

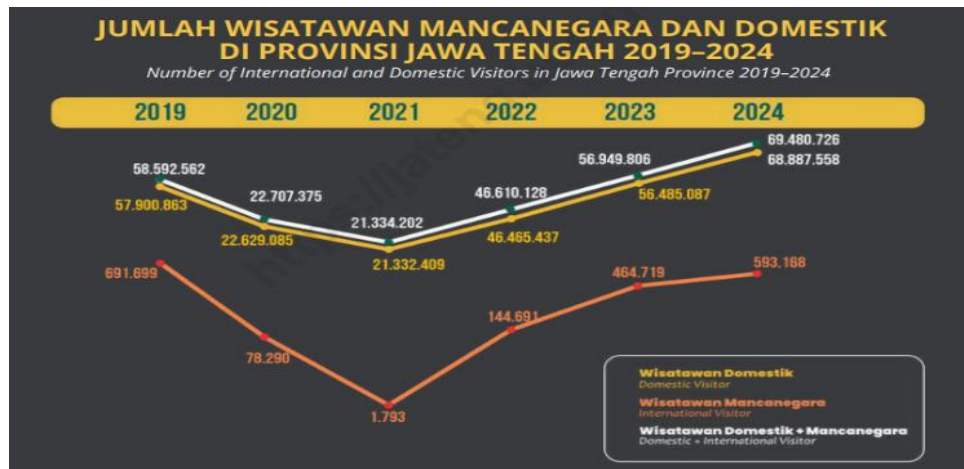
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sektor pariwisata memegang peranan strategis dalam menggerakkan perekonomian lokal. Selain memberikan kontribusi terhadap pendapatan daerah, keberadaan destinasi wisata mendorong lahirnya usaha pendukung, seperti industri kerajinan tangan, makanan khas, jasa penyedia makanan dan minuman, serta penginapan (Wahyuni et al., 2025). Kehadiran destinasi wisata juga memacu pemerintah daerah untuk mengembangkan infrastruktur, termasuk perbaikan jalan dan penyediaan fasilitas umum (Wahyuni et al., 2025). Dampak positif tersebut turut dirasakan masyarakat sekitar melalui terciptanya lapangan kerja baru dan meningkatnya kesejahteraan (Zafirah & Dewi, 2022).

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia dengan potensi wisata yang kaya, mulai dari keindahan alam, ragam tradisi budaya, hingga kuliner khas yang tersebar di 35 kabupaten/kota (Maudyakasih & Nuraeni, 2019). Potensi tersebut, tercermin dari peningkatan jumlah wisatawan selama tiga tahun terakhir, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Pada tahun 2024, tercatat sebanyak 69,48 juta wisatawan berkunjung ke Jawa Tengah, terdiri atas 593,17 ribu wisatawan mancanegara dan 68,89 juta wisatawan domestik (BPS Provinsi Jawa Tengah, 2025). Besarnya volume kunjungan wisatawan di Jawa Tengah tersebut mencerminkan prospek pertumbuhan sektor pariwisata yang sangat luas bagi setiap daerah, dimana keberhasilan pencapaian angka tersebut tidak terlepas dari kontribusi aktif berbagai kabupaten yang terus berupaya mengoptimalkan daya tarik wisata unggulannya.



Gambar 1.1 Jumlah Wisatawan Provinsi Jawa Tengah 2019-2024

Sumber : BPS Provinsi Jawa Tengah (2025)

Salah satu kabupaten yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan pariwisata di Jawa Tengah adalah Kabupaten Banyumas. Pada Juni 2025, Banyumas mencatat 612.721 kunjungan wisatawan, menjadikannya sebagai kabupaten dengan jumlah kunjungan tertinggi kedua setelah Kabupaten Semarang yang mencapai 1.044.571 kunjungan (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah, 2025). Kabupaten ini mayoritas terdiri dari desa, dengan potensi kearifan lokal yang beragam yang dapat dikembangkan menjadi destinasi wisata. Dukungan berupa budaya, tradisi, kuliner khas, dan lingkungan alam yang asri membuat desa-desa wisata di Banyumas berperan dalam meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat setempat (Kurniawan et al., 2023). Pada tahun 2024, sebanyak 20 desa wisata tercatat berada di sejumlah lokasi di Kabupaten Banyumas (Dinas komunikasi dan informatika Kabupaten Banyumas, 2025).

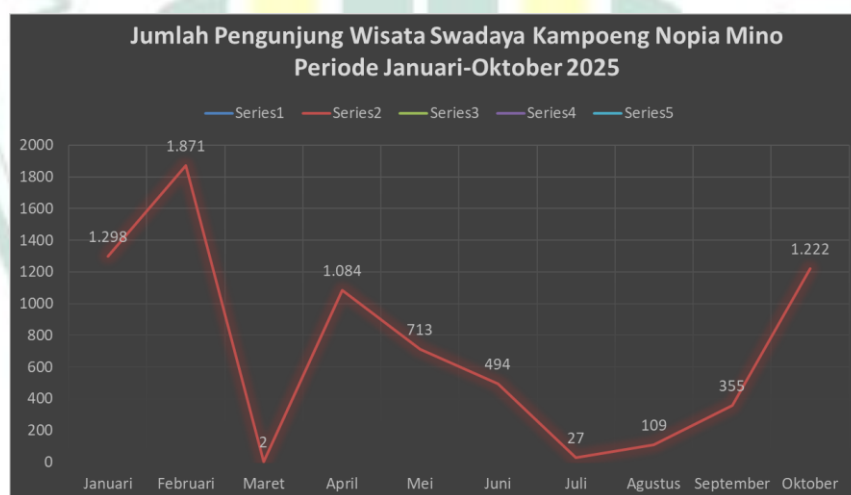


Gambar 1.2 Peta Wisata Banyumas

Sumber : Dinkominfo Kabupaten Banyumas (2023)

Desa Wisata Pekunden menjadi salah satu Desa Wisata yang terletak di Kabupaten Banyumas. Desa Wisata Pekunden, yang berada di Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah, merupakan destinasi wisata berbasis kreatif yang dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Wisanggeni (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2025). Desa wisata ini telah meraih sejumlah prestasi, antara lain juara pertama Gelar Desa Wisata Jawa Tengah pada 2022 dan masuk 75 besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) pada 2023 (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas, 2025). Desa Wisata Pekunden menawarkan berbagai destinasi menarik, antara lain Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Oemah Gamelan, Oemah Batik, Oemah Joglo, Oemah Manggleng, Kebun Buah Naga, dan Kampung Tani (Deliana, 2024). Namun, dari banyaknya pilihan destinasi, Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino menjadi ikon unggulan (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2025).

Kampoeng Nopia Mino merupakan wisata swadaya yang mengangkat makanan khas Banyumas yaitu nopia dan mino sebagai daya tarik utama. Nopia adalah kue kering berbahan tepung terigu dengan isian gula merah, kacang hijau, atau varian rasa yang lainnya, sedangkan mino merupakan versi mini dari nopia (Lensa Purwokerto, 2024). Berlokasi strategis di dekat Alun-alun Banyumas, tepatnya di Desa Pekunden RT 3 RW 4, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas, menjadikan kawasan ini mudah diakses baik dengan kendaraan pribadi maupun umum (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas, 2025). Namun, berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan, diperoleh informasi dari pengelola Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas bahwa di wisata tersebut masih terjadi fluktuasi kunjungan pada periode Januari hingga Oktober 2025. Dimana data terakhir di Oktober, tercatat sebanyak 1.222 wisatawan yang berkunjung. Pengelola Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas juga mengungkapkan bahwa fenomena fluktuasi kunjungan biasanya terjadi saat ramadan atau bulan puasa dan menjelang ujian sekolah atau libur sekolah.



Gambar 1.3 Jumlah Pengunjung Kampoeng Nopia Mino Januari-Oktober 2025

Sumber : Kampoeng Nopia Mino (2025)

Terlepas dari masalah fluktuasi kunjungan, Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas, menawarkan rangkaian aktivitas yang menarik di tempat wisata. Wisatawan di Kampoeng Nopia Mino tidak hanya dapat melihat proses pembuatan nopia dan mino, tetapi juga berkesempatan untuk ikut membuatnya secara langsung (Deliana, 2024). Selain Pengalaman belajar membuat nopia mino, wisata ini juga menyuguhkan berbagai fasilitas lain meliputi spot foto bernuansa rumah warna-warni, homestay, dan kebun toga yang ditanami berbagai tanaman obat termasuk bunga telang (Dinkominfo Kabupaten Banyumas, 2025).



Gambar 1.4 Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino

Sumber : Kampoeng Nopia Mino (2025)

Keunikan yang ditawarkan Kampoeng Nopia Mino, mulai dari kuliner tradisional hingga fasilitas wisata, berpotensi menciptakan *memorable tourism experience* (MTE). MTE adalah pengalaman wisata yang dikenang dan selalu diingat wisatawan setelah perjalanan wisata usai, dimana pengalaman yang unik dan luar biasa lebih mudah diingat dibandingkan pengalaman biasa (Hosseini et al., 2023). Aktivitas seperti mencicipi nopia dan mino, berfoto di

spot ikonik, hingga mengikuti proses pembuatannya menjadi elemen yang membentuk pengalaman berkesan. Pengalaman berwisata inilah yang berperan penting dalam membangun memori perjalanan (Wang et al., 2020). Dengan demikian, keberagaman aktivitas dan keunikan destinasi menjadi strategi efektif untuk menarik sekaligus mempertahankan minat wisatawan (Gai et al., 2024). Lebih lanjut, MTE dipengaruhi oleh berbagai elemen subjektif yang memengaruhi perasaan dan sikap wisatawan (Chen et al., 2020), termasuk faktor hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal (Kim et al., 2010).

Pemahaman mengenai hubungan hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal dengan kepuasan dan niat berkunjung kembali dapat dijelaskan melalui *Stimulus-Organism-Response (SOR) Theory*. Teori ini menyatakan bahwa rangsangan yang datang dari lingkungan sosial maupun fisik dapat memengaruhi keadaan internal individu yang nantinya akan menghasilkan reaksi berupa perilaku mendekat atau menghindar (Huang & Chelliah, 2024). Dalam konteks penelitian ini, hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal diposisikan sebagai *stimulus*; kepuasan destinasi sebagai *organism*; dan niat berkunjung kembali sebagai *response* (San Martín et al., 2019).

Hedonisme merupakan dorongan wisatawan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan pribadi selama perjalanan, yang meliputi rasa senang terhadap pengalaman baru, partisipasi dalam berbagai aktivitas wisata, serta kenikmatan yang dirasakan sepanjang perjalanan (Mahdzar, 2019). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa hedonisme memiliki peran penting dalam memengaruhi perilaku wisatawan. Misalnya, penelitian dari Gohary et al. (2020) pada konteks ekowisata Deylaman dan Rig-e-Jan di Iran, menemukan bahwa hedonisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali melalui peran mediasi kepuasan destinasi. Penelitian Luo et al. (2021) yang dilakukan pada konteks wisata hiburan di Macau, China, juga mengonfirmasi bahwa hedonisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali. Namun, hasil berbeda diperoleh dari penelitian Rasoolimanesh et al. (2022) pada konteks wisata kota warisan di Kashan, Iran,

yang menunjukkan bahwa hedonisme tidak berpengaruh terhadap niat berkunjung kembali melalui peran mediasi kepuasan destinasi. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dari Kahraman & Tanriverdi (2021) pada wisatawan yang berkunjung ke Provinsi Bolu, Turki yang juga menemukan bahwa hedonisme tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.

Sementara itu, keterlibatan mengacu pada sejauh mana mereka berpartisipasi dalam aktivitas selama perjalanan. Bentuk keterlibatan tersebut meliputi mengunjungi tempat yang diminati, menikmati aktivitas yang diinginkan, serta menunjukkan minat terhadap aktivitas utama yang ditawarkan (Kim et al., 2015). Berdasarkan penelitian dari Gohary et al., (2020); Luo et al., (2021) dan Rasoolimanesh et al., (2022) ditemukan persamaan bahwa keterlibatan berpengaruh terhadap niat berkunjung kembali. Namun, hasil berbeda ditemukan oleh penelitian dari Kahraman & Tanriverdi (2021) yang menemukan bahwa keterlibatan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.

Selanjutnya, budaya lokal merupakan tradisi dan kebiasaan yang dimiliki oleh masyarakat di suatu wilayah tertentu, yang membedakannya dari budaya masyarakat di daerah lain (Setiyawan, 2012). Penelitian dari Gohary et al. (2020), menunjukkan kepuasan destinasi tidak dapat memediasi pengaruh budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali. Sementara itu, Penelitian dari Kahraman & Tanriverdi, (2021) dan Luo et al., (2021) mengungkapkan bahwa budaya lokal, sebagai salah satu dimensi pengalaman wisatawan, menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali. Penelitian dari Rasoolimanesh et al. (2022) juga menemukan bahwa kepuasan destinasi dapat memediasi pengaruh budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat fenomena terjadinya fluktuasi jumlah kunjungan wisatawan ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino selama periode Januari hingga Oktober 2025, dengan jumlah pengunjung pada bulan Oktober sebanyak 1.222 wisatawan. Kondisi ini menunjukkan minat berkunjung yang belum stabil. Disisi lain, terdapat adanya *research gap*, yaitu inkonsistensi hasil penelitian mengenai pengaruh hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali. Inkonsistensi terlihat dari adanya penelitian yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali, sementara penelitian lainnya menemukan hasil tidak signifikan. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada konteks ekowisata, wisata hiburan, atau pariwisata alternatif yang beragam. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan adanya fenomena dan *research gap*, diperlukan kajian mengenai peran kepuasan destinasi sebagai variabel mediasi pada konteks spesifik seperti wisata swadaya, yaitu Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas yang masih jarang dilakukan.

Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuktikan bagaimana kepuasan destinasi memediasi pengaruh hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali. Hal ini penting untuk memberikan pemahaman komprehensif bagi pengelola destinasi Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas dalam merumuskan strategi yang mampu meningkatkan pengalaman wisata yang berkesan, sekaligus mendorong niat wisatawan untuk berkunjung kembali.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, terdapat fenomena terjadinya fluktuasi jumlah kunjungan wisatawan ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino selama periode Januari hingga Oktober 2025, dengan jumlah pengunjung pada bulan Oktober sebanyak 1.222 wisatawan. Kondisi ini menunjukkan minat berkunjung yang belum stabil. Disisi lain, masih terdapat ketidakkonsistenan hasil penelitian mengenai pengaruh hedonisme,

keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali, baik secara langsung maupun melalui mediasi kepuasan destinasi. Inkonsistensi ini terlihat nyata pada variabel hedonisme, dimana penelitian Gohary et al., (2020) dan Luo et al., (2021) menemukan pengaruh signifikan, yang berlawanan dengan temuan Kahraman & Tanriverdi, (2021) dan Rasoolimanesh et al., (2022) yang tidak signifikan. Demikian pula pada variabel keterlibatan, hasil positif signifikan Gohary et al., (2020); Luo et al., (2021) dan Rasoolimanesh et al., (2022) dibantah oleh temuan (Kahraman & Tanriverdi, 2021). Selanjutnya variabel budaya lokal juga menunjukkan inkonsistensi pada peran mediasi kepuasan destinasi, dengan hasil Gohary et al. (2020) yang tidak dapat memediasi berlawanan dengan temuan mediasi positif oleh (Rasoolimanesh et al., 2022). Selain ketidakkonsistenan tersebut, kajian terdahulu masih terbatas pada konteks ekowisata, wisata hiburan, atau pariwisata alternatif yang beragam, sehingga penelitian ini berfokus pada konteks wisata swadaya, yaitu Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diuraikan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah hedonisme memiliki pengaruh terhadap kepuasan destinasi?
2. Apakah keterlibatan memiliki pengaruh terhadap kepuasan destinasi?
3. Apakah budaya lokal memiliki pengaruh terhadap kepuasan destinasi?
4. Apakah hedonisme memiliki pengaruh terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?
5. Apakah keterlibatan memiliki pengaruh terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?
6. Apakah budaya lokal memiliki pengaruh terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?
7. Apakah kepuasan destinasi memiliki pengaruh terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?

8. Apakah kepuasan destinasi dapat memediasi hubungan antara hedonisme dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?
9. Apakah kepuasan destinasi dapat memediasi hubungan antara keterlibatan dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?
10. Apakah kepuasan destinasi dapat memediasi hubungan antara budaya lokal dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas?

C. Cakupan dan Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki cakupan pada wisatawan yang mengunjungi Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas, baik mereka yang telah berkunjung sebelumnya maupun yang sedang berkunjung saat proses pengambilan data berlangsung. Sampel yang digunakan adalah wisatawan yang memenuhi kriteria tersebut dan bersedia menjadi responden. Oleh karena itu, temuan penelitian ini hanya relevan dalam konteks destinasi Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas dan belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh pada seluruh wisatawan di Kabupaten Banyumas ataupun destinasi wisata lainnya yang memiliki karakteristik berbeda.

Batasan penelitian ini ditetapkan pada lima variabel utama, yaitu hedonisme (X1), keterlibatan (X2), budaya lokal (X3), kepuasan destinasi (Z) sebagai variabel mediasi, dan niat berkunjung kembali (Y). Faktor-faktor lain di luar variabel tersebut tidak termasuk dalam fokus penelitian ini. Selain itu, pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik snowball sampling, sehingga hasil penelitian bersifat kontekstual karena terbatas pada jangkauan sosial responden awal dan tidak menggambarkan kondisi jangka panjang secara menyeluruh.

D. Tujuan

1. Untuk menganalisis pengaruh hedonisme terhadap kepuasan destinasi.
2. Untuk menganalisis pengaruh keterlibatan terhadap kepuasan destinasi.
3. Untuk menganalisis pengaruh budaya lokal terhadap kepuasan destinasi.
4. Untuk menganalisis pengaruh hedonisme terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
5. Untuk menganalisis pengaruh keterlibatan terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
6. Untuk menganalisis pengaruh budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
7. Untuk menganalisis pengaruh kepuasan destinasi terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
8. Untuk menganalisis peran mediasi kepuasan destinasi dalam hubungan antara hedonisme dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
9. Untuk menganalisis peran mediasi kepuasan destinasi dalam hubungan antara keterlibatan dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.
10. Untuk menganalisis peran mediasi kepuasan destinasi dalam hubungan antara budaya lokal dan niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dengan memperluas penerapan SOR Theory pada konteks wisata swadaya, dimana hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal berperan sebagai *stimulus*, kepuasan destinasi sebagai *organism*, dan niat berkunjung kembali sebagai *response*. Selain itu, studi ini memperkaya literatur mengenai *Memorable Tourism Experience* (MTE) dengan mengaitkan pengalaman unik wisatawan dengan kepuasan dan niat berkunjung kembali, sekaligus

menyoroti peran aspek personal wisatawan dalam membentuk pengalaman berkesan dan perilaku kunjungan ulang.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengelola Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino

Pengelola Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk merancang strategi pengelolaan destinasi yang lebih efektif. Temuan mengenai pengaruh hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali melalui kepuasan destinasi dapat membantu pengelola menciptakan pengalaman wisata yang lebih berkesan bagi pengunjung. Penelitian ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana meningkatkan kualitas aktivitas edukatif dan fasilitas pendukung sehingga dapat mendorong kepuasan wisatawan dan kunjungan ulang.

b. Manfaat bagi Peneliti / Akademisi Lain

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi akademisi dan penelitian lain dengan menambah wawasan tentang hubungan antara hedonisme, keterlibatan, budaya lokal, kepuasan destinasi, dan niat berkunjung kembali. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks wisata swadaya, serta memperkaya literatur mengenai perilaku wisatawan dan pengalaman berkesan (MTE).

c. Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat sekitar, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan destinasi wisata yang menarik dan berkesan. Dengan meningkatnya kunjungan wisatawan dan kualitas pengalaman wisata, masyarakat lokal berpotensi memperoleh manfaat ekonomi melalui peningkatan pendapatan dari usaha lokal, seperti kuliner khas, kerajinan tangan, homestay, dan aktivitas terkait wisata lainnya.