



Mengenal Objek dan Gerakan Dasar

INFORMATIKA – KELAS VII

Sprite, Backdrop, dan Motion

EKO WAHYUDI



Apa itu Objek dalam Scratch?

Dalam Scratch, kita bekerja dengan **objek**. Objek adalah bagian-bagian yang bisa kita atur, beri perintah, dan gerakkan sesuai keinginan kita.

Ada dua jenis objek utama yang akan kita gunakan:

Sprite

Karakter yang bisa bergerak

Backdrop

Latar belakang panggung



Sprite: Si Pemain Utama

Sprite adalah karakter atau benda yang bisa bergerak dan melakukan aksi di panggung Scratch.

Contoh Sprite yang populer:

- Kucing (sprite default Scratch)
- Burung yang terbang
- Bola yang menggelinding
- Karakter buatan sendiri

Sprite adalah "pemain" dalam program kita!

Backdrop: Panggung Cerita

Backdrop adalah latar belakang yang membuat program kita terlihat lebih hidup dan menarik.



Sekolah

Untuk cerita di lingkungan belajar



Taman

Untuk cerita di alam terbuka



Luar Angkasa

Untuk petualangan antariksa

Memberi Perintah Gerak

Blok Motion (Warna Biru)

Agar Sprite tidak diam saja, kita perlu memberinya perintah untuk bergerak menggunakan **blok Motion**.

Blok Motion berwarna **biru** dan berisi berbagai perintah gerakan yang seru!

- 📄 Motion adalah perintah yang mengatur gerakan Sprite di panggung



Blok Motion Dasar

Mari kenali dua blok Motion paling sering digunakan:

1

Move ... steps

Menggerakkan Sprite **maju** sesuai jumlah langkah yang kita tentukan.

Contoh: Move 10 steps = Sprite bergerak 10 langkah ke depan

2

Turn ... degrees

Memutar Sprite sesuai jumlah **derajat** yang kita inginkan.

Contoh: Turn 90 degrees = Sprite berputar seperempat lingkaran

Pentingnya Urutan (Sekuensial)

Komputer menjalankan perintah secara **berurutan** dari atas ke bawah, seperti kita membaca buku.



Jika susunan berubah, hasil gerakan juga berubah!



Contoh Urutan yang Berbeda

Contoh A: Move → Turn

1. Sprite jalan dulu
2. Lalu berputar

Hasilnya: Sprite berpindah posisi, kemudian arahnya berubah

Contoh B: Turn → Move

1. Sprite berputar dulu
2. Lalu jalan

Hasilnya: Sprite mengubah arah dulu, baru berjalan ke arah baru

📌 Kesimpulan: Urutan perintah sangat menentukan hasil akhir program!

Panduan Praktik (LKPD 2)

 SAATNYA PRAKTIK!

Mari kita coba sendiri membuat program sederhana di Scratch:

01

Buka Scratch

Buka aplikasi atau website Scratch di komputer

02

Ganti Sprite

Pilih sprite selain kucing default, sesuai keinginanmu

03

Pilih Backdrop

Tambahkan latar belakang yang kamu suka

04

Ambil Blok

Tarik blok *When green flag clicked* dari kategori Events

05

Tambah Motion

Tambahkan blok Move dan Turn, susun berurutan

Ringkasan Pembelajaran

Hari ini kita telah mempelajari konsep dasar pemrograman visual:

Sprite

Pemain/karakter yang bergerak

Backdrop

Panggung/latar belakang

Motion

Perintah gerakan dasar

Sekuensial

Urutan menentukan hasil



Pemrograman itu menyusun logika. Scratch membuat belajar coding jadi menyenangkan dan mudah dipahami!

Terus berlatih dan eksplorasi fitur-fitur lainnya! 🚀