BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi tentang Pengaruh Citra *Event* terhadap Minat Kunjungan Ulang Pengunjung pada *Event* Jong Batak's Arts Festival, dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat empat dimensi Citra *Event* yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Kunjungan Ulang, yaitu Kualitas Program Seni dan Atraksi (X1), Suasana dan Atmosfer *Event* (X2), Nilai Budaya dan Keunikan *Event* (X3), serta Fasilitas dan Kenyamanan *Venue* (X5). Sementara itu, Kualitas Pelayanan Panitia (X4) dan Aksesibilitas dan Lokasi Acara (X6) tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Kunjungan Ulang. Dari keenam dimensi tersebut, Suasana dan Atmosfer *Event* memiliki koefisien regresi paling besar, yaitu 0,897, sehingga menjadi dimensi dengan pengaruh paling kuat dalam model penelitian.

Secara simultan, seluruh dimensi Citra *Event*, yaitu Kualitas Program Seni dan Atraksi, Suasana dan Atmosfer *Event*, Nilai Budaya dan Keunikan *Event*, Kualitas Pelayanan Panitia, Fasilitas dan Kenyamanan *Venue*, serta Aksesibilitas dan Lokasi Acara, berpengaruh signifikan terhadap Minat Kunjungan Ulang pengunjung Jong Batak's Arts Festival. Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai *Adjusted* R Square sebesar 0,616, yang berarti bahwa Citra *Event* dapat menjelaskan 61,6% variasi dalam Minat Kunjungan Ulang, sedangkan 38,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang dianalisis. Dengan demikian, Citra *Event* secara keseluruhan merupakan salah satu faktor yang berperan dalam membentuk Minat Kunjungan Ulang pengunjung Jong Batak's Arts Festival.

6.2 Saran

6.2.1 Saran Bagi Penyelenggara

Berdasarkan temuan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Rumah Karya Indonesia selaku penyelenggara Jong Batak's Arts Festival:

1. Suasana dan Atmosfer *Event* (X2) memberikan dampak paling signifikan, penyelenggara dianjurkan untuk memfokuskan penguatan elemen ini di setiap edisi, contohnya dengan konsistensi dekorasi khas Batak, pengaturan

pencahayaan panggung, serta musik latar di berbagai tempat, supaya suasana budaya semakin terasa mendalam bagi para pengunjung.

2. Kualitas Program Seni dan Atraksi (X1) dan Nilai Budaya dan Keunikan *Event* (X3) harus terus dipelihara dan ditingkatkan, contohnya dengan memperkuat cerita budaya dalam program seperti Semai dan Matarasa, serta mengikutsertakan lebih banyak maestro dan tokoh budaya Batak sebagai kurator maupun pengisi acara.
3. Fasilitas dan Kenyamanan *Venue* (X5) harus terus diperbaiki, terutama dalam hal kebersihan, ketersediaan tempat duduk, dan zona istirahat, mengingat lama pelaksanaan Festival Seni Jong Batak yang cukup lama.
4. Walaupun Kualitas Pelayanan Panitia (X4) dan Aksesibilitas dan Lokasi Acara (X6) tidak menunjukkan signifikansi dalam kajian ini, kedua faktor tersebut tetap dianjurkan untuk dipertahankan sebagai elemen pendukung pengalaman pengunjung secara keseluruhan. Kualitas layanan panitia menjadi tolok ukur minimum yang jika buruk, dapat mengurangi ketertarikan untuk berkunjung kembali. Aksesibilitas serta lokasi acara tetap penting untuk diperhatikan, terutama jika Rumah Karya Indonesia berniat memperluas jangkauan pengunjung ke segmen baru dari luar Kota Medan di masa mendatang.

6.2.2 Saran Akademis

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti topik serupa, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Menambahkan variabel lain seperti Kepuasan Pengunjung (*visitor satisfaction*) sebagai variabel mediasi antara Citra *Event* dan Minat Kunjungan Ulang, mengingat 38,4% variasi Minat Kunjungan Ulang pada penelitian ini belum dijelaskan oleh keenam variabel Citra *Event* yang diteliti.
2. Melakukan penelitian lanjutan dengan metode kualitatif untuk mendalami lebih jauh faktor-faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh signifikan Kualitas Pelayanan Panitia terhadap Minat Kunjungan Ulang.
3. Melakukan studi perbandingan (*comparative study*) dengan *event* budaya berbasis komunitas sejenis di kota lain, untuk menguji sejauh mana temuan penelitian ini dapat digeneralisasikan pada konteks *event* budaya yang lebih luas.