

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini penulis akan memaparkan hasil kesimpulan-kesimpulan dari hasil temuan oleh penulis setelah dilakukannya penelitian. Kesimpulan tersebut merupakan hasil dari penafsiran dan analisis yang telah dilakukan berdasarkan sumber dan fakta yang terjadi, yakni tentang “*Korean Wave (Hallyu)* dalam Perkembangan Industri Kreatif Korea Selatan pada tahun 2012-2022” yang diangkat dari rumusan masalah. Sedangkan rekomendasi yang ditulis dalam bab ini ditunjukkan untuk memberikan masukan-masukan dari penulis kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini, khususnya kepada penulis selanjutnya yang akan membahas penelitian serupa.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dari pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dari keseluruhan pembahasan hingga rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bab I, penulis menarik kesimpulan bahwasannya kemunculan industri kreatif Korea Selatan dilatarbelakangi oleh munculnya kesadaran akan diversifikasi ekonomi pada pertengahan tahun 1990an, dimana saat itu muncul sebuah pemikiran untuk mencari peluang ekonomi baru diluar sektor manufaktur yang berkembang cukup pesat saat itu. Perkembangan industri kreatif diperkuat ketika terjadi krisis moneter yang melanda Korea Selatan pada tahun 1997 hingga untuk sementara waktu perekonomian negara sempat menurun. Korea Selatan dengan idenya untuk mengembangkan industri kreatif dimulai dengan memperbaiki konten-konten media hiburan dalam negeri dan juga pemerintah sebagai pemegang kekuasaan tinggi negara meminimalisir adanya larangan yang dapat menghambat perkembangan industri kreatif. Industri kreatif Korea Selatan yang berkaitan erat dengan budaya populer berupaya keras untuk membagikan kebudayaan dalam negeri agar dapat tersebar di mancanegara. Adapun pada saat itu konten budaya yang berhasil disebarluaskan antara lain musik dan serial drama televisi. Tayangan program televisi Korea Selatan pada mulanya dijual dengan harga yang sangat murah dibandingkan dengan negara-negara penghasil konten hiburan lainnya karena saat itu negara berada dalam krisis dalam beberapa waktu, sehingga

dapat dikatakan bahwa konten awalan pembuka gelombang *Hallyu* adalah serial drama dan masa ini dikenal dengan era *Hallyu* 1.0.

Korean Wave (Hallyu) sejak tahun 2012 hingga 2022 telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dimana fenomena ini berhasil menyebarluaskan pengaruhnya hingga kawasan Eropa dan Amerika, dimana pada fase sebelumnya fenomena ini hanya mempengaruhi kawasan Asia saja. Adanya keberadaan media sosial mempermudah para fans, khususnya yang ada di mancanegara untuk mencari tahu informasi apa saja yang mutakhir terkait dengan *Hallyu*. Sebagai budaya pop Korea, *Hallyu* memiliki permintaan yang tinggi sepanjang masa, melalui berbagai konten kebudayaan seperti serial drama televisi (*K-Drama*), musik pop dan film beragam genre (*K-Pop*) dan (*K-Movie*) secara perlahan mendominasi konten hiburan di seluruh dunia. Saat kita hidup di dunia yang terglobalisasi secara digital, *Hallyu* telah diberikan ekosistem terbaik untuk berkembang. Keberlanjutan dari peranan media sosial dalam membagikan informasi terkait hal-hal sehubungan dengan *Hallyu* ditandai dengan kemunculan *Platform* media digital *over-the-top* (OTT) menjadi pemain utama dalam membina gelombang baru *Hallyu* hingga pada tahun 2022 dan saat ini. Peningkatan industri kreatif Korea Selatan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang seiring dengan perkebangan zamannya. Khususnya pada masa pandemic COVID-19 pada tahun 2020 digitalisasi *Hallyu* merupakan sebuah langkah yang penting dalam memberdayakan konten Korea Selatan sekaligus menghibur masyarakat seluruh dunia melalui *Hallyu* di tengah pembatasan aktivitas di luar rumah.

Respon industri kreatif Korea Selatan dalam perkembangan *Hallyu* secara global dalam penelitian ini dapat dilihat dari respon pemerintah Korea Selatan yang mengusung kebijakan-kebijakan pendukung kebudayaan dan implementasinya dalam melindungi *Hallyu* dan arah gerak konten yang diciptakan oleh industri kreatif Korea Selatan. Dimulai pada masa pemerintahan Park Geun-hye (2012-2017) kebudayaan dan wacana tentang ekonomi - industri kreatif menjadi salah satu kebijakan utama negara dalam mengembangkan potensi *Hallyu* sekaligus meningkatkan pendapatan dari adanya kebudayaan tersebut. Dalam pelaksanaannya presiden mendirikan komite *Presidential Committee for Cultural Enrichment* (PCCE) yang bekerjasama dengan seniman budaya terkait untuk

merancang kebijakan budaya yang relevan serta membentuk Kementerian Ilmu Pengetahuan, ICT dan Perencanaan Masa Depan (MSIP) dalam upaya merealisasikan rencana aksi pemerintah dalam mengadopsi ekonomi kreatif, serta melakukan pertukaran budaya dengan mendirikan berbagai lembaga kebudayaan di negara-negara yang telah menjadi pasar utama bagi perkembangan *Hallyu*, salah satunya Indonesia. Memasuki masa pemerintahan selanjutnya, yakni Moon Jae-in (2017-2022) terjadi serangkaian permasalahan antara Korea Selatan dan negara-negara lainnya yang secara langsung mempengaruhi kebudayaan Korea Selatan akibat konflik luar negeri (Penerapan THAAD), ekonomi (Boikot *Hallyu* di Tiongkok) dan juga kemunculan pandemi COVID-19 pada awal tahun 2020 yang menghambat seluruh aktivitas masyarakat dan secara langsung berdampak pada proses produksi - distribusi *Hallyu* secara global. Menghadapi berbagai krisis pemerintahan Moon hadir dengan strategi antisipatif dengan melakukan diplomasi kebudayaan dengan berbagai wilayah negara dunia khususnya Asia Tenggara dan Amerika Serikat.

Pengaruh *Korean wave (Hallyu)* terhadap industri kreatif Korea Selatan secara langsung membawa perubahan besar terhadap industri-industri yang khususnya bergerak dalam bidang kebudayaan dan kreativitas. Dengan munculnya minat terhadap ekonomi budaya dan industri budaya serta kreatif atau *cultural and creative industries* (CCI) secara langsung berhubungan dengan pembangunan lokal dan regional. Industri kreatif telah bergerak selama dua dekade terakhir mempengaruhi pandangan terhadap kebijakan promosi industri budaya dan kreatif dalam negeri yang akhirnya memperkenalkan skema *cluster* industri budaya dan kreatif di masa pemerintahan Lee Myung-bak (2008-2013). Kebijakan promosi cluster industri budaya dan kreatif lokal sengaja diterapkan terkait dengan 11 sektor yakni publisitas, komik, musik, permainan, film, animasi, *broadcasting*, periklanan, karakter lisensi, informasi pengetahuan dan *content solution*. *Hallyu* sebagai fenomena global secara konsisten dapat mempertahankan eksistensinya hingga terdapat diversifikasi dalam produk kebudayaan yang dibawanya seperti produk siap pakai. Produk kecantikan, makanan, elektronik dan pariwisata merupakan keempat jenis produk yang menjadi populer setelah konten-konten kreatif yang

telah diciptakan sebelumnya. Dalam penelitian Muntoro (2017) popularitas produk tersebut merupakan dampak sekunder *Hallyu*.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian skripsi yang dikaji oleh penulis mengenai “*Korean Wave (Hallyu)* dalam Perkembangan Industri Kreatif Korea Selatan pada tahun 2012-2022” ini berkaitan erat dengan Sejarah kawasan Asia Timur khususnya Korea Selatan pada abad ke-21 dalam pengembangan ekonomi negara yang secara khusus memberikan pengetahuan tentang ekonomi kreatif, yang digerakkan oleh industri kreatif dan bagaimana skema ataupun strategi pemerintah Korea Selatan dalam memanfaatkan fenomena *Hallyu* yang populer secara global. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh penulis kepada para pembaca, baik akademisi dan juga masyarakat umum secara luas agar mengetahui tentang perkembangan Korea Selatan, khususnya dalam perkembangan budaya populernya. Tidak luput juga penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pengajar Sejarah di bangku SMA dalam mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas XII. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi pada pembelajaran Sejarah di Sekolah merujuk pada KD 3.2 Mengevaluasi perkembangan IPTEK dalam era globalisasi dan dampaknya bagi kehidupan manusia. *Hallyu* sebagai budaya populer yang muncul di tengah era globalisasi dan dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh IPTEK sangat relevan pada KD tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa dalam menyikapi setiap fenomena yang terjadi di dunia dan dapat diambil hal positifnya. Serta kepada peneliti selanjutnya, rekomendasi dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan peneliti menyakini masih banyak hal-hal lain yang menarik, belum terbahas secara rinci dari tulisan *Hallyu*, Industri Kreatif dan Korea Selatan itu sendiri. Seperti bagaimana *creator* mengembangkan masing-masing industri yang terintegrasi dengan industri kreatif Korea Selatan dan pertumbuhannya melalui data-data penjualan ataupun ekspor konten dalam bidangnya masing-masing.