

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam bab ini peneliti menguraikan dan memberikan beberapa kesimpulan yang berhubungan dengan hasil penelitian yang berjudul “Komparasi Pengaruh Pop Culture Musik Korea dan Jepang Terhadap Mahasiswa di Jakarta”.

1. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian pada model EPIC secara keseluruhan, J-Pop memperoleh skor tertinggi pada dua dimensi utama, yaitu *Empathy* (3,91) dan *Communication* (3,86), menunjukkan bahwa responden merasa lebih tersentuh secara emosional dan lebih memahami pesan yang disampaikan dalam musik J-Pop. K-Pop unggul dalam dimensi *Persuasion* dengan skor (3,68), menandakan bahwa musik K-Pop dianggap lebih mampu memengaruhi minat atau ketertarikan audiens. Kategori yang mendengarkan keduanya unggul dalam dimensi *Impact* dengan nilai tertinggi yaitu (3,49), mengindikasikan bahwa kombinasi K-Pop dan J-Pop lebih berdampak terhadap persepsi responden. J-Pop sedikit lebih unggul dalam aspek afeksi dan pemahaman pesan, sedangkan K-Pop menonjol dalam hal persuasi. Ketiga kategori menunjukkan skor yang berada dalam rentang “Positif” berdasarkan skala interpretasi 1,00–5,00. Meskipun masing-masing *genre* memiliki keunggulan tersendiri,

2. Berdasarkan tabel MANOVA, nilai Trace Pillai = 0.225 menunjukkan adanya efek moderat, karena nilai mendekati 0.2–0.3 umumnya dianggap sedang. Hasil nilai 0.783 menunjukkan adanya perbedaan secara sedang. Untuk nilai ANOVA, pernyataan dimensi yang paling signifikan adalah dimensi *communication* (0.093), disusul *persuasion* (0.108), *Impact* (0.271), dan *Empathy* (0.377). Hal ini menunjukkan bahwa dimensi *communication* memiliki hubungan paling kuat.

5.2 Saran

Hasil penelitian yang berjudul “Komparasi Pengaruh Pop Culture Musik Korea dan Jepang Terhadap Mahasiswa di Jakarta”. Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Ciptakan kolaborasi *cross-genre* yang lebih intensif karena kombinasi dua *genre* berdampak besar, kolaborasi lintas budaya (misalnya *featuring* artis J-Pop & K-Pop) bisa memperluas *impression* dan meningkatkan dampak emosional.
2. Perkuat keterlibatan penggemar melalui media sosial dan *offline events*, Seperti terbukti dari studi *fandom*, kombinasi *online & offline* meningkatkan pengalaman emosional dan loyalitas penggemar.
3. Menjadikan musik sebagai upaya pengenalan budaya Indonesia terhadap dunia. Melihat keberhasilan Korea dan Jepang dalam memengaruhi dunia melalui musik (*soft power*), Indonesia perlu menjadikan musik sebagai pemanfaatan media serupa. Peluang tersebut dapat mengembangkan strategi yang memperkuat identitas nasional melalui musik kontemporer bernuansa lokal, seperti pop Sunda, dangdut, *Javanese trap*, dan sebagainya.
4. Mendorong apresiasi musik lokal yang berbasis emosi dan budaya. Masyarakat dan musisi perlu mengembangkan musik Indonesia yang mengandung narasi emosional kuat dan berakar pada budaya lokal sehingga mampu bersaing secara afektif dengan musik Jepang dan Korea. Pemerintah dapat memberi dukungan melalui program kreatif seperti pendanaan musik bertema budaya Nusantara.
5. Sebagai masukan untuk peneliti kedepannya, sebaiknya jumlah responden disetiap kategori berjumlah sama dengan sebanyak mungkin untuk hasil penelitian yang lebih maksimal.