

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan interpretasi data pada bab sebelumnya, maka penulis memaparkan kesimpulan dari keseluruhan penulisan. Maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Alasan penarik terjadinya hiperrealitas swafoto ala luar negeri di Instagram adalah postingan foto dengan spot Instagramable, pengaruh lingkungan perteman, maraknya pembangunan obyek wisata swafoto, serta dikarenakan wisatawan memiliki hobi jalan-jalan. Unggahan foto Instagramable di Instagram merupakan faktor utama yang mempengaruhi pengguna Instagram untuk tertarik berwisata. Selanjutnya adalah pengaruh teman sebaya menjadi factor kedua yang mempengaruhi informan untuk melakukan kegiatan berwisata. Dengan memperoleh informasi wisata melalui Instagram, para wisatawan biasanya datang berkunjung tidak sendiri, mereka akan mengajak untuk berwisata. Maraknya pembangunan obyek wisata swafoto mulai tahun 2018 hingga sekarang, menjadi faktor selanjutnya yang menarik wisatawan untuk berwisata. Serta wisatawan mengakui tertarik berwisata dikarenakan mereka sendiri memiliki kegemaran atau hobi *travelling*.
2. Bentuk-bentuk hiperrealitas swafoto ala luar negeri yang dilakukan oleh wisatawan di antaranya ialah mengkonsumsi tanda, pengunjung yang datang berwisata cenderung hanya untuk berswafoto dan mengunggahnya di Instagram untuk mendapatkan pengakuan. Bentuk hiperrealitas selanjutnya

ialah peningkatan pengetahuan estetika dalam menggunakan Instagram, di mana sebelum mengunggah fotonya ke Instagram, pengguna akan terlebih dahulu mengedit foto tersebut agar terlihat lebih *esthetic*, serta menambahkan *caption* berupa kata-kata mutiara, puitis, bahasa asing, motivasi, galau dan sebagainya untuk menambah kesan *esthetic* pada foto tersebut. Konsekuensi hiperrealitas adalah budaya konsumen berupa kecanduan mengunjungi spot foto Instagramable, berkunjung lebih dari satu kali serta berwisata sebagai gaya hidup, berwisata bukan lagi untuk mengonsumsi fungsi dan makna, namun untuk mengonsumsi simbol-simbol.

3. Proses terjadinya hiperrealitas tidak bisa lepas dari simulakra dan simulasi yang menciptakannya. Dalam penelitian ini, simulakra merupakan obyek wisata yang menyediakan spot foto Instagramable ala luar negeri, sedangkan simulasinya ialah unggahan foto yang diambil di lokasi tersebut diestetikasi sedemikian rupa sehingga membentuk suatu *image* (citra) palsu kemudian diunggah pada Instagram untuk mendapatkan pengakuan dari pengguna Instagram lainnya, hal inilah yang disebut oleh Baudrillard sebagai salah satu bagian dari hiperrealitas; kondisi membaurnya dunia realitas dengan nonrealitas (fantasi, imajinasi dll), dikarenakan peran teknologi dalam mendekonstruksi batas-batas ini.

## 4.2 Saran

Dari hasil penulisan, penulis dapat memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Untuk mahasiswa Jurusan Sosiologi agar melanjutkan penelitian ini lebih lanjut terkait dengan topik-topik fenomena hiperrealitas media sosial dalam berbagai aspek kehidupan.
2. Untuk wisatawan agar mulai berwisata dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan seperti *refreshing*, menambah pengetahuan dan pengalaman baru, dari pada hanya sekedar untuk mengkonsumsi simbol-simbol semu yang tidak ada akhirnya.
3. Untuk pengelola tempat wisata agar mulai mengembangkan obyek wisata yang tidak hanya dikarenakan tengah viral, sehingga menciptakan beberapa obyek wisata duplikat yang seragam di beberapa daerah di Indonesia. Pembangunan wisata juga harus memperhatikan dampaknya, keunikannya dan manfaatnya dikemudian hari bagi pengunjung terutama generasi milenial dan generasi Z. Mengangkat unsur-unsur kearifan lokal dalam pembangunan wisata merupakan salah satu solusi yang baik, sebagai bentuk representasi yang khas serta sekaligus melestarikan dan mengenalkan kepada anak-anak muda tentang kebudayaan Kerinci, sehingga memunculkan rasa bangga akan identitas lokal yang dimilikinya.

