

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Temuan pada penelitian ini berhasil menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan, terkait pengalaman penggemar *Hallyu* di Indonesia, khususnya *K-Pop* dan *K-Drama* dalam berwisata ke destinasi terkait *Hallyu* di Korea Selatan. Penelitian ini menggali tiga hal terkait pengalaman berwisata, yakni motivasi, kesan, dan kepuasan berwisata.

K-Drama atau *K-Pop* berhasil membentuk kesan pertama terhadap Korea Selatan dan memotivasi partisipan mereka tertarik untuk berwisata ke Korea Selatan. Menurut partisipan, *K-Drama* dan *K-Pop* berhasil menampilkan keindahan dan keunikan Korea Selatan dari segi alam, hingga budaya sehingga mereka termotivasi untuk berkunjung untuk merasakan pengalaman dan suasananya secara langsung. Ketertarikan partisipan terhadap *K-Pop* dan *K-Drama* membuat partisipan tidak merasa ragu untuk berwisata ke Korea Selatan walaupun sempat mendengar beberapa isu negatif ke Korea Selatan. Menurut partisipan isu-isu negatif tersebut tidak dapat digeneralisir, sehingga lebih baik dijadikan pembelajaran supaya lebih waspada sehingga penting untuk diketahui.

Saat mengunjungi destinasi terkait *K-Pop* *K-Drama* yang dilakukan saat berwisata oleh partisipan adalah mengunjungi tempat-tempat terkait *Hallyu*, seperti konser *K-Pop*, kantor agensi selebritas, tempat atau kafe yang direkomendasikan oleh selebritas, hingga lokasi syuting drama. Biasanya mereka di sana akan mengabadikan momen, membeli *merchandise*, dan menikmati suasana. Kesan yang dirasakan partisipan saat melakukan hal tersebut adalah mereka senang karena perjalanan wisatanya seperti mimpi yang menjadi nyata. *K-Pop* dan *K-Drama* seolah-olah meromantisasi tempat-tempat indah di Korea Selatan sehingga saat partisipan berkunjung, mereka merasakan sebuah perasaan spesial dengan tempat tersebut karena mengingatkan dengan *K-Pop* dan *K-Drama*

yang mereka sukai. Saat mengunjungi destinasi terkait *Hallyu*, partisipan bukan hanya ingin meniru idolanya, melainkan juga ingin merasakan hal-hal khas Korea Selatan yang berbeda dengan Indonesia. Walaupun demikian, beberapa partisipan mengungkapkan saat mengunjungi tempat-tempat terkait mereka merasakan ikatan dengan *K-Pop* atau *K-Drama* seperti ingin mengetahui apa yang dilihat atau dirasakan idolanya, ingin mengingat adegan di suatu drama, hingga berharap dapat bertemu dengan idolanya.

Secara keseluruhan, partisipan merasa puas dalam berwisata ke Korea Selatan. Partisipan menilai Korea Selatan sebagai negara yang ramah untuk turis, nyaman, mudah secara mobilitas, serta aman. Kepuasan setelah berwisata membuat kecintaan partisipan terhadap budaya *Hallyu* dan Korea Selatan semakin dalam. Hal ini membuat mereka menjadi tertarik untuk belajar bahasa Korea Selatan, dan mulai mengikuti perkembangan mengenai Korea Selatan. Dengan pengetahuan barunya dan pengalaman wisata sebelumnya, mereka ingin mengunjungi Korea Selatan lagi supaya dapat mengeksplor tempat-tempat baru yang mereka ketahui. Akan tetapi mereka mengungkapkan mereka hanya ingin berwisata untuk melepaskan penat saja di Korea Selatan, bukan untuk bergabung dengan masyarakat Korea Selatan secara lebih jauh. Hal tersebut dikarenakan adanya isu-isu di tengah masyarakat yang turut mereka alami seperti masyarakat yang cenderung rasis, individualis, tekanan yang tinggi saat bekerja, fenomena *cult* dan lain sebagainya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini lebih berfokus kepada pengalaman wisata penggemar *K-Pop* dan *K-Drama* secara umum saat mengunjungi Korea Selatan dengan studi fenomenologi. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya dapat berfokus dengan studi fenomenologi mengenai pengalaman wisata yang berfokus pada suatu fandom untuk melihat bagaimana preferensi mereka saat berwisata, atau penelitian untuk membandingkan pengalaman wisata secara langsung dengan

Virtual Reality (VR) sebagai salah satu sektor media yang tengah naik daun. Tujuan penelitian tersebut dapat memperoleh wawasan terhadap untuk membangun industri *Virtual Reality* (VR)

5.2.2 Saran Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan evaluasi bagi institusi terkait pembuat kebijakan di bidang pariwisata Korea Selatan seperti Korean Tourism Indonesia, Korean Cultural Center Indonesia supaya dapat memahami preferensi turis penggemar *K-Pop* dan *K-Drama* di Indonesia saat berwisata Korea Selatan supaya dapat memaksimalkan pembentukan kebijakan, strategi kerja sama, komunikasi dan promosi untuk pengembangan sektor pariwisata dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan yang hendak ke Korea Selatan.

Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi calon wisatawan yang ingin mengunjungi Korea Selatan supaya persiapan wisata bisa lebih matang untuk meningkatkan pengalaman wisata.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat non-partisipan karena keterbatasan waktu antara peneliti dan partisipan, sehingga akan sangat memungkinkan untuk ada kekurangan terhadap detail. Selain itu penelitian ini kurang berfokus secara spesifik kepada latar belakang partisipan seperti penghasilan atau profesi, yang kemungkinan dapat mempengaruhi hasil penelitian karena pengalaman sendiri bersifat subjektif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A