



BAB I

PENGOPERASIAN HASIL PRODUK MULTIMEDIA

Kompetensi Dasar	:	Mengoperasikan hasil produk multimedia
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan pengertian perangkat lunak pengolah animasi- Menjelaskan beberapa perangkat lunak untuk menjalankan hasil produk multimedia- Menjalankan hasil produk multimedia

A. Pengantar

Pernahkah kalian melihat gambar yang bergerak-gerak ketika pertama kali masuk mengunjungi sebuah situs? Pernahkah anda melihat kartun yang setiap hari ditayangkan di televisi kesayangan anda? Mungkin anda bertanya-tanya bagaimana cara membuatnya bukan?

Program pengolah animasi dilihat dari perkembangannya mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Terlihat dimasyarakat banyak beredar program-program pengolahan animasi, yang tentu terkait pada kebutuhan akan tingkat penggunaan dan kelebihan dari program-program tersebut. Disamping itu, juga banyak beredar program yang menjalankan hasil produk multimedia. Materi yang diberikan ini memberikan gambaran tentang pengoperasian hasil produk multimedia dengan perangkat lunak pengolah animasi khususnya *Macromedia flash professional 8*, sehingga nantinya siswa dapat mengoperasikan hasil produk multimedia pada perangkat lunak operasi multimedia.

Di bawah ini adalah merupakan aplikasi yang termasuk ke dalam keluarga *Macromedia*.

Aplikasi-aplikasi *Macromedia*.

1. *Flash Profesional 8*.
2. *Fireworks*.
3. *Dreamweaver*.
4. *Freehand*.

Seiring dengan perkembangan zaman, *Flash Professional 8* disesuaikan dengan kebutuhan akan pembuatan sebuah aplikasi *web* disamping pembuatan animasi.

B. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian sehingga akan terlihat bergerak. Pergerakan dari animasi akan lebih mudah dicerna oleh pemakai daripada gambar diam. Gambar diam memang lebih komunikatif dibanding animasi dalam hal-hal tertentu, sedangkan animasi dibuat khusus untuk mendukung konsep ilustrasi yang mengharuskan adegan gambar yang bergerak.

Proses animasi adalah menampilkan gambar demi gambar dalam satuan waktu, hal ini sudah merupakan ketentuan (tidak terkecuali) aplikasi yang berjalan di atas *Windows*.

Dalam animasi juga dikenal tipe file seperti file yang hanya terdiri atas kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu yang biasa disebut *Flic* (kerdipan gambar) dan mempunyai ekstensi *.fli atau *.flc dan *file* yang terdiri dari kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu dan sudah disertai efek suara yang mempunyai ekstensi *.avi (*Audio Visual Interleave*).

Macromedia flash professional 8 adalah sebuah program grafis animasi standar professional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti *Courseware*, *Multimedia Presentation*, *Website*, *Computer Game* dan *Animation*. Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, game, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. *Flash professional 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*Flash 5*, *Flash 6/MX*, *Flash MX professional 2004*)

C. Menjalankan Hasil Produk Multimedia

Produk animasi merupakan salah satu karya multimedia yang populer merupakan hasil karya program *Flash*. *Flash* memiliki program publishing yang diberi nama "*Flash Player*". File flash disimpan dalam bentuk file berekstensi FLA dan hasil dari *publishing*-nya file akan berekstensi SWF dan untuk mem-*publish*-nya akan dibahas pada bab selanjutnya

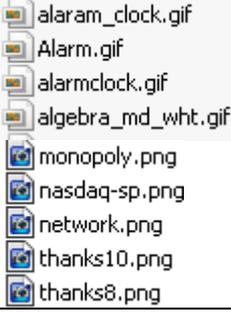
Proses publishing di dalam *Flash* akan menghasilkan berbagai bentuk *file* yang dapat dimainkan atau dijalankan oleh beberapa program aplikasi. Beberapa jenis *file* yang dapat dihasilkan dengan *type publish* sebagai berikut.

1. *Flash*.
2. Format *image* seperti *GIF*, *JPG* dan *PNG*.
3. *Quick time*.
4. *HTML*.

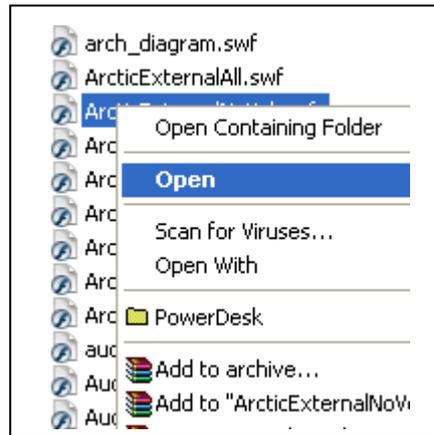
5. File EXE.
6. File HQX

Dari hasil *publish* produk animasi yang dihasilkan *flash* maka perlu program untuk menjalankannya, akan tetapi tergantung pada jenis *setting-an publish* yang dihasilkan. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut:

Tabel 1. *Publish* Produk *Flash*

<i>Type publish</i>	<i>File yang dihasilkan</i>	<i>Program yang dibutuhkan</i>
<i>Flash</i>		<i>Flash Player</i>
<i>HTML</i>		<i>Internet Browser</i> (<i>Internet Explorer, Opera, Mozilla firefox, dsb</i>)
<i>Format image (gif, png, jpg)</i>		<i>Gif, Png, Jpg Viewer</i>
<i>Quick time</i>	Classical1.mov Classical2.mov Classical3.mov Country1.mov Country2.mov Dance1.mov Dance2.mov	<i>Quick time player</i>
<i>Windows Projector</i>	Berextention .exe	Menghasilkan aplikasi tertentu berbasis <i>windows</i>
<i>Macintosh Projector</i>	Berextention .hqx	Menghasilkan aplikasi tertentu berbasis <i>Mac</i>

Untuk dapat menjalankannya kalian harus meng-*install* program yang dibutuhkan untuk menjalankan hasil *publish* karya *flash*. Setelah di-*install* program pendukungnya karakter *file flash*, tampilanya akan mengikuti karakter program pendukung, dan untuk menjalankannya cukup melakukan *doubel click* pada *file* hasil produk *flash* atau klik kanan pada *file*-nya dan klik *open*.



Gambar 1. Menjalankan *file* hasil animasi