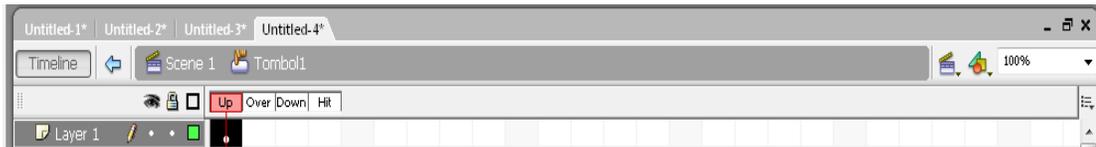


PRAKTIKUM 03: TOMBOL DAN APLIKASINYA

A. Pembuatan Tombol

Selain tombol yang telah tersedia, kita dapat membuat tombol sendiri yang bentuk dan warnanya sesuai dengan selera. Langkah untuk membuat tombol adalah sebagai berikut.

- Pilihlah *Rectangle Tool*, kemudian buatlah segiempat dengan sudut tumpul sebagai tombol.
- Berikan isian warna untuk segiempat tersebut sesuai selera.
- Ketik "TOMBOL" di dalam segiempat tersebut dan pilih warna teks yang kontras terhadap warna segiempatnya.
- Pilih kotak beserta tulisannya, kemudian pilih menu *Modify > Convert to Symbol*, beri nama Tombol1 dan pilih *type Button*
- Klik ganda Tombol kemudian akan tampil pada layar edit symbol empat buah frame: Up, Over, Down, dan Hit seperti gambar berikut.



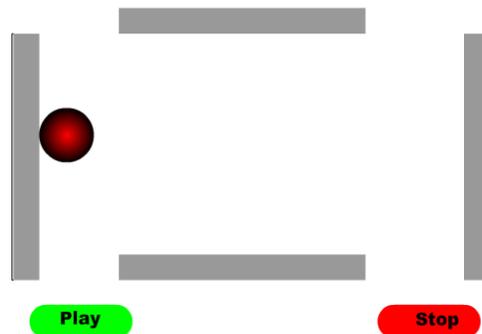
- Sisipkan Keyframe pada posisi Up, Over, Down, dan Hit
- Pada frame Up, pilih teks "TOMBOL" kemudian ubah warna teks tersebut
- Lakukan hal serupa untuk frame Over dan Down dengan warna yang lain
- Kembali ke Editor Dokumen dengan melakukan klik pada Scene 1
- Lakukan Test Movie untuk tombol yang telah dibuat

B. Contoh Penggunaan Tombol

1. Tombol *Play* dan *Stop*

- Buatlah file baru, pada layer 1 buatlah objek berupa bola dan ganti nama layer1 menjadi Bola
- Tambahkan layer baru, beri nama Pemantul
- Pada layer Pemantul, buatlah gambar pemantul pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah
- Pada frame 1 layer Bola lakukan klik kanan mouse kemudian pilih *Create Motion Tween*.
- Sisipkan Keyframe pada frame 20 layer Bola

- Pada frame 5, posisikan bola pada pemantul bawah
- Pada frame 10, posisikan bola pada pemantul kanan
- Pada frame 15, posisikan bola pada pemantul atas
- Pada frame 20, posisikan bola pada pemantul kiri
- Tambahkan layer baru, beri nama Tombol
- Buatlah tombol Play pada kiri bawah dan tombol Stop pada kanan bawah layer Tombol
- Tampilan keseluruhan seperti gambar berikut



- Pilih tombol Play, aktifkan *Panel Actions* kemudian isikan *Script* berikut

```
on (release) {
  play ();
}
```
- Pilih tombol Stop, aktifkan *Panel Actions* kemudian isikan *Script* berikut

```
on (release) {
  stop ();
}
```
- Lakukan *Test Movie* untuk melihat hasilnya

2. Pull Down Menu

- Buatlah file baru, ganti nama Layer 1 menjadi Menu
- Buatlah tombol utama dengan tulisan “MENU”
- Sisipkan *Keyframe* pada frame 2
- Pada frame 2 buatlah tombol submenu: SK dan KD, Materi Ajar, dan Evaluasi dengan posisi urut ke bawah seperti gambar berikut.



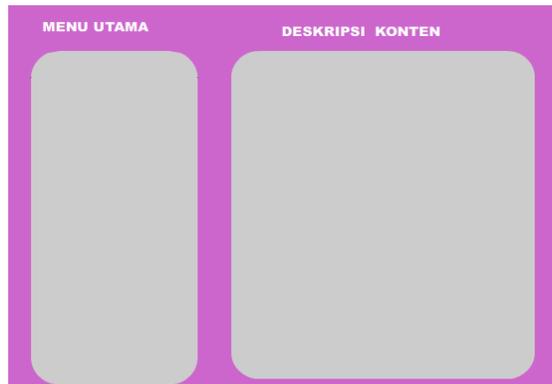
- Pilih frame 1, aktifkan *Panel Actions* dan isikan *Script* berikut:
stop (1);
- Pada frame 1, pilih tombol MENU dan isikan *Script* pada *Panel Actions*:
on (rollover) {
gotoAndPlay (2);
}
- Copy frame 2 ke frame 3
- Pilih frame, isikan *script* pada *Panel Actions*:
stop ();
- Pada frame 3 pilih tombol MENU dan isikan *script* pada *Panel Actions*:
on (rollout) {
gotoAndPlay (1);
}
- Lakukan Tes Movie untuk melihat hasilnya

PRAKTIKUM 04: MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

A. Merancang Tampilan Awal

Desain tampilan sederhana pada umumnya terdiri atas bagian untuk tombol Menu yang berisi tombol-tombol navigasi untuk menuju konten dan bagian Deskripsi Konten. Langkah-langkah untuk membuat tampilan awal adalah sebagai berikut:

- Buka file baru, ganti nama Layer 1 menjadi Background. Pilih warna background sesuai selera.
- Sisipkan frame pada frame 7
- Sisipkan layer baru, beri nama Bingkai. Buatlah kotak untuk menempatkan menu dan deskripsi konten. Contoh tampilan seperti gambar



- Buatlah layer Tombol. Buatlah tombol-tombol navigasi sebagai berikut: Pendahuluan, SK dan KD, Materi Ajar, Assesmen, dan Glosarium.
- Untuk bagian deskripsi konten isikan:
 - Pada frame 1 isikan PENDAHULUAN
 - Pada frame 2 isikan MATERI AJAR
 - Pada frame 3 isikan LATIHAN
 - Pada frame 4 isikan ASSESMEN
 - Pada frame 5 isikan GLOSARIUM
 - Pada frame 6 isikan PROFILE



- Contoh tampilan halaman depan seperti gambar di atas

B. Action Script untuk Tombol Navigasi

Contoh tombol dan pokok-pokok isi telah kita buat pada bagian A di atas. Selanjutnya kita akan memfungsikan tombol sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

- Frame 1 berisi judul media pembelajaran dengan tampilan menu yang akan tetap posisinya sebelum ditekan tombol tertentu. Pada Panel Action tuliskan script:

stop ();

- Pilih tombol PENDAHULUAN, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (2);  
}
```

- Pilih tombol MATERI AJAR, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (3);  
}
```

- Pilih tombol LATIHAN, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (4);  
}
```

- Pilih tombol ASSESMEN, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (5);  
}
```

- Pilih tombol GLOSARIUM, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (6);  
}
```

- Pilih tombol PROFIL, tulis script:

```
on (release) {  
gotoAndStop (1);  
}
```

- Lakukan Tes Movie untuk melihat hasilnya

PRAKTIKUM 05: MENYUSUN MATERI TAMPILAN

A. Materi Berupa Teks

Materi tampilan dapat berupa teks, gambar, movie dan gabungan dari dua unsur tersebut atau ketiga-tiganya. Untuk tampilan teks dapat diketik langsung maupun dicopy dari dokumen yang sudah ada.

1. Materi diketik langsung

- Pilih *Text Tool*, pada *Properties* pilih: *Dynamic Text* dan *Multiline*
- Klik mouse dan drag untuk mengatur lebar kotak untuk teks pada stage dan lakukan pengetikan materi teks yang akan ditampilkan

2. Materi Dickey dari Dokumen

- Pilih *Text Tool*, pada *Properties* pilih: *Dynamic Text* dan *Multiline*
- Klik mouse dan drag untuk mengatur lebar kotak untuk teks pada stage
- Buka dokumen yang akan diambil teksnya, pilih dan copy teks yang dikehendaki dan paste pada kotak teks pada stage.

B. Materi Teks dan Gambar

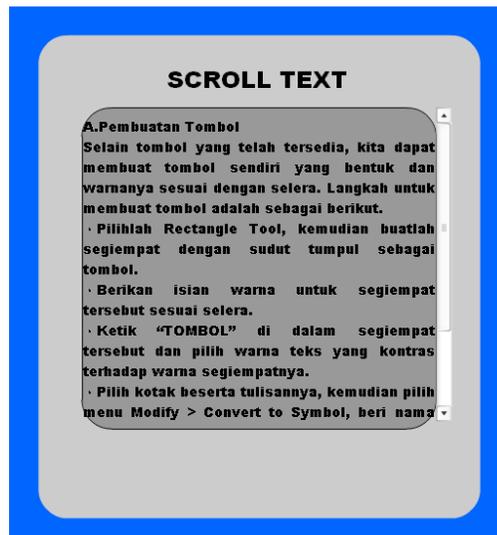
- Pilih *Text Tool*, pada *Properties* pilih: *Dynamic Text* dan *Multiline*
- Klik mouse dan drag untuk mengatur lebar kotak untuk teks pada stage
- Isikan teks pada kotak dengan cara mengetik atau mengcopy dari dokumen yang sudah ada
- Untuk menyisipkan gambar, pilih menu *File > Import to Stage*
- Pilih file gambar yang dikehendaki
- Atur ukuran sesuai keperluan menggunakan *Free Transform Tool*
- Contoh tampilan seperti gambar berikut



C. Materi Teks dan Gambar Menggunakan Scroll Text

Untuk materi teks dan gambar yang panjang tidak dapat ditampilkan dalam satu layar. Untuk itu disediakan fasilitas scroll text untuk pengaturannya. Langkah penggunaan scroll text adalah sebagai berikut.

- Pilih *Text Tool*, pada *Properties* pilih
Text Type: Dynamic Text
Line Type: Multiline
- Ketik teks sebanyak mungkin
- Pilih menu *Window > Components > User Interface > UI Scrollbar*
- Klik dan drag *UI Scrollbar* bawa ke stage dan lepaskan pada tulisan yang telah diketik
- Persempit area teks ke arah vertikal
- Lakukan Tes Movie untuk melihat hasilnya seperti gambar berikut



Untuk menampilkan *Scroll Text* dan gambar dilakukan dengan langkah sebagai berikut

- Pilih menu *Window > Components > User Interface > ScrollPane*
- Klik dan drag *ScrollPane* ke *Stage*
- Perluas kotak *ScrollPane* secukupnya
- Pilih kotak *ScrollPane*, buka panel *Parameters* dan ketik pada:
ContentPath : *MateriScroll*
hLineScroll : 5
hPageScrollSize : 20
- Pilih menu *Insert > New Symbol*
- Pada kotak dialog *Create New Symbol*, ketik *name* : *MateriScroll* (harus sama dengan *ContentPath*)

- Pilih *Linkage* : *Export for ActionScript*
- Ketik teks yang diperlukan dan sisipkan gambar dengan cara *File > Import > Import to Stage*
- Atur posisi teks dan gambar di kanan bawah tanda *Registration Point (+)*
- Contoh tampilan hasil Tes Movie seperti gambar berikut



D. Materi Teks dan Movie

Selain materi pembelajaran berupa teks dan gambar, materi yang berupa suara dan movie dapat ditampilkan melalui Flash. Untuk menambahkan materi berupa movie dan suara dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- Pilih frame tempat ditampilkannya movie.
- Pilih *File > Import* pilih file yang dikehendaki
- Pada kotak dialog *Import Video Setting*, atur nilai setting jika diperlukan, kemudian klik tombol OK
- Perbesar ukuran movie video sesuai keperluan
- Lakukan test Movie untuk melihat hasilnya

Untuk menambahkan suara lakukan langkah berikut

- Pilih frame tempat ditampilkannya suara.
- Pilih *File > Import* pilih file suara yang dikehendaki, import ke Library
- Klik dan drag file suara ke Stage
- Lakukan *Test Movie* untuk melihat hasilnya

PRAKTIKUM 06: MEMBUAT KUIS PILIHAN GANDA

Media pembelajaran yang lengkap biasanya diberi latihan, kuis, atau asesmen. Salah satu model kuis sederhana berbentuk soal pilihan ganda. Untuk membuat soal pilihan ganda dilakukan langkah berikut.

- Pada file baru buatlah: *layer background*, *layer bingkai*, dan *layer soal*
- Pilih warna untuk *layer background*
- Buat bingkai daerah penulisan soal pada *layer bingkai*. Contoh tampilannya seperti gambar berikut.



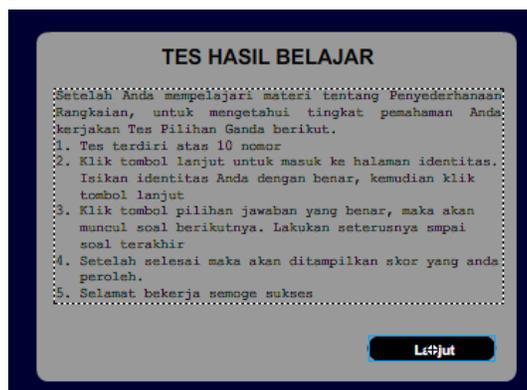
- Pada frame 1 *layer soal*, buatlah informasi tentang kuis dan cara mengerjakannya. Pilih frame 1 dan berikan *script*:

```
stop ();
```

Buatlah tombol **Lanjut** untuk pindah ke frame 2, dan berikan *script*:

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

- Contoh tampilan sebagai berikut



- Pada frame 2 buatlah form pengisian identitas peserta tes, misalnya seperti tampilan berikut.

The image shows a form titled "IDENTITAS PESERTA UJIAN". It contains three input fields for "Nama", "No. Siswa", and "Kelas". A "Lanjut" button is located at the bottom right. Brackets on the left side of the form group the labels "Nama", "No. Siswa", and "Kelas" under the label "Static Text". Brackets on the right side group the three input fields under the label "Input Text".

Untuk tulisan: **Nama**, **No. Siswa**, dan **Kelas**; *properties text* adalah **Static Text**.

Untuk kotak masukan **nama**, *properties text* adalah **Input Text**, **Show border around text**, dan nama variabel **Nama**

Untuk kotak masukan **No. Siswa**, *properties text* adalah **Input Text**, **Show border around text**, dan nama variabel **Nomor**

Untuk kotak masukan **Kelas**, *properties text* adalah **Input Text**, **Show border around text**, dan nama variabel **Kelas**

Tombol **Lanjut** dapat dicopy dari frame 1

- Pada frame 3 buatlah soal nomor 1 pilihan ganda dengan 4 opsi, antara pernyataan dan opsi-opsinya dalam kotak teks yang berbeda
- Pilih opsi A ubahlah menjadi tombol, lakukan hal yang sama untuk opsi B, C, dan D
- Pada frame 4 buatlah soal nomor 2 dan buatlah opsi-opsinya menjadi tombol
- Buatlah soal 5 – 10 butir
- Menulis *Action Script*

Pada frame 3 soal

```
stop();
skor = 0;
```

Pada setiap opsi diberi

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

Khusus untuk opsi kunci ditambahkan *script benar=benar + 1*; sehingga menjadi:

Pada opsi kunci soal nomor 1 (misal A)

```
on(release){
benar = benar + 1;
nextFrame();
}
```

Pada opsi kunci soal nomor 2 (misal C)

```
on(release){  
  benar = benar + 1;  
  nextFrame();  
}
```

Pada opsi kunci soal nomor 3 (misal B)

```
on(release){  
  benar = benar + 1;  
  nextFrame();  
}
```

- Lakukan hal serupa untuk soal-soal berikutnya

Untuk membuat tampilan skor hasil tes gunakan langkah berikut

- Setelah frame soal terakhir, sisipkan *Blank Keyframe*. Pilih *Text Tool*, tulis pada stage “SKOR HASIL TES”
- Buatlah tampilan identitas ditambah skor ujian seperti tampilan berikut

The image shows a gray rectangular area representing a stage in an animation software. At the top center, the text "SKOR HASIL UJIAN" is displayed in bold black font. Below this title, there are four rows, each consisting of a label on the left and a white rectangular input field on the right. The labels are "Nama", "No. Siswa", "Kelas", and "Skor Ujian". A large left-facing curly bracket groups the labels under the heading "Static Text". A large right-facing curly bracket groups the input fields under the heading "Dynamic Text".

Untuk kotak tampilan **nama**, *properties text* adalah ***Dynamic Text, Show border around text***, dan nama variabel **Nama**

Untuk kotak tampilan **No. Siswa**, *properties text* adalah ***Dynamic Text, Show border around text***, dan nama variabel **Nomor**

Untuk kotak tampilan **Kelas**, *properties text* adalah ***Dynamic Text, Show border around text***, dan nama variabel **Kelas**

Untuk kotak tampilan **Skor Ujian**, *properties text* adalah ***Dynamic Text, Show border around text***, dan nama variabel **Skor**

- Lakukan Test Movie untuk melihat hasilnya