



BAB IV

PENGGUNAAN MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANIMASI

- Kompetensi Dasar** : Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah animasi
- Indikator** : Menggunakan fungsi menu dan ikon pada:
- *Menu Bar*
 - *Toolbox*
 - *Timeline*
 - *Panel Colors*

A. Pengantar

Pada materi ini akan diberitahukan bagaimana cara menggunakan menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah animasi. Perlu diketahui bahwa pengembang *software* selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menampilkan sebuah tampilan, khususnya tampilan menu dan ikon, Hal ini semata-mata untuk memudahkan si pengguna untuk menjalankan perintah-perintah yang dimiliki oleh program tersebut. Oleh sebab itu, materi yang diberikan berupa cara bagaimana menggunakan menu dan ikon dengan pendekatan fungsi alat (yaitu fungsi *mouse* dan fungsi *keyboard*).

B. Penggunaan Menu dan Ikon

1. Penggunaan Menu Bar

Penggunaan menu pada Menu Bar dapat menggunakan 2 (dua) cara sebagai berikut.

1) Menggunakan *Mouse* :

a) Arahkan *poiter mouse* pada salah satu *menu bar*

Sebagai contoh arahkan *poiter mouse* pada menu F*ile*

- b) Klik menu File, maka akan muncul sub menu File berisi perintah-perintah pengelolaan *file*.
 - c) Klik salah satu perintah yang diinginkan.
Sebagai contoh klik sub menu perintah *New*, maka perintah yang dilakukan adalah membuat dokumen baru.
 - d) Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain.
- 2) Menggunakan fungsi tombol *keyboard*
- a) Menggunakan fungsi tombol **Alt**
Jika kita melihat *Menu Bar* pada *flash 8*, kita tidak dapat melihat huruf bergaris bawah pada setiap menu seperti yang ditampilkan pada perangkat lunak berbasis *windows*, oleh karena itu untuk menampilkan garis bawah huruf pada menu dapat menekan tombol **Alt** pada *keyboard* kemudian menekan huruf yang bergaris bawah pada menu maka anda dapat menggunakan menu tersebut dengan fungsi tombol **Alt**. Sebagai contoh menu *File*, untuk melakukan perintahnya adalah sebagai berikut.
 1. Tekan tombol **Alt** pada keyboard maka akan muncul garis bawah pada huruf **F** (File) dan tekan huruf **F**
 2. Tekan tombol huruf yang bergaris bawah pada sub menu perintah.
 3. Sebagai contoh untuk perintah New yang ditekan tombol huruf **N**.
 4. Perintah yang dilakukan adalah membuat dokumen baru.
 5. Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain.
 - b) Menggunakan fungsi tombol **Ctrl**
Penggunaan menu fungsi tombol **Ctrl** pada dasarnya hampir sama dengan menggunakan fungsi tombol **Alt**, akan tetapi untuk menjalankan perintahnya harus menekan tombol secara bersamaan, dan tidak semua menu dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl**. Berikut ini beberapa contoh menu perintah yang dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl** :

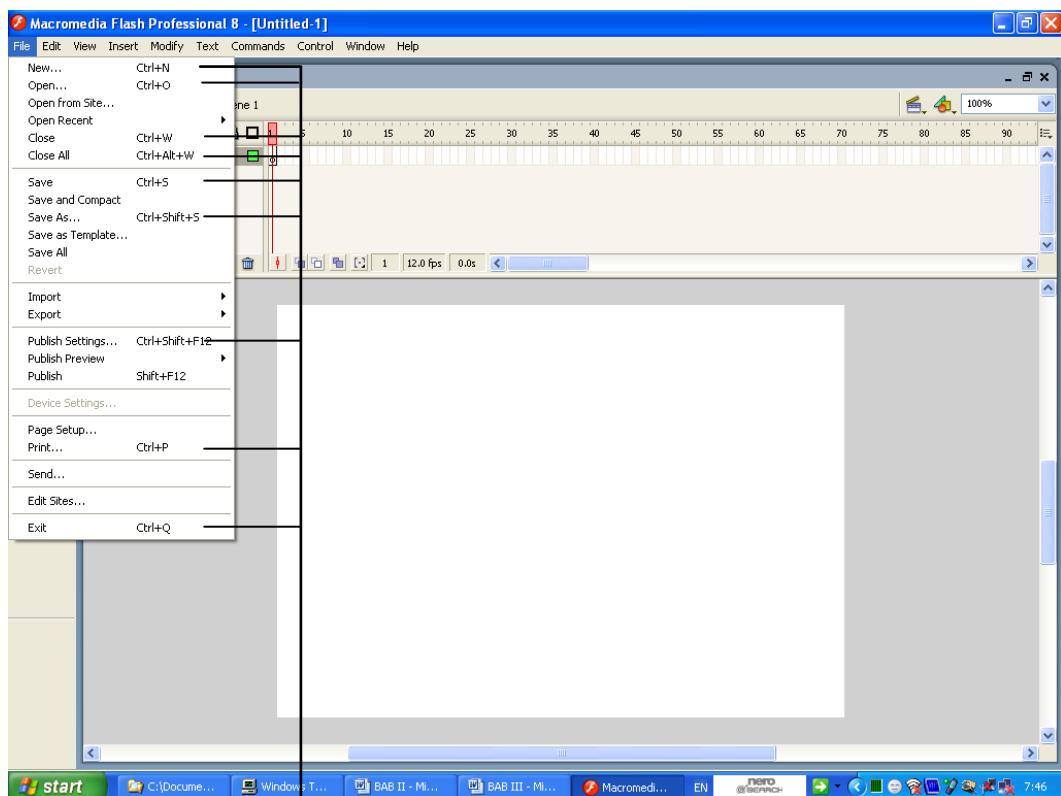
Tabel 16. Fungsi tombol **Ctrl**

Fungsi Ctrl	Fungsi Perintah
Ctrl + N	Membuat dokumen baru
Ctrl + O	Membuka dokumen
Ctrl + W	Menutup dokumen
Ctrl + Alt +W	Menutup seluruh dokumen
Ctrl + S	Menyimpan dokumen
Ctrl + Alt + S	Menyimpan dokumen dengan nama <i>file</i> lain
Ctrl + Shift + F12	Mem-publish dokumen kedalam jenis <i>file</i>

Fungsi Ctrl	Fungsi Perintah
Ctrl + P	Mencetak dokumen
Ctrl + Q	Keluar dari program
Ctrl + F	Mencari/menemukan teks
Ctrl + G	Menuju area (<i>sel, range</i>) data dan lembar kerja
Ctrl + X	Memotong data
Ctrl + Y	Membatalkan perintah (kembali ke kondisi sebelumnya).
Ctrl + Z	Menuju kondisi berikutnya
Ctrl + C	Menyalin data
Ctrl + V	Meletakkan hasil <i>copy</i> dan <i>cut</i>
Ctrl + A	Melakukan blok seluruhnya

Fungsi tombol **Ctrl** dapat dilihat pada tampilan submenu di setiap *Menu Bar*.

Perhatikan tampilan submenu pada menu *File* berikut.




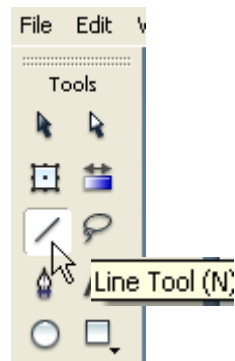
fungsi tombol **Ctrl**
Gambar 12. Fungsi tombol **Ctrl** pada Menu

2. Penggunaan Ikon pada *Toolsbox*

Untuk dapat menggunakan perintah ikon/ *tool* lakukanlah langkah berikut

- 1) Arahkan *pointer mouse* pada ikon/ *tool* perintah

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Tools*



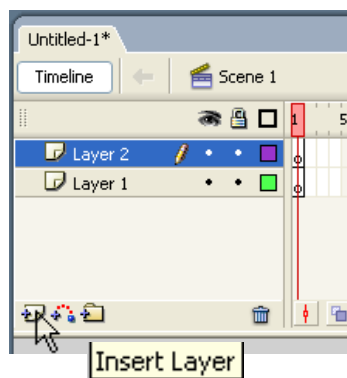
Gambar 13. Penggunaan ikon pada *Toolsbox*

- 2) Klik menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri
- 3) Perintah yang dilakukan adalah membuat gambar garis pada *stage*.

3. Penggunaan Menu dan Ikon pada *Timeline*

Untuk dapat menggunakan perintah Ikon pada *Timeline* pada dasarnya sama dengan penggunaan ikon seperti pada *Toolbox*, yaitu, sebagai contoh, dengan melakukan cara sebagai berikut :

- 1) Arahkan *pointer mouse* pada ikon perintah



Gambar 14. Penggunaan ikon pada *Timeline*

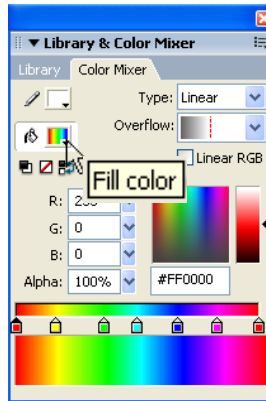
Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *layer Timeline*

- 2) Lakukan klik dengan menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri
- 3) Perintah yang dilakukan adalah menyisipkan *layer*.

4. Penggunaan menu dan ikon pada *panel colors*


Untuk dapat menggunakan perintah menu dan ikon pada *panel colors* sebagai contoh pada *Color Mixer* yaitu dengan cara melakukan sebagai berikut :

- 1) Seleksi atau blok objek terlebih dahulu yang akan diberi efek pewarnaan.



Gambar 15. Penggunaan ikon pada *Color Mixer*

- 2) Arahkan *pointer mouse* pada ikon perintah pada *Color Mixer*

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Color Mixer*, klik menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri maka perintah yang dilakukan adalah untuk memberikan efek warna pada *fill* atau akan tampil pilihan warna.

- 3) Pilih efek warna pada ikon yang lain seperti *type* dsb.