

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Peluncuran program afiliasi YouTube Shopping yang berkolaborasi dengan *e-commerce* Shopee membuka peluang baru bagi para *creator* di Indonesia. Program ini memberikan kesempatan bagi *creator* untuk menjalin kerja sama dengan berbagai *brand*, sekaligus memperluas jangkauan dan potensi pendapatan mereka. Melalui penyelenggaraan *event* ini, *creator* dapat bertemu langsung dengan *brand-brand* potensial dan melakukan kolaborasi yang strategis. Proses *matchmaking* yang dihadirkan dalam *event* ini diharapkan mampu mempererat hubungan antara *creator* dan *brand*, sehingga menciptakan sinergi yang saling menguntungkan dalam meningkatkan pendapatan *creator*, serta mendorong pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia. Dengan adanya *event* ini dapat memperkenalkan Program afiliasi YouTube Shopping kepada *creator* dan memberikan ruang bagi *creator* untuk lebih dari sekadar menghasilkan pendapatan melalui monetisasi konten. Dengan cara ini, *creator* dapat memperluas jangkauan audiens mereka sambil menawarkan produk yang relevan dan menarik bagi subscribarnya.

Sebagai bentuk inovasi dalam meningkatkan partisipasi peserta, gamifikasi menjadi salah satu elemen dari *brand activation*. Gamifikasi ini dapat diwujudkan dalam bentuk misi menarik yang dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta secara aktif selama acara berlangsung. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengalaman peserta, tetapi juga memperkuat hubungan antara *brand* dan *creator* dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan edukatif seperti *workshop* dan diskusi panel dirancang secara strategis untuk memberikan nilai tambah yang nyata bagi para *creator*. Dalam sesi-sesi ini, *creator* tidak hanya mendapatkan wawasan tentang YouTube Shopping, tetapi juga mempelajari cara memaksimalkan potensi platform tersebut guna mendukung strategi konten mereka. Materi yang disampaikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga praktis, sehingga dapat langsung diimplementasikan dalam aktivitas *creator*.

Dengan kombinasi gamifikasi yang *engaging* dan sesi edukasi yang relevan, acara ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman berkesan yang berdampak jangka panjang bagi para *creator*. Lebih dari sekadar acara, inisiatif ini menjadi platform kolaborasi yang memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi peluang baru dan memperkuat kehadiran mereka di dunia digital. Penyelenggaraan *event* yang terstruktur dengan baik dan berorientasi pada kebutuhan peserta dapat memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek, seperti peningkatan awareness, keterlibatan *creator*, hingga partisipasi aktif dalam program yang diluncurkan. Keberhasilan ini tercermin dari tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap berbagai aspek acara, dengan mayoritas menyatakan sangat puas terhadap pengalaman keseluruhan yang mereka dapatkan.

Secara keseluruhan, *event* ini berhasil dilaksanakan dengan jumlah kehadiran mencapai 602 peserta. Dari jumlah tersebut, sebanyak 460 peserta berhasil bergabung dalam Program Afiliasi YouTube Shopping. Angka ini dihitung berdasarkan jumlah *merchandise* yang telah dibagikan, karena *merchandise* hanya diberikan kepada *creator* yang secara resmi bergabung dalam program afiliasi selama acara berlangsung. Meskipun target kehadiran yang ditetapkan oleh YouTube adalah 1.000 peserta yang terhambat oleh perbedaan kota. namun, antusiasme yang tinggi dari para peserta, ditambah dengan lebih dari setengah jumlah peserta yang hadir telah berhasil bergabung dalam program afiliasi, membuat tim YouTube merasa puas dan sangat senang dengan hasil yang dicapai.

Selain itu, sebanyak 350 *creator* berhasil menjalin kerja sama dengan *brand* melalui proses *matchmaking* yang difasilitasi selama acara. Keberhasilan ini menunjukkan efektivitas strategi yang diterapkan dalam menarik minat *creator* untuk bergabung dengan program, sekaligus mencerminkan antusiasme peserta terhadap peluang yang ditawarkan melalui Program Afiliasi YouTube Shopping. Selain itu, capaian ini juga menjadi tolak ukur keberhasilan acara dalam mendukung tujuan utama, yaitu meningkatkan keterlibatan kreator dan mempromosikan program afiliasi secara luas.

5.2 Saran

Setelah melaksanakan Skripsi Berbasis karya peluncuran program afiliasi YouTube Shopping, terdapat saran yang ditujukan kepada

5.2.1 Perusahaan

Perusahaan memiliki peluang besar untuk memanfaatkan potensi bisnis sebagai *event organizer*. Oleh karena itu, diharapkan perusahaan dapat menambah divisi khusus yang berfokus pada pengelolaan dan penyelenggaraan acara. Melakukan rekrut untuk karyawan khusus desain dalam membantu seluruh proses desain, seperti poster, materi konten, dan lainnya.

5.2.2 Universitas

Pada mata kuliah *Special Event*, diharapkan dapat dibuka dengan lebih banyak kelas untuk memperluas peluang mahasiswa dalam mengambil mata kuliah tersebut. Selain itu, disarankan untuk mengeksplorasi kembali mata kuliah lainnya yang relevan dan mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa di bidang manajemen acara, seperti *brand activation*.

5.2.3 Mahasiswa

Mahasiswa perlu memiliki dan mengembangkan kemampuan komunikasi yang baik karena akan sering berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai pihak, termasuk calon klien. Hal ini penting untuk memastikan tidak terjadinya kesalahpahaman dalam komunikasi. Selain itu, mahasiswa juga harus memiliki dan menerapkan *time management* yang lebih efektif selama menjalankan skripsi berbasis karya, terutama *event*. Dikarenakan banyak tanggung jawab yang mengharuskan mahasiswa pulang malam atau lembur.