

**PEMBUATAN TALK SHOW "KILLFASH" DENGAN TEKNIK  
PENGGABUNGAN ANIMASI 3 DIMENSI DENGAN VIDEO EPISODE  
"PT. MATARAM SURYA VISI"**

**TUGAS AKHIR**



**Di susun oleh :**

**Moch. Trisno Aji** 07.02.6752

**Yuliyanto Dwi Cahyo** 07.02.6775

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA**

**2010**

## **PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

#### **PEMBUATAN TALK SHOW "KILLFASH" DENGAN TEKNIK PENGGABUNGAN ANIMASI 3 DIMENSI DENGAN VIDEO EPISODE "PT. MATARAM SURYA VISI"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Moch. Trisno Aji** 07. 02. 6752

**Yuliyanto Dwi Cahyo** 07. 02. 6775

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 17 Juli 2010

**Dosen Pembimbing**

  
**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN TALKSHOW "KILLFASH" DENGAN TEKNIK  
PENGGABUNGAN ANIMASI 3 DIMENSI DENGAN VIDEO EPISODE  
"PT. MATARAM SURYA VISI"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Moch. Trisno Aji**

**07. 02. 6752**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Agustus 2010

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

**Bambang Sudaryanto, DRS,MM**  
**NIK. 190302029**

**Dr. Ema Utami, S. SI, M.KOM**  
**NIK. 190302037**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 3 Agustus 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN TALKSHOW "KILLFASH" DENGAN TEKNIK  
PENGGABUNGAN ANIMASI 3 DIMENSI DENGAN VIDEO EPISODE  
"PT. MATARAM SURYA VISI"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yuliyanto Dwi Cahyo**

**07. 02. 6775**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 2 Agustus 2010

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

**Dr. Kusrini, M.Kom**  
**NIK. 190302106**

**Naskan, S.Kom**  
**NIK. 190000007**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 2 Agustus 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2010

**Nama**

Moch. Trisno Aji

Yuliyanto Dwi Cahyo

**Nim**

07. 02. 6752

07. 02. 6775

**Tanda tangan**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas semua nikmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam untuk junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW serta para sahabat.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

- Untuk keluarga besar saya yang telah mendukung dan mendoakan dari awal sampai akhir.
- Buat Bapak Tohir Ismail sebagai tempat bertanya saya.
- Buat Usman Arifin terima kasih atas bantuannya dalam pengambilan gambar dan saran – sarannya.
- Buat temen – temen Pondok Roso Tunggal yang selalu menemani.
- Buat mas Gunawan (Bagong) atas motivasi dan makanan di angkringannya.
- Untuk sahabat – sahabat saya yaitu Devi, Angger, Atri, NenK, Saprol yang selalu mensupport dan membantu saya.
- Teimakasih buat keluarga besar D3-MI-Class C, angkatan 2007 atas dukungan dan kerja samanya.

## HALAMAN MOTTO

- ❖ **Talk Less Do More!**
- ❖ **Positif Thinking!**
- ❖ **Tuhan Tidak Menyuruh Kita Sukses Melainkan Menyuruh Kita Berusaha!**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, dan yang selalu memberi rahmat serta hidayahnya kepada kami nabi besar Muhammad SAW sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Pembuatan Talk Show “ Killflash ” dengan Teknik Penggabungan Animasi 3 Dimensi dengan Video Episode “PT Mataram Surya Visi“.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Kami menyadari kekurangan dan keterbatasan pada penyusunan pada tugas akhir ini dan kami berusaha menyajikan tugas ini agar dapat berguna dan bermanfaat bagi semua yang membutuhkan.

Dengan selesainya tugas akhir ini tidak lupa kami ucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan tugas akhir.
3. Keluarga kami yang selalu mendukung dan mendoakan kami.
4. Bapak Heri Soelistio selaku Kuangan PT MSV dan semua kru dari PT MSV.



5. Teman-teman anak D3 Manajemen Informatika yang selalu membantu dan mendukung agar cepat selesainya tugas akhir kami.
6. Semua yang ikut berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir kami.

Akhirnya penyusun berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengguna.

Yogyakarta, Agustus 2010

Penyusun



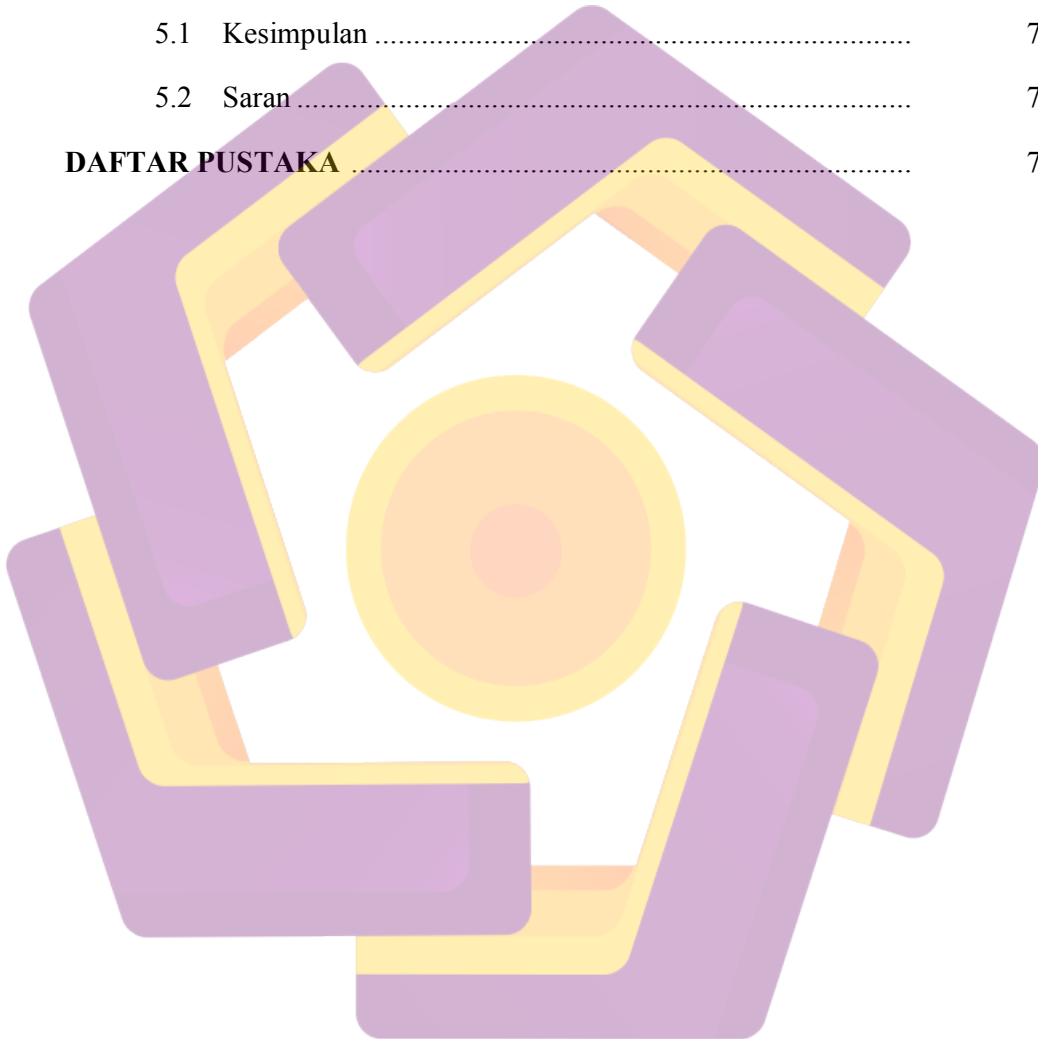
## DAFTAR ISI

<b>HALAHAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Talk Show .....	8
2.1.1 Pengertian Talk Show .....	8
2.1.2 Macam – macam Talk Show .....	9
2.1.3 Tahapan Pembuatan Talk Show .....	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	12
2.2.2 Pentingnya Multimedia.....	13
2.2.3 Unsur – unsur Multimedia.....	13
2.2.3.1 Teks .....	13
2.2.3.2 Gambar .....	14
2.2.3.3 Suara .....	14
2.2.3.4 Video .....	15
2.2.3.5 Animasi.....	16
2.2.4 Animasi Komputer.....	16
2.3 Konsep Dasar Animasi .....	17
2.3.1 Peralatan Dasar Membuat Animasi 3 Dimensi.....	17
2.3.2 Tahapan Pembuatan Animasi 3 Dimensi .....	18
2.3.2.1 Pra Produksi .....	18
2.3.2.2 Produksi .....	18
2.3.2.3 Pasca Produksi .....	19
2.3.3 Dubbing.....	19
2.4 Konsep Dasar Video .....	20
2.4.1 Frame Rate.....	20
2.4.2 Standar Video.....	21

2.4.3	Analog dan Digital Video.....	23
2.4.4	Resolusi dan Frame Size .....	24
2.5	Langkah – Langkah Dalam Mengembangkan Multimedia	25
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	28
2.7	Kelayakan Teknis Produksi .....	29
2.8	Perangkat Lunak Yang di Gunakan.....	30
1.	3D Studio Max 9.....	31
2.	Adobe Premiere Pro CS3 .....	32
3.	Adobe Soundbooth CS3.....	33
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>		34
3.1	Talk Show Killflash.....	34
3.2	PT. Mataram Surya Visi .....	35
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		40
4.1	Pra Produksi .....	40
4.1.1	Storyboard .....	40
4.2	Produksi .....	45
4.2.1	Concept Art .....	45
4.2.2	Modeling .....	46
4.2.2.1	Menggerakkan Bibir.....	54
4.2.2.2	Memberikan Tulang pada Modeling.....	56
4.2.2.3	Menggerakkan 3D atau Animation.....	60
4.2.2.4	Rendering .....	61
4.2.3	Menghilangkan Noise dengan Adobe Soundbooth ..	64
4.2.4	Mendubbing Suara dengan Adobe Soundbooth .....	65
4.2.5	Pengeditan Video dengan Adobe Premiere Pro.....	66

4.2.6 Rendering dengan Adobe Premiere Pro .....	70
4.3 Pasca Produksi.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rincian Siklus Pengembangan Multimedia .....	27
Gambar 2.2	Tampilan 3D Studio Max 9 .....	31
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3.....	32
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	33
Gambar 3.1	Struktur Organisasi PT Mataram Surya Visi.....	39
Gambar 4.1	Contoh Sketsa Kepala Dari Kanan .....	45
Gambar 4.2	Contoh Sketsa Kepala Dari Depan .....	45
Gambar 4.3	Contoh Sketsa Satu Badan Penuh.....	46
Gambar 4.4	Tampilan 3ds Max 9 .....	47
Gambar 4.5	Membuat Plane .....	47
Gambar 4.6	Memasukkan Gambar ke Material.....	48
Gambar 4.7	Setelah Sketsa di Masukkan di Plane.....	48
Gambar 4.8	Membuat box pada 3ds max 9.....	49
Gambar 4.9	Convert To Editable Poly .....	49
Gambar 4.10	Modeling dengan Editable Poly Menggunakan Vertex .....	50
Gambar 4.11	Modeling Kepala .....	51
Gambar 4.12	Modeling Badan.....	51
Gambar 4.13	Import Modeling Kepala .....	52
Gambar 4.14	Menyambungkan Badan Dengan Kepala .....	53
Gambar 4.15	Modeling Jadi .....	53
Gambar 4.16	Membuat Expresi Wajah berbeda - beda .....	54
Gambar 4.17	Memberi Modifier Morpher .....	55
Gambar 4.18	Pick Object Scene .....	55

Gambar 4.19 Pembuatan Tulang .....	56
Gambar 4.20 Figur Mode.....	57
Gambar 4.21 Mengatur Jumlah Jari Tangan .....	57
Gambar 4.22 Memperbesar Bentuk Tulang .....	58
Gambar 4.23 Pengaturan Tulang yang Sudah Selesai .....	58
Gambar 4.24 Menyatukan Biped dengan Badan.....	59
Gambar 4.25 Physique Initialization.....	59
Gambar 4.26 Modes and Display .....	60
Gambar 4.27 Auto Key .....	61
Gambar 4.28 Menggerakkan Modeling 3D.....	61
Gambar 4.29 Render Scene.....	62
Gambar 4.30 Menyeting Render Scene .....	62
Gambar 4.31 Render Output File .....	63
Gambar 4.2.1 Adobe Premiere Pro Yang akan di Hilangkan Audio Noise.....	64
Gambar 4.2.2 Adobe Soundbooth Setelah Di Render and Replace .....	64
Gambar 4.2.3 Mengatur Noise .....	65
Gambar 4.2.4 Merekam Suara.....	66
Gambar 4.2.5 Pembuatan Project baru di Premiere Pro .....	67
Gambar 4.2.6 Import File dalam Adobe Premiere Pro .....	67
Gambar 4.2.7 Memotong Video dengan Razor Tool.....	68
Gambar 4.2.8 Mengganti Background Video .....	69
Gambar 4.2.9 Jendela Effect Video Transitions.....	69
Gambar 4.2.10 Export Movie.....	70
Gambar 4.2.11 Jendela Export Movie .....	71

## INTISARI

Sekarang ini perkembangan dunia teknologi informasi dan ilmu pengetahuan semakin pesat dan maju khususnya dibidang multimedia seperti animasi 3 Dimensi. Sekarang ini banyak sekali kita jumpai acara – acara di televisi yang kurang mendidik dan selalu di isi dengan sinetron – sinetron yang menurut penulis dapat merusak moral anak – anak dan remaja calon – calon pemimpin bangsa.

Dalam hal ini kami mengambil judul “ Pembuatan Talk show “Killfash” dengan teknik penggabungan Animasi 3 Dimensi dengan Video Episode “PT Mataram Surya Visi” ” dimaksudkan selain bersosialisasi tentang teknologi animasi 3 Dimensi juga agar masyarakat lebih tahu akan dunia kerja atau jenis – jenis usaha dirasa sangat dibutuhkan untuk remaja, setidaknya memberikan sedikit gambaran tentang dunia kerja atau bahkan dapat menginspirasi mereka untuk menciptakan usaha sendiri. Seperti yang selalu ditekankan pada perguruan tinggi si penulis yaitu STMIK AMIKOM yang selalu menekankan pada mahasiswanya bahwa, diharapkan 80% mahasiswanya untuk menjadi pengusaha. Dengan demikian secara otomatis angka pengangguran pun dapat berkurang dengan sendirinya.



## ABSTRACT

*Now is the development of world science and information technology grew rapidly and developed particularly in the field of multimedia such as animation three dimensions. Today we meet a lot of events - events on television are less educated and always fill it with soap - soap opera which, according to the author can damage the morale of children - children and young candidates - future leaders of the nation.*

*In this case we took the title "Making Talk Show" Killflash "technique, merging with a Video Dimension Animation 3 Episode" PT Surya Mataram Vision "" meant in addition to socializing on the three dimension animation technology is also so more people know about the world of work or any other type - the type of business feels is needed for teens, at least give some idea about the world of work or it can even inspire them in order to create their own business. As is always emphasized in the college of the author is STMIK AMIKOM who always insisted on the students that, expect 80% of students to become entrepreneurs. Thus the unemployment rate also automatically be reduced according.*