

# MODUL 2

## ANIMASI DASAR: MOTION TWEEN, SHAPE DAN GUIDE

copyright@heribertus heri istiyanto 2008  
email: sebelasseptember@yahoo.com, heri@istiyanto.com  
phone: +6281578706171/+6281392116123

### Pengantar

Macromedia Flash merupakan software keluaran Macromedia yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi: web, film kartun dan presentasi multimedia. Sampai tutorial ini dibuat Macromedia sudah mengeluarkan sampai dengan versi ke-8. Karena kemudahan dan banyak manfaatnya, maka software ini dipelajari oleh berbagai kalangan. Tutorial berikut sedikit akan membahas pembuatan animasi-animasi dasar. Meskipun tutorial ini menggunakan Flash 8 sebenarnya Anda pun dapat menggunakan versi-versi sebelumnya.

Berikut akan dijelaskan teknik-teknik pembuatan animasi dasar menggunakan Macromedia Flash 8.

### 1. Animasi Dasar Motion Tween

Animasi ini merupakan animasi yang paling dasar karena animasi ini pada prinsipnya adalah pergerakan suatu objek (motion), seperti halnya definisi animasi yaitu teks/gambar yang bergerak.

Langkah 1:

Buat objek lingkaran menggunakan Oval Tool (C+O)

Langkah 2:

Seleksi objek menggunakan Selection Tool (C+V) atau Ctrl + A, untuk menyeleksi objek lingkaran.

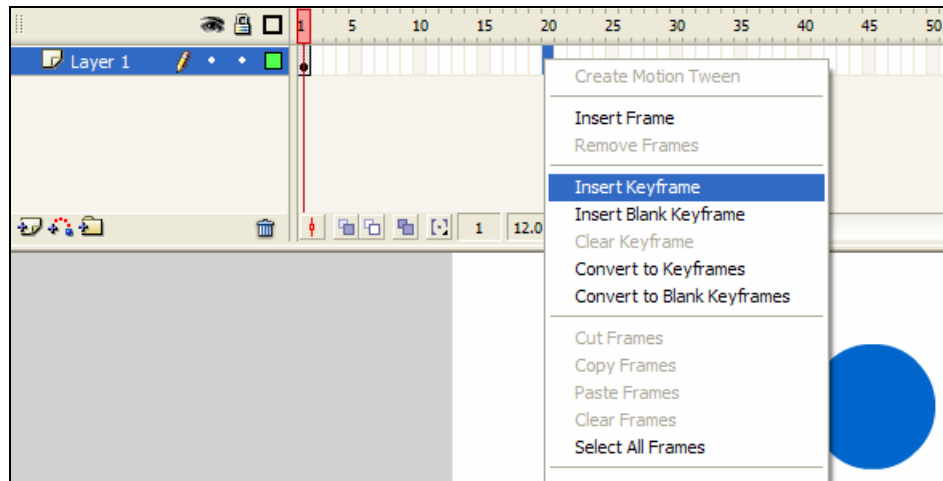
Setelah itu, klik kanan → Convert to symbol → pilih Movie Clip



Gambar 1. Jendela dialog Convert to Symbol (F8)

Langkah 3:

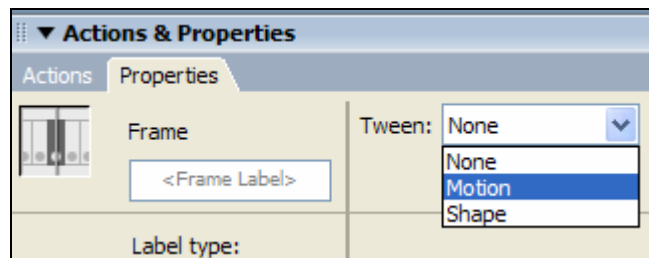
Pilih frame 20 pada Layer 1 di Timeline, setelah itu klik kanan dan Insert Keyframe. Geser objek ke arah kanan → kembalikan objek ke frame 1



Gambar 2. Insert Keyframe (F6)

Langkah 4:

Pada Properties di bawah stage pilih Tween Motion. Jika langkah benar, maka di bagian layer 1 akan muncul panah dari frame 1 ke frame 20. Untuk menjalankan animasi: Enter atau Ctrl + Enter untuk melakukan Test Movie.



Gambar 3. Jendela Dialog Pemilihan Jenis Animasi

Untuk menghentikan test movie → Ctrl + W

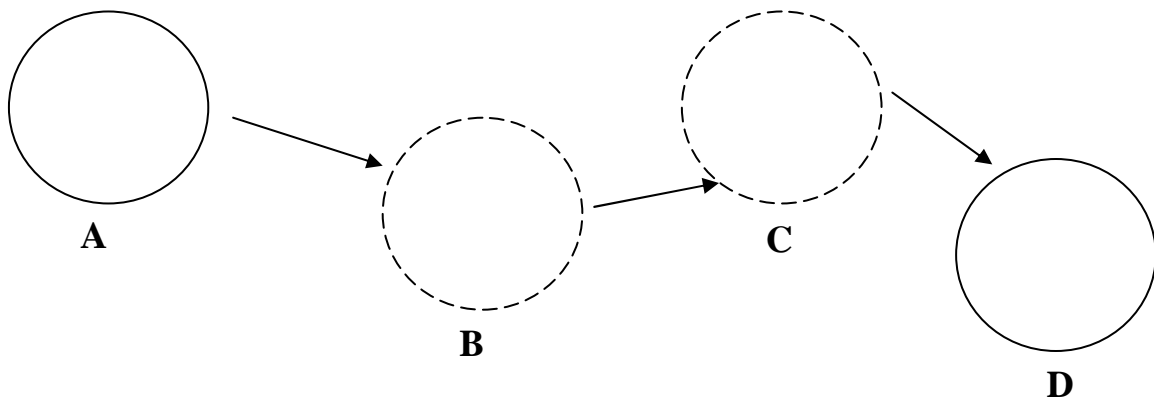
**CATATAN:**

Animasi berhasil jika dalam layer terdapat tanda panah (→). Jika belum berhasil (garis dalam layer berupa garis putus-putus), ulangi langkah Anda sampai berhasil !

Sebagai latihan dengan jenis motion tween Anda dapat membuat:

Animasi bola pantul

Animasi tersebut berupa bola yang berpantul dari suatu titik ke titik yang lain, misalnya dari titik A ke B, dari B ke C dan seterusnya. Untuk pengembangan Anda juga dapat menambahkan background/gambar latar belakang, caranya dengan menambahkan layer baru yang dilengkapi dengan keyframe sepanjang objek tersebut berjalan.



Gambar 4. Ilustrasi Bola Pantul

## 2. Animasi Motion Shape

Animasi bentuk/shape dibedakan menjadi 2 bagian yaitu:

- a. Animasi bentuk dengan objek statis/diam di tempat
- b. Animasi bentuk dengan objek dinamis/bergerak (ada motion-nya)

Yang perlu diperhatikan ketika Anda akan membuat animasi bentuk baik yang statis ataupun dinamis adalah bahwa objek tidak perlu di Convert to Symbol.

### a. Animasi Bentuk Statis

Langkah-langkahnya:

Langkah 1:

Buat objek lingkaran dengan Oval Tool.

Langkah 2:

Klik Frame 30, kemudian Insert Keyframe.

Langkah 3:

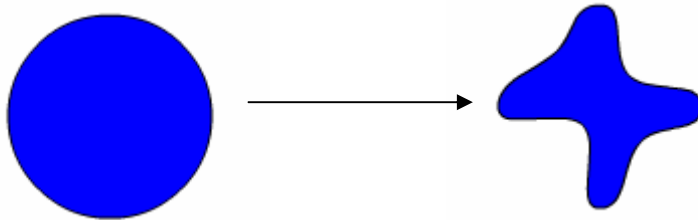
Ubah bentuk lingkaran menjadi bentuk bukan lingkaran, menggunakan subselection tool.

Langkah 4:

Klik frame 1, pilih tween-shape di bawah stage.

Langkah 5:

Tekan Enter untuk Play atau Ctrl + Enter untuk Test Movie.



Gambar 5. Perubahan bentuk objek dari Frame 1 ke Frame 30

### b. Animasi Bentuk Dinamis

Jenis animasi ini merupakan pengembangan dari animasi bentuk statis. Pada jenis animasi ini akan diberikan contoh objek kotak berubah menjadi teks kotak.

Langkah-langkahnya adalah:

Langkah 1:

Buat bentuk objek bentuk kotak di frame 1 menggunakan rectangle tool.

Langkah 2:

Klik frame 40, insert keyframe.

Langkah 3:

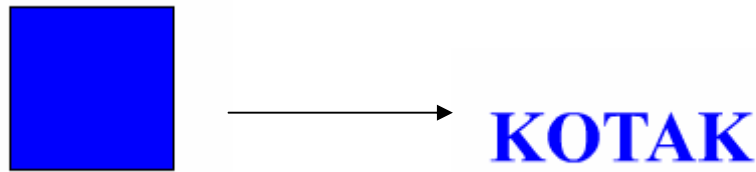
Pindahkan objek kotak dari frame 1 ke frame 40 setelah itu hapus objek dengan Delete.

Langkah 4:

Masih di frame 40, buat teks KOTAK, lalu tekan Ctrl + B (2x), agar teks terkonversi menjadi objek.

Langkah 5:

Kembali ke frame 1, pilih tween-shape, tekan Enter.



Gambar 6. Perubahan objek kotak menjadi teks “KOTAK”

Sederhana dan mudah bukan ?

Untuk pengembangan Anda dapat membuat animasi berikut:

i. Animasi Tumbukan Fisika

Ilustrasi:

Objek mobil bergerak dari titik A ke titik B. Objek truk bergerak dari C ke B. Titik B merupakan titik tengah A dan C. Di titik B kedua objek bertemu dan terjadi tumbukan. Namun karena objek truk lebih besar dan kuat maka objek truk hanya bergerak beberapa meter saja, sedangkan objek mobil terpelanting jauh.

Bagaimanakan animasinya ? Berkhayalah .....

ii. Animasi Bola Sodok

Ilustrasi:

Buatlah background area billiard dengan satu stick dan 2 bola, misalnya bola A dan B. Setelah itu stick akan menyodok bola A dan mengenai bola B, bola A dan bola B sama-sama terpental hanya karena menyodoknya tidak terlalu keras, maka bola A terpental lebih pendek daripada bola B. Bagaimanakah animasinya ?

Animasi ini dapat dikembangkan dengan jumlah bola lebih banyak, area billiard ada lubangnya dan bola yang dsodok berturutan dan lebih banyak.

### 3. Animasi Motion Path

Animasi ini merupakan dasar dari animasi game balapan mobil atau motor, yaitu bahwa mobil/motor bergerak mengikuti jalur/track yang sudah ditentukan. Hati-hati dalam membuat animasi ini, karena langkah tidak sesuai prosedur, maka animasi tidak akan berhasil.

Langkah-langkah:

Langkah 1:

Buat objek persegi menggunakan rectangle tool dan convert object to symbol (F8), pilih Movie Clip

Langkah 2:

Klik kanan pada layer 1, pilih Add Motion Guide

Langkah 3:

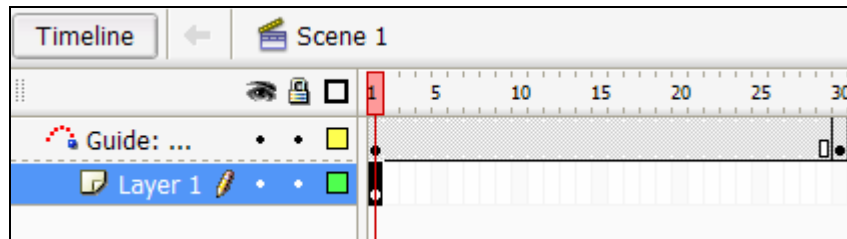
Buat jalur bebas menggunakan Pencil Tool di layer guide

Langkah 4:

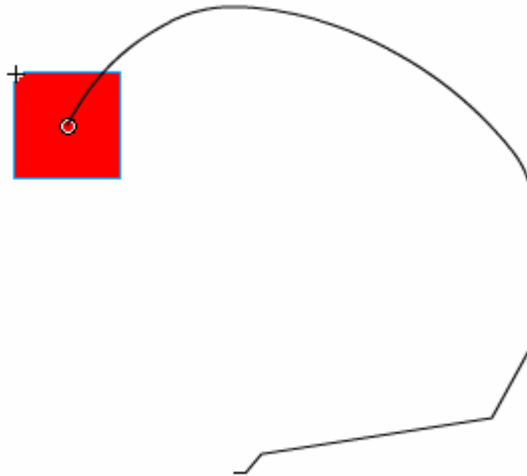
Gunakan Selection Tool, klik frame 30, dan insert keyframe di layer guide

Langkah 5:

Pilih kembali layer 1, frame 1, pindahkan objek ke pangkal jalur, posisikan objek dengan tepat, sehingga terlihat lingkaran kecil di tengah-tengah objek persegi



Gambar 7. Posisi layer dan Guide Layer



Gambar 8. Posisi Objek setelah diletakkan di pangkal jalur

Langkah 6:

Klik frame 30 pada layer 1, lalu Insert Keyframe

Langkah 7:

Pindahkan objek dari pangkal ke ujung sesuai jalur yang dibuat, hati-hati pada langkah ini !

Langkah 8:

Klik kembali frame 1 pada layer 1 kemudian pilih Tween Motion

Langkah 9:

Tekan Enter untuk Play animasi yang baru saja Anda buat, jika belum berhasil ulangi langkah-langkah tersebut

Masih banyak animasi-animasi yang dapat dibuat dengan Macromedia Flash, namun langkah-langkah yang diberikan di atas kiranya dapat panduan bagi pemula yang ingin belajar animasi Flash. Selamat mencoba, semoga berhasil ....

&&&&&