

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, and Exhibitions*) merupakan salah satu sektor yang tumbuh paling cepat dalam industri pariwisata, yang mampu meningkatkan pendapatan kota yang diperoleh dari wisatawan. Menurut Mishra (2020) MICE memang merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat dalam industri pariwisata, dengan potensi yang signifikan untuk meningkatkan pendapatan kota dari pengunjung. Menurut Organisasi Pariwisata Dunia, perjalanan bisnis, termasuk MICE, diperkirakan menyumbang hampir 14% dari seluruh pergerakan internasional pada tahun 2020. Industri MICE diakui sebagai penghasil pendapatan utama bagi sektor perhotelan dan pariwisata, yang menyatukan berbagai aspek pariwisata menjadi satu badan yang komprehensif dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi yang *progresif* (Mishra, 2020).

Bali telah menjadi salah satu destinasi utama untuk wisata MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, and Exhibitions*) di Indonesia. Keunikan pulau ini, yang menawarkan perpaduan antara budaya, keindahan alam, cuaca yang mendukung, serta fasilitas MICE yang memadai, ditambah dengan keramahan masyarakatnya, menjadikan Bali sangat diminati (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2019). Selain dikenal sebagai tempat rekreasi yang populer, Bali juga merupakan pilihan utama untuk kegiatan MICE, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Sejak tahun 2010, Bali secara konsisten menduduki peringkat tertinggi di antara destinasi MICE lainnya di Indonesia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021). Kepercayaan internasional terhadap Bali sebagai tuan rumah juga terlihat dari penyelenggaraan konferensi besar seperti Indonesia Africa Infrastructure Dialogue (IAID) di Bali Nusa Dua Convention Center pada Agustus 2019 dan acara IMF–World Bank pada tahun 2018. Hal ini menunjukkan bahwa Bali memiliki potensi besar dalam industri MICE sebagai lokasi penyelenggaraan acara baik nasional maupun internasional (Dewi, 2023).

Salah satu potensi MICE yang saat ini muncul di Bali adalah penyelenggaraan even cosplay. Cosplay adalah pertemuan di mana para cosplayer

berpakaian dan berperan sebagai karakter dari berbagai media, seperti manga, anime, dan grup musik, untuk mengekspresikan diri dan bakat mereka secara apresiatif (Ardilla, A., et al., 2022). Fenomena cosplay telah berkembang pesat di berbagai belahan dunia, termasuk Asia Tenggara. Event cosplay berskala besar seperti *Comic-Con* di Amerika Serikat, *Anime Expo* di Jepang, dan berbagai konvensi di Asia telah menarik ratusan ribu pengunjung. Terutama event *Anime Festival Asia (AFA)* telah menyelenggarakan lebih dari 30 acara, menampilkan lebih dari 520 penampil, lebih dari 2.300 peserta, dan mendatangkan lebih dari 2,3 juta pengunjung di 6 kota dari Singapura hingga Tokyo (Astuti, 2024).

Sayangnya, penelitian oleh Mahadewi (2018) menemukan bahwa belum terdapat data yang konkrit terkait kegiatan *Incentive* dan *Exhibition* yang ada di Bali. Meskipun demikian, penelitian oleh Getz (2018) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat yang signifikan terhadap even yang bersifat kreatif dan unik. Astuti (2024) juga menyatakan bahwa tren cosplay mengalami pertumbuhan pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia. Acara seperti *Anime Festival Asia* di Asia Tenggara telah menunjukkan bahwa event bertema cosplay mampu menarik puluhan ribu pengunjung, baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Cosplay dipandang sebagai praktik modern yang melibatkan peniruan dan penampilan publik kostum, citra, dan perilaku tokoh-tokoh pahlawan terkenal dalam budaya massa, seperti karakter film, kartun, komik, dan permainan video, biasanya dalam rangka festival, prosesi, atau kegiatan klub yang berkaitan dengan tema tersebut (Pushkareva, T., & Agaltsova, D., 2021). Popularitas penyelenggaraan cosplay juga terlihat di Bali. Dalam sebuah penyelenggaraan bertajuk *Bali Japan Matsuri*, pengunjung yang hadir mencapai 30.000 orang (Chandra, A. S., et al., 2019). Dapat disimpulkan bahwa meskipun belum terlihat adanya data peningkatan kegiatan kreatif bidang MICE, potensi minat yang tinggi bisa menjadi acuan untuk terus menggiatkan kegiatan cosplay.

Tren cosplay telah mengalami pertumbuhan pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia. Acara seperti *Anime Festival Asia* di Asia Tenggara telah menunjukkan bahwa event bertema cosplay mampu menarik puluhan ribu pengunjung, baik dari dalam negeri maupun mancanegara (Astuti, 2024). Cosplay dipandang sebagai praktik modern yang melibatkan peniruan dan penampilan

publik kostum, citra, dan perilaku tokoh-tokoh pahlawan terkenal dalam budaya massa, seperti karakter film, kartun, komik, dan permainan video, biasanya dalam rangka festival, prosesi, atau kegiatan klub yang berkaitan dengan tema tersebut (Pushkareva & Agaltsova, 2021).

Cosplay tidak terlepas dari berbagai isu dan tantangan yang dihadapi. Penelitian oleh Ririn et al. (2018) mengungkapkan bahwa salah satu kegiatan komunitas, yaitu *Nishiki Night Club*, mendapat kritik dari masyarakat karena dianggap tidak produktif dan membuang waktu. Kritik ini terutama diarahkan kepada anggota perempuan yang berpartisipasi, karena masyarakat Kota Serang menilai bahwa perempuan sebaiknya tidak keluar malam atau berinteraksi dengan laki-laki dalam konteks tersebut. Selain pandangan negatif dari masyarakat, beberapa tantangan juga berasal dari cosplayer itu sendiri. Swarakaltim (2023) mencatat bahwa meskipun kreativitas para cosplayer sering ditampilkan dalam berbagai acara, termasuk kompetisi cosplay, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka, terkadang kepercayaan diri tersebut berlebihan dan berpotensi melanggar norma budaya Indonesia, terutama karena kostum yang sering kali terbuka dan tidak sesuai dengan nilai-nilai lokal.

Selanjutnya, penelitian oleh Sarinastiti dan Merdiana (2022) dalam jurnal *Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja* menunjukkan bahwa perkembangan cosplay anime memiliki pengaruh negatif. Tren *fashion* anime, baik yang konservatif maupun yang terbuka, membutuhkan biaya yang signifikan, sehingga mendorong remaja untuk mengadopsi gaya hidup konsumtif dan hedonis serta merayakan budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi event cosplay sebagai daya tarik wisata baru dalam industri MICE di Kota Denpasar, dengan fokus pada peran dan keterlibatan berbagai pihak. Kajian ini penting dilakukan karena event cosplay tidak hanya menjadi sarana hiburan dan ekspresi budaya populer, tetapi juga memiliki peluang besar dalam mendukung pengembangan pariwisata kreatif, meningkatkan aktivitas ekonomi lokal, serta memperkuat citra Denpasar sebagai destinasi MICE yang inovatif dan inklusif.

1.2 Identifikasai Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana potensi penyelenggaraan event cosplay di Denpasar dalam aspek Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan, dan Tantangan sebagai daya tarik wisata di bidang MICE?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan, dan Tantangan kegiatan even cosplay sebagai daya Tarik wisata bidang MICE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi event cosplay sebagai elemen daya tarik wisata dalam industri MICE melalui analisis SWOT?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis potensi event cosplay sebagai daya tarik wisata di industri MICE menggunakan analisis SWOT.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dengan memperkaya wawasan dalam pengembangan ilmu pariwisata, khususnya

terkait diversifikasi daya tarik wisata berbasis budaya pop yang dapat diintegrasikan ke dalam industri MICE. Kajian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep event cosplay sebagai salah satu inovasi dalam industri pariwisata. Dengan menggunakan analisis SWOT, penelitian ini menawarkan pendekatan sistematis untuk mengevaluasi potensi dan tantangan dalam mengembangkan event cosplay sebagai daya tarik wisata, sekaligus menjadi landasan bagi penelitian lanjutan di bidang pariwisata kreatif dan budaya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan membantu pengembangan daya tarik wisata baru melalui event cosplay sebagai strategi diversifikasi produk pariwisata. Hasilnya dapat mendukung inovasi wisata berbasis budaya pop, meningkatkan daya saing destinasi, dan menarik wisatawan lokal maupun internasional.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penyelenggara event cosplay dan komunitas untuk mengelola kegiatan yang lebih terstruktur. Hal ini juga mendorong kolaborasi antara komunitas cosplay, pelaku seni, dan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) guna memperkuat ekonomi kreatif serta memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar.

