

# Tombol dan Navigasi

**Button** atau **Tombol** di Flash dapat dibuat sendiri dengan desain bentuk yang beraneka ragam tergantung pada selera masing-masing. Berbeda dengan software pemrograman lainnya yang menyediakan fitur tombol dengan bentuk yang sama dan seragam, Adobe Flash memberi kita kebebasan untuk mendesain tombol sebagus mungkin dan disesuaikan dengan desain background.

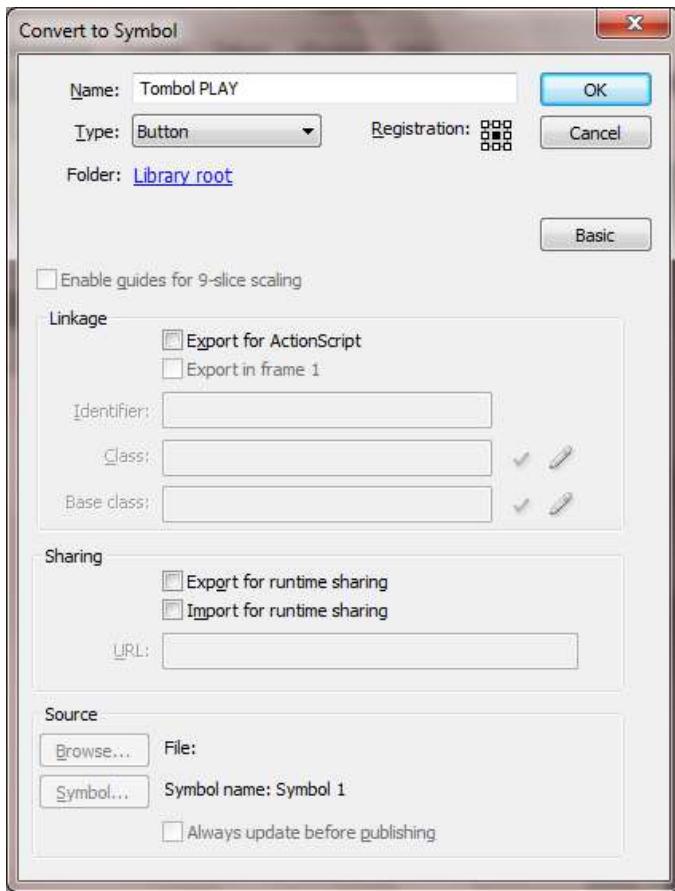
Sesudah gambar tombol dibuat, maka proses berikutnya adalah mengubah gambar tombol tersebut menjadi Symbol Button. Dengan menjadikan gambar sebagai symbol Button, maka kita dapat menggunakan sebagai Tombol yang dapat di-klik.

Untuk kebutuhan navigasi, kita dapat menggunakan **Action Script 2.0** atau **Action Script 3.0**. Perbedaannya ada pada kemampuan program untuk ditempatkan pada System Operasi Android / IOS.

Contoh Gambar Tombol:



Untuk mengubah gambar menjadi Button, masuk ke menu: **Modify > Convert to Symbol:**  
Ubah Type menjadi Button.



Gambar yang sudah diubah menjadi Button, ketika dijalankan apabila kursor ditempatkan di dalamnya akan bereaksi dan kursor akan berubah menjadi Hand Cursor:



## Variasi pada Button

Tombol dapat diberi variasi agar pada kondisi aktif bisa berubah.

Tombol berbeda dengan Movie Clip. Tombol memiliki 4 Frame (State/Kondisi), terdiri dari:

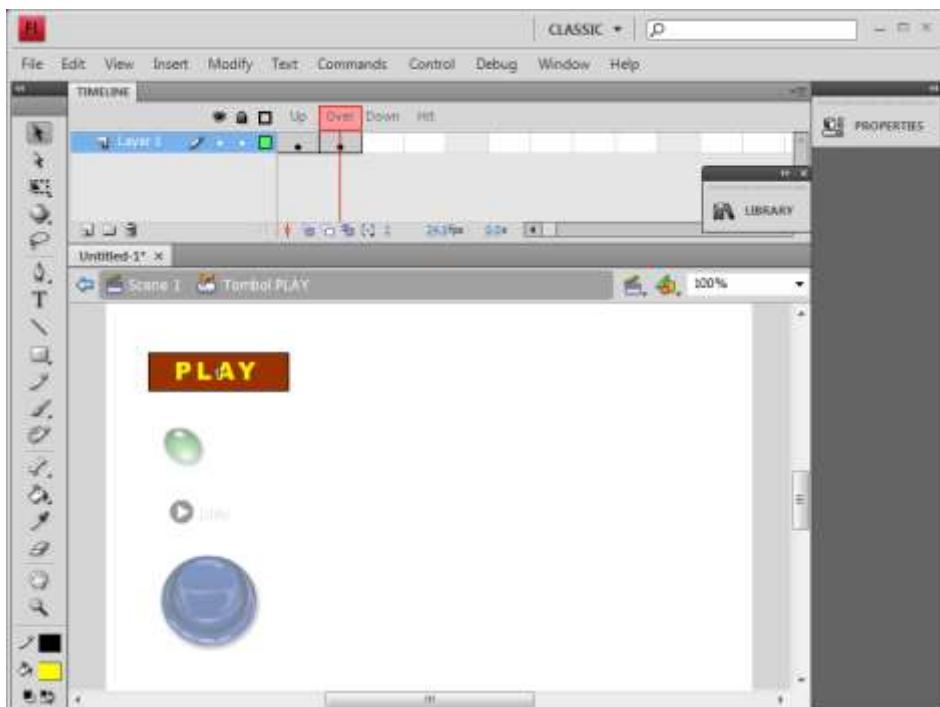
**Up:** Kondisi Normal, Button tidak dalam keadaan aktif.

**Over:** Kondisi Aktif, Kursor berada di atas Button

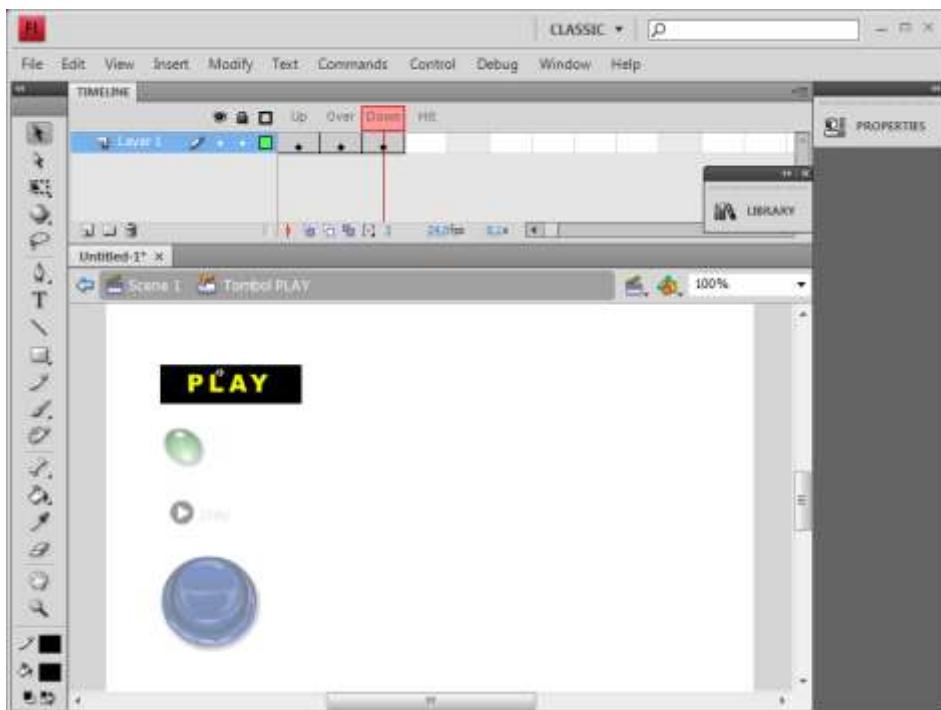
**Down:** Kondisi Button sedang ditekan / di-klik

**Hit:** Area Aktif pada Button. Hit area dipergunakan untuk menentukan batas-batas area button.

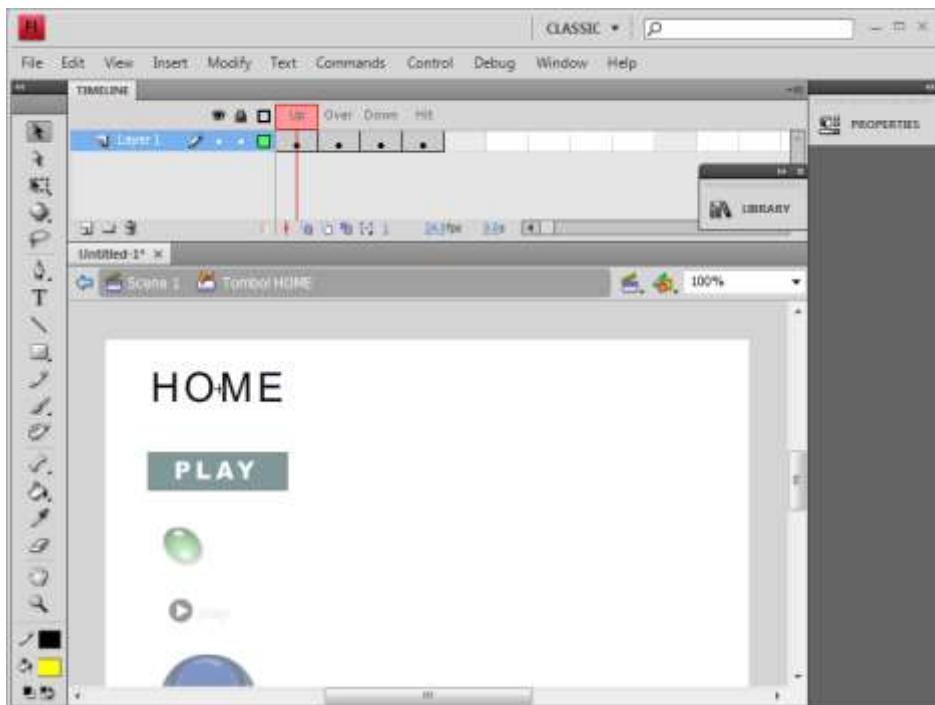
Contoh perubahan warna pada saat kursor masuk ke area Buton dapat ditambahkan pada Frame Over:



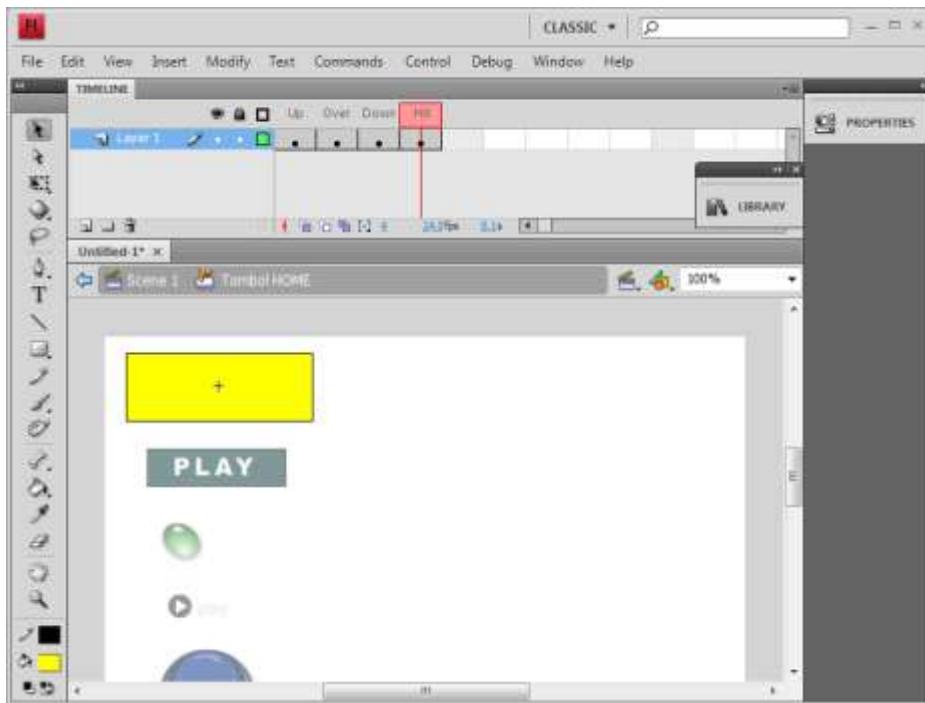
Contoh Button bergerak ke kanan bawah ketika ditekan dapat kita buat dengan menambahkan Keyframe pada Frame Down:



Hit adalah Area untuk mendefinisikan area aktif pada Button, contoh Button berikut di bawah ini akan sulit untuk di-klik karena tidak memiliki area dan terbuat dari teks yang tipis:



Button seperti ini sebaiknya ditambahkan dengan Hit Area berupa Rectangle sehingga menjadi area besar sebagai berikut:



Button akan aktif ketika kursor masuk ke Hit Area yang berwarna kuning tersebut.

## Action Script untuk Navigasi

Agar Button dapat diberi Script, maka Button harus diberi Nama. Contoh dalam program: (Tidak perlu diketik!)

```
var play_btn:Button = new Button();
```

Di Flash karena tombol berbentuk gambar, maka pembuatan nama instance Button diketik di Properties. Jadi, kita harus keluar dari Timeline Button (Up, Over, Down, Hit) dan harus berada pada Timeline Utama di mana tombol yang telah kita buat ada pada Timeline. Kemudian, seleksi Button tersebut dan ketik nama instance pada Properties:

“play\_btn”

### Ketentuan nama variable:

- Tidak menggunakan spasi (diganti dengan garis bawah)
- Tidak menggunakan symbol matematika (+ - \* /)
- Tidak diawali dengan angka, misalnya: 1\_btn
- Case Sensitive: home\_btn tidak sama dengan Home\_btn

Selanjutnya, kita bisa mengetikkan script untuk menghasilkan tombol yang bersifat interaktif.

Contoh programming dengan **Action Script 2.0**:

```
//Navigasi dengan Action Script 2.0

stop(); //untuk menghentikan animasi

//Jika tombol PLAY di-klik

play_btn.onRelease = function(){

    gotoAndPlay(1); //pindah ke frame 1 dan jalankan animasi

}
```

Pada baris kedua kita harus menambahkan script: **stop();** yang berfungsi untuk menghentikan animasi. Dengan demikian, ketika aplikasi dijalankan maka akan berhenti pada frame yang terdapat script **stop();** tersebut.

Contoh programming jika menggunakan **Action Script 3.0**:

```
//Navigasi dengan Action Script 3.0

stop(); //untuk menghentikan animasi

//Jika tombol PLAY di-klik:

play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikplay);

//Function dengan keyword e

function klikplay(e:Event):void{

    gotoAndPlay(1); //pindah ke frame 1 dan jalankan animasi
}
```

Dari penjelasan di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa Adobe Flash atau Animate telah dilengkapi dengan kemampuan yang sangat luas. Tidak hanya dapat dipergunakan untuk membuat animasi 2Dimensi, akan tetapi juga dapat diisi dengan script (program) sehingga animasi yang kita buat dapat bersifat interaktif.

Pembuatan script pada Adobe Flash atau Animate dilakukan dengan menggunakan Bahasa Action Script 2.0 atau Action Script 3.0. Perbedaan kedua versi tersebut terletak pada penggunaan EventListener. Hal ini disebabkan karena pada Action Script 3.0 objek yang bersifat interaktif tidak hanya berupa objek yang terlihat di layar (seperti pada Button), akan tetapi juga bisa dikenakan pada objek yang tidak terlihat di layar (seperti pada Gestur untuk Touchscreen).

Dengan demikian, Action Script versi 3.0 ditujukan untuk pembuatan Multimedia dengan target akhir perangkat multimedia masa kini, seperti Smartphone, Tablet, dan sebagainya.