

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "BILL N BULL THE MONSTER
KID'S" DENGAN TEKNIK PEWARNAAN MENGGUNAKAN
ADOBE PHOTOSHOP CS3 DAN ADOBE FLASH CS3
PROFESSIONAL**

Skripsi



disusun oleh

Sendya Prawiardi

06.11.1145

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "BILL N BULL THE MONSTER
KID'S" DENGAN TEKNIK PEWARNAAN MENGGUNAKAN
ADOBE PHOTOSHOP CS3 DAN ADOBE FLASH CS3
PROFESSIONAL**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Sendya Prawiardi

06.11.1145

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi 2D BILL n BULL THE MONSTER KID'S
Dengan Teknik Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS3
dan Adobe Flash CS3 Professional**

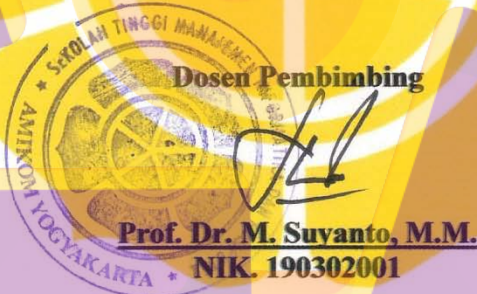
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sendya Prawiardi

06.11.1145

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2010

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi 2D BILL n BULL THE MONSTER KID'S
Dengan Teknik Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS3
dan Adobe Flash CS3 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sendya Prawiardi
06.11.1145**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302038**

**Sudarmawan, MT
NIK.190302035**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2010



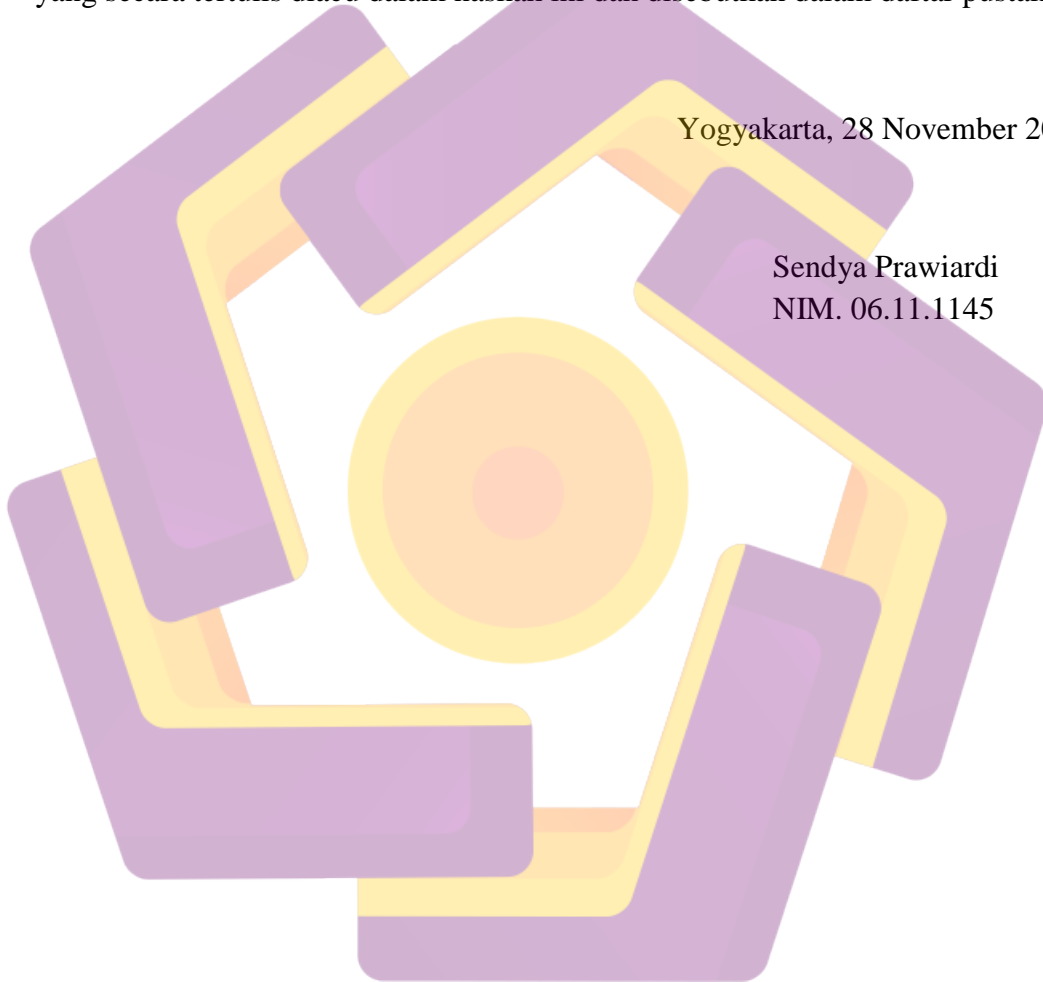
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 28 November 2010

Sendya Prawiardi
NIM. 06.11.1145



MOTTO



"Jangan nilai sesuatu dari harga, tapi dari jerih payah untuk mendapatkannya"

PERSINGKAPAN

Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan....

Bapak n Ibu tersayang yang senantiasa memberikan support, baik moral dan materil serta doa yang sangat mujarab....luu u so much

Dek Surya yang slalu gangguin waktu ngerjain, jangan ngegame terus lah....

Seluruh keluarga Besar yang sangat aku cintai, terimakasih support dan doanya....

X3-Phenom: super computerku tersayang makasih banyak udah jd best partner, Fitri: best friend dari STIM n rivalku "suatu saat aku pasti akan mengalahkanmu", Aninda: terima kasih banyak atas pinjaman laptopnya buat pendadaran, Arya: thanks banget buat pinjaman laptopnya walaupun ga kepaake, Catur: ayo ndang lulus "wirausaha muda mandiri" ora dolanan facebook wae, Usman: Guru Privat Multimedia, Arif: bocah tua nakal, Herman: ketua kelas n rival sepanjang masa, Dani: salam pitung C70, Risa: guru privat Flashku maaf terlalu banyak merepotkanmu atas pertanyaan bodohku, Pras, Arta, Fuad, Fatih, Krwin, Dwi, Wawan, Dian, Faris: cepetan nyusul woi, Haris, Bont, Yeta, Fitri, Manik, Nisa, Rida, Ayu, Diah, Amel, Yanti, Lke, Novi, Hima, Setho n Warga kelas S1-TX C'06 keluargaku semua di kampus yang dah lulus n yang belum, thanks buat semua kenangan indah touring, makan, nongkrong, ngerjain tugas, n hal-hal gila selama ini...Semoga kita jadi orang-orang sukses di masa depan....amin

Kekasihku Dewi Pusgita, makasih atas kesetiannya selalu mendampingi...support, semangat, doa dan kesabarannya adalah tambahan motivasi bagiku

Warga Kedai Digital 5 baik crew baru dan lama, makasih atas kerjasamanya...mari kita hajar order-order yang datang....

UNY family: Frans, Novi, Riri, Rimba, n Mbokde-mbokde, makasih atas sambutan pertemanan yang hangat dan menghibur....

Satgam-satgam Amikom : makasih dah bantuin aku nguber-nguber pak yanto..hahaha..

Buat semua yang tak bisa aku sebutin, makasih banyak....do'a dan support kalian sangat berarti bagiku....

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D BILL n BULL THE MONSTER KID’S Dengan Teknik Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional”.

Dalam pembuatan film animasi kartun, banyak alternatif yang dilakukan untuk mengoptimalkan kualitas animasi tersebut. Dengan perkembangan teknologi animasi saat ini, ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan tersebut. Salah satunya adalah pewarnaan pada animasi tersebut. Skripsi ini memberikan gambaran mengenai cara dalam membuat animasi 2 dimensi, mulai dari perancangan, pembuatan dan penerapan teknik pewarnaan dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

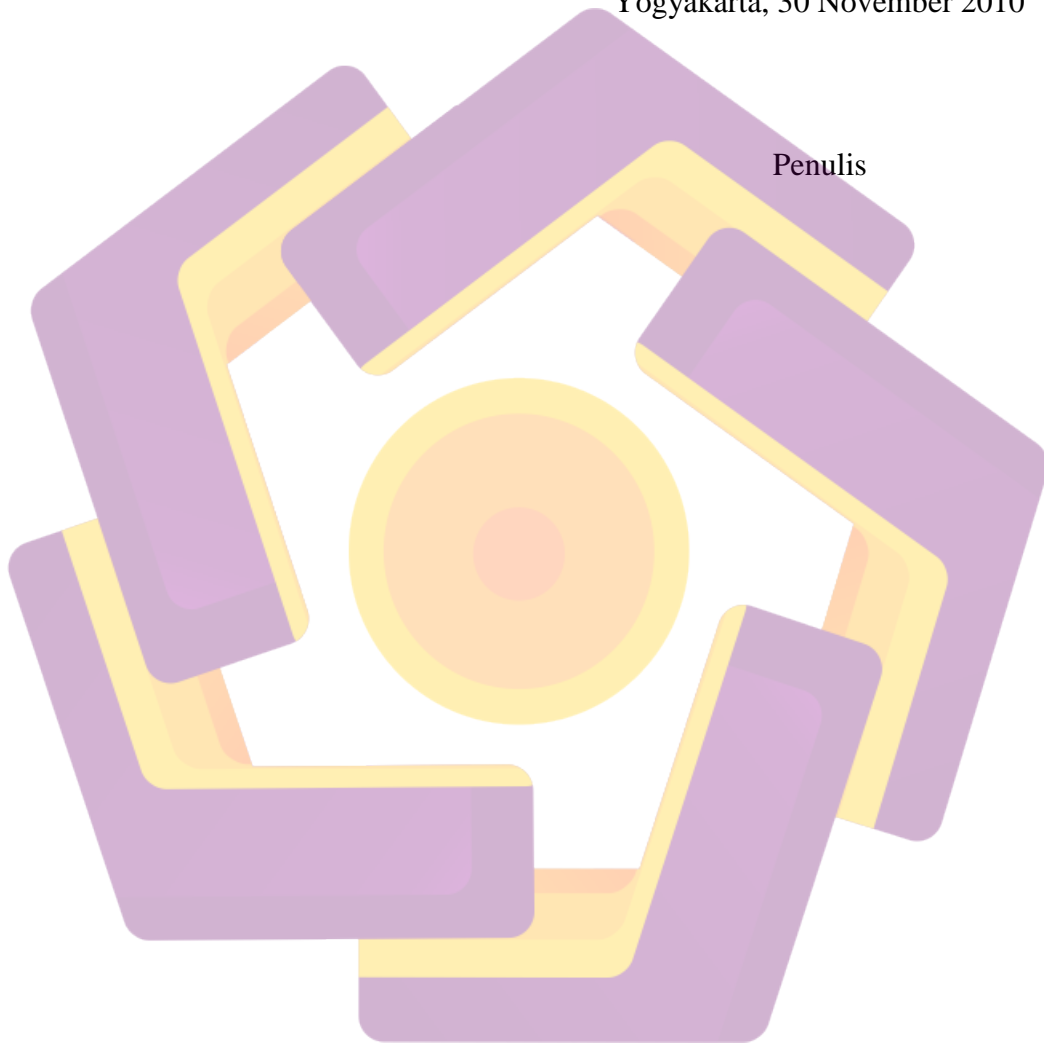
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, saran dan bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan bantuan materil dan moril.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam selesainya penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi sebagian bahan referensi yang bisa memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan dan pembuatan animasi kartun.

Yogyakarta, 30 November 2010

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari	xix
Abstract	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metode Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Animasi	8
2.2 Sejarah Animasi	8
2.3 Macam-Macam Animasi	12
2.3.1 Animasi Sel	12
2.3.2 Animasi Frame	13
2.3.3 Animasi Sprite	13
2.3.4 Animasi Lintasan	14
2.3.5 Animasi Spline	14
2.3.6 Animasi Vektor	14
2.3.7 Animasi Karakter	14
2.3.8 Computational Animation	15
2.3.9 Morphing	15
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi	15
2.4.1 Squash and Stretch	16
2.4.2 Anticipation	16
2.4.3 Staging	16
2.4.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
2.4.5 Follow Through and Overlapping Action	17
2.4.6 Slow in-Slow out	18
2.4.7 Arcs	18
2.4.8 Secondary Action	18
2.4.9 Timing	19
2.4.10 Exaggeration	19
2.4.11 Solid Drawing	20
2.4.12 Appeal	20
2.5 Pewarnaan	21
2.5.1 Dasar Teori Warna	21
2.5.2 Warna RGB dan CMYK	23
2.5.3 Teknik Pewarnaan	24

2.6	Sistem Pertelevisian Dunia	25
2.6.1	Sistem NTSC	25
2.6.2	Sistem PAL dan SECAM	25
2.6.3	Sistem HDTV	26
2.7	Perangkat Lunak Animasi Kartun	26
2.7.1	Adobe Photoshop CS3	26
2.7.2	Adobe Flash CS3 Professional	27
2.7.3	Adobe Premiere Pro CS3	28
2.7.4	Adobe After Effect CS3	29
2.7.5	Audacity	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN		31
3.1	Pra Produksi	31
3.1.1	Analisis Sistem Multimedia	31
3.1.2	Analisis SWOT	31
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.1.4	Analisis Biaya Manfaat	34
3.1.5	Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	36
3.1.6	Metode Periode Pengembalian	37
3.1.7	Metode Pengembalian Investasi	38
3.1.8	Metode Nilai Sekarang Bersih	39
3.2	Perancangan	41
3.2.1	Tema Cerita	41
3.2.2	Logline	41
3.2.3	7 Pertanyaan Dasar	42
3.2.4	Diagram Scene	42
3.2.5	Character Development	43
3.2.6	Ringkasan Cerita	45
3.2.7	Membuat Naskah Cerita	47
3.2.8	Storyboard	47

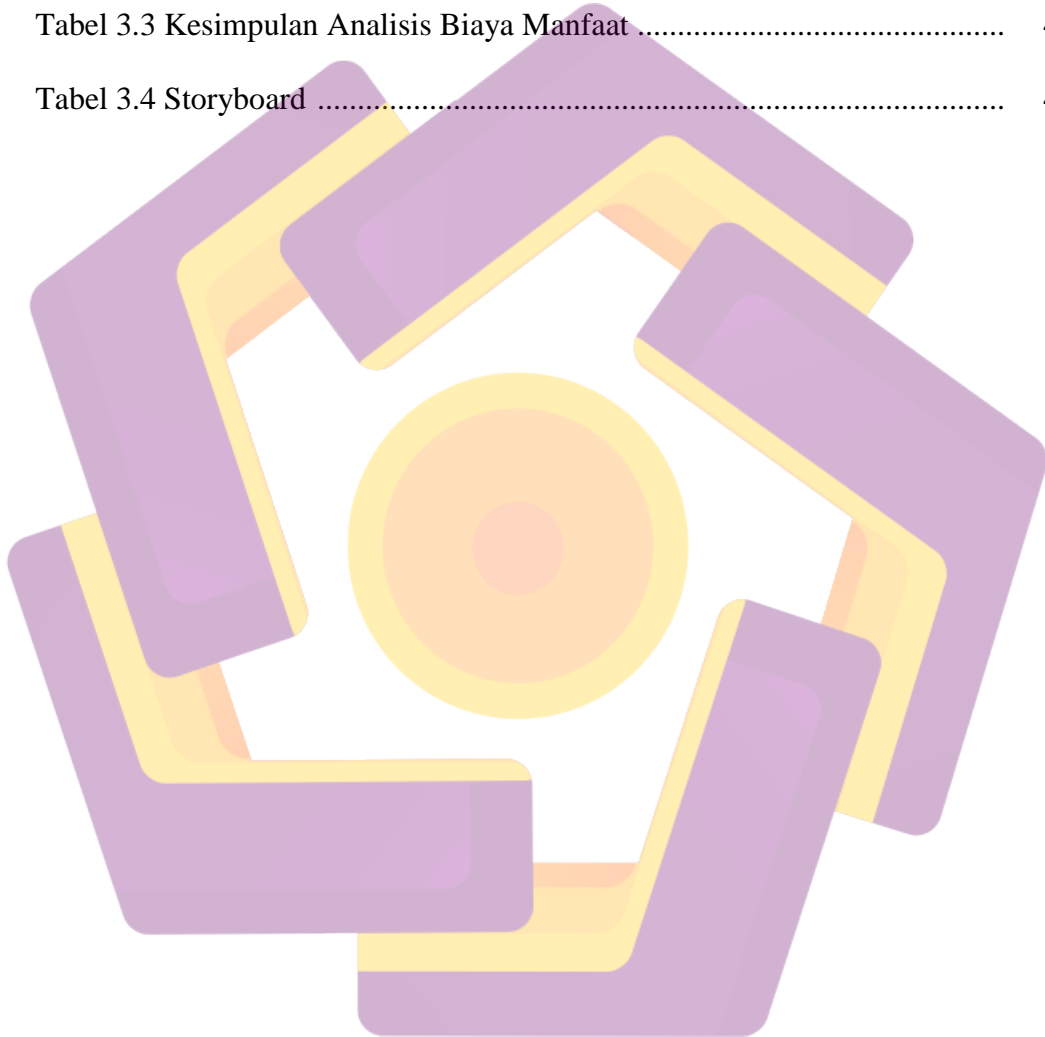
3.2.9	Merancang Desain Karakter	48
3.2.9.1	Pendefinisian Karakter Berdasarkan Watak.....	49
3.2.9.2	Pendefinisian Karakter Berdasarkan Peran	51
3.2.10	Merancang Warna Tokoh	52
3.2.11	Merancang Layout	53
3.2.12	Merancang Desain Standard Properti dan Vegetasi...	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Produksi	54
4.1.1	Background	54
4.1.2	Key Animator	55
4.1.3	Inbetween Animator	56
4.1.4	Proses Cleaning	56
4.1.5	Pewarnaan	57
4.1.6	Timesheeting	78
4.1.7	Animasi Motion Tween	78
4.1.8	Rendering Adobe Flash CS3	80
4.2	Pasca Produksi	80
4.2.1	Editing	80
4.2.1.1	Editing Dengan After Effect	81
4.2.1.2	Editing Dengan Adobe Premiere Pro CS3	86
4.2.2	Mastering	98
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	36
Tabel 3.3 Kesimpulan Analisis Biaya Manfaat	40
Tabel 3.4 Storyboard	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	16
Gambar 2.2 Anticipation	16
Gambar 2.3 Staging	17
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	17
Gambar 2.6 Slow in – Slow out	18
Gambar 2.7 Arcs	18
Gambar 2.8 Secondary Action	19
Gambar 2.9 Timing	19
Gambar 2.10 Exaggeration	19
Gambar 2.11 Solid Drawing	20
Gambar 2.12 Appeal	20
Gambar 2.13 Warna Primer	21
Gambar 2.14 Lingkaran warna Sekunder	22
Gambar 2.15 Warna Sekunder	22
Gambar 2.16 Lingkaran warna Tersier	22
Gambar 2.17 Warna Tersier	23
Gambar 2.18 Jendela Kerja Adobe Photoshop CS3	27
Gambar 2.19 Jendela Kerja Adobe Flash CS3	28
Gambar 2.20 Jendela Kerja Adobe Premiere Pro CS3	28
Gambar 2.21 Jendela Kerja Adobe After Effect CS3	29

Gambar 2.30 Audacity	30
Gambar 3.1 Diagram Scene	43
Gambar 3.2 Karakter Bill	44
Gambar 3.3 Karakter Bull	45
Gambar 3.4 Karakter Robot Jahat	45
Gambar 3.5 Bill karakter putih	49
Gambar 3.6 Robot karakter hitam	50
Gambar 3.7 Bull karakter Abu-abu	50
Gambar 3.8 Karakter figuran	51
Gambar 3.9 Warna Karakter	52
Gambar 3.10 Contoh Layout	53
Gambar 3.11 Properti dan Vegetasi	53
Gambar 4.1 Parameter Lembar Kerja Background	55
Gambar 4.2 Pewarnaan Background	55
Gambar 4.3 Key 1 – 3	56
Gambar 4.4 Inbetween	56
Gambar 4.5 Inker	57
Gambar 4.6 Open File Adobe Photoshop CS3	58
Gambar 4.7 Open File	58
Gambar 4.8 Mengganti Mode RGB Color	59
Gambar 4.9 Mengatur Brightness / Contrast	60
Gambar 4.10 Refine Edge	60
Gambar 4.11 Layer pewarnaan	61

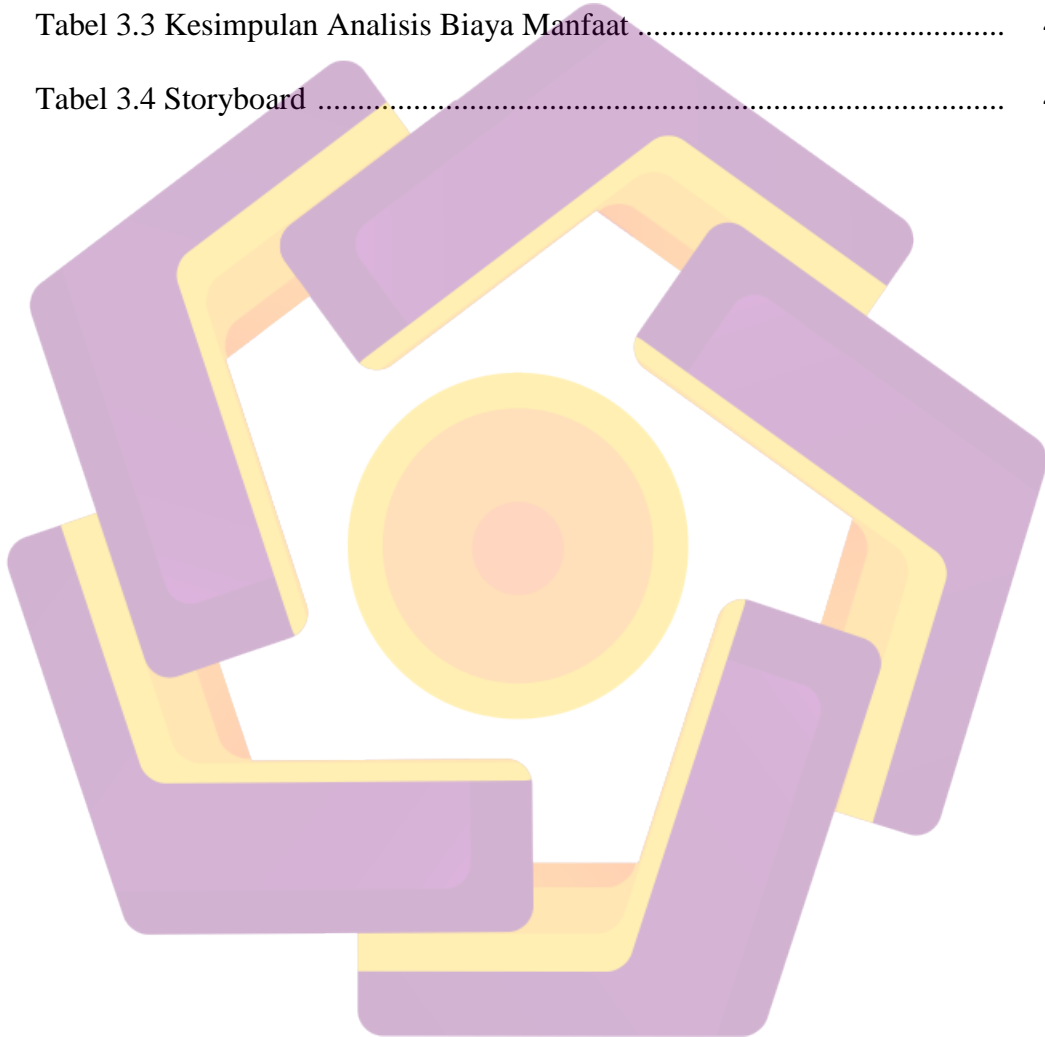
Gambar 4.12 Load Selection	62
Gambar 4.13 Opsi Load Selection	62
Gambar 4.14 Pengaturan Brush	63
Gambar 4.15 Layer Syle	63
Gambar 4.16 Gradient Overlay	64
Gambar 4.17 Gradient Editor	64
Gambar 4.18 Parameter Gradient	65
Gambar 4.19 Hasil pewarnaan jendela	65
Gambar 4.20 Hasil pewarnaan pintu	66
Gambar 4.21 Hasil pewarnaan rumput	66
Gambar 4.22 Craquelure	67
Gambar 4.23 Preview Craquelure	67
Gambar 4.24 Hasil Texture Craquelure	68
Gambar 4.25 Load Selection	68
Gambar 4.26 Pewarnaan jalan dengan brush	69
Gambar 4.27 Texture	69
Gambar 4.28 Hasil Pewarnaan Gambar Rumah	70
Gambar 4.29 Create Flash File	71
Gambar 4.30 Size Properties	71
Gambar 4.31 Import File Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.32 Memilih gambar Import	72
Gambar 4.33 Hasil Import File	72
Gambar 4.34 Trace Bitmap	73

Gambar 4.35 Hasil Trace Bitmap	73
Gambar 4.36 Hasil delete background	74
Gambar 4.37 Pencil tool	74
Gambar 4.38 Pencil mode	75
Gambar 4.39 Penggunaan Pencil tool atau Pen tool	75
Gambar 4.40 Fill Color	76
Gambar 4.41 Hasil pewarnaan	76
Gambar 4.42 Edit Multiple Frames	77
Gambar 4.43 Erase mode pada toolbox	77
Gambar 4.44 Hasil akhir pewarnaan	77
Gambar 4.45 Timesheeting	78
Gambar 4.46 Create Motion Tween	79
Gambar 4.47 Frame terakhir Motion tween	79
Gambar 4.48 Export Movie Adobe Flash CS3	80
Gambar 4.49 Composition Settings	81
Gambar 4.50 Import File	82
Gambar 4.51 Effect Lens Flare	82
Gambar 4.52 Hasil Lens Flare	83
Gambar 4.53 Make Movie	84
Gambar 4.54 Render Queue	84
Gambar 4.55 Output Module Setting	85
Gambar 4.56 Video Compression	85
Gambar 4.57 Opsi Premiere	86

Gambar 4.58 Jendela New Project	87
Gambar 4.59 Import File	87
Gambar 4.60 Merangkai Footage	88
Gambar 4.61 Efek Transisi Sliding bands	89
Gambar 4.62 Efek Transisi Sliding Boxes	89
Gambar 4.63 Efek Transisi Split	90
Gambar 4.64 Efek Transisi Slash Slide	90
Gambar 4.65 Efek Transisi Push	91
Gambar 4.66 Efek Transisi Band Slide	91
Gambar 4.67 Efek Transisi Clock Wipe	92
Gambar 4.68 Efek Transisi Inset	92
Gambar 4.69 Efek Transisi Paint Splatter	93
Gambar 4.70 Efek Transisi Paint Swap	93
Gambar 4.71 Work area Audacity	94
Gambar 4.72 Change Pitch	95
Gambar 4.73 Audio Premiere	95
Gambar 4.74 Transcode Setting Audio	96
Gambar 4.75 Jendela Export Adobe Media Encoder	96
Gambar 4.76 Transcode Setting Video	97
Gambar 4.77 Rendering	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	36
Tabel 3.3 Kesimpulan Analisis Biaya Manfaat	40
Tabel 3.4 Storyboard	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	16
Gambar 2.2 Anticipation	16
Gambar 2.3 Staging	17
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	17
Gambar 2.6 Slow in – Slow out	18
Gambar 2.7 Arcs	18
Gambar 2.8 Secondary Action	19
Gambar 2.9 Timing	19
Gambar 2.10 Exaggeration	19
Gambar 2.11 Solid Drawing	20
Gambar 2.12 Appeal	20
Gambar 2.13 Warna Primer	21
Gambar 2.14 Lingkaran warna Sekunder	22
Gambar 2.15 Warna Sekunder	22
Gambar 2.16 Lingkaran warna Tersier	22
Gambar 2.17 Warna Tersier	23
Gambar 2.18 Jendela Kerja Adobe Photoshop CS3	27
Gambar 2.19 Jendela Kerja Adobe Flash CS3	28
Gambar 2.20 Jendela Kerja Adobe Premiere Pro CS3	28
Gambar 2.21 Jendela Kerja Adobe After Effect CS3	29

Gambar 2.30 Audacity	30
Gambar 3.1 Diagram Scene	43
Gambar 3.2 Karakter Bill	44
Gambar 3.3 Karakter Bull	45
Gambar 3.4 Karakter Robot Jahat	45
Gambar 3.5 Bill karakter putih	49
Gambar 3.6 Robot karakter hitam	50
Gambar 3.7 Bull karakter Abu-abu	50
Gambar 3.8 Karakter figuran	51
Gambar 3.9 Warna Karakter	52
Gambar 3.10 Contoh Layout	53
Gambar 3.11 Properti dan Vegetasi	53
Gambar 4.1 Parameter Lembar Kerja Background	55
Gambar 4.2 Pewarnaan Background	55
Gambar 4.3 Key 1 – 3	56
Gambar 4.4 Inbetween	56
Gambar 4.5 Inker	57
Gambar 4.6 Open File Adobe Photoshop CS3	58
Gambar 4.7 Open File	59
Gambar 4.8 Mengganti Mode RGB Color	60
Gambar 4.9 Mengatur Brightness / Contrast	60
Gambar 4.10 Refine Edge	61
Gambar 4.11 Layer pewarnaan	62

Gambar 4.12 Load Selection	63
Gambar 4.13 Opsi Load Selection	63
Gambar 4.14 Pengaturan Brush	64
Gambar 4.15 Layer Syle	65
Gambar 4.16 Gradient Overlay	65
Gambar 4.17 Gradient Editor	66
Gambar 4.18 Parameter Gradient	66
Gambar 4.19 Hasil pewarnaan jendela	67
Gambar 4.20 Hasil pewarnaan pintu	68
Gambar 4.21 Hasil pewarnaan rumput	68
Gambar 4.22 Craquelure	69
Gambar 4.23 Preview Craquelure	69
Gambar 4.24 Hasil Texture Craquelure	70
Gambar 4.25 Load Selection	71
Gambar 4.26 Pewarnaan jalan dengan brush	71
Gambar 4.27 Texture	72
Gambar 4.28 Hasil Pewarnaan Gambar Rumah	72
Gambar 4.29 Create Flash File	73
Gambar 4.30 Size Properties	74
Gambar 4.31 Import File Adobe Flash CS3	74
Gambar 4.32 Memilih gambar Import	75
Gambar 4.33 Hasil Import File	75
Gambar 4.34 Trace Bitmap	76

Gambar 4.35 Hasil Trace Bitmap	76
Gambar 4.36 Hasil delete background	77
Gambar 4.37 Pencil tool	78
Gambar 4.38 Pencil mode	78
Gambar 4.39 Penggunaan Pencil tool atau Pen tool	79
Gambar 4.40 Fill Color	79
Gambar 4.41 Hasil pewarnaan	80
Gambar 4.42 Edit Multiple Frames	80
Gambar 4.43 Erase mode pada toolbox	81
Gambar 4.44 Hasil akhir pewarnaan	81
Gambar 4.45 Timesheeting	82
Gambar 4.46 Create Motion Tween	82
Gambar 4.47 Frame terakhir Motion tween	83
Gambar 4.48 Export Movie Adobe Flash CS3	84
Gambar 4.49 Composition Settings	85
Gambar 4.50 Import File	86
Gambar 4.51 Effect Lens Flare	86
Gambar 4.52 Hasil Lens Flare	87
Gambar 4.53 Make Movie	88
Gambar 4.54 Render Queue	88
Gambar 4.55 Output Module Setting	89
Gambar 4.56 Video Compression	89
Gambar 4.57 Opsi Premiere	90

Gambar 4.58 Jendela New Project	91
Gambar 4.59 Import File	91
Gambar 4.60 Merangkai Footage	92
Gambar 4.61 Efek Transisi Sliding bands	93
Gambar 4.62 Efek Transisi Sliding Boxes	93
Gambar 4.63 Efek Transisi Split	94
Gambar 4.64 Efek Transisi Slash Slide	94
Gambar 4.65 Efek Transisi Push	95
Gambar 4.66 Efek Transisi Band Slide	95
Gambar 4.67 Efek Transisi Clock Wipe	96
Gambar 4.68 Efek Transisi Inset	96
Gambar 4.69 Efek Transisi Paint Splatter	97
Gambar 4.70 Efek Transisi Paint Swap	97
Gambar 4.71 Work area Audacity	98
Gambar 4.72 Change Pitch	99
Gambar 4.73 Audio Premiere	99
Gambar 4.74 Transcode Setting Audio	100
Gambar 4.75 Jendela Export Adobe Media Encoder	101
Gambar 4.76 Transcode Setting Video	101
Gambar 4.77 Rendering	102

INTISARI

Dewasa ini, industri animasi kartun semakin berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya animasi kartun yang sering tampil di media televisi. Anak-anak dan orang dewasa sekalipun dapat menyukai film kartun. Daya tarik sebuah film animasi tergantung beberapa unsur yang menyertainya, termasuk unsur warna di dalamnya. Semakin banyak perpaduan warna di dalam sebuah animasi, maka semakin menarik jika dinikmati, apalagi didukung alur cerita dan efek di dalamnya.

Melihat realita dalam industri pembuatan film animasi di Indonesia sekarang ini presentase jumlah film kartun buatan lokal lebih sedikit, dan dominan film kartun berasal dari negara luar seperti Jepang. Padahal jika dikaji lebih dalam, film kartun buatan lokal tidak kalah jika dibandingkan negara-negara lain. Agar film animasi tersebut menghasilkan produk yang baik dan menarik serta memiliki nilai lebih, diperlukan sebuah ide kreatif dan tahapan-tahapan produksi dalam standar pembuatan animasi kartun. Diantaranya adalah dengan perencanaan dan menerapkan perpaduan warna ke dalam film kartun tersebut. Banyak software yang dapat digunakan untuk melakukan proses pewarnaan sebuah gambar, diantaranya adalah Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3. Berkaitan dengan hal itu, terdapat pertanyaan guna menjawab tantangan tersebut, yaitu : Bagaimana merancang, membuat animasi 2D dan menerapkan proses pewarnaan yang baik mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi pada Film Animasi 2D Bill n Bull the Monster Kid's ?

Dalam skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan pengetahuan lebih dalam tentang pewarnaan animasi mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sehingga menghasilkan produk film animasi yang baik dan layak dipublikasikan sesuai dengan apa yang direncanakan.

Kata kunci : Animasi kartun 2D, Film Animasi, Pewarnaan, Perencanaan dan pembuatan animasi.

ABSTRACT

Today, the cartoon animation industry is growing. This can be seen from the number of animated cartoons that appear frequently in television media. Children and even adults can love cartoons. The appeal of an animated film that accompanies it depends on several elements, including elements of color in it. The more colors in a blend of animation, the more attractive if enjoyed, let alone supported the story line and effect therein.

Looking reality in animation film making industry in Indonesia is now a percentage of locally-made cartoon films a little more, and dominant cartoon comes from foreign countries like Japan. In fact, if examined more deeply, locally made animated movies is not inferior when compared to other countries. In order for an animated film produced good products and interesting and have more value, needed a creative idea and the stages of production in the standards making animated cartoons. Among them are with planning and applying color to blend in the cartoon movie. A lot of software that can be used to make the process of coloring a picture, such as Adobe Flash CS3 and Adobe Photoshop CS3. Related to this, there are questions to answer the challenges, namely: How to design, create animated 2D and apply the coloring process a good start of pre production, production and post production on 2D Animation Film Bill n Bull Kid's the Monster?

In this paper, the researchers tried to analyze these subjects and the results are intended to provide deeper knowledge about the coloration of animation ranging from pre-production, production and post production of film products so that good and decent animation published in accordance with what was planned.

Keywords: *2D cartoon animation, Animation Film, Tint, Planning and animation.*