

SOUND ON DAN OFF

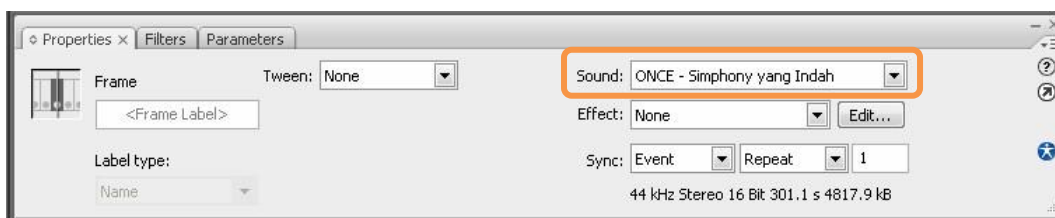
Salah satu komponen Multimedia adalah suara, yang dapat dihadirkan dalam beberapa bentuk: Narasi, Musik, Efek Suara, dan lain-lain. Untuk itu, diperlukan cara untuk menghadirkan dan mengontrol suara tersebut agar dapat dinyalakan dan dihentikan, atau bahkan dapat diatur volume suaranya agar pengguna Multimedia dapat mengatur tingkat suara tersebut sesuai dengan kenyamanan telinganya masing-masing.

A. Membuat File Musik

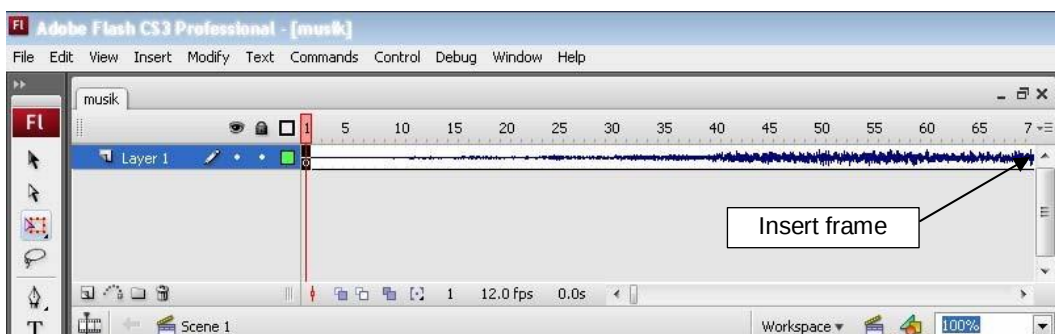
Berbeda dari animasi yang menggunakan track suara, pada sebuah aplikasi Multimedia Interaktif, file suara atau musik biasanya ditempatkan dalam bentuk file yang terpisah. File ini kemudian dimuat (*load*) dan dijalankan dengan menggunakan satu tombol “PLAY”. File ini kemudian dibongkar lagi (*unload*) dengan menggunakan satu tombol “STOP”.

Berikut ini adalah contoh bagaimana kita menyiapkan file suara yang dapat diload ke dalam aplikasi Flash tanpa kendala:

1. Import file musik ke dalam Library:
 - menu: **File > Import > Import to library**
2. Masukkan file musik tadi ke dalam Frame 1:
 - klik pada frame 1.
 - Buka **Panel Properties**.
 - Pada Option **Sound**, pilih file musik

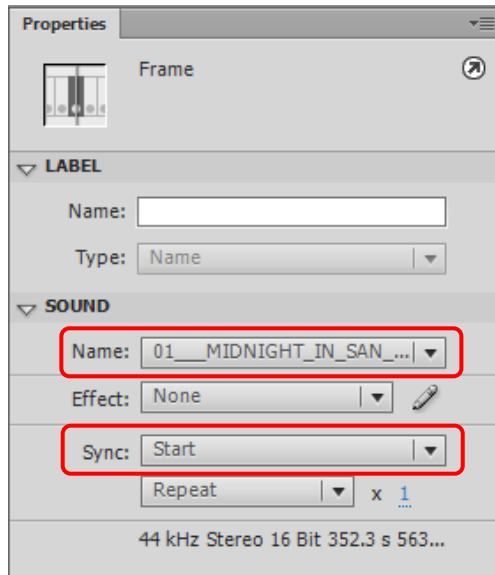


3. Tambahkan frame dengan perintah Insert Frame, hingga ke ujung suara (bisa ribuan frame, tergantung pada durasi lagu).



4. Save file dengan nama file: musik fla

5. Test Movie dengan Ctrl + Enter atau pada menu: **Control > Test Movie**.
6. File suara sudah di-convert menjadi file musik .swf yang siap digunakan oleh Movie Multimedia yang akan kita buat selanjutnya.
7. Cara lain yang lebih praktis adalah dengan menggunakan hanya 1 frame, akan tetapi dengan mengubah property Sync menjadi "Start".

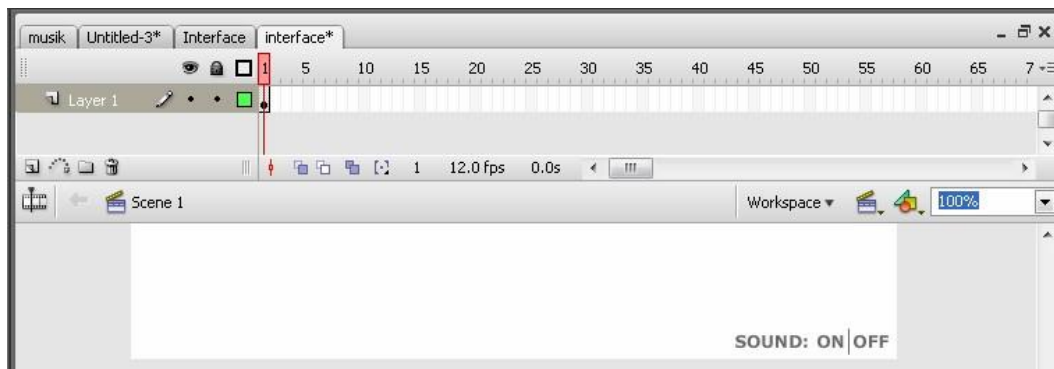


8. Sama seperti sebelumnya, untuk membuat file SWF cukup dengan Test Movie (Ctrl + ENTER). Maka file lagu tersebut akan dijalankan dan kita bisa mendengar suaranya melalui speaker sekaligus kita akan mendapatkan sebuah file SWF yang kompatibel dengan Flash dan dapat di-load kapan pun.

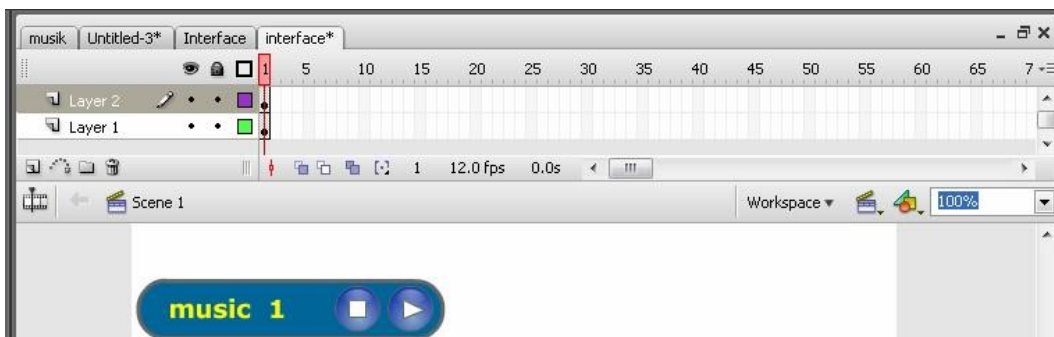
Perlu dicatat bahwa Flash bisa saja menjalankan file mp3 secara langsung, namun Action Script yang dibutuhkan sedikit lebih rumit. Selain itu, cara yang kita gunakan sekarang ini memiliki fungsi yang lebih luas, karena kita bisa membuat konten dari file SWF ini dalam bentuk yang berbeda-beda, bisa berupa musik, gambar, animasi, bahkan multimedia interaktif sekalipun.

B. Menyertakan File Musik pada Button

9. Buat file baru pada Flash. Atau bisa juga kita menambahkan prosedur di bawah ini pada aplikasi Flash yang sudah jadi dan ingin kita tambahkan dengan Musik interaktif.



10. Siapkan Button ON dan OFF untuk menyalakan dan menghentikan suara. Beri nama instance masing-masing: on_btn dan off_btn.



11. Save file pada folder yang sama dengan file musik.swf.
12. Tambahkan Layer baru, beri nama "ACTION", kemudian tambahkan Action Script ini pada Layer ACTION:

```
// variable untuk menampung file musik
var myLoader:Loader = new Loader();

on_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikon);
off_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikoff);

function klikon(e:Event) {
    var url:URLRequest = new URLRequest("musik.swf"); // load file musik swf
    myLoader.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
    addChild(myLoader); // tempatkan objek myLoader di Stage
}

function klikoff(e:Event) {
    myLoader.unloadAndStop(); // untuk mengosongkan myLoader
}
```

Keterangan:

```
var myLoader:Loader = new Loader();
```

Baris ini untuk membuat sebuah objek atau variable dengan nama **myLoader**. Fungsinya adalah sebagai wadah kosong untuk menampung file music yang akan kita putar.

```
on_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikon);
```

```
off_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikoff);
```

Baris ini untuk membuat tombol yang bernama “on_btn” dan “off_btn” dapat di-klik.

Ketika tombol “on_btn” di-klik maka function “klikon” akan dijalankan.

Ketika tombol “off_btn” di-klik maka function “klikoff” akan dijalankan.

```
function klikon(e:Event) {  
}
```

Ini adalah function klikon dengan parameter berupa “e” dari jenis Event. Function dimulai dengan tanda kurung kurawal buka dan ditutup dengan kurung kurawal tutup.

```
var url:URLRequest = new URLRequest("musik.swf"); // load file musik swf
```

Baris ini untuk membuat variable dengan nama “url” yang isinya adalah link ke file: music.swf

```
myLoader.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
```

myLoader yang sebelumnya telah dibuat untuk menampung file music, sekarang diisi dengan file yang sudah disebut pada variable “url”.

```
addChild(myLoader); // tempatkan objek myLoader di Stage
```

Baris ini adalah untuk menempatkan variable myLoader ke dalam Stage. Dengan demikian, maka file music akan dijalankan.

```
function klikoff(e:Event) {  
}
```

Ini adalah function klikoff dengan parameter berupa “e” dari jenis Event. Seperti halnya function klikon(), semua function juga dimulai dengan tanda kurung kurawal buka dan ditutup dengan kurung kurawal tutup.

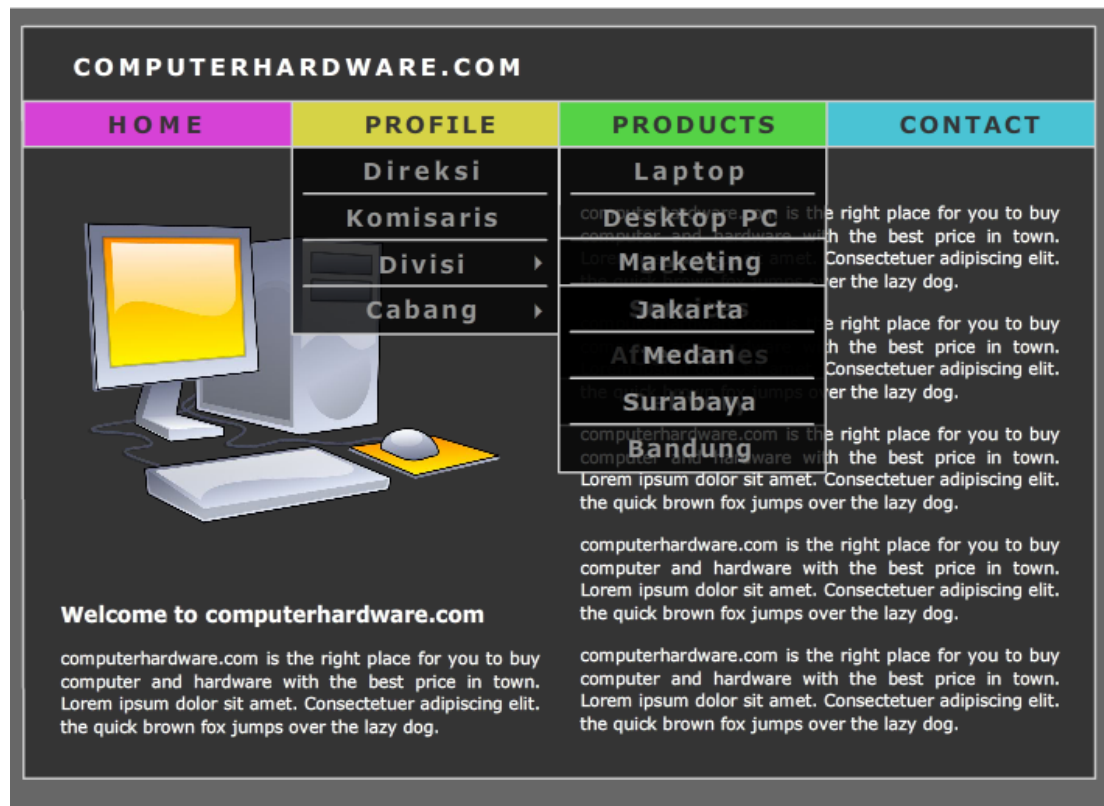
```
myLoader.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
```

Baris ini berfungsi untuk menghentikan myLoader yang sudah ada di Stage sehingga file music yang ada di dalam myLoader juga akan ikut dihentikan.

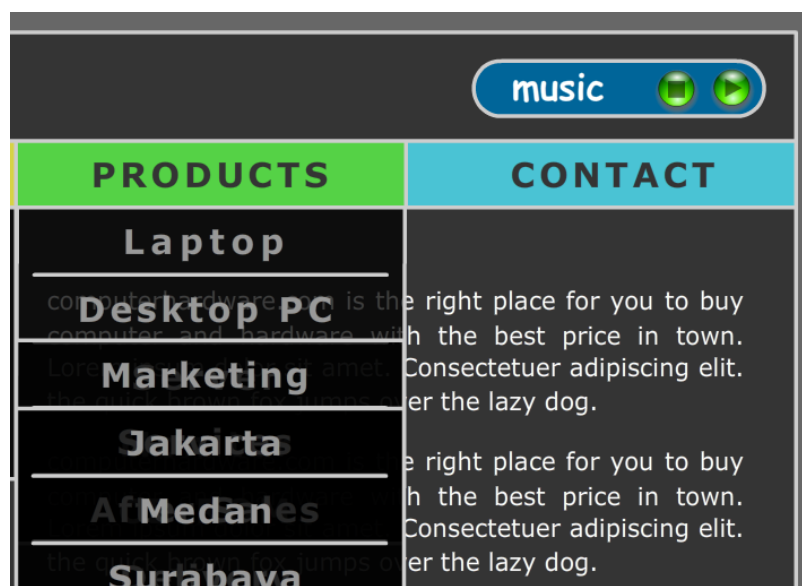
C. Menggabungkan Lagu dalam Multimedia Interaktif

Dengan menggunakan cara yang telah kita pelajari di atas, maka sekarang kita bisa menggabungkan lagu ke dalam sebuah Multimedia Interaktif.

Contohnya:



1. Buat Tombol Play dan Stop, tempatkan di tempat yang dapat mudah dilihat tetapi tidak mengganggu bagian konten multimedia.



2. Beri nama masing-masing tombol tersebut: “**musikon_btn**” dan “**musikoff_btn**”.
3. Tambahkan Action Script sebagai berikut pada layer ACTION:

```
// variable untuk menampung file mp3
var myLoader:Loader = new Loader();

musikon_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikmusikon);
musikoff_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikmusikoff);

function klikmusikon(e:Event){
    var url:URLRequest = new URLRequest("musikcs6.swf"); //
load file musik swf
    myLoader.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
    addChild(myLoader); // tempatkan objek myLoader di Stage
}

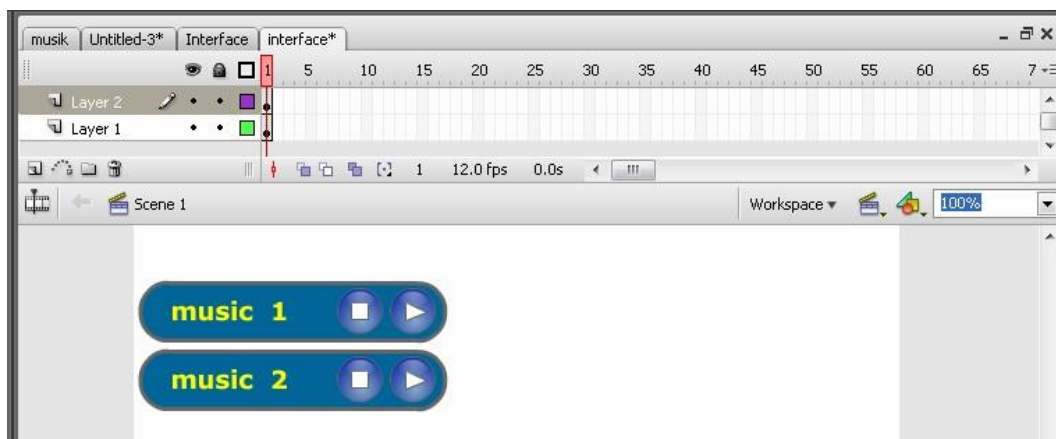
function klikmusikoff(e:Event){
    myLoader.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
}
```

4. Jalankan multimedia tersebut dengan Test Movie (Ctrl + ENTER).
5. Multimedia dapat berjalan dengan tambahan musik yang dapat dimainkan dan dihentikan.

D. Menjalankan Beberapa File Musik Bergantian

Flash memungkinkan kita untuk bisa menjalankan beberapa file lagu secara bersamaan ataupun secara bergantian. Yang kita perlukan adalah menempatkan lagu yang berbeda pada Loader yang berbeda.

Berikut ini adalah contoh Interface yang digunakan untuk menyalakan dan menghentikan dua lagu sekaligus.



1. Persiapan: Buatlah dua buah file musik swf dengan cara yang telah diterangkan sebelumnya, misalnya nama file: **musik_01.swf** dan **musik_02.swf**.
2. Buat file baru yang akan dipakai untuk memutar kedua lagu tersebut. Save dengan nama: **player fla** dan tempatkan file baru pada folder yang sama dengan file musik_01.swf dan musik_02.swf.
3. Buat tombol Play dan Stop untuk menyalakan dan menghentikan lagu.

4. Copy tombol Play dan Stop menjadi 2.
5. Beri nama instance masing-masing tombol: play1_btn, play2_btn, stop1_btn, stop2_btn.
6. Tambahkan Action Script sebagai berikut:

```
//buat variable untuk menampung file mp3
var myLoader1:Loader = new Loader();
var myLoader2:Loader = new Loader();

play1_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikplay1);
play2_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikplay2);
stop1_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikstop1);
stop2_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikstop2);

function klikplay1(e:Event){
    var url:URLRequest = new URLRequest("beatles_01.swf"); //
    buat variable untuk menampung file musik swf
    myLoader1.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
    addChild(myLoader1); // tempatkan objek myLoader di Stage
}
function klikplay2(e:Event){
    var url:URLRequest = new URLRequest("beatles_02.swf"); //
    buat variable untuk menampung file musik swf
    myLoader2.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
    addChild(myLoader2); // tempatkan objek myLoader di Stage
}

function klikoff1(e:Event){
    myLoader1.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
}
function klikoff2(e:Event){
    myLoader2.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
}
```

7. Jalankan Movie, cobalah untuk menjalankan kedua lagu tersebut secara bergantian atau bersamaan.

Keterangan:

Tombol Play1 akan menjalankan file: musik_01.swf dan menempatkannya di Stage.

Tombol Play2 akan menjalankan file: musik_02.swf dan menempatkannya di Stage.

Tombol Stop1 akan mengeluarkan Loader1 dari Stage sehingga music_01 akan berhenti.

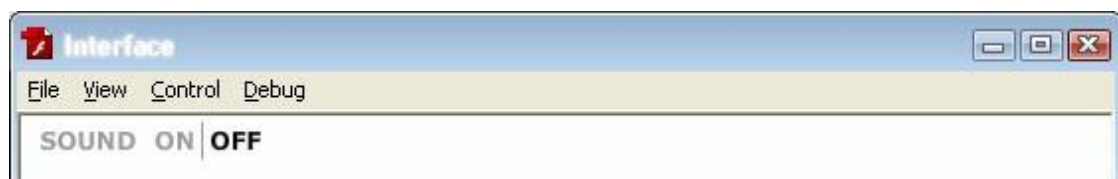
Tombol Stop2 akan mengeluarkan Loader2 dari Stage sehingga music_02 akan berhenti.

D. Membuat Button dengan Movie Clip

Untuk memberi penanda bagi user bahwa lagu sedang berjalan atau sedang berhenti, maka tombol harus diberi warna yang berbeda. Contoh, apabila lagu sedang diputar, maka tombol ON berwarna hitam atau merah dan tombol OFF berwarna abu-abu, sebaliknya ketika lagu berhenti, maka tombol ON berwarna abu-abu dan tombol OFF berwarna hitam atau merah.

Dengan demikian, user akan mengetahui music sedang dijalankan atau sedang berhenti.

Untuk itu, kita dapat membuat button dalam bentuk Movie Clip, karena dengan Movie Clip memungkinkan untuk dibuat tulisan dengan warna yang berbeda pada frame yang berbeda.



1. Buat tombol ON dan OFF berwarna abu-abu.
2. Ubah tombol ON menjadi Movie Clip.
3. Klik ganda untuk masuk ke dalam Timeline Movie Clip.
4. Tambahkan script: **stop();** pada frame-1.
5. Tambahkan keyframe pada frame-2.
6. Ubah tulisan menjadi berwarna putih..
7. Tombol ON selesai, kembali ke Timeline Utama.
8. Ubah tombol OFF menjadi Movie Clip.
9. Klik ganda untuk masuk ke dalam Timeline Movie Clip.
10. Tambahkan keyframe pada frame-2.
11. Ubah tulisan menjadi berwarna putih.
12. Tambahkan script: **stop();** pada frame-2.
13. Tombol OFF selesai, kembali ke Timeline Utama.
14. Tombol ON diberi nama instance: **on_mc**.
15. Tombol OFF diberi nama instance: **off_mc**.
16. Tambahkan Action Script sebagai berikut:

```

on_mc.buttonMode = true; //Movieclip diberi behaviour sebagai
Button

off_mc.buttonMode = true; //Movieclip diberi behaviour
sebagai Button

on_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikmusikon);
off_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikmusikoff);

function klikmusikon(e:Event){
    myLoader.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
    on_mc.gotoAndStop(2); //teks ON berubah menjadi putih
    off_mc.gotoAndStop(1); //teks OFF berubah menjadi abu-abu
    var url:URLRequest = new URLRequest("musikcs6.swf"); //
load file musik swf
    myLoader.load(url); // masukkan file swf ke objek loader
    addChild(myLoader); // tempatkan objek myLoader di Stage
}

function klikmusikoff(e:Event){
    on_mc.gotoAndStop(1); //teks ON berubah menjadi abu-abu
    off_mc.gotoAndStop(2); //teks OFF berubah menjadi putih
    myLoader.unloadAndStop(); //untuk mengosongkan myLoader
}

```

17. Test Movie dan klik masing-masing tombol ON dan OFF. Kedua Movie clip akan hidup dan mati secara bergantian.