

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang ada pada bab IV dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa konten *Live Stream* yang terdapat pada akun *YouTube* Windah Basudara memiliki banyak *views* setelah Windah Basudara menggunakan unsur *Gimmick* yang diaplikasikan kedalam kontennya. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan *viewers* dari sebelum menggunakan *gimmick* dari 2 konten 5 tahun yang lalu dengan *views* 24.000 dan 17.000 penonton dan sesudah menggunakan *gimmick* dari 2 konten 1 tahun yang lalu dengan *views* 6.100.000 dan 6.500.000. Dari perbandingan tersebut terbukti selisih jumlah *views* sangatlah jauh.

Gimmick yang diperoleh dari konten *Live Stream* Windah Basudara sebanyak 6 jenis *gimmick* yaitu akting pemain, adegan *suspense*(ketegangan), *jokes*(kelucuan), ekspresi, musik ilustrasi, dan mimik. Dari kedua konten tersebut dapat ditemukan sebanyak 17 *gimmick* yang dilakukan oleh Windah Basudara. *Gimmick* yang sering kali muncul pada konten *Live Stream* tersebut adalah *Gimmick* yang termasuk dalam kategori Akting Pemain. Dengan *Gimmick* Akting Pemain yang dilakukan Windah Basudara Windah Basudara salah satunya adalah mengabsen para *viewers* sebelum *game* dimulai layaknya seorang guru/dosen mengabsen muridnya dikelas sebelum pelajaran dimulai dengan cara menyebutkan nama para *viewers* dikolom *Live Chat YouTube* Windah Basudara. Dengan jumlah *views* Windah Basudara yang fantastis saat ini otomatis juga mempengaruhi penghasilan dari *Google Adsense* yang sangat besar.

5.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil analisis pada konten *Live Stream* di *Channel YouTube* Windah Basudara, peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperdalam penelitiannya dengan meneliti bagian-bagian lain yang dapat menarik jumlah *viewers* selain *gimmick* didalam konten *live stream* Windah Basudara ini.
2. Melihat perkembangan pengguna *YouTube* yang semakin banyak maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa meneliti lebih dalam pada jenis-jenis *gimmick* menurut berbagai ahli yang sesuai dengan penelitian.
3. Bagi masyarakat diharapkan dapat memilah hal yang baik dan buruk dari hal-hal yang disajikan oleh *YouTube*. Jika hal itu positif bisa diambil untuk ditiru dan jika hal itu negative sebaiknya tidak diikuti.
4. Bagi orangtua diharapkan dapat memberikan batasan anaknya untuk menggunakan *gadget*. Karena pengaruh *gadget* di masa kini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak.
5. Bagi para penonton atau *viewers* diharapkan lebih bisa mengfilter bahwa *gimmick* adalah suatu hal yang dibutuhkan untuk hiburan saja dan tidak menganggap itu hal yang nyata atau serius.