

# **MS.POWERPOINT** *sebuah handout*

**Juni Muryadi**

## **I. PRESENTASI DENGAN MS.POWERPOINT**

Page | 1

Presentasi intinya menampilkan pesan/file/data dalam bentuk audio visual. Jika terlihat atau didengar berisi:

1. Teks (Font, Color, Size, Efek & Embed)
2. Gambar/Illustrasi (internal/eksternal)
3. Foto (internal/eksternal)
4. Table (internal/eksternal)
5. Grafik (Chart) (internal/eksternal)
6. Suara (slide or object)
7. Video (Auto play or wait)

Dengan MS.Powerpoint, dapat diatur presentasi agar menarik, dan interaktif, maka ditambah fasilitas :

1. Transisi (bentuk pergantian slide)
2. Timing (waktu tampil)
3. Gambar Bergerak (Motion Graphic) internal
4. Hyperlink (perintah membuka slide/file lain)
5. Animasi gif (Motion Graphic) eksternal

## **III. PERWAJAHAN PRESENTASI**

Perwajahan (Make up) berorientasi pada tata letak, huruf, warna, gambar/foto/ornamen.

Buatlah wajah yang tidak menonot, namun juga hindari wajah yang terlalu berlebihan.

1. Latarbelakang
2. Identitas Organisasi
3. Singkat dan jelas pada kalimat (not full copy)
4. Kurangi penggunaan angka atau simbol awal kalimat.

## **II. FILE PRESENTASI DARI MS.POWER POINT**

Presentasi yang telah selesai dibuat dengan MS.Powerpoint dapat disimpan dengan format (type) file sebagai berikut:

Format Standar MS.Powerpoint (.ppt/pptx)

Format Standar Presentasi Windows OS (.pps)

Format untuk animasi gif

Dan sebagainya.

# FLASH *in action*

Juni Muryadi

Page | 2

## I. FILE FLASH SAAT INI

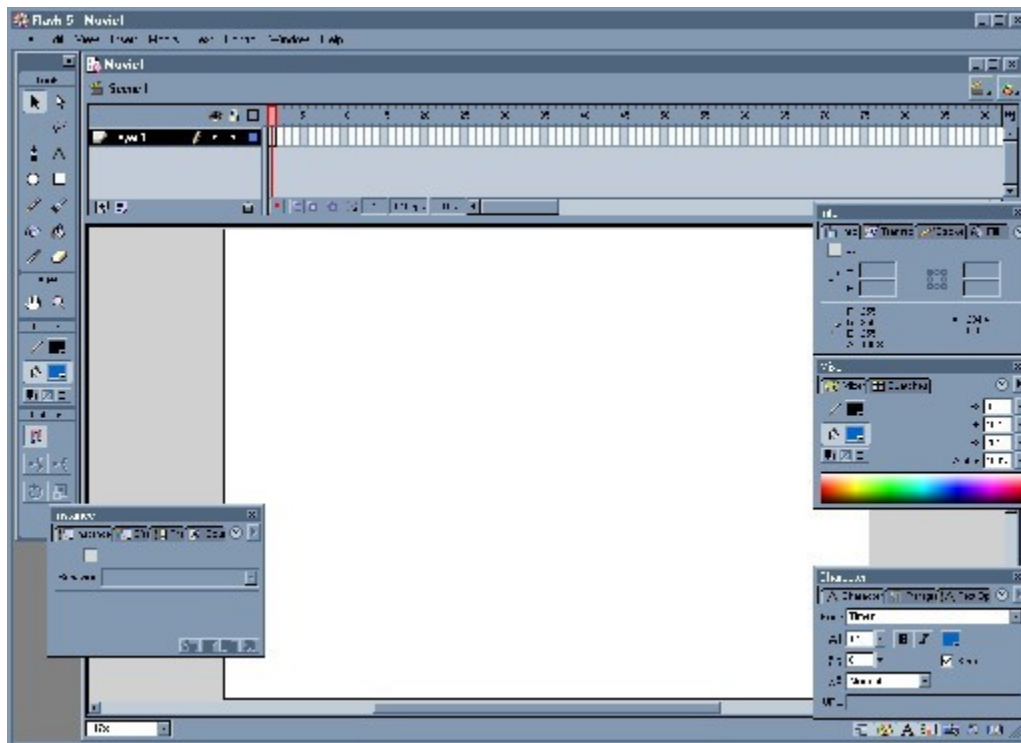
Flash (Adobe Flash – terbaru versi CS5), adalah file format multimedia dan program berbasis vector, sehingga memiliki karakteristik :

1. Animation
2. Interactive
3. Smaller File Size

Media penampil dan penyimpanan dapat berupa :

- Computer
- Mobilephone
- Web
- DVD INTERAKTIF
- Movie

## II. SOFTWARE FLASH



Tampilan Flash, berisi:

Stage (Scene – halaman)  
Timeline (Waktu berjalannya animasi)  
Frame (jumlah dan bentuk obyek)  
Tools palette (peralatan)  
Mixer (campuran warna)  
Info palette (Keterangan)  
Character palette (huruf dan kalimat)  
Instance palette (perubahan bentuk animasi)

### III. ANIMASI

Istilah animasi sebenarnya gambar hidup, seperti orang, binatang, atau gerakan alami yang dibuat secara berurutan dari awal hingga akhir gerakan. Bentuk penyusunan gerakan dalam Flash terbagi 2 yaitu Frame by Frame (perubahan 1 frame) dan Tweening Frame (perubahan otomatis diantara 2 frame)

Jenis animasi yang dapat dirancang meliputi:

1. Position Animation
2. Rotation Animation
3. Scale Animation
4. Color Animation
5. Opacity Animation
6. Morphic Animation

### IV. PERWAJAHAN OBYEK

Tampilan obyek saat tampil dapat berupa Obyek gambar dari internal (Flash) dan Obyek gambar dari eksternal. Obyek yang ditampilkan, dapat diberikan efek seperti:

1. Masking (menutup sebagian obyek)
2. Guideline (gerakan mengikuti garis)

### V. FILE AKHIR

Selesai membuat tampilan, file Flash umumnya disimpan dalam format asli Flash (.fla), namun untuk distribusi ke media atau banyak orang dapat memilih format :




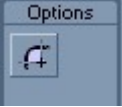








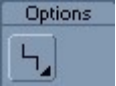

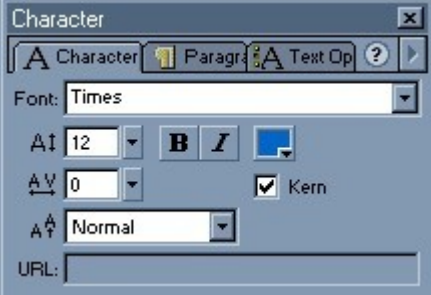
- Flash - The .swf file
- HTML - The HTML code
- GIF - An animated GIF
- Windows Projector -.exe
- Macintosh Projector

## VI. BUAT GAMBAR

Dalam Flash tersedia alat membuat gambar, merubah dan mewarnainya. Gambar dapat diatur sehingga bentuknya berupa :

- Garis Gambar
- Isi Gambar
- Gambar dan Isi

Contohnya dengan membuat gambar sebagai berikut:

Oval tool 	Tools bar 	Rectangle tool 
Options Tools bar 	Round Rectangle Radius 	a straight line 
Gradient fills 	Ink Bottle 	Dropper Tool 
Eraser Tool 	 Erase Fills Erase Lines Erase Inside	Paintbrush Tool  Paint fills Paint Behind
Pencil Tool 	The Text Tool 	

## VII. SUARA

Menambahkan file suara dalam Flash dapat menggunakan file WAV & MP3, namun disarankan menggunakan MP3, karena ukuran filenya lebih ringan. Panel suara berisi:



Page | 5

1. Sound box untuk memilih file suara yang telah di Import dan berada dalam Library Panel.
2. Sound Effect untuk awal akhir suara.
3. Sync box yaitu Event, Start, Stop and Stream
4. Loop untuk pengulangan

### Stream

Auto Play, hanya play sejumlah frames dan background. Tidak disarankan untuk button.

### Event

Suara terdengar sesuai kondisi yang diinginkan dan terdengar hingga akhir suara. Ini disarankan untuk suara pada Button.

## VIII. OBJECT HYPERLINK

Tampilan Flash dapat juga diberikan fasilitas untuk menghubungkan satu obyek dengan Frame atau Scene. Untuk itu dibutuhkan Obyek Perintah (Button) dan Code (Aturan Perintah) atau Action.

### VIII.1. Button

Button adalah gambar/file foto yang dibuat dari Flash atau eksternal software yang dirancang dalam Flash untuk berperilaku (tampilan) terhadap pointer mouse, sebagai berikut :

- Up - normal
- Down - mouse over
- Click - mouse down
- Hit – area mouse

Untuk memperoleh perilaku seperti itu, Proses yang dilewati adalah gambar yang telah jadi atau ada di Flash harus di ubah menjadi bentuk simbol button (Convert to Symbol). Fasilitas perubahan perilaku Button tersebut, ada didalam tampilan halaman Button (Doubleclick button yang telah jadi)

## **VIII.2. Action Code**

Button adalah gambar/file foto yang dibuat dari Flash atau eksternal software yang dirancang dalam Flash untuk berperilaku. Contoh:

1. Berhenti animasi pada frame, kode yang diberikan pada frame akhir atau frame awal.
2. Perintah pindah frame/scene pada button, kode yang diberikan pada gambar sebagai button.
3. Menentukan perintah tampilan halaman saat presentasi, kode yang diletakan dalam frame untuk halaman.