

**PEMBAHASAN ASSET LATAR 2D PADA GAME "HOSTY
GHOST" DENGAN TEKNIK PHOTOBASHING**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANTAZA ROFIKAL IZHAR

18.60.0030

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN ASSET LATAR 2D PADA GAME "GHOSTY
GHOST" DENGAN TEKNIK PHOTOBASHING**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANTAZA ROFIKAL IZHAR

18.60.0030

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN ASSET LATAR 2D PADA GAME "HOSTY GHOST"
DENGAN TEKNIK PHOTOBASHING**

yang disusun dan diajukan oleh

Antaza Rofikal Izhar

18.60.0030

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN ASSET LATAR 2D PADA GAME "HOSTY GHOST"
DENGAN TEKNIK PHOTOBASHING

yang disusun dan diajukan oleh

Antaza Rofikal Izhar

18.60.0030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

Harvoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Antaza Rofikal Izhar
NIM : 18.60.0030

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Asset Latar 2D Pada Game "Ghosty Ghost" Dengan Teknik Photobashing

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Antaza Rofikal Izhar

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SAW, karena atas rahmat, hidayah, dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pembahasan Asset Latar 2D Pada Game "Ghosty Ghost" Dengan Teknik Photobashing” dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan tingkat Sarjana, fakultas ilmu komputer, jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan tentang teknik Photobashing dalam pengembangan sebuah game.

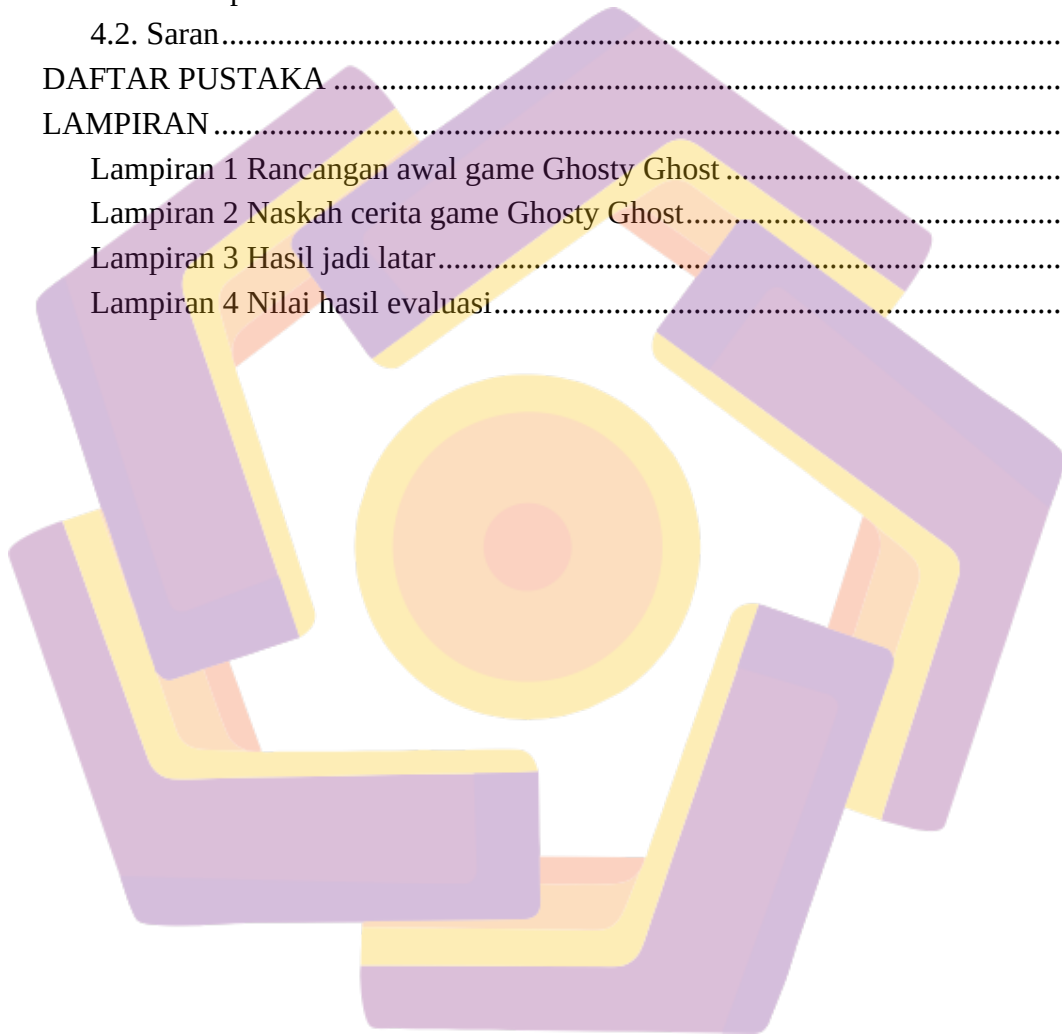
Tugas akhir ini dapat terselesaikan karena bukan hanya usaha penulis seorang tetapi juga tidak terlepas dari doa, bimbingan dan dukungan dari pihak lain.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi agar menjadi lebih baik untuk kedepannya.

DAFTAR ISI

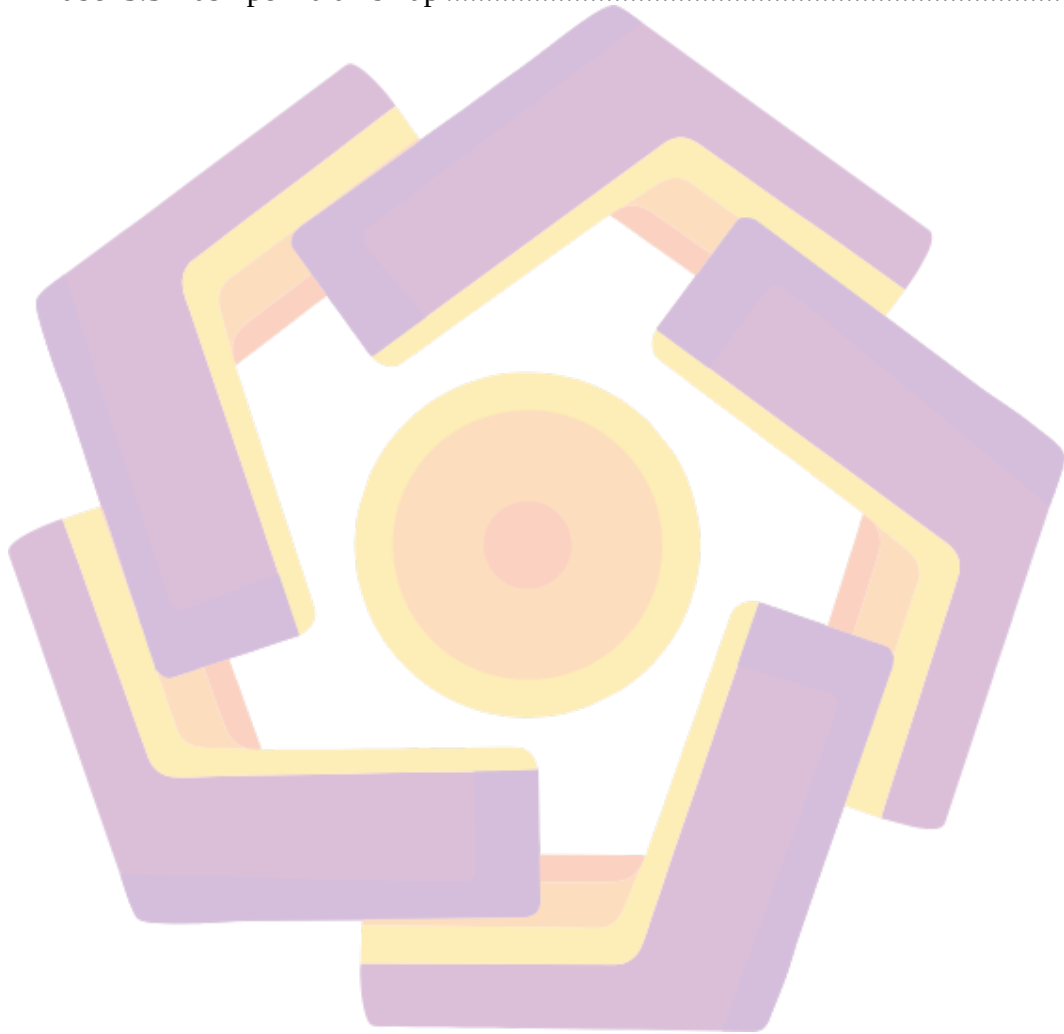
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.1.1. Pengertian Video Game	3
2.1.2. Pengertian Unreal Engine.....	4
2.1.3. Pengertian Kearifan Lokal	4
2.1.4. Pengertian Hantu Lokal.....	5
2.1.5. Pengertian Latar 2 Dimensi.....	6
2.1.6. Pengertian Teknik Photobashing.....	7
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1. Brief Produksi	8
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	14
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	15
2.2.3.1. Kebutuhan Hardware.....	15
2.3. Analisis Aspek Produksi	16
2.3.1. Aspek Kreatif	16
2.3.2. Aspek Teknis.....	17
2.4. Tahapan Pra Produksi	18
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	18
2.4.2. Storyboard	24
2.4.3. Desain.....	25

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi	28
3.1.1. Produksi Visual	28
3.1.2. Pasca Produksi.....	39
3.2. Evaluasi	43
BAB IV PENUTUP	45
4.1. Kesimpulan.....	45
4.2. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47
Lampiran 1 Rancangan awal game Ghosty Ghost	47
Lampiran 2 Naskah cerita game Ghosty Ghost.....	48
Lampiran 3 Hasil jadi latar.....	52
Lampiran 4 Nilai hasil evaluasi.....	54



DAFTAR TABEL

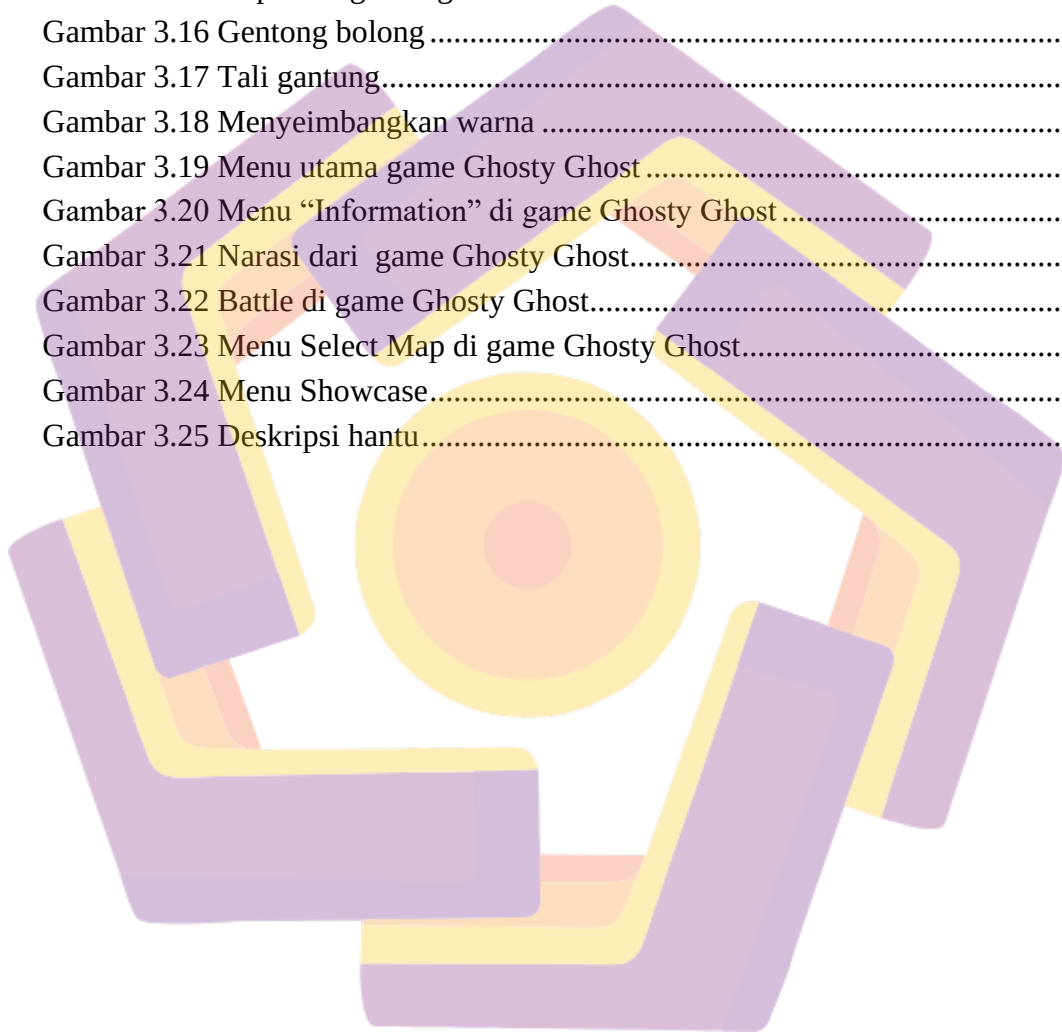
Tabel 3.1 Tabel indeks	43
Tabel 3.2 Hasil penilaian teknis produk.....	44
Tabel 3.3 Hasil penilaian sikap	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video Games	3
Gambar 2.2 Unreal Engine.....	4
Gambar 2.3 Kearifan Lokal.....	5
Gambar 2.4 Kuntilanak	6
Gambar 2.5 Latar Dua Dimensi	7
Gambar 2.6 Contoh Photobashing	8
Gambar 2.7 Kuburan massal korban G30S yang tersembunyi	9
Gambar 2.8 Hutan kawasan Gunung Kidul	10
Gambar 2.9 Lawang Sewu, Semarang	11
Gambar 2.10 Iron chair	12
Gambar 2.11 Barrel	13
Gambar 2.12 Tali Gantung.....	14
Gambar 2.13 The Forest.....	19
Gambar 2.14 Outlast 2	19
Gambar 2.15 Slender: The Eight Pages	20
Gambar 2.16 Until Dawn	20
Gambar 2.17 Alan Wake II	21
Gambar 2.18 The Evil Within.....	22
Gambar 2.19 Silent Hill 2	22
Gambar 2.20 Dead by Daylight.....	23
Gambar 2.21 Dark Hours	23
Gambar 2.22 Zoochosis.....	24
Gambar 2.23 Storyboard latar hutan	25
Gambar 2.24 Storyboard latar ruangan	25
Gambar 2.25 Konsep latar kuburan di tengah hutan.....	26
Gambar 2.26 Konsep latar ruangan penyiksaan	27
Gambar 3.1 Resolusi latar hutan	28
Gambar 3.2 Layer kabut.....	29
Gambar 3.3 Seleksi kuburan	30
Gambar 3.4 Penggabungan gambar kuburan	30
Gambar 3.5 Mengatur warna kuburan.....	31
Gambar 3.6 Mengatur kecerahan kuburan	31
Gambar 3.7 Merubah perspektif kuburan	32
Gambar 3.8 Duplikasi kuburan	33

Gambar 3.9 Warna latar ruang	33
Gambar 3.10 Perspective warp.....	34
Gambar 3.11 Bayangan kursi	34
Gambar 3.12 Posisi dua gentong.....	35
Gambar 3.13 Gentong kiri rusak	35
Gambar 3.14 Bayangan dua gentong	36
Gambar 3.15 Duplikasi gentong.....	36
Gambar 3.16 Gentong bolong	37
Gambar 3.17 Tali gantung.....	38
Gambar 3.18 Menyeimbangkan warna	38
Gambar 3.19 Menu utama game Ghosty Ghost	39
Gambar 3.20 Menu “Information” di game Ghosty Ghost	40
Gambar 3.21 Narasi dari game Ghosty Ghost.....	40
Gambar 3.22 Battle di game Ghosty Ghost.....	41
Gambar 3.23 Menu Select Map di game Ghosty Ghost.....	42
Gambar 3.24 Menu Showcase.....	42
Gambar 3.25 Deskripsi hantu.....	42



INTISARI

Dalam pengembangan *game*, latar atau lingkungan visual memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan mendukung narasi. Penelitian ini membahas pembuatan aset latar 2D pada *game* "Ghosty Ghost" menggunakan teknik photobashing, sebuah metode yang menggabungkan foto nyata dengan lukisan digital untuk menciptakan aset yang realistis dan detail. Teknik ini dipilih karena mampu meningkatkan efisiensi proses produksi.

Studi ini bertujuan untuk menawarkan metode pembuatan latar 2D menggunakan aplikasi Photoshop. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam perangkat lunak tersebut, penulis berhasil mengembangkan aset latar 2D yang mendukung dan melengkapi kebutuhan visual dalam *game* "Ghosty Ghost".

Hasil dari penelitian ini berupa dokumentasi langkah-langkah pembuatan aset latar 2D menggunakan fitur yang tersedia di aplikasi Photoshop. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi yang berharga bagi praktisi dan mahasiswa yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan teknik photobashing dalam produksi *game*.

Kata Kunci: Latar 2D, Photobashing, Produksi *game*, Photoshop, Aset visual

ABSTRACT

In game development, backgrounds or visual environments play a vital role in creating atmosphere and supporting narratives. This research discusses the creation of 2D background assets for the game "Ghosty Ghost" using the photobashing technique, a method that combines real photographs with digital painting to produce realistic and detailed assets. This technique was chosen for its ability to enhance production efficiency.

This study aims to provide a method for creating 2D backgrounds using Photoshop. By leveraging the features available in the software, the author successfully developed 2D background assets that support and complement the visual requirements of the game "Ghosty Ghost".

The outcome of this research is a documented workflow for creating 2D background assets using Photoshop features. As such, this study can serve as a valuable reference for practitioners and students interested in learning more about the application of photobashing in game production.

Keyword: 2D Background, Photobashing, Game production, Photoshop, Visual assets