Sebelumnya kita sudah mempelajari [memasukkan suara](http://warungflash.com/2009/03/memasukan-suara/) dan [menghentikan suara](http://warungflash.com/2009/05/stopallsounds/), selanjutnya kita akan mempelajari bagaimana membuat [suara dapat berhenti apabila tombol pause ditekan dan memainkannya kembali apabila tombol play ditekan](http://warungflash.com/2009/10/pause-dan-play-suara/). Biasanya kami menggunakan suara rel kereta api seperti pada tutorial [sound slider](http://warungflash.com/2009/04/sound-slider/) tetapi agar para pembaca tidak kaget kami menggunakan musik loop dalam tutorial ini   :p

1. Buatlah sebuah [flash document](http://warungflash.com/2009/04/tampilan-flash/).

2. Buatlah sebuah objek seperti gambar di bawah ini :

[](http://warungflash.com/wp-content/uploads/2009/10/tombol-pause.png)

3. Seleksi objek tersebut dan tekan F8. Pada panel yang muncul masukkan **pause\_btn** sebagai name dan [button](http://warungflash.com/2008/12/dasar-dasar-membuat-tombol/) sebagai type lalu tekan ok.

4. Seleksi [button](http://warungflash.com/2008/12/dasar-dasar-membuat-tombol/) pause\_btn di [stage](http://warungflash.com/2009/04/stage/) kemudian tekan Ctrl+F3. Pada [panel properties](http://warungflash.com/2009/10/properties/) yang muncul masukkan **pause\_btn** di dalam kotak instance name.

5. Buatlah objek seperti gambar di bawah ini :

[](http://warungflash.com/wp-content/uploads/2009/10/tombol-play.png)

6. Seleksi objek tersebut dan tekan F8. Pada panel yang muncul masukkan **play\_btn** sebagai name dan [button](http://warungflash.com/2008/12/dasar-dasar-membuat-tombol/) sebagai type lalu tekan ok.

7. Seleksi [button](http://warungflash.com/2008/12/dasar-dasar-membuat-tombol/) pause\_btn di [stage](http://warungflash.com/2009/04/stage/) kemudian tekan Ctrl+F3. Pada [panel properties](http://warungflash.com/2009/10/properties/) yang muncul masukkan **play\_btn** di dalam kotak instance name.

8. Tekan Ctrl+R, pada panel yang muncul cari suara yang diinginkan kemudian tekan open.

9. Tekan Ctrl+L, pada [panel library](http://warungflash.com/2009/04/panel-library/) yang muncul klik kanan suara yang baru di import kemudian pilih Linkage. Pada panel yang muncul berikan tanda contreng pada Export for ActionScript dan masukkan **musik** di dalam kotak identifier lalu tekan ok.

10. Klik frame 1 dan tekan F9. Pada [panel actions](http://warungflash.com/2009/05/actions/) yang muncul masukkan script berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39 | *//membuat variable bernama Pause dengan nilai false*  Pause = **false**;  *//membuat fungsi bernama mainkanMusik*  **function** mainkanMusik() {  *//membuat variable musik sebagai sound object*  musik = **new** Sound();  *//masukkan suara berlinkage bgm dari panel library ke dalam variable musik*  musik.attachSound("bgm");  *//mainkan suara di dalam variable musik sebanyak 999 kali*  musik.start(0, 999);  }  *//jika tombol pause\_btn ditekan*  pause\_btn.onPress = **function**() {  *//membuat variable posisi dengan nilai pembualatan ke bawah dari posisi terakhir suara pada variable*    musik yang dibagi 1000  posisi = Math.floor(musik.position/1000);  *//hentikan suara pada variable musik*  musik.stop();  *//ubah nilai variable Pause menjadi true*  Pause = **true**;  };  *//jika tombol play\_btn ditekan*  play\_btn.onPress = **function**() {  *//jika variable Pause bernilai true*  if (Pause) {  *//mainkan suara di dalam variable musik sesuai nilai variable posisi sebanyak 1 kali*  musik.start(posisi, 1);  *//ubah nilai variable Pause menjadi false*  Pause = **false**;  }  *//jika suara di dalam variable musik selesai dimainkan*  musik.onSoundComplete = **function**() {  *//jalankan fungsi mainkanMusik*  mainkanMusik();  };  };  *//menjalankan fungsi mainkanMusik ketika swf pertama kali dijalankan*  mainkanMusik(); |

11. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya