



**PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDEKATAN PRAKTIK
MENGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

Pasca Dwi Putra, SE, M.Si
Andri Zainal SE, M.Si, Ph.D, Ak, CA
Prof. Edi Syahputra, M.Pd
Endang Pratiwi, S.Pd., M.Si

PENERBIT:
YAYASAN LEMBAGA KAJIAN MANAJEMEN BISNIS DAN PENDIDIKAN
(LKMBP)



THE
Character Building
UNIVERSITY

ISBN 978-623-95369-1-6



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDEKATAN PRAKTIK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Penulis: **PASCA DWI PUTRA, S.E., M.Si**

ANDRI ZAINAL, S.E., M.Si, Ph.D., AK, CA, CMA

PROF. EDI SYAHPUTRA, M.Pd

ENDANG PRATIWI, S.Pd. M.Si

ISBN: 978-623-95369-1-6

Perancang sampul: Hestu Teofani

Penerbit:

LEMBAGA KAJIAN MANAJEMEN BISNIS DAN PENDIDIKAN (LKMBP)

Jl.Pembangunan No.36 Kel.Helvetia Timur Kec.Medan Helvetia, Medan,
Sumatera Utara, Indonesia

Email: lkmbpmedan@gmail.com

Contact person: Andri Zainal (0811637479)

Cetakan pertama: November 2020

Copyright © 2020 Pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang

Sanksi Pelanggaran Pasal 44:

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang HAK CIPTA, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No.7 Tahun 1987 jo, Undang-Undang No.12 Tahun 1997, bahwa:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat I (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).

2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kata Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, sehingga penulis telah menyelesaikan Buku **Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendekatan Praktik Menggunakan Adobe Flash CS6** ini. Adapun tujuan disusunnya buku ini adalah untuk mempermudah baik mahasiswa, tenaga pengajar, dan pihak lainnya dalam membuat multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi khususnya menggunakan Adobe Flash CS6 untuk bidang pendidikan.

Penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, rekan-rekan, dan pihak-pihak lainnya yang membantu secara moral dan material bagi tersusunnya buku ini. Tidak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan agar buku ini lebih baik nantinya. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

Medan, November 2020

Penulis

THE
Character Building
UNIVERSITY

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
BAB 1 MEMBUAT INTRO	1
BAB 2 MEMBUAT TOMBOL SUARA DAN KELUAR	11
BAB 3 MEMBUAT MENU UTAMA	25
BAB 4 MEMBUAT MENU MATERI DAN BACKGROUND	34
BAB 5 MEMBUAT KONTEN MATERI.....	50
BAB 6 MEMBUAT LATIHAN/QUIZ	65
BAB 7 MEMBUAT ANIMASI PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN	84
Daftar Pustaka	91



BAB 1

INTRO MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Pada bagian ini kita akan memulai awal membuat intro untuk tampilan awal pada sebuah multimedia pembelajaran. pada bagian ini berisikan mengenai tampilan pembuka sebelum memulai pada bagian ini terlebih dahulu mempersiapkan beberapa gambar, animasi, dan symbol agar tampilan awal menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar. Sebelumnya persiapkan program **Adobe Flash Profesional CS6** yang akan kita gunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini. Dalam menjalankan program ini perlu spesifikasi labtop ataupun computer sebagai berikut:

Windows

Processor : Intel® Pentium® 4 or AMD Athlon® 64 processor

Operating System : Microsoft® Windows® XP with Service Pack 3 or Windows 7 with Service Pack 1. Adobe® Creative Suite® 5.5 and CS6 applications also support Windows 8. Refer to the CS6 FAQ for more information about Windows 8 support.*

RAM : 2GB of RAM (3GB recommended)

Hard disk Space : 3.5GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation (cannot install on removable flash storage devices)

Resolution : 1024x768 display (1280x800 recommended)

Others :

Java™ Runtime Environment 1.6 (included), DVD-ROM drive, QuickTime 7.6.6 software required for multimedia features, Some features in Adobe Bridge rely on a DirectX 9–capable graphics card with at least 64MB of VRAM.

Macintosh

Processor : Multicore Intel processor

Operating System : Mac OS X v10.5.7 or v10.6

RAM : 2GB of RAM

Hard disk Space : 4GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation (cannot install on a volume that uses a case-sensitive file system or on removable flash-based storage devices)

Resolution : 1024x768 display (1280x800 recommended) with 16-bit video card

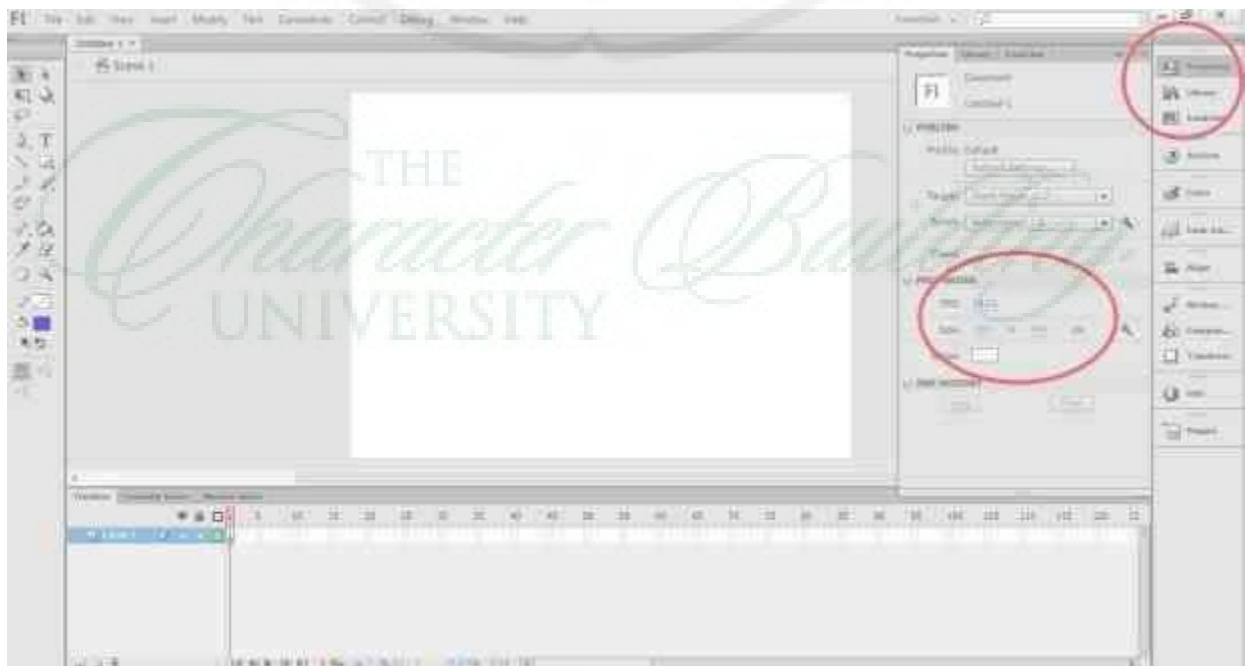
Others:DVD-ROM drive, QuickTime 7.6.2 software required for multimedia features

Buka adobe flash professional cs6

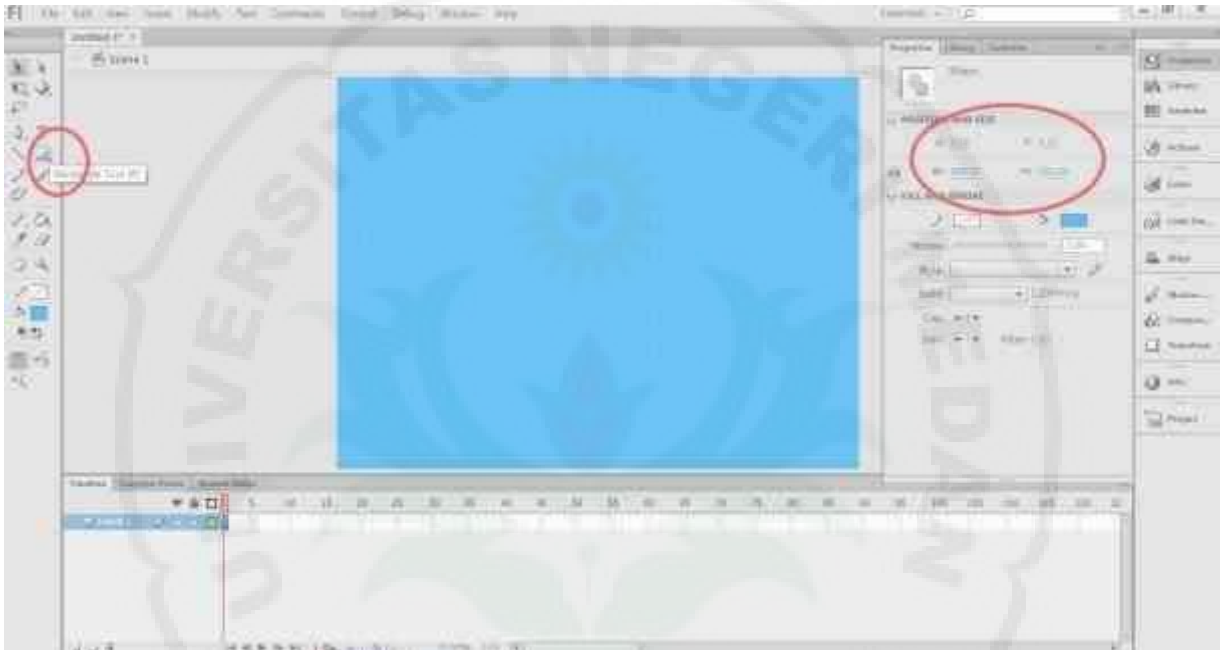
Klik **actionsript 2.0**



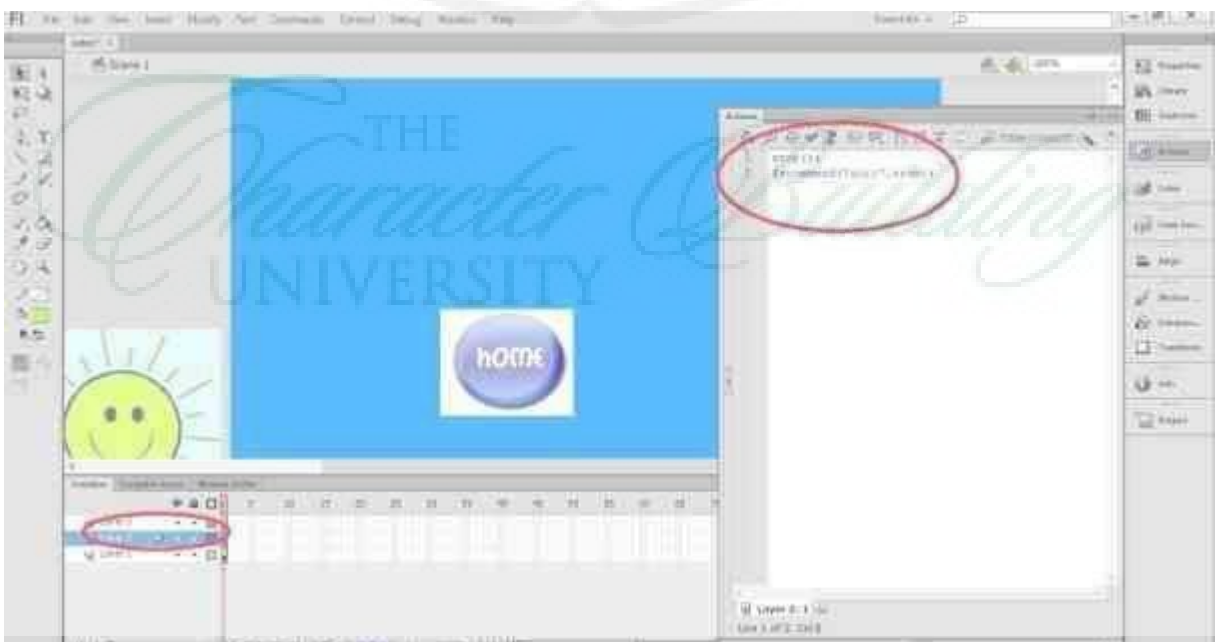
1. Klik **propertis** dan ubah ukuran size **800x600** dan viewnya menjadi **fit in windows**, **FPS= 30**.
2. Siapkan background dan icon untuk membuat bagian intro dengan klik **file, import, import to stage**.
3. Pilih background dan tanda yang akan dimasukkan. Kemudian di **delete**. Check library.



4. Buatlah gambar kotak lainnya dengan mengklik menu disebelah kiri.
5. Buatlah kotak dilayar tidak penuh dan klik pada menu tanda panah \wedge kemudian klik kotak tersebut. Ambil **properties**.
6. Ubah **size** pada **position size x = 00, y = 00, w= 800, H= 600**.
7. Pilihlah color dengan mengubah menjadi **bitmap fill**.

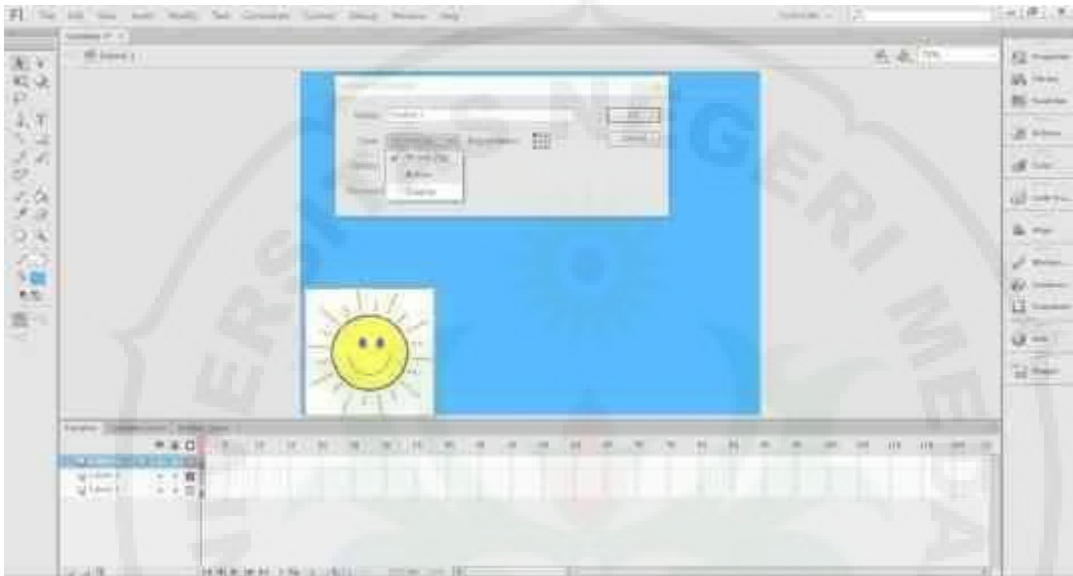


8. Mengubah menjadi full screen dengan menambah layer 2 kemudian ketik perintah **Stop(); (tekan enter)**
fsccommand("fullscreen", true);
 untuk mengecek perintah sudah benar klik tanda \surd



9. Membuat satu layar lagi dengan mengklik tanda **insert layer** pada gambar dibawah ini sehingga muncul **layer 3** dan tarik tanda background lainnya ke layer 3 (Gambar matahari).

10. Kemudian klik kanan dan klik **convert to symbol** dan ubah menjadi **graphic**.

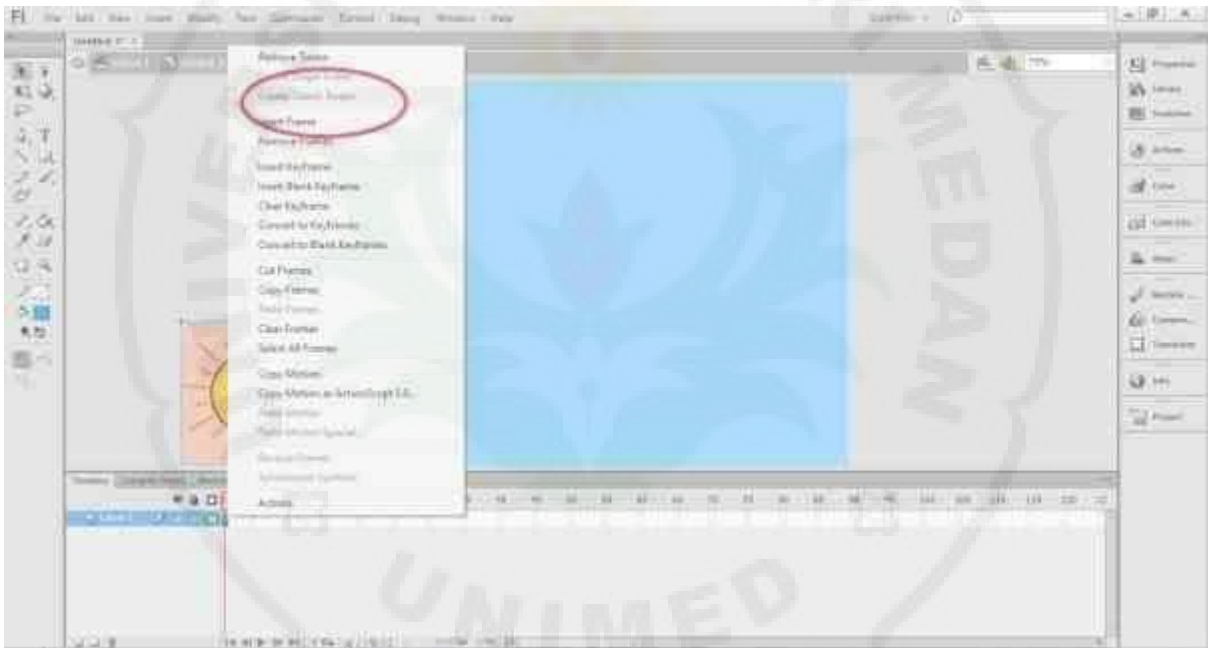


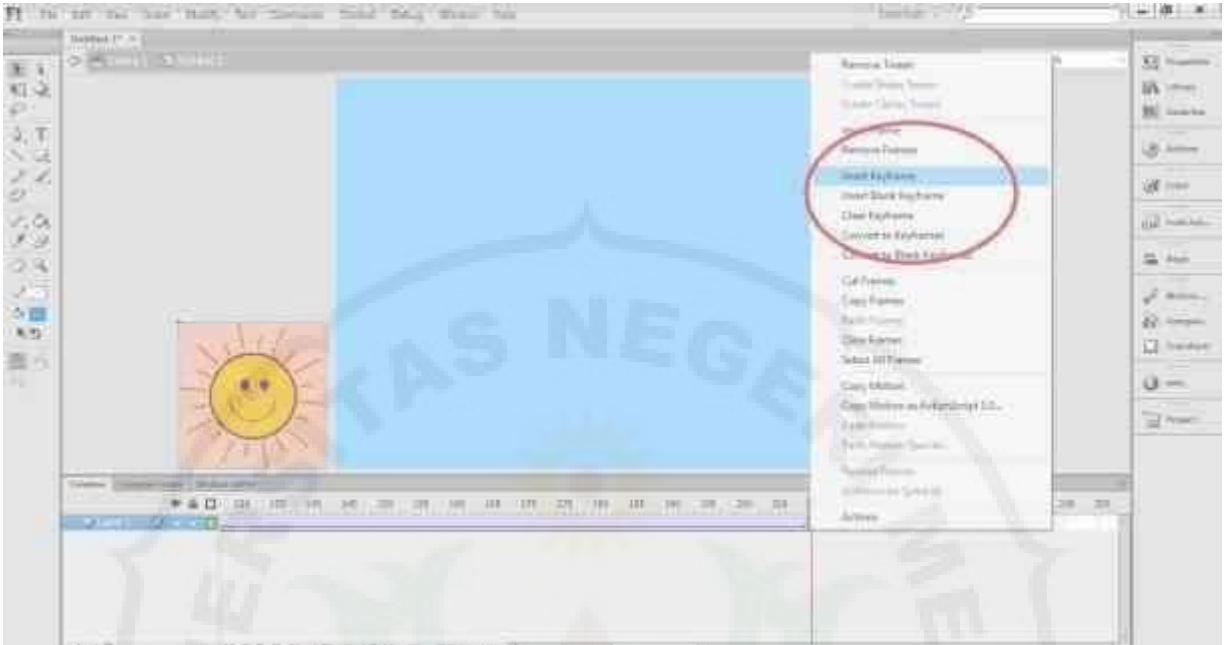
11. Klik **color** pada **properties** dan ubah menjadi **tint** kemudian ubah gambar yang diinginkan. Kemudian geser gambar ke arah dimana kita akan memulai.



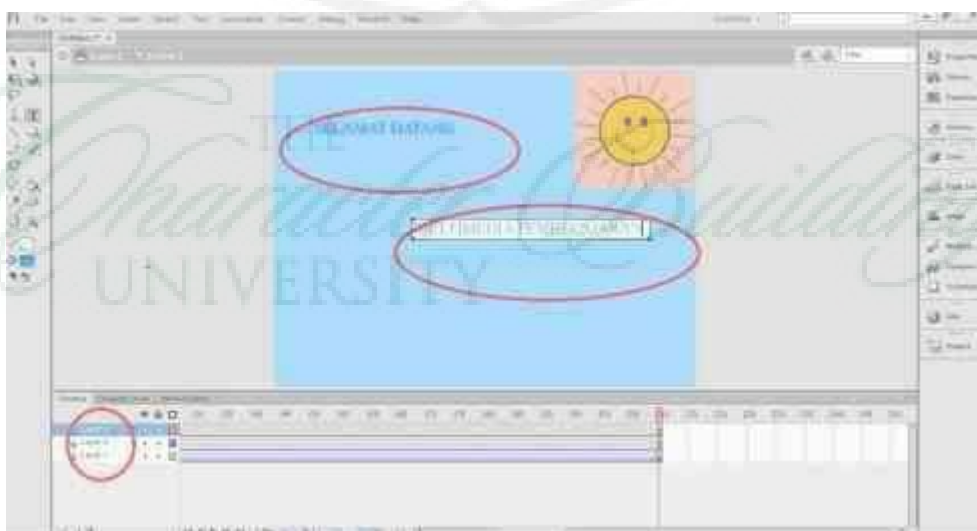
12. Kemudian buatlah **movie clip** dengan klik kanan pada symbol kemudian klik **convert to symbol** dan ganti menjadi **movie clip**. Klik 2 kali sehingga layer 1, 2 dan 3 menjadi layer 1 pada gambar symbol. Tempatkan symbol ditempat yang ingin kita mulai.

13. Pada Layer 1 frame 1 klik kanan dan pilih **create classic tween/ create motion tween** kemudian tentukan waktu berapa lama symbol akan berjalan dengan melihat waktu per detiknya.
14. Sebelumnya klik **layer 1** kemudian klik **properties**.
15. Klik **frame** dan ubah menjadi **30**. Artinya 1 detik membutuhkan 30 frame. Kemudian kita buat menjadi 7 detik dengan menghitung $7 \times 30 = 210$.
16. Pada frame 210 klik kanan kemudian **insert frame** kemudian klik kanan lagi klik **insert keyframe**.

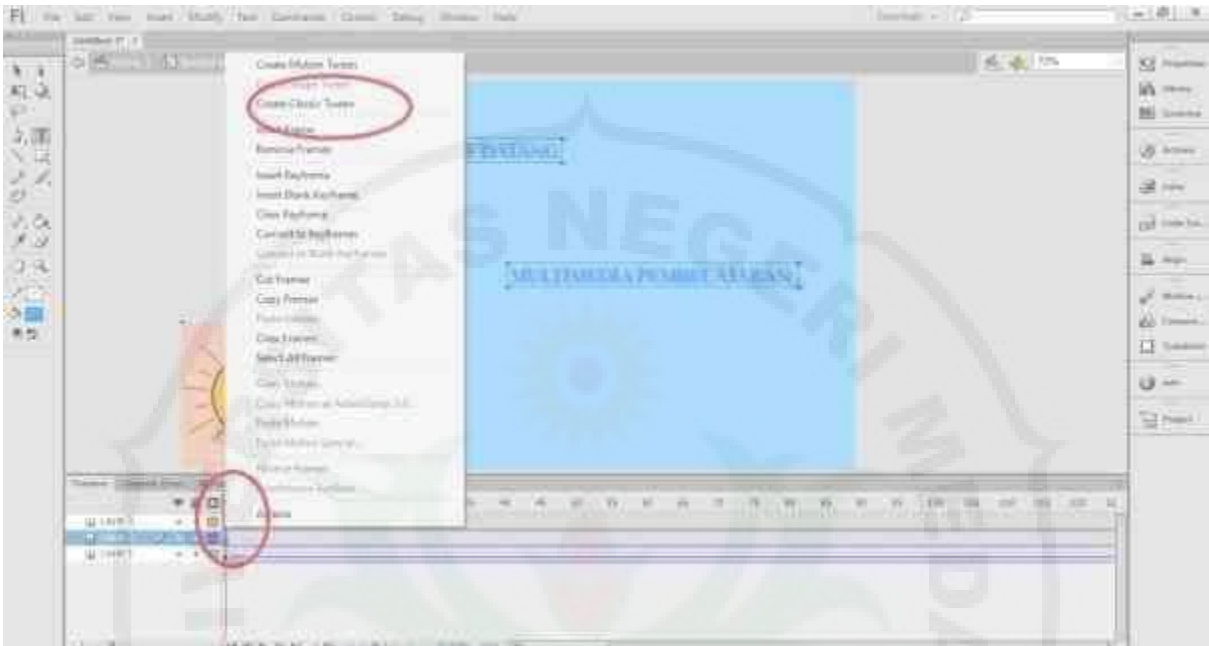




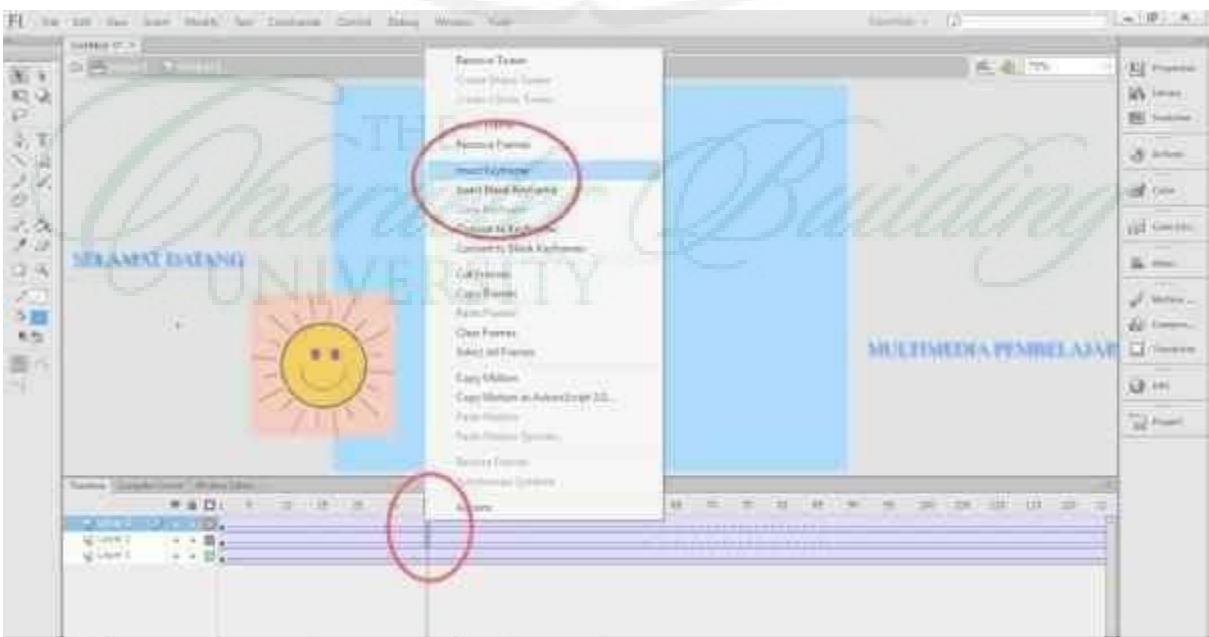
17. Buat tulisan dengan menambah layer 2 kembali dengan terlebih dahulu arahkan ke frame 1.
18. Kemudian klik tanda **A** dan buat tulisan yang diinginkan. Edit ukuran dan jenis tulisan yang diinginkan serta tempat.
19. Kemudian dibagian **filter** klik tanda + kemudian ubah menjadi **drop shadow** kemudian ubah color menjadi yang diinginkan. Selanjutnya kita **copy** dan buat layer baru di atasnya dan paste. Letakkan dimana yang kita inginkan dan ubah kata-katanya. Kemudian edit dan atur tulisan dan ukuran. Kemudian symbol tadi kita geser ke arah yang kita inginkan



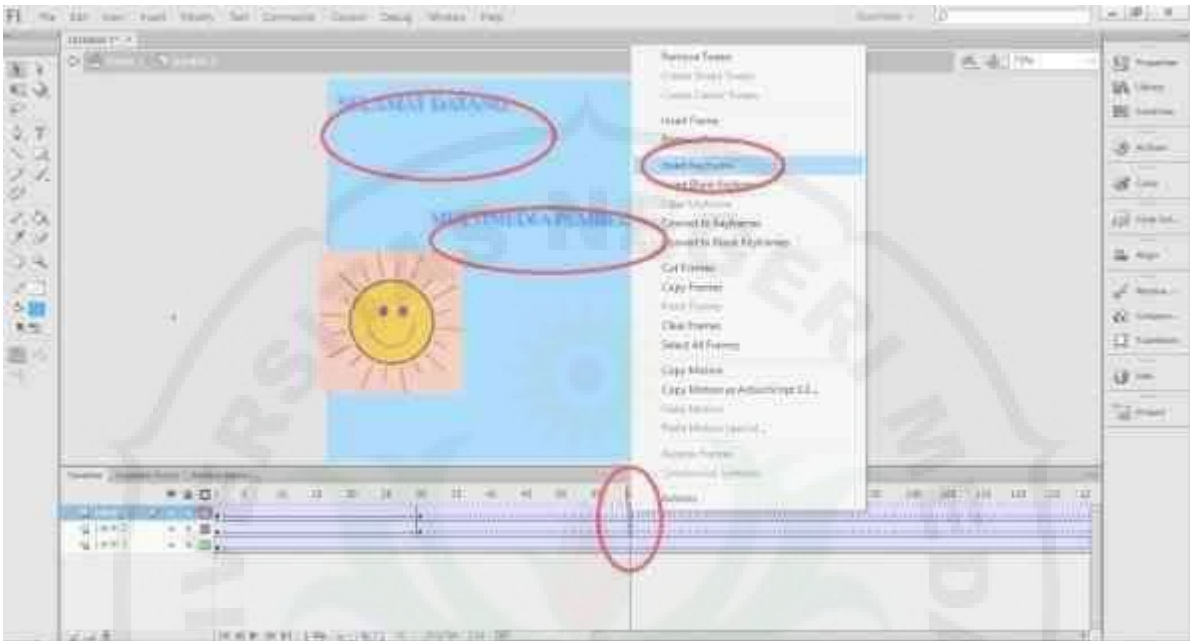
20. Kemudian klik layer 2 tahan dan geser ke layer 3 kemudian klik kanan ambli **create classic tween** pada frame pertama



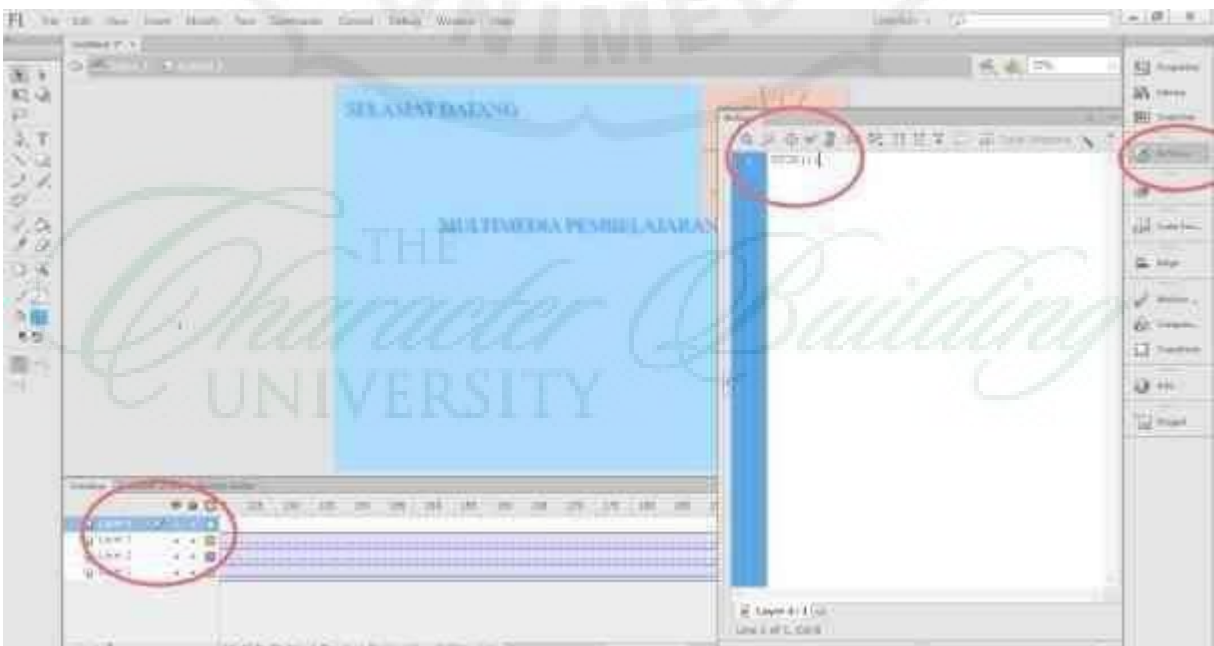
21. Geser dibagian yang akan ditempatkan awal dan layer 3 kemudian geser dimana tulisan akan dimulai
22. Kemudian kita tentukan untuk frame pertama dengan menarik layer 3 dan 2 ke frame yang akan kita tentukan (tetap ditahan) klik kanan dan **insert classic frame**.
23. Klik symbol pada layer 3 dan geser untuk menentukan akhir dan layer 2 geser untuk menentukan akhir kemudian tentukan frame pertama dengan menahan pada frame 30 untuk layer 2 dan 3 dan klik kanan **insert keyframe**.



24. Kemudian pada frame kedua lakukan kembali tarik layer 3 dan 2 kemudian klik kanan dan klik **insert key frame** kemudian atur kembali letaknya.



25. Untuk mengatur tombol **stop** maka arahkan pada frame terakhir. Buat layer baru dengan mengklik tanda tambah layer baru maka akan muncul layer 4 kemudian lanjut ke frame terakhir dan **klik kanan, insert keyframe**. klik **action** dan ketik **stop();**. Untuk mengecek perintah maka klik tanda ✓



26. Kemudian kita akan membuat tombol dengan membuat layer baru yaitu layer 5. Kemudian klik **file, import, import to stage** dan pilih tombol **custom**. Kemudian

klik kanan dan klik **convert to symbol** pilih **movie clip** kemudian klik kanan lagi dan **convert to symbol** udah menjadi **button**.



27. Klik 2 kali pada tombol dan akan muncul **over down hit**. Kemudian klik **over**, kemudian klik gambar tombol dan klik **filter** kemudian klik **+** dan klik **glow**. **Kemudian buat untuk down dan hit sama dengan over**. Untuk memindahkan pada bagian **over** klik kanan klik **copy frame** kemudian pada bagian **down** klik kanan **copy frame**. Begitu juga untuk hit.

28. Klik symbol 2.

29. Melihat hasilnya klik **control**, **test movie**, **test**



Agar matahari dapat berjalan berulang-ulang maka harus dilakukan pengaturan kembali..

1. Klik pada symbol matahari sampai keluar layer 1-5.
2. Kemudian. Layer 1 letak matahari pada bagian frame blok dari frame 1 sampai frame 210 (hanya bagian layer 1) kita **klik kanan** kemudian klik **cut frame**.
3. Buat kotak disembarang tempat dilayar kemudian pada kotak kita klik **kanan** klik **convert to symbol** dan ubah ke **movie clip** kemudian klik 2x pada kotak sehingga membentuk menjadi layer 1. Hapus Kotaknya. Kemudian pada layer 1 frame 1 **klik kanan** dan klik **paste frame**.



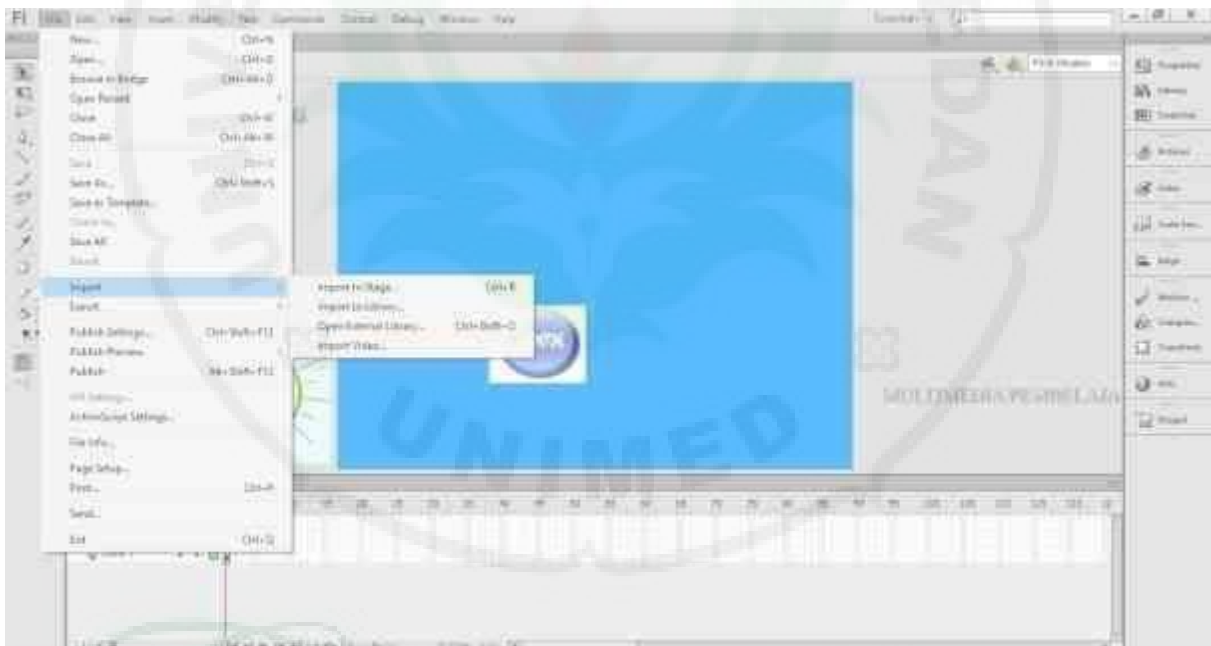
Untuk menyimpan klik **file**, **export**, **export to movie**

BAB 2

MEMBUAT TOMBOL SUARA DAN KELUAR

Setelah kita membuat intro pada bab sebelumnya, maka selanjutnya kita akan membuat tombol untuk membuat suara dan silang pada multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Pada bagian ini kita siapkan terlebih dahulu beberapa symbol untuk membuat tombol suara dan penutup. Adapun symbol yang diperlukan yaitu symbol untuk suara On/Off dan symbol close. Berikut langkah-langkah yang kita lakukan untuk membuat tombol suara dan penutup.

Siapkan tombol sound dan tombol close. Kemudian buka file adobe flash pada saat persiapan intro.



1. Buat layar baru dengan mengklik tambah layar.
2. Klik **file, import, import to stage** kemudian ambil symbol **close** dan **sound on dan off** yang sudah disiapkan, kemudian klik ok.

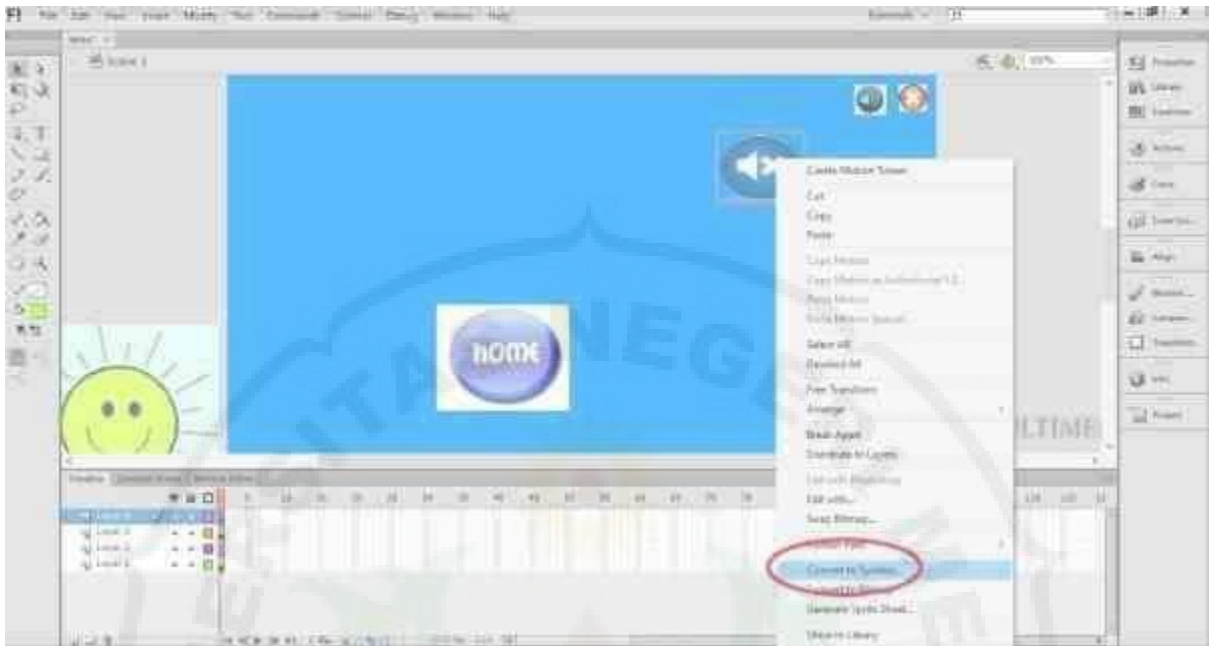


3. Pertama kita buat tombol **close** dengan klik **kanan** kemudian **convert to symbol** ganti ke **movie klik** kemudian **ok**.
4. Kemudian klik kanan kembali **convert to symbol** kemudian ubah menjadi **button**. Pada symbol **close** tekan 2x sehingga menunjukkan semua layar 1 dan muncul **over down**. Kemudian atur kembali dengan menekan **over** kemudian mengklik symbol **close** dan **properties**. Kemudian buat pengaturan **glow** dan mengubah nilai y menjadi 15 dan strength menjadi 1000%. Buat juga untuk **down** dengan cara terlebih dahulu pada **over** klik kanan dan **copy frame** kemudian pada **down** klik kanan **paste frame**. Atur warna yang diinginkan kemudian klik **seane 1** dan klik pada symbol **close** kemudian klik **w** dan **h**. Atau atur pada menu sebelah kiri dengan menu **free transform tool**.

THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY



5. Lakukan kembali pada tombol **sound on** dan **sound off** dengan terlebih dahulu klik **kanan** pada symbol **sound on** kemudian **convert to symbol** ubah menjadi **movie klip**. Klik **kanan** kembali **convert to symbol** kemudian ubah menjadi **button**.





Lakukan juga pada symbol **sound off**. Kemudian klik 2x muncul **over dan down**.



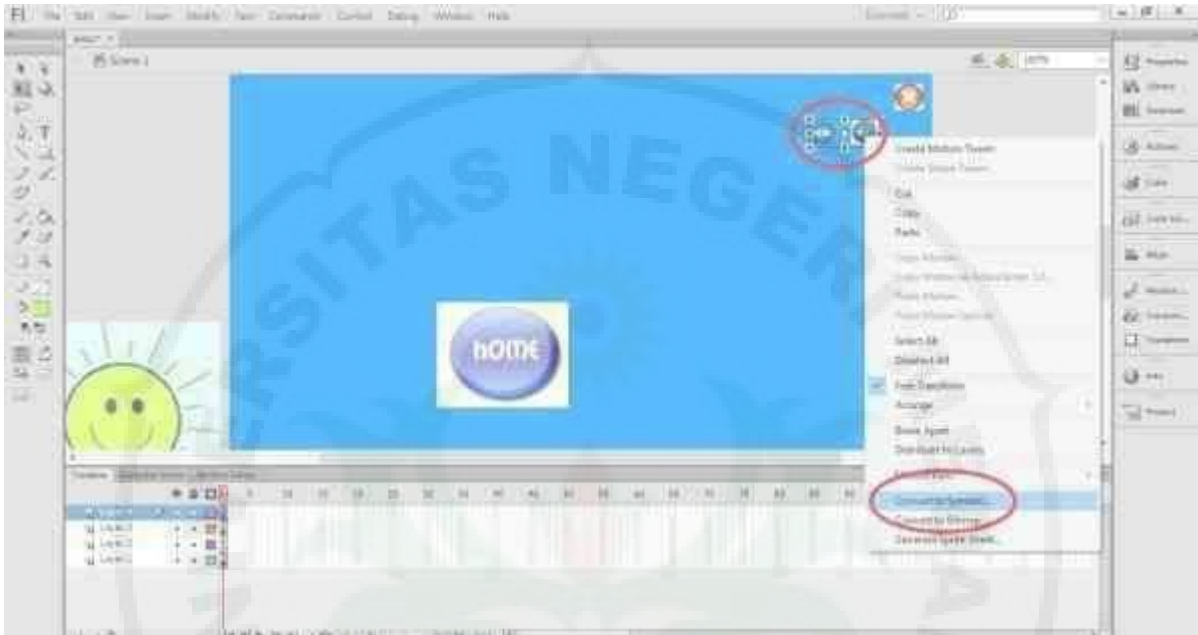


Lakukan seperti pada symbol **close**. Atur besar kecilnya button dengan cara klik 1x pada symbol klik **properties** dan atur besar kecil menu dengan mengklik **scene 1** pada menu kemudian klik **free transform tool**. Apabila ukuran berbeda dapat disamakan melalui menu **properties** untuk salah satu tombol menu kemudian lihat **w dan h** dan samakan dengan menu lainnya.

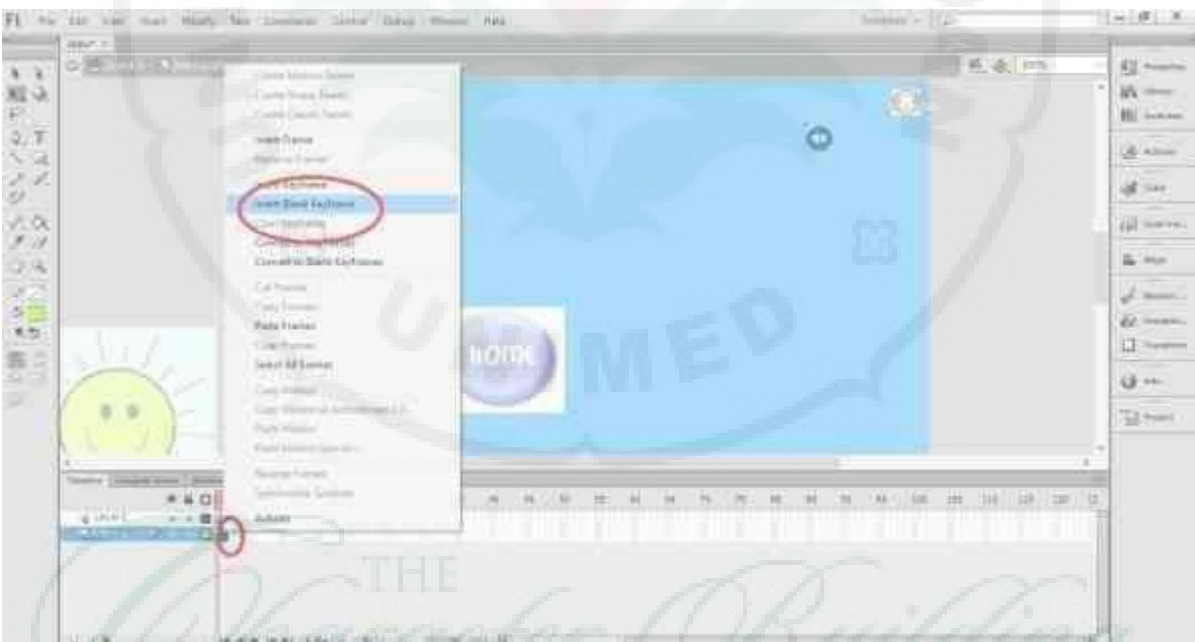


6. Sejajarkan tombol **sound off** dan **on** dengan menahan kedua symbol melalui keyboard dengan menahan **ctrl+shift** kemudian mengklik symbol **sound on** dan **off** tersebut

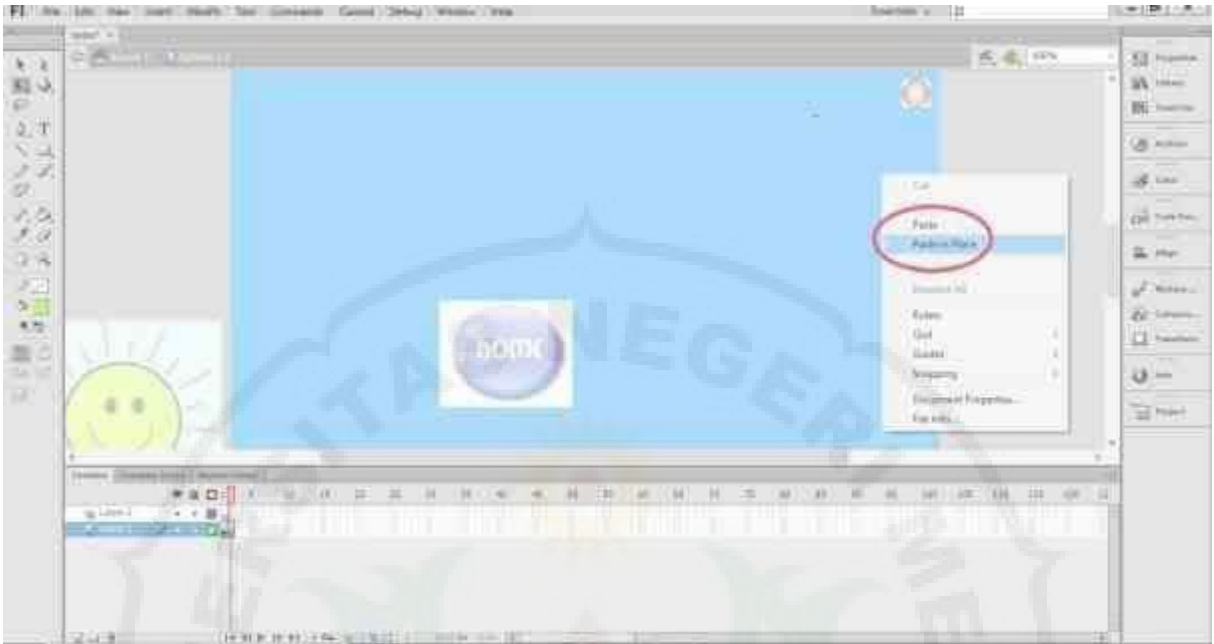
kemudian klik **kanan**, **convert to symbol** dan ubah menjadi **movie clip**. Kemudian klik 2x pada symbol tersebut sehingga menggabungkan menjadi layer 1.



7. Kemudian kita pisah tombolnya dengan mengklik tambah **layer**, kemudian tombol **sound off** kita **cut**. Pada awal layer 1 frame ke 2 kita klik kanan kemudian **insert blank keyframe**.



8. Kemudian pada layar kita klik **kanan** kemudian **paste in place**. kemudian kita tentukan ditengah tombol **on off** sehingga tampak **on dan off** nya.



9. Pada layer 2 kita buat option **stop** dengan cara pada frame ke 1 layer 2 klik kanan kemudian **insert keyframe** kemudian klik frame ke 1 layer 2, **window** menu **action** dan ketik perintah:

stop();

this.createEmptyMovieClip("s2",4);

backsound1=new Sound(s2);

backsound1.attachSound("musik");

```
backsound1.start(0,9999);
```

```
backsound1.setVolume(100);
```

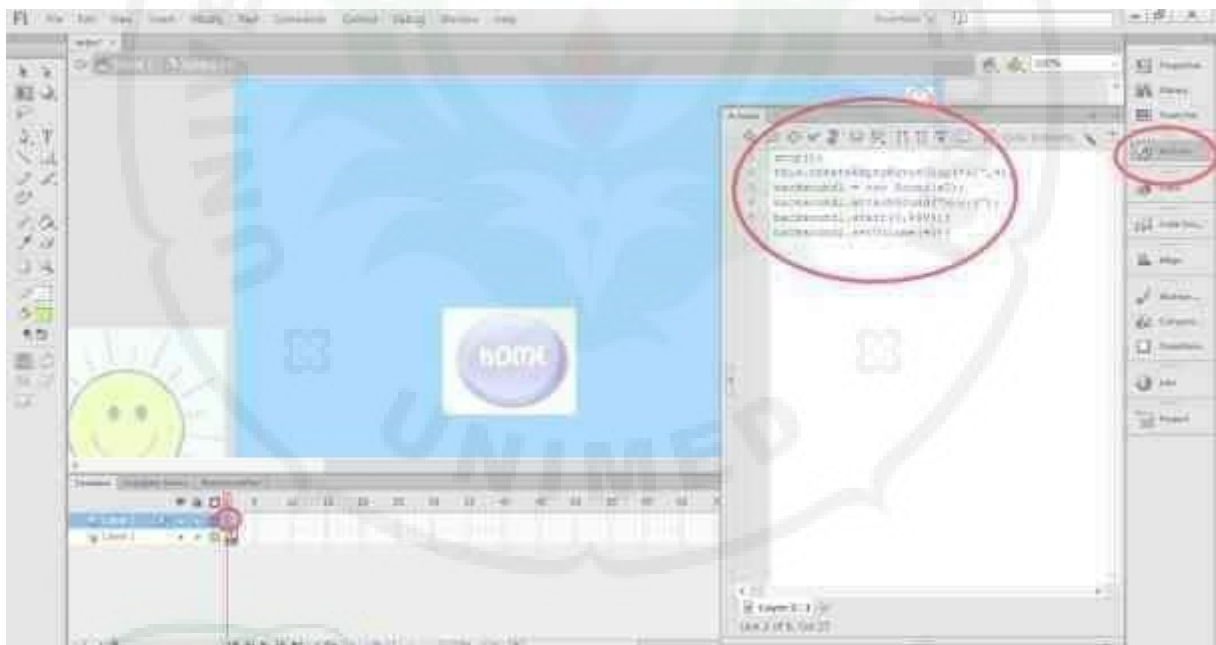
artinya disini kita membuat movie clip kosong pada **s2** dilevel 4. Kemudian kita membuat variabel baru dengan objek sound yang ada pada s2. Kemudian kita **attach sound** dengan nama filenya music. Kemudian diulang sebanyak 9.999 kali dengan volume 40.

Kemudian pada layer 2 kita buat kembali setelah bagian awal yaitu frame 2 dengan perintah **stop();**

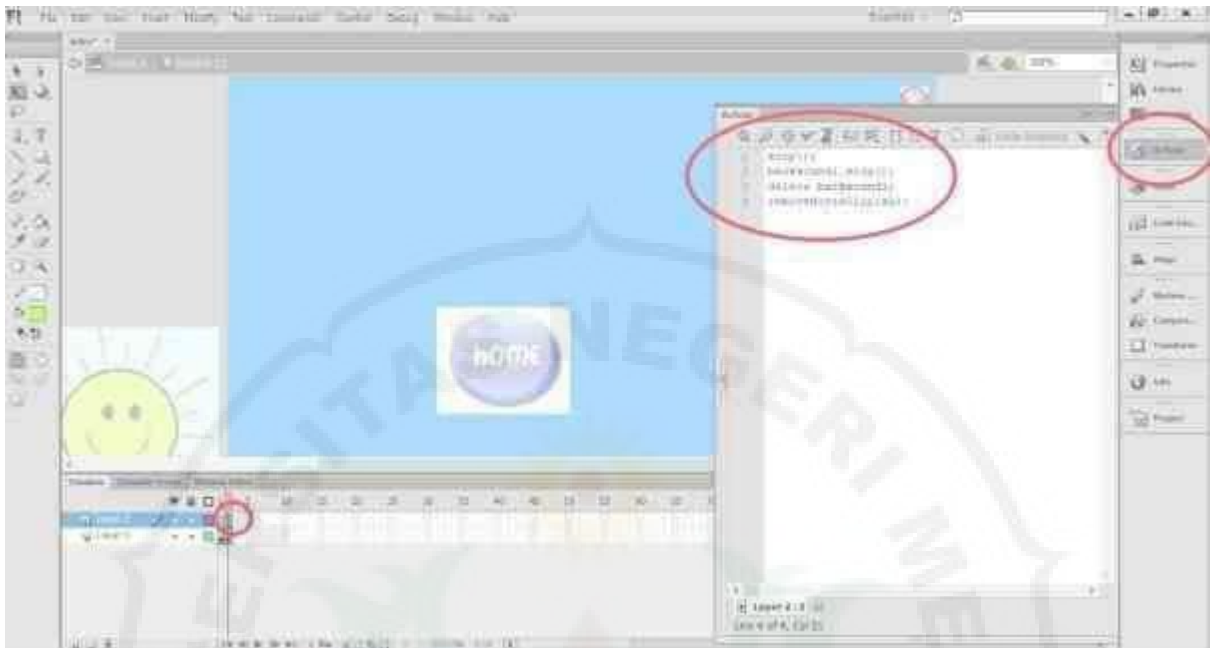
```
backsound1.stop();
```

```
delete backsound1;
```

```
removeMovieClip(s2);
```



THE
Character Building
UNIVERSITY

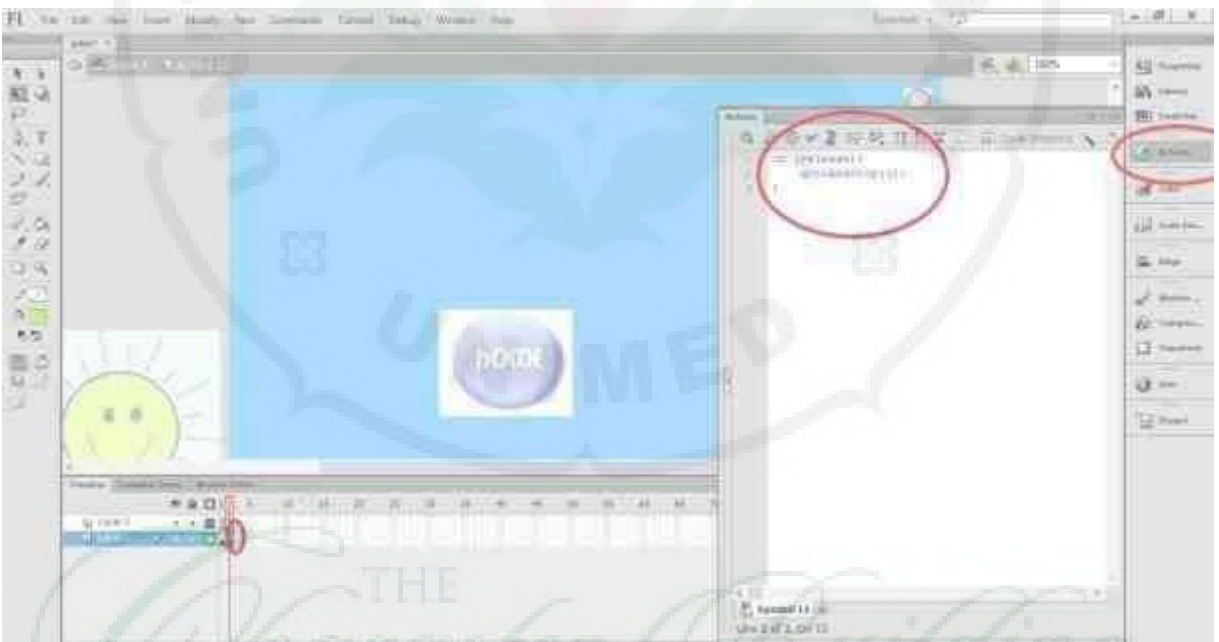
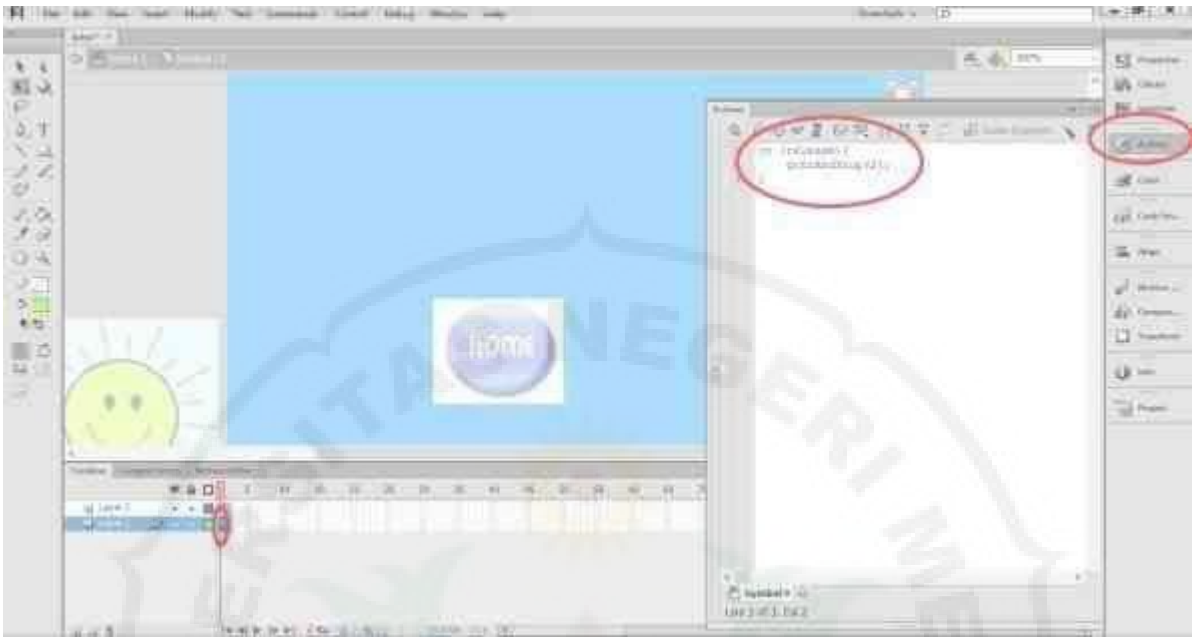


10. Kita akan buat perintah **gotoandstop** dengan mengklik **layer 1** kemudian pada frame ke 1 dan klik tombol **sound on** dan klik klik menu **action** kemudian ketik perintah sebagai berikut

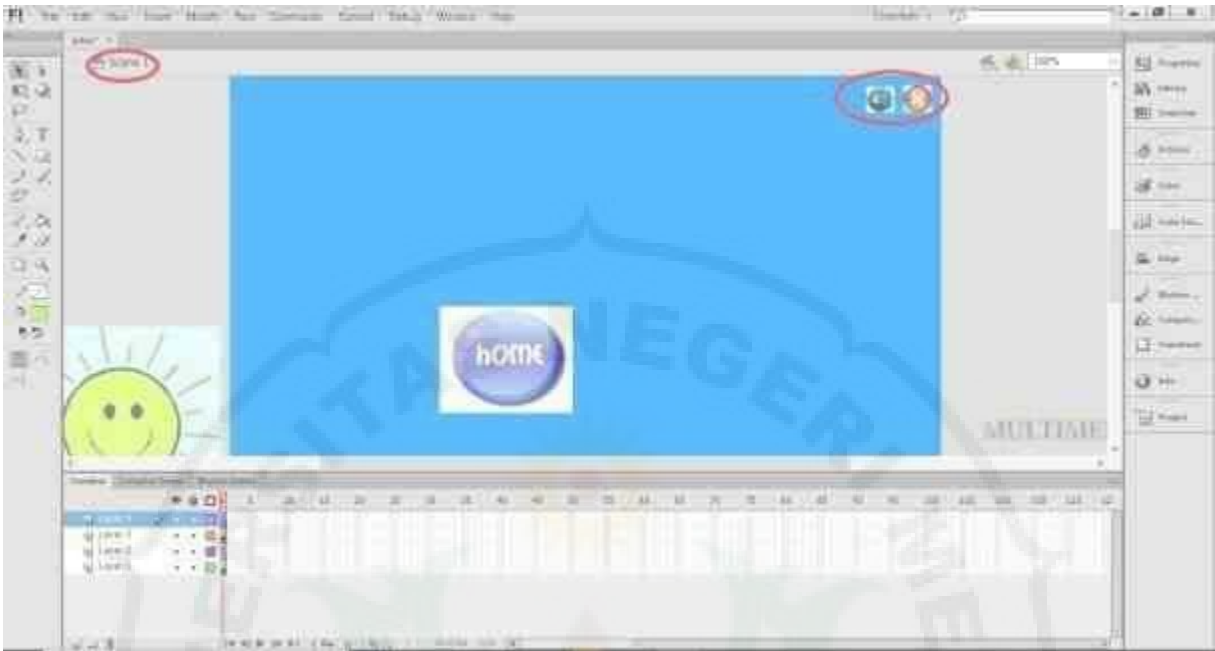
```
on (release){ (tekan enter)
  gotoAndStop(2);
}
```

11. Kemudian pada layer 1 frame ke 2 klik tombol **sound off** juga begitu tetapi perintah yang berbeda sebagai berikut:

```
on (release){ (tekan enter)
  gotoAndStop(1);
}
```

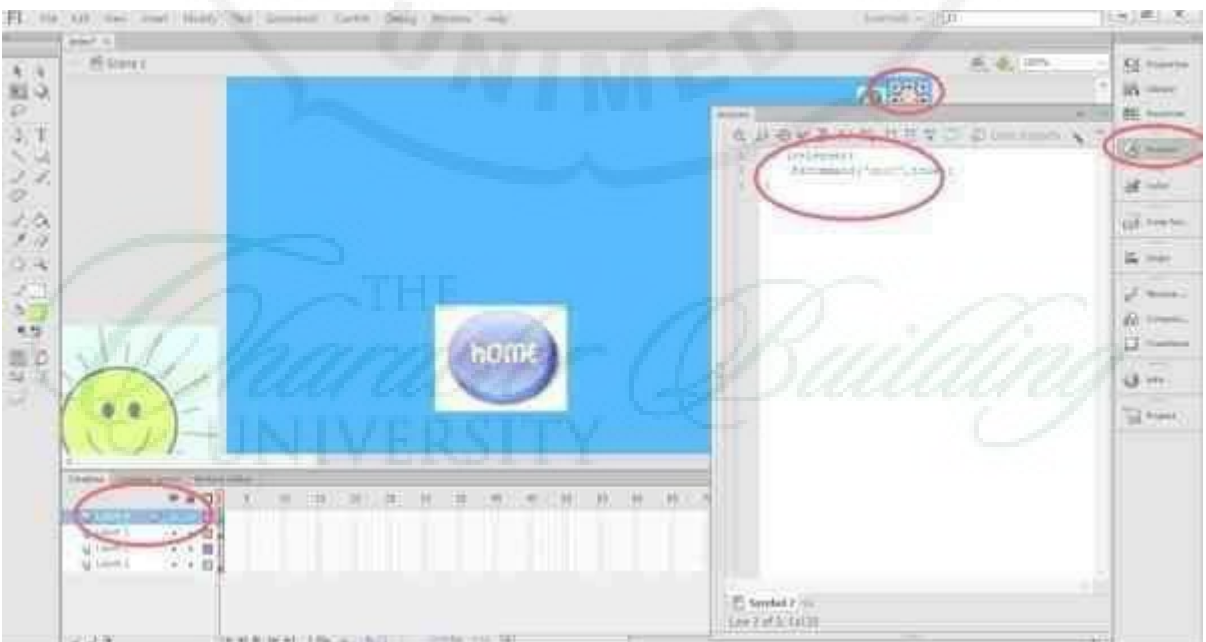


12. Kita sejajarkan dengan dengan tombol close dengan klik scene 1 kemudian sejajarkan.



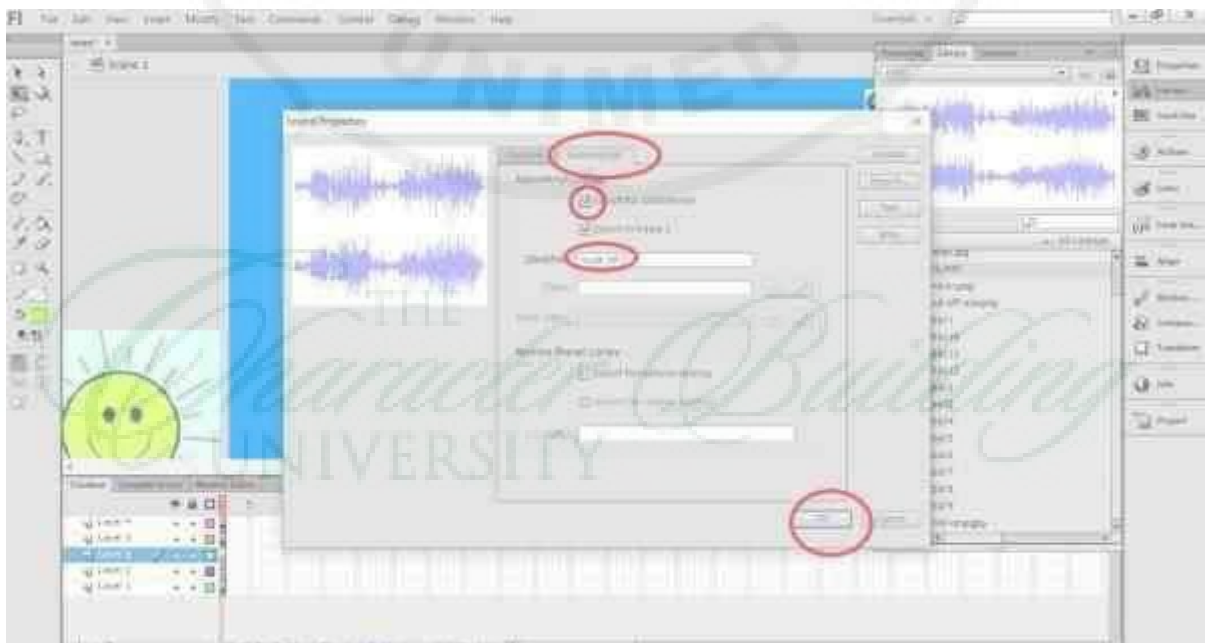
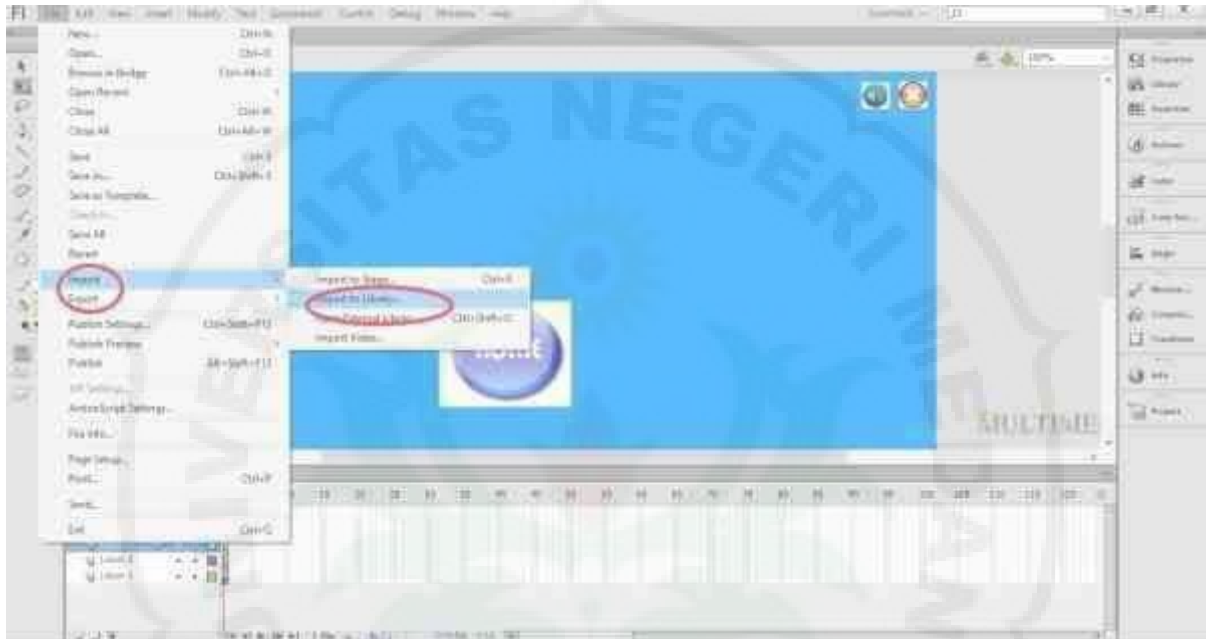
13. Pada tombol **close** kita buat perintah dengan pertama kita klik **layer 4** kemudian actin dan ketik perintah sebagai berikut:

```
on (release){
  fscommand("quit",true);
}
```



14. Buat layer baru yaitu layer 5 untuk memasukkan musik, kemudian ambil **file, import, import to library**, dan pilih music yang akan dimasukkan.

15. Pada library klik musiknya. Kemudian klik **kanan** kemudian klik **properties** kemudian klik **actionscrip** klik **export to actionscript** kemudian kita klik 2x tombol sound sehingga memunculkan layer 1 dan 2 dan klik scene 1.



16. Lakukan pengujian test dengan klik **control, test, test movie**

BAB 3

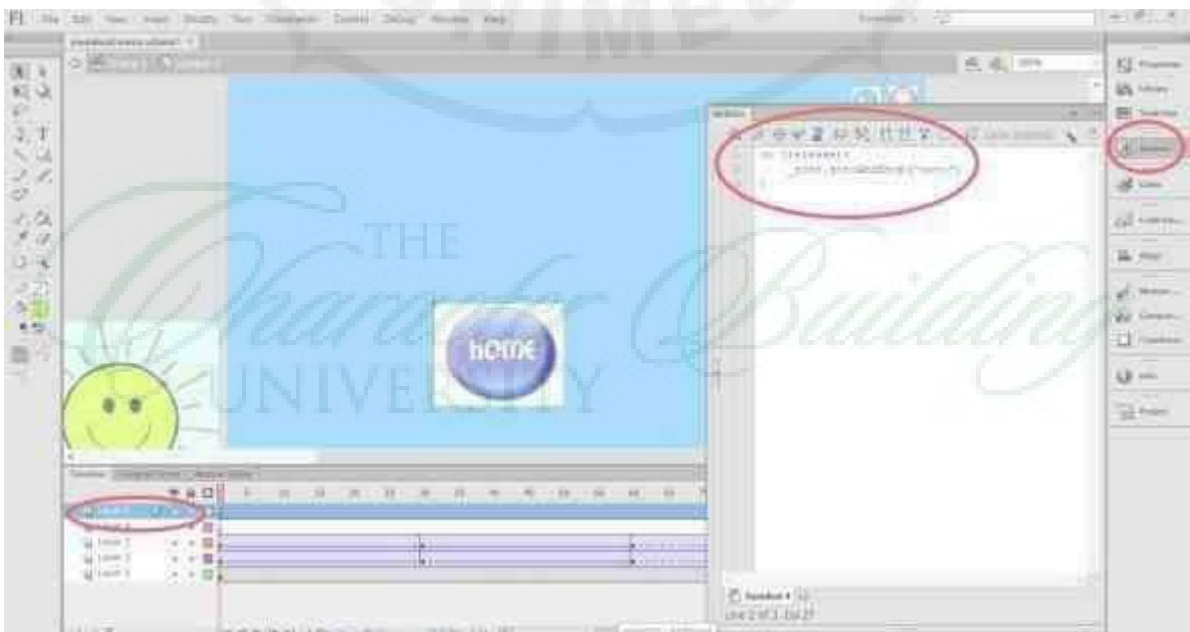
MEMBUAT MENU UTAMA

Setelah kita membuat tombol suara dan close. Maka tahapan selanjutnya kita membuat menu utama. Pada menu utama ini berisi mengenai tombol menu mengenai **kompetensi dasar, materi, tentang, dan latihan**. Sebelum membuat menu-menu tersebut kita siapkan symbol tombol yang akan digunakan sebagai menu utama. Adapun symbol itu dapat didownload ataupun yang berasal dari program **Adobe Flash Profesional CS6**. Berikut langkah-langkah membuat menu utama pada **Adobe Flash Profesional CS6**.

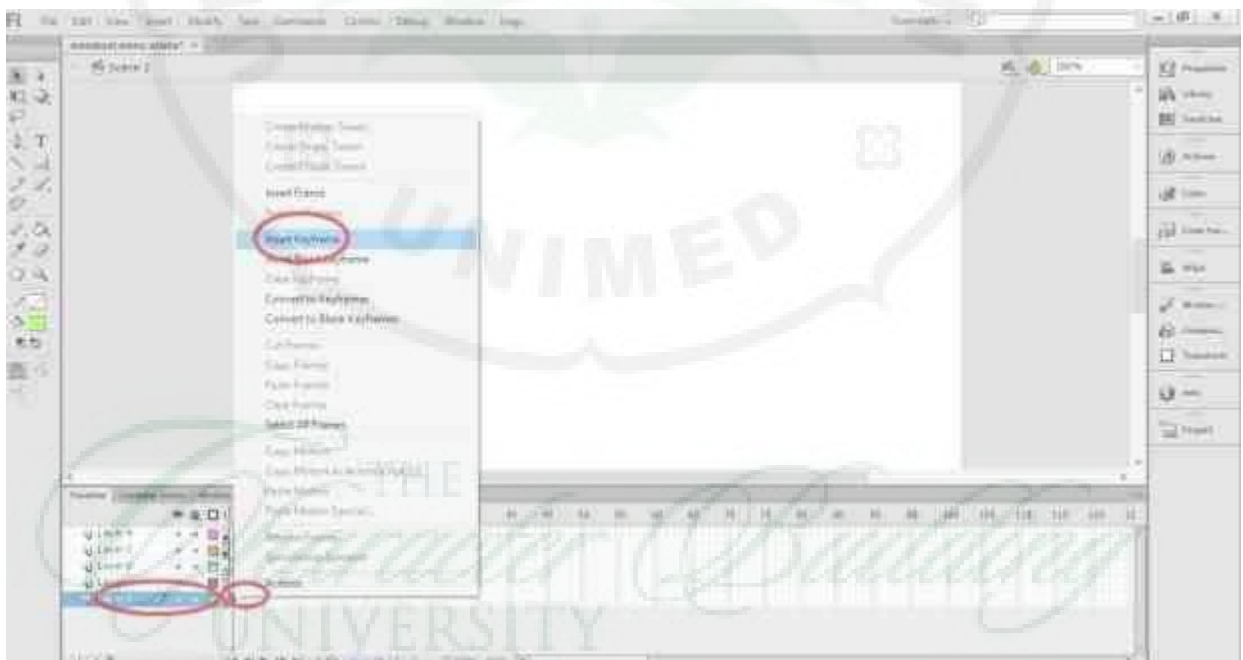
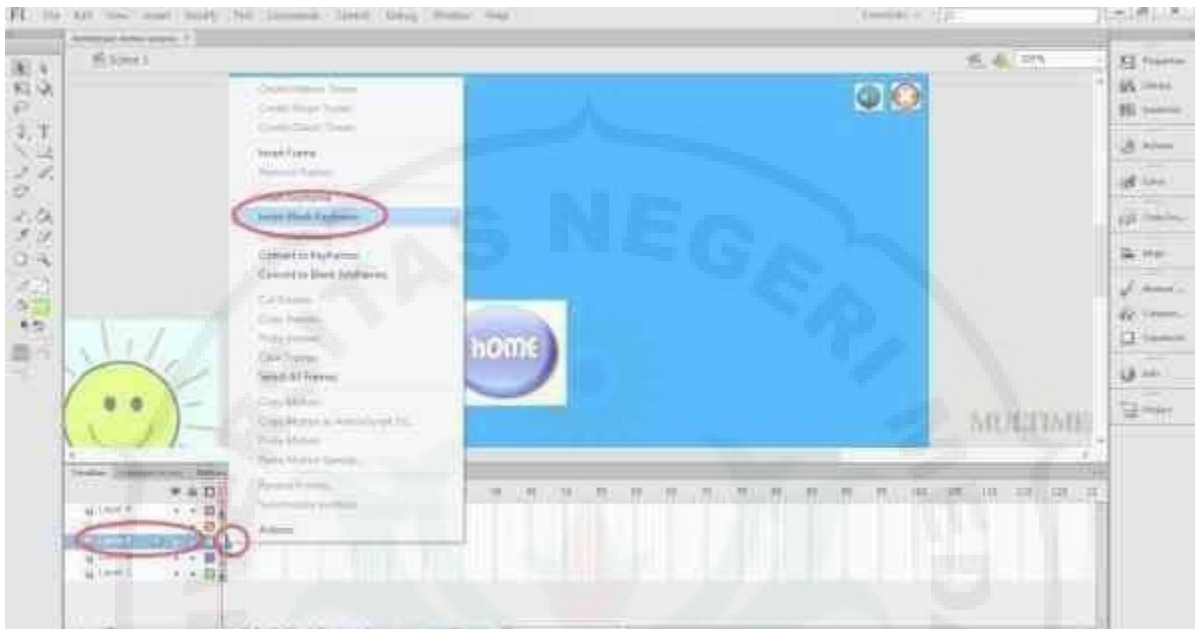
Buka file actionscript 2.0 baru atau lanjutan dari project sebelumnya.

1. Klik 2x scene 1 pada gambar matahari di layar 3 kemudian akan muncul pada bagian bawah sebelah kiri ada layer 1 sampai dengan 5.
2. Klik **layer 5**, pada menit ke 60 klik **kanan** kemudian **insert keyframe** kemudian klik **action** dan ketik perintah sebagai berikut.

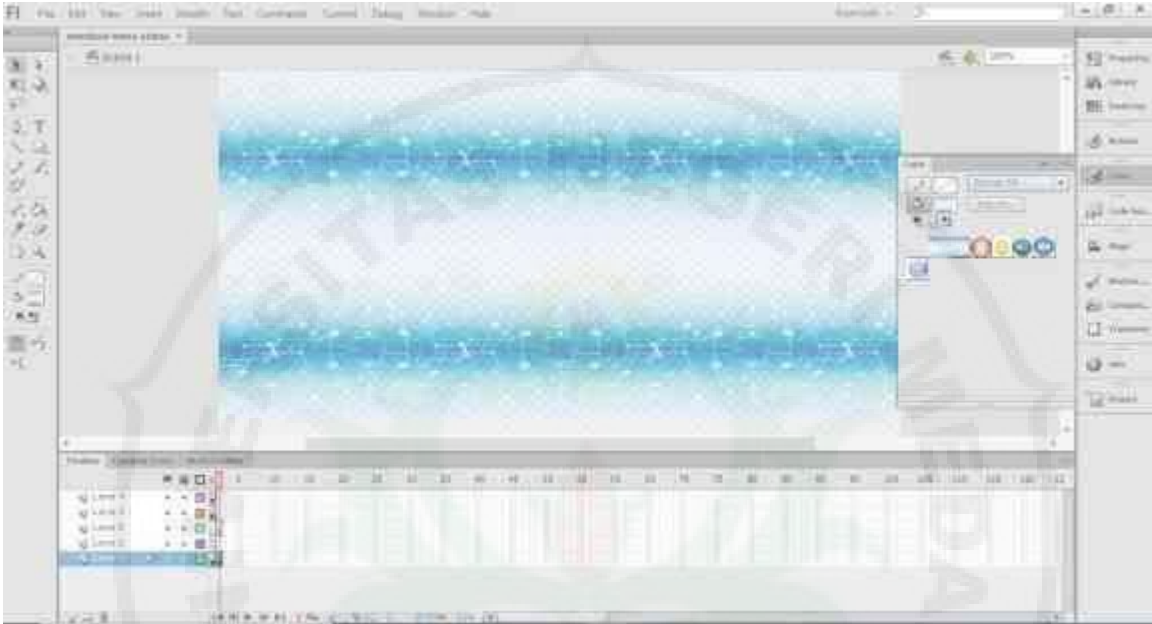
```
on (release){ (enter)  
  _root.gotoAndStop("menu");  
}
```



3. Klik **scene 1**. Selanjutnya buat **insert blank key frame (F7)** pada frame kedua di layer 5. Sedangkan pada frame kedua layer 1 kita buat **insert keyframe (F6)**.



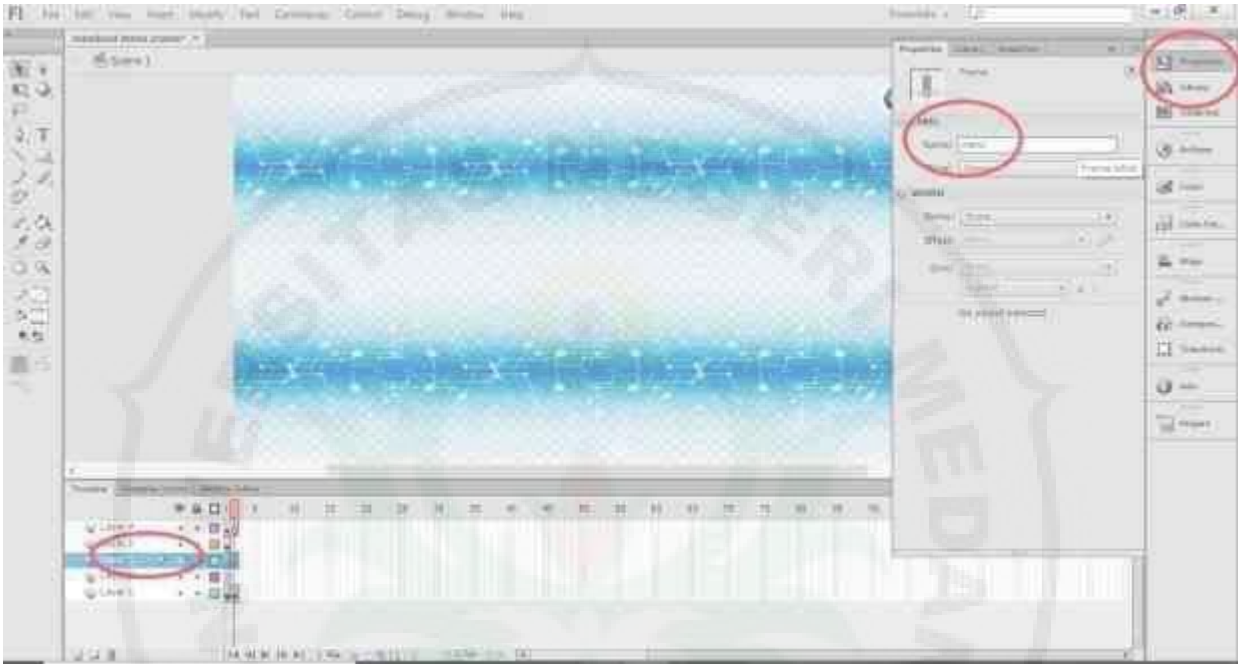
4. Buatlah background lainnya dengan mengklik **layer 1** kemudian klik **file, import, import to library**. Pilih background yang diinginkan. Kemudian kita klik pada layar, **color**, kemudian ganti menjadi **bitmap fill**



5. Pada tombol **close** dan **sound** yang terletak pada layer 4 kita buat **insert frame** dengan mengklik kanan pada frame kedua kemudian **insert frame**.



6. Pada **layer 5** bagian yang diberi insert blank keyframe kita beri nama **menu** dengan mengklik **layer 5** pada frame ke 2 kemudian **properties, Label, Name** (diberi nama **menu**) pada frame ke 2.



7. Kita buat layer baru (layer 6) kemudian pada frame ke 2 kita klik kanan dan klik **insert blank keyframe**.



8. **Import** tombol yang dibutuhkan untuk menu utama (**materi, profil, test, dan bantuan**)

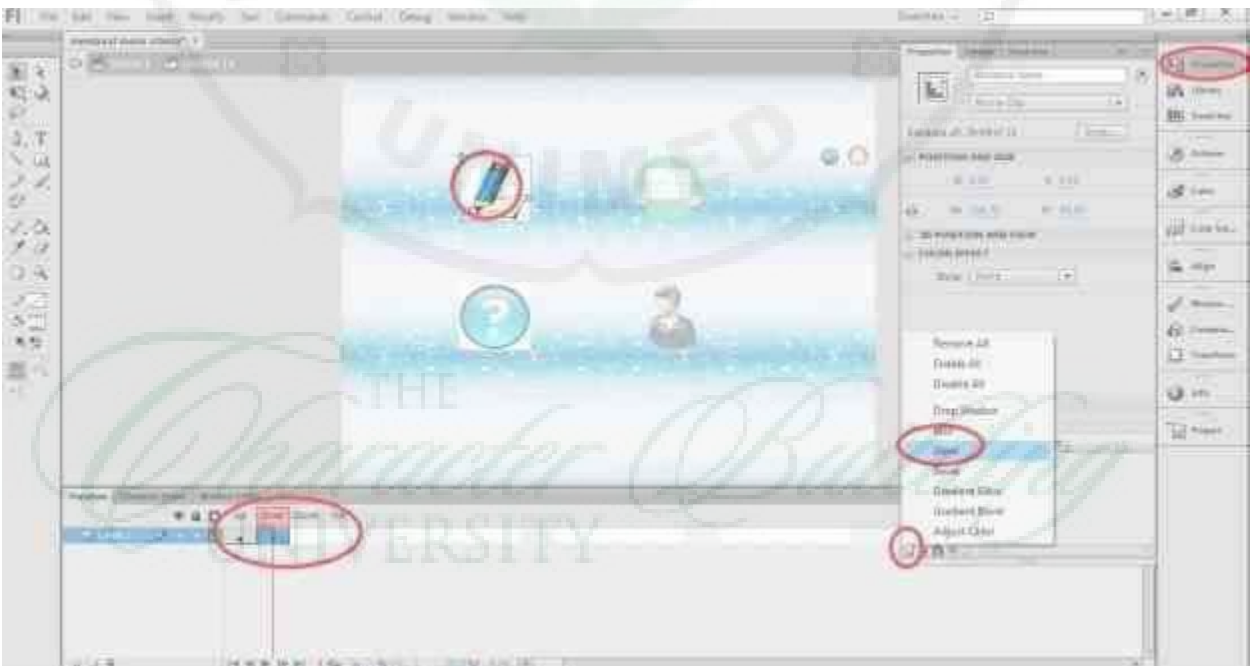


9. Setiap tombol diubah menjadi **movie klip** dan **button**. Dengan klik kanan kemudian **convert to symbol** kemudian ubah menjadi **movie klip**. Dilanjutkan pada symbol yang sama, klik kanan kemudian **convert to symbol**, ubah menjadi **button**.





10. Klik 2x pada tombol yang diconvert tadi sampai muncul **over, down**. Kemudian atur glow seperti cara sebelumnya kemudian klik **scene 1**. Lakukan dengan menu lainnya.



11. Kita beri teks yaitu pada tampilan **over, down** klik layer baru (layer 2) kemudian pada kita arahkan kursor pada frame 1 dan klik tanda **T** dan atur tulisan pada setiap tombol. Lakukan untuk tombol lainnya dengan mengklik 2x. Setelah selesai kita kembali ke menu scene 1.



12. Kemudian kita buat layer baru (layer 7). Klik kanan pada frame ke 2 dan pilih **insert keyframe**. Pada judul atas kita tulis judul dan atur ukuran serta warna tulisan. Dapat ditambahkan **glow** atau **drop shadow**.



13. Lakukan pengujian dengan **control**, **test movie**, **test**



BAB 4

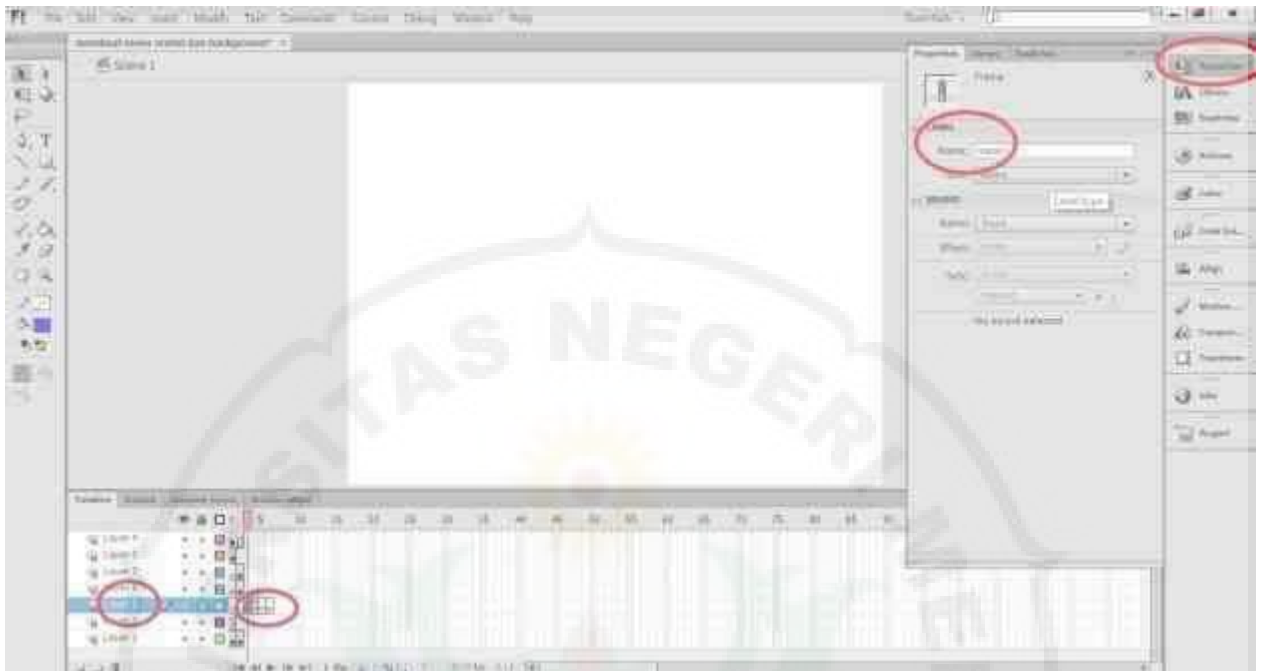
MEMBUAT MENU MATERI DAN BACKGROUND

Pada bagian ini kita akan membuat menu dari setiap materi yang terdapat pada multimedia yang telah kita buat. Sebelumnya kita membuat menu utama yang isinya indikator yang akan dicapai, materi, latihan, dan tentang. Setiap menu tersebut akan memiliki sub materi yang didalamnya akan diisi mengenai materi-materi dari masing-masing menu utama. Sebelum kita membuat menu materi maka terlebih dahulu kita menyiapkan symbol yang akan kita gunakan untuk membuat menu materi tersebut. Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat menu materi dan background dengan menggunakan **Adobe Flash Profesional CS6**.

1. Buka file pada project pembuatan menu utama



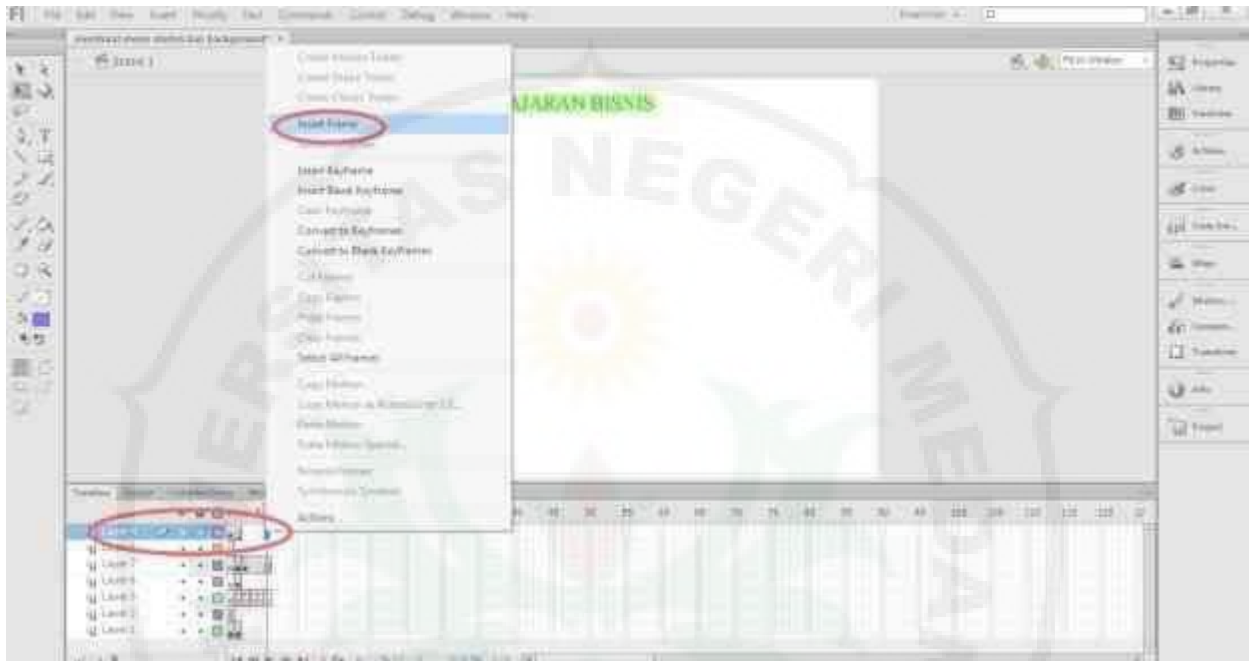
2. Pada layer 5 kita berikan **insert keyframe** pada frame ke 3, 4, 5 dan 6 sesuai dengan 4 tombol yaitu **indikator, materi, latihan, about**. Setiap frame diberi label dengan mengklik frame ke 3, kemudian klik **properties**, pada **label** ketik **materi**. Ulang seterusnya pada frame ke 4 dengan **label indikator**, frame ke 5 dengan **label latihan**, dan frame ke 6 dengan **label about**.



3. Pada **layer 7** pada frame ketiga kita beri **insert keyframe** dan pada frame ke 6 kita tambahkan **insert frame** dengan cara mengklik kanan pada frame ke 6.



4. Pada layer ke 4 yaitu untuk tombol pause kita buat sampai pada frame ke 6 **insert frame** dengan cara mengarahkan pada frame ke 6 kemudian klik kanan, **insert frame**.



5. Pada **layer 1** pada frame 3 dibuat **insert keyframe** kemudian klik **file, import, import to library** kemudian ambil **color**, kemudian **bitmap fill** dan ganti background untuk masing-masing sub menu lanjutkan untuk frame ke 4, 5, dan 6.



6. Kemudian kita buat **action** pada setiap tombol dengan cara klik **layer 6** pada frame ke 2 kemudian klik menu **free transform tools** klik tombol **indikator** kemudian **action** dan ketik perintah sebagai berikut untuk tombol indikator. Lakukan hal yang sama untuk tombol materi, latihan, dan about.

```
on (release){
    gotoAndStop("indikator");
}
on (release){
    gotoAndStop("materi");
}
on (release){
    gotoAndStop("latihan");
}
on (release){
    gotoAndStop("about");
}
```

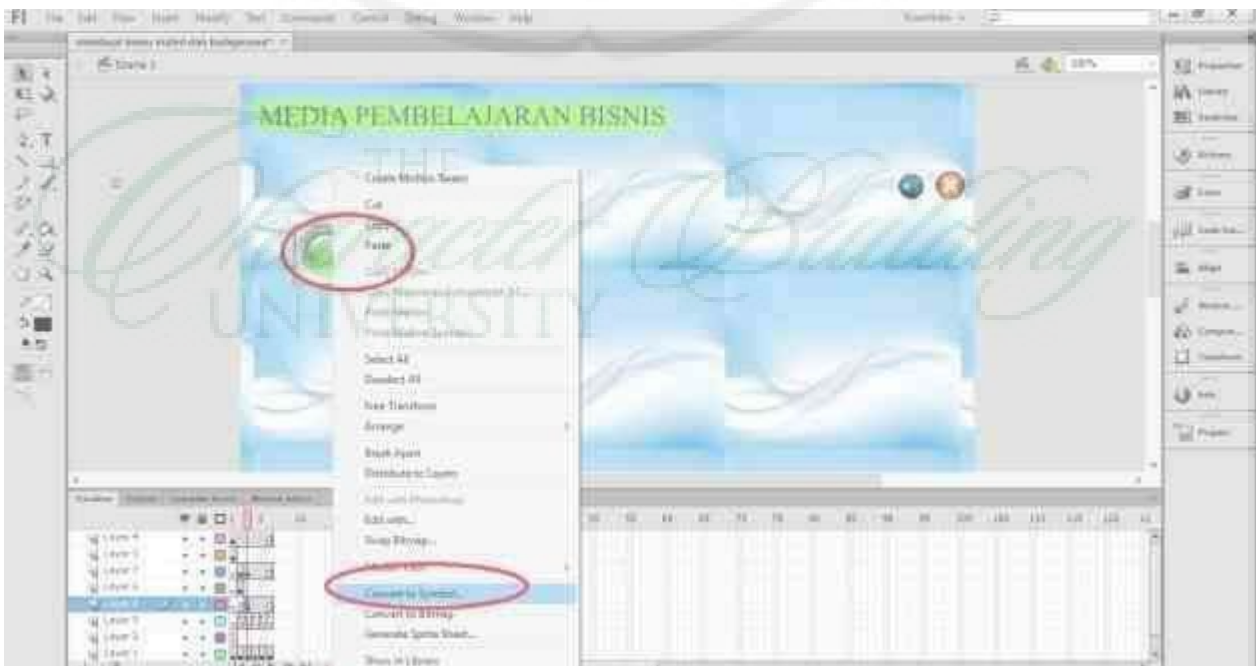


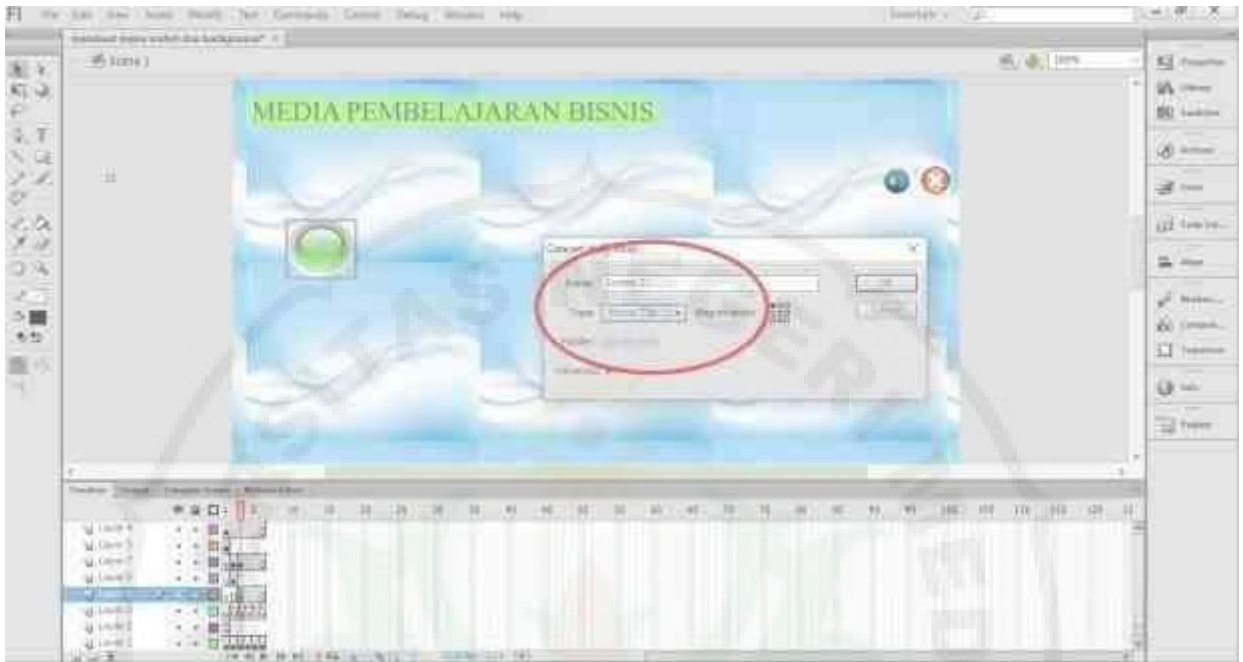
Membuat sub materi dan tombol kembali.

1. Buatlah layer baru (disini layer 8) kemudian pada **frame ke 3/4** (sesuaikan dengan **letak frame materi**) klik kanan kemudian **insert keyframe**.



2. Klik **file, import, impor to stage** cari symbol tombol untuk berfungsi sebagai sub menu **ok**. Pada tombol klik kanan, **convert to symbol** kemudian pilih **movie klip**. Kemudian klik kanan lagi, **convert to symbol** pilih **button**.





3. Klik 2x sehingga muncul **over down**. Pada bagian **up** kita klik kanan **copy frame**. Pada bagian **over** kita klik kanan **paste frame**. Klik pada **over** kemudian **symbol button**, **properties**. Klik glow pada sisi kiri bawah dan ubah kembali seperti sebelumnya. Klik **scene 1**.



4. Pada symbol klik kanan, **copy**, **paste in place**, buat jadi 4 tombol (pada saat copy dan paste in place jangan sampai menekan layar. Arahkan cursor keluar layar dan **muncul paste in place**) atur tempatnya.



5. Pada tombol kita buat tulisan dengan menekan menu **T** kemudian arahkan ke salah satu tombol dan tulis topik dari materi yang akan dibahas.

THE
Character Building
UNIVERSITY



6. Kita beri action dengan mengklik pada salah satu tombol (tombol media) kemudian **action**, kemudian ketik perintah sebagai berikut:

```

on (release){
    gotoAndStop("m1");
}
on (release){
    gotoAndStop("m2");
}
on (release){
    gotoAndStop("m3");
}
on (release){
    gotoAndStop("m4");
}

```



7. Lakukan untuk tombol lainnya yaitu belajar (m2), bisnis (m3), pendahuluan (m4) kemudian pada layer ke 8 dan frame ke 4 kita buat **insert blank keyframe**.



Membuat Tombol Kembali Ke Menu Utama

1. Klik pada layer 8 kemudian klik frame ke 3. **File, import, import to stage.**

2. Pilih tombol kembali ke menu utama. Pada symbol kita lakukan kembali dengan mengklik kanan, **convert to symbol**, pilih **movie klip**. Lakukan kembali dengan klik kanan **convert to symbol** ubah menjadi **button**. Klik 2x pada tombol sehingga muncul **over down** dan kembali diatur sampai dengan glow.
3. Setelah selesai klik **scene 1**.



4. Pada tombol kembali kemenu kita beri **perintah** dengan mengklik tombol tersebut, **action** kemudian ketik perintah sebagai berikut:

```
On (release){  
    gotoAndStop("menu");  
}
```



5. Diatas tombol kita beri judul **Materi** dengan menekan menu **T**. Kemudian pada tulisan materi kita setting kecerahannya dengan mengklik tulisan materi klik **properties**, kemudian ubah pada sisi sebelah kiri klik **drop shadow**, dan **glow**. Ganti sesuai dengan keinginan.

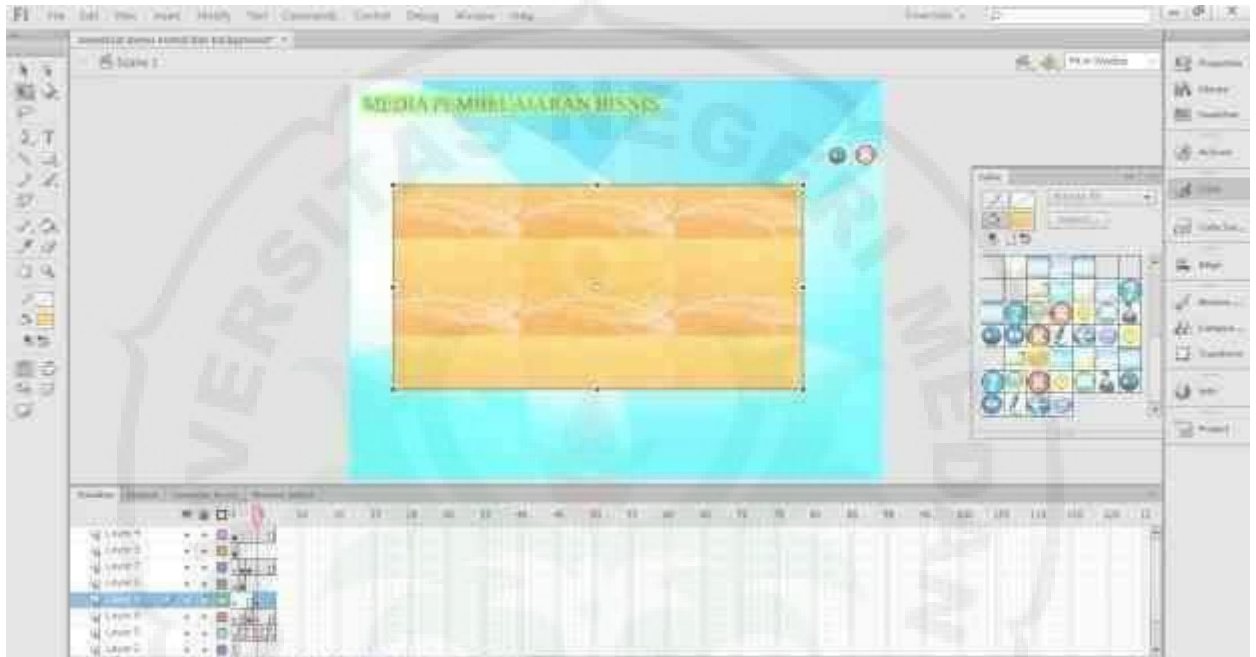
THE
Character Building
UNIVERSITY



Membuat Tentang Layout Dari Indikator

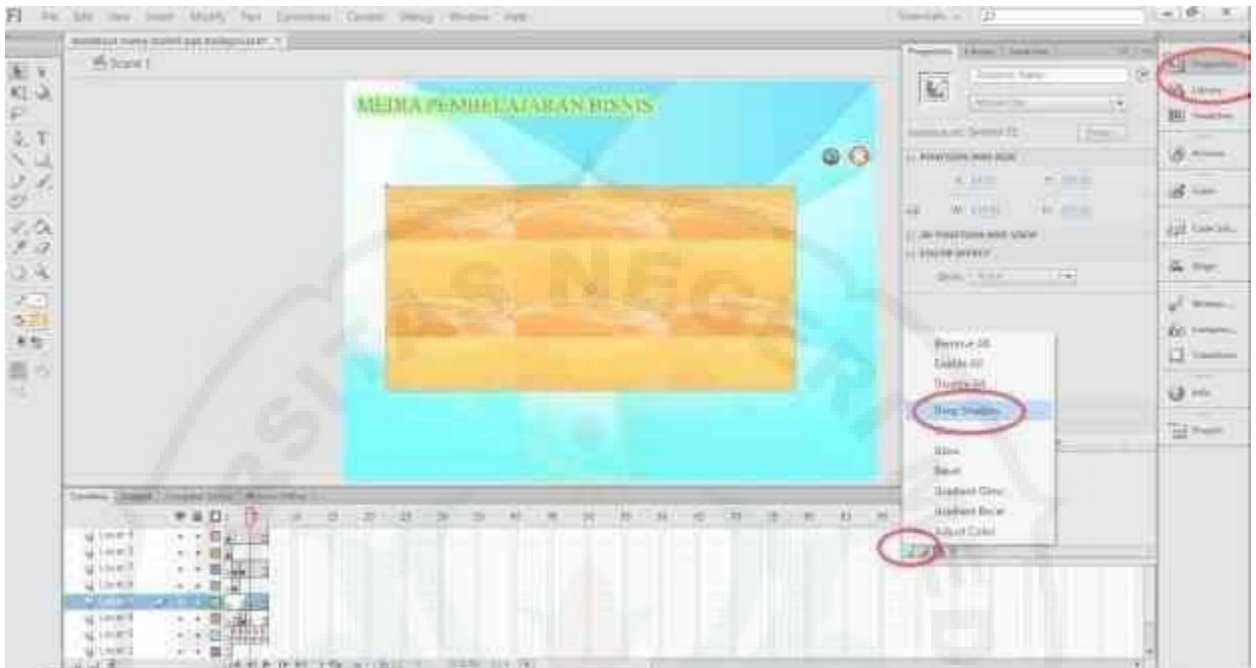
1. Buat layer baru (layer 9) diatas layar terakhir.
2. Pada frame ke 4 buat **insert keyframe** kemudian **file import, import to library**. Pilih background yang akan menjadi dasar layout.

3. Buatlah kotak dengan symbol kotak di menu sebelah kiri dan atur. Klik kotak dan klik color. Ubah menu menjadi **bitmap fill** kemudian ganti menjadi background yang kita ambil tadi.

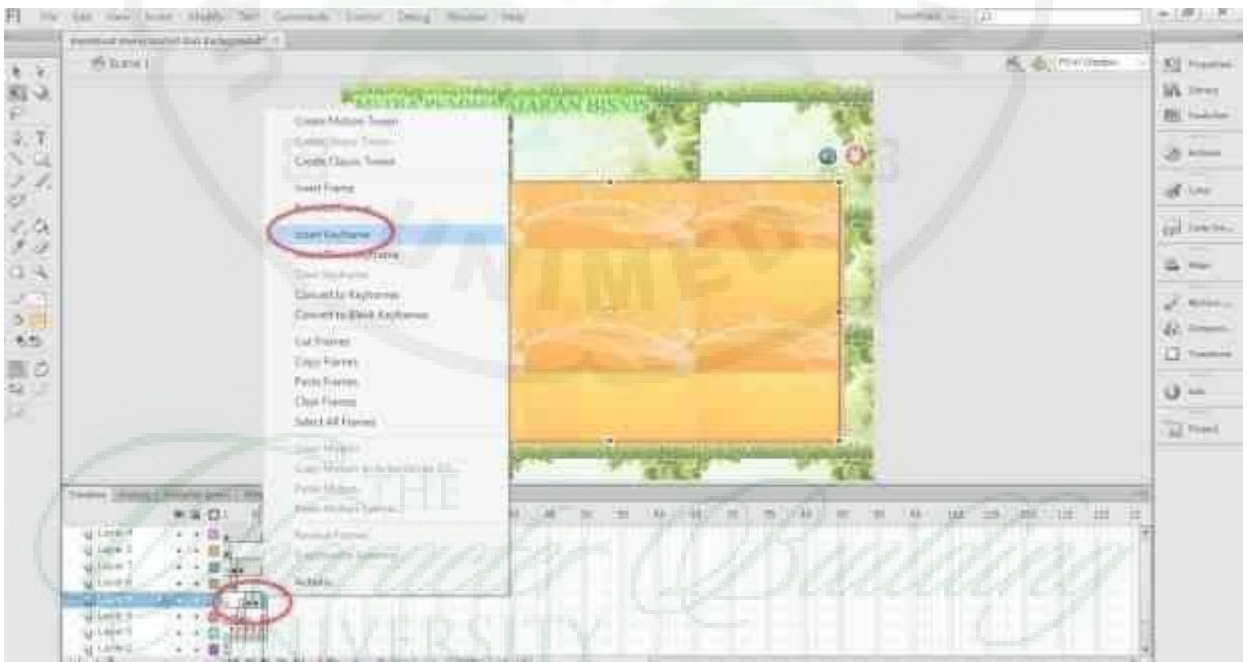


4. Klik kanan pada kotak yang baru saja kita buat kemudian klik **convert to symbol** ubah menjadi **movie klip**. Klik pada kotak tersebut, klik **properties**, klik pada bagian **drop shadow**.





5. Pada layer 9 dan frame seterusnya kita diberi **insert keyframe**.



6. Copy tombolnya dan paste in place di setiap fram dimulai frame ke 3, 4, 5, 6 pada layer ke 9. Pada layer 9 setiap bagian kita buat judul dimulai dengan **Indikator**, **Latihan**, dan **About**.





7. Setiap frame mulai dari frame 4, 5, dan 6 kita isi sesuai dengan judul. Atur tulisan berdasarkan besar kecil. Untuk **latihan** kita kosongkan karena akan dihubungkan dengan layer lainnya.



BAB 5

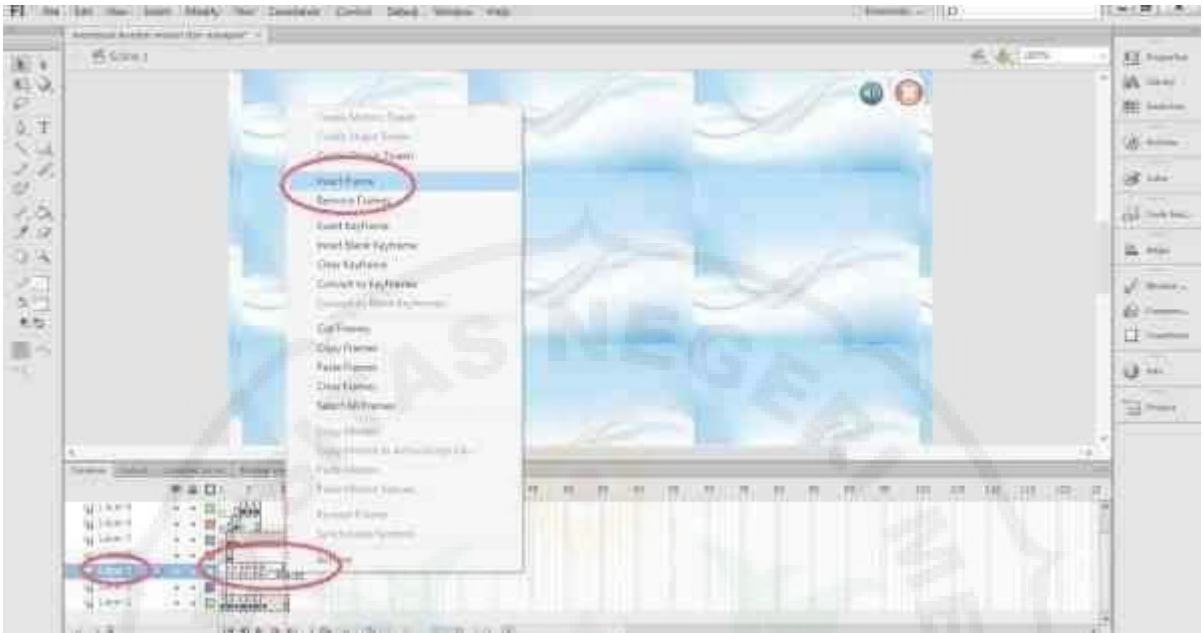
MEMBUAT KONTEN MATERI

Setelah membuat menu materi maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan konten materi yang akan kita masukkan pada menu materi yang sudah kita siapkan sebelumnya. Pada bagian ini kita juga harus menyiapkan symbol yang akan kita gunakan sebagai tombol **next** dan **prev** pada menu materi. Berikut langkah-langkah dalam membuat konten materi dengan menggunakan **Adobe Flash Professional CS6**.

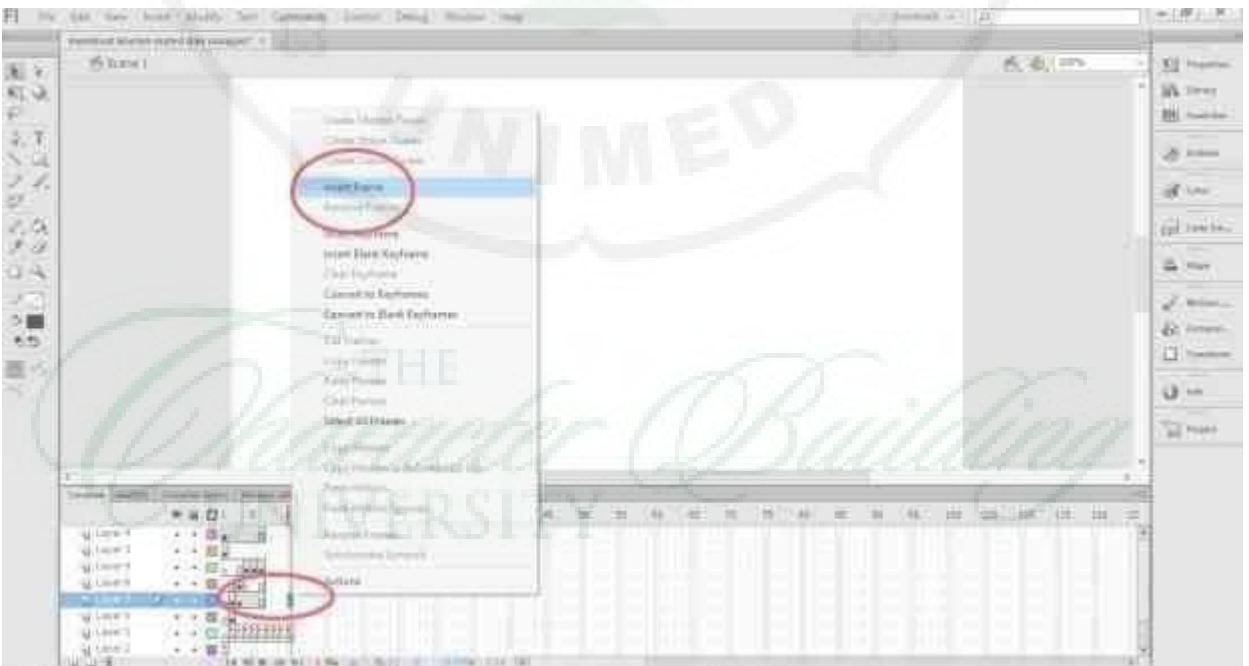
1. Pada layer 5 (layer yang memuat label-label) kita tambahkan label-label untuk memuat frame bagi m1, m2, m3, m4 dengan cara pada layer 5 frame ke 7 **klik kanan** kemudian **insert keyframe** sebanyak 4 x. Setiap frame diberikan **label** dengan mengklik **properties** kemudian ketik pada label m1 untuk frame yang pertama dibuat.



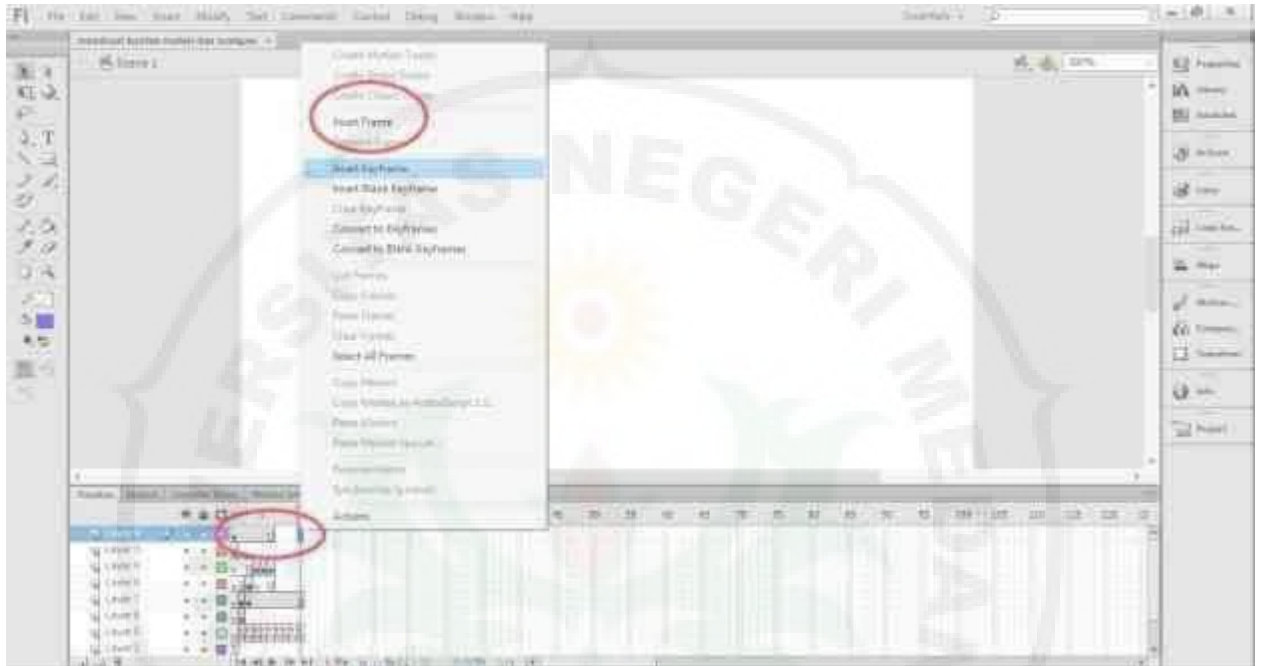
2. Untuk menambah frame dikarenakan materi yang banyak maka pada layer 5 kita tambahkan frame dengan mengarahkan cursor pada frame m1 kemudian klik kanan **klik insert frame**. Lakukan untuk frame m2, m3, dan m4



3. Pada layer yang memuat media pembelajaran yaitu layer 7 kita membuat framenya sampai 10 dengan cara pada frame ke 10 klik kanan kemudian **insert frame**. Sehingga menjangkau setiap materi.

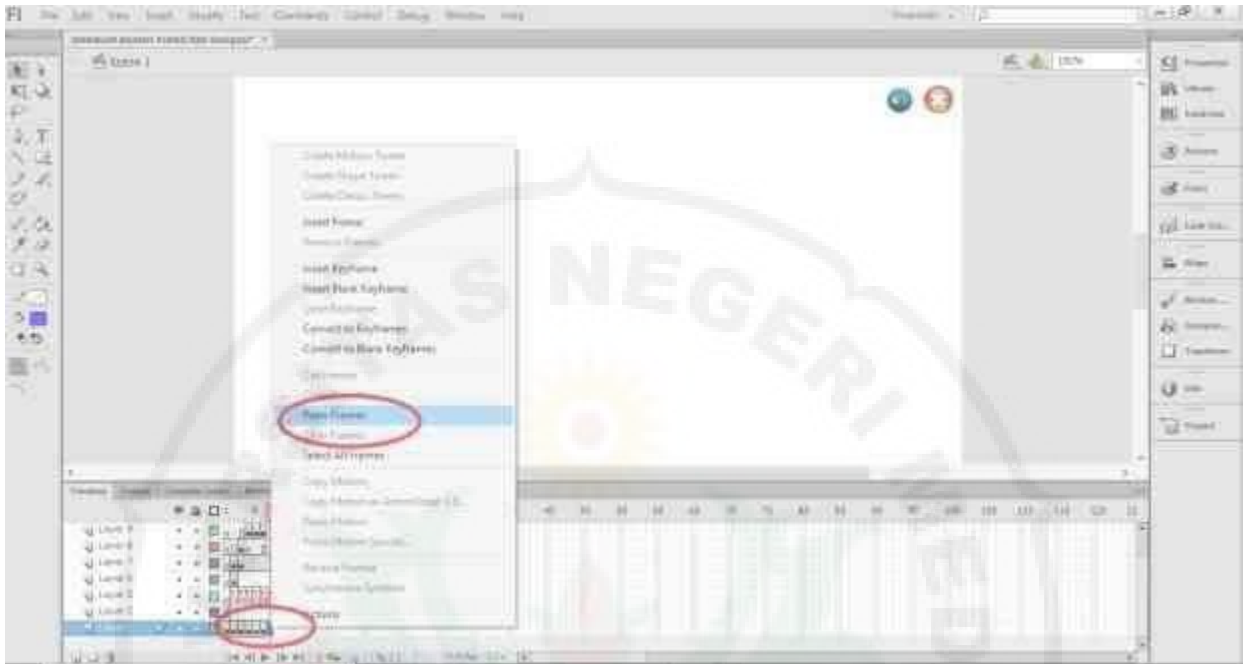


4. Pada layer 4 yang berisi tombol on/of dan close kita buat frame sampai 10 kemudian klik kanan dan **insert frame**.

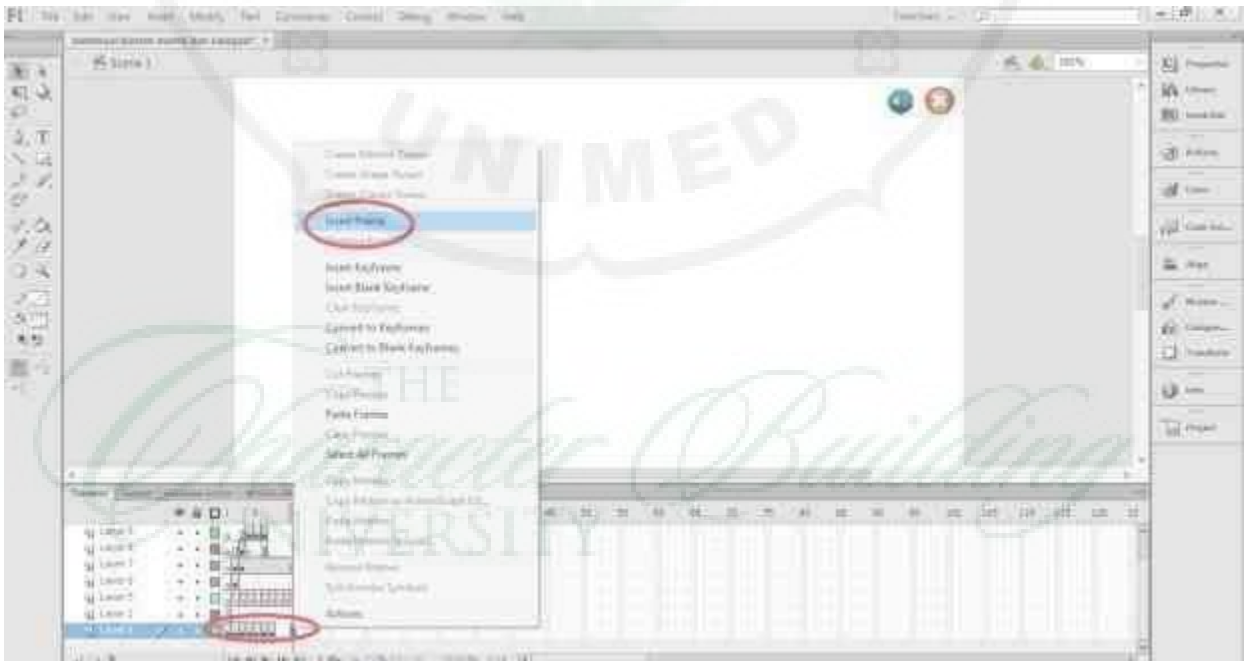


5. Pada layer 1 frame ke 3 kita copy dengan cara klik kanan kemudian **copy frame**. Kita paste kan pada layer 1 frame ke 7. Dengan cara pada frame ke 7 klik kanan **paste frame**.

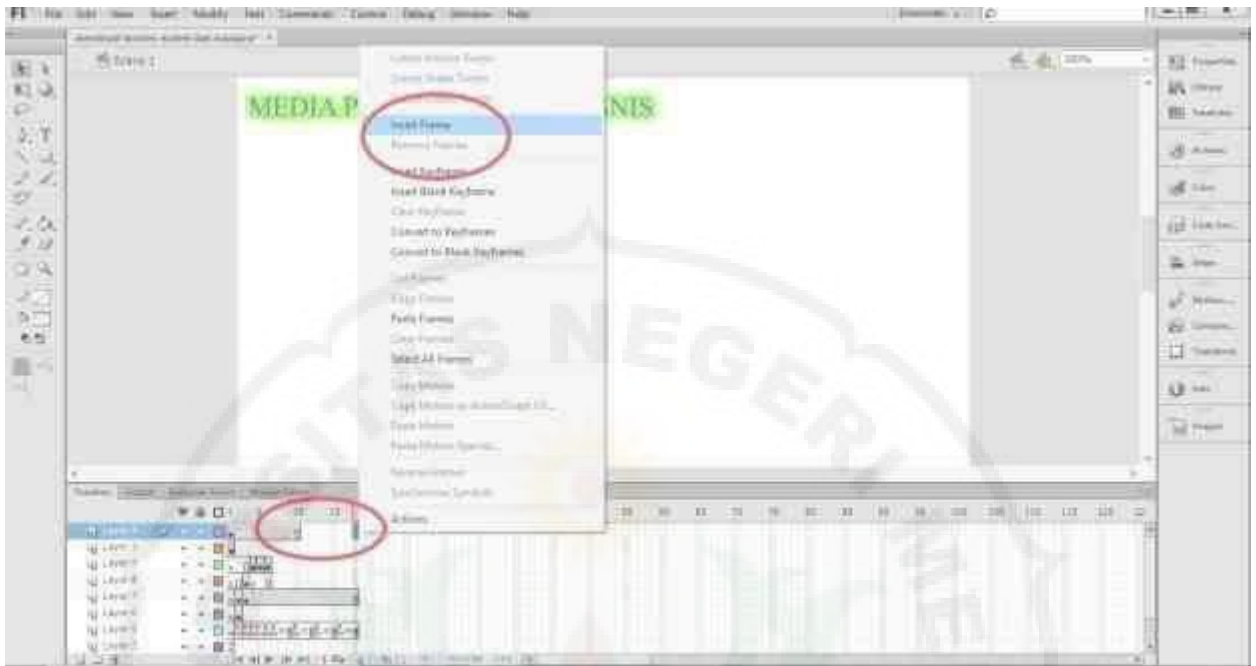




6. Pada frame ke 10 layer 1 kita klik kanan kemudian pilih **insert frame**.



7. Kemudian pada layer 1, layer 4, dan layer 7 memperpanjang frame dengan mensejajarkan pada layer 5 dengan mengarahkan cursor dan klik kanan **insert frame**.



8. Buat layer baru yaitu layer 10. Pada layer 8 frame ke 3 ada tombol kembali ke menu. Kita klik kanan **copy** kemudian pada layer ke 10 kita buat pada layer ke 7 klik kanan **insert keyframe** pada layarnya kita buat **paste in place**. pada action kita buat yang sebelumnya kembali kemenu menjadi actionnya ke **materi**.



9. Buat layout materinya dengan membuat layer baru yaitu layer 11. Kemudian pada layer ke 9 frame ke 4 kita copy layoutnya. Kemudian pada layer 11 frame ke 7 kita **paste in place**. kemudian ganti judul sesuai dengan m1 yaitu media.



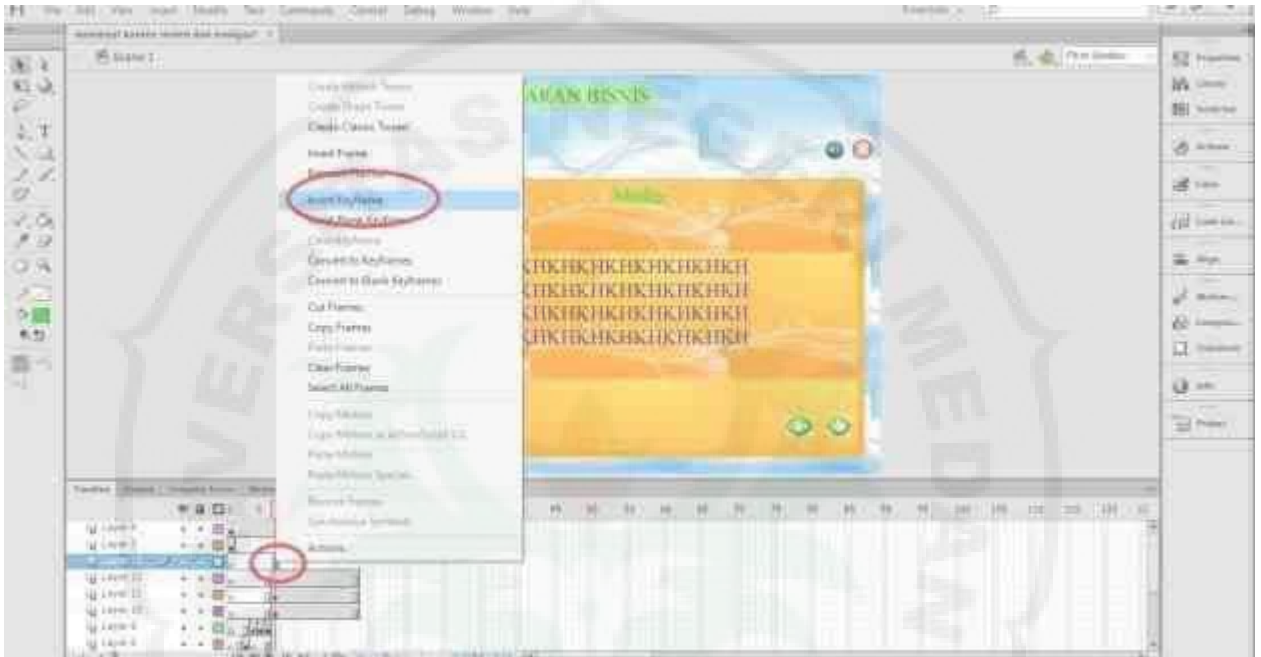


Membuat Tombol Kembali Dan Lanjut Materi

1. Klik layer baru (layer 12). Kemudian import tombol kembali dan lanjut. Dengan cara pada layer ke 12 frame ke 7 **file, import, import to stage** kemudian pilih symbolnya.



3. Buat materi dengan cara membuat layer baru (layer 13) kemudian hapus dari frame 8 ke frame 13. Kemudian pada frame 7 kita berikan **insert keyframe**. kemudian kita isi materi.

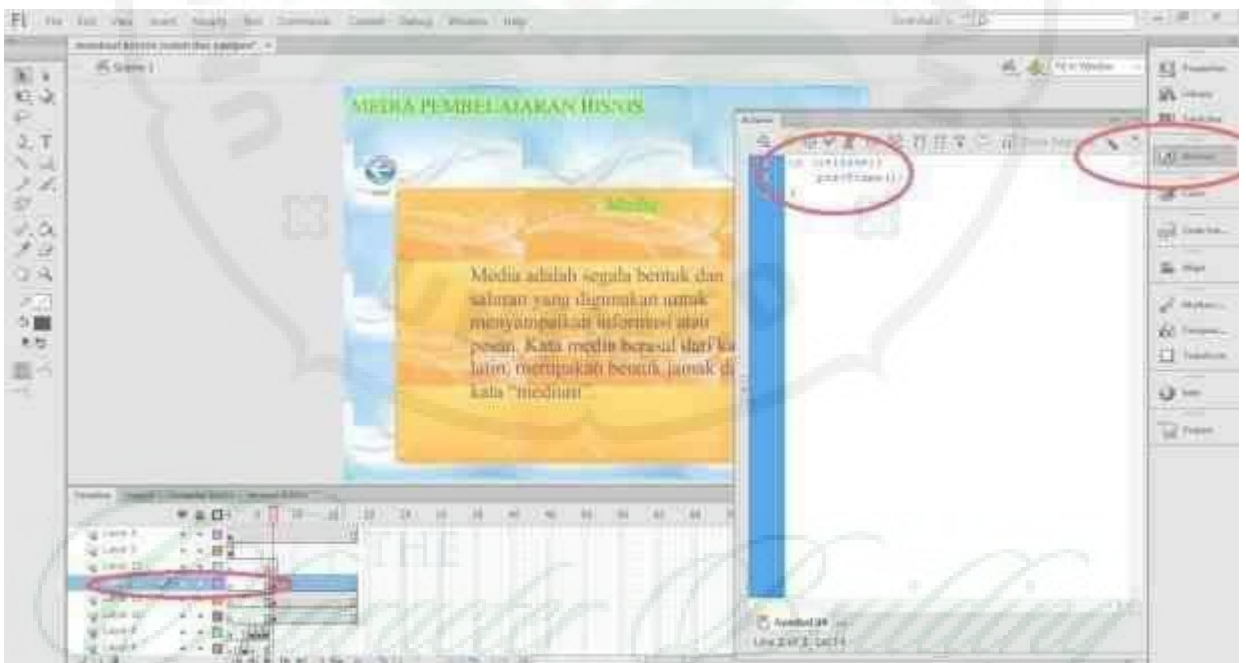
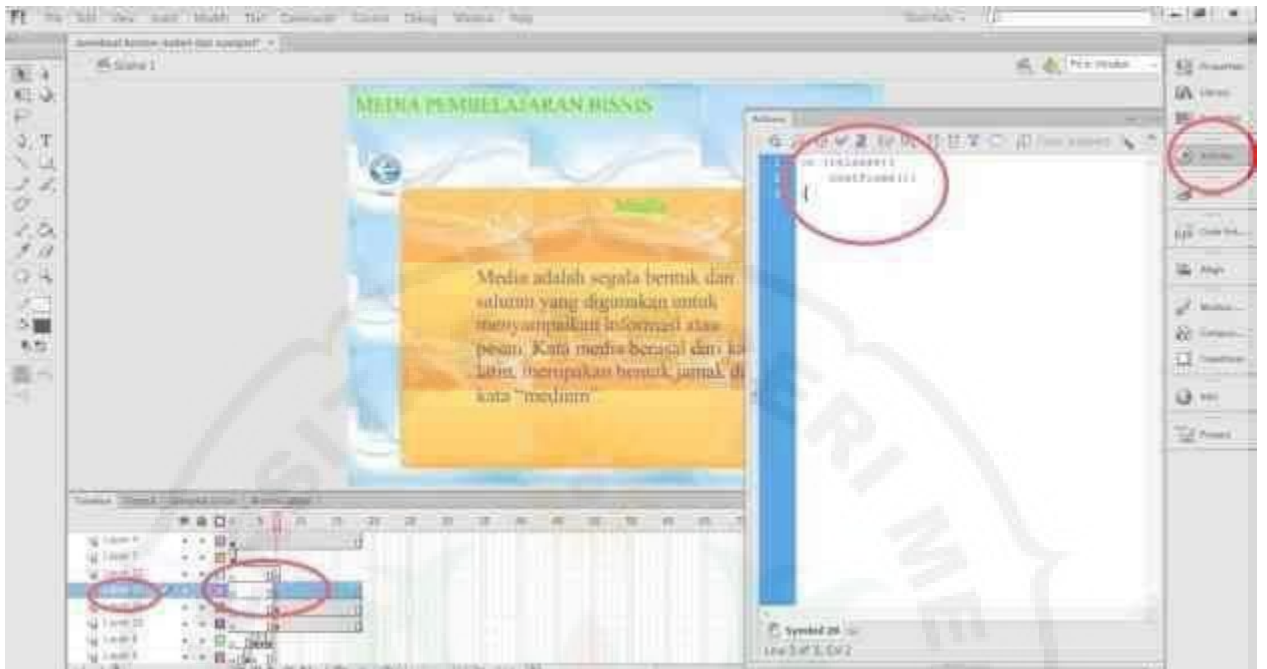


4. Masukkan perintah pada tombol perintah next dan prev. pada layer 12 kita klik tombol next kemudian klik **action** dengan perintah sebagai berikut:

```
On (release){
    nextFrame();
}
```

Dan untuk prev dengan perintah sebagai berikut:

```
On (release){
    prevFrame();
}
```



5. Pada layer 12 frame ke 8 kita klik kanan kemudian **insert key frame**. Pada layer ke 13 dan 11 kita berikan **insert key frame**. Seajar dengan layer 12 frame ke 8. Lakukan hingga pada bagian frame m1 yang disesuaikan pada frame layer 5.



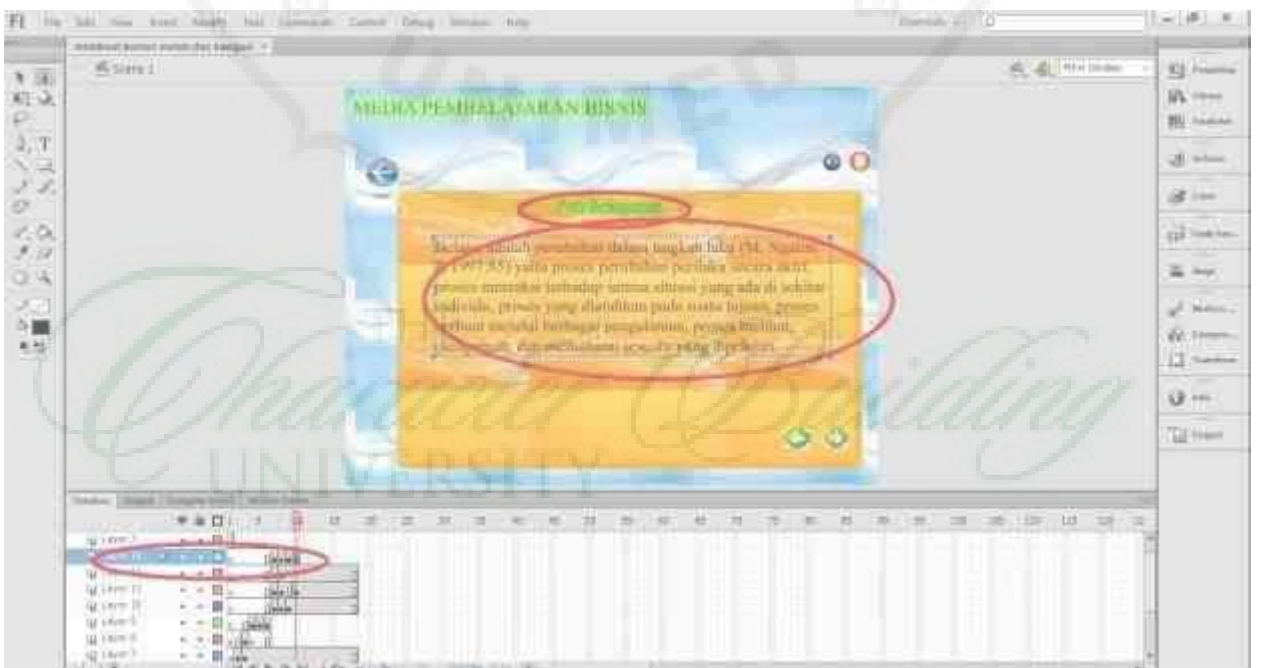
6. Pada layer 10 kita buat **insert key frame** sesuai dengan layer 13 pada bagian materi terakhir mengenai media.



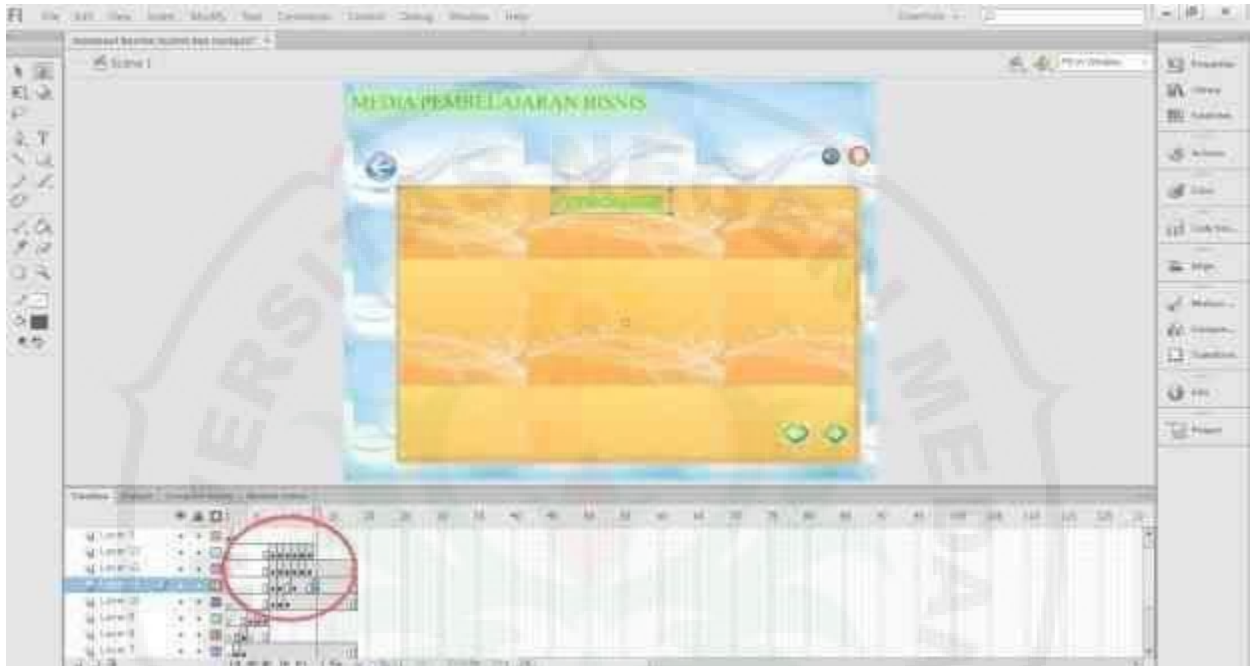
7. Pada layer ke 13 frame ke 10 kita buat **keyframe** dan Kemudian pada **layer 11** kita berikan key frame sejajar pada frame ke 10.



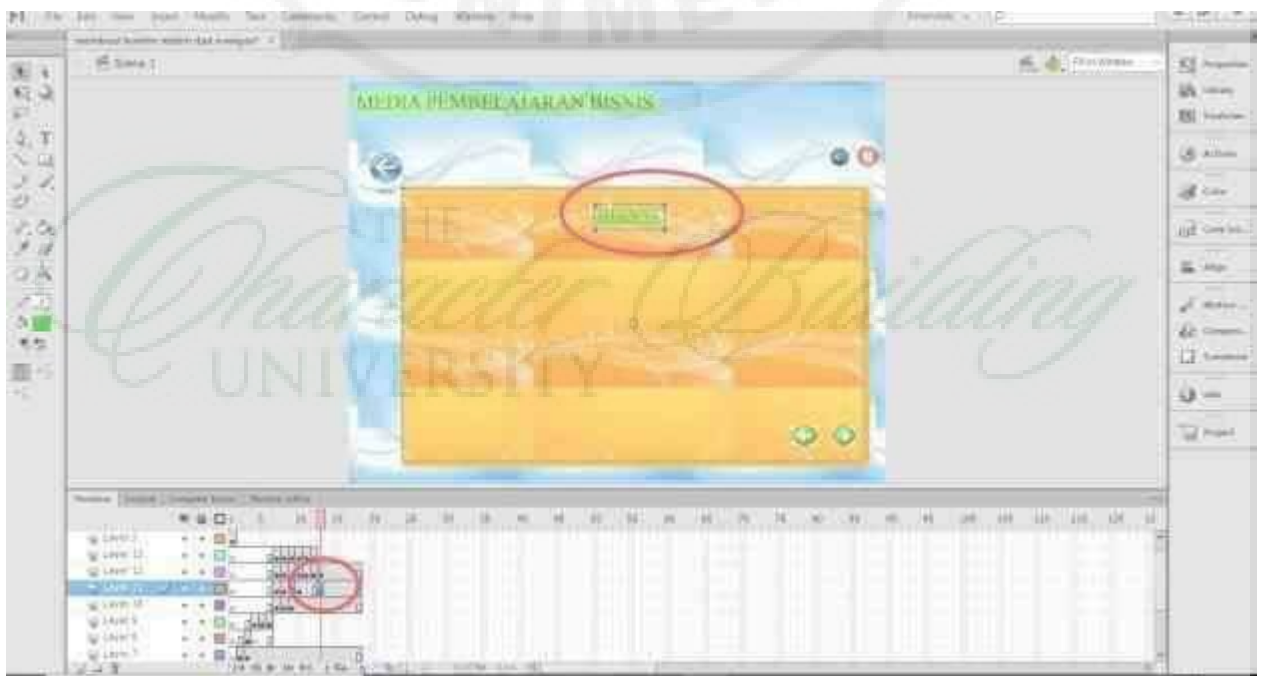
8. Pada layer 13 frame ke 10 kita edit dengan mengganti nama sesuai m2 yaitu pembelajaran dan mengganti materi. Seterusnya pada layer ke 13 untuk materi berikutnya.



9. Kemudian pada 12 kita sejajarkan dengan layer 13. Layer 11 frame ke 13 kita buat insert keyframe.



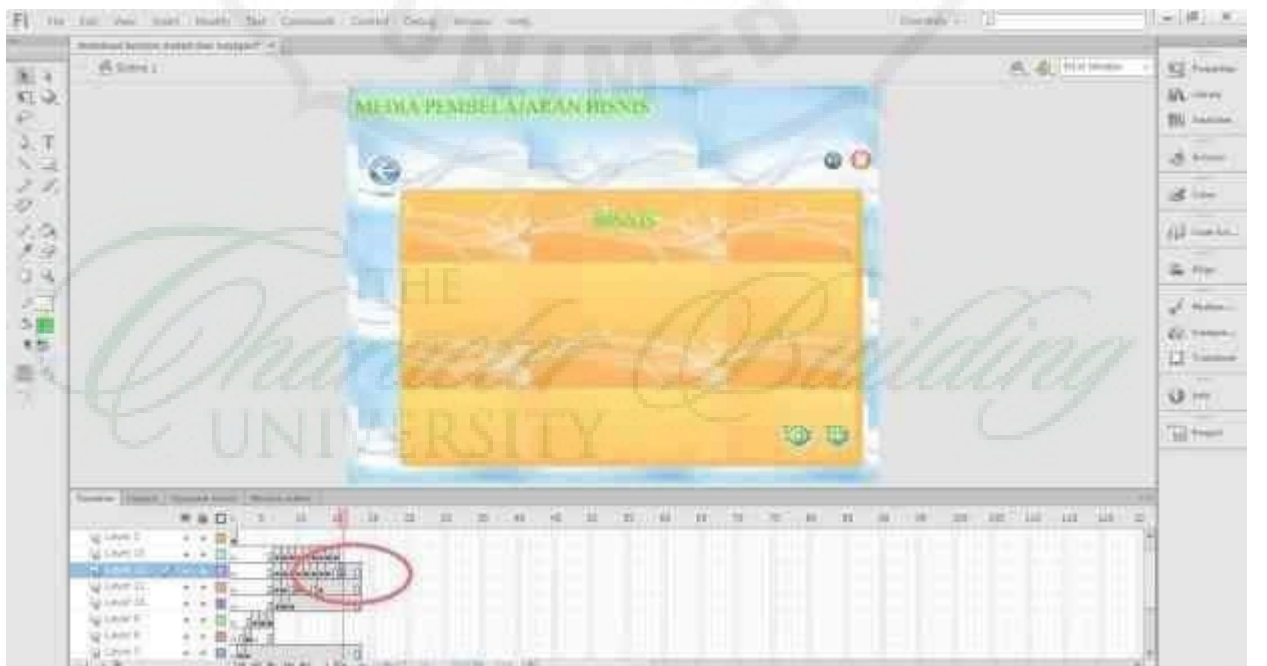
10. Pada layer 12 frame ke 13 kita buat insert keyframe. Pada layer 11 frame ke 13, kita ganti judulnya berdasarkan m3 yaitu **Bisnis**.



11. Pada frame ke 13 kita tambahkan 3 frame yaitu pada frame ke 13, 14, dan 15 untuk menjelaskan materi **bisnis**.



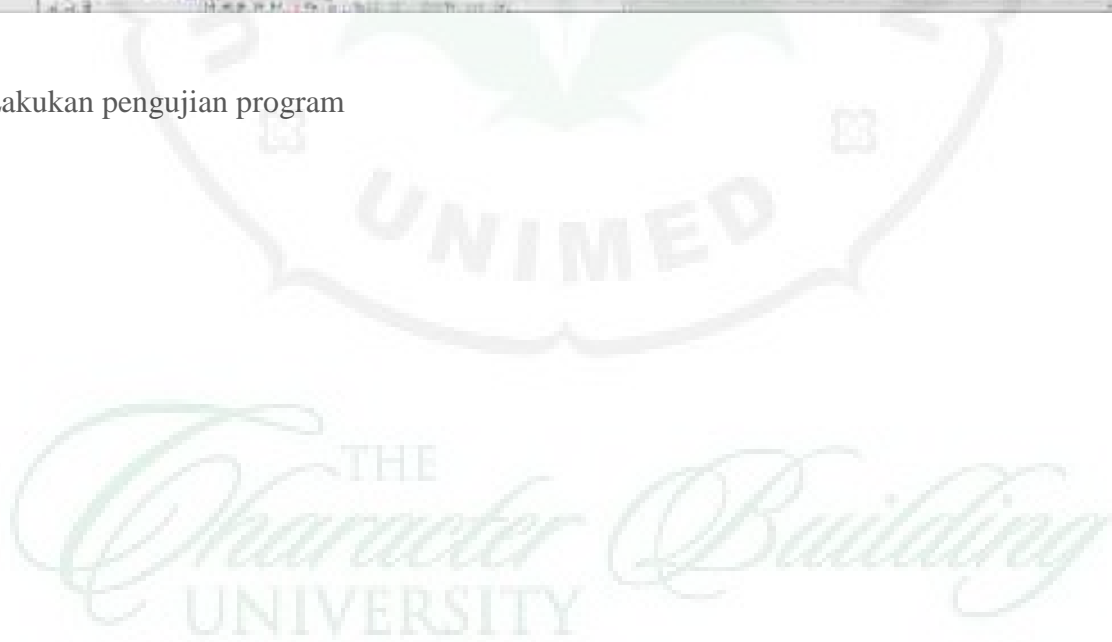
12. Pada layer 12 kita buat keyframe pada frame ke 14 dan 16.



13. Pada layer 13 frame ke 16 kita buat **keyframe** sampai frame ke 18. Isi kembali materi untuk terakhir. Atur tombol kembali dan next.



Lakukan pengujian program



BAB 6

MEMBUAT LATIHAN/QUIZ

Pada bagian ini kita akan membuat latihan/quiz untuk menguji kompetensi. Pada tahapan ini kita menggunakan layer baru dikarenakan latihan/ quiz membutuhkan banyak layer dan frame. Pada akhir latihan akan ada nilai yang diperoleh sehingga akan muncul pesan yang menunjukkan kita lulus atau tidak. Dalam membuat Latihan/Quiz ini kita juga membutuhkan symbol yang akan kita masukkan oleh karena itu perlu kita siapkan kembali. Berikut langkah-langkah dalam membuat latihan/quiz dengan menggunakan **Adobe Flash Professional CS6**.

Buka project sebelumnya,

1. Klik layer 9 yang menandakan tempat layer latihan. Kemudian kita tulis kata pembuka/pendahuluan pada layer tersebut.



Kemudian Kita Membuat Tombol Untuk Memulai Latihan

Adobe Flash Profesional memiliki library tombol sehingga kita dapat langsung mencarinya.

1. **Windows, common libraries, button.** Kemudian pada folders klik kanan klik **expand all folders.** pilih tombol yang diinginkan



4. Tulisan dan tombol kita ubah menjadi **movie klip** dengan cara klik 1 x pada tulisan kemudian tekan **ctrl+shift** dan klik kanan **convert to symbol**. Ubah menjadi **movie klip** dan klik 2x langsung tanpa mengklik ke bagian lain.



5. Tambahkan layer (layer 2) dan klik **action** dengan memasukkan perintah sebagai berikut:

Stop();

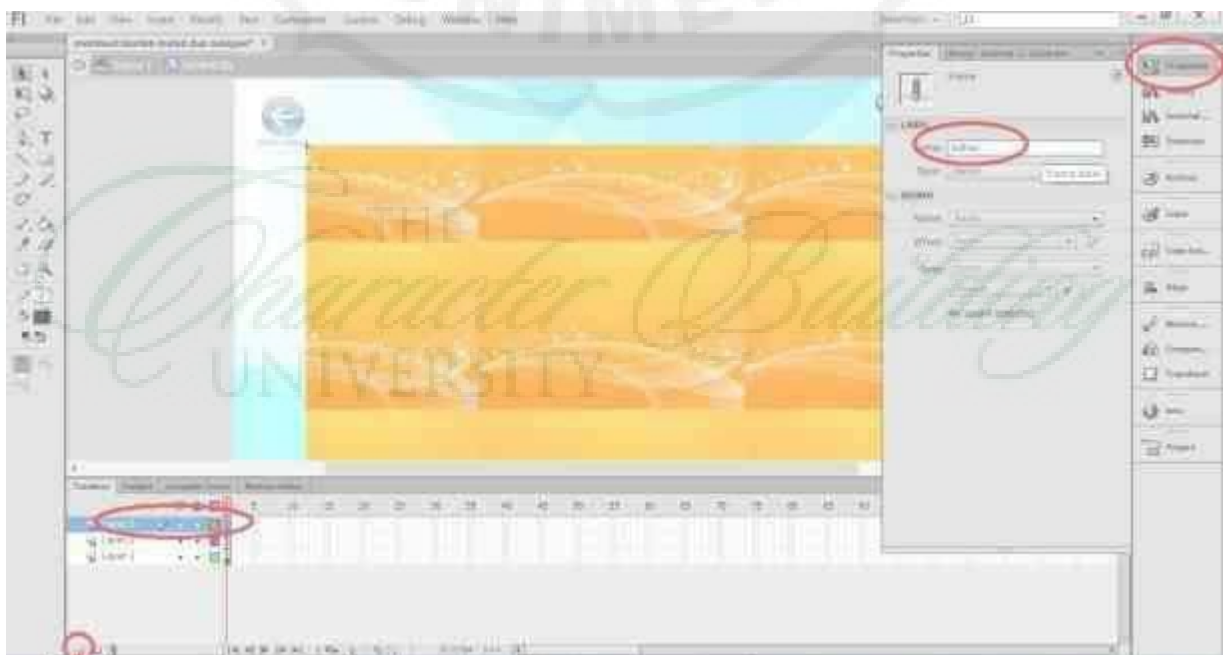
Skor = 0;

Benar = 0;

Salah = 0;



6. Tambahkan layer lagi (layer 3) kemudian kita klik pada frame 1 dengan mengklik **properties** kita tulis latihan.



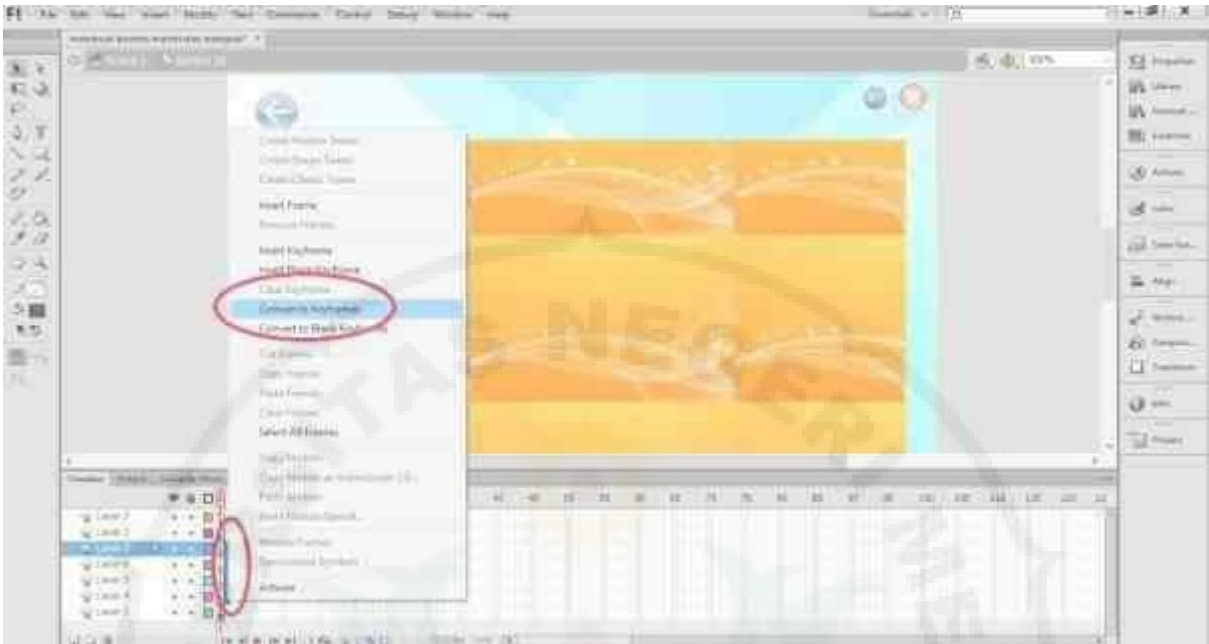
Membuat Pertanyaan Latihan.

1. Tetap pada layer tersebut dan tambahkan layer baru yaitu **layer 4, layer 5, layer 6, dan layer 7.**



2. Kemudian ke 4 layer tersebut yaitu **layer 4, layer 5, layer 6, dan layer 7** kita conver menjadi keyframe dengan cara dari frame kedua pada **layer 4** tekan dan tahan sambil menekan **ctrl+shift** ke frame ke 2 **layer 5, 6, dan 7**. Kemudian tetap ditahan dan **klik kanan** kemudian klik **convert to keyframe**.

THE
Character Building
UNIVERSITY



3. Pada tombol **mulai** ditambahkan perintah dengan mengklik tombol/ layer 1. Kemudian **action** dan ketik perintah sebagai berikut:

```

On (release){
    nextFrame();
}

```



4. Pada layer 2 kita buat **keyframe** pada frame ke 2.
5. Mulai masukkan soal dengan mengklik layer 4 kemudian frame ke 2.
6. Pada frame ke 2 dari layer 4 kita buat pertanyaan dengan mengklik tanda menu **T** kemudian kita tulis pertanyaan dan pilihan jawaban



7. Pada layer 5 kita akan membuat tombol dengan mengklik **layer 5** kemudian frame ke **2, windows, common libraries, button**.
8. Kemudian carilah tombol yang sesuai untuk membuat jawaban A, B, C dan D



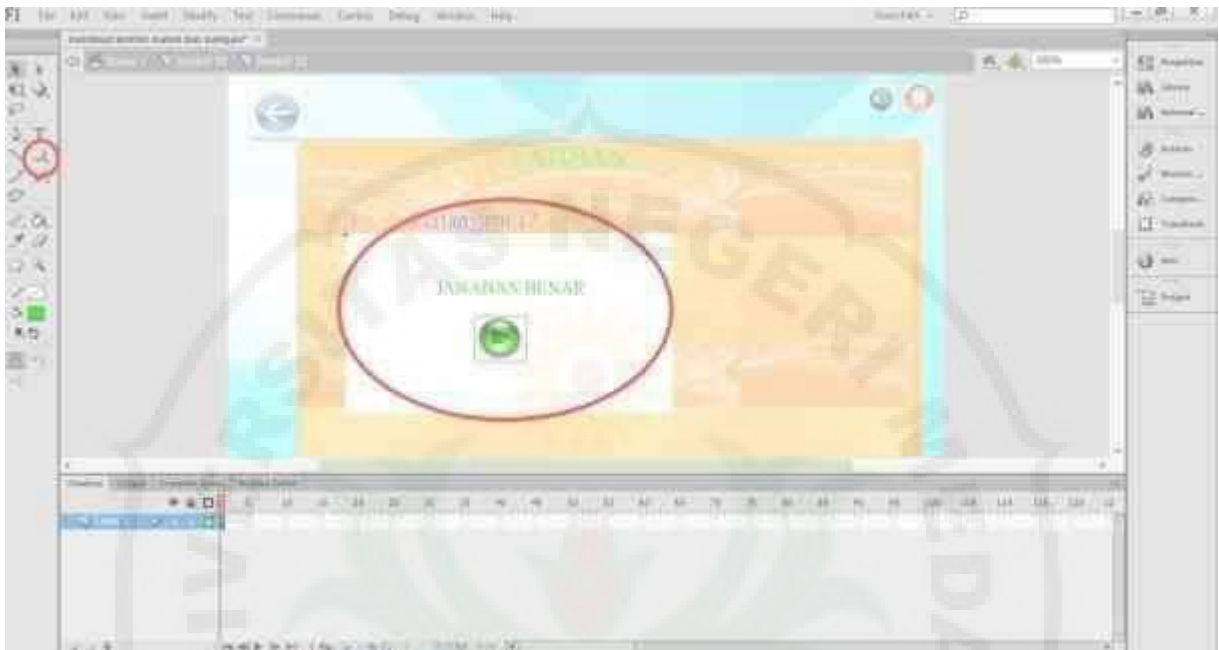
Membuat Keterangan Jawaban Salah Atau Benar

1. Perintah ini dilakukan pada layer 6 frame ke 2.
2. Kemudian buat kotak yang menutupi jawaban.
3. Klik kanan pada kotak dan **convert to symbol**. Ganti menjadi **movie clip klik 2x**.



4. Muncul layer 1 dan pada kotak kita klik kanan kembali **convert to symbol** ubah menjadi button.

5. Buat tulisan yang menyatakan jawaban benar. Masukkan symbol tombol untuk meneruskan ke soal berikutnya. Pada symbol **next** kita convert menjadi **button**.

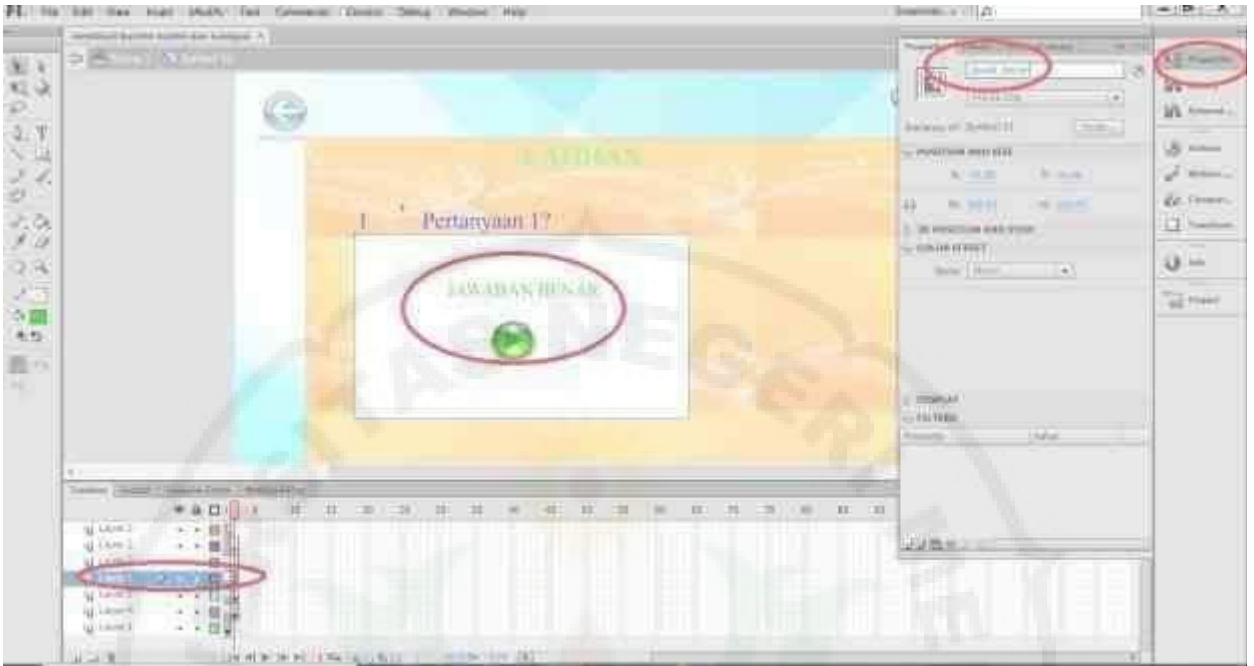


6. Pada tombol kita buat perintah sebagai berikut:

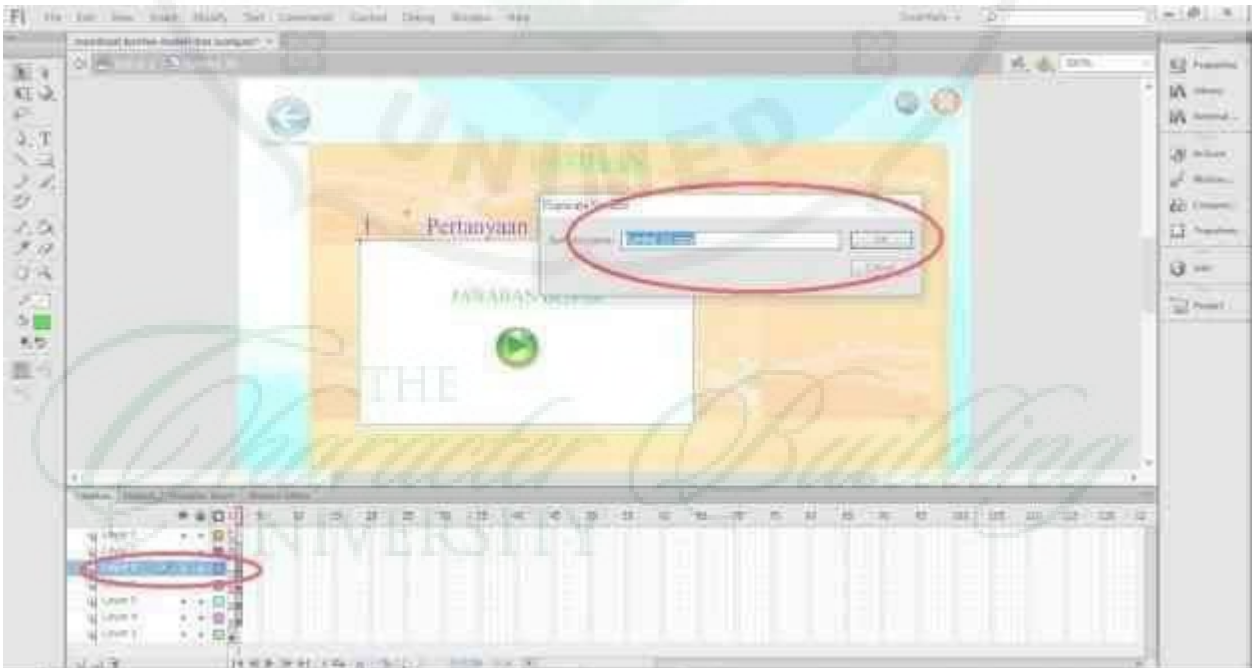
```
On (release){  
  _parent.nextFrame();  
}
```

7. Kemudian kita kembali dengan mengklik **symbol 30** dan menamakannya dengan **jawab_benar** dengan mengklik terlebih dahulu kotak dan **properties**.

THE
Character Building
UNIVERSITY

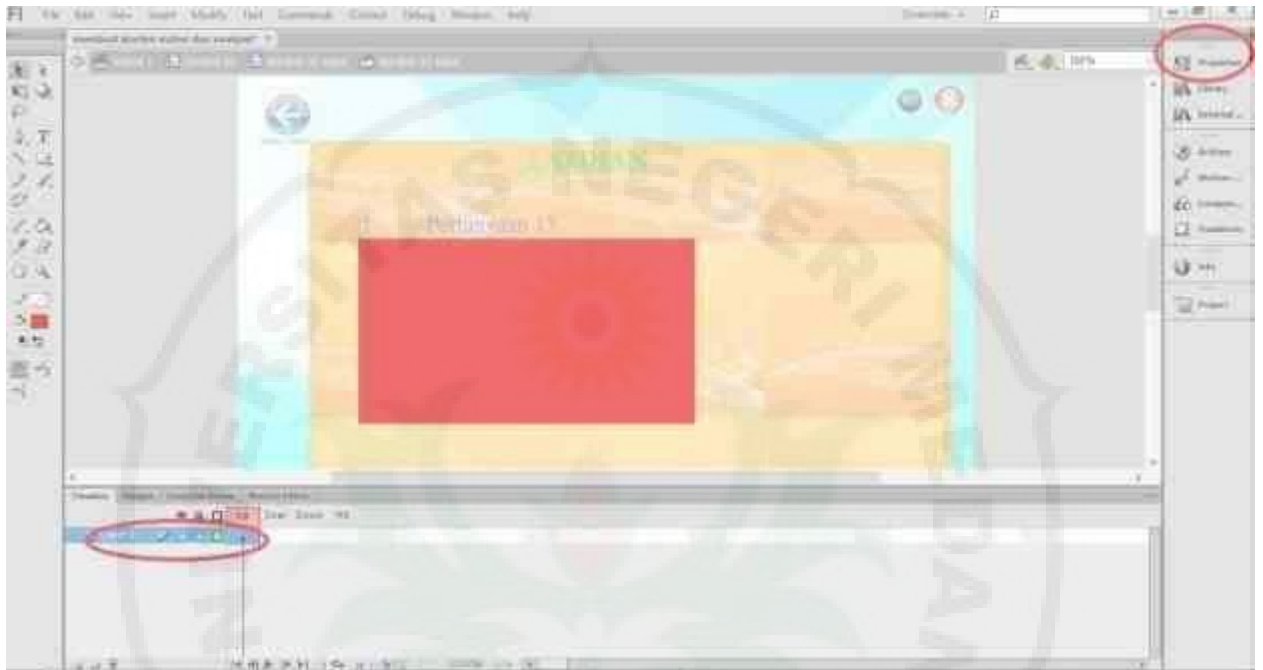


8. Pada layer 6 frame ke 2 klik kanan copy dan masuk ke layer 7 frame ke 2 dengan mengklik kanan **paste in place**. Agar tidak konflik dengan layer 6 maka pada kotak kita klik **kanan** kemudian pilih **duplicate symbol** dan klik ok.

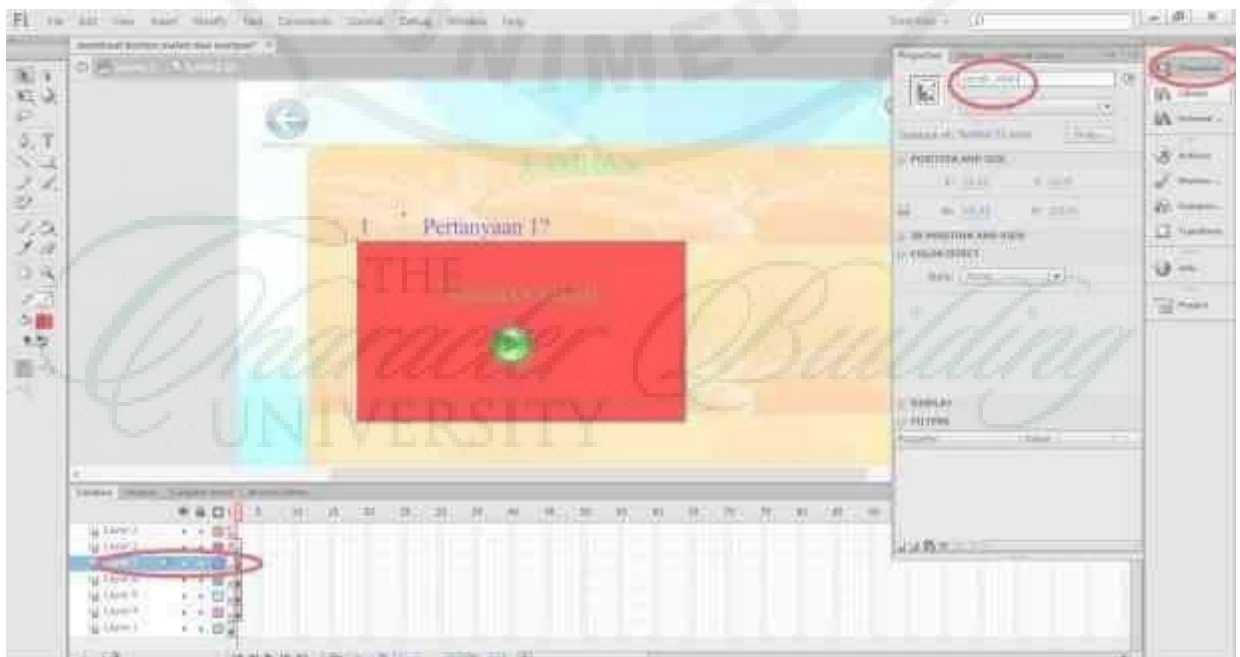


9. Klik 2x sehingga muncul layer 1 kemudian klik kanan pilih **duplicate symbol**. Kemudian background kita ganti warna untuk menunjukkan perbedaan dan tulisan.

Untuk mengganti warna background kita klik 2x sehingga muncul **over dan down**.
Kemudian klik symbol 30.



10. Klik pada kotak dan klik **properties** dan ubah instant name **jawab_salah**



11. Pada layer 6 dan 7 ditutup dengan menandai pada bagian mata yaitu tanda silang. Pada layer 2 frame ke 2 kita buat action dengan perintah sebagai berikut:

Jawab_salah._visible=false;

Jawab_benar._visible=false;



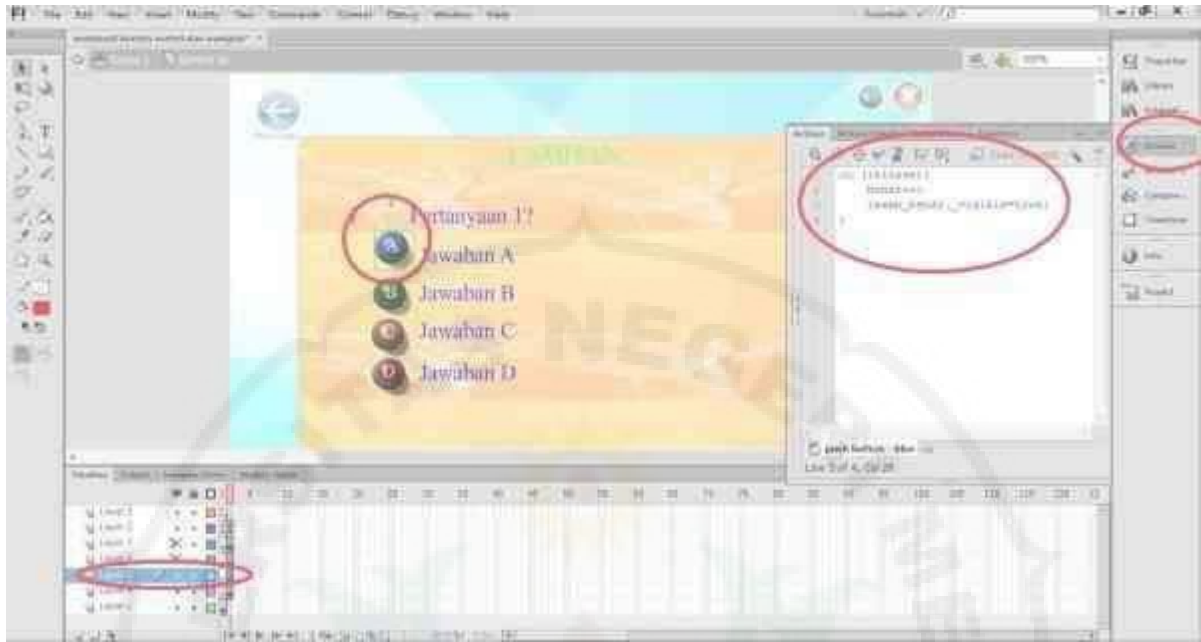
12. Untuk membuat jawaban benar maka kita klik **layer 5** kemudian kita pilih tombol jawaban yang benar dan kita klik **action**. kita buat perintah sebagai berikut:

On (release){

Benar++;

Jawab_benar._visible=true;

}



13. Sedangkan untuk variabel lainnya salah maka sama halnya dengan jawaban yang benar tetapi perintahnya tinggal diganti.

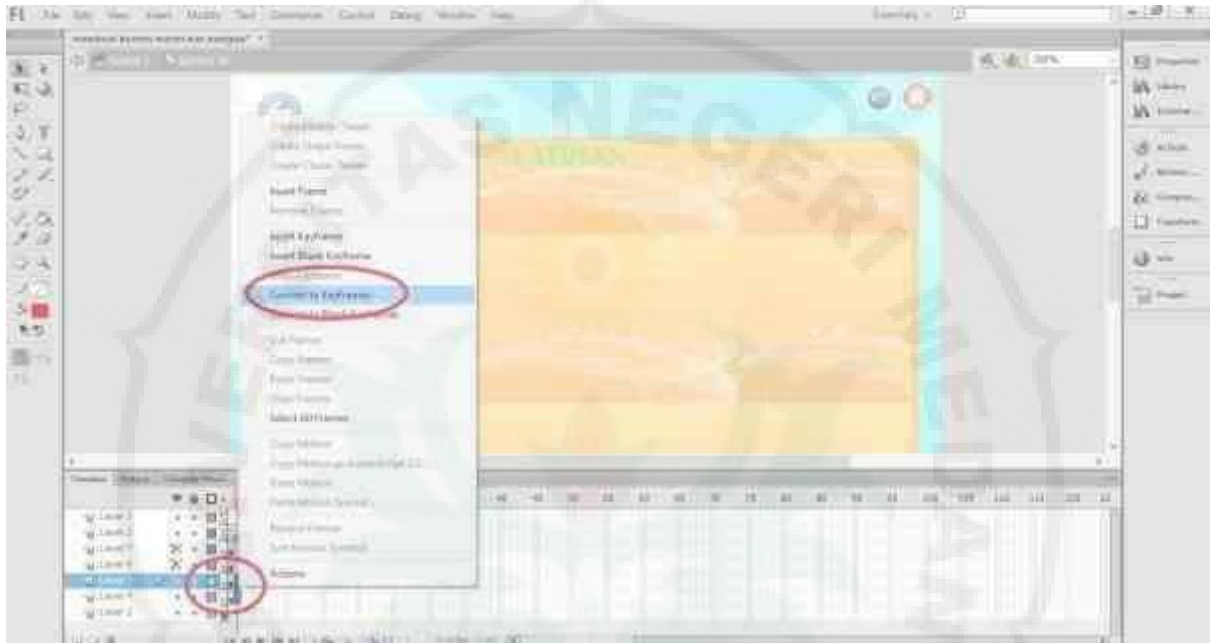
```

On (release){
    salah++;
    Jawab_salah._visible=true;
}

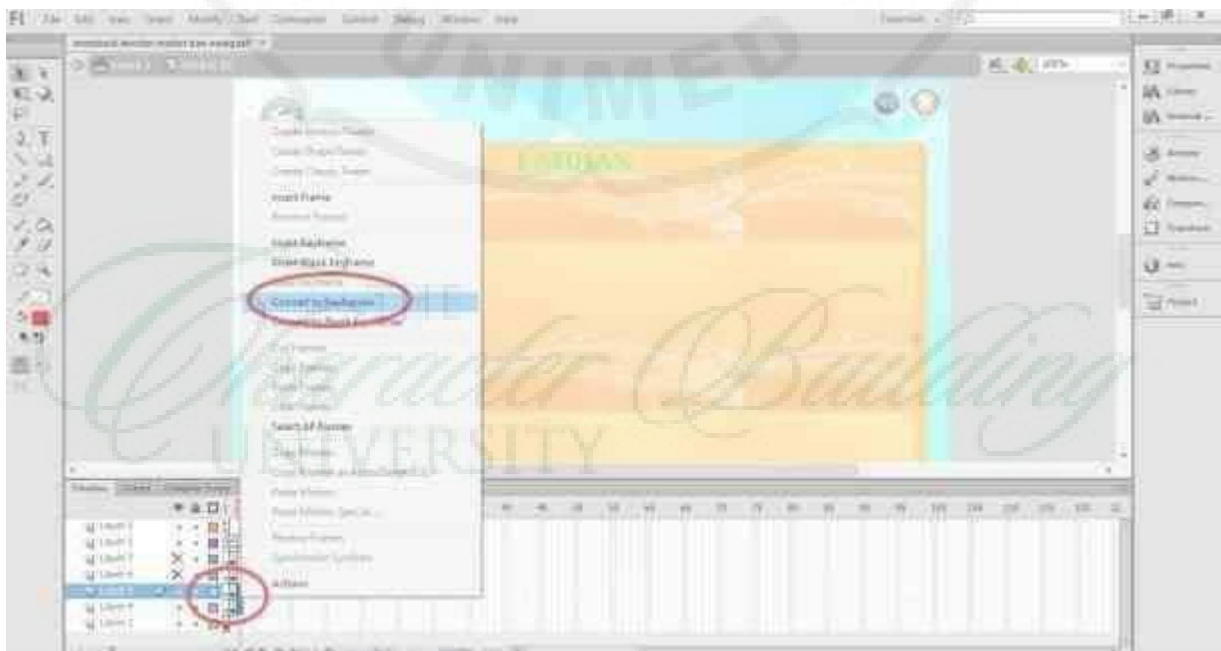
```



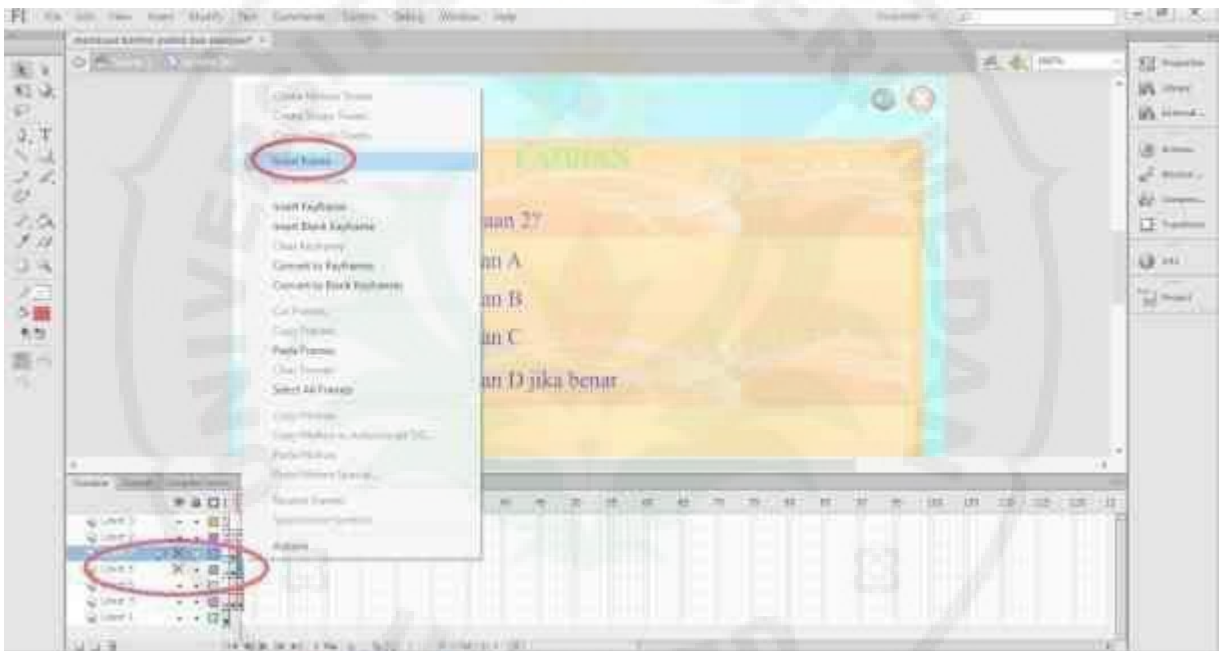
14. Pada layer 2 frame ke 3 kita buat **keyframe** baru sedangkan layer 4 dan 5 kita gabungkan menjadi **convert keyframe**. pada layer 4 kita ubah menjadi pertanyaan no 2.



15. Pada **layer 5** kita ubah jawaban yang benar dengan mengubah **action**.



16. Pada layer 2 frame ke 2 kita klik kanan dan **copy frame** kemudian kita **paste frame** pada layer 2 frame ke 3.
17. Sedangkan pada layer 6 dan y kita blok dan klik kanan kemudian klik **insert frame**.
18. Lakukan hal yang sama untuk pertanyaan selanjutnya dengan pertama kali membuat **convert keyframe** pada layer 4 dan 5 kemudian 6 dan 7 **insert frame**.
19. Sedangkan layer 2 kita **copy frame** dan **paste frame**.



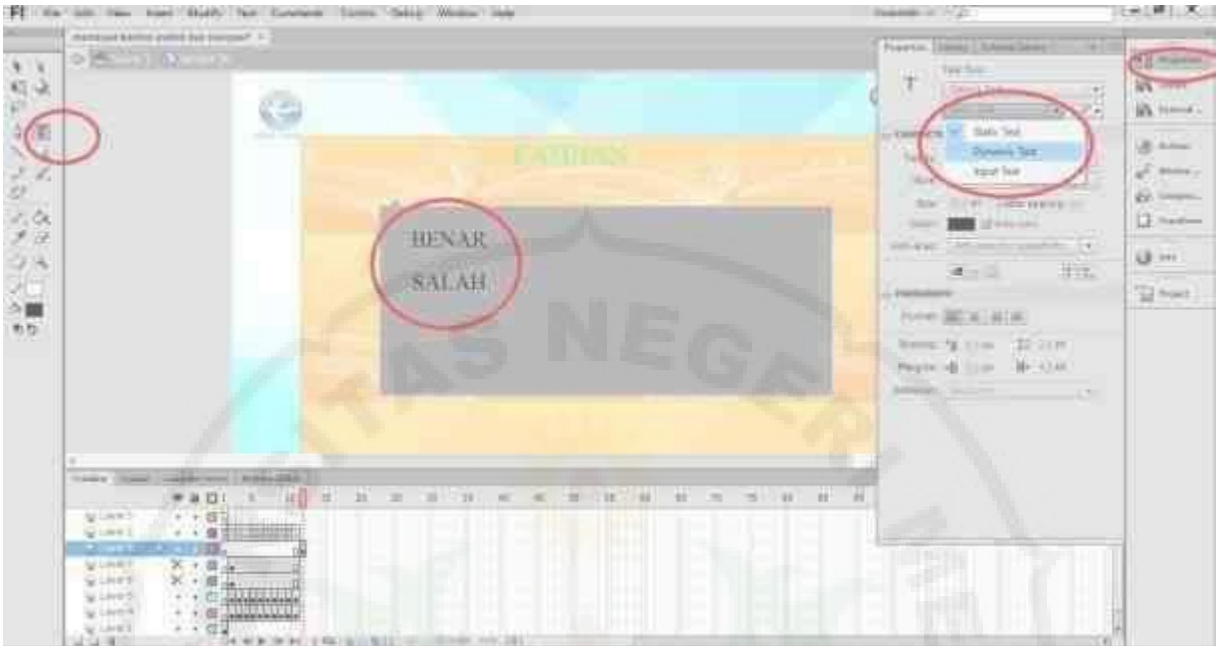
Membuat Validasi Jawaban Yang Benar Dan Salah

1. Buat layer baru (layer 8).
2. Pada frame terakhir yaitu frame 12 kita klik kanan kemudian **insert keyframe** kemudian buat kotak dengan menggunakan menu **T** untuk berisi jawaban.

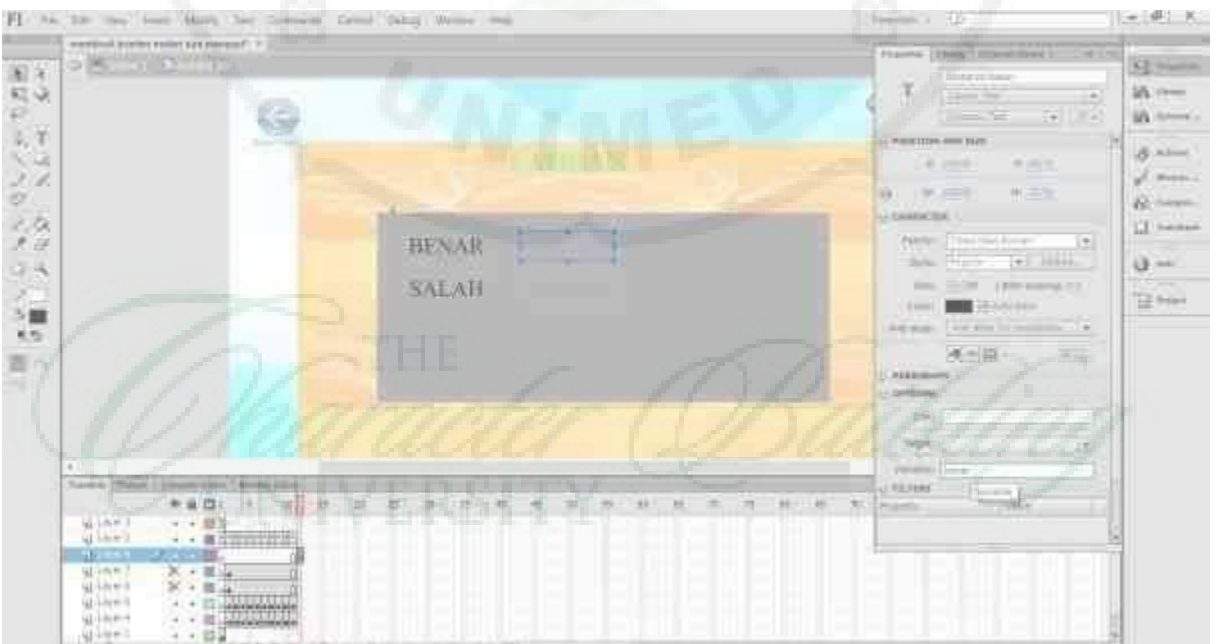


3. Pada tulisan kita buat tulisan yang menunjukkan jawaban benar atau salah. Kemudian disebelah tulisan benar dan salah kita buat lagi tulisan dengan mengklik menu **T** kemudian klik **properties** dan ubah **static text** menjadi **dynamic text**.

THE
Character Building
UNIVERSITY



4. Bagian masing-masing tulisan kosong sebelah benar dan salah kita klik. Jika kotak benar maka klik kemudian **properties**, **option**, kemudian pada kotak variabel tulis **benar**. Lakukan hal yang sama dengan kotak salah.



5. Buat tulisan untuk menunjukkan nilai dimana tulisan pertama bernama **Nilai** dengan format **static text**. Sedangkan tulisan kedua sama halnya dengan kotak benar dan salah dengan format **dynamic text**. Kemudian dibawahnya kita buat tulisan baru dengan mengklik menu **T** kemudian tentukan dibawah hasil dengan format **dynamic text**.

6. Pada bagian **properties**, dan **option** diberikan nama **skor**. Kemudian kita buat tulisan menunjukkan pesan dengan format **dynamic text** dan **properties** dan variabel **pesan**.



7. Import tombol untuk kembali dengan cara **external library** kemudian tentukan tombolnya untuk kembali. pada tombol kembali diberikan **action** dengan perintah:

```
On (release){  
    gotoAndStop("latihan");  
}
```

THE
Character Building
UNIVERSITY



8. Pada layer 2 frame ke 12 kita buat **insert keyframe** kemudian **action** dan buat perintah sebagai berikut:

```

skor = benar * 10;
if(skor<70){
    pesan = "Tidak Lulus";
}
else if(skor==100){
    pesan = "Sempurna";
}
else if(skor>70&&skor<100){
    pesan = "Lulus";
}

```


BAB 7

MEMBUAT ANIMASI PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Setelah selesai membuat Multimedia Pembelajaran maka langkah terakhir dengan membuat animasi pada multimedia pembelajaran tersebut. Tujuannya agar multimedia pembelajaran ini lebih menarik dan memiliki nilai lebih. Pada bagian perlu kita siapkan animasi dengan format .gif dimana gambar animasi tersebut bergerak sehingga lebih memudahkan kita meletakkan pada multimedia pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam membuat animasi pada multimedia pembelajaran dengan menggunakan **Adobe Flash Professional CS6** adalah sebagai berikut:

1. Pada layer yang terdapat pada menu utama buat layer baru. (layer 14) kemudian pada frame ke 2 kita buat **insert keyframe**.

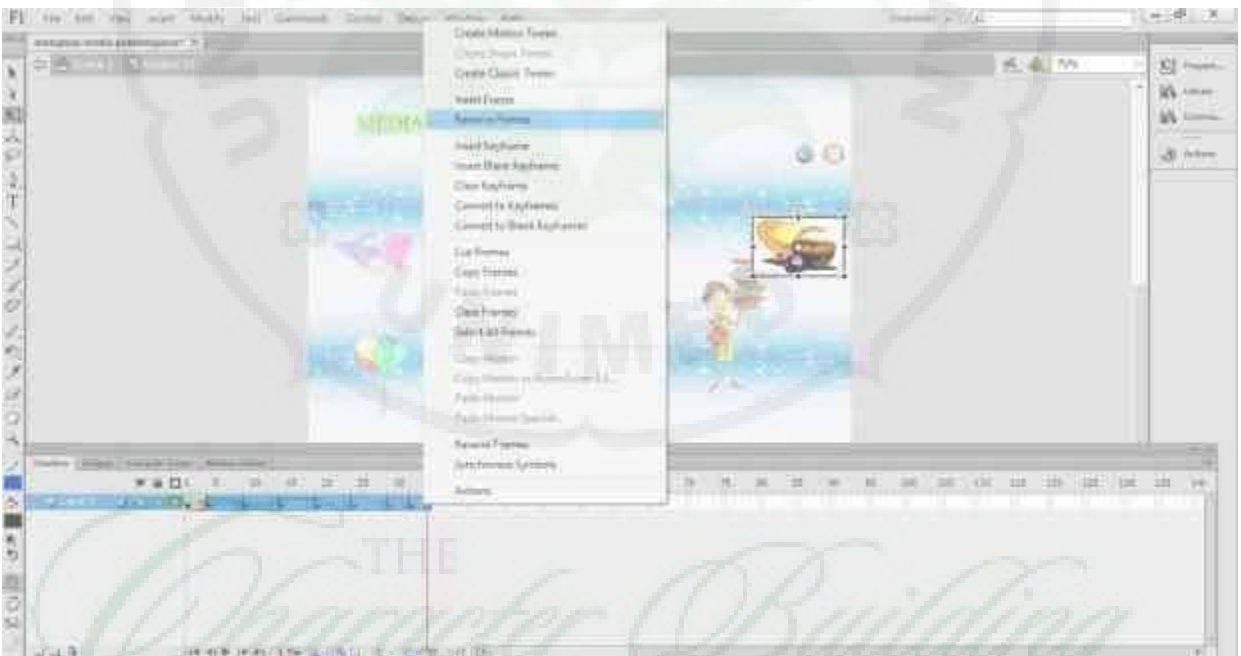
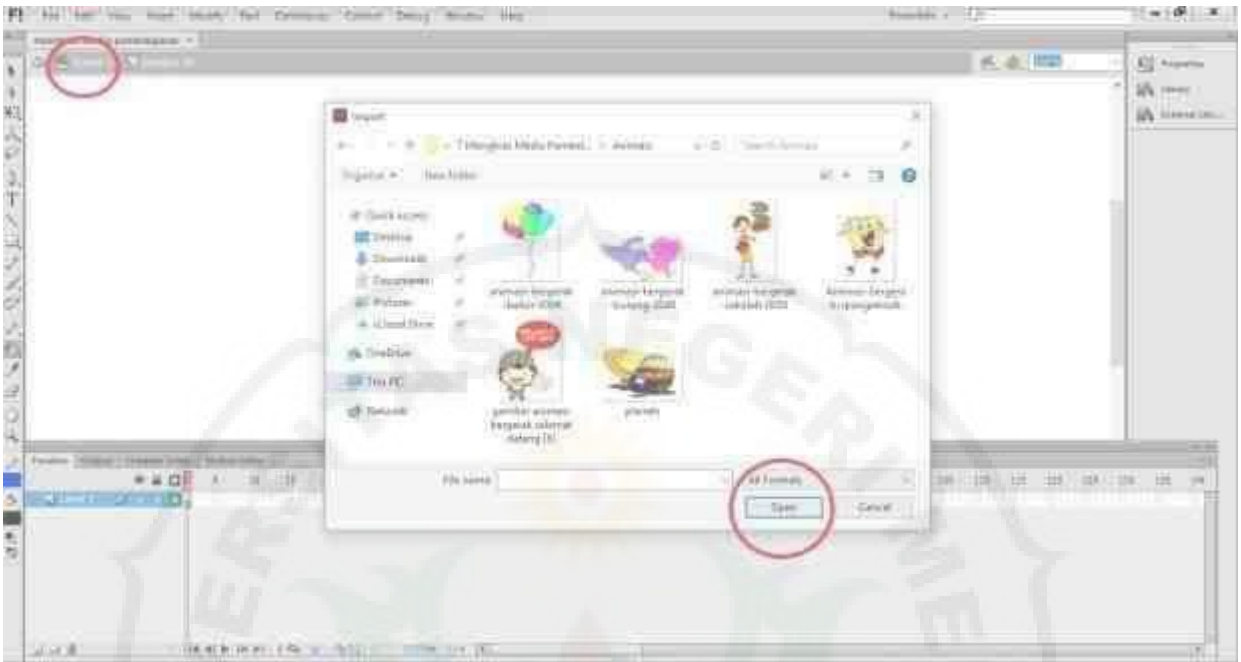


2. Kemudian klik menu diatas **insert, new symbol**, pilih menjadi **movie klip** sehingga muncul symbol kosong berwarna putih

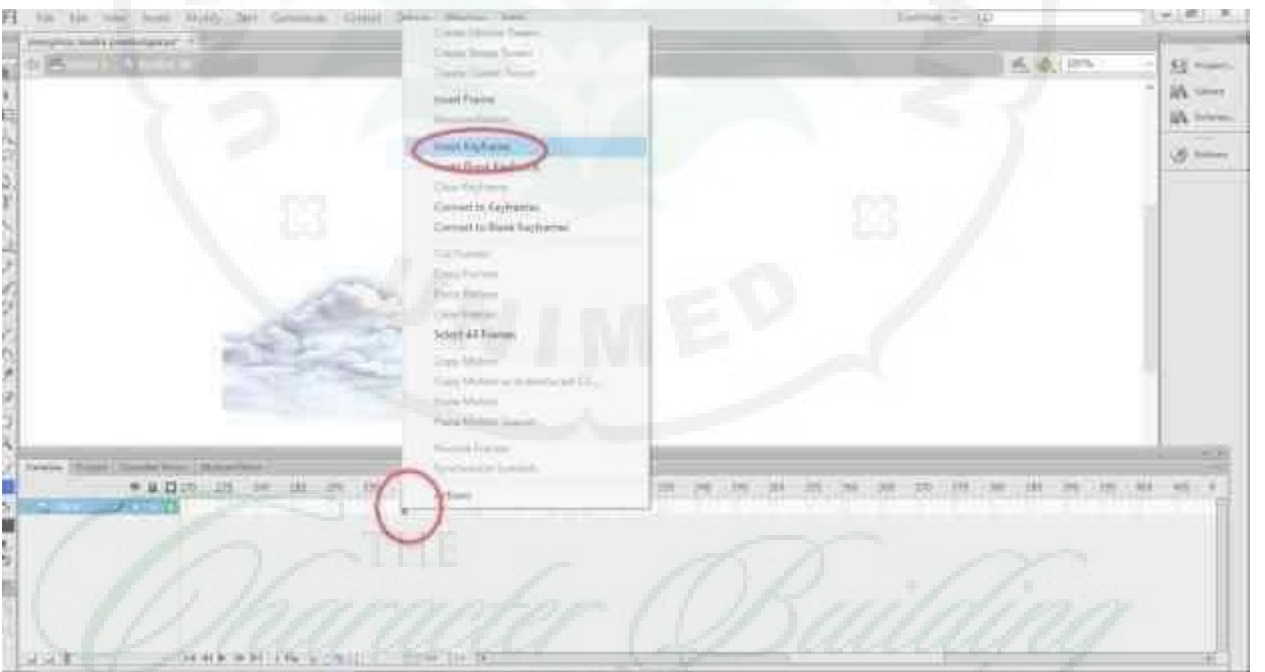
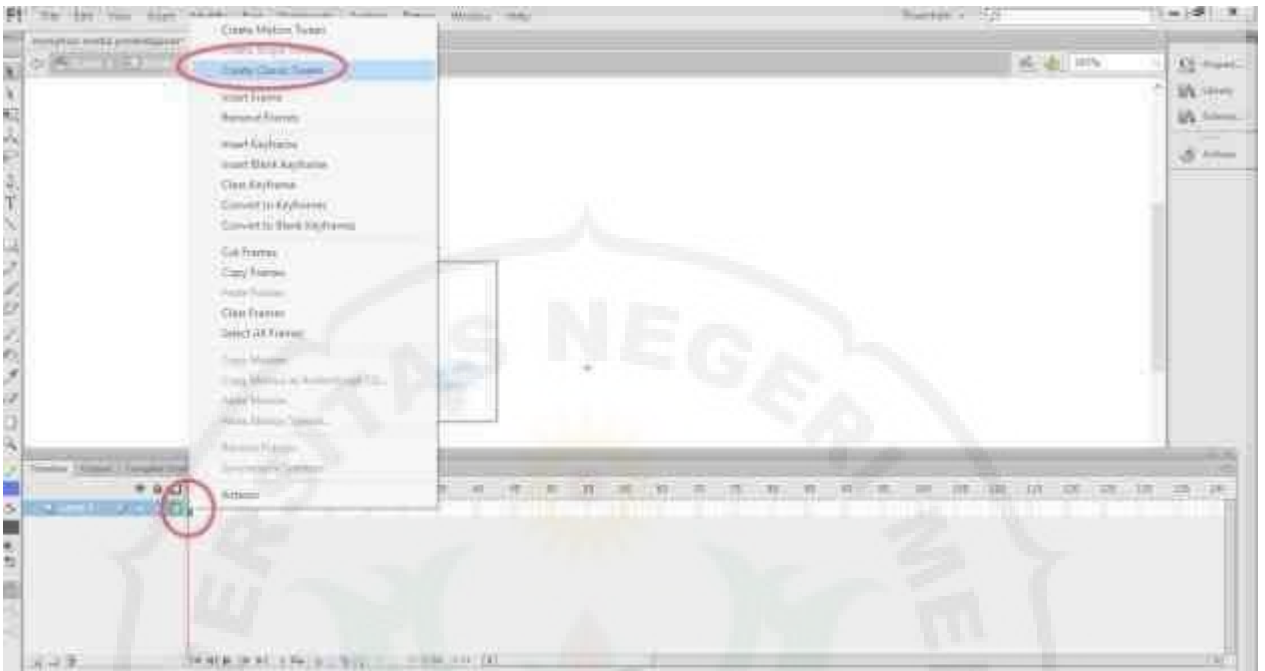


3. Import salah satu animasi yang telah kita sediakan dengan mengklik **file, import, import to stage**. Pilih animasi yang mau dimasukkan kemudian klik scene 1. Ulangi untuk masukkan animasi dengan cara yang sebelumnya. 1 animasi 1 **new symbol** kemudian tidak lupa mengubah **movie klip** kemudian klik kembali scene 1.
4. Sebelum klik scene 1 kita mengecek terlebih dahulu apakah ada frame yang kosong pada symbol dengan mengecek pada layer 1 kemudian mengecek setiap frame. Jika ketika mengetik frame tetapi ada gambar yang kosong maka kita bisa klik kanan kemudian pilih **remove frame**.

THE
Character Building
UNIVERSITY



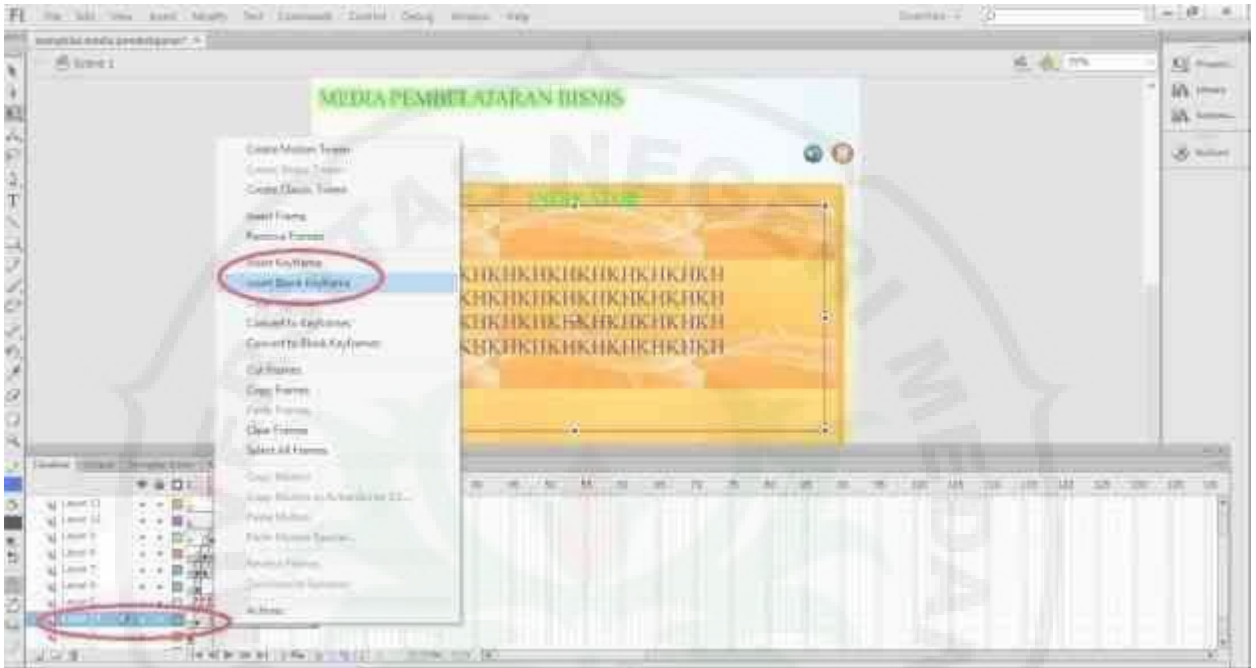
5. Jika kita ingin membuat gambar tidak bergerak menjadi bergerak sebagai animasi maka kita siapkan gambar untuk dijadikan animasi seperti diatas dengan mengklik **insert, new symbol** kemudian pilih gambar.
6. Pada frame pertama kita klik kanan kemudian pilih **create classic tween**. Tentukan sampai menit keberapa (kalau bisa frame sampai 300) kemudian klik kanan **insert keyframe**. kemudian klik **scene 1**.



7. Klik layer yang tadi baru kita buat (layer 14), kemudian klik menu **library** pada sisi sebelah kanan. Cari symbol yang kita buat tadi (34, 35, 36, 37, 38)



8. Apabila animasi tersebut tidak untuk semua layar maka kita tentukan pada layer ke 14 dimana posisi frame sebagai batasnya. Kemudian klik kanan **insert blank keyframe**.



9. Pada bagian setelah **blank keyframe** kita akan memasukkan animasi lainnya maka klik pada **layer 14** kemudian klik **library**, pilih animasi yang diinginkan (dalam hal ini awan).
10. Untuk mengatur jalannya awan maka kita klik 2x kemudian atur jalannya. Apabila masih kurang sampai selesai melewati frame maka dapat ditambahkan dengan cara gerakkan gambar sampai selesai melewati frame kemudian tarik penanda pada frame yang menunjukkan angka 300 ke angka 400.. Kemudian klik **scene 1**.

THE Character Building UNIVERSITY



11. Kemudian pengujian dengan **control, test movie, test.**



Daftar Pustaka

- JuniarDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash – Intro. <https://www.youtube.com/watch?v=CjU7bgwp6r0>. Diakses 15 Januari 2018
- JuniorDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash - Tombol Sound On Off dan Close https://www.youtube.com/watch?v=L_i47viJKrc. Diakses 15 Januari 2018
- JuniorDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash - Membuat Menu Utama. <https://www.youtube.com/watch?v=QbmGUsogJjw>. Diakses 15 Januari 2018
- JuniorDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash - Menu Materi dan Background. <https://www.youtube.com/watch?v=3VCw3pxo4MU>. Diakses 15 Januari 2018.
- JuniorDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash - Submenu Materi dan Layout. https://www.youtube.com/watch?v=207wgdxvl_k. Diakses 15 Januari 2018.
- JuniorDev. 2016. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash - Konten Materi dan Navigasi. <https://www.youtube.com/watch?v=rk9amXyZitY>. Diakses 15 Januari 2018.
- JuniorDev. 2016. Membuat Kuis/Quiz Pilihan Ganda Adobe Flash Actionsript 2. <https://www.youtube.com/watch?v=S0NcdRMNZhs>. Diakses 15 Januari 2018
- JuniorDev. 2016. Menghias Media Pembelajaran dengan Animasi GIF Adobe Flash Actionsript 2. https://www.youtube.com/watch?v=Fvf7zVyLa_E. diakses 15 Januari 2018.
- Wahana. Komputer. 2013. **Panduan Aplikatif Dan Solusi: Adobe Flash CS6 Untuk Beragam Animasi Website**. Penerbit Andi Publisher

