

Pengaruh *Aesthetic Judgment* Dan *Flow Experience* Terhadap *Behavioral Outcomes* (Studi Kasus: Desa Budaya Pampang)

Epi Pania Serina Sinaga¹, Yulia Nur Hasanah²,

¹ Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, epipania@student.telkomuniversity.ac.id

² Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, yulianh@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

This study was conducted to determine the effect of aesthetic judgment and flow experience on behavioral outcomes in Desa Budaya Pampang. The purpose of this research is to analyze the relationship between aesthetic judgment and flow experience, the effect of aesthetic judgment on behavioral outcomes, the effect of flow experience on behavioral outcomes, and the effect of aesthetic judgment on behavioral outcomes through flow experience. The method used is a quantitative method with a descriptive research type. Data were obtained from primary sources through questionnaires distributed to tourists and secondary sources from previous studies, journals, and books. The non-probability sampling method was used with a total of 385 tourists as respondents. Data analysis was carried out using descriptive analysis techniques and Partial Least Square-Structural Equation Model (PLS-SEM) with SmartPLS 4.0. The results showed that aesthetic judgment was considered good, flow experience was considered very good, and behavioral outcomes were considered good. Hypothesis testing showed a positive and significant relationship between aesthetic judgment and flow experience, aesthetic judgment and behavioral outcomes, flow experience and behavioral outcomes, and an indirect effect of aesthetic judgment on behavioral outcomes through flow experience.

Keywords-aesthetic judgment, flow experience, behavioral outcomes

Abstrak

Riset ini dilaksanakan guna mengetahui pengaruh *aesthetic judgement* dan *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang. Riset ini bermaksud guna menganalisis hubungan *aesthetic judgement* dan *flow experience*, pengaruh *aesthetic judgement* terhadap *behavioral outcomes*, pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes*, dan pengaruh *aesthetic judgement* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience*. Metode yang dipakai ialah metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh dari sumber primer melalui kuesioner yang disebarakan kepada wisatawan dan sumber sekunder dari penelitian terdahulu, jurnal, dan buku. Metode non-probability sampling dipakai dengan jumlah responden sejumlah 385 wisatawan. Analisis data dilaksanakan dengan memakai teknik analisis deskriptif dan *Partial Least Square-Structural Equation Model* (PLS-SEM) dengan SmartPLS 4.0. Temuan riset memperlihatkan *aesthetic judgement* dinilai baik, *flow experience* dinilai sangat baik, dan *behavioral outcomes* dinilai baik. Pengujian hipotesis memperlihatkan adanya hubungan positif dan signifikan antara *aesthetic judgement* dan *flow experience*, *aesthetic judgement* dan *behavioral outcomes*, *flow experience* dan *behavioral outcomes*, dan adanya pengaruh tidak langsung *aesthetic judgement* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience*.

Kata kunci-aesthetic judgment, flow experience, behavioral outcomes.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah Indonesia sudah mengambil keputusan guna memindahkan Ibu Kota Negara dari Jakarta ke Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara di Kalimantan Timur. Lokasi ini dipilih berdasarkan hal-hal seperti aksesibilitas yang tinggi, risiko konflik yang rendah, dan dukungan infrastruktur yang lengkap. Konstruksi Ibu Kota Negara (IKN) baru-baru ini dimulai pada tahun 2022 dan diharapkan selesai pada tahun

2045.

Diharapkan pertumbuhan ekonomi Kalimantan Timur, terutama di bidang pariwisata, akan meningkat sebagai hasil dari pemindahan ibu kota ini. Meskipun destinasi wisata Kalimantan Timur masih kurang dikelola dengan baik, (Petriella 2019) memperlihatkan jika pemindahan ibu kota akan meningkatkan kunjungan wisatawan hingga 30 hingga 40 persen. Data kunjungan domestik dan internasional memperlihatkan peningkatan kunjungan wisatawan, meskipun pandemi COVID sempat memengaruhinya. Wisata alam, budaya, dan sejarah ialah beberapa dari banyak peluang yang tersedia di Kalimantan Timur.

Destinasi seperti Desa Budaya Pampang belum banyak dikunjungi dan membutuhkan perbaikan. Menurut ulasan wisatawan, *aesthetic judgment* dan *flow experience* sangat memengaruhi *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang. *Aesthetic judgment* mencakup penilaian tentang keindahan dan keunikan destinasi, sedangkan *flow experience* meliputi keterlibatan mendalam dalam aktivitas wisata. Maksud dari riset ini ialah guna mengetahui bagaimana *aesthetic judgment* dan *flow experience* memengaruhi *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang. Pemahaman ini penting untuk membangun perencanaan destinasi yang lebih baik untuk meningkatkan jumlah kunjungan dan tingkat kepuasan wisatawan. Harapannya riset ini bisa memberikan pengetahuan yang berharga teruntuk pengelola destinasi dan pemerintah dalam mengembangkan pariwisata yang berkelanjutan dan berdaya saing dengan mengoptimalkan *aesthetic judgment* di Desa Budaya Pampang untuk menjadi destinasi wisata yang lebih menarik dan memberikan kontribusi signifikan terhadap sektor pariwisata Kalimantan Timur.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dimana sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis ialah:

1. Bagaimana hubungan antara *aesthetic judgment* dan *flow experience* di Desa Budaya Pampang?
2. Bagaimana pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang?
3. Bagaimana pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang?
4. Bagaimana pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* di Desa Budaya Pampang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah guna menjadi jawaban dari rumusan masalah dimana sudah penulis paparkan sebelumnya, yakni:

5. Untuk mengetahui hubungan antara *aesthetic judgment* dan *flow experience* di Desa Budaya Pampang.
6. Untuk mengetahui pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang.
7. Untuk mengetahui pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* di Desa Budaya Pampang.
8. Untuk mengetahui pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* di Desa Budaya Pampang.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. *Aesthetic judgment*

Menurut Lee et al. (2011) *Aesthetic judgment* ialah faktor penting dalam memenuhi kepuasan pengguna saat memilih tujuan wisata dan berinteraksi dengan lingkungan yang dikunjungi (Jiang et al. 2024). Pengguna merencanakan perjalanan mereka dengan tujuan mencapai pengalaman yang menyenangkan. Menurut Zhang dan Xu (2019) Kualitas keindahan suatu tujuan wisata berpengaruh signifikan terhadap pengalaman dan kepuasan pengguna, serta mempengaruhi keinginan mereka untuk mengulangi perjalanan itu. *Aesthetic judgment* menjadi faktor penting dalam penelitian pariwisata terkait kepuasan dan persepsi citra. *Aesthetic judgment* dapat diukur melalui aspek kognitif dan sosial (Jiang et al. 2024).

B. *Flow experience*

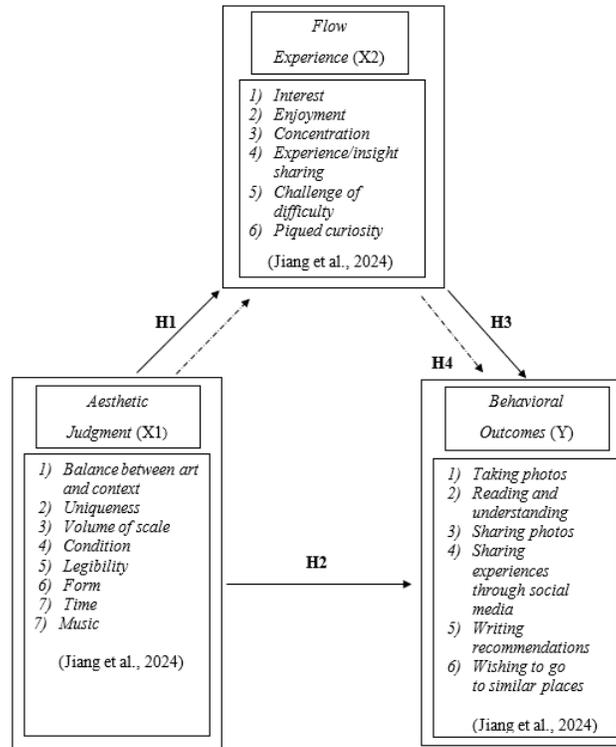
Menurut Csikszentmihalyi et al. (1990), *Flow experience* ialah ketika seseorang mempunyai keseimbangan tantangan dan kemampuan, kesadaran tentang perpaduan dan tindakan, tujuan yang jelas, umpan balik yang jelas, fokus pada tugas yang dihadapi, perasaan kontrol, kehilangan kesadaran diri, transformasi waktu, dan pengalaman autotelis (Sholichuddin 2022)

C. Behavioral outcomes

Behavioral outcomes mengacu pada hasil konkret atau perilaku yang dapat diamati atau diukur sebagai hasil dari suatu intervensi, pengalaman, atau situasi tertentu. Ini mencakup tindakan atau respons nyata yang dapat diamati secara langsung, seperti keputusan pembelian, tingkat keterlibatan konsumen, preferensi merek, kepatuhan terhadap aturan atau instruksi, dan sebagainya. Dalam konteks tertentu, behavioral outcomes juga dapat mencakup perubahan dalam pola perilaku, kebiasaan, atau praktik yang muncul sebagai hasil dari pengalaman atau intervensi tertentu. Dengan demikian, behavioral outcomes penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu tindakan atau strategi dalam mencapai tujuan yang diinginkan (McArthur et al. 2022)

D. Kerangka Pemikiran

Berikut ini gambaran kerangka pemikiran dalam riset ini:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran
 Sumber: Data Olah Penulis, 2024

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang terbentuk berdasarkan kerangka pemikiran di riset ini, yakni:

H1: Aesthetic judgment dari kelompok konsumen akan berpengaruh positif terhadap Flow experience.

H2: Flow experience dari kelompok konsumen berpengaruh positif terhadap hasil perilaku.

H3: Aesthetic judgment dari kelompok konsumen mempunyai dampak positif pada Behavioral outcomes.

H4: *Aesthetic judgment* terhadap *Behavioral outcomes* melalui *Flow experience*

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Riset ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2020) menyatakan jika penelitian kuantitatif berbasis positivisme dan dipakai guna menilai populasi atau sampel khusus. Metode ini memakai instrumen penelitian guna mengumpulkan data lalu menganalisisnya secara kuantitatif atau statistik guna menguji hipotesis yang sudah dibuat. Guna mencapai kesimpulan yang objektif, penelitian ini memakai positivisme sebagai metodologi penelitian, yang menekankan pengujian hipotesis, pengukuran kuantitatif, dan analisis statistik. Dalam hal metodologi, penelitian ini memakai pendekatan deduktif. Ini berarti jika para peneliti memulai dengan teori atau ide yang sudah ada dan kemudian mengujinya melalui pengumpulan dan analisis data empiris. Riset ini hanya memakai metode kuantitatif guna pengumpulan sekaligus analisis data. Riset ini dilaksanakan melalui metode survei dimana dibagikan kepada pengunjung Desa Budaya Pampang. Untuk menguji hipotesis, metode kuantitatif dipakai guna mengumpulkan data dan menganalisisnya secara statistik. Data dikumpulkan pada titik waktu tertentu dalam penelitian cross-sectional ini. Untuk mengumpulkan data tentang variabel-variabel yang diteliti, kuesioner dibagikan kepada wisatawan di lokasi penelitian. Metode penelitian mencakup desain kegiatan, ruang lingkup atau objek, bahan dan alat utama, lokasi, metode pengumpulan data, definisi variabel operasional, dan metode analisis.

B. Operasional Variabel

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen pada penelitian ini ialah *Aesthetic judgment* (X1), dan *Flow experience* (X2)

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau terikat pada penelitian ini ialah *Behavioral outcomes* (Y).

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2020), populasi didefinisikan sebagai area generalisasi dimana meliputi subjek atau objek yang dipilih oleh peneliti guna dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Riset ini melacak wisatawan yang mengunjungi Desa Budaya Pampang berusia antara 15 dan 55 tahun.

D. Sampel

Peneliti memakai teknik sampling *nonprobability* untuk penelitian ini. Sampel yang dipakai terdiri dari 385 orang yang berkunjung ke Desa Budaya Pampang, yang berusia antara 15 dan 55 tahun. Setelah data dikumpulkan, analisis deskriptif dan Model *Equation Partial Least Square-Structural* (PLS-SEM) dilaksanakan memakai alat analisis SmartPLS 4.0.

E. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2020) menggambarkan analisis data selaku proses dimana dilaksanakan sesudah mengumpulkan data dari semua responden atau sumber lain. Proses analisis termasuk mengorganisasikan data menurut jenis dan variabel responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari semua responden, menyajikan data untuk tiap variabel yang diperiksa, melaksanakan komputasi guna menjawab rumusan masalah, serta memverifikasi hipotesis.

1. Model Pengukuran (*Outer Model*)

Ghozali (2021) menjelaskan jika *outer model* dipakai guna mengevaluasi reliabilitas dan validitas. Untuk mengevaluasi indikator refleksi pada model luar, cronbach's alpha dan gabungan reliabilitas blok indikator, validitas convergent, dan discriminant dari indikator yang menyusun konstruk laten dipakai. Namun, indikator formatif luar model dievaluasi berdasarkan substansi kontennya, yang mencakup analisis relevansi indikator konstruk dan perbandingan bobot masing-masing.

2. Model Struktural (*Inner Model*)

Inner model atau model struktural mendeskripsikan hubungan atau kekuatan estimasi antar variabel laten atau

konstruk dimana dibangun menurut substansi teori. *Inner model* ialah model struktural guna memperkirakan hubungan kausalitas antar variabel laten Ghozali (2021).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data pada riset ini ialah data hasil jawaban dari responden kuesioner yang disebarikan secara langsung baik melalui *google form* ataupun memakai kertas kepada 385 pengunjung Desa Budaya Pampang.

B. Analisis Deskriptif

1. Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Aesthetic judgment* (X1)

Berdasarkan hasil kuesioner, variabel *aesthetic judgment* memperoleh skor 83,24% yang masuk dalam kategori baik., skor tertinggi variabel *aesthetic judgment* ada pada dimensi music yakni jika pengisi suara seperti musik khas daerah di Desa Budaya Pampang baik,

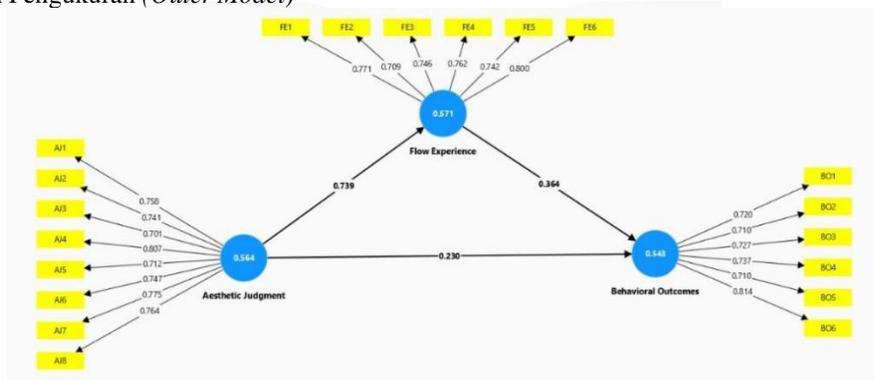
2. Tanggapan Responden Mengenai Variabel *Flow experience*

Berdasarkan hasil kuesioner, variabel *flow experience* memperoleh skor 84,44% yang dikategorikan sangat baik, skor tertinggi variabel *flow experience* ada pada dimensi interest yakni tingkat daya tarik area wisata Desa Budaya Pampang

3. Tanggapan Responden Mengenai Variabel *Behavioral outcomes*

Berdasarkan hasil kuesioner, variabel *behavioral outcomes* memperoleh skor 83,44% yang masuk dalam kategori sangat baik, skor tertinggi variabel *behavioral outcomes* ada pada dimensi taking photos

C. Hasil Model Pengukuran (*Outer Model*)



Gambar 2. *Outer Model*

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Pada model pengukuran atau outer model, pengujian data yang dilaksanakan meliputi *convergent validity*, *discriminant validity*, *average variance extract (AVE)*, *cronbach's alpha*, dan *composite reliability*. Hasil dan analisis dari masing masing pengujian itu akan dijelaskan sebagai berikut.

1. *Convergent Validity*

Menurut Hair et al.,(2021) *convergent validity* ialah mengukur seberapa jauh kekuatan indikator dengan kosntruk atau variabel latennya, sehingga memperlihatkan korelasi yang tinggi. Kriteria penilaian *convergent validity* dapat di ukur melalui *outer loading* >0,7 dan nilai *Average Variance Extracted (AVE)* >0.5. Hasil uji validitas konvergen berdasarakan *loading factors* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel beriku

Tabel 1. Uji Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Outer Loading	Keterangan
----------	-----------	---------------	------------

<i>Aesthetic Judgment</i>	AJ1	0.758	Valid
	AJ2	0.741	Valid
	AJ3	0.701	Valid
	AJ4	0.807	Valid
	AJ5	0.712	Valid
	AJ6	0.747	Valid
	AJ7	0.775	Valid
	AJ8	0.764	Valid
<i>Flow Experience</i>	FE1	0.771	Valid
	FE2	0.709	Valid
	FE3	0.746	Valid
	FE4	0.762	Valid
	FE5	0.742	Valid
	FE6	0.800	Valid
<i>Behavioral Outcomes</i>	BO1	0.720	Valid
	BO2	0.710	Valid
	BO3	0.727	Valid
	BO4	0.737	Valid
	BO5	0.710	Valid
	BO6	0.814	Valid

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Dari tabel itu, terlihat jika nilai *loading factors* dari tiap indikator bernilai >0.7. Perihal itu memperlihatkan jika tiap indikator itu valid sekaligus bisa dipakai guna analisis lebih dalam dalam penelitian ini.

Tabel 2. *Average Variance Extract (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extract (AVE)</i>
<i>Aesthetic Judgment</i>	0.564
<i>Flow Experience</i>	0.571
<i>Behavioral Outcomes</i>	0.543

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Pada table itu, tampak jika ketiga dimensi di riset ini mempunyai nilai AVE > 0,5. Hal ini menggambarkan jika

variabel *aesthetic judgment*, *flow experience*, dan *behavioral outcomes* valid dan memenuhi kriteria penilaian *convergent validity* Hair et al., (2021)

2. Discriminant Validity

Menurut Hair et al., (2021) *discriminant validity* ialah mengukur seberapa jauh instrument yang berbedadalam sebuah konstruk tidak memperlihatkan korelasi yang tinggi

Tabel 3. *Cross Loading Factor*

Indikator	<i>Aesthetic Judgment</i>	<i>Flow Experience</i>	<i>Behavioral Outcomes</i>
AJ1	0.758	0.394	0.564
AJ2	0.741	0.342	0.476
AJ3	0.701	0.442	0.526
AJ4	0.807	0.377	0.600
AJ5	0.712	0.304	0.409
AJ6	0.747	0.374	0.607
AJ7	0.775	0.356	0.614
AJ8	0.764	0.391	0.597
FE1	0.613	0.771	0.452
FE2	0.474	0.709	0.319
FE3	0.513	0.746	0.378
FE4	0.627	0.762	0.440
FE5	0.531	0.742	0.319
FE6	0.567	0.800	0.479
BO1	0.413	0.392	0.720

BO2	0.372	0.393	0.710
BO3	0.389	0.454	0.727
BO4	0.342	0.383	0.737
BO5	0.289	0.333	0.710
BO6	0.382	0.386	0.814

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Dari tabel diatas, tampak jika tiap indikator mempunyai nilai *cross loading* terbesar pada variabel dimana menjadi pembentuknya dibanding dengan indikator pada variabel lain. Jika nilai loading masing-masing indikator lebih besar dibanding dengan nilai loading variabel lainnya, maka *discriminant validity* dinyatakan valid Hair et al., (2021). Ini memperlihatkan jika masing masing indikator itu valid dan mempunyai validitas diskriminan yang baik pada penelitian ini.

3. Uji Reliabilitas

Pedoman umum untuk mengevaluasi keandalan konstruk dalam penelitian konfirmatori ialah nilai *composite reliability* > 0,7. Begitu juga dengan *cronbach's alpha* yang harus bernilai > 0,7, sehingga pernyataan dapat dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas melalui *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

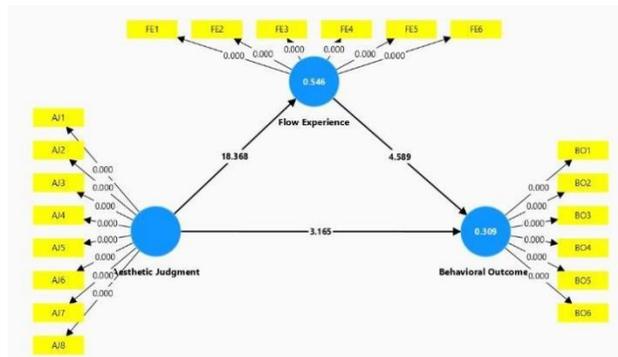
Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Composite Reliability	Nilai Kritis
<i>Aesthetic Judgement</i>	0.890		0.912	
<i>Flow Experience</i>	0.850	>0.7	0.889	>0.7
<i>Behavioural Outcomes</i>	0.832		0.877	

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Dari tabel diatas, memperlihatkan jika tiap variabel mempunyai nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* >0.7. Dengan begitu, bisa di simpulkan jika seluruh variabel pada riset ini reliable dengan tingkat reliabelnya yang tinggi. Jadi dapat disimpulkan seluruh variabel dalam penelitian ini mempunyai nilai *outer loadings*, AVE, *cronbach's alpha* dan *composite reliability* yang sudah memenuhi syarat sehingga model yang diestimasi dikatakan berkriteria valid dan reliabel Hair et al., (2021).

D. Pengukuran Struktural (Inner Model)

Ghozali (2021) menjelaskan jika langkah pertama dalam mengevaluasi model struktural memakai PLS ialah menguji *R-Squares* tiap variabel laten endogen, yang memperlihatkan kemampuan prediksi model structural. Selain itu, pengevaluasian model structural juga dilaksanakan dengan melihat *Q2 predictive relevance*.



Gambar 3. Inner Model

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

1. Path Coefficient

Menurut Ghozali (2021) Pengujian *path coefficient* dilaksanakan dengan metode *bootstrapping*, dimana pada metode itu akan menghasilkan gambar yang menjelaskan mengenai hubungan antarvariabel dengan T-Statistics dan nilai *path coefficient* didalamnya. Penelitian ini memakai level signifikansi sejumlah 5%, maka dapat diketahui jika T-Values > 1.96 dan P-Values > 0.05.

Tabel 5. Path Coefficient

Hipotesis	Hubungan	T-Statistics	P-Value	Hasil
H1	Aesthetic Judgment \perp Flow Experience	18.368	0.002	Diterima (Signifikan)
H2	Flow Experience \perp Behavioral Outcomes	3.165	0.000	Diterima (Signifikan)
H3	Aesthetic Judgment \perp Behavioral Outcomes	4.589	0.000	Diterima (Signifikan)
H4	Aesthetic Judgment \perp Flow Experience \perp Behavioral Outcomes	4.730	0.000	Diterima (Signifikan)

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Dari tabel hasil metode *bootstrapping* diatas, dapat dilihat jika nilai *path coefficient* terbesar dimiliki oleh pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *flow experience* dengan besaran presentase sejumlah 18.368. Di ikuti oleh pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience*, yakni 4.730. Selanjutnya di ikuti dengan pengaruh *flow experience* terhadap *behavioral outcomes* dengan nilai *path coefficient* terbesar kedua, yakni 4.589. Sedangkan pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* mempunyai nilai *path coefficient* paling kecil, yakni sejumlah 3.165. Tabel hasil pengolahan memakai metode *bootstrapping* itu juga memperlihatkan jika semua variabel di riset ini mempunyai nilai *path coefficient* yang positif.

2. R-Square

Pengujian R-Square atau koefisien determinasi ialah dipakai guna mengukur sejumlah apa pengaruh variabel laten independen terhadap variabel laten dependen (Ghozali 2021). Menurut Hair *et al.*, (2021) kriteria penilaian R-Square 0,67 pengaruh eksogen terhadap endogen kuat, 0,33 pengaruh eksogen terhadap endogen moderat, dan 0,19 pengaruh eksogen terhadap endogen lemah. Nilai R-Square pada riset ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. *R-Square*

Variabel	<i>R-Square</i>
<i>Flow Experience</i>	0.545
<i>Behavioural Outcomes</i>	0.305

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Pada tabel diatas dapat dilihat jika nilai *R-Square* yang dimiliki oleh variabel *flow experience* sejumlah 0.543 dan masuk ke dalam kategori moderate. Sedangkan nilai *R-Square* pada variabel *behavioral outcomes* sejumlah 0.305 dan masuk ke dalam kategori lemah.

3. *Predictive Relevance*

Predictive Relevance dapat dilaksanakan dengan melihat nilai *Q Square* pada penelitian. Hal ini karena nilai observasi yang dihasilkan oleh estimasi parameter dan model dapat dievaluasi memakai *Q Square*. Q^2 harus bernilai > 0 agar model dapat diindikasikan mempunyai *predictive relevance*, sedangkan jika Q^2 bernilai < 0 maka model terindikasikan kurang mempunyai *predictive relevance*. Perhitungan q^2 dengan hasil 0,02, 0,15, dan 0,35 menyatakan jika model lemah, moderate, dan kuat. Hasil nilai dari *predictive relevance*, sebagai berikut.

Tabel 7. *Predictive Relevance*

Variabel	<i>Q2</i>
<i>Flow Experience</i>	0.537
<i>Behavioural Outcomes</i>	0.237

Sumber: Pengolahan Data dengan SmartPLS 4.0 (2024)

Dari tabel diatas, bisa disimpulkan jika variabel pada penelitian ini terindikasikan mempunyai *predictive relevance* karena bernilai > 0 .

E. Uji Hipotesis

H1: *Aesthetic Judgement* -> *Flow experience*

Hasilnya memperlihatkan jika *aesthetic judgement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *flow experience*, karena diperoleh nilai *T-Statistics* sejumlah 18.368, dimana $> 1,96$ serta nilai *P-Values* sejumlah 0,002, dimana $< 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian itu hipotesis didukung oleh data, maka disimpulkan jika *aesthetic judgement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *flow experience* dengan demikian hipotesis 1 diterima (Hair et al., 2021).

H2: *Aesthetic Judgement* -> *Behavioral outcomes*.

Hasilnya memperlihatkan jika *aesthetic judgement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes*, karena diperoleh nilai *T-Statistics* sejumlah 3.165, dimana $> 1,96$ serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang $< 0,05$. Dari hasil pengujian itu didukung oleh data, maka bisa diambil simpulan jika *aesthetic judgement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes* dengan demikian hipotesis 2 diterima (Hair et al., 2021).

H3: *Flow experience* -> *Behavioral outcomes*.

Hasilnya memperlihatkan jika *flow experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes*, karena diperoleh nilai *T-Statistics* sejumlah 4.589, yang $> 1,96$ serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang $< 0,05$. Dari hasil itu didukung oleh data, maka bisa diambil simpulan jika *flow experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes* sehingga hipotesis 3 diterima (Hair et al., 2021).

H4: *Aesthetic Judgement* -> *Flow experience* -> *Behavioral outcomes*

Hasilnya memperlihatkan jika ada pengaruh *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* di Desa Budaya Pampang karena diperoleh nilai *T-Statistics* sejumlah 4.730, yang $> 1,96$ serta nilai *P-*

Values sejumlah 0,000, yang $< 0,05$. Dari hasil pengujian itu didukung oleh data, maka disimpulkan jika ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* sehingga hipotesis 4 diterima (Hair et al., 2021).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari temuan riset sekaligus pembahasan yang sudah dilaksanakan terkait “Pengaruh *Aesthetic judgment* dan *Flow experience* terhadap *Behavioral outcomes* Studi Kasus: Desa Budaya Pampang” maka bisa diambil simpulan hasilnya, yakni:

1. Variabel *aesthetic judgment* memperoleh skor 83,24% yang masuk dalam kategori baik. Variabel *flow experience* memperoleh skor 84,44% yang dikategorikan sangat baik. Variabel *behavioral outcomes* memperoleh skor 83,44% yang masuk dalam kategori sangat baik.
2. ada hubungan positif dan signifikan antara *aesthetic judgment* dan *flow experience* di Desa Budaya Pampang, dengan hasil uji statistik yang memperlihatkan nilai *T-Statistics* sejumlah 18,368, yang jauh lebih besar dari 1,96, serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang $< 0,05$.
3. Variabel *aesthetic judgment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes*, dengan hasil uji statistik yang memperlihatkan nilai *T-Statistics* sejumlah 3,165, lebih besar dari 1,96, serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05.
4. Variabel *flow experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral outcomes*, dengan nilai *T-Statistics* sejumlah 4,589, yang $> 1,96$, serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang $< 0,05$.
5. Variabel *aesthetic judgment* terhadap *behavioral outcomes* melalui *flow experience* berpengaruh positif dan signifikan, dengan dengan nilai *T-Statistics* sejumlah 4,730, yang $> 1,96$, serta nilai *P-Values* sejumlah 0,000, yang $< 0,05$.

B. Saran

A. Saran Untuk Pengelola

1. *Aesthetic judgment*

Desa Budaya Pampang dinilai sudah baik dalam hal *aesthetic judgment*, namun perlu peningkatan berkelanjutan, terutama pada indikator *volume of scale*. Pengelola perlu mengevaluasi luas area wisata saat ini dan membandingkannya dengan kapasitas pengunjung untuk memastikan kenyamanan dan pengalaman menyenangkan. Jika luas area tidak memadai, perlu pertimbangan untuk memperluas area atau memanfaatkan area sekitar yang tersedia. Pengelola juga bisa mengoptimalkan ruang yang ada dengan mengatur tata letak fasilitas wisata secara efektif, serta mempertimbangkan pengembangan fasilitas wisata seperti memperluas tempat pertunjukan. Pemerintah daerah perlu memprioritaskan pembangunan dan pemeliharaan infrastruktur pariwisata dengan memperhatikan aspek estetika.

2. *Flow experience*

Desa Budaya Pampang dinilai sudah baik dalam hal *flow experience*, namun peningkatan berkelanjutan diperlukan pada indikator *challenge of difficulty*. Pengelola harus melaksanakan evaluasi menyeluruh terhadap aspek-aspek pengelolaan desa budaya, termasuk manajemen organisasi, pengelolaan sumber daya manusia, dan pengembangan inovasi. Sesudah itu, pengelola dapat mengembangkan program pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi tim pengelola. Selain itu, melibatkan pihak eksternal yang mempunyai keahlian dalam pengelolaan desa budaya dan mendorong inovasi serta kreativitas tim pengelola dalam mengembangkan konsep dan program baru juga penting.

3. *Behavioral outcomes*

Desa Budaya Pampang dinilai sudah baik dalam hal *behavioral outcomes*, namun perlu peningkatan berkelanjutan pada indikator *wishing to go to similar places*. Pengelola perlu mengkaji preferensi pengunjung terhadap tempat wisata budaya melalui survei dan wawancara untuk mengarahkan strategi pemasaran dan pengembangan produk wisata budaya. Kerjasama dengan pengelola tempat wisata budaya lain untuk membuat paket perjalanan wisata juga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung. Selain itu, mengembangkan event atau festival budaya yang menarik minat pengunjung untuk mengunjungi tempat serupa di masa mendatang serta promosi yang

efektif sangat penting untuk menjangkau target pasar yang lebih luas.

B. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

1. melaksanakan penelitian dengan objek penelitian pariwisata sejenis, sehingga hasil penelitiannya dapat menjadi bahan pembandingan.
2. Untuk hasil penelitian yang lebih akurat, disarankan agar penelitian selanjutnya mencari ruang lingkup dengan populasi yang berbeda dan lebih besar serta memakai lebih banyak sampel.
3. Untuk mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian lain yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, maka penelitian selanjutnya diharapkan dapat memakai teori-teori dari berbagai ahli, memakai berbagai instrument, serta objek penelitian yang berbeda.

REFERENSI

- Ghozali, Imam. 2021. *Partial Least Squares : Konsep, Teknik Dan Aplikasi memakai Program SmartPLS 3.2.9*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Jiang, Ziwen, Xu Jiang, Yin Jin, and Lina Tan. 2024. "A Study on Participatory Experiences in Cultural and Tourism Commercial Spaces." *Heliyon* 10(2).
- Joseph F. Hair, et al. 2021. *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM), 3/E*. Sage Publi. New York.
- McArthur, Brae Anne, Valeriya Volkova, Suzy Tomopoulos, and Sheri Madigan. 2022. "Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-Analysis." *JAMA pediatrics* 176(4): 373–83.
- Petriella, Yanita. 2019. "Ibu Kota Pindah Ke Kaltim, Angin Segar Bagi Industri Pariwisata." *Bisnis.com*.
- Sholichuddin, Mirza Amir. 2022. "Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dengan Flow Experience Pemain Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Malang."
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.