

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Tugas Akhir di CV Sego Njamoer, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. CV Sego Njamoer bergerak di bidang *franchise* makanan sehingga harus benar-benar paham produk makanan yang dibanggakan perusahaan CV Sego Njamoer, melalui produk makanan yang telah menjadi ciri khasnya tersebut, dapat dimanfaatkan sebagai komponen utama untuk menciptakan karakter yang atraktif dalam sebuah *game*.
2. Dalam proses pembuatan *game* Sego Njamoer diperlukan minimal dua *developer*, yakni bagian *programmer*, dan bagian *artist*. Dalam hal ini penulis masuk dalam bagian *Artist* untuk menyusun aset grafis dalam bentuk *game* yang siap dimainkan. Dalam merancangan aset sebuah *game*, diperlukan minimal empat tahap yang dilakukan selama empat minggu, yakni Desain Karakter, Desain *Background*, Desain *Main Menu*, dan Desain *gameplay*.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan CV Sego Njamoer  
Sering melakukan *update* pada situs resmi Sego Njamoer dan mengaktifkan kembali media sosial yang telah lama ditinggalkan. Dengan aktif media

sosial, maka akan meningkatkan interaksi dengan calon konsumen sehingga mempermudah CV Sego Njamoer dalam menggapai pasar yang lebih luas.

## 2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang media promosi sebuah produk makanan harus mendalami terlebih dahulu jenis media yang akan digunakan untuk promosi produk. Selain itu pemahaman yang kuat tentang produk sangat diperlukan agar karya yang dihasilkan memiliki daya tarik bagi konsumen dan calon konsumen.

