

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Penerapan Prinsip-Prinsip Tween dan Naratif pada Film Animasi 2D Habil dan Qobil” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan software Adobe Flash CS6. Dengan menerapkan prinsip Tween ,yakni *Motion Tween*, *Shape Tween* dan *Classic Tween* sebagai animasinya kemudian menyisipkan suara *dubbing* sebagai narasi menggunakan software Adobe Audition 3.0.
2. Dengan menerapkan prinsip Tween maka pergerakan animasi yang dibuat lebih efisien dibandingkan dengan *frame by frame*, karena tween tidak menggunakan gambar atau image yang banyak, maka kapasitas file yang digunakan tidak membengkak sehingga akan memakan waktu lebih singkat, serta menerapkan naratif atau narasi sebagai *dubbing* untuk mempermudah mengatur jalannya cerita.
3. Dengan adanya film animasi Habil dan Qobil, maka media untuk menyampaikan cerita dapat dikemas lebih menarik dan mudah dipahami, berikut kriterianya :
 - a. Tampilan karakter yang lucu.
 - b. Pergerakan animasi yang jelas.

- c. Suara *dubbing* narasi yang dibuat se jelas mungkin.
 - d. Suara *backsound* yang sesuai dengan kejadian cerita.
4. Pesan dalam film animasi 2D ini adalah berbaiklah kepada sesama makhluk ciptaan Allah dan selalu berdoa agar di jauhkan dari godaan setan.

5.2 Saran

Adapun saran dari laporan skripsi ini, untuk itu nantinya dapat dikembangkan dari segi animasi, narasi maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Dari segi animasi, lebih bagus ada gerakan dari background, misal gerakan pohon, rumput untuk bisa memaksimalkan penganimasian.
2. Animasi atau film yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini tidak menggunakan percakapan antar karakter, namun hanya *dubbing* narasi saja untuk jalan ceritanya, penyusun berharap semoga film ini dapat dikembangkan supaya menjadi lebih lengkap dengan menyertakan dialog.
3. Untuk menghasilkan gerakan yang lebih bagus, perhatikan *timing* pada saat menggerakkan sebuah karakter.
4. Gerakan karakter masih terlihat kaku dalam persendiannya, sehingga harus memperdalam anatomi terhadap objek karakter.