

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video. Multimedia dapat juga didefinisikan sebagai berikut:

1. Kombinasi dari komputer dan video
2. Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks.
3. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
4. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
5. Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan video dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

2.2 Macromedia Flash Professional 8

Macromedia Flash Professional 8 adalah sebuah program aplikasi standar authoring tool yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembuatan situs web interaktif dan dinamis. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. (Avellino, 2005:12)

2.2.1 Sejarah Singkat

Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakui Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk

membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk

mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Untuk memahami keamanan Adobe Flash dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk ActionScript. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

2.2.2 Keunggulan *Macromedia Flash Profesional 8*

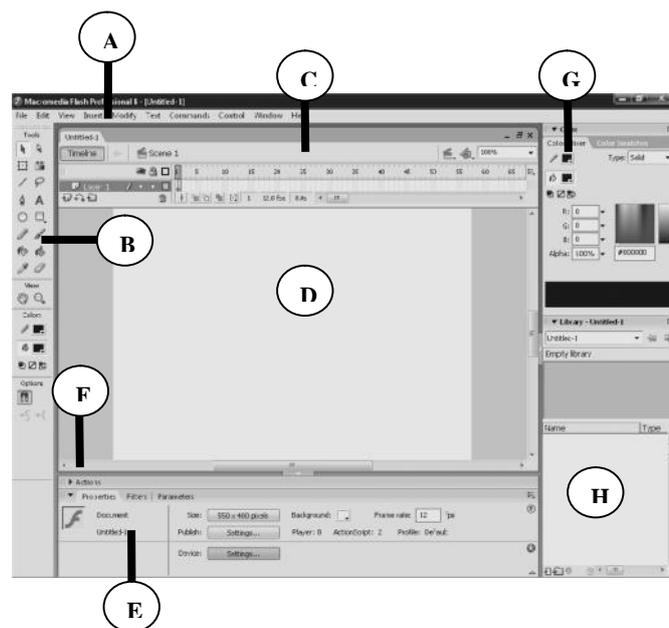
Macromedia Flash Professional 8 merupakan salah satu software aplikasi desain grafis yang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek yang spektakuler. Kesederhanaan tool yang disediakan serta kemampuan yang luas menjadikan Flash semakin digemari. Beberapa alasan memilih Flash yaitu :

1. Hasil akhir Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*),
2. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup,
3. animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol,

- gambar Flash tidak pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar Flash bersifat gambar vektor,
- hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format lain.

2.2.3 Tampilan Area Kerja *Macromedia Flash Professional 8*

Untuk memulai menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*, sebaiknya terlebih dahulu mengenal area kerjanya. Tampilan area kerja *Macromedia Flash Professional 8* ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Area Kerja *Macromedia Flash Professional 8*

Keterangan Gambar:

A. Menu Bar

Menu Bar adalah sekumpulan perintah yang digunakan dalam Flash, seperti menu **File > New** yang berfungsi untuk menyimpan *file* Flash. (Hidayatullah, 2008).

Tampilan menu bar ditunjukkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Menu Bar

B. Toolbox

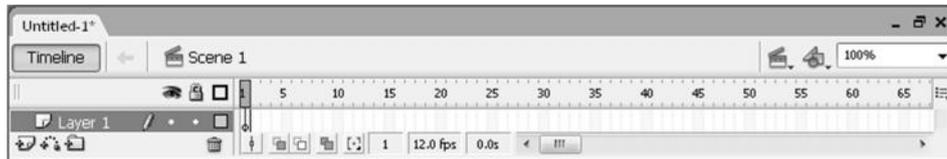
Toolbox adalah sekumpulan *tool* yang digunakan untuk menggambar dan mengedit objek (*Tools*), mengatur sudut pandang (*View*), menentukan warna (*Colors*), dan opsi pilihan dari setiap *tool* yang ada (*Options*). Secara lengkap tool – tool dalam Toolbox tersaji pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Tools

C. Panel Timeline

Panel Timeline adalah panel yang berfungsi mengatur jalannya animasi yang dibuat dan mengatur cepat maupun lambatnya animasi. Tampilan Menu Timeline ditunjukkan pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4. *Panel Timeline*

D. Stage

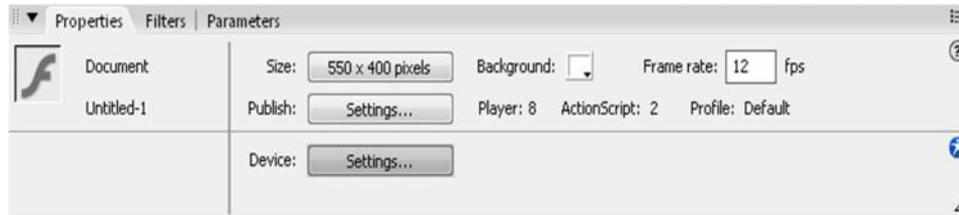
Stage adalah kanvas tempat meletakkan dan mengedit objek-objek Flash. Tampilan Stage ditunjukkan pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5. *Stage*

E. Panel Properties

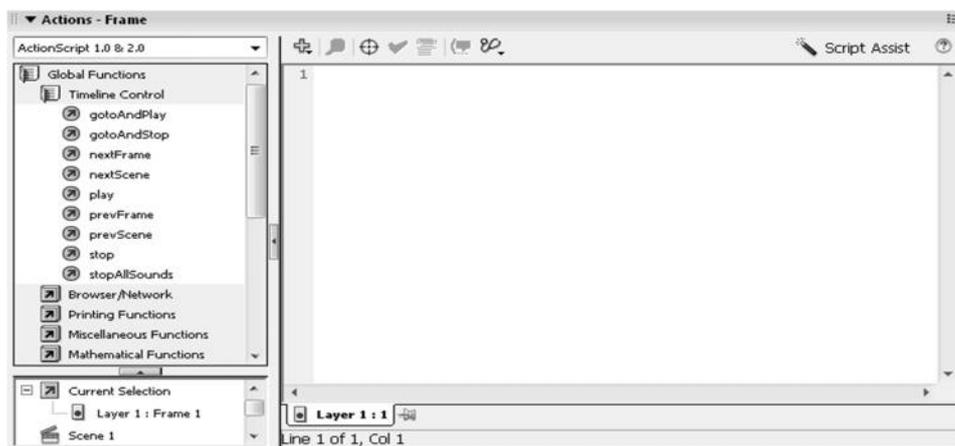
Panel Properties adalah panel yang menampilkan atribut dari suatu objek yang sedang aktif sehingga atribut objek tersebut dapat diubah. Tampilan Panel properties ditunjukkan pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. *Panel Properties*

F. Panel Actions

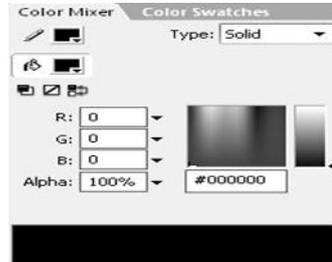
Panel Actions adalah panel yang berisikan bahasa pemrograman *ActionScript* yang digunakan untuk membuat animasi interaktif. Tampilan panel action ditunjukkan pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7. *Actions Frame*

G. Panel Color

Panel Color adalah panel yang berfungsi untuk mengatur komposisi warna *stroke* maupun *fill* pada objek. Tampilan panel color ditunjukkan pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8. *Panel Color*

H. Library

Library adalah panel yang berfungsi untuk menyimpan objek-objek yang telah dijadikan simbol. Tampilan library ditunjukkan pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9. *Library*