

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai *gimmick marketing* pada *channel YouTube* Windah Basudara dapat diberikan kesimpulan dengan indikator *gimmick* sebagai berikut:

1. *Unexpected*: Windah Basudara berhasil menciptakan momen-momen tak terduga yang menarik perhatian penonton. Penggunaan elemen kejutan dalam kontennya membuat penonton terus tertarik untuk menantikan video berikutnya.
2. *Creativity and innovative*: Kreativitas dan inovasi Windah Basudara terlihat dalam variasi konten yang disajikan, mulai dari *live streaming*, ulasan *game*, hingga kolaborasi dengan kreator lainnya. Pendekatan inovatif ini memberikan pengalaman baru bagi penonton.
3. *Drastic*: Beberapa konten Windah Basudara menampilkan tindakan drastis yang tidak biasa dilakukan oleh *Youtuber* lainnya, seperti tantangan ekstrem atau reaksi berlebihan terhadap permainan. Hal ini menambah daya tarik dan membedakan *channel*nya dari yang lain.
4. *Humorous*: Gaya humor Windah Basudara yang khas dan natural menjadi salah satu daya tarik utama *channel*nya. Candaan dan lelucon yang disampaikan membuat penonton merasa terhibur dan lebih terikat secara emosional.
5. *Simplicity*: Kesederhanaan dalam penyajian konten, tanpa terlalu banyak efek atau produksi yang rumit, membuat *channel* ini mudah diakses dan dinikmati oleh berbagai kalangan. Pendekatan yang sederhana namun efektif ini menunjukkan bahwa kesederhanaan dapat menjadi kunci sukses.

6. *One Shot Game*: Beberapa konten Windah Basudara memanfaatkan konsep "one shot game," di mana permainan diselesaikan dalam satu sesi. Pendekatan ini memberikan kepuasan instan kepada penonton dan meningkatkan engagement.
7. *Low Cost*: Strategi *gimmick marketing* Windah Basudara sebagian besar tidak memerlukan biaya produksi yang tinggi. Penggunaan peralatan sederhana dan kreativitas konten memungkinkan untuk memaksimalkan keuntungan dengan biaya yang minimal.
8. *Goodwill and Customer Benefit*: Windah Basudara menunjukkan kepedulian terhadap penontonnya dengan sering berinteraksi melalui *live chat*, memberikan giveaway, dan merespons komentar. Hal ini menciptakan rasa kebersamaan dan penghargaan yang tinggi dari penonton, meningkatkan loyalitas dan kepuasan mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, maka peneliti memberikan saran sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi akademis, peneliti berharap skripsi ini bisa menjadi referensi bagi penelitian baru dan menambah wawasan serta pengetahuan selanjutnya sebagai referensi penelitian dengan judul serupa. Peneliti berharap dengan adanya skripsi ini dapat menghasilkan karya-karya tulis ilmiah yang baru lainnya.
- b. Kepada Windah Basudara, diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan penggunaan *gimmick* ketika *live streaming*. Bisa berkolaborasi dengan *YouTuber* lain, dan mengadakan event atau kegiatan yang menarik untuk acara penonton.
- c. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi, serta dapat dikembangkan lebih luas menggunakan berbagai teori menyangkut *gimmick marketing* yang dilakukan oleh *YouTuber*.