

**PEMBAHASAN ASET PROPERTI DAN KARAKTER PADA
GAME "GHOSTY GHOST"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

MIFTAHUL RIZKY

19.82.0680

Kepada:

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

PEMBAHASAN ASET PROPERTI DAN KARAKTER PADA GAME “GHOSTY GHOST”

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ASTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

MIFTAHUL RIZKY 19.82.0680

Kepada :

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

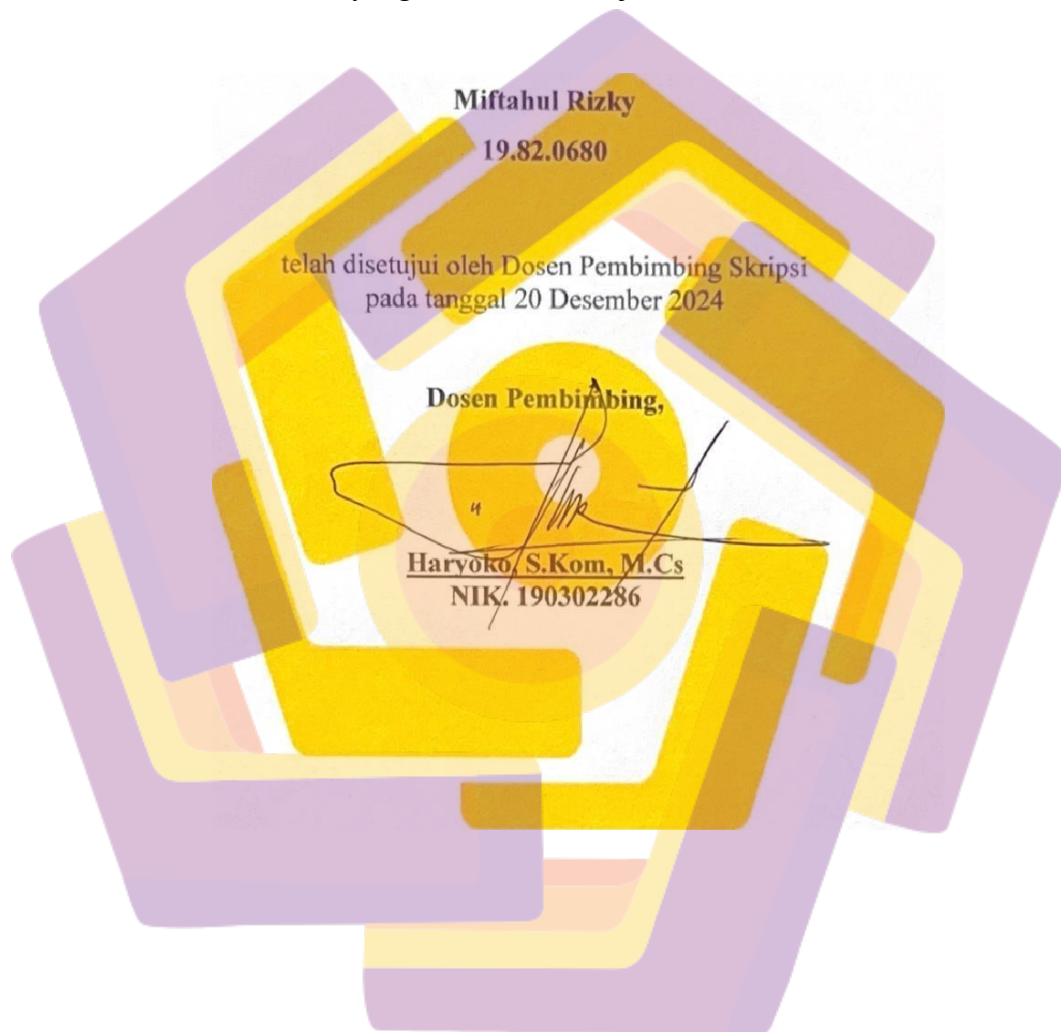
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

PEMBALIHAN ASET DAN PROPERTI DAN KARAKTER PADA GAME "GHOSTY GHOST"

yang disusun dan diajukan oleh



HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASANA ASET DAN PROPERU DAN KARAKTER PADA
GAME "GHIOSTY G110ST"

Yang disusun dan diajukan oleh

Miftahul Rizky

19.82.0680

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Bernadethed, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Haryoko, 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
NIM

: Miftahul Rizky
: 19.82.0680

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ASET PROPERTI DAN KARAKTER PADA GAME "GHOSTY GHOST"

Dosen Pembimbing

: Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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 Tim 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, <17 Desember 2024>

Yang Menyatakan,



Miftahul Rizky

KATA PENGANTAR

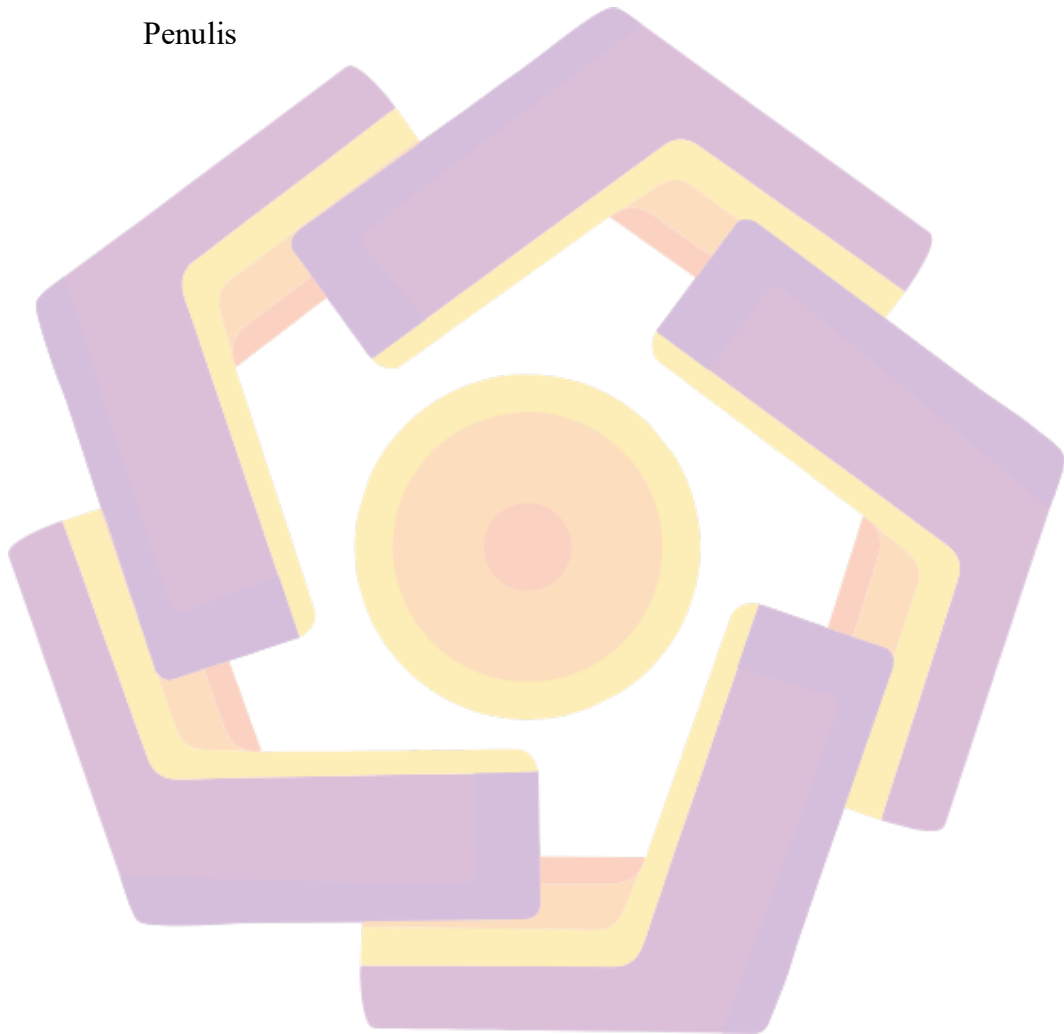
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kasih sayang, serta kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembahasan Aset Properti dan Karakter Pada Game “Ghosty Ghost”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan salah satu syarat studi dan kelulusan sebelum memperoleh gelar sarjana (strata satu) di Universitas Amikom Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
6. Teman-teman dekat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2024.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang memberi dorongan dan doa, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sebagai informasi maupun pengetahuan bagi pembaca. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan. Kiranya kritik dan saran dapat diberikan sebagai masukan untuk penyempurnaan dalam penulisan yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Desember 2024

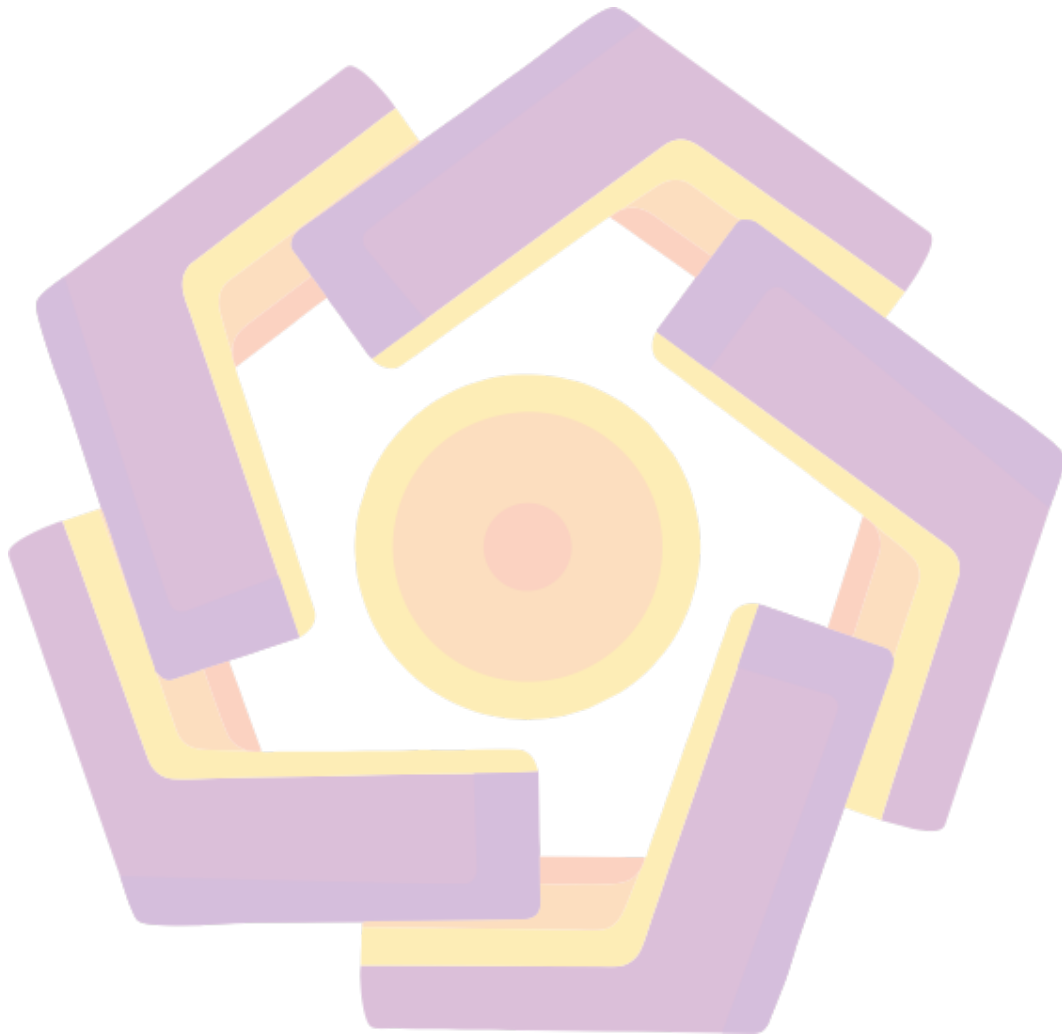
Penulis



DAFTAR ISI

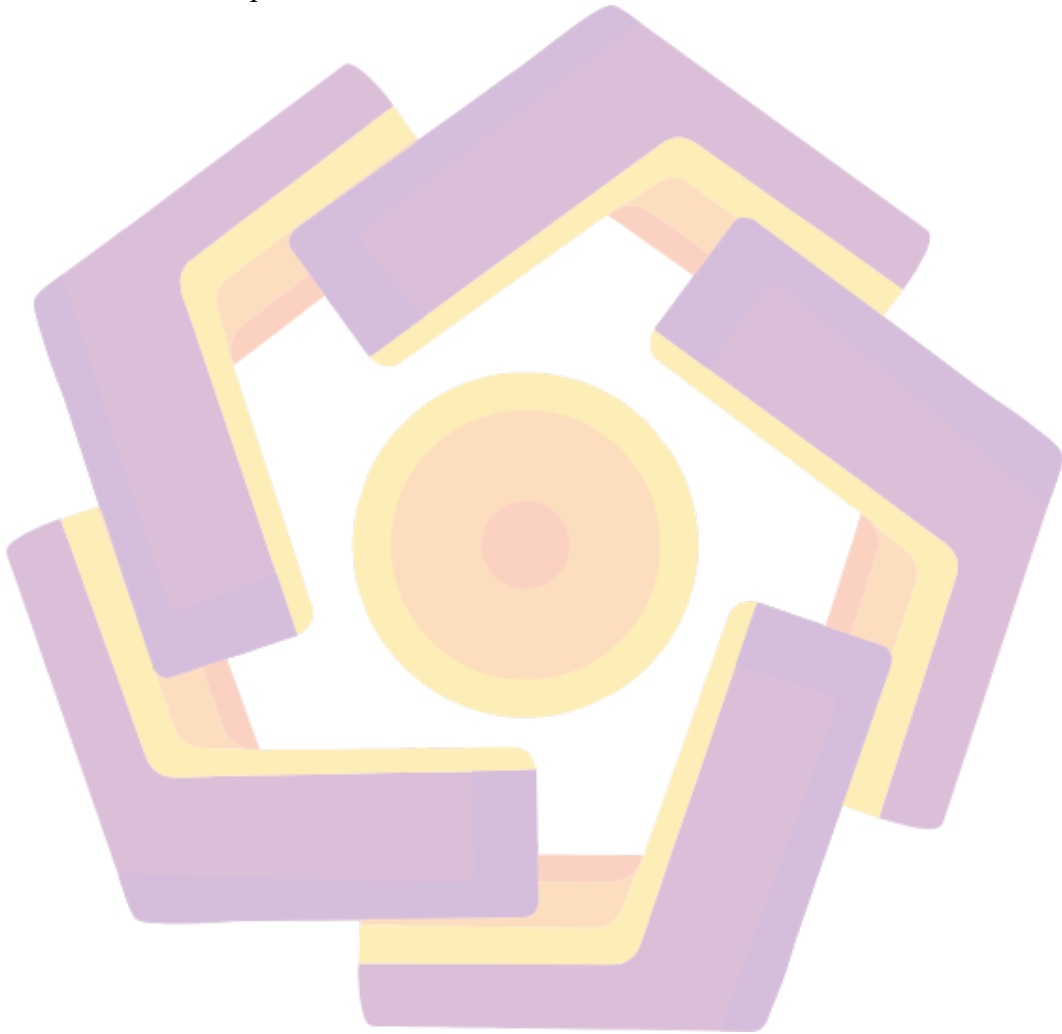
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. BATASAN MASALAH	3
1.4. TUJUAN PENELITIAN	4
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	5
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS	5
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	
2.3. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	10
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	10
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	11
2.3.1. ASPEK KREATIF	11
2.3.2. ASPEK TEKNIS	13
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	15
2.4.1. IDE DAN KONSEP	15
2.4.2. DESAIN	15
BAB III PEMBAHASAN.....	
3.1. Proses Penerapan Produksi.....	16
3.1.1. Proses Photobashing dan Cropping	16
3.1.2. Proses Cropping	16
3.1.3. Proses Photobashing.....	20

3.1.2. Produksi Visual	21
3.2. EVALUASI	23
4 BAB IV	
PENUTUPAN	26
4.1. KESIMPULAN	26
4.2. SARAN	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	29



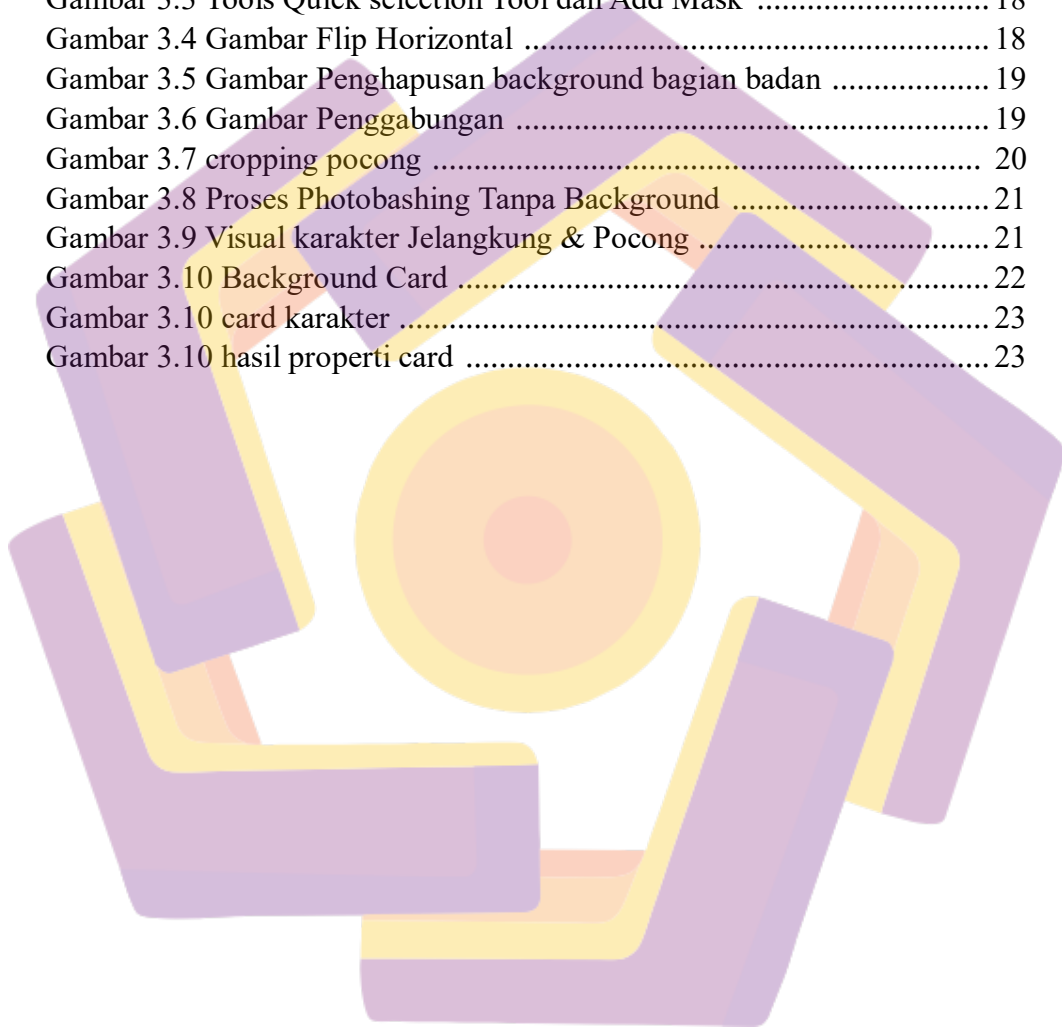
DAFTAR TABEL

Tabel 1.3.1 Aspek Kreatif	11
Tabel 2.2.3 Aspek Teknis	13
Tabel 3.1 Tabel index	24
Tabel 3.2 Hasil penilaian Teknis Produk	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar 2d	5
Gambar 2.2 Library karakter horror	8
Gambar 2.3 Karakter tanpa background	15
Gambar 2.4 Properti Card	15
Gambar 3.1 Bahan Produksi Karakter Jelangkung	17
Gambar 3.2 Bahan Produksi Karakter Pocong	17
Gambar 3.3 Tools Quick selection Tool dan Add Mask	18
Gambar 3.4 Gambar Flip Horizontal	18
Gambar 3.5 Gambar Penghapusan background bagian badan	19
Gambar 3.6 Gambar Penggabungan	19
Gambar 3.7 cropping pocong	20
Gambar 3.8 Proses Photobashing Tanpa Background	21
Gambar 3.9 Visual karakter Jelangkung & Pocong	21
Gambar 3.10 Background Card	22
Gambar 3.10 card karakter	23
Gambar 3.10 hasil properti card	23



INTISARI

Artikel ini membahas secara mendalam tentang aset properti dan karakter yang digunakan dalam pengembangan game Ghosty Ghost. Aset properti mencakup elemen-elemen seperti lingkungan, objek interaktif, dan elemen estetika yang mendukung suasana seram namun menyenangkan khas game ini. Properti-properti tersebut dirancang dengan detail untuk memberikan pengalaman bermain yang imersif, mulai dari desain rumah berhantu, furniture usang, hingga efek visual seperti kabut dan pencahayaan redup.

Karakter dalam game Ghosty Ghost menjadi elemen sentral yang membawa cerita dan interaksi di dalam permainan. Karakter utama dan pendukung dirancang dengan gaya visual unik, mencerminkan tema kartun menyeramkan namun tetap ramah untuk semua usia. Kepribadian karakter ditonjolkan melalui animasi, dialog, dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan serta pemain.

Artikel ini juga menyentuh tantangan dalam menciptakan keseimbangan antara gaya visual, performa teknis, dan pengalaman bermain. Dengan mengintegrasikan aset properti dan karakter secara harmonis, Ghosty Ghost berhasil menciptakan dunia yang memikat para pemainnya.

Kata kunci: Game Horor, Karakter Hantu.

ABSTRACT

This article discusses in depth the property and character assets used in the development of the Ghosty Ghost game. Property assets include elements such as environments, interactive objects, and aesthetic elements that support the game's signature spooky yet fun atmosphere. The properties are designed with detail to provide an immersive gaming experience, from haunted house designs, worn furniture, to visual effects such as fog and dim lighting.

The characters in the Ghosty Ghost game are the central elements that carry the story and interactions in the game. The main and supporting characters are designed with a unique visual style, reflecting a scary cartoon theme but remaining friendly for all ages. The characters' personalities are highlighted through animation, dialogue, and the way they interact with the environment and the player.

This article also touches on the challenges of creating a balance between visual style, technical performance, and gaming experience. By harmoniously integrating property and character assets, Ghosty Ghost succeeds in creating a world that captivates the players.

Keyword: Horror Games, Ghost Characters.