

**PEMBUATAN ASSET AUDIO PADA GAME *GHOSTY GHOST*
MENGUNAKAN STUDIO ONE**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
SYIFA HIDAYATUL AKMAL
19.82.0829

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PEMBUATAN ASSET AUDIO PADA GAME *GHOSTY GHOST*
MENGUNAKAN STUDIO ONE**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
SYIFA HIDAYATUL AKMAL
19.82.0829

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN ASSET *AUDIO* PADA GAME “*GHOSTY GHOST*”
MENGUNAKAN STUDIO ONE**

yang disusun dan diajukan oleh

SYIFA HIDAYATUL AKMAL

19.82.0829

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Januari 2025

Dosen Pembimbing



Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN ASSET *AUDIO* PADA GAME *GHOSTY GHOST*
MENGUNAKAN STUDIO ONE**

yang disusun dan diajukan oleh
SYIFA HIDAYATUL AKMAL
19.82.0829

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Januari 2025

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

: Syifa Hidayatul Akmal
: 19.82.0829

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN ASSET AUDIO PADA GAME GHOSTY GHOST
MENGGUNAKAN STUDIO ONE**

Dosen Pembimbing : Rizky, 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 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, 02 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Syifa Hidayatul Akmal

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pembuatan Asset Audio Pada Game Ghosty Ghost Menggunakan Studio One”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

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 dan mentor dalam Program Puntadewa.
4. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom., selaku mentor dalam pembuatan project game.
5. Bapak Rizky, M.Kom., selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
6. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan penuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 02 Januari 2025



Syifa Hidayatul Akmal

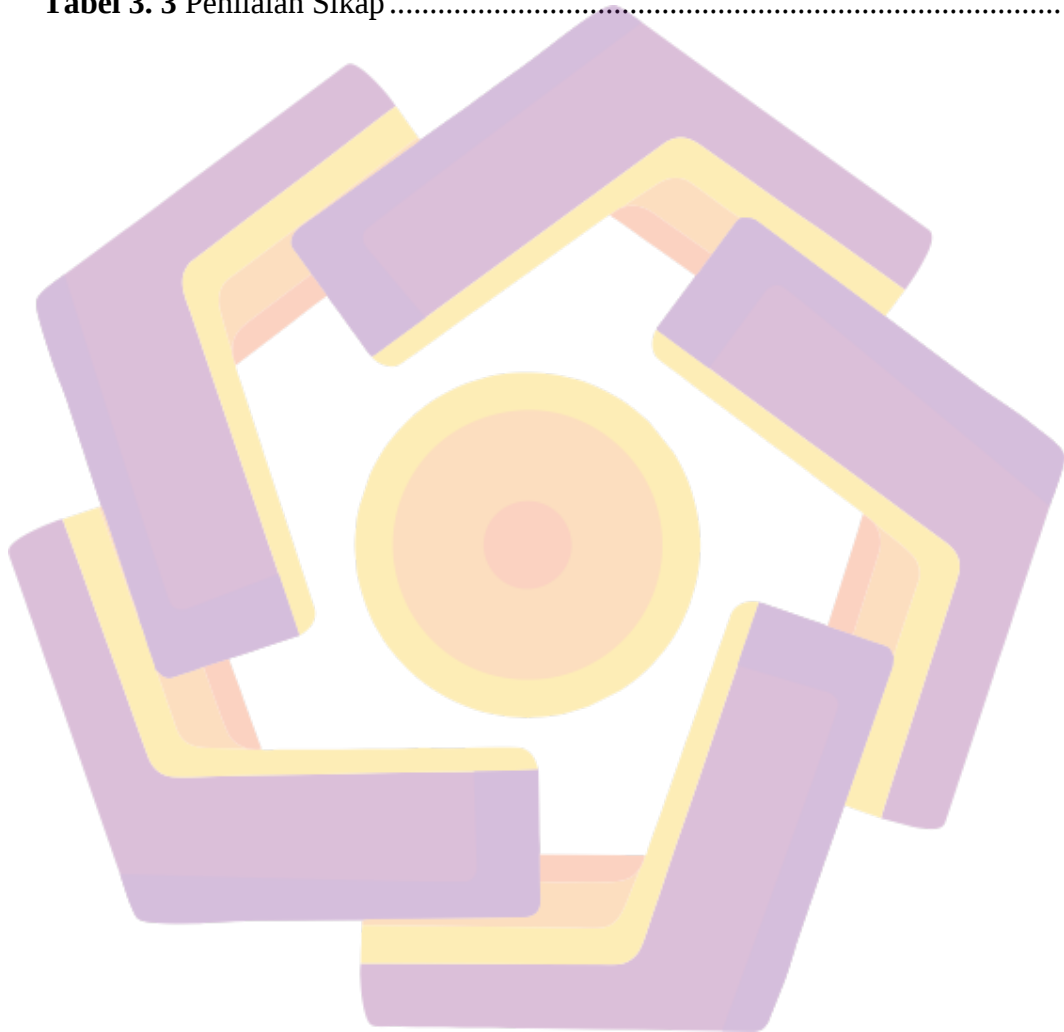
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	6
2.2.1. Brief Produksi	7
2.2.2. Kebutuhan Fungsional	7
2.2.3. Kebutuhan Non-Fungsional.....	7
2.3. Analisis Aspek Produksi	8
2.3.1. Aspek Kreatif	8
2.3.2. Aspek Teknis	9

2.4. Tahapan Pra Produksi	10
2.4.1. Pengamatan	10
2.4.3. Perekaman dan Pemilihan Sumber Suara	11
2.4.4. Daftar <i>Audio</i>	11
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1. Produksi	13
3.1.1. Pembuatan Suara Hantu Kuntilanak	13
3.1.2. Pembuatan Suara Hantu Genderuwo	16
3.1.3. Pembuatan Suara Hantu Kakek Cangkul	18
3.1.4. Pembuatan Suara Latar	21
3.1.5. Pembuatan Suara Interaksi Menu	22
3.1.6. Implementasi <i>Audio</i> ke dalam Unreal Engine	23
3.2. Evaluasi.....	27
BAB IV PENUTUP	29
4.1. Kesimpulan	29
4.2. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Audio.....	12
Tabel 3. 1 Indek Penilaian	27
Tabel 3. 2 Penilaian Produk.....	28
Tabel 3. 3 Penilaian Sikap	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Penerapan efek pitch shifting pada suara kuntilanak.....	13
Gambar 3. 2 Penerapan efek delay pada suara kuntilanak	14
Gambar 3. 3 Penerapan efek reverb pada suara kuntilanak.....	15
Gambar 3. 4 Mastering suara kuntilanak.....	15
Gambar 3. 5 Equalizer Suara Genderuwo	16
Gambar 3. 6 Penerapan pitch shifting pada suara genderuwo.....	17
Gambar 3. 7 Penerapan reverb pada suara genderuwo.....	17
Gambar 3. 8 Mastering suara genderuwo	18
Gambar 3. 9 Distorsi suara kakek cangkul	19
Gambar 3. 10 Reverb suara kakek cangkul	19
Gambar 3. 11 Equalizer kakek cangkul.....	20
Gambar 3. 12 Mastering suara kakek cangkul.....	21
Gambar 3. 13 Mixing suara latar	21
Gambar 3. 14 Mastering Suara Latar.....	22
Gambar 3. 15 Equalizer suara klik menu.....	22
Gambar 3. 16 Mastering suara klik menu.....	23
Gambar 3. 17 Import asset Audio.....	23
Gambar 3. 18 Memasukan asset Audio ke asset hantu.....	24
Gambar 3. 19 Audio trigger hantu.....	25
Gambar 3. 20 sebelum dan sesudah menambahkan Audio	25
Gambar 3. 21 Blueprint suara latar.....	26

INTISARI

Game merupakan salah satu media hiburan yang disukai banyak orang terutama anak muda untuk mencari keseruan atau mencari teman baru. Game juga mempunyai banyak berbagai jenis genre masing - masing dari FPS, RPG, Simulasi dan lain - lain. Game sekarang juga tersedia di banyak platform terutama Smartphone yang dulu hanya sekedar Game Casual sekarang banyak terdapat Game seperti layaknya Game lain di PC dan Console.

Untuk membuat Game yang menarik maka Game harus mempunyai daya tarik tersendiri seperti Game Horror yang diciptakan untuk orang - orang yang mempunyai keberanian untuk memainkannya. Dalam Game Horror Asset terpenting yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *Audio* di dalam Game tersebut agar membuat pemainnya merasakan atmosfer menakutkan yang membuat pemain merasa merinding ketika memainkannya. Penulis disini mengambil pembuatan asset *Audio* Game *Ghosty Ghost* yang mencakup dari *Ambience* hingga *SFX* dalam Game *Ghosty Ghost*. Penulis membuat asset *Audio* dengan cara *Mixing* dan *Mastering* yaitu dengan cara mengolah *Audio* asli dengan menambahkan efek seperti *pitch shifting*, *reverb* dan *delay* kemudian di *balancing Audio* pada tahap *Mastering*.

Kata Kunci: Game, *Audio*, *Mixing*, *Mastering*, *Ghosty Ghost*, *SFX*.

ABSTRACT

Games are one of the entertainment media that are liked by many people, especially young people, to find excitement or find new friends. Games also have many different types of genres, each from FPS, RPG, Simulation and others. Games are now also available on many platforms, especially Smartphones, which used to be just Casual Games, now there are many Games like other Games on PC and Console.

To make an interesting Game, the Game must have its own appeal, such as Horror Games created for people who have the courage to play them. In the Horror Game, the most important Asset that needs to be considered is the Audio in the Game so that players feel a scary atmosphere that makes players feel goosebumps when playing it. The author here takes the creation of the Ghosty Ghost Game Audio asset which includes from Ambience to SFX in the Ghosty Ghost Game. The author creates Audio assets by Mixing and Mastering, namely by processing the original Audio by adding effects such as pitch shifting, reverb and delay, then balancing the Audio at the Mastering stage.

Keywords: Game, Audio, Mixing, Mastering, Ghosty Ghost, SFX.