

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, *audio*, grafik, animasi, dan *video*. Beberapa definisi menurut beberapa ahli:

1. Kombinasi dari komputer dan *video* (Rosch, 1996).
2. Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McComick, 1996).
3. Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik, dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002).
4. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* (Robin dan Linda, 2001).
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 (Hofstetter, 2001).

2.2 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari Flash. Sejak diakuisisi oleh Adobe, kemampuan dan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, Flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya.

2.2.1 Sejarah Singkat

Flash adalah salah satu software yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat diminati saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript*. *Flash* lahir dari kepala seseorang bernama Jonathan Gay. Jon yang gemar menulis *game* dan membuat animasi di komputer. Ia menciptakan *game Mac Airborne* tahun 1985, ketika ia masih duduk di bangku sekolah. Tahun 1993 ia mendirikan *FutureWave Software* dengan produk pertama *SmartSketch*. Inilah cikal bakal *Macromedia Flash*.

Tahun 1995 *SmartSketch* berganti nama menjadi *CelAnimator*. Menjelang akhir 1995, *FutureWave* sempat mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu

didekatinya adalah John Warnock dari *Apple*, lalu juga *Adobe* dan *Fractal Designs*. Juli 1996, *CelAnimator* berubah nama kembali menjadi *FutureSplash Animator*. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari *Microsoft* yang menggunakan dan amat menyukainya, *Disney* juga sama. Ketika itu MSN ingin dibuat mengikuti model televisi, dan animasi-animasi *full screen* dibuat dengan *FutureSplash*.

Desember 1996, *Macromedia* yang sedang membujuk *Disney* agar memakai *Shockwave-plugin browser* untuk produk animatornya bernama *Director*-mendekati Jun. Akhirnya terjadilah *deal* dan *FutureSplash Animator* berubah nama menjadi *Flash 1.0*. Ada desas-desus bahwa jika *Macromedia* membeli *FutureWave*, maka *Microsoft* akan mencaplok *Macromedia*. Ternyata dugaan tersebut tidak benar, karena *Microsoft* kemudian mengubah haluan dan menjadi MSN lebih berbasis teks ketimbang televisi. Selanjutnya *Flash 2* diliris pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian dimana-mana. *Flash 3* dan *Generator* menyusul April 1998. Karena tekanan *Adobe* yang yang mempromosikan format *SVG-Macromedia* mengumumkan membuka format *file *.swf* bagi publik. *Flash 4* dan *5* menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak *software* lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan *.swf*, antara lain *QuickTime* dan *CorelDRAW*.

Versi 5 menambahkan integrasi dengan XML, *Generator*, *ActionScript*. *Penetrasi browser* terus meningkat hingga kini mencapai 96%. *Player Flash* telah tersedia untuk berbagai *platform*: *Windows*, *Mac*, *Unix*, *BeOS*, hingga *OS/2* dan *PocketPC*. Jonathan Gay kini bekerja sebagai *developer* untuk *Macromedia*. *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash* dikarenakan *Macromedia* yang merupakan produsen pembuat *Flash Profesional* kini telah merger dengan *adobe corp*, perubahan terjadi pada *Macromedia Flash series 9* menjadi *Adobe Flash CS3* pada 16 April 2007) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet.

Pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi bahasa pemrograman *ActionScript* digunakan oleh *developer web* untuk mendesain *web* menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, kemudian *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan *banner*, intro film, *CD interactive*, hingga pembuatan dan animasi. 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* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

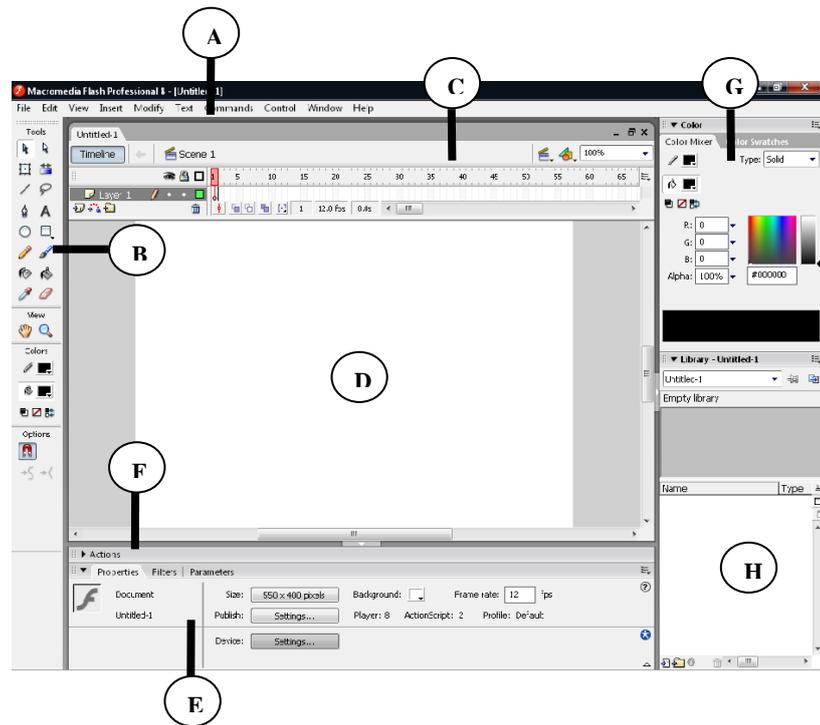
2.2.2 Keunggulan Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 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
4. Gambar *Flash* tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar *Flash* bersifat gambar vektor.
5. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun *file* dengan format lain.

2.2.3 Sekilas Tentang Macromedia Flash 8

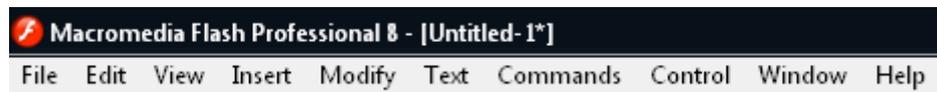
Untuk memulai menggunakan Flash 8, sebaiknya terlebih dahulu mengenal area kerjanya. Tampilan area kerja Flash 8 dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Area Kerja *Flash 8*

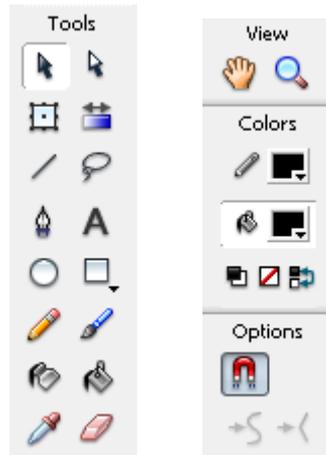
Keterangan Gambar:

A → **Menu Bar**, adalah sekumpulan perintah yang digunakan dalam Flash, seperti menu **File** > **New** yang berfungsi untuk menyimpan *file* Flash.



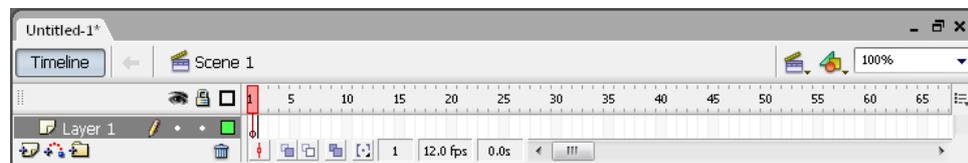
Gambar 2. Menu *Bar*

B → **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*).



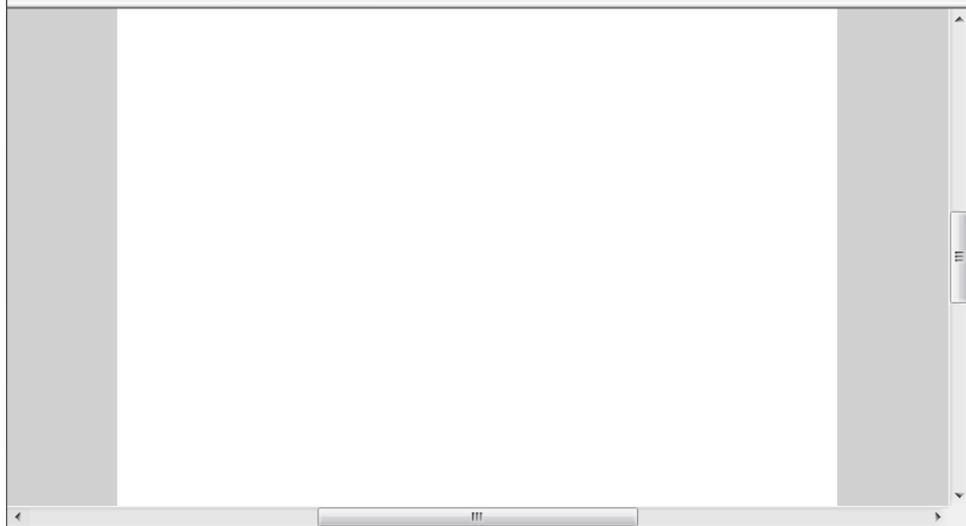
Gambar 3. *Tools*

C → **Panel Timeline**, adalah panel yang berfungsi mengatur jalannya animasi yang kita buat. Di sini kita bisa mempercepat maupun memperlambat animasi.



Gambar 4. *Panel Timeline*

D → **Stage**, adalah kanvas tempat kita meletakkan dan mengedit objek-objek Flash.



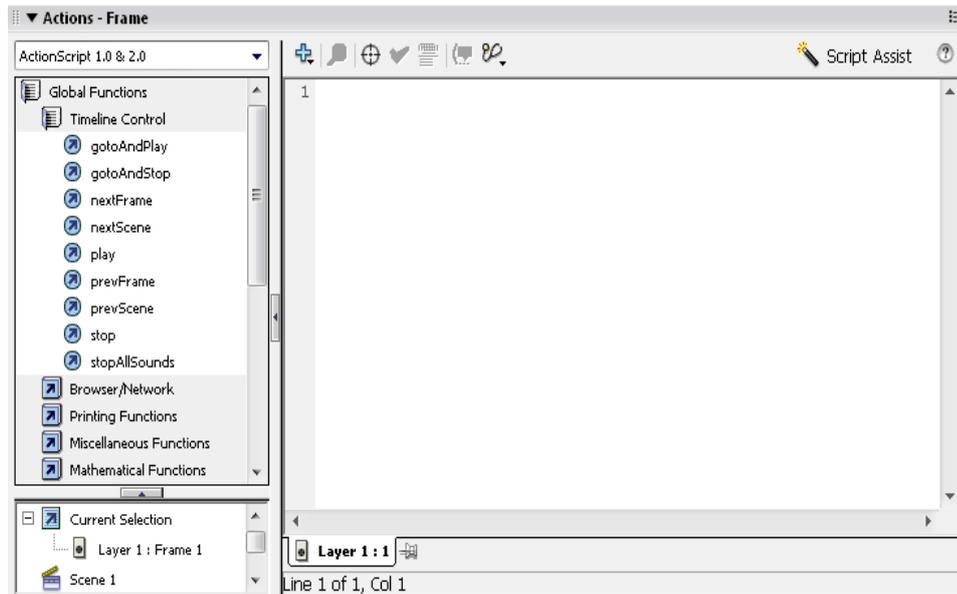
Gambar 5. *Stage*

E → **Panel Properties**, adalah panel yang menampilkan atribut dari suatu objek yang sedang aktif sehingga atribut objek tersebut dapat kita ubah.



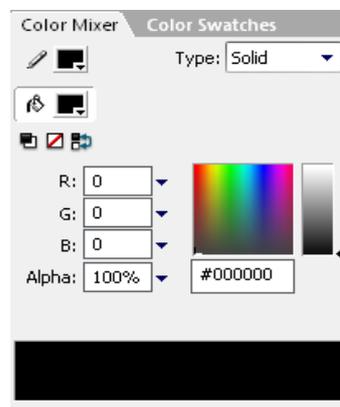
Gambar 6. *Panel Properties*

F → **Panel Actions**, adalah panel yang berisikan bahasa pemrograman *ActionScript* yang digunakan untuk membuat animasi interaktif.



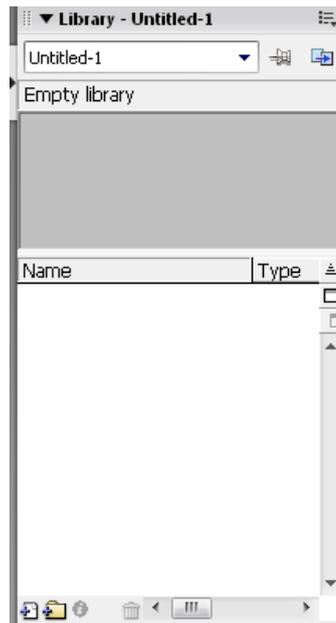
Gambar 7. *Actions Frame*

G → **Panel Color**, adalah panel yang berfungsi untuk mengatur komposisi warna *stroke* maupun *fill* pada objek.



Gambar 8. *Panel Color*

H → **Library**, adalah panel yang berfungsi untuk menyimpan objek-objek yang telah dijadikan symbol.



Gambar 9. *Library*