

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Abjad-Angka Untuk Playgroup ini bertujuan untuk menampilkan tampilan yang bisa di gunakan pada *macromedia flash 8* Dalam hal ini user hanya akan melihat tampilan sederhana dari pada *macromedia flash 8*.

IV.1. Tampilan Hasil

Halaman antar muka program terdapat pada tampilan hasil. Tampilan hasil tersebut menjadi interface program yang menghubungkan aplikasi animasi hemat energi sehingga pemakaian atau user bisa melihat animasi interaktif ini sampai selesai. Dalam animasi ini ada beberapa objek yang digunakan dan dibuat sedemikian rupa untuk mendukung sesuai dengan objek pembahasan utama.

Tampilan ini merupakan halaman utama yang menghubungkan beberapa form atau layer dokumen flash lainnya di dalam animasi ini.

1. Tampilan awal animasi interaktif.



Pad: **Gambar : IV.1 Tampilan awal animasi interaktif** rti: layer

background, layer button, layer text dan layer image, di mana pada macromedia flash ketika dijalankan atau bisa melalui keyboard dengan menekan Ctr+Enter maka akan muncul tampilan animasi seperti gambar IV.1 di atas.

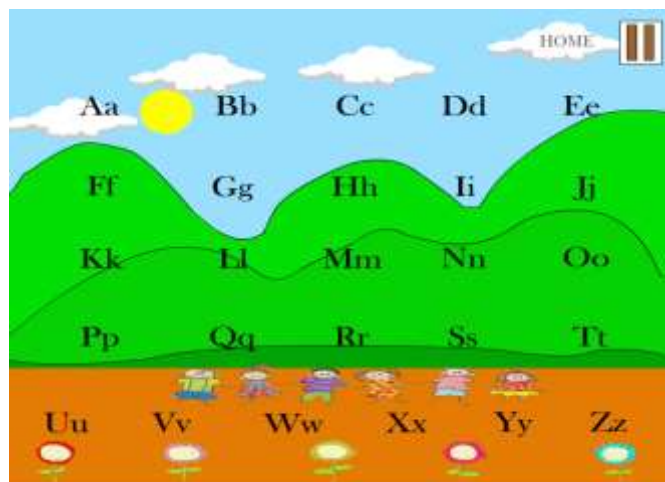
2. Tampilan layer karakter animasi about.



Gambar : IV.2 Tampilan animasi about

Pada tampilan about ini terdapat layer background, layer image dan layer karakter teks dimana tampilan ini yang digunakan untuk memuat biodata dari pembuat animasi interaktif.

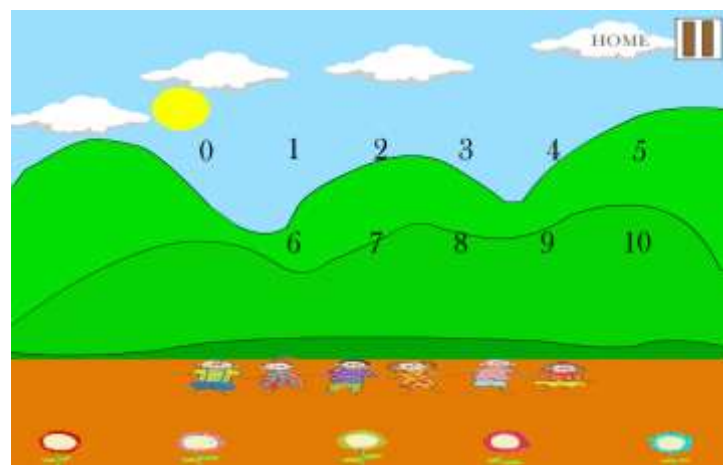
3. Tampilan animasi abjad.



Gambar : IV.3 Tampilan animasi abjad

Pada tampilan ini terdapat beberapa karakter pada layer, dimana pada saat mouse mengarah kepada salah satu abjad maka anda akan mendengar suara dari abjad yang telah anda pilih animasi nantinya.

4. Tampilan layer karakter animasi mobil.



Gambar : IV.4. Tampilan animasi angka

Pada tampilan ini terdapat layer image, layer teks dan layer bacground, dimana pada saat mouse mengarah kepada salah satu angka yang terdapat di layer maka anda akan mendengar suara dari angka yang telah anda pilih animasinya.

5. Tampilan layer karakter animasi mobil.



Gambar : IV.5 Tampilan animasi keluar

Pada tampilan ini terdapat dua buah tombol dimana saat anda memilih tombol “ya” yang berarti anda akan keluar dari Animasi Interaktif Pengenalan Abjad Angka Untuk Playgroup dan jika anda memilih tombol “tidak” berarti anda bersedia untuk menjalankan ulang Animasi Interaktif Pengenalan Abjad-Angka Untuk Playgroup.

IV.2. Pembahasan

Hasil perancangan animasi interaktif pengenalan abjad-angka untuk playgroup dapat dengan mudah digunakan dan hal pertama yang harus dilakukan penulis adalah, penulis harus bisa menyiapkan sebuah desain cerita terlebih

dahulu sehingga dapat menghasilkan animasi yang diinginkan, dan penulis harus paham akan penempatan dari tata letak keyframe, symbol dan gambar yang sudah dirancang akan dibuat. Untuk menjalankan animasi ini pertama kali dilakukan dengan menekan Ctrl+Enter di keyboard atau bisa juga klik play pada menu Control terdapat diatas menubar.

Animasi ini sangat sederhana hanya menampilkan beberapa karakter tombol dan desain gambar, penulis menyusunnya kedalam layer dan mengimport beberapa background untuk ditampilkan kedalam animasi interaktif ini. Sehingga tampilan bisa dilihat perkembangan animasi interaktif dengan flash telah demikian maju, bermacam-macam bentuk dan rupa animasi baik itu game maupun iklan dapat ditemukan didunia internet.

Animasi merupakan objek yang bergerak dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis. Dengan animasi objek akan dapat sebuah tampilan yang interaktif dan menarik.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan pada aplikasi ini adalah:

1. Desain yang cukup menarik dan interaktif sehingga orang yang melihatnya dipastikan akan mudah tertarik.
2. Animasi ini di buat tidak hanya sekedar gambar saja tetapi tombol juga, yang dibuat dalam bentuk gambar bergerak sehingga animasi ini terasa lebih hidup.
3. Kemudahan macromedia flash dalam penggunaannya untuk menyelesaikan animasi ini.

Kekurangan pada aplikasi ini dalah:

1. Pengerjaan animasi belum cukup sempurna untuk menjadi animasi yang handal didalam pengolahannya.
2. Animasi ini hanya menggunakan gambar dan background yang masih standart atau yang sudah ada.