

MODUL 3 SWISHMAX MENU dan SPRITE

A. Menu

Jika pada praktikum sebelumnya hanya menggunakan satu scene dalam movie, pada modul kali ini akan dimanfaatkan beberapa scene yang dikontrol menggunakan button. Pada praktikum kali ini menu digunakan sebagai kontrol movie untuk menuju dari satu scene ke scene lainnya.

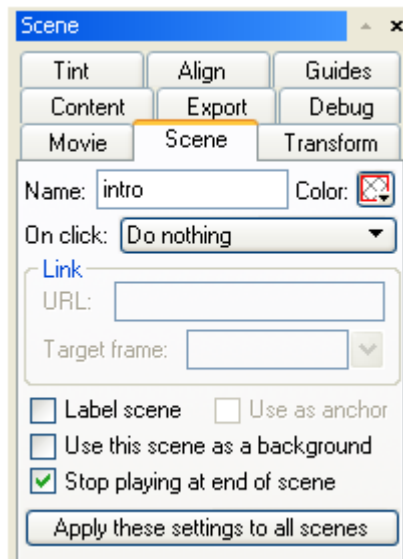
Membuat Scene

● Halaman pembuka (intro)

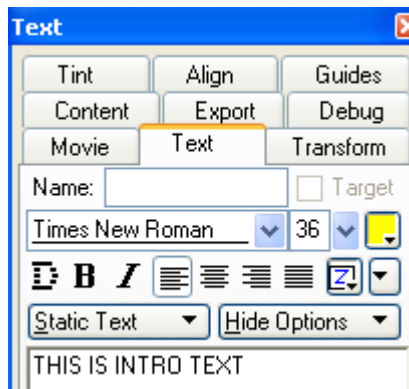
Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat scene intro.

1. Buat movie baru

2. Pada panel properties dan tab **Scene**, atur konfigurasi scene yaitu ubah nama scene menjadi "intro". Sedangkan pada tab **Movie**, ubah background movie menjadi "red".



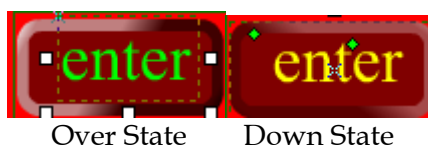
3. Insert Text. Ubah "Text" menjadi "THIS IS INTRO TEXT" dan ukuran text menjadi "36", serta warna huruf menjadi "yellow" pada panel properties.



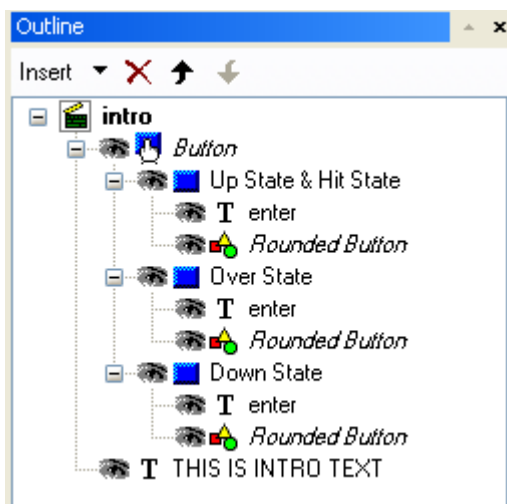
4. Buat Rounded Button dengan cara pilih tool **AutoShape** pada Tools, kemudian isi dengan text "enter" dan atur alignment dan warnanya hingga tampak seperti berikut:



5. Atur button hingga mempunyai **Over State** dan **Down State**. Efek pada Over State adalah text "enter" menjadi warna hijau, sedangkan pada Down State, bayangan button berubah.



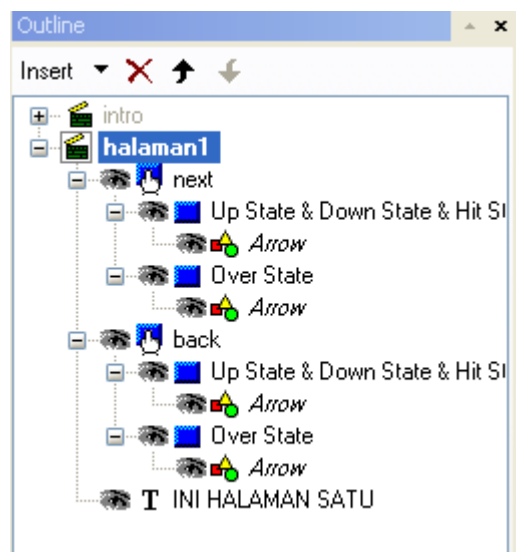
6. Hasil akhir dari **Outline Panel** pada Scene **intro** sebagai berikut



● **Halaman 1**

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat scene halaman 1.

1. Insert Scene, dengan cara pilih menu **Insert** → **Scene**
2. Pada panel properties dan tab **Scene**, atur konfigurasi scene yaitu ubah nama scene menjadi "**halaman1**"
3. Insert Text. Pada panel properties, ubah "Text" menjadi "INI HALAMAN SATU", ukuran text menjadi "36", warna huruf menjadi "yellow", serta ubah font menjadi "Verdana".
4. Buat Arrow Button dengan cara pilih tool **AutoShape** pada Tools, kemudian ubah nama button tersebut menjadi "back". Dengan cara yang sama buat arrow button dan ubah nama button menjadi "next".
5. Untuk memberikan efek dinamis pada kedua button tersebut, berikanlah efek over state, yakni dengan mengubah warna arrow menjadi **yellow**.
6. Hasil akhir dari **Outline Panel** pada Scene **halaman1** sebagai berikut

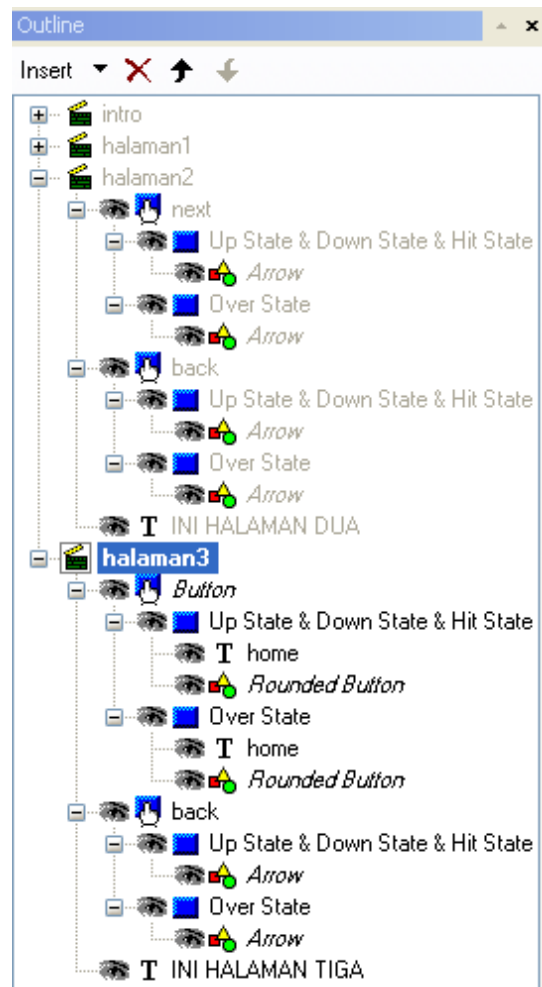


7. Sedangkan tampilan pada **Layout Panel** pada scene **halaman1** sebagai berikut



● Halaman 2 dan 3

1. Dengan prosedur yang sama, buatlah scene untuk halaman 2 dan halaman 3. Ubahlah nama scene dan text sesuai dengan halaman yang bersangkutan. Misalnya pada scene halaman 2 maka nama scene menjadi "halaman2", serta isi text menjadi "INI HALAMAN 2", begitupun pada scene "halaman3". Khusus pada halaman 3, button next ditiadakan dan diganti dengan tombol home yang digunakan untuk menuju ke halaman awal.
2. Hasil akhir dari **Outline Panel** pada scene **halaman2** dan **halaman3** sebagai berikut



3. Sedangkan tampilan pada **Layout Panel** pada scene **halaman3** sebagai berikut



Membuat Navigasi antar scene

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat navigasi antar scene.

1. Pilih Scene **intro**
2. Pilih **button**, kemudian tambahkan script menuju ke scene **halaman1** dengan cara klik kanan pilih menu **Scripts** → **Movie Control** → **gotoAndPlay** → **gotoAndPlay(FRAME)**. Ubah Target scene menjadi **<next scene>**, hingga tampilan script menjadi seperti berikut

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

3. Pilih scene **halaman1**
4. Pilih button **back**, tambahkan script sebagai berikut

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

5. Pada button **next**, tambahkan script sebagai berikut

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

6. Dengan prosedur yang sama, berikan pula script yang serupa untuk button **next** dan **back** pada scene **halaman2**
7. Pada scene **halaman3**, berikan script yang sama untuk button **back**, sedangkan untuk **button home** diisi script menuju ke scene **intro** (awal) sebagai berikut

```
on (release) {
    gotoSceneAndPlay("<first scene>",1);
}
```

Simpan projek dengan nama **Praktikum3A.swi** dan **Praktikum3A.swf**

Contoh berbagai macam menu



B. Sprite

Secara sederhana, sprite adalah adanya movie di dalam movie. Keuntungan dengan menggunakan sprite antara lain movie tersebut dapat berjalan secara independen yang mempunyai timeline sendiri dan dapat digunakan secara berulang pada movie-movie yang lain sehingga dapat menghemat waktu dalam menciptakan suatu movie. Berikut ini contoh penggunaan sprite yaitu pemanfaatan sprite pada button dan movie yang disisipkan movie lainnya.

Sprite pada Button

Berikut ini langkah-langkah pemanfaatan sprite pada button.

1. Buat movie baru

2. Buat **AutoShape** dan **text** seperti berikut:

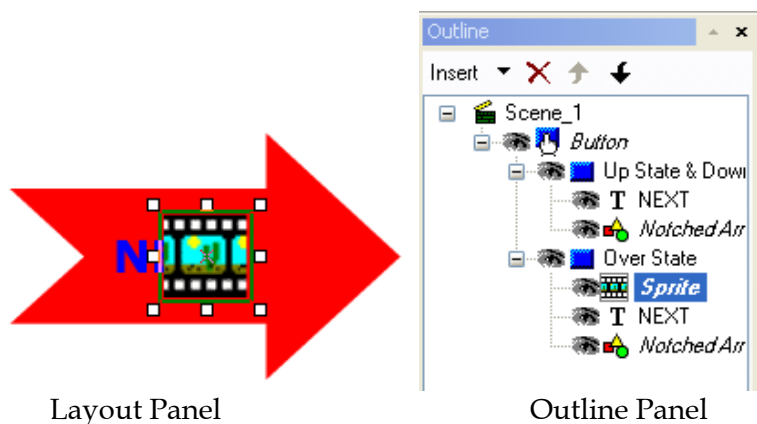


3. Konvert gabungan objek tersebut menjadi button dengan cara select objek AutoShape dan text Next, klik kanan pilih menu **Grouping** → **Group as Button**

4. Tambahkan **Over State** pada button tersebut

5. Pada **Over State** ubah warna text menjadi biru

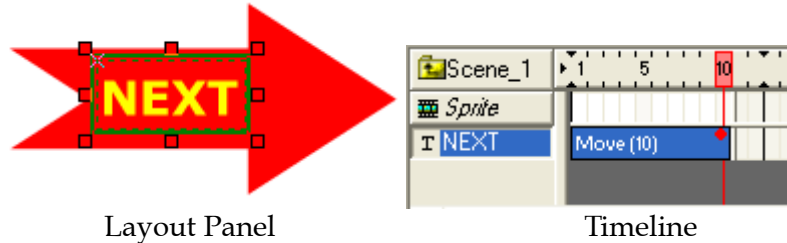
6. Tambahkan **Sprite** pada **Over State** dengan cara, klik **Over State** kemudian pilih menu **Insert** → **Sprite**, sehingga tampilan Outline Panel dan Layout Panel menjadi seperti berikut



7. Cut objek Text, dan di paste ke dalam sprite dengan cara klik text NEXT pada outline panel kemudian tekan tombol **Ctrl+X** atau klik kanan → **Cut**

Objek, kemudian klik Sprite dan tekan tombol **Ctrl+V** atau **klik kanan → Paste Objek**

8. Berikan efek move pada text NEXT, dengan cara klik kanan objek text NEXT pada timeline kemudian pilih Move, hingga tampilan Layout Panel dan Timeline sebagai berikut



9. Pilih Frame ke-10 pada Timeline kemudian pindah posisi text NEXT pada layout panel hingga menjadi seperti berikut:



10. Lihat hasil movie. Jika sesuai dengan instruksi, maka efek yang akan ditampilkan adalah adanya pergerakan text NEXT ketika mouse berada di atas button.

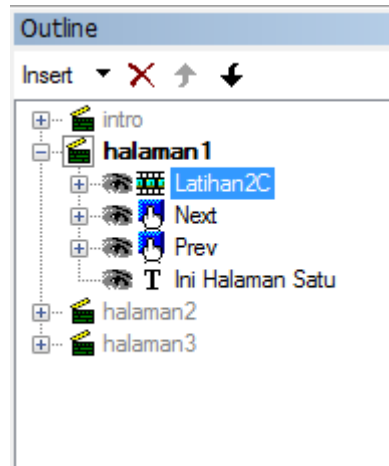
Sprite pada Movie

Berikut ini langkah-langkah pemanfaatan sprite pada movie.

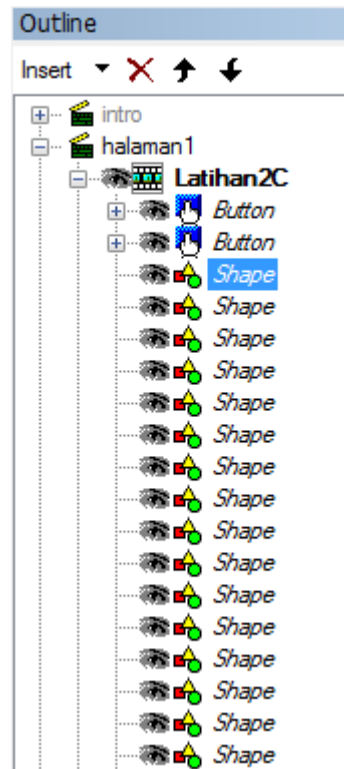
1. Buka file movie Praktikum3A.swi
2. Klik Scene **halaman1** pada **Outline Panel**
3. Insert objek **praktikum2C.swf** dengan cara pilih menu **Insert → Content** dan pilih **praktikum2C.swf**

Catatan:

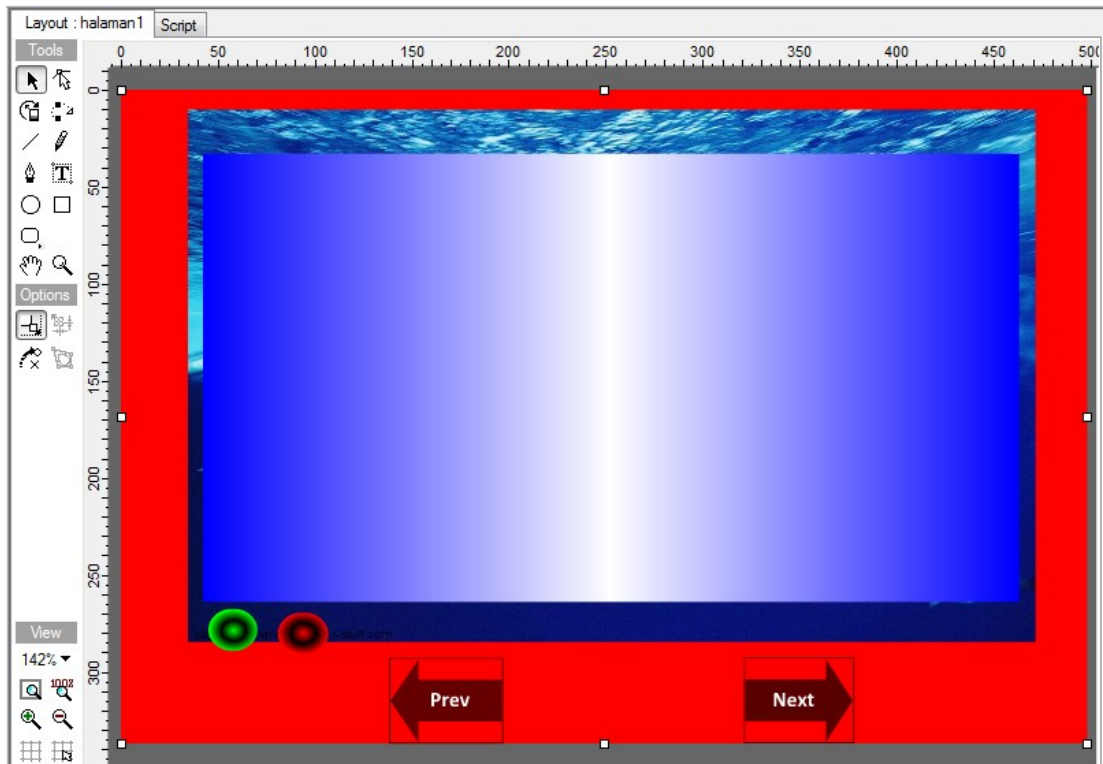
Untuk memanipulasi sprite, pastikan posisi highlight pada outline berada pada posisi nama sprite dan tidak terinci.



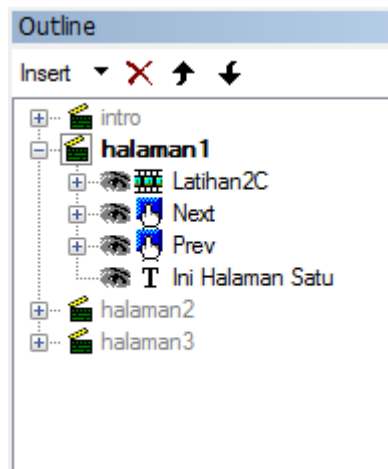
Berikut ini pada posisi yang salah.



4. Klik sprite **praktikum3.swf** pada Outline Panel, kemudian atur tampilan sprite tersebut hingga tampak rapi pada layout panel.
5. Berikut ini tampilan pada Layout Panel



6. Berikut ini tampilan pada Outline Panel



7. Play Movie untuk melihat hasilnya.

TUGAS PRAKTIKUM

Petunjuk:

Tugas dikumpulkan melalui upload di server dengan ketentuan sebagai berikut:

- *Dipaket dalam bentuk rar atau zip*
- *Paket berisi file swish (swi) dan flash (swf)*
- *Format penamaan file paket Tugas3NIM*

Dengan memanfaatkan informasi pada modul ini (menu & sprite), buatlah sebuah movie yang setidaknya berisi:

- Judul yang berisi nama perusahaan
- Banner yang berisi motto perusahaan
- Daftar menu yang terdiri dari home, sejarah, visi dan misi, dan download.
- Pada setiap menu berikan keterangan singkat mengenai isi dari menu tersebut atau dengan movie (sprite).

Untuk memudahkan penelusuran gunakan navigasi menggunakan button.