

KAJIAN ATRAKSI WISATA COSPLAY DI KAWASAN ASIA-AFRIKA BANDUNG

Aulia Tetra Rifayanti ¹, Widya Suryadini ²

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Nasional Bandung,
Jl. PH.H. Mustapa No. 23, Bandung
Email: tetraaulia98@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata mempunyai jenis yang bermacam macam salah satu nya adalah urban tourism. Urban tourism dalam keberlangsungannya cukup banyak memanfaatkan hal-hal yang sejatinya sudah ada dalam perkotaan, seperti mengunjungi pusat perbelanjaan, mengunjungi bangunan-bangunan yang memiliki nilai sejarah, menonton pertunjukan, dan mengunjungi taman-taman kota. Kawasan Asia Afrika Bandung menjadi destinasi wisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun luar. Asia-Afrika mempunyai beragam objek wisata, seperti Museum Konferensi Asia-Afrika, Gedung Merdeka, Alun-Alun Bandung, dsb. Salah satu yang mendukung keramaian kawasan tersebut yaitu dengan adanya para cosplayer yang ada di Kawasan Asia-Afrika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedudukan cosplay di Kawasan Asia-Afrika. Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara online melalui media sosial. Alat analisis yang digunakan untuk mengukur jawaban responden adalah statistik deskriptif, adapun analisis crosstab untuk mengetahui hubungan antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cosplay merupakan wisata yang digemari dan banyak diminati oleh para pengunjung
Kata Kunci : *Pariwisata, Urban Tourism, Kedudukan Cosplay*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata mempunyai jenis yang beragam salah satu nya adalah urban tourism. Urban tourism di definisikan sebagai pariwisata kota yang mencakup kegiatan pengunjung baik dari luar dan dalam negeri serta penduduk lokal di daerah perkotaan (Robinson, 2012). *Urban tourism* dalam keberlangsungannya mengandalkan hal-hal yang sudah ada dalam perkotaan, seperti mengunjungi pusat perbelanjaan, mengunjungi bangunan-bangunan yang memiliki nilai sejarah, menonton pertunjukan, mengunjungi taman-taman kota. Maraknya bermacam-macam budaya dan juga trend di masa kini, ada sebuah *subculture* yang saat ini sudah tidak asing lagi di telinga, yaitu *cosplay*. Walaupun *cosplay* ini bisa dikatakan *subculture* dan minoritas di dalam kelompoknya namun masyarakat sudah cukup banyak mengetahui keberadaan *cosplay* tersebut. Secara istilah '*cosplay*' adalah kontraksi (atau portmanteau) dari kata 'costume' dan 'play' lebih tepatnya dapat dilihat sebagai kombinasi dari istilah kata 'kostum' dengan permainan peran.

cosplay juga dapat dikatakan sebagai individu yang mengambil penampilan dari karakteristik tertentu seperti dari manga, komik, novel, grafis, video game, film atau sejenisnya (Crawford & Hancock, 2019).

Kawasan Asia-Afrika Bandung adalah salah satu destinasi wisata yang sering dikunjungi oleh masyarakat, lokal maupun wisatawan asing. Berbagai kegiatan dapat dilakukan pada kawasan ini karena Asia-Afrika mempunyai beragam objek wisata, terutama museum-museum atau bangunan bersejarah seperti Gedung Merdeka, Tugu Titik Nol Bandung, Alun-Alun dan Masjid Agung Bandung, Gedung Bank OCBC, dsb. Selain dengan mengandalkan gedung-gedung dengan gaya *art deco* dan juga Alun-Alun Bandung, salah satu yang mendukung keramaian kawasan tersebut yaitu dengan adanya para *cosplayer*. Adanya *cosplay* ini justru lebih banyak

menarik wisatawan untuk mengunjungi kawasan Asia-Afrika. Wisata *cosplay* ini menjadi salah satu ikonik di Kawasan Asia-Afrika Kota Bandung, yang dimana dengan adanya wisata *cosplay* ini menjadi daya tarik tersendiri dalam menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kawasan Asia Afrika. Sehingga dapat dilihat bagaimana kedudukan *cosplay* di Kawasan Asia-Afrika dibandingkan dengan objek wisata lain.

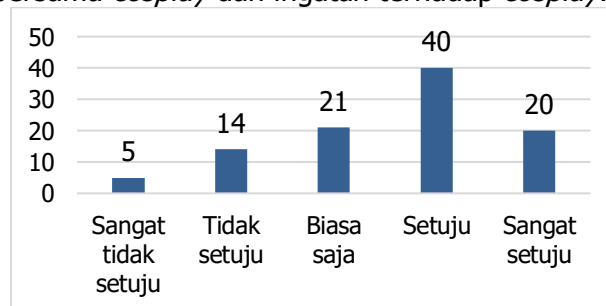
2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan tergolong pada penelitian deskriptif statistik, dimana pendekatan deskriptif ini nantinya lebih memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung, yang nantinya penelitian ini akan mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian (Noor, 2017). Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), dimana dalam penelitian ini berupa angka-angka yang nantinya akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungannya, yang kemudian akan berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan suatu gambaran yang berkaitan dengan yang diteliti yaitu aktivitas, atraksi, dan *cosplay* sehingga mengetahui kedudukan *cosplay* dari objek wisata lain yang ada di Kawasan Asia Afrika Bandung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

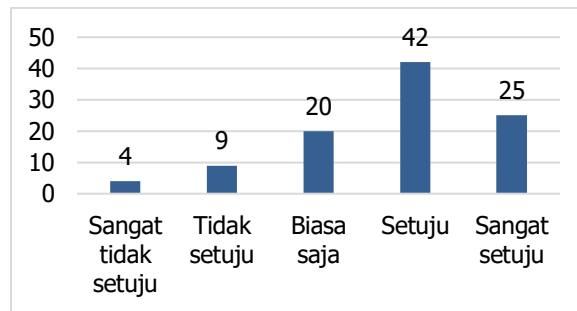
3.1 Aktivitas

Aktivitas pada penelitian ini merupakan segala kegiatan yang dilakukan wisatawan di tempat wisata, variabel yang mendukung aktivitas yaitu interaksi bersama *cosplay* dan ingatan terhadap *cosplay*. Berikut merupakan hasil perolehan data dari jawaban responden mengenai keterlibatan interaksi bersama *cosplay* dan ingatan terhadap *cosplay*.



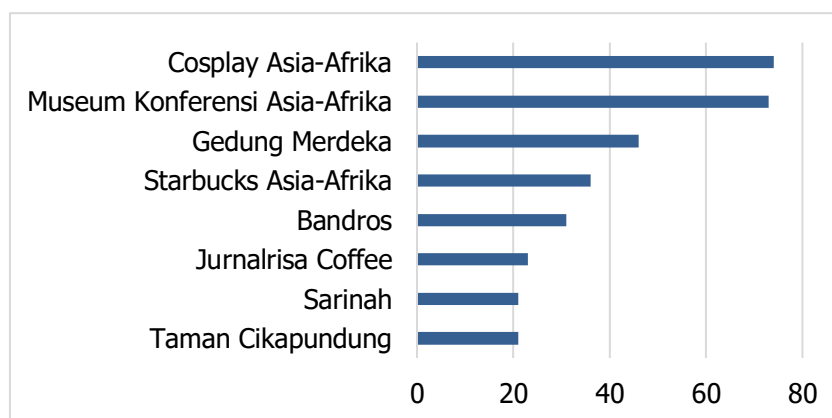
Gambar 1. Interaksi bersama *cosplay* menyenangkan

Diketahui bahwa sebanyak 60 responden menjawab setuju bahwa berinteraksi bersama *cosplay* itu menyenangkan, dari hasil survei yang sudah dilakukan para responden mengatakan bahwa interaksi dengan *cosplay* ini dapat memberikan energi positif sehingga dapat menaikkan mood untuk para pengunjung yang datang ke Kawasan Asia-Afrika, kemudian selain memberikan energi positif *cosplay* ini juga memiliki nilai keunikan yang menjadi daya tarik tersendiri yaitu keunikan dari setiap karakter yang ditampilkan. Adapun hasil kuesioner mengenai ingatan terhadap *cosplay* pada Gambar 2.



Gambar 2. Ingatan terhadap *cosplay*

Diketahui 67 orang responden setuju dengan pernyataan bahwa *cosplay* adalah objek yang paling diingat di Kawasan Asia-Afrika, artinya responden menganggap bahwa *cosplay* Asia-Afrika ini merupakan objek yang paling diingat, karena *cosplay* ini memberikan kesan visual yang mudah untuk diamati dan juga diserap dengan menggunakan indra penglihatan serta ingatan manusia, selain itu *cosplay* juga merupakan salah satu ikon wisata di Kawasan Asia-Afrika. Adapun pernyataan terbuka terkait dengan objek yang paling diingat yang ada di Kawasan Asia-Afrika Bandung yang dapat dilihat pada Gambar 3.

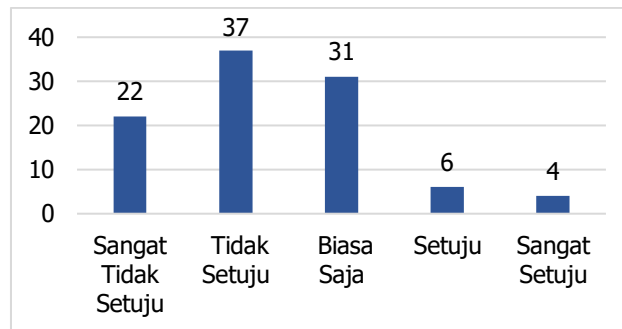


Gambar 3. Ingatan terhadap objek wisata di Kawasan Asia Afrika

Hasil kuesioner didominasi dengan jawaban *Cosplay* Asia-Afrika sebanyak 23%, kemudian Museum Konferensi Asia-Afrika sebanyak 22%, selanjutnya sebanyak 14% memilih jawaban Gedung Merdeka, 10% memilih jawaban Bandros, 11% memilih jawaban Starbucks Asia-Afrika, 7% memilih jawaban Jurnalrisa Coffee dan juga Taman Cikapundung, 6% memilih Sarinah. Hal ini membuktikan bahwa *cosplay* Asia-Afrika ini adalah objek yang paling diingat selaras dengan hasil kuesioner pada Gambar 2. mengingat bahwa *cosplay* ini juga merupakan sesuatu hal yang menonjol di kawasan tersebut.

3.2 Atraksi

Atraksi pada penelitian ini merupakan sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan seperti hal-hal yang dapat menarik wisatawan, salah satu variabel yang mendukung atraksi yaitu kenyamanan. Berikut merupakan hasil perolehan data dari jawaban responden mengenai terganggu dengan keberadaan *cosplay* di Kawasan Asia-Afrika.

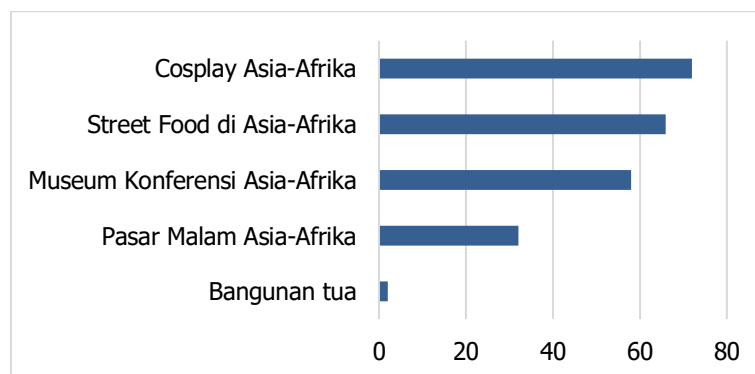


Gambar 4. Terganggu dengan keberadaan *cosplay*

59 responden menjawab tidak setuju dengan pernyataan tersebut, hal ini membuktikan bahwa keberadaan *cosplay* ini tidak mengganggu para pengunjung yang sedang mengunjungi Kawasan Asia-Afrika karena interaksi dengan para *cosplay* yang menyenangkan sehingga membuat para pengunjung tidak keberatan dengan keberadaan *cosplay* tersebut. *Cosplay* Asia-Afrika juga saat ini sudah ditetapkan berada di koridor Jalan Ir. Sukarno sehingga tidak akan mengganggu mobilitas kendaraan di Kawasan Asia-Afrika.

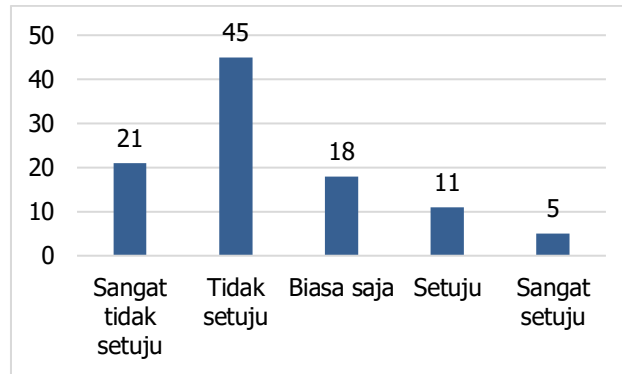
3.3 *Cosplay*

Cosplay pada penelitian ini merupakan kegiatan bermain peran di mana seseorang menggunakan kostum atau riasan wajah, salah satu variabel yang mendukung *cosplay* yaitu keunikan *cosplay* dan atraksi *cosplay*. Berikut merupakan hasil perolehan data dari pernyataan terbuka mengenai hal unik yang ada di Kawasan Asia-Afrika.



Gambar 5. Hal unik yang ada di Kawasan Asia-Afrika

Berdasarkan hasil perolehan data kuesioner dengan pernyataan terbuka mengenai hal unik yang ada di Kawasan Asia-Afrika bahwa sebanyak 31% didominasi oleh jawaban *Cosplay* Asia-Afrika, kemudian 29% responden menjawab street food di Asia-Afrika, 25% menjawab Museum Konferensi Asia-Afrika, 14% menjawab Pasar Malam Asia-Afrika, dan terakhir untuk jawaban lainnya yaitu Bangunan Tua yang ada di Asia-Afrika. Hal ini karena *cosplay* memiliki keunikan tersendiri dari segi kostum serta hal-hal yang mendukung keberlangsungan *cosplay* seperti makeup, senjata-senjata, atau aksesoris yang lainnya. Hal ini juga menjadikan *cosplay* memiliki nilai keunikan tersendiri, terlebih *cosplay* ini hanya ramai di Kawasan Asia-Afrika dan menjadi suatu hal yang menonjol di kawasan tersebut. Adapun hasil kuesioner mengenai *cosplay* bukan daya tarik pada Gambar 2.



Gambar 5. *Cosplay* bukan daya tarik

45 orang responden tidak setuju dengan pernyataan bahwa *cosplay* bukan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kawasan Asia-Afrika, tentunya karena *cosplay* memiliki daya tarik dalam menarik wisatawan mulai dari segi kostum, rias wajah, perlengkapan yang mendukung *cosplay*, dan interaksi yang menyenangkan sehingga membuat wisatawan tertarik dengan adanya para *cosplay* ini.

3.4 Rekapitulasi Tabulasi Silang

Hasil dari tabulasi silang yang telah dilakukan berdasarkan karakteristik usia dan domisili dengan interaksi bersama *cosplay*, ingatan terhadap *cosplay*, keunikan *cosplay* dan atraksi *cosplay* dapat dilihat pada Tabel.1

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Tabulasi Silang

		Chi-square		Koefisien Kontigensi	
		Karakteristik Responden			
		Usia	Domisili	Usia	Domisili
Variabel Kajian atraksi wisata <i>cosplay</i>	Interaksi dengan <i>cosplay</i> menyenangkan	0,087	0,511	0,350	0,178
	Ingatan terhadap <i>cosplay</i>	0,050	0,919	0,366	0,097
	Keunikan <i>cosplay</i>	0,313	0,870	0,293	0,111
	Atraksi <i>cosplay</i>	0,97	0,937	0,344	0,090

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa karakteristik responden usia yang hanya memiliki hubungan dengan variabel ingatan terhadap *cosplay* dengan nilai Chi-Square sebesar 0,050. Dalam hal ini artinya berinteraksi dengan *cosplay* menyenangkan tidak memandang dari segi usia para pengunjung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *cosplay* merupakan suatu hal yang digemari oleh para pengunjung. Karena memiliki daya tarik tersendiri sehingga banyak pengunjung tertarik dengan keberadaan *cosplay* di Kawasan Asia-Afrika. 60% pengunjung menyatakan bahwa berinteraksi dengan *cosplay* menyenangkan, dan juga berkesan bagi para pengunjung yang datang ke Kawasan Asia-Afrika. 59% pengunjung

merasa bahwa *cosplay* merupakan sesuatu hal yang unik yang ada di Kawasan Asia-Afrika, karena *cosplay* di Kawasan Asia-Afrika ini merupakan suatu hal yang menonjol dan memiliki ciri khas dari kostum setiap karakter nya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedudukan *cosplay* sendiri memiliki kedudukan yang utama dari beberapa objek wisata yang ada di Kawasan Asia-Afrika Bandung seperti Museum Konferensi Asia-Afrika, Gedung Merdeka, Kulineran, Bangunan Heritage, dan Alun-Alun.

DAFTAR RUJUKAN

- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15966-5>
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Robinson, P. (Ed.). (2012). *Tourism: The key concepts*. Routledge.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.