

Visitor Perceptions of the Implementation of GeoBeat Ecotopia as an Implementation of Sustainable Events at Geo Open Space, Kerobokan Kelod

Stefani Rosa Kurnia Cahyani^{1*}, Ratri Paramita², I G A Ratih Asmarani³

Jurusan Kepariwisata, Politeknik Pariwisata Bali

Corresponding Author: Stefani Rosa Kurnia Cahyani

stefanirosa922@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords : Visitor Perception, Event, Sustainability, Sustainable Event, Geobeat Ecotopia

Received : 01 August

Revised : 15 August

Accepted: 20 September

©2024 Cahyani, Paramita, Asmarani: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The surge in domestic and foreign tourists to the island of Bali has had both positive and negative impacts. Many tourists come to visit Bali for necessities, leisure or attend an event/event, but many do not apply sustainable principles, producing waste and environmental damage. This research evaluates GeoBeat Ecotopia as an example of a sustainable event. This research method is quantitative descriptive using Silvers' 6-dimensional theory (anticipation, arrival, atmosphere, appetite, activity, amenities) and a Likert scale for 80 respondents from a total population of 409 visitors with techniques of probability sampling approach sample random sampling. The types of data used are quantitative and qualitative data. This research uses data collection techniques from observation, distribution of questionnaires, interviews and documentation studies. Quantitative data is processed using software SPSS. The results of this research are visitors' perceptions of GeoBeat Ecotopia as an implementation sustainable event overall very good (average 4.66) by score order activity (4,76), atmosphere (4,75), arrival (4,71), anticipation (4,59), amenities (4,65), appetite (4.51). The dimension with the highest average score is dimension activity while the dimension with the lowest average score is dimension appetite.

Persepsi Pengunjung terhadap Penyelenggaraan GeoBeat Ecotopia sebagai Implementasi *Sustainable Event* di Geo Open Space, Kerobokan Kelod

Stefani Rosa Kurnia Cahyani^{1*}, Ratri Paramita², I G A Ratih Asmarani³

Jurusan Kepariwisata, Politeknik Pariwisata Bali

Corresponding Author: Stefani Rosa Kurnia Cahyani

stefanirosa922@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Persepsi Pengunjung, Event, Sustainability, Sustainable Event, Geobeat Ecotopia

Received : 01 Agustus

Revised : 15 Agustus

Accepted: 20 September

©2024 Cahyani, Paramita, Asmarani: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Lonjakan wisatawan domestik maupun mancanegara ke Pulau Bali memberikan dampak positif maupun negatif. Banyak wisatawan yang datang mengunjungi Bali untuk keperluan leisure maupun menghadiri suatu acara/event, namun banyak yang tidak menerapkan prinsip berkelanjutan, menghasilkan sampah dan kerusakan lingkungan. Penelitian ini mengevaluasi GeoBeat Ecotopia sebagai contoh acara berkelanjutan. Metode penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif menggunakan teori Silvers 6 dimensi (anticipation, arrival, atmosphere, appetite, activity, amenities) dan skala Likert untuk 80 responden dari total populasi 409 pengunjung dengan teknik probability sampling pendekatan sample random sampling. Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dari observasi, pembagian kuesioner, wawancara dan studi dokumentasi. Data kuantitatif diolah menggunakan software SPSS. Hasil dari penelitian ini yaitu persepsi pengunjung terhadap GeoBeat Ecotopia sebagai implementasi sustainable event secara keseluruhan sangat baik (rata-rata 4,66) dengan urutan skor activity (4,76), atmosphere (4,75), arrival (4,71), anticipation (4,59), amenities (4,65), appetite (4,51). Dimensi dengan skor rata-rata tertinggi yaitu dimensi activity sedangkan dimensi dengan rata-rata skor terendah yaitu dimensi appetite.

PENDAHULUAN

Bali terkenal sebagai destinasi wisata global dengan pesona alam dan budaya yang kaya. Keindahan pantainya, pura-pura yang megah, dan keramahan penduduknya menarik jutaan wisatawan setiap tahun. Industri pariwisata Bali memberikan dampak ekonomi yang signifikan dan menjadikannya salah satu destinasi wisata paling diinginkan di dunia. Lonjakan wisatawan terlihat dari berbagai moda transportasi yang digunakan untuk mengunjungi Bali, seperti udara, darat, dan laut. Kapal pesiar yang membawa wisatawan mancanegara melalui laut dan Bandara Internasional Ngurah Rai yang ramai dengan penerbangan domestik dan internasional menjadi buktinya. Berikut Tabel data kunjungan wisatawan mancanegara ke Pulau Bali tahun 2019-2023 dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan Tabel data kunjungan wisatawan domestik ke Pulau Bali tahun 2019-2023 dapat dilihat di Tabel 1.2.

Tabel 1. Tabel Kunjungan Wisatawan Mancanegara ke Bali Tahun 2019 – 2023

Bulan	2019	2020	2021	2022	2023
Januari	455.570	536.611	10	3	331.785
Februari	437.456	364.639	12	1.310	323.510
Maret	449.569	1.674.461	3	14.620	370.695
April	477.069	379	9	58.335	411.510
Mei	486.602	36	8	115.611	439.475
Juni	549.516	45	1	181.625	478.198
Juli	604.323	16	0	246.504	541.353
Agustus	606.412	12	0	276.659	522.141
September	590.398	8	0	291.162	508.350
Oktober	567.967	63	2	305.244	461.441
November	497.925	53	6	287.398	403.154
Desember	552.403	150	0	377.276	481.646
Jumlah	6.275.210	1.069.473	51	2.155.747	5.273.258

Berdasarkan pada Tabel 1., bahwa terjadi penurunan kunjungan wisatawan mancanegara ke Bali dari tahun tahun 2019 ke 2021 lalu disusul lonjakan wisatawan di tahun 2022 ke 2023. Di periode 2019 – 2021 mengalami penurunan jumlah wisatawan mancanegara karena pandemi Covid-19. Kondisi mulai membaik dari tahun 2022 ditandai dengan turunnya kasus covid-19 di dunia yang berpengaruh pada lonjakan wisatawan mancanegara ke Bali.

Tabel 2. Tabel Kunjungan Wisatawan Domestik ke Bali Tahun 2019 – 2023

Bulan	2019	2020	2021	2022	2023
Januari	793.527	879.702	282.248	527.447	720.164
Februari	692.113	721.105	240.608	389.690	629.282
Maret	787.616	567.452	305.579	547.726	665.751
April	795.997	175.120	330.593	500.740	900.880
Mei	656.082	101.948	363.959	960.692	943.713
Juni	1.287.877	137.395	498.852	753.907	883.793
Juli	935.930	229.112	166.718	784.205	898.260
Agustus	925.360	355.732	202.187	659.567	712.860
September	812.003	283.349	298.950	622.068	755.293
Oktober	853.007	337.304	468.826	718.066	813.745
November	852.626	425.097	513.482	657.949	749268
Desember	1.152.901	382.841	629.590	930.917	1.204.902
Jumlah	10.545.039	4.596.157	4.301.592	8.052.974	9.877.911

Berdasarkan pada Tabel 2 terjadi peningkatan kunjungan wisatawan domestik ke Bali dari tahun 2021 ke 2023 yaitu periode paska pandemi covid-19. Kenaikan wisatawan hingga dua kali lipat dilihat dari jumlah 4.301.592 di tahun 2021 menjadi 8.052.974 di tahun 2022.

TINJAUAN PUSTAKA

Lonjakan wisatawan di Bali mendorong penyelenggaraan berbagai *event* menarik dari festival budaya tradisional hingga konser musik internasional. *Event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati momen penting dalam hidup manusia, baik secara individu maupun kelompok, yang terkait dengan budaya, tradisi, adat, dan agama. *Event* diadakan dengan tujuan tertentu dan melibatkan komunitas di sekitar lokasi penyelenggaraan pada waktu yang telah ditentukan (Noor, 2009).

Bali menjadi tuan rumah berbagai acara yang menarik minat pengunjung dari berbagai belahan dunia. Indonesia mendapat kehormatan untuk menyelenggarakan Konferensi Tingkat Tinggi *Group 20* (KTT G20) di pulau Bali sepanjang tahun 2022. (YCA Sanjaya, 2022) Kegiatan ini menjadikan Bali sebagai sorotan dunia karena berhasil menyelenggarakan ratusan kegiatan dengan sukses dan dihadiri oleh para petinggi negara G20 beserta delegasinya. Hal ini juga menghasilkan sampah yang melimpah. Infrastruktur dan sumber daya alam pun tertekan. Oleh karena itu, pariwisata berkelanjutan menjadi penting. Kemenparekraf fokus pada empat pilar: pengelolaan berkelanjutan, ekonomi jangka panjang, budaya, dan lingkungan. Kampanye "Kita Mulai Sekarang" dan "*Every Step Matters*" diluncurkan untuk wisatawan. (Kemenparekraf/Baparekraf, n.d., 2023)

GeoBeat Ecotopia, sebuah *event* dengan konsep *sustainability*, dirancang oleh mahasiswa Politeknik Pariwisata Bali. *Event* ini menggabungkan musik, seni, dan kelestarian lingkungan, dengan kegiatan seperti pengolahan sampah plastik, penanaman pohon, dan konser musik tanpa plastik. GeoBeat Ecotopia dibagi menjadi dua rangkaian *event* yaitu *pre - event* dan *main - event*. *Pre-event* GeoBeat diselenggarakan pada Senin, 30 Oktober 2023 dan *main event* GeoBeat Ecotopia diselenggarakan pada Minggu, 5 November 2023.

GeoBeat Ecotopia mengangkat tema "*The Melody of Sustainability in Paradise Island*" untuk meningkatkan kesadaran dan edukasi tentang isu lingkungan di Bali. Upaya ini penting untuk menjaga Bali sebagai destinasi wisata yang menarik dan bertanggung jawab.

Namun di balik setiap penyelenggaraan *event* atau kegiatan pasti memiliki kekurangan dan kelemahan yang menimbulkan berbagai tanggapan dan persepsi dari berbagai pihak. Berikut adalah keluhan dari pengunjung mengenai kegiatan GeoBeat Ecotopia dapat dilihat pada Tabel 1.3.

Tabel 3. Keluhan Pengunjung Mengenai Kegiatan GeoBeat Ecotopia

N O	NAMA	USIA	TANGGAPAN
1	Dimas Defri	30	<i>Direction</i> menuju jalan keluar kurang jelas. (<i>Anticipation</i>)
2	Ayu Chantika	27	Area parkir kurang lebar untuk ratusan kendaraan roda dua dan roda empat. (<i>Arrival</i>)
3	Kadek Kusuma	35	<i>Stage</i> terlalu tinggi untuk penonton yang duduk di tikar anyam. (<i>Atmosphere</i>).
4	Aprina	24	Tidak ada <i>water station</i> di <i>main area</i> . (<i>Appetite</i>)
5	Richardus Herjuna	22	Sepeda listik di <i>main event</i> kadang mengganggu mobilitas. (<i>Activity</i>)
6	I Nyoman Putra	28	Tidak ada stand <i>merchandise</i> asli GeoBeat Ecotopia. (<i>Amenities</i>)

[Sumber : Wawancara dengan Pengunjung, 2023]

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa masih ada pengunjung GeoBeat Ecotopia yang memiliki keluhan terhadap penyelenggaraan kegiatan tersebut. Penelitian ini esensial dilakukan untuk mengevaluasi tingkat *sustainable event* yang sudah diselenggarakan oleh mahasiswa mahasiswi Poltekpar Bali. Selain itu, penelitian dapat menjadi referensi untuk membuat *sustainable event* yang mendukung konsep wisata berkelanjutan khususnya di bidang *event*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan alat pengumpulan berupa survei menggunakan kuesioner dan wawancara dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian dalam penulisan ini adalah pengunjung *event* GeoBeat Ecotopia. Populasi terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2022) Adapun populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari pengunjung GeoBeat Ecotopia yaitu berjumlah 409 orang. Sampel merupakan suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Sampel yang diambil dari populasi berjumlah 80 pengunjung dan untuk menentukan sampel peneliti menggunakan teori Slovin.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka dengan alat bantu instrumen penelitian. Kuesioner ini akan disebarakan kepada para pengunjung GeoBeat Ecotopia. Dalam penelitian ini, pengukuran data kuesioner menggunakan lima tingkat skala

Likert yaitu sangat tidak baik dengan bobot 1, tidak baik dengan bobot 2, cukup dengan bobot 3, baik dengan bobot 4, sangat baik dengan bobot 5.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data kualitatif merupakan proses dalam pengumpulan data yang melibatkan wawancara, pengamatan langsung, atau analisis teks. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (*scoring*). (Kusumastuti Adi, 2012).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas lalu menggunakan skala Likert untuk mengukur penilaian responden. Uji validitas item merupakan uji statistik yang dilakukan untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. (Basuki & Prawoto, 2015). Setelahnya akan dicari rata-rata dari setiap data responden. Untuk mencari nilai rata-rata akan digunakan rumus *Weighted Means Score* (WMS). Rumus ini berguna untuk menghitung nilai rata-rata setiap pertanyaan yang terdapat pada kuesioner.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Sebelum penelitian dilakukan, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data akan diuji validitas dan reliabilitas dengan melakukan pengujian terhadap 30 responden. Uji validitas memberikan hasil r hitung lebih besar dari r Tabel (0,3610) yang artinya valid, serta hasil dari uji reliabilitas 0,955 dimana nilai tersebut melebihi 0,6 sehingga dapat dikatakan instrumen penelitian ini memiliki reliabilitas sempurna.

Responden Penelitian

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 80 responden, peneliti memperoleh data-data responden yang terbagi berdasarkan jenis kelamin, usia, kota domisili, pekerjaan dan sumber informasi. Berikut ini data-data karakteristik responden pengunjung GeoBeat Ecotopia.

a. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	43	54 %
2	Laki-Laki	37	46 %
	TOTAL	80	100%

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Menurut data Tabel 4 bisa disimpulkan bahwa responden didominasi oleh perempuan berjumlah 43 orang dengan presentase 54% dan laki-laki berjumlah 37 orang dengan presentase 46%.

b. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	18 tahun – 25 tahun	52	65%
2	26 tahun – 33 tahun	21	26%
3	34 tahun – 41 tahun	6	8%
4	42 tahun – 49 tahun	1	1%
	TOTAL	80	100%

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Menurut data Tabel 5 bisa disimpulkan bahwa responden paling banyak di usia 18-25 tahun berjumlah 52 orang dengan presentase 65%, responden di *range* usia 26-33 berjumlah 21 orang dengan presentase 26%, responden di *range* usia 34-41 berjumlah 6 orang dengan presentase 8% dan pada *range* 42-49 berjumlah 1 orang dengan presentase 1%.

c. Karakteristik responden berdasarkan kota domisili

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Kota Domisili

No.	Domisili	Jumlah	Persentase (%)
1	Badung	44	55%
2	Denpasar	18	22%
3	Gianyar	6	7%
4	Tabanan	6	8%
5	Karangasem	2	3%
6	Mataram	2	3%
7	Bangli	1	1%
8	Singaraja	1	1%
	TOTAL	80	100%

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Menurut data Tabel 6 bisa disimpulkan bahwa responden paling banyak berdomisili di Badung berjumlah 44 orang dengan presentase 55%, responden berdomisili Denpasar berjumlah 18 orang dengan presentase 22%, responden berdomisili Gianyar dan Tabanan memiliki jumlah yang sama yaitu enam orang, selanjutnya responden berdomisili Karangasem dan Mataram memiliki jumlah yang sama juga yakni dua orang dan masing-masing menempati 3%, responden berdomisili Bangli dan Singaraja masing-masing satu orang dengan posisi masing-masing 1%.

d. Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan

Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Jumlah	Presentase (%)
1	Mahasiswa	44	55%
2	Wiraswasta/Wirausaha	25	32%
3	Karyawan	5	6%
4	<i>Freelance event</i>	4	5%
5	PNS	1	1%
6	EO	1	1%
	TOTAL	80	100%

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Menurut data Tabel 7 bisa dilihat bahwa responden terbanyak merupakan mahasiswa berjumlah 44 dengan presentase 55%, responden berprofesi sebagai wirausaha/wiraswasta berjumlah 25 orang dengan presentase 32%, responden yang berprofesi sebagai karyawan berjumlah 5 orang dengan presentase 6%, responden *freelance event* berjumlah 4 orang dengan presentase 5%, responden yang berprofesi sebagai PNS dan EO memiliki jumlah yang sama yakni 1 orang dengan persentase masing-masing 1%.

e. Karakteristik responden berdasarkan sumber informasi

Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi

No.	Sumber Informasi	Jumlah	Presentase
1	Instagram	46	58%
2	Teman / Saudara	29	36%
3	Baliho / Banner	5	5%
4	Website	0	0%
	TOTAL	80	100%

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Tabel 8 menjelaskan bahwa responden memperoleh informasi terbanyak mengenai *event* ini melalui instagram yaitu berjumlah 46 orang dengan presentase 58%, selanjutnya responden memperoleh informasi melalui teman / saudara yaitu berjumlah 29 orang dengan presentase 36%, dan yang terakhir 5 responden mendapatkan informasi mengenai *event* ini melalui baliho / banner dengan presentase 5%. Sumber informasi dari *website* masih kurang maksimal, hal ini bisa dilihat dari tidak ada responden yang mengetahui informasi mengenai *event* GeoBeat Ecotopia melalui *website*.

Persepsi pengunjung terhadap GeoBeat Ecotopia sebagai implementasi *sustainable event*

a. Dimensi *anticipation*

Dimensi *anticipation* membahas tentang metode penyebaran informasi terkait GeoBeat Ecotopia menggunakan media elektronik yakni instagram,

website dan media cetak *banner* serta kejelasan informasi yang disampaikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 9

Tabel 9. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi *Anticipation*

No	Indikator <i>Anticipation</i>	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana kesesuaian tema/ <i>design</i> promosi dengan konsep <i>sustainability</i> ?				9	71	391	80	4,89	Sangat Baik
2	Bagaimana kejelasan penyebaran informasi mengenai GeoBeat Ecotopia melalui media elektronik Instagram?				20	60	380	80	4,75	Sangat Baik
3	Bagaimana kejelasan penyebaran informasi mengenai GeoBeat Ecotopia melalui media elektronik <i>website</i> ?			16	38	26	330	80	4,13	Baik
4	Bagaimana kejelasan penyebaran informasi mengenai GeoBeat Ecotopia melalui media cetak <i>banner</i> ?			4	28	48	364	80	4,55	Sangat Baik
5	Bagaimana kejelasan informasi yang tercantum di media promosi <i>flyer</i> ?			1	26	53	372	80	4,65	Sangat Baik
Rata-Rata Penilaian									4,59	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Sesuai dengan Tabel 9 dimensi *anticipation* mendapatkan rata-rata penilaian 4,59 yang artinya sangat baik. Pertanyaan mengenai kesesuaian tema/*design* promosi dengan konsep *sustainability* mendapatkan skor tertinggi dari dimensi ini yaitu 4,89 yang artinya tema/desain promosi sudah sesuai dengan konsep *sustainability*. Indikator kedua mengenai kejelasan penyebaran informasi mengenai GeoBeat Ecotopia melalui media elektronik Instagram mendapatkan skor 4,75 yang berarti sangat baik. Pertanyaan mengenai kejelasan penyebaran informasi mengenai GeoBeat Ecotopia melalui media elektronik

website mendapatkan skor terendah di dimensi ini yaitu 4,13 namun masih dapat dikategorikan baik. Indikator keempat mengenai kejelasan informasi melalui *banner* mendapatkan skor 4,55 yang artinya sangat baik. Indikator terakhir mengenai kejelasan informasi yang tercantum di media promosi *flyer* mendapatkan skor 4,65 yang dapat diartikan sangat baik pula.

b. Dimensi *arrival*

Pada dimensi ini responden diberi pertanyaan yang mencakup kesiapan acara baik fisik, operasional penyelenggara dalam menunjang kelancaran acara. Dimensi ini memperhatikan beberapa hal diantaranya akses dan transportasi, penyambutan tamu, navigasi dan petunjuk arah yang jelas, jalur masuk yang jelas pula. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 10

Tabel 10. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi *Arrival*

No	Indikator <i>Arrival</i>	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana kemudahan dalam mencari <i>venue event</i> ?			1	10	69	388	80	4,85	Sangat Baik
2	Bagaimana kelancaran alur masuk dan keluar <i>event</i> ?			3	13	64	381	80	4,76	Sangat Baik
3	Bagaimanakah pelayanan dan penyambutan dari pihak penyelenggara <i>event</i> ?			5	36	39	354	80	4,43	Sangat Baik
4	Bagaimana kemudahan sistem registrasi melalui digital sesuai dengan konsep <i>sustainability</i> ?			2	14	64	382	80	4,78	Sangat Baik
5	Bagaimana tingkat efektifitas pemahaman dalam penggunaan <i>signs</i> / petunjuk arah yang terbuat dari limbah sampah?			2	16	62	380	80	4,75	Sangat Baik
Rata - Rata Penilaian									4,71	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Berdasarkan data pada Tabel 3.7 dimensi *arrival* memperoleh hasil yang sangat baik yaitu di skor rata-rata 4,71. Hal ini bisa dilihat dari pertanyaan pertama mengenai kemudahan dalam mencari *venue event* yang mendapatkan skor 4,85 yang merupakan skor tertinggi pula dari dimensi ini. Pertanyaan mengenai kelancaran alur masuk dan keluar *event* mendapatkan skor 4,76 yang artinya sangat baik. Indikator mengenai pelayanan dan penyambutan dari pihak

penyelenggara *event* mendapatkan skor yang paling rendah di dimensi *arrival* namun tetap masuk kategori sangat baik karena memperoleh skor 4,43. Pertanyaan mengenai kemudahan sistem registrasi melalui digital sesuai dengan konsep *sustainability* mendapatkan skor 4,78 yang artinya responden mayoritas setuju bahwa sistem registrasi sudah sesuai dengan konsep *sustainability*. Indikator terakhir mengenai tingkat efektifitas pemahaman dalam penggunaan *signs* / petunjuk arah yang terbuat dari limbah sampah mendapatkan skor 4,75 yang berarti sangat baik pula.

c. Dimensi *atmosphere*

Pertanyaan dimensi ini responden diberikan terkait tema dekorasi, properti, pemilihan *venue* yang tepat akan memberikan dampak pada pengalaman pengunjung. Berikut ini rekapitulasi jawaban responden menanggapi dimensi *atmosphere* :

Tabel 11. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi Atmosphere

No .	Indikator Atmosphere	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana kesesuaian dekorasi dengan tema <i>sustainability event</i> ?				8	72	392	80	4,90	Sangat Baik
2	Bagaimana pengaturan <i>layout venue event</i> yang berkonsep festival?				15	65	385	80	4,81	Sangat Baik
3	Bagaimana kelancaran <i>event</i> dalam pemakaian properti dan dekorasi dari <i>nature</i> ? Contohnya <i>stage</i> , petunjuk arah dan <i>photo booth</i> dari bambu dan kayu.				11	69	389	80	4,86	Sangat Baik
4	Bagaimana kelancaran <i>event</i> dalam penggunaan <i>sound system</i> dan <i>lighting</i> ?				16	64	384	80	4,80	Sangat Baik
5	Bagaimana menurut Anda kesesuaian <i>event</i> dengan konsep <i>less waste</i> ?			10	31	39	349	80	4,36	Sangat Baik
Rata - Rata Penilaian									4,75	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Melalui rekapitulasi jawaban responden mengenai dimensi *atmosphere* memberikan jawaban yang positif dengan skor rata-rata 4,75 dengan kriteria sangat baik. Indikator yang pertama menyangkut persepsi responden mengenai kesesuaian dekorasi dengan tema *sustainability event*, pada indikator pertama ini mendapatkan skor yang tertinggi di dimensi *atmosphere* yakni 4,90. Pertanyaan mengenai pengaturan *layout venue event* yang berkonsep festival juga mendapatkan skor yang sangat baik yaitu 4,81. Indikator mengenai kelancaran *event* dalam pemakaian properti dan dekorasi dari *nature* contohnya *stage*, petunjuk arah dan *photo booth* dari bambu dan kayu mendapatkan respon yang sangat baik pula dengan skor 4,86. Indikator ke-empat mengenai kelancaran dalam penggunaan *sound system* dan *lighting* mendapatkan respon yang sangat baik dengan skor 4,80. Indikator dimensi *atmosphere* yang terakhir yakni kesesuaian *event* dengan konsep *less waste* mendapatkan skor yang paling rendah di dimensi *atmosphere* yakni 4,36 namun masih terhitung kategori yang baik.

d. Dimensi *appetite*

Dimensi ini responden diberikan pertanyaan seputar ketersediaan makanan dan minuman saat penyelenggaraan *event* GeoBeat Ecotopia. Tidak hanya jumlah FnB nya saja, melainkan responden juga diminta persepsi mengenai kebersihan dan kualitas harga tenant yang ada. Berikut ini jawaban responden mengenai dimensi *appetite* yang dapat dilihat di Tabel 3.9

Tabel 12. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi *Appetite*

No	Indikator <i>Appetite</i>	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana variasi kuliner yang tersedia?			19	34	27	328	80	4,10	Baik
2	Bagaimana kesesuaian kemasan makanan / minuman yang disajikan dengan konsep <i>sustainable event</i> yang <i>no plastic</i> ?			3	21	56	373	80	4,66	Sangat Baik
3	Bagaimanakah tentang harga makanan dan minuman yang dijual?			8	33	39	351	80	4,39	Sangat Baik
4	Bagaimana tingkat kebersihan makanan dan minuman yang disajikan			2	23	55	373	80	4,66	Sangat Baik

	menggunakan kemasan <i>non plastic</i> ?									
5	Bagaimana sistem pembuangan sampah makanan minuman?			1	18	61	380	80	4,75	Sangat Baik
Rata - Rata Penilaian									4,51	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Tabel 12 atas menjelaskan bahwa dimensi *appetite* mendapatkan persepsi yang sangat baik yakni di skor 4,51. Indikator yang pertama mengenai variasi kuliner yang tersedia pada saat penyelenggaraan *event* GeoBeat Ecotopia mendapatkan skor yang paling rendah pada dimensi ini yakni 4,10. Pertanyaan yang kedua mengenai kesesuaian kemasan makanan / minuman yang disajikan dengan konsep *sustainable event* yang *no plastic* mendapatkan skor 4,66 yang berarti mayoritas responden setuju bahwa kemasan yang disajikan sesuai dengan konsep *sustainability*, kemudian pada pertanyaan ketiga mengenai harga makanan dan minuman yang dijual mendapatkan skor 4,39 yang dapat disimpulkan harga yang dipatok oleh para *tenant* tidak memberatkan pengunjung. Pertanyaan yang selanjutnya mengenai tingkat kebersihan makanan dan minuman yang disajikan menggunakan kemasan *non plastic* mendapatkan skor 4,66 bisa diartikan bahwa responden mayoritas menganggap meskipun kemasan dari *non plastic* tapi masih terjaga kebersihannya. Indikator *appetite* yang terakhir yakni pernyataan mengenai sistem pembuangan sampah makanan minuman yang mendapatkan skor tertinggi pada dimensi ini yaitu 4,75 yang berarti sangat baik.

e. Dimensi *activity*

Pertanyaan pada dimensi *activity* ini menyangkut tentang kreativitas, dan keindahan rangkaian acara dengan tujuan menghibur pengunjung GeoBeat Ecotopia. Berikut di bawah ini rekapitulasi jawaban responden mengenai dimensi *activity* yang dapat dilihat di Tabel 3.10

Tabel 13. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi *Activity*

No	Indikator <i>Activity</i>	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana kesesuaian rangkaian <i>main-event</i> dengan konsep <i>sustainable event</i> ?				11	69	389	80	4,86	Sangat Baik
2	Bagaimana kesesuaian informasi dan edukasi yang disampaikan pembawa acara				13	67	387	80	4,84	Sangat Baik

	maupun narasumber <i>workshop</i> tentang konsep <i>sustainable living</i> ?								
3	Bagaimana kreatifitas dari acara yang ditampilkan?			20	60	380	80	4,75	Sangat Baik
4	Bagaimana kesesuaian pemilihan <i>side-event</i> (<i>mangrove planting</i>) dan <i>workshop</i> (<i>recycle paper</i> dan <i>pottery class</i>) dengan konsep <i>sustainable event</i> ?		1	9	70	389	80	4,86	Sangat Baik
5	Bagaimana kesiapan <i>talent</i> dalam menampilkan setiap acara?		3	34	43	360	80	4,50	Sangat Baik
Rata - Rata Penilaian								4,76	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Tabel 13 memaparkan bahwa rata-rata penilaian persepsi pengunjung/ responden pada dimensi *activity* mendapatkan skor 4,76 yang artinya sangat baik. Indikator pertama mengenai kesesuaian rangkaian *main-event* dengan konsep *sustainable event* mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,86 yang artinya sangat baik. Kesesuaian informasi dan edukasi yang disampaikan pembawa acara maupun narasumber *workshop* tentang konsep *sustainable living* juga mendapatkan skor 4,84 yang artinya sangat baik. Tingkat kreatifitas dari acara yang ditampilkan juga mendapatkan skor yang sangat baik yakni 3,75. Skor tertinggi yaitu 4,86 didapatkan pula oleh indikator kesesuaian pemilihan *side-event* (*mangrove planting*) dan *workshop* (*recycle paper* dan *pottery class*) dengan konsep *sustainable event* yang dapat diartikan bahwa *side event* dan *main event* dari GeoBeat Ecotopia sudah sesuai dengan konsep *sustainable event*. Indikator terakhir pada dimensi ini mengenai kesiapan panitia dan *talent* dalam menampilkan setiap acara mendapatkan skor terendah namun dapat diartikan mendapatkan persepsi yang sangat baik dari para pengunjung / responden dengan perolehan skor 4,50.

f. Dimensi *Amenities*

Dimensi ini mengajak responden untuk memberikan persepsi mengenai fasilitas yang tersedia di *venue* tempat terselenggaranya *event* GeoBeat Ecotopia. Berikut ini uraian lengkapnya :

Tabel 14. Deskripsi Jawaban Responden terhadap Dimensi *Amenities*

No .	Indikator Amenities	Alternatif Jawaban					Total	N	WMS	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Bagaimana ketersediaan fasilitas seperti tempat parkir dan toilet?		1	18	34	27	327	80	4,09	Baik
2	Bagaimana kelengkapan fasilitas penunjang seperti tikar anyam untuk duduk para pengunjung di <i>main area</i> ?				13	67	387	80	4,84	Sangat Baik
3	Bagaimana ketersediaan tempat sampah yang ada?			1	15	64	383	80	4,79	Sangat Baik
4	Bagaimana kesiapan <i>crew</i> yang bertugas untuk menjaga kebersihan <i>venue</i> dan kesigapan <i>crew</i> menjaga area dari plastik yang masuk <i>venue</i> ?			1	17	62	381	80	4,76	Sangat Baik
5	Bagaimana ketersediaan fasilitas pelayanan makanan dan minuman?				17	63	383	80	4,79	Sangat Baik
Rata - Rata Penilaian									4,65	Sangat Baik

[Sumber: Hasil pengolahan data, 2024]

Berdasarkan uraian Tabel 14 di atas dapat dilihat bahwa dimensi *amenities* memperoleh skor yang sangat baik yakni 4,65. Indikator yang pertama mengenai ketersediaan fasilitas seperti tempat parkir dan toilet mendapatkan skor yang terendah yakni 4,09. Pernyataan mengenai kelengkapan fasilitas penunjang seperti tikar anyam untuk duduk para pengunjung di *main area* yang memperoleh skor 4,84 yang merupakan skor tertinggi dari dimensi ini. Indikator mengenai ketersediaan tempat sampah di area *venue* mendapatkan skor yang sangat baik yaitu 4,79. Indikator mengenai kesiapan *crew* yang bertugas untuk menjaga kebersihan *venue* dan kesigapan *crew* menjaga area dari plastik yang masuk *venue* juga mendapat persepsi yang sangat baik dengan skor 4,76 dari para responden. Indikator terakhir mengenai ketersediaan fasilitas pelayanan makanan dan minuman mendapatkan skor yang sangat baik yaitu 4,79.

PEMBAHASAN

Dari keenam tabulasi dimensi *event* di atas, dapat disimpulkan akumulasi persepsi pengunjung terhadap penyelenggaraan GeoBeat Ecotopia sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Rata-Rata Penilaian Persepsi Responden

No.	Variabel	Rata-Rata	Keterangan
1	Anticipation	4,59	Sangat Baik
2	Arrival	4,71	Sangat Baik
3	Atmosphere	4,75	Sangat Baik
4	Appetite	4,51	Sangat Baik
5	Activity	4,76	Sangat Baik
6	Amenities	4,65	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,66	Sangat Baik

[Sumber : Hasil pengolahan data, 2024]

Berdasarkan hasil penelitian nilai keseluruhan rata-rata kuesioner adalah 4,66 yang berarti sangat baik. Adapun nilai rata-rata masing-masing dimensi yaitu yang pertama dimensi *anticipation* mendapatkan rata-rata penilaian 4,59 yang berarti sangat baik, dimensi *arrival* mendapatkan skor rata-rata 4,71 yang artinya persepsi pengunjung juga sangat baik, selanjutnya pada dimensi *atmosphere* mendapatkan nilai 4,75 berarti sangat baik, dimensi selanjutnya yaitu dimensi *appetite* yang mendapatkan respon yang baik pula dengan skor 4,51, dimensi *activity* mendapatkan skor 4,76 yang dapat diartikan sangat baik, dimensi penilaian terakhir yakni dimensi *amenities* yang mendapatkan skor 4,65 yang artinya persepsi responden terhadap GeoBeat Ecotopia sangat baik.

Variabel yang memperoleh nilai tertinggi yaitu *activity* yaitu dengan skor 4,76. Adapun variabel terendah dan masih perlu dibenahi yaitu dari sisi *appetite*. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan dimensi ini mendapatkan skor terendah dengan skor 4,51.

Selain melalui kuesioner, penelitian ini juga menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada perwakilan komunitas yang ikut berkolaborasi dengan *event* GeoBeat Ecotopia, perwakilan tenant F&B dan pihak pengelola venue *event*.

Narasumber pertama yaitu Gandhi Pratama, penggiat Eco Warrior, memuji GeoBeat Ecotopia atas komitmennya terhadap keberlanjutan. Pengurangan kertas dan plastik, *signage* dari limbah, dan atmosfer alami menjadi sorotan positif. Ia bahkan menyarankan GeoBeat Ecotopia sebagai patokan acara berkelanjutan di masa depan. Namun, Gandhi juga mencatat adanya keluhan terkait ketersediaan water station, menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk peningkatan.

Cokorda Mulyawati dari Pick Me Snack memberikan penilaian positif terhadap GeoBeat Ecotopia. Tema yang jelas, informasi yang lengkap, dan sistem registrasi *digital* mendapat apresiasinya. Atmosfer acara pun dinilai positif, didukung oleh *sound system* dan pencahayaan yang berkualitas. Cokorda juga mengapresiasi kegiatan yang sesuai dengan konsep keberlanjutan, termasuk penanaman *mangrove*. Fasilitas yang disediakan pun dinilai baik, namun ia

menyoroti keluhan tentang keterbatasan lahan parkir dan variasi produk *tenant* yang kurang beragam.

Binar Baskara, pengelola Geo Open Space, memuji beberapa aspek GeoBeat Ecotopia. Promosi yang jelas, *flow* pengunjung yang lancar, *layout* yang baik, dan suasana festival yang terarah mendapatkan nilai tinggi. Namun, Binar mencatat variasi kuliner yang kurang beragam dan kurangnya kemampuan MC dalam membangun suasana. Ia memberikan nilai positif terhadap kegiatan yang sesuai dengan konsep keberlanjutan dan kesigapan *crew* dalam menjaga kebersihan *venue*.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan dari penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persepsi pengunjung terhadap penyelenggaraan GeoBeat Ecotopia sebagai implementasi *sustainable event* mendapatkan hasil rata-rata kuesioner 4,66 yang berarti sangat baik. Dimensi *anticipation* mendapatkan skor rata-rata 4,59, dimensi *arrival* mendapatkan skor rata-rata 4,71, dimensi *atmosphere* mendapatkan skor rata-rata 4,75, dimensi *appetite* mendapatkan skor rata-rata 4,51, dimensi *activity* mendapatkan skor rata-rata 4,76, dimensi *amenities* mendapatkan skor rata-rata 4,65.

Variabel yang memperoleh nilai tertinggi yaitu *activity* yaitu dengan skor 4,76. Hal ini yang patut dipertahankan oleh pihak penyelenggara karena berdasarkan riset persepsi responden menganggap bahwa kegiatan GeoBeat Ecotopia dari segi aktivitas/rangkaian acaranya sangat baik dan sesuai dengan konsep *sustainable event*. Adapun variabel terendah dan masih perlu dibenahi yaitu dari sisi *appetite*. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan dimensi ini mendapatkan skor terendah dengan skor 4,51. Beberapa hal yang harus dibenahi dimulai dari variasi kuliner yang tersedia, harga makanan dan minuman yang dijual dan aspek *appetite* lainnya.

PENELITIAN LANJUTAN

Dalam penulisan artikel ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi bahasa, penulisan, dan bentuk penyajian mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari peneliti sendiri. Oleh karena itu, untuk kesempurnaan artikel, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, A. T., & Prawoto, N. (2015). Analisis Regresi dalam Penelitian Ekonomi dan Bisnis. *PT Rajagrafindo Persada*.
- Hidayat, A. 2015. Penjelasan Berbagai Jenis Uji Validitas dan Cara Hitung.(
<https://www.statistikian.com/2012/08/uji-validitas.html> diakses 7
Januari 2024
- Julia Rutherford Silvers. (2004). Professional Event Coordinator. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). The Wiley.
- Kemenparekraf/Baparekraf. (n.d.). *Sustainable Event*.
<https://kemenparekraf.go.id/kebijakan/gerakan-kita-mulai-sekarang-upaya-mendukung-sustainable-tourism>
- Kusumastuti adi, D. (2012). Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maria, P.A.A.B. 2014. Kondisi Pariwisata Berkelanjutan di Bidang Sosial Budaya Berdasar Pengalaman dan Harapan Pengunjung di Pantai Tanjung Papuma, Jember. Jember: Universitas Bina Nusantara.
- Noor, A. (2009). *Manajemen Event*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.