

“DENPASAR FESTIVAL” MENDUKUNG PARIWISATA BERBASIS EKONOMI KREATIF KOTA DENPASAR

Ni Made Dewiyanti, Made Antara, IBG Pujaastawa
Universitas Udayana

Abstract

In the last decade, the Government of Denpasar has held Denpasar Festival (Denfest) every year in December. It was the ninth festival in the year 2016 and as usual the almost one week long festival has always attracted thousand of visitors. In addition to promoting the creative products of Denpasar, the festival is also for promoting Denpasar as a tourist destination. This article analyzes the existence Denfest to support creative Denpasar city-based tourism destination and the extent of public participation in the Denfest. The data in this study were collected from observations and interviews. By using SWOT analysis, it was found several weaknesses and opportunities that serve a starting point to develop strategies to improve Denfest in accordance with the objectives expected to support Denpasar as tourism destination based on creative economy.

Keywords: Denpasar Festival, travel destinations, tourism-based creative economy, development strategy

Abstrak

Dalam satu dekade terakhir, Pemerintah Kota Denpasar menggelar Denpasar Festival (Denfest) setiap tahun pada bulan Desember. Tahun 2016 merupakan pelaksanaan Denfest ke-9 dan sebagaimana biasa dalam hampir seminggu pelaksanaan selalu menarik ribuan pengunjung. Selain untuk mempromosikan produk kreatif Kota Denpasar, festival ini juga untuk promosi Denpasar sebagai destinasi wisata. Artikel ini menganalisis eksistensi Denfest untuk mendukung pariwisata berbasis kreatif kota Denpasar dan sejauh mana partisipasi masyarakat terhadap Denfest. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Dengan menggunakan analisis SWOT, ditemukan beberapa kelemahan dan peluang yang dijadikan titik tolak untuk menyusun strategi pelaksanaan Denfest sesuai dengan tujuan yang diharapkan

untuk mendukung Denpasar sebagai destinasi wisata berbasis ekonomi kreatif.

Kata kunci: Denpasar Festival, destinasi wisata, pariwisata berbasis ekonomi kreatif, strategi pengembangan

1. Pendahuluan

Bali tetap populer sebagai salah satu daerah tujuan wisata dunia, karena memiliki potensi kepariwisataan yang besar seperti keindahan alam, keanekaragaman seni dan budaya, serta kehidupan sosial religius masyarakatnya yang unik dengan mayoritas penduduknya yang beragama Hindu. Demikian pula halnya dengan Kota Denpasar sebagai ibu kota Provinsi Bali, sudah selayaknya mendapat perhatian lebih karena merupakan barometer pariwisata Bali dan citra Bali secara keseluruhan (*first image of Bali*). Sebagai daerah tujuan wisata, Denpasar mempunyai sejumlah daya tarik wisata yang tidak kalah menariknya dengan daerah lain. Pengembangan kepariwisataan harus lebih maksimal melalui penataan, pemeliharaan, promosi maupun penggalian potensi yang ada, tanpa meninggalkan ciri khas Denpasar sebagai kota berwawasan budaya, sekaligus mengoptimalkan pemberdayaan masyarakat lokal.

Menyikapi paradigma perkembangan kepariwisataan tersebut, Pemerintah Kota Denpasar sejak Tahun 2008 telah mencanangkan sebuah Program *Sightseeing* Denpasar. Program *sightseeing* Denpasar merupakan sebuah program kepariwisataan yang mewadahi berbagai aktivitas seni dan budaya, yang dilaksanakan dari awal hingga penghujung tahun. Upaya untuk mendukung kepariwisataan Kota Denpasar juga dilakukan melalui kebijakan mewujudkan Kota Denpasar sebagai kota kreatif (*creative city*) berbasis budaya unggulan sebagai implementasi dari Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Kebijakan tersebut diimplementasikan dalam bentuk sejumlah kegiatan yang menunjukkan semangat inovatif dan kreativitas masyarakat Kota Denpasar. Adapun kegiatannya yakni: Pekan Seni Remaja, Ritual *Rahina Tumpek*, *Sanur Village Festival*, *Denpasar Festival*, sampai dengan kegiatan Maha Bandana Prasadha dan Peringatan HUT Kota Denpasar yang senantiasa diisi dengan diversitas *food heritage*, *musical*, pasar seni, pasar tani, konvensi/seminar, dan pemberian penghargaan (Geriya dkk, 2010:2).

Dinamika dan perkembangan kota kreatif mendorong Kota Denpasar mencatatkan diri sebagai salah satu dari bentuk kota dunia yang dirumuskan oleh UNESCO (Kota Sastra, Kota Musik, Kota Fesyen, Kota Gastronomi, Kota Film, Kota *Craft and Folk Art*). Kota Denpasar mengajukan usulan untuk meraih nominasi sebagai Kota *Craft and Folk Art* dari UNESCO pada tahun 2014 (Bappeda Kota Denpasar, 2014), namun belum berhasil dalam

usulan pertama ini. *Denpasar Festival* merupakan salah satu kegiatan unggulan dari Program *Sightseeing* Kota Denpasar. Festival ini dilaksanakan di sepanjang kawasan *heritage* yang juga dikenal sebagai titik o (nol) Kota Denpasar. Kawasan *heritage* mencakup Lapangan Puputan Gusti Ngurah Made Agung, Kawasan Patung Catur Muka, Jalan Gajah Mada, dan Jalan Veteran. *Denpasar Festival* dirancang sebagai ajang penampilan kekayaan budaya kreativitas masyarakat Kota Denpasar yang bersifat inklusif di mana masyarakat dapat ikut menikmati dan berperan secara aktif menampilkan hasil-hasil kreasi unggulan mereka. *Denpasar Festival* tampil dan dikemas dengan berbagai kegiatan menarik antara lain Pawai Budaya, Festival Kuliner, Pameran Ekonomi Kreatif, Panggung Kreasi dan Hiburan, *Florikultura*, dan Parade Melepas Matahari (Bappeda Kota Denpasar, 2014).

Ekonomi kreatif dan sektor pariwisata merupakan dua hal yang saling berpengaruh dan dapat saling bersinergi jika dikelola dengan baik (Ooi, 2006). Konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan dengan tiga faktor, yaitu harus ada something to see, something to do, something to buy (Yoeti, 1985). *Something to see* terkait dengan atraksi di daerah tujuan wisata, *something to do* terkait dengan aktivitas wisatawan di daerah wisata, sementara *something to buy* terkait dengan souvenir khas yang dibeli di daerah wisata sebagai kenangan wisatawan. *Denpasar Festival* menyediakan ketiga komponen tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan selama ini, *Denpasar Festival* masih terkesan sebagai pagelaran hiburan rakyat atau pesta rakyat. Salah satu tujuan dari penyelenggaraan *Denpasar Festival* adalah untuk mengembangkan pariwisata perkotaan yang diminati oleh wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, namun kenyataannya sebagian besar wisatawan domestik yang datang. Kenyataan ini mengindikasikan bahwa penyelenggaraan *Denpasar Festival* dalam mendukung pariwisata berbasis ekonomi kreatif belum mencapai tujuan secara optimal, mengingat pengembangan pariwisata perkotaan menurut Shelby (dalam Antariksa, t,t) lebih difokuskan kepada konsep "*place marketing*" atau "menjual suatu tempat" dengan cara memberikan citra tertentu pada suatu wilayah geografis agar menarik perhatian kalangan bisnis dan wisatawan. Di masa depan, sebuah destinasi tidak hanya dapat bergantung pada kekuatan sumber daya alam yang dimilikinya saja, atau kekuatan budaya yang tidak dikembangkan. Persaingan masa depan juga bersifat persaingan ilmu pengetahuan dan persaingan kreativitas. Sebuah destinasi bisa saja tidak memiliki sumber daya alam untuk pengembangan pariwisatanya, namun karena kreativitasnya masyarakatnya mereka bisa maju (Hermantoro, 2011).

Selain itu pola pengembangan *Denpasar Festival* masih menggunakan pendekatan *top-down*. Pendekatan ini tidak sesuai dengan paradigma pembangunan berkelanjutan, yang mengutamakan pembangunan dengan



DARMA PUTRA

Foto 1. Upacara Pembukaan Denpasar Festival tahun 2016 senantiasa dirancang dengan pementasan kreatif dan mendapat sambutan luas masyarakat.

pendekatan *bottom-up*. Masalah lainnya adalah penataan Lapak kuliner yang dirasakan kurang nyaman oleh pengunjung, minimnya fasilitas umum seperti toilet, dan juga *Tourist Information Center*, serta promosi belum optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan *Denpasar Festival* masih menyimpan sejumlah permasalahan untuk dikaji. Permasalahan tersebut dicoba dipahami dengan menjawab pertanyaan yakni; Pertama, *event* apa saja yang ditampilkan dalam penyelenggaraan *Denpasar Festival* untuk mendukung pariwisata berbasis ekonomi kreatif di Kota Denpasar? dan Kedua, bagaimana strategi pengembangan *Denpasar Festival* dalam mendukung pariwisata berbasis ekonomi kreatif di Kota Denpasar? (Foto 1)

2. Teori dan Metode

Untuk membahas masalah dalam penelitian ini, terdapat dua teori yang sesuai untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu teori perencanaan dan teori partisipasi. Pertama, teori perencanaan (Paturusi, 2008) diperlukan sebagai proses untuk penyusunan tindakan-tindakan yang mana tindakan tersebut digambarkan dalam satu tujuan (jangka pendek maupun jangka panjang). Penyelenggaraan *Denpasar Festival* perlu perencanaan yang matang dengan didasarkan oleh kemampuan-kemampuan ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat Kota Denpasar dalam pencapaian tujuannya.

Kedua, teori partisipasi menurut Ericson (dalam Wulandari, 2014) diperlukan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan masyarakat dalam penyelenggaraan *Denpasar Festival*. Partisipasi masyarakat sangat diperlukan demi keberlangsungan pelaksanaan *Denpasar Festival*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi,

wawancara terstruktur dan semi terstruktur, serta dokumentasi. Teknik penentuan informan dilakukan dengan cara *purposive* (Sugiyono, 2009:391) sesuai dengan kompetensinya dalam rangka memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif terhadap data yang didapat di lokasi penelitian.

3. Event yang ditampilkan dalam Denpasar Festival

Adapun *event* yang ditampilkan dalam *Denpasar Festival* untuk mendukung pariwisata berbasis ekonomi kreatif di Kota Denpasar dapat dikategorikan ke dalam 6 (enam) jenis seperti pembahasan di bawah ini.

Pertama, adanya pameran usaha kecil (industri kerajinan). Pemerintah Kota Denpasar memberikan fasilitas berupa tenda-tenda kerucut, lengkap dengan meja dan kursi untuk tiga puluh peserta pameran dagang dan industri yang tergabung dalam Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kota Denpasar. Sebanyak 22 (dua puluh dua) lapak terdiri atas pengusaha kecil menengah dan pengerajin lokal serta sebanyak 7 (tujuh) lapak kerajinan diisi oleh pasar-pasar yang ada di Kota Denpasar, seperti Pasar Kumbasari Lantai III, Pasar Banjar Kaja Sesetan, Pasar Penatih, dan lainnya sehingga total keseluruhan lapak untuk kerajinan adalah sebanyak 29 (dua puluh sembilan) yang terdiri dari pengusaha/perajin endek, busana khas Bali yaitu busana adat Bali, produk kosmetika tradisional dan SPA, pengusaha majalah khas Bali (*Bog Bog Magazine*), perajin pisau (pandai besi), pameran buku, dupa, kerajinan Rudraksha, perhiasan emas dan perak, kerajinan dulang, lukisan, aksesoris, tas endek, kerajinan kulit, sandal, serta beberapa usaha perdagangan umum, yang merupakan partisipasi dari beberapa toko di Kawasan Jalan Gajah Mada.

Kedua, lapak makanan tradisional. Wisata kuliner dewasa ini tampaknya menjadi salah satu wisata alternatif yang semakin menarik minat wisatawan. Oleh sebab itu, setiap daerah tujuan wisata kini berupaya untuk menggali dan melestarikan makanan dan minuman tradisional daerahnya masing-masing sebagai suatu warisan budaya. Hal ini sejalan dengan berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Denpasar yang menggelar berbagai festival makanan dan minuman tradisional, yang disebut *Denpasar Heritage Food Festival* termasuk dalam *Denpasar Festival*. Melalui kegiatan tersebut, Pemerintah Kota Denpasar berupaya untuk melestarikan makanan tradisional guna mendukung pemberdayaan dan pengembangan usaha kecil di Kota Denpasar (Bagian Ekonomi Setda Kota Denpasar, 2015).

Hampir di setiap festival yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Denpasar menyiapkan tempat khusus untuk lapak makanan tradisional (*food heritage*). Hal ini untuk melestarikan makanan tradisional dan sekaligus juga memberikan nilai tambah bagi dunia pariwisata Kota Denpasar, serta upaya Pemerintah Kota Denpasar untuk memberikan ruang bagi pengusaha



DARMA PUTRA

Foto 2. Lapa-lapak kuliner yang menjadi salah satu daya tarik utama Denpasar Festival.

kecil untuk ikut berkiprah dalam pembangunan kepariwisataan, sehingga terwujud kebersamaan antara komponen pariwisata dan masyarakat. Banyak bukti sebuah destinasi dikunjungi wisatawan untuk mencari makanan khas, seperti halnya babi guling dan ayam kedewatan di Ubud atau nasi ayam Men weti di Sanur (Pitanatri dan Putra 2016). Puluhan lapak kuliner yang berjejer di sepanjang Jalan Gajah Mada tidak pernah sepi dari pengunjung. Bahkan, wisatawan asing pun terpikat dengan kuliner khas Bali. Ajang yang menyajikan kuliner-kuliner tradisional asli Denpasar serta pagelaran budaya itu dikunjungi oleh ribuan masyarakat (Foto 2).

Ketiga, penyelenggaraan acara hiburan (pertunjukan seni budaya). Partisipasi masyarakat dalam *Denpasar Festival* juga dilakukan dengan mengisi acara hiburan. Berdasarkan hasil observasi penulis kegiatan hiburan yang ditampilkan dalam acara pembukaan *Denpasar Festival*, yaitu Parade 1000 topeng, hiburan musik, dan pementasan 100 tahun Gong Kebyar. Selama penyelenggaraan *Denpasar Festival* berbagai macam atraksi kesenian ditampilkan menghiasi dari pagi hingga malam hari. Ajang *Denpasar Festival* ke-7 menampilkan secara khusus Garapan Gamelan Gong Kebyar Kebaruan yang revolusioner dikemas dua *composer* andal Bali Wayan Gede Yudana dan Dewa Ketut Alit. Sajian Gong Kekebyaran tersebut mengangkat tema “Paradigma Musik Bali abad ke-20 dan Musik Gamelan Masa Depan,” sebagai wujud penghargaan atas peran serta tokoh kerawitan Bali di masa lalu. Menariknya, dua barungan gong dari gamelan Werdhi Swaram dan Gamelan Salukat tampil dengan karakter yang cukup kuat dan masih asli. (Dinas Kebudayaan Kota Denpasar, 2014).

Keempat, film, video, dan penyelenggaraan pameran foto. *Denpasar Film Festival* (DFF) adalah sebuah ajang film dokumenter yang digelar oleh Yayasan Bali Gumanti dan didukung Pemerintah Kota Denpasar,

untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap film dokumenter dan juga untuk menyuarakan isu-isu sosial agar menjadi suara bersama yang menggerakkan perubahan menuju perbaikan. Kegiatan DFF ini mencakup pelatihan, pemutaran film, pameran, diskusi, grant, penerbitan buku, dan lomba film dokumenter untuk peserta dari seluruh Indonesia. DFF bermula dari sebuah lomba film dokumenter dalam Pesta Kesenian Bali 2010. Lomba tersebut disponsori oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Saat itu lomba hanya mencakup daerah Bali saja.

Pada 2011, ajang ini diubah namanya menjadi *Festival Film Dokumenter Bali* (FFDB) dan cakupannya melebar ke tingkat Nasional. Pada 2012 FFDB tidak lagi didanai oleh Pemerintah Provinsi Bali dan tidak lagi menjadi agenda Pesta Kesenian Bali, melainkan disokong oleh Pemerintah Kota Denpasar dan Art Foundation. Festival ini diubah namanya menjadi *Denpasar Film Festival* di Tahun 2013. Penyelenggaraan DFF juga mengupayakan sebuah hibah dana produksi kepada pembuat film dokumenter yang terpilih dalam pembuatan film dokumenter sesuai dengan tema yang ditetapkan. Kandidat yang terpilih akan mendapatkan hadiah berupa dana produksi sebagai perangsang dan juga supervisi dari beberapa Sutradara terkenal seperti Slamet Raharjo, Rio Helmi, dan lainnya. Pemenang film dokumenter ditayangkan saat *Denpasar Festival*.

Photography adalah merupakan salah satu kegiatan kreatif yang selalu digelar saat *Denpasar Festival* berupa pagelaran lomba foto dan temanya disesuaikan dengan tema pelaksanaan *Denpasar Festival* saat itu. Kegiatan lomba photo mengacu pada tema “Art, Mart, Smart”. Adapun sub tema yang diangkat adalah Denpasar kreatif. Obyek foto yang diinginkan dalam lomba foto tersebut adalah aktivitas pengerajin di Kota Denpasar serta aktivitas seni dan budaya di seluruh wilayah Kota Denpasar. Adapun yang menjadi peserta lomba photo ini adalah masyarakat umum yang telah memenuhi syarat dan juga ketentuan yang diberlakukan dalam kegiatan lomba photo tersebut. Kegiatan lomba photo tersebut dilaksanakan oleh Bagian Humas & Protokol Setda Kota Denpasar, juga dibentuk sebuah komunitas pecinta foto yang disebut Denpasar Photography Community (DPC) yang berkantor di Bagian Humas Setda Kota Denpasar. Masyarakat yang tertarik untuk mengikuti lomba tersebut mulai mendaftarkan diri dan menyetor hasil karya mereka kepada DPC. Lima hasil photo terbaik akan dipamerkan pada saat pelaksanaan *Denpasar Festival* ke-7 tahun 2014 dan hadiah kepada masing-masing pemenang lomba langsung diserahkan oleh Walikota Denpasar saat itu adalah I. B. Rai Dharmawijaya Mantra, SE.,M.Si. Dalam pameran photo tersebut juga dipamerkan hasil karya photo yang meraih juara pada tahun sebelumnya.

Kelima, fesyen merupakan salah satu industri kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian

mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen. Penyelenggaraan *Denpasar Festival* juga telah memamerkan hasil produk unggulan Kota Denpasar yaitu kain endek. Keindahan kain endek memiliki potensi unggulan yang mengangkat tradisi lokal menjadi sebuah *trend mode* yang menampilkan identitas budaya daerah yang merupakan warisan budaya leluhur yang patut dilestarikan melalui program "*save our heritage*" sehingga kain endek menjadi fesyen *icon* untuk generasi mendatang. Keindahan kain endek juga merupakan prospek dan tantangan ke depan bagi para desainer, perajin, dan masyarakat untuk tetap mencintai dan melestarikan kain endek sebagai produk unggulan lokal Kota Denpasar.

Sejalan dengan pengembangan potensi unggulan di bidang tekstil, Dekranasda Kota Denpasar membuat program "Duta Endek Kota Denpasar". Merupakan ide kreatifi Ida Ayu Selly Dharmawijaya Mantra selaku Kepala Dekranasda Kota Denpasar sebagai sebuah terobosan inovasi tahun 2012 di bidang ekonomi kreatif dengan melibatkan kaum generasi muda untuk memahami, melestarikan, bangga dan menggunakan endek sebagai gaya hidup dengan motto "Endek Kita Punya, Kita Pakai, Kita Bangga. Kita punya disini maksudnya bahwa kita memiliki produk unggulan lokal Kota Denpasar yang wajib dilestarikan. Kita pakai mengandung pengertian kita menggunakan sebagai busana dan gaya hidup, sedangkan kita bangga bahwa Kota Denpasar memiliki sebuah warisan budaya yang wajib dilestarikan oleh seluruh komponen masyarakat baik tua, muda, dan juga anak-anak.

Adapun tujuan diselenggarakannya pemilihan Duta Endek Kota Denpasar adalah menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan di kalangan remaja terhadap endek; mempromosikan dan mensosialisasikan ragam endek sebagai produk kearifan lokal serta menjadi salah satu potensi unggulan Kota Denpasar, serta sebagai usaha peningkatan kemampuan personal pelayanan informasi dan promosi endek (Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar, 2014).

Pemilihan Duta Endek adalah sebuah program obyektif yang merupakan implementasi kebanggaan Kota Denpasar akan pesona warisan seni budaya sehingga terus menerus dipelihara dan dilestarikan; mampu mewujudkan iklim kemitraan antara pemerintah; *stakeholder*; perajin; dan masyarakat dalam membangun Kota Denpasar, serta merupakan sosialisasi penggunaan produksi dalam negeri sebagai program "Cinta Karya Indonesia". Selain *Denpasar Festival*, *event* lainnya yang diikuti oleh Duta Endek antara lain: *coaching of Endek Design*; *meet and greet to school*; *fashion show on stage*; *coaching trading/branding design*, *visiting trip* endek; Program Denpasar Book Fair, *Sanur Village Festival*; serta Pesta Kesenian Bali. Adapun kegiatan fesyen yang dilaksanakan berkaitan dengan pelaksanaan *Denpasar Festival* terdiri dari lomba pakaian seragam endek, dan juga pameran tenun.

Salah satu kegiatan kreatif yang dilaksanakan pada saat *Denpasar*

Festival 2014 berlangsung adalah lomba pakaian endek bagi pegawai LPD se-Kota Denpasar. Lomba pakaian endek ini diutamakan bagi pegawai yang berada di *back office* dan bukan untuk pegawai lapangan. Pesertanya melibatkan seluruh LPD se-Kota Denpasar. Lomba pakaian endek ini sudah dilaksanakan mulai tahun 2009 yakni lomba antar SKPD se-Kota Denpasar, tahun 2010 - 2011 antar pegawai Perbankan, tahun 2012 pesertanya dari Hotel & Restaurant, 2013 pesertanya pegawai rumah sakit dan para dokter, dan tahun 2014 melibatkan pegawai LPD se- Kota Denpasar.

Pada saat *Denpasar Festival* ke-7 berlangsung terdapat juga pengerajin endek, songket, maupun bordir yang memamerkan barang mereka pada lapak yang telah disiapkan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar. Dekranasda Kota Denpasar secara terus menerus memberikan apresiasi dan kesempatan kepada perajin, desainer untuk berinovasi dalam pengembangan kain endek sehingga saat ini kain endek sangat *booming* dan menjadi *trend mode* di Kota Denpasar serta sebagai busana dan gaya hidup. Hal ini tentu saja berdampak pada pertumbuhan di bidang ekonomi kreatif Kota Denpasar dalam satu keragaman “Ekonomi kreatif berbasis budaya unggulan”.

Disperindag Kota Denpasar bekerjasama dengan Dekranasda Kota Denpasar melakukan berbagai upaya agar kerajinan endek mampu sebagai tuan rumah sendiri di Kota Denpasar serta sebagai *local genius* di tingkat nasional. Melalui ajang *top event Denpasar Festival* akan mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada seluruh perajin binaan Pemerintah Kota Denpasar untuk memperlihatkan produk kerajinan yang terbuat dari kain endek seperti tas, asesoris serta bentuk cinderamata dengan penuh inovasi sebagai wujud program Cinta Karya Indonesia (Dinas Perindustrian dan perdagangan Kota Denpasar, 2014).

Keenam, desain merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Kota Denpasar sudah mampu mengembangkan industri kreatif di bidang desain terbukti dengan didirikannya Denpasar Design Center (DCC) yang beralamat di Jalan Melati No. 31 Denpasar-Bali. DCC dipimpin oleh seorang Koordinator dengan tugas dan tanggung jawab sebagai berikut: (1) menangani masalah konsultasi baik itu masalah kemasan, tekstil, Hak Kekayaan Intelektual (HKI); (2) Produksi, membantu IKM/UKM dalam produksi kemasan serta pelatihan produksi kemasan, prosesperencanaan, pengolahan, jasa penunjang, bertanggungjawab terhadap proses,kapasitas, persediaan, tenaga kerja, dsb;(3) Penelitian dan Pengembangan yang mencakup mengadakan penelitian, pengembangan desain kemasan, tekstil, produksi,pemasaran, serta pelatihan secara teori dan keilmuan dengan memperhatikan kearifan lokal.

DCC yang didirikan Pemerintah Kota Denpasar diresmikan oleh Menteri Perindustrian Republik Indonesia pada tanggal 21 Maret 2014 merupakan salah satu bentuk fasilitas dan layanan *one stop service* untuk mendukung pengembangan IKM, terutama terkait desain kemasan, produk, tekstil, dan hak kekayaan intelektual (HKI) dengan dukungan layanan *e-commerce* akan memberikan informasi, layanan advokasi, dan konsultasi untuk peningkatan nilai tambah memperkuat daya saing yang memudahkan IKM dalam mengakses pasar.

Terkait Kegiatan *Denpasar Festival*, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar melaksanakan lomba cipta karya kreatif, dimana hasil lombanya dipajang pada lapak industri. Tujuannya adalah untuk merekatkan sinergi antara pihak pemerintah, swasta, komunitas, creator dan publik luas dalam ranah kreativitas dan desain. DCC di tahun 2014 ini, kembali mengadakan lomba dengan berbagai kategori yang berkaitan dengan Kompetensi Inti Industri Daerah Kota Denpasar, dalam acara Cipta Karya Kreatif 2014.

DCC sebagai salah satu bentuk fasilitas dan layanan *one stop service* untuk mendorong laju pertumbuhan IKM/UKM di Denpasar dan Bali, terutama dalam aspek desain kemasan, produk, tekstil, teknologi informasi dan komunikasi, serta hak kekayaan intelektual (HKI). Beberapa lomba yang dilaksanakan adalah: (1) Lomba Cipta Desain Motif Endek diharapkan untuk melestarikan dan mengembangkan seni budaya endek Bali, serta menggali ide kreatif dan apresiasi generasi muda dalam perancangan motif endek. (2) Lomba Cipta Kemasan Produk Makanan diharapkan agar mampu meningkatkan pemahaman akan peran penting kemasan untuk memberi nilai lebih bagi produk yang dijual dan mendorong lahirnya desain dan karya kemasan yang kreatif dan inovatif. Adapun lombanya terdiri atas lomba kemasan produk makanan ayam betutu, lomba kemasan produk makanan pie susu (3) Lomba Cipta Aplikasi Konten Mobile diharapkan akan mampu meningkatkan terciptanya perangkat lunak berbasis mobile yang bertemakan seni-budaya Bali dan mendorong sinergi antar TIK, Kewirausahaan, Seni, dan Budaya sebagai pilar kreativitas lokal yang menjangkau dunia global serta (4) Lomba Cipta Desain bertujuan untuk mendorong dan merangsang masyarakat untuk dapat mengembangkan bentuk penemuan- penemuan itu melalui desain alat inovatif yang berguna bagi masyarakat.

4. Strategi Pengembangan

Strategi diperlukan untuk mengoptimalkan sumber daya unggulan dalam memaksimalkan pencapaian sasaran kinerja. Dalam konsep manajemen cara terbaik untuk mencapai tujuan, sasaran dan kinerja adalah dengan strategi memberdayakan sumber daya secara efektif dan efisien (LAN-RI, 2008). Strategi pengembangan *Denpasar Festival* harus ditunjang dengan program-

program pengembangan yang baik. Pengembangan *Denpasar Festival* ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih secara berkelanjutan. Model pengembangan ini, didasarkan pada pengembangan sebuah festival selain dapat memberikan kontribusi secara ekonomi kepada masyarakat juga sebagai suatu daya tarik tersendiri bagi para wisatawan dengan menikmati program-program yang ditampilkan pada penyelenggaraan *Denpasar Festival*. Melalui Metode SWOT maka diidentifikasi terlebih dahulu apa yang menjadi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*) dari penyelenggaraanya, seperti yang tersaji pada Tabel 1. dibawah ini.

Tabel 1. Matrik SWOT Pengembangan *Denpasar Festival*

		Kekuatan (<i>Strengths,S</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses,W</i>)
Faktor Internal		1. Komunitas Multietnis dan Multikultur	1. Perencanaan dan pementasan belum maksimal
		2. Kawasan Bersejarah	2. Aminities kurang memadai
Faktor Eksternl		3. Pusat Aktivitas Perekonomian	3. Aksesibilitas kurang memadai
		4. Pasar Tradisional	4. Ruang kreatif terbatas
		5. Aksesibilitas (<i>venue</i> nya) di pusat Kota Denpasar	5. Kesadaran peserta kuliner kurang
		6. Dekat dengan daya tarik lainnya	6. Partisipasi masyarakat belum optimal
			7. Kurangnya promosi
Peluang (<i>Opportunities,O</i>)		Strategi SO	Strategi WO
1. Masyarakat memerlukan hiburan	Strategi yang menggunakan kekuatan	Strategi yang meminimalkan kelemahan	
2. Perkembangan kepariwisataan semakin pesat	untuk dijadikan peluang	untuk memanfaatkan peluang	
3. Diprogramkan oleh Pemerintah Kota Denpasar	1. Pengembangan <i>Denpasar Festival</i> sebagai atraksi wisata berbasis ekonomi kreatif (S 3,4 ; O 1, 3, 4,5)	1. Meningkatkan perencanaan dan pementasan atraksi wisata (W 1; O 1, 2, 3, 5)	
4. Pertumbuhan ekonomi global	2. Pengembangan <i>Denpasar Festival</i> sebagai ruang berkreasi dan apresiasi para seniman (S 1, 2; O 1, 2, 3)	2. Meningkatkan aminities, fasilitas pendukung (W 2, 3; O 2, 6, 7)	
5. Pelaksanaan pembangunan berkelanjutan	3. Merevitalisasi Kawasan Gajah Mada (S 1, 2, 6 ; S 5, 6,7)	3. Meningkatkan kreativitas & inovasi (W 4; O 3, 4,)	
6. Pembangunan <i>networking</i>			
7. Kemajuan teknologi informasi			

Ancaman (<i>Threats</i>, T)	Strategi ST	Strategi WT
1. Penyelenggaraan <i>Denpasar Festival</i> masih menggunakan pendekatan top-down	Strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	Strategi yang meminimalkan kelemahan untuk menghindari ancaman
2. Modernitas	1. Perencanaan <i>Denpasar Festival</i> berdasarkan kombinasi pendekatan <i>top-down & bottom-up</i> (S 1; T 1)	1. Meningkatkan partisipasi masyarakat (W 5; T 1)
3. Keamanan	2. Mengemas produk lokal bergaya modern (S 4; T 2, 7)	2. Memperluas ruang-ruang kreatif serta penataan sarana/prasarana kawasan (W 2, 3; T 2, 3, 7)
4. Krisis ekonomi	3. Menjadikan <i>Denpasar Festival</i> sebagai tempat yang aman, nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi (S 5, 6; T 3, 4, 5, 6, 7)	3. Meningkatkan promosi (W6; T 6, 7)
5. Kondisi politik global	4. Peningkatan daya saing (S 3, 4 ; T 4, 7)	
6. Isu-isu negative kepariwisataan		
7. Persaingan daya tarik wisata sejenis		

5. Penutup

Denpasar Festival adalah salah satu festival unggulan tahunan Kota Denpasar yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat diharapkan mampu tampil baru serta menjadi ikon kepariwisataan berbasis kreativitas masyarakat di Kota Denpasar. Kegiatan *multievent* ini ditampilkan secara sinergis sebagai pameran perindustrian dan perdagangan, ekonomi produktif dan ekonomi kerakyatan, Program *City Tour* dan *Sightseeing* Denpasar, pementasan seni dan budaya serta festival warisan budaya (*heritage festival*) dan juga diversitas makanan.

Kegiatan ini dilakukan selain untuk meningkatkan citra dan mempromosikan Kota Denpasar sebagai pariwisata berbasis ekonomi kreatif berwawasan budaya unggulan yang tidak hanya sebagai pusat pemerintahan, tetapi juga sebagai pusat kegiatan seni budaya, juga dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi para Usaha Kecil Menengah (UKM) di Kota Denpasar untuk terus meningkatkan kreativitas dan kualitas produk yang dihasilkan untuk bersaing di pasar global sehingga sektor ekonomi kreatif dapat berkembang dengan baik, serta menjadikan Kota Denpasar sebagai destinasi yang menarik dan unik serta tampil kreatif dan inovatif. Melalui penyelenggaraan *Denpasar Festival*, Pemerintah Kota Denpasar berharap akan mampu eksis di masa depan sebagai sebuah destinasi dan bersaing secara lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih setulusnya saya sampaikan kepada Prof. Dr. Ir. Made Antara, MS selaku Pembimbing I dan Dr. Drs. Ida Bagus Gde

Pujaastawa, MA selaku Pembimbing II yang dengan penuh perhatian telah memberikan dorongan, arahan, bimbingan, dan saran kepada penulis dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan yang terus mengalir membuat saya sering merasa terharu atas bimbingan mereka. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen penguji Prof. Dr. I Nyoman Darma Putra, M.,Litt., Dr. I Putu Gde Sukaatmadja, SE.,MP dan Almarhum Dr. I Nyoman Madiun, M.Sc yang telah memberikan masukan, saran, dan koreksi untuk menyempurnakan tulisan ini.

Daftar Pustaka

- Antariksa, B. t.t. *Konsep Indonesia Kreatif: Tinjauan Awal Mengenai Peluang dan Tantangannya Bagi Pembangunan Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebijakan Kepariwisata Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. [diunduh tanggal 3 Pebruari 2015]. Sumber: URL: <http://www.kemenpar.go.id/userfiles/file/Zona%20Kreatif.pdf>.
- Bagian Ekonomi Setda Kota Denpasar. 2015. *Laporan Kegiatan Denpasar Festival ke-7*. Denpasar: Bagian Ekonomi Setda Kota Denpasar.
- Bappeda Kota Denpasar. 2014. *Denpasar Smart Heritage City Sinergi Budaya Lokal, Nasional, dan Universal*. Denpasar: Pusat Kajian Bali Universitas Udayana dan Bappeda Kota Denpasar.
- Bappeda Kota Denpasar. 2014. *Event Management Kota Denpasar*. Denpasar: Bappeda Kota Denpasar.
- Dinas Kebudayaan Kota Denpasar. 2014. *Laporan Pelaksanaan Denpasar Festival*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.
- Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar. 2014. *Potensi Unggulan Produk Lokal Kota Denpasar*. Denpasar: Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar.
- Geriya, I W., Murjanayasa, IGW., Suputra, P.M., Sukardja, P., Sutriawan, K.M., Mardika, I N., & Astrawan, I M. 2010. *Kebudayaan Unggul Inventory Unsur Unggulan Sebagai Basis Kota Denpasar Kreatif*. Denpasar: Bappeda Kota Denpasar.
- Hermantoro, Henky. 2011. *Creative-Based Tourism Dari Wisata Kreatif Menuju Wisata Kreatif*. Yogyakarta: Galang Press.
- LAN-RI. 2008. *Membangun Pemerintahan yang Baik - Modul Diklat Pim III*. Jakarta: LAN.
- Ooi, Can-Seng. 2006. *Tourism and Creative Economy in Singapore*.
- Paturusi, Samsul Alam. 2008. *Perencanaan Kawasan Pariwisata*. Denpasar: Udayana University Press.
- Pitanatri, Diah Sastri dan I Nyoman Darma Putra. 2016. *Wisata Kuliner, Atribut Baru Destinasi Ubud*. Denpasar: Prodi Magister Kajian Pariwisata Unud bekerja sama dengan JagatPress.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan*

R&D) Cetakan Keempat Belas. Bandung: Alfabeta

Wulandari, P.R. 2014. "Analisis Partisipasi Masyarakat dan Kepemimpinan terhadap Tingkat Keberhasilan Proyek Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PnPM) Mandiri Pedesaan di Kecamatan Gerokgak, Buleleng". (tesis). Denpasar: Universitas Udayana.

Yoeti, Oka A. 1985. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

Profil Penulis

Ni Made Dewiyanti, S.ST.Par adalah alumnus Magister Kajian Pariwisata di Universitas Udayana Denpasar Angkatan 2013. Ia menyelesaikan program studi S1 pada tahun 2003 di Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua – Bali sebelum akhirnya Tahun 2010 diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil pada Dinas Kebudayaan Kota Denpasar sampai sekarang. Email: made_yantie@yahoo.com

Prof. Dr. I Made Antara,MS adalah guru besar Fakultas Pertanian Unud, kelahiran Singaraja, 25 Desember 1954. Dia mengajar di Jurusan Sosial Ekonomi Pertanian Fakultas Pertanian (sekarang PS. Agribisnis), dan di prodi lain seperti Program Studi Magister Pariwisata, dan Program Doktor Pariwisata, Program Magister Ilmu Lingkungan, dan Program Doktor Kajian Budaya Universitas Udayana. Email: antara_unud@yahoo.com;

Dr. Drs. Ida Bagus Gde Pujaastawa, MA. (1962) adalah dosen antropologi Fakultas Ilmu BUdaya Unud. Dia menyelesaikan pendidikan S-1 Ilmu Antropologi di Fakultas Sastra Universitas Udayana (1996), S-2 Ilmu Antropologi di Universitas Indonesia (2001), dan pendidikan S-3 Kajian Budaya di Unud (2011). Dia mengajar beberapa mata kuliah di Program S-2 Kajian Pariwisata, S-2 Ilmu Lingkungan, S-2 dan S-3 Kajian Budaya Universitas Udayana. Dia adalah Sekretaris Puslit Kebudayaan dan Pariwisata Unud. Email: ibg_pujaastawa@yahoo.com