

PENGARUH EVENT PERANG TOPAT YANG MASUK KE DALAM KEN TERHADAP JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN

Sahrani Maulinda¹, I Wayan Suadnya¹, Ida Ayu Sutarini¹, YY Wima Riyayanatsya¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia
Contact: sahranimaulinda8@gmail.com

ABSTRACT

Tourism is one of the important sectors in supporting the regional economy, including in West Nusa Tenggara (NTB). Karisma Event Nusantara (KEN) is one of the government's strategies in increasing the attractiveness of tourism destinations through organizing various cultural events, one of which is Perang Topat 2024. This study aims to analyze the effect of KEN on the number of tourist visits to the Perang Topat 2024 event in NTB. The research method used is a quantitative method with a descriptive approach. Data were collected by distributing questionnaires to tourists who attended the event. The data analysis technique used simple linear regression to measure the relationship between the independent variable, namely the cultural event (KEN), and the dependent variable, namely the number of tourist visits. Based on the results of the study, it was found that cultural events have a positive and significant influence on tourist visits. This finding is reflected in the questionnaire analysis, where one of the statements that received the most positive responses was regarding the attractiveness of the traditions presented. This shows that cultural events, such as Perang Topat, have great potential to become the main attraction that can support the improvement of the tourism sector in West Nusa Tenggara. Thus, holding such cultural events can be an effective strategy to attract more tourists and advance tourism in the area.

Keywords: Topat War; Tourist Visits; Charisma of Nusantara Events; NTB Tourism; Cultural Events.

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam mendukung perekonomian daerah, termasuk di Nusa Tenggara Barat (NTB). Karisma Event Nusantara (KEN) menjadi salah satu strategi pemerintah dalam meningkatkan daya tarik destinasi pariwisata melalui penyelenggaraan berbagai event budaya, salah satunya adalah Perang Topat 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh KEN terhadap jumlah kunjungan wisatawan pada event Perang Topat 2024 di NTB. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada wisatawan yang menghadiri event tersebut. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana untuk mengukur hubungan antara variabel independen, yaitu event budaya (KEN), dan variabel dependen, yaitu jumlah kunjungan wisatawan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa event budaya memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kunjungan wisatawan. Temuan ini tercermin dalam analisis kuesioner, di mana salah satu pernyataan yang paling mendapat respon positif adalah mengenai daya tarik tradisi yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa event budaya, seperti Perang Topat, memiliki potensi besar untuk menjadi daya tarik utama yang dapat mendukung peningkatan sektor pariwisata di Nusa Tenggara Barat. Dengan demikian, penyelenggaraan event budaya semacam ini dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menarik lebih banyak wisatawan dan memajukan pariwisata di daerah tersebut.

Kata Kunci: Perang Topat; Kunjungan Wisatawan; Karisma Event Nusantara; Pariwisata NTB; Event Budaya

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam wisata dan budaya. Keindahan berbagai tempat wisata yang terdapat di dalamnya menjadi ciri unik setiap wilayah yang ada di Indonesia. Di Indonesia saat ini, pertumbuhan ekonomi banyak dipengaruhi oleh sektor yang terus berkembang, terlihat dari perbaikan angka dalam meningkatkan devisa dan pendapatan negara. Salah satu contohnya adalah sektor pariwisata yang kini telah menjadi industri utama dalam mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam mendukung perekonomian daerah dan nasional di Indonesia. Keindahan alam, keberagaman budaya, dan tradisi yang kaya menjadikan Indonesia memiliki potensi wisata yang sangat besar.

Indonesia tidak hanya mempunyai keindahan alam yang sangat berlimpah tetapi juga mempunyai daya tarik tersendiri. Hal ini dikarenakan, secara tidak langsung, adanya tempat wisata yang berbasis budaya dapat menampilkan budaya suatu negara, seperti kesenian lokal dan keberagaman adat yang menarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Keberagaman budaya di Indonesia adalah salah satu faktor penting yang meningkatkan daya tarik negara ini. Setiap daerah memiliki karakter budaya unik yang menunjukkan sejarah, tradisi, dan perkembangan masyarakat di sekitarnya. Contohnya Lombok, sebagai salah satu destinasi wisata yang terkenal, dikenal dengan seni musik (gendang beleq) serta upacara keagamaannya yang sangat indah. Keindahan budaya yang ada di Lombok bukan sekedar hiburan visual saja, tetapi juga mengandung nilai-nilai spiritual serta keyakinan yang mendalam. Tipe pariwisata budaya ini menawarkan banyak pengetahuan bagi para pengunjung, seperti seni pertunjukan, kuliner tradisional, festival, sejarah, seni visual, tradisi, serta bagaimana kebiasaan hidup masyarakat sekitar. Daya tarik suatu wisata budaya berada pada pola hidup, nilai-nilai kepercayaan, dan keyakinan yang dijunjung tinggi oleh adat istiadat. Industri pariwisata saat ini yaitu menjadi salah satu industri yang mempunyai peran penting dalam pembangunan di Indonesia (Prabhawati, 2019). Pengembangan pariwisata sudah menjadi salah satu program unggulan dalam pembangunan daerah.

Di antara berbagai daerah yang ada di NTB, Provinsi Nusa Tenggara Barat memiliki potensi pariwisata yang sangat luar biasa. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki tradisi adat istiadat budaya yang sangat beragam. Keberagaman budaya ini membuat NTB menjadi negara yang sangat kaya akan perbedaan dan tingginya sikap saling menghargai satu sama lain. Tingginya sikap toleransi tersebut tumbuh beriringan bersama dengan tradisi yang melekat pada tiap daerah yang ada di Indonesia. Harus diakui bahwa setiap budaya yang dijalani oleh masyarakat Indonesia memberikan sentuhan kebhinekaan yang kuat dan menumbuhkan kesadaran penuh pada tiap individunya untuk selalu memegang ikatan tunggal ika tersebut. Dalam setiap prosesnya, suatu budaya dan tradisi selalu memiliki nilai-nilai persatuan yang sangat efektif pengaruhnya terhadap perbedaan sebagai peredam perpecahan pada masyarakat.

Tingkat keberagaman yang sangat tinggi menjadikan NTB sebagai daerah multicultural dengan berbagai macam suku, ras, agama, dan budaya yang berbeda-beda namun hidup berdampingan dalam suatu harmoni social masyarakat (Akhmadi, 2019). Keadaan ini bisa dibawa pada jalur yang menjadikannya suatu kekayaan dan kekuatan bangsa, namun bisa pula dibawa pada jalur yang akan menjadi pemecah belah dan penyulut konflik di

masyarakat (G. Lestari, 2016). Potensi konflik yang muncul dalam masyarakat karena perbedaan yang ada harus selalu diredam dengan cara-cara yang baik dan sesuai dengan kesepakatan yang ada (Rosyidi, 2019). Kesepakatan tidak selalu berbentuk formal yang tertulis pada kertas dan tinta hitam di atasnya, terkadang kesepakatan bisa saja dalam bentuk ritual kebudayaan dan tradisi unik yang dijalankan secara turun temurun oleh masyarakat itu sendiri. Sebagai contoh, Nusa Tenggara Barat, menawarkan keindahan alam yang mempesona serta tradisi unik yang mampu menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara. Salah satu tradisi yang khas di NTB adalah Perang Topat, sebuah ritual yang mencerminkan kerukunan antar umat beragama di daerah tersebut.

Perang Topat merupakan sebuah upacara yang dimana para masyarakat di desa Lingsar saling lempar melempar menggunakan Topat (Widodo, 2020). Upacara Perang Topat ini dilakukan sebagai sebuah ungkapan kegembiraan serta rasa syukur dan terima kasih kepada Yang Maha Kuasa. Dasar pemikirannya yaitu untuk mengembalikan hasil tanah berupa ketupat ke asalnya yaitu tanah Lingsar. Upacara Perang Topat biasanya diadakan setiap tahun sasih keenam pada kalender Bali atau sasih ketujuh menurut kalender Sasak. Perang Topat merupakan tradisi tahunan yang berlangsung di Pura Lingsar, Kabupaten Lombok Barat, dan mencerminkan keharmonisan antara masyarakat Hindu dan Muslim. Tradisi Perang Topat ini sampai sekarang masih dilakukan dan ini menjadi suatu perekat tali persaudaraan antara dua umat yaitu Hindu dan Muslim. Upacara ini tidak hanya menjadi simbol kerukunan, tetapi juga daya tarik budaya yang memiliki nilai tawar yang tinggi sebagai daya tarik wisata, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mempunyai program, yaitu Karisma Event Nusantara (KEN) yang di mana bertujuan untuk mempromosikan seluruh destinasi pariwisata yang ada di Indonesia. Program ini merupakan kolaborasi Kemenparekraf dengan pemerintah daerah serta stakeholder pariwisata.

(KEN) yaitu merupakan strategi kolaborasi yang di mana Kemenparekraf bekerja sama dengan pemerintah daerah serta seluruh stakeholder pariwisata agar menaikkan citra pariwisata yang ada di Indonesia serta menjadi penggerak sektor pariwisata dan juga ekonomi kreatif. KEN pertama kali dilaksanakan pada tahun 2021, yang dimana tujuannya untuk dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan ekonomi (Kemenparekraf RI, 2021). KEN merupakan suatu program yang bertujuan untuk mengangkat potensi daerah melalui penyelenggaraan berbagai macam acara kreatif maupun budaya, baik itu ditingkat nasional maupun internasional. Program ini sejalan dengan pengembangan lima destinasi super prioritas yaitu Danau Toba, Borobudur, Labuan Bajo, Mandalika, serta Likupang, yang di mana bertujuan untuk mendukung digitalisasi UMKM agar memperkuat daya saing di era global saat ini. Melalui KEN, Kemenparekraf berupaya tidak hanya meningkatkan kunjungan wisatawan saja, tetapi juga untuk memberdayakan ekonomi lokal, serta dapat memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada seluruh dunia. Program Karisma Event Nusantara yaitu salah satu strategi penting Kemenparekraf dalam mempromosikan keunikan budaya, kearifan lokal, dan juga seni yang tersebar luas di seluruh Indonesia. Semua event yang masuk ke dalam KEN dipilih secara selektif berdasarkan daya tarik, nilai budaya, serta potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Kunjungan wisatawan mempunyai peranan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi suatu wilayah. Pengaruhnya terasa jelas di berbagai sektor, dari meningkatnya pendapatan daerah sampai dengan terciptanya lapangan kerja baru. Selain itu, pariwisata juga membantu melestarikan budaya dan alam setempat, serta

memperkenalkan destinasi wisata ke tingkat Internasional. Oleh karena itu, penelitian mengenai kunjungan wisatawan sangat diperlukan untuk memahami sifat wisatawan, alasan kunjungan, dan efeknya terhadap masyarakat setempat. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pengembangan pariwisata yang berkelanjutan serta memberikan manfaat bagi semua pihak. Salah satu upaya konkret dalam hal ini adalah melalui penyelenggaraan event-event yang masuk kedalam KEN.

Event-event yang masuk kedalam KEN yaitu mencakup festival budaya, pameran seni, pertunjukan musik, hingga event kuliner, yang kemudian dirancang untuk menciptakan pengalaman yang unik bagi para wisatawan. Melalui KEN, Kemenparekraf berupaya untuk membangun ekosistem pariwisata yang berkelanjutan yang bisa memberikan dampak positif jangka panjang bagi masyarakat, khususnya dalam penciptaan lapangan kerja, pelestarian budaya, serta dapat meningkatkan ekonomi daerah. Maka dari itu dengan adanya dukungan penuh dari pemerintah pusat serta daerah, KEN menjadi salah satu instrument yang cukup penting dalam menjadikan Indonesia sebagai destinasi wisata kelas dunia yang bisa berdaya saing tinggi dengan berbasis kearifan lokal. Adapun masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengaruh program Karisma Event Nusantara (KEN) terhadap jumlah kunjungan wisatawan pada event budaya, Perang Topat 2024. Sebelum event ini terdaftar dalam program KEN, kunjungan wisatawan cenderung lebih rendah. Namun, setelah event ini dimasukkan dalam daftar program KEN, diharapkan ada peningkatan yang signifikan dalam jumlah pengunjung, baik dari wisatawan domestik maupun mancanegara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis adakah pengaruh program Karisma Event Nusantara (KEN) terhadap jumlah kunjungan wisatawan yang hadir pada event Perang Topat di NTB.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di Pura Lingsar yang terletak di Jalan Raya, Batu Kumbung, Lingsar, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, yang menjadi tempat diselenggarakannya acara tahunan Perang Topat. Penelitian berlangsung mulai tanggal 14-15 Desember 2024. Objek penelitian adalah pengaruh event perang topat yang masuk ke dalam ken terhadap jumlah kunjungan wisatawan. Fokus penelitian melibatkan event budaya perang topat sebagai variabel independen (X) dan kunjungan wisatawan sebagai variabel dependen (Y).

Populasi dalam penelitian ini yaitu target pengunjung Perang Topat 2024 sebesar 1.500 wisatawan, yang dibagi menjadi 1.000 wisatawan Domestik dan 500 wisatawan mancanegara. Sedangkan sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *accidental sampling* dipilih karena penelitian ini berfokus pada wisatawan yang menghadiri Perang Topat 2024 di NTB. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin, sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N(e)-2 + 1}$$

$$n = \frac{1.500}{1.500(0,1)-2 + 1}$$

$$n = \frac{1.500}{16} = 93,75$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka sampel yang akan menjadi responden di dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 95 responden. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi dan survei mengisi kuisisioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis deskriptif, uji t, uji F, uji regresi linier sederhana serta koefisien determinasi (dengan bantuan program SPSS) untuk menguji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada para responden, peneliti berhasil mengumpulkan data terkait jenis kelamin responden. Detail informasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
1.	Laki-Laki	35	37%
2.	Perempuan	60	63%
	Total	95	100%

Sumber: Data primer diolah pada tahun 2025

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam studi ini adalah perempuan, yaitu sebanyak 60 orang atau 63% dari total responden. Sementara itu, jumlah responden laki-laki sebanyak 35 orang, yang setara dengan 37% dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi perempuan dalam memberikan tanggapan terhadap pengaruh Kharisma Event Nusantara (KEN) pada jumlah kunjungan wisatawan, khususnya dalam konteks Event Perang Topat 2024 di NTB, lebih dominan dibandingkan laki-laki. Dominasi responden perempuan dalam penelitian ini dapat disebabkan oleh teknik *accidental sampling* yang digunakan, sampel diperoleh dari wisatawan yang bersedia berpartisipasi saat penelitian dilakukan. Kemungkinan besar, pada saat pengumpulan data, lebih banyak perempuan yang bersedia mengisi kuesioner dibandingkan laki-laki.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Melalui kuesioner yang telah disebar, peneliti berhasil mengumpulkan data mengenai usia responden. Rincian informasi tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah Responden	Persentase
1.	Di bawah 21 tahun	11	12%
2.	21-25 tahun	34	36%
3.	26-30 tahun	29	30%
4.	Di atas 30 tahun	21	22%
	Total	95	100%

Sumber: Data primer diolah pada tahun 2025

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 21-25 tahun, yaitu sebanyak 34 orang atau 36% dari total responden. Kelompok usia berikutnya yang cukup dominan adalah usia 26-30 tahun dengan jumlah responden sebanyak 29 orang atau 30%. Responden yang berusia di atas 30 tahun berjumlah 21 orang atau 22%, sedangkan kelompok usia di bawah 21 tahun merupakan yang paling sedikit, yaitu sebanyak 11 orang atau 12%. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden yang memberikan tanggapan terkait pengaruh Kharisma Event Nusantara (KEN) terhadap jumlah kunjungan wisatawan pada Event Perang Topat 2024 di NTB adalah generasi muda yang berada pada usia produktif (21-30 tahun). Hal ini mengindikasikan bahwa segmen usia muda lebih dominan dalam menikmati atau terlibat dengan event ini. Penelitian yang dilakukan oleh Sulaeman (2023) juga mendukung hal tersebut, bahwa pengunjung wisata alam di Kawasan Taman Wisata Perairan Gili Matra Kabupaten Lombok Utara didominasi oleh usia produktif.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kewarganegaraan

Dari hasil penyebaran kuesioner, peneliti mendapatkan informasi terkait kewarganegaraan responden. Detail data tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kewarganegaraan

No.	Kewarganegaraan	Jumlah Responden	Persentase
1.	WNI	75	79%
2.	WNA	20	21%
	Total	95	100%

Sumber: Data primer diolah pada tahun 2025

Tabel di atas menunjukkan distribusi kewarganegaraan responden yang terlibat dalam penelitian. Dari total 95 responden, sebanyak 75 orang atau 79% merupakan Warga Negara Indonesia (WNI), sementara 20 orang atau 21% lainnya adalah Warga Negara Asing (WNA). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah wisatawan domestik, sedangkan responden asing menyumbang proporsi yang lebih kecil dalam keseluruhan sampel. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh Kharisma Event Nusantara (KEN) terhadap jumlah kunjungan wisatawan pada Event Perang Topat 2024 di NTB lebih banyak menarik perhatian wisatawan domestik. Jumlah responden dalam penelitian ini didominasi oleh Warga Negara Indonesia (WNI) dibandingkan Warga Negara Asing (WNA) dikarenakan Perang Topat adalah event budaya yang memiliki makna historis dan religius yang kuat bagi masyarakat lokal dan event ini belum sepenuhnya dikenal secara luas di tingkat internasional, sehingga lebih banyak dikunjungi oleh wisatawan domestik yang memiliki keterikatan emosional dan tradisi dengan acara tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Bahri dkk. (2023) mendukung pernyataan tersebut dengan fenomena yang sama, menunjukkan bahwa wisatawan domestik mendominasi pengunjung yang berkunjung ke destinasi wisata di Kota Bandung, dengan total 22 juta wisatawan domestik dan 1.156 wisatawan mancanegara pada tahun 2022.

4. Uji t (Parsial)

Uji t (parsial) digunakan untuk menguji pengaruh signifikan masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara individu dalam model regresi. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikan (p-value) dan t-hitung. Jika nilai Sig. < 0,05 atau t-hitung lebih besar dari t-tabel sebesar 1,661 (menentukan *degree of freedom* atau derajat bebas dengan rumus maka derajat bebas dengan nilai *alpha* (α) 5% atau 0,05 dan pada penelitian ini berada pada 1,661), maka variabel independen (Event Budaya, X) tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Kunjungan Wisatawan, Y).

Tabel 4 Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.621	3.916		2.201	.030
	Event Budaya	.609	.086	.590	7.052	.000

a. Dependent Variable: Kunjungan Wisatawan

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 23 pada tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4, hasil Uji t atau Pengujian Hipotesis dalam penelitian ini, khususnya variabel Event Budaya (X), memiliki nilai t hitung sebesar 7,052 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,661 dan nilai Sig. sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Event Budaya (X) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kunjungan Wisatawan (Y).

5. Uji F (Simultan)

Uji F (simultan) digunakan untuk menguji pengaruh semua variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen dalam model regresi. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikan (p-value) dan F-hitung. Jika p-value < 0,05 atau F-hitung lebih besar dari F-tabel sebesar 3,09 (dengan rumus penentuan rumus maka derajat bebas dengan nilai *alpha* (α) 5% atau 0,05 dan pada penelitian ini berada pada 3,09), maka variabel independen secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 5 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	301.020	1	301.020	49.730	.000 ^b
	Residual	562.938	93	6.053		
	Total	863.958	94			

a. Dependent Variable: Kunjungan Wisatawan

b. Predictors: (Constant), Event Budaya

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 23 pada tahun 2025

Merujuk pada Tabel 5, variabel Event Budaya (X) menunjukkan nilai F-hitung sebesar 49,730, yang melebihi nilai F-tabel sebesar 3,94, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa variabel Event Budaya (X) secara keseluruhan berpengaruh terhadap Kunjungan Wisatawan (Y).

6. Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil analisis regresi linear sederhana ditampilkan dalam tabel berikut untuk menunjukkan nilai uji regresi linear sederhana.

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Event Budaya	95	18	27	45	40.67	2.679	7.180
Kunjungan Wisatawan	95	22	33	55	49.80	3.808	14.502
Valid N (listwise)	95						

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 23 pada tahun 2025

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, variabel Event Budaya memiliki rentang nilai sebesar 18, dengan nilai minimum 27 dan maksimum 45. Rata-rata skor untuk Event Budaya adalah 40.67, yang menunjukkan bahwa mayoritas data cenderung berada di sekitar nilai ini. Variasi data pada Event Budaya tergolong kecil, dengan standar deviasi sebesar 2.679 dan varians sebesar 7.180. Hal ini menunjukkan bahwa data Event Budaya relatif homogen dan tidak banyak tersebar jauh dari nilai rata-rata.

Sementara itu, untuk variabel Kunjungan Wisatawan, rentang nilai yang diperoleh adalah 22, dengan nilai minimum 33 dan maksimum 55. Rata-rata nilai Kunjungan Wisatawan adalah 49.80, yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata Event Budaya. Data Kunjungan Wisatawan menunjukkan variasi yang lebih besar, dengan standar deviasi sebesar 3.808 dan varians sebesar 14.502, yang mengindikasikan adanya keragaman yang lebih tinggi dalam jumlah kunjungan wisatawan. Ini menunjukkan bahwa meskipun nilai rata-rata Kunjungan Wisatawan lebih tinggi, data tersebut lebih tersebar dibandingkan dengan Event Budaya.

7. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel independen secara bersama-sama mampu menjelaskan variabel dependen dalam sebuah model regresi. Nilai koefisien determinasi dinyatakan dalam R^2 dan berkisar antara 0 hingga 1. Semakin mendekati 1, semakin besar proporsi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Keputusan diambil berdasarkan nilai R^2 nilai yang tinggi menunjukkan model regresi memiliki kemampuan prediktif yang baik.

Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.825 ^a	.581	.579	5.460

a. Predictors: (Constant), Event Budaya

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 23 pada tahun 2025

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang ditunjukkan pada tabel Model Summary, nilai R sebesar 0,825 menunjukkan adanya hubungan positif yang cukup kuat antara variabel Event Budaya sebagai prediktor terhadap variabel Kunjungan Wisatawan. Nilai R Square sebesar 0,581 menunjukkan bahwa Event Budaya mampu menjelaskan sebesar 58,1% variasi yang terjadi pada Kunjungan Wisatawan, sedangkan sisanya sebesar 41,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model seperti tingkat kepuasan wisatawan atau dampak ekonomi. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,579 menunjukkan hasil yang hampir sama, menyesuaikan pengaruh jumlah variabel dalam model terhadap koefisien determinasi. Dengan standar error estimasi sebesar 3,120, model ini memiliki tingkat kesalahan prediksi yang moderat.

8. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Karisma Event Nusantara (KEN), dalam hal ini Event Perang Topat 2024 di NTB, memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap jumlah kunjungan wisatawan. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 7,052 yang lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 1,661 serta nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa event budaya seperti Perang Topat memiliki daya tarik kuat untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Sebagai bagian dari pariwisata budaya, Perang Topat tidak hanya menjadi sarana pelestarian tradisi lokal, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan sektor pariwisata Nusa Tenggara Barat (Jayadi dkk., 2018). Event ini menarik perhatian wisatawan karena nilai sejarah, ritual keagamaan, dan keunikan budaya yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan konsep pariwisata budaya, di mana kegiatan wisata berbasis budaya mampu menjadi daya tarik utama bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Dengan meningkatnya kunjungan wisatawan, event budaya seperti ini dapat mendukung ekonomi lokal melalui peningkatan konsumsi produk dan jasa pariwisata, termasuk akomodasi, transportasi, dan kuliner khas daerah.

Dari hasil penelitian ini, diketahui bahwa mayoritas wisatawan yang menghadiri Perang Topat 2024 berasal dari wisatawan domestik. Dominasi wisatawan domestik dalam event ini menunjukkan bahwa wisata budaya seperti Perang Topat masih lebih populer di kalangan masyarakat lokal dibandingkan dengan wisatawan asing. Faktor kedekatan budaya, pemahaman terhadap makna ritual, serta promosi yang lebih terarah kepada wisatawan domestik menjadi beberapa alasan yang mempengaruhi tingginya jumlah kunjungan WNI dibandingkan WNA.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang menghadiri Perang Topat 2024 berada dalam kategori usia produktif, yaitu 21-25 tahun (34 responden) dan 26-30 tahun (29 responden). Dominasi kelompok usia ini dapat dijelaskan oleh kecenderungan generasi muda yang lebih aktif dalam kegiatan wisata, terutama yang berbasis pengalaman dan budaya. Wisatawan dalam kelompok usia ini umumnya memiliki tingkat mobilitas tinggi, ketertarikan besar terhadap aktivitas budaya, serta kemudahan dalam mengakses informasi melalui media digital. Hal ini menunjukkan bahwa Perang Topat memiliki potensi besar untuk menarik lebih banyak wisatawan dari segmen usia produktif dengan strategi pemasaran yang lebih inovatif, seperti pemanfaatan media sosial dan konten digital yang lebih interaktif.

Dari sisi demografi, penelitian ini juga menemukan bahwa jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki, dengan 60 responden perempuan dan 35 responden laki-laki. Salah satu faktor yang dapat menjelaskan temuan ini adalah kecenderungan perempuan untuk lebih tertarik pada kegiatan sosial dan budaya dibandingkan laki-laki (Yunarti, 2018). Selain itu, dalam teknik pengambilan sampel Accidental Sampling yang digunakan, perempuan cenderung lebih terbuka untuk berpartisipasi dalam penelitian dan mengisi kuesioner. Selain itu, perempuan sering kali memiliki minat lebih besar terhadap aspek estetika dan pengalaman emosional dalam wisata budaya, yang membuat mereka lebih tertarik menghadiri event seperti Perang Topat.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Perang Topat 2024 sebagai bagian dari Karisma Event Nusantara memiliki dampak positif dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, terutama wisatawan nusantara dalam kelompok usia produktif dan didominasi oleh perempuan. Oleh karena itu, strategi pengelolaan dan promosi event ini perlu terus ditingkatkan agar lebih mampu menjangkau segmen wisatawan yang lebih luas, termasuk wisatawan mancanegara dan kelompok usia lainnya. Dengan upaya yang tepat, event budaya ini dapat semakin berkembang sebagai daya tarik utama pariwisata budaya di NTB.

Menurut Getz (2018), event budaya merupakan salah satu elemen penting dalam industri pariwisata yang dapat menciptakan pengalaman unik dan otentik bagi wisatawan, sehingga mampu meningkatkan daya saing destinasi. Getz juga menyatakan bahwa keberhasilan sebuah event tidak hanya ditentukan oleh pelaksanaannya, tetapi juga bagaimana event tersebut mampu menciptakan dampak jangka panjang, seperti peningkatan kunjungan wisatawan dan pendapatan ekonomi.

Hasil penelitian ini dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan teori push and pull, yang menjelaskan faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Faktor push merujuk pada motivasi internal wisatawan yang mendorong mereka untuk bepergian, sedangkan faktor pull merujuk pada daya tarik eksternal suatu destinasi atau event yang menarik wisatawan untuk berkunjung.

Dalam konteks Perang Topat 2024, faktor push yang memengaruhi kunjungan wisatawan meliputi keinginan untuk mendapatkan pengalaman budaya, rasa ingin tahu terhadap tradisi lokal, serta dorongan sosial untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang memiliki makna religius dan historis. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan dominasi wisatawan dari kelompok usia produktif (21-30 tahun), yang umumnya memiliki motivasi tinggi dalam mencari pengalaman baru, baik untuk memperluas wawasan budaya maupun untuk kepentingan sosial dan rekreasi. Selain itu, perempuan

yang mendominasi responden dalam penelitian ini mungkin memiliki motivasi lebih besar dalam aspek emosional dan sosial, seperti menikmati atmosfer event, mendokumentasikan pengalaman, serta berbagi cerita dengan komunitas mereka.

Di sisi lain, faktor pull dalam event Perang Topat mencakup daya tarik event itu sendiri sebagai warisan budaya yang unik, aspek ritual yang sakral, serta suasana kebersamaan yang tercipta dalam kegiatan tersebut. Keunikan Perang Topat sebagai event yang menggabungkan unsur keagamaan, sejarah, dan tradisi lokal menjadi magnet bagi wisatawan, terutama Wisatawan Nusantara (WN) yang lebih memahami makna dan nilai budaya yang terkandung dalam ritual ini. Selain itu, daya tarik lain seperti kemeriahan acara, keindahan lokasi wisata di sekitar tempat pelaksanaan, serta promosi yang dilakukan oleh pemerintah dan media turut berperan dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Teori ini juga dapat menjelaskan mengapa wisatawan domestik lebih mendominasi dibandingkan wisatawan mancanegara. Secara umum, wisatawan nusantara lebih memiliki faktor push yang kuat dalam hal keterikatan emosional dan budaya dengan event ini, sementara wisatawan mancanegara mungkin lebih membutuhkan promosi dan informasi yang lebih luas agar tertarik menghadiri event ini sebagai bagian dari perjalanan wisata mereka.

Dengan memahami bagaimana faktor push and pull berperan dalam menarik wisatawan ke Perang Topat 2024, penyelenggara event dan pemerintah daerah dapat mengoptimalkan strategi pemasaran dan pengelolaan event. Peningkatan faktor push, seperti menciptakan pengalaman wisata yang lebih interaktif dan menarik bagi kelompok usia produktif, serta peningkatan faktor pull, seperti promosi digital yang lebih luas dan pengembangan fasilitas wisata, akan membantu meningkatkan daya tarik Perang Topat sebagai event unggulan dalam Karisma Event Nusantara (KEN).

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Event Budaya (X) mampu menjelaskan sebesar 58,1% variasi dalam jumlah Kunjungan Wisatawan (Y), temuan ini menegaskan peran penting event budaya dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di Nusa Tenggara Barat, khususnya pada Perang Topat 2024. Angka ini menunjukkan bahwa event budaya seperti Perang Topat memberikan kontribusi yang signifikan dalam menarik wisatawan, baik dari kalangan wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun, hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa masih terdapat 42,9% faktor lain yang memengaruhi keputusan wisatawan untuk berkunjung ke NTB, yang perlu dipahami lebih lanjut untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai dinamika pariwisata di daerah ini.

Event budaya, sebagai faktor utama yang memengaruhi kunjungan wisatawan, berfungsi sebagai pendorong utama dalam menarik perhatian mereka. Aspek-aspek seperti keunikan tradisi, kemeriahan acara, serta pelestarian warisan budaya menjadi nilai jual utama yang memotivasi wisatawan untuk menghadiri event tersebut. Selain itu, keberhasilan dalam menyelenggarakan event budaya juga berkaitan erat dengan promosi yang efektif dan pemanfaatan media sosial sebagai saluran untuk menyebarkan informasi tentang acara kepada audiens yang lebih luas. Pengunjung cenderung tertarik pada event yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga pengalaman yang bermakna secara budaya dan emosional (Nugroho, 2024).

Namun, meskipun event budaya memiliki pengaruh yang besar, faktor non-budaya lainnya, seperti infrastruktur pariwisata, pelayanan yang diberikan kepada wisatawan, aksesibilitas, serta keamanan dan kenyamanan selama berada di destinasi, juga memainkan peran yang sangat penting dalam keputusan wisatawan untuk berkunjung. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi kepuasan wisatawan yang pada gilirannya berdampak pada tingkat kunjungan ulang (*revisit intention*). Infrastruktur yang memadai, misalnya, memudahkan wisatawan untuk mengakses lokasi event, sementara pelayanan yang baik meningkatkan pengalaman mereka selama acara berlangsung.

Selain itu, aspek dampak ekonomi dari event budaya juga perlu dipertimbangkan sebagai faktor penting yang dapat memengaruhi kunjungan wisatawan. Wisatawan sering kali mencari destinasi yang tidak hanya menawarkan acara menarik, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang menguntungkan, baik bagi mereka secara pribadi maupun untuk komunitas lokal (Nurhidayati dkk., 2025). Oleh karena itu, peningkatan kesadaran akan manfaat ekonomi dari kunjungan wisatawan, seperti dampak terhadap perekonomian lokal (misalnya, melalui konsumsi barang dan jasa, penginapan, dan transportasi), dapat berperan sebagai daya tarik tambahan yang memperkuat niat berkunjung wisatawan.

Faktor sosial dan psikologis seperti motivasi untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi pengalaman dengan keluarga atau teman, serta mencari pelarian dari rutinitas sehari-hari, juga dapat memengaruhi keputusan wisatawan untuk berpartisipasi dalam event budaya (Sunarya & Ruswadi, 2024). Kelompok usia produktif, seperti yang ditemukan dalam penelitian ini, cenderung lebih aktif dalam mencari pengalaman baru yang dapat memberikan kepuasan emosional dan sosial. Oleh karena itu, dalam mengelola event seperti Perang Topat, penting untuk tidak hanya fokus pada aspek budaya, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana acara tersebut dapat memenuhi kebutuhan sosial dan emosional wisatawan.

Dengan demikian, meskipun event budaya berperan penting dalam menarik wisatawan, faktor-faktor lain yang mempengaruhi kepuasan dan pengalaman wisatawan, serta dampak ekonomi yang dihasilkan dari kegiatan tersebut, harus dipertimbangkan secara holistik. Pemahaman terhadap semua variabel yang memengaruhi kunjungan wisatawan akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang dinamika pariwisata di Nusa Tenggara Barat dan bagaimana pengelola pariwisata dapat mengoptimalkan strategi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan di masa depan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Susanti dan Wahyuni (2022), yang menemukan bahwa event budaya memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kunjungan wisatawan domestik maupun mancanegara. Dalam konteks NTB, penelitian oleh Zainuddin (2020) juga menunjukkan bahwa event lokal seperti Festival Bau Nyale mampu menjadi daya tarik utama bagi wisatawan, terutama karena keberadaan unsur budaya yang autentik dan promosi yang efektif.

Temuan ini menegaskan bahwa penyelenggaraan event budaya di NTB, seperti Perang Topat 2024, tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Strategi promosi yang terintegrasi dan kolaborasi antara pemerintah daerah, masyarakat, dan pelaku pariwisata perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan keberhasilan event serupa di masa mendatang.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa event budaya seperti Perang Topat 2024 yang masuk ke dalam KEN memang berpengaruh signifikan terhadap jumlah kunjungan wisatawan di NTB, oleh karena itu seluruh stakeholder atau pemangku kepentingan lainnya mengupayakan untuk terus mempromosikan dan mengembangkan budaya daerah yang serupa sangat penting untuk memperkuat daya tarik pariwisata NTB, serta melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Karisma Event Nusantara (KEN) terhadap jumlah kunjungan wisatawan pada Event Perang Topat 2024 di NTB, dapat disimpulkan bahwa variabel event budaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kunjungan wisatawan. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 7,052 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,661 serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, event budaya seperti Perang Topat terbukti menjadi salah satu daya tarik utama yang mampu meningkatkan jumlah wisatawan ke NTB.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa Event Perang Topat 2024 mampu menjelaskan sebesar 58,1% variasi dalam jumlah kunjungan wisatawan, yang menunjukkan bahwa keberhasilan event ini berkontribusi signifikan terhadap tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung ke NTB. Ini mengindikasikan bahwa event budaya seperti Perang Topat tidak hanya berfungsi sebagai ajang pelestarian budaya, tetapi juga sebagai pendorong utama pertumbuhan sektor pariwisata di daerah tersebut. Dengan semakin meningkatnya kunjungan wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara, sehingga event Perang Topat yang masuk ke dalam KEN menjadi salah satu pilar penting dalam perkembangan pariwisata NTB.

Dengan demikian, keberhasilan event budaya ini memperkuat argumen bahwa pariwisata berbasis budaya memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan dan memberikan dampak positif terhadap ekonomi lokal. Oleh karena itu, pengembangan dan penyelenggaraan event budaya yang terus-menerus perlu dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan daya tarik NTB sebagai tujuan wisata utama. Hal ini juga selaras dengan pentingnya pelestarian nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap event, yang tidak hanya memberikan pengalaman budaya yang mendalam bagi wisatawan, tetapi juga memberi manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal.

Daftar Pustaka

- Akhmadi, A. 2019. Moderasi Beragama dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia's Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), hlm. 45-55.
- Bahri, Khoirun Nisa, Rozak, Abdul, Minhajuddin, Baswarani, Delfta Tunjung, Desmantyo, Pandu Sapto, Revalina, Marsya Rhani. 2023. Peningkatan Strategi Pemasaran dan Branding dalam Menunjang Kewirausahaan Mandiri pada Masyarakat Kampung Wisata Braga. *Communnity Development Journal*, Vol. 4, No. 5 (hlm. 10007-10011).

- Getz, D., & Page, S. J. 2018. Progress and prospects for event tourism research. *Tourism Management*, 593–631.
- Jayadi, Suparman, Demartoto, Argyo, Kartono, Drajat Tri. 2018. Kearifan Lokal sebagai Integritas Kebhinekaan Umat Beragama di Indonesia. *Tantangan Kebbhinekaan di Era Digital*.
- Lestari, G. 2016. Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di Tengah Kehidupan SARA. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 28(1).
- Nugroho, Moch. Nur Syawalludin. 2024. Strategi Komunikasi dan Branding dalam Manajemen event: Membangun Identitas Acara yang Kuat. *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 1, Hlm. 70-81.
- Nurhidayati, Sri Endah, Muliani, Lila, Judijanto, Loso, Apriyanto, Haryanti, Titik, Rohmah, Irva Yulia, Hadiati, Mulya Sari, Arifiyanti, Amalia Anjani, Angin, Rosliyana Br Perangin, Raksapati, Abadi. 2025. *Pesona Pariwisata Indonesia: Potensi, Pengembangan, dan Inovasi Membangun Destinasi Pariwisata Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi.
- Prabhawati, A. 2019. Upaya Indonesia dalam Meningkatkan Kualitas Pariwisata Budaya Melalui Diplomasi Kebudayaan. *Journal of Tourism and Creativity*, 2(2).
- Sulaeman. 2023. Jasa Lingkungan Wisata Alam di Kawasan Taman Wisata Perairan Gili Matra Kabupaten Lombok Utara sebagai Obyek Wisata Berkelanjutan. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vo. 2, No. 8.
- Sunarya, UU, Ruswadi, Indra. 2024. *Sosial Budaya dan Kesehatan: Perspektif Ilmu dan Praktik*. PT. Adab Indonesia: Indramayu.
- Widodo, A. 2020. Nilai Budaya Ritual Perang Topat sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), hlm. 1-16.
- Yunarti, Yuyun. 2018. Pembelajaran Statistika dalam Perspektif Gender. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 2, No. 02.