

BAB V

PENUTUP

Akhirnya, pembuatan Laporan KP ini ditutup dengan mengambil kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari evaluasi yang dilakukan. Kesimpulan dan saran akan dituliskan di bab V.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik Hompimpa Animation Studio Surabaya, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Untuk mendongkrak jumlah penonton agar makin laris, maka perlu dilakukan usaha untuk menyebarkan informasi ke masyarakat sekitar agar tahu serial animasi apa yang sedang ditayangkan. Satu-satunya cara adalah Promosi
2. Promosi yang bagus sangat penting dalam usaha untuk menaikkan *rating* di televisi dan jumlah *subscriber* dan penonton di saluran Youtube.
3. Cara-cara promosi yang bisa dilakukan adalah melalui video teaser yang diputar di televisi, Video Dokumentasi Tim Kreatif Hompimpa Animation Studio presentasi ke PAUD, TK, dan Kelompok Bermain, hingga membuat Advergame tentang Gob And Friends.

4. Diharapkan, dengan promosi yang baik, akan membuat Gob and Friends laris di pasaran dan menjadi idola bagi masyarakat terutama anak-anak.

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa diberikan setelah Kerja Praktek di Hompimpa Animation Studio bagi teman-teman yang ingin Kerja Praktek di sana, adalah cobalah menambah wawasan sebanyak yang anda bisa dan carilah informasi lebih lanjut mengenai tempat tujuan Kerja Praktek anda. Dengan wawasan yang cukup banyak, anda bisa lebih siap dalam melakukan Kerja Praktek. Selain itu, bagi teman-teman dan pembaca yang ingin melanjutkan pengembangan permainan ini, bisa dilakukan dengan membuat karya yang dapat mendukung kemajuan Gob and Friends dan Hompimpa Animation Studio dalam persaingan industri kreatif yang tengah bergairah ini.

Untuk Hompimpa Animation Studio, Teruslah berkarya dan janganlah berhenti. Selain itu, buatlah karya yang diharapkan mampu memperbaiki moralitas, nilai sosial, dan kenalkanlah budaya-budaya lokal dalam karyanya sehingga diharapkan Hompimpa Animation Studio dapat menunjukkan taringnya dalam persaingan industri kreatif yang semakin ketat.