

# PEMBUATAN ANIMASI OBJEK BERGERAK MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 (Studi Kasus: SMA Negeri 20 Medan)

<sup>1\*</sup>Muhammad Reza Fahlevi, <sup>2</sup> Dini Ridha Dwiki Putri

Universitas Potensi Utama<sup>1,2</sup>

\*Email: [ezafahlevi72@gmail.com](mailto:ezafahlevi72@gmail.com) , [putrydiny11@gmail.com](mailto:putrydiny11@gmail.com)

## ABSTRAK

*Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Macromedia Flash 8 adalah perangkat lunak program grafis dan animasi yang kemunculannya ditampilkan bagi yang menyukai desain dan animasi untuk berkarya membuat animasi yang interaktif, animasi kartun, pembuatan hasil presentasi bisnis atau kegiatan, dan game yang menarik. Pengabdian masyarakat diperlukan karena dapat digunakan untuk membantu masyarakat khususnya siswa-siswi yang akan belajar mengenai pembelajaran animasi sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan siswa-siswi dan juga sebagai pembelajaran tentang pergerakan animasi 2 dimensi menggunakan Macromedia Flash 8. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ada dilakukan pengabdian dalam bentuk pelatihan dan workshop tentang Pelatihan Pembuatan Animasi Objek Bergerak Menggunakan Macromedia Flash 8.*

**Kata kunci:** Animasi; Macromedia Flash 8; Pengabdian Masyarakat.

## ABSTRACT

*Animation is a film that comes from processing hand images so that they become moving images. Macromedia Flash 8 is a software in the form of a graphic and animation program whose existence is intended for design and animation lovers to be creative in making interactive web animations, cartoon animated films, making business presentations or activities, and interesting flash games. Community service is needed because it can be used to help the community, especially students who will learn about animation learning so they can develop students' knowledge and also as learning about 2-dimensional animation movements using Macromedia Flash 8. So that based on existing problems, service is carried out in the form training and workshops on Creating Moving Object Animation Training Using Macromedia Flash 8.*

**Keywords:** Animation; Macromedia Flash 8; Community Service.

## 1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya dunia dengan animasi komputer yang sangat luas butuh puluhan tahun dalam proses penciptanya. Animasi secara garis besar adalah bergerak/hidup. Secara umum animasi suatu obyek memiliki arti menggerakkan obyek agar terlihat hidup. Artinya dalam dunia animasi komputer selalu mengalami animasi yang luas termasuk obyek yang diam. Animasi tidak bergerak atau diam ini di perlukan jika sebuah obyek jika dikenalkan secara lebih rinci kepada penonton. Animasi yang dikomputer adalah karya seni yang dapat menghasilkan gambar atau citra bergerak melalui media komputer. Animasi di mulai secara luas era populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar-gambar bergerak dari kegiatan makhluk hidup. Jika di kombinasikan dengan gambar , foto atau lukisan yang tidak bergerak maka secara umum animasi masih disukai masyarakat karena mampu membangkitkan antusias dan emosional

Pada pengabdian masyarakat diperlukan karena dapat digunakan untuk membantu masyarakat khususnya siswa/i yang akan belajar mengenai pembelajaran animasi sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan siswa/i dan juga sebagai pembelajaran tentang pergerakan animasi 2 dimensi menggunakan Macromedia Flash 8.

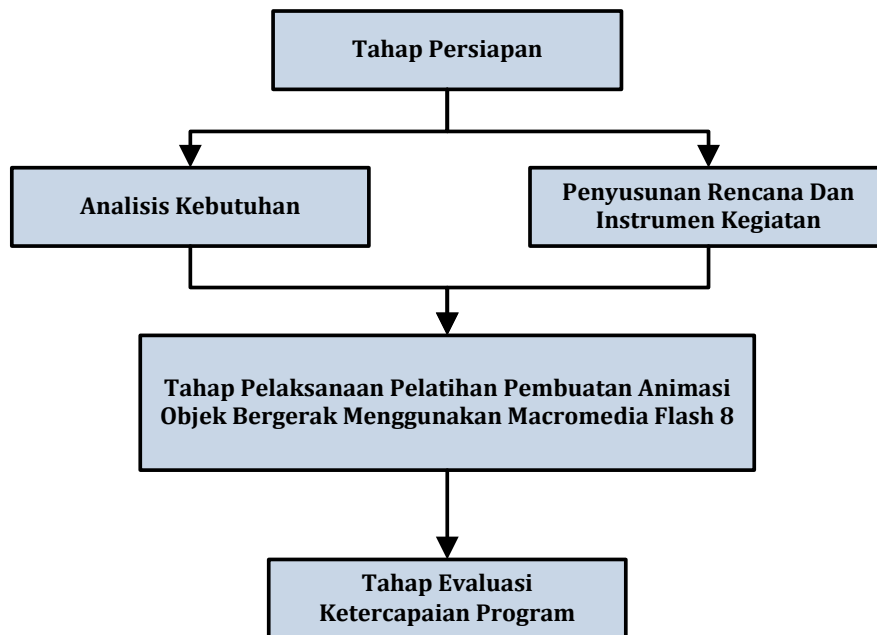
## 2. RUMUSAN MASALAH

Dari yang telah di jelaskan pada latar belakang , maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Bagaimana tingkatan pemahaman tentang animasi pada SMA Negeri 20 Medan?
- b. Bagaimana persiapan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan animasi objek bergerak menggunakan Macromedia Flash 8 pada SMA Negeri 20 Medan?

## 3. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menjelaskan mengenai metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat. Dalam metode pelaksanaan ada beberapa tahapan yang digambarkan proses pelaksanaan dari awal hingga memperoleh hasil dari pengabdian masyarakat yang nantinya mudah dipahami.




Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

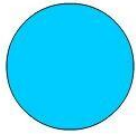
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN


Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Kamis, 08 Agustus 2019 dengan dihadiri 25 orang peserta, siswa-siswi SMA Negeri 20 Medan. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktek pembuatan animasi sederhana menggunakan program Macromedia Flash 8. Pada seluruh peserta di arahkan untuk praktek setelah diberikan penjelasan oleh pemateri. Adapun pelatihan yang dilakukan sebagai berikut:

### 4.1 Animasi Bergerak atau Bergeser

Dalam membuat animasi dengan obyek yang dapat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Buat File Baru kemudian pilih bagian **Oval Tool**  pada menu *toolbar* atau pilih sesuai yang diinginkan.
- b. lalu buatlah bentuk lingkaran pada lembar kerja.



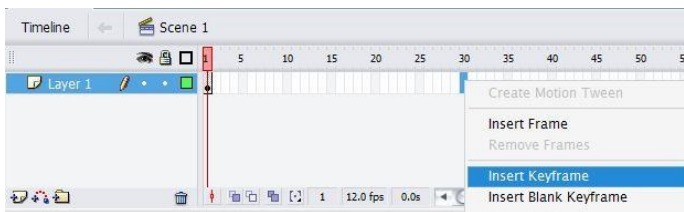
- c. Setelah itu **Selection Tool** , lalu *double-click* lingkaran untuk aktifkan.  
 d. lalu klik **Modify** pilih **Convert to symbol**.



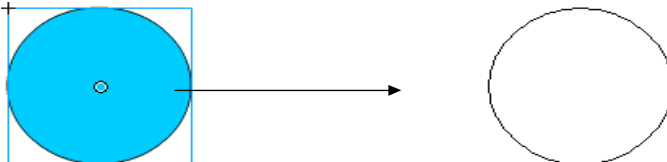
- e. Pada tampilan yang muncul isikan seperti gambar berikut:



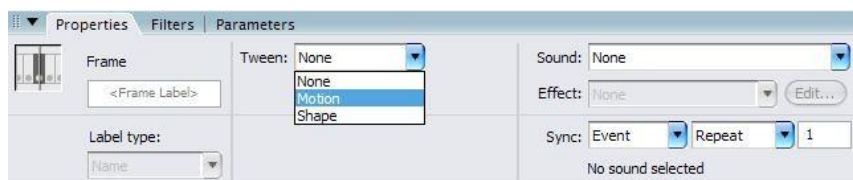
- f. Tekan **OK**.  
 g. arahkan lalu pilih mouse di *frame 30* pada **garis waktu/timeline**, setelah itu pilih **Insert** lalu **Timeline** lalu **Keyframe** atau Klikkanan *mouse* lalu pilih **Insert Keyframe**.

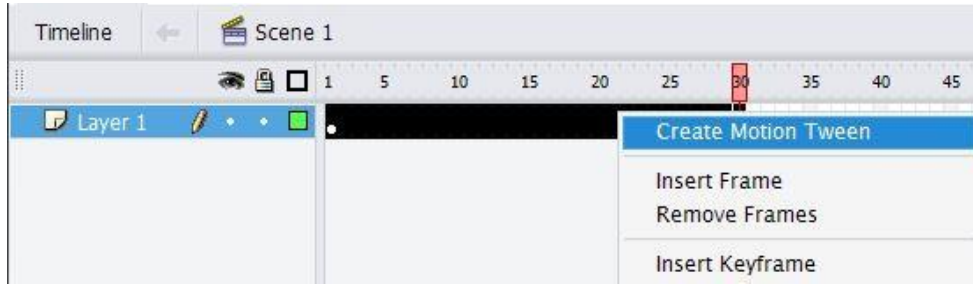


- h. klik *mouse* pada bulatan, lalu geser lingkaran ke arah bebas, contoh pada gambar digeser ke arah kanan.



- i. Blok pada **garis waktu/timeline** dari *frame 1* ke *frame 30*.  
 j. setelah itu pada **Properties**, lalu pilih **Motion** pada **Tween** atau klikkanan *mouse* pada **Garis waktu/Timeline** pilih **Create Motion Tween**.




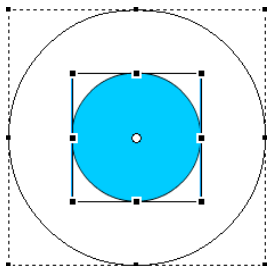


- k. Sekarang coba jalankan animasinya dengan cara pilih **Control > Play** atau tekan **Enter** pada *keyboard*.

#### 4.2 Animasi Gerak dengan Bentuk Besar atau Kecil


Dalam membuat animasi gerak dengan bentuk Besar atau Kecil, makalakukan langkah yang serupa pada pembuatan animasi bergeser tempat hinggalangkah ke-10.

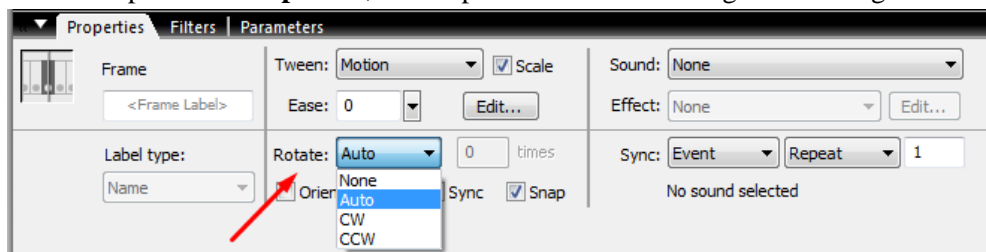
- a. Selanjutnya klikframe 30 pada **Gariswaktu/Timeline**.
- b. Pilih **Free Transform Tool** , arahkan kursor kesalah satu titik pada sudut yang terlihat digambar bulatan. Dan menekan tombol **Shift** pada *keyboard* secara bersamaan, Klik *mouse* padatitik tersebut lalu geser kearah luar hingga bulatan membesar. Selanjutnya lepaskan *mouse*.
- c. Jalankan animasi dengan tekan tombol **Enter**.



#### 4.3 Animasi Bergerak DenganBerputar

Dalam membuatanimasi bergerakgerak sambil berputar, lakukan cara seperti pembuatan animasibergeser tempathingga langkah ke-10.

- a. Klik **SelectionTool** .
- b. lalu pilih *frame* 1 pada **Gariswaktu/Timeline**.
- c. Di tampilan **Properties**, adapilihan **Rotate** ganti dengan **CW/CCW**



- d. Lalu Jalankan animasi.

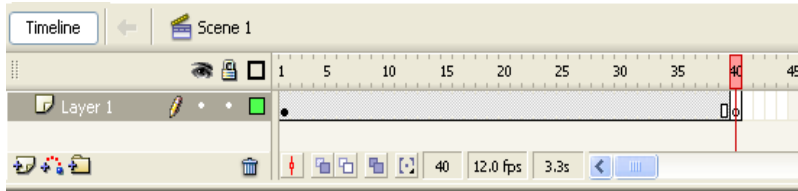
#### 4.4 Animasi Perubahan Bentuk

Untuk membuat animasi berubah bentuk dengan gerakan lebih teratur dan halus, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Buatlah lembar baru.
- b. Lalu gunakan **OvalTool**  bentukkan seperti oval.



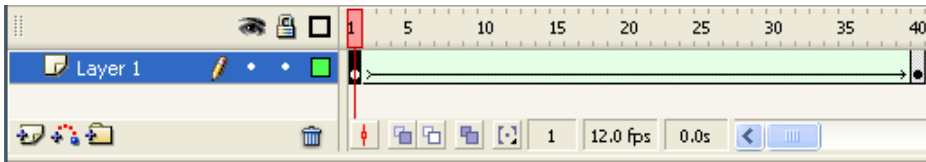
- c. Pilih di *frame* 40 lalu pada garis waktu/ timeline, klik kanan *mouse* pilih **Insert Blank Keyframe**.



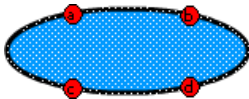
- d. Pada posisi *frame* 40, gambarkan persegi.



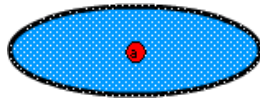
- e. Klik *mouse* dibagian pertengahan *garis waktu/imeline*, pada **Properties**, pilih opsi **Tween** lalu **Shape**.
- f. Lalu Jalankan animasi.
- g. dengan mendapatkan animasi agar gerakannya lebih terarah, dapat menggunakan **Shapehints** dengan cara klik *mouse* ada *frame* 1.



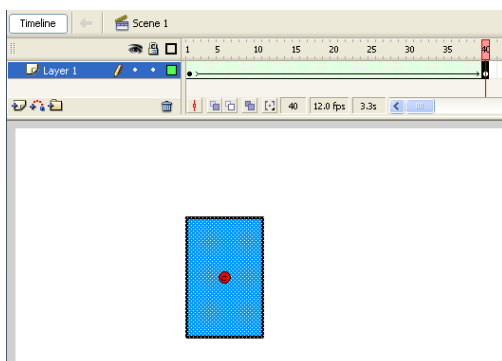
- h. lalu **Modify** kemudian **Shape** lalu **add Shape Hint**, maka muncul bulatan kecil warna merah.



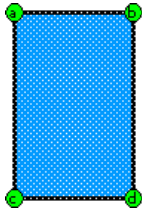
- i. Ulangi sebanyak 3kali lalu *drag* masing-masing titik a, b, c, d , dan lihat gambar.



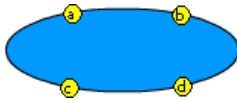
- j. Klik *mouse* pada *frame* terakhir.



- k. Pada masing-masing titik a,b,c dan d, pada gambar. Semua titik akan berubah menjadi warna hijau.



- l. arahkan *mouse* pada frame 1. Bisa dilihat titik berubah menjadi warna kuning, yang artinya, **Shape Hint** telah berhasil.



- m. Jalankan animasi.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

## 5. KESIMPULAN

Dengan ddadakannya pelatihan ini memberi minat dan motivasi siswa-siswi tentang pentingnya kemampuan membuat animasi yang baik.

Dan memberikan minat para siswa-siswi untuk mempelajari pembuatan animasi menggunakan Macromedia Flash8. Siswa telah menggunakan Macromedia Flash 8 dalam membantu dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Agar siswa-siswi mempraktekkan ilmu yang diperoleh selama pelatihan dalam pembuatan animasi. Support dari pihak sekolah dapat lebih di tingkatkan terutama dari sisi perlengkapan sarana dan prasarana komputer dalam mendukung peningkatan SDM dibidang komputer. Untuk langkah lanjut dari pelatihan ini diharapkan pihak sekolah dapat memberikan sedikit waktu untuk siswa-siswi dalam menggunakan fasilitas komputer agar ilmu yang telah di dapat selama pelatihan dapat di manfaatkan dan dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Potensi Utama serta Kepala Sekolah, Guru dan Siswa/Siswi SMA Negeri 20 Medan yang telah mensupport atasterlaksananya pengabdian kepada masyarakat dengan baik dan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] JUD, "Belajar Privat Desain dan Animasi Flash untuk Pemula ", Jubilee Digital, 2016.
- [2] Dwi Astuti, "Teknik membuat animasi Profesional menggunakan Macromedia Flash 8", Andi Publisher, 2007
- [3] Fahmi Syaiful, Marsigit, "**Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika**", PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 9 – Nomor 1, Juni 2014, (90-98).
- [4] Nilawasti Z.A ,Suherman, Noris Putra Utama, "**Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika**", Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung, 2013
- [5] Hidayat Togik, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin Cnc Tu 2a Siswa Kelas Xi Tpm 3 Di Smk Negeri 3 Boyolangu", JPTM. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2013, 63-71.
- [6] Gustina, St. Hayatun Nur Abu, Eka Fitriana Hamsyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam", Jurnal Chemica Vo/. 17 Nomor 2 Desember 2016, 12 – 18.