

Pengaruh Event Picnic Over The Hill Volume 1-3 Terhadap Keputusan Berkunjung ke Kawasan Parapuar, Labuan Bajo

Yohanes Harpin ^{a,1}, I Made Bayu Ariwangsa ^{a,2}, Putri Kusuma Sanjiwani ^{a,3}

¹yohanesharpin9@gmail.com, ²bayu_ariwangsa@unud.ac.id, ³kusumasanjiwani@unud.ac.id

^a Program Studi Sarjana Pariwisata, Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Jl. Dr. R. Goris, Denpasar, Bali 80232 Indonesia

Abstract

Labuan Bajo is a super-priority tourism destination that has undergone significant development in terms of infrastructure, tourist arrivals, and intensive promotional strategies. In response to this growth, a new tourism area named Parapuar is being developed and managed by the Badan Pelaksana Otorita Labuan Bajo Flores (BPOLBF) as part of efforts to strengthen the tourism appeal within the region. To promote this area, BPOLBF organized an open-air music and picnic event called Picnic Over The Hill (POTH), held in three consecutive volumes. This study aims to analyze whether the implementation model of POTH Volumes 1-3 significantly influences travel decisions among event attendees. A quantitative descriptive method was applied using multiple regression analysis. Data were collected from 100 respondents who had attended one of the POTH events, with variables including Festive Spirit (X_1), Uniqueness (X_2), Authenticity (X_3), Hospitality (X_4), Theming (X_5), and Symbolism (X_6), and analyzed using SPSS version 26.0 for Windows.

The F-test results ($F = 14.26 > 2.21$) indicate that all variables simultaneously have a significant effect on travel decision-making. Meanwhile, the t-test shows that four variables—Festive Spirit, Uniqueness, Hospitality, and Theming—have a partially significant influence, whereas Authenticity and Symbolism do not. These findings suggest that the POTH model successfully generates visitor interest through its vibrant atmosphere, unique experiences, quality hospitality, and engaging themes. However, improvements are still needed in authenticity and symbolic elements. Overall, the event has proven effective in enhancing visitor engagement and plays a strategic role in shaping the image of Parapuar as a developing tourism destination.

Keyword: Event; Tourism; Visiting Decision; Parapuar; Labuan Bajo.

I. PENDAHULUAN

Labuan Bajo merupakan salah satu destinasi super prioritas di Indonesia yang mengalami perkembangan signifikan dalam infrastruktur, jumlah kunjungan wisatawan, dan promosi yang intensif. Terletak di Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur, Labuan Bajo juga merupakan pintu gerbang menuju Taman Nasional Komodo dan memiliki daya tarik berupa kekayaan alam serta peninggalan budaya (Sugiarto dan Mahagangga, 2020). Dengan nilai daya tarik yang bertaraf internasional serta juga perkembangannya yang signifikan dari segi infrastruktur dan promosi, Labuan Bajo menjadi penopang angka kunjungan wisatawan di Kabupaten Manggarai Barat.

Tabel 1 Data kunjungan wisatawan ke Kabupaten

Manggarai Barat (2018-2024)

Tahun	Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara	Jumlah Kunjungan Wisatawan Domestik
2018	91.870	69.434
2019	104.659	80.542
2020	-	-
2021	3.234	57.205
2022	60.770	109.307
2023	55.053	64.406
2024	229.763	181.586

(Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Manggarai Barat, 2025)

Tabel 1 menunjukkan dinamika kunjungan turis ke Kabupaten Manggarai Barat tahun 2018-2024. Sebelum penetapan Labuan Bajo sebagai destinasi super prioritas pada 2020, angka kunjungan mengalami tren positif. Namun, pandemi COVID-19 menyebabkan penurunan drastis pada tahun yang sama (cnn.com). Seiring pembangunan infrastruktur

dan promosi intensif pasca-penetapan, angka kunjungan kembali meningkat sejak 2022 dan mencapai puncaknya pada 2024. Hal ini mencerminkan bahwa kebijakan pengembangan destinasi super prioritas Labuan Bajo turut mendorong pemulihan dan pertumbuhan sektor pariwisata di wilayah tersebut.

Dalam mendukung perluasan daya tarik di wilayah ini, Badan Pelaksana Otorita Labuan Bajo Flores (BPOLBF) di bawah pengawasan Kementerian Pariwisata mengembangkan kawasan pariwisata baru bernama Parapuar. Dalam ulasan website resmi BPOLBF (labuanflores.id), Parapuar akan dibangun dalam 19 klaster berdasarkan *masterplan* yang masih tahap *review* oleh para pakar. Saat ini, BPOLBF telah memiliki sertifikat hak pengelolaan lahan seluas 129,6 hektar dari total luas 400 hektar, yang terdiri atas dua titik utama yaitu Natas Parapuar terletak pada elevasi sekitar 238 meter dpl, sedangkan Taman Parapuar berada di ketinggian 184 meter dpl. Sebagai bagian dari strategi aktivasi awal dan promosi, BPOLBF menyelenggarakan Event *Picnic Over The Hill* (POTH) yang telah berlangsung dalam tiga volume saat penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan Kawasan Parapuar.

Penelitian mengenai pengaruh *event* terhadap keputusan berkunjung telah dilakukan oleh Simanjuntak (2018), yang menemukan bahwa variabel *event* pariwisata berpengaruh secara simultan terhadap keputusan wisatawan domestik untuk berkunjung ke Banyuwangi. Jani (2016) dalam penelitiannya di Anjungan Jawa Timur-TMII juga menunjukkan bahwa variabel-variabel seperti *hospitality*, *theming*, dan *uniqueness* berpengaruh secara signifikan terhadap pengambilan keputusan kunjungan. Suandi dan Rozana (2023) dalam penelitiannya menunjukkan Festival Peh Cun memiliki pengaruh secara parsial dan juga simultan terhadap keputusan berkunjung ke Kota Tangerang

Ketiga studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh *event* terhadap keputusan berkunjung. Simanjuntak dan Jani menggunakan teori Keputusan berkunjung oleh Peter dan Olson (2013) serta konsep *event* dari Getz (2005) sebagai kerangka teoritis. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas model *event* berulang yang diselenggarakan dalam tiga volume, serta dampaknya terhadap destinasi baru yang sedang dikembangkan, seperti Parapuar. Dengan mempertimbangkan konteks Parapuar sebagai kawasan wisata yang masih dalam tahap awal pengenalan ke publik, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Urgensi penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh *Event Picnic Over The Hill* (POTH) Volume 1, Volume 2, maupun Volume 3 terhadap keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar, sebagai upaya untuk mengevaluasi efektivitas strategi BPOLBF dalam mempromosikan destinasi melalui pendekatan *event* pariwisata. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pelaksanaan *Event Picnic Over The Hill* pada Volume 1, Volume 2, maupun Volume 3 terhadap keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar, Labuan Bajo. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh pelaksanaan *Event Picnic Over The Hill* (POTH) Volume 1 sampai dengan Volume 3 terhadap keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar sehingga bisa menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan oleh BPOLBF dalam merumuskan strategi promosi destinasi wisata melalui *event* pariwisata, serta mendorong sinergi antar instansi dalam pengembangan kawasan wisata di destinasi super prioritas Labuan Bajo.

Adapun hipotesis yang disusun dalam penelitian ini adalah:

H1: Variabel *event* (*Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Authenticity* (X_3), *Hospitality* (X_4), *Theming* (X_5) dan *Symbolism* (X_6)) secara bersama-sama (simultan)

berpengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung.

H₂: Variabel *event (Festive Spirit (X₁), Uniqueness (X₂), Authenticity (X₃), Hospitality (X₄), Theming (X₅) dan Symbolism (X₆))* secara masing-masing (parsial) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan berkunjung.

II. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini di kawasan Parapuar, Labuan Bajo, Manggarai Barat, tepatnya pada kegiatan *Event Picnic Over The Hill (POTH)* Volume 1-3. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi yang digunakan adalah pengunjung (wisatawan domestik dan masyarakat) yang pernah mengikuti *Event Picnic Over The Hill (POTH)* baik pada Volume 1, Volume 2, maupun Volume 3. Penentuan sampel menggunakan teknik *pusposive sampling* (Sugiyono, 2018:133) dengan menggunakan perhitungan rumus Slovin (Thoifah, 2015:18) sehingga mendapatkan 100 orang responden.

Data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2017:137). Data primer bersumber dari jenis data kuantitatif, yakni jawaban kuesioner yang dibagikan kepada pengunjung *event* sedangkan data sekunder bersumber dari kajian literatur penelitian-penelitian sebelumnya, laporan historis penyelenggara *event*, buku, jurnal, skripsi, sumber online dari website, dan juga media social.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara semi-terstruktur, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan diolah dengan bantuan program *windows SPPS 26.0* kemudian akan dianalisis menggunakan regresi linier berganda.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kawasan Parapuar

Kawasan Parapuar merupakan wilayah otoritatif milik BPOLBF yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2018 tentang Badan Otorita Pengelola Kawasan Pariwisata Labuan Bajo Flores, Pasal 2 ayat 2 yang memberikan BPOLBF hak pengelolaan atas kawasan hutan seluas 400 hektar. Saat ini, BPOLBF telah memiliki sertifikat hak pengelolaan lahan seluas 129,6 hektar dari total luas tersebut, yang terdiri atas dua titik utama yaitu Natas Parapuar terletak pada elevasi sekitar 238 meter dpl, sedangkan Taman Parapuar berada di ketinggian 184 meter dpl.



Gambar 1 Natas Parapuar
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Penamaan Parapuar berasal dari bahasa masyarakat lokal, bahasa Manggarai, di mana “*para*” yang artinya pintu atau gerbang dan “*puar*” yang artinya hutan, sehingga secara harfiah berarti “pintu gerbang hutan.” Nama ini mengandung filosofi mendalam mengenai keberlanjutan, sejalan dengan arah pengembangan kawasan yang mengedepankan nilai-nilai konservasi dan pelestarian lingkungan. Kawasan Parapuar merupakan bagian dari Hutan Produksi Nggorong Bowosie yang akan dikembangkan tanpa menghilangkan karakteristik alaminya.

Secara geografis, Parapuar masih berada dalam area perkotaan Labuan Bajo, sehingga aksesibilitasnya cukup mudah diakses dari berbagai titik penting kota. Dari Bandara Komodo, jarak menuju Parapuar sekitar

4,3 kilometer dengan waktu tempuh sekitar 11 menit. Sementara itu, dari pusat bisnis di area Kampung Ujung, Parapuar dapat dicapai dalam waktu sekitar 12 menit dengan jarak 4 kilometer. Adapun dari pusat kota administratif di sekitar Patung Caci Wae Kesambi, kawasan ini berjarak 4 kilometer dan bisa tiba dalam waktu kurang-lebih 10 menit.



Gambar 2 Pemandangan bandara dan Kota Labuan Bajo dari atas Kawasan Parapuar
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Sebagai daya tarik wisata baru, Parapuar dikembangkan secara terpadu, holistik, dan berkelanjutan melalui pendekatan konsep 3ECNC (*Ethno-Eco-Edu – Culture & Nature Conservation*) yang mengintegrasikan unsur budaya lokal, edukasi lingkungan, dan konservasi alam (labuanflores.id). Dalam rancangan awal, Parapuar akan dibagi dalam empat zona utama, yakni zona budaya (*culture district*), zona petualangan (*adventure zone*), zona rekreasi (*leisure district*), dan zona alam liar (*wildlife district*). Namun dalam ulasan terbaru di website resmi BPOLBF (labuanflores.id), Parapuar akan dibangun dalam 19 klaster berdasarkan *masterplan* yang di-review kembali oleh para pakar.

Adapun potensi daya tarik yang ada di Parapuar adalah, antara lain:

- Lokasi strategis untuk menyaksikan pemandangan Labuan Bajo, dan juga untuk menyaksikan keunikan visual fenomena astronomis matahari terbit dan terbenam sebagai objek pengamatan karena berada di daerah perbukitan.

- Keindahan malam Parapuar, yang menampilkan gemerlap cahaya pemukiman masyarakat Labuan Bajo serta taburan bintang yang terlihat jelas di malam hari, sehingga ideal untuk kegiatan *camping*.
- Hidden Cave* dan mata air yang bisa ditemukan di kawasan hutan Parapuar.
- Kawasan Parapuar juga didesain untuk menjadi landmark budaya Manggarai secara khusus dan NTT pada umumnya.
- Kawasan Parapuar juga bisa menjadi lokasi untuk *event*. Tercatat dari beberapa *event* yang telah terlaksana jumlah pengunjung terbanyak adalah hampir 2000 pengunjung, yakni pada *Event Picnic Over The Hill Volume 2* di tahun 2023.

Dengan karakteristik geografis yang strategis, aksesibilitas yang mudah dijangkau, serta kekayaan potensi alam dan budaya yang terus dikembangkan, kawasan Parapuar memiliki daya tarik tersendiri yang menjadikannya salah satu lokasi yang cukup bagus untuk diselenggarakannya berbagai kegiatan wisata maupun *event* berskala lokal hingga nasional.

Pelaksanaan Event POTH

POTH Volume I

Event Picnic Over The Hill (POTH) Volume 1 dilaksanakan selama dua hari, yakni pada tanggal 11-12 November 2023, di Kawasan Parapuar, Labuan Bajo. Sebagai penyelenggaraan perdana, *event* ini dirancang dengan pendekatan yang bersifat terbuka, mengingat salah satu tujuan utamanya adalah untuk membangun *awareness* terhadap Parapuar sebagai kawasan wisata yang baru. Oleh karena itu, pada pelaksanaan Volume 1 belum diberlakukan sistem *ticketing*; seluruh masyarakat maupun wisatawan yang ingin hadir dipersilakan bergabung tanpa dikenai biaya masuk. Pendekatan ini bertujuan untuk

memaksimalkan eksposur kawasan dan menjangkau sebanyak mungkin lapisan pengunjung.

Secara konsep, POTH Vol. 1 menampilkan ragam pertunjukan seni yang melibatkan pelaku seni lokal, antara lain penyanyi, band, serta sanggar seni daerah. Kehadiran talenta lokal menjadi bagian dari strategi pelibatan komunitas serta penguatan identitas lokal pada *event*. Panggung dan area acara dirancang dalam format terbuka dengan mengusung nuansa piknik di alam, yang selaras dengan tema besar "*Escape to Serenity*". Total pengunjung pada *Event POTH* Vol.1 adalah sebanyak 1037 (dua hari penyelenggaraan), melebihi target awal 1.000 pengunjung. Dari sisi demografi sebagian besar pengunjung berasal dari Manggarai Barat (85%), yang menunjukkan bahwa *event* ini memiliki daya tarik yang kuat di tingkat lokal. Sementara itu, 15% pengunjung lainnya berasal dari luar wilayah Manggarai Barat, termasuk wisatawan domestik yang sedang berada di Labuan Bajo. Dari segi usia, mayoritas pengunjung merupakan generasi muda, dengan komposisi 76% terdiri dari Gen Z dan Milenial. Dominasi kelompok usia ini menandakan bahwa konsep acara yang santai, berbasis alam, dipadukan dengan musik dan kuliner lokal sangat relevan dengan tren gaya hidup dan preferensi generasi muda masa kini, yang cenderung mencari pengalaman wisata yang bersifat emosional dan estetik. Adapun 24% sisanya merupakan pengunjung dari generasi yang lebih tua, yakni Gen X.

Total perputaran ekonomi yang dihasilkan mencapai lebih dari Rp 200 juta, yang mencakup pembiayaan produksi, pengadaan sumber daya manusia, keterlibatan talent, serta kontribusi dari pelaku UMKM. Berdasarkan data direktoran pemasaran BPOLBF, sebanyak 15 UMKM lokal ikut serta dalam *event* ini, dengan total transaksi mencapai Rp 20 juta, dan rata-rata daya beli pengunjung tercatat sebesar Rp 19.286. Angka ini menunjukkan potensi

ekonomi yang cukup menjanjikan dari pelaksanaan *event* di kawasan pariwisata baru.

POTH Volume II

Secara umum, model pelaksanaan POTH Volume 2 menunjukkan transisi dari *event* berbasis partisipasi terbuka menjadi *event* semi-komersial yang lebih terstruktur. Dengan adanya sistem *ticketing*, keterlibatan *talent* nasional, serta peningkatan kontribusi ekonomi dari *merchandise* dan UMKM, Volume 2 menjadi fase penguatan struktur operasional *event*. *Event* ini diselenggarakan di lokasi yang sama, yaitu Kawasan Parapuar, Labuan Bajo, berlangsung selama dua hari yakni pada tanggal 9-10 Desember 2023.

Total pendapatan dari penjualan tiket adalah sebesar Rp 51.115.000. Sebanyak 1.557 tiket berhasil terjual secara daring, dengan rincian harga tiket terbagi atas dua jenis, yaitu tiket reguler seharga Rp.35.000 dan tiket pelajar seharga Rp.15.000. Selain itu, penjualan merchandise resmi juga mulai dilakukan untuk memperkuat identitas *event* sekaligus membuka peluang ekonomi baru, dengan total pendapatan tambahan sebesar Rp 2.721.000.

Dari sisi jumlah pengunjung, POTH Volume 2 mencatat lonjakan signifikan, yakni 1.961 (selama dua hari penyelenggaraan). Pertumbuhan ini mencerminkan meningkatnya antusiasme masyarakat dan efektivitas promosi, baik dari media sosial maupun referensi dari pengunjung sebelumnya. Komposisi pengunjung berdasarkan gender menunjukkan pergeseran menarik, di mana 55% merupakan perempuan dan 45% laki-laki, berbeda dengan Volume 1 yang relatif seimbang. Sementara itu, dari sisi generasi, 78% pengunjung masih didominasi oleh Gen Z dan Milenial, menegaskan bahwa konsep acara tetap konsisten dengan preferensi generasi muda. Distribusi asal pengunjung juga mulai mengalami perubahan. Meskipun 80% masih berasal dari wilayah Manggarai Barat, terjadi penurunan dari

proporsi Volume 1 (85%), yang menandakan mulai terbukanya minat dari pengunjung luar daerah terhadap kawasan Parapuar. Hal ini dapat dimaknai sebagai indikasi bertambahnya eksposur *event* secara regional maupun nasional, terutama mengingat hadirnya musisi nasional seperti Saykoji, Mukarakat, Justy Aldrin, dan Glen Sebastian, yang memperluas daya tarik *event* di luar konteks lokal.

POTH Volume III

Pelaksanaan *event* POTH Volume 3 menandai fase lanjutan dari pengembangan model *event* yang tidak hanya berfokus pada eksistensi kawasan Parapuar sebagai kawasan wisata, tetapi juga memperluas jangkauan pasar serta mengoptimalkan potensi ekonomi lokal. *Event* ini tetap dilaksanakan di kawasan Parapuar dan mempertahankan elemen utama dalam konsep penyelenggaraan, yaitu suasana piknik terbuka yang menyatu dengan alam, dengan irungan pertunjukan musik dan kuliner lokal. POTH Volume 3 menghadirkan kombinasi musisi lokal dan nasional, termasuk kehadiran grup musik terkenal, Tipe-X, yang menjadi elemen kuat untuk menarik pengunjung lokal.

Dari sisi jumlah pengunjung, POTH Vol. 3 mencatat total 1.213 pengunjung per hari, yang meskipun mengalami penurunan dibandingkan Volume 2 (1.961 pengunjung per hari), tetap melampaui target awal sebesar 1.000 orang. Penurunan angka kunjungan POTH Vol.3 disebabkan adanya penyaringan audiens melalui sistem *ticketing* dan pengelolaan *crowd* yang lebih terukur. Selain itu, komposisi asal pengunjung menunjukkan keberhasilan ekspansi promosi, di mana 86% pengunjung berasal dari berbagai wilayah di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) dan 14% berasal dari provinsi lain di luar NTT. Ini menunjukkan bahwa strategi promosi dan branding kawasan Parapuar sebagai destinasi darat mulai menjangkau pasar wisatawan luar daerah, sejalan dengan misi awal

BPOLBF untuk membangun *awareness* kawasan ini di tingkat regional dan nasional.

Secara keseluruhan, model pelaksanaan POTH Volume 3 menunjukkan pendekatan *event* yang lebih terstruktur, tersegmentasi secara pasar, dan mulai menarik pengunjung dari luar wilayah. Meski terjadi penurunan jumlah pengunjung dan transaksi UMKM, *event* ini berhasil mencatatkan nilai ekonomi tertinggi selama tiga volume pelaksanaan. Dengan strategi promosi yang makin matang, variasi pengisi acara yang lebih beragam, serta penyesuaian dengan tren pasar dan kondisi lingkungan, acara ini jadi makin berkembang. POTH Volume 3 bisa dibilang jadi titik di mana *Event Picnic Over The Hill* mulai menunjukkan kematangan dan mulai terstruktur dari segi konsep dan pelaksanaannya di kawasan Parapuar.

Gambaran Umum Responden

Melalui pengumpulan jawaban dari 100 orang responden dapat diperoleh dominasi responden terlibat yang juga bisa menjadi gambaran secara umum pengunjung *Event POTH* Volume 1-3. Perolehan hasil berdasarkan jenis kelamin menunjukkan dominasi pengunjung perempuan di Event POTH yakni sebesar 55%. Rata-rata usia pengunjung dalam Event POTH didominasi rentang usia 18-35 tahun, usia generasi milenial dan Gen-z. Pengunjung Event POTH diketahui sebagian besar adalah pelajar/mahasiswa, sebesar 42%. Berdasarkan asal, 69% pengunjung Event POTH berasal dari Provinsi NTT, sedangkan sisanya berasal dari NTB, Bali, Jakarta, Jawa Timur, Jawa Barat, Yogyakarta, dan Sulawesi Selatan. Secara umum pengunjung Event POTH mengetahui informasi penyelenggaraan dari media sosial, yakni sebesar 52%, sisanya mendapatkan informasi dari teman/keluarga, dan website BPOLBF.

Hasil Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas semua item dari variabel bebas yaitu *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2),

Authenticity (X_3), *Hospitality* (X_4), *Theming* (X_5), *Symbolism* (X_6), dan variabel terikat Keputusan Berkunjung (Y), menunjukkan hubungan nilai signifikansi di bawah 0,05 dan r_{hitung} yang melebihi r_{tabel} . Hal ini mengindikasikan setiap indikator variabel tergolong valid. Dengan demikian, seluruh *item* pernyataan layak untuk mengukur setiap variabel pada kajian ini.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada semua variabel bebas yang ada yaitu *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Authenticity* (X_3), *Hospitality* (X_4), *Theming* (X_5), *Symbolism* (X_6), dan Keputusan Berkunjung (Y) sebagai variabel terikat menunjukkan hasil memenuhi kriteria reliabilitas karena nilai *Alpha Cronbach*-nya melebihi 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian reliabel dan layak digunakan.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memverifikasi apakah residual model regresi memenuhi asumsi distribusi normal. Asumsi normalitas bersifat fundamental dalam analisis regresi karena menjadi prasyarat validnya generalisasi hasil statistik.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Unstandardized Residual		
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	.94071624
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.035
	Negative	-.086
Test Statistic		.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063 ^c

Berlandaskan hasil pengujian *Kolmogorov-Smirnov* yang disajikan dalam Tabel 1, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,063. Hasil nilai 0,063

melebihi taraf signifikansi 0,05 mendukung bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara distribusi residual dengan distribusi normal. Hal ini memberikan keputusan terpenuhinya asumsi normalitas pada model regresi linear berganda yang digunakan.

Hasil Uji Multikolinieritas

Tabel 2 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel Bebas	Collinearity Statistic	
	Tolerance	VIF
<i>Festive Spirit</i> (X_1)	,673	1,485
<i>Uniqueness</i> (X_2)	,519	1,925
<i>Authenticity</i> (X_3)	,555	1,801
<i>Hospitality</i> (X_4)	,930	1,075
<i>Theming</i> (X_5)	,397	2,517
<i>Symbolism</i> (X_6)	,363	2,758

(Sumber: Olah data penelitian, 2025)

Tujuan dari pengujian multikolinearitas adalah bermanfaat sebagai alat mengetahui adanya hubungan linear yang kuat antar variabel independen dalam model regresi, yang berpotensi mengganggu akurasi parameter regresi.

Berlandaskan analisis pada Tabel 2 bisa diamati nilai *tolerance* semua variabel melebih batas minimum 0,10 dan nilai *VIF* semua variabel berada di bawah batas maksimum 10. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan indikasi terjadinya gejala multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi yang digunakan, sehingga data dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa heteroskedastisitas, yaitu kondisi ketika varians residual tidak konstan antar pengamatan dalam model regresi. Untuk menemukan heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan uji Glejser.

Tabel 3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	t	signifikansi
<i>Festive Spirit</i> (X ₁)	-,327	,774
<i>Uniqueness</i> (X ₂)	- 1,123	,264
<i>Authenticity</i> (X ₃)	-,628	,532
<i>Hospitality</i> (X ₄)	-,275	,784
<i>Theming</i> (X ₅)	,223	,824
<i>Symbolism</i> (X ₆)	-,335	,738

(Sumber: Olah data penelitian, 2025)

Untuk menentukan ada tidaknya masalah heteroskedastisitas dalam model regresi, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah uji *Glejser*, dengan tolak ukur nilai tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ atau lebih, yang lazim digunakan. Berdasarkan hasil yang ditampilkan Hasil pada Tabel 3 diatas mengungkapkan bahwa seluruh variabel independen memiliki nilai signifikansi melebihi batas kritis. Dengan pertimbangan hasil tersebut, varians dari residual dapat dianggap bersifat konstan (homoskedastis) di seluruh pengamatan, yang mengindikasikan terpenuhinya asumsi klasik sehingga tidak menunjukkan indikasi adanya heteroskedastisitas

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model regresi ini memiliki fungsi berupa menguji tingkat signifikansi pengaruh keenam variabel bebas (*Festive Spirit*/X₁ hingga *Symbolism*/X₆) terhadap variabel terikat Keputusan Berkunjung (Y). Rumus persamaan regresi yang diperoleh dari hasil pengolahan data dapat dituliskan dengan rumus berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots + b_n X_n + e$$

(sumber: Siregar, 2013:301)

Hasil pengolahan data regresi linear berganda yang diterapkan melalui program *SPSS ver. 26.0* disajikan dengan lengkap dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Regresi Linear Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std.Error	Beta
(constant)	,796	1,064	
<i>Festive Spirit</i> (X ₁)	,345	,085	,371
<i>Uniqueness</i> (X ₂)	,225	,102	,230
<i>Authenticity</i> (X ₃)	,071	,092	,078
<i>Hospitality</i> (X ₄)	.157	.076	.159
<i>Theming</i> (X ₅)	.207	.088	.278
<i>Symbolism</i> (X ₆)	- .116	.085	-.170

(Sumber: Olah Data Penelitian, 2025)

Persamaan regresi yang diperoleh dari hasil pengolahan data regresi linear berganda dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = 0.796 + 0.345X_1 + 0.225X_2 + 0.071X_3 + 0.157X_4 + 0.207X_5 - 0.116X_6$$

Berdasarkan table dan persamaan di atas, data dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Koefisien konstanta (a) = 0,796 mengindikasikan bahwa ketika seluruh variabel independen tidak memberikan kontribusi (=0), maka nilai Keputusan Berkunjung (Y) tetap pada angka 0,796.
2. Nilai koefisien *Festive Spirit* (b₁) sebesar 0,345 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 satuan pada variabel *Festive Spirit* akan meningkatkan Keputusan Berkunjung sebesar 0,345 satuan, dengan asumsi variabel independen lainnya konstan (*ceteris paribus*).
3. Koefisien *Uniqueness* bernilai 0,225 menunjukkan bahwa peningkatan 1 satuan dalam variabel ini dapat menaikkan Keputusan Berkunjung sebanyak 0,225.

4. Koefisien sebesar 0,071 pada variabel *Authenticity* menunjukkan bahwa peningkatan 1 satuan dalam variabel ini dapat menaikkan Keputusan Berkunjung sebanyak 0,071 meskipun pengaruhnya relatif kecil.
5. Dengan koefisien senilai 0,157, dapat dikatakan bahwa variabel *Hospitality* memberikan pengaruh positif kepada Keputusan Berkunjung. Artinya, semakin baik tingkat keramahan yang diterima pengunjung *event*, maka semakin besar kemungkinan mereka untuk memutuskan berkunjung.
6. Nilai koefisien sebesar 0,207 pada variabel *Theming* mengindikasikan adanya hubungan positif antara penataan tema *event* dengan Keputusan Berkunjung.
7. Koefisien *Symbolism* sebesar -0.116 menunjukkan bahwa peningkatan 1 satuan dalam *Symbolism* justru menurunkan Keputusan Berkunjung sebesar 0,116.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 5 Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square
	.692 ^a	.479	.446

(Sumber: Olah Data Penelitian, 2025)

Seperti yang nampak pada Tabel 5, nilai *Adjusted R Square* yang dihasilkan dari pengolahan data adalah 0,446. Dengan kata lain, keenam variabel independen (X_1, X_2, \dots, X_6) secara simultan memengaruhi variasi pada variabel terikat, yakni Keputusan Berkunjung (Y), dengan kontribusi sebesar 44,6%. Sebanyak 55,4% sisanya dipengaruhi faktor/variabel diluar penelitian yang ditentukan.

Mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Chin sebagaimana dikutip dalam Handriyani dan

Astawa (2022:19), nilai koefisien determinasi yang berada di atas 0,33 namun belum mencapai 0,67 dikategorikan sebagai kekuatan pengaruh yang sedang atau moderat. Temuan ini ditegaskan melalui hasil penelitian Simanjuntak (2018), yang memperlihatkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,562 atau 56,2%, dan mencerminkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki kualitas prediktif dalam kategori moderat. Artinya bahwa *Event Picnic Over The Hill* sudah baik, sehingga apabila BPOLBF, selaku penyelenggara *event* semakin melakukan pendekatan yang baik kepada pengunjung *event*, termasuk wisatawan, dalam desain dan model pelaksanaan *Event POTH* selanjutnya akan meningkatkan Keputusan Berkunjung ke Kawasan Parapuar.

Hasil Uji Simultan (Uji F)

Pengujian statistik simultan bertujuan menguji hipotesis pertama yaitu untuk mengetahui bagaimana model regresi yaitu *event* (X_1, X_2, \dots, X_6) dapat menghasilkan signifikansi secara keseluruhan, sehingga dapat dikatakan sesuai atau berpengaruh terhadap Keputusan Berkunjung (Y) atau tidak dalam menjelaskan hubungan antara variabel. Keputusan diterima atau tidaknya sebuah regresi dalam uji F adalah dengan melihat nilai F_{tabel} dan juga nilai signifikansi.

Tabel 6 Hasil Uji F

Model	Sum Of Square	F	Sig.
Regression	80,630	14,265	,000 ^b
Residual	87,610		
Total	168,240		

(Sumber: Olah Data Penelitian, 2025)

Mengacu pada Tabel 6, tercatat koefisien signifikansi sebanyak 0,000 dan nilai F_{hitung} sebanyak 14,265. Karena signifikansi 0,000 lebih kecil dari α

0,05 dan nilai F_{hitung} melebihi F_{tabel} (2,21 pada $df=93$ dan $\alpha=0,05$), maka model regresi ini dinyatakan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, H_0 ditolak sementara H_a didukung, yang mengindikasikan bahwa secara simultan variabel bebas, yaitu *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Authenticity* (X_3), *Hospitality* (X_4), *Theming* (X_5) dan *Symbolism* (X_6) berdampak signifikan kepada variabel dependen yakni Keputusan Berkunjung (Y).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Fajar, *et al.* (2021:227) yang membuktikan adanya korelasi dan pengaruh signifikan antara *event* dengan keputusan kunjungan wisatawan di Kota Palembang. Tambahan pula, hasil dalam penelitian ini menegaskan konsep *event* yang dikemukakan oleh Getz dalam Simanjuntak (2018:29), yang mengatakan komponen-komponen seperti *Festive Spirit*, *Uniqueness*, *Authenticity*, *Hospitality*, *Theming*, dan *Symbolism* merupakan faktor kunci yang menciptakan keunikan dan kesan mendalam pada suatu *event*.

Hasil Uji t

Uji t parsial dilakukan untuk menguji hipotesis dua yaitu pengaruh individual variabel independen (*Festive Spirit*/ X_1 , *Uniqueness*/ X_2 , *Authenticity*/ X_3 , *Hospitality*/ X_4 , *Theming*/ X_5 , dan *Symbolism*/ X_6) terhadap variabel dependen Keputusan Berkunjung (Y). Penentuan tersebut dilakukan dengan membandingkan nilai sig. masing variabel independen dengan syarat signifikansi $<0,05$.

Tabel 7 Hasil Uji t

Model	t	Sig.
<i>Festive Spirit</i> (X_1)	4,063	,000
<i>Uniqueness</i> (X_2)	2,211	,030
<i>Authenticity</i> (X_3)	,777	,439
<i>Hospitality</i> (X_4)	2,049	,043
<i>Theming</i> (X_5)	2,346	,021

Model	t	Sig.
<i>Symbolism</i> (X_6)	-1,364	,176

(Sumber: Olah Data Penelitian, 2025)

Hasil analisis statistik uji-t menampilkan nilai signifikansi semua variabel independen. Dapat diketahui variabel *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Hospitality* (X_4), dan *Theming* (X_5) adalah yang berpengaruh signifikan karena nilai sig. variabel tersebut $<0,05$. Sedangkan variabel *Authenticity* (X_3) dan *Symbolism* (X_6) variabel tersebut tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap variabel Keputusan Berkunjung (Y) secara parsial karena nilai sig. yang diperoleh lebih dari batas signifikansi 0,05.

Untuk memahami secara menyeluruh hasil pengujian parsial setiap variabel independen terhadap Keputusan Berkunjung (Y), berikut adalah penjelasannya:

1) Dampak variabel *Festive Spirit* (X_1) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Koefisien regresi 0,345 dan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan *Festive Spirit* berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Berkunjung. Kemeriahan *Event POTH* tidak lepas dari rancangan konten *event* yang dikemas dalam bentuk festival musik dan makanan, dan juga upaya BPOLBF dalam memberikan pengalaman kemeriahannya berbeda pada setiap volume dengan mengundang *guest star* yang memiliki ciri khas bermusiknya.

Berdasarkan hasil ini BPOLBF harus mempertahankan dan terus mengembangkan elemen-elemen yang membentuk suasana meriah dan ceria dalam *Event Picnic Over The Hill* (POTH). Upaya ini penting mengingat *Festive Spirit* (X_1) terbukti menjadi faktor paling

dominan dalam memengaruhi keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar.

2) Pengaruh *Uniqueness* (X_2) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Dengan koefisien 0,225 dan signifikansi 0,030 ($< 0,05$), uniqueness terbukti signifikan memengaruhi Keputusan Berkunjung. Keunikan yang dirasakan oleh responden dapat dilihat dari pemilihan lokasi *event* di alam terbuka perbukitan Parapuar yang jauh dari keramaian kota Labuan Bajo, konsep piknik malam bertema "*Escape to Serenity*", pertunjukan musik dengan latar alam perbukitan dan atmosfer santai yang dibingkai dengan nilai-nilai lokal, menciptakan pengalaman berbeda dibandingkan *event-event* pariwisata lainnya di Labuan Bajo.

Dengan demikian, BPOLBF dan pihak penyelenggara perlu terus menjaga dan mengembangkan elemen-elemen unik yang menjadi ciri khas *event* POTH. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Simanjuntak (2018) terhadap 116 responden, disimpulkan bahwa *uniqueness* berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Berkunjung.

3) Pengaruh variabel *Authenticity* (X_3) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Nilai koefisien 0,071 dan signifikansi 0,439 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa *Authenticity* tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini menunjukkan meskipun konsep keaslian atau nilai autentik hadir dalam pelaksanaan *Event Picnic Over The Hill* (POTH), elemen tersebut belum cukup kuat memengaruhi keputusan pengunjung untuk datang ke *event*. Hal ini terjadi karena konsep yang dibangun dalam *Event POTH* lebih adalah festival musik, sehingga walaupun ada penampilan sanggar seni lokal sebagai cerminan budaya manggarai dalam *Event POTH*

hal itu belum memberikan kesan atau pengalaman yang berarti bagi pengunjung.

Di samping itu, temuan penelitian ini tidak selaras dengan hasil penelitian Simanjuntak (2018) yang mencatat variabel *authenticity* dalam penelitiannya memberikan dampak yang signifikan. Namun hasil penelitian ini sejalan dengan Jani (2016) dan Fajar *et al.* (2021), yang menyatakan tidak semua pengunjung tertarik pada elemen budaya lokal.

4) Dampak Variabel *Hospitality* (X_4) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Koefisien 0,157 dan signifikansi 0,043 ($< 0,05$) membuktikan bahwa *Hospitality* berpengaruh signifikan. Berlandaskan hal ini bisa dilihat bahwa keramahan dan pelayanan yang dirasakan pengunjung selama mengikuti *Event Picnic Over The Hill* (POTH) berkontribusi positif dalam mendorong keputusan mereka untuk berkunjung ke Kawasan Parapuar. Contoh upaya yang dilakukan BPOLBF untuk memberikan pelayanan terbaik pada penyelenggaraan *Event POTH* adalah dengan menyediakan *shuttle* dari tempat parkir kendaraan untuk pengunjung agar mudah menuju *venue event* yang ada di atas. Hal ini konsisten dilakukan pada POTH Vol.1, Vol.2, dan Vol.3 sehingga memberikan kesan *hospitality* yang baik bagi pengunjung *event*.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Simanjuntak (2018) kepada 116 responden, *hospitality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan (Y).

5) Pengaruh variabel *Theming* (X_5) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Dengan koefisien 0,207 dan signifikansi 0,021 ($< 0,05$), *theming* terbukti signifikan. Tema "*Escape to Serenity*" menciptakan pengalaman konsisten meski tanpa variasi tema per volume.

Narasi tematik tercermin dari lokasi, atmosfer, dan desain acara. BPOLBF perlu mempertahankan tema besar tersebut sebagai identitas event yang khas dan menarik. Temuan ini sejalan hasil penelitian dari Åstrøm (2022)

yang mengungkapkan bahwa pengunjung dapat mengenali keberadaan tema dalam suatu pengalaman wisata melalui unsur atmosferik, visual, sensorik, dan imersif, meskipun tanpa kata-kata tematis khusus.

6) Pengaruh *Symbolism* (X_6) terhadap Keputusan Berkunjung (Y)

Koefisien $-0,116$ dan signifikansi $0,176 (> 0,05)$ menunjukkan *Symbolism* tidak berpengaruh signifikan dan justru berdampak negatif. Hasil ini mengindikasikan bahwa unsur simbolik dalam penyelenggaraan *Event Picnic Over The Hill* (POTH) belum berhasil ditangkap atau dirasakan secara bermakna oleh pengunjung. Hal ini dapat dipahami mengingat model pelaksanaan POTH lebih menonjolkan aspek hiburan, kebersamaan, dan relaksasi dalam suasana terbuka, tanpa mengangkat secara khusus pesan simbolik tertentu yang mengandung makna budaya, spiritualitas, atau nilai-nilai identitas mendalam.

Hasil penelitian ini berbeda dengan temuan Simanjuntak (2018), namun selaras dengan hasil studi Fajar *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa simbolisme tidak mempunyai dampak signifikan kepada keputusan berkunjung dalam konteks Festival Sriwijaya di Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Åstrøm, Jonas Kalsen . 2022. Theming in Experience-based Tourism: Visitor and Provider Perspectives. *PhD dissertation in Innovation in Private and Public Sector Services at Inland School of Business and Social Sciences.*

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan tersebut *Event POTH* Volume 1-3 terbukti berpengaruh terhadap keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar Labuan Bajo. Hal ini dikuatkan oleh hasil analisis data yang memperlihatkan secara simultan (Uji F) seluruh variabel *event* yakni, variabel *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Authenticity* (X_3), *Hospitality* (X_4), *Theming* (X_5) dan *Symbolism* (X_6) berpengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung (Y). Lalu secara parsial (uji t) terdapat empat variabel yang secara masing-masing berpengaruh signifikan yaitu, *Festive Spirit* (X_1), *Uniqueness* (X_2), *Hospitality* (X_4), dan *Theming* (X_5). Artinya *Event POTH* Volume 1-3 berhasil membangun suasana yang meriah, memiliki keunikan tersendiri, memberikan pelayanan yang baik ke pengunjung, dan membangun tema *event* yang menarik, sehingga menjadi faktor utama yang mendorong keputusan berkunjung ke Kawasan Parapuar, sehingga dimensi ini perlu dipertahankan oleh BPOLBF. Sebaliknya pada variabel *Authenticity* (X_3) dan *Symbolism* (X_6) variabel tersebut tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap variabel Keputusan Berkunjung (Y) secara parsial, sehingga perlu penyesuaian aspek budaya dan simbol dalam penyelenggaraan *Event POTH* selanjutnya agar menciptakan pengalaman otentik dan bermakna kepada pengunjung *event* di masa mendatang.

(https://www.researchgate.net/publication/362740754_Theming_in_Experience-based_Tourism_Visitor_and_Provider_Perspectives diakses pada 13 Juli 2025).

CNN Indonesia. 2021. Jumlah Wisatawan Labuan Bajo Anjlok 82% pada 2020. . Retrieved December 18, 2024, from

- <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210219170747-92-608514/jumlah-wisatawan-labuan-bajo-anjlok-82-persen-pada-2020>
- Fajar, Muhammad Ibnu, M. Syahirman Yusi, dan Desloehal Djumrianti. 2021. Pengaruh Penyelenggaraan Event Kebudayaan terhadap Keputusan Berkunjung ke Kota Palembang. *Journal of Applied Economics, Management, and Business*, Vol.1 No. 5. pp. 222-231.
- Getz, Donald. 2008. Event Tourism: Definition, evolution, and research. *Journal of Tourism Management*.
https://www.researchgate.net/publication/270760957_Getz_D_2008_Event_tourism_Definition_evolution_and_research_Tourism_Management_29_3_403-428.
- Jani, Nintia Pramestyani. 2016. Pengaruh Event Terhadap Pengambilan Keputusan Berkunjung Ke Anjungan Jawa Timur-Taman Mini Indonesia Indah. Bandung: Sekolah Tinggi Pariwisata. Skripsi.
- Jemana, Sisilia Lenita. 2025. Mengenal 19 Kluster pad Sub Kawasan Parapuar. Retrieved March 18, 2025, from <https://labuanbajoflores.id/boplb/news/mengenal-19-kluster-pada-sub-kawasan-parapuar>.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 32 Tahun 2018 Tentang Badan Otorita Pengelola Kawasan Pariwisata Labuan Bajo Flores.
- Simanjuntak, Daniel Fransiscus. 2018. Pengaruh Event Pariwisata Terhadap Keputusan Berkunjung (Survei pada Wisatawan Domestik yang Berkunjung ke Event Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi). Malang : Universitas Brawijaya. Skripsi.
- Siregar, Syofian. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual & SPSS (Cetakan ke-3). Jakarta: Prenamedia Group.
- Sugiarto, Antonius dan I Gusti Agung Oka Mahagangga. 2020. Kendala Pengembangan Pariwisata di Destinasi Pariwisata Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur. <http://dx.doi.org/10.24843/JDEPAR.2020.v08.i01.p03>.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-25). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Kedua). Bandung: Alfabeta.
- Thoifah, I'anatut. 2015. Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif. Malang: Madani.