



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Projek

Kubil The Cat and The Jackpot Ticket merupakan sebuah projek kelompok yang terdiri dari tiga anggota yaitu Harmadina Ghanyci, Qaedi Fuadillah, dan Hugo Paramanda. Film ini merupakan film animasi 2d yang menggunakan *stereoscopy* 3 dimensi agar ruang atau sudut pandang dalam film ini lebih terasa dan menciptakan sesuatu yang baru dalam film animasi 2d. Film ini bergenre *action comedy* dan berdurasi sekitar 2 menit, pangsa pasar penonton dari film animasi ini adalah anak-anak dan remaja. Film ini menggunakan teknik vector pada proses pewarnaan karena menghasilkan warna yang solid dan berkualitas tinggi. Penulis mendapat *jobdesk* sebagai *colorist*.

3.1.1. Sinopsis

Pada suatu ketika, Kubil sedang mencoba peruntungannya dengan bermain *jackpot* yang ada di salah satu tempat bermain. Beruntung bagi Kubil, dia mendapatkan *jackpot* dan dari mesin permainan itu keluar tiket *jackpot*. Untuk bisa mendapatkan hadiah sejumlah besar uang, tiket tadi harus ditukarkan ke kantor yang tertera di tiket tersebut.

Karena senang luar biasa, Kubil pun meluapkan kegembiraan itu secara berlebihan, sehingga mengundang perhatian preman-preman yang ada di dekat situ. Geng preman itu akhirnya tau kalau Kubil punya tiket berharga, dan mereka

berniat untuk merampok tiket tersebut dari Kubil. Sadar bahwa diincar preman, Kubil pun dengan spontan melarikan diri karena ketakutan dan panik. Otomatis, geng preman tadi mengejar Kubil. Ketua preman yang memiliki senjata *handgun Marshmallow Enforcer 7,1* menembak ke arah Kubil, tapi meleset dan justru meledakkan kotak sampah di depannya. Akibat dari ledakan itu, Kubil akhirnya terpedal dan menaiki salah satu lempengan kayu yang meledak tadi. Seperti bermain *skateboard*, Kubil terus menjauh dari kejaran preman-preman itu melewati pasar tradisional dengan cara meluncur. Karena di pasar itu banyak aktifitas dan ramai, Kubil pun menghadapi banyak halangan. Dengan aksi spontannya, Kubil berhasil menepis dan menghalau segala rintangan itu dan terus meluncur. Sampai ada kuli bangunan yang membawa tangga hingga menutupi jalan, Kubil berhasil lagi dengan masuk di sela-sela tangga tersebut dan terus meluncur, hingga di depannya sudah ada gerobak. Karena kaget dan panik, kali ini ia gagal, dan terjatuh di depan tumpukan sampah. Preman-preman tadi berhasil mendapatkan Kubil, dan meminta paksa tiket *jackpot* itu.

Belum sempat diberikan, Kubil mendengar suara kucing kecil di tengah jalan yang akan tertabrak oleh truk. Kubil bingung untuk sesaat dan akhirnya memilih menyelamatkan kucing kecil itu. Tiket *jackpot* pun dilemparnya dan ditangkap oleh preman, sedangkan Kubil berhasil menyelamatkan kucing kecil itu. Betapa terkejut dan kesalnya si preman itu ketika mengetahui bahwa tiket tersebut telah sobek. Ternyata, sesaat sebelum melemparkan tiket, Kubil menyobeknya terlebih dahulu.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada proyek Kubil The Cat and The Jackpot ticket ini adalah sebagai colorist. Karena dalam tim hanya melibatkan 3 orang didalamnya, sebagian besar pewarnaan dilakukan oleh penulis. Fokus pembahasan oleh karena itu akan lebih detail di bagian pewarnaan. Tugas seorang colorist adalah memberi warna pada setiap frame gambar yang telah di scan lalu dimasukkan kedalam program Adobe Illustrator CS4, setelah itu dilakukan *inking* dan *coloring* dengan cara *tracing / vector* pada gambar menggunakan tools yang bernama *pen tool*. Setelah dilakukan pewarnaan, maka setiap frame yang telah diwarnai disatukan kembali agar menjadi sebuah animasi. Setelah itu proses dilakukan oleh anggota tim yang lain.

3.1.3. Peralatan

Proses pewarnaan frame yang sebelumnya dibuat manual dengan menggunakan pensil lalu di scan menggunakan scanner kemudian frame yang belum diberi warna tersebut dimasukkan kedalam sebuah software, software yang digunakan adalah Adobe Illustrator CS4 yang selanjutnya akan diberi warna dengan teknik vector.

3.2. Studi Warna *Background* dan *Environment*

Pada studi warna *background* dan *environment* ini penulis mencoba melakukan beberapa penelitian atau observasi terhadap beberapa objek yang nantinya akan penulis terapkan pada film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket. Objek tersebut terdiri dari Background Pasar, Warna langit Jakarta di siang hari, Gedung-gedung Jakarta, dan Elemen visual tambahan (properti). Setelah mendapatkan warna-

warna yang sesuai dari objek-objek tersebut, penulis akan mulai melakukan pembuatan background untuk film animasi Kubil The Cat ad The Jackpot Ticket.

3.2.1. Warna Langit Jakarta di Siang Hari

Penulis melakukan beberapa observasi terhadap beberapa referensi yang menggambarkan suasana atau warna langit kota Jakarta saat siang hari. Hal ini perlu dilakukan agar penulis dapat mempelajari dan mengetahui warna langit langit seperti apa yang menggambarkan kota Jakarta pada saat siang hari.

3.2.1.1. Observasi



Gambar 3.1. Warna Langit Jakarta 1
(<http://img.antaraneews.com/stockphotosilustrasijakarta160407.jpg>)



Gambar 3.2. Warna Langit Jakarta 2
(http://kkcdn-static.kaskus.co.id/images/201212154716002_20121215103324.jpg)



Gambar 3.3. Warna Langit Jakarta 3
(http://kkcdn-static.kaskus.co.id/images/201212154716002_20121215103457.jpg)

3.2.1.2. Hasil Penelitian

Dari observasi yang penulis lakukan terhadap referensi gambar-gambar diatas, terdapat banyak warna didapat untuk nantinya dapat diaplikasikan terhadap background pasar yang penulis buat.

Warna Langit Jakarta



Gambar 3.4. *Palette* Warna Langit

Warna-warna tersebut diambil dari langit-langit yang terdapat di referensi.

3.2.2. Pasar

Penulis melakukan beberapa observasi terhadap beberapa referensi pasar-pasar yang khusus ada di Jakarta (Pasar Kebayoran Lama) dan pasar yang ada di luar negeri tepatnya di Petaling Street Market, Kuala Lumpur Malaysia, dalam hal ini penulis mengumpulkan referensi dalam bentuk gambar visual. Hal ini perlu dilakukan agar penulis dapat mempelajari dan mengetahui warna apa saja yang terdapat di pasar tersebut agar nantinya penulis dapat menerapkan warna-warna tersebut ke dalam background di film animasi Kubil The Cat And The Jackpot Ticket.

U
M
M
N

3.2.2.1. Observasi

1. Pasar Kebayoran Lama



Gambar 3.5. Pasar Kebayoran Lama 1

(<http://www.flickr.com/photos/jongcelebes/5048804755/sizes/in/photostream/>)



Gambar 3.6. Pasar Kebayoran Lama 2

(<http://i.poskota.co.id/uploads/2012/01/Pasar-Kebayoran-Lama.yogi-10>)



Gambar 3.7. Pasar Kebayoran Lama 3

(<http://i.poskota.co.id/uploads/2012/01/Pasar-Kebayoran-Lama.yogi-14>)

2. Petaling Street Market



Gambar 3.8. Pasar Petaling 1

(http://cache.virtualltourist.com/4/4295954-Jalan_Petaling_night_markets_Malaysia.jpg)



Gambar 3.9. Pasar Petaling 2

(http://wikitravel.org/upload/shared/thumb/2/2d/PetalingSt_Market.JPG/400px-PetalingSt_Market.JPG)



Gambar 3.10. Pasar Petaling 3

(<http://www.etawau.com/Geography/KualaLumpur/PetalingStreet/PetalingStreet09.jpg>)

3.2.2.2. Hasil Penelitian

Dari observasi yang penulis lakukan terhadap referensi gambar-gambar di atas, terdapat banyak warna didapat untuk nantinya dapat diaplikasikan terhadap background pasar yang penulis buat.

Pasar Kebayoran Lama

	R: 79 G: 52 B: 44		R: 96 G: 60 B: 28
	R: 123 G: 69 B: 54		R: 95 G: 189 B: 106
	R: 237 G: 128 B: 90		R: 160 G: 93 B: 110
	R: 91 G: 131 B: 195		R: 171 G: 151 B: 119
	R: 92 G: 82 B: 74		R: 107 G: 166 B: 79

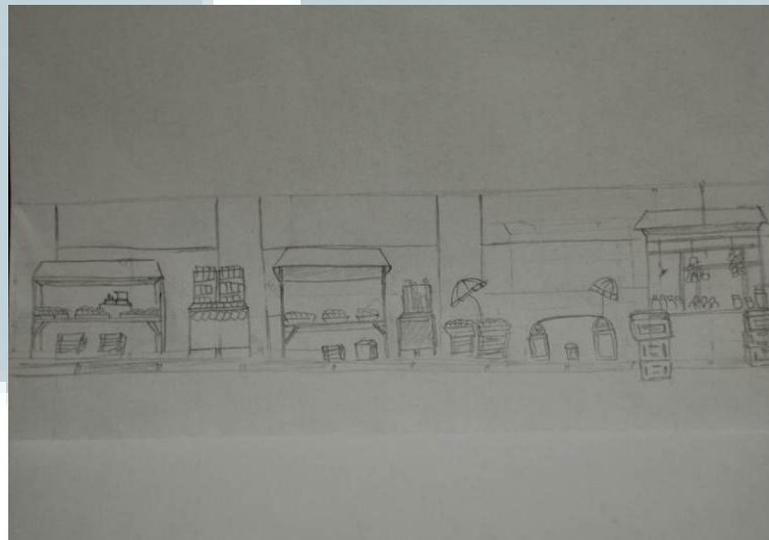
Petaling Street Market

	R: 133 G: 121 B: 94		R: 116 G: 86 B: 47
	R: 222 G: 138 B: 110		R: 254 G: 231 B: 171
	R: 167 G: 30 B: 41		R: 241 G: 94 B: 102
	R: 156 G: 211 B: 172		R: 173 G: 34 B: 36
	R: 84 G: 79 B: 67		R: 193 G: 64 B: 39

Gambar 3.11 Gambar Diagram Warna Pasar

Warna-warna tersebut didapat dari beberapa objek dari masing-masing booth pedagang pasar di kedua pasar tersebut, seperti kayu penyangga, atap booth, penyangga atap booth, penutup booth, serta benda-benda yang ada di sekitar booth.

Setelah melakukan studi dan observasi atas dua pasar diatas, maka penulis melakukan sketsa background pasar yang sesuai dengan kondisi di Jakarta.



Gambar 3.12. Gambar Sketsa Background Pasar

Sketsa tersebut menggambarkan sebuah sisi pasar, dimana lapak atau booth para pedagang pasar dengan beragam macam barang jualan saling berdempetan dengan booth pedagang lain sehingga suasana terasa hiruk pikuk dan juga memakan badan jalan yang mana hal ini wajar dan sering kita jumpai di pasar-pasar yang ada di Jakarta.

3.2.3. Gedung

Penulis melakukan observasi dengan membandingkan referensi gedung-gedung yang berada di dua lokasi yaitu Gedung di Jakarta dan gedung yang ada di Malaysia, dalam hal ini penulis mengumpulkan referensi dalam bentuk gambar visual. Hal ini perlu dilakukan agar penulis dapat mempelajari dan mengetahui warna apa saja yang terdapat di gedung-gedung tersebut agar nantinya penulis dapat menerapkan warna-warna tersebut ke dalam background di film animasi Kubil The Cat And The Jackpot Ticket.

3.2.3.1. Observasi



Gambar 3.13 Malaysia Building
(<http://www.sabrehq.com/destinationsteam-building-malaysia.jpg>)



Gambar 3.14 Jakarta Building

(<http://unipost.com/wp-content/uploads/2011/12/wisma46xo8-640x480.jpg>)

3.2.3.2. Hasil Penelitian

Dari observasi yang penulis lakukan terhadap referensi gambar-gambar diatas, terdapat banyak warna didapat untuk nantinya dapat diaplikasikan terhadap background gedung yang penulis buat.

Gedung Malaysia

R : 128 G : 148 B : 151

R : 227 G : 239 B : 242

R : 251 G : 253 B : 255

R : 102 G : 154 B : 169

R : 26 G : 53 B : 58

Gedung Jakarta

R : 198 G : 194 B : 187

R : 181 G : 202 B : 201

R : 172 G : 176 B : 168

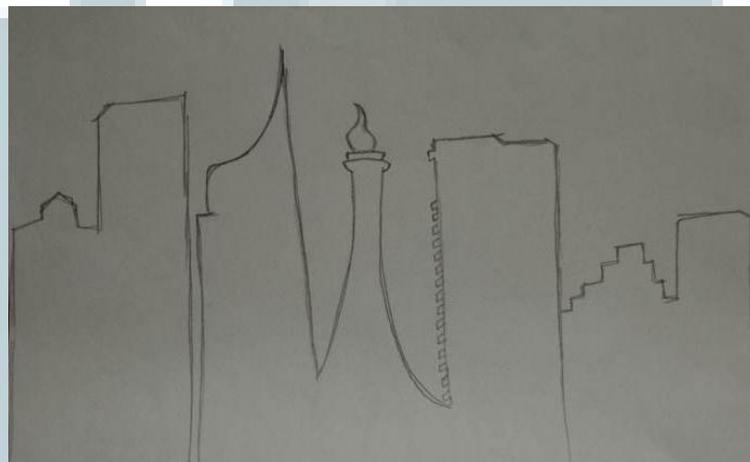
R : 82 G : 180 B : 190

R : 88 G : 126 B : 125

Gambar 3.15 Gambar Diagram Warna Gedung

Warna-warna tersebut diambil dari masing-masing tembok dan kaca dari tiap referensi gambar gedung-gedung diatas.

Setelah melakukan studi warna dan observasi. Maka penulis selanjutnya membuat sketsa background gedung yang nantinya akan dimasukkan dalam film Kubil The Cat and the Jackpot Ticket.



Gambar 3.16 Gambar Sketsa Background Gedung

Gambar 3.16 diatas menggambarkan beberapa deretan gedung-gedung atau bangunan yang ada di Jakarta, yang beberapa diantaranya adalah bangunan atau gedung yang ikonik sekali dengan kota Jakarta yaitu Monumen Nasional (Monas) dan Wisma BNI 46. Pada penerapannya nanti background gedung hanya ini hanya digambarkan dengan siluet.

3.2.4. Pasar dan Gedung

Penulis melakukan observasi dengan membandingkan referensi environment gabungan antara pasar dan gedung yang berada di dua lokasi yaitu Pasar Kue Subuh dan Pasar Kebayoran Lama Jakarta, dalam hal ini penulis mengumpulkan referensi dalam bentuk gambar visual. Hal ini perlu dilakukan agar penulis dapat

mempelajari dan mengetahui warna apa saja yang terdapat di gedung-gedung tersebut agar nantinya penulis dapat menerapkan kedua unsur tersebut ke dalam background di film animasi Kubil The Cat And The Jackpot Ticket.

3.2.4.1. Observasi

1. Pasar Kue Subuh



Gambar 3.17 Pasar Kue Subuh

(http://media.viva.co.id/thumbs22010081494417_pasar-kue-subuh--senen--jakarta-pusat_663_382.jpg)

UMMN

2. Pasar Kebayoran Lama

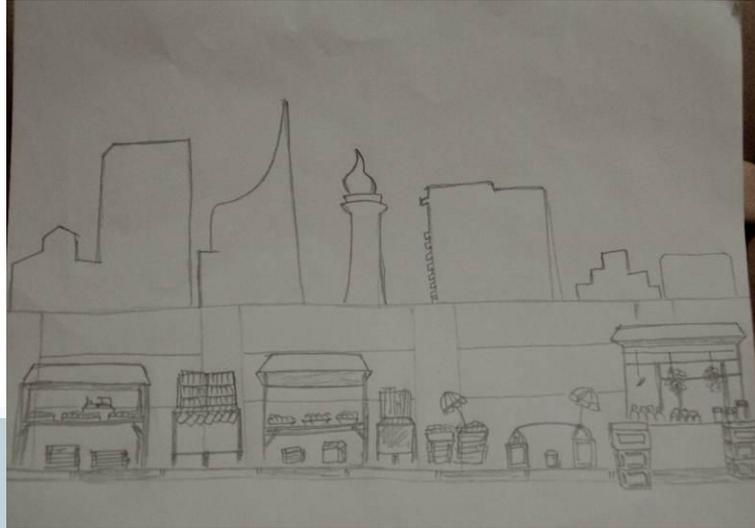


Gambar 3.18 Pasar Kebayoran Lama

(http://www.iyaa.com/financeberitaumum_ics/Filesafildfile/20120830/pasartradisional_ANT_6721.jpg)

3.2.4.2. Hasil Penelitian

Berdasarkan studi warna dan observasi, sebenarnya dalam hal ini hanya perlu menggabungkan dua *background* yang telah penulis buat sebelumnya, sebelum itu penulis membuat sketsa kasar gabungan antara pasar dan gedung bila dijadikan satu *background*.



Gambar 3.19. Gambar Sketsa Gabungan Pasar dan Gedung

Sketsa tersebut tidak berbeda jauh dengan yang penulis buat sebelumnya, karena hanya menggabungkan dua unsur antara pasar dan gedung-gedung Jakarta. Pewarnaannya pun tidak ada yang berubah, sehingga terlihat seperti satu kesatuan.

3.3. Studi Warna Karakter

3.3.1. Observasi

Dalam proses pewarnaan karakter utama untuk film *Kubil The Cat and The Jackpot Ticket*, penulis menggunakan beberapa referensi dari tokoh-tokoh karakter kucing yang pernah ada dalam film kartun atau animasi. Referensi tersebut berguna untuk mengetahui warna-warna apa saja yang biasanya dipakai untuk pewarnaan tokoh karakter kucing dalam film animasi.



Gambar 3.20. Pink Panther

(www.feline.com/images/cartoon-cats.jpg)



Gambar 3.21 Garfield

(www.feline.com/images/cartoon-cats-7.jpg)



Gambar 3.22 Sylvester

(www.feline.com/images/cartoon-cats-11.jpg)



Gambar 3.23 Felix The Cat

(www.felineest.com/images/cartoon-cats-10.jpg)



Gambar 3.24 Tom

(www.felineest.com/images/cartoon-cats-19.jpg)

3.3.2. Hasil Penelitian

Mengacu pada referensi-referensi gambar diatas, kebanyakan karakter kucing yang terkenal pada film animasi yang sudah ada rata-rata berwarna hitam, abu-

abu, dan turunannya seperti pada karakter Sylvester, Felix The Cat, dan Tom. Berbeda dengan Pink Panther yang memang dari namanya saja sudah menunjukkan warna dan ciri khas tersendiri. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk memberi warna abu-abu karena warna ini mengandung arti yang sesuai dengan kepribadiannya.

3.4. Studi Teknik Pewarnaan

Dalam mencari informasi, penulis melakukan perbandingan teknik pewarnaan karakter dan background pada film Ben10 dan Powerpuff Girls dimana keduanya adalah film animasi produksi Amerika. Secara garis besar, film animasi Amerika yang beredar di Indonesia didominasi oleh Nickelodeon dan Cartoon Network, masing-masing mempunyai ciri dan khas yang berbeda antara satu dengan yang lain. Walaupun referensi film animasi diatas sama-sama menampilkan kartun yang berkualitas, tapi tetap saja keduanya mempunyai perbedaan yang mendasar dan mencolok.

3.4.1. Observasi

Melakukan observasi mengenai beberapa teori-teori dan referensi yang bisa diterapkan tentang kebutuhan proyek film kartun Kubil The Cat and The Jackpot Ticket. Observasi dilakukan melalui studi pustaka pada buku-buku yang berhubungan, *e-book*, ataupun artikel-artikel yang diperoleh dari perpustakaan dan internet. Selain kepustakaan, penulis juga mengumpulkan referensi dalam bentuk gambar visual, video, dan film-film yang dibutuhkan untuk melengkapi penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar penulis mendapat gambaran umum yang bisa

diterapkan ke dalam film kartun Kubil The Cat ini. Selain itu, penulis melakukan observasi terhadap hasil-hasil karya yang sudah ada berupa film-film kartun serial. Karya-karya tadi diteliti dan setelah itu penulis mendiagnosa apa yang dapat dipelajari dari segi gaya warna, teknik pewarnaan. Hal ini dapat menjaga kualitas film yang akan dihasilkan.



Gambar 3.25. Ben 10

(<https://www.youtube.com/watch?v=T9GDPqoGq2s>)

Dari segi pewarnaan pada film Ben10 semua warna pada karakter dan *backgroundnya* terdapat *shadow* yang berfungsi untuk memberikan kesan interaksi terhadap lingkungan sekitar dan juga semi realis.



Gambar 3.26. Powerpuff Girls

(<https://www.youtube.com/watch?v=BnN1EMgDAXs>)

Berbeda sekali dengan Powerpuff Girls yang hanya menggunakan warna solid pada karakter dan *backgroundnya*. Sang karakter tetap tampil mencolok dan memiliki ciri khas karena *outline* tebal yang diberikan.

3.4.2. Hasil Penelitian

Setelah melakukan studi warna dan observasi terhadap referensi diatas, penulis memutuskan untuk mengikuti gaya pewarnaan karakter Powerpuff Girls karena penulis menggunakan teknik vector dalam pewarnaan, maka ciri khas dari karakter Powerpuff Girls yang menggunakan outline tebal akan penulis terapkan pada karakter utama Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.

3.5. Studi Outline Pada Karakter dan Background

Penggunaan outline sangat berpengaruh terhadap karakter dan *background* yang dibuat, untuk itu dalam proses pewarnaan *background* dan karakter, penulis melakukan studi outline pada referensi film animasi yang penulis pakai. Referensi yang penulis pakai adalah film animasi Powerpuff Girls keluaran Cartoon Network dan Clerks keluaran ABC. Kedua film ini memiliki teknik pewarnaan yang sama yaitu sama-sama menggunakan warna yang solid dan menggunakan *outline* namun tetap memiliki perbedaan. Untuk itu studi ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh *outline* bila diterapkan pada sebuah karakter dan *background* film animasi.

3.5.1. Observasi



Gambar 3.27. Outline 1 Dalam Film Powerpuff Girls
(<https://www.youtube.com/watch?v=zR4kQ9Uy0Ik>)



Gambar 3.28. Outline 2 Dalam Film Powerpuff Girls
(<https://www.youtube.com/watch?v=zR4kQ9Uy0Ik>)



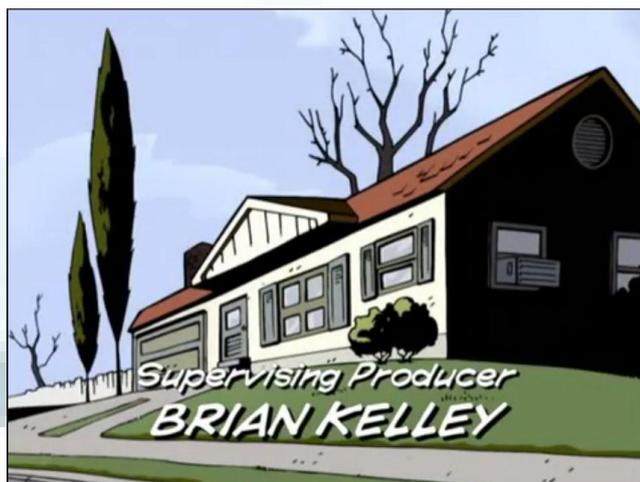
Gambar 3.29. Outline 3 Dalam Film Powerpuff Girls
(<https://www.youtube.com/watch?v=zR4kQ9Uy0Ik>)



Gambar 3.30. Outline 1 Dalam Film Clerks
(Clerks The Animated Series 1 Episode 1)



Gambar 3.31. Outline 2 Dalam Film Clerks
(Clerks The Animated Series 1 Episode 1)



Gambar 3.32. Outline 3 Dalam Film Clerks
(Clerks The Animated Series 1 Episode 1)

3.5.2. Hasil Penelitian

Pada film Powerpuff Girls dan Clerks kedua film ini sama-sama menerapkan *outline* tebal pada karakternya, namun pada bagian background kedua film ini memiliki perbedaan, pada film Powerpuff Girls *outline* pada backgroundnya hanya dibuat tipis dan tidak memakai warna hitam sedangkan pada film Clerks *outline* background dibuat tebal dan memakai *outline* berwarna hitam.

Setelah melakukan studi warna dan observasi terhadap referensi diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan *outline* pada karakter dan *background* pada proyek film penulis. Namun, *outline* pada background, akan penulis buat lebih tipis dibanding *outline* pada karakter, hal ini bertujuan agar sang karakter tetap terlihat kuat, tidak kalah oleh *background*.

3.6. Studi Pengaruh Warna Untuk Mendukung Mood Dalam Cerita

Dalam sebuah film animasi ataupun non animasi, pewarnaan merupakan aspek yang sangat penting untuk mendukung sebuah mood dalam sebuah cerita. Untuk itu penulis perlu melakukan observasi terhadap warna-warna seperti apa yang mendukung sebuah cerita.

3.6.1. Observasi

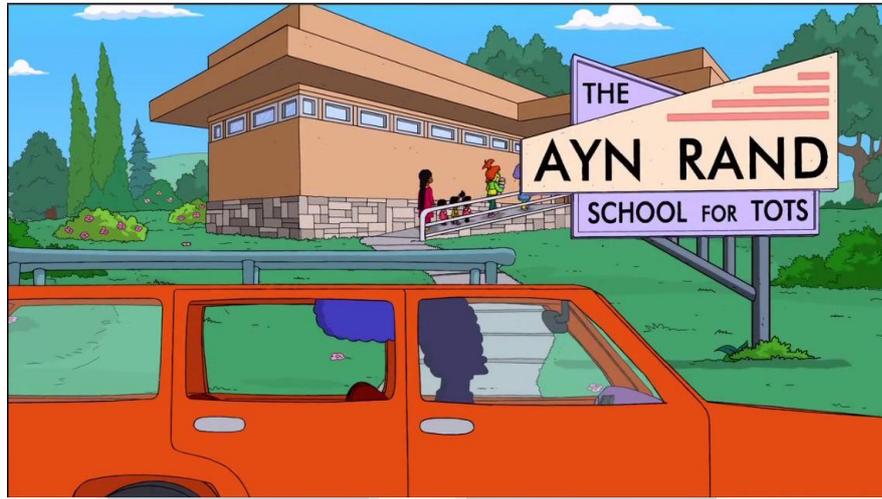
Dalam observasi ini penulis membandingkan dua buah film animasi yang mempunyai tema atau genre yang berbeda yaitu Scooby Doo produksi Hanna Barbera dan The Simpsons produksi Fox Broadcasting Company.



Gambar 3.33. Warna Suasana Siang dalam Film Scooby Doo
(https://www.youtube.com/watch?v=_LtZGQ65RNM)



Gambar 3.34. Warna Suasana Malam dalam Film Scooby Doo
(https://www.youtube.com/watch?v=_LtZGQ65RNM)



Gambar 3.35. Warna Suasana Siang dalam Film The Simpsons
(<https://www.youtube.com/watch?v=zoO0s1ukcQ>)



Gambar 3.36. Warna Suasana Malam dalam Film The Simpsons 1
The Simpsons : Exit Through The Kwik-E Mart

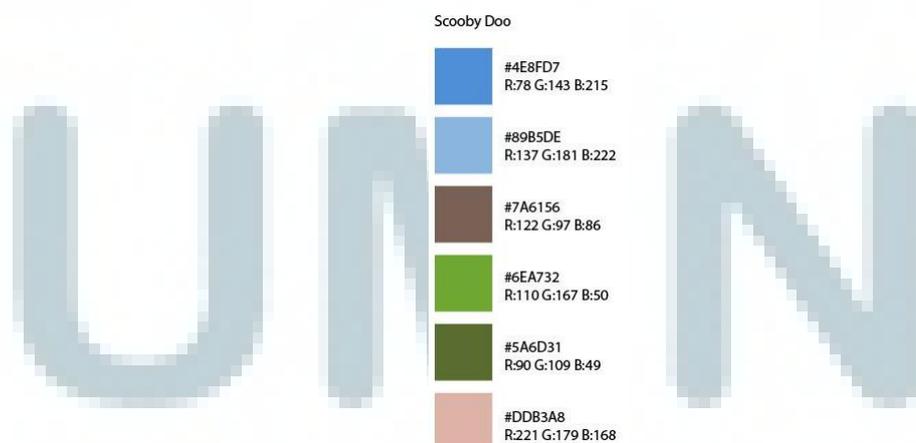
Kedua referensi diatas memiliki tema atau genre yang berbeda. Scooby Doo adalah film animasi yang memiliki genre misteri atau horror komedi, sedangkan The Simpsons bergenre komedi. Gambar diatas menunjukkan suasana yang sama yaitu suasana di pagi hari dan suasan di malam hari, namun meskipun sama warna di kedua gambar diatas memiliki perbedaan.



Gambar 3.37. *Palette* Warna The Simpsons Pada Siang Hari



Gambar 3.38. *Palette* Warna The Simpsons Pada Malam Hari



Gambar 3.39. *Palette* Warna Scooby Doo Pada Siang Hari

Scooby Doo

#253F67	R:37 G:63 B:103
#060C15	R:6 G:12 B:21
#3E4656	R:62 G:70 B:86
#31424F	R:49 G:66 B:79
#8799B2	R:135 G:153 B:178
#606678	R:96 G:102 B:120

Gambar 3.40. *Palette* Warna Scooby Doo Pada Malam Hari

3.6.2. Hasil Penelitian

Dari observasi yang penulis lakukan atas dua referensi diatas didapat bahwa film animasi yang bertemakan atau bergenre horror memiliki warna yang lebih gelap dibanding film animasi yang bertemakan komedi. Untuk membuktikannya penulis melakukan perbandingan pada salah satu *scene jackpot*.



Gambar 3.41. Mood Warna Dalam Scene Jackpot



Gambar 3.42. Mood Warna Dalam Scene Jackpot Menggunakan Mood Warna Horror

Film Kubil The Cat And The Jackpot Ticket merupakan film animasi yang bertema *action comedy* maka dalam pewarnaannya penulis menerapkan warna-warna yang terang seperti pada gambar 3.44. pada gambar tersebut jelas sekali si Kubil sedang berada di sebuah tempat permainan dan sedang meluapkan kegembiraan karena mendapat tiket jackpot. Berbeda dengan gambar 3.45. yang justru menggambarkan yang sebaliknya. Memang mood warna dalam sebuah film sangat berpengaruh terhadap suatu cerita.

3.7. Teknik Pewarnaan

Dalam proyek pembuatan film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket ini, penulis menggunakan teknik pewarnaan *vector* meliputi karakter dan *background* dengan menggunakan software Adobe Illustrator CS4, kelebihan dari penggunaan teknik ini adalah memiliki kualitas gambar yang tinggi dan lebih baik dibanding teknik pewarnaan lainnya. Hasil gambar akan menjadi lebih halus dan dengan kualitas gambar yang baik, resolusi yang baik membuat gambar tidak akan pecah bila di skala ke ukuran yang lebih besar ataupun kecil.

U
M
M
N