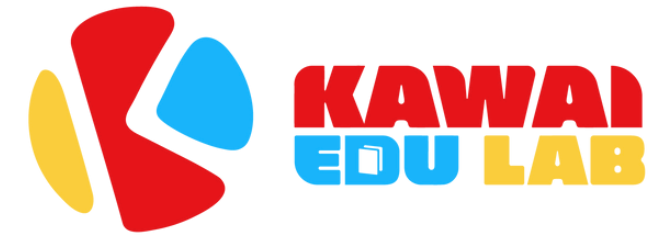
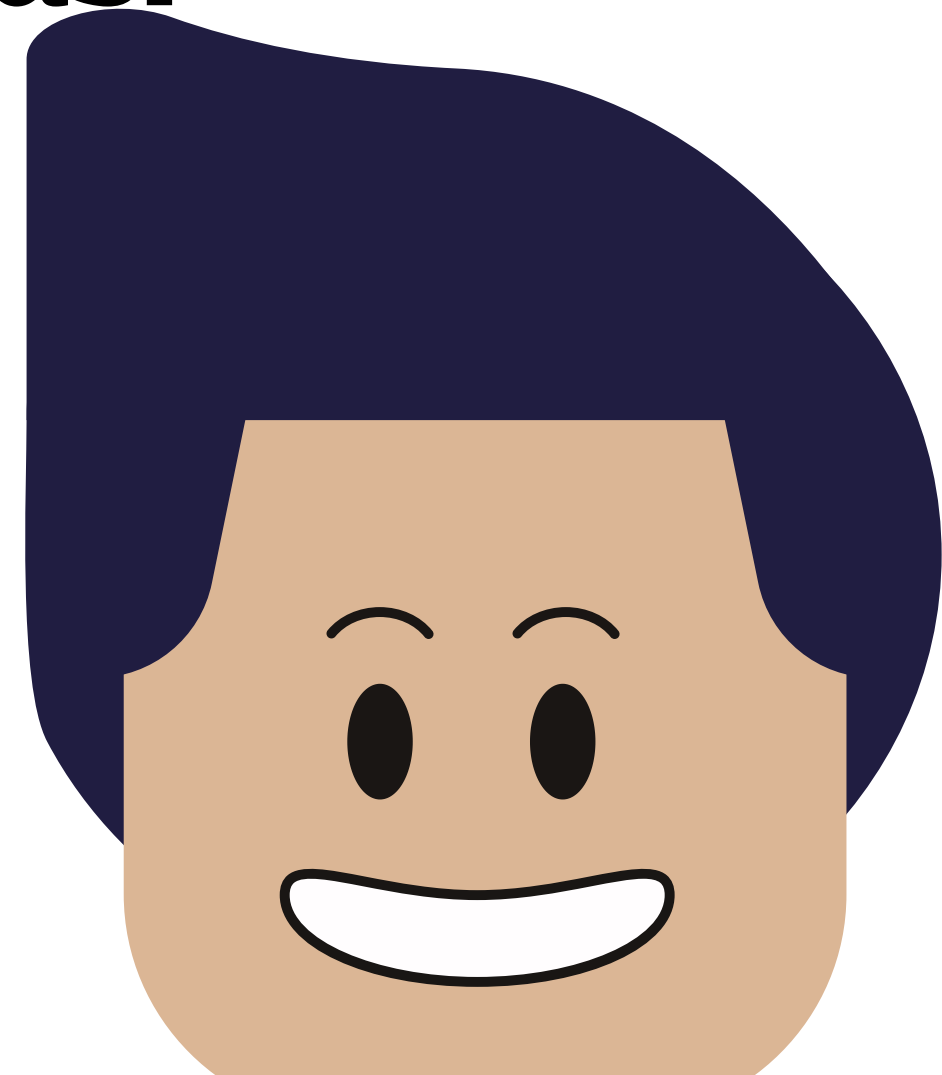


**NEBULA**



**Pertemuan 15:**  
**Pengenalan Dasar tentang Animasi**  
**PART 3**



# Apa yang Akan Kita Pelajari di Part 3?

Di Part 3 ini, kita akan mempelajari:

1. Cara membuat objek berputar.
2. Menggunakan script untuk mengontrol rotasi objek.
3. Praktik: Membuat objek berputar secara terus-menerus.

# Mengapa Rotasi Penting?

Rotasi adalah jenis animasi yang:

1. Menambah variasi gerakan: Objek bisa berputar, berguling, atau berotasi.
2. Membuat game lebih menarik: Rotasi bisa digunakan untuk membuat kipas, roda, atau planet.

**NEBULA**



# Mini Project: Membuat Objek Berputar

Kita akan membuat objek berputar menggunakan script.

# Langkah 1: Menyiapkan Objek

1. Buka Roblox Studio dan buat project baru.
2. Di Explorer, klik kanan pada Workspace dan pilih "Insert Object" -> "Part".
3. Ubah ukuran dan warna part agar terlihat seperti objek yang akan berputar (misalnya, silinder hijau).
4. Rename part menjadi "RotatingObject".

# Langkah 2:

# Menulis Script untuk Rotasi

Berikut adalah script untuk membuat objek berputar:

```
1  local object = script.Parent
2  local rotationSpeed = 2 -- Kecepatan rotasi
3
4  ▼ while true do
5      object.Orientation = object.Orientation + Vector3.new(0, rotationSpeed, 0)
6      wait()
7  end
8
```

## NEBULA



# Penjelasan

- `rotationSpeed` mengontrol kecepatan rotasi.
- `Vector3.new(0, rotationSpeed, 0)` membuat objek berputar pada sumbu Y.

# Waktunya Berkreasi!

Sekarang saatnya kamu mencoba bereksperimen sendiri! 🔥

💡 Coba modifikasi proyek ini dengan ide berikut:

- ubah nilai rotationSpeed untuk membuat objek berputar lebih cepat atau lambat.
- ubah sumbu rotasinya, coba bervariasi jika berputar di sumbu X atau Y, lihat hasilnya 😊

# Quiz!



**Apa yang terjadi jika nilai `rotationSpeed` diubah menjadi 5?**

- a. Objek akan berputar lebih lambat
- b. Objek akan berhenti berputar
- c. Objek akan berputar lebih cepat**

**Bagaimana cara membuat objek berputar pada sumbu X?**

- a. Menggunakan `Vector3.new(0, rotationSpeed, 0)`
- b. Menggunakan `Vector3.new(0, 0, rotationSpeed)`
- c. Menggunakan `Vector3.new(rotationSpeed, 0, 0)`**

**NEBULA**



**Jangan Lupa Save as  
Hasil Karyamu ya!**