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   

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

2. Buatlah sebuah objek seperti gambar di bawah ini :



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 :



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 :

|  |  |
| --- | --- |
| 123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839 | *//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