

# Button 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 seragam, Adobe Flash memberi kita kebebasan untuk mendesain tombol sebagus mungkin atau disesuaikan dengan desain background.

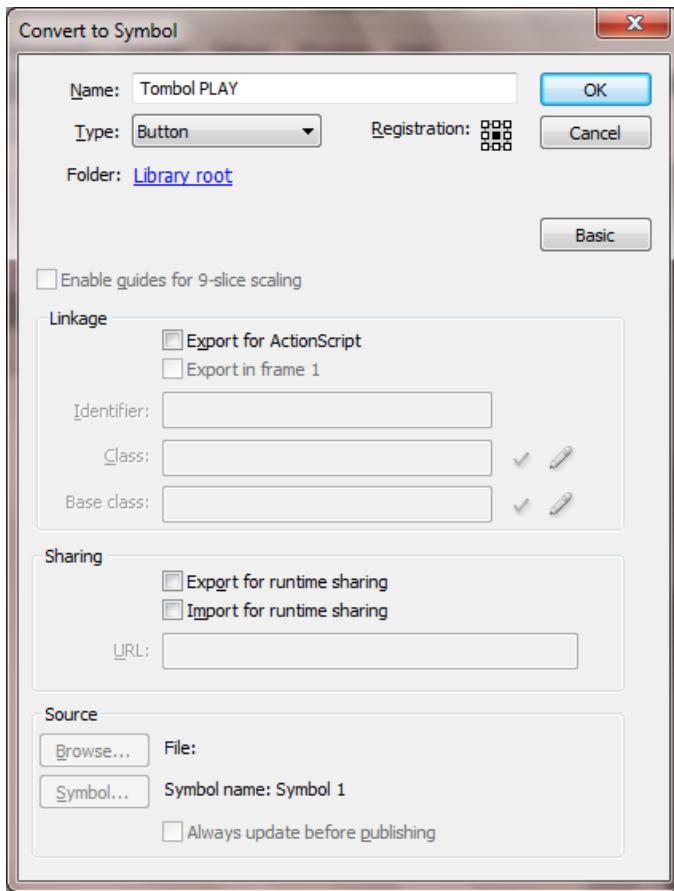
Sesudah gambar tombol dibuat, maka proses berikutnya adalah mengubah gambar tombol tersebut menjadi Symbol Button. Dengan menjadikan gambar sebagai symbol Button, maka kita dapat menggunakanya sebagai Tombol yang dapat di-klik.

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.

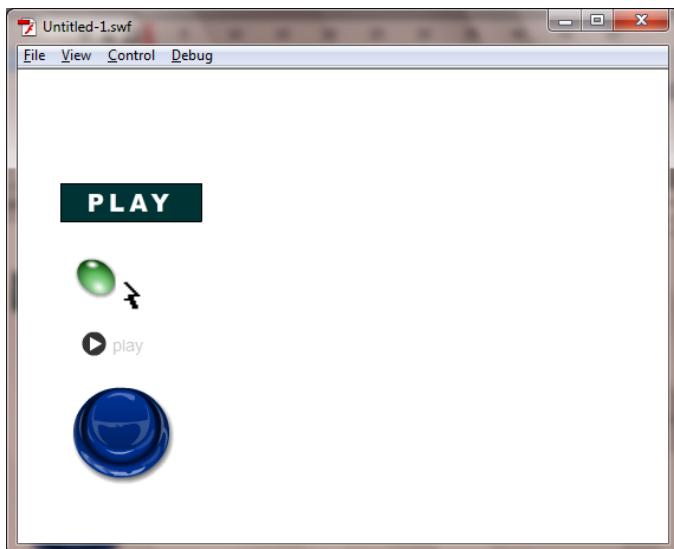
Contoh Gambar Tombol:



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:

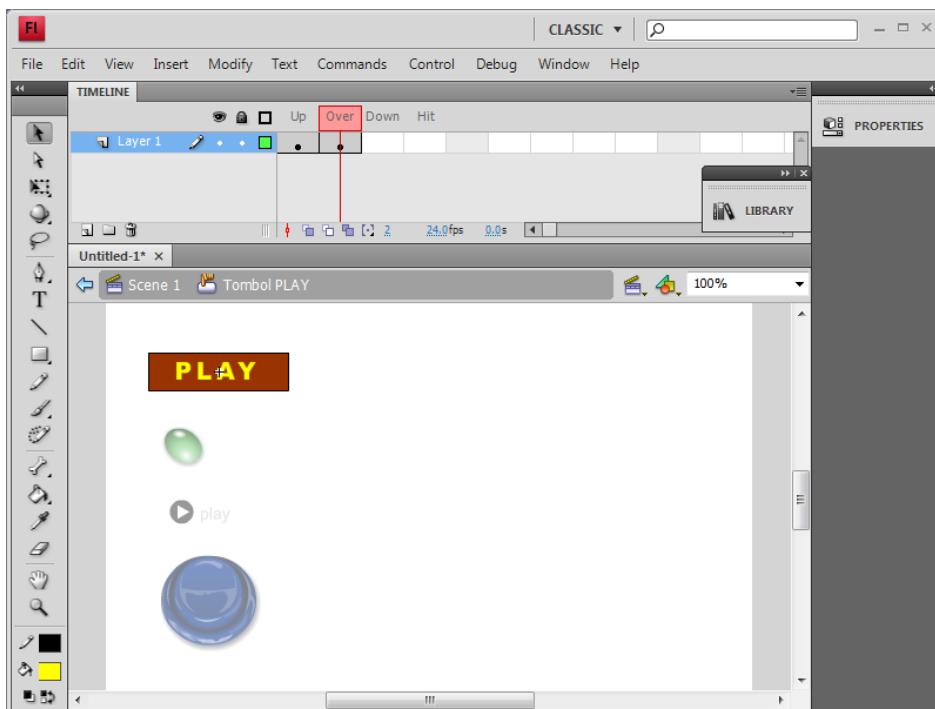
**Up:** Kondisi Normal, Button tidak dalam keadaan aktif.

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

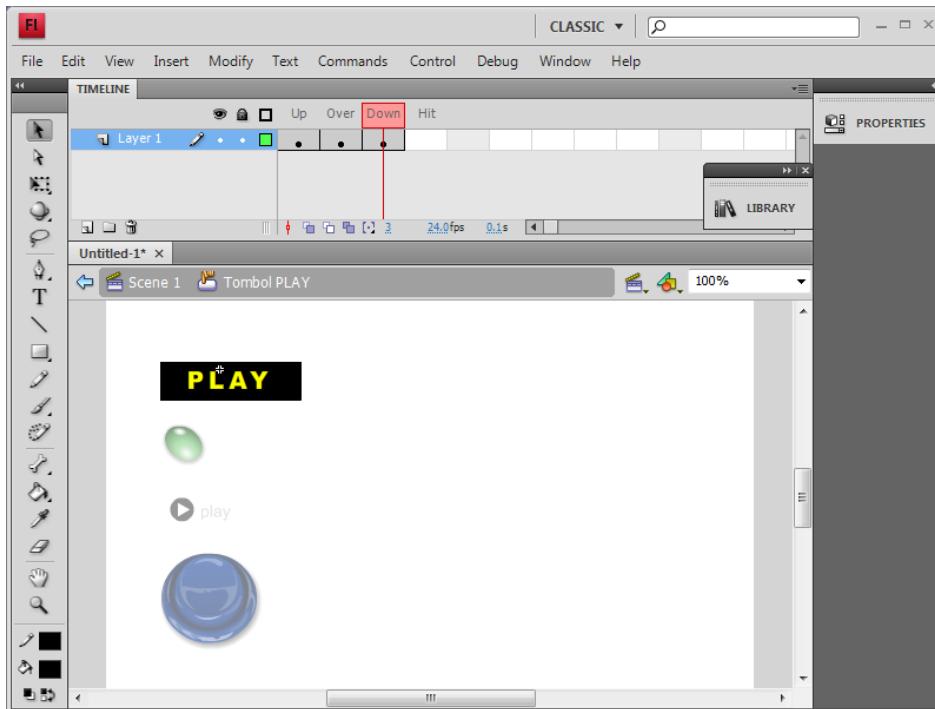
**Down:** Kondisi Button sedang ditekan / di-klik

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

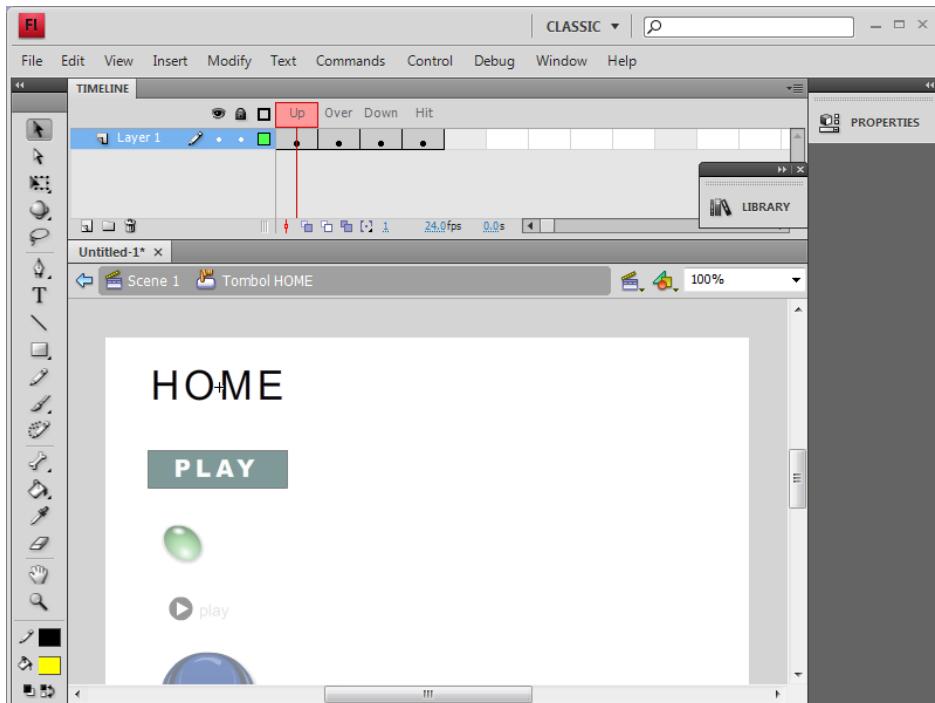
Contoh perubahan warna pada saat kursor masuk ke area Buton dapat ditambahkan pada Frame Over:



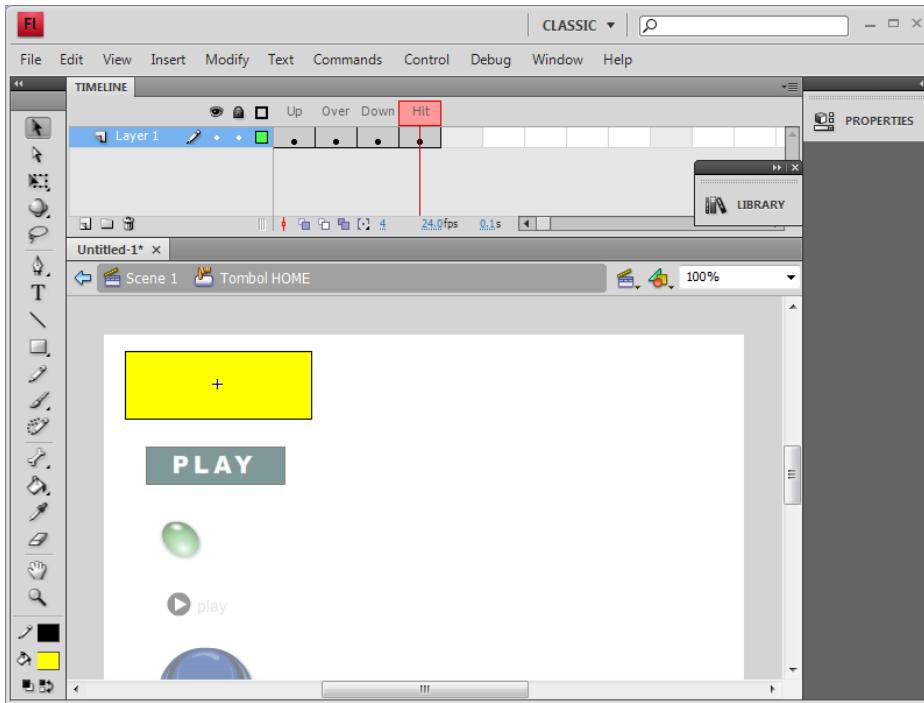
Contoh Button bergerak ke kanan bawah ketika ditekan dapat kita buat dengan menambahkan Keyframe pada Frame Down:



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:

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

Di Flash karena tombol berbentuk gambar, maka pembuatan nama instance Button diketik di Properties:

**“home\_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

Contoh programming dengan **Action Script 2.0**:

```
//Navigasi dengan Action Script 2.0

//Jika tombol HOME di-klik

home_btn.onRelease = function(){

    gotoAndStop(1); //pindah ke frame 1 dan berhenti

}
```

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

```
//Navigasi dengan Action Script 3.0

//Jika tombol HOME di-klik:

home_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikhome);

//Function

function klikhome(e:Event):void{

    gotoAndStop(1); //pindah ke frame 1 dan berhenti

}
```

Programming untuk navigasi dengan **Action Script 2.0**:

```
//Navigasi dengan Action Script 2.0
stop();

//Jika tombol HOME di-klik
home_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(1); //pindah ke frame 1 dan berhenti
}

//Jika tombol PROFILE di-klik
play_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(2); //pindah ke frame 2 dan berhenti
}

//Jika tombol GALLERY di-klik
home_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(3); //pindah ke frame 3 dan berhenti
}

//Jika tombol CONTACT di-klik
play_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(4); //pindah ke frame 4 dan berhenti
}
```

Programming untuk navigasi dengan **Action Script 3.0**:

```
//Navigasi dengan Action Script 3.0

//Jika tombol HOME di-klik:
home_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikhome);

profile_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikprofile);

gallery_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikgallery);

contact_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcontact);

function klikhome(e:Event):void {
```

```
    gotoAndStop(1); //pindah ke frame 1 dan berhenti
}

function klikprofile(e:Event):void {
    gotoAndStop(2); //pindah ke frame 2 dan berhenti
}

function klikgallery(e:Event):void {
    gotoAndStop(3); //pindah ke frame 3 dan berhenti
}

function klikcontact(e:Event):void {
    gotoAndStop(4); //pindah ke frame 4 dan berhenti
}
```