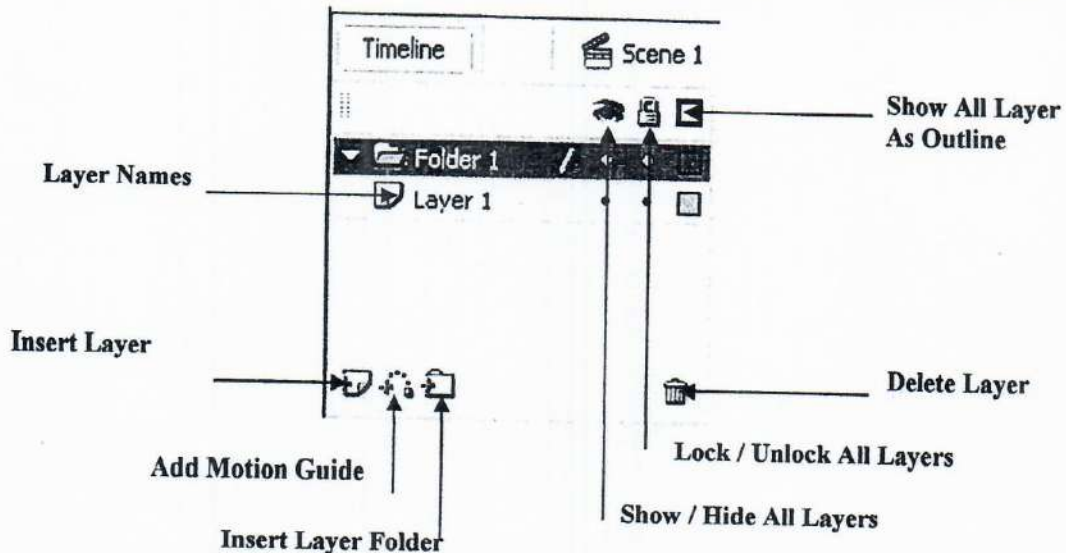


- 1) **Arrow**, digunakan untuk memilih objek. Dengan 1 kali klik berarti sebuah objek telah dipilih, dengan klik ganda (dua kali) berarti Anda memilih objek dan seluruh komponen yang dimilikinya. Dengan mendrag Arrow tool Anda dapat membuat sebuah area persegi yang akan mengaktifkan pemilihan atas semua yang ada di dalamnya.
- 2) **Line**, merupakan alat untuk membuat garis. Bila Anda membuat garis sambil menekan tombol **Shift**, maka akan terbentuk garis yang horisontal, vertikal atau miring 45°.
- 3) **Pen**, digunakan untuk membuat objek elips (oval). Untuk membuat lingkaran gunakan tool ini sambil menekan **Shift**.
- 4) **Pencil**, Adalah alat untuk menggambar garis atau titik secara bebas.
- 5) **Free Transform**, digunakan untuk memodifikasi bentuk dari suatu objek.
- 6) **Ink Bottle**, digunakan untuk mewarnai suatu garis.
- 7) **Eyedropper**, digunakan untuk mengambil warna yang berasal dari suatu objek di stage sehingga Anda bisa menyamakan warna ketika menggambar.
- 8) **Hand**, digunakan untuk menggeser stage secara bebas, sangat berguna bila Anda memperbesar (**zoom**) stage sehingga tidak seluruh stage terlihat di layar.
- 9) **Stroke Color**, digunakan untuk memilih warna ketika menggambar garis.
- 10) **Fill Color**, digunakan untuk mengisi warna dari bagian dalam objek yang sedang digambar. Disini juga tersedia efek pengisian tergradasi.
- 11) **Default Color**, Klik ikon ini untuk mengembalikan stroke color menjadi hitam dan fill color menjadi putih.
- 12) **No Color**, digunakan untuk menghilangkan warna dari garis atau warna dari isi objek tergantung penggunaannya.
- 13) **Option Pane**, menampilkan berbagai pilihan untuk memodifikasi efek dari suatu tool yang kita pilih, berbeda untuk setiap tool.
- 14) **Subselect**, digunakan untuk memodifikasi suatu garis yang dibuat dengan Pen tool.
- 15) **Lasso**, digunakan untuk memilih suatu area secara tidak teratur. Semua yang masuk areanya akan terpilih.
- 16) **Text**, digunakan untuk membuat text box yang dapat diisi dengan berbagai tulisan.
- 17) **Rectangle**, digunakan untuk membuat bentuk persegi. Bila ingin membuat bujur sangkar secara sempurna gunakan tool ini sambil menekan tombol shift.
- 18) **Brush**, digunakan untuk menggambar dengan kuas secara bebas.
- 19) **Fill Transform**, digunakan untuk memodifikasi bentuk dan posisi dari Gradient Fill.
- 20) **Paint Bucket**, digunakan untuk memodifikasi warna dan gradasi warna di dalam suatu objek.
- 21) **Eraser**, digunakan untuk menghapus suatu gambar.
- 22) **Zoom**, merupakan kaca pembesar untuk memperbesar gambar, tetapi juga dapat berfungsi sebaliknya, yaitu untuk memperkecil gambar.
- 23) **Swap Color**, digunakan untuk membalik warna garis atau isi suatu objek.



### c. Layer Area

Layer adalah lapisan yang menutup permukaan stage. Stage biasanya terdiri dari beberapa lapisan (layer) dimana dengan ini setiap objek dapat bergerak sendirisendiri berdasarkan layer-masing-masing. Layer seperti lembaran kertas tranparan yang berguna untuk membantu proses animasi dan penggambaran. Layer tidak hanya untuk objek gambar saja, tetapi dapat berupa suara dan tulisan.

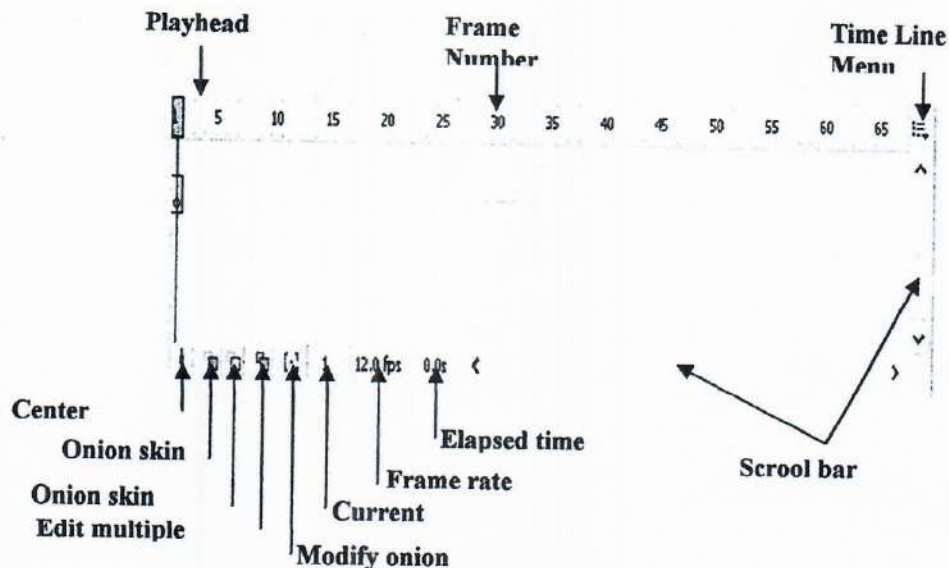


Komponen-komponen layer adalah sebagai berikut :

- 1) **Layer Name**, menunjukkan nama dari setiap layer yang ada pada proyek. Untuk mengubah nama layer, klik ganda sebuah layer name, dan namailah setiap layer sesuai isi atau tujuannya bagi proyek tersebut.
- 2) **Add a Layer**, digunakan untuk menambahkan suatu layer dalam proyek.
- 3) **Add a Motion Guide Layer**, digunakan untuk menambah layer panduan yang disebut Guide Layer. Layer ini berisi sebuah jalur yang digunakan untuk memandu arah gerak sebuah objek. Jalur ini tidak akan nampak ketika movie dijalankan.
- 4) **Delete Layer**, Bila ditekan akan menghapus sebuah layer yang dipilih beserta semua objek yang terdapat didalamnya. Hati-hati menggunakannya.
- 5) **Show or Hide Layer**, digunakan untuk menampakan layer yang sedang disembunyikan dan sebaliknya.
- 6) **Lock or Unlock Layer**, digunakan untuk mengunci atau membuka layer.
- 7) **Show Layer as Outlines**, menyebabkan semua objek yang terdapat pada suatu layer akan ditampilkan dalam bentuk kerangka luarnya saja.

### d. Timeline

Timeline adalah elemen yang dimiliki Flash untuk mengontrol semua kejadian ketika movie dimainkan. Jadi, semua jalan cerita diatur disini, kapan aktor ini harus muncul dan kapan menghilang atau kapan efek suatu harus ada dan sebagainya. Sehingga Timeline mempunyai tugas mengatur waktu cerita dan pemunculan objek-objek tertentu.



Komponen utama Timeline adalah :

- 1) **Playhead**, dengan melakukan drag terhadap Playhead menuju frame-frame yang berlainan, Anda akan dapat melihat isi dari setiap frame, yang Anda tuju. Bila Anda mengklik sebuah frame, maka secara otomatis Playhead akan bergerak menuju frame yang Anda pilih.
- 2) **Frame Number**, merupakan pemandu Anda dalam bekerja dengan timeline.
- 3) **Center Frame**, digunakan untuk membantu menampilkan frame yang sedang bekerja ke tengah-tengah daerah timeline yang terlihat, sangat berguna bila Anda membuat movie dalam frame yang panjang mengingat timeline yang terlalu panjang tidak akan ditampilkan seluruhnya dalam jendela.
- 4) **Onion Skin View**, merupakan fasilitas untuk menampilkan beberapa frame sebelum dan atau sesudah frame yang kita pilih sekaligus. Frame-frame selain frame yang kita pilih akan ditampilkan dalam nuansa yang lebih lembut dari aslinya (bayang-bayang). Ini adalah fasilitas yang bagus untuk memperhatikan urutan langkah animasi yang kita buat.
- 5) **Onion Skin Outline View**, mempunyai fungsi yang sama dengan Onion Skin View, hanya saja gambaran objek yang ditampilkan pada tiap frame hanya berupa kulit terluar dari objek itu.
- 6) **Edit Multiple Frames**, membantu Anda untuk memodifikasi beberapa frame sekaligus.
- 7) **Modify Onion Markers**, menampilkan menu yang dapat dipilih untuk menentukan seberapa banyak frame yang akan ditampilkan dalam mode Onion Skin View.
- 8) **Current Frame**, menampilkan nomor frame yang sedang dipilih.
- 9) **Frame Rate**, menunjukkan berapa frame per detik yang akan ditampilkan dalam Flash Movie Anda.
- 10) **Playback Time**, menunjukkan sudah berapa detik sebuah frame dijalankan.
- 11) **Scroll Bars**, melihat frame-frame yang tidak sanggup ditampilkan oleh timeline yang tampak.



## BAB 2

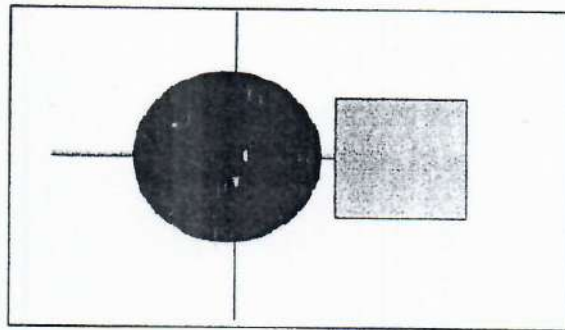
# MENJALANKAN MACROMEDIA FLASH

Untuk menjalankan Macromedia Flash 8 dapat melalui Start Menu dengan cara :  
Klik Menu Start → Programs → Macromedia → Macromedia Flash 8, selanjutnya akan ditampilkan layar utama Window Flash seperti yang ada pada gambar di atas.

### 1. Menggambar Dan Mewarnai

Sebelum memulai menggambar perlu diketahui dulu alatnya. Flash memberikan bermacam-macam alat (tool) untuk menggambar berbagai macam bentuk seperti garis, lingkaran dan kotak. Dalam flash tools merupakan kumpulan symbols gambar atau icon yang mempunyai fungsi tertentu dalam proses penggambaran seperti gambar 1.3. di atas.

Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh tool tersebut disesuaikan dengan gambar icon yang ada seperti untuk membuat garis berarti gunakan Line tool, atau membuat lingkaran berarti gunakan Oval tool, dan sebagainya.

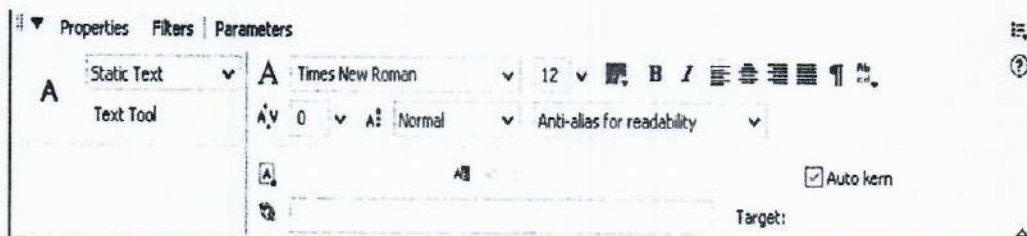


### 2. Membuat Tulisan

Jika anda membuat tulisan di Flash, kita dapat mengubah ukuran, warna, spasi dan perataannya, mirip seperti halnya kita sedang mengetik naskah pada Word. Anda juga dapat memperlakukan tulisan sebagai objek yang dapat diputar, diperbesar, atau diperkecil dan dimiringkan.

### 3. Mengenal Property Inspector Untuk Teks

Modifikasi atas properti teks dapat dilakukan sebelum atau setelah teks tersebut selesai dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi yang termudah adalah dengan menggunakan Property Inspector yang muncul setelah ikon Text tool dipilih.



Di dalam Property Inspector tersebut terdapat ikon-ikon yang berfungsi untuk mengatur properti yang dimiliki oleh teks, yang dijalankan hanya dengan menekan tombol kiri mouse pada ikon perintah yang dibutuhkan. Setelah itu akan terjadi perubahan sesuai yang diinginkan.

#### 4. Menulis Dengan Text Tool

Untuk membuat tulisan gunakan Text Tool :

- 1) Pilih menu **File** → **New** untuk memulai pekerjaan baru.
- 2) Klik text tool **A**
- 3) Kursor berubah menjadi tanda “+” saat kita arahkan ke stage. Kemudian klik pada stage dan kotak tulisan akan muncul.
- 4) Saat kita mengetik, flash otomatis memperlebar kotak tulisan tersebut sesuai dengan panjang tulisan.
- 5) **Block handle** hanya dapat ditarik ke kiri dan ke kanan untuk mengatur ukuran kotak tempat tulisan kita.



#### 5. MENGEDIT DAN MENYELEKSI TULISAN

Pilih salah satu cara di bawah ini untuk masuk ke mode edit :


- 1) Klik dua kali tulisan di stage dengan **Arrow tool**, atau
- 2) Klik satu kali tulisan di stage dengan **Text tool**.

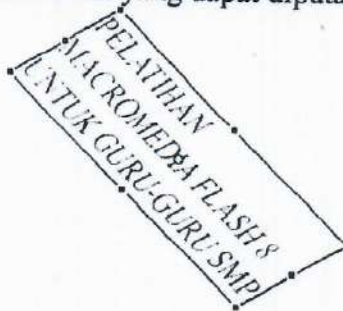
Setelah tulisan di stage masuk dalam mode edit yang berupa kotak dengan block handle, Anda dapat menyeleksi dengan cara menyoroti tulisan dengan mouse.

#### 6. TRANSFORMING TEXT

Tulisan di Flash dianggap sebagai objek yang dapat diputar, diperbesar dan diperkecil atau dimiringkan tetapi tetap kita dapat mengetik tulisan tersebut untuk mengeditnya.

Untuk mentransform tulisan :

- 1) Klik tulisan yang ada di stage.
- 2) Contoh bila ingin memutar tulisan, klik toolbar **Free Transform** . Akan muncul titik-titik transform yang dapat diputar.





- 3) Klik **Rotate and Skew Modifier**, Klik dan drag salah satu handle di sudut kotak untuk memutar teks.
- 4) Lepaskan **pointer** di garis kotak teks (diantara kotak pegangan) dan kemudian **drag** untuk memiringkan teks.
- 5) Drag salah satu **handle** di salah satu sudut kotak teks untuk memperbesar atau memperkecil ukuran teks.

<p style="text-align: center;"><b>PELATIHAN MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK GURU-GURU SMP</b></p>
--

- 6) Untuk memperendah atau mempertinggi teks **drag** salah satu kotak pegangan di bawah atau di atas kotak teks.
- 7) Untuk memanjangkan atau memperpendek teks, **drag** salah satu kotak pegangan disamping kotak teks.
- 8) Anda dapat menggabungkan berbagai efek untuk memodifikasi teks Anda.

#### 7. MEMECAH TEKS MENJADI BAGIAN-BAGIAN TERSENDIRI

Untuk memecah teks, menjadi bagian-bagian tersendiri dapat dilakukan dengan berbagai cara :

- 1) Klik **Arrow** tool pada toolbox. Pilih blok teks yang akan dipecah. Setelah blok teks terpilih, klik **Modify Break Apart** untuk memecah huruf-huruf ke dalam blok teks tersendiri. Blok teks akan diletakkan pada posisi yang sama dengan posisi asalnya.
- 2) Pilih kembali **Modify Break Apart** untuk menjadikan setiap huruf sebagai artwork yang dapat dimodifikasi.
- 3) Untuk memodifikasi setiap huruf yang ada dapat dilakukan dengan **Arrow** tool atau **Free Transform** tool.

Dengan menggabungkan teknik-teknik modifikasi teks, Anda akan dapat menemukan efek yang sangat bagus.

## BAB 3


### BEKERJA DENGAN LAYER

#### 1. Menambahkan Layer Baru

Setiap kali kita membuka dokumen baru Flash, maka otomatis akan terbentuk sebuah layer yang diberi nama **Layer 1**. Bila Anda menambahkan sebuah layer lagi, maka layer tersebut akan diberi nama **Layer 2** dan diletakkan di atas layer pertama. Demikian seterusnya.




#### 2. Membuat Layer Baru

Jumlah layer yang dapat dibuat tidak terbatas bergantung pada besar memori komputer. Layer tidak menambah ukuran file. Untuk menambah layer lakukan :

- 1) Klik simbol **“Insert Layer”** .
- 2) Atau juga bisa memilih menu **Insert → Layer**.
- 3) Setelah menambah layer, maka layer baru akan muncul tepat di atas layer yang sekarang sedang aktif.

#### 3. Informasi Layer

Berikut ini informasi dari tampilan layer pada timeline :

1. Icon **“mata”**  untuk menampilkan dan menyembunyikan semua objek yang ada di stage pada layer tersebut.
2. Icon **“kunci”**  untuk membuka dan mengunci objek yang ada di stage pada layer tersebut agar tidak dapat diedit secara sengaja maupun tidak sengaja.
3. Icon **“kotak”**  untuk menampilkan objek di stage dalam gambaran secara online, bukan dalam keadaan gambar yang sebenarnya. Ini berguna bila obyek tersebut sangat besar sehingga memberatkan kerja komputer.

#### 4. Mengedit Layer


Mengubah urutan layer :

- 1) Klik nama layer untuk mengaktifkan layer.
- 2) Seret nama layer tersebut ke posisi urutan yang diinginkan.

Mengubah nama layer :

- 1) Klik dua kali nama layer, kemudian ketik nama layer yang diinginkan.

Duplikasi layer :

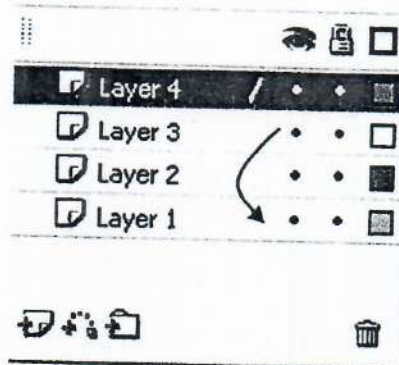
- 1) Klik nama layer yang ingin diduplikasi.
- 2) Pilih menu **Edit → Copy Frames**.
- 3) Buat layer baru dengan mengklik simbol **“Insert Layer”** .
- 4) Klik nama layer yang baru tersebut kemudian pilih menu **Edit → Paste Frames**.



## 5. MENGUBAH URUTAN LAYER

Urutan layer dapat diubah dengan cara sebagai berikut :

- 1) Klik Layer yang ingin dipindah.
- 2) Drag layer ke urutan yang diinginkan, baik ke atas atau ke bawah.



## BAB 4 ANIMASI

Pada pembahasan kali ini kita akan mempelajari teknik-teknik animasi seperti mengubah ukuran objek, memutar, mengubah warna, fade in-out, dan efek morphing.

### 1. Keyframe

Keyframe adalah sebuah frame yang telah didefinisikan sebelumnya dan merupakan frame kunci yang menentukan perubahan pada animasi. Jika anda membuat *frameby-*

*frame animation*, setiap frame adalah keyframe yang kita buat sendiri secara manual. Pada *tweened animation*, keyframe merupakan salah satu frame penting sehingga pembuatan animasi dapat dilakukan otomatis oleh Flash.

### 2. Menciptakan Keyframe

Untuk menciptakan keyframe pada suatu frame di timeline, lakukan salah satu dari hal berikut :

- 1) Pilih sebuah frame pada timeline kemudian pilih **Insert** → **Keyframe**.
- 2) Letakkan kursor pada sebuah frame di timeline kemudian klik kanan dan pilih **Insert Keyframe**.

### 3. MENGATUR FRAME RATE

**Frame Rate** adalah kecepatan suatu animasi dimainkan dalam frame per detik (fps). Standar kecepatan suatu film adalah 24 fps, sedangkan pada aplikasi web seperti **Quick Time** dan **AVI movies** pada umumnya mempunyai kecepatan 12 fps. Biasanya kecepatan 12 fps ini akan memberikan hasil terbaik di web.

Untuk mengubah frame rate lakukan : Klik menu **Modify** → **Document**, dan ubahlah nilai fps pada tag frame rate.





#### 4. Membaca Timeline

Flash membedakan representasi tipe animasi dalam timeline sebagai berikut :

- 1) **Motion tween** diindikasikan sebagai sebuah lingkaran hitam pada keyframe awal, dilanjutkan dengan anak panah menuju keyframe akhir dengan latar belakang biru terang.
- 2) **Shape tween** diindikasikan sama seperti motion tween, tetapi berlatar belakang hijau terang.
- 3) Garis putus-putus menandakan tween animasi belum lengkap, misalnya isi dari keyframe akhir belum ditentukan.
- 4) Sebuah keyframe diindikasikan sebagai sebuah lingkaran hitam. Frame yang berlatar belakang abu-abu lembut yang berada setelah sebuah keyframe menunjukkan bahwa frame-frame ini mempunyai isi yang sama sampai diakhiri dengan sebuah persegi kosong.
- 5) Huruf **a** kecil mengindikasikan bahwa frame tersebut telah ditetapkan sebagai **e action** dengan **action panel**
- 6) Sebuah bendera (**flag**) merah mengindikasikan bahwa frame tersebut mengandung label atau komentar.
- 7) Jangkar (**anchor**) emas mengindikasikan frame tersebut sebagai **named anchor**.

Ada dua cara teknik animasi di Flash, yaitu **tweened animation (Motion Tween dan Shape Tween)** dan **Frame-by-frame animation**. Tweened animation anda tinggal menentukan posisi frame awal dan akhir, kemudian flash akan mengerjakan animasi frame-frame sisanya yang berada di antara posisi awal dan akhir tersebut. Frame-by-frame animation membuat gambar yang berbeda di setiap frame.

#### 5. Membuat Motion Tween

Prinsip kerja dari motion tween adalah benda dapat bergerak dari titik A ke titik B. Kita tinggal mengisi frame pertama (titik A) dan pada tempat pemberhentian (titik B), selanjutnya flash sendiri yang secara otomatis akan menangani frame-frame lainnya.

#### 6. Membuat Animasi Bentuk

Langkah-langkah untuk melakukan animasi bentuk adalah sbb:

- 1) Klik **Rectangle tool**, lalu gambarlah bujur sangkar di bagian kiri layar.
- 2) Klik menu **Edit** → **Select All** untuk memilih bujur sangkar.
- 3) Klik menu **Insert** → **Convert to Symbol**, akan muncul kotak dialognya, pilihlah pada bagian **Behavior : Graphic**.
- 4) Klik pada frame 20 di **timeline**, kemudian klik menu **Insert** → **Keyframe**.
- 5) Posisi masih pada frame 20, klik **Arrow tool**, kemudian pilih bujur sangkar dan pindahkan ke bagian kanan layar.
- 6) Klik pada frame 1 untuk kembali ke frame 1, kemudian lihat ke bawah layar pada **Properties**. Pilihlah bagian **Tween**: pilih **Motion**.



- 7) Klik menu **Control** → **Test Movie** untuk menjalankan animasi (**Control** → **Play**/hasil test ada pada scene). Untuk menyimpan hasil latihan, klik menu **File** → **Save As**, kemudian beri nama filenya.
- 8) Untuk menghentikan test tekan **Ctrl+W**.

**Keterangan :**

- Langkah pertama adalah menggambar lingkaran dengan **Rectangle** tool.
- Dengan perintah **Select All**, kita memilih semua bujur sangkar baik bidang maupun pinggirnya karena ketika Anda menggambar, secara default Flash akan memberi dua unsur objek yaitu bidang dan pinggirnya.
- Sebelum bisa dianimasikan, bujur sangkar harus diubah menjadi simbol dengan perintah **Convert to Symbol**.
- **Symbol** adalah objek Flash. Di dalam simbol inilah objek animasi dibuat. Ada tiga jenis symbol.
  - 1) **Movie Clip**, untuk membuat rangkaian animasi objek di dalamnya.
  - 2) **Button**, untuk membuat tombol interaktif.
  - 3) **Graphic**, untuk membuat animasi diam yang siap untuk dianimasikan pada layar.
- Objek yang diubah ke simbol ditandai dengan tanda plus di tengah objek. Apabila suatu objek sudah dikonversi ke simbol, akan masuk ke dalam daftar **Library**.
- **Library** adalah tempat penyimpanan objek-objek dalam Flash yang sudah dikonversi ke simbol dan objek-objek yang diimpor dari tempat lain. Dengan adanya **Library**, objek-objek dapat terorganisasi dengan baik.

**7. Membuat Animasi Putar**

Langkah-langkah :

- 1) Klik **Oval** tool, kemudian gambarlah bola dengan warna gradasi dan pencahayaannya dari atas kiri.
- 2) Pilih bola yang sudah digradasi, kemudian klik menu **Insert** → **New Symbol** pilih **Graphic**.
- 3) Klik pada frame 30, lalu klik mouse sebelah kanan pilih **Keyframe**.
- 4) Klik **Arrow** tool, kemudian pilih bola gradasi dan pindahkan ke bawah kanan layar
- 5) Klik pada frame 1 untuk kembali ke frame 1, lalu pada **Properties** pilihlah bagian **Tween: Motion**, isikan pada **Ease: -100(in)** dan **Rotate: CW** dengan nilai 1 times.
- 6) Terakhir tambahkan suara. Klik menu **Windows** → **Comman Libraries** → **Sound**, akan muncul pilihan suara.
- 7) Seret salah satu sound, misalnya **Beam Scan** ke objek bola gradasi di frame 1. Jalankan animasi.

**Keterangan :**

- Latihan ini masih menggunakan **motion tween**, tapi dengan sedikit modifikasi pada bagian properties-nya untuk menghasilkan animasi berputar, seperti : **Ease** ada dua jenis yaitu:



- 1) **Ease Out** (100) berfungsi untuk membuat animasi dimulai dengan cepat dan diakhiri dengan lambat.
  - 2) **Ease In** (-100) berfungsi untuk membuat animasi dimulai dengan lambat dan diakhiri dengan cepat.
- **Rotate** ada tiga jenis :
    - 1) **Auto**, berfungsi untuk memutar objek sekali pada arah yang ditentukan oleh motion.
    - 2) **CW (Clockwise)**, berfungsi untuk memutar objek dengan arah sesuai dengan jarum jam.
    - 3) **CCW (Counterclockwise)**, berfungsi untuk memutar objek dengan arah yang berlawanan dengan jarum jam.
  - Penggunaan suara menambah daya tarik animasi. Suara dapat diambil dalam Flash dalam **Common Library Sound**. Jika ingin mengambil suara dari koleksi Anda sendiri, maka harus diimpor terlebih dahulu ke dalam library. Klik menu **File → Import**, pilih file suara yang dimiliki. Jenis suara yang diperbolehkan dalam Flash adalah : MP3, WAV, SUN AU, AIFF.

## 8. Membuat Animasi Warna

Langkah-langkah :

- 1) Klik **Text tool**, lalu tuliskan kalimat 'FLASH 8', melalui **Properties** aturlah jenis hurufnya **Arial Black**, ukuran **30**, dan warnanya **hitam**.
- 2) Klik **Arrow tool**, Pilih teks, Klik menu **Insert → Convert to Symbol**, lalu ubahlah menjadi simbol **Graphic**.
- 3) Klik pada frame 20 lalu masukkan **Keyframe**, lakukan hal yang sama pada frame 40.
- 4) Klik frame 20 lagi untuk kembali ke frame 20, lalu pilih teks menggunakan **Arrow tool**. Pada **Properties**, pilihlah pada bagian **Color:Alpha** dengan nilai **0%**.
- 5) Klik pada frame 40, lalu pilih teks. Pada **Properties**, pilihlah pada bagian **Color: Tint** dengan warna **Hijau** dan nilai **100%**.
- 6) Klik pada frame 1, lalu pada **Properties** pilihlah bagian **Tween:Motion**. Lakukan hal yang sama pada frame 20. Jalankan animasi.

### Keterangan :

- Efek warna Alpha pada suatu objek akan memberi efek memudar, misal tulisan FLASH 8, karena diberi efek alpha dengan nilai 0%, maka tulisan tersebut perlahan-lahan akan menghilang.
- Efek **Tint** atau warna tint pada suatu objek akan memberi efek perubahan warna, misalnya tulisan FLASH 8, yang semula berwarna hitam akan berubah menjadi hijau.

## 9. Membuat Shape Tween

Animasi shape tween digunakan untuk mengubah bentuk suatu objek menjadi bentuk yang sama sekali lain dari aslinya. Misalnya jika kita ingin mengubah bentuk dari huruf Z menjadi huruf A.

## 10. Membuat Animasi Bentuk

Sebagai latihan kita akan membuat objek kotak menjadi teks kotak.

Langkah-langkah :

- 1) Klik **Rectangle** tool, dan buatlah sebuah kotak dilayar.
- 2) Klik pada frame 30, lalu klik menu **Insert** → **Blank Keyframe**.
- 3) Masih di frame 30, klik **Teks** tool, lalu tuliskan kalimat 'KOTAK'.
- 4) Pada tulisan, lalu klik menu **Modify** → **Break Apart** sebanyak dua kali.
- 5) Klik pada frame 1 untuk kembali ke frame 1, lalu pada **properties** pilihlah bagian **Tween : Shape**. Jalankan animasi dan lihat hasilnya.

## 11. Frame-By-Frame Animation

Frame-by-frame animation ini seperti pekerjaan manual yang dilakukan oleh manusia bila membuat film kartun dan penggunaan sangat cocok untuk animasi yang rumit. Cara kerja Flash tidak berbeda seperti itu. Kita menggambar frame per frame di stage, setelah itu baru dijalankan. Animasi jenis ini mempunyai ukuran file jauh lebih besar dibandingkan tweened animation.

## 12. Membuat Frame-By-Frame Animation

Definisikan setiap frame sebagai keyframe dan ciptakan gambar yang berbeda pada setiap frame. Bila kita menciptakan sebuah keyframe baru, maka isi dari keyframe itu secara otomatis akan sama dengan keyframe yang mendahuluinya sehingga selain bisa mengganti frame tadi dengan gambar yang lain kita juga dapat memodifikasi gambar sebelumnya untuk membuat suatu perubahan.

- 1) Klik sebuah layer untuk memilih layer tersebut dan kemudian klik sebuah frame pada layer tersebut di mana anda ingin animasi di mulai.
- 2) Jika frame pertama tadi belum berupa keyframe, pilih menu **Insert** → **Keyframe** pada menu bar untuk membuatnya.
- 3) Ciptakan gambar animasi anda. Anda bisa menggunakan Drawing Tool pada toolbox atau mengimport sebuah file.
- 4) Klik frame berikutnya pada layer yang sama kemudian pilih **Insert** → **Keyframe**.
- 5) Karena isi keyframe baru ini sama dengan isi keyframe sebelumnya, maka anda dapat memodifikasi gambar itu atau menggantinya dengan gambar yang baru.
- 6) Untuk menyelesaikan animasi anda, ulangi langkah 4 dan 5 sampai animasi anda menjadi komplit.



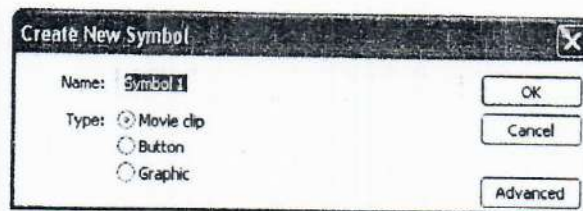
## BAB 5 MOVIE CLIP

**Movie Clip** adalah sebuah symbol yang menampung animasi Flash atau disebut juga sebagai mini movie. Movie Clip akan tersimpan di dalam jendela library sehingga dapat dipergunakan berulang kali. Movie Clip dapat dijalankan di dalam movie utama hanya dengan menggunakan satu buah frame.

### Membuat Movie Clip

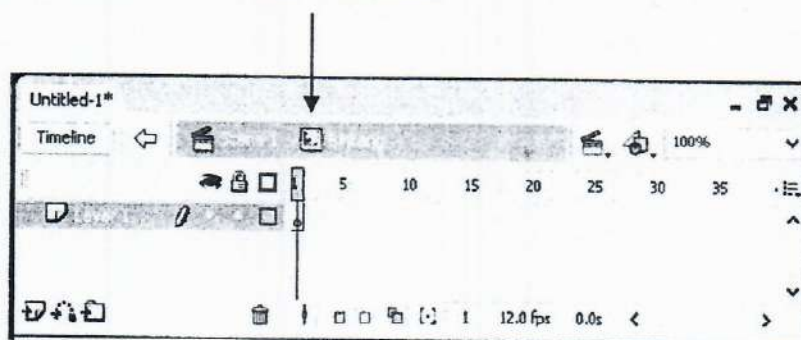
Berikut langkah membuat Movie Clip:

1. Siapkan lembar kerja default.
2. Selanjutnya kita akan membuat animasi putar pada objek bintang yang diletakkan di dalam Movie Clip.
3. Klik menu **Insert** ► pilih **New Symbol** atau tekan **Ctrl + F8** sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Create New Symbol** seperti pada gambar di bawah:



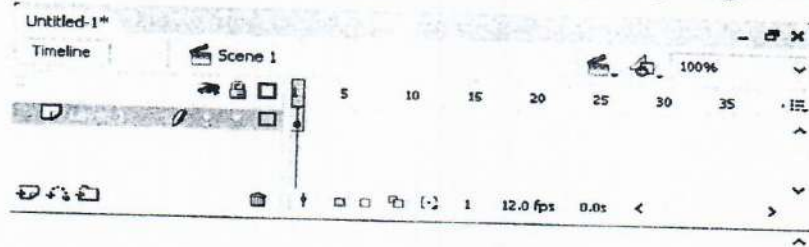
4. Ketikkan “Bintang” pada kotak Name, untuk memberi nama Movie Clip.
5. Pilih **Movie Clip** pada pilihan Type.
6. Akhiri dengan **OK** sehingga secara otomatis, Anda akan aktif di dalam tampilan lembar kerja Movie Clip “Bintang”.

Movie clip “Bintang”

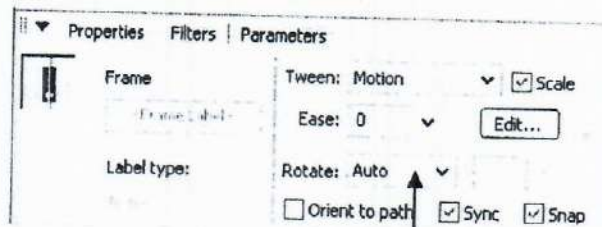


7. Selanjutnya membuat animasi pada Movie Clip “Bintang”.

8. Di dalam layer 1, buat objek bintang pada frame 1 seperti pada gambar di bawah:



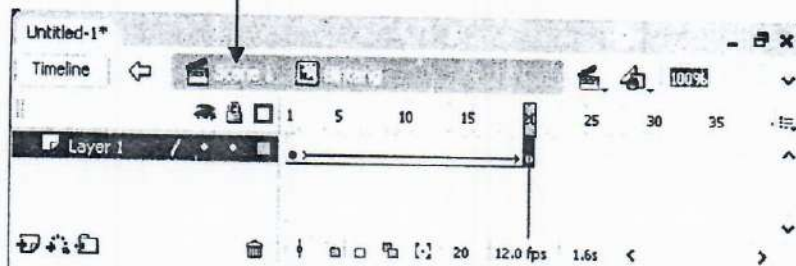
9. Klik kanan pada frame 20, pilih **Insert Keyframe**.  
10. Klik kanan diantara frame 1 sampai dengan 20, pilih **Create Motion Tween**.  
11. Ubah pilihan Rotate dalam jendela properties menjadi **CW**. Pilihan CW merupakan perputaran searah jarum jam.



**Rotate CW**

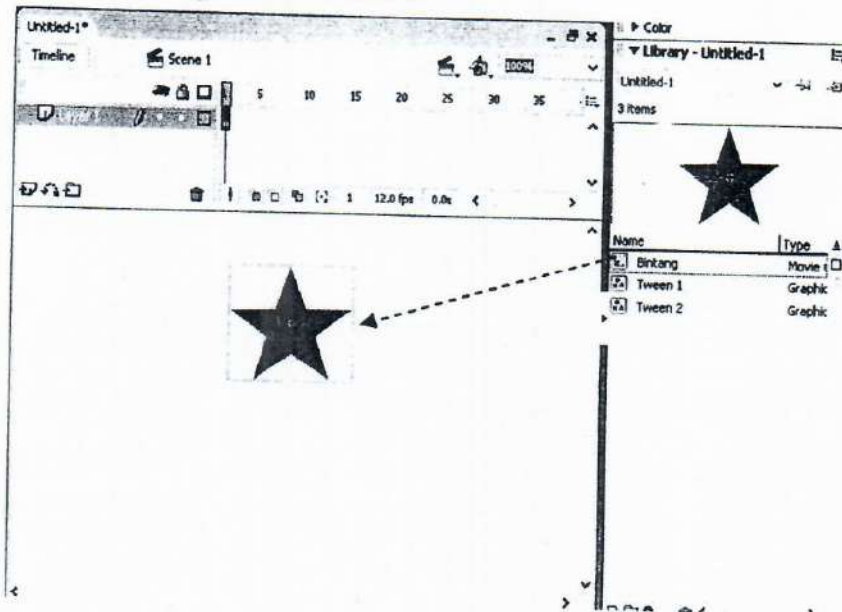
12. Animasi sudah dibuat, selanjutnya kembali ke lembar kerja movie utama. Untuk kembali ke movie utama, perhatikan gambar dibawah:

**Kembali ke Movie utama**

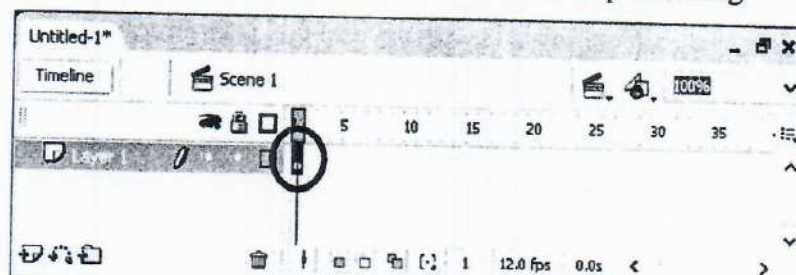




13. Selanjutnya memasukkan symbol Movie Clip “Bintang” dari library ke dalam movie utama (layer 1 – frame 1).
14. Tekan F11 untuk menampilkan jendela library.
15. Geser Movie Clip “Bintang” dari jendela library ke dalam lembar kerja movie utama. Perhatikan gambar di bawah:



16. Selanjutnya perhatikan tampilan timeline layer 1 pada movie utama seperti pada gambar di bawah. Di dalam frame 1, berisi Movie Clip “Bintang”



17. Jalankan animasi dan perhatikan hasilnya. Animasi Bintang akan dijalankan meskipun hanya menempati satu buah frame.
18. Simpan file Anda dengan nama Movie Clip.fl.

## BAB 6 BUTTON

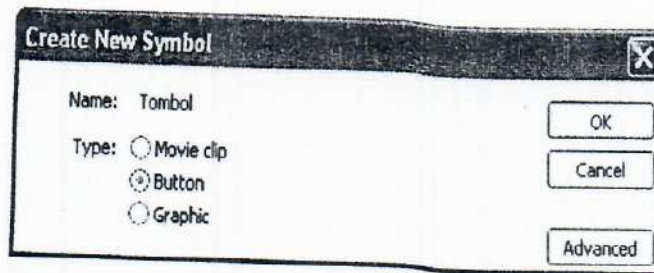
Symbol **Button** dapat digunakan sebagai tombol navigasi dalam sebuah animasi atau movie yang dihasilkan program Flash Pro 8. Di dalam sebuah symbol Button terdapat empat bagian dengan penjelasan sebagai berikut:

- **Up** : merupakan tampilan awal tombol pada saat tidak disentuh oleh pointer mouse
- **Over** : merupakan tampilan pada saat pointer mouse menyentuh atau berada di atas simbol
- **Down** : merupakan tampilan pada saat tombol di klik dengan mouse
- **Hit** : merupakan area klik pada tombol

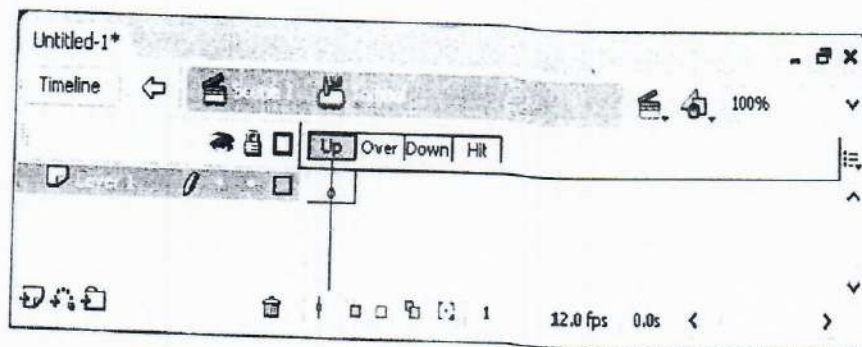
### Membuat Symbol Button

Semua objek yang dibuat di dalam Flash Pro 8 dapat digunakan sebagai symbol Button. Berikut kita akan membuat symbol Button dari sebuah objek teks:

1. Siapkan lembar kerja baru dengan tampilan default.
2. Klik menu **Insert** ► **New Symbol** sehingga tampil kotak dialog **Create New Symbol** seperti pada gambar di bawah:

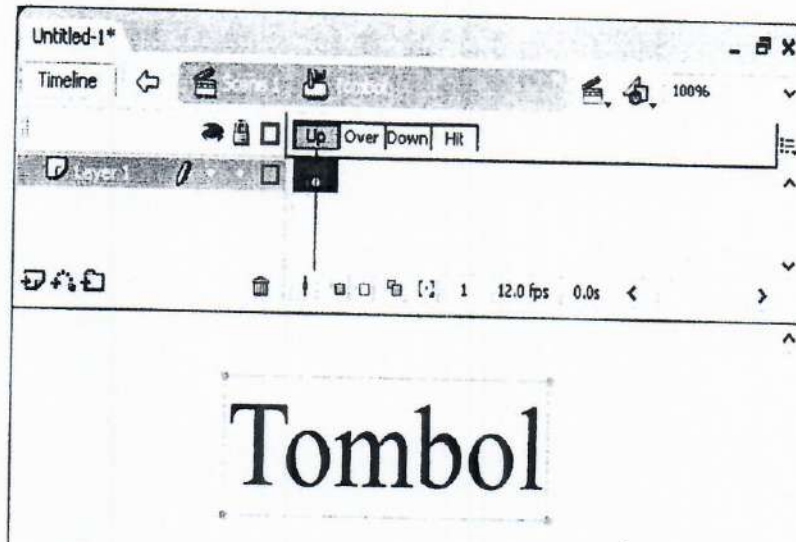


3. Ketikkan "Tombol" untuk memberi nama symbol Button pada kotak Name.
4. Pilih Button pada pilihan Type dan diakhiri dengan **OK**
5. Secara otomatis, anda akan aktif didalam tampilan lembar kerja symbol Button Tombol. Perhatikan tampilan timeline seperti pada gambar di bawah:

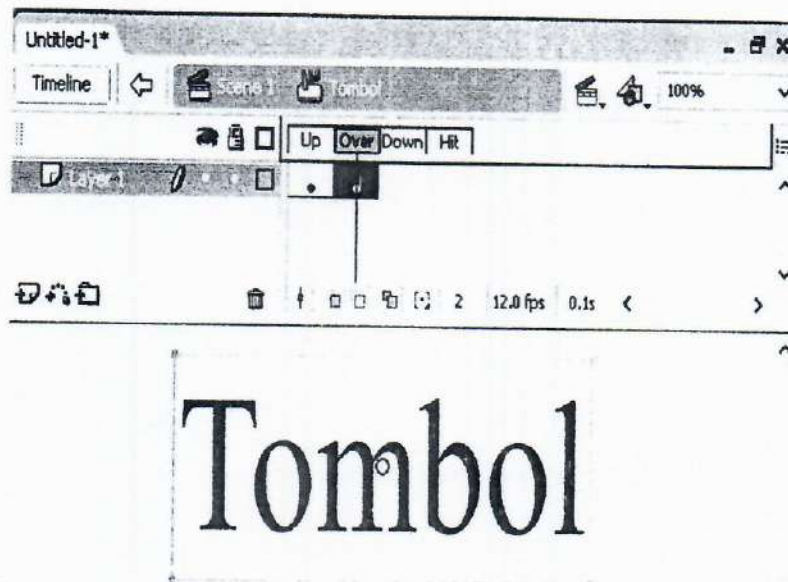




6. Dalam timeline terdapat empat frame yaitu **Up**, **Over**, **Down** dan **Hit**.
7. Klik pada frame **Up** dan buat objek teks “Tombol” dengan warna Hitam. Perhatikan gambar di bawah:

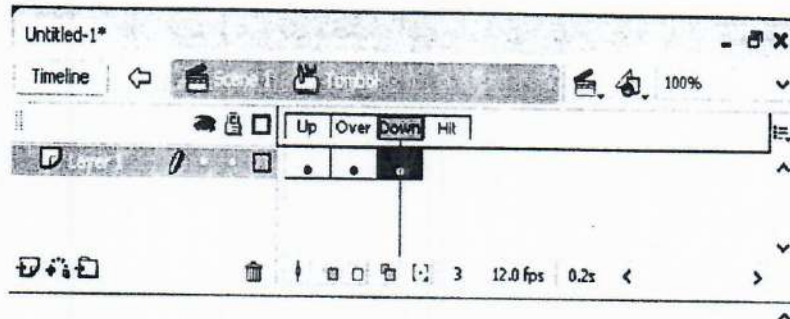


8. Selanjutnya membuat tampilan **Over** pada tombol.
9. Klik kanan frame **Over** ► pilih **Insert Keyframe** sehingga didalam frame Over disisipkan keyframe dengan objek teks yang sama dengan frame Up.
10. Ubah warna teks pada frame over menjadi merah dan perbesar ukuran teks sehingga pada saat pointer mouse berada diatas tombol, maka tombol akan berubah warna merah dan berubah ukuran.



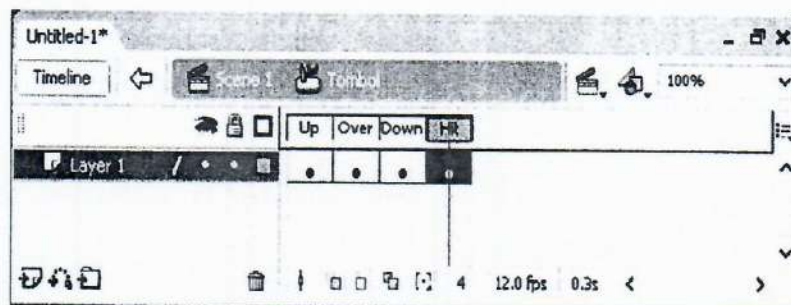
11. Klik kanan frame **Down** ► pilih **Insert Keyframe**.

12. Ubah ukuran teks “Tombol” seperti pada frame Up dengan posisi teks yang sama sehingga pada saat tombol diklik akan mengecil.



Tombol

13. Untuk membuat frame Hit, klik kanan pada frame **Hit** ► **Insert Keyframe** sehingga isi dan frame Hit sama dengan frame Down. Frame Hit digunakan untuk menentukan area klik pada tombol. Area klik pada tombol menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran tombol. Tampilan timeline tombol akan nampak seperti pada gambar di bawah:



14. Setelah selesai membuat tombol, klik **Scene 1** untuk kembali ke lembar kerja movie utama.
15. Selanjutnya menyisikan symbol Button dari library ke dalam lembar kerja movie utama.
16. Tekan **F11** untuk menampilkan jendela Library. Klik nama symbol Button “Tombol” dan geser ke dalam lembar kerja movie utama.
17. Jalankan animasi. Pada saat tombol ditunjuk, tombol berwarna hitam. Pada saat pointer mouse berada diatas tombol, maka berubah menjadi warna merah dan membesar, selanjutnya pada saat diklik maka tombol mengecil ke ukuran semula.



18. **Catatan** : Anda dapat membuat symbol Grapic atau Movie Clip pada masing-masing frame Button sehingga tampilan tombol semakin menarik.

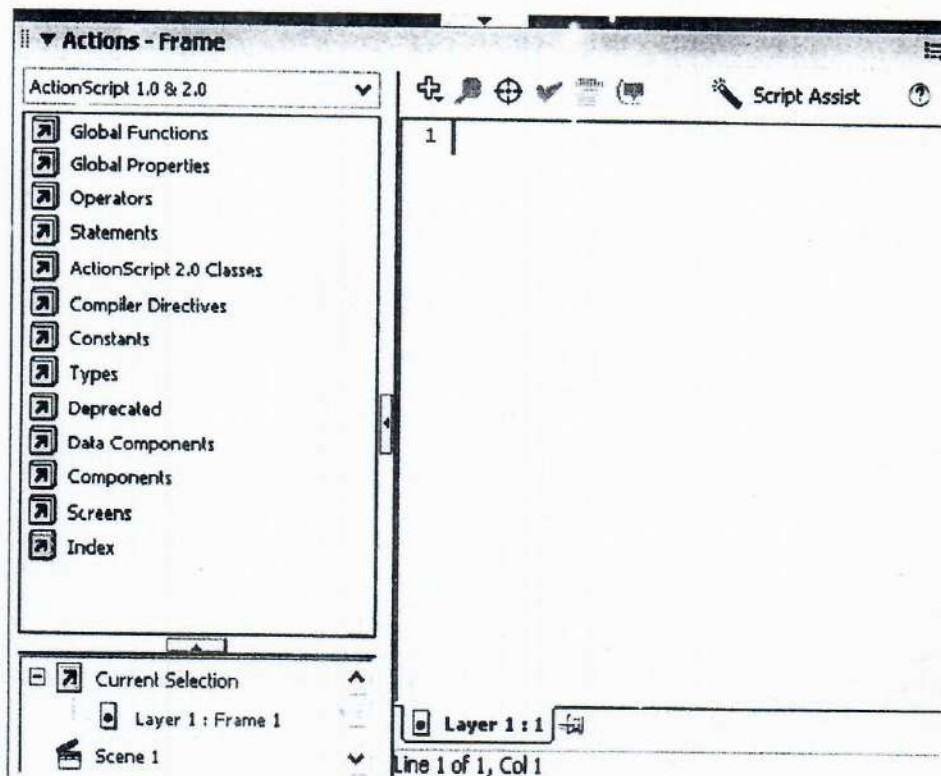
## BAB 7 ACTION SCRIPT

**Action Script** adalah suatu perintah yang menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. Perintah Action Script digunakan untuk membuat animasi yang lebih kompleks dan interaktif.

### Fungsi Panel Action Script


Panel Action Script digunakan untuk memberikan perintah action pada sebuah frame, objek tombol atau Movie Clip instance.

Langkah untuk membuka jendela Action adalah dengan menekan tombol F9 atau klik menu **Windows** ► **Actions**. Gambar di bawah adalah bagian-bagian dari jendela Action:



Tombol perintah yang dapat digunakan dalam jendela Action antara lain:

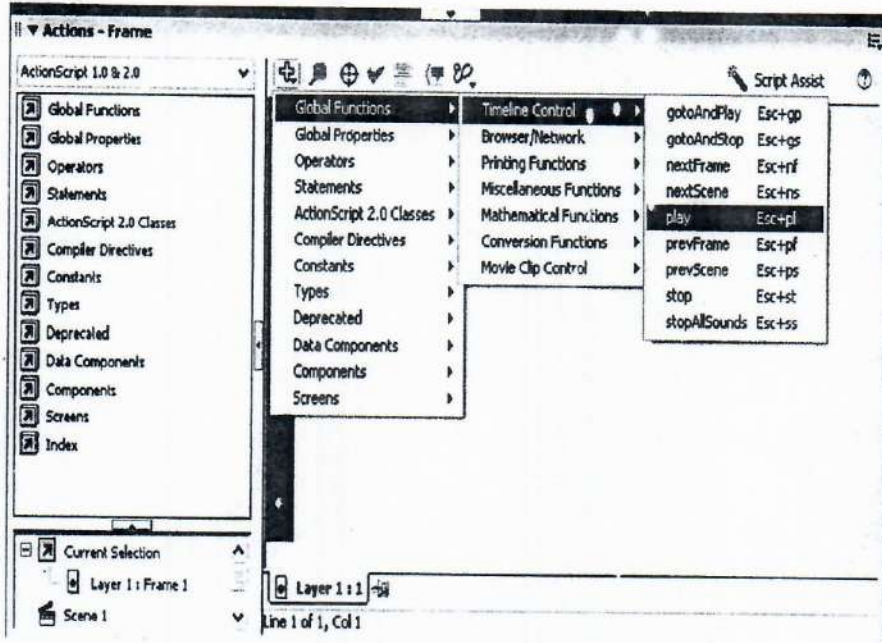
a. **Add a New Item to the Script**

Digunakan untuk memberi/menambah perintah Action Script .

Contoh:

1. Klik frame atau objek yang akan di beri script.

2. Klik tombol **Add a New Item to the Script** ➤ **Global Function** ➤ **Timeline Control** ➤ **Play**



**b. Find**

Digunakan untuk mencari dan mengganti kata atau karakter yang terdapat pada perintah Action Script 🔍.

**c. Insert a Target Path**

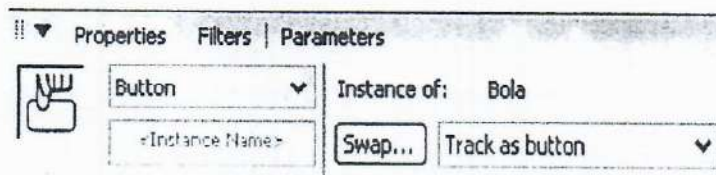
Digunakan untuk menyisipkan target atau sasaran yang akan di beri perintah Action Script.

Contoh penggunaan tombol Insert a target path ➤

1. Buat gambar objek bola di layer dengan tombol **C**val.
2. Klik **Arrow Tool** dan pilih gambar objek Bola tersebut.
3. Tekan tombol **F8** untuk mengubah objek. **Bola** menjadi objek **Button**.

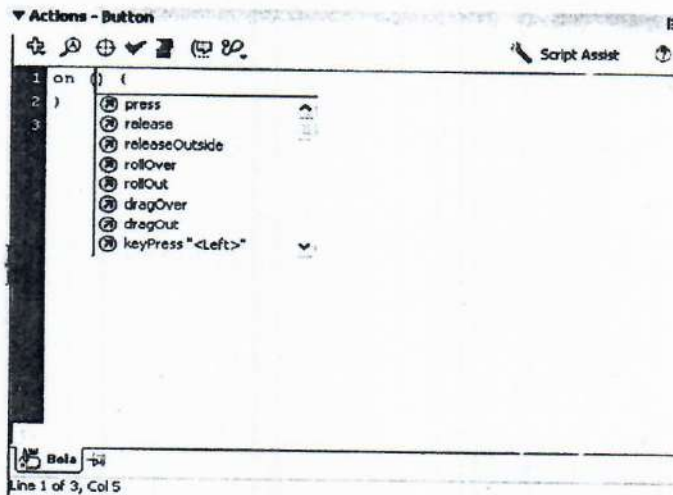


4. Pada bagian **Name**, ketik **Bola**, pada **Type**, pilih **Button** kemudian tekan **OK**.
5. Klik bagian **Instance Name**, Kemudian beri nama **Bola**.

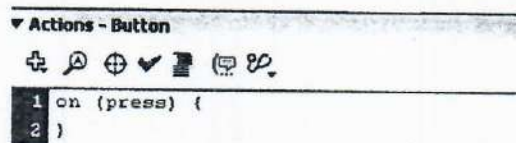




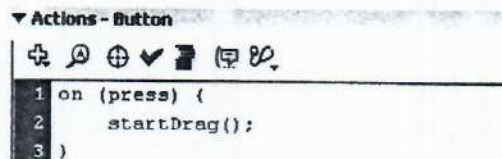
6. Tekan tombol **F9** untuk menampilkan jendela Action.
7. Klik tombol **Add a new Item to the Script** ► **Global Function** ► **Movie Clip Control** ► **On**, maka tampil perintah script seperti nampak pada gambar di bawah.



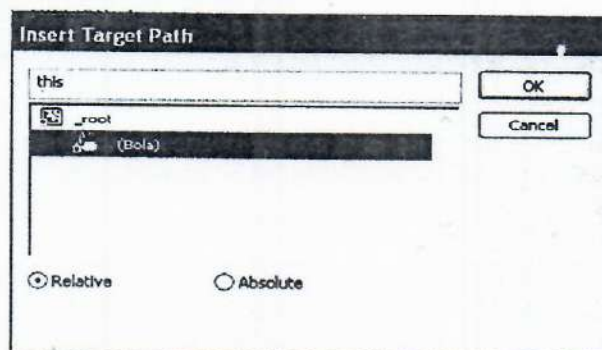
8. Klik dua kali perintah **Press** sehingga terbentuk perintah script berikut



9. Klik di belakang tanda kurung kurawal buka “{” kemudian tekan tombol **Enter** untuk memberi jarak baris.
10. Klik tombol **Add a new Item to the Script** ► **Global Function** ► **Movie Clip Control** ► **StartDrag**, sehingga terbentuk perintah script berikut:



11. Klik tombol **Insert a target path** maka tampil kotak dialog insert Target Path seperti gambar di bawah:



12. Klik nama Instance Objek yaitu bola yang berada di dalam kotak dialog **Insert Target Path** kemudian tekan tombol **OK**, sehingga terbentuk perintah script berikut:

```
▼ Actions - Button
[+] [🔍] [⊕] [✓] [📄] [🗑️]
1 on (press) {
2     startDrag(this);
3 }
```

13. Klik dibelakang kurung kurawal yang bawah kemudian tekan **Enter** untuk memberi jarak baris.  
14. Klik tombol **Plus** ► **Global Functions** ► **Movie Clip Control** ► **On**.  
15. Klik dua kali perintah **release**, sehingga terbentuk perintah script berikut:

```
▼ Actions - Button
[+] [🔍] [⊕] [✓] [📄] [🗑️]
1 on (press) {
2     startDrag(this);
3 }
4 on (release) {
5 }
```

16. Klik di belakang kurung kurawal yang atas kemudian tekan **Enter** untuk memberi jarak baris.  
17. Klik tombol **Plus** ► **Action** ► **Movie Clip Control** ► **stopDrag**, agar objek bola dapat digeser dan dilepaskan di posisi yang lain. Perintah script akan terlihat seperti perintah berikut:

```
▼ Actions - Button
[+] [🔍] [⊕] [✓] [📄] [🗑️]
1 on (press) {
2     startDrag(this);
3 }
4 on (release) {
5     stopDrag();
6 }
```

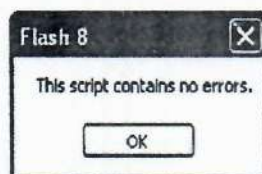
18. Tekan tombol **Ctrl + Enter** untuk menguji perintah di atas.

**d. Check Syntax**

Digunakan untuk memeriksa apakah perintah Action Script yang dituliskan tersebut benar atau tidak ✓.

Contoh 1:

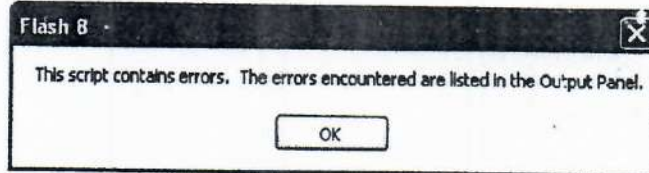
- 1) Tampilkan jendela Action dengan menekan **F9**.
- 2) Ketikkan perintah **gotoAndPlay(1)**.
- 3) Tekan tombol **Check Syntax**, maka tampil komentar **This script contains no errors**, berarti tidak ada kesalahan dalam penulisan script Anda.





Contoh 2:

- 1) Tampilkan jendela Action dengan menekan **F9**.
- 2) Ketikkan perintah **gotoAndStop()**.
- 3) Tekan tombol **Check Syntax**, sehingga tampil komentar **This script contains errors, The errors encountered are listed in the Output Window**, berarti ada kesalahan dalam script Anda.



**e. Auto Format**

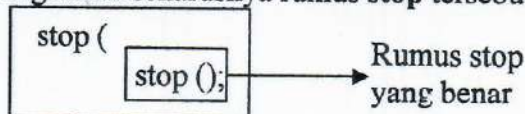
Digunakan untuk mengatur format pada perintah Script yang telah dimasukkan, sesuai dengan format yang telah diatur oleh program Flash.

**f. Show Code Hint**

Digunakan untuk menampilkan kode penunjuk untuk membantu Anda dalam menuliskan perintah yang benar.

Contoh:

Pada jendela **Action**, ketikkan rumus **stop()** maka tampil keterangan yang menunjukkan bagaimana seharusnya rumus **stop** tersebut diketik.



Jika keterangan tersebut tidak muncul tekan tombol **Show Code Hint** untuk memunculkannya.

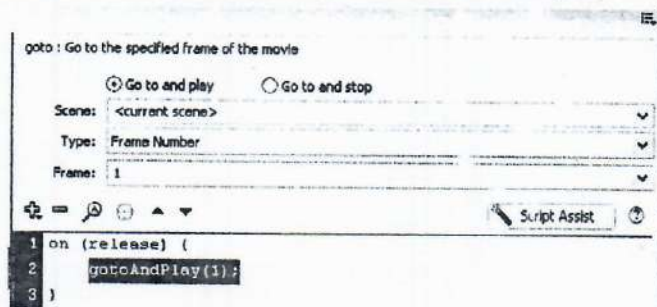
**g. Debug Options**

Digunakan untuk menampilkan atau menghapus tanda breakpoint. Klik tombol **Debug Options**, maka muncul 3 perintah yaitu:

- **Toggle Breakpoint**, untuk menampilkan tanda breakpoint.
- **Remove Breakpoint**, untuk menghapus tanda breakpoint.
- **RemoveAll Breakpoint**, untuk menghapus semua tanda breakpoint

**h. Script Assist**

Peranti ini digunakan untuk mengolah perintah script tertentu sehingga mempermudah kita untuk mengatur parameter dari script tersebut



## BAB 8 PUBLIKASI

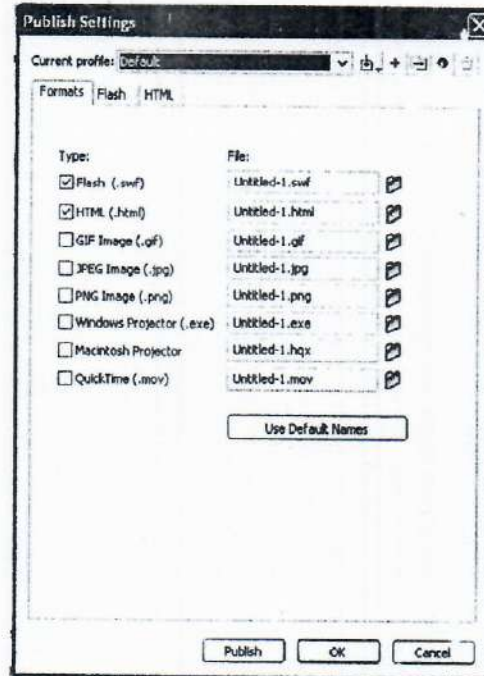
Keistimewaan Flash yang dipublikasikan adalah dapat didesain untuk keperluan presentasi pada sebuah animasi halaman Web. Perintah publish akan menyisipkan file **Flash Player (SWF)** dan dokumen **HTML** ke dalam jendela browser.

Perintah **Export Movie** mengijinkan Anda membuat isi Flash yang dapat disunting dalam aplikasi yang lain dan mengekspor sebuah movie langsung kedalam format tunggal. Sebagai contoh, Anda dapat mengekspor movie seperti file **Flash Player**, rangkaian image **bitmap**, frame tunggal atau file image, dengan berbagai variasi format, termasuk **GIF, JPEG, PNG, BMP, PICT, QuickTime**, dan **Avi**.

### Memublikasikan Flash Movie

Untuk memublikasikan **Flash Movie** pada **Web**, Anda dapat menggunakan dua langkah proses. **Pertama**, siapkan semua file yang diperlukan untuk melengkapi aplikasi Flash dengan **Publish Settings**. Kemudian konversikan file movie beserta isinya dengan perintah **Publish**. Langkah dalam menentukan pilihan untuk file Flash movie adalah:

1. Buat sebuah animasi sesuai dengan selera Anda dan simpan animasi tersebut dengan nama: **Design fla** pada folder **Animasi**.
2. Pilih menu **File ► Publish Settings**, sehingga tampil kotak dialog **Publish Settings** seperti pada gambar di bawah:





3. Pilih tipe yang ingin Anda hasilkan pada pilihan kotak periksa **Type**, yaitu: **.swf**, **.html**, **.gif** dan lain sebagainya.

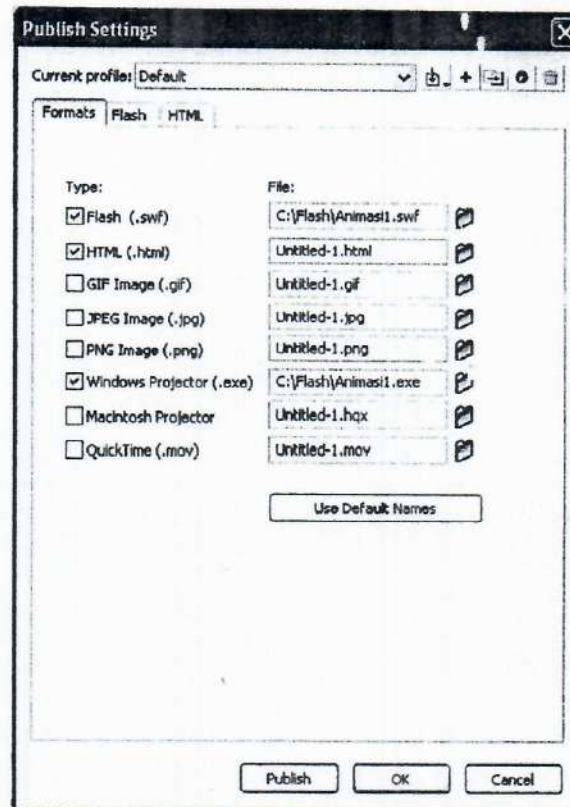
Format **HTML** otomatis terpilih, karena file HTML dibutuhkan untuk menampilkan Flash movie Anda ke dalam browser. Jika format yang dipilih mempunyai sub perintah, maka akan ditampilkan tabulasi yang sejajar dengan tabulasi HTML.

Pada bagian **File**, pilih salah satu perintah berikut:

- Gunakan nama file default yang sudah ada, jadi Anda tidak perlu mengetik nama file baru.
- Hapus nama file default, kemudian masukkan nama file baru.

Anda dapat menentukan di mana Anda mempublikasikan file tersebut pada lokasi yang berbeda. Sebagai contoh, jika Anda ingin menyimpan file SWF ke dalam satu lokasi dan file HTML ke dalam lokasi yang lain). Dalam kotak teks, gunakan **backslash (\)** untuk menyusun urutan penulisan **directory**, **folder**, dan **file**.

Sebagai contoh, **D:\Folder\filenama.swf** di mana **D:** adalah nama drive, **\Folder** adalah nama folder, dan **filename.swf** adalah nama filenya.



**Catatan:**

- Untuk membuat sebuah file yang nberakhiran **.exe**, pilih pilihan **Windows Projector**.
- Masukkan sebuah file baru, atau pilih **Use Default Name** agar setiap file menggunakan nama file default.
- Tekan tombol **Publish** untuk menjalankan pilihan di atas dan klik **OK** untuk menutup kotak dialog Publish Settings.





# PROYEK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

## MATA PELAJARAN "X"



RENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

## MATA PELAJARAN "X"

### RENCANA AJAR

RENCANA AJAR

PERTEMUAN 1 .....

PERTEMUAN 2 .....

PERTEMUAN 3 .....

PERTEMUAN 4 .....

PERTEMUAN 5 .....

PERTEMUAN 6 .....

PERTEMUAN 7 .....

PERTEMUAN 8 .....

PERTEMUAN 9 .....

PERTEMUAN 10 .....

PERTEMUAN 11 .....

PERTEMUAN 12 .....

PERTEMUAN 13 .....

PERTEMUAN 14 .....

KELUAR

MEMBALI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

# MATA PELAJARAN "X"

MENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

UB MATERI

UB MATERI

UB MATERI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

# MATA PELAJARAN "X"

MENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

UB MATERI

UB MATERI











MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

# MATA PELAJARAN "X"

RENCANA AJAR

MATERI 1

SUB MATERI 1

MATERI 2

SUB MATERI 2

MATERI 3

SUB MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

# MATA PELAJARAN "X"

RENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR



KEMBALI



# MATA PELAJARAN "X"

RENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

Skor Akhir =

KEMBALI

# MATA PELAJARAN "X"

RENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

## Soal Evaluasi

Ketentuan Soal :

1. Soal dalam bentuk pilihan ganda
2. Jumlah Soal ada 5
3. Setiap soal benar skor 10
4. Setiap soal salah skor -5
5. ....
6. ....

Halaman selanjutnya

KEMBALI

# MATA PELAJARAN "X"

RENCANA AJAR

MATERI 1

MATERI 2

MATERI 3

MATERI 4

EVALUASI

KELUAR

Soal ke

Skor =

Bumi mengelilingi Matahari disebut .....

- a. Rotasi
- b. Revolusi
- c. Redudansi
- d. Regenerasi

KEMBALI