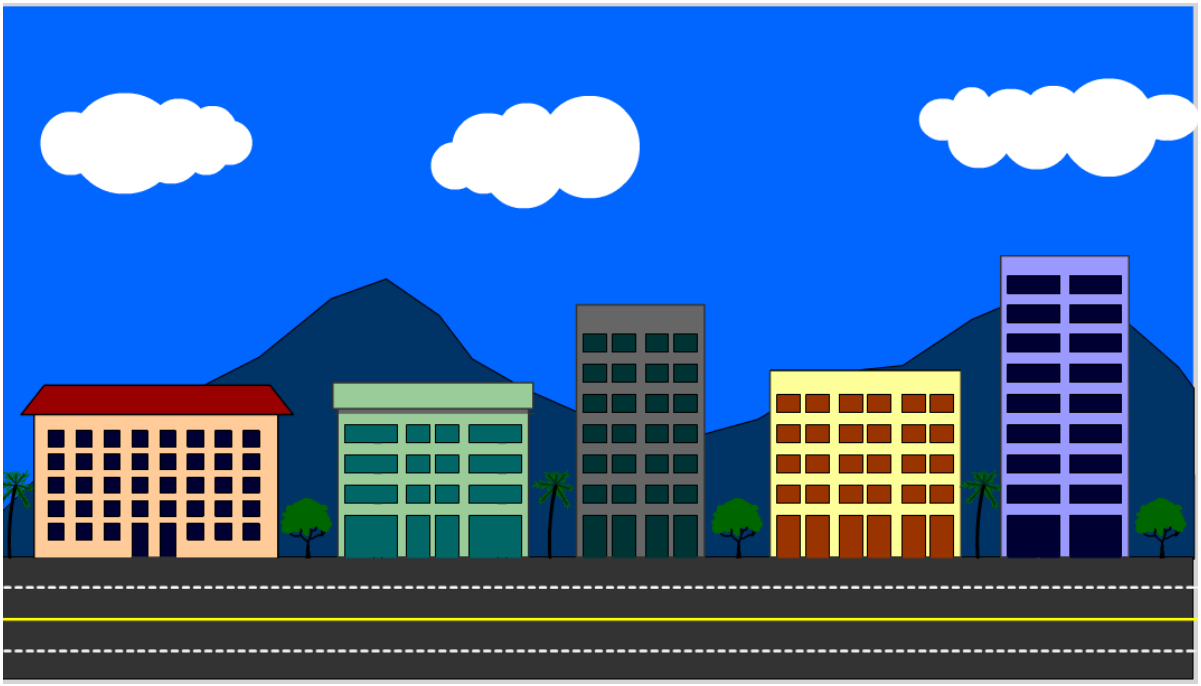
Menggambar Background dengan Adobe Flash



Gambar 1 Gambar Latar Belakang Dengan Flash

Ciri khas aplikasi multimedia terletak pada media yang dikelolanya. Hal ini sangat jauh berbeda dari aplikasi pemrograman lain yang lebih bergantung pada system yang dikembangkan. Aplikasi multimedia juga akan terlihat memiliki desain yang lebih fleksibel dan kaya warna sehingga akan tampak lebih menarik dan bisa menjadi karya grafis tersendiri.

Membuat Multimedia Interaktif dengan menggunakan Flash bisa kita mulai dengan menggambar latar belakang. Hal ini biasanya dibutuhkan untuk membentuk halaman yang nanti dapat kita isi dengan elemen-elemen lain yang dibutuhkan. Gambar di atas adalah contoh yang akan kita buat sekarang. Gambar ini bisa kita jadikan sebagai salah satu halaman pada Multimedia Interaktif atau bisa juga kita jadikan sebagai gambar dasar pada animasi yang akan kita gunakan pada latihan berikutnya.

MENYIAPKAN DOKUMEN

Sebelum membuat gambar, kita harus menentukan ukuran dokumen yang akan kita gunakan. Hal ini menjadi bagian yang penting, Karena Multimedia Interaktif dibuat untuk bisa dijalankan pada berbagai perangkat. Oleh karena itu, kita harus menentukan ukuran layar yang "*compatible*" dengan perangkat komputer atau gadget yang akan menjalankannya.

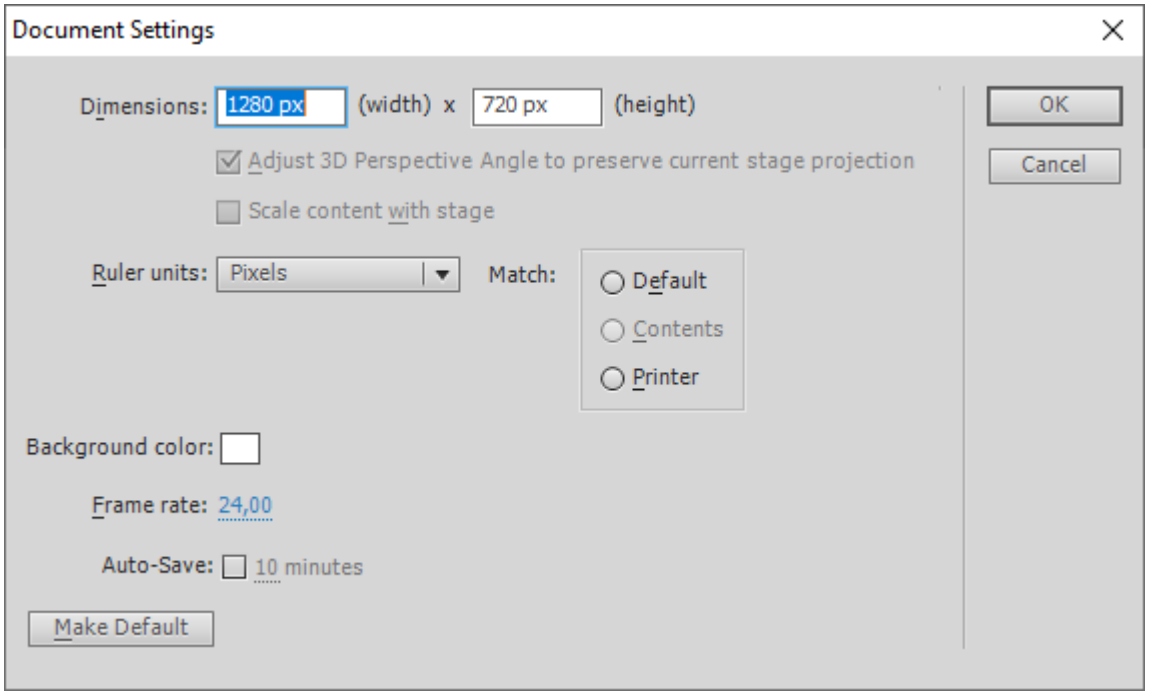
Hal lain yang juga tak kalah pentingnya dalam menentukan ukuran layar adalah resolusi gambar. Ukuran layar secara standar pada Adobe Flash adalah 550 x 400 piksel. Meskipun kita bisa memperbesar layar hingga ukuran HD (1920 x 1080 piksel) dengan kualitas gambar yang

tidak berubah, akan tetapi banyak elemen lain yang menggunakan metode bitmap sehingga proses memperbesar layar dengan cara "stretch" seperti ini sangat beresiko pada kualitas gambar yang ditampilkan di layar. Kerumitan juga akan muncul ketika kita akan memasukkan video dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran layar. Jadi, akan lebih aman jika kita menggunakan ukuran layar yang cukup besar sehingga foto dan video dapat ditempatkan dengan resolusi aslinya. Sebagai contoh, gambar di atas dibuat dengan ukuran layar (Stage) 1280 x 720 piksel.

Berikut ini adalah contoh penggunaan tool dan fasilitas pada Adobe Flash untuk membuat gambar latar untuk animasi multimedia:

1. Mengatur Ukuran Dokumen Flash.

Hal yang pertama kita lakukan setelah membuat file baru pada Flash adalah mengatur ukuran dokumen yang dapat dilakukan dengan menu: Modify > Document (Ctrl + J)



Secara umum dokumen Flash menggunakan standar Pixels dengan ukuran default sebesar 550 x 400 pixel. Akan tetapi, kita dapat mengubahnya misalnya mengganti ukuran stage menjadi standar HD 720 pixel seperti pada contoh di atas. Yang harus diperhatikan adalah ukuran target akhir multimedia ini akan kita tempatkan pada media apa?

2. Membuat Warna Latar Belakang

Warna latar belakang dapat kita atur pada Document Properties. Ganti warna latar belakang dengan memilih warna pada palet warna yang tersedia.

3. Mulai Menggambar

Mulailah menggambar bagian paling jauh terlebih dahulu, misalnya gambar gunung terlebih dahulu. Atur warna Fill dan warna Stroke terlebih dahulu, kemudian gunakan

Rectangle Tool untuk membuat gambar dasar. Gambar Rectangle yang sudah dibuat kemudian diubah dengan menggunakan Selection Tool (menambahkan titik baru dan membuat lengkungan) sehingga perlahan-lahan gambar akan terbentuk dari titik-titik baru yang ditambahkan. Cara lain, jika Anda sudah mahir menggunakan software grafis adalah dengan menggunakan perangkat gambar yang berbeda, misalnya Line Tool, Pen Tool, Brush Tool, dan lain-lain.

4. Menambah dan Menggunakan Layer

Gambar yang posisinya lebih depan harus dipisahkan dari gambar di belakangnya. Oleh karena itu, tambahkan layer baru (menu: **Insert >Timeline > Layer**) dan klik pada tulisan Layer tersebut untuk menggunakannya.

Nama layer dapat kita ganti untuk memudahkan pengaturan tumpukan objek yang mana yang berada di depan dan mana yang berada di belakang.

Gambar yang sudah kita buat dapat kita jadikan sebagai Group (menu: Modify > Group) dan kita dapat memindahkannya ke dalam satu layer, kemudian atur tumpukan objek yang mana yang berada di depan dan mana yang berada di belakang (menu: **Modify > Arrange > Bring To Front** atau **Send To Back**).

Tools untuk Menggambar pada Adobe Flash

Berikut ini adalah beberapa tool yang biasa dipergunakan dalam menggambar kartun dengan menggunakan Adobe Flash. Tool ini tersedia pada Toolbox dan mudah untuk dijangkau, akan tetapi ada beberapa tool yang tidak langsung terlihat karena diletakkan di belakang tool lain yang sering digunakan. Tool yang ada pada Toolbox adalah sebagai berikut:

Selection Tool (V) adalah tool yang berfungsi untuk memilih atau menyeleksi objek, bisa juga digunakan untuk menyeleksi suatu area dari shape, menyeleksi fill atau stroke pada shape. Untuk kebutuhan menggambar, Selection Tool bisa dimanfaatkan untuk memindahkan titik sudut pada sebuah shape, menambah titik simpul baru pada sebuah garis atau kurva, bisa juga untuk mengubah garis menjadi kurva.

Subselection Tool (A) adalah tool yang berfungsi untuk memilih bagian dari shape atau kurva, sehingga kita dapat memindahkan titik simpul atau mengatur kelengkungan kurva. Berbeda dari Selection Tool, secara umum Subselection Tool digunakan untuk pengaturan yang lebih detail pada mode shape.

Free Transform Tool (Q) adalah tool yang berfungsi untuk melakukan transformasi bentuk objek yang terseleksi, misalnya untuk memidahkan objek,

resize (memperbesar atau memperkecil), rotate (memutar objek), skew (memiringkan objek), mirror (membalik objek), mengatur titik putar.

Pada beberapa tool terdapat segitiga kecil di sebelah kanan bawah. Hal ini menandakan bahwa terdapat tool lain yang ditempatkan pada kelompok yang sama dengan tool tersebut. Untuk melihat tool lain,klik dan tahan pada tool yang memiliki tanda segitiga tersebut sampai muncul beberapa tool tambahan yang dapat digunakan.

Gradient Transform Tool (F) adalah tool yang berfungsi untuk mengatur warna gradasi sebagai fill pada sebuah shape. Tool ini dapat digunakan untuk mengatur arah gradasi, memperbesar atau memperkecil ukuran gradasi, mengatur posisi titik pusat gradasi.

Lasso Tool (L) adalah tool yang berfungsi untuk memilih atau menyeleksi area pada sebuah shape. Berbeda dengan Selection Tool, bentuk penyeleksian pada Lasso Tool sesuai dengan bentuk atau arah pergerakan mouse, sedangkan pada Selection Tool akan berbentuk persegi.

Pen Tool (P) adalah tool yang berfungsi untuk menggambar kurva dalam bentuk Bezier (salah satu metode pembentukan kurva). Pen tool dapat membentuk garis yang akan menghubungkan titik-titik yang di-klik, atau membentuk kurva jika titik-titiknya di-drag.

Di belakang Pen Tool masih ada beberapa tool lain yang ditempatkan sebagai satu kelompok, tool ini akan lebih tepat jika dibahas pada kesempatan lain, terdiri dari: **Add Anchor Point Tool (=), Delete Anchor Point Tool (-), Convert Anchor Tool (C)**.

Text Tool (T) adalah tool yang berfungsi untuk membuat tulisan. Klik pada satu titik untuk membuat Single-line Text, atau Drag untuk membuat Paragraph Text.

Line Tool (N) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar garis.

Rectangle Tool (R) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar (dengan menahan tombol Shift).

Oval Tool (O) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar bentuk elips atau lingkaran (dengan menahan tombol Shift).

Rectangle Primitive Tool (R) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar (dengan menahan tombol Shift). Berbeda dengan Rectangle Tool, persegi panjang atau bujur sangkar yang dibuat dengan Rectangle Primitive Tool tidak dapat diubah ke dalam bentuk lain melainkan sudah dalam bentuk objek (bukan shape).

Oval Primitive Tool (O) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar bentuk elips atau lingkaran (dengan menahan tombol Shift). Berbeda dengan Oval Tool, elips atau lingkaran yang dibuat dengan Oval Primitive Tool tidak dapat diubah ke dalam bentuk lain melainkan sudah dalam bentuk objek (bukan shape).

Poly Star Tool (R) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar bentuk segi banyak (segitiga, segi lima, segi enam,dst). Segi banyak yang dibuat dengan Poly Star Tool bisa berupa gambar segi banyak atau bintang dengan memilih option: polygon atau star.

Pencil Tool (Y) adalah tool yang berfungsi untuk membuat atau menggambar garis bersambung (Mode Straighten), kurva bersambung (Mode Smooth), atau tinta (Mode Ink). Perbedaan mode Straighten, Smooth, dan Ink akan terlihat pada hasil akhir coretan gambar yang akan menjadi garis, kurva dengan lengkungan halus, atau kurva dengan lengkungan kasar.

Brush Tool (B) adalah tool yang berfungsi untuk menggambar bentuk bebas seperti halnya kuas untuk melukis.

Spray Brush Tool (B) adalah tool yang berfungsi untuk menggambar bintik-bintik yang menyebar seperti halnya cat semprot.

Deco Tool (U) adalah tool yang berfungsi untuk menggambar bentuk decoratif berupa bentuk daun merambat, grid, dan grid radial.

Paint Bucket Tool (K) adalah tool yang berfungsi untuk mewarnai satu area tertutup,bisa juga untuk mengubah warna pada satu area atau objek yang telah diwarnai sebelumnya. Warna yang digunakan oleh Paint Bucket Tool adalah warna yang telah diatur melalui Fill Color, bisa berupa warna solid, warna gradasi, atau bitmap.

Ink Bottle Tool (S) adalah tool yang berfungsi untuk menambahkan garis (Stroke) pada satu area. Warna garis, lebar garis, dan style garis yang digunakan tergantung pada setting yang ada pada Stroke Color.

Eyedropper Tool (I) adalah tool yang berfungsi untuk mengambil sampel sebuah warna dari gambar atau objek yang ada di Stage.

Eraser Tool (E) adalah tool yang berfungsi untuk menghapus suatu area atau objek.

Hand Tool (H) adalah tool yang berfungsi untuk menggeser tampilan pada Stage tanpa mengubah pembesaran.

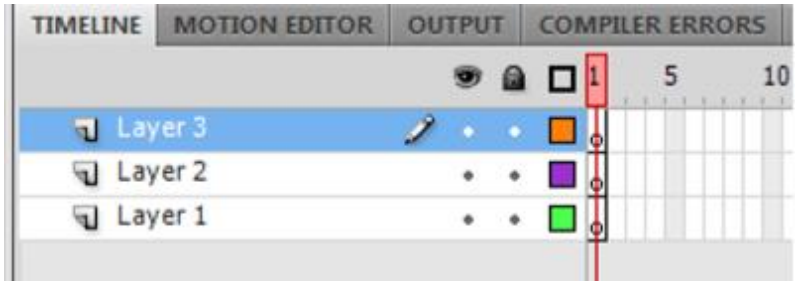
Zoom Tool (M atau Z) adalah tool yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada Stage.

Stroke Color adalah tool yang berfungsi untuk memilih warna garis yang akan digunakan oleh tool menggambar atau Ink Bottle Tool.

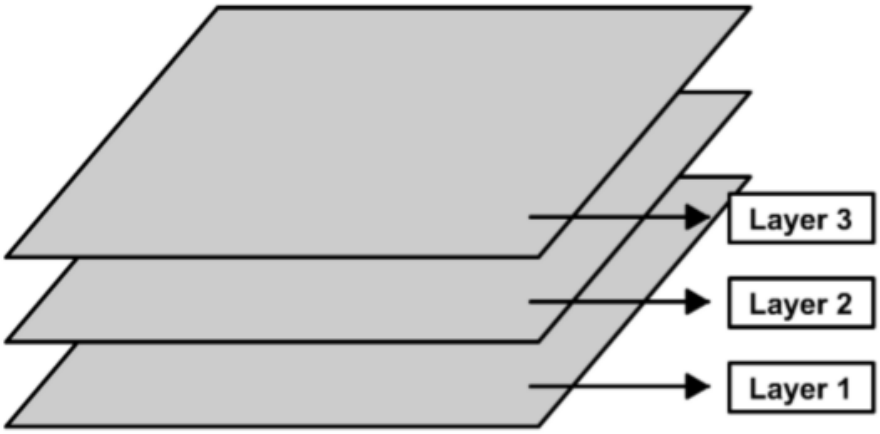
Fill Color adalah tool yang berfungsi untuk memilih warna fill yang akan digunakan oleh tool menggambar atau Paint Bucket Tool.

Layer

Hal lain yang perlu dipahami sebelum kita menggambar adalah fungsi dari fasilitas Layer. Secara sederhana Layer dapat diartikan sebagai lapisan, mirip lapisan kertas kosong pada buku yang akan kita gunakan untuk menggambar. Lapisan layer paling atas adalah kertas pada posisi paling depan sehingga gambar di layer atas akan menutupi gambar pada layer di bawahnya.



Berikut ini adalah ilustrasi penempatan layer 1, layer 2, dan layer 3 jika diibaratkan sebagai lapisan kertas kosong:



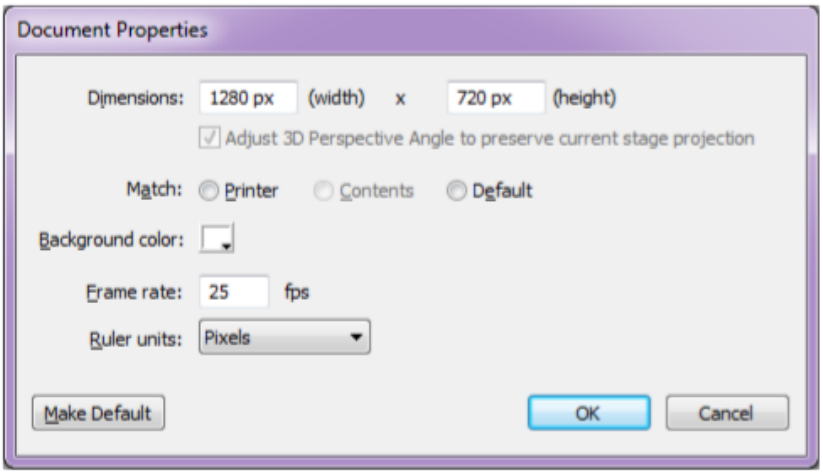
Membuat Gambar Latar untuk Animasi

Dengan mengetahui dan memahami tools yang disediakan, maka kita dapat memilih tool yang tepat untuk tujuan tertentu. Selain itu, kita juga harus belajar menguasai teknik-teknik menggambar agar kita dapat bekerja dengan cepat dan efektif. Menguasai teknik menggambar berarti kita harus mencoba membuat kreasi agar lamakelamaan menjadi mahir.

Berikut ini adalah contoh penggunaan tool dan fasilitas pada Adobe Flash untuk membuat gambar latar untuk animasi multimedia:

1. **Mengatur Ukuran Dokumen Flash.**

   Hal yang pertama kita lakukan setelah membuat file baru pada Flash adalah mengatur ukuran dokumen yang dapat dilakukan dengan menu: **Modify > Document (Ctrl + J)**



   Secara umum dokumen Flash menggunakan standar Pixels dengan ukuran default sebesar 550 x 400 pixel. Akan tetapi, kita dapat mengubahnya misalnya mengganti ukuran stage menjadi standar HD 720 pixel seperti pada contoh di atas. Yang harus diperhatikan adalah ukuran target akhir multimedia ini akan kita tempatkan pada media apa?

2. **Membuat Warna Latar Belakang**

   Warna latar belakang dapat kita atur pada Document Properties. Ganti warna latar belakang dengan memilih warna pada palet warna yang tersedia.

3. **Mulai Menggambar**

   Mulailah menggambar bagian paling jauh terlebih dahulu, misalnya gambar gunung terlebih dahulu. Atur warna Fill dan warna Stroke terlebih dahulu, kemudian gunakan Rectangle Tool untuk membuat gambar dasar. Gambar Rectangle yang sudah dibuat kemudian diubah dengan menggunakan Selection Tool (menambahkan titik baru dan membuat lengkungan) sehingga perlahan-lahan gambar akan terbentuk dari titik-titik baru yang ditambahkan. Cara lain, jika Anda sudah mahir menggunakan software grafis adalah dengan menggunakan perangkat gambar yang berbeda, misalnya Line Tool, Pen Tool, Brush Tool, dan lain-lain.

4. Menambah dan Menggunakan Layer

Gambar yang posisinya lebih depan harus dipisahkan dari gambar di belakangnya. Oleh karena itu, tambahkan layer baru (menu: **Insert >Timeline > Layer**) dan klik pada tulisan Layer tersebut untuk menggunakannya.

Nama layer dapat kita ganti untuk memudahkan pengaturan tumpukan objek yang mana yang berada di depan dan mana yang berada di belakang.

Gambar yang sudah kita buat dapat kita jadikan sebagai Group (menu: **Modify > Group**) dan kita dapat memindahkannya ke dalam satu layer, kemudian atur tumpukan objek yang mana yang berada di depan dan mana yang berada di belakang (menu: **Modify > Arrange > Bring To Front** atau **Send To Back**).

LATIHAN : Membuat Gambar Background

Cobalah untuk membuat gambar kartun pemandangan kota atau gunung dengan menggunakan Adobe Flash. Mulailah menggambar dengan Rectangle Tool. Gunakan Group untuk memisahkan kelompok objek gambar yang telah selesai dibuat, misalnya satu gedung, satu pohon, awan, gunung.

Contoh (pilih salah satu):

A. Cityscape

B. Gambar Gunung