

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Industri Virtual YouTubing di Indonesia merupakan industri yang memiliki potensi yang sangat besar untuk mendongkrak perekonomian kreatif dan bahkan bisnis secara umum di Indonesia. Meskipun begitu, industri ini merupakan industri yang belum mendapatkan dukungan penuh dan memiliki banyak hambatan. Hambatan paling utama berasal dari kurangnya sumber daya, terutama teknologi, dan juga pola pikir masyarakat Indonesia itu sendiri terhadap industri Virtual YouTubing (terutama *stakeholders* bisnis dan juga pemerintah).

Jika dibandingkan dengan kinerja MNC Hololive Production yang masuk ke Indonesia, industri Virtual YouTubing di Indonesia tertinggal pada banyak aspek. Aspek-aspek tersebut berakar dari 2 hambatan utama yang telah disebutkan; mulai dari kurangnya pelibatan aktor non-2D pada *content creation* (termasuk artis-artis atau seniman papan atas Indonesia), pemanfaatan marketing oleh korporasi atau *stakeholders* bidang industri lainnya, keterlibatan pemerintah dalam mengidentifikasi industri VTubing sebagai sub-sektor ekonomi kreatif di Indonesia, serta diversifikasi produk.

Pada intinya, industri VTubing di Indonesia hanya mengalami pertumbuhan angka dengan masuknya MNC Hololive Production, namun tidak disertai dengan perkembangan yang mendalam dan meluas secara signifikan pada aspek jaringan ekonomi kreatif. Meskipun dengan masuknya MNC membawa dampak positif pada perluasan pasar industri Virtual YouTubing di Indonesia dan sekilas tidak terlihat seperti dampak negatif yang sangat besar, namun jika industri ini tidak mengalami perkembangan ke depannya, maka Indonesia akan mengalami kasus dimana industri dalam negeri akan tenggelam dan termakan oleh perusahaan multinasional yang kekuatannya dan pengaruhnya lebih besar.

Kesimpulan paling akhir adalah, menurut peneliti, dampak negatif lebih besar dibandingkan dengan dampak positif, karena dampak positif yang ada terlihat hanya dari permukaan saja, namun dampak negatifnya lebih mendalam. Hal ini karena globalisasi membuat persebaran teknologi komunikasi dan informasi menjadi tidak merata yang berpengaruh pada infrastruktur dan arus digital, serta adanya kapitalisme yang dilakukan oleh pihak yang memiliki kekuasaan (Mackay, 2004). Meskipun Hololive tidak pasti secara sadar sengaja untuk menjadi perusahaan asing yang “jahat” dan menimbulkan ketimpangan, namun karena globalisasi secara umum memang membuat ketimpangan menjadi suatu hal yang sangat rentan, apalagi jika berbicara tentang teknologi, yang dimana hal tersebut merupakan basis utama perusahaan Cover Corporation dan Hololive Production dalam beroperasi dan berinvestasi.

2. Saran

Saran praktis:

- a. Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai referensi oleh perusahaan-perusahaan VTubing di Indonesia sebagai variabel acuan untuk analisis pasar industri Virtual YouTubing dalam rangka mendorong perkembangan operasi tiap-tiap perusahaan
- b. Hasil dari penelitian ini digunakan menjadi bahan pertimbangan untuk pembentukan kebijakan yang dilakukan oleh para pemangku kepentingan baik pemerintah maupun swasta dalam sektor usaha bisnis apapun untuk lebih mengintegrasikan dan merangkul potensi yang ada dalam industri VTubing untuk mendorong sub-sektor ekonomi kreatif lainnya ataupun sektor usaha bisnis secara umum

Saran akademis:

- a. Hasil dari penelitian ini dijadikan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam topik yang sama dalam rangka melengkapi hal-hal yang tidak teranalisis karena kurangnya waktu, bahan referensi, wawancara, dan juga kekurangan yang sudah pasti timbul karena

industri yang terus mengalami pertumbuhan seiring berjalannya waktu

- b. Hasil dari penelitian ini digunakan untuk memformulasi ilmu pengetahuan dalam bidang terkait agar tercipta teori dan spesialisasi yang baru sebagai upaya untuk memproduksi sumber daya manusia dan para ahli yang dapat menaikkan efektivitas serta efisiensi operasi industri Virtual YouTubing di Indonesia