

LAMPIRAN

Skrip/ Skenario:

Pada suatu siang, seorang laki-laki yang berada dalam kamarnya sedang duduk di meja belajar. Dia sedang menatap dengan serius komputer yang ada di depannya. Ternyata laki – laki itu sedang men-*search* komponen perangkat keras di google. Dia terlihat bingung dengan apa yang dicarinya, lalu laki-laki itu berbicara di dalam hati. “Hm? Bukannya komponen perangkat keras itu cuman cpu, monitor, keyboard dan mouse?”.

Ternyata laki-laki tersebut tidak tahu apa saja komponen perangkat keras komputer.

Tiba-tiba layar komputer yang ada didepannya mati, laki-laki tersebut terkejut dan menatap bingung layar komputer.

Sesaat kemudian layar komputer hidup kembali dan terdengar suara seseorang yang berkata ‘Tidak’ bersamaan dengan tulisan kata ‘Tidak’.

Laki-laki tersebut terkejut dan takut.

Scene beralih ke layar komputer, yang isinya mulai menjelaskan komponen perangkat keras komputer.

Berikut Penjelasan yang terdapat di layar komputer :

Tidak!!! Perangkat keras komputer bukan hanya ini.

Untuk mengetahui lebih lanjut, mari kita bahas pengertian komputer itu sendiri.

Pengertian Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunanya.

Pada umumnya komputer terdiri dari 3 elemen utama, antara lain: perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan Pengguna (*brainware*). Disini kita akan membahas perangkat keras (*hardware*).

Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yaitu suatu perangkat yang berfungsi melakukan proses masukan, proses pengolahan data, proses penyimpanan dan proses keluaran.

Perangkat Masukan (*Input Device*)

Perangkat masukan berfungsi memasukkan data untuk diproses menjadi informasi atau output. Berikut ini adalah beberapa contoh alat masukan :

1) Mouse

Pemakaian mouse merupakan bagian penting dari sistem operasi yang menggunakan tampilan grafis. Pada saat bekerja, penggunaan mouse sering dipergunakan dengan istilah *pointer* (petunjuk) yang berfungsi untuk memindahkan dan mengarahkan petunjuk mouse di layar monitor. *Pointer* pada layar disimbolkan dengan panah yang bergerak seiring dengan pergerakan *mouse*.

2) Keyboard

Keyboard atau papan ketik merupakan perangkat masukan yang sering digunakan pada proses masukan. Fungsinya adalah untuk memasukkan data dan perintah kedalam komputer. Karakteristik dan susunan *keyboard* hampir sama dengan mesin ketik manual, seperti susunan huruf QWERTY. Pada *keyboard* terdapat beberapa tambahan-tambahan fungsi lainnya seperti tombol, Esc, F1, F12.

3) Joystick

Joystick merupakan perangkat masukan untuk game atau permainan dalam komputer yang bentuknya berupa tombol atau sebuah tuas untuk mengendalikan objek pada monitor.

4) *Scanner*

Scanner adalah suatu alat elektronik yang fungsinya mirip dengan mesin fotokopi. Mesin fotokopi hasilnya dapat langsung dilihat pada kertas sedangkan scanner hasilnya ditampilkan pada layar monitor komputer, kemudian dapat dimodifikasi sehingga tampilan dan hasilnya menjadi bagus. Proses berikutnya adalah mengedit kemudian mencetak.

5) *Microphone*

Microphone adalah suatu alat yang digunakan untuk menginput data berupa suara. Suara yang diterima akan diproses menjadi sebuah data digital yang dapat dibaca komputer, dan akhirnya ditampilkan melalui *speaker* atau *headset* yang ada.

6) Kamera digital

Kamera digital dapat dikategorikan sebagai alat *input*. Dengan kamera digital dapat mempermudah memproses foto baik saat pengambilan gambar, pengeditan maupun pencetakan. Secara definisi kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari suatu obyek, untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD atau sensor CMOS yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital.

7) *Web camera*

Perkembangan teknologi memungkinkan orang dapat berkomunikasi sambil melihat lawan bicaranya. Salah satu perangkat yang membantu hal tersebut adalah webcam. Dengan *web camera (webcam)*, seseorang bisa berkomunikasi atau chatting sambil melihat lawan bicaranya. *Webcam* adalah kamera kecil yang dapat dipasang pada bagian atas monitor komputer dan dapat menangkap video serta gambar, kemudian langsung menyimpannya dalam *hard drive* komputer.

Perangkat Pemroses komputer

Proses merupakan intruksi atau perintah yang dikerjakan komputer berdasarkan masukan data.

1) *Processor / CPU*

Inilah sebenarnya yang disebut sebagai CPU. CPU merupakan otak dari sistem kerja komputer, dimana CPU berfungsi sebagai tempat untuk mengolah atau memproses data dan instruksi-instruksi program yang dimasukkan melalui perangkat masukan komputer. Tugas lain dari CPU yaitu mengontrol sistem kerja komputer, melakukan operasi aritmatik dan operasi logika sebagai penghubung antara main memori, perangkat input dan perangkat output komputer, serta menentukan waktu untuk melakukan pengiriman data. CPU terdiri dari 2 komponen utama yaitu *Control Unit* dan *Arithmetic Logical Unit*.

2) *Main Memori*

Main memori merupakan tempaan penyimpanan data internal komputer. Ada dua jenis main memori yaitu :

a) ROM (*Read-only Memory*)

Read-only Memory adalah istilah untuk media penyimpanan data pada komputer. ROM ini adalah salah satu memori yang ada dalam computer. ROM ini sifatnya permanen, artinya program / data yang disimpan di dalam ROM tidak mudah hilang atau berubah walau aliran listrik di matikan.

b) RAM

Ram merupakan tipe memori yang di klasifikasikan sebagai volateli. Maksudnya adalah data akan hilang jika komputer dimatikan. Ram dapat dituli dan dibaca. Fungsi utama ram adalah sebagai penyimpanan sementara untuk program dan data yang sedang digunakan pada komputer.

a) *Mainboard (Motherboard)*

Berfungsi sebagai pusat pengendali yang mengatur kerja dari semua komponen yang terpasang padanya serta mengatur pemberian daya listrik pada setiap komponen PC. *Mainboard* merupakan papan sirkuit utama untuk meletakkan komponen-komponen utama dalam komputer seperti CPU, RAM, *VGA Card*, *Sound Card*, dll.

b) *VGA Card*

Vga card adalah *card* penghubung antara monitor ke *motherboard* agar segala proses perintah yang diberikan pemakai dapat ditampilkan ke dalam monitor.

c) *Sound Card*

Sound card adalah *card* untuk menambahkan kemampuan komputer untuk mengeluarkan suara atau musik.

Perangkat Keluaran (*Output Device*)

Perangkat keluaran berfungsi untuk menampilkan hasil proses masukan dan pengolahan data oleh komputer. Beberapa contoh perangkat keluaran antara lain :

1) Monitor

Monitor merupakan salah satu perangkat yang berguna menampilkan informasi yang dihasilkan oleh proses input.

2) Printer

Piranti ini berfungsi untuk mencetak hasil proses dari *input*, berupa *text* atau gambar. Hingga saat ini terdapat 3 jenis yaitu : printer dot-matrix, printer ink jek, printer laser.

3) *Speaker*

Speaker adalah perangkat keras yang berfungsi untuk mengeluarkan hasil pemrosesan berupa suara dari komputer.

4) *Projektor*

Projector adalah perangkat output yang secara fungsi mirip dengan monitor tapi menghasilkan tampilan yang lebih besar. Cara kerja projector adalah memantulkan cahaya berupa objek tulisan maupun gambar yang dihasilkan dari proses komputer.

5) *Plotter*

Plotter adalah perangkat *output* yang digunakan untuk mencetak gambar jenis vektor yang terdiri dari titik-titik koordinat yang membentuk sebuah gambar. Secara fungsi sama dengan printer tapi cara kerja proses cetaknya berbeda.

Media Penyimpanan Data

Media penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data atau informasi yang ada dalam komputer. Media penyimpanan data terdiri dari beberapa jenis, antara lain :

1) *Harddisk*

Merupakan suatu media penyimpanan internal atau eksternal yang kapasitasnya besar. Hardisk dipasang didalam cpu dan diluar cpu. Hardisk yang dipasang di dalam cpu disebut media penyimpanan internal (*hardisk internal*) dan yang terletak diluar cpu disebut media penyimpanan eksternal (*hardisk eksternal*).

Hampir semua komputer memiliki *Harddisk* begitu komputer selesai memproses informasi harus disimpan disuatu tempat secara permanen. *Harddisk* merupakan tempat penyimpanan jangka panjang komputer, informasi yang tersimpan di *Harddisk* tetap ada bahkan ketika komputer dimatikan.

2) CDROM / DVD ROM

CD ROM / DVD ROM adalah perangkat yang berfungsi untuk membaca data atau program dari media penyimpanan data CD atau DVD.

3) *Flashdisk*

Flashdisk adalah sebuah alat penyimpanan data eksternal yang dihubungkan port USB yang mampu menyimpan berbagai format data dan memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

Flashdisk dapat menyimpan data secara permanen walaupun aliran listrik pada rangkaian *flashdisk* diputuskan. Ini terjadi karena didalam *flashdisk* terdapat sebuah *controller* dan memori yang mampu menyimpan data secara permanen walaupun aliran listrik yang ada pada *flashdisk* sudah diputuskan oleh user.

Video ditutup dengan laki-laki yang mengerti dengan penjelasan tersebut.

Pembimbing I



Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP. 196909282005011002

Pembimbing II



Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002

StoryLine

Scene	Video	
1	IntroJudul dan nama	Music
2	Seorang laki – laki yang berada di depan komputer.	Suara : -“Hm? Perangkat Keras Komp - Backsound
3	Tiba-tiba layar komputer mati dan muncul tulisan ‘Tidak’	Suara : -“Tidak” - Backsound
4	Laki-lakitersebutterkejutdantakut.	Baksound
5	Scene beralihkelayarkomputer, yang isinyamulaimenjelaskankomponenperangkatkeraskomputer.	Suara : Tidak!!! Perangkatkeraskomp
6	3D Komputer	Suara : PengertianKomputer adalahsu telahdirumuskansebelumnyas

7	Text effect	Suara : Pada umumnya komputer terdiri dari perangkat keras (hardware) dan Pengguna (<i>brainware</i>). Di
8	Text effect	Suara : Perangkat keras (<i>hardware</i>) meliputi perangkat penyimpanan dan proses keluaran. Perangkat Masukan (<i>Input Device</i>) adalah perangkat masukan berfungsi untuk memasukkan data ke dalam komputer. Berikut ini adalah beberapa contoh perangkat masukan.
9	<i>3D Mouse</i>	Suara : Pemakaian <i>mouse</i> merupakan perangkat masukan yang paling banyak digunakan. <i>mouse</i> sering dipergunakan dengan layar monitor. <i>Pointer</i> adalah perangkat masukan yang digunakan untuk menunjuk ke layar monitor.
10	<i>3D Keyboard</i>	Suara : <i>Keyboard</i> adalah papan ketik yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam komputer. Fungsinya adalah untuk memasukkan data ke dalam komputer. Karakteristik dan susunan <i>keyboard</i> yang baik akan memudahkan pengguna dalam memasukkan data. Pada <i>keyboard</i> terdapat beberapa jenis tombol.
11	<i>3D Joystick</i>	Suara : <i>Joystick</i> merupakan perangkat masukan yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam komputer. Bentuknya berupa tombol atau tuas yang dapat digerakkan ke berbagai arah.

12	3D <i>Scanner</i>	Suara : <i>Scanner</i> adalah suatu alat elektronik yang dapat menangkap gambar dan data digital yang dapat dibaca dan dimodifikasi.
13	3D <i>Microphone</i>	Suara : <i>Microphone</i> adalah suatu alat yang dapat menangkap data digital yang dapat dibaca dan dimodifikasi.
14	3D Kamera digital	Suara : Kamera digital dapat mempermudah proses pengambilan gambar yang hasilnya kemudian direkam.
15	3D <i>Web camera</i>	Suara : Perkembangan teknologi multimedia membantu hal tersebut adalah dengan melihat lawan bicaranya di komputer dan dapat menangkap gambar.
16	3D CPU, dan animasi angka	Suara : Perangkat pemroses komputer, dan animasi angka merupakan intruksi atau perintah yang diberikan ke komputer.

17	3D <i>Processor</i>	Suara : Inilah sebenarnya yang berfungsi sebagai tempat untuk dimasukkan melalui perangkat melakukan operasi aritmatika dan komputer, serta menentukan <i>Unit dan Arithmetic Logical Unit</i>
18	Text effect	Suara : <i>Main memory</i> merupakan tempat
19	3D ROM	Suara : <i>Read-only Memory</i> adalah istilah computer. ROM ini ROM tidak mudah hilang atau
20	3D RAM	Suara : Ram merupakan memori yang dapat ditulis dan dibaca. Fungsi sedang digunakan pada komputer
21	3D <i>Mainboard</i>	Suara : Berfungsi sebagai pusat pengendalian pemberi daya listrik pada setiap komponen utama dalam komputer

22	3D Vgacard	Suara : Vgacard adalah card penghubung antara monitor dan komputer. Dengan card ini, monitor dapat menerima data dari komputer dan ditampilkan di layar.
23	3D Sound card	Suara : Sound card adalah card untuk menghubungkan komputer ke speaker atau headset.
24	Text Effect	Suara : Perangkat Keluaran (<i>Output Device</i>) adalah perangkat yang menerima data dari komputer dan mengkonversinya ke bentuk yang dapat dimengerti oleh manusia. Perangkat keluaran berfungsi untuk menampilkan data yang telah diproses oleh komputer. Beberapa contoh perangkat keluaran adalah monitor, printer, speaker, dan scanner.
25	3D Monitor	Suara : Monitor merupakan salah satu perangkat keluaran yang paling penting dalam komputer. Fungsinya adalah untuk menampilkan data yang telah diproses oleh komputer ke layar.
26	3D Printer	Suara : Printer adalah perangkat keluaran yang digunakan untuk mencetak dokumen atau gambar ke atas kertas. Ada beberapa jenis printer, seperti printer dot matriks, printer inkjet, dan printer laser.
27	3D Speaker	Suara : Speaker adalah perangkat keluaran yang digunakan untuk menghasilkan suara. Ada beberapa jenis speaker, seperti speaker desktop, speaker portabel, dan speaker sistem.

28	3D Projector	Suara : Projector adalah perangkat output yang memantulkan gambar. Projector adalah memantulkan gambar.
29	3D Plotter	Suara : Plotter adalah perangkat output yang membentuk sebuah gambar. Se
30	Text Effect	Suara : Media Penyimpanan Data Media penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data. Media penyimpanan terdiri dari beberapa jenis, antara lain
31	3D Hardisk	Suara : Merupakan suatu media penyimpanan data. Hardisk yang dipasang di dalam komputer merupakan media penyimpanan eksternal. Hampir semua komputer memiliki hardisk. Hardisk merupakan tempat penyimpanan data. Hardisk tetap ada bahkan ketika komputer dimatikan.
32	3D CD ROM / DVD ROM	Suara : CD ROM / DVD ROM adalah media penyimpanan data. DVD.

33	3D <i>Flashdisk</i>	Suara : <i>Flashdisk</i> adalah sebuah alat pe- dan memiliki kapasitas penyimp- <i>Flashdisk</i> dapat menyimpan Ini terjadi karena di dalam <i>flashd</i> secara permanen walaupun lira
34	laki-laki tersebut mengertidengan penjelasan perangkat keras komputer	Suara : -“ooooo....” -Backsound

Pembimbing I



Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP. 196909282005011002

Pembimbing II



Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002

ANGGARAN BIAYA

Adapun apasaja yang diperlukandankisaran anggaran biaya yang harus dikeluarkan dalam pembuatan video animasi yang diperincikandengantabel dibawah ini:

No	Uraian	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
	Pembuatan Video Animasi 3D			
1.	Laptop DELL Inspiron 14 7000 series	1	15.000.000	15.000.000
	<i>Earphone</i>	1	200.000	200.000

	<i>Flashdisk</i>	1	100.000	100.000
	<i>Mouse</i>	1	200.000	200.000
	Analisa Data dan Penyusunan Skripsi			
	Printer Epson L355	1	2.800.000	2.800.000
	Transportasi saat penyebarkan kuisisioner	-	200.000	200.000
2.	Kertas a4/ Rim	3	45.000	135.000
	Penjilidan (Cover Biasa)	4	2.500	12.500
	Penjilidan (Cover fix)	2	25.000	50.000
	CD	2	10.000	20.000
3.	Biaya tak Terduga	-	500.000	500.000
Total				19.217.500

Pembimbing I



Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP. 196909282005011002

Pembimbing II



Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

NAMA LENGKAP : Ralin Khairunnisah
NIM : 061540721727
TEMPAT TANGGAL LAHIR : Baturaja, 09 Mei 1998
ALAMAT : Jl. Macan Kumbang IX no. 5067 RT44
RW11 Demang Lebar Daun
NOMOR TELEPON : 081273759665

RIWAYAT PENIDDIKAN FORMAL

Pendidikan	Nama Sekolah	Tamat Tahun
SD	SD Negeri Muhammadiyah 14	2009
SMP	SMP Negeri 9	2012
SMA	SMA Negeri 1	2015

RIWAYAT PENDIDIKAN NON FORMAL

JENIS PENDIDIKAN NON FORMAL	TAHUN
Bimbingan Belajar MIPA di Budiwijaya	2007
Bimbingan Belajar MIPA di Giland Ganesha	2009
Bimbingan Belajar Bahasa Inggris di Global English Course	2015
Bimbingan Belajar di LIA	2017

PENGALAMAN PENGABDIAN

No.	NAMA PENGABDIAN	TAHUN
1.	Kerja Praktek di PT. Jitu Kreasi Utama Yogyakarta	2017
2.	Kerja Praktek di PT. Indosat Ooredoo Palembang	2018