

Skenario :

Ada seekor kucing bernama Meong yang sedang menggigit ikan di mulutnya dan masuk ke hutan. Kemudian ia bertemu dengan Meking, sahabatnya. Meking bermaksud menyapa Meong, dan ketika Meong menjawab, ikan yang digigitnya jatuh. Lalu ikan tersebut akan direbut oleh Meking. Kedua kucing tersebut sempat bertengkar, namun tak lama kemudian datang wanita si pemilik ikan, bernama Wanda dan memarahi kedua kucing. Meong lari ketakutan, dan Meking juga pergi meninggalkan ikan begitu saja. Wanda bermaksud mengejar kedua kucing, namun tak berhasil menangkap mereka.

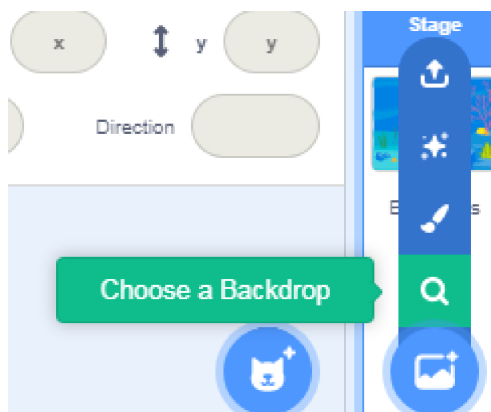
Salah satu hasil akhir project yang akan dilakukan :



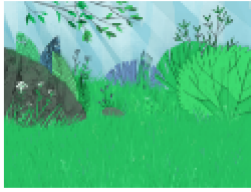
Tujuan dilakukannya aktivitas ini adalah siswa akan menambah objek sprite menjadi empat, yaitu 2 kucing, 1 ikan, dan 1 manusia, dimana pada pertemuan sebelumnya hanya ada dua. Siswa akan menambahkan objek sprite baru dari unggah gambar, bukan dari Library. Selanjutnya, siswa akan membuat dialog percakapan antar objek sprite.

Langkah-langkah kegiatan siswa :

1. Buka Scratch di komputer / laptop
2. Buka project dari pertemuan sebelumnya yang sudah tersimpan, melalui File, pilih *Load From Your Computer*
3. Pilih backdrop baru, dengan menekan tombol Choose a Backdrop seperti pada gambar berikut.

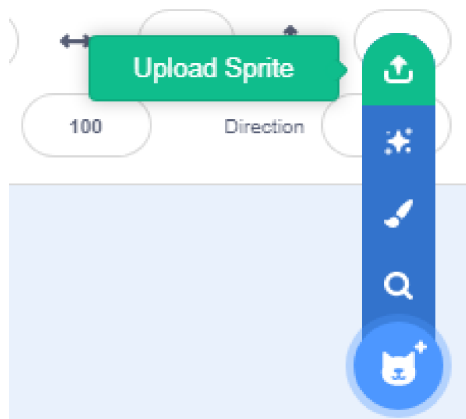


Lalu cari Forest

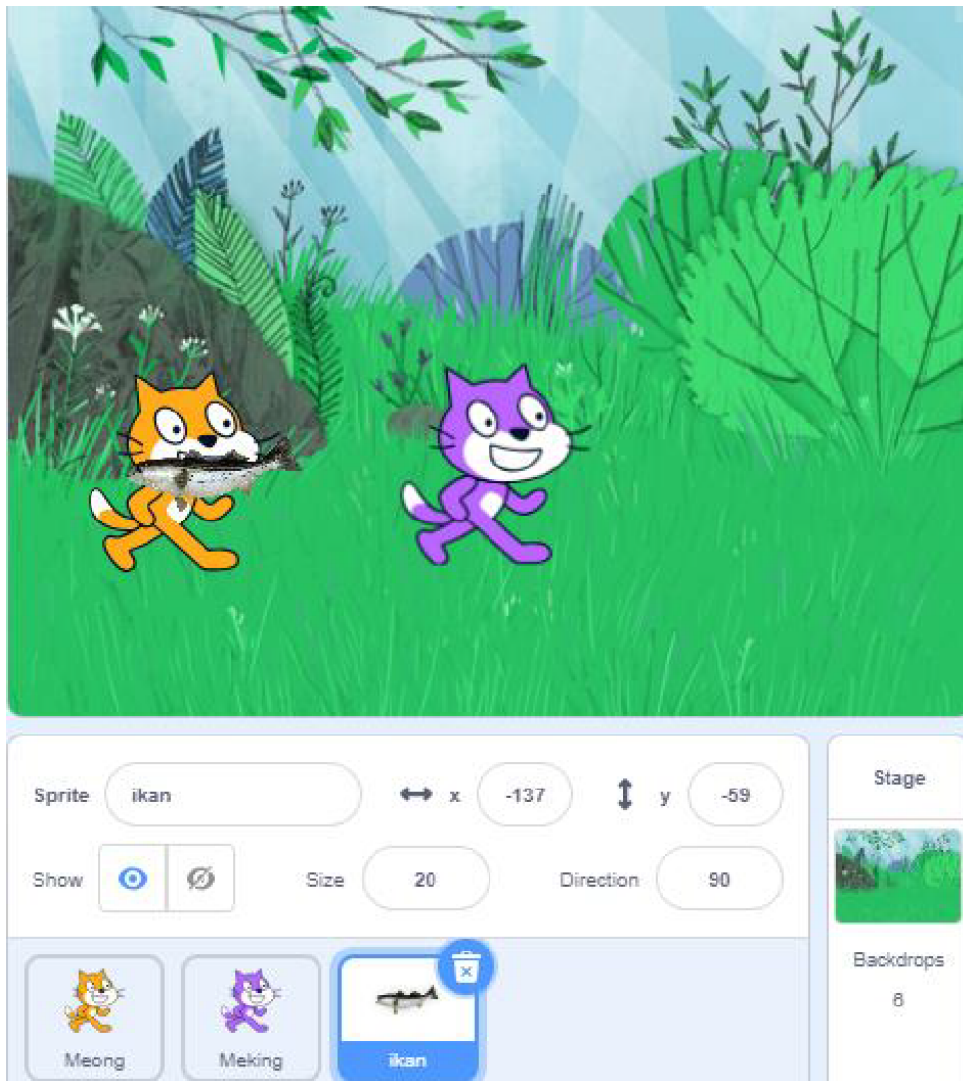


Forest

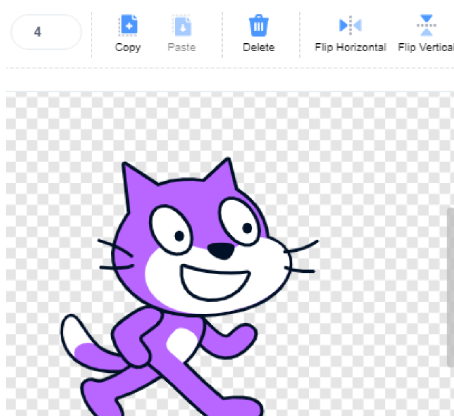
4. Cari gambar ikan yang memiliki tipe file .png di mesin pencari browser. Atau dapat melalui link berikut www.freeiconspng.com, masukkan kata kunci ikan mentah. Unduh dan simpan di komputer.
5. Tambahkan objek ikan ke dalam stage area. Tekan tombol Upload Sprite di bagian bawah.



Cari gambar ikan yang sudah tersimpan, dan klik Open, sehingga gambar bisa masuk ke Stage Area. Ubah ukuran ikan menjadi 20, posisikan ikan ke mulut Meong.
Contoh hasilnya



6. Ubah posisi Meking menjadi berhadapan dengan Meong. Klik pada icon Meking, lalu pilih Costumes, dan pilih icon Flip Horizontal. Hasilnya menjadi



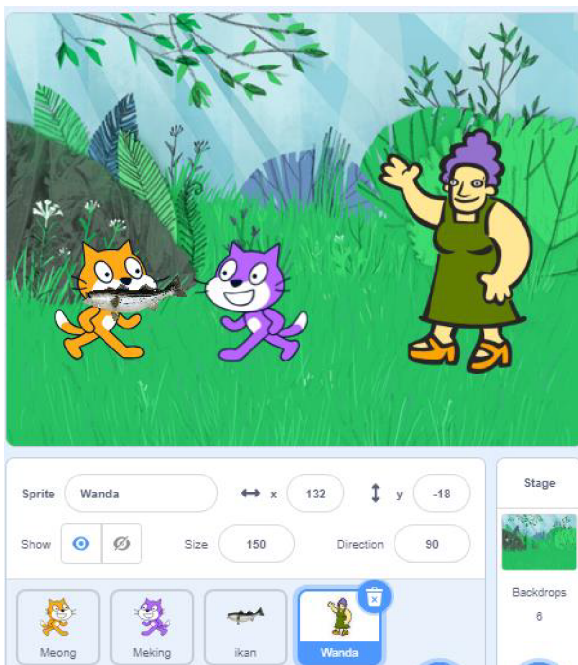
Hasilnya menjadi



7. Tambahkan objek baru seorang manusia. Cari objek sprite bernama “Wanda”, ubah ukurannya menjadi 150, dan posisikan di belakang Meking.



8. Lakukan Flip Horizontal untuk mengubah arah hadap posisi Wanda. Hasilnya menjadi sebagai berikut :

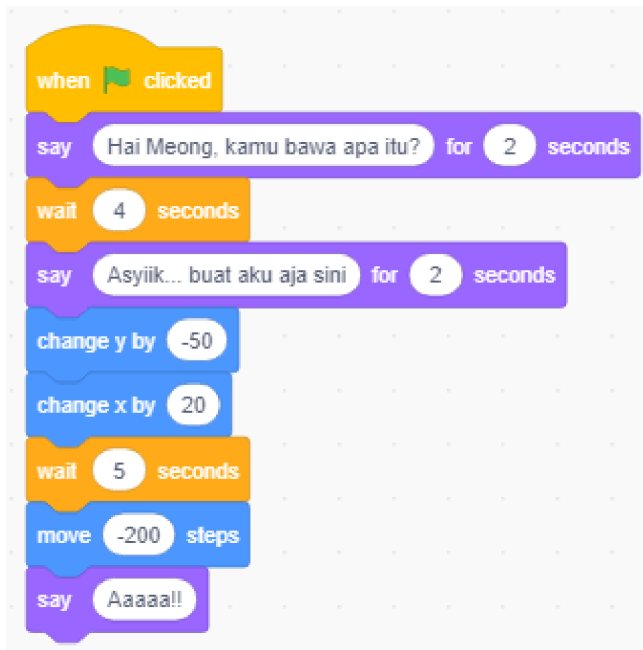


9. Klik pada gambar Meong di bawah Stage Area, lalu masukkan kode berikut. Tambahkan



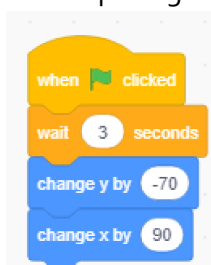
	Tambahkan kode berikut untuk script area setiap objek, letakkan di paling atas
	Klik Meong dan buat isi balasan percakapan. Pilih kode berikut supaya memberikan jeda waktu setelah Meking berbicara. Buat dalam 3 detik supaya tidak terlalu lama menjawab, lalu Meong membuka mulutnya dan berbicara sehingga ikannya jatuh
	Meong menjawab kembali. Seret kode berwarna biru berikut yang ada di Looks Block
	Ketika Meong akan lari, maka ubah Costume Meong menjadi "cat-b" supaya dapat berbalik arah ke kiri. Untuk menggerakkan Meong ke kiri, maka harus diberi tanda – (minus), dan ditambah dengan kata "Kabuuuur!"

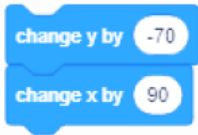
10. Klik pada gambar Meking di bawah Stage Area, dan masukkan kode berikut.



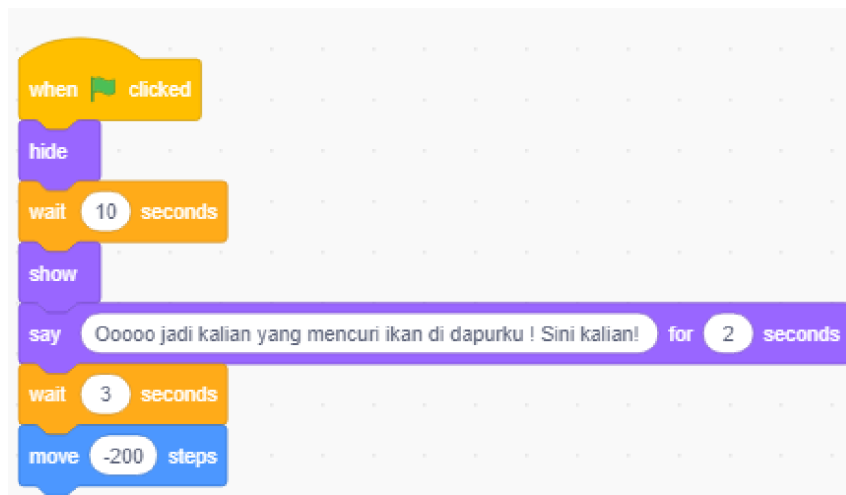
	Buat Meking menyapa Meong yang sedang menggigit ikan di mulutnya. Klik Meking untuk membuat isi percakapan. Seret kode "Say ... for... seconds" berikut dari Looks Block ke Script Area, supaya isi percakapan tertampil selama 2 detik
	Buat Meking menjawab lagi, lalu menghampiri Meong untuk mengambil ikan yang terjatuh. Seret kode berwarna biru berikut yang ada di Looks Block, untuk menjawab Meong.
	Lalu pindahkan posisi Meking untuk mendekati ikan yang dijatuhkan Meong. Caranya dengan mengubah posisi Y dari Meking dengan menambahkan tanda – (minus) pada kode di samping dari Motion Block
	Seret kode berwarna biru dari Motion Block untuk menggerakkan Meking ke kiri karena ia akan melarikan diri, dan ditambah dengan kata "Aaaaa!"

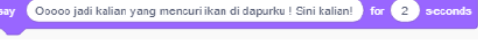
11. Klik pada gambar ikan di bawah Stage Area, dan masukkan kode berikut. Buat



	Buat ikan terjatuh di depan Meong, dengan mengubah posisi x dan y. Klik ikan untuk melakukan seret kode berikut dari Motion Block. Oleh karena ikan jatuh ke bawah maka ubah posisi vertikal (y) menjadi tanda – (minus), contohnya -70 Oleh karena ikan jatuh ke depan Meong (sisi kanan) maka ubah posisi vertikal (x) menjadi angka positif besar, sebagai contoh go.
---	---

12. Klik pada gambar Wanda di bawah Stage Area, dan masukkan kode berikut.



	Atur Wanda tidak kelihatan sebelum percakapan kedua kucing selesai. Klik icon Wanda, gunakan kode berikut dari Looks Block untuk menyembunyikan Wanda
	Atur kemunculan Wanda dengan menunggu 10 detik, lalu tampilkan Wanda, menggunakan kode "Show" dari Looks Block berikut.
	Buat Wanda dapat seolah berteriak dengan menggunakan kode berikut, dari Looks Block
	Seret kode ini dari Motion Block, dimaksudkan untuk Wanda dapat mengejar kedua kucing ke arah kiri (ditandai dengan tanda -)