

SESSION 5: INTERACTION

1. BUTTON

Animasi tombol atau button adalah animasi yang diterapkan pada tombol, sehingga tombol terlihat lebih bagus dan menarik.

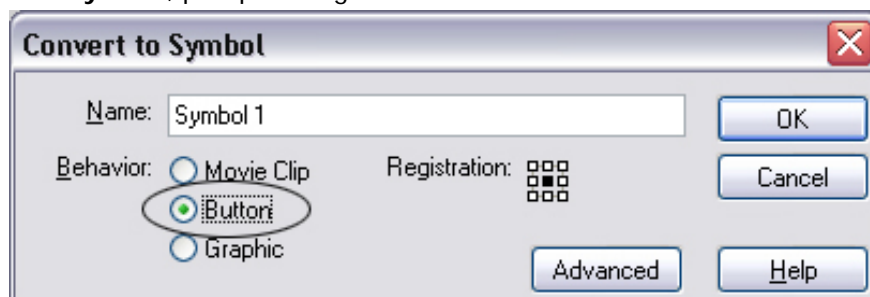
A. Membuat Tombol

Pertama, kita akan membuat tombol standar yang biasa dipakai di halaman web.

1. Klik **Rectangle** tool, lalu aturlah sudut ketumpulannya pada **Round Rectangle Radius** sebesar **40 points**. Kemudian, klik **Text** tool, lalu tulislah 'Flash MX' dan letakkan di atas tombol.



2. Klik menu **Edit > Select All (Ctrl+A)** untuk memilih kotak dan teks, lalu *klik kanan* dan **Convert to Symbol**, pilih pada bagian **Behavior: Button**.



Kotak dialog Convert to Symbol: Button

3. Klik menu **Edit > Edit Symbols** atau *double-click* ke button untuk memasuki mode Edit symbol button.
4. Pada mode Edit ini, perhatikan pada Timeline, ada 4 frame, yaitu: **Up**, **Over**, **Down** dan **Hit**.
5. Pindah ke frame **Over**, lalu masukkan **Keyframe**. Kemudian, pilih hanya teks nya dan ubah warna nya. Lakukan hal yang sama pada frame **Down**.



Up (putih)



Over (hijau)



Up (merah)

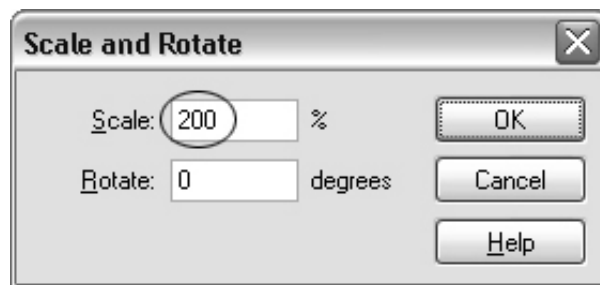
Warna teks pada masing-masing frame

6. Klik **Scene 1** untuk kembali ke Movie utama.
7. Jalankan animasi. Coba untuk melewati mouse di atas tombol, lalu coba untuk melakukan klik pada tombol tersebut.

B. Tombol Animasi

Setelah tombol selesai dibuat, sekarang berikan sentuhan animasi agar tombol terlihat lebih menarik.

1. Pilih tombol, kemudian *double-click* untuk memasuki mode Edit symbol button.
2. Klik pada frame Over, lalu pilih hanya tulisannya saja, lalu *klik kanan* dan **Convert to Symbol**, pilih pada bagian **Behavior: Movie Clip**.
3. Klik menu **Edit > Edit Selected** atau *double-click* tulisannya untuk memasuki mode Edit symbol movie clip.
4. Pilih tulisan, lalu *klik kanan* lagi dan **Convert to Symbol**, pilih pada bagian **Behavior: Graphic**.
5. Masukkan **Keyframe** pada frame 20.
6. Masih di frame 20, pilih tulisan dan ubahlah pada bagian **Properties Color: Alpha** dengan nilai **0 %**.
7. Kemudian, ubah juga ukurannya, klik menu **Modify > Transform > Scale and Rotate**, lalu isikan pada bagian **Scale: 200 %**.



Kotak dialog Scale and Rotate

8. Klik pada frame 1, lalu pada **Properties** pilih bagian **Tween: Motion**.
9. Klik pada frame 1 lagi, lalu klik menu **Edit > Copy (Ctrl+C)**.
10. Buat layer baru di atasnya, klik menu **Insert > Layer**. Pada layer 2 ini, klik menu **Edit > Paste in Place**.
11. Klik **Scene 1** untuk kembali ke Movie utama. Jalankan animasi. Coba untuk melewati mouse di atas tombol.

Keterangan:

Frame-frame untuk **Button** berbeda dengan frame sebelumnya. Ada 4 buah frame, yaitu:

- Up** : keadaan tombol standar. Posisi awal tombol ketika dijalankan.
Over : keadaan ketika mouse melewati atau berada di atas tombol.
Down : keadaan ketika tombol ditekan.
Hit : penentuan area tombol yang bisa di-klik.

2. ACTION SCRIPT

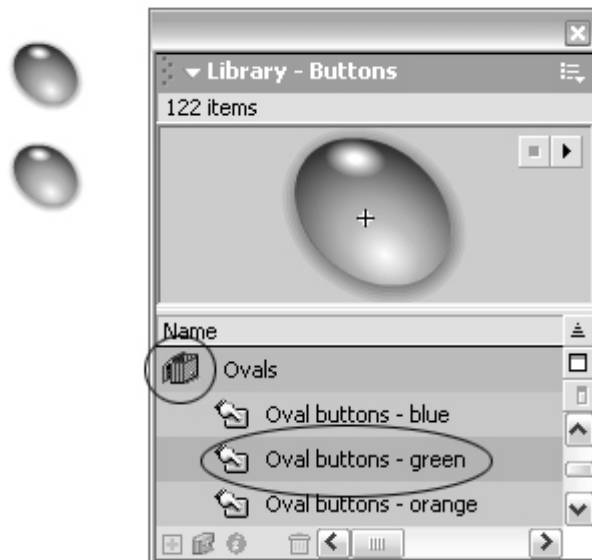
Dengan adanya Actionsript, animasi dapat dibuat menjadi movie yang interaktif, sehingga user dapat berperan lebih aktif menggunakan keyboard dan mouse untuk melompat ke movie lain yang diinginkan, memindahkan objek, memasukkan informasi pada form, dan lain-lain.

Pemahaman terhadap ActionScript di Flash memerlukan banyak latihan dan referensi untuk menguasainya dengan baik.

A. Sistem Navigasi

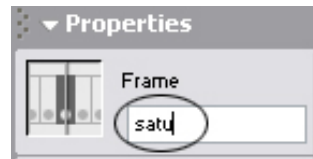
Pada latihan ini, kita akan membuat tombol yang akan mengontrol frame untuk melompat ke frame yang diinginkan. Jika diumpamakan seperti halaman web, ketika tombol diklik akan menuju ke halaman yang diinginkan.

1. Ambillah tombol yang sudah disediakan Flash, klik menu **Window > Common Libraries > Buttons**.
2. *Double click* **folder Ovals**. Seret dua buah tombol ke layar, **Oval buttons blue** dan **green**.



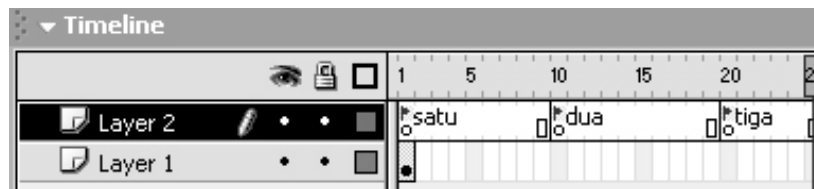
Common Libraries – Ovals dan dua buah tombol

3. Buat layer baru di atasnya. Pindah ke Layer 2 dan klik frame 1, lalu lihat **Properties** pada bagian **Frame** dan tuliskan nama instance-nya satu.



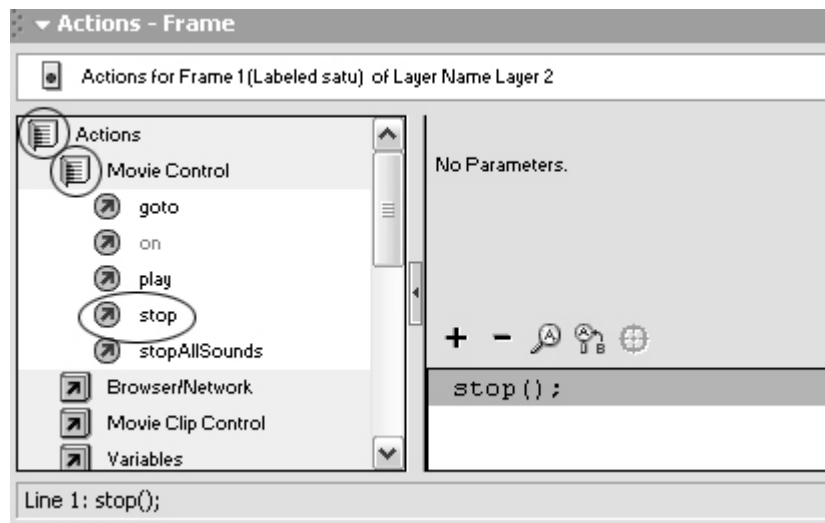
Properties Frame: satu

4. Masih di Layer 2, masukkan **Blank Keyframe** pada frame 10 dan frame 20.
5. Kembali ke frame 10, lalu lihat **Properties** pada bagian **Frame** dan tuliskan nama instance-nya **dua**. Lakukan hal yang sama pada frame 20 dengan label **tiga**.



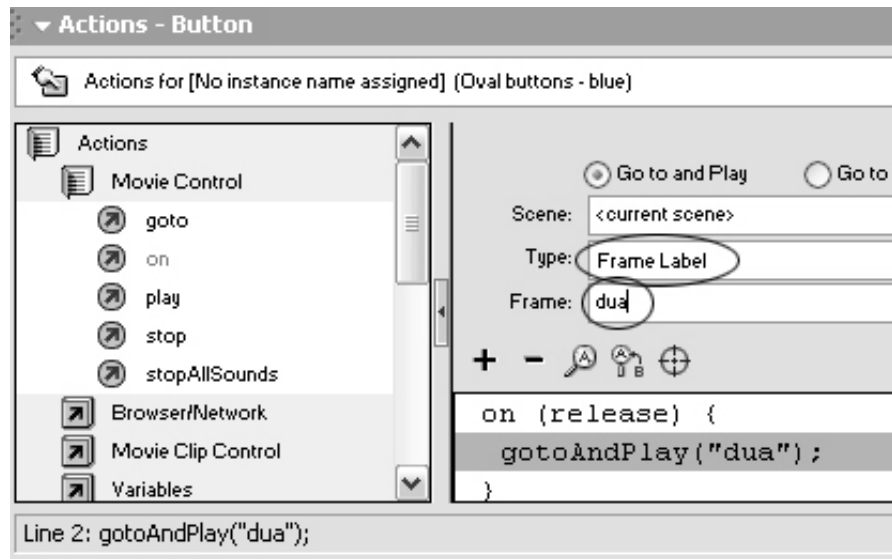
Frame label satu, dua dan tiga

6. Masih di Layer 2, kembali ke frame 1, lalu buka **Panel Actions**. Klik menu **Window > Actions**.
7. Pada **Panel Actions – Frame** ini, klik folder **Actions** untuk membuka sub-menu, lalu klik folder **Movie Control**, *double click* pada **stop** untuk memasukkan actionscript pada frame.



Gambar 4.7 Action stop

8. Lakukan **Action stop** lagi pada frame 10 dan 20.
9. Pindah ke Layer 1, lalu pilih tombol biru dan buka lagi **Panel Actions (F9)**.
10. Pada **Panel Actions – Button** ini, *double click* pada **goto**. Kemudian isikan pada **Type: Frame Label** dan **Frame: dua**.



Action goto Frame label dua

11. Lakukan **Action goto** lagi untuk tombol hijau, tapi isikan pada **Type: Frame Label** dan **Frame: tiga**.
12. Masih di Layer 1, masukkan **Keyframe** di frame 10 dan 20.



Frame untuk Action Sistem Navigasi

13. Pada frame 10 berilah tulisan 'Ini adalah halaman 2' dan pada frame 20 berilah tulisan 'Ini halaman 3'.
14. Jalankan animasi. Coba lakukan klik pada tombol.

Keterangan

Action dibagi menjadi dua, yaitu: Action Frame dan Action Objek.

Action Frame adalah Action yang diberikan pada frame, frame yang berisi Action terdapat tanda a pada framenya.

Action Objek adalah Action yang diberikan pada objek, baik berupa tombol maupun movie clip.

Action **stop** berfungsi untuk menghentikan movie atau animasi.

Action **goto** berfungsi untuk melompat atau berpindah dari frame satu ke frame yang lain atau dari movie satu ke movie yang lain. Action goto terbagi menjadi dua, yaitu: Go to and Play dan Go to and Stop.

Go to and Play berfungsi untuk melompat ke frame tertentu dan memainkan animasi mulai dari frame tersebut sampai frame yang ditentukan.

Go to and Stop berfungsi untuk melompat ke frame tertentu dan berhenti di frame tersebut.

3. MULTIPLE MOVIE

Fungsi di bawah ini adalah untuk menampilkan movie flash lain. Num adalah seperti layer yang mendandakan tumpukan beberapa movie Flash tersebut.

```
loadMovieNum ("nama.swf",num);
```

Untuk menghilangkan movie Flash yang sudah ditampilkan, fungsinya adalah :

```
unloadMovieNum(num)
```