

LAMPIRAN

Pengunjung Event

Waktu Wawancara : 13 Juli 2025

Lokasi Wawancara : Jl. Teuku Umar No.183, Dauh Puri Kauh, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80114

Profil Narasumber

Narasumber : 10 Pengunjung Event

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Jabatan : Pengunjung dan Panitia

Hasil Wawancara

Penanya : Apa yang membuat kakak tertarik untuk datang ke event Sinkafest ini?

Narasumber1 : Temanya unik sama cocok gituh ama event jejepangan, khususnya cosplay dan musik J-Pop. Selain itu, promosi event ini yang ramai di media sosial juga membuat saya ingin datang, apalagi teman-teman saya banyak yang ikut.

Narasumber2 : Mau nyari temen sesama penghobi jejepangan sih kak, juga mau foto ke cosplayer nya juga.

Narasumber3 : Teman saya bayarin masuk, juga udah lama nggak ke event cosplay jadi pengen datang aja, sama teman-teman komunitas juga kesini, jadi yah sambil kumpul kumpul juga.

Narasumber4 : Pengennya cosplay aja sih kak, sama ketemu temen juga.

Narasumber5 : Mau ikut lombanya, soalnya kan ada lomba cosplay nya, hadiahnya juga lumayan, jadi yah pengen ikut juga.

Narasumber6 : Saya penasaran karena ini pertama kali ikut event jejepangan di Bali, dan teman saya bilang acaranya seru.

Narasumber7 : Datang karena ada penampilan band J-Pop lokal, saya suka musiknya.

Narasumber8 : Mau belanja merchandise anime sama action figure, biasanya susah dicari di toko biasa.

Narasumber9 : Saya datang karena ada workshop bahasa dan budaya Jepang, lumayan bisa belajar langsung.

Narasumber10 : Awalnya ikut nemenin adik, tapi sekalian pengen lihat suasana event jejepangan juga.

Penanya : Bagaimana kesan kakak terhadap pelaksanaan event Sinkafest tahun ini?

Narasumber1 : Eventnya cukup seru dan menarik. Banyak stan yang menjual merchandise dan makanan khas Jepang, sama ada juga pertunjukan dari komunitas lain, serta berbagai pertunjukan seperti coswalk, cosplay competition, berbagai lomba dan musik yang bikin seru.

Narasumber2 : Seru-seru aja sih kak, temanya menarik, rundown acaranya juga banyak jadinya seru-seru aja gituh.

Narasumber3 : Eventnya menarik, temanya bagus ada unsur-unsur hantunya, cuma satu sih yang kurang saya nggak nemu cosplayer yang saya cari.

Narasumber4 : Kurang rame cosplayer nya kak.

Narasumber5 : Seru, lombanya banyak, sama teman-teman komunitas banyak yang kesini jadinya rame gitu.

Narasumber6 : Seru banget, dekorasinya niat, jadi berasa masuk ke nuansa Jepang.

Narasumber7 : Bagus, panggung musiknya rame, walau sound system sempat agak pecah.

Narasumber8 : Stan jualannya lengkap, tapi antreannya panjang banget.

Narasumber9 : Acaranya edukatif juga, terutama bagian workshop, tapi waktunya terasa singkat.

Narasumber10 : Cukup menghibur, cuma menurut saya agak padat di dalam ruangan.

Penanya : Apakah menurut kakak event ini dapat menjadi daya tarik wisata atau bagian dari industri MICE di Bali?

Narasumber1 : Bisa-bisa aja, kan banyak pengunjung yang datang bukan hanya dari Denpasar, tetapi juga dari luar daerah. Juga kan eventnya kan di hotel ya, secara tidak langsung juga jadi promosi ke para pengunjung hotel.

Narasumber2 : Kalau di industri MICE harusnya bisa ya, soalnya kan ini event nya udah masuk di bagian Pameran nya (Exhibition). Juga selain dari Pamerannya, Pertemuan (Meeting) dan Penghargaan (Incentive) bisa masuk, soalnya kan ada pertemuan antara cosplayer dengan pengunjung sama ada juga penghargaan dari lomba-lomba yang ada.

Narasumber3 : Potensinya jadi acara budaya pop Bali, kan eventnya di hotel nih, bisa tuh jadi daya tarik wisata ke turis yang nginap di hotel.

- Narasumber6 : Bisa banget, karena ada pengunjung dari luar Bali juga.
- Narasumber7 : Kalau dilihat dari konsepnya, sudah mirip expo, jadi cocok masuk industri MICE.
- Narasumber8 : Menurut saya, bisa jadi daya tarik wisata niche, khusus buat penggemar budaya pop Jepang.
- Narasumber9 : Potensinya besar, karena event ini bisa dikemas jadi festival tahunan.
- Narasumber10 : Bisa, asal promosi ke luar kampus lebih digencarkan lagi.

- Penanya : Apa yang menurut kakak menjadi kelebihan event ini?
- Narasumber1 : Kelebihannya adalah kreativitas panitia dalam menampilkan berbagai hiburan yang beragam, kayak lombanya, stannya, sama acaranya juga. Sama, harga tiketnya lumayan terjangkau sih.
- Narasumber2 : Tempatnya luas, temanya unik, sama tiketnya gak mahal-mahal amat.
- Narasumber3 : Potensinya jadi acara budaya pop Bali, kan eventnya di hotel nih, bisa tuh jadi daya tarik wisata ke turis yang nginap di hotel.
- Narasumber4 : Rundown acaranya banyak, lombanya banyak, sama temanya unik gitu ada hantu-hantunya.
- Narasumber5 : Temanya menarik, banyak pengunjung juga, sama harga tiketnya lumayan murah.
- Narasumber6 : Dekorasi dan temanya kreatif.
- Narasumber7 : Banyak pilihan hiburan, dari musik, cosplay, sampai lomba.
- Narasumber8 : Merchandise dan stan kuliner variatif.
- Narasumber9 : Ada sisi edukatif selain hiburan.
- Narasumber10 : Ramai pengunjung, jadi suasannya hidup.

- Penanya : Menurut kakak, apa yang perlu ditingkatkan dari event Sinkafest?
- Narasumber1 : Mungkin di segi ticketing nya sama lokasi parkirnya sih kak.
- Narasumber2 : Yah kalau bisa pengennya sih dapat sponsor lebih banyak, soalnya setiap event kan perlu dana juga.
- Narasumber3 : Parkirnya kak, padet banget.
- Narasumber4 : Udah bagus-bagus aja sih kak, paling parkirnya aja sih.

Narasumber5 : Udah bagus-bagus aja kok.

Narasumber6 : Manajemen antrean supaya lebih tertib.

Narasumber7 : Perbaikan sound system.

Narasumber8 : Penambahan stan supaya antrean tidak terlalu menumpuk.

Narasumber9 : Durasi workshop lebih panjang.

Narasumber10 : Perlu ruangan atau area yang lebih luas biar pengunjung lebih nyaman.

Penanya : Bagaimana pandangan kakak mengenai peluang bisnis yang ada di event ini?

Narasumber1 : Banyak kak, dari stan yang menjual merchandise, aksesoris cosplay, dan stan makanan yang selalu ramai dikunjungi. Jadi UMKM juga dapat untung.

Narasumber2 : Kalau bisnis ya, dari makanan khas Jepangnya, sama merchandise animenya keknya.

Narasumber3 : Tentu tinggi, terutama saya sebagai fotografer, apalagi cosplayer pasti pengen difoto.

Narasumber4 : Banyak, dari jasa sewa kostum ada, jasa make up ada, sampai foto juga ada.

Narasumber5 : Menurutku ya, peluangnya cukup besar terutama dari jasanya ya, kayak properti cosplay sama jasa make upnya.

Narasumber6 : Bagus buat UMKM lokal, terutama jual makanan unik.

Narasumber7 : Jasa sewa studio band atau alat musik bisa laku keras.

Narasumber8 : Penjualan merchandise anime punya peluang besar.

Narasumber9 : Workshop berbayar bisa dikembangkan jadi bisnis edukasi.

Narasumber10 : Foto booth dan jasa fotografi cosplay punya peluang besar.

Penanya : Apakah kakak tertarik untuk kembali datang jika event ini diselenggarakan lagi di tahun berikutnya?

Narasumber1 : Udah sering datang kakak, setiap tahun malah, wkwkw.

Narasumber2 : Kalau ada waktu sih kak.

Narasumber3 : Asal ada waktu.

Narasumber4 : Pasti dateng.

Narasumber5 : Kalau dibayarin temen sih hehehe.

Narasumber6 : Tentu, apalagi kalau ada tema baru.

Narasumber7 : Iya, kalau band Jepang beneran bisa diundang akan lebih menarik.

Narasumber8 : Pasti datang lagi, soalnya belanja di sini puas banget.

Narasumber9 : Mau ikut lagi, asal ada sesi workshop tambahan.

Narasumber10 : Kalau waktunya pas, saya pasti datang lagi.

Penanya : Kalau ada hal yang menurut kakak menjadi tantangan atau ancaman bagi event seperti ini, apa kira-kira?

Narasumber1 : Saingannya sama event-event yang lebih gede.

Narasumber2 : Pengunjungnya jadi berkurang kalau pengelolaannya salah.

Narasumber3 : Tingkah laku pengunjung juga termasuk ancaman besar tuh.

Narasumber4 : Ekspektasi yang terlalu tinggi dari para pengunjung sama pengelola kalau menurutku.

Narasumber5 : Karena ini event dari kampus dan pengelolanya itu mahasiswa jadinya masih kurang profesional.

Narasumber6 : Persaingan dengan event hiburan lain di Bali.

Narasumber7 : Kalau sponsor kurang, kualitas acara bisa turun.

Narasumber8 : Harga tiket kalau terlalu mahal bisa bikin pengunjung sepi.

Narasumber9 : Risiko kurangnya antusiasme kalau acaranya terlalu mirip dari tahun ke tahun.

Narasumber10 : Kapasitas tempat yang terbatas bisa jadi kendala kalau pengunjung makin banyak.

Wawancara Komunitas Cosplay

Waktu Wawancara : 2 Juli 2025

Lokasi Wawancara : Jl. Bedugul No.40, Sidakarya, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80225

Profil Narasumber

Narasumber : Nickodimus Indra Kurniawan

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Jabatan : Penanggung jawab di komunitas Utopia Project dan Sebagai founder dari komunitas.

Hasil Wawancara

Penulis : Ok kak Nick selamat sore.

Narasumber : Selamat sore.

Penulis : Perkenalkan saya Made Eri Widiantara, sebagai pewawancara hari ini, bisa perkenalkan diri kakak?

Narasumber : Ok, namaku Nickodimus, nama asli Nickodimus Indra Kurniawan, aku disini sebagai penanggung jawab komunitas utopia project yang di minta bantuan dalam wawancara kali ini.

Penulis : Ok kak, kita mulai awal aja dulu, bisa ceritakan kak gimana awal awal bergabung ke komunitasnya ini?

Narasumber : Ok, instead of bergabung, sebenarnya kan aku salah satu pembentuknya, komunitas utopia project ini, nah jadi utopia project ini sebelumnya punya komunitas naungan yang Namanya Unit Wealder universe, yang orang kenal dengan nama UwU, nah kemuadian karena kita udah awalnya lebih ke main dengan impresi unit, replica senjata api, nah Cuma lama lama, hobi yang masuk kekalangan kita, itu makin lama makin berkembang, ternyata gak Cuma, orang orang yang suka replica senjata api aja, tapi ternyata udah masuk berbagai orang, ada yang suka manga, ada yang suka

gambar, ada yang suka cosplay, dan itu semua relate dengan komunitas jejepangan, lingkungan komunitas jejepangan, dan akhirnya aku dan rekan rekan waktu itu berpikir bahwa kenpa gak sekalian kita bentuk aja untuk komunitas yang langsung menaungi berbagia macam hobi jejepangan.

Penulis : Oh keadaan memang mendukung berarti

Narasumber : Iya, karena waktu itu di tahun 2022 orang lagi haus ngevent, oaring lagi suntuk, bener bener baru selesai corona tuh, nah tahun 2022 orang orang merasa “ huh!, Iam FREE!, aku pengen keluar!”, event menjadi sarana mereka, event event yang baru bangkit di tahun itu, itu jadi sangat rame, karena orang maresa “Wih, di tempat inilah Wibu bisa bereksesi” nah seperti itu. Makanya jadiya semua sektor hiburan itu tuh bangkit di tahun 2022, dan salah satu yang terbesar itu linkungan jejepangan, jadi nya sekalian itu bangkit sekalian juga Aku merasa “Ok, kita bikinkan suatu wadah untuk menampung para hobbies ini, supaya mereka bisa mengespresikan diri dalam event tersebut”, nah jadinya Utopia Project.

Penulis : Ternyata bukan member ya, ternyata Founder ya.

Narasumber : Hahaha, gak papa gak papa, itungannya kan masih member juga, toh beberapa bulan nanti udah Ganti yahhh. Turun jadi member nanti.

Penulis : Ok kak, tadi kakak bilang kan bagian dari komunitas senjata api replica, UWU namanya

Narasumber : Iya bener

Penulis : Trus yang bikin tertarik kakak untuk bercosplay itu apa?

Narasumber : Untuk aku sendiri tuh sendiri sebenarnya lebih ke arah, aku ingin mencoba mengespresikan fashion ku, kebetulan fashion ku itu lebih ke arah jejepangan, dan Ketika aku merasa bahwa “Wih!, pegang ini gue tambah keren!” gitu kan nah, kita ngomogin ekspresi, jadinya aku mix my style gitu, nah kalau misalnya cosplay sendiri, sebenarnya aku dulu lebih ke tahun tahun sebelum covid, 2019 aku sempet cosplay dan itu bener bener bikin aku marasa “Oh, ternyata komunitas jejepangan seperti ini”

“Oh ternyata, Ketika aku mulai mencoba untuk bikin costume semuanya sangat sangat suppotif” jadi likungannya itu kayak “Wah asik nih ternyata!”, belum lagi karena kan istilahnya kan aku di Bali, kita di Bali otomatis kan ini daerah pariwisata pastilah kalau kita ngomongin daerah pariwisata, otomatis kita juga ada kesempatan Dimana arena eventnya gak Cuma arena arena yang istilahnya apasih kusus untuk skema kita doang, khusus hobi kita doang, tapi juga kadang di hotel, kadang ada di tempat umum yang mana karena ini Bali otomatis ada banyak banget turis yang juga ngelihat, jadinya aku merasa bahwa “Oh! ini Chance Dimana hobi ku bisa dikenal lebih banyak orang lagi, kesukaan ku labih bisa diterima orang orang lagi”, dan jadinya itu menjadi tempat orang orang untuk berekspresi yang akhirnya orang orang luar baik di kalangan kita maupun kalangan interlocal yang dari pendatang dari jawa dan sebagainya trrus juga pendatang dari manca negara juga mikir bahwa “Oh ini nih keren” jadinya tempat Dimana hobbies itu berkumpul, dari semua jenis kalangan, gituh.

Penulis : Berarti Bali memang cocok kali ya kak ya

Narasumber : Loh iya iya, karena kenapa? Sekali lagi kita tinggal di Bali yang notabeni tempat dimana semua jenis kebudayaan bersatu di sini. Karena ya, kita manis ngomong aja ya kan, Bali selalu mengagungkan kata toleransi. Otomatis selama budaya bali tetap ada di sini, selama budaya bali tetap eksis di sini, budaya apapun juga dihargai untuk masuk. Semua jenis budaya itu bisa hidup berdampingan di sini, termasuk budaya jejepangan. Jadinya semua ngumpul, semua ada, semua apa ya istilahnya? ya toleransi, semua diterima dengan baik. Dan akhirnya itu apa, itu menjadi peluang untuk mereka mengekspresikan diri dengan baik di Tanah Pariwisata ini.

Penulis : Jawabannya bagus banget kak.

Narasumber : Yoi keren banget gue hehehe

Penulis : Hehehe, ok kak kita lanjut ke bagian kekuatannya

Narasumber : Kekuatan apanya ini?

Penulis : Kekuatan dari Event cosplaynya kak, ok pertama menurut kakak, apa yang bikin event cosplay menarik dan berbeda dari event lainnya? Yang jejepangan lah

Narasumber : Ok, Kita ngomongin event Jejepangan, tadi sudah dibahas sendiri sama Eri bahwa yang pertama langsung langsung kamu sorot tuh Cosplay -nya, bener ya? Kenapa Cosplay? Karena mau, apa yang paling membedakan dari event jejepangan adalah tidak adanya Cosplay di Ranah lain, serius. Ini, ya kita mau jujur jujuran saja deh. Kita ada lomba Ngibing dan lain sebagainya. Kamu lihat ada Cosplay? Kagak ada. Gak ada. Mungkin akhir -akhir ini karena banyak event telah berfusien konsep. Mungkin kamu bakal lihat, "oh iya mungkin lomba, apa namanya lomba ngibing atau lomba, apa namanya? Oh ogoh,- ogoh, tiba -tiba ada Cosplay-nya. Tapi sebelumnya, sebelumnya, sebelum ada kejadian fusien ini, event di Jejepangan tuh bener -bener satu satunya tempat gimana kamu bisa menemukan Cosplayer dalam jumlah banyak, ada di satu arena. Iya, jadinya orang ketika melihat visualnya, oh tertarik. Paling pertama yang dilihat sama mereka adalah banyaknya orang dengan pakaian yang jelak ngomong aneh, bagus ngomong unik, otomatis kan mau apapun impactnya, catchy, gitu. Orang begitu melihat tertarik. Oh, apa itu? Datanglah mereka ke sana. Ya, apalagi dengan media sosial yang luar biasa, luar biasa sekarang, hanya dengan satu story *srettt. Orang begitu melihat satu menit kemudian, apa gak mustahil mereka berangkat 1 jam jalan dari misalnya, dari tabanan ke dinpasar. Tidak mustahil, hanya butuh satu jam, mereka ada di tempat event mereka bertanya, "wuh, apa itu?" Hanya dengan media sosial. Itu baru Cosplayernya, belum lagi hobbies di dalamnya, karena kadang gak semua orang, tertarik dengan Cosplay. Karena mereka cuma berkenalan kayak, "oh ya", kejujunya kayak, "oh, keren nih kostumnya, tapi kayaknya bukan gue banget". Ya, bukan aku banget. Nah, ketika mereka ketemu hobbies yang lain, contoh mainan 4WD Tamiya, mobil 4WD Tamiya namanya, "wuh, ini nih gue banget", atau mereka ketemu apa? Mereka ketemu sesama artis, orang yang tukang gambar, "oh ini temen gue", "oh ini apa namanya hobi aku", misalnya mereka ketemu lagi, sama kaligrafi Jepang, jadinya orang yang awalnya tertarik, karena ngelihat ceatchy Cosplayernya ini, bisa nemuin orang -orang dengan hobi yang sama. Mereka menemukan komunitas mereka, dan ya, kembali lagi ke pertanyaan tadi, memang dari awal utopia dibentuk karena itu, jadi gimana caranya

mengumpulkan komunitas yang sama, komunitas dari orang -orang yang punya hobi yang sama. Itu kekuatannya, itu kekuatan yang hanya dimiliki oleh event jejepangan, yang aku sampai sekarang belum melihat, ada kekuatan yang sama di event -event yang lainnya.

Penulis : Oke kak, bisa disimpulkan bahwa event cosplay bahwa event cosplay, atau event jejepangan langsung lah, bisa menjadi wadah untuk hobi yang lain.

Narasumber : Oke, bisa, bisa, bisa. Ada banyak wadah yang pada akhirnya, membuat event jejepangan ini tuh, menjadi unik di mata orang lain, jadi sebuah, apa ya kalau bilang?, opportunity, sebuah kesempatan bahwa orang-orang itu bisa, mau eksplorasi lebih jauh, contoh, misalnya orang -orang dengan jiwa seni yang tinggi, mereka akan mencoba menciptakan kostum yang lebih unik daripada sebelumnya.

Penulis : Bener

Narasumber : Terus juga misalnya apa?, property maker, mereka melihat bahwa ini, bisa menjadi bisnis yang baik. Karena otomatis, tidak semua, ini fun fact, tidak semua cosplayer, itu bisa bikin kostumnya sendiri.

Penulis : Sewa sih yang lebih banyak.

Narasumber : Sewa, belum lagi kalau misalnya, kostum yang mereka pengen, itu gak ada di persewaan gimana dong. Ayo. Hal yang paling logika, adalah mereka akan ke penjahit. Ke property maker. Property maker di Bali, anggaplah misalnya, property -nya dari kayu atau busati. Property maker di Bali, gak cuma satu, ada banyak, ditambah kalau kita ngomong, gak usah deh jauh -jauh, digianyar saja, berapa ada seniman mebel. Di antara seniman mebel itu, ada yang akhir -akhir ini, berkakah di dunia cosplay. Karena mereka melihat itu sebagai, usaha. Oportunity. Oportunity, melihat kesempatan, bahwa, oh, hobi yang rame ini, bisa dijadikan keuntungan tersendiri, buat beberapa lini orang -orang. Belum lagi, ada juga yang melihat itu, sebagai oportunity, dimana mereka mencoba, untuk mengembangkan, kreativitasnya. Contohnya, di bidang pembuatan event. Ini yang kalau kita ngomong, pariwisata, ini yang sebenarnya, paling di gandrunginya akhir -akhir ini. Karena, banyak hotel,

banyak arena, banyak pengusaha, melihat bahwa, oh, selama ada satu tempat yang mumpuni, selama ada satu kesamaan, kesukaan, hobi ini bisa digunakan, untuk mendatangkan, kesempatan lebih bagi, semua jenis bisnis. Semua jenis bisnis, bahkan. Kita nggak ngomongin, pengunjung lagi, kita udah menuju ke arah sana. Karena sekali lagi, ini adalah tempat pariwisata, tempatnya, semua orang berkumpul, di satu momen.

Penulis : Dan, sekarang kita masuk ke weaknessnya, ya kak, ya.

Narasumber : Oh, oh weakness sekarang, oke, weakness.

Penulis : Kita masuk ke kelemahan di bagian, event cosplay.

Narasumber : Oke

Penulis : Ok kak, setiap kali kakak, menjadi bagian dari komunitas, atau sebagai pengunjung, atau, bahkan sampai Event Organizer, ya.

Narasumber : Oh, iya ada juga.

Penulis : Trus Apa, aja tantangan dan kendala, yang sering dihadapi di komunitas kak?

Narasumber : Oke, komunitas ya, kita ngomongin di ranah komunitas. Ranah komunitas itu kan, berarti kita bersangkutan, dengan banyak jenis orang.

Penulis : Yap benar

Narasumber : Namanya penghobi, jahat ngomong nih ya, namanya penghobi, nggak semua punya akal sehat. Ini, jahat ngomong sekali lagi, tapi namanya penghobi, itu tidak semuanya punya norma yang baik juga.

Penulis : Yup, yup

Narasumber : Karena, nggak usah ngomongin penghobi deh, Kalau kita ngomong aja, namanya juga komunitas, otomatis, orang yang berbeda beda ada di dalam sana. Orang dengan keinginan, berbeda -beda ada di dalam sana. Weaknessnya adalah, menyatukan orang -orang yang visinya nggak sama, untuk ada tetap di satu arena.

Penulis : Ada di satu kelompok?

Narasumber : Ada di satu kelompok. Anggap nih, misalnya event yang sangat bertujuan, untuk memanjakan cosplayer. Contohnya lombanya cosplay nih. Lombanya cosplay, coswalk competition, ada cosplay competition. Terus yang hobinya Tamiya gimana dong? Apakah

mereka willingly bersedia untuk bawa Tamiya -nya ke sana, cuma buat nontonin cosplayer, lengga -lenggo, kan susah?

Penulis : Kurang, gak bisa.

Narasumber : Bener ya? Visinya udah nabrak, orang sulit untuk dibawa ke sana, begitu, mereka sudah nemu, zona nyamannya. Ketika mereka udah nyaman, sesama hobi Tamiya misalnya, mereka yang awalnya tertarik karena cosplay, lama -lama mulai menarik diri. Menarik diri. Mereka udah mulai inaktif di sana. Mungkin mereka membentuk acara sendiri, sirkel ter - sendiri. Tapi apakah acara seperti ini bisa berjalan kalau memang nggak rame?

Penulis : Tergantung pengunjungnya

Narasumber : Iya, tergantung pengunjungnya. Otomatis, kamu nggak mungkin tiba -tiba bisa dalam dalam tanda kupti “asik sendiri”. Otomatis kamu perlu orang lain juga untuk menamakan itu. Disitulah sebenarnya, tantangannya komunitas itu dimulai. Mempersatukan orang - orang dengan visi yang berbeda supaya mereka bisa stay di satu event dalam jaga waktu tertentu.

Penulis : Berarti benar. Yang tadi kakak bilang itu, dalam satu event bisa ada beberapa hobi dan beberapa keperluan. Bisa menyatukan orang lain yang pindah prinsip lah.

Narasumber : Menyatukan... itu kan kedengeran sangat indah. Tapi dalam pelaksanaannya, weakness. Ini adalah weakness terbesar dari komunitas cosplay sebenarnya. Menyatukan orang -orang untuk stay dalam satu -satu itu. Belum lagi, orang dengan hobi yang berbeda -beda ini ada kemungkinan untuk crash satu sama lain.

Penulis : Apalagi yang udah beda, kan?

Narasumber : Apalagi yang udah beda. Dan ini nanti akan berimbang pada promosi event. Serius? Itu akan berimbang sama promosi event. Misalnya, satu orang dan misalnya nggak suka dengan event ini. Karena terdianggap terlalu memanjakan satu hobi, otomatis dia akan merasa bahwa “Oh, event ini nggak work”. Oh, apa namanya? “event ini nggak... nggak bagus”. Loh, kalau dia nggak suka sendiri, ya udah dong. Ini nggak akan jadi weakness kalau dia juga nggak suka sendiri. Weaknessnya adalah dia pasti ngomong ke orang lain. Nah...

Penulis : Terkadang kebebasan bukan sesuatu yang perlu kita bebaskan semuanya.

Narasumber : Makanya, disitu tentangnya komunitas untuk menjaga mereka untuk stay in line, stay punya akal sehat, stay untuk menjaga norma -norma yang sudah ada. Karena,

kita sudah diberikan kesempatan untuk mengespresikan hobi kita. Kita sudah diberikan tempat untuk bisa berkumpul bersama. Tolonglah, jangan dirusah juga. Ya, gitu.

Penulis : Oke. Jawabannya sangat bagus. Kalau begini, Kak, bagaimana pendapat kakak sebagai komunitas apakah event cosplay sudah cukup mendapatkan dukungan dari sponsor atau pemerintah?

Narasumber : Sebagai komunitas mendapatkan dukungan sponsor atau dukungan dari pemerintah ya. Kalau misalnya dari sponsor, kebetulan di, kita kan juga, komunitas kita juga beberapa kali untuk membantu adanya event berjalan atau pun juga mengadakan event sendiri. Kebetulan, di antara event -event itu, kita mendapatkan beberapa sponsor -masuk yang terhitung lumayan. Cuma kalau dibilang sudah cukup, sebenarnya kalau boleh jujur, belum sih. Karena kebanyakan dari pengadaan event ini itu berasal dari satu dana pribadi, dua dana kas dari apa namanya, teman -teman komunitas sendiri dan juga kadang -kadang juga kita mengandalkan momen di mana kita nyari tiket masuk, gitu. Untuk pengadaan itu juga. Kadang -kadang juga, kita sharing bersama stand -stand yang lain, kan ada stand -stand yang juga berjualan di event dan otomatis mereka mencoba opportunity -nya mereka untuk buka stand juga di tempat kita. Dan jadinya, kita sharing profit di mana, "oh, kamu jualan di, apa namanya, jualan di tempatku, meremajaikan tempatku, sebagai gantinya, aku akan mempromosikan stand -mu yang ada di tempatku untuk kamu bisa lebih dapat, dapat lebih banyak pembeli". Kayak gitu. Nah, itu kan jadinya menjadi, apa ya, profit tersendiri buat kami. Dan tapi sekali lagi, kalau misalnya dibilang, apakah itu sponsor, nggak ada otomatis. Karena itunganya, kalau kita misalnya, sponsor, itu adalah, itu adalah dukungan berupa, dana, atau barang. Yang mana? Itu menenunjang, terjadinya event itu. Kalau dibilang dari pemerintah, jujur, pemerintah, akhir -akhir ini, agak jarang, untuk mengapresiasi event jejepangan padahal, ada banyak momen di mana, event pemerintahan itu. Mereka ingin supaya ada crowd dari masyarakat yang datang. Dan agak anehnya adalah, mereka mencoba untuk menggunakan event jejepangan sebagai pemanjik utama. Untuk eventnya mereka bisa jalan. Tapi, dari sisinya mereka, mereka agak sulit kalau, agak sulit turun, kalau itu dirasa, bukan

eventnya mereka satu, itu dua tidak benar -benar menguntungkan mereka. Itu, agak, apa ya, under estimatenya lah, benar pemerintah. Cuma, akhir -akhir ini juga dari Komunitas Cosplay, beberapa waktu lalu, ada beberapa event yang sudah dibantu oleh pemerintah, nah, mungkin bisa lihat di The Youth Fest dan, apa namanya, Kreaha kemarin, itu adalah, event yang kemarin, entah kenapa, aku lihat, oh pemerintah terlibat langsung di dalamnya. Jadinya, aku merasa bahwa, oh akhirnya, kita dinotis oleh pemerintah, dan akhirnya, pemerintah mau, untuk mencoba, terjun langsung, dalam keterlibatan, pembuatan event ini. Jadinya ya, mereka bisa naikin, impact namanya mereka juga, gitu loh.

Penulis : Ya, bisa sebagai, daya tarik wisata baru?

Narasumber : Benar, benar -benar. Jadinya kan, mereka melihat ini sebagai potensi yang profit lah, untuk mereka bisa, promosi di, apa tempat -tempat luar bahwa, “ini lo Bali, punya event yang seperti ini. Bali punya event yang menarik, dan ini dibukung oleh pemerintah lo”. Jadinya, mereka mencoba menarik, pariwisata, sorry, wisatawan untuk datang, belum lagi, kalau misalnya, tujuannya mereka, benar -benar sebesar itu, mereka sebenarnya, sedang mencoba, untuk mencari investor. Ya, ya kalau kita ngomongin pemerintah lah ya, pasti yang tujuan utamanya, pasti kesana, tujuan utamanya, pasti kesana. Karena sekali lagi, kalau cuma wisatawan, wisatawan aja, mohon maaf nih, Bali nggak kurangan, wisatawan. Tapi investor, tapi investor, itu lain cerita.

Penulis : Oh, investor ya, trus menurut Kakak, tuh bagian dari eventnya, tuh ada yang perlu di tingkatkan lagi nggak?

Narasumber : Eventnya, sebenarnya, kalau misalnya, diharus di tingkatkan, dari komunitas nih ya, sebenarnya lebih ke arah, kesadaran orang -orang, untuk nggak berharap, terlalu banyak. Serius, serius. Ini jadi problem Dimana, kalau misalnya, orang berharap terlalu tinggi, dengan komunitas cosplay, dan mereka berharap” bahwa, oh, pasti kita akan mendapatkan, untung yang banyak, karena pengunjungnya banyak”. No, no, no. Sekali lagi, ini adalah tempat, untuk mereka, mengekspresikan hobi mereka. Di moment lain, ini adalah tempat, untuk mereka, melepaskan stres mereka. Bagaimana

caranya kamu melepaskan stres, kalau kamu habis itu, stres karena kamu nggak ada uang? Nah, ini yang kadang -kadang, orang nggak paham. Orang mencoba, untuk membuat, orang spend terlalu banyak, di event cosplay. Kadang -kadang mereka, mencoba untuk, “oh ya, kamu kan, kamu kan hobbies, ayo, beli barang -barang ini. Kamu pasti rela dong, apa namanya, membeli dengan harga, segini demi, merch terbatas, di tempat ini”. Gak juga. Gak juga. Ada di antara mereka, yang benar -benar random, datang kayak yang tak bilang tadi. Mereka nggak tahu apa -apa, tiba -tiba mereka mendatangi, event yang merchnya, “wah, kok segini, harganya” kan ngeri.

Penulis : Ngeri, ngeri bangat kak.

Narasumber : Makanya sebenarnya, harus diturunkan, itu adalah, ekspektasi bahwa, mereka akan mendapatkan, keuntungan secara instan. Keuntungan secara instan, ini yang harus, segera ditekan, karena, kita berhubungan sama komunitas. Nah, rata-ratakan, kita tahu, keluhan -keluhan mereka, itu seperti apa. Dan keluhan keluhan mereka, yang sering mereka temukan, adalah, kenyataan, kalau orang berekspektasi, terlalu tinggi sama mereka. Kita ngomongin pemerintah lagi, mungkin bisa, pemerintah berekspektasi, bahwa, sekalinya, ada masa yang banyak, event itu sudah pasti, sukses, no. Karena, kembali lagi, orang yang bukan, ranahnya, tiba -tiba muncul di sini. Makanya, selalu aku, mencoba untuk berkata, bahwa, serahkanlah, sesuatu, yang unik, kepada ahlinya. Ya, hobi jelepangan itu, tidak segeneral itu. Selama ada ahlinya, yang ada di pihakmu, barulah, kesuksesan -kesuksesan lain, itu boleh, dikejar. Jadi, ya, tolonglah, ekspektasinya itu, agak diluruskan sedikit.

Penulis : Ya, mayoritas kan, nggak, itu harusnya.

Narasumber : Nah, kita, sekali lagi, kita mencoba berharap di situ sih, karena kan, kita nggak mau ya, istilahnya sebagai komunitas, kita udah, mencoba untuk, have fun, di event, untuk melepas stress, tiba -tiba, kita harus stress, karena adanya, tekanan dari orang -orang, yang punya ekspektasi, kelewat tinggi ke kita. Sekali lagi, kita komunitas hobbies.

Penulis : Iya ini komunitas hobbies, ok kita lanjut ke opportunities, bagaimana respons publik atau wisatawan terhadap keberadaan cosplay di event sejauh ini?

Narasumber : Sejauh ini, puji Tuhan itu rispon masyarakat itu baik loh.

Penulis : Toleransinya tinggi.

Narasumber : Kembali lagi, kita ada di Bali. Tempat yang toleransinya lumayan tinggi. Mungkin pada awalnya mereka berpikir “ini apa sih, kok tiba -tiba ada karakter rambut warna -warni tiba -tiba di sini. Apa sih ini?” yang paling sering terjadi, adalah Ketika event itu diadakan, di tempat yang kelewat umum, contoh mall. Otomatis kan lihat, “apa itu kok ada warna -warni, naik escalator”. “Kok bajunya gitu”. Belum lagi kan ya kita tahu, ada beberapa kostum yang istiahnya terlalu terbuka. Belum lagi ada cosplay-cosplay yang kurang bisa diapresiasi. Contohnya kan tiba -tiba cosplay Hitler. Saya nggak lucu ya. Apalagi kita, kita tempat turis mancanegara. Tiba -tiba ada orang luar ngeliat, ada “Wuh ada Hitler.” Nah, kan ngeri ya.

Penulis : Ngeri banget.

Narasumber : Tapi untungnya, tanggapan masyarakat ketika mereka sudah mengenal cosplay. Ya. Terima kasih untuk semua, nggak cuma komunitas Utopia Project aja, tapi juga semua komunitas yang sebelumnya sudah memperkenalkan cosplay dengan baik, mau manfaatkan media dengan baik. Masyarakat tuh lambat laun. Lebih ke menerima. Menerima adanya, “oh ini cosplay”, “oh ini gini”. Dan mereka tuh kebanyakan dari mereka tertarik loh. “Ini tuh kayak gimana sih sistemnya?” “Ini kayak gimana sih hobinya?” Mereka jadinya belajar lebih jauh lagi, oh ternyata cosplay itu begini. Oh ternyata begini.

Penulis : Semakin mereka penasaran, semakin mereka jadinya bisa menerima.

Narasumber : Belum lagi kan, di antara kita kan juga ada banyak hobi yang lain -lain lagi. Sekarang lagi seperti, seperti banyak hobi yang ada di dalam Utopia Project sendiri juga. Nah kan plus minus pasti ada. Ada juga, ada juga orang -orang yang menganggap “apakah ini cosplay”. Nah, tadi kita kan ke bagian, bagian weakness tadi itu sebenarnya, ada orang -orang yang mencoba untuk memanfaatkan para cosplayer ini, para hobbies ini juga untuk kepentingan pribadiya mereka. Bener - bener motivasinya untuk memerah orang -orang cosplay jadinya ya. jadi stigma buruk

antara cosplay -nya, orang ke cosplay dan cosplayer ke orang-orang luar. Jadinya ada moment di mana jarak antara orang -orang pengunjung biasa dengan pengunjung event jepanjang itu agak jauh. Karena motivasinya mereka nggak ketemu. Cara pandang mereka gak ketemu, gituh. Masalahnya kan kita, kita hidup di Indonesia ya, stigma jelek itu sangat mudah untuk diterima.

Penulis : Oke. Kita masuk bagian Treats, mungkin apakah komunitas merasa ada risiko jika cosplay terlalu dikomersialisasi dalam event pariwisata?

Narasumber : Kita lagi juga sempet bahas tentang apa namanya adanya orang -orang yang mencari keuntungan tersendiri. Apakah komunitas ini akan terancam? Iya. Jawabannya akan selalu iya. Dimana pun hobi apapun. Ketika orang dimanfaatkan untuk tujuan satu orang aja atau satu pihak aja pasti mereka otomatis merasa dirugikan. Kalau mereka tidak dapat timbal -balik yang sama. Masalahnya sekarang adalah kalau kita balik ke ekspektasi tadi, orang berekspektasi terlalu tinggi ya terhadap event cosplay. Jadinya mereka merasa dimanfaatkan terlalu jauh. Dimanfaatkan hanya untuk merampaikan acara. Apa bedanya salah badut jadinya. Karena yang mereka lihat adalah asal ada cosplaynya pasti ramen. Itu bukan jaminan. Dan itu membuat mereka ketika ekspektasinya mereka tidak terpenuh. Otomatiskan cosplayer diselahkan. “kalian sudah ada di sini, kok tidak ada pengunjung” yang lihat oh kalian kurang, apa namanya kurang promosi, oh kalian kurang begini. Padahal event Anda sudah off. Padahal Anda yang mengadakan event ini, motivasinya sudah tidak benar. Anda bukan menjadi tempat untuk cosplayer ini berekspresi. Anda berusaha untuk mendapatkan untuk seminimal mungkin dari cosplayer ini. Itu jadinya mengancam bahwa lama -lama hobi ini tidak akan menyenangkan lagi. Karena kan orang jadinya merasa terbebani, “loh aku ada di sini, aku meramai event tidak ya, aku ada di sini, apakah aku sudah berkontribusi tidak ya ke event ini, aku ada di sini, apa jangan -jangan malah bikin event ini tambah sepi”. Bikin mereka mikir ke mana -mana Hobinya lama -lama jadi beban. Terus apakah ini akan ada efeknya untuk eksistensi komunitas, jelas. Semakin banyak orang yang merasa, “oh hobi ini tidak menyenangkan”. Ya, kalau kita ngomongin hobi, kalau sudah tidak menyenangkan, pilihannya tinggalin hobinya, ganti hobi.

Penulis : Hobi harusnya itu menyenangkan.

Narasumber : Ya, otomatis mereka merasa hobi jejepangan ini tidak lagi menyenangkan. Off, selesai, ilanglah orang -orang yang punya intres yang sama dengan hobi jejepangan ini lagi. Semakin ngurang, semakin ngurang orang orang akhirnya males, misalnya kamu, kamu yang awalnya berame -rame, tapi misalnya temanmu pergi satu -satu lalu, lama -lama jadi kayak males ya.

Penulis : Ya, semakin kita banyak lihat orang yang pergi meninggalkan hobinya, kan kita juga ikut, keluar aja ya.

Narasumber : Iya, sekali lagi gak ada temen itu sedih. Kita ngomongin komunitas, kita ngomongin sosial. Gak ada teman itu sedih. Apakah semua temanmu merasa hobi ini gak fun, kamu lambat lawan akan meragukan hobi ini dan kamu juga kemungkinan memilih untuk ikut keluar juga.

Penulis : Ternyata masalahnya lumayan besar ya. Ok untuk penutup apa harapan kak Nick terhadap perkembangan event cosplay di Indonesia ke depannya?

Narasumber : Aku berharap bahwa kedepannya event itu bukan cuma mementingkan bahwa orang ada di sini, untuk mencari keuntungan semata. Aku tidak ngomong mencari untung di event cosplay itu salah. Tapi, tolong di garis bawahi bahwa kerja sama, kerja sama itu bukan cuma untung sendiri. Kerja sama itu bukan cuma untung sendiri. Dari komunitas hobbies, aku bakal memberikan sebuah pernyataan yang terkesan, sedikit menantang bahwa, ingatlah bahwa, kamu yang mencari uang di lingkungan ini, itu gak relate dari kita semua yang menikmati ini sebagai hobi. Kita punya uang kita di tempat lain. Jadi seandainya kalau kamu, kamu mulai berpikir bahwa "oh, cosplay ini, segala suatu tentang untung, segala suatu tentang profit". It's okay, silahkan. Tapi, untung itu kerja dua arah. Kalau kamu tidak memberikan keuntungan yang sama dari orang -orang penghobi jejepangan ini, jangan salahkan kami kalau kami juga tinggal. Kami punya hak untuk memilih tempat kami bisa berekspresi. Karena sekali lagi, kamu yang butuh uangnya di sini, kami gak butuh. Kami rata -rata, apalagi di komunitas Utopia Project ini, kebanyakan membernya udah bukan orang -orang sekolah, orang -orang karir rata -rata. Dan mereka bekerja. Mereka bekerja di district

yang bahkan gak ada hubungannya soal event jejepangan. Otomatis kan mereka hanya datang untuk mengekspresikan hobinya. Jadi harapannya ke depan dengan event jejepangan ini adalah, semoga orang- orang yang terlalu mengkomersiakan ini itu gak terlalu nge push lagi, gak terlalu tinggi, kelewatan tinggi ekspektasinya. Dan juga aku berharapnya ke depannya lebih banyak event yang berwarna lah. Lebih banyak event yang punya ciri kas masing -masing. Bahkan event fusion kayak gitu, event fusion antara kebudayaan Bali, antara kebudayaan mancan negara dengan kebudayaan jejepangan, itu semakin banyak, karena buatku itu adalah momen di mana kita bisa saling mengenal satu sama lain. Jadinya ya bukan cuma pengunjung jejepangan aja, tapi pengunjung hobi yang lain ada di satu tempat, dan bukan tidak. mungkin itu membuat semakin banyak ada wisataan yang mengenal pulau Bali sebagai tempat pariwisata terbaik, karena hampir semua hobi pasti naungi. Ya, aku berharap kayak gitu sih. Semoga terealisasi.

Penulis : Semoga terealisasi ya kak. Ok terimakasih waktunya kak Nick, terimakasih atas bantuannya.

Narasumber : Oke, sama -sama. Terima kasih banyak juga sudah memberikan kesempatan untuk bersuarlah.

Penulis: Terimakasih kembali kak.



Wawancara Event Organizer

Waktu Wawancara : 29 Juli 2025

Lokasi Wawancara : Zoom Meeting

Profil Narasumber

Narasumber : I Made Pasek Pramadita Swarsa

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Jabatan : Penanggung Jawab dari UWUtopia Fair Organizer.

Hasil Wawancara

Penulis : Selamat siang, Kak. Terima kasih sebelumnya sudah bersedia meluangkan waktu untuk wawancara. Bisa tolong perkenalkan diri terlebih dahulu?

Narasumber : Selamat siang juga. Perkenalkan, saya I Made Pasek Pramadita Swarsa, perwakilan dari UWUtopia Fair Organizer, sebuah divisi event organizer dari komunitas Unit Wielders Universe dan Utopia Fair yang aktif sejak tahun 2023. Kami adalah event organizer non-PT di Bali yang ingin menciptakan event yang inklusif, aman, dan menyenangkan bagi semua kalangan, baik peminat kultur jejepangan maupun orang awam yang tertarik dengan kultur jejepangan

Penulis : Bagaimana awal mula terbentuknya UWUtopia Fair Organizer ini, Kak?

Narasumber : Sebenarnya, UWUtopia Fair Organizer ini berawal dari gabungan dua komunitas di Bali, yaitu Unit Wielders Universe (UWU) dan Utopia Project, yang sebelumnya sama-sama berpengalaman dalam membuat event jejepangan. UWUtopia Fair Organizer dibuat pada tanggal 3 Februari 2023 sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dari anggota-anggota komunitas tersebut. Kami merasa kebutuhan pembuatan event dan anggota yang memiliki minat serta bakat dalam event organizing ini sebaiknya dibuatkan divisi terpisah. Selain itu, langkah ini juga untuk membelokkan perspektif orang yang sudah terlanjur berpikir bahwa Utopia Project adalah komunitas pembuat event, padahal sebenarnya kami komunitas jejepangan. Waktu

itu banyak yang ingin bergabung, tetapi enggan karena mengira kami terlalu sibuk mengurus event.

Penulis : Lalu, bagaimana latar belakang munculnya event Utopia Fair sendiri?

Narasumber : Series Utopia Fair berawal dari niat dua anggota utama komunitas Unit Wielders Universe untuk mengadakan sebuah event yang bisa mempertemukan penggemar budaya pop Jepang di Bali pada era new normal. Kebetulan saat itu kami sudah memiliki partner, yaitu The Cakra Hotel, yang mengajak kami bekerja sama dalam dua hingga tiga event berturut-turut. Dari situ, bibit Utopia Fair muncul. Utopia Fair hadir sebagai ruang untuk berekspsi, bereksperimen, dan bersenang-senang bersama. Di tengah hiruk-pikuk kehidupan masing-masing anggota, kami ingin menciptakan tempat yang bisa menjadi wadah semua orang dari berbagai kalangan dan hobi untuk berkumpul.

Penulis : Bagaimana kontribusi event ini terhadap promosi budaya pop, kreativitas anak muda, dan pariwisata lokal, Kak?

Narasumber : Utopia Fair menjadi tempat bagi banyak anak muda untuk menyalurkan kreativitasnya, baik lewat cosplay, lomba karaoke, jualan merchandise, maupun membuat booth komunitas. Karena event ini diadakan di hotel ternama di Denpasar, hal ini juga membantu menarik perhatian pengunjung luar kota dan wisatawan yang sedang berada di Bali. Jadi secara tidak langsung, kami turut mempromosikan Bali bukan hanya sebagai destinasi alam, tetapi juga sebagai creative culture hub.

Penulis : Kalau begitu, apa saja tantangan atau kelemahan yang dihadapi dalam merancang dan menyelenggarakan event ini?

Narasumber : Tantangan kami ada pada pendanaan dan anggota. Karena event ini berbasis komunitas, kami mengandalkan sponsor dan ticketing untuk operasional. Kami harus benar-benar hati-hati dalam budgeting dan manajemen SDM, apalagi sebagian besar bekerja secara volunteer. Selain itu, kami juga menghadapi masalah stagnasi dalam perekrutan anggota karena sempat hiatus di awal tahun 2025. Harapan saya, melalui Utopia Fair dan kolaborasi dengan komunitas mikro di Denpasar, kami bisa merekrut anggota baru.

Penulis : Sejauh mana potensi event ini untuk masuk ke industri MICE, Kak?

Narasumber : Potensinya cukup besar. Kami sudah menjalin relasi dengan berbagai komunitas dan pelaku UMKM yang rutin berpartisipasi. Jika mendapat dukungan lebih, misalnya dari Dinas Pariwisata atau sponsor besar, event ini bisa berkembang menjadi festival tahunan dengan jangkauan audiens yang lebih luas. Walaupun, untuk benar-benar menjadi bagian dari agenda tahunan pariwisata Bali, masih butuh waktu dan proses.

Penulis : Apakah sudah ada rencana untuk bekerja sama dengan Dinas Pariwisata atau stakeholder pariwisata lainnya?

Narasumber : Sejauh ini belum, karena audiens kami masih terbatas. Namun, mungkin dalam beberapa tahun ke depan hal itu bisa kami pertimbangkan.

Penulis : Bagaimana dengan persaingan dengan event hiburan lain atau tren pop culture yang cepat berubah?

Narasumber : Kami cukup sadar kalau tren pop culture cepat sekali berganti, dan event hiburan lain juga banyak. Namun, justru itu sebabnya kami berusaha adaptif. Kami tidak terpaku pada satu tema saja. Setiap tahun temanya bisa berbeda. Misalnya, tahun ini kami mengangkat tema ENGAGE, yang lebih menekankan pada pengalaman daripada sekadar tampilan.

Penulis : Apakah ada tantangan terkait persepsi publik atau stigma budaya yang muncul?

Narasumber : Ada, meskipun sedikit. Kadang masih ada anggapan bahwa budaya jelepangan itu “aneh” atau terlalu niche. Namun, dengan pendekatan yang ramah dan pemilihan venue formal seperti hotel, kami ingin menunjukkan bahwa event ini bukan hanya soal cosplay, tetapi juga tentang komunitas, kreativitas, dan ekspresi diri yang positif.

Penulis : Terakhir, apa strategi Kakak untuk menjaga keberlanjutan dan pengembangan event cosplay dalam jangka panjang?

Narasumber : Strategi kami berfokus pada tiga hal: komunitas, kolaborasi, dan konsistensi. Pertama, merawat komunitas yang ada melalui engagement rutin, baik di media sosial maupun gathering. Kedua, terbuka untuk kolaborasi dengan brand lokal, pelaku industri kreatif, hingga institusi pendidikan dan pariwisata. Ketiga, konsistensi. Kami ingin Utopia Fair hadir setiap tahun dengan kualitas yang meningkat, baik dari konsep, venue, maupun pengalaman yang ditawarkan. Dengan begitu, event ini bisa menjadi ruang yang selalu ditunggu-tunggu oleh komunitas dan masyarakat luas.

Penulis : Semoga terealisasi ya, Kak. Oke, terima kasih banyak waktunya, Kak Pramadita.
Terima kasih atas bantuannya.

Narasumber : Oke, sama-sama. Terima kasih banyak juga sudah memberikan kesempatan untuk bersuara.



Wawancara Dinas Pariwisata

Waktu Wawancara : 30 Juli 2025

Lokasi Wawancara : Jl. Mulawarman, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80231

Profil Narasumber

Narasumber : I Wayan Hendrayana

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Jabatan : Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Pariwisata Kota Denpasar

Hasil Wawancara

Penulis : Bagaimana pandangan Dinas Pariwisata Kota terhadap perkembangan industri MICE di daerah ini?

Narasumber : Kalau industri MICE di Denpasar memang tidak terlalu banyak, hanya saja kalau dibilang tidak banyak tentunya masih ada saja, mengingat Denpasar sebagai pusat perekonomian dan juga ada daerah-daerah wisata di Kota Denpasar. Nah, untuk daya tampung MICE berkisar 500 sampai 1.500 orang (yang paling besar), tapi sekarang sudah ada yang baru di Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Sanur, yang daya tampungnya sekitar 3.000 orang dan sudah beroperasi sejak tahun 2024 kemarin. Selain itu pemerintah juga telah memanfaatkan tempat-tempat yang bisa dijadikan lokasi MICE selain indoor, beberapa seperti taman dan subak.

Penulis : Bagaimana Dinas Pariwisata melihat potensi event-event kreatif seperti cosplay dalam mendukung sektor pariwisata?

Narasumber : Kalau di sisi ekonomi kreatif, tentunya kami di bidang dan teman-teman kami di Bekraf (Badan Kreatif Denpasar) yang bertugas sebagai komite, bertugas untuk berkomunikasi dengan entitas atau komunitas, salah satunya adalah komunitas cosplay. Di tim ini kami sepakat bahwa tidak bisa berpaku pada satu bidang

pariwisata, tapi kami harus menyiapkan bidang-bidang lain, khususnya yang bergerak di sisi ekonomi kreatif, salah satunya adalah event cosplay. Juga ketika kami bertemu dengan ekonomi kreatifnya komunitas cosplay, kami sepakat untuk membesarkan, yang artinya bahwa ini adalah salah satu industri yang memiliki value ekonomi. Makanya, dengan kerja sama dengan komunitas yang mengadakan event-event di Kota Denpasar, kami menyediakan fasilitas pendukung dan promosi komunitas mereka, dengan fokusnya adalah pariwisata minat khusus, khususnya cosplay. Hal ini makin didukung oleh program Bapak Wali Kota dengan Gedung Dharma Negara Alaya sebagai creative hub untuk pengembangan bibit-bibit yang muncul sebagai ekonomi kreatif.

Penulis : Menurut Bapak, apa keunggulan atau nilai jual dari event cosplay jika dijadikan sebagai bagian dari atraksi wisata MICE?

Narasumber : Kalau cosplay sendiri, karena mereka memiliki orang-orangnya sendiri dan ada di setiap umur. Selain itu, event cosplay juga memiliki daya tarik di bidang MICE, salah satunya pada aspek atraksinya, yang masuk ke dalam ranah cosplay itu sendiri.

Penulis : Lalu bagaimana potensi komunitas lokal (cosplayer, EO, kreator) dalam mendukung penyelenggaraan event seperti ini?

Narasumber : Kalau dari event yang sudah kami kolaborasikan, dan teman-teman komunitas cosplay yang lain, potensinya sangat besar di Bali, khususnya di Kota Denpasar, karena mereka kami sambungkan dengan event selanjutnya. Ketika mereka mengadakan event-nya di Denpasar dan ikut kompetisi, contest, dan festival di Denpasar, itu ada kelanjutannya; ekosistemnya berjalan/berputar. Setelah dari Bali, mereka ke Jogja (Yogyakarta), setelah itu mereka terus naik hingga bisa mewakili Indonesia di bidang cosplay itu sendiri.

Penulis : Apa saja tantangan yang dihadapi ketika mengintegrasikan event cosplay dalam program pariwisata resmi?

Narasumber : Kalau tantangannya, mungkin dari menyesuaikan bentuk event dengan cosplay-nya itu. Intinya, tidak semua event bisa memasukkan cosplay. Dan walau cosplay bisa

masuk ke dalam event itu, masih ada tantangan lain, yaitu komunikasi dengan cosplay itu sendiri. Para cosplayer punya pemikiran berbeda, sangat unik, cukup egois, dan keras kepala.

Penulis : Apakah ada keterbatasan dari sisi anggaran, sumber daya, atau regulasi yang menghambat pengembangan event semacam ini?

Narasumber : Kalau dari kami, anggaran sudah pasti; setiap event pasti kurang dalam anggaran dan sponsor. Ya kan tidak semua bisa mendukung seperti itu, khususnya dari pemerintah banyak yang harus kami fasilitasi, tidak hanya satu event dan komunitas itu saja. Dan kedua, belum ada regulasi khusus yang mengatur tentang komunitas secara keseluruhan. Di pihak pusat yang mengurus regulasi terkait sub-sektor, nah sekarang cosplay masuk ke sub-sektor yang mana? Apakah fashion? Apakah kriya? Atau seni pertunjukan? Nah, karena cosplay itu sendiri masih belum pasti di sektor mana, jadi kami masih bingung mau dorong mereka ke sektor mana.

Penulis : Bagaimana peluang kerja sama antara Dinas Pariwisata dengan komunitas kreatif dan EO untuk mengembangkan event cosplay skala nasional/internasional?

Narasumber : Peluangnya besar, cuma dari promosinya yang efektif itu bagaimana; target audiensnya siapa, umur berapa saja. Targetnya itu harus jelas. Kan tentu tidak semua orang suka Naruto, juga tidak semua orang suka Dragon Ball. Nah, dari situ penting menentukan dulu target pasarnya, baru promosinya. Kan tidak bisa kita datang ke sekolah SMA untuk promosi cosplay supaya mereka tertarik dengan cosplay, tidak bisa seperti itu; tidak semua orang suka.

Penulis : Apakah ada rencana atau strategi ke depan untuk memasukkan event cosplay dalam kalender MICE lokal atau nasional?

Narasumber : Tentu. Kami kemarin branding-nya itu art, jadi masuk ke sifat cosplay-nya. Nah, sekarang tergantung teman-teman cosplayer-nya, soalnya ada cosplayer yang kalau tidak ada dana mereka tidak datang. Tapi sepenuhnya saya, yang cosplay ini semangatnya tinggi untuk membuat event, karena mereka ingin wadah yang sebebas-

bebasnya dalam mengekspresikan diri: “Saya ingin meluapkan bahwa saya ini adalah cosplayer, yang menunjukkan cosplayer sejati,” nah, begitu.

Penulis : Apa saja ancaman eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan event cosplay sebagai daya tarik wisata? (misalnya: stigma budaya, minimnya sponsor, persaingan event lain)

Narasumber : Kalau persaingan event lain sih tidak, ya, soalnya mereka punya bidangnya tersendiri. Kalau sponsor tentu, pasti. Habis itu yang paling penting adalah mereka kurang dalam peningkatan SDM-nya. Kenapa? Karena cosplayer kadang kelewat mengkhayal dan menjiwai; ya takutnya jadi gangguan mental untuk dirinya. Dari hasil perilaku ini bisa terbentuk stigma buruk untuk para cosplayer. Makanya harus ada pengetahuan terkait perilaku yang baik di setiap event, juga bisa mengadakan seminar terkait bagaimana menjadi cosplayer yang baik dan menjaga kesehatan, dari bau badan dan kebersihan.

Penulis : Apakah Dinas pernah menghadapi resistensi atau kritik dari pihak tertentu terkait event budaya populer seperti cosplay?

Narasumber : Sementara sih belum, ya. Malah yang terjadi, para penyelenggara event meminta agar cosplayer diundang ke acara mereka. Sering mereka menelpon saya, “Ada tidak komunitas cosplay yang bisa gabung ke event-ku?” Seperti itu. Jadi hal tersebut menjadi hal yang positif. Kami dari pemerintah sudah memfasilitasi, teman-teman sudah menunjukkan aksi dan bakatnya, dan teman-teman yang memiliki komunitasnya jadi terakomodir. Tapi tidak semua orang yang ingin cosplay masuk ke acara mereka; ada banyak, tapi tidak semua.

Penulis : Bagaimana Dinas mengantisipasi risiko apabila tren cosplay menurun atau tidak lagi diminati?

Narasumber : Ya itu kembali lagi ke pasarnya. Kalau kita memaksakan, ya jelek juga, karena kita harus mengikuti perkembangan zaman: audiensnya siapa, kebutuhannya apa—itu kita harus lihat. Kalau bergerak di bidang budaya harus dipertahankan; kalau ekonomi kreatif, dia dinamis, bisa berubah-ubah. Sama seperti baju; kita tidak bisa

mempertahankan tren baju karena berubah—bisa dalam sebulan ada seribu model, dan bulan depan bisa cuma dua model. Tergantung tren di pasarnya.

Penulis : Apa langkah konkret yang akan atau sedang dilakukan Dinas Pariwisata untuk mendukung inovasi event berbasis budaya populer?

Narasumber : Tadi sudah dari fasilitasnya, integrasi ke event lain, juga hubungan antarkomunitas yang bisa disalurkan dari dinasnya. Kami di dinas, kalau ada event yang kolaborasi dengan Bekraf, itu biasanya kami padu padankan. Seperti event e-sports, kami tawarkan agar cosplay bisa masuk agar event-nya tidak monoton hanya game saja. Jadi bisa kami sambungkan komunitas cosplay dengan event e-sports tersebut; kan bisa cosplayer-nya ber-cosplay sebagai karakter game di event e-sports-nya, begitu.

Penulis : Apakah Dinas bersedia berkolaborasi dengan pihak akademik atau komunitas dalam riset dan pengembangan event cosplay?

Narasumber : Tentu. Ekonomi kreatif ini pariwisata yang berbasis minat khusus, ya. Seperti misalkan tato yang kami buat, habis itu e-sports kami ambil; memang itu olahraga, tapi ada minat khususnya, karena bisa mendatangkan wisatawan dari luar untuk bermain game di sini. Jadi kami beranggapan ekonomi kreatif adalah pariwisata dengan minat khusus.

Penulis : Harapan Dinas terhadap kontribusi event cosplay dalam penguatan sektor pariwisata MICE ke depan?

Narasumber : Tentu, harapannya sama-sama saling mendukung, sama-sama saling kolaborasi, karena—seperti yang tadi saya sampaikan—EO itu tidak bisa berdiri sendiri tanpa dukungan komunitas lain, khususnya yang bergerak di ekonomi kreatif. Kalau pariwisata pendukung MICE itu berbasis kolaborasi, karena ketika ada MICE, misalkan, pelengkapnya bisa berasal dari event cosplay