

VIDEO DAN SCENE

Satu lagi komponen Multimedia yang harus bias kita kelola adalah video. Kehadiran video memiliki manfaat yang luar biasa karena menjadi sebuah media yang dapat berdiri sendiri dan menjadi tayangan yang biasanya tidak membutuhkan media pendukung lainnya.

Video sebagai bagian dari aplikasi Multimedia tentu membutuhkan cara-cara tersendiri untuk mengemasnya dan menampilkannya sehingga bisa menjadi aplikasi yang interaktif dan lengkap. Mengemas dan menampilkan video tidak bisa disamakan dengan foto, gambar, atau suara karena ketika video ditampilkan, maka mata dan telinga pengguna multimedia akan tertuju pada tayangan video tersebut. Oleh karena itu, sebaiknya hal-hal yang mengganggu tayangan video sebaiknya dihindari.

Mirip dengan file suara, video disimpan dalam bentuk file terkompresi yang siap untuk dimuat ke dalam aplikasi multimedia. Beberapa jenis file video yang bisa diimport dan dijalankan dengan Adobe Flash di antaranya adalah AVI, MOV, MP4, dan FLV. Sangat disarankan untuk menyiapkan file video dengan kualitas terbaik, namun dengan ukuran file yang relative kecil sehingga tidak terlalu memberatkan system ketika dijalankan di computer lain dengan spesifikasi yang rendah.

Seperi halnya file suara, file video biasanya disimpan secara eksternal dan kemudian dimuat ke dalam aplikasi multimedia. Perbedaannya adalah bahwa file suara hanya membutuhkan tombol ON/OFF dan volume, sedangkan video membutuhkan banyak tombol untuk mengatur beberapa hal yang diperlukan untuk mengendalikannya.

Adobe Flash telah sejak lama menyiapkan player khusus untuk video, sehingga kita tidak perlu membuatnya lagi. Tombol-tombol seperti Play, Pause, Volume, Slider, dan lain-lain, sudah tidak perlu dibuat secara manual. Yang kita lakukan adalah memilih skin yang sesuai dengan ukuran dan desain tampilan aplikasi multimedia yang sedang kita kerjakan.

A. Mengimport Video

Berikut ini adalah contoh bagaimana kita menyiapkan file video yang dapat diload ke dalam aplikasi Flash:

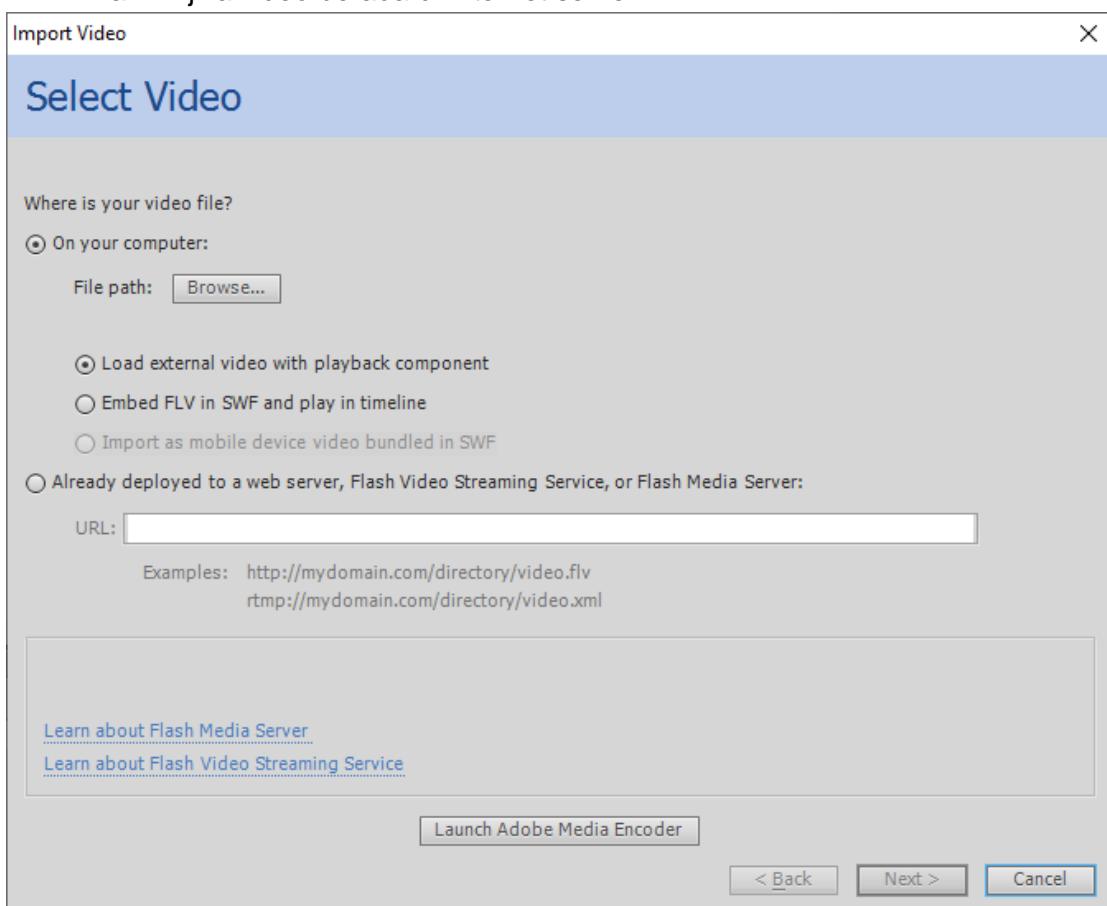
1. Buat file Flash baru dengan menggunakan Action Script 3.0
 2. Siapkan satu frame tersendiri untuk menampilkan file video tersebut.
 3. Sebelum mengimport file video yang akan kita gunakan, terlebih dahulu tempatkan file video tersebut pada folder yang sama dengan file multimedia yang sedang kita buat, sehingga aplikasi dapat dikemas dalam satu folder khusus.
 4. Import file video:
 - o menu: **File > Import > Import Video**
 5. Berikutnya, akan ditampilkan kotak dialog Import Video dengan beberapa pilihan:
 - o **On Your Computer** (File video secara fisik ada di dalam computer)
 - **Load External video with playback component**
- Pilihan ini yang dibutuhkan bagi kebanyakan pengguna Flash karena kita tidak perlu memasukkan video ke dalam Timeline melainkan diload secara eksternal. Adobe Flash akan menyediakan Player Video yang dapat kita pilih.

- **Embed FLV in SWF and play in timeline**

Pilihan ini akan memuat video ke dalam bentuk SWF yang ditempatkan ke dalam Timeline.

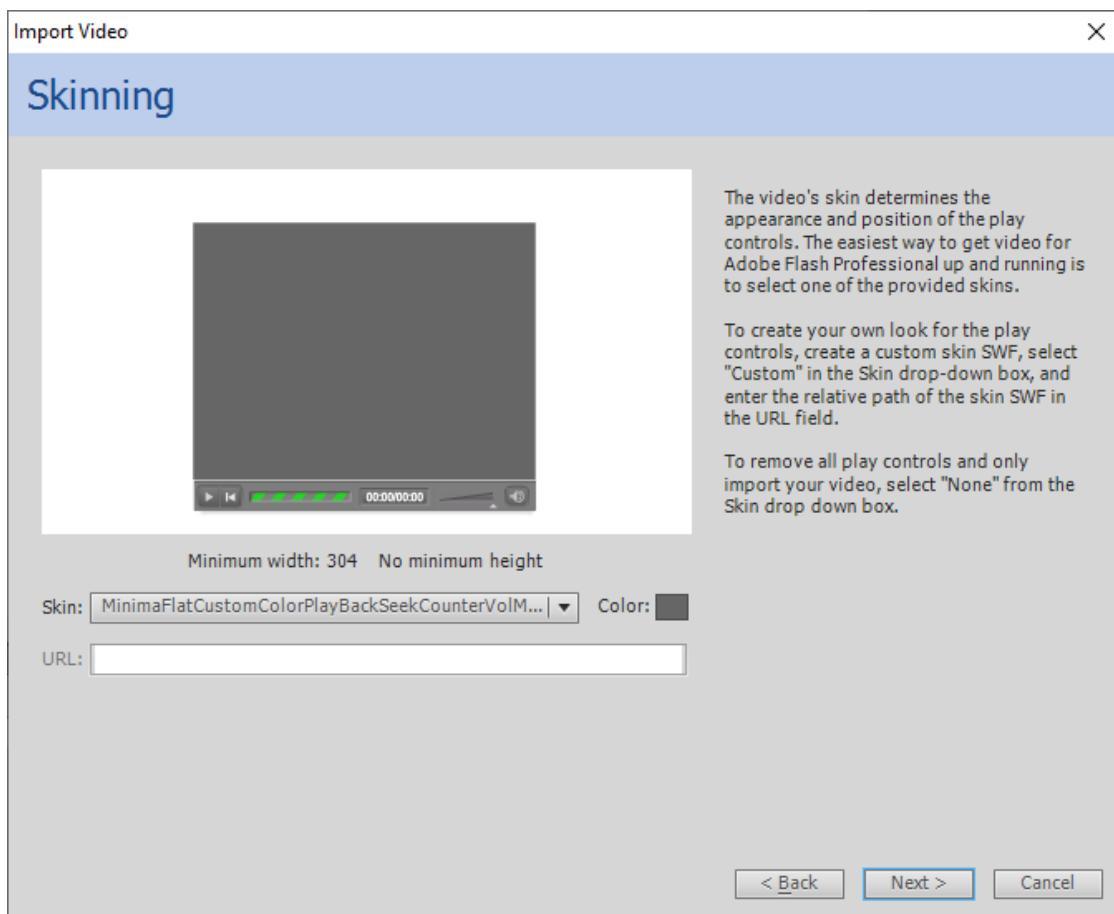
- **Already deployed to a web server...**

Pilihan ini jika video berada di internet server.

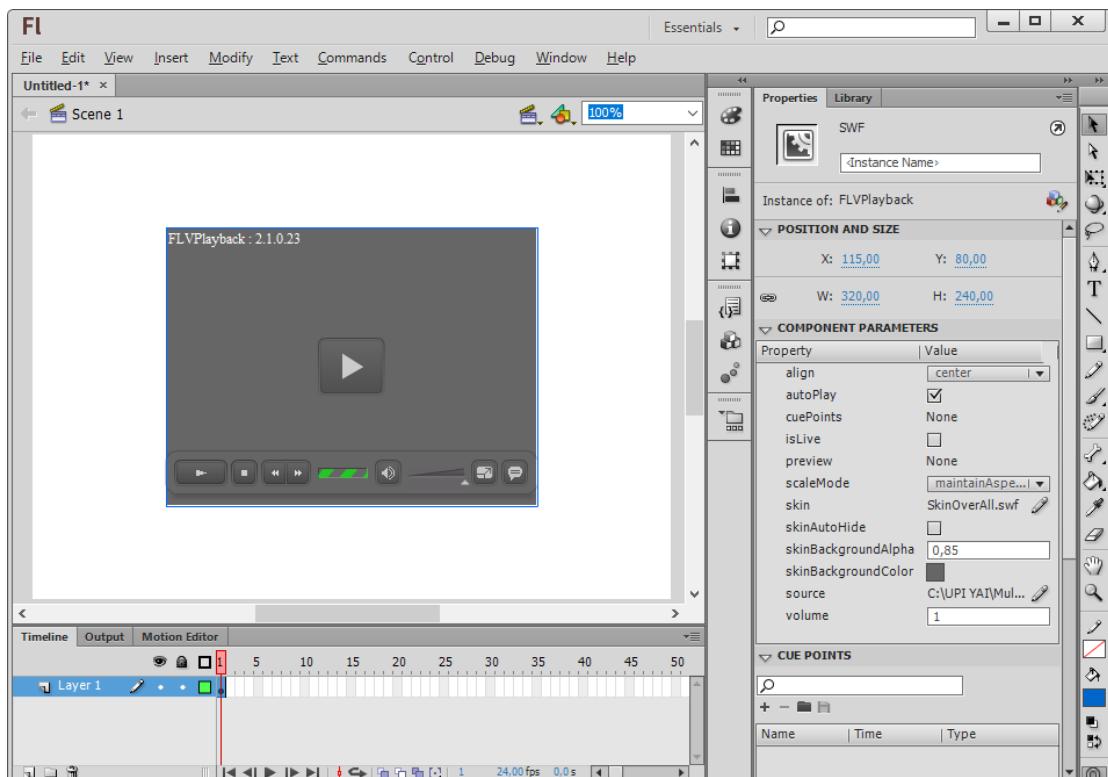


6. Klik pada tombol Browse untuk mengimport file video yang akan kita sertakan pada frame yang telah kita siapkan.
7. File video akan dicatat sebagai sebuah alamat pada computer. Gunakan folder kerja sehingga terhindar dari kesalahan akibat pencarian file yang tidak menemukan file video pada saat aplikasi multimedia dijalankan.
8. Selanjutnya adalah memilih Skin yang akan kita gunakan sebagai Player Video. Pilih salah satu skin dengan satu set tombol yang paling sesuai. Jangan lupa untuk memilih warna yang paling sesuai dengan desain yang telah kita buat.

Pada intinya terdapat 3 jenis Skin dengan banyak varian di dalamnya, yakni: Minimal, Skin Over, dan Skin Under.



9. Klik tombol NEXT
10. Pada tampilan berikutnya, klik pada tombol FINISH.
11. File video telah dimuat ke dalam Stage yang ditempatkan sebagai sebuah objek pada satu Frame di Timeline seperti berikut ini:



12. Hal berikutnya yang perlu kita lakukan adalah mengatur ukuran video tersebut di Stage. Atur ukuran Width dan Height pada Properties (W:... dan H:...) sehingga video dapat ditampilkan dengan ukuran yang sesuai dengan ukuran Stage. Jangan menggunakan ukuran yang lebih besar dari ukuran Stage!
13. Tambahkan Instance Name, misalnya dengan nama: “**myvideo**” sehingga video dapat dikendalikan melalui Action Script.

B. Script untuk Pengaturan Video

14. Perhatikan tampilan sebuah aplikasi multimedia berikut ini:



Pada aplikasi multimedia ini terdapat Baris Menu yang terdiri dari 5 Tombol. Masing-masing tombol akan mengarahkan penggunanya pada satu frame tersendiri. Contohnya: Tombol HOME ke Frame 1, Tombol PROFILE ke Frame 2, Tombol PRODUCT ke Frame 3, Tombol VIDEO ke Frame 4, Tombol CONTACT ke Frame 5.

Dengan demikian, yang perlu kita lakukan adalah membuat Action Script yang dipergunakan untuk pindah ke frame yang dituju.

15. Beri nama masing-masing tombol dengan nama instance, misalnya sebagai berikut: **home_btn**, **profile_btn**, **product_btn**, **video_btn**, dan **contact_btn**.
16. Klik ganda pada tombol tersebut, kemudian tambahkan masing-masing tombol dengan variasi pada frame: OVER, DOWN, dan HIT. Dengan demikian, pengguna multimedia bias melihat tombol yang interaktif.
17. Pada Timeline Utama, tambahkan Layer baru, beri nama “ACTION”, kemudian tambahkan Action Script ini pada Layer ACTION:

```

stop();

home_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikhome);
profile_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikprofile);
product_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikproduct);
video_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikvideo);
contact_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcontact);

function klikhome(e:Event) {
    gotoAndStop(1);
}

function klikprofile(e:Event) {
    gotoAndStop(2);
}

function klikproduct(e:Event) {
    gotoAndStop(3);
}

function klikvideo(e:Event) {
    gotoAndStop(4);
}

function klikcontact(e:Event) {
    gotoAndStop(5);
}

```

Keterangan:

Action Script di atas adalah kode program untuk Navigasi yang akan mengantarkan penggunanya ke masing-masing Frame.

18. Save aplikasi multimedia ke dalam satu folder yang sama dengan folder tempat file video berada. Hal ini diperlukan agar aplikasi multimedia dapat menemukan file video yang akan di-load.
19. Test Movie (Ctrl + ENTER).
20. Cobalah untuk meng-klik tombol video dan yakinkan bahwa video dapat dijalankan dengan baik.
21. Jika video telah berjalan dengan baik, cobalah untuk mengklik tombol lain untuk pindah ke Frame yang lain sekaligus menutup tampilan video tersebut.

Jika kita masih bisa mendengar suara dari video tadi, maka kita harus memperbaiki Action Script. Suara tersebut dating dari video karena pada dasarnya video adalah objek yang tetap berjalan meski tidak ditampilkan di layar.

22. Perbaiki Action Script sehingga menjadi seperti di bawah ini:

```
stop();

var videoplay = "off";

home_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikhome);
profile_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikprofile);
product_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikproduct);
video_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikvideo);
contact_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcontact);

function klikhome(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(1);
}

function klikprofile(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(2);
}

function klikproduct(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(3);
}
```

```

}

function klikvideo(e:Event) {
    //myvideo.play();
    videoplay = "on";
    gotoAndStop(4);
}

function klikcontact(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(5);
}

```

Pada Action Script di atas telah ditambahkan satu variable dengan nama “videoplay” untuk penanda bahwa video sedang berjalan atau berhenti. Dengan variable ini, maka ketika tombol VIDEO di-klik, Frame yang berisi video akan ditampilkan sekaligus variable tersebut diberi nilai “on”.

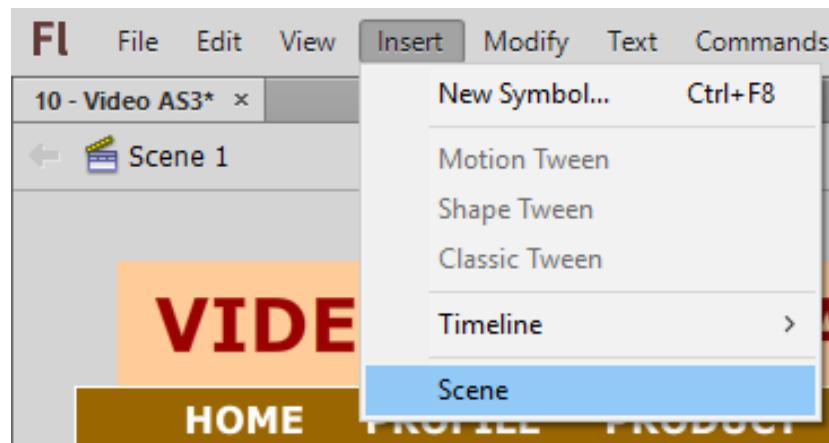
Ketika tombol lain di-klik, maka aplikasi akan mencari tahu nilai dari variable **videoplay** tersebut. Jika variable videoplay bernilai “**on**” maka video dapat dihentikan. Akan tetapi jika variable videoplay tersebut bernilai “**off**” maka logika program akan langsung lompat pindah frame.

C. Membuat Scene

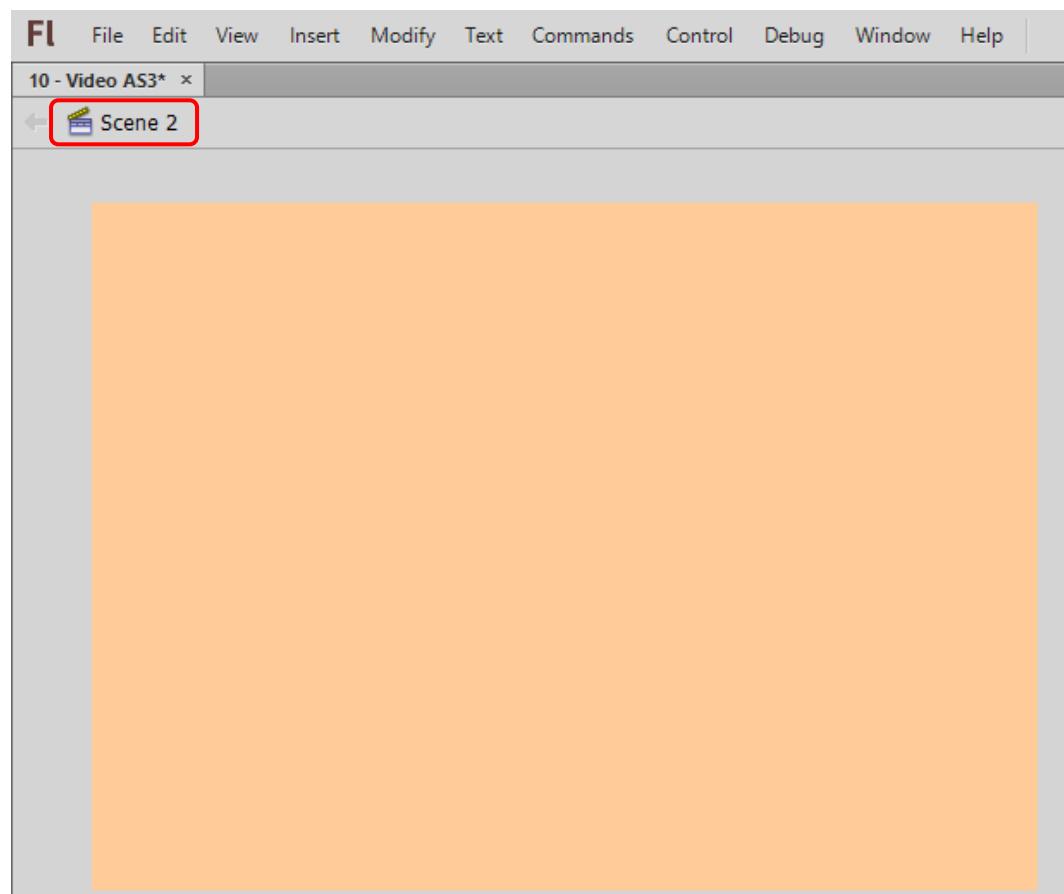
Cara lain menampilkan video adalah dengan membuat Scene baru. Hal ini dilakukan karena video membutuhkan desain halaman yang minimalis tidak membutuhkan gambar-gambar lain kecuali satu set tombol untuk mengendalikan video tersebut.

Dengan membuat Scene baru, berarti hanya dibutuhkan satu tombol tambahan untuk keluar dari Scene tersebut. Biasanya tombol untuk keluar dari Scene ini diberi tulisan: CLOSE, EXIT, BACK, HOME, dan sejenisnya. Dengan tombol tersebut, maka pengguna multimedia dapat dengan mudah menutup tampilan video dan kembali ke frame sebelumnya.

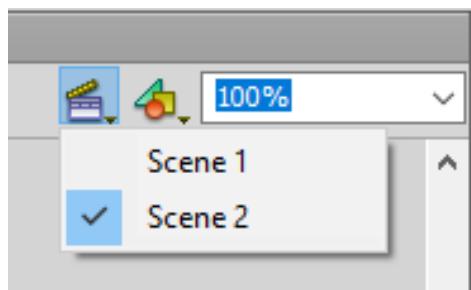
1. Untuk menambahkan Scene baru, klik pada menu: **Insert > Scene**:



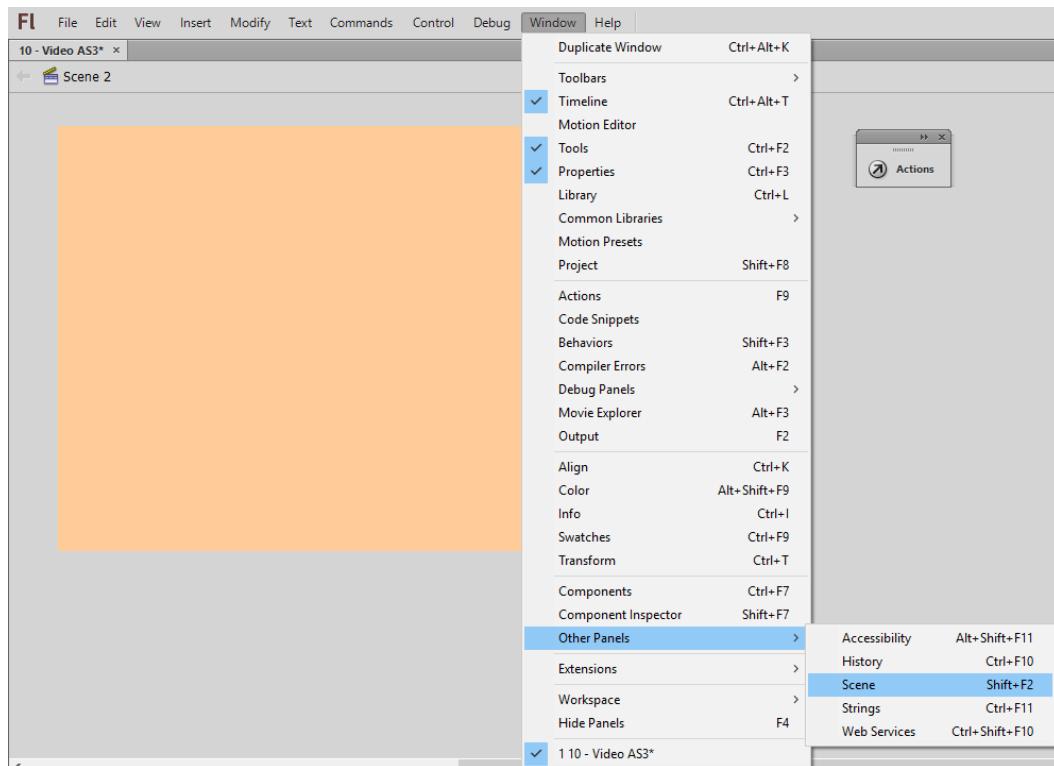
2. Stage kosong akan terbuka dengan tulisan nomor Scene di kiri atas Stage. Biasanya, jika baru pertama kali membuat Scene maka seharusnya adalah tulisan “Scene 2”



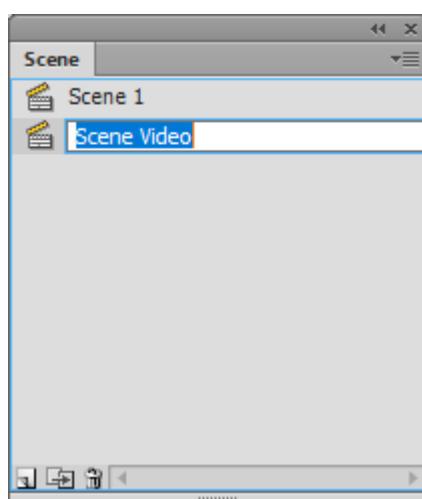
3. Perlu diketahui bahwa warna latar (background) adalah untuk keseluruhan Scene. Jika warna latar telah ditentukan sebelumnya, tidak perlu menggantinya akan tetapi dapat dengan menggunakan Rectangle yang menutupi seluruh area layar.
4. Untuk berpindah-pindah antar Scene kita dapat menggunakan Edit Scene, yakni ikon kecil yang terletak di sebelah kanan atas Stage. Dengan Edit Scene ini kita dapat mengetahui berapa banyak Scene yang kita kelola.



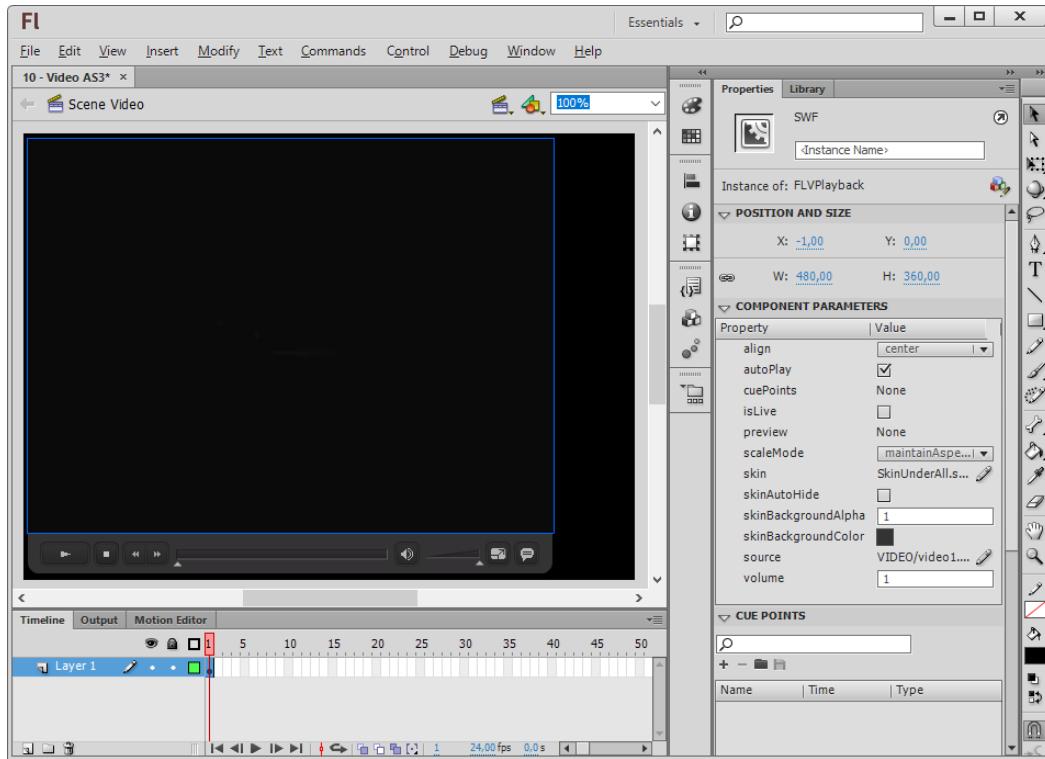
5. Untuk kebutuhan lebih jauh seperti mengganti nama Scene, dapat menggunakan Scene Explorer dengan mengaktifkannya melalui menu: Window > Other Panel > Scene (Shift + F2).



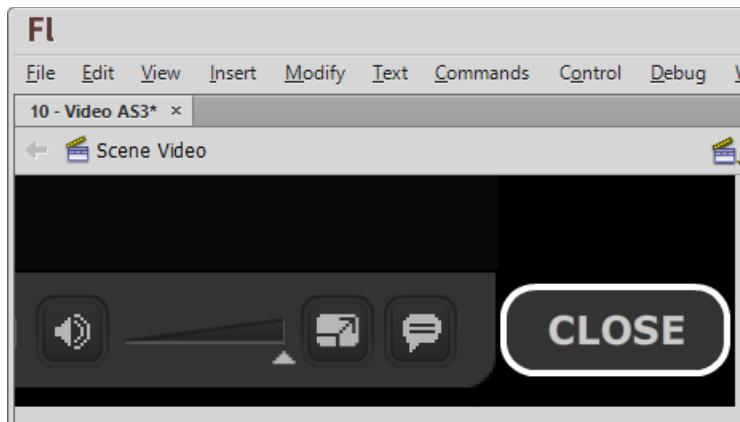
6. Dengan menggunakan Scene Explorer kita dapat mengganti nama Scene dengan cara klik ganda pada tulisan Scene yang akan kita ganti namanya:



- Selanjutnya, buat Rectangle berwarna gelap sebagai latar belakang pada frame yang berisi video ini, kemudian Import sebuah video ke dalam Stage dan atur ukuran serta letaknya di Stage.



- Beri nama instance video tersebut, misalnya: “**myvideo**”.
- Buat sebuah tombol **CLOSE** yang nantinya dapat dipergunakan oleh pengguna aplikasi multimedia untuk menutup Scene video ini, contoh:



- Beri nama instance tombol tersebut: **close_btn**
- Tambahkan layer baru, beri nama: **ACTION**.
- Ketik Action Script sebagai berikut:

```

stop();

close_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikclose);

```

```

function klikclose(e:Event) {
    myvideo.stop();
    gotoAndStop(1, "Scene 1");
}

```

13. Kembali ke Scene 1. Kita harus memperbaiki Action Script yang sebelumnya telah kita buat, dengan mengganti perintah gotoAndStop di bawah function klikvideo menjadi seperti di bawah ini:

```

stop();

var videoplay = "off";

home_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikhome);
profile_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikprofile);
product_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikproduct);
video_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikvideo);
contact_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcontact);

function klikhome(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(1);
}

function klikprofile(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(2);
}

function klikproduct(e:Event) {
    if(videoplay == "on") {
        myvideo.stop();
    }
}

```

```
videoplay = "off";
gotoAndStop(3);

}

function klikvideo(e:Event){
    //myvideo.play();
    videoplay = "on";
    gotoAndStop(1, "Scene Video");
}

function klikcontact(e:Event){
    if(videoplay == "on"){
        myvideo.stop();
    }
    videoplay = "off";
    gotoAndStop(5);
}
```

14. Test Movie untuk melihat hasilnya (Ctrl + ENTER)



15. Klik tombol CLOSE untuk menutup tampilan Frame Video ini.
16. Tampilan layar akan kembali ke frame HOME.