BAB V. KESIMPULAN

IV.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan promosi *virtual youtuber* Cerita Tessa ini yakni tidak semua orang menyukai konten-konten yang ditawarkan oleh *virtual youtuber* itu sendiri, sehingga harus mengikuti konten-konten yang sedang tren pada *virtual youtuber*. Untuk membuat suatu video animasi pun membutuhkan biaya yang sangat besar dan waktu yang cukup lama, sehingga dibutuhkannya dukungan untuk majunya *virtual youtuber* khususnya di Indonesia.

Konten dan visualisasi yang dihasilkan akan semakin membaik dan menjadi contoh untuk *virtual youtuber* yang akan datang. Dengan adanya dukungan serta saran dari banyak pihak, adanya *virtual youtuber* ini maka akan sangat dapat membantu untuk dapat juga mengenalkan budaya-budaya yang ada khususnya di Indonesia. Sehingga nantinya *virtual youtuber* dapat bersaing dengan *youtuber* negara lainnya dan juga dapat lebih mengenalkan kebudayaan Indonesia pada kanca dunia.

IV.2 Saran

Virtual youtuber yang ada di Indonesia saat ini terlalu mengikuti gaya visualisasi seperti anime atau kartun-kartun dari Jepang, sehingga kurang mempresentasikan *virtual youtuber* dari negaranya masing-masing. Seharusnya, *virtual youtuber* dapat membuat visualisasinya sendiri tanpa mengikuti visualisasi yang ada, sehingga para penonton akan lebih tertarik ketika melihat *virtual youtuber* yang memiliki gaya visualisasinya sendiri. Para *virtual youtuber* pun diharapkan untuk meningkatkan konten-konten tentang mengenalkan budaya khususnya di Indonesia, tidak hanya melalui pakaian, tetapi misalnya dari logat yang digunakan hingga acara-acara kebudayaan yang ada di Indonesia agar tidak hanya menarik untuk masyarakat Indonesia saja tetapi juga dapat menarik penonton dari mancanegara.