

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyajikan beberapa kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 200 responden yaitu wisatawan yang pernah berkunjung ke Kampung Batik Giriloyo, melalui analisis deskriptif dan verifikatif, menggunakan metode regresi linier antara pengaruh Pariwisata Kreatif yang meliputi kreativitas tontonan, ruang kreatif, dan pariwisata kreatif, serta Revisit Intention:

1. Tanggapan dari wisatawan terhadap *Creative Tourism* yang terdiri dari *creative spectacles*, *creative spaces*, dan *creative tourism* berada pada kategori tinggi yang artinya bahwa pelaksanaan *Creative Tourism* berpengaruh tinggi di Kampung Batik Giriloyo. Dimensi *Creative Spaces* mendapatkan penilaian paling tinggi, hal ini dikarenakan wisatawan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang unik dari mulai pembelajaran sejarah batik Giriloyo hingga praktek membuat batik tulis sendiri. Pembelajaran mengenai hal baru yang unik merupakan salah satu faktor daya tarik yang paling penting dalam suatu destinasi.
2. Tanggapan dari wisatawan terhadap *Revisit intention* di Kampung Batik Giriloyo termasuk dalam kategori tinggi. Dimensi *past travel experience* mendapatkan penilaian tertinggi disebabkan oleh pengalaman wisatawan setelah mengunjungi Kampung Batik Giriloyo memberikan pengalaman positif.
3. Tanggapan dari wisatawan mengenai *Creative Tourism* terhadap *Revisit Intention* di Kampung Batik Giriloyo, dari tiga dimensi *Creative Tourism* ada 2 dimensi yang memiliki pengaruh signifikan yaitu *creative spectacles*, dan *creative spaces*, sedangkan *creative tourism* tidak signifikan terhadap *revisit intention* dikarenakan butuh kesabaran, kefokusannya saat membuat batik di Kampung Batik giriloyo

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan yang telah dihasilkan dari penelitian ini, maka penulis merekomendasikan mengenai pengaruh *Creative Tourism* terhadap *Revisit Intention* di Kampung Batik Giriloyo adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan *Creative Spectacles* di Kampung Batik Giriloyo maka pihak pengelola harus lebih memperhatikan wisata yang disuguhkan, karena wisatawan akan merasa cepat bosan dengan apa yang disuguhkan, sehingga wisatawan tidak mendapatkan suguhan yang baru dan enggan untuk berkunjung kembali. Maka dari itu alangkah baiknya membuat suguhan baru untuk wisatawan dan dapat di tampilkan secara terjadwal agar wisatawan tidak merasa bosan dan ingin berkunjung kembali.
2. Untuk meningkatkan *Creative Spaces* di Kampung Batik Giriloyo maka pihak pengelola harus bisa memberikan paket wisata yang menarik dan sebanding dengan jumlah uang yang wisatawan keluarkan. Dengan mengakumulasi tempat yang wisatawan inginkan dan biaya yang dikeluarkan
3. Untuk meningkatkan *Creative Tourism* di Kampung Batik Giriloyo wisatawan lebih memilih mengunjungi objek wisata lain seperti pantai, dan taman wisata lain, karena sangat jarang wisatawan ingin berwisata ke objek wisata kreatif, oleh karena itu pihak pengelola bisa memberikan sebuah area baru dan wisata baru untuk wisatawan agar dapat menarik wisatawan berkunjung ke Kampung Batik Giriloyo

Berdasarkan penelitian pada variabel *Creative Tourism* terdapat masalah pada dimensi *Creative tourism* yang tidak signifikan, maka untuk penelitian kedepannya yang harus diperhatikan adalah dimensi *creative tourism*