

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil dari analisis SWOT mulai dari perhitungan total skor dari tiap indikator SWOT pada Tari Bedana dan Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata pada dimensi cipta, rasa, dan karsa dapat dilihat pada matriks IFAS dan matriks EFAS nya dengan nilai sebagai berikut; Faktor Internal yaitu kekuatan dengan total skor **1,88** dan kelemahan dengan total skor **1,11**. Sementara faktor eksternal yaitu peluang dengan total skor **1,99** dan ancaman dengan total skor **1,16** pada Tari Bedana dalam menjadikannya *flashmob dance* sebagai atraksi wisata, kemudian untuk Tari Cang-Cang yang dijadikan *flashmob dance* sebagai atraksi wisata pada faktor internal yaitu kekuatan mendapat skor total **1,88** dan kelemahan dengan total skor **1,11**. Sementara itu untuk faktor eksternalnya yaitu peluang dengan total skor **1,99** dan ancaman dengan total skor **1,16**.
- b. Sehingga, dari hasil pemetaan posisi potensi Tari Bedana dan potensi Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata, maka dalam diagram analisis SWOT yakni dengan cara mengurangi total skor dari faktor internal masing-masing yaitu kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) dari Tari Bedana yang dijadikan *flashmob dance* (**1,88 – 1,11**) mendapatkan hasil **0,77** sementara faktor eksternal Tari Bedana menjadi *flashmob dance* yaitu peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) (**1,99 – 1,16**) memperoleh hasil **0,83**. Sehingga diketahui titik potong keduanya adalah **0,77** dan **0,83**. Hasil ini menunjukkan bahwa posisi dari potensi Tari Bedana menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata terdapat pada **Kuadran I**.

- c. Sementara untuk hasil pemetaan posisi potensi Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata, sehingga dalam diagram analisis SWOT dengan cara yang sama yaitu mengurangi total skor dari faktor internal berupa kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) dari Tari Cang-Cang yang dijadikan *flashmob dance* (**1,88 – 1,11**) mendapatkan hasil **0,77** sementara faktor eksternal Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* yaitu peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) (**1,99 – 1,16**) memperoleh hasil **0,83**. Sehingga diketahui titik potong keduanya adalah **0,77** dan **0,83**. Hasil ini menunjukkan bahwa posisi dari potensi Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata juga terdapat pada **Kuadran I**. Dengan demikian, strategi yang dapat digunakan untuk dapat mendukung kebijakan yang agresif (*growth oriented strategy*) yaitu dengan memanfaatkan kekuatan yang ada dalam menghadapi peluang yang terdapat pada dimensi cipta, rasa, dan karsa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran dari hasil pemetaan potensi Tari Bedana dan Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata yang berada pada **Kuadran I**. Pada **Kuadran I** diagram matriks *grand strategy* di bab sebelumnya menunjukkan bahwa mendukung kebijakan yang agresif (*growth oriented strategy*) yakni dengan memanfaatkan kekuatan yang ada untuk menghadapi peluang yang terdapat pada dimensi cipta, rasa, dan karsa dengan pilihan potensi yang digunakan adalah **S-O**. Maka dari itu saran yang dapat penulis berikan sebagai potensi dari Tari Bedana dan Tari Cang-Cang menjadi *flashmob dance* sebagai atraksi wisata meliputi dimensi cipta, rasa, dan karsa disusun dibawah ini:

- a. Cipta :** Tari Bedana dan Tari Cang-Cang dalam bentuk *flashmob dance* perlu dipertunjukkan dalam sebuah *event* besar agar semakin dikenal oleh wisatawan. Kerjasama antara Dinas Pariwisata Provinsi maupun daerah dengan para penari dalam menjadikan Tari Bedana dan Tari Cang-Cang

sebagai *flashmob dance* serta menentukan sebuah spot untuk mempertunjukkan tarian tersebut.

- b. Rasa :** Gerakan dari Tari Bedana dan Tari Cang-Cang mencirikan aktivitas serta perilaku masyarakat setempat sehingga dengan diadakannya *flashmob dance* dapat menarik minat wisatawan yang berkunjung untuk dapat melihat kesenian daerah yang unik dari Provinsi Sumatera Selatan.
- c. Karsa:** Menampilkan Tari Bedana dan Tari Cang-Cang yang dijadikan *flashmob dance* dalam sebuah festival seni atau festival tari.

Kemudian, saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu cara mempromosikan atau mensosialisasikan Tari Bedana dan Tari Cang-Cang Menjadi *Flashmob Dance* Sebagai Atraksi Wisata.