

# Macromedia Flash Bagian IV

**Ari Fadli**

*fadli.te.unsoed@gmail*

*http://fadli84.wordpress.com*

***Lisensi Dokumen:***

*Copyright © 2003-2011 IlmuKomputer.Com*

*Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.*

Pada tulisan kali ini penulis akan sedikit berbagi ilmu mengenai membuat animasi sederhana dengan macromedia flash, dan versi yang digunakan adalah macromedia flash mx

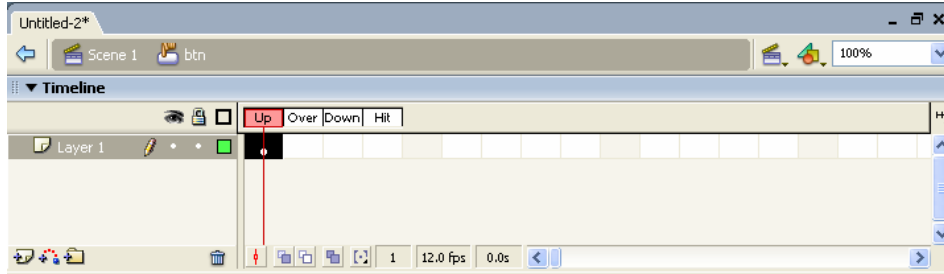
## **Pendahuluan**

Flash adalah suatu software yang digunakan untuk membuat sebuah animasi. Dengan flash kita dapat membuat tampilan website atau komputer kita menjadi hidup. Tidak mudah untuk mempelajari flash, selain diperlukan imajinasi juga diperlukan pemahaman mengenai SCRIPT. Bisa saja kita membuat sebuah animasi tanpa menggunakan script tapi file yang dihasilkan menjadi besar, hal itu mempengaruhi loading atau pemuatan data di workstation atau client.

Seperti janji penulis pada postingan sebelumnya bahwa penulis akan membahas tentang membuat animasi dengan menggunakan action script. Berikut adalah contoh yang paling sederhana dan mudah.

## Button

Buatlah sebuah objek, kemudian klik kanan, dan konversi menjadi button. Button ini memiliki beberapa behavior.



gambar 1 Behavior Button

Beberapa behaviornya adalah :

### 1. Up

Adalah keadaan di mana mouse tidak berada di dalam area buttonnya.

### 2. Over

Adalah keadaan di mana mouse sedang berada di dalam area buttonnya.

### 3. Down

Adalah keadaan pada saat di mana mouse ditekan pada area buttonnya.

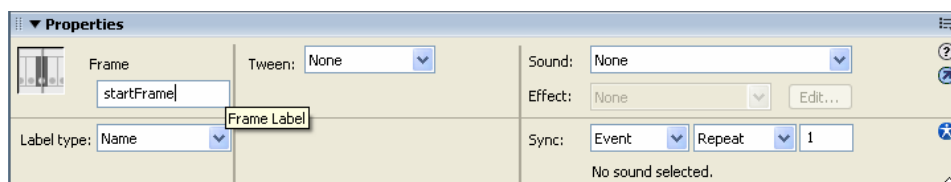
### 4. Hit

Adalah keadaan pada saat di mana mouse ditekan dan dilepas pada area buttonnya. Kita dapat membuat gambar yang berbeda sehingga kita dapat memberikan efek yang berbeda, misalkan pada saat Over gambarnya berubah.

## ActionScript

1. Pada frame satu tambahkan sintaks berikut.  
**stop();**
2. Pada actionscript Button tambahkan sintaks berikut.  
**on(release){**  
**gotoAndPlay(5);**  
**}**
3. Pada frame 5 tambahkan sebuah teks yang berbeda dan actionscript sebagai berikut.  
**stop();**

Fungsi stop() digunakan untuk menghentikan proses timeline. Kemudian on(release) adalah proses pada saat button diklik dan dilepaskan, gotoAndPlay(5) akan membuat timeline bergerak ke frame 5. Selain itu juga dapat menggunakan penamaan pada frame. Kita dapat memberi penamaan pada frame, pada bagian property dari frame.



gambar 2 Atur Frame

Sehingga pada saat penggunaan actionscript kita dapat menggunakan nama framanya. Untuk actionscript lainnya dapat dilihat di Reference. on(release){ gotoAndPlay("startFrame"); }

## Biografi Penulis



**Ari Fadli**, Lahir di Cirebon, 31 Juli 1984. Menamatkan SMU di SMU Negeri 4 Cirebon. Menyelesaikan program S1 dari Jurusan Teknik Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman Puwokerto pada tahun 2007. Saat ini menjadi dosen di Jurusan Teknik Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman Puwokerto dan sedang menyelesaikan studi di pascasarjana universitas Gadjah Mada Jurusan Teknik Elektro dengan Spesifikasi Sistem Komputer dan Informasi . Kompetensi awalnya adalah bidang basis data, Sistem informasi, sistem pakar dan saat ini sedang bergerak ke arah open source