

STUDI KUALITAS FASILITAS TEMPAT DAN DAYA TARIK WISATA DALAM MEMPENGARUHI PENGELUARAN WISATAWAN DI TAMAN NOSTALGIA KOTA KUPANG

Widia Octari Diliana¹, Ayuvera Rifani Ray², Rr Lilis Intan Permatasari³

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusa Cendana

widia.diliانا@staf.undana.ac.id, ayuvera.ray@staf.undana.ac.id,rr.permatasari@staf.undana.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kualitas fasilitas tempat dan daya tarik wisata memengaruhi pengalaman pengunjung serta keputusan pengeluaran wisatawan di Taman Nostalgia Kota Kupang. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi dan wawancara mendalam terhadap 30 responden yang dipilih secara purposif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas fasilitas, meliputi kebersihan, keamanan, kenyamanan, dan ketersediaan fasilitas, berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran wisatawan. Sebanyak 73,3% responden puas dengan kebersihan, namun 20% menemukan area tertentu kurang terawat, yang mengurangi pengeluaran sebesar 30-40%. Keamanan yang baik (70%) meningkatkan kunjungan, tetapi pencahayaan yang kurang (83,3%) mengurangi potensi pengeluaran malam hari hingga Rp70.000-Rp100.000 per orang. Fasilitas kenyamanan seperti tempat duduk (93%) mendorong wisatawan untuk berlama-lama dan meningkatkan pengeluaran 25-50%. Daya tarik wisata, seperti Gong Perdamaian (53%), area jogging (47%), dan tempat makan (40%), juga berperan penting. Namun, kurangnya variasi aktivitas untuk orang dewasa (80%) dan informasi budaya yang terbatas (83,3%) mengurangi potensi pengeluaran. Wisatawan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dan uang di area yang menawarkan pengalaman menyenangkan dan informatif. Penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan kualitas fasilitas dan pengembangan daya tarik wisata yang beragam untuk meningkatkan pengeluaran wisatawan. Rekomendasi bagi pengelola taman meliputi perbaikan kebersihan, penambahan pencahayaan, penyediaan area teduh, serta pengenalan aktivitas budaya yang lebih interaktif. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan pariwisata berbasis pengalaman wisatawan di Kota Kupang.

Kata Kunci: Kualitas Fasilitas, Daya Tarik Wisata, Pengeluaran Wisatawan, Taman Nostalgia

Article history

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism checker no 80

Doi : prefix doi :

[10.8734/musytari.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/musytari.v1i2.365)

Copyright : author

Publish by : musytari



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pendahuluan

Pariwisata, secara umum, merujuk pada aktivitas perjalanan atau liburan ke berbagai lokasi dengan tujuan bersenang-senang. Namun, lebih dari sekadar itu, pariwisata juga dapat menjadi alat yang efisien untuk memanfaatkan sumber daya alam dan meningkatkan nilai ekonomi di suatu daerah. Destinasi wisata yang kaya akan alam memiliki kemampuan untuk menarik pengunjung dari negara-negara berbeda serta menumbuhkan kesadaran tentang keindahan alam dan cinta terhadap tanah air. Selain itu, pariwisata menyimpan potensi untuk mengatasi kebosanan, memicu kreativitas, dan meningkatkan produktivitas individu.

Sebagai hasilnya, pariwisata memegang peranan penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi, sosial, dan budaya di berbagai belahan dunia (Apay Safari, 2023). Keberagaman kota tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan akan ruang interaksi sosial yang lebih intens di antara penduduk kota dalam ruang publik terbuka yang luas untuk membahas, mendiskusikan, dan menghadapi berbagai masalah sosial secara terbuka dan kolektif. Ruang Publik Terbuka, atau ruang publik, adalah fasilitas yang diperlukan oleh masyarakat di suatu daerah atau kota sebagai tempat untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan warga lainnya maupun sebagai lokasi untuk menjalankan hobi mereka. Kota Kupang, sebagai ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur, memiliki potensi pariwisata yang besar, salah satunya adalah Taman Nostalgia. Taman ini menjadi daya tarik utama bagi wisatawan lokal dan internasional, menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung pengalaman wisata yang menyenangkan. Kualitas baik dari fasilitas di taman ini berdampak pada kepuasan dan pengeluaran wisatawan, sehingga perlu untuk mengevaluasi hubungan antara keduanya.

Taman Nostalgia di Kota Kupang tidak hanya berfungsi sebagai ruang hijau terbuka, tetapi juga berperan sebagai lokasi berkumpul dan bersantai. Di Taman Nostalgia tidak dikenakan tiket masuk sehingga wisatawan bisa masuk ke taman secara gratis. Fasilitas yang ada, seperti area bermain anak, jogging track, dan tempat kuliner, sangat penting dalam menciptakan pengalaman positif bagi para pengunjung (Sari, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa fasilitas yang berkualitas dapat meningkatkan kepuasan wisatawan, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pengeluaran mereka saat berkunjung (Halim, 2021). Kualitas fasilitas di Taman Nostalgia sangat berkontribusi pada daya tarik wisata. Menurut Widiastuti (2020), fasilitas yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengunjung, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk menghabiskan lebih banyak waktu dan uang di tempat tersebut. Penelitian oleh Halim dan Rahman (2021), menunjukkan bahwa wisatawan lebih cenderung memilih destinasi yang menyediakan fasilitas yang baik dan berkualitas tinggi, karena hal ini berperan dalam menciptakan pengalaman positif selama mereka berkunjung. Daya tarik wisata di Taman Nostalgia juga diperkuat oleh adanya Monumen Gong Perdamaian Nusantara, yang merupakan simbol perdamaian dan kerukunan antarbudaya di Indonesia. Monumen ini tidak hanya menarik minat wisatawan, tetapi juga menjadi lokasi yang populer untuk berfoto dan membagikan pengalaman di media sosial (Sari, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa daya tarik visual dan simbolis suatu tempat mampu meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung (Khan, 2021).

Pengeluaran wisatawan merupakan salah satu ukuran penting dalam mengevaluasi efek ekonomi dari sektor pariwisata. Penelitian mengindikasikan bahwa kualitas fasilitas yang memadai dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengunjung, yang selanjutnya dapat berdampak pada pengeluaran mereka selama kunjungan (Nugraha, 2021). Wisatawan yang merasa puas dengan apa yang tersedia akan cenderung mengeluarkan lebih banyak uang untuk aktivitas tambahan, seperti makanan, barang-barang kenang-kenangan, dan layanan lain (Halim, 2021). Beragam faktor lain juga memainkan peran dalam pengeluaran wisatawan di Taman Nostalgia, seperti kemudahan akses dan tarif tiket masuk. Ketersediaan akses yang baik, termasuk transportasi umum yang cukup dan lokasi yang strategis, dapat mendorong peningkatan jumlah pengunjung. Tambahan pula, jika tidak ada biaya masuk, pengunjung akan lebih mungkin untuk menghabiskan uang di area kuliner dan fasilitas lain (Sari, 2022). Penelitian oleh Prasetyo (2020) juga menunjukkan bahwa akses yang mudah dan harga yang terjangkau turut berkontribusi pada kenaikan pengeluaran wisatawan. Dari analisis latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini menarik untuk dilakukan dengan tujuan mengkaji bagaimana kualitas fasilitas dan daya tarik wisata di Taman Nostalgia mempengaruhi pengeluaran wisatawan.

Tinjauan Pustaka

Konsep Kualitas Fasilitas Wisata

Kualitas dari berbagai fasilitas menjadi salah satu aspek penting dalam sektor pariwisata yang dapat memengaruhi pengalaman dan kepuasan pengunjung. Menurut penelitian oleh Parasuraman (1988), kualitas layanan diukur melalui lima indikator yaitu keandalan, responsif, jaminan, empati, dan bukti fisik. Dalam konteks destinasi wisata, elemen fisik seperti kebersihan, keamanan, dan kenyamanan mempunyai pengaruh signifikan terhadap bagaimana wisatawan merasakan pengalaman mereka, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Halim, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2020), mendapati bahwa fasilitas yang memadai dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengunjung, yang selanjutnya mendorong mereka untuk menginvestasikan lebih banyak waktu dan uang di lokasi tersebut. Lebih jauh, Chen dan Tsai (2007), menyoroti bahwa kualitas fasilitas mencakup tidak hanya elemen fisik, tetapi juga pengalaman emosional yang dialami oleh wisatawan. Fasilitas yang dirancang secara baik memungkinkan terciptanya lingkungan yang menyenangkan serta meningkatkan interaksi sosial di antara para pengunjung, yang pada akhirnya berkontribusi pada kepuasan secara keseluruhan. Karena itu, penting untuk menilai kualitas fasilitas yang tersedia di Taman Nostalgia guna memahami pengaruhnya terhadap pengalaman pengunjung.

Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merujuk pada apa yang membuat pengunjung tertarik untuk menjelajahi sebuah lokasi. Menurut Cohen (1984), membedakan daya tarik wisata menjadi dua jenis: daya tarik alami dan daya tarik buatan. Taman Nostalgia, yang memiliki Monumen Gong Perdamaian Nusantara, merupakan contoh dari daya tarik buatan yang menyimpan nilai simbolis serta estetika yang tinggi. Penelitian oleh Khan (2021), menunjukkan bahwa nilai visual dan simbolis dari suatu lokasi mampu meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk datang. Daya tarik yang mencolok dapat memperkaya pengalaman wisatawan sekaligus mendorong mereka untuk merekomendasikan tempat tersebut kepada orang lain, seperti yang diperjelas oleh (Sari, 2022). Daya tarik wisata juga dipengaruhi oleh unsur budaya serta sejarah. Dalam konteks Taman Nostalgia, aspek budaya setempat seperti pertunjukan seni dan festival bisa memperkaya daya tarik dan memberi pengalaman yang lebih mendalam kepada para pengunjung.

Pengeluaran Wisatawan

Pengeluaran dari para wisatawan merupakan salah satu indikator penting dalam mengevaluasi dampak ekonomi dari sektor pariwisata. Menurut Crompton (1999), pengeluaran wisatawan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas fasilitas, daya tarik wisata, serta pengalaman keseluruhan yang mereka dapatkan. Penelitian oleh Nugraha (2021), menunjukkan bahwa wisatawan yang puas dengan fasilitas yang ada cenderung mengeluarkan lebih banyak uang untuk aktivitas tambahan seperti makanan, souvenir, dan layanan lain. Hal ini konsisten dengan temuan Halim dan Rahman (2021), yang menyatakan bahwa kualitas fasilitas yang baik dapat meningkatkan kepuasan wisatawan, yang selanjutnya memengaruhi pengeluaran mereka saat berkunjung. Faktor-faktor lain yang turut memengaruhi pengeluaran wisatawan di lokasi wisata mencakup tingkat aksesibilitas, harga tiket masuk, serta strategi promosi. Menurut Prasetyo (2020) aksesibilitas yang baik, seperti tersedianya transportasi umum yang memadai dan lokasi yang strategis, dapat menambah jumlah pengunjung.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengeluaran Wisatawan

Ada berbagai elemen lain yang berdampak pada pengeluaran wisatawan di destinasi wisata, termasuk pengalaman pribadi, alasan kunjungan, dan karakteristik demografis pengunjung. Berdasarkan penelitian Kim (2009), pengalaman positif saat berkunjung dapat meningkatkan peluang bagi wisatawan untuk mengeluarkan lebih banyak uang. Pengalaman yang memuaskan dan menyenangkan dapat membuat wisatawan cenderung mengeluarkan lebih banyak untuk aktivitas hiburan maupun untuk membeli barang kenang-kenangan. Alasan kunjungan juga memiliki pengaruh signifikan dalam menentukan pengeluaran wisatawan. Menurut Crompton (1999), motivasi para wisatawan dapat digolongkan menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berhubungan dengan pencarian pengalaman dan kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik terhubung dengan faktor sosial dan budaya. Wisatawan yang memiliki motivasi intrinsik yang kuat cenderung membelanjakan lebih banyak untuk pengalaman yang unik dan istimewa (Suharto, 2021). Karakteristik demografis pengunjung, seperti umur, gender, dan status ekonomi, juga dapat mempengaruhi besaran pengeluaran wisatawan. Penelitian yang dilakukan Widiastuti (2020) menunjukkan bahwa individu yang lebih muda lebih cenderung untuk mencoba berbagai kegiatan dan mengeluarkan lebih banyak uang dibandingkan pengunjung yang lebih tua.

Peran Pariwisata dalam Perekonomian Lokal

Industri pariwisata memainkan peranan yang sangat krusial dalam ekonomi setempat, terutama di wilayah dengan potensi pariwisata yang besar seperti Kota Kupang. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2022), sektor pariwisata memberikan kontribusi signifikan terhadap pendapatan daerah dan menciptakan peluang kerja bagi masyarakat sekitar. Dengan bertambahnya jumlah wisatawan yang datang, diharapkan akan ada peningkatan dalam pengeluaran yang dapat berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal (Suharto, 2021). Pariwisata juga dapat mendukung pelestarian budaya dan lingkungan. Menurut Timothy dan Teye (2009), pengelolaan pariwisata yang efektif dapat membantu melestarikan warisan budaya dan alam, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga sumber daya alam dan budaya lokal. Oleh karena itu, pengembangan pariwisata yang berkelanjutan di Taman Nostalgia dapat memberi dampak positif secara ekonomi sekaligus melindungi nilai-nilai budaya dan lingkungan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan orientasi naturalistik untuk memahami secara mendalam kualitas fasilitas dan daya tarik wisata terhadap pengeluaran wisatawan di Taman Nostalgia. Berdasarkan pandangan Mukhtar (2013) dan Raco (2010), penelitian ini menekankan pada pemahaman konteks alami tanpa manipulasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama melalui observasi partisipatif selama tiga bulan, wawancara mendalam semi-terstruktur, serta dokumentasi visual dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, menggabungkan observasi langsung terhadap perilaku pengunjung, wawancara dengan 30 responden yang dipilih secara purposif berdasarkan variasi demografis hingga mencapai saturasi data, serta analisis dokumen pengelola taman. Dengan jumlah ini, peneliti dapat memperoleh beragam perspektif dari wisatawan dengan latar belakang demografis yang berbeda (usia, jenis kelamin, status ekonomi). Penelitian ini dilakukan di Taman Nostalgia yang terletak di kelurahan Oebobo Kota Kupang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua hari yaitu 31 Maret - 11 April 2025. Sumber data primer yakni informasi yang dikumpulkan langsung oleh penulis dari sumber asal tanpa perantara, baik individu maupun kelompok. Data primer ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, di mana penulis menerapkan metode survei dan observasi untuk mengumpulkan informasi. Survei dilakukan dengan mewawancarai secara langsung

pengunjung objek wisata Taman Nostalgia, diikuti oleh metode observasi di lokasi berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara untuk menganalisis sarana dan fasilitas yang diperlukan wisatawan, dilakukan secara terbuka dengan hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada.

Teknik Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data melalui: (1) wawancara semi-terstruktur dengan 30 pengunjung tentang fasilitas, daya tarik, dan pengeluaran; (2) observasi langsung aktivitas dan kondisi taman; serta (3) analisis dokumen pengelola dan laporan resmi. Wawancara direkam dan dicatat, observasi didokumentasikan dengan foto dan catatan lapangan.

a. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017), wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dan ingin menggali informasi lebih mendalam dari responden, terutama jika jumlah responden tersebut terbatas.

b. Observasi

Observasi berfungsi sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan informasi yang bertujuan memahami bagaimana kondisi lokasi yang sedang diteliti serta mengidentifikasi karakteristik yang ada di sana. Menurut Supriyati (2011) observasi adalah strategi untuk mengumpulkan data penelitian yang memiliki sifat dasar naturalistik, yang berlangsung dalam konteks alami. Dalam penelitian ini, penulis mengamati keadaan di sekitar Taman Nostalgia.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi atau pengumpulan dokumenter bisa dilakukan dengan mengumpulkan foto atau video sebagai bukti atau dukungan selama penelitian. Sugiyono (2012) menyebutkan bahwa dokumen merupakan catatan dari kejadian yang telah terjadi. Dokumentasi dalam penelitian ini memanfaatkan foto dan tulisan yang relevan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Bukti atau hasil yang realistis akan memperkuat metode penelitian yang diterapkan.

Teknik Pengolahan Data

Data dianalisis melalui tahapan sistematis mulai dari transkripsi hasil wawancara, klasifikasi data berdasarkan tema, hingga penyusunan data observasi secara kronologis. Analisis dilakukan dengan membaca berulang untuk menemukan pola, kemudian dilakukan *coding* berdasarkan kategori tematik yang relevan. Interpretasi data dilakukan secara kontekstual untuk memahami makna mendalam dari setiap temuan. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber, metode, dan peneliti. Triangulasi sumber membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Triangulasi metode menguji konsistensi antar teknik pengumpulan data. Sedangkan triangulasi peneliti dilakukan melalui diskusi dengan peneliti lain atau informan kunci. Seluruh proses ini memastikan temuan penelitian valid dan dapat dipercaya.

Hasil dan Pembahasan

Kualitas Fasilitas

1. Kebersihan

Berdasarkan wawancara mendalam dengan 30 responden dari berbagai latar belakang, mayoritas (73,3%) menilai kebersihan fasilitas Taman Nostalgia dalam kondisi baik dan menciptakan kenyamanan saat berkunjung. Responden seperti Putu Sharira dan Sulistio Rini menyatakan bahwa taman terlihat bersih dan terawat, sementara Akni Wulandari menekankan

pentingnya kebersihan dalam kenyamanan pengunjung. Namun, sekitar 20% responden mengeluhkan area tertentu yang kurang bersih, seperti dekat tempat sampah dan area bermain anak. Sebagian kecil (6,7%) memberikan penilaian netral, menyebut taman secara umum bersih meskipun masih ada sudut yang perlu perhatian. Beberapa pengunjung juga menyarankan peningkatan jumlah petugas kebersihan dan edukasi bagi pengunjung agar lebih peduli menjaga lingkungan. Temuan ini menunjukkan bahwa kebersihan merupakan faktor penting dalam membentuk pengalaman positif di ruang publik seperti Taman Nostalgia.

2. Keamanan

Dari 30 responden yang diwawancarai, mayoritas (70%) merasa aman saat berada di Taman Nostalgia, meskipun banyak yang mencatat kurangnya pencahayaan sebagai kendala utama. Sebanyak 83,3% responden menyarankan peningkatan lampu taman, terutama di area yang gelap dan sepi. Beberapa responden, seperti Maria Klau dan Joko Nubrihas, merasa nyaman secara umum namun menyarankan penambahan penerangan untuk meningkatkan rasa aman, khususnya di sore atau malam hari. Sebanyak 30% responden merasa kurang aman, terutama karena suasana taman yang sepi di beberapa bagian. Rasa aman juga dipengaruhi oleh tingkat keramaian; 40% responden merasa lebih nyaman saat taman ramai oleh pengunjung. Selain pencahayaan, beberapa menyarankan penambahan petugas keamanan, CCTV, dan papan informasi sebagai langkah pendukung. Temuan ini menunjukkan bahwa rasa aman di taman sangat bergantung pada kondisi fisik lingkungan dan dinamika sosial di sekitarnya.

3. Kenyamanan

Sebagian besar dari 30 responden menyatakan bahwa fasilitas di Taman Nostalgia cukup nyaman, terutama karena banyaknya tempat duduk yang bersih dan tersebar strategis. Namun, 73% responden mengeluhkan kurangnya area teduh yang membuat duduk di siang hari terasa panas dan tidak nyaman. Responden seperti Joko Nubrihas dan Sari Kodo menyarankan penambahan kanopi, payung taman, atau pepohonan rindang. Selain itu, 10% responden meminta perbaikan fasilitas umum seperti toilet, dan beberapa lainnya mengusulkan area khusus untuk aktivitas fisik. Masalah kebisingan juga diangkat oleh 13% responden, terutama saat taman ramai, yang mengganggu kenyamanan pengunjung yang ingin bersantai. Temuan ini menunjukkan bahwa meski fasilitas dasar sudah memadai, peningkatan kenyamanan masih dibutuhkan melalui penambahan elemen peneduh dan pengelolaan zona aktivitas. Rekomendasi ini penting bagi pengelola untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan di taman.

4. Ketersediaan Fasilitas

Sebagian besar dari 30 responden menilai bahwa fasilitas dasar di Taman Nostalgia sudah cukup memadai, terutama area parkir yang luas dan mudah diakses, sebagaimana diungkapkan oleh 93% responden. Namun, 80% di antaranya mengeluhkan kurangnya aksesibilitas ramah bagi lansia, anak-anak, dan pengunjung berkebutuhan khusus. Selain itu, 63% responden berharap adanya penambahan bangku taman, tempat berteduh, dan ruang istirahat untuk meningkatkan kenyamanan. Sebanyak 43% juga menyoroti kurangnya fasilitas rekreasi seperti lapangan bermain, area olahraga, dan tempat sampah yang memadai. Beberapa responden (27%) menekankan pentingnya penambahan petunjuk arah dan perawatan area yang tampak kurang terurus. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fasilitas dasar telah tersedia, masih ada kebutuhan penting untuk peningkatan kualitas, kenyamanan, dan aksesibilitas bagi seluruh pengunjung.

Daya Tarik wisata

1. Daya Tarik Visual

Taman Nostalgia menawarkan daya tarik visual yang beragam, dengan Gong Perdamaian menjadi sorotan utama menurut 53% responden. Gong ini tidak hanya menjadi latar foto favorit, tetapi juga simbol perdamaian yang memberikan makna mendalam bagi pengunjung. Selain itu, area jogging yang rindang dan tertata dinilai positif oleh 47% responden, memberikan suasana segar untuk berolahraga di alam terbuka. Fasilitas tempat makan dan lopo tradisional juga menambah daya tarik, disukai oleh 40% responden karena kenyamanan dan nuansa budaya lokal yang ditawarkan. Selanjutnya, gazebo dan ayunan menjadi elemen yang menyenangkan bagi 33% pengunjung, menciptakan tempat bersantai yang cocok untuk keluarga atau teman. Lapangan bola pun menarik perhatian 27% responden, menunjukkan bahwa taman ini juga mendukung aktivitas fisik dan interaksi sosial. Secara keseluruhan, kombinasi elemen-elemen ini menjadikan Taman Nostalgia sebagai tempat yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyenangkan secara emosional dan sosial.

2. Nilai Budaya

Hasil wawancara dengan 30 responden menunjukkan bahwa nilai budaya di Taman Nostalgia cukup kuat, terutama saat diselenggarakan acara yang menampilkan seni dan tradisi lokal. Sebanyak 76,7% responden mengapresiasi elemen budaya yang muncul dalam kegiatan tertentu. Namun, 83,3% responden menilai informasi tentang budaya lokal belum disampaikan secara efektif di luar acara tersebut, sehingga budaya belum sepenuhnya terasa dalam keseharian taman. Sebagian besar (90%) berharap agar acara budaya rutin seperti pertunjukan seni dan pameran tradisional dapat ditingkatkan untuk memperkuat identitas lokal. Responden juga menyarankan agar taman dilengkapi dengan media informasi budaya, seperti papan edukatif atau instalasi seni permanen. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan daya tarik budaya memerlukan strategi berkelanjutan, tidak hanya melalui event, tetapi juga lewat pengelolaan ruang yang mendukung pelestarian dan edukasi budaya sepanjang waktu.

3. Aktivitas yang Tersedia

Wawancara dengan 30 responden menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung (90%) merasa puas dengan aktivitas yang ada di Taman Nostalgia, terutama permainan anak-anak seperti ayunan dan area gazebo yang menciptakan suasana nyaman. Aktivitas jogging dan sepak bola juga cukup diminati. Namun, 80% responden menilai variasi aktivitas masih terbatas, terutama bagi pengunjung dewasa. Mereka mengusulkan penambahan kegiatan seperti kelas seni, workshop budaya, yoga, hingga festival komunitas agar taman menjadi lebih hidup dan interaktif. Permintaan terbanyak datang dari kelompok usia muda, khususnya pelajar dan mahasiswa, yang menyumbang 70% dari total responden. Sebanyak 85% responden menyarankan pengembangan aktivitas berbasis seni dan budaya sebagai cara untuk memperkaya pengalaman berkunjung. Temuan ini menegaskan perlunya inovasi program rekreasi agar Taman Nostalgia lebih inklusif dan menarik bagi semua kalangan.

Pengeluaran Wisatawan

1. Biaya Transportasi

Berdasarkan wawancara dengan 30 responden, sebagian besar pengunjung menilai biaya transportasi ke Taman Nostalgia cukup terjangkau, dengan kisaran Rp 15.000-Rp 50.000 tergantung moda transportasi. Sebanyak 60% responden menggunakan transportasi umum seperti bemo atau angkutan kota, dan umumnya menghabiskan Rp 15.000-Rp 25.000 per perjalanan. Mereka menganggap biaya ini efisien dan ramah bagi kalangan berpenghasilan menengah ke bawah. Sementara itu, 40% lainnya menggunakan kendaraan pribadi, dengan pengeluaran rata-rata Rp 30.000-Rp 50.000. Mereka memilih kenyamanan, fleksibilitas waktu, dan kemudahan membawa barang sebagai alasan utama. Meskipun umumnya puas, beberapa pengguna transportasi umum mengeluhkan waktu tunggu yang lama dan keterbatasan jumlah

armada, menunjukkan perlunya peningkatan layanan transportasi umum agar akses ke taman semakin mudah bagi semua lapisan masyarakat.

2. Biaya Makanan

Pengeluaran Makanan dan Minuman Hasil wawancara terhadap 30 responden menunjukkan bahwa pengeluaran untuk makanan dan minuman di Taman Nostalgia berkisar antara Rp 15.000 hingga Rp 95.000 per orang. Sekitar 60% responden menilai harga tergolong wajar dan sesuai dengan kualitas makanan serta suasana taman yang nyaman dan terbuka. Sebagian lainnya (40%) menganggap harga relatif mahal dibanding tempat makan lain di kota, meskipun tetap puas dengan cita rasa dan kebersihan area kuliner. Responden dengan anggaran rendah tetap menemukan pilihan yang terjangkau, seperti jajanan lokal dan minuman segar, dengan kepuasan terhadap rasa yang tetap tinggi. Menu favorit yang disebutkan mencakup nasi goreng, mie goreng, sate ayam, es kelapa muda, dan salad buah. Secara umum, taman ini berperan tidak hanya sebagai ruang rekreasi tetapi juga sebagai destinasi kuliner yang cukup diminati, meskipun masih ada harapan untuk penyesuaian harga agar lebih ramah bagi semua kalangan.

Kualitas Fasilitas dalam Mempengaruhi Pengeluaran Wisatawan

Pengaruh Kualitas Fasilitas terhadap Pengeluaran Wisatawan Hasil wawancara dengan 30 responden menunjukkan bahwa kualitas fasilitas di Taman Nostalgia berpengaruh langsung terhadap pola pengeluaran wisatawan. Sebanyak 73,3% puas dengan kebersihan, namun 20% mencatat area kurang terawat, yang menurunkan pengeluaran hingga 30-40% di titik tersebut. Soal keamanan, meski 70% merasa aman, masalah pencahayaan (83,3%) dan area sepi (30%) mengurangi potensi pengeluaran malam hari sebesar Rp70.000-Rp100.000 dan kunjungan malam turun 40%. Fasilitas kenyamanan seperti tempat duduk dinilai baik oleh 93%, namun kurangnya area teduh (73%) dan toilet layak (10%) memengaruhi durasi tinggal. Area teduh mendorong wisatawan bertahan 2× lebih lama dan meningkatkan pengeluaran hingga 25-50%, khususnya untuk kuliner dan aktivitas tambahan.

Pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap Pengeluaran Wisatawan

Wawancara terhadap 30 responden menunjukkan bahwa daya tarik wisata di Taman Nostalgia berpengaruh langsung terhadap pengeluaran pengunjung. Gong Perdamaian (53%) mendorong wisatawan untuk berlama-lama dan berfoto, yang meningkatkan pembelian di area kuliner sekitarnya. Area jogging (47%) dan tempat makan (40%) juga mendorong konsumsi makanan dan minuman dengan rata-rata pengeluaran Rp20.000-Rp50.000. Namun, 80% responden mengeluhkan minimnya aktivitas untuk dewasa, yang membatasi potensi belanja tambahan. Meskipun 76,7% mengapresiasi unsur budaya taman, 83,3% menyatakan kurangnya informasi budaya mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas berbayar. Artinya, penambahan program interaktif dan edukatif berbasis budaya dapat mendorong pengeluaran wisatawan secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan wawancara terhadap 30 responden, diperoleh tiga poin utama:

1. Kualitas Fasilitas

Sebagian besar responden (73,3%) puas dengan kebersihan, namun 20% mencatat area kurang terawat. Rasa aman dirasakan oleh 70% responden, meski pencahayaan minim menjadi keluhan utama (30%). Fasilitas tempat duduk dinilai baik, namun 73% menginginkan area teduh tambahan. Aksesibilitas untuk pengunjung berkebutuhan khusus juga menjadi perhatian (80%).

2. Daya Tarik Wisata

Gong Perdamai (53%), area jogging (47%), dan tempat makan (40%) menjadi daya tarik utama. Nilai budaya diapresiasi oleh 76,7% responden, tetapi 83,3% menganggap penyampaian informasi budaya masih kurang. Sebanyak 90% menginginkan lebih banyak acara budaya, dan 80% berharap aktivitas untuk dewasa diperluas.

3. Pengeluaran Wisatawan

Sebanyak 60% menggunakan transportasi umum yang terjangkau, sisanya kendaraan pribadi dengan biaya lebih tinggi. Harga makanan dinilai wajar oleh 60%, meski 40% merasa agak mahal. Fasilitas dan daya tarik terbukti memengaruhi pengeluaran, di mana area yang nyaman seperti ruang teduh mendorong durasi kunjungan lebih lama dan belanja 25-50% lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apay Safari, A. R. (2023). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata dalam meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Curug Aseupa Parongpong. *Tourism Scientific Journal*. Volume 8 Nomor 2, 246-265.
- Bps.Go.Id. (2023). Lingkungan Kecamatan Di Kota Kupang. Retrieved From Badan Pusat Statistik Indonesia Provinsi Ntt: <https://ntt.bps.go.id/id/statistics-table/2/Mtcwnsmy/Jumlah-Desa-Kelurahan-Menurut-Kecamatan-Di-Kota-Kupang.Html>
- Chen, C. F. (2007). How Destination Image And Evaluative Factors Affect Behavioral Intentions. *Tourism Management*, 28(4), 1115-1122.
- Cohen, E. (1984). The Sociology Of Tourism: Approaches, Issues, And Findings. . *Annual Review Of Sociology*, 10, 373-392.
- Crompton, J. L. (1999). Why Destination Areas Succeed: An Analysis Of Factors That Attract Tourists. . *Tourism Management*, 20(5), 495-
- Halim, A. R. (2021). The Impact Of Facility Quality On Tourist Satisfaction And Spending Behavior. . *Jurnal Ekonomi Dan Pariwisata*, 12(3), 45-60.
- Khan, M. A. (2021). The Role Of Visual Appeal In Tourist Destination Choice: Evidence From Urban Parks. . *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(2), 112-125.
- Kim, S. S. (2009). The Role Of Experience In The Relationship Between Tourist Satisfaction And Loyalty. . *Journal Of Travel Research*, 48(3), 307-319.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif* . Jakarta Selatan: Referensi (Gp Press Group).
- Nugraha, Y. F. (2021). Pengaruh Kualitas Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Daya Tarik Wisata Taman Nostalgia Kota Kupang. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 17(2), 13-23.
- Prasetyo, A. S. (2020). Accessibility And Tourist Spending: A Study Of Urban Parks In Indonesia. . *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 10(1), 34-50.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* . Jakarta: Grasindo, Pt Gramedia Widia Sarana.
- Sari, D. P. (2022). Analisis Kualitas Fasilitas Dan Daya Tarik Wisata Di Taman Nostalgia. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 78-90. Retrieved From *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 10 (2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, Dan Konstruktif* . Bandung: Alfabeta.
- Suharto, B. (2021). The Economic Impact Of Tourism On Local Communities: A Case Study Of Kupang. . *Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*, 22(1), 55-70.

Supriyati. (2011). Metodologi Penelitian . Bandung: Labkat Press.

Timothy, D. J. (2009). Tourism And The Globalization Of Culture. . New York: Routledge

Widiastuti, R. S. (2020). The Role Of Facilities In Enhancing Tourist Experience: A Case Study Of Urban Parks. . Jurnal Destinasi Pariwisata, 5(1), 23-35.