

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Pembahasan Asset Latar 2D Pada Game "Ghosty Ghost" Dengan Teknik Photobashing, maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Pembahasan Asset Latar 2D Pada Game "Ghosty Ghost" Dengan Teknik Photobashing dilakukan dimulai dari brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain produksi, pasca produksi, dan evaluasi.
2. Pembuatan latar 2D menggunakan teknik dan tahapan, diantaranya adalah pemberian tekstur, manipulasi bentuk, penggambaran ulang, dan pengaturan warna.
3. Hasil produk telah dinilai oleh mentor industri dengan nilai 75.8 atau masuk dalam kategori "Baik".

4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pembahasan pembuatan latar 2D ini, maka terdapat saran-saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya. Berikut adalah saran dan masukan untuk latar 2D pada *game* Ghosty Ghost:

1. Hasil penilaian masuk dalam kategori "Baik" yang berarti masih bisa ditingkatkan lagi
2. Objek-objek di dalam latar terasa masih kurang banyak dan kurang bervariasi.
3. Kekurangan teknik Photobashing, yaitu tegasnya perbedaan objek-objek dan latar masih terlihat, sehingga objek dan latar terlihat kurang menyatu.
4. Gambar UI pada *game* Ghosty Ghost masih polos.