

Pengenalan TIK

untuk

KELAS 4

SEMESTER 1

SD KATOLIK SANTA MARIA MAGELANG

Mengenal Program Pembuat Animasi

Animasi atau lebih dikenal dengan film animasi, adalah film hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. *Upin Ipin, Khrisna, Dora the explorer* adalah beberapa contoh film kartun animasi. Film-film tersebut dibuat menggunakan komputer.

Animasi berasal dari kata *to animate*, yang artinya menghidupkan. Secara umum, animasi adalah kegiatan untuk menggerakkan benda mati. Jadi benda mati itu dibuat seolah-olah menjadi hidup.

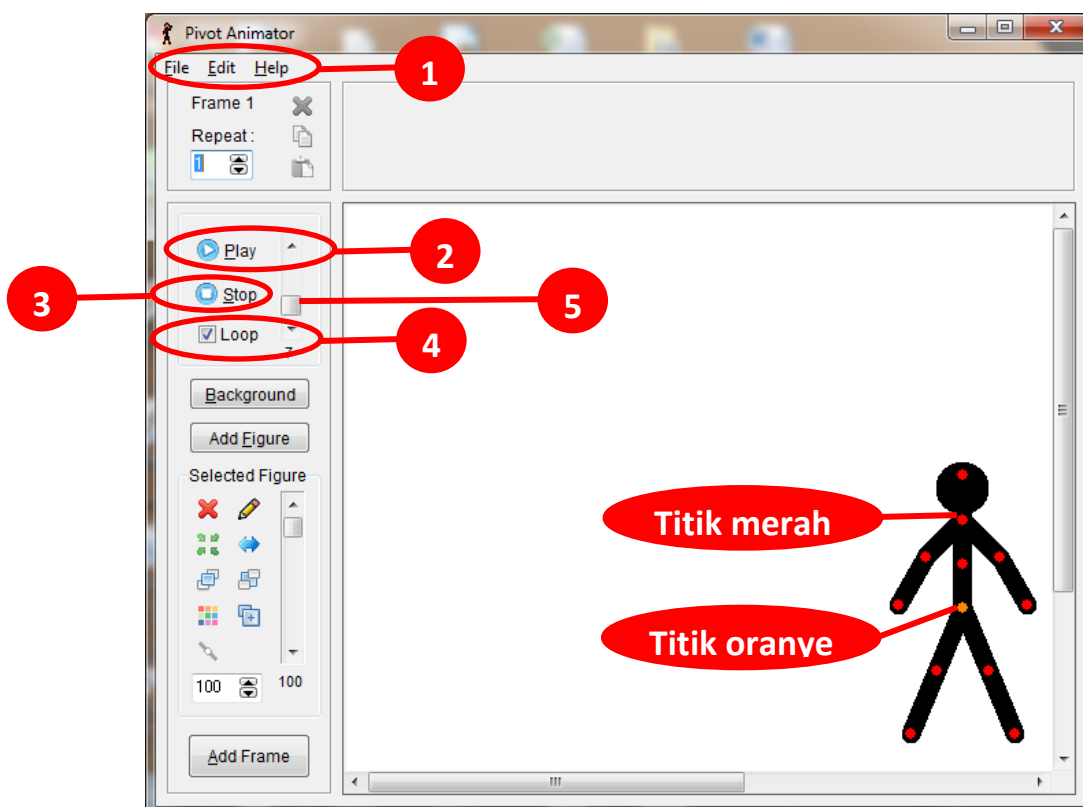
Mengenal Perangkat Lunak Pembuat Animasi

Kemajuan teknologi memungkinkan kita membuat film animasi dengan cepat dan mudah. Komputer dilengkapi dengan berbagai program pembuat animasi.

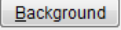
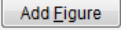











Perangkat lunak atau software pembuat animasi ada yang berbayar contohnya **Swish** dan **Flash**, ada juga yang dapat digunakan secara gratis seperti **Pencil** dan **Pivot**. Perangkat lunak berbayar artinya jika ingin menggunakan maka kita harus membeli program tersebut. Perangkat lunak gratis artinya saat ingin menggunakan kita tinggal mengunduh dan memasang di komputer tanpa biaya.

Mengenal Perangkat Lunak Pivot

Pivot adalah program pembuat animasi sederhana. Tampilan program pivot dapat dilihat pada halaman berikut.



Keterangan :

1. **Menu Bar**, berisi deretan menu untuk menjalankan sebuah perintah, diantaranya menu File, Edit (Option), Help.
2. **Tombol Play**, untuk menjalankan animasi.
3. **Tombol Stop** untuk menghentikan animasi.
4. **Loop (Repeat)** jika dicentang akan menjalankan animasi berulang-ulang.
5.  **Set Background** berguna untuk memilih gambar latar belakang pada animasi. Latar belakang harus sudah ditambahkan melalui menu load background.
6.  **Tombol Add New Figure** berguna untuk memilih karakter yang akan ditambahkan pada animasi. Figur sudah harus dimuat melalui menu Load Figure Type.
7.  **Delete figure** untuk menghapus karakter dari frame.
8.  **Edit Figure Type** untuk merubah sebuah karakter.
9.  **Center Figure** membawa karakter pada posisi tengah frame.
10.  **Flip Figure** membalik posisi karakter.
11.  **Raise** membawa karakter pada posisi paling depan
12.  **Lower** membawa karakter pada posisi belakang.
13.  **Figure Color** untuk mewarnai/mengubah warna karakter
14.  **Duplicate** untuk menggandakan karakter
15.  **Join/Unjoin** menggabungkan /memisahkan karakter
16.  **Figure Scale** mengubah ukuran karakter
17.  ada 2 slider pada pivot 4.1 slider yang lebih pendek posisinya dekat dengan tombol PLAY/STOP disebut **Frame Rate/FPS** (kependekan dari Frame per scond) digunakan untuk mengatur kecepatan animasi berdasarkan jumlah frame per detik. Slide ke 2 lebih panjang disebut **Opacity** berguna untuk mengatur transparansi karakter.
18. **Titik Merah** pada figure berguna untuk untuk menggerakkan 1 bagian dari karakter.
19. **Titik Oranye** pada figure berguna untuk menggerakkan seluruh karakter.

Mengenal Menu Pivot

Aplikasi Pivot hanya memiliki 3 menu

Membuat gerakan dasar pada Pivot

Membuat sebuah animasi membutuhkan sedikitnya 12 frame agar animasi terlihat hidup. Gerakkan sedikit demi sedikit menggunakan titik merah atau titik oranye, lalu klik tombol Add Frame untuk menyimpan setiap gerakan ke dalam sebuah frame.

Jika gerakan dirasakan cukup, simpan pekerjaan dengan memilih menu **File**, lalu pilih **save project**. Pada aplikasi Pivot, file animasi dapat disimpan dengan 2 format (ekstensi) yaitu **PIV** dan **GIF**. PIV adalah kependekan dari PIVOT, sedangkan GIF adalah kependekan dari *Graphic Interchange Format*

Langkah membuat animasi:

1. Tulis sebuah cerita
2. Tentukan tokoh-tokohnya
3. Buka aplikasi pivot
4. Sesuaikan ukuran dan posisi awal stickman
5. Gerakkan kaki dan tangan stickman, jangan digeser posisinya
6. Tambahkan frame
7. Geser sedikit posisi stickman
8. Tambahkan frame
9. Ulangi langkah 5 sampai 8 berulang-ulang, lakukan hal yang sama untuk karakter yang lain.