

MODUL PRAKTIKUM ADOBE ANIMATE

Action Script 3.0

A. Kompetensi

Setelah melaksanakan praktikum, mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mengenal Actionsript 3.0 dalam Adobe Animate CC.
2. Menggunakan Actionsript 3.0 dalam Adobe Animate CC.
3. Membuat contoh aplikasi sederhana dengan Adobe Animate CC.

B. Dasar Teori

Pengenalan ActionScript

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang di pakai oleh software Flash untuk mengendalikan object – object ataupun movie yang terdapat dalam Flash. ActionScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang terdapat pada Adobe Animate CC, dimana bahasa pemrograman ini dapat digunakan untuk membuat animasi ataupun aplikasi berbasis desktop, dan berbasis android, dapat menjadi interaktif. ActionScript yang biasa digunakan untuk memberikan interaksi antara pengguna dan aplikasi ini, menjadi salah satu kebutuhan penting, karena dengan menerapkan actionsript aplikasi yang dibuat dengan Adobe Animate CC akan menjadi lebih menarik.

Actionsript terdiri dari versi 1.0, 2.0 dan 3.0. Actionsript 1.0 dan 2.0 digunakan pada pengembangan aplikasi berbasis desktop dan animasi yang sifatnya interaktif. Actionsript 3.0 merupakan versi paling terbaru yang dapat digunakan untuk pengembangan dari aplikasi berbasis desktop dan berbasis android. Berikut penjelasan mengenai ketiga versi pada Actionsript:

- Actionsript 1.0 (tahun 2000 – tahun 2003) mulai dipergunakan pada Flash 5 dengan minimal dimainkan di Flash Player 5.
- Actionsript 2.0 (tahun 2003 – tahun 2006) mulai dipergunakan pada flash MX 2004 dengan minimal dimainkan di Flash Player 7. Versi ini sudah mendukung standarisasi ECMA yang memaksimalkan kinerja XML dan tampilan di layar monitor.
- Actionsript 3.0 (tahun 2006 – sampai sekarang) mulai dipergunakan pada Flash CS3 dengan minimal dimainkan di Flash Player 9. Versi ini menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek sehingga mampu mengeksekusi perintah secara cepat.

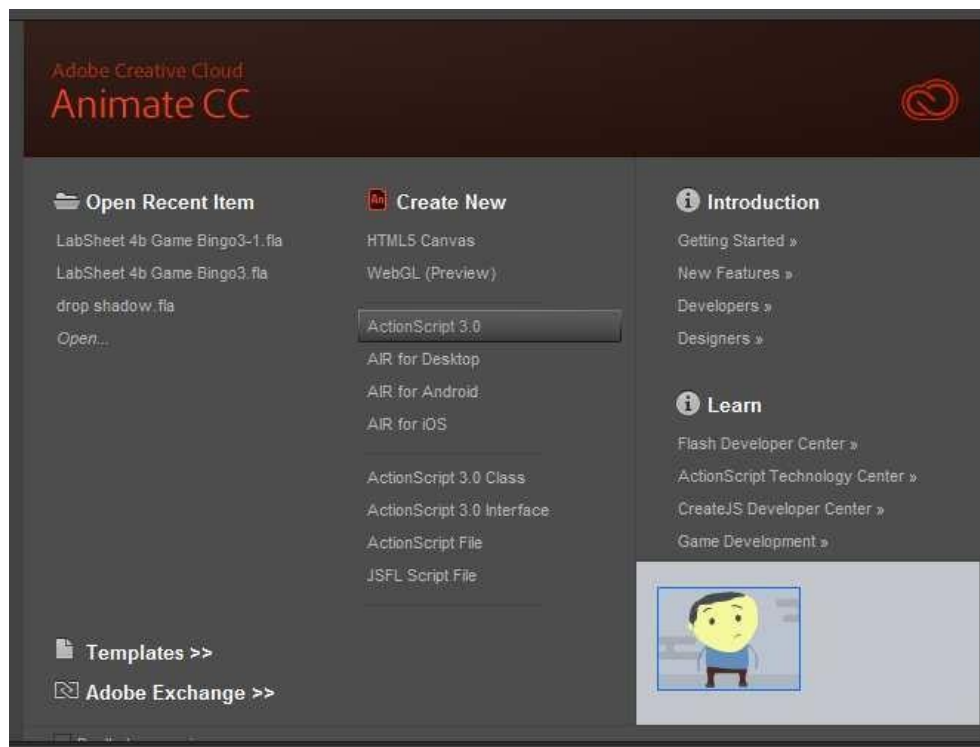
Fungsi ActionScript

Action script memiliki beberapa fungsi atau peran yang dapat membantu dalam merancang situs atau movie Flash, di antaranya:

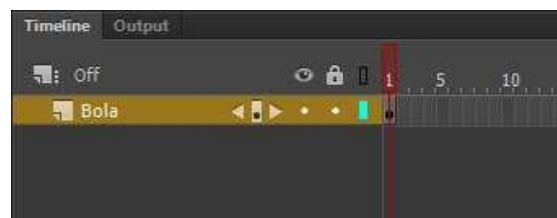
- 1) Membuat sistem navigasi situs
Hal ini berkaitan dengan bagaimana Action Script dapat mengatur user menjelajahi situs atau program yang telah dibuat. Dengan demikian animasi situs yang telah dibuat tidak hanya menjadi “film iklan”, kecuali memang diinginkan seperti itu (dalam kasus film kartun menggunakan Flash).
- 2) Menambahkan interaktivitas dengan user
Dengan action Script user dapat berinteraksi dengan setiap elemen di dalam movie Flash, baik itu tombol movie klip maupun teks.
- 3) Membuat situs atau Program yang dinamis

Membuat Tombol Play/Stop

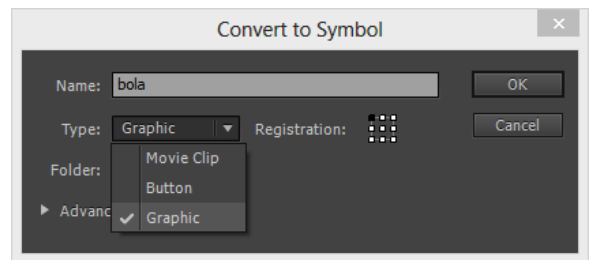
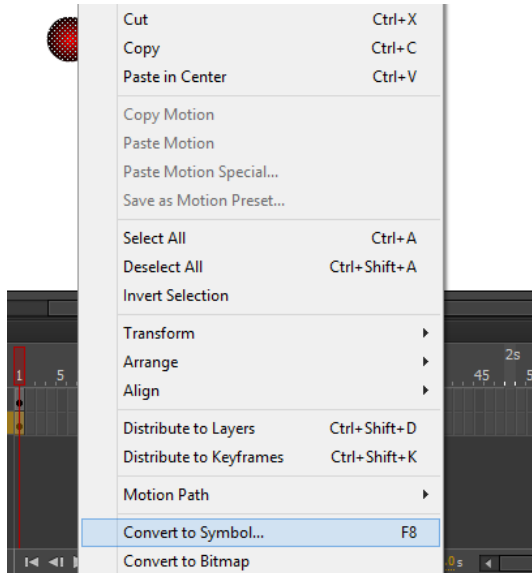
- 1) Buatlah dokumen Flash baru dengan Format ActionScript 3.0



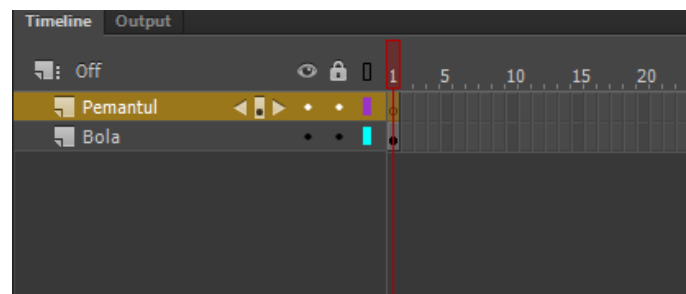
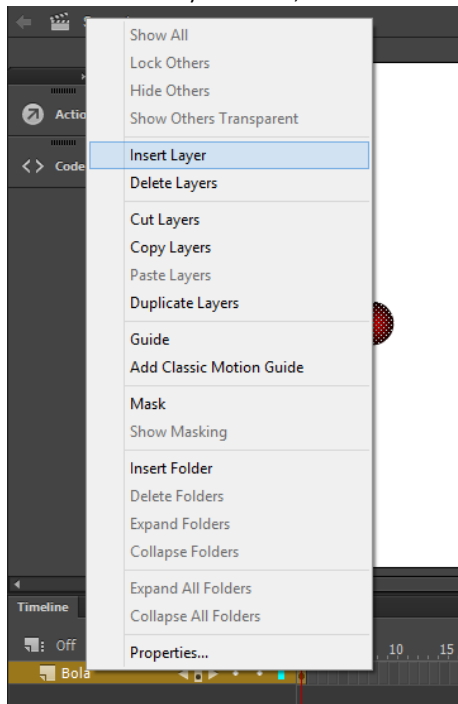
- 2) Buatlah file baru, pada layer 1 buatlah objek berupa bola dan ganti nama layer1 menjadi Bola



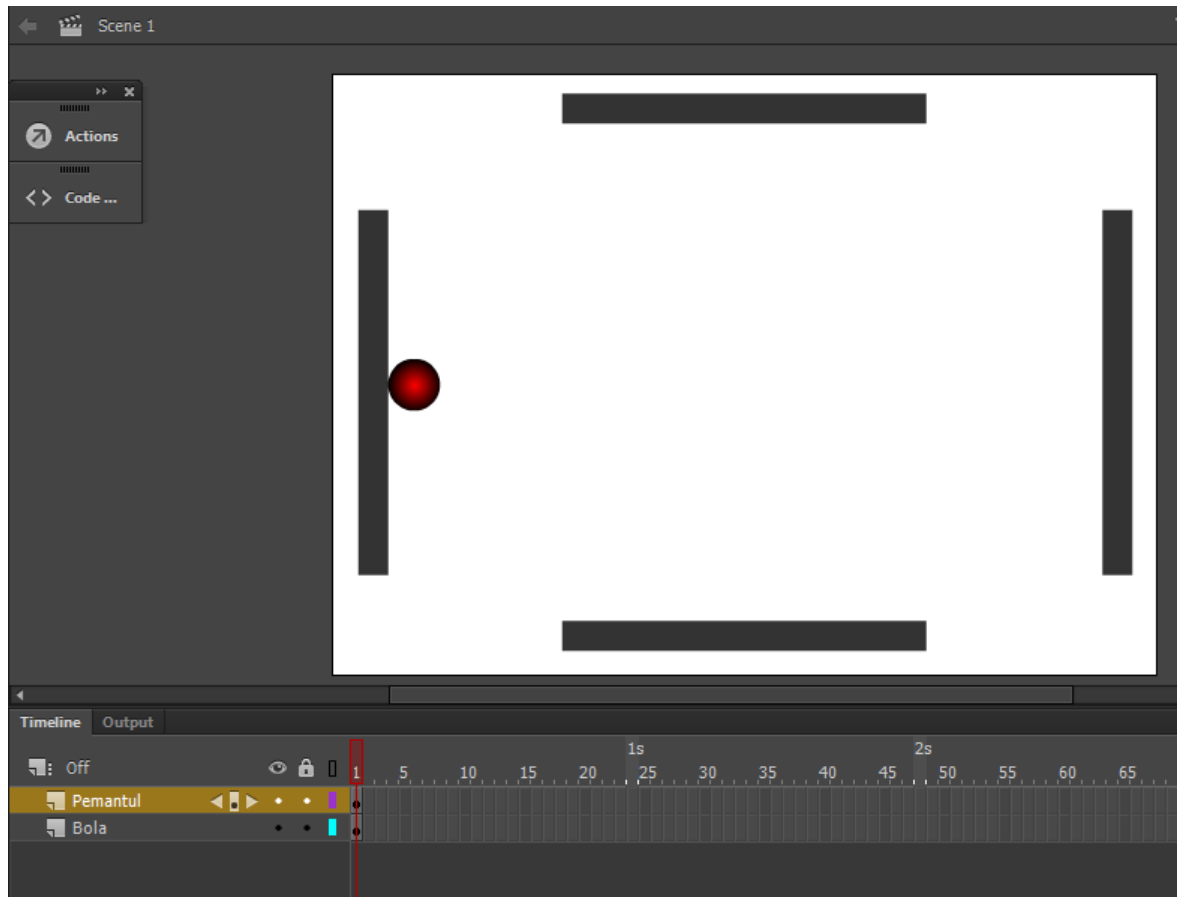
- 3) Klik kanan pada objek bola, klik Convert to Symbol, pilih type graphic, beri nama bola, lalu klik OK.



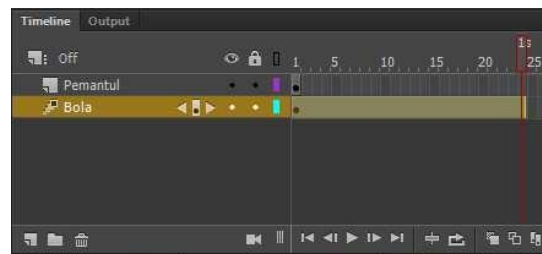
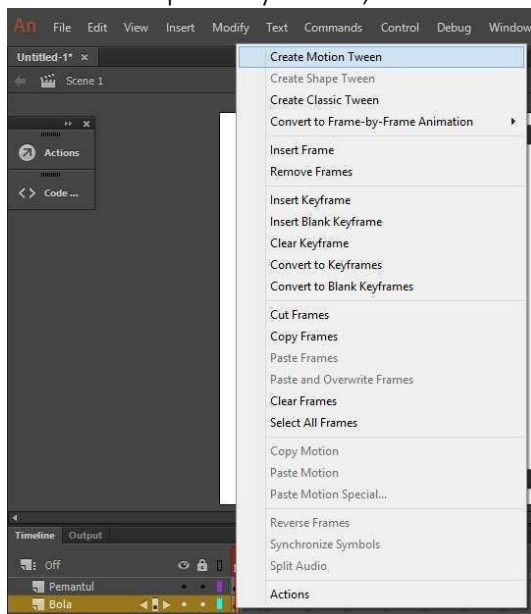
- 4) Tambahkan layer baru, beri nama Pemantul



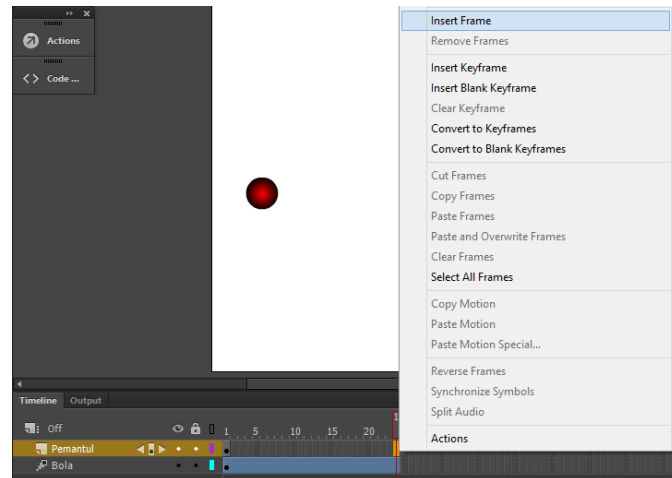
- 5) Klik pada layer Pemantul, buatlah gambar pemantul pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah.



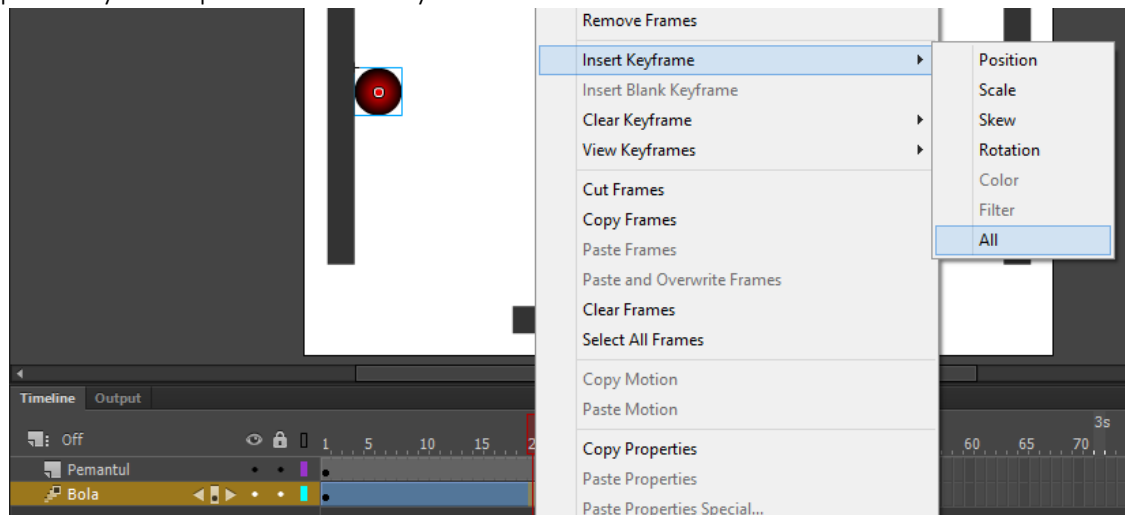
- 6) Klik frame 1 pada layer Bola, lalu klik kanan mouse kemudian pilih Create Motion Tween.



- 7) Pada layer Pemantul, klik frame paling akhir (sesuaikan dengan frame akhir layer Bola), klik kanan, pilih insert frame.

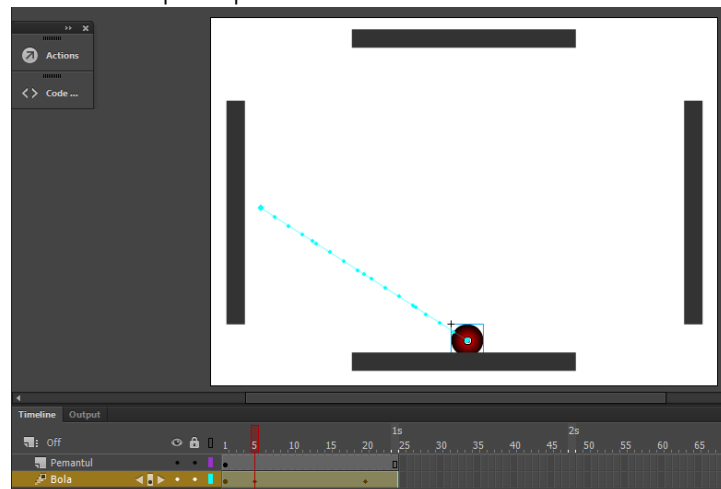


8) Sisipkan Keyframe pada frame 20 layer Bola

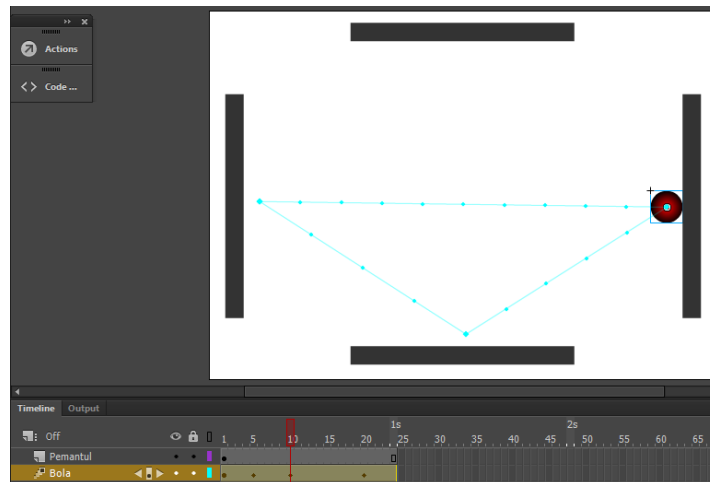


9) Masih pada layer Bola,

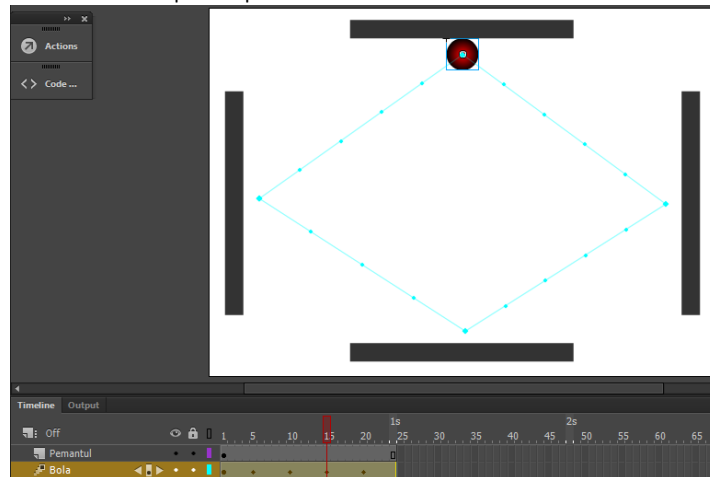
a. Pada frame 5, posisikan bola pada pemantul bawah



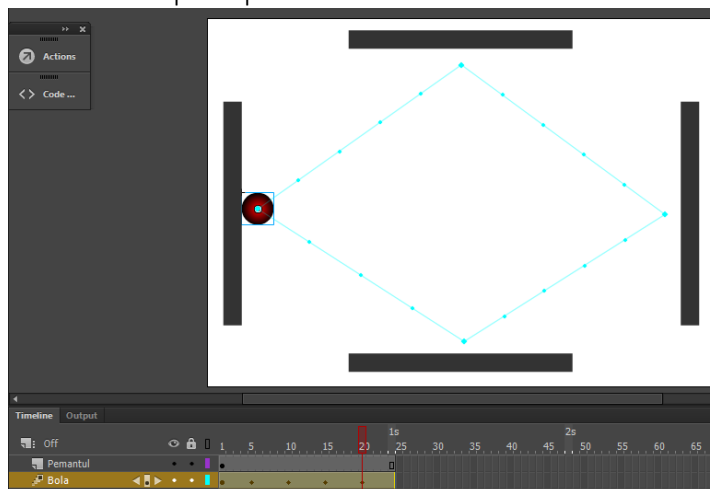
b. Pada frame 10, posisikan bola pada pemantul kanan



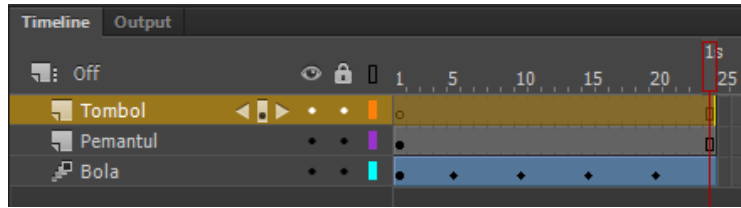
c. Pada frame 15, posisikan bola pada pemantul atas



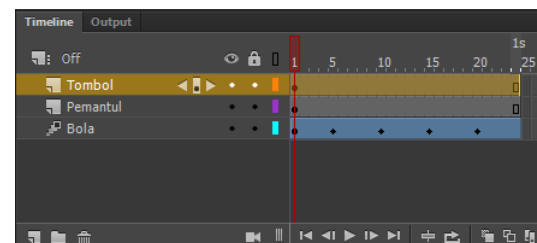
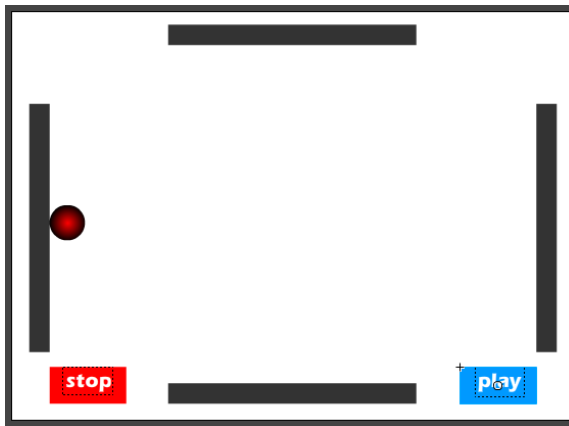
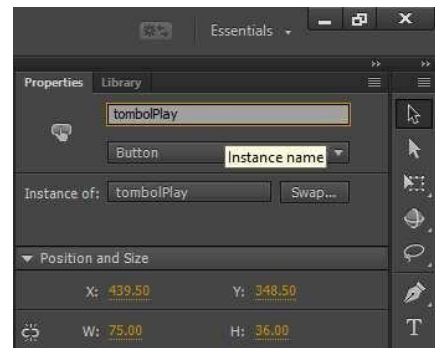
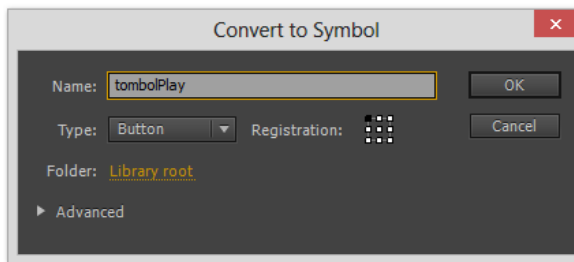
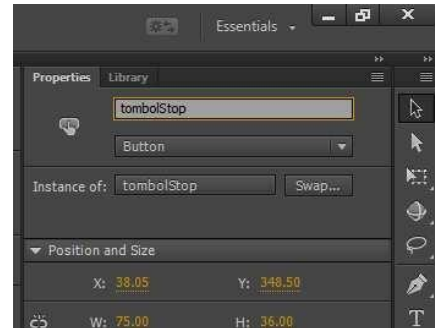
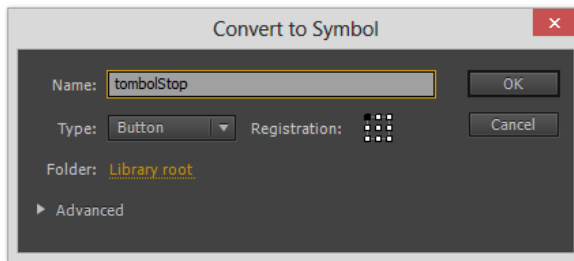
d. Pada frame 20, posisikan bola pada pemantul kiri



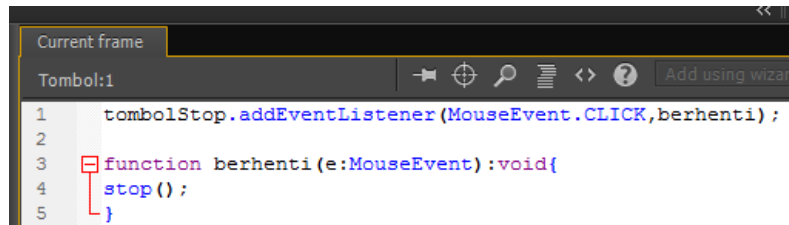
10) Tambahkan layer baru, beri nama Tombol.



11) Masih pada layer Tombol, klik frame 1, buatlah tombol Stop pada kiri bawah dan tombol Play pada kanan bawah stage.



12) Masih pada layer Tombol, klik objek tombol stop, tekan F9 untuk masuk ke actions, kemudian tambahkan script (untuk ActionScript 3.0) berikut untuk perintah memberhentikan bola.

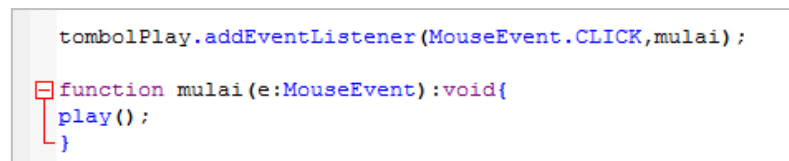


Untuk ActionScript 2.0:

```
on (release) {
    stop ();
}
```

13) Tekan CTRL+ENTER untuk melihat hasil dari script tersebut.

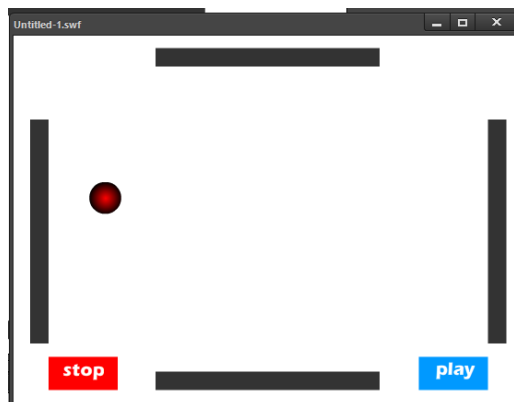
14) Selanjutnya, untuk tombol Play, tambahkan script (untuk ActionScript 3.0) berikut untuk perintah memberhentikan bola.



Untuk ActionScript 2.0:

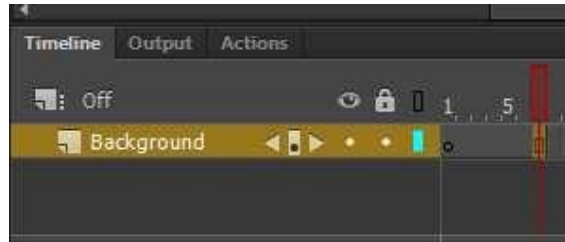
```
on (release) {
    play ();
}
```

15) Tekan kembali CTRL+ENTER untuk melihat hasil dari kedua tombol tersebut.

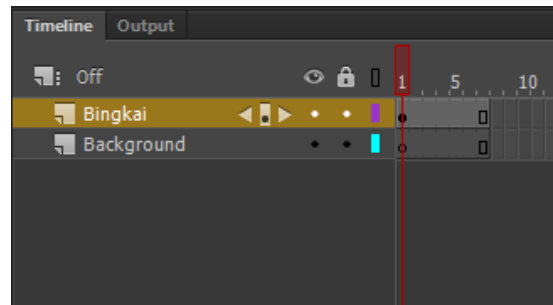
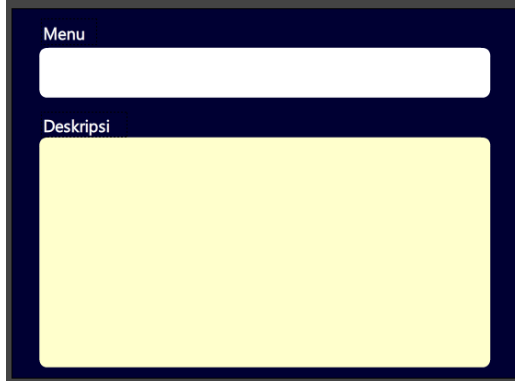


Membuat Menu

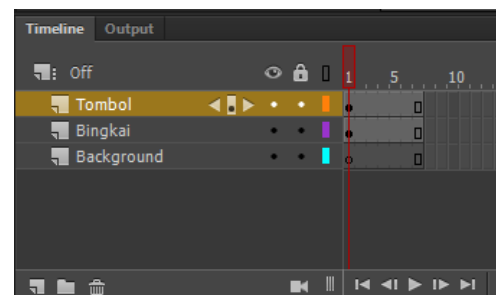
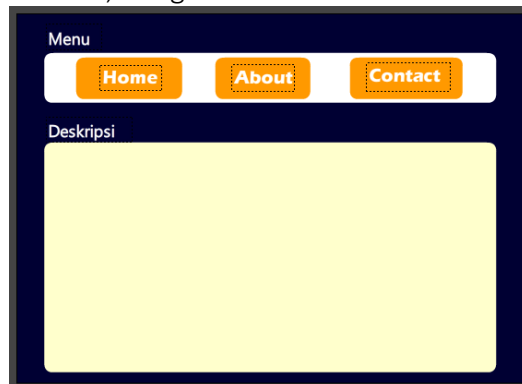
- 1) Buka file baru, ganti nama Layer 1 menjadi Background. Pilih warna background sesuai keinginan.
- 2) Insert frame pada frame 7.



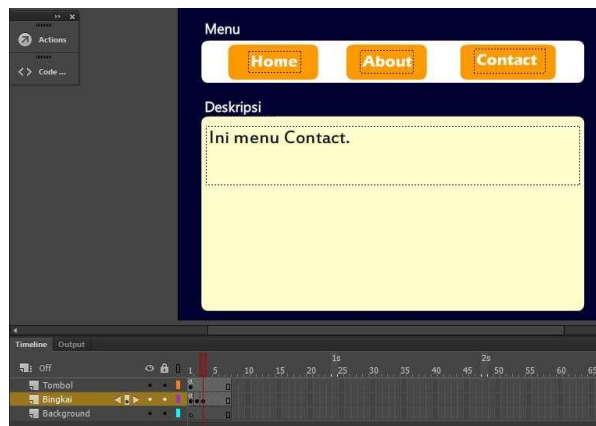
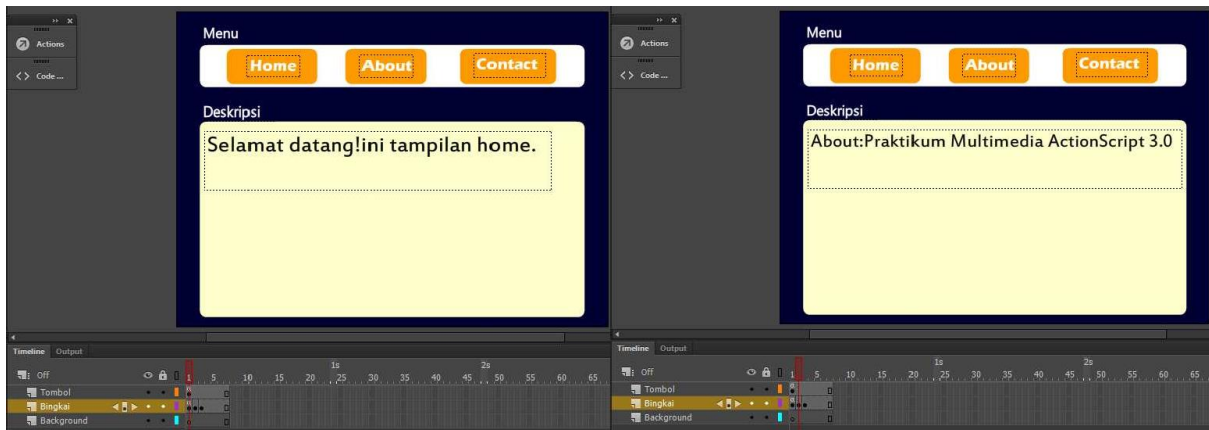
- 3) Sisipkan layer baru, beri nama Bingkai. Buatlah kotak untuk menempatkan menu dan deskripsi.



- 4) Buatlah layer Tombol. Buatlah tombol-tombol navigasi sebagai berikut (lihat kembali Modul-2 untuk tutorial membuat tombol):
- Home, dengan instance name: tombolHome.
 - About, dengan instance name: tombolAbout.
 - Contact, dengan instance name: tombolContact.



- 5) Pada layer Bingkai, insert keyframe pada frame 2, dan 3, untuk bagian deskripsi isikan:
- "Selamat datang! ini tampilan home." pada frame 1.
 - "About: Praktikum Multimedia ActionScript 3.0" pada frame 2.
 - "Ini menu Contact." pada frame 3.



6) Klik frame 1 pada layer Bingkai, tekan F9 dan sisipkan script: stop();

7) Lalu klik layer Tombol, frame 1. Tekan F9 lalu sisipkan script:

```

Tombol:1
1  tombolHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tampilHome);
2  function tampilHome(e:MouseEvent):void
3  {
4      gotoAndStop(1);
5  }
6
7  tombolAbout.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tampilAbout);
8  function tampilAbout(e:MouseEvent):void
9  {
10     gotoAndStop(2);
11 }
12
13 tombolContact.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tampilContact);
14 function tampilContact(e:MouseEvent):void
15 {
16     gotoAndStop(3);
17 }

```

8) Tekan CTRL+ENTER untuk melihat hasil menu yang telah dibuat

TERIMA KASIH