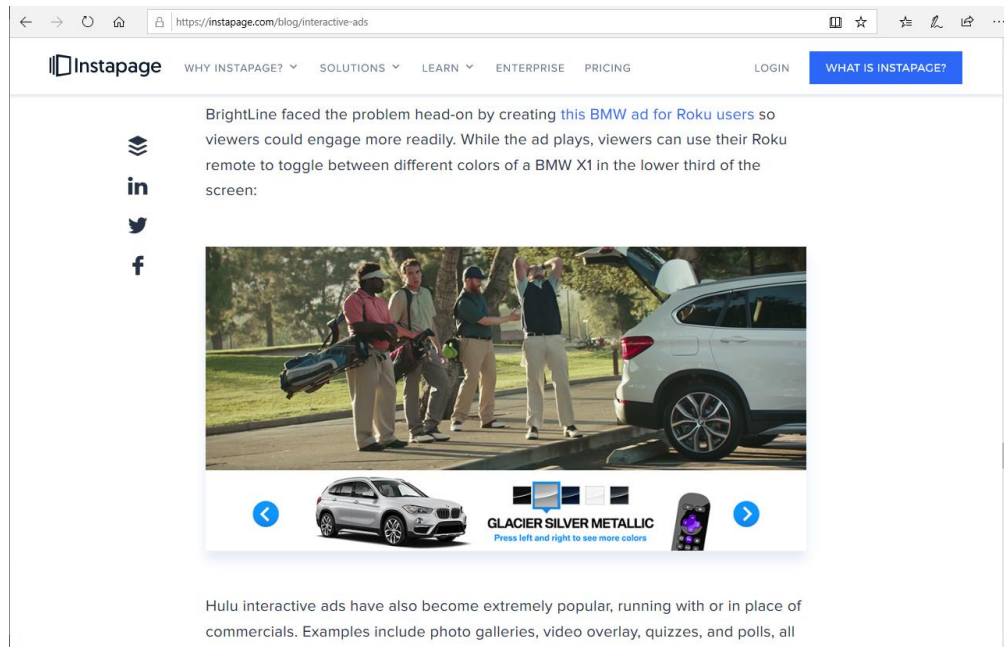


Membuat Animasi Interaktif



Gambar 1. Contoh Iklan Interaktif pada Sebuah Website (Sumber: instapage.com)

Animasi Interaktif adalah animasi yang dilengkapi dengan tombol sehingga menjadi interaktif dan melibatkan pengguna untuk turut berpartisipasi memilih jalan cerita atau berinteraksi dengan animasi yang disediakan pada aplikasi multimedia tersebut.

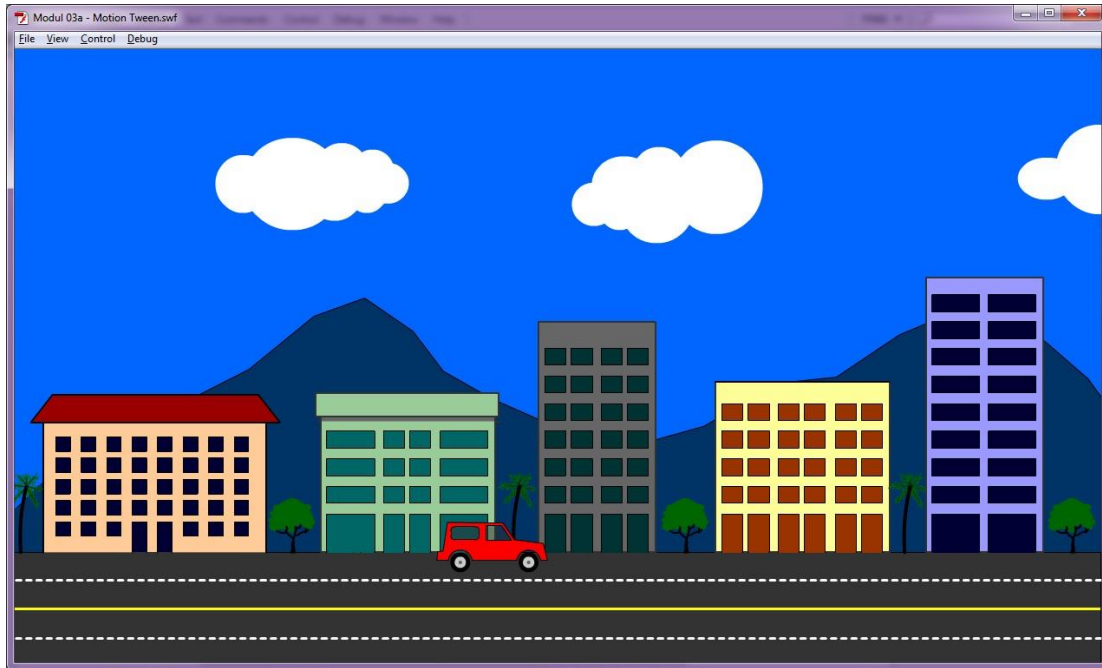
Contoh animasi interaktif adalah animasi yang biasanya ditempatkan pada website sebagai iklan yang dapat di-klik dan akan mengarahkan pengguna pada website yang telah membuat iklan interaktif tersebut.

Masih banyak contoh lain yang dapat kita temukan di dunia maya. Aplikasi animasi interaktif tidak terbatas hanya untuk mengarahkan pengunjung website ke alamat website pembuat multimedia, akan tetapi dapat memberikan efek yang tidak dapat ditemui pada web banner tradisional (hanya berupa gambar).

Dengan demikian, untuk kebutuhan interaktivitas pada animasi ini kita harus menyediakan tombol yang bisa di-klik oleh pengguna multimedia. Dengan tombol ini, maka pengguna dapat berinteraksi dengan program sesuai dengan yang kita harapkan.

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.

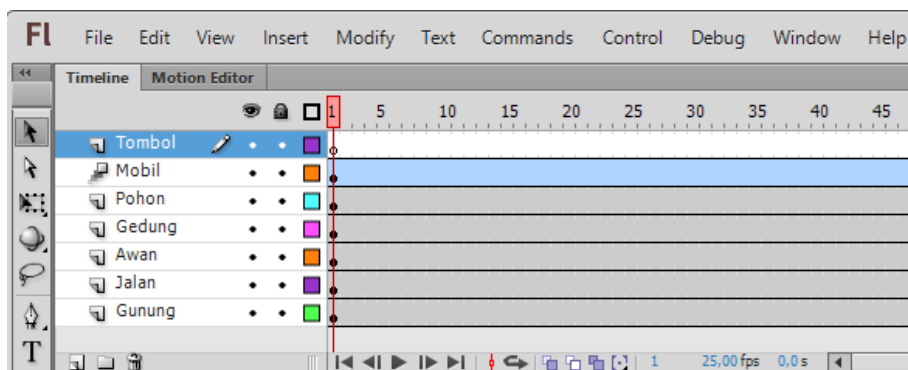
Contoh Animasi yang telah dibuat pada beberapa sesi sebelumnya:



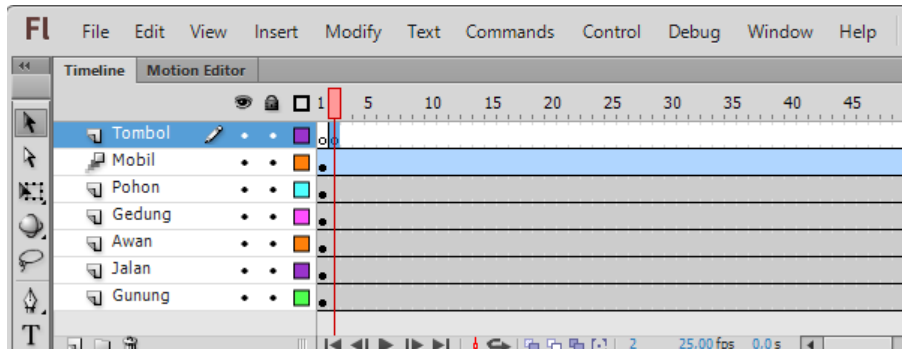
Contoh tersebut di atas akan kita jadikan sebagai animasi interaktif yang dapat dijalankan dengan menekan sebuah tombol PLAY.

Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

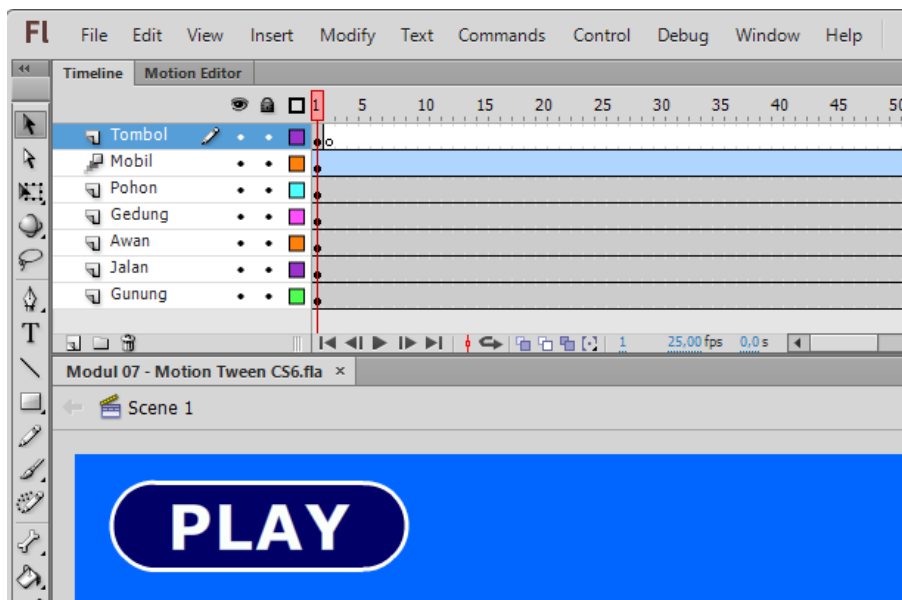
1. Tambahkan layer baru, beri nama layer: "Tombol"



2. Pada frame 1 layer “Tombol” **Klik kanan > Insert Keyframe** sehingga muncul keyframe kosong pada frame 1.



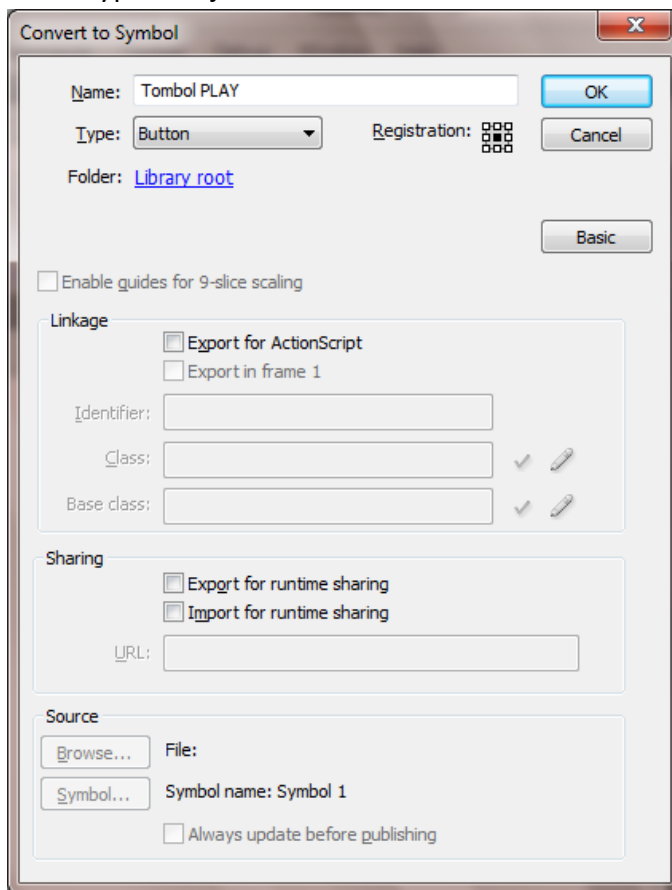
3. Selanjutnya, tempatkan playhead pada layer Tombol, Frame 1. Kemudian buat gambar tombol dengan menggunakan Rectangle Tool atau Text Tool atau gabungan keduanya. Misalnya sebagai berikut:



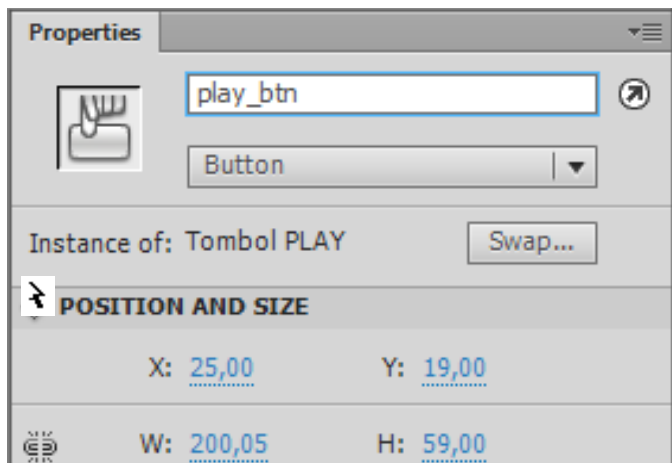
Perhatikan bahwa gambar tombol hanya ada pada frame 1 layer “Tombol” sehingga apabila animasi dijalankan hampir tidak terlihat ada gambar tombol pada bagian awal animasi.

4. Ubah gambar tombol tersebut menjadi Button, dengan cara seleksi gambar tombol dan teks, kemudian masuk ke menu: **Modify > Convert to Symbol**.

Ubah Type menjadi Button:



- Gambar yang sudah diubah menjadi Button, ketika aplikasi dijalankan apabila kursor ditempatkan di dalamnya akan bereaksi dan kursor akan berubah menjadi gambar tangan (*Hand Cursor*).
- Tombol tersebut belum diberi nama instance. Pada property akan terlihat **<instance name>**. Ketik pada form instance name tersebut dengan nama: **"play_btn"**. Nama instance adalah nama Objek yang nanti akan digunakan pada Action Script.



Variasi pada Button

Tombol dapat diberi variasi agar terlihat ada perubahan ketika pengguna multimedia berinteraksi dengan tombol tersebut. Tombol memiliki 4 Frame (State/Kondisi), yang terdiri dari:

Up: Kondisi Normal, Button tidak dalam keadaan aktif.

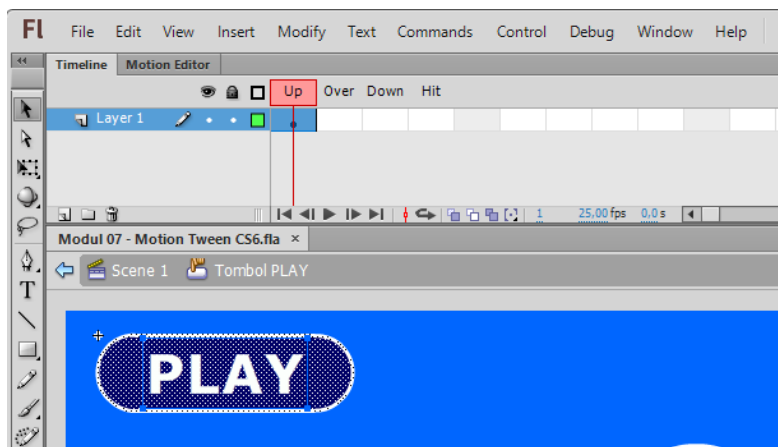
Over: Kondisi Aktif, Kursor berada di atas Button

Down: Kondisi Button sedang ditekan / di-klik

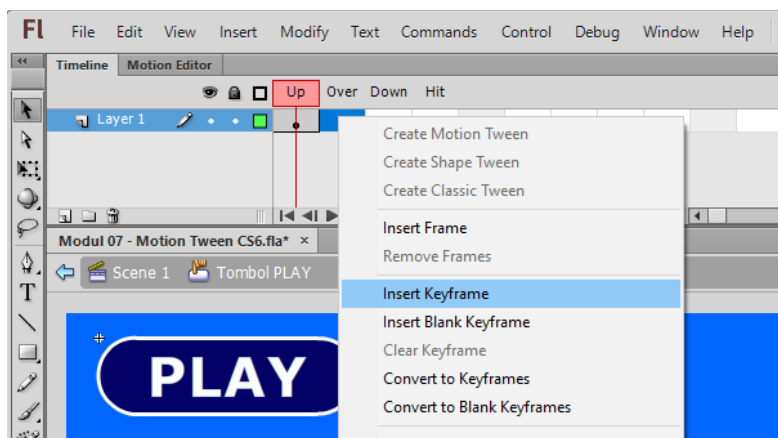
Hit: Area Aktif pada Button. Hit area dipergunakan untuk menentukan batas-batas area button.

Untuk mengatur variasi pada Button, berikut ini adalah langkah-langkahnya:

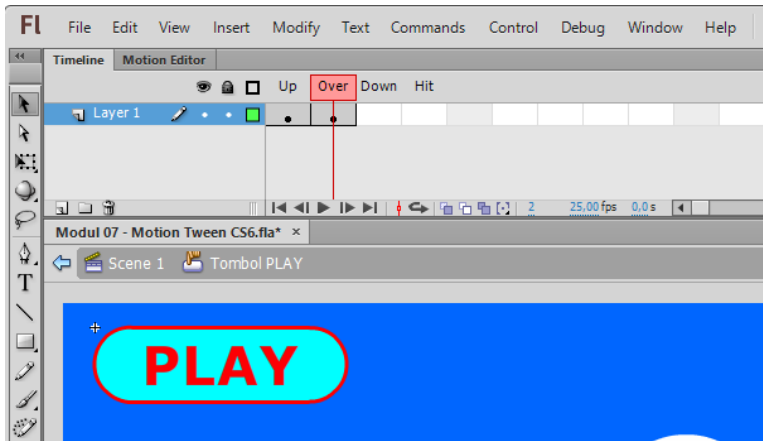
7. Sekarang kita akan menambahkan variasi pada button. Klik ganda (double click) pada gambar tombol yang telah kita buat sehingga Timeline akan masuk ke dalam Timeline Button yang terdiri atas 4 frame, sebagai berikut:



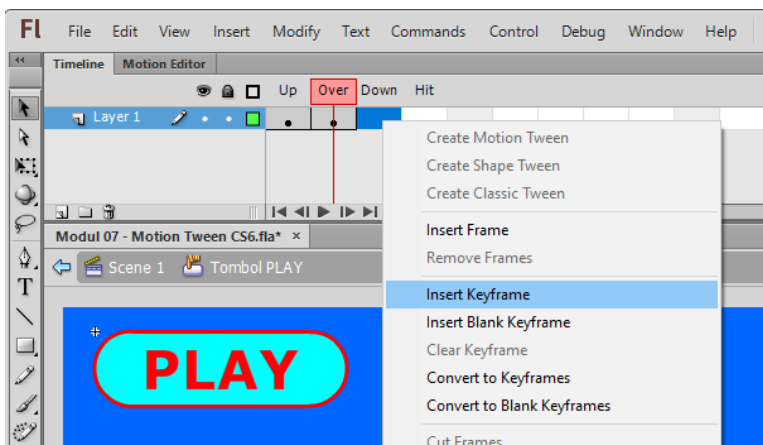
8. Pada frame Over: **Klik kanan > Insert Keyframe** untuk menambahkan keyframe.



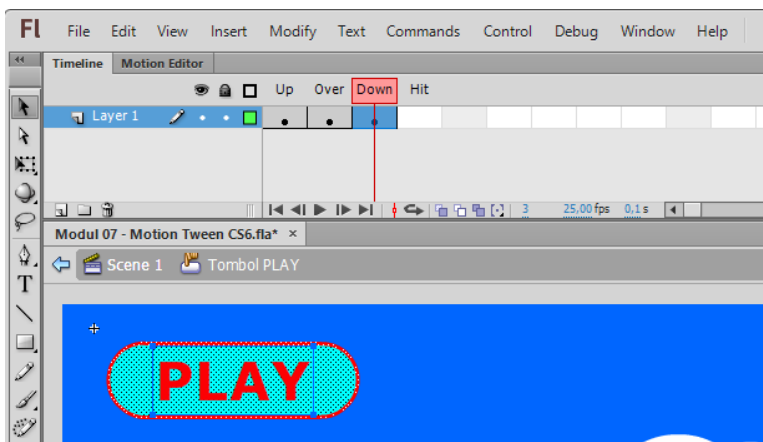
9. Selanjutnya, ganti warna rectangle dan teks PLAY dengan warna lain. Contohnya sebagai berikut:



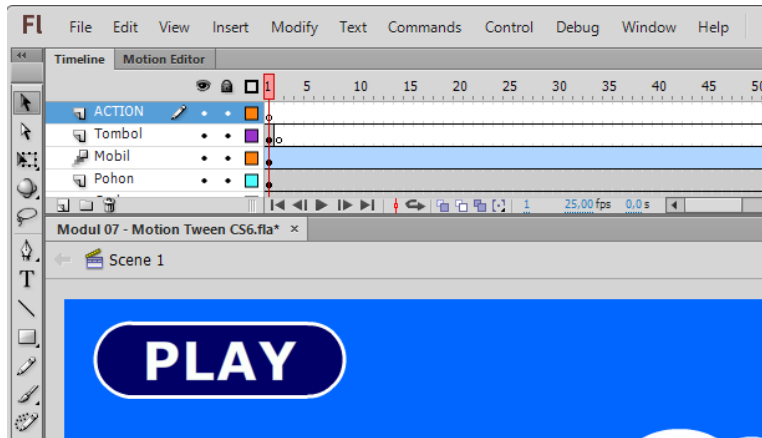
10. Pada frame Down: **Klik kanan > Insert Keyframe** untuk menambahkan keyframe baru lagi.



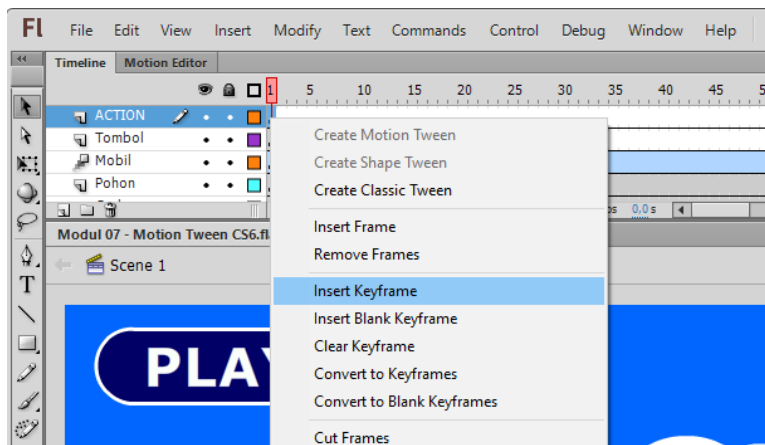
11. Selanjutnya, pindahkan gambar tombol tersebut ke kanan bawah beberapa piksel sehingga seolah-olah tombol sedang ditekan.



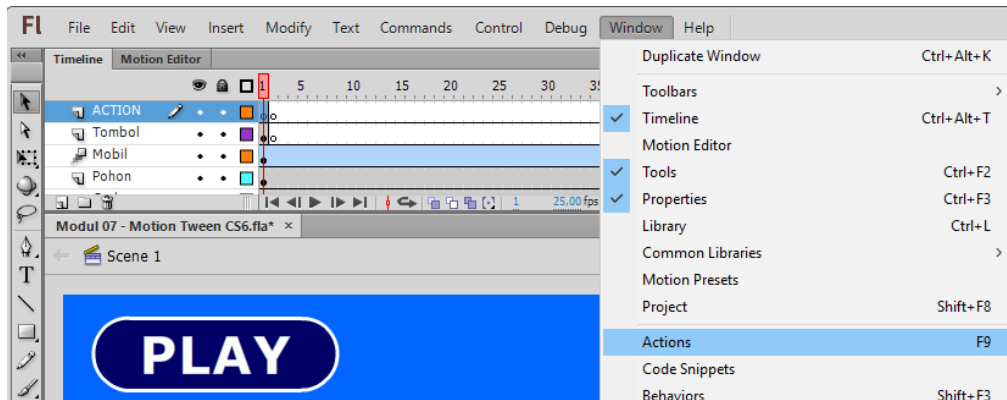
12. Pada kasus ini Hit Area tidak lagi diperlukan karena gambar tombol telah menjadi area tersendiri yang memperlihatkan area aktif tombol tersebut.
13. Klik pada tulisan **Scene 1** untuk kembali ke Timeline Utama. ATAU bisa juga dengan klik ganda di luar gambar tombol.
14. Kembali ke Timeline Utama. Tambahkan layer baru, beri nama layer: “ACTION”.



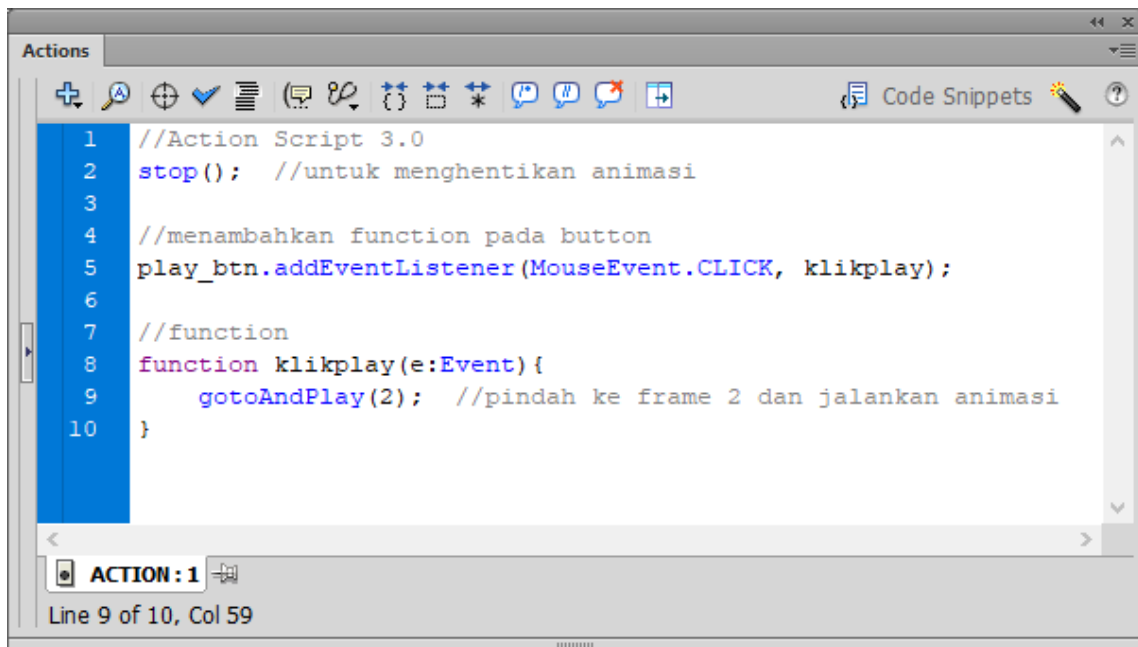
15. Klik pada layer ACTION Frame 1, kemudian Klik kanan > Insert Keyframe sehingga muncul keyframe baru pada frame 1.



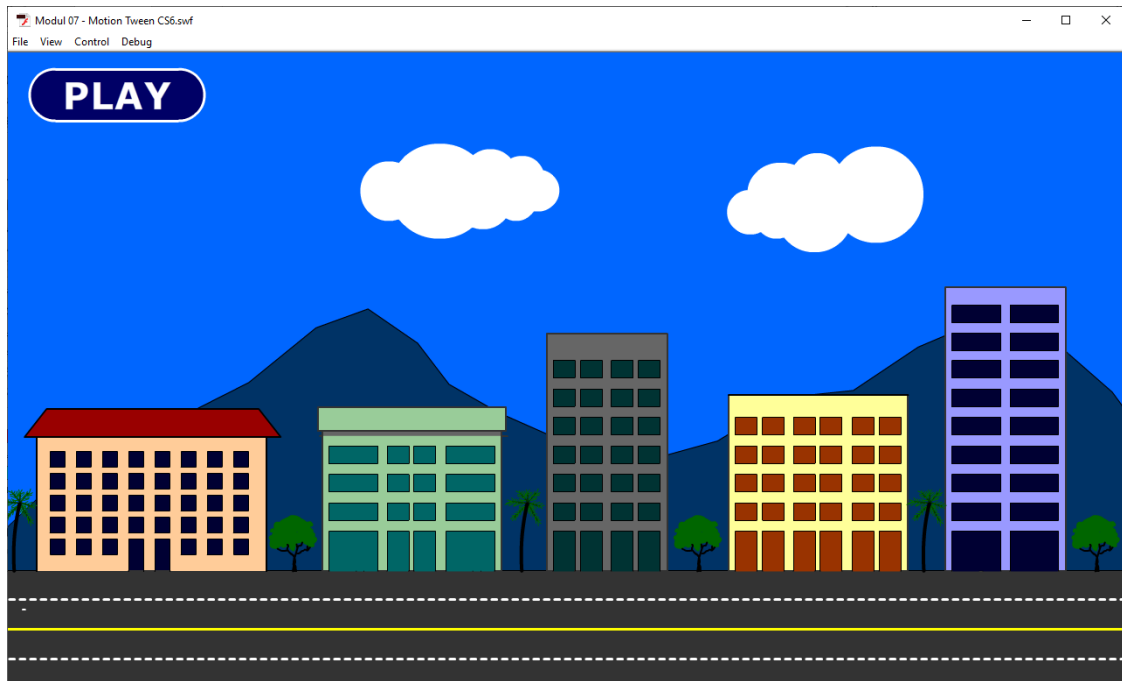
16. Selanjutnya, kita akan menambahkan Action Script pada Layer ACTION Frame 1. Klik pada Layer ACTION Frame 1, kemudian masuk ke menu: **Window > Action [F9]**.



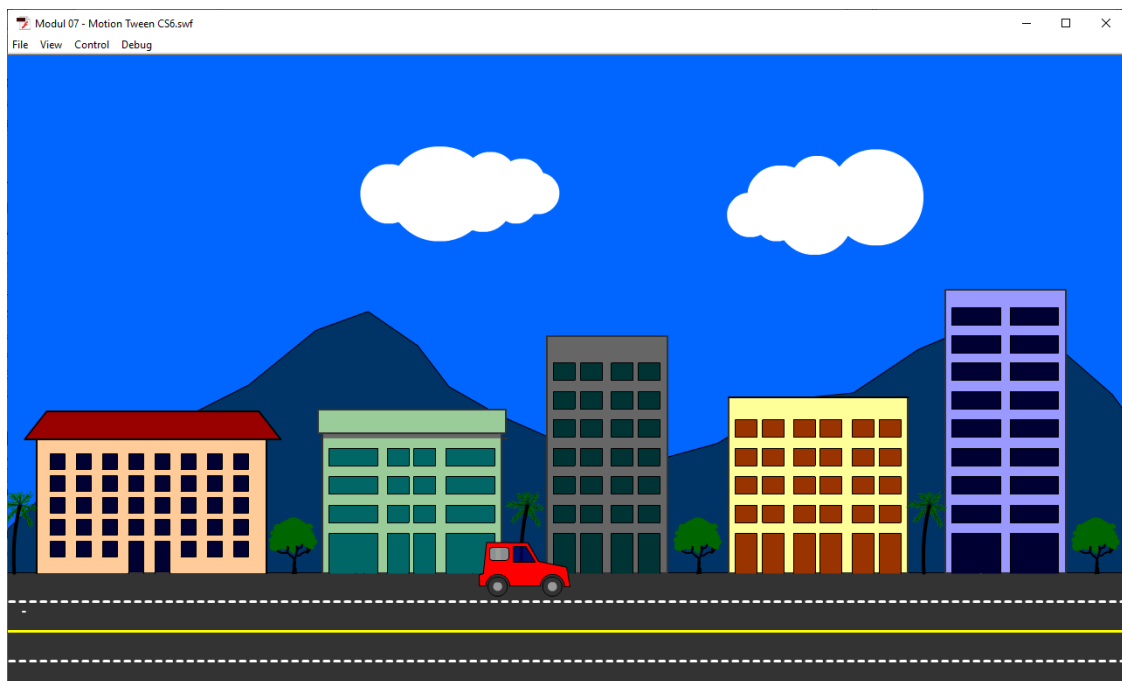
17. Window Action akan terbuka. Kita akan menuliskan Script dengan menggunakan Action Script 3.0 sebagai berikut:



18. Selesai menuliskan script tersebut, tutup jendela Actions. Sekarang kita bisa menjalankan animasi interaktif yang telah kita buat.
19. Untuk menjalankan animasi interaktif, masuk ke menu: Control > Test Movie > Test ATAU bisa juga dengan menggunakan shortcut: Ctrl + ENTER. Animasi interaktif akan ditampilkan pada jendela baru dan akan berhenti pada frame 1 sebagai berikut:



20. Klik pada Tombol PLAY, dan animasi akan dijalankan hingga berhenti kembali di frame 1.



21. Selesai.

Penjelasan tentang Action Script

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai pembuatan Action Script.

Agar Button dapat diberi Script, maka Button harus diberi Nama Instance. Pada contoh di atas yakinkan kita telah memberi nama instance: **“play_btn”** pada panel Properties. (lihat langkah no.6)

Pada pemrograman dengan Flash, karena tombol tersebut berbentuk gambar, maka pembuatan nama instance dilakukan dengan cara mengetik pada panel Properties:

“play_btn”

Selanjutnya, dengan berbekal pada nama button (“play_btn”) tersebut, kita dapat menuliskan Action Script sebagai berikut (**Action Script 3.0**):

Contoh programming menggunakan **Action Script 3.0**:

```
//Action Script 3.0

stop(); //untuk menghentikan animasi

//Jika tombol PLAY di-klik:

play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikplay);

//Function

function klikplay(e:Event){

    gotoAndPlay(2); //pindah ke frame 2 dan jalankan animasi

}
```

Contoh programming dengan **Action Script 2.0**:

```
// Action Script 2.0

stop(); //untuk menghentikan animasi

//Jika tombol PLAY di-klik

play_btn.onRelease = function(){

    gotoAndPlay(2); //pindah ke frame 2 dan jalankan animasi

}
```