

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan potensi pariwisata yang cukup besar. Berbagai destinasi dengan atraksi bernuansa alam, budaya, dan buatan mampu memancing banyak wisatawan untuk datang dan merasakan pengalaman wisata yang unik dan tak terlupakan. Di antara berbagai daya tarik yang ada, atraksi berupa festival atau *event* spesial menjadi salah satu daya tarik yang tengah berkembang dalam suatu destinasi saat ini. Tren penyelenggaraan *event* di Indonesia lambat laun mengalami perkembangan yang signifikan, salah satunya ketika Indonesia menyelenggarakan *event* akbar berskala internasional seperti Asian Games 2018 lalu di Jakarta dan Palembang. Di samping *event* tersebut ada beberapa *event-event* besar lain di Indonesia seperti Djakarta Warehouse Project, Festival Java Jazz, Pekan Raya Jakarta hingga Jember Fashion Week. Penyelenggaraan *event* berskala internasional seperti itu telah memberikan kontribusi berupa dampak perekonomian yang cukup besar bagi negara hingga destinasi sebagai pemasukan dan dapat memicu untuk mendatangkan kunjungan wisatawan potensial. Oklobdžija (2015) sendiri mendefinisikan festival atau *event* spesial sebagai suatu acara yang diadakan pada saat tertentu dengan durasi terbatas yang memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan bersenang-senang di luar pengalaman keseharian seseorang. Menurut Lee et al. (2007), festival atau

event spesial merupakan bisnis yang dianggap besar bagi industri pariwisata. Berbagai macam jenis *event* yang muncul dan semakin banyak mengindikasikan besarnya pasar wisata *event* yang makin kompetitif dan populer saat ini (Hede et al., 2002; Thrane, 2002). Pernyataan para ahli tersebut didukung pula oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) Republik Indonesia periode 2019-2024, Bapak Wishnutama Kusubandio yang menyebutkan bahwa Indonesia perlu menyelenggarakan *event* wisata berkelas dunia untuk menarik banyak wisatawan dan kelak mampu memberikan dampak peningkatan ekonomi pada masyarakat setempat (detik.com, 2019). Keseriusan Kemenparekraf terkait *event* ditunjukkan dengan diluncurkannya *Calender of Event Wonderful Indonesia 2020*. Beberapa daerah di seluruh Indonesia mulai mengikuti program serupa, salah satunya adalah Kabupaten Bandung yang diinisiasi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kabupaten Bandung.

Kabupaten Bandung memiliki berbagai tiga jenis wisata utama, yakni alam, budaya, dan buatan yang diharapkan menjadi magnet bagi wisatawan (Bisnis.com, 2019). Sementara itu, jumlah kunjungan wisatawan yang datang berwisata ke Kabupaten Bandung mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data kunjungan wisata yang diperoleh dari Disparbud Kabupaten Bandung, jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Bandung selama tahun 2019 mencapai 2.807.660 orang, meningkat dibandingkan pada tahun 2018 dengan jumlah 1.704.071 orang (Disparbud, 2020). Karenanya, diperlukan usaha-usaha untuk mendongkrak peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung.

Usaha-usaha dilakukan Disparbud Kabupaten Bandung untuk menggenjot kunjungan wisatawan, salah satunya dengan mengadakan *event* atau festival. Pada tanggal 27 Desember 2019, Pemerintah Kabupaten Bandung khususnya melalui Disparbud Kabupaten Bandung meluncurkan *Calender of Event* (CoE) Kabupaten Bandung 2020, bersamaan dengan diperkenalkannya aplikasi Bandung Regency (Bandreg) serta peresmian Tourism Information Center (TIC) (Kompasiana.com, 2019).

GAMBAR 1

PELUNCURAN CALENDER OF EVENT 2020 KAB. BANDUNG



Sumber : Galamedianews.com, 2019

Berdasarkan kalender tersebut, terdapat 13 Big Event diantaranya : Festival Gunung Puntang Halo Bandung – Netherland Festival, Pasanggiri Mojang Jajaka, Sabilulumpat Color Run, Pesta Rakyat Sabilulungan, Ngabusrit Sabilulungan, Kawah Putih Jazz Festival, Jelajah Kopi Kabupaten Bandung, Sabekraf Festival,

Karnaval Kemerdekaan, Lake to Lake Fun Bike, Sabilulungan Culinary Fest, Sabilulungan Bamboo Fest dan Hijrah Fest. Peluncuran CoE yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Bandung patut untuk diapresiasi. Menurut Jago et al. 2003, penyelenggaraan berbagai macam *event* dianggap sebagai strategi penting yang tidak hanya sebatas meningkatkan kunjungan wisatawan dalam jangka waktu pendek dan memberikan manfaat ekonomi yang positif, namun juga dapat membangun dan menaikkan citra destinasi dalam pembangunan yang berkelanjutan. Berbicara mengenai *event* tentu tak lepas dari adanya peran penyelenggara *event*. Penyelenggara *event* sendiri dapat dikatakan pula sebagai desainer pengalaman yang memiliki wawasan luas sehingga berperan membentuk dan mengembangkan pengalaman bagi pengunjung yang berpartisipasi melalui *event* yang mereka selenggarakan (Berridge, 2012).

Pengalaman pengunjung sendiri adalah tanggapan langsung dan berkelanjutan yang bersifat subyektif dan personal dari individu terhadap kegiatan, tempat, atau peristiwa yang terjadi di luar lingkungan hidupnya (Packer dan Ballantyne, 2016). Pengalaman pengunjung berdasarkan Pine dan Gilmore dalam Lee et al, (2019) memiliki model konseptual yang terdiri dari empat (4) tipe pengalaman, yakni *esthetic*, *entertainment*, *educational*, dan *escapist*. Berdasarkan tipe-tipe pengalaman tersebut, *esthetic* diartikan sebagai penerimaan secara pasif individu terhadap lingkungan yang disajikan tanpa berinteraksi atau memberikan dampak, *entertainment* berkaitan dengan partisipasi pasif untuk memperoleh hiburan dan kepuasan, *educational* berarti individu menyerap sesuatu yang baru dan perlu

partisipasi secara aktif dalam suatu aktivitas yang interaktif, dan yang terakhir adalah *escapist* dimana individu terhanyut dengan kegiatan yang terjadi dan terlibat langsung dalam partisipasi aktif. Model konseptual dengan tipe pengalaman tersebut digunakan dalam berbagai penelitian terkait pengalaman pengunjung di bidang pariwisata. Sejumlah ahli berbicara tentang pengalaman dalam suatu *event*, dan menyebut bahwa dalam *event* harus memiliki sesuatu yang impresif, berkesan, istimewa, dan mungkin unik (Beard dalam Sharples, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti memilih Sabilulumpat Color Run sebagai objek penelitian mengenai pengalaman pengunjung *event*.

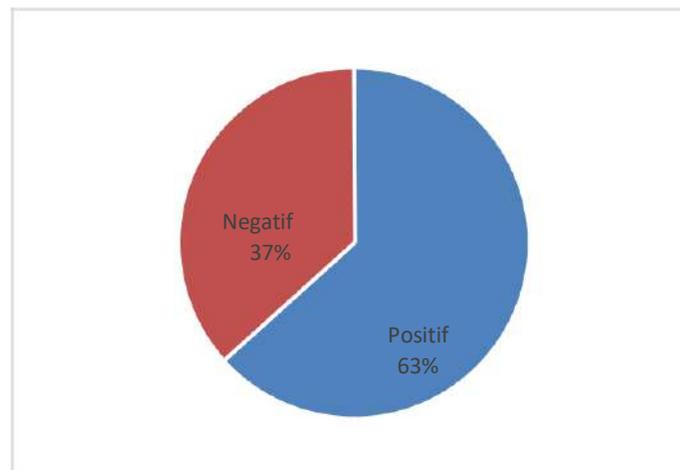
Sabilulumpat Color Run merupakan *event* yang menggabungkan konsep olahraga dan hiburan dengan tujuan sebagai *event* pariwisata sekaligus meningkatkan indeks kebahagiaan masyarakat. Sabilulumpat Color Run ini terakhir kali diadakan pada tanggal 25 Agustus 2019 sebagai penyelenggaraan ketiga yang bertempat di Dome Balerame Sabilulungan, Soreang, Kabupaten Bandung. *Event* yang pertama kali diadakan pada tahun 2017 tersebut menurut penuturan Ibu Hj. Nenden Siti Nurlaela, Shi. MM. selaku Kepala Seksi Promosi Disparbud Kab. Bandung pada tahun 2019 berhasil menarik hingga 3.000 peserta. Melihat adanya potensi pariwisata yang bisa didapatkan melalui penyelenggaraan Sabilulumpat Color Run, maka tak aneh apabila *event* tersebut dijadikan salah satu media promosi pariwisata Kabupaten Bandung dan diharapkan mampu menjadi magnet untuk meningkatkan kunjungan wisata ke Kabupaten Bandung. Dalam komunikasi yang peneliti lakukan dengan Ibu Hj. Nenden Siti Nurlaela,

Shi. MM. melalui *Whatsapp*, pihak dinas memiliki permasalahan yakni tidak memiliki data terkait pengalaman pengunjung di Sabilulumpat Color Run. Beliau berharap dengan adanya penelitian ini dapat membantu Disparbud memperoleh data pengalaman pengunjung yang kemudian dapat digunakan untuk mengembangkan *event* Sabilulumpat Color Run sesuai dengan selera pengunjung, dalam hal ini peserta *event* tersebut.

DIAGRAM 1

KESAN PENGALAMAN EVENT SABILULUMPAT COLOR RUN

n : 40



Sumber : Hasil olahan peneliti, 2020

Berdasarkan pra-survei yang peneliti lakukan mengenai pengalaman positif atau negatif kepada responden yang pernah menjadi peserta *event* Sabilulumpat Color Run, sebanyak 63% responden merasakan pengalaman positif sementara 37% mengaku merasakan pengalaman negatif. Responden

yang merasakan pengalaman positif mengharapkan *event* tersebut terus diadakan tiap tahun karena memiliki konsep acara yang menarik, sementara responden yang merasakan pengalaman negatif mengaku kurang puas dengan pengaturan waktu yang kurang sesuai jadwal selama *event* berjalan. *Event* Sabilulumpat Color Run sendiri diisi oleh berbagai macam kegiatan pelengkap lain seperti pertandingan *E-sport*, konser musik dengan bintang tamu seperti musisi nasional hingga pertunjukan seni lokal Hasil pra survei tersebut mendorong peneliti untuk menggali lebih jauh dan mendalam pengalaman-pengalaman seperti apa yang dirasakan oleh peserta *event* Sabilulumpat Color Run.

Oleh sebab itu, berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “*Experience Economy* dalam Pengalaman Peserta *Event* Sabilulumpat Color Run Di Kabupaten Bandung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan bahwa yang menjadi dasar permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana faktor *entertainment* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run?
2. Bagaimana faktor *educational* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run?

3. Bagaimana faktor *esthetic* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run?
4. Bagaimana faktor *escapist* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Meneliti faktor *entertainment* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run.
2. Meneliti faktor *educational* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run.
3. Meneliti faktor *esthetict* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run.
4. Meneliti faktor *escapist* dalam pengalaman peserta yang ikut dalam *event* Sabilulumpat Color Run.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya terbatasnya melakukan kegiatan prasurvei secara langsung dengan pihak terkait karena berkembangnya wabah *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19). Disparbud sebagai pihak terkait mendapatkan edaran untuk membatasi pertemuan secara langsung dengan publik sehingga kegiatan pengumpulan menjadi terganggu. Hal ini berdampak pada perolehan data-data terkait *event* tersebut menjadi terbatas.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak Disparbud Kabupaten Bandung sebagai penyelenggara Sabilulumpat Color Run dalam memberikan saran maupun masukan untuk membantu mengembangkan aktivitas pengalaman pengunjung di *event* Sabilulumpat Color Run. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan atau bahkan evaluasi bagi Disparbud Kabupaten Bandung dalam mengembangkan *event* yang sesuai dengan selera pengunjung.

