

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Saung Angklung Udjo (SAU) merupakan sebuah tujuan wisata budaya di Bandung yang memiliki arena pertunjukkan kesenian budaya, pusat kerajinan bambu, dan workshop untuk alat musik bambu. Saung Angklung Udjo didirikan sebagai tempat wisata dengan tujuan untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Sunda khususnya Angklung melalui sarana pendidikan dan pelatihan yang memiliki dampak positif bagi lingkungan sekitar dan Indonesia.

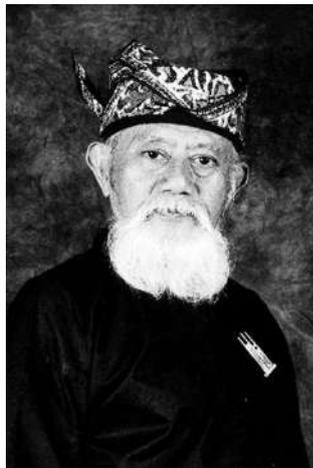


**Gambar 1.1 Saung Angklung Udjo**

*Sumber:* (kemenparekraf.go.id, 2021)

Pertunjukkan budaya serta pelestarian angklung yang sedari dulu tetap dipertahankan oleh Saung Angklung Udjo, berhasil membuat alat musik Angklung diakui UNESCO sebagai Intangible Cultural Heritage of Humanity yang dimiliki Indonesia. Hal ini merupakan sebuah kebanggaan bangsa dan diharapkan kedepannya akan muncul wadah seperti Saung Angklung Udjo yang dapat membuat lebih banyak lagi alat music tradisional Indonesia diakui dunia. Hadirnya Saung Angklung Udjo pun memberikan dampak positif lain, khususnya dalam meningkatkan ekonomi sosial bagi sejumlah masyarakat Bandung yang bekerja pada Saung Angklung Udjo seperti para pengrajin bambu dan angklung, pembuat merchandise, dan pedagang kuliner yang dapat ditemukan di Saung Angklung Udjo.

Pada tahun 1966, Udjo Ngalagena beserta istrinya Uum Sumiati mendirikan sebuah sanggar kesenian Sunda, yang dinamakan Saung Angklung Udjo. Saung Angklung Udjo dibangun di atas sebuah landasan yang kuat dan dedikasi yang tinggi untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian Sunda. Ide dasarnya adalah menjadikan bambu sebagai elemen yang dapat menghasilkan berbagai macam benda seperti kursi pertunjukkan, alat musik hingga panggung pertunjukkan. Udjo Ngalagena sangat terinspirasi oleh filosofi gurunya Daeng Soetigna yang disingkat dengan 5M; Mudah, Murah, Mendidik, Menarik dan Masal. Kemudian, Udjo menyempurnakan filosofi ini dengan menambahkan satu nilai, yaitu Meriah.



**Gambar 1.2 Udjo Ngalagena**

*Sumber:* (angklung-udjo.co.id, 2024)

Prinsip-prinsip ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah konsep pertunjukan yang ideal, dan dikenal dengan nama Kaulinan Urang Lembur. Sebuah pertunjukan yang memadukan unsur kesenian Sunda yang atraktif dan memiliki sisi pendidikan. Seiring dengan berlanjutnya pertunjukkan kesenian yang terus diadakan, Saung Angklung Udjo dengan dominasi bambunya yang dimulai dari interior dan dekorasinya akhirnya menjadi tujuan tempat wisata budaya yang kerap dikunjungi masyarakat apabila berada di Bandung (angklung-udjo.co.id, 2024).

**Tabel 1.1 Kegiatan Di Saung Angklung Udjo**

No.	Nama	Keterangan
1.	Bamboo Performance	Di Saung Angklung Udjo, wisatawan dapat menyaksikan pertunjukan seni tradisional yang sudah terkenal di kalangan turis mancanegara. Mulai dari pertunjukan alat

No.	Nama	Keterangan
		musik angklung, tari tradisional, wayang golek hingga upacara helaran dapat dilihat di tempat ini.
2.	Dapoer Angklung	Di Saung Angklung Udjo, wisatawan dapat menemukan salah satu wisata kuliner yang menawarkan beragam menu hidangan khas Sunda.
3.	Bamboo Hijau	Di Saung Angklung Udjo, wisatawan juga dapat menikmati suasana ala kampung Sunda dengan konsep cafe yang aesthetic. Suasana tersebut dapat dirasakan di setiap sudut area hingga di taman belakang saung. Udara yang sejuk dan pemandangan hijau bisa membuat pikiran lebih rileks.
4.	Tempat Souvenir	Saung Angklung Udjo memiliki toko souvenir untuk oleh-oleh yang cukup lengkap. Wisatawan dapat membeli berbagai pernik-pernik seperti kendang, kujang, gantungan kunci, gambang hingga angklung berukuran besar.
5.	Tempat Produksi Angklung	Saung Angklung Udjo merupakan salah satu tempat produksi angklung yang terkenal. Di sini wisatawan dapat melihat proses pembuatan angklung secara langsung mulai dari cara mengubah bentuk sebatang bambu hingga cara bambu tersebut menghasilkan suara yang indah.

*Sumber:* (Seputar Bandung, 2024)

### **1.1.1 Visi dan Misi**

Saung Angklung Udjo memiliki visi dan misi, yaitu:

a. Visi

Menjadi kawasan budaya Sunda khususnya budaya bambu yang mendunia untuk mewujudkan wisata unggulan di Indonesia.

b. Misi

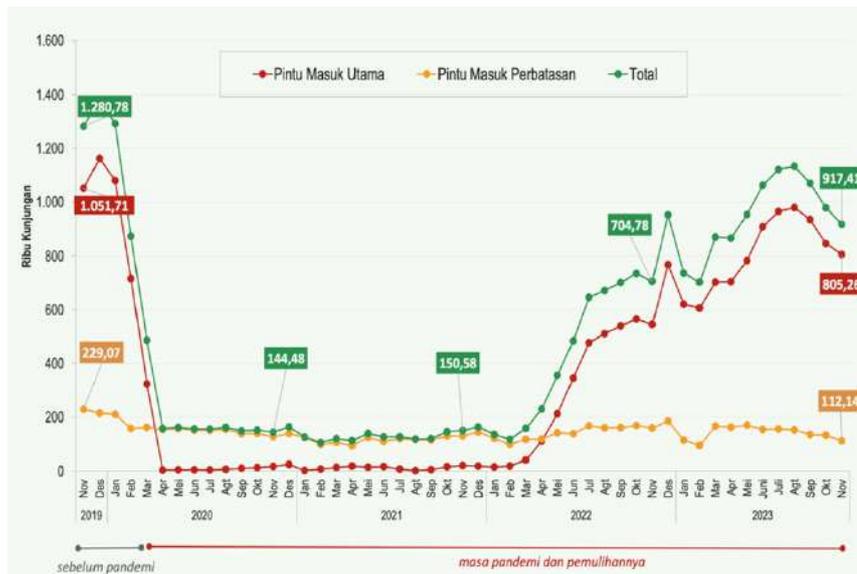
Melestarikan dan mengembangkan budaya Sunda dengan basis filosofi Mang Udjo, yaitu: gotong royong antar warga dan pelestarian lingkungan untuk kesejahteraan masyarakat.

### **1.2 Latar Belakang Penelitian**

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alam dan budaya yang melimpah, menjadikan Indonesia sebagai salah satu destinasi tujuan utama wisata dunia (BPS, 2024). Pemerintah telah membangun strategi dari aspek destinasi, pemasaran, dan sumber daya manusia, masyarakat dan industri. Setiap strategi telah diselaraskan dengan program-program untuk meningkatkan daya tarik wisatawan Indonesia (Hermawan, 2019).

Menurut (Kemenparekraf, 2023) sektor pariwisata dan ekonomi kreatif (Parekraf) menjadi salah satu sektor yang terdampak pandemi COVID-19. Namun, setelah melalui perjuangan panjang yang berfokus pada pemulihan ekonomi nasional, pertumbuhan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia mulai memperlihatkan sisi terang. Untuk mencapai target-target tersebut, ada beberapa langkah prioritas yang perlu dilakukan guna mendorong peningkatan nilai tambah pariwisata. Salah satunya dengan fokus pada pengembangan infrastruktur dan fasilitas pendukung destinasi wisata untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan keamanan bagi wisatawan. Pelestarian dan pengembangan budaya lokal juga harus diperhatikan, agar pengalaman wisatawan menjadi lebih autentik dan berarti.

Dalam mendorong keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan dalam setiap aspek pembangunan dan aktivitas pariwisata, serta peningkatan aksesibilitas darat, laut, dan udara menuju destinasi wisata yang memiliki potensi unggulan. Oleh karena itu, harus memperkuat pendidikan dan pemahaman masyarakat tentang sustainable tourism, quality tourism, dan regenerative tourism agar berkontribusi dalam menjaga kelestarian dan kualitas pariwisata di Indonesia (Kemenparekraf, 2023).



**Gambar 1.3 Perkembangan Jumlah Wisatawan Mancanegara**

*Sumber:* (BPS, 2024)

Setiap negara di dunia terkena penyakit ini, termasuk Indonesia. Covid-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan masyarakat di seluruh dunia, namun juga pada sektor-sektor lainnya, salah satunya adalah sektor pariwisata (Khairunnisa et al., 2021). Pada tahun 2023 Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia pada November 2023 mencapai 917,41 ribu kunjungan, jumlah tersebut turun cukup dalam sebesar 6,24 persen bila dibandingkan dengan bulan sebelumnya (month-to-month). Penurunan wisman secara bulanan sudah terjadi sejak September 2023. Sementara itu, bila dibandingkan dengan November 2022, kunjungan wisman masih tetap mengalami kenaikan, yaitu sebesar 30,17 persen (year-on-year). Tren peningkatan jumlah kunjungan wisman secara tahunan sudah terlihat sejak Maret 2022 dan terus berlanjut hingga November 2023.

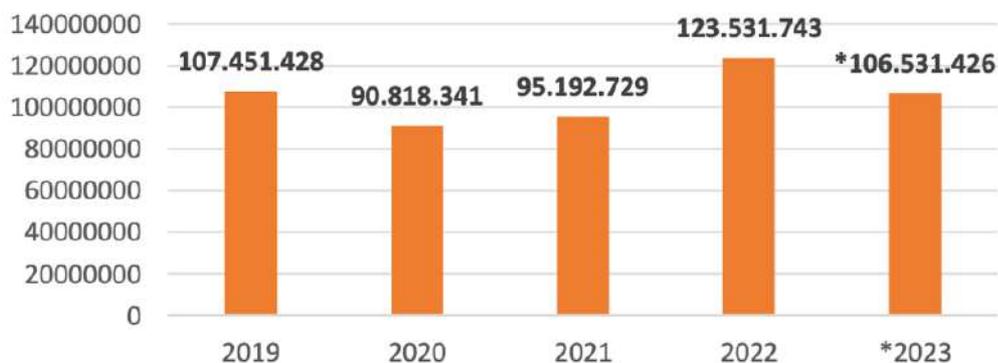
Hal ini menunjukkan bahwa pemulihan sektor pariwisata di Indonesia masih terus berlanjut. Meskipun begitu, jumlah kunjungan wisman saat ini masih dibawah kondisi saat sebelum pandemi COVID-19 terjadi. Pada November 2019, jumlah kunjungan wisman mencapai 1,28 juta kunjungan. Secara kumulatif, dari Januari hingga November 2023, jumlah kunjungan wisman mencapai 10,41 juta kunjungan, naik 110,86 persen dibandingkan periode yang sama tahun 2022. Jumlah ini sudah melewati jumlah kunjungan wisman secara total di 2022 yang hanya mencapai 5,9 juta kunjungan. Meski demikian, capaian ini masih di bawah capaian kunjungan dari Januari hingga November 2019 (sebelum pandemi COVID-19) yang mencapai 14,73 juta kunjungan.



**Gambar 1.4 Perkembangan Jumlah Wisatawan Nusantara**

*Sumber:* (BPS, 2024)

Sektor pariwisata nusantara Indonesia menunjukkan kondisi yang semakin baik. Hal ini ditandai dengan pertumbuhan jumlah perjalanan wisnus secara kumulatif hingga November 2023 sebesar 11,99 persen dibandingkan kumulatif pada periode yang sama tahun sebelumnya (cumulative-to-cumulative). Jumlah perjalanan wisnus di Indonesia hingga November 2023 secara kumulatif mencapai 749,11 juta perjalanan. Perjalanan wisnus pada November 2023 tercatat sebesar 60,33 juta perjalanan. Jumlah ini turun 3,77 persen dibandingkan Oktober 2023 (month-to-month) namun mengingkat 12,02 persen dibandingkan bulan yang sama pada tahun sebelumnya (year-on-year). Angka ini juga lebih rendah 2,23 juta perjalanan atau turun sebesar 3,56 persen dibandingkan jumlah perjalanan pada November sebelum pandemi COVID-19 di Indonesia.



**Gambar 1.5 Perkembangan Jumlah Wisatawan Jawa Barat**

*Sumber:* (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, 2024)

Pencabutan status pandemi COVID-19 di Indonesia pada tahun 2023 secara signifikan mempengaruhi peningkatan jumlah wisatawan nusantara yang mengunjungi Jawa Barat. Sebelumnya, pada tahun 2020, masuknya pandemi COVID-19 di Indonesia menyebabkan penurunan tajam sebesar 15,47 persen dalam jumlah kunjungan wisatawan ke Jawa Barat dibandingkan dengan kondisi normal pada tahun 2019. Namun, dengan berlalunya masa pandemi dan pemulihan ekonomi secara bertahap, Jawa Barat berhasil meraih kembali minat para wisatawan yang sempat terhenti.

Pencabutan status pandemi membuka kembali pintu-pintu destinasi wisata di Jawa Barat, menarik minat wisatawan yang telah lama menanti untuk menjelajahi keindahan alam dan kekayaan budaya provinsi ini. Faktor ini, ditambah dengan kepercayaan yang tumbuh kembali terhadap keselamatan perjalanan dan protokol kesehatan yang diimplementasikan dengan baik, menjadi pendorong utama dalam meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Jawa Barat. Di tengah pencabutan status pandemi, Jawa Barat memasuki era baru di sektor pariwisata. Berbagai destinasi yang terkenal dengan keindahan alamnya, kekayaan budaya, dan keramahan penduduknya kembali menyambut wisatawan dari dalam dan luar negeri dengan tangan terbuka. Setelah periode ketidakpastian dan tantangan yang dihadapi, tahun 2023 menjadi momen untuk merevitalisasi industri pariwisata sebagai salah satu pilar ekonomi di Jawa Barat.

Jawa Barat memiliki 9 Kota dan 17 Kabupaten dimana setiap Kota/Kabupaten memiliki daya tarik wisata yang menarik untuk dikunjungi. Berikut merupakan 16 Daerah Tujuan Desa Wisata di Jawa Barat dari setiap Kota/Kabupaten menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat.

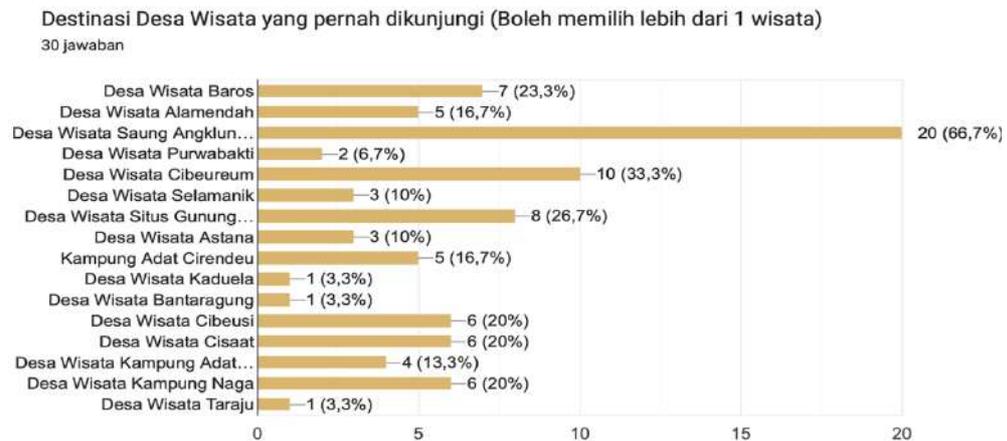
**Tabel 1.2 Desa Wisata di Jawa Barat**

No.	Nama Daerah Tujuan Wisata	Lokasi	Keunikan Budaya
1.	Desa Wisata Baros	Kabupaten Bandung	Wisata alam dan sanggar seni calung, celempung, bajidor, dsb.
2.	Desa Wisata Alamendah	Kabupaten Bandung	Aktivitas bertani, pemerahan susu, UMKM, prakarya, dan kesenian.
3.	Desa Wisata Saung Angklung Udjo	Kota Bandung	Pertunjukan seni angklung, workshop angklung, souvenir SAU

No.	Nama Daerah Tujuan Wisata	Lokasi	Keunikan Budaya
4.	Desa Wisata Purwabakti	Kabupaten Bogor	Edukasi terkait keanekaragaman budaya, hayati dan alami.
5.	Desa Wisata Cibeureum	Kabupaten Ciamis	Wisata alam agrowisata
6.	Desa Wisata Selamanik	Kabupaten Ciamis	Wisata alam, situs petilasan, seni pencak silat, dog-dogan, degung, dll.
7.	Desa Wisata Situs Gunung Padang	Kabupaten Cianjur	Wisata alam dan cagar budaya Nasional Gunung Padang.
8.	Desa Wisata Astana	Kabupaten Cirebon	Wisata budaya dan wisata ziarah Walisongo.
9.	Kampung Adat Cirendeui	Kota Cimahi	Adat istiadat sunda wiwitan, kesenian gondang, karinding, dan angklung buncis.
10.	Desa Wisata Kaduella	Kabupaten Kuningan	Wisata alam dan situs petilasan.
11.	Desa Wisata Bantaragung	Kabupaten Majalengka	Wisata alam, ritual budaya, kesenian pencak silat, jaipong dan musik tradisional.
12.	Desa Wisata Cibeusi	Kabupaten Subang	Wisata alam dan kearifan lokal.
13.	Desa Wisata Cisaat	Kabupaten Subang	Wisata alam, situs petilasan, kesenian gemyung, singa depok, dan jaipongan.
14.	Desa Wisata Kampung Adat Ciptagelar	Kabupaten Sukabumi	Wisata alam, kearifan lokal dan tradisi seren taun.
15.	Desa Wisata Kampung Naga	Kota Tasikmalaya	Wisata alam, upacara adat hajat sasih, kesenian terbang gembrung, terbang sajak dan gambang.
16.	Desa Wisata Taraju	Kabupaten Tasikmalaya	Wisata alam, kesenian kuda lumping, kecapi suling, dugkol, degung, dll.

*Sumber:* (Humas Disparbud Jabar, 2023)

Berbagai tempat wisata telah melakukan strategi yang menarik untuk membangun kualitas pariwisata Indonesia. Dapat dilihat pada tabel 1.2 terdapat 16 Daerah Tujuan Desa Wisata di Jawa Barat yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia dimana daerah tersebut mempunyai banyak destinasi wisata baik alam maupun budaya. Alam dan budaya yang sangat indah menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.



**Gambar 1.6 Hasil Survey Desa Wisata Kunjungan Responden**

*Sumber:* (Data Olahan Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil survei 16 Destinasi Desa Wisata yang pernah dikunjungi dari 30 responden yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa Saung Angklung Udjo menjadi pilihan utama sebagai destinasi wisata yang pernah dikunjungi sebanyak 20 responden, destinasi wisata yang paling banyak dikunjungi berikutnya yakni Desa Wisata Cibeureum sebanyak 10 responden dan Situs Gunung Padang sebanyak 8 responden. Survei ini melibatkan berbagai responden yang telah mengunjungi beberapa destinasi wisata di Jawa Barat. Saung Angklung Udjo memiliki keunikan dan kekayaan budaya Sunda yang ditawarkan, terutama melalui pertunjukan angklung yang interaktif dan edukatif.

Berdasarkan hasil survei tersebut, penulis memilih Saung Angklung Udjo sebagai objek penelitian. Pemilihan ini didasarkan pada popularitasnya yang tinggi dan potensinya sebagai studi kasus untuk memahami bagaimana sebuah destinasi wisata berbasis budaya dapat menarik minat wisatawan dan mempertahankan relevansinya dalam industri pariwisata. Sejak awal berdirinya Saung Angklung Udjo (SAU), berfokus pada pelestarian seni dan budaya tradisional Sunda, yang pada awalnya hanya membuat angklung dan membuka tempat pelatihan angklung, hingga akhirnya terus berkembang dan akhirnya menjadi pertunjukan.

Saung Angklung Udjo menawarkan beragam aktivitas dan acara menarik mulai dari penampilan wayang golek yang akan ditampilkan di sesi pembukaan, helaran, seni tari tradisional, bermain angklung bersama, angklung orkestra, dan arumba. Puncaknya, para penonton akan diajak untuk menari Bersama (Elia Amaliana, 2024). Saung Angklung Ujo telah menerima berbagai macam penghargaan seperti “Heritage and Cultural Gold Award” di Pulau Jeju Korea Selatan. Saung Angklung Udjo juga berhasil memecahkan rekor dari Guinness World Records dalam permainan angklung dengan peserta terbanyak pada 2011. Dalam pemecahan rekor dunia ini, Saung Angklung Udjo melibatkan lebih dari 5.000 orang di Amerika Serikat. Keberhasilan ini menegaskan komitmen Saung Angklung Ujo dalam menyebarkan seni angklung ke seluruh dunia. Pada tahun 2016, Saung Angklung Udjo kembali meraih kesuksesan dengan meraih penghargaan “Best ASEAN Cultural Preservation Effort” pada ASEANTA Awards di Filipina. Pada tahun 2017 dan 2018, Saung Angklung Ujo juga memberikan penampilan mengesankan di ajang Festival Kampung Indonesia di Stockholm, Swedia. Prestasi tersebut mencerminkan pengakuan luas atas upaya Saung Angklung Ujo dalam melestarikan dan memajukan seni dan budaya tradisional Indonesia.

Namun pada tahun 2020, terjadinya pandemi Covid-19 menjadi salah satu krisis besar yang dialami oleh Saung Angklung Udjo dimana seluruh kegiatan sempat terhenti dan Saung Angklung Udjo harus kembali menyesuaikan seluruh konsep untuk kembali menarik perhatian masyarakat dan melestarikan budaya dengan keterbatasan yang berlaku selama pandemi berlangsung. Saung Angklung Udjo mengalami penurunan pengunjung yang drastis selama pandemi Covid-19.

## Saung Angklung Udjo Terancam Tutup, Para Penerus Tak Akan Menyerah

Yudha Maulana - detikNews

Jumat, 22 Jan 2021 15:54 WIB



Foto: Saung Angklung Udjo sepi dihantam pandemi (Yudha Maulana/detik.com).

### Gambar 1.7 Saung Angklung Udjo Terancam Tutup

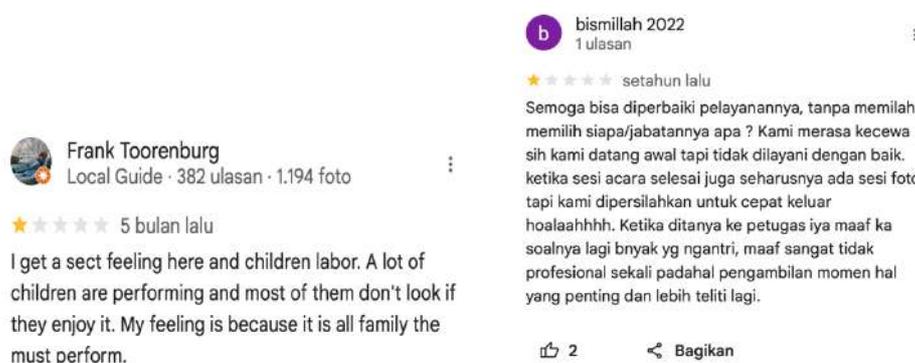
*Sumber:* (detik.com, 2021)

Dampak yang disebabkan pandemi Covid-19 sangat besar terhadap keseluruhan aspek bahkan berdasarkan pernyataan Direktur Utama Saung Angklung Udjo yaitu Taufik Hidayat Udjo bahwa pihak SAU kesulitan selama dan setelah pandemi Covid-19. Sebagai akibat dari pandemi Covid-19, Saung Angklung Udjo juga harus melelang tiga belas alat musik melalui Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang (KPKNL). Tingkat kunjungan ke Saung Angklung Udjo menurun drastis. Sebelum pandemi sehari bisa dikunjungi 2.000 orang, empat sampai delapan kali pementasan. Sekarang dua sampai tiga orang dalam sehari saja susah. Dampaknya, pemasukan pun berkurang. Kondisi ini berdampak terhadap operasional Saung Angklung Udjo.

Variabel terdampak dalam perilaku para wisatawan ini adalah *behavioral outcomes*. Hal ini terjadi karena berkurangnya aktivitas wisatawan terlibat secara langsung serta berkurangnya minat wisatawan dalam membagikan momen-momen mereka selama berwisata melalui sosial media. Dalam sebuah pariwisata penting untuk mengetahui dan memahami *behavioral outcomes* dan bagaimana hal itu berdampak pada sektor pariwisata secara keseluruhan. Pengunjung memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan kontribusi ekonomi melalui pembelian tiket, pembelian alat musik dan souvenir, yang membantu menjaga keberlanjutan ekonomi masyarakat setempat. Oleh karena itu, peran pengunjung sangatlah penting dalam menjaga keberlanjutan, pelestarian, dan pengembangan Saung Angklung Udjo.

*Behavioral outcomes* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengalaman berwisata, fasilitas yang disediakan, kenyamanan dan kualitas layanan yang disediakan di suatu tempat berwisata. Tetapi menurut (Jiang et al., 2024) *behavioral outcomes* lebih dipengaruhi oleh *aesthetic judgment* dan *flow experience* karena kedua variabel tersebut dianggap memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi perilaku dan pengalaman para wisatawan. *Aesthetic judgment* digunakan untuk mengukur penilaian estetika dari para wisatawan terhadap objek wisata, sementara *flow experience* mengacu pada pengalaman para wisatawan yang terlibat dalam aktivitas pada tempat wisata. Dimana *aesthetic judgment* terdiri dari *balance between art and context, uniqueness, volume of scale, condition, legibility, form, time, dan music*, dan *flow experience* terdiri dari *interest, enjoyment, concentration, experience/insight sharing, challenge of difficulty, piqued curiosity*.

Seiring berjalannya waktu, Kualitas internet di Indonesia telah berkembang pesat dan kini telah menjangkau hampir separuh populasi (Winarno & Indrawati, 2022). Oleh karena itu, pihak Saung Angklung Udjo mulai mengolah seluruh proses pelayanan reservasi hingga pertunjukan terkait event dengan konsep melalui media sosial agar masyarakat baik lokal maupun wisatawan mancanegara dapat mengetahui informasi terupdate terkait Saung Angklung Udjo.



**Gambar 1.8 Contoh Ulasan Wisatawan mengenai Flow Experience**

*Sumber:* (Ulasan Google, 2024)

Sebagai sarana edukasi budaya, Saung Angklung Udjo tidak berhenti melestarikan dan memberikan edukasi budaya Sunda khususnya mengenai alat musik angklung. Meskipun Saung Angklung Udjo dikenal sebagai destinasi wisata budaya yang populer dan banyak mendapatkan pujian, beberapa wisatawan memberikan ulasan negatif terkait pelayanan yang kurang baik. Dapat dilihat pada gambar 1.9 beberapa pengunjung mengeluh tentang sikap staf atau petugas yang

kurang ramah atau tidak responsif terhadap kebutuhan mereka. Pelayanan yang kurang ramah atau fasilitas yang tidak memadai dapat mengganggu keterlibatan emosional pengunjung. Jika pengunjung merasa tidak nyaman atau tidak dihargai, mereka mungkin kesulitan untuk sepenuhnya terlibat dalam pertunjukan atau aktivitas di Saung Angklung Udjo.

Ulasan negatif wisatawan terhadap pelayanan Saung Angklung Udjo yang kurang baik, seperti sikap staf yang tidak ramah, fasilitas yang tidak memadai, dan manajemen yang kurang terorganisir, dapat berdampak signifikan terhadap variabel *flow experience*. Gangguan-gangguan ini mengurangi keterlibatan emosional, kepuasan, fokus, dan pengalaman keseluruhan pengunjung, sehingga menghambat terjadinya *flow experience*. *Flow experience* mengacu pada keadaan di mana seseorang tenggelam sepenuhnya dalam aktivitas yang sedang dilakukan, sehingga merasakan kesenangan, kenyamanan, dan keterlibatan yang mendalam. Kenyamanan yang dirasakan oleh wisatawan, serta pengalaman budaya yang menarik dan memuaskan, sesuai dengan konsep *flow experience* yang menggambarkan keterlibatan penuh dan kepuasan yang mendalam.



**Gambar 1.9 Contoh Ulasan Wisatawan mengenai Aesthetic Judgment**

*Sumber:* (Instagram & Ulasan Google, 2024)

Dapat dilihat pada gambar diatas, merupakan penilaian dari para wisatawan mengenai tempat wisata Saung Angklung Udjo, dimana berdasarkan penilaian tersebut mengatakan bahwa wisata Saung Angklung Udjo cukup menarik tetapi perlu dilakukan pengembangan oleh pengelola wisata untuk luas tempat wisata, dan aksesibilitas untuk menuju tempat wisata.

*Aesthetic judgment* merupakan salah satu variabel penting yang terkait dengan hasil penilaian para wisatawan terhadap objek wisata. Penilaian estetika mengacu pada bagaimana individu menilai estetika suatu objek atau lingkungan, seperti keindahan, keunikan, dan kesesuaian dengan harapan juga dalam hal fasilitas dan aksesibilitas yang disediakan dan dimiliki oleh tempat wisata. Fasilitas yang memadai, seperti area parkir, toilet bersih, tempat istirahat, dan fasilitas pendukung lainnya, sangat berpengaruh pada kenyamanan wisatawan. Fasilitas yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, membuat mereka merasa lebih nyaman dan aman selama berada di destinasi. Aksesibilitas yang baik, termasuk jalan yang mudah dijangkau, tanda petunjuk yang jelas, dan transportasi yang memadai, juga merupakan faktor penting yang dapat memengaruhi keputusan wisatawan dalam memilih destinasi.

Pengelola wisata perlu fokus pada peningkatan elemen-elemen yang mendukung keindahan visual, tampilan, fasilitas, dan aksesibilitas. Dengan memperbaiki dan meningkatkan aspek-aspek ini memiliki banyak manfaat, seperti peningkatan penjualan, pembelian berulang, citra perusahaan yang lebih baik, berkurangnya keluhan dan risiko, dan biaya operasional yang lebih rendah (Prasetio et al., 2025). Investasi dalam estetika dan fasilitas tidak hanya akan menarik lebih banyak pengunjung tetapi juga mendorong mereka untuk kembali dan merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain, sehingga mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan sektor pariwisata.

Dengan demikian, partisipasi pengunjung dalam *aesthetic judgment* dan *flow experience* dapat mempengaruhi *behavioral outcomes* para wisatawan di Saung Angklung Udjo. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap budaya Sunda, memperdalam pemahaman mereka, dan memberikan pengalaman yang memuaskan dan berkesan selama kunjungan para wisatawan. Hal ini menunjukkan pentingnya *aesthetic judgment* dan *flow experience* dalam menentukan keputusan wisatawan untuk berkunjung kembali. Dengan meningkatkan elemen-elemen yang mendukung keindahan visual dan pengalaman yang mendalam, pengelola Saung Angklung Udjo meningkatkan daya tarik destinasi tersebut, yang pada akhirnya akan meningkatkan kunjungan ulang dan rekomendasi dari para wisatawan.

Oleh karena itu berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait eksplorasi dalam interaksi Pengaruh antara *aesthetic judgement*, *behavioral outcomes* dan *flow experience*. Hal ini

melihat adanya potensi dan kondisi Saung Angklung Udjo yang menjadi salah satu destinasi wisata budaya di Indonesia yang sudah sangat melegenda dengan banyaknya penghargaan yang dimiliki. Kombinasi ketiga elemen ini saling terkait. *Aesthetic judgement* dan *flow experience* yang disuguhkan Saung Angklung Udjo turut berkontribusi pada tercapainya *behavioral outcomes* yang pada akhirnya bisa mendorong perubahan perilaku pada pengunjung.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis diatas, dapat diambil rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh antara *aesthetic judgment* dan *flow experience* di Saung Angklung Udjo?
2. Bagaimana pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* di Saung Angklung Udjo?
3. Bagaimana pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Saung Angklung Udjo?
4. Bagaimana pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* di Saung Angklung Udjo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjadi jawaban dari rumusan masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara *aesthetic judgment* dan *flow experience* di Saung Angklung Udjo.
2. Untuk mengetahui pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* di Saung Angklung Udjo.
3. Untuk mengetahui pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Saung Angklung Udjo.
4. Untuk mengetahui pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* di Saung Angklung Udjo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Aspek Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana *aesthetic judgment* dan *flow experience* terhadap *behavioral*

*outcomes* dalam memengaruhi perilaku pengunjung di Saung Angklung Udjo. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan memperkaya literatur kita tentang factor-faktor psikologis dan estetika yang mempengaruhi perilaku individu dalam konteks Saung Angklung Udjo. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi dalam pengembangan model konseptual yang memvisualisasikan pengaruh antara *aesthetic judgment*, *flow experience*, dan *behavioral outcomes*, yang dapat memberikan landasan untuk penelitian di bidang ini.

## **2. Aspek Praktis**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang berharga. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh *aesthetic judgment* dan *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Saung Angklung Udjo, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kebijakan dan strategi pengembangan kepada pihak terkait, seperti pemerintah daerah dan pengelola Saung Angklung Udjo. Penelitian ini dapat digunakan untuk merancang kebijakan yang mendukung partisipasi masyarakat, meningkatkan kunjungan para wisatawan, dan memperkaya kegiatan budaya di desa tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu dalam pengembangan pengalaman para wisatawan yang lebih baik di Saung Angklung Udjo, dengan memberikan wawasan tentang elemen-elemen estetika yang menarik dan pengalaman yang memikat bagi para wisatawan dan masyarakat lokal. Penelitian ini juga dapat diaplikasikan pada destinasi wisata lain yang memiliki karakteristik serupa, memberikan kontribusi pada pengembangan dan peningkatan kualitas pengalaman wisata di berbagai daerah.

### **1.6 Batasan Masalah**

Agar Pembahasan penelitian terarah maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada periode bulan Oktober sampai September 2024
2. Objek penelitian ini adalah Saung Angklung Udjo
3. Variabel pada penelitian ini adalah *aesthetic judgment*, *flow experience* dan *behavioral outcomes*

#### **1.6.1 Waktu Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran pada pembahasan skripsi ini secara sistematis, penulis membagi penulisannya ke dalam lima bab yang terdiri atas sub-sub bab.

Adapun sistematika penulisannya antara lain:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu dan periode penelitian, Batasan masalah dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai teori tentang variabel yang diteliti seperti *aesthetic judgment*, *flow experience* dan *behavioral outcomes*.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian mencakup jenis penelitian, operasionalisasi variabel dan skala pengukuran, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang membahas tentang karakteristik responden, hasil penelitian dari urgensi yang sudah ditentukan dan pembahasan penelitian tersebut.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan penutup atas pembahasan masalah yang sudah diuraikan pada skripsi ini mengenai kesimpulan dan saran.