

BAB IV PENUTUP

4.1. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis tentang Pembahasan Aset Properti dan Karakter pada game “Ghosty Ghost”, maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aset pada Game “Ghosty Ghost” melalui beberapa tahapan, yaitu brief produksi, pra produksi, dan produksi.
2. Pembuatan aset menggunakan beberapa teknik diantaranya adalah Photobashing, Cropping.
3. Teknik Photobashing dapat menciptakan karakter dengan menggabungkan, mengurangi dan meningkatkan elemen-elemen seperti warna, model dan visual karakter demi untuk memperoleh karakter berdasarkan hasil penggabungan dari dua atau lebih karakter sehingga terciptalah gambar atau karakter yang lebih baik serta kesan dapat lebih realistis.

4.2. SARAN

Terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penelitian ini, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat ditingkatkan dan penelitian selanjutnya akan lebih berkualitas, baik dari segi metode penelitian yang digunakan maupun penelitian ini. Berikut ini adalah saran dan masukan yang dibuat oleh para pihak industri: