

DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF

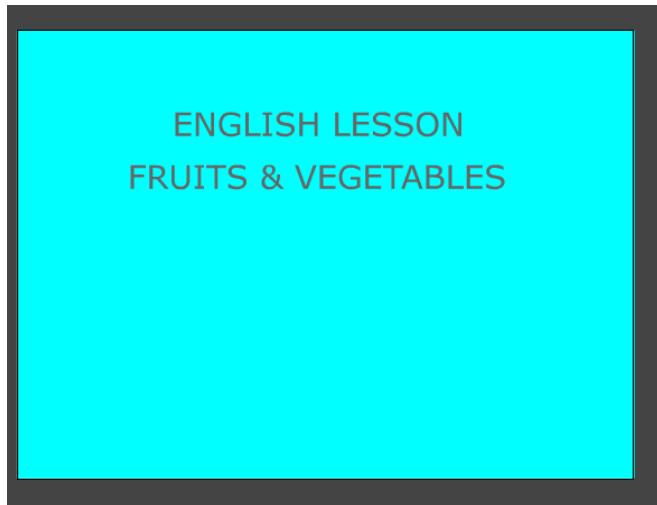
PERTEMUAN KE-5 : NAVIGASI

Pada pertemuan kelima ini kita akan belajar untuk membuat navigasi, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buat file baru Action Script 3.0
2. Pada frame 1 buat layer **Background** menggunakan square



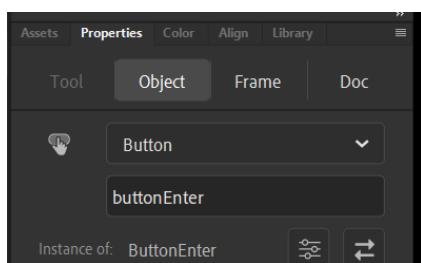
3. Buat Layer baru beri nama **Teks**. Tambahkan teks judul



4. Buat Layer baru beri nama **Button**. Buat tombol enter, klik kanan objek □ Convert to Symbol □ Beri nama **ButtonEnter** □ Type : **Button**



Beri nama instance button dengan nama **buttonEnter** (ingat nama instance tidak boleh sama dengan nama Button)

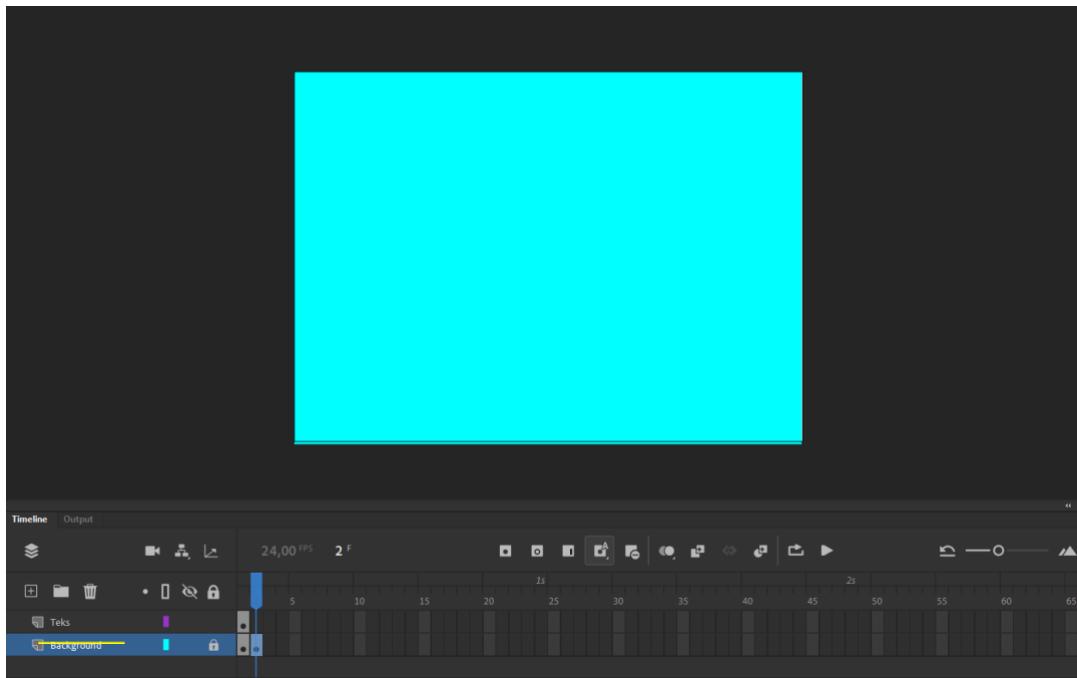


5. Buat Layer baru dengan Script, kemudian tambahkan script

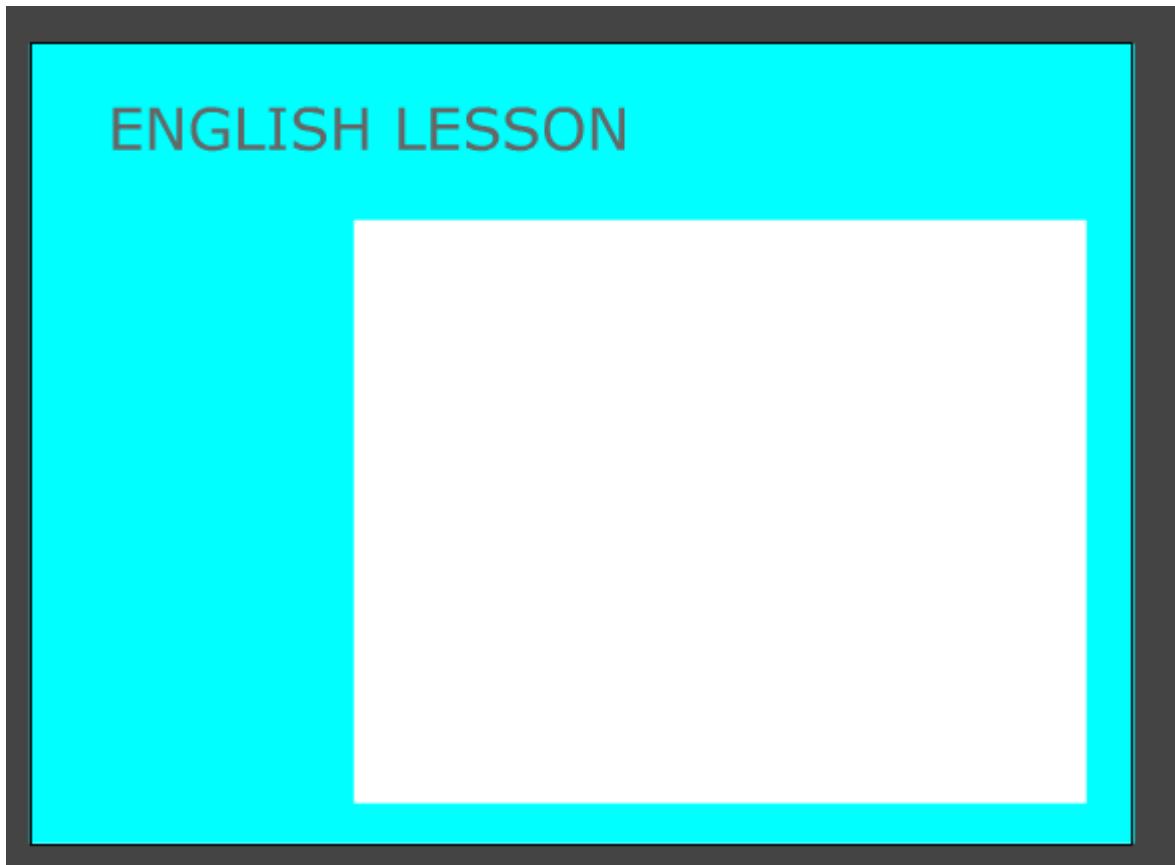
```
Script:1
1 stop();
2 buttonEnter.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotoMateri);
3 function gotoMateri(e:MouseEvent){
4     gotoAndStop(2);
5 }
6
```

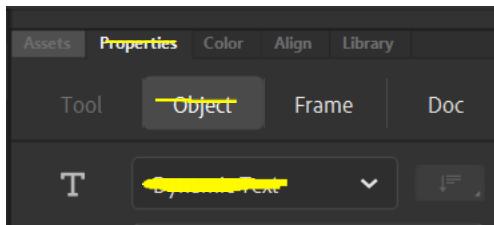
The screenshot shows a script editor window with the title 'Script:1'. The code is written in ActionScript 3.0. It starts with a 'stop()' command, followed by an event listener for a 'CLICK' event on the 'buttonEnter' instance. The event handler is a function named 'gotoMateri' that calls 'gotoAndStop(2)'.

6. Pada frame ke dua layer **Background** □ Klik kanan □ **Insert Keyframe**. Maka akan terlihat kanvas kosong seperti gambar di berikut

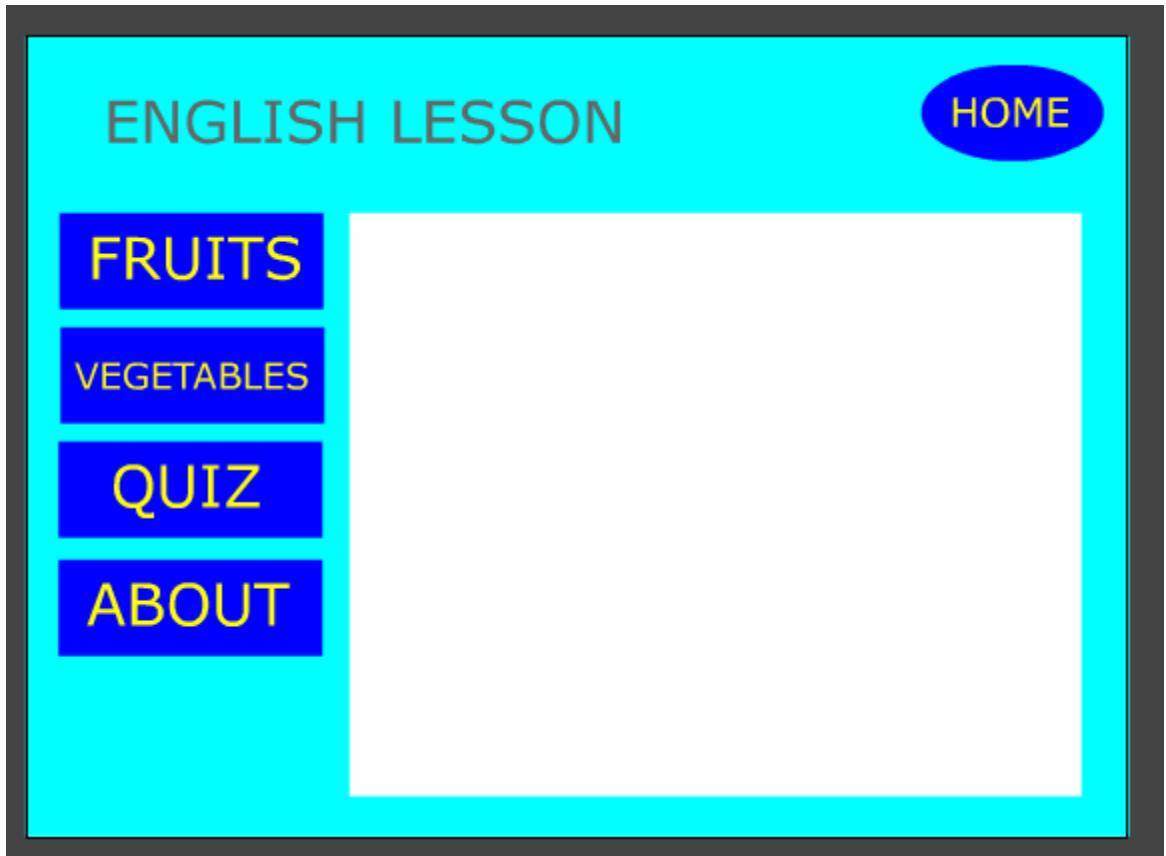


7. Pada layer dan frame yang sama tambahkan judul dan square seperti gambar berikut. Judul nantinya tidak akan dianimasikan sehingga **Instance Behavior** nya bertipe **Dynamic Text**





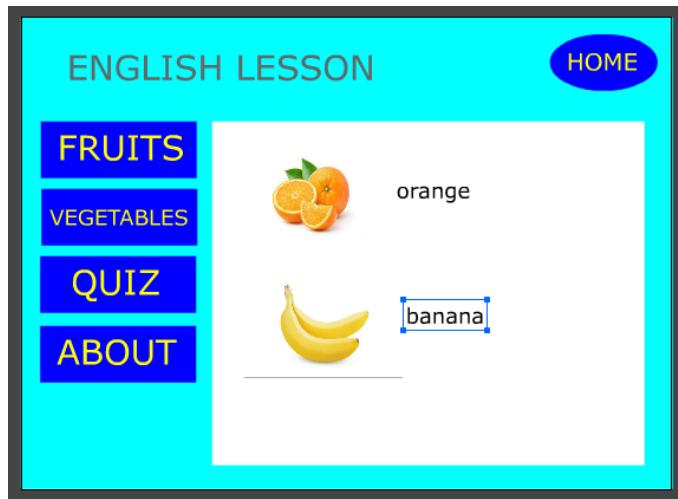
8. Pada layer **Button** □ Klik kanan □ **Insert Blank Keyframe**, lalu buat 5 tombol dan letakkan seperti gambar berikut



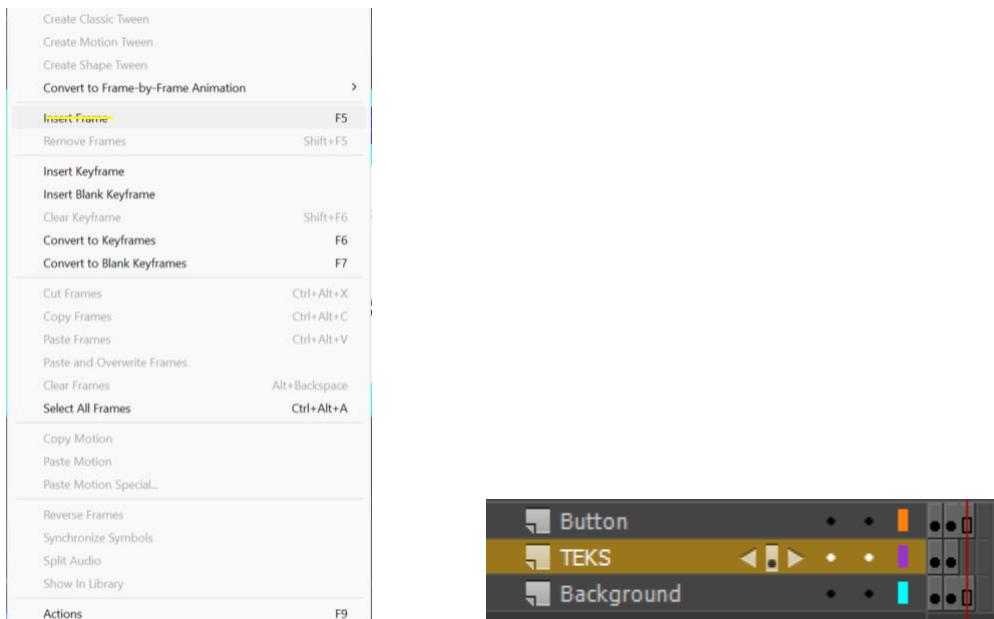
Convert semua tombol di atas menjadi **Button** dengan nama **ButtonFruits**, **ButtonVeg**, **ButtonQuiz**, **ButtonAbout**, dan **ButtonHome**.

Beri nama instance masing-masing button dengan nama yang berbeda misalkan **buttonFruits**, **buttonVeg**, **buttonHome**, **buttonAbout**.

9. Layer Teks akan kita gunakan untuk menambahkan materi. Pada layer Teks di frame 2 □ Klik kanan □ **Insert Blank Keyframe**, kemudian isikan materi pertama, yaitu **Fruits**, pada square yang tadi telah dibuat, seperti berikut:

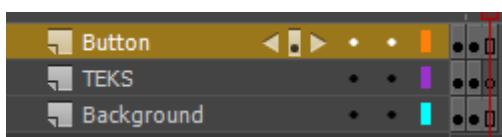


10. Kemudian materi kedua, yaitu **Vegetables**, akan berada di frame 3, namun untuk tampilan background dan tombol harus tetap pada posisinya. Oleh karena itu pada layer **Background** dan **Button** di frame 3 □ Klik kanan **Insert Frame** atau dapat menggunakan shortcut F5



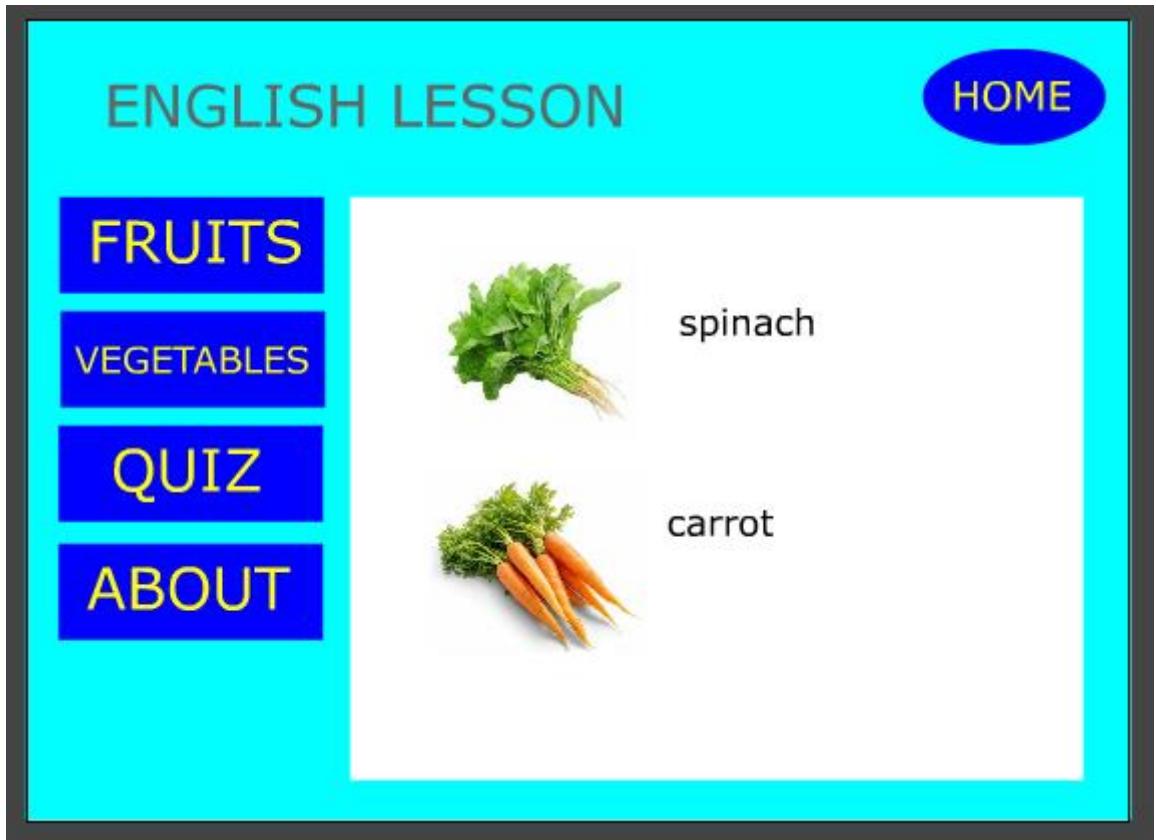
Tampilan pada layer **Background** dan **Button** akan seperti gambar di atas

11. Sedangkan pada layer **Teks** frame 3 □ Klik kanan □ **Insert Blank Keyframe**



Tampilan pada layer **Teks** akan seperti gambar di atas

12. Kemudian ganti isi materinya seperti berikut:



13. Pada layer **Script**, klik kanan frame 2, insert New Blank Keyframe kemudian tuliskan kode berikut:

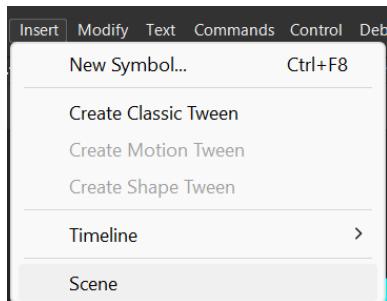
Current frame
Script:2

Add using wizard ▶ ⌂ ⌄ ⌅ ⌆ ⌈ ⌉ ?

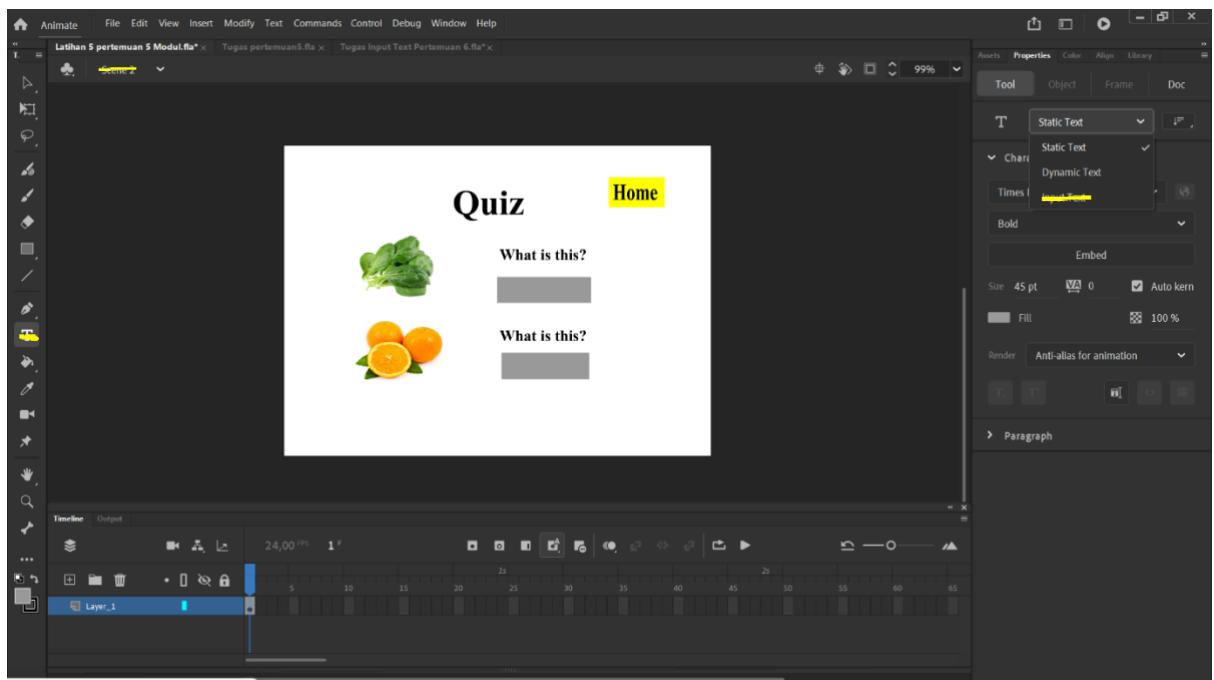
```
1 stop();
2 buttonHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goHome);
3 buttonFruits.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goFruits);
4 buttonVeg.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goVeg);
5 function goHome(e:MouseEvent){
6     gotoAndStop(1);
7 }
8 function goFruits(e:MouseEvent){
9     gotoAndStop(2);
10}
11 function goVeg(e:MouseEvent){
12     gotoAndStop(3);
13}
```

Agar script meng-cover keseluruhan frame, klik kanan frame 3 □ **Insert Frame**.

14. Buat scene baru untuk halaman Quiz. Klik menu **Insert** □ **Klik Scene**



15. Buat konten sebagai berikut, yang terdiri dari gambar teks “what is this” dan, dua buah teks input di bawah pertanyaan. Background teks input saya buat dengan rectangle yang diletakkan pada layer di bawahnya. **Text Tool** □ **Properties** □ Pada **Instance Behavior** □ Pilih **Input Text**



QUIZ



what is this?



what is this?

Untuk cara kerjanya inputan teks akan dibahas pertemuan berikutnya.

16. Tambahkan buttonHome untuk kembali ke Scene 1 Ambil dari Library dan beri nama **buttonHome2**. Nama instance tidak boleh sama dengan yang ada di Scene 1.
17. Tambahkan layer **Script**, kemudian tambahkan script berikut:

```
Current frame  
Script:1  
Add using wizard ▾⊕↔  
1 stop();  
2 buttonHome2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goHome2);  
3 function goHome2(e:MouseEvent){  
4     gotoAndStop(1,'Scene 1');  
5 }
```

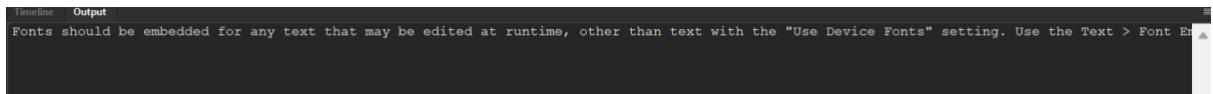
18. Kembali ke Scene 1, tambahkan action pada layer **Script** frame 2:

Current frame

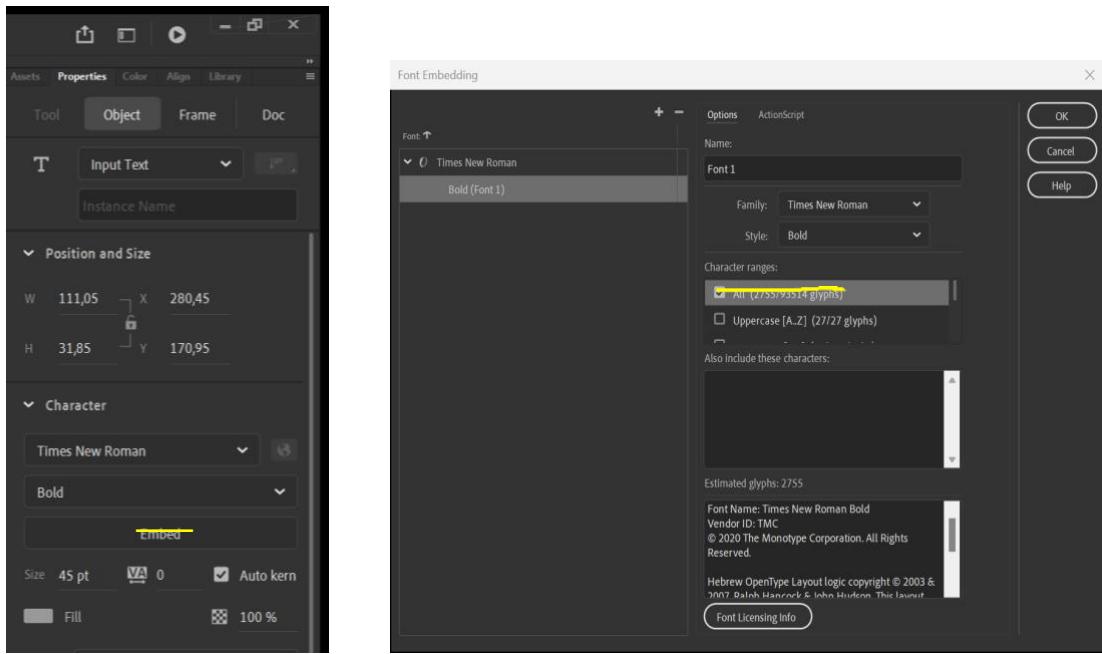
Add using wizard ▶ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ?

```
1 stop();
2 buttonHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goHome);
3 buttonFruits.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goFruits);
4 buttonVeg.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goVeg);
5 function goHome(e:MouseEvent){
6     gotoAndStop(1);
7 }
8 function goFruits(e:MouseEvent){
9     gotoAndStop(2);
10}
11 function goVeg(e:MouseEvent){
12     gotoAndStop(3);
13}
14 buttonQuiz.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goQuiz);
15 function goQuiz(e:MouseEvent){
16     gotoAndStop(1,'Scene 2');
17 }
```

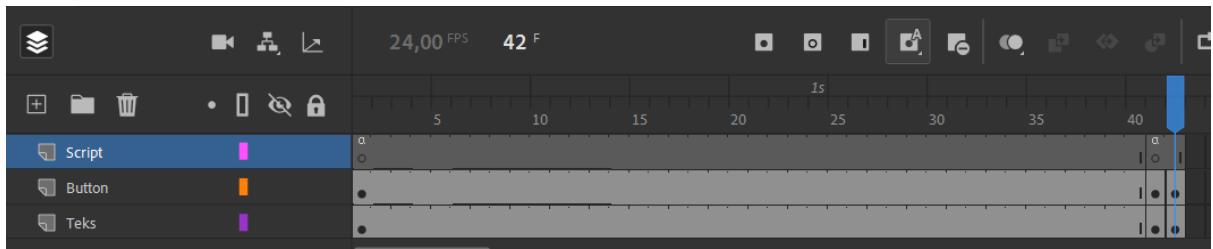
19. Saat program di running maka akan keluar output seperti gambar berikut:



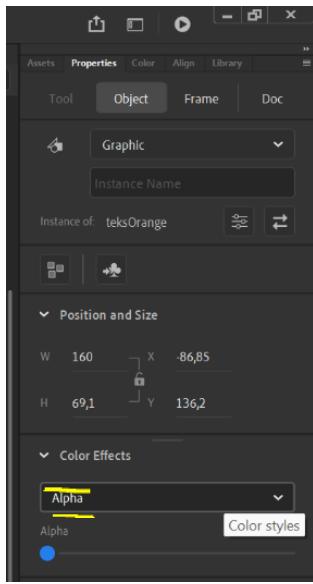
Pesan tersebut muncul karena kita menggunakan **Input Teks**, tetapi font yang digunakan belum di-embed (disertakan) dalam file SWF. Saat teks harus bisa di-edit pada runtime, font tersebut harus disertakan di dalam file SWF untuk memastikan tampilan teks sesuai dengan font yang dipilih. Untuk memperbaiknya klik **Input Text** yang telah dibuat □ **Properties** □ **Object** □ **Character** □ **Embed** □ Ceklis All □ **OK** lakukan pada ke dua **Input Text**



20. Selanjutnya kita akan mencoba menganimasikan tampilan awal, agar tombol Enter akan seolah menghilang lalu muncul. Pada semua layer tambahkan frame hingga berjumlah 42. Pada frame 1 □ Klik kanan □ **Insert Frame** (Fn + F5)



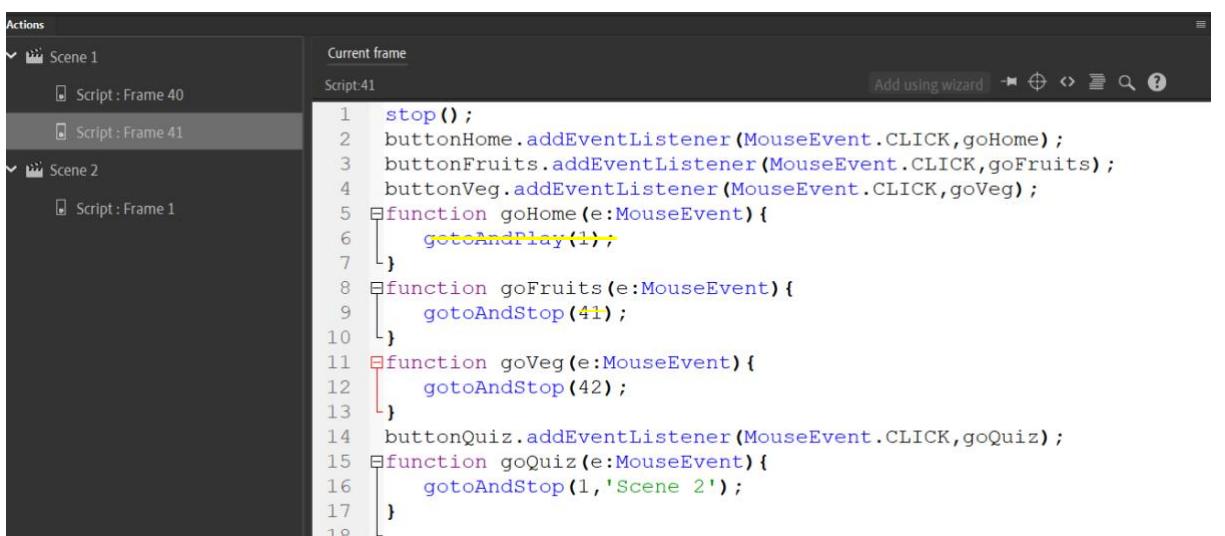
21. Pada layer **Button** frame 1 klik button **Enter** □ **Properties** □ **Object** □ **Color Effects** □ Atur nilai **Alpha** menjadi 0% □ Pada tengah-tengah frame klik kanan □ **Create Classic Tween**



22. Kemudian cut script pada layer **Script** pada frame 1 dan pindahkan pada frame 40. Klik frame 40 □ Klik kanan □ **Insert Blank Keyframe** □ **Window** □ **Actions** □ Paste script dan ubah pada *gotoAndStop(2)* menjadi *gotoAndStop(41)* seperti gambar berikut



23. Lalu ubah juga script pada frame 41 di bagian yang di highlight kuning berikut



24. Lalu coba running program, apabila sudah mengikuti langkah-langkah di atas secara benar namun masih terjadi error, pada **Properties** \square **Doc** \square **Document Settings** \square **More settings** \square Pada **Mode** ceklis **Use Advanced Layers** \square **OK**

