

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

*Self reward* adalah konsep di mana seseorang memberikan hadiah atau penghargaan kepada diri sendiri sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian atau upaya yang telah dilakukan. Ini merupakan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan perasaan bahagia, motivasi, dan kepuasan pribadi. *Self reward* dapat berupa hal-hal kecil seperti membeli makanan favorit, menonton film, atau menghabiskan waktu untuk hobi, hingga hadiah yang lebih besar seperti liburan atau pembelian barang-barang mahal.

Praktek *self reward* penting untuk memperkuat motivasi dan meningkatkan kesejahteraan mental seseorang. Dalam konteks manajemen keuangan dan pengelolaan diri, *self reward* yang seimbang dan terencana juga dapat membantu seseorang untuk mengelola stres, mencegah kelelahan, dan meningkatkan produktivitas. Namun, penting untuk menjaga keseimbangan dalam *self reward* agar tidak berdampak negatif pada keuangan atau kesehatan pribadi.

Dengan kurangnya informasi terkait *Self Reward* dan penataan keuangan yang kurang maka terciptalah sebuah solusi dengan dirancangnya media informasi berbasis *microsite* yang membahas lebih dalam tentang konsep dari *Self Reward* serta bagaimana cara mengatur keuangan dengan baik dan bijak. Dengan dibuatnya perancangan media informasi ini, diharapkan perancangan dapat menjadi acuan mahasiswa DKV yang akan menjalani Tugas akhir. Pemilihan topik serta pengambilan data diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan menempuh studi yang berkaitan.

#### **5.2 Saran**

Dalam perancangan media informasi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa poin-poin yang dapat diperbaiki atau diperkuat dalam perancangan kedepannya.

1. Pengumpulan data harus dikumpulkan secara sangat matang dan harus sangat efektif
2. Penentuan strategi penyampaian pesan harus di rancang sebaik mungkin agar pesan yang ingin di sampaikan bisa mudah untuk dimengerti kepada target audiens.
3. Harus lebih konsisten dalam perancangan desain pada media informasi yang penulis rancang.
4. *Approval* dari *brand mandatory* untuk memvalidasi informasi yang penulis sebarakan kepada target audiens.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA