

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai pembuatan asset *Audio* game menggunakan teknik *Mixing* dan *Mastering* dengan judul "Pembuatan Asset *Audio* Pada Game *Ghosty Ghost* Menggunakan Studio One," dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut :

1. Selama penelitian penulis dapat memproduksi asset *Audio* game "*Ghosty Ghost*" yang melalui proses *Mixing* dengan penambahan efek pitch shifting, reverb dan delay penulis dapat memproduksi *Audio* berupa suara kuntilanak, genderuwo, kakek cangkul, suara latar dan suara menu ui.
2. Penelitian ini dilakukan melalui 2 tahapan pra-produksi dan produksi.

4.2. Saran

Disarankan pengembangan ditambah dengan teknik *Audio* canggih seperti binaural *Audio* untuk pengalaman yang lebih imersif, serta pengujian langsung dengan pemain guna menyesuaikan kualitas *Audio* dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, variasi suara latar dapat diperluas agar gameplay lebih dinamis, dan eksplorasi alat seperti FMOD atau Wwise direkomendasikan untuk implementasi yang lebih fleksibel. Pengembangan ini diharapkan memberi manfaat lebih besar dalam desain *Audio* game dan menjadi referensi untuk proyek serupa.