

PENGARUH ATRAKSI WISATA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG DI KAMPUNG BATIK CIBULUH KOTA BOGOR

Rafi Maulana Ramadhansyah¹, Dhanik Puspita Sari²

Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor

rafimaulana171@gmail.com

*puspitasaridhanik@gmail.com

Abstract

The development of creative tourism has encouraged destinations to provide attractions that not only attract visitors but also create memorable experiences. Kampung Batik Cibuluh in Bogor City is a creative tourism destination that offers batik-making activities as its main attraction, making it important to examine the influence of tourist attractions on visitor satisfaction. This study aims to analyze the effect of tourist attractions on visitor satisfaction at Kampung Batik Cibuluh, Bogor City. A quantitative approach with an explanatory research design was employed. The study involved 100 respondents selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires and analyzed through descriptive statistics, validity and reliability tests, simple linear regression, t-test, and coefficient of determination (R^2) using IBM SPSS Statistics 26. The results indicate that all research instruments were valid and reliable. Hypothesis testing revealed that tourist attractions have a positive and significant effect on visitor satisfaction, with a t-value of 32.007 and a significance level of <0.001 . The coefficient of determination (R^2) value of 0.913 indicates that 91.3% of the variation in visitor satisfaction can be explained by tourist attractions, while the remaining 8.7% is influenced by other factors outside the model. These findings demonstrate that unique and attractive tourist attractions supported by adequate facilities play an important role in enhancing visitor satisfaction. Therefore, the management of Kampung Batik Cibuluh should continuously improve the quality of its tourist attractions to strengthen the competitiveness and sustainability of this culture-based creative tourism destination.

Keywords: *tourist attraction, visitor satisfaction, creative tourism, Kampung Batik Cibuluh, cultural tourism.*

Abstrak

Perkembangan wisata kreatif mendorong destinasi wisata untuk menghadirkan atraksi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Kampung Batik Cibuluh Kota Bogor merupakan salah satu destinasi wisata kreatif yang menawarkan pengalaman membatik sebagai daya tarik utama, sehingga penting untuk mengetahui pengaruh atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh Kota Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori. Sampel penelitian berjumlah 100 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian valid dan reliabel. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa atraksi wisata berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung dengan nilai t sebesar 32,007 dan tingkat signifikansi $<0,001$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,913 menunjukkan bahwa 91,3% variasi kepuasan pengunjung dapat dijelaskan oleh atraksi wisata, sedangkan 8,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa atraksi wisata yang unik, menarik, dan didukung fasilitas yang

memadai berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pengunjung. Oleh karena itu, pengelola Kampung Batik Cibuluh perlu terus mengembangkan kualitas atraksi wisata guna meningkatkan daya saing dan keberlanjutan destinasi wisata kreatif berbasis budaya.

Kata kunci: atraksi wisata, kepuasan pengunjung, wisata kreatif, Kampung Batik Cibuluh, pariwisata budaya.

1. Pendahuluan

Perkembangan industri pariwisata global menunjukkan adanya perubahan paradigma dari pariwisata yang berorientasi pada produk menuju pariwisata yang berorientasi pada pengalaman (*experience-based tourism*). Wisatawan modern tidak lagi hanya mencari objek yang menarik untuk dilihat, tetapi juga pengalaman yang mampu memberikan keterlibatan emosional, pembelajaran, hiburan, dan transformasi personal selama perjalanan wisata. Dalam perspektif *experience economy*, pengalaman menjadi komoditas utama yang menentukan nilai suatu produk wisata karena wisatawan cenderung mengingat dan mengevaluasi destinasi berdasarkan kualitas pengalaman yang mereka peroleh dibandingkan sekadar fasilitas atau atraksi fisik yang tersedia (Pine & Gilmore, 1999). Penelitian Mehmetoglu dan Engen (2011) juga menegaskan bahwa pengalaman wisata yang melibatkan dimensi edukasi, hiburan, estetika, dan pelarian (*escapism*) berkontribusi secara signifikan terhadap pembentukan kepuasan wisatawan. Oleh karena itu, pengembangan destinasi wisata saat ini tidak lagi cukup mengandalkan keindahan fisik atau daya tarik alam semata, tetapi harus mampu menciptakan pengalaman yang berkesan dan bermakna bagi wisatawan.

Perubahan perilaku wisatawan tersebut mendorong munculnya konsep *creative tourism* sebagai salah satu pendekatan baru dalam pengembangan destinasi wisata. Wisata kreatif merupakan bentuk pariwisata yang memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk mengembangkan potensi kreatif melalui partisipasi aktif dalam kegiatan budaya, seni, maupun kehidupan masyarakat lokal. Berbeda dengan wisata konvensional yang

menempatkan wisatawan sebagai penonton pasif, wisata kreatif mendorong keterlibatan langsung wisatawan dalam proses penciptaan pengalaman wisata (Richards & Raymond, 2000). Menurut Hung, Lee, dan Huang (2013), keterlibatan aktif wisatawan dalam aktivitas kreatif mampu menghasilkan pengalaman yang lebih autentik, meningkatkan hubungan emosional dengan destinasi, serta memberikan nilai tambah yang tidak dapat diperoleh melalui aktivitas wisata biasa. Kondisi ini menyebabkan wisata kreatif semakin banyak dikembangkan sebagai strategi untuk meningkatkan daya saing destinasi sekaligus memperkuat identitas budaya lokal.

Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam pengembangan wisata kreatif karena kekayaan budaya yang tersebar di berbagai daerah dapat dikemas menjadi pengalaman wisata yang unik dan bernilai tinggi. Salah satu bentuk wisata kreatif yang berkembang pesat adalah wisata berbasis warisan budaya (*cultural heritage tourism*), termasuk aktivitas membatik. Batik tidak hanya dipandang sebagai produk budaya yang memiliki nilai ekonomi, tetapi juga merupakan representasi identitas budaya bangsa yang mengandung nilai filosofis, historis, estetis, dan edukatif. Pengakuan UNESCO terhadap batik sebagai *Intangible Cultural Heritage of Humanity* pada tahun 2009 semakin memperkuat posisi batik sebagai aset budaya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam sektor pariwisata. Dalam konteks ini, pengalaman membatik tidak hanya menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga sarana edukasi budaya yang memungkinkan wisatawan memahami makna dan proses kreatif di balik pembuatan batik.

Salah satu destinasi yang mengembangkan konsep wisata kreatif berbasis budaya tersebut adalah Kampung Batik Cibuluh yang terletak di Kota Bogor. Kampung wisata ini dibentuk sebagai bagian dari upaya pemberdayaan masyarakat sekaligus pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya lokal. Daya tarik utama yang ditawarkan adalah pengalaman membatik yang memungkinkan wisatawan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembuatan batik, mulai dari pengenalan alat dan bahan, pencantingan, pewarnaan, hingga penyelesaian produk akhir. Melalui keterlibatan langsung tersebut, wisatawan tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai teknik membatik, tetapi juga mendapatkan pengalaman personal yang lebih mendalam dibandingkan sekadar membeli produk batik sebagai cendera mata. Dalam perspektif *creative tourism*, bentuk partisipasi aktif seperti ini merupakan elemen penting yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan dan menciptakan kepuasan selama berkunjung (Ali, Ryu, & Hussain, 2016).

Meskipun memiliki potensi yang besar sebagai destinasi wisata kreatif, Kampung Batik Cibuluh masih menghadapi berbagai tantangan dalam pengelolaan atraksi wisatanya. Berdasarkan observasi lapangan dan tanggapan pengunjung, masih terdapat beberapa aspek yang dinilai perlu ditingkatkan, seperti variasi aktivitas wisata, kualitas penyampaian interpretasi budaya, fasilitas pendukung, serta pengemasan pengalaman wisata agar lebih menarik dan interaktif. Sebagian pengunjung menilai bahwa aktivitas yang tersedia masih relatif terbatas sehingga pengalaman yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan atraksi wisata saja belum tentu mampu menciptakan kepuasan pengunjung apabila tidak diimbangi dengan kualitas pengalaman yang memadai. Dalam teori

perilaku konsumen, kepuasan merupakan hasil evaluasi wisatawan terhadap kesesuaian antara harapan sebelum berkunjung dengan pengalaman yang dirasakan setelah mengonsumsi produk atau layanan wisata (Kotler & Keller, 2016). Dengan demikian, kualitas pengalaman membatik menjadi faktor yang sangat penting dalam menentukan tingkat kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa atraksi wisata memiliki pengaruh terhadap kepuasan wisatawan. Lesmana dan Brahmanto (2015) menemukan bahwa atraksi wisata berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung di Schmutzer Primate Park Jakarta. Hasil serupa juga ditemukan oleh Salsabila dan Nathalia (2023) yang menyatakan bahwa atraksi wisata memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pengunjung di Taman Mini Indonesia Indah setelah revitalisasi. Selain itu, penelitian Ali et al. (2016) menunjukkan bahwa pengalaman wisata yang berkualitas memiliki hubungan yang kuat dengan kepuasan wisatawan serta niat untuk berkunjung kembali. Penelitian Islam dan Sadhukhan (2025) juga menjelaskan bahwa pengalaman kreatif yang melibatkan interaksi budaya dan partisipasi aktif wisatawan mampu meningkatkan kepuasan serta loyalitas terhadap destinasi wisata. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada destinasi rekreasi, taman wisata, atau objek wisata buatan yang memiliki karakteristik berbeda dengan wisata kreatif berbasis pengalaman budaya. Penelitian mengenai pengaruh pengalaman membatik sebagai atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung masih relatif terbatas. Sebagian besar kajian tentang batik lebih banyak menyoroti aspek ekonomi kreatif, pemasaran produk, pelestarian budaya, atau pemberdayaan masyarakat, sementara pengalaman wisata yang diperoleh melalui partisipasi langsung dalam proses

membatik belum banyak dikaji secara empiris. Padahal, dalam konteks wisata kreatif, kualitas pengalaman merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan destinasi dalam menciptakan kepuasan wisatawan (Hung et al., 2013; Richards, 2021). Keterbatasan penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui kajian yang secara khusus menelaah hubungan antara pengalaman membatik sebagai atraksi wisata dengan kepuasan pengunjung.

Penelitian ini menjadi penting dilakukan karena memiliki urgensi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai wisata kreatif, *experience economy*, dan kepuasan wisatawan dengan menguji pengaruh pengalaman membatik sebagai bentuk atraksi wisata budaya terhadap kepuasan pengunjung. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengelola Kampung Batik Cibuluh dalam merancang strategi pengembangan atraksi wisata yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman wisatawan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengelola destinasi wisata kreatif lainnya dalam mengembangkan produk wisata berbasis budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian budaya yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengalaman membatik sebagai atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh Kota Bogor. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa semakin tinggi kualitas pengalaman membatik yang dirasakan wisatawan, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang diperoleh selama berkunjung. Temuan penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan model wisata kreatif berbasis budaya yang berkelanjutan serta memperkuat daya saing destinasi wisata budaya di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksplanatori (*explanatory research*) yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengalaman membatik sebagai atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh, Kota Bogor. Lokasi penelitian dipilih karena Kampung Batik Cibuluh merupakan salah satu destinasi wisata kreatif yang menawarkan pengalaman membatik sebagai atraksi utama bagi wisatawan. Populasi penelitian adalah seluruh pengunjung Kampung Batik Cibuluh pada tahun 2023 yang berjumlah 1.555 orang. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% sehingga diperoleh 94 responden dan dibulatkan menjadi 100 responden untuk meningkatkan representativitas data. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden pernah mengikuti aktivitas membatik di Kampung Batik Cibuluh dan berusia minimal 17 tahun. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada pengunjung serta data sekunder yang diperoleh dari dokumen pengelola dan studi literatur yang relevan. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu pengalaman membatik sebagai atraksi wisata (X) yang diukur melalui indikator keunikan, keindahan, dan ketersediaan fasilitas pendukung, serta kepuasan pengunjung (Y) yang diukur melalui indikator kesesuaian harapan, minat berkunjung kembali, dan kesediaan merekomendasikan destinasi kepada orang lain. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 5 (sangat setuju). Sebelum dilakukan analisis, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan alat ukur. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26 melalui analisis

statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2). Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh pengalaman membuat sebagai atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$), sedangkan koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel pengalaman membuat dalam menjelaskan variasi kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh Kota Bogor.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS pada uji validitas penelitian dikatakan valid apabila hasil p-value semua dibawah 0,05. Berikut adalah tabel hasil validitas Atraksi Wisata.

Tabel 1. Uji Validitas Atraksi Wisata (X)

Indicator	Sig. (2-tailed)	Valid
No Keunikan		
1 Keselarasan jenis	<001	Valid
2 Kualitas	<001	Valid
3 Kondisi	<001	Valid
4 Kesan yang ditimbulkan	<001	Valid
No Keindahan		
1 Function	<001	Valid
2 Eficiency	<001	Valid
3 Satisfaction	<001	Valid
4 Mempunyai ciri khas sendiri	<001	Valid
No Ketersediaan Lahan		
1 Tempat duduk	<001	Valid
2 Berfoto	<001	Valid

Sumber: Olah Data Penelitian, 2024

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil dari semua pernyataan mengenai atraksi wisata di Desa Batik Cibuluh dianggap valid karena nilai p-nya semuanya di bawah 0,05. Hasil penelitian ini adalah <0,001, yang menunjukkan bahwa semua variabel tersebut valid (Sugiyono, 2015).

Tabel 2 Uji Validitas Kepuasan Pengunjung (Y)

Indicator	Sig. (2-tailed)	Valid
No Kesesuaian Harapan		
1 Produk	<001	Valid
2 Pelayanan	<001	Valid
3 Fasilitas Penunjang	<001	Valid
No Minat Berkunjung Kembali		
1 Kepuasan	<001	Valid
2 Nilai dan manfaat	<001	Valid
3 Fasilitas penunjang yang disediakan memadai	<001	Valid
No Kesiediaan Merekomendasikan		
1 Menyarankan untuk membeli produk karena pelayanan yang diberikan	<001	Valid
2 Menyarankan membeli produk karena fasilitas penunjang yang tersedia	<001	Valid
3 Menyarankan untuk membeli karena nilai dan manfaat produk	<001	Valid

Sumber: Olahan Peneliti

Pada Tabel 2, hasil dari semua pernyataan mengenai kepuasan pengunjung di Desa Batik Cibuluh dinyatakan valid. Semua nilai p berada di bawah 0,05. Hasil penelitian adalah <0,001 yang menunjukkan bahwa semua variable valid.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

No	Variable Aspect	Cronbach's Alpha	Critical Value	Reliable
1	Experience Batik Making as a Tourist Attraction (X)	.787	>0.6	Reliable
2	Visitor Satisfaction (Y)	.790	>0.6	Reliable

Sumber: Olah Data Penelitian, 2024

Variabel yang reliabel adalah variabel dengan nilai *Cronbach alpha* > 0,6. Pada nomor 1, aspek pengalaman variable sebagai objek wisata memiliki nilai 0,787, sedangkan aspek kepuasan pengunjung memiliki nilai 0,790, yang berarti variable tersebut reliabel karena nilainya lebih besar dari 0,6.

Tabel 4. Uji T

Model	T	Sig.
1	32.007	<,001

Sumber: Olah Data Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 4 di atas, hasil nilai t untuk objek wisata adalah 32.007. Dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis mendukung H1, dengan kata lain, terdapat pengaruh antara atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung (nilai $p = <0,001$, lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$).

Tabel 5. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square
1	0,955	0,913

Sumber: Olah Data Penelitian, 2024

Koefisien determinasi adalah nilai yang menggambarkan sejauh mana variabel bebas memengaruhi variable terikat. R-kuadrat (R^2) adalah angka antara 0 dan 1 yang menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas tersebut. Berdasarkan tabel di atas, nilai R adalah 0,955. Hal ini menunjukkan bahwa atraksi wisata memiliki hubungan yang kuat dengan kepuasan pengunjung, dan nilai R-kuadrat yang diperoleh adalah 0,913, yang berarti bahwa besarnya variabel bebas berkontribusi terhadap variabel terikat. Dengan demikian, berdasarkan temuan data, dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis diterima. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara atraksi wisata dan kepuasan pengunjung berdasarkan hasil kuesioner responden di Kampung Batik Cibuluh.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel atraksi wisata maupun kepuasan pengunjung memiliki nilai signifikansi

kurang dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, seluruh indikator yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan untuk mengukur persepsi pengunjung terhadap atraksi wisata dan tingkat kepuasan mereka selama berkunjung ke Kampung Batik Cibuluh.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel atraksi wisata memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,787, sedangkan variabel kepuasan pengunjung memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,790. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,60, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator dalam kuesioner memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur variabel penelitian. Dengan kata lain, instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya untuk menjelaskan hubungan antara atraksi wisata dan kepuasan pengunjung.

Hasil pengujian hipotesis melalui uji t menunjukkan bahwa atraksi wisata memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung dengan nilai t sebesar 32,007 dan tingkat signifikansi kurang dari 0,001. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa atraksi wisata merupakan faktor yang berperan penting dalam membentuk kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik persepsi pengunjung terhadap atraksi wisata yang tersedia, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang dirasakan selama berkunjung.

Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik atraksi wisata yang dimiliki Kampung Batik Cibuluh. Atraksi

utama berupa pengalaman membuat memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembuatan batik, mulai dari pengenalan alat dan bahan, proses pencantingan, hingga pewarnaan kain. Keterlibatan aktif tersebut menciptakan pengalaman yang tidak hanya bersifat rekreatif tetapi juga edukatif dan kultural. Pengunjung tidak hanya menikmati hasil akhir berupa produk batik, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang memperkaya aktivitas wisata mereka. Kondisi inilah yang mendorong terbentuknya kepuasan yang tinggi di kalangan pengunjung.

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, diperoleh nilai R sebesar 0,955 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara atraksi wisata dan kepuasan pengunjung. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,913 menunjukkan bahwa 91,3% variasi kepuasan pengunjung dapat dijelaskan oleh variabel atraksi wisata. Adapun sisanya sebesar 8,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini, seperti kualitas pelayanan, aksesibilitas, harga, fasilitas pendukung, citra destinasi, maupun faktor personal wisatawan.

Besarnya nilai koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa atraksi wisata merupakan faktor dominan yang memengaruhi kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas atraksi yang ditawarkan, terutama aspek keunikan, keindahan, dan ketersediaan fasilitas pendukung, menjadi pertimbangan utama wisatawan dalam mengevaluasi pengalaman wisata mereka. Semakin menarik dan berkualitas atraksi yang disediakan, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengunjung.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa atraksi wisata merupakan salah satu komponen

utama dalam sistem destinasi wisata yang berperan sebagai faktor penarik kunjungan wisatawan. Atraksi yang mampu memberikan pengalaman yang unik dan berkesan akan menciptakan persepsi positif sehingga meningkatkan kepuasan wisatawan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Lesmana dan Brahmanto (2015) yang menemukan bahwa atraksi wisata berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung di Schmutzer Primate Park Jakarta. Selain itu, penelitian Salsabila dan Nathalia (2023) juga menunjukkan bahwa atraksi wisata memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan pengunjung di Taman Mini Indonesia Indah pasca revitalisasi.

Menariknya, nilai koefisien determinasi yang diperoleh dalam penelitian ini (91,3%) lebih tinggi dibandingkan penelitian terdahulu yang hanya menunjukkan kontribusi atraksi wisata sebesar 38,3% dan 39,2%. Perbedaan tersebut diduga disebabkan oleh karakteristik atraksi yang ditawarkan Kampung Batik Cibuluh yang bersifat partisipatif dan berbasis pengalaman langsung. Pengunjung tidak hanya menjadi penonton, tetapi terlibat secara aktif dalam proses membuat sehingga menghasilkan pengalaman wisata yang lebih personal, autentik, dan berkesan. Oleh karena itu, atraksi wisata yang dikembangkan berbasis keterlibatan pengunjung memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan kepuasan dibandingkan atraksi yang hanya bersifat pasif.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pengelola Kampung Batik Cibuluh untuk terus mempertahankan dan meningkatkan kualitas atraksi wisata yang dimiliki. Pengembangan variasi aktivitas membuat, peningkatan kualitas fasilitas pendukung, penyediaan area edukasi budaya, serta penguatan interpretasi mengenai nilai-nilai budaya batik dapat menjadi strategi untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. Dengan demikian, kepuasan pengunjung dapat terus ditingkatkan yang pada akhirnya

berkontribusi terhadap loyalitas wisatawan dan keberlanjutan destinasi wisata Kampung Batik Cibuluh.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa atraksi wisata berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung di Kampung Batik Cibuluh Kota Bogor. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan nilai t sebesar 32,007, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,913 menunjukkan bahwa 91,3% variasi kepuasan pengunjung dapat dijelaskan oleh atraksi wisata, sedangkan sisanya sebesar 8,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek keunikan, keindahan, dan ketersediaan fasilitas pendukung yang dimiliki Kampung Batik Cibuluh merupakan faktor penting yang membentuk kepuasan pengunjung selama berwisata.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan atraksi wisata berbasis budaya yang menarik, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman yang berkesan dapat meningkatkan kepuasan wisatawan. Oleh karena itu, pengelola Kampung Batik Cibuluh perlu mempertahankan dan meningkatkan kualitas atraksi wisata yang ada melalui inovasi kegiatan membatik, penguatan nilai edukasi budaya, serta peningkatan fasilitas pendukung bagi pengunjung. Penelitian ini masih terbatas pada analisis pengaruh atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain seperti kualitas pelayanan, pengalaman wisata, citra destinasi, dan loyalitas pengunjung guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan destinasi wisata kreatif.

Daftar Pustaka

- Ary Amzar Lesmana, & Brahmanto, E. (2015). Pengaruh Atraksi Wisata Terhadap Kepuasan Pengunjung Primata Schmutzer Taman Margasatwa Ragunan Jakarta. *Jurnal Pariwisata*, 2(2). <https://Ojs.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Jp/Article/View/926>
- Hanif, A., Kusumawati, A., & Mawardi, M. K. (2016). Dampaknya Terhadap Loyalitas Wisatawan (Studi Pada Wisatawan Nusantara Yang Berkunjung Ke Kota Batu). *Jurnal Administrasi Bisnis (Jab)*, 38(1), 44-52.
- Krisdamayanti, N. (2019). *Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Loyalitas Pelanggan (Pengguna Smartphone Samsung Mahasiswa Stei Jakarta)*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia.
- Kumawati, N. P. Y. W., & Firmani, P. S. (2021). Pengaruh Atraksi Dan Amenitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Twin Hill Stone Garden Kabupaten Bangli Tahun 2019 Pulau Bali Merupakan Ikon Pariwisata Di Indonesia Juga Menjadi Twin Hill Stone Garden Dipengaruhi Oleh Beberapa Faktor Yaitu Atraksi. *Arthanit Studies*, 1(2), 7-15. <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.4632491>
- Salsabila, S., & Nathalia, T. C. (2023). Pengaruh Atraksi Wisata Dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Taman Mini Indonesia Indah Pasca Revitalisasi. *Journal Of Tourism And Economic*, 6(2), 195-206. <https://Jurnal.Stieparapi.Ac.Id/Index.Php/Jtec/Article/View/16>
- Sari, D. P. (2018). Apakah Ada Peranan Aktivitas Wisata Dalam Peningkatan Ekonomi Daerah Di Kota Bogor?

Barista: Jurnal Kajian Bahasa Dan Pariwisata, 5(1), 12-22.

Sari, D. P. (2022a). Model Pemasaran Pada Destinasi Wisata Rural Dan Wisata Urban. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 8(2), 134-137. <https://doi.org/10.30813/jhp.v8i2.3813>

Sari, D. P. (2022b). Slow Tourism Possibilities In Cimande Tourism Village. *E-Journal Of Tourism*, 9(1), 31-41.

<https://doi.org/10.24922/eot.v9i1.82895>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.