



**Edy Siswanto**

S.ST., M.M., M.Kom

# Presentasi Multimedia

## Media Pembelajaran

INTERAKTIF



“  
Multimedia dapat diartikan sebagai  
penggunaan beberapa media yang berbeda  
untuk menggabungkan dan menyampaikan  
informasi dalam bentuk teks, audio, grafis,  
animasi dan video  
”

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



**Camtasia 2019**

Aplikasi untuk melakukan  
aktifitas recording  
di monitor kita



**Adobe Flash CS 6**

Aplikasi untuk membuat  
desain presentasi dan  
membuat animasi



**Swish Max**

Aplikasi untuk membuat  
desain Presentasi



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :  
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-6141-05-2



9 786236 141052

# **PRESENTASI MULTIMEDIA**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**Edy Siswanto, S.ST., M.M., M.Kom**

**Presentasi Multimedia (Media Pembelajaran Interaktif)**



**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

**PENERBIT :**

**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

**Jl. Majapahit No. 605 Semarang**

**Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144**

**Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id**

**Penulis:**

Edy Siswanto, S.ST., M.M., M.Kom

**ISBN : 978-623-6141-05-2**

**Editor:**

Teguh Setiadi, S.Kom., M.Kom

**Penyunting :**

Muhammad Sholikhhan, S.Kom., M.Kom

**Desain Sampul dan Tata Letak :**

Danang, S.Kom., M.T

**Penerbit :**

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: [penerbit\\_ypat@stekom.ac.id](mailto:penerbit_ypat@stekom.ac.id)

**Distributor Tunggal:**

UNIVERSITAS STEKOM

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: [info@stekom.ac.id](mailto:info@stekom.ac.id)

Hak Cipta dilindungi Undang undang

Dilarang memperbanyak karya Tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dan penerbit.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Buku Presentasi Multimedia pembuatan media pembelajaran interaktif untuk tingkat pemula yang punya keinginan untuk mendalami bagaimana membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai media ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Buku Presentasi Multimedia ini dibuat sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan praktik membuat media pembelajaran interaktif. Buku ini diharapkan dapat membantu kalangan umum sampai mahasiswa dalam mempersiapkan dan melaksanakan mengenal teknik-teknik dasar merekam aktifitas di monitor untuk di jadikan media pembelajaran yang menarik. Pada setiap topik telah ditetapkan tujuan yang paling mendalam penguasaan recording. Pelaksanaan teknik merekam, mengedit video, edit foto sampai membuat desain presentasi serta teori untuk memperdalam pemahaman mengenai materi yang dibahas.

Penulis menyakini bahwa dalam pembuatan Buku Presentasi Multimedia ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan Buku Presentasi Multimedia ini dimasa yang akan datang.

Akhir kata, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semarang, Februari 2021

Edy Siswanto, S.ST., M.M., M.Kom

**Penulis**



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I</b> 1	
MULTIMEDIA .....	1
A.      Devinisi Multimedia .....	1
B.      Pengertian Pembelajaran Berbasis Multimedia .....	2
C.      Program Aplikasi Presentasi.....	5
<b>BAB II</b> 7	
CAMTASIA.....	7
A.      DEVINISI CAMTASIA .....	7
B.      FUNGSI CAMTASIA .....	8
C.      CARA MENGGUNAKAN CAMTASIA .....	8
<b>BAB III</b> 15	
Record the screen .....	15
A.      Tahapan Recording.....	15
B.      Edit Video.....	16
C.      Simpan project dan render .....	22
<b>BAB IV</b> 28	
FORMAT VIDEO.....	28
A.      FORMAT OUTPUT VIDEO BERBASIS DIGITAL .....	28
B.      FORMAT OUTPUT VIDEO BERBASIS OPTIK.....	31
<b>BAB V</b> 34	
TIPS HASIL RECORDING MAKSIMAL.....	34
A.      TEMUKAN RUANGAN YANG TEPAT .....	34
B.      SIAPKAN PERLENGKAPAN MEREKAM.....	34
C.      BUAT SCRIPT UNTUK CERITA .....	34
D.      MULAI MEREKAM.....	34
<b>BAB VI</b> 36	
ADOBE FLASH .....	36

A.	Adobe Flash Professional CS6 .....	36
B.	SEJARAH DAN PERKEMBANGAN.....	37
C.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN ADOBE FLASH .....	38
BAB VII	39	
MEDIA PEMBELAJARAN .....		39
A.	Membuat Halaman Loading .....	39
B.	Halaman menu .....	45
C.	Desain menu utama.....	46
D.	Membuat halaman MATERI-1 .....	50
E.	Import video .....	52
BAB VIII	55	
SWISHMAX .....		55
A.	PENGENALAN SWISHMAX.....	55
B.	Instalasi SwishMax.....	55
C.	Mengaktifkan SwishMax.....	57
D.	Elemen Dasar dalam SwishMax Animation.....	58
E.	Timeline.....	63
F.	Outline .....	64
G.	Toolbars and layout .....	65
H.	Mengatur Scene .....	66
Daftar Pustaka .....		67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. aplikasi camtasia 2019.....	8
Gambar 2. proses buka apliasi.....	9
Gambar 3. halaman awal camtasia.....	9
Gambar 4. lembar kerja camtasia.....	10
Gambar 5. toolbar standar camtasia.....	10
Gambar 6. tasklist camtasia.....	10
Gambar 7. layer preview.....	12
Gambar 8. timeline.....	12
Gambar 9. tombol merekam.....	13
Gambar 10. camtasia recorder.....	13
Gambar 11. setting camtasia recorder.....	15
Gambar 12. stop recording (F10).....	16
Gambar 13. intros.....	17
Gambar 14. contoh intros.....	18
Gambar 15. edit teks dan warna.....	18
Gambar 16. annotations.....	19
Gambar 17. transitions.....	19
Gambar 18. bahaviors.....	20
Gambar 19. animations.....	20
Gambar 20. cursor effect.....	21
Gambar 21. voice narations.....	21
Gambar 22. audio effects.....	22
Gambar 23. remove background.....	22
Gambar 24. save project.....	23
Gambar 25. directory project.....	23
Gambar 26. custom production.....	24
Gambar 27. video recomended.....	25
Gambar 28. smart player.....	25
Gambar 29. watermark.....	26
Gambar 30. direktory hasil.....	26
Gambar 31. output video.....	27
Gambar 32. rendering.....	27
Gambar 33. membuka aplikasi adobe flash.....	40
Gambar 34. pilih lembar kerja baru.....	41
Gambar 35. setting area kerja.....	41
Gambar 36. import to library.....	42

Gambar 37. masukkan gambar background .....	42
Gambar 38. desain halaman loading .....	43
Gambar 39. animasi rectangle loading .....	43
Gambar 40. perintah fullscreen .....	44
Gambar 41. menampilkan scene .....	45
Gambar 42. tambah scene .....	45
Gambar 43. layer scene MENU .....	46
Gambar 44. insert gambar .....	46
Gambar 45. insert button .....	47
Gambar 46. setting button .....	47
Gambar 47. convert symbol untuk animasi judul.....	48
Gambar 48. setting teks multiline .....	48
Gambar 49. insert uiscrollbar .....	48
Gambar 50. action button .....	49
Gambar 51. script button MATERI-1 .....	49
Gambar 52. Action stop .....	50
Gambar 53. tambah scene baru .....	50
Gambar 54. layer MATERI-1 .....	51
Gambar 55. Layer background dan button back .....	51
Gambar 56. acript button back .....	52
Gambar 57. import video .....	52
Gambar 58. select video .....	53
Gambar 59. next .....	53
Gambar 60. model skinning .....	54
Gambar 61. finishing import video .....	54
Gambar 62. install swishmax .....	56
Gambar 63. destinasi directory.....	56
Gambar 64. instalation wizard .....	57
Gambar 65. tampilan swishmax .....	58
Gambar 66. menu file.....	59
Gambar 67. edit.....	60
Gambar 68. modify .....	61
Gambar 69. control.....	62
Gambar 70. time line.....	64
Gambar 71. outline.....	65
Gambar 72. script.....	66

# BAB I

## MULTIMEDIA

### A. Devinisi Multimedia

Multimedia asal daripada kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi bererti banyak, dan media bererti tempat, wahana atau indera yang dipakai buat mengungkapkan warta. Jadi dari kata ‘multimedia’ bisa dirumuskan sedagai wadah atau penyatuan beberapa media yang lalu didefinisikan menjadi elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tadi misalnya teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia adalah suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi warta, pada mana warta pada bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan pada computer buat pada simpan, diproses dan tersaji baik secara liner mahupun interaktif.

Menggunakan gabungan semua elemen multimedia tadi berakibat pada bentuk multimedia yang bisa diterima sang alat penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya pada global sebenarnya. Multimedia enteraktif merupakan bila suatu pelaksanaan masih ada semua elemen multimedia yang terdapat dan pemakai (user) diberi keputusan atau kemampuan buat mengawal dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

Multimedia diambil berdasarkan istilah multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia merupakan gabungan berdasarkan beberapa unsur yaitu teks, grafik, bunyi, video dan animasi yg membentuk presentasi yg menakjubkan. Multimedia jua memiliki komunikasi interaktif yg tinggi. Bagi pengguna personal komputer multimedia bisa diartikan menjadi warta personal komputer yg bisa tersaji melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Disini bisa digambarkan bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi data atau media buat membicarakan suatu warta sebagai akibatnya warta itu disajikan menggunakan lebih menarik.

Definisi Multimedia dari beberapa ahli : (INFORMASI, 2016)

1. Rosch, 1996 : Multimedia merupakan Kombinasi berdasarkan personal komputer dan video
2. McComick, 1996 : Multimedia merupakan Kombinasi berdasarkan 3 elemen: bunyi, gambar, dan teks

3. Turban dan kawan-kawan, 2002 : Multimedia merupakan Kombinasi berdasarkan paling sedikit 2 media input atau output. Media ini bisa berupa audio (bunyi, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
4. Robin dan Linda, 2001 : Multimedia merupakan Alat yg bisa membentuk presentasi yg bergerak maju dan interaktif yg mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video
5. Steinmetz (1995, p2) : Multimedia merupakan adonan berdasarkan seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media konstan. Media diskrit merupakan sebuah media dimana validitas datanya nir tergantung berdasarkan syarat waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yg dimaksud menggunakan media konstan merupakan sebuah media dimana validitas datanya tergantung berdasarkan syarat waktu, termasuk pada dalamnya bunyi dan video.
6. Vaughan (2004, p1) : Multimedia merupakan beberapa kombinasi berdasarkan teks, gambar, bunyi, animasi dan video dikirim ke anda melalui personal komputer atau indera elektronika lainnya atau menggunakan manipulasi digital.

## **B. Pengertian Pembelajaran Berbasis Multimedia**

Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan menggunakan asa supaya murid bisa menangkap/mendapat, memproses, menyimpan, dan mengeluarkan keterangan yg sudah diolahnya. Gardner (Rahmat, 2008) mengemukakan bahwa kemampuan memproses keterangan itu pada bentuk tujuh kecerdasan, yaitu (1) logis-matematis, (2) spasial, (3) linguistik, (4) kinestetik-keparagaan, (5) musik, (6) interpersonal, dan (7) intrapersonal. Media yg bisa mengakomodir persyaratan-persyaratan tadi merupakan personal komputer . Komputer bisa menyajikan keterangan yg bisa berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi).

Misalnya, pada pembelajaran matematika, beberapa topik yg sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yg tinggi, bisa dilaksanakan menggunakan donasi teknologi personal komputer /multimedia, misalnya grafik dan diagram bisa tersaji menggunakan gampang dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi bisa mengoptimalkan kiprah indra pada mendapat keterangan ke pada sistem keterangan. Melalui animasi suatu bangun ruang bisa digerak-gerakkan, diputar, dipisahkan dari bidang-bidang sisinya, sebagai akibatnya bisa nisbi

lebih cepat menciptakan struktur pemahaman murid mengenai konsep bangun ruang. Hal ini pula memudahkan pengajar pada membicarakan materi pelajaran.

Edgar Dale pada Rakim (2008) mendeskripsikan pentingnya visualisasi dan verbalistis pada pengalaman belajar yg disebut “kerucut pengalaman Edgar Dale” dikemukakan bahwa terdapat suatu kontinum menurut konkrit ke tak berbentuk antara pengalaman eksklusif, visual dan lisan pada menanamkan suatu konsep atau pengertian. Semakin konkrit pengalaman yg diberikan akan lebih mengklaim terjadinya proses belajar. Namun, supaya terjadi efisiensi belajar maka diusahakan supaya pengalaman belajar yg diberikan semakin tak berbentuk (“go as low on the scale as you need to ensure learning, but go as high as you can for the most efficient learning”).

Multimedia bisa menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinier, dan multidimensional secara interaktif. Visualisasi tadi akan mempermudah pada memilih, mensintesa danmengelaborasi pengetahuan yg ingin dipahami. Multimedia hanya keliru satu wahana yg mempermudah proses belajar mengajar namun belum tentu sinkron buat menyajikan seluruh utama bahasan pada proses belajar mengajar. Selain itu disparitas individual murid, sinkron menggunakan kecepatan dan kemampuan belajarnya bisa dibantu menggunakan layanan acara personal komputer yg diubahsuaikan menggunakan materi ajar yg dibutuhkan dan komunikasi yg berlangsung antra murid dan personal komputer pada bawah fasilitator pengajar diwujudkan pada bentuk stimulus-respons (Kusumah, 2003: 1).

Selanjutnya Jonassen (Chaerumman, 2004) beropini bahwa pembelajaran berbasis TIK (multimedia) bisa mendukung terjadinya proses belajar yg:

1. Active, yaitu memungkinkan murid terlibat aktif dikarenakan proses belajar yg menarik dan bermakna;
2. Constructive, yaitu memungkinkan murid menggabungkan konsep/pandangan baru ke pada pengetahuan yg sudah dimiliki sebelumnya buat tahu makna yg selama ini terdapat pada pikirannya;
3. Collaborative, yaitu memungkinkan murid pada suatu grup atau rakyat buat saling bekerja sama, menyebarkan pandangan baru, saran dan pengalaman;
4. Intentional, yaitu memungkinkan murid buat aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yg diinginkannya;
5. Conversational, yaitu memungkinkan murid buat melakukan proses sosial dan dialogis pada mana murid memperoleh laba menurut proses komunikasi tadi, baik pada pada juga pada luar lingkungan sekolah;

6. Contextualized, yaitu memungkinkan siswa buat melakukan proses belajar dalam situasi yg bermakna (real-world); dan
7. Reflective, memungkinkan murid buat bisa menyadari apa yg sudah dia pelajari dan merengkannya menjadi bagian menurut proses belajar itu sendiri.
8. Dari uraian tadi, multimedia memungkinkan murid buat melatih kemampuan berpikir taraf tinggi (misalnya persoalan solving, pengambilan keputusan dan lainnya) dan secara nir eksklusif sudah menaikkan keterampilan penggunaan TIK atau Information and Communication Technology Literacy (Fryer, 2001).
9. Tahapan komunikasi yg dilewati pengguna pelaksanaan multimedia dari Niman (pada Anggora) diantaranya: 1) personal komputer menyajikan materi pelajaran, 2) murid menilik materi tadi, 3) personal komputer mengajukan pertanyaan, 4) murid menaruh respon, 5) personal komputer menyelidiki respon tadi, apabila sah, personal komputer menyajikan materi berikutnya, namun bila jawaban keliru, personal komputer menaruh jawaban sah dan penjelasan.

Media dari menurut kata “medius” yg ialah tengah, “mediator” atau “pengantar”. Media merupakan sebuah indera yg memiliki fungsi membicarakan pesan (Bovee, 1997). Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara siswa, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi nir akan berjalan tanpa donasi wahana penyampai pesan atau media. Media yg dipakai pada pembelajaran diklaim media pembelajaran, yg memiliki fungsi menjadi mediator pesan.

Dalam pembelajaran, media memegang peranan krusial pada mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara pendidik dan siswa akan lebih baik dan efisien apabila memakai media. Peranan krusial tadi yaitu, media menjadi indera bantu mengajar dan media menjadi asal belajar yg dipakai sendiri sang siswa secara mandiri.

Media pembelajaran merupakan indera atau bentuk stimulus yg berfungsi buat membicarakan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yg baik wajib memenuhi beberapa kondisi dan wajib menaikkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media jua wajib merangsang siswa mengingat apa yg telah dipelajari dan menaruh rangsangan belajar baru. Hal ini jua bisa mengaktifkan siswa pada menaruh tanggapan, umpan pulang dan jua mendorong siswa buat melakukan praktek-praktek menggunakan benar.

Dalam proses belajar mengajar, hal primer yg wajib diperhatikan sang seseorang pendidik pada penggunaan media merupakan berkaitan menggunakan analisis manfaat menurut penggunaan media tadi. Ada beberapa alasan yg wajib diperhatikan pada penggunaan media pembelajaran berkaitan menggunakan analisis manfaat yg akan diperoleh. Berikut analisis manfaat yg dikemukakan sang Sudjana dan Rivai (2002:2) yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sebagai akibatnya bisa menumbuhkan motivasi belajar,
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi,
3. Bahan pembelajaran akan lebih kentara maknanya sebagai akibatnya bisa lebih dipahami sang siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, Peserta didik lebih poly melakukan aktivitas belajar

### **C. Program Aplikasi Presentasi**

Program pelaksanaan presentasi adalah paket menurut acara personal komputer yg dipakai buat membantu penggunaannya pada memasak bahan presentasi. Beberapa acara pelaksanaan presentasi antara lain yaitu :

#### **1. Corel Presentation**

Corel Presentation adalah pelaksanaan komersial misalnya Microsoft Office. Aplikasi ini dilengkapi menggunakan fitur yg tidak mengecewakan lengkap dan interface yg mudah. Fitur tadi misalnya koleksi foto dan gambar yg relatif banyak, font majemuk dan harganya lebih murah menurut Microsoft Office,

#### **2. Kpresenter**

Kpresenter merupakan acara presentasi yg adalah bagian menurut KOffice, paket pelaksanaan office terintegrasi buat desktop KDE. Format native Kpresenter merupakan XML, dikompresi menggunakan zip. Kpresenter pula bisa mengimpor presentasi menurut Microsoft Power Point, Magicpoint, dan OpenOffice, org Impress,

#### **3. Oo Impress**

Openoffice.Org Impress dikenal menggunakan sebutan IMPRESS, merupakan aplikasi buat menciptakan presentasi multimedia menurut media interaktif.

#### **4. Camtasia**

Camtasia merupakan software (aplikasi) yg dikembangkan sang TechSmith Cooperation. Camtasia ini sendiri dipakai buat merekam seluruh aktifitas yg terdapat dalam desktop personal komputer . Software ini mampu

kita manfaatkan buat menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning



## BAB II

### CAMTASIA

#### A. DEVINISI CAMTASIA

Program Camtasia Studio adalah aplikasi yg dipakai buat Mengcapture Screen dan Merecord atau merekam untuk menciptakan sajian Interaktif dan pembuatan media presentasi yg diproduksi oleh TechSmith.

Camtasia Studio merupakan sebuah studio video yg berisi beberapa konversi mengedit, merekam dan menangkap indera buat desain profesional video, demo dan presentasi. Dengan antarmuka yg disempurnakan, pengguna baru akan lebih gampang belajar acara ini daripada versi sebelumnya.

Versi ini serius dalam produksi HD dan banyak sekali pengaturan baru buat menerima ekuilibrium yg sempurna antara definisi tinggi dan kemudahan penggunaan. donasi ini sudah diperbarui ditambah tutorial online definitif akan kentara terdapat keraguan pengguna mungkin miliki.

Sebuah daerah konten baru dibubuhi buat menampilkan template, musik, dan lain-lain. Ini dipasok berdasarkan vendor pihak ketiga (Digital Juice), konten tambahan pula tersedia buat pembelian. Perubahan lain termasuk imbas video baru dan penyesuaian kursor berdasarkan link saat membuat video menggunakan pemirsa, dan wizard produksi ditingkatkan buat meng-upload video ke YouTube.

Yang lainnya permanen sama: yg mempunyai rekaman layar yg sama bertenaga dan indera mengedit pengguna bisa menentukan buat menangkap video berdasarkan perangkat atau berdasarkan layar (dekat ventilasi atau daerah) dan menambahkan trek musik rekaman microphone, teks dan poly lagi.

bintang fitur Camtasia termasuk Power Point plug-in (buat presentasi catatan), penekanan pintar (buat menciptakan video yg zoom in dalam bagian yg dibutuhkan buat menunjukkan), imbas klip dan transisi.

Seakan itu nir cukup, studio pula termasuk pelaksanaan-pelaksanaan tambahan misalnya editor audio, penyajian CD / MenuMaker, dan indera konversi buat hasil produksi pada MP4, FLV, AVI, WMV, MOV, animasi GIF, audio MP3, dan lain-lain.

## B. FUNGSI CAMTASIA

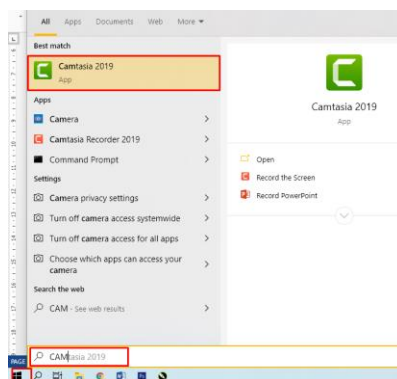
Camtasia Studio mempunyai kemampuan buat menyimpan video output menurut rekaman (record screen) pada tiga type arsip sehabis format dan direndering yaitu diantaranya :

1. Menyimpan arsip pada bentuk video yg umumnya dikenal menggunakan type arsip menggunakan ekstention avi, mpg, wmp. Hal ini bisa diputar dimedia player atau Quick Time, menggunakan acara ini bisa mengatur pengoperasian video sinkron menggunakan keinginan, contohnya bila ingin meningkatkan kecepatan movie atau ingin balik keawal dan lain sebagainya.
2. Meyimpan pada bentuk Macromedia Flash Player yg memiliki type ekstention SWF. Pada type ini bisa dijalankan menggunakan acara Macromedia Flash Player.
3. Penyimpanan pada bentuk html. Dimana pada type ini bisa broser ke internet sebagai akibatnya para peminat / pengguna media pembelajaran interaktif ini bisa mengakses lewat internet.

## C. CARA MENGGUNAKAN CAMTASIA

Untuk memulai Camtasia Studio tiga, merupakan beberapa cara yaitu :

1. Klik tombol start
2. Letakkan pointer mouse kita dalam acara yg kita inginkan. Maka sajian acara akan timbul.
3. Arahkan dan klik pointer mouse kita dalam Camtasia studio akan mulai bekerja.



Gambar 1. aplikasi camtasia 2019



Gambar 2. proses buka aplikasi

### Tampilan awal Camtasia Studio 2019

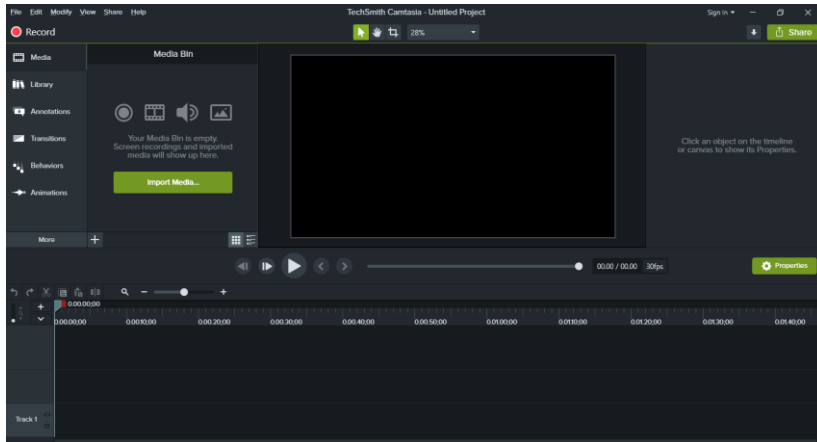


Gambar 3. halaman awal camtasia

Halaman awal camtasia 2019 terdapat tiga menu:

1. New Project  
New Project digunakan untuk membuat project baru di camtasia dimana hanya terdapat halaman kosong untuk kemudian digunakan melakukan editing video dan lain sebagainya.
2. New recording  
New Recording digunakan untuk menentukan tampilan awal pada saat ingin melakukan aktifitas merekan di layar monitor, tampilan bias fullscreen, bisa costum dan bisa menentukan apakah ada tampilan video atau juga setting audio
3. Open Project  
Open Project digunakan untuk membuka project yang sudah tersimpan sebelumnya di computer masing-masing

## Lembar Kerja Yang Ada pada Camtasia Studio 2019



Gambar 4. lembar kerja camtasia

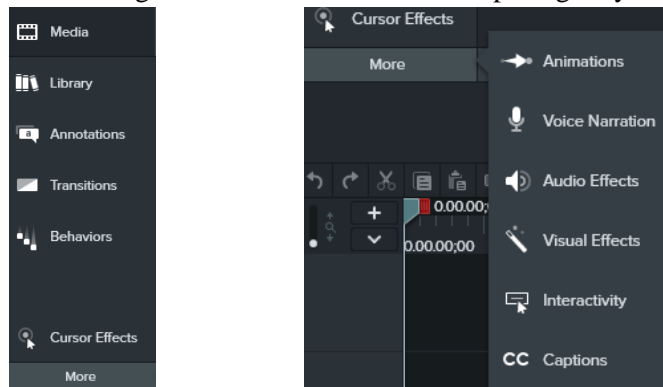
Lembar kerja yg terdapat pada Camtasia Studio yaitu :

1. Toobar, terdiri menurut toolbar baku dan toolbar formatting yg diletakkan pada atas areal kerja.



Gambar 5. toolbar standar camtasia

2. Task List, dalam bagian ini terdiri menurut beberapa bagian yaitu :

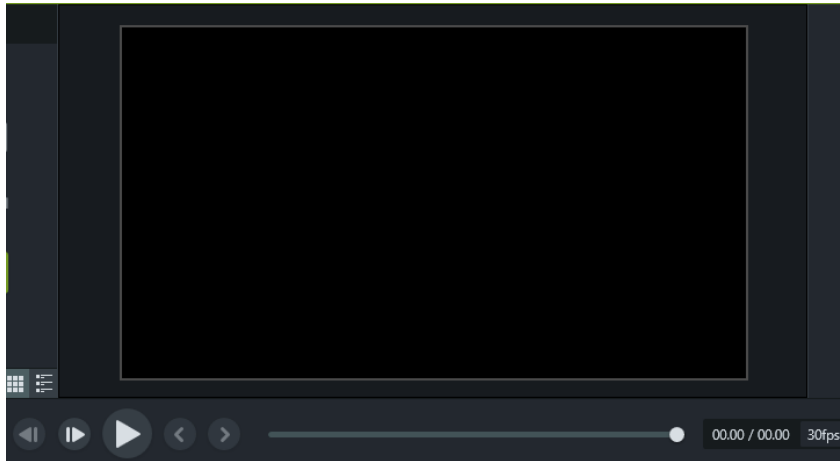


Gambar 6. tasklist camtasia

- 1) Media

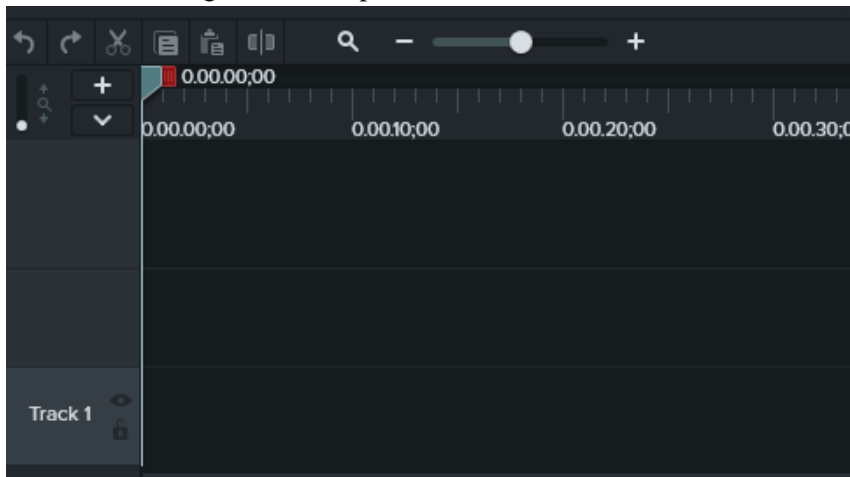
Media berisi daftar media yang digunakan dalam membuat editing video dan juga digunakan untuk menambah gambar, suara, video dan lain-lain

- 2) Library  
Library berisi daftar template icon, intro, lower thirds, motion background, music track dan outros
  - 3) Anotations  
Anotations berisi callout dalam bentuk teks maupun shape
  - 4) Transitions  
Transitions digunakan untuk memberikan animasi efek pergerakan ketika pindah dari gambar satu ke gambar berikutnya
  - 5) Behaviors  
Behaviors digunakan untuk memberikan efek pada teks maupun objek yang lainnya
  - 6) Animations  
Animations berisi zoom and pan dan animasi objek
  - 7) Cursor Effects  
Cursor Effect digunakan untuk memberikan efek pada kursor bisa dalam bentuk cursor highlight, cursor magnify dan lain-lain
  - 8) Voice Narration  
Voice Narration digunakan untuk membuat dubbing audio (merekam suara) untuk melengkapi video yang belum ada keterangan suara
  - 9) Audio Effects  
Audio Effects digunakan untuk membersihkan suara yang kurang jernih atau noise removal, audio compression, clip speed dan lain-lain
  - 10) Visual Effects  
Visual Effects digunakan untuk menghapus warna (remove a color, drop shadow, border, colorize dan lain-lain)
  - 11) Interactivity  
Interactivity digunakan untuk membuat quiz interaktif
  - 12) Captions  
Caption digunakan untuk menambahkan keterangan (option) pada objek tertentu
3. Layer Preview, merupakan dipakai buat melihat dan menjalankan output menurut record suatu proyek.



*Gambar 7. layer preview*

4. Time Line, merupakan area buat menyusun output menurut proyek dengan cara klik dan drag menurut clip bin.



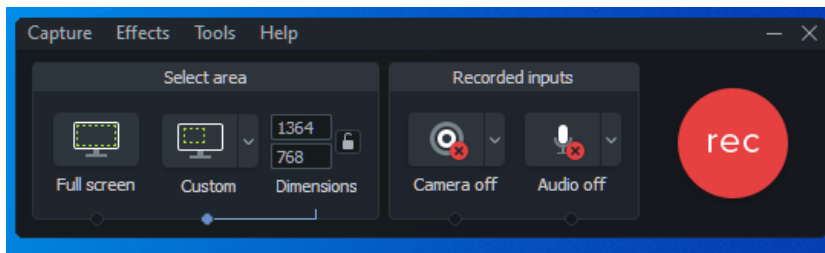
*Gambar 8. timeline*

5. record

record digunakan untuk melakukan aktifitas merekam apa yang kita lakukan di layar monitor kita, apabila ingin mulai merekam layar, pastikan klik tombol record terlebih dahulu atau bisa melalui tombol start ketik camtasia recorder, kemudian muncul gambar seperti dibawah ini :



Gambar 9. tombol merekam



Gambar 10. camtasia recorder

Sebelum melakukan recording, kita bisa setting tampilan terlebih dahulu seperti yang terlihat di layar monitor, jika kita ingin merekam dengan tampilan satu layar penuh, maka pilih fullscreen, tetapi jika ingin hanya sebagian aja kita bisa mengukon custom atau berdasarka dimensi, kemudian kita juga bisa mengaktifkan camera dan audio jika diperlukan. Selanjutnya untuk memulai merekam bisa menggunakan tombol F9 dan untuk mengakhiri dengan menekan tombol F10 pada keyboard.

Proses perekaman relatif gampang dilakukan. Hasilnya mampu disimpan pada format bawaan Camtasia atau diedit lang-sung melalui fungsi edit video yg terdapat pada pada pelaksanaan ini. Pada fungsi edit, Anda mampu menambahkan titel, teks, dan objek menarik lain pada pada video yg baru Anda rekam. Aplikasi ini telah menyedia-kan poly tema buat pembuatan titel. Jadi, Anda relatif mengisi teksnya saja. Di fungsi edit Anda pula mampu mengganti resolusi video menggunakan gampang.

Setelah melalui proses edit, selanjutnya Anda dihadapkan dalam fungsi Produce. Di sini Anda disuguhkan aneka macam format video. Pilih galat satu dan klik "Next", Camtasia akan menghasilkan output rekaman yg telah diedit ke pada format video pilihan Anda.

Satu fungsi yg menarik menurut versi 2019 ini merupakan hubungan menggunakan mobile device. Melalui sebuah apps pada Google Playstore atau menggunakan men-scan barcode, hubungan menggunakan smartphone mampu

dilakukan secara 2 arah. Selain itu, pelaksanaan ini pula mendukung fungsi impor menurut Google Drive.

Camtasia Studio 2019, pelaksanaan ini menampilkan desain interface yg nyaman dilihat. Dibalut menggunakan rona hitam, pelaksanaan ini menyuguhkan lembar kerja dan timeline yg luas. Welcome Screen pula hadir sebelum Anda memulai sebuah projek dan memberikan tutorial penggunaan fungsi-fungsi yg terdapat pada Camtasia Studio 2019.

Ada 3 cara buat menghasilkan sebuah video menggunakan Camtasia, yaitu merekam eksklusif menurut kamera, impor gambar dan video yg terdapat pada hard disk, dan menghasilkan paket video sekaligus membaginya ke chanel dan kolega Anda. Untuk merekam, terdapat tool pilihan yg mampu dipakai oleh pengguna.

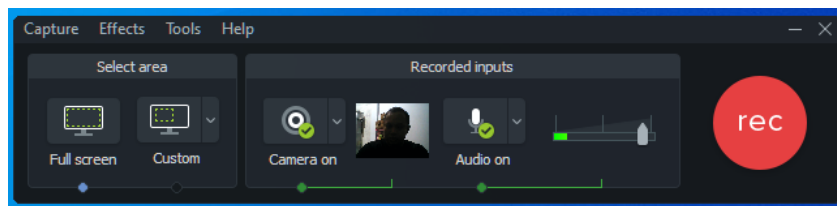


## BAB III

### Record the screen

#### A. Tahapan Recording

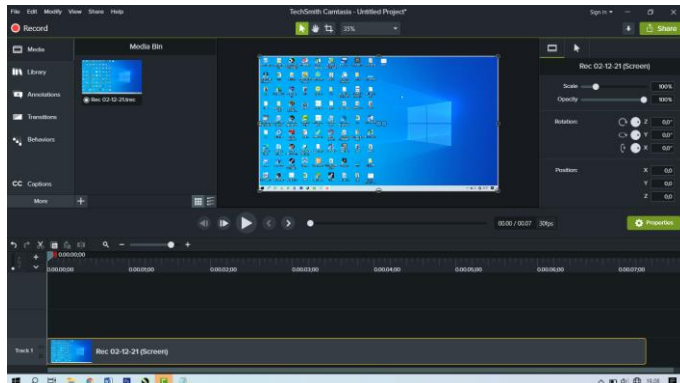
persiapan yang diperlukan untuk melakukan recording adalah pastikan kita sudah memahami apa yang akan kita rekam, atau kita ingin membuat video tutorial tentang apa? Jika kita sudah mengetahui ingin membuat video tutorial, langkah selanjutnya adalah setting pada camtasia recorder seperti gambar dibawah ini:



*Gambar 11. setting camtasia recorder*

Pilih fullscreen untuk membuat hasil recording nanti yang terekam tampak penuh satu layar, kemudian camera on diaktifkan untuk menyimpan video tampilan wajah kita, selanjutnya audio on juga diaktifkan untuk menyimpan suara kita, usahakan ketika membuat recording kamera, audio berfungsi dengan baik dan jika sudah siap semua klik tombol “rec” untuk memulai merekam atau tekan tombol “F9” pada keyboard dan tekan tombol “F10” untuk mengakhiri recording.

Setelah menekan tombol “F10” pada keyboard atau stop recording, selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini:



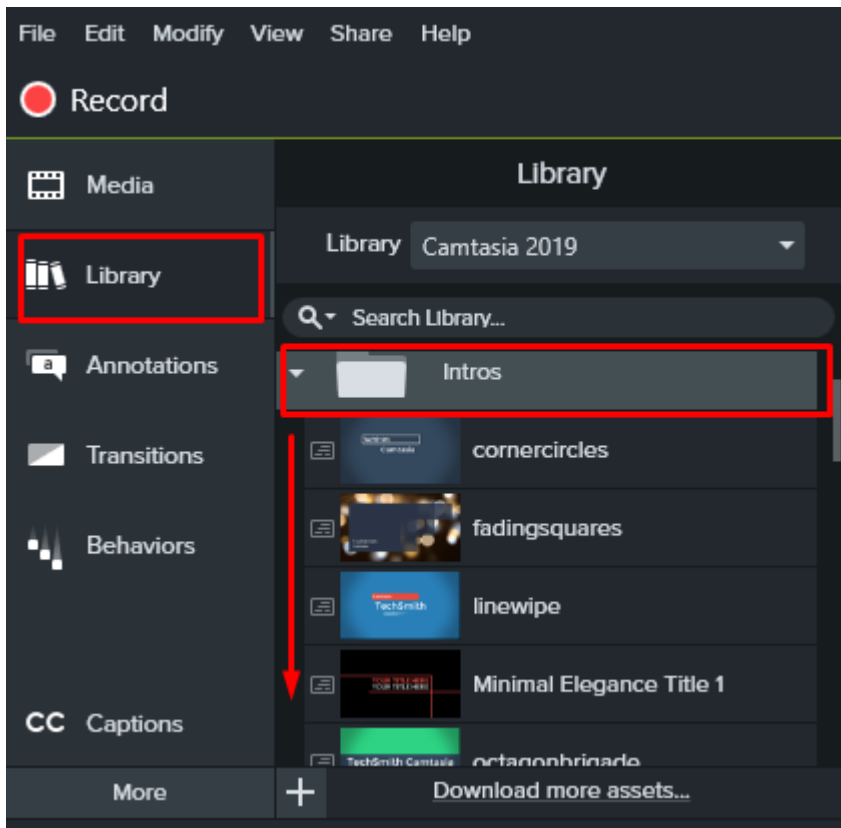
*Gambar 12. stop recording (F10)*

Gambar diatas menunjukkan hasil stop recording dimana ketika kita tekan tombol F10 pada keyboard maka hasil recording akan otomatis ditempatkan di camtasia studio untuk dilakukan editing video. Video bisa di potong bagian-bagian yang tidak digunakan bahkan bisa dihapus jika tidak digunakan.

## **B. Edit Video**

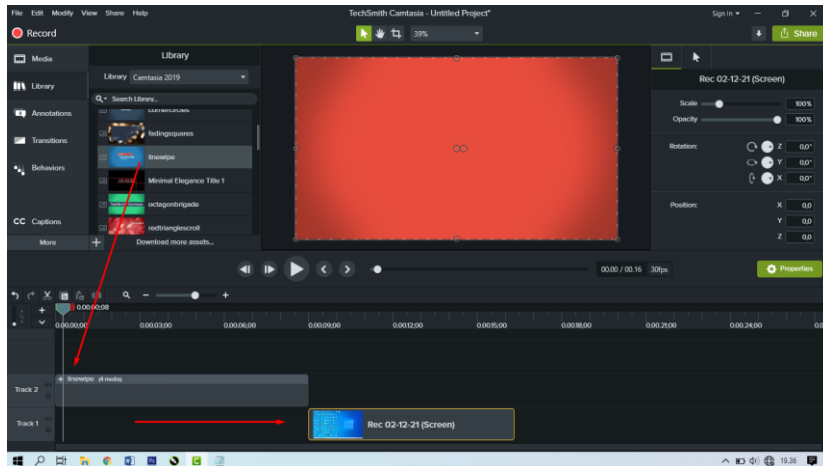
### 1) intros

Tahap selanjutnya kita tambahkan beberapa video intro bawaan dari aplikasi camtasia studio melalui menu “Library” kemudian pilih intros seperti gambar dibawah ini:



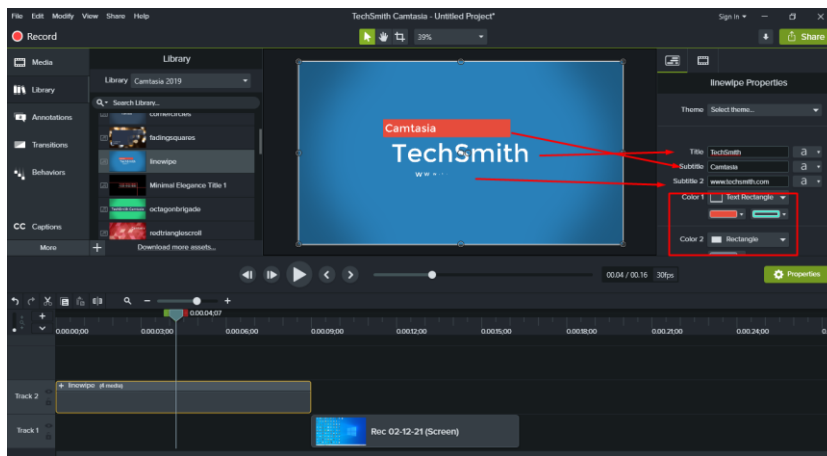
Gambar 13. intros

Pilih salah satu intros yang paling menarik menurut versi masing-masing kemudian klik dan dragging kedalam track yang ada di bagian time line bawah seperti gambar dibawah ini:



Gambar 14. contoh intros

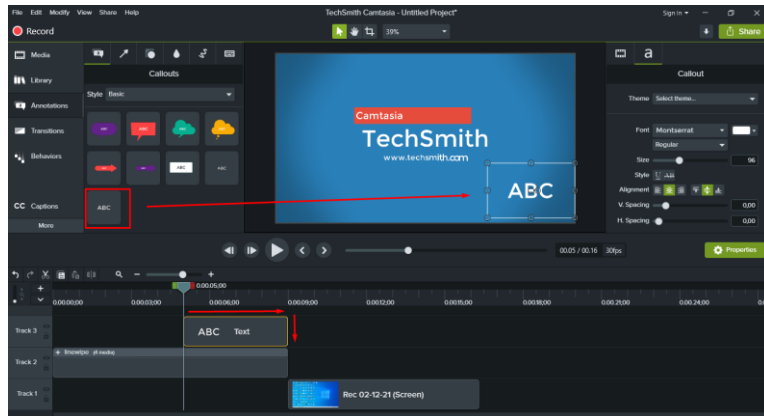
Perubahan teks bias melalui properties disebelah kanan seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 15. edit teks dan warna

## 2) annotations

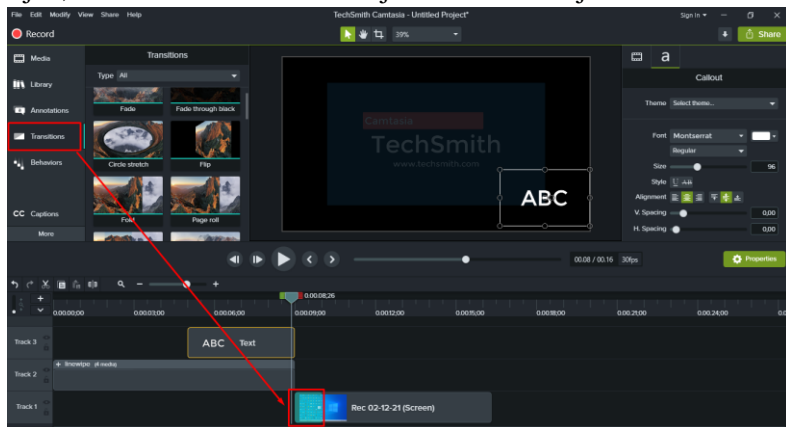
Annotations adalah fasilitas untuk menambah callout atau teks tambahan jika diperlukan



Gambar 16. annotations

### 3) Transitions

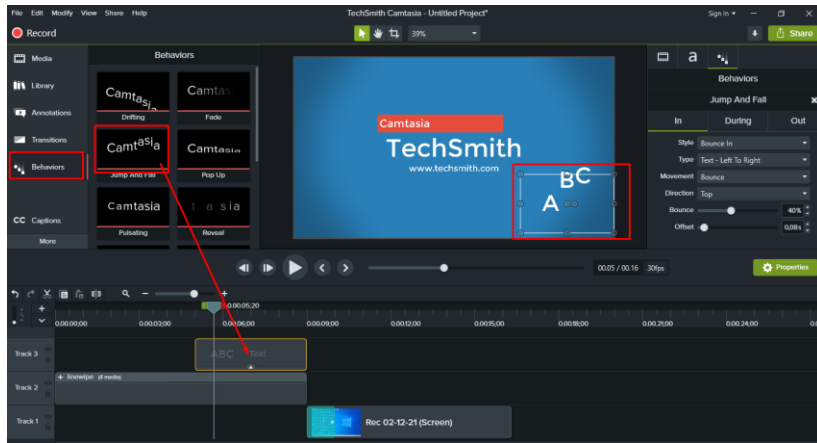
Transitions digunakan untuk memberi efek gerak ketika pindah objek, bisa diletakkan di awal objek atau akhir objek



Gambar 17. transitions

### 4) Behaviors

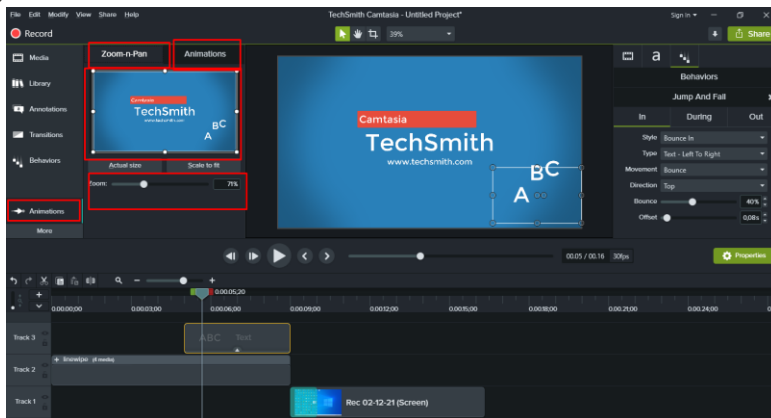
behaviors digunakan untuk memberi efek gerak pada teks atau memberi animasi pada teks supaya tampak lebih menarik, cara memberikan behaviors dengan cara pilih salah satu behaviors kemudian klik dan drag ke teks atau tulisan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 18. behaviors

### 5) Animations

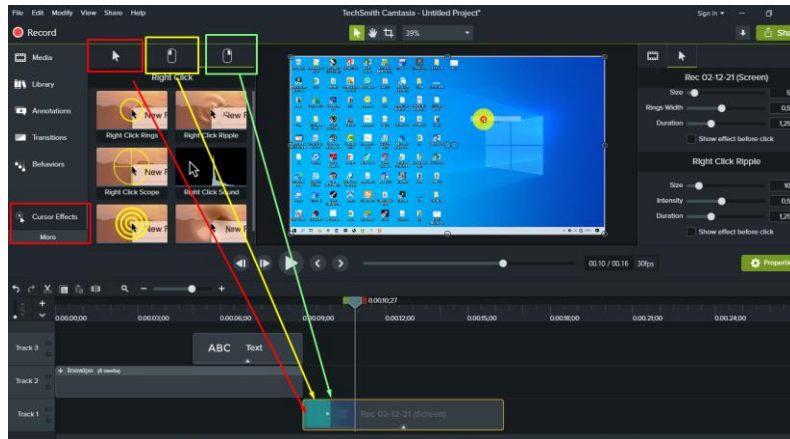
Animations berisi zoom and plan dan animasi objek apabila diperlukan untuk memperbesar sebagian tampilan bisa menggunakan zoom and plan dan bisa untuk memberikan animasi tambahan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 19. animations

### 6) Cursor Effects

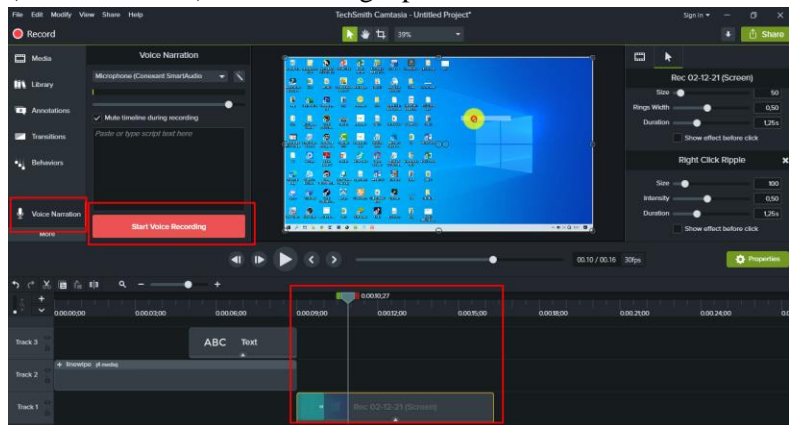
Tambah Cursor Effect untuk memberikan efek pada kursor apabila kursor bergerak dan tambah efek kursor ketika klik kiri dan klik kanan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 20. cursor effect

## 7) Voice Narration

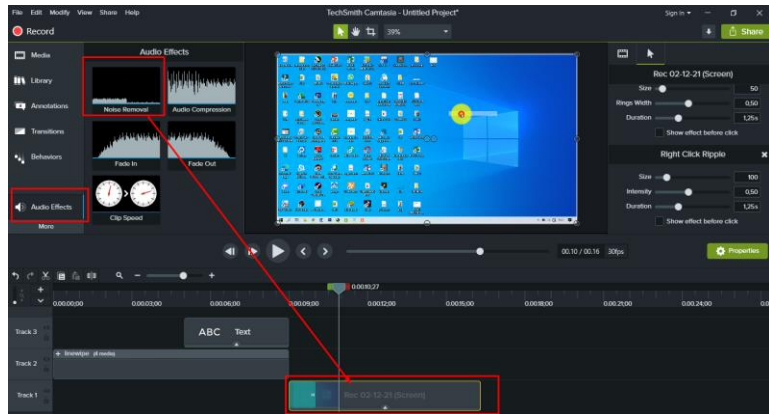
Apabila memerlukan adanya suara tambahan bisa menggunakan fasilitas Voice Narration digunakan untuk membuat dubbing audio (merekam suara) untuk melengkapi video



Gambar 21. voice narations

## 8) Audio Effects

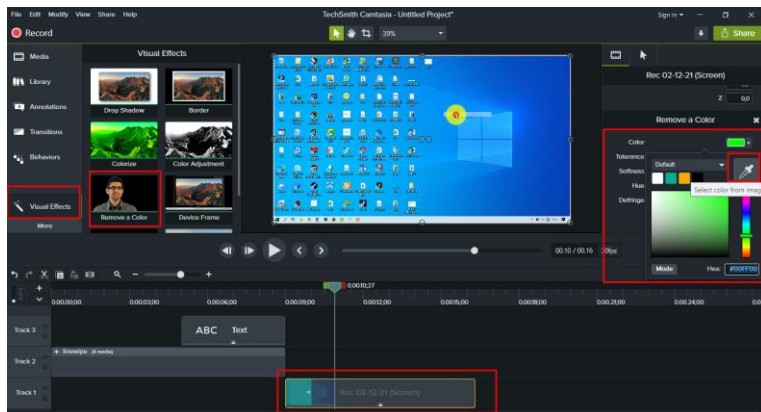
Audio Effects digunakan untuk membersihkan suara yang kurang jernih atau noise removal, audio compression, clip speed dan lain-lain seperti gambar dibawah ini:



Gambar 22. audio effects

## 9) Visual Effects

Visual Effects digunakan untuk menghapus warna (remove a color), drop shadow, border, colorize dan lain-lain seperti gambar dibawah ini:



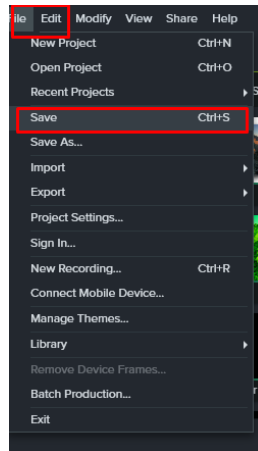
Gambar 23. remove background

## C. Simpan project dan render

Tahap akhir yaitu menyimpan project dan render objek

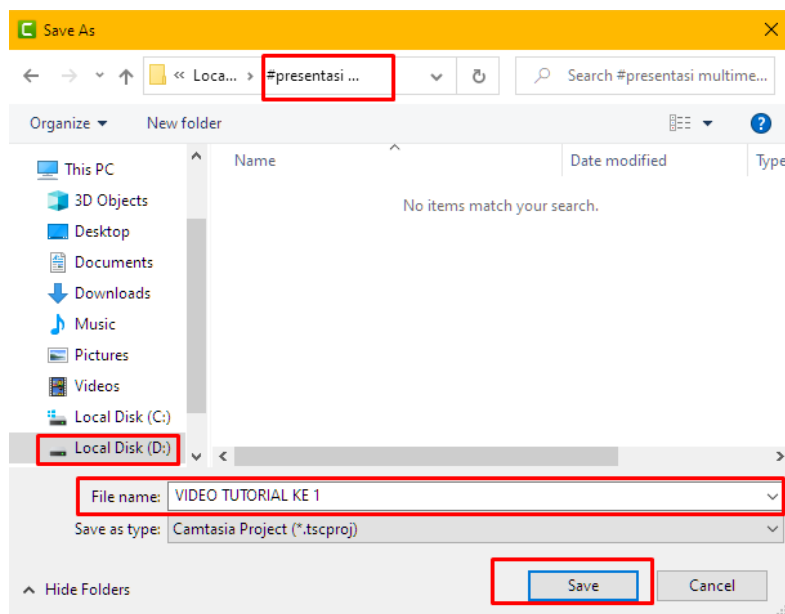
- 1) Cara menyimpan project sama seperti menyimpan file pada umumnya yaitu pilih menu file, pilih save project





Gambar 24. save project

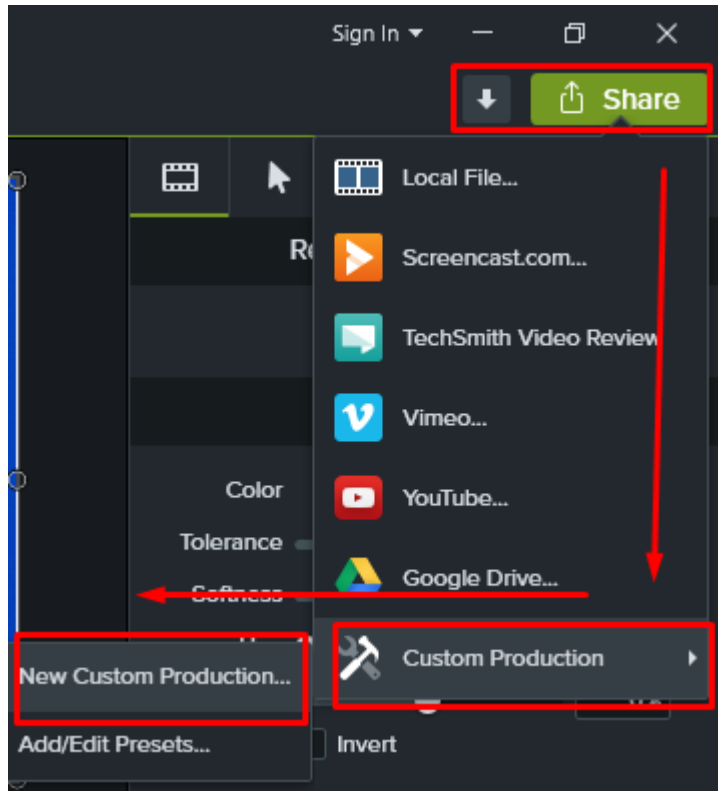
2) Selanjutnya tentukan letak penyimpanan project



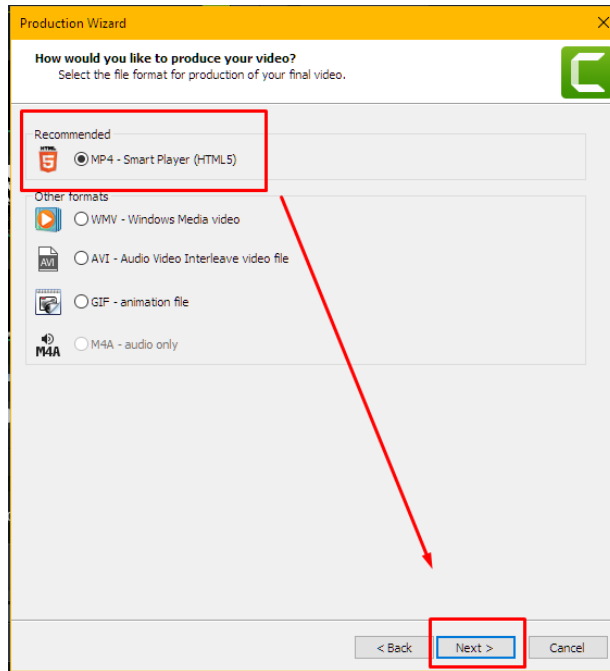
Gambar 25. directory project

3) Render project

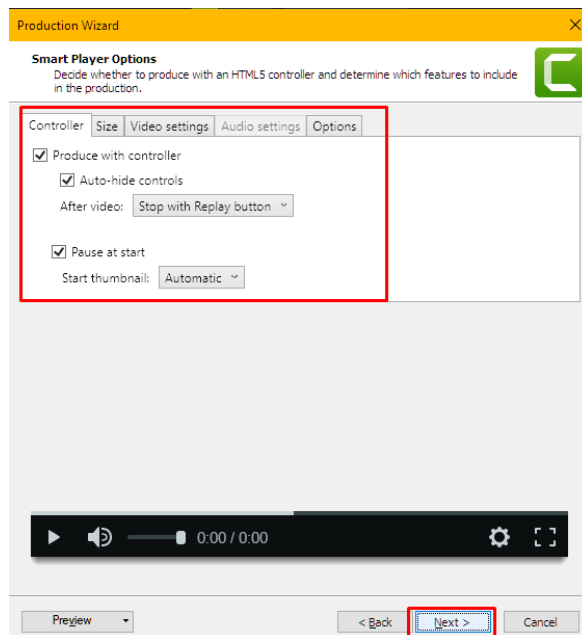
Tahap akhir adalah menyimpan dalam tipe file yang direkomendasikan yaitu disimpan atau dirender menjadi file .mp4 seperti dibawah ini:



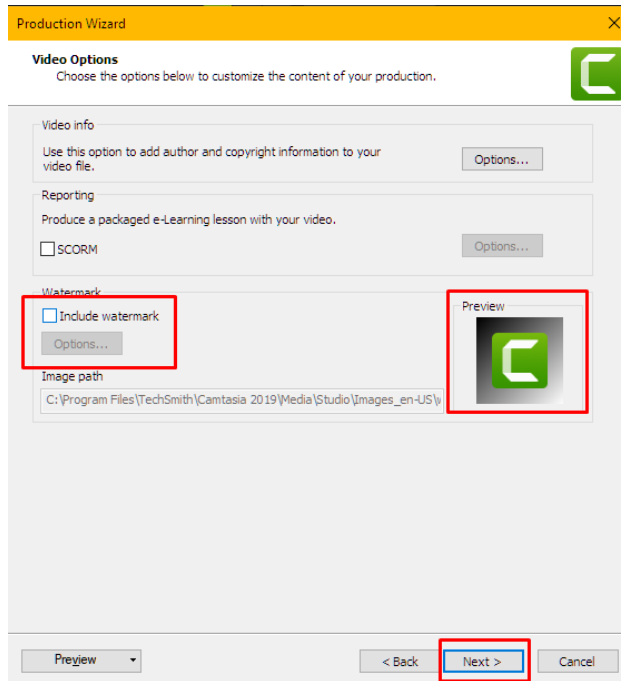
Gambar 26. custom production



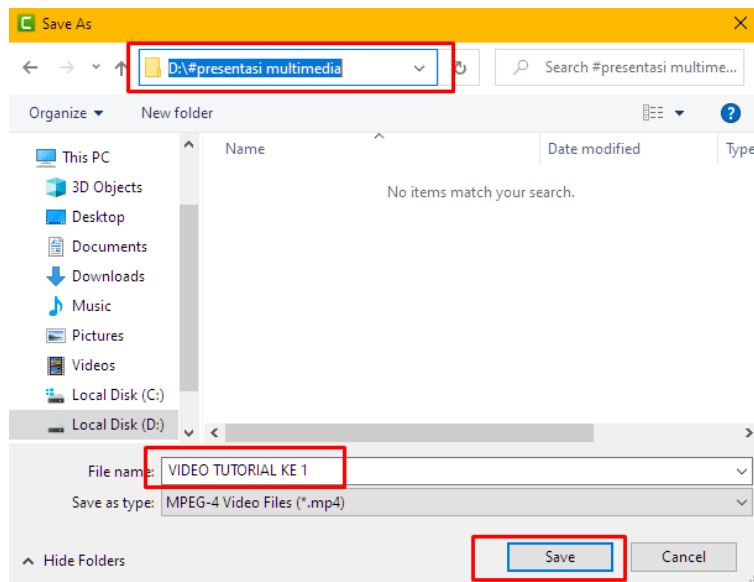
Gambar 27. video recommended



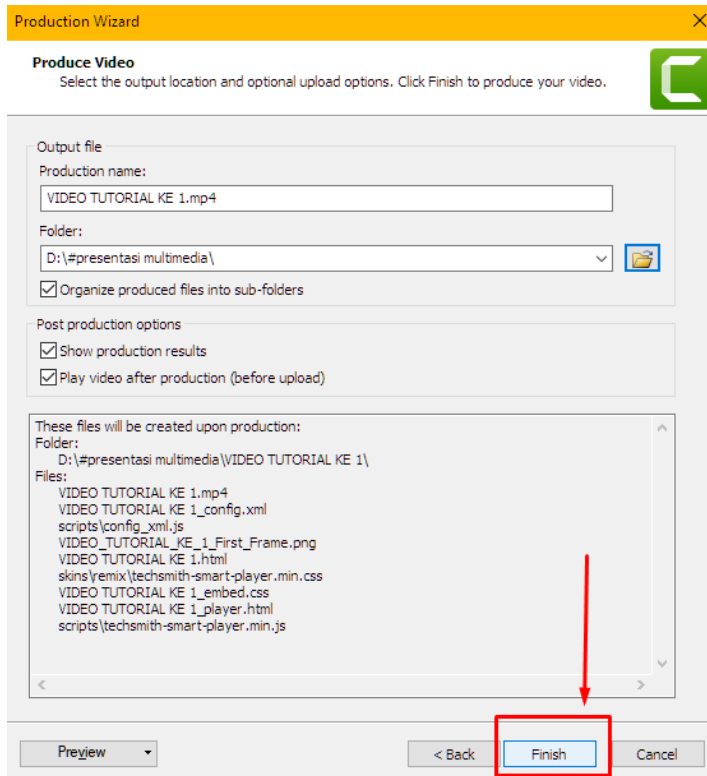
Gambar 28. smart player



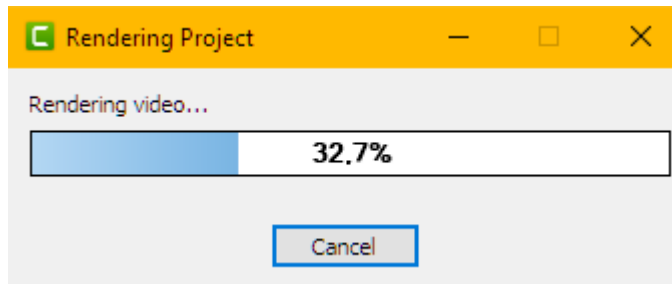
Gambar 29. watermark



Gambar 30. direktory hasil



Gambar 31. output video



Gambar 32. rendering

## BAB IV

### FORMAT VIDEO

#### A. FORMAT OUTPUT VIDEO BERBASIS DIGITAL

Terdapat berbagai macam format file video. Berikut ini macam-macam format file video beserta penjelasannya : (sites, 2021)

1. 3IVX

Bukan adalah format arsip, namun hanya sebuah codec (misalnya Divx, WMV dan Xvid) yg dikembangkan sang 3ivx Technologies. Teknologi pada dasarnya dioptimasi buat arsitektur prosesor yg beraneka ragam, termasuk platform yg menyertainya.

2. ASF ( Advanced Streaming Format / Advanced System Format )

Merupakan format yg dikembangkan sang Microsoft yg dipakai buat audio video digital. Didesain buat streaming dan menciptakan bagian framework Windows Media. ASF bisa memakai beraneka ragam codec. Tetapi pada prakteknya yg dipakai merupakan codec WMV atau WMA yg pula berdasarkan Microsoft.

3. AVI ( Audio Video Interleaved )

Diperkenalkan sang Microsoft dalam tahun 1992 menjadi bagian berdasarkan teknologi Video for Windows miliknya. File AVI menyimpan data audio dan video dalam struktur interleaved. File ini hanya berupa kontainer dan data audio video bisa dikompres memakai banyak sekali codec. Kualitas dan kapasitas tergantung dalam codec dan secara spesifik codec yg dipakai merupakan MPEG, Divx atau WMV.

4. Divx

Adalah codec, bukan format arsip. Edisi Divx pertama (tiga.11 dan sebelumnya) adalah versi hack berdasarkan codec video MPEG4 protes Microsoft. Jeroma Rota pengembang Divx, mendirikan Divx Networks dan menciptakan Divx 4, versi modern berdasarkan codec buat menghindari perkara copyright menggunakan Microsoft. Divx dalam ketika pembuatan versi lima.dua.1 merupakan adalah codec MPEG-4 layer dua.

Dikenal menggunakan taraf kompresi yg tinggi, sebagai akibatnya sangat memungkinkan memakai codectersebut buat menggandakan film DVD. Satu film DVD biasanya ukuran lima GB hingga 6 GB, dan Divx sanggup mengkompresi sampai sebagai 700 MB, menggunakan

penurunan kualitas yg sangat minim. Dengan demikian film tadi bisa tertampung pada sekeping CD.

#### 5. MJPEG ( Motion JPEG)

Adalah codec video yg mengompres masing-masing frame menjadi JPEG image yg terpisah. Kualitasnya tergantung dalam konvoi pada footage. Sebaliknya dalam video MPEG, kualitas menurun bila terdapat poly gerakan pada footage. Kekurangan berdasarkan codec ini merupakan berukuran arsip yg besar.

#### 6. MPEG

Adalah format kompresi yg distandarisasi sang Moving Picture Experts Group (MPEG), yg terbentuk sang 350 perusahaan dan organisasi. Standard-standard tadi merupakan :

- a. MPEG 1 merupakan standard pertama buat kompresi audio dan video. adalah standard encode VideoCD menggunakan resolusi aporisma hanya 352 x 288 pixel, bit-rate nir bisa dirubah dan kualitas gambar yg kurang baik. Ini pula termasuk format audio MP3.
- b. MPEG dua merupakan seri standard transport , audio dan video buat kualitas siaran televisi.
- c. MPEG tiga dikembangkan buat high-definiton television (HDTV), namun lalu ditinggalkan lantaran dipercaya MPEG dua memadai.
- d. MPEG 4 adalah pengembangan MPEG 1 mendukung Digital Rights Management (DRM) dan bit-rate encoding rendah, dan memakai codec video yg dianggap H.264 yg dilihat lebih efisien.
- e. MPEG 7 merupakan sistem formal buat menggambarkan kandungan multimedia.
- f. MPEG 21 adalah standard masa depan buat multimedia.

Codec MPEG memakai lossy compression dalam data audio video. Bagian motion video dalam standard MPEG-1 didapat berdasarkan standard Joint Picture Experts Group (JPEG) buat lossy compression gambar diam ( foto ). MPEG-1 dipakai dalam format VideoCD. Kualitas hasil dan bit-rate lebih mini daripada VCR. MPEG-dua sama menggunakan MPEG-1, namun pula menyediakan dukungan buat interlaced video ( misalnya dalam siaran TV ) dan pula mendukung Transport Stream yg dibentuk buat mentransfer video dan audio digital dalam media dan dipakai buat broadcasting.

Standard MPEG-dua ketika ini sudah ditingkat sebagai standard modern buat transmisi HDTV. Saat ini dipakai buat SVCD, DVD

menggunakan taraf bit yg bisa diubah dan mempunyai kualitas gambar yg luar biasa. DV Video adalah subformat spesifik berdasarkan MPEG-dua menggunakan taraf bit yg tetap. Format ini sangat cocok dipakai buat video editing. MPEG-4 berbasis MPEG-1 dan MPEG-dua, namun terdapat tambahan fitur misalnya dukungan VRML buat rendering 3D, arsip komposit berorientasi objek (termasuk audio, video dan impian reality modelling), dukungan buat DRM dan banyak sekali macam interaktivitas.

Kontainer buat kandungan MPEG-4 merupakan MP4 g) OGM ( Ogg Media File ) merupakan format kontainer buat audio, video dan subtitle. Sebagaimana AVI, format ini pula mendukung multiple audio track, bahkan menggunakan format yg tidak sama (misalnya MP3 dan WAV). OGM pula memungkinkan integrasi audio Ogg Vorbis.

#### 7. WMV ( Windows Media Video )

Adalah bagian berdasarkan sistem Windows Media protes Microsoft. Adalah sebuah codec buat mengencode film dan mentransform slide show yg berisi format bitmap kedalam video terkompres. WMV sebenarnya merupakan versi proprietary berdasarkan MPEG-4. Video Stream tak jarang dikombinasikan menggunakan Audio Stream pada format WMA, menggunakan video WMV yg dikemas kedalam kontainer AVI atau ASF.

#### 8. 3GP (3GPP format arsip)

Adalah sebuah multimedia container format yg ditetapkan sang Third Generation Partnership Project (3GPP) buat 3G UMTS jasa multimedia, yg dipakai pada 3G ponsel, namun pula bisa dimainkan dalam beberapa 2G dan 4G telepon.

#### 9. Flash Video

Adalah sebuah wadah format arsip yg dipakai buat mengirim video melalui Internet memakai Adobe Flash Player (awalnya diproduksi sang Macromedia) versi 6-10. Konten video flash pula mungkin tertanam pada pada SWF arsip. Ada 2 format arsip video yg tidak sama didefinisikan sang Adobe Systems dan didukung pada Adobe Flash Player: FLV dan F4V.

Audio dan video FLV data diencode pada cara yg sama waktu mereka berada pada arsip SWF. Yang terakhir format arsip F4V berdasarkan dalam basis ISO format arsip media dan mulai didukung menggunakan Flash Player 9 Update tiga.

#### 10. Matroska



Adalah format multimedia gratis (open source format). Format ini, menggunakan perluasan arsip berdasarkan “.MKV”, berdasarkan dalam EBML (Extensible Binary Meta Language), yg memungkinkan perubahan wajib dilakukan menggunakan gampang bila perlu, tanpa melanggar mendukung arsip lama. Inilah sebabnya mengapa dikatakan bahwa “Matroska didesain menggunakan masa depan pada pikiran”.

Matroska bukanlah video codec misalnya yg tak jarang berpikir buat sebagai, namun sebuah wadah, atau sebuah amplop yg bisa menampung poly codec yg tidak sama dalam saat yg sama. Sesuai namanya (Rusia boneka berbentuk telur yg terkandung pada satu sama lain) Matroska bisa berisi video (DivX, Xvid, RV9, dll), suara (MP3, MP2, Ogg, AC3, AAC, DTS, PCM), dan sub judul (SRT, ASS, SSA, USF, dll) pada arsip yg sama. Tujuan pengembangan Matroska merupakan buat menaruh yg fleksibel dan lintas-platform cara lain ke AVI, ASF, MP4, MPG, MOV, dan RM. Fitur utamanya termasuk cepat mencari, pemulihan kesalahan tinggi, modularly diperpanjang, dipilih subjudul dan audio stream, bab entri, menu, dan streamable melalui internet. Contoh sebuah arsip Matroska arsip video yg lengkap yg mencakup genre video dan audio streaming, dan sub judul dan sistem menu.

## **B. FORMAT OUTPUT VIDEO BERBASIS OPTIK**

### **1. VCD**

VCD merupakan singkatan menurut Compact disk digital video. Sesuai menggunakan namanya, VCD adalah sebuah keping CD yg nir hanya mampu dipakai buat menyimpan data bunyi misalnya CD akan tetapi pula mampu menyimpan video.

Disk ini pertama kali timbul buat menyimpan home video yg dipakai buat mendistribusikan film. Disk ini adalah disk yg mempunyai berukuran baku yaitu 120 mm misalnya optical disk CD biasanya.

Untuk perkembangannya, VCD awalnya dibentuk dalam tahun 1993 sang Sony, Philips, Matsushita, dan pula JVC. Jenis optical disk ini adalah disk yg dikembangkan menurut produk sebelumnya yaitu CD yg telah dibentuk terlebih dahulu pada tahun 1982.

Sesungguhnya dalam tahun 1987, Philips telah pernah menciptakan sebuah VCD yg sanggup menyimpan video yg lalu dianggap menggunakan CD-V. Akan namun berukuran yg mampu disimpan hanya lebih kurang lima mnt sebagai akibatnya produk ini diskontinu pada tahun 1991.

Pada tahun baru 1990-an dalam engineer lalu melakukan penelitian tentang cara buat mendigitalisasi dan mengompres frekuensi video

sebagai akibatnya bisa membentuk video yg irit penyimpanan dan pula loka penyimpanannya yg lalu dianggap menggunakan Video CD atau VCD.

VCD adalah keliru satu produk yg relatif sukses dalam beberapa masa, akan namun menggunakan keluarnya CD-R yg menciptakan industri perfilman sebagai terancam menggunakan pencurian digital, maka pembuatan VCD ini lalu dihentikan. apabila pun terdapat umumnya VCD akan diproteksi.

Untuk jenisnya, ini kami mempunyai beberapa fakta tentang jenis menurut VCD ini. Jenis tadi merupakan :

b. VCD 2.0

Merupakan VCD yg dirilis dalam tahun 1995. Kelebihan menurut jenis VCD ini merupakan tentang fitur tambahannya apabila dibandingkan menggunakan VCD biasanya yaitu merupakan penambahan resolusi, kemampuan buat fast forward dan rewind.

c. VCD ROM

VCD ROM merupakan sebuah output kembangan VCD yg dikenalkan dalam tahun 1997. Sama misalnya VCD 2.0, jenis VCD ini mempunyai kemampuan lebih yaitu buat menciptakan disk hibrid yaitu VCD dan CD ROM

d. VCD internet

Untuk jenis VCD selanjutnya merupakan VCD Internet. VCD ini diperkenalkan dalam tahun yg sama yaitu 1997. Jenis VCD ini relatif unik lantaran bisa dipakai buat menghubungkan video dan data internet.

e. Super VCD

Merupakan VCD yg dipakai buat menyimpan video menggunakan bitrate yg tinggi yaitu MPEG-1 atau variable bit rate lain. Jenis VCD ini adalah jenis VCD yg paling dekat menggunakan format DVD. (Boston, 2021)

## 2. DVD

DVD adalah disk optik generasai ke 2 menurut pengembangan CD (Compact Disc) dimana menjadi media penyimpanan optik yg acapkalikali dipakai buat menyimpan video, audio dan data. Teknis penyimpanan data memakai DVD adalah galat satu teknologi tertua yg masih relevan dipakai hingga ketika ini, dimana segalanya hampir serba digital. Dari segi fisiknya DVD sama menggunakan CD (Compact Disc) tetapi mempunyai

kapasitas 6 kali lebih tinggi. Nah, disparitas kapasitas inilah yg membuatnya lebih populer.

DVD mempunyai kapasitas penyimpanan 4,7 GB single layer yg bisa memutar video atau film beresolusi 720x480 piksel. Itulah kenapa poly orang yg lebih menentukan DVD menjadi media buat memutar film. (BEARDTEKNO, 2021)

### 3. LaserDisk

LaserDisc ( LD ) adalah format video rumahan dan media penyimpanan cakram optik komersial pertama , awalnya dilisensikan, dijual dan dipasarkan sebagai MCA DiscoVision (jua dikenal hanya sebagai "DiscoVision") pada Amerika Serikat dalam tahun 1978. Ini bukan format digital sepenuhnya dan menyimpan frekuwensi video analog. (wikipedia,

<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/LaserDisc&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search, 2021>)

### 4. Bluray

bluray merupakan jenis kualitas arsip film yg terbaik berdasarkan seluruh urutan kualitas arsip film yg pernah dibentuk waktu ini. Bluray adalah disk format optik yg dipercaya sebagai generasi penerus DVD. Bluray didesain menggunakan format high definition (HD) menggunakan banyak sekali kemampuan misalnya HD video playback, menulis (writing), dan merekam (recording).

Bluray mempunyai resolusi tertinggi mencapai 1920x1080 (disingkat sebagai 1080p) dan 1280x720 (disingkat sebagai 720p). Perlu engkau ketahui bahwa semakin akbar resolusi arsip film, maka akan semakin indah pula kualitas gambar filmnya buat ditonton. Selain itu, bluray pula didukung menggunakan kualitas gambar dan audio yg sangat baik. Sebagai catatan, apabila engkau ingin mengunduh film berkualitas Bluray berdasarkan internet maka dibutuhkan spesifikasi personal komputer yg tinggi lantaran apabila spesifikasinya rendah gambarnya akan patah-patah atau bahkan nir bisa ditonton. Selain itu pula dibutuhkan koneksi internet yg cepat buat mendownload arsip film, atau film akan sangat usang buat mampu didownload (bahkan acap kali gagal). (FERANIDITHA, 2020)

## **BAB V**

### **TIPS HASIL RECORDING MAKSIMAL**

#### **A. TEMUKAN RUANGAN YANG TEPAT**

Pilihlah sebuah ruangan atau kamar yang bias membuat kita bias bekerja dengan nyaman, ruangan tidak harus luas dan besar dan tidak terlalu sempit. Ruangan yang cukup tenang dan jauh dari kebisingan adalah salah satu ruangan yang bagus untuk digunakan sebagai runag rekam. Pilih ruangan “tidak“ yang menggunakan alas atau lantai kayu karena lantai kayu akan dengan mudah memantulkan suara. Hindari ruangan dengan pintu besi, karena hal tersebut juga dapat memantulkan suara. Akan lebih baik jika dalam ruangan tersebut terdapat karpet, karena karpet akan membantu menyerap sebagian besar suara sehingga akan mengurangi suara yang mungkin dapat dipantulkan

#### **B. SIAPKAN PERLENGKAPAN MEREKAM**

1. Mikrofon
2. Popping shield
3. Software recording dan editing

#### **C. BUAT SCRIPT UNTUK CERITA**

Script untuk mempermudah kita pada saat melakukan editing dan mempermudah talent saat melakukan take voice. Kita bias menggunakan software office untuk membuat script yang dimaksudkan atau dapat dibuat dalam bentuk print out

#### **D. MULAI MEREKAM**

Setelah menyiapkan seluruh perlengkapan dan ruangan yang akan digunakan untuk merekam, selanjutnya kita bias memulai untuk proses merekam. Setelah merekam selesai, coba dengarkan hasil rekaman yang sudah diambil dengan menyiapkan catatan.

## Tugas

- *Membuat video tutorial menggunakan camtasia recorder sebagai software capture video dan camtasia studio sebagai software editing*
- *Durasi kurang lebih 15 menit dilengkapi dengan intro, transisi, callout, outro dan lain-lain*

## BAB VI

### ADOBE FLASH

#### A. Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash (awal namanya Macromedia Flash) merupakan salah satu aplikasi personal komputer yg adalah produk unggulan berdasarkan Adobe Systems. Adobe Flash dipakai buat menciptakan gambar vektor juga animasi gambar tersebut.

Berkas yg didapatkan berdasarkan aplikasi ini memiliki arsip extension swf dan bisa diputar pada penjelajah web yg sudah dipasang Adobe Flash Player. Flash adalah alat satu acara buat menciptakan animasi yg sangat handal dibandingkan menggunakan acara lain lantaran pada hal berukuran arsip berdasarkan hasil animasinya lebih kecil. Hasil animasi Flash poly dipakai buat menciptakan sebuah web supaya tampilannya sebagai lebih interaktif.

Adobe Flash adalah sebuah acara yg dirancang spesifik sang Adobe dan acara pelaksanaan baku authoring tool professional yg dipakai buat menciptakan animasi dan bitmap yg sangat menarik buat keperluan pembangunan situs web yg interaktif dan dinamis.

Flash dirancang menggunakan kemampuan buat menciptakan animasi dua dimensi yg handal dan ringan sebagai akibatnya flash poly dipakai buat membentuk dan menaruh dampak animasi dalam website, CD Interaktif dan yg lainnya. Selain itu pelaksanaan ini juga bisa dipakai buat menciptakan animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi dalam situs web, tombol animasi, banner, sajian interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan pelaksanaan-pelaksanaan web lainnya.

Flash sekarang bukan hanya menjadi perangkat lunak saja menggunakan nama Adobe Flash, namun juga adalah suatu teknologi animasi pada web. Jadi buat menciptakan animasi web menggunakan format Flash (SWF) kita nir wajib memakai perangkat lunak Adobe Flash, namun sanggup memakai perangkat lunak lain misalnya SwishMax, Vecta 3D, Swift 3D, Amara, Kool Moves dan masih poly lagi.

## **B. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN**

Sejarah Flash bisa ditelusuri balik ke tahun 1980-an, saat murid Sekolah Menengah Atas Jonathan Gay memakai personal komputer Apple II yg telah tua umurnya buat menciptakan acara gambar personal computer. Dia mengajukan dan mengikutsertakan acara yg dikenal menjadi SuperPaint pada pameran sains sekolah. Setelah beliau menang, acara buatannya menarik perhatian bagi pengembang aplikasi lokal Charlie Jackson.

Tahun 1993 beliau mendirikan FutureWave Software menggunakan produk pertama SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash. Tahun 1995 SmartSketch berganti nama sebagai CelAnimator. Menjelang akhir 1995, FutureWave sempat mengalami kasus finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yg saat itu didekatinya merupakan John Warnock menurut Apple, kemudian jua Adobe dan Fractal Designs.

Juli 1996 CelAnimator berubah nama balik sebagai FutureSplash Animator. Produk ini menyebabkan minat pada kalangan industri. Tak kurang menurut Microsoft yg memakai dan amat menyukainya. Disney jua sama. Ketika itu MSN ingin dibentuk mengikuti contoh televisi dan animasi-animasi full screen dibentuk menggunakan FutureSplash.

Desember 1996, Macromedia yg sedang membujuk Disney supaya menggunakan Shockwave plugin browser buat produk animatornya bernama Director mendekati Jon. Akhirnya terjadilah deal dan FutureSplash Animator berubah nama sebagai Flash 1.0. Seiring menggunakan perkembangannya, Flash berkembang dan memiliki beberapa versi yg diciptakan sampai tahun ini. Adapun riwayat produk perkembangan flash mulai menurut tahun 1996 sampai asumsi tahun 2010 merupakan menjadi berikut:

1. FutureSplash Animator (10 April 1996)
2. Flash 1 (Desember 1996)
3. Flash 2 (Juni 1997)
4. Flash 3 (31 Mei 1998)
5. Flash 4 (15 Juni 1999)
6. Flash 5 (24 Agustus 2000) – ActionScript 1.0
7. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002)
8. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0
9. Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)
10. Flash Basic 8 (13 September 2005)
11. Flash Professional 8 (13 September 2005)

12. Flash CS3 Professional (menjadi versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0
13. Flash CS4 Professional (menjadi versi 10, 15 Oktober 2008)
14. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed “Viper)
15. Terdapat juga Adobe Flash CS6

### **C. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN ADOBE FLASH**

1. Kelebihan
  - a. Merupakan teknologi animasi web yg paling terkenal waktu ini sebagai akibatnya poly didukung sang banyak sekali pihak.
  - b. Ukuran arsip yg mini menggunakan kualitas yg baik
  - c. Kebutuhan Hardware yg nir tinggi
  - d. Dapat menciptakan website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner pada web, presentasi cantik, menciptakan
  - e. permainan (game), pelaksanaan web dan handphone.
  - f. Dapat ditampilkan pada poly media misalnya Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
2. Kekurangan Adobe Flash
  - a. Pembuatan yg rumit, lantaran seluruh serba manual, mulai menurut pembuatan gambar, gerakan, sampai pembuatan fungsi tombol misalnya tombol next, prev dan lain sebagainya
  - b. Dibutuhkan ketika yg nir cepat pada pembuatannya, lantaran kita diwajibkan tahu bahasa pemrograman Java
  - c. Perangkat yg akan kita pakai wajib memiliki Adobe Flash Palyer, sebagai akibatnya mungkin terdapat beberapa pengguna yg mengalami kesulitan bila personal komputer atau perangkat yg dipakai belum terinstall Adobe Flash Player, terlebih bagi mereka yg sporadis update pelaksanaan komputernya.
  - d. Dalam pembuatannya, kita membutuhkan poly variabel buat menaruh nama dalam object yg akan kita mainkan, baik buat nama gambar, suara, gambar beranjak dan perhitungan matematik



## **BAB VII**

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Membuat Halaman Loading**

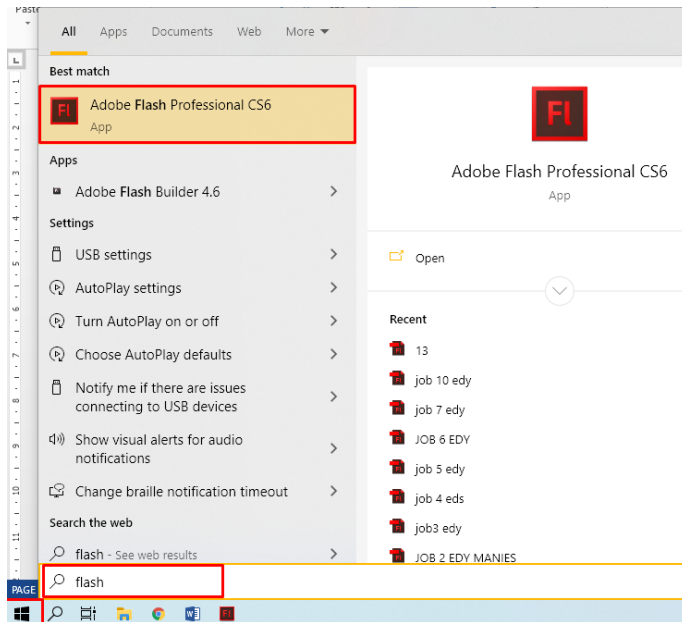
Media pembelajaran secara generik merupakan metode atau indera bantu pada proses pembelajaran interaktif menggunakan konsep multimedia. Sehingga metode ini bisa menaikkan proses belajar dan mengajar sebagai interaktif, efektif dan efisien.

Pada sebuah media pembelajaran umumnya masih ada sebuah button (objek tombol) yg berfungsi menjadi pergantian menurut page pertama ke page berikutnya dan sebaliknya.

Pada diktat ini kita akan belajar membuatnya secara sesederhana mungkin dan yg nantinya anda bisa menciptakan dan mengembangkannya supaya sebagai lebih baik lagi. Berikut langkah - langkahnya :

##### **1. Membuka aplikasi Adobe Flash CS.6**

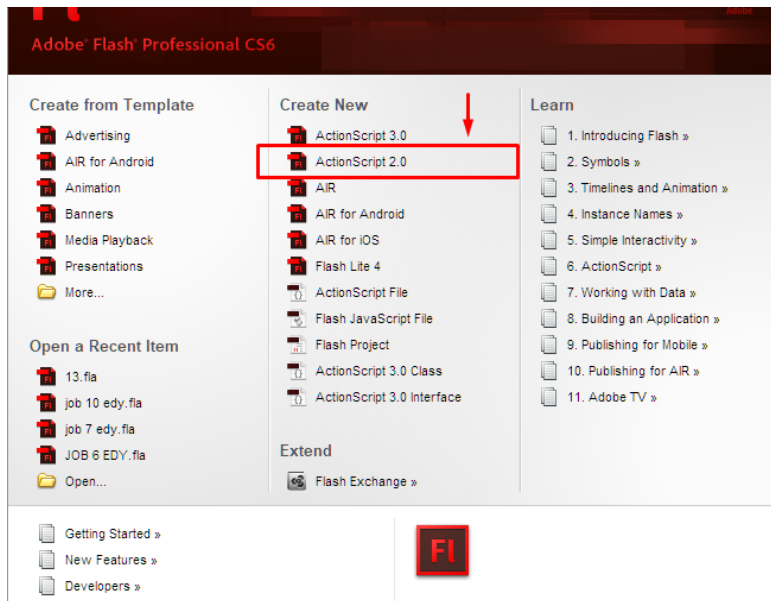
Buka aplikasi adobe flash cs.6 melalui tombol start button yang berada pada pojok kiri bawah kemudian ketik adobe flash seperti gambar dibawah ini:



Gambar 33. membuka aplikasi adobe flash

## 2. Buat halaman baru

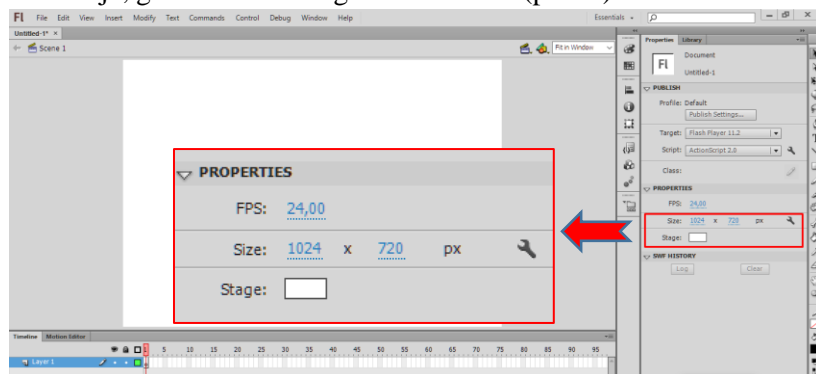
Setelah membuka adobe flash cs.6, berikutnya kita buat halaman baru dengan memilih action script 2.0 seperti gambar dibawah ini:



Gambar 34. pilih lembar kerja baru

### 3. Area Kerja

Setting area kerja melalui bagian Properties yang ada disebelah kanan area kerja, ganti ukuran dengan 1024 x 720 (pixels).

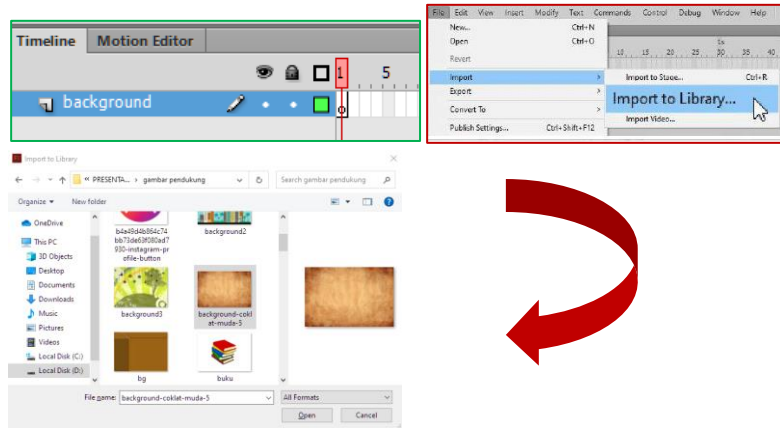


Gambar 35. setting area kerja

### 4. Ganti nama layer dan tambah background

Pada area "Timeline", gantilah nama layer dengan cara klik dua kali sebelah kiri dengan cepat, selanjutnya ganti menjadi "background" yang nantinya kita gunakan gambar latar. Tahap berikutnya masukkan

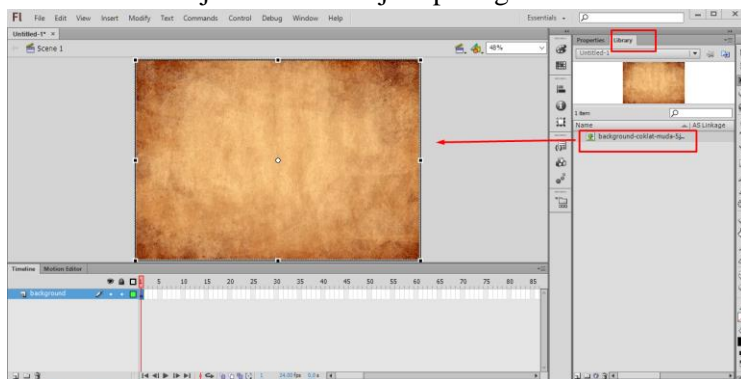
gambar, memasukkan gambar ada 2 teknik, bisa melalui Import to Stage (Ctrl+R) atau Import to Library. Kita bisa gunakan, Import to Library kemudian cari gambar yang akan kita gunakan untuk latar belakang area kerja kita seperti gambar berikut ini:



Gambar 36. import to library

## 5. Memasukkan gambar

Gambar yang sudah di import melalui library kemudian di dragging kedalam lembar kerja atau area kerja seperti gambar dibawah ini:

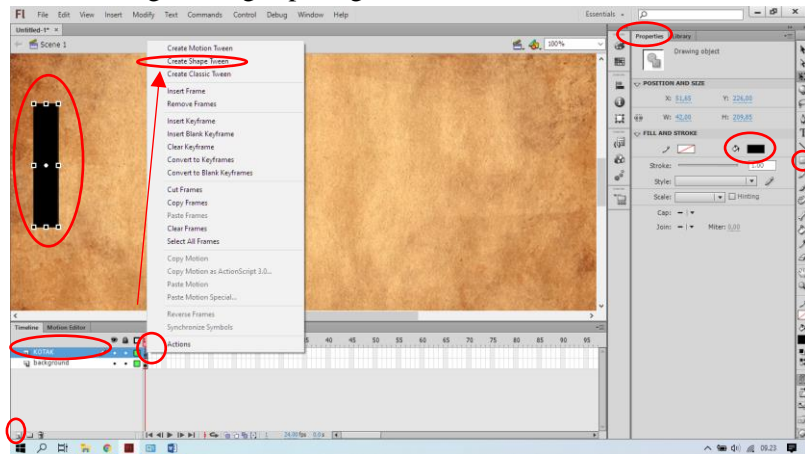


Gambar 37. masukan gambar background

## 6. Loading

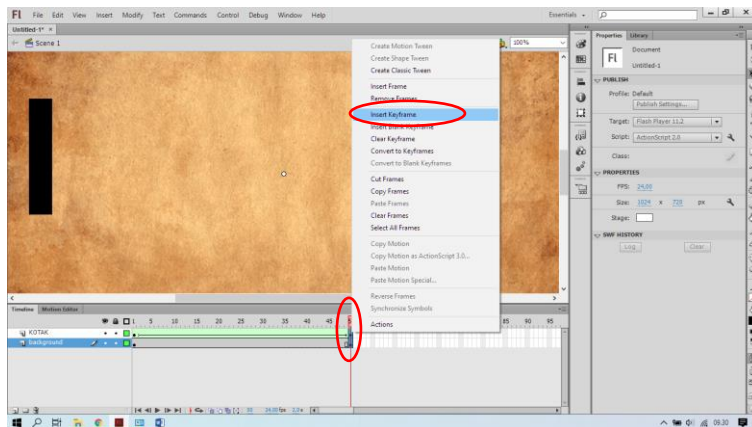
Persiapan selanjutnya membuat tampilan loading atau halaman intro di awal menjalankan presentasi multimedia. Siapkan layer baru dengan diberi nama kotak dan tambahkan objek kotak rectangle, klik

dan dragging kedalam area kerja, bisa diatur warna sesuai dengan selera masing-masing seperti gambar dibawah ini:



Gambar 38. desain halaman loading

Tahap selanjutnya setelah klik kanan pada layer kotak pilih create shape tween, kemudian pilih frame 50 pada layer kotak dan layer background kemudian klik kanan pilih insert keyframe seperti gambar berikut ini:



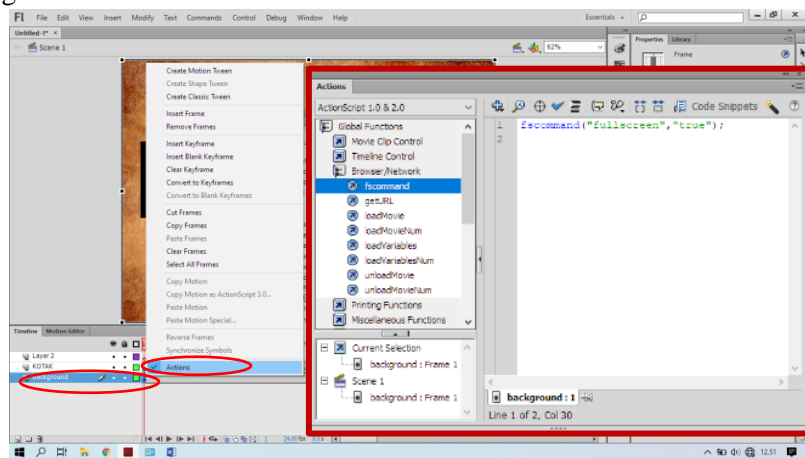
Gambar 39. animasi rectangle loading

Klik pada frame ke 50, kemudian klik objek kotak rectangle kemudian klik pada titik sebelah kanan tengah kemudian klik dan drag ke posisi paling kanan. Selanjutnya bisa ditambahkan layer loading seperti

gambar dibawah ini dan dibuat frame by frame untuk masing-masing teksnya

## 7. Script fullscreen

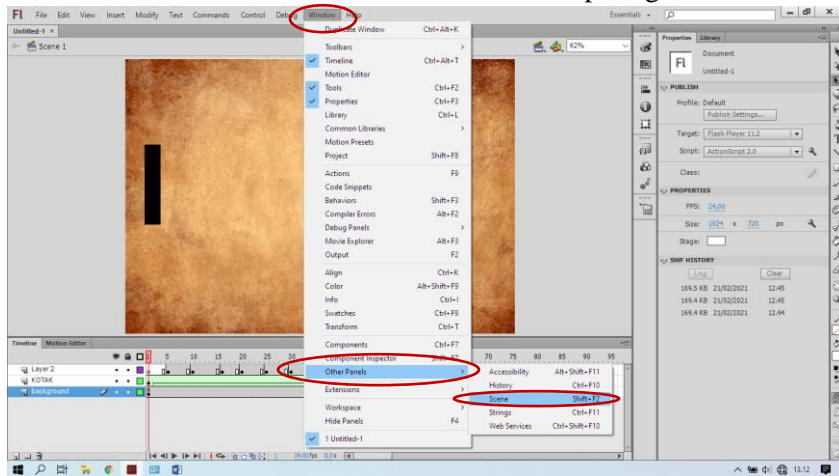
Tahap berikutnya buat script untuk tampilan fullscreen pada halaman loading dengan cara klik pada frame 1 layer background kemudian klik kanan pada frame 1, pilih action, kemudian pilih Global Function, browser/Network kemudian klik dua kali pada fscommand, selanjutnya berikan perintah `fscommand("fullscreen", "true")`; seperti gambar dibawah ini:



Gambar 40. perintah fullscreen

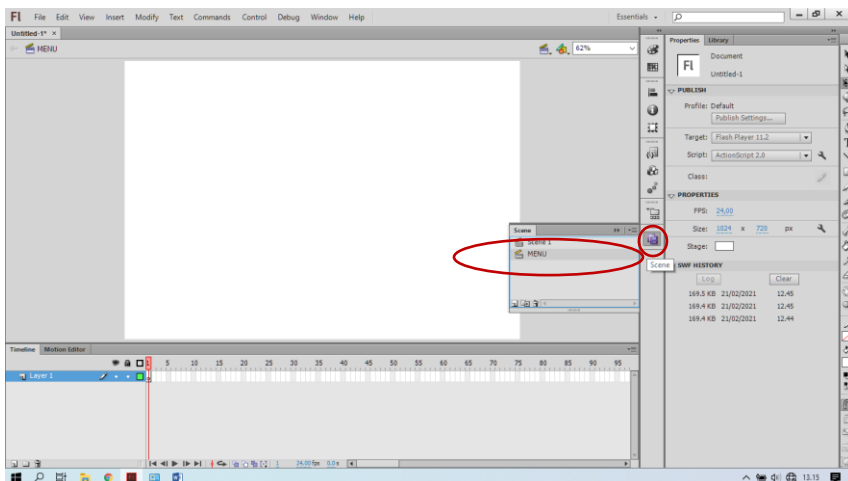
## B. Halaman menu

Pembuatan menu utama kita tambah scene baru seperti gambar berikut:



Gambar 41. menampilkan scene

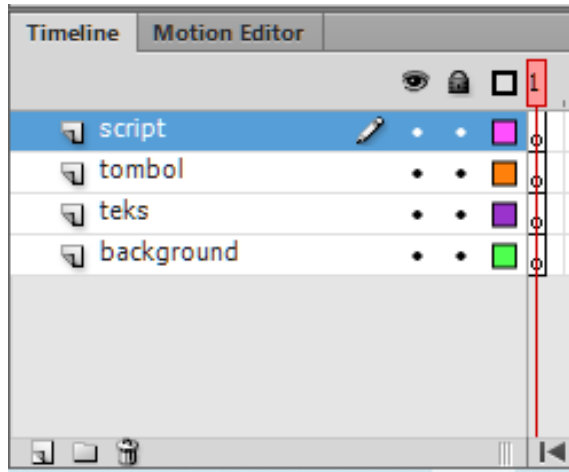
Tahap selanjutnya siapkan scene baru dengan nama menu dengan cara klik dua kali pada scene kemudian ganti nama scene seperti gambar dibawah ini:



Gambar 42. tambah scene

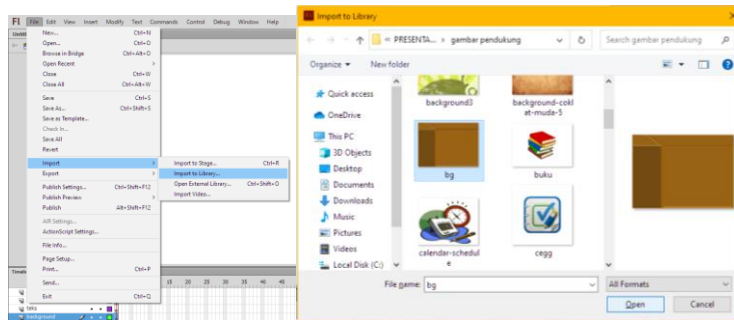
### C. Desain menu utama

Setelah menambah scene MENU, berikutnya membuat desain tampilan pada MENU UTAMA. Siapkan layer background, layer teks, layer tombol dan layer script seperti pada gambar:



Gambar 43. layer scene MENU

Siapkan gambar melalui file, import, import to library untuk background ditempatkan dilayer background dan disusun yang rapi:

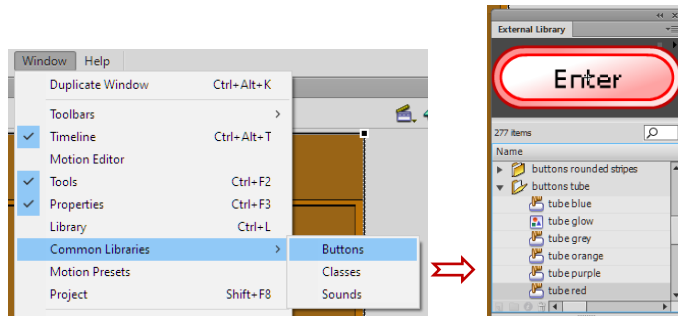


Gambar 44. insert gambar

#### a. Desain tombol

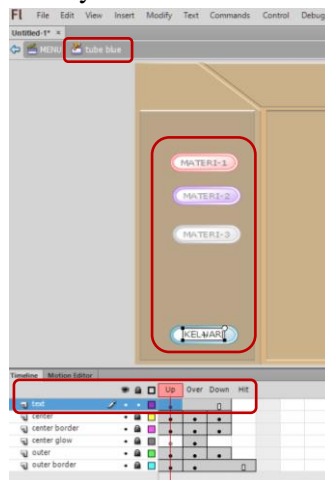
Adobe flash cs6 terdapat template tombol atau button yang sangat menarik dan keren, kita bisa menggunakan tombol dari bawaan adobe flash dengan melalui gambar dibawah ini:





Gambar 45. insert button

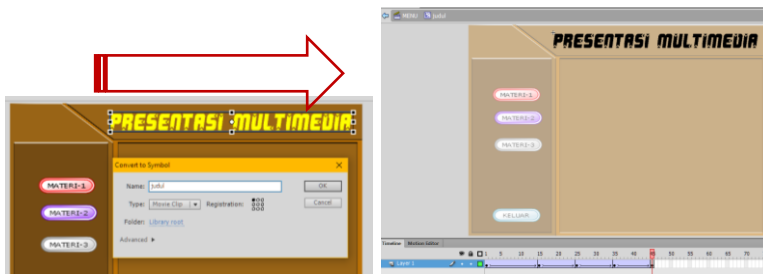
Pilih tombol yang akan digunakan didalam menu utama dan setting tombol berdasarkan nama yang dibutuhkan dengan cara klik dua kali dan ganti nama di layer teks seperti gambar dibawah ini dan berlaku untuk tombol-tombol lainnya:



Gambar 46. setting button

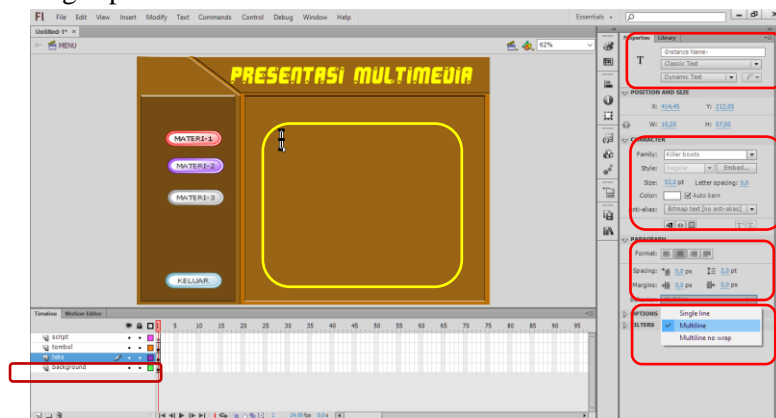
## b. Desain judul

Langkah selanjutnya desain tampilan yang berhubungan dengan teks (judul dan deskripsi aplikasi) dimenu utama. Tambah teks biasa untuk judul, pilih symbol "T" pada adobe flash, klik satu kali di bagian atas background, kemudian supaya teks bisa lebih menarik kita convert menjadi movie clip kemudian kita buat animasi frame by frame seperti gambar dibawah ini;



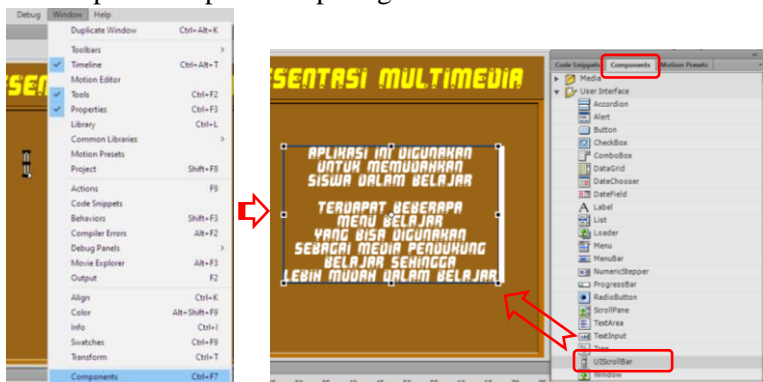
Gambar 47. convert symbol untuk animasi judul

Selanjutnya memberikan teks deskripsi untuk di halaman menu utama dengan ada scroll bar di dalamnya dengan tahapan tambah teks dan setting seperti dibawah ini:



Gambar 48. setting teks multiline

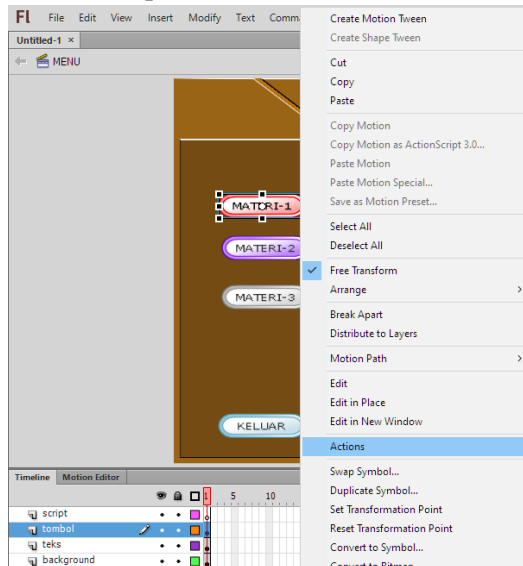
Langkah berikutnya tambah component scrollbar melalui menu windows pilih component seperti gambar dibawah:



Gambar 49. insert uiscrollbar

c. Script tombol Utama

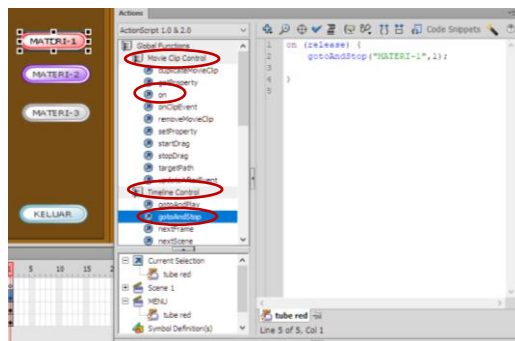
Tombol/button digunakan untuk menghubungkan antara halaman satu ke halaman lainnya dan selain itu juga digunakan untuk fitur lainnya yaitu bisa digunakan untuk tombol keluar dari program. Langkah untuk memberikan perintah pada tombol adalah dengan klik kanan pada tombol, kemudian pilih action



Gambar 50. action button

Selanjutnya ketikkan perintah untuk tombol MATERI-1 seperti contoh dan berlaku untuk tombol lainnya  
*on (release) {*

```
gotoAndStop("MATERI-1",1);  
}
```



Gambar 51. script button MATERI-1

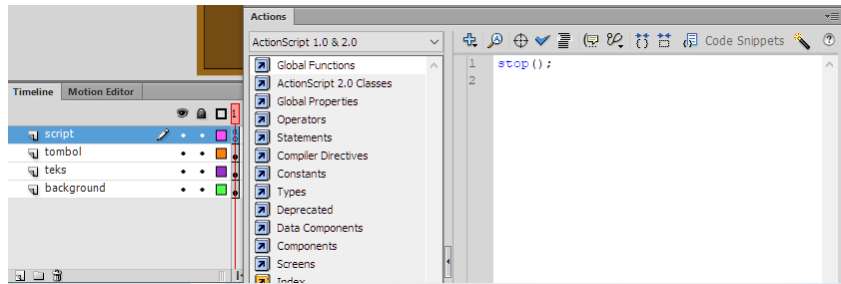
d. Tombol Keluar

Tombol keluar tekniknya sebenarnya hamper sama dengan pembuatan tombol utama, tetapi berbeda perintah, contoh perintah tombol keluar Klik tombol keluar kemudian klik kanan pilih action, kemudian ketih perintah seperti ini:

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

e. Layer script

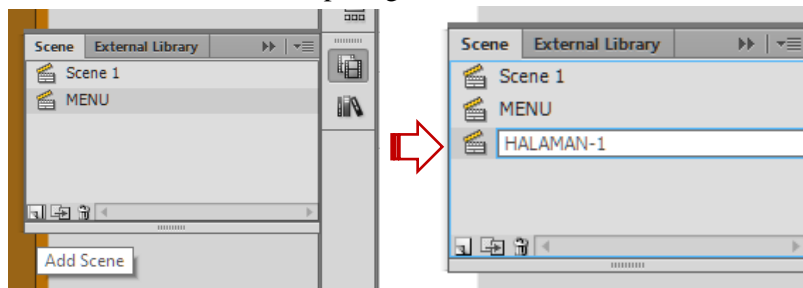
Layer script digunakan untuk memberikan perintah stop halaman, untuk langkahnya adalah klik layer script kemudian klik kanan pada frame satu, pilih action kemudian ketik perintah seperti gambar berikut:



Gambar 52. Action stop

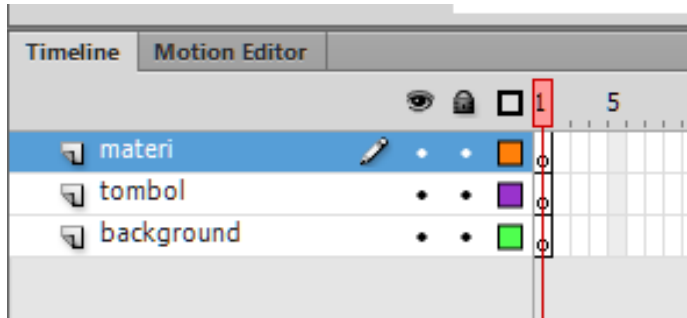
## D. Membuat halaman MATERI-1

Langkah pembuatan halaman MATERI-1 yaitu menambah scene baru dan diberi nama MATERI-1 seperti gambar dibawah ini:



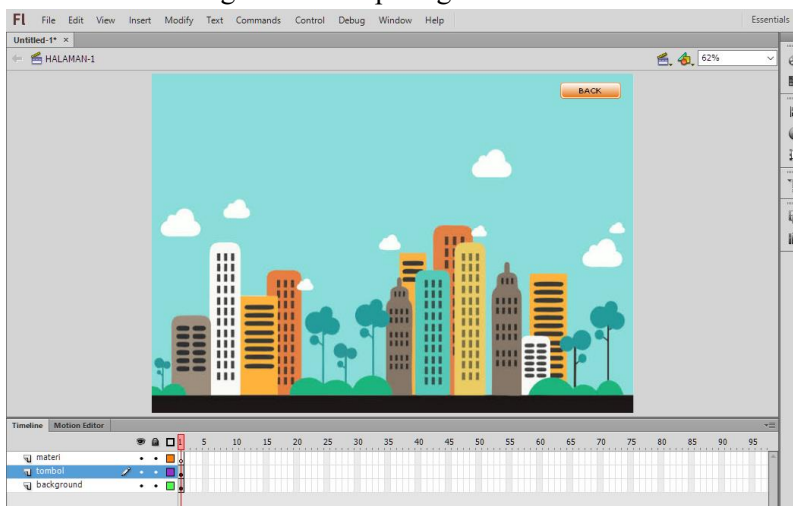
Gambar 53. tambah scene baru

Setelah menambahkan MATERI-1, selanjutnya membuat desain dengan menambahkan layer background, layer tombol dan layer materi seperti gambar dibawah ini:



Gambar 54. layer MATERI-1

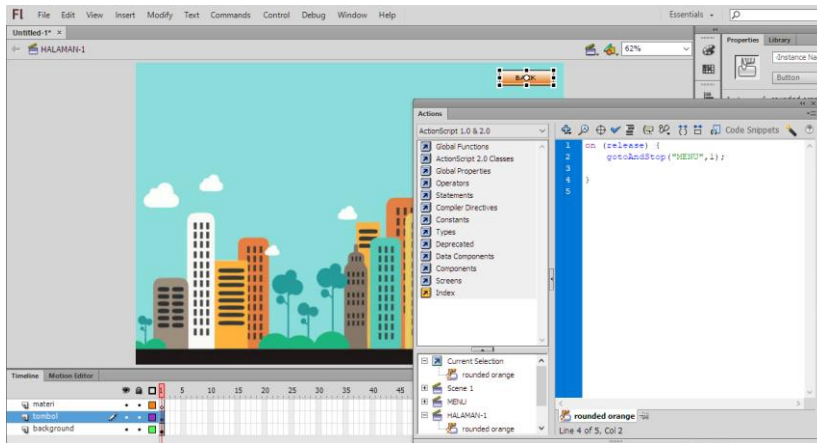
Klik layer background kemudian ambil gambar untuk background melalui file pilih insert, insert to library, atur posisi gambar. Dilanjutkan membuat tombol “BACK” dengan rumus seperti gambar berikut ini:



Gambar 55. Layer background dan button back

Setelah tombol ditambahkan, berikutnya memberikan perintah pada tombol BACK untuk menuju kel halaman MENU, dengan cara klik kanan tombol BACK kemudian pilih action dan ketikkan perintah seperti ini:

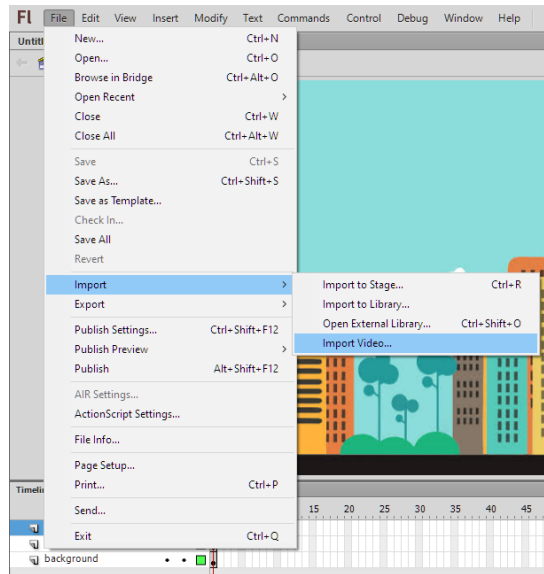
```
on (release) {
    gotoAndStop("MENU",1);
}
```



Gambar 56. acript button back

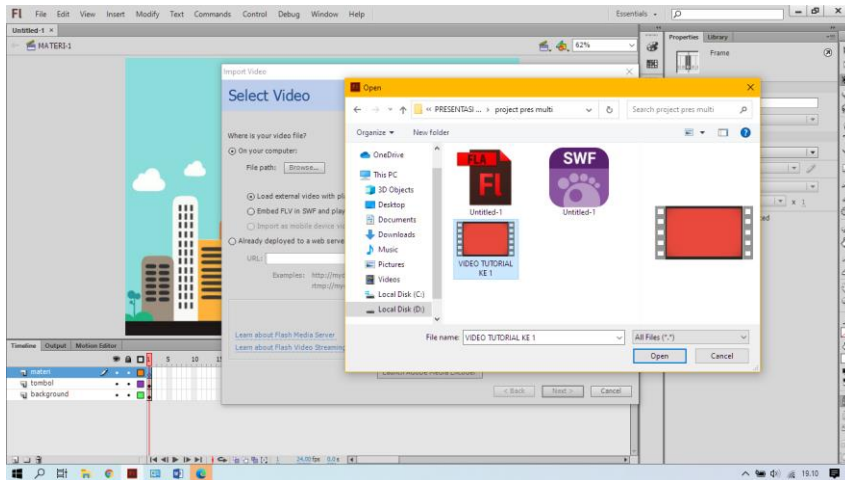
### E. Import video

Tahap berikutnya adalah memasukkan video materi 1 kedalam layer MATERI-1, pilih menu file, import, pilih import video seperti gambar dibawah ini:

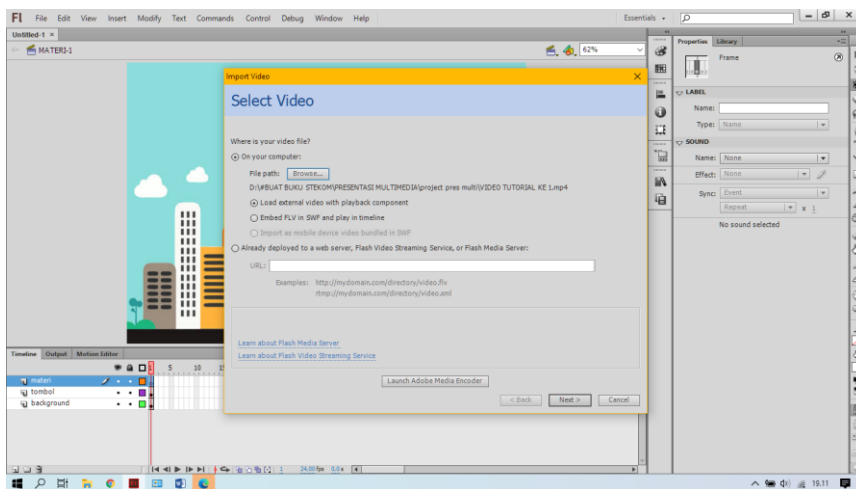


Gambar 57. import video

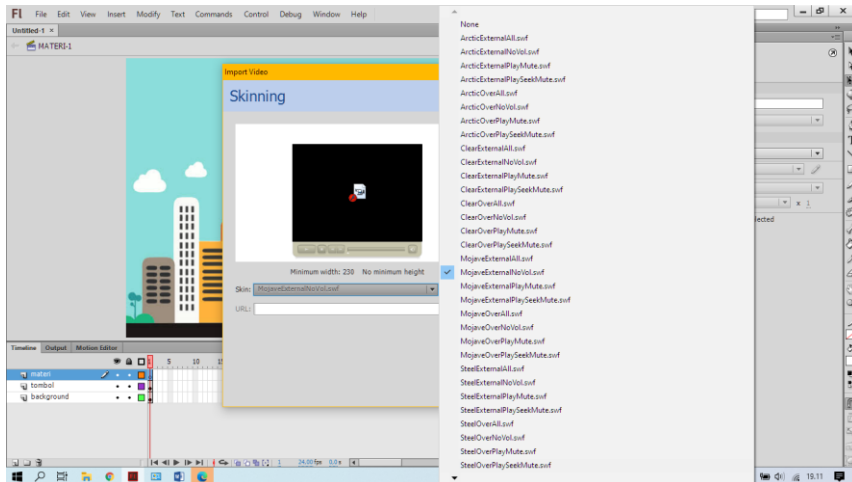
Pilih file video yang sudah dibuat sebelumnya dan pastikan file video ada dalam satu folder project adobe flash seperti gambar berikut



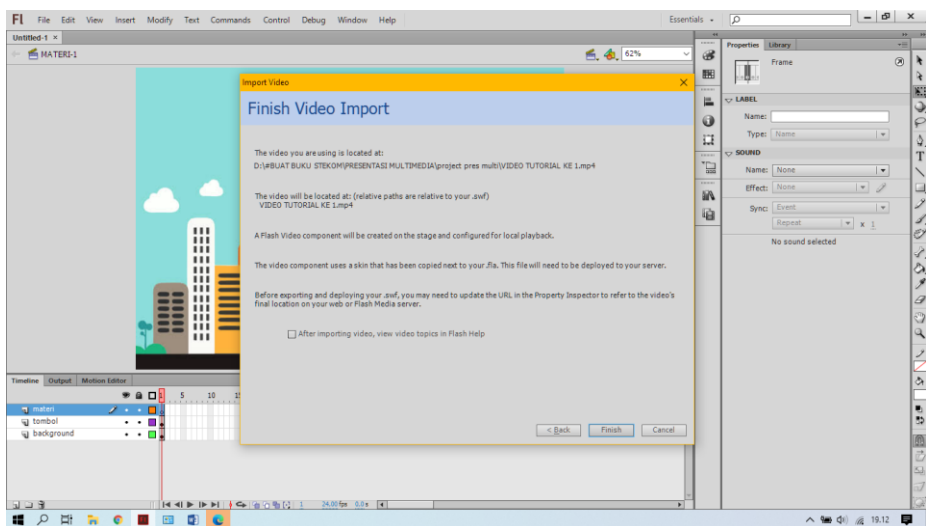
Gambar 58. select video



Gambar 59. next



Gambar 60. model skinning



Gambar 61. finishing import video

Tahap akhir atur posisi video yang sudah di import, dan tahapan ini juga berlaku untuk halaman MATERI-2, MATERI-3 dan seterusnya.



## **BAB VIII**

### **SWISHMAX**

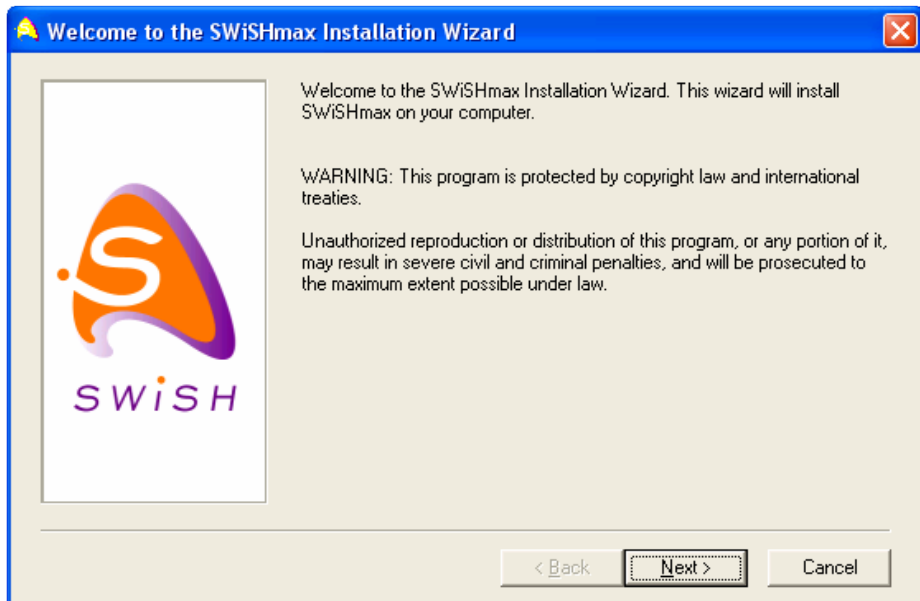
#### **A. PENGENALAN SWISHMAX**

SwishMax adalah pelaksanaan buat menciptakan animasi flash misalnya halnya adobe Flash yg bisa digunakan buat menambahkan gambar, animasi, bunyi dan hal-hal yg interaktif (interactivity) ke pada Web. Selain itu jua bisa dipakai buat menciptakan game dan pelaksanaan interaktif. Tetapi perbedaannya, SwishMax lebih mudah pada penerapannya dibandingkan menggunakan adobe Flash. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi 'keluwesan' para pengguna yg ingin berkreasi lebih menggunakan menggunakan adobe flash, namun buat para pemula, acara SwishMax telah lebih berdasarkan cukup buat menciptakan aneka macam animasi flash apalagi kelengkapan fitur dalam SwishMax semakin ditambah.

Kelebihan lainnya, jika telah mahir memakai SwishMax, pada berkreasi lebih banyak dalam adobe Flash akan lebih gampang lantaran telah mempunyai dasar dalam SwishMax

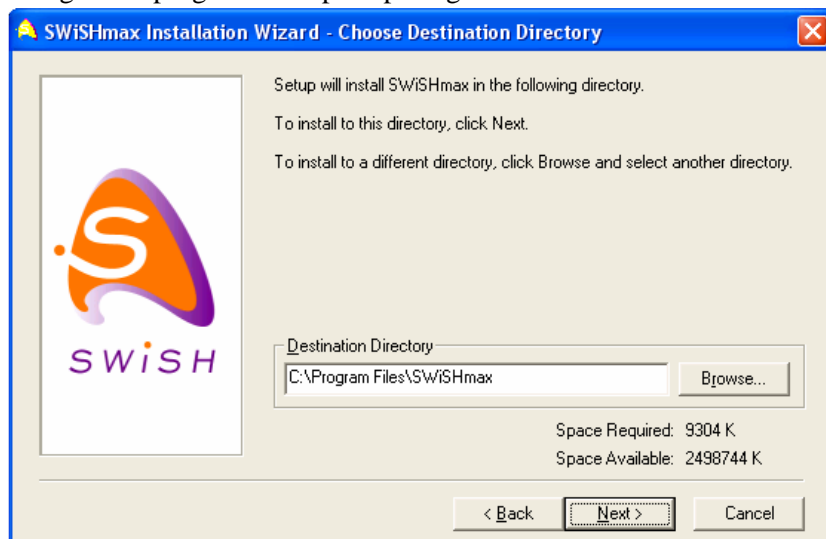
#### **B. Instalasi SwishMax**

1. Jalankan file Setup Swishmax.exe dengan cara klik 2 kali file tersebut, sehingga muncul gambar berikut:



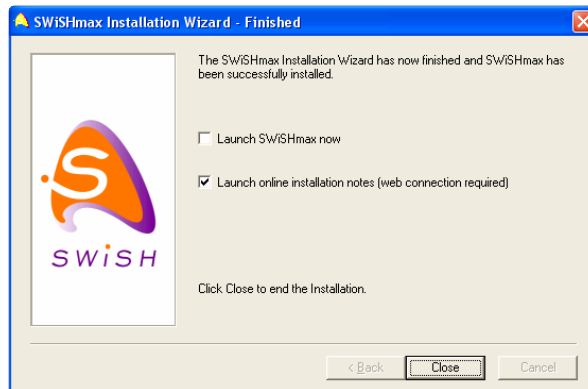
Gambar 62. install swishmax

2. Klik tombol Next, sehingga keluar form License Agreement, klik pilihan Yes, sehingga muncul tampilan pilihan tempat untuk menginstall program ini seperti pada gambar berikut:



Gambar 63. destinasi directory

3. apabila ingin menginstall ditempat berbeda bisa dengan metekan tombol Browse dan kemudian tentukan tempat lokasi menginstall. jika ingin menginstall secara default atau standar pada direktori yang ada, gunakan tombol Next langsung, sehingga proses instalasi akan dilakukan. Bila proses instalasi selesai akan keluar tampilan sebagai berikut:



*Gambar 64. instalation wizard*

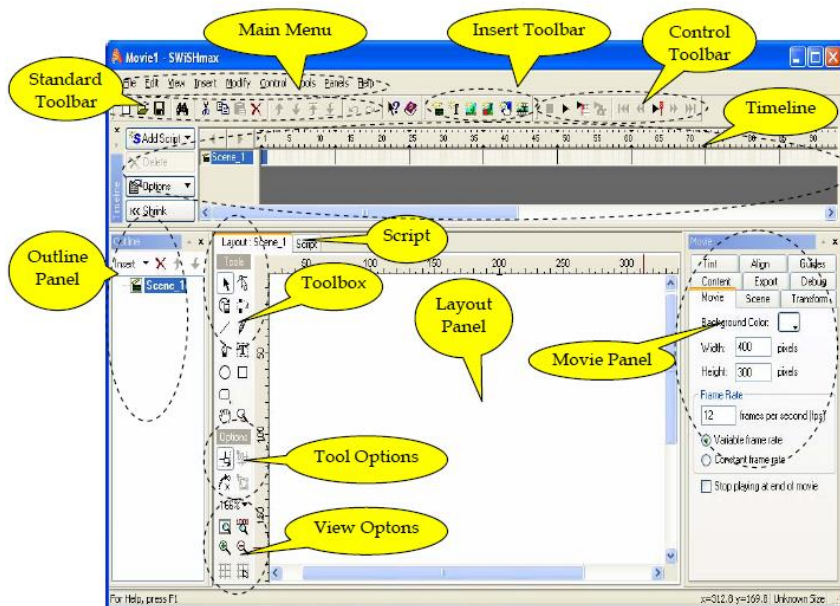
4. Hilangkan centang pada Launch. kemudian tekan tombol Close. Selesai

### **C. Mengaktifkan SwishMax**

Cara mengaktifkan SwishMax:

Klik menu Start Programs SwishMax SwishMax, sehingga akan muncul tampilan awal dari SwishMax seperti di bawah ini.

Pilih pilihan Start a new empty movie untuk memulai dengan tampilan awal yang kosong.



Gambar 65. tampilan swishmax

#### D. Elemen Dasar dalam SwishMax Animation

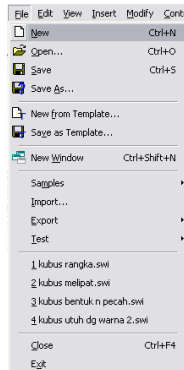
Animasi yang dibuat disebut Movie. Movie merupakan barisan dari Scene. Sebuah Movie memuat : Scene, Object, Effect, Event dan Action. Di dalam tiap movie terdapat kumpulan Scene. Setiap Scene mempunyai Timeline yang terdiri dari beberapa Frame.

Scene adalah kumpulan Object yang dianimasi di sejumlah Frame. Ketika suatu Scene selesai, semua Object dihapus dari tampilan dan secara otomatis Movie akan dilanjutkan ke Scene berikutnya (jika dalam satu Movie terdiri dari lebih dari 1 Scene).

Sepanjang Timeline dari tiap Scene, kita dapat menempatkan Object (text, gambar, dll) yang boleh diberikan Effect. Dan Effect-effect ini dimulai dan dihentikan di suatu Frame tertentu dan bisa dikontrol dengan memasukkan Action dan Event.

Sprite adalah Object yang paling kompleks di SwishMax atau bisa disebut sebagai Movie kecil. Sprite biasanya memuat beberapa object yang berbeda dan masing-masing mempunyai Effect yang berbeda pula.

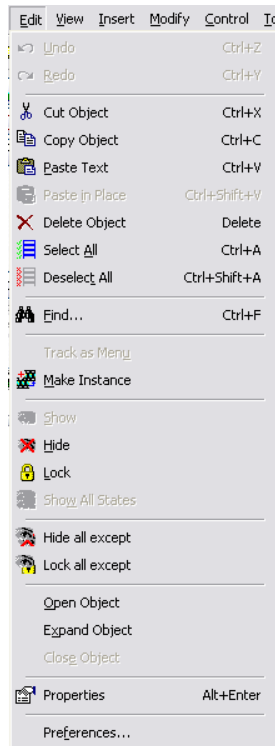
Main Menu merupakan menu pilihan utama dalam mengoperasikan SwishMax diantaranya menu File, Edit, View, Insert, Modify, Control, Tools, Panels dan Help.



Gambar 66. menu file

Ket:

1. New (Ctrl+N) : digunakan untuk membuat movie baru
2. Open (Ctrl+O) : digunakan untuk membuka file .swi (movie Swishmax) atau file-file format lain tapi masih didukung oleh SwishMax.
3. Save (Ctrl+S) : digunakan untuk menyimpan movie yang sedang aktif
4. Save As : digunakan untuk menyimpan movie yang aktif dengan nama baru
5. New from template : membuat file baru dari template
6. Save as template : menyimpan proyek sebagai template
7. New window : membuka window SwishMax baru
8. Samples : membuka file contoh yang ada di dalam SwishMax
9. Import : Import file yang dapat digunakan dalam suatu project
10. Export : digunakan untuk mengexpor movie SwishMax menjadi file .swf, movie(.avi), file .html dan file execute (.exe).Test : menguji file ke dalam flash player atau browser:
11. Nama-nama file yang terakhir dibuat dan siap untuk dibuka kembali
12. Close : menutup file yang sedang dikerjakan
13. Exit : keluar dari SwishMax:

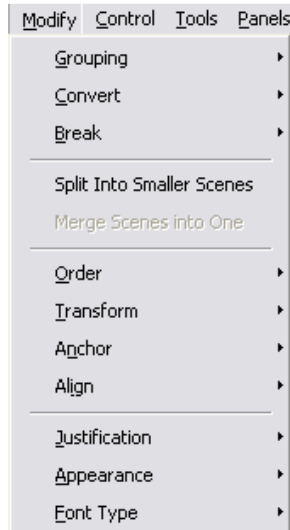


*Gambar 67. edit*

Ket :

1. **Undo dan Redo** : dipakai untuk mengulang kembali tindakan terakhir yang dilakukan dan redo jika undo yang dilakukan tidak diinginkan. Sebagai shortcut keys untuk undo adalah Ctrl +Z.
2. **Cut** : untuk memotong dan memindahkan suatu object
3. **Copy** : digunakan untuk meng-copy object atau efek yang dipilih ke clipboard
4. **Paste** : digunakan untuk men-paste object atau efek dari Clipboard ke movie SwishMax yang sedang aktif
5. **Delete** : digunakan untuk menghapus object atau efek yang sedang dipilih
6. **Find** : memungkinkan pengguna untuk mencari text tertentu dalam SwishMax
7. **Show/Hide/Lock** : untuk menampilkan atau menyembunyikan atau mengunci suatu object yang diinginkan (sedang di-klik)

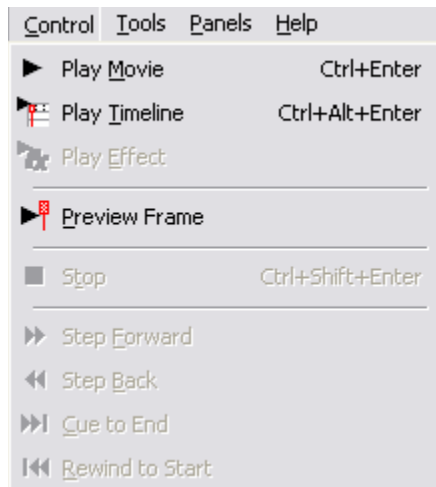
8. **Open, Expand** dan **Close object** berkaitan dengan tanda  dan



Gambar 68. modify

Ket:












1. **Group as Group** : digunakan untuk menjadikan sekelompok objek menjadi satu group. Efek kompleks dapat diaplikasikan ke group
2. **Group as Button** : untuk menjadikan sekelompok objek yang dipilih menjadi suatu Button/tombol.
3. **Group as Sprite** : untuk menjadikan sekelompok objek yang dipilih menjadi suatu sprite.
4. **Group As Shape** : untuk menjadikan sekelompok objek yang dipilih menjadi sebuah shape.
5. **Ungroup** : untuk memecah group atau sprite menjadi objek terpisah.
6. **Convert** :
7. **Convert to button** : untuk mengkonversi suatu objek menjadi sebuah button
8. **Convert to Sprite** : untuk mengkonversi suatu objek menjadi sebuah sprite



*Gambar 69. control*

1. **Play Movie** : Memainkan movie secara keseluruhan
2. **Play Timeline** : untuk memainkan Scene atau Sprite yang sedang aktif
3. **Play Effect** : untuk memainkan bagian dari Scene yang mengandung efek yang dipilih
4. **Stop** : untuk menghentikan movie, scene, atau efek yang sedang dimainkan.



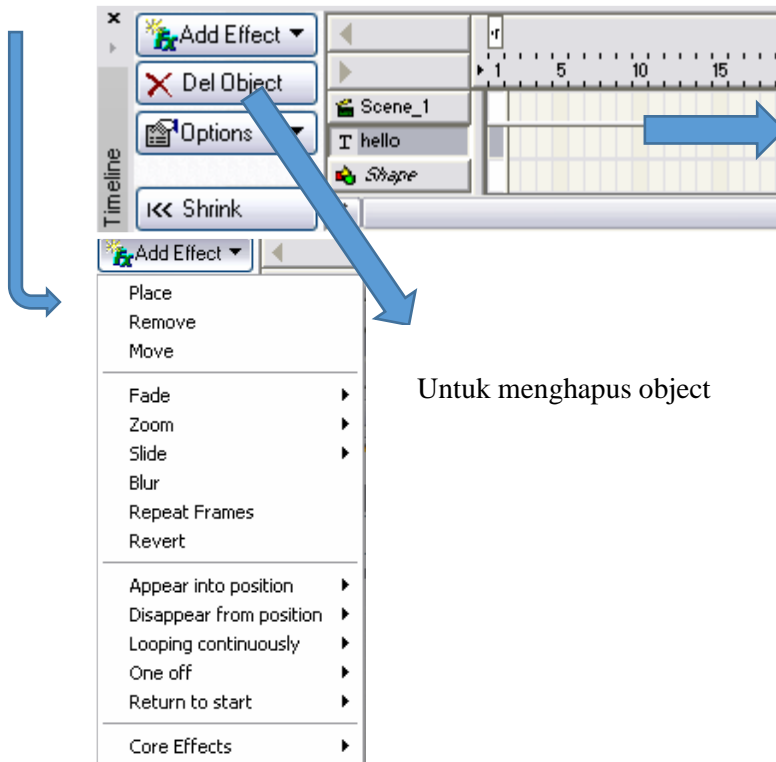
1.  **Select** : untuk memilih, memindahkan atau menskala objek dengan cara mengklik dan men-drag objek yang dipilih.
2.  **Reshape** : untuk membentuk ulang grafik cara mengklik dan men-drag objek yang dipilih.
3.  **Fill transform** : untuk mentransformasi gradient atau image fill tanpa merubah objek
4.  **Motion Path** : untuk memplot jalur gerak dari suatu objek dengan cara mengklik dan men-drag objek yang dipilih.
5.  **Line** : untuk menggambar garis
6.  **Pencil** : untuk menggambar bebas
7.  **Bezier** : untuk menggambar set dari kurva bazier atau segmen garis
8.  **Text** : untuk menambahkan teks pada movie
9.  **Ellipse/Circle** : untuk menggambar elips atau lingkaran
10.  **Rectangle/Square** : untuk menggambar kotak/kurva
11.  **Auto Shape** : untuk menggambar objek dengan bentuk-bentuk tertentu seperti gambar berikut : (untuk mendapatkan gambar tersebut tekan



tombol **Auto Shape** agak lama sampai muncul gambar yang dimaksud)

## E. Timeline

Seperti halnya sebuah film biasa, Scene terdiri atas beberapa buah frame yang akan berjalan berurutan ataupun tidak yang dapat dikontrol melalui perintah pada panel Script. Sedangkan Timeline merupakan kumpulan dari frame-frame, yang dimulai dari frame sebelah kiri dan berakhir pada frame sebelah kanan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut : berakhir pada frame sebelah kanan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut :




Gambar 70. time line

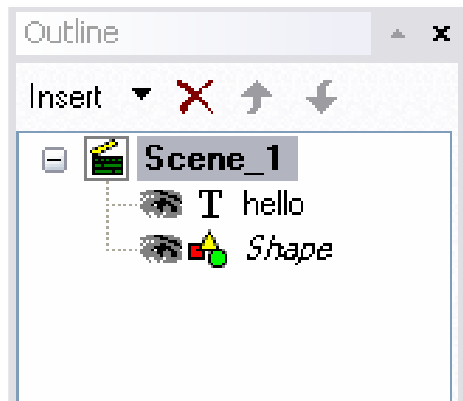
Baris teratas merupakan frame events yang berhubungan dengan action-action pada scene Contoh di atas adalah Scene\_1. Sebuah action akan dijalankan bila movie telah sampai pada frame-frame tertentu. Dalam satu frame biasanya terdapat satu atau lebih action.

Sedangkan baris-baris dibawahnya merupakan frame yang berhubungan dengan objek-objek yang ada pada Scene. Baris-baris tersebut ditampilkan dalam urutan tertentu, dimana object yang lebih di atas akan tampil lebih di atas dalam tampilan pada layout. Seperti contoh di atas, object “hello” akan tampil diatas object “Shape”, begitu seterusnya jika ada object-object di bawahnya.

## F. Outline

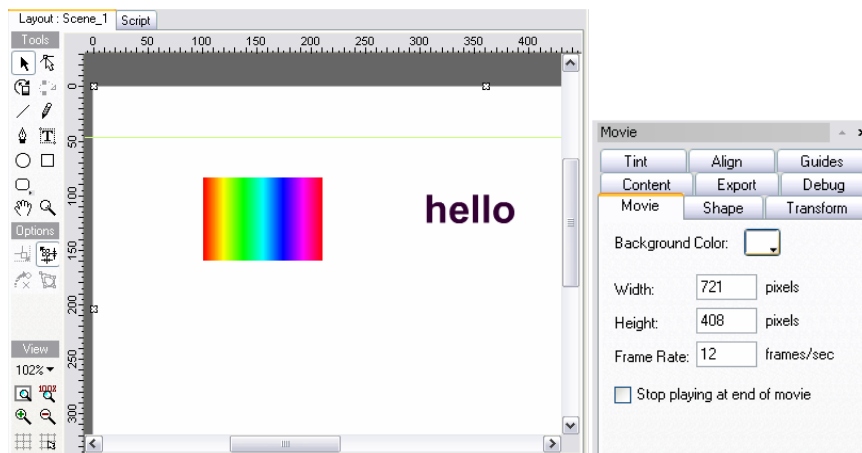
Di dalam outline dapat diketahui berapa banyak scene, object, dan posisinya saat ini di movie. Dengan menekan Insert kita dapat menyisipkan object baru, tombol kita dapat menghapus object di scene.

Tombol  dipakai untuk mengubah posisi object tertentu ke atas atau bawah relatif terhadap object yang lain.



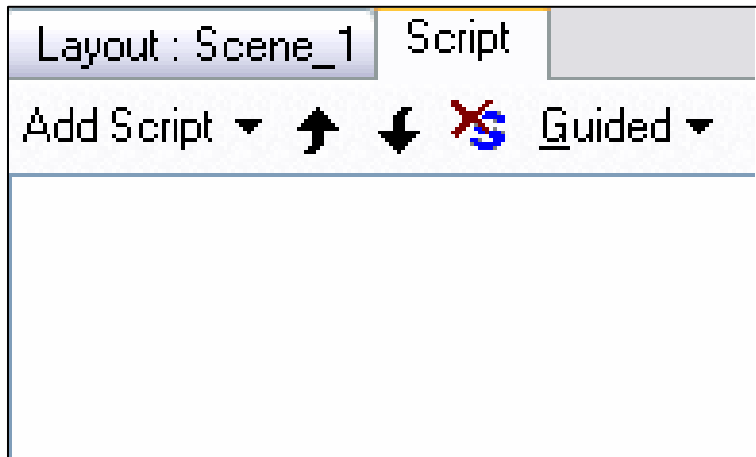
Gambar 71. outline

## G. Toolbars and layout



Gambar 71. AREA KERJA SWISHMAX

Klik tombol Script jika ingin menambahkan atau menulis perintah (script) dari SwishScript dan tampilan yang muncul adalah



Gambar 72. script

## H. Mengatur Scene

Saat pertama kali membuat project, sebaiknya atur dahulu scene-nya dan disesuaikan dengan scene yang kita harapkan. Diantara beberapa hal yang harus diatur antara lain:

1. Mengatur ukuran scene  
Untuk mengatur scene dapat dilakukan dengan cara mengubah nilai dari Width dan Height dalam satuan pixels
2. Mengubah background scene  
Untuk mengubah background color scene dengan cara mengubah warna default background (putih) menjadi sesuai pilihan.
3. Mengubah Frame Rate  
Untuk mengubah frame rate dapat dilakukan dengan cara mengubah nilai frame rate dalam satuan fps.
4. Untuk memberhentikan animasi saat sampai diakhir, dapat dilakukan dengan cara mencentang pilihan Stop Playing at the end of movie

## Daftar Pustaka

- BEARDTEKNO. (2021, februari 19).  
*<https://www.beardtekno.com/2020/07/pengertian-dvd-fungsi-jenis-sejarah-dvd.html>*. Diambil kembali dari BEARDTEKNO:  
<https://www.beardtekno.com/>
- Boston, A. (2021, februari 19). *<https://www.amesbostonhotel.com/pengertian-cd-vcd-dvd/>*. Diambil kembali dari Built with GeneratePress:  
<https://www.amesbostonhotel.com/>
- FERANIDITHA, S. (2020, 05 07). *<https://www.soraya.web.id/2020/07/arti-kata-bluray-brrip-kualitas-film.html>*. Diambil kembali dari Dalam dunia maya, istilah blu-ray: [www.soraya.web.id](http://www.soraya.web.id)
- INFORMASI, H. M. (2016, oktober 6). *[pengertian-multimedia-menurut-para-ahli](https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/)*. Diambil kembali dari <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/>: <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli/>
- sites, G. (2021, februari 19).  
*<https://sites.google.com/site/fatikhmediabelajar/video/format-file-video>*. Diambil kembali dari  
<https://sites.google.com/site/fatikhmediabelajar/>:  
<https://sites.google.com>
- wikipedia. (2021, februari 19).  
*[https://id.wikipedia.org/wiki/Advanced\\_Systems\\_Format#:~:text=Advanced%20Systems%20Format%20dulunya%20bernama,didukung%20oleh%20Windows%20Media%20Player](https://id.wikipedia.org/wiki/Advanced_Systems_Format#:~:text=Advanced%20Systems%20Format%20dulunya%20bernama,didukung%20oleh%20Windows%20Media%20Player)*. Diambil kembali dari  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman\\_Utama](https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman_Utama):  
<https://id.wikipedia.org>
- wikipedia. (2021, februari 19).  
*<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/LaserDisc&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search>*. Diambil kembali dari <https://en.m.wikipedia.org/wiki/User:MB>:  
[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Main_Page)