

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Full time trader saham di *trading company* lupa akan kesehatan mata mereka yang merupakan indra utama dalam melakukan *trading*, dengan total *screen time* lebih dari 5 jam sehari membuat mata sering perih, sakit, tegang. Tidak hanya berdampak pada mata tetapi juga kepala menjadi pusing dan lelah. Berdasarkan hasil riset yang penulis lakukan pada target audiens yaitu dewasa usia 22-35 tahun, ternyata masih banyak *full time trader* yang tidak peduli terhadap kesehatan mata mereka karena mayoritas sering mengalami sakit mata namun hanya dibiarkan dan terus merasakannya setiap hari. Dengan teknik 20-20-20 yaitu 20 menit melihat layar setelah itu melihat objek sejauh 20 *feet* atau 6 meter selama 20 detik, dilakukan secara berkala memberikan efek yang sangat bagus bagi mata karena mata perlu istirahat sehingga dengan mempraktekkan teknik tersebut *full time trader* tetap bisa melakukan *full time trading* dengan mata sehat. Karya visual di *design* menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*. Dengan hasil *vector* sangat cocok untuk *design* yang memiliki banyak elemen yang di kombinasikan di dalam satu karya. Penulis tidak merasakan banyak kesulitan saat melakukan tahap *design* di *Adobe Illustrator* karena ilmu yang sudah dipelajari dari awal perkuliahan hingga sekarang. Karya yang penulis buat mungkin belum bisa dikatakan sempurna dan masih bisa dikembangkan di masa mendatang.

5.2 Saran

Penulis telah melakukan perancangan kampanye teknik 20-20-20 bagi *full time trader* saham, dari segala proses yang di lalui penulis dalam proses perancangan kampanye ini, penulis dapat memberikan saran yang dapat di simak dan di pertimbangkan bagi target audiens, calon pembaca, dan calon peneliti yang ingin mengembangkan topik serupa.

- a. Riset dan penelitian membutuhkan komitmen dan *planning* dalam menyusun perancangan. Penggunaan waktu dan manajemen waktu sangat diperlukan ketika masuk dalam proses perancangan supaya semua bisa tepat waktu dan minim kesalahan.
- b. Penelitian ini masih bisa dikembangkan dari berbagai faktor seperti *design*, *media*, *copywriting*, ilustrasi, dan masih banyak lagi. Tujuan juga masih bisa di sesuaikan sehingga dapat mempengaruhi media *output* yang berbeda sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.
- c. Metode perancangan yang dibuat oleh ahli sangat membantu proses perancangan lebih rapi dan terstruktur. Sehingga hasil sesuai dengan ide dan konsep yang telah di analisa pada proses perancangan.
- d. Target audiens perancangan akan lebih baik untuk trader di trading company karena sudah jelas merupakan mata pencahariannya dan sudah pasti membutuhkan teknik ini.
- e. Gamer dan desainer grafis juga tepat untuk di jadikan target audiens perancangan karena screen time yang tinggi.
- f. Purposive sampling pada kuisioner lebih efektif dengan responden minimal namun data yang diperoleh akurat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA