

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Riset dan survei sangat dibutuhkan dalam membuat produk. Selanjutnya adalah menentukan produk apa yang akan dibuat. Setelah menentukan produk, menentukan SWOT dan membuat strategi marketingnya agar produk tersebut tepat sasaran dan laku di pasaran.

Dalam membuat buku rumit seperti buku interaktif berbentuk panggung boneka dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana cara efektif dan praktis untuk memudahkan konsumen dalam menggunakannya. Tahapan pembuatan seperti *packaging* buku yang rumit harus diperhatikan keseluruhannya agar menghasilkan karya yang baik. Dan yang terpenting dari keseluruhan adalah pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti konsumen atau target.

Dalam membuat merchandise atau bonus juga harus dipikirkan kegunaannya karena merchandise tersebut juga dapat digunakan sebagai sarana promosi. Yang harus diingat adalah jangan sampai mengeluarkan biaya lebih tetapi tidak mendatangkan keuntungan.

Promosi sangat berpengaruh terhadap keberadaan sebuah produk. Dengan promosi yang terencana, tentunya buku akan lebih dikenal di kalangan masyarakat. Sebuah produk harus memiliki target market yang jelas. Dengan target market yang jelas, tentunya produk tersebut bisa sampai ke tangan konsumen yang tepat.

5.2 Saran

Pengenalan moral dari sebuah cerita untuk anak usia 4-6 tahun, terlebih lagi dengan menggunakan cerita fabel binatang dengan konsep panggung boneka yang bisa membuat interaksi antara orang tua dan anak sangatlah efektif, Karena anak umur 4-6 tahun belum mampu mengenal apa itu moral, maka harus diajarkan atau diperkenalkan oleh orang tua.

Cerita fabel binatang cocok digunakan atau diceritakan kepada anak usia 4-6 tahun. Cerita fabel yang baik seharusnya dibuat dengan tidak memasukan unsur kekerasan dan penghukuman dalam cerita, tetapi memasukan unsur nasihat dan mencari solusi atau jalan keluar dalam menghadapi suatu masalah. Hal ini sebaiknya lebih diperjelas kepada anak-anak agar anak tidak salah mengartikannya.