BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

Langkah awal yang ditempuh dalam penelitian ini adalah pengkajian serta penelusuran literatur serta teori yang relevan. Tinjauan pustaka bermanfaat untuk menghasilkan petunjuk kepada peneliti untuk dapat memecahkan persoalan yang dihadapi di dalam penelitian secara ilmiah. Tinjauan pustaka dapat berupa kajian konsep, teori, metoda, serta tesis dari para pakar atau ahli yang berkompeten di bidang masing- masing.

Dalam penelitian ini, literatur yang akan dikaji adalah konsep pariwisata dan ilmiah, definisi wisatawan, konsep wisata ilmiah, komponen pengembangan pariwisata, konsep pengembangan kebun binatang, konsep produk wisata dan komponennya, pengembangan produk wisata, serta kajian kebijaksanaan pengembangan pariwisata. Selanjutnya pada bagian berikut akan dijabarkan secara lebih lanjut tentang studi literatur yang telah dilakukan.

2.1 Definisi Pariwisata dan Ilmiah

2.1.1 Definisi Pariwisata

Apabila ditinjau secara etimologi (Yoeti, 1996), pariwisata berasal dari bahasa Sansakerta yang mempunyai arti sama dengan pengertian ***tour*** yaitu perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa kata "pariwisata" terdiri dari dua suku kata yaitu "Pari" dan "Wisata".

- Pari, berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap.
- Wisata, berarti perjalanan, berpergian.

Kepariwisataan itu sendiri merupakan pengertian jamak yang diartikan sebagai hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata, dimana dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah ***tourism***.

Dalam kegiatan kepariwisataan ada yang disebut subjek wisata yaitu orang-orang yang melakukan perjalanan wisata dan objek wisata yang merupakan tujuan wisatawan. Beberapa batasan mengenai pariwisata yang dikemukakan berdasarkan berbagai sumber adalah sebagai berikut :

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata (UU No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataan).

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha (***business***) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi hanya untuk sekedar menikmati perjalanan tersebut guna rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam (Yoeti, 1996).

Faktor penting dalam batasan suatu definisi pariwisata (Yoeti, 1996), ialah:

a. Perjalanan itu dilakukan untuk sementara waktu;
b. Perjalanan itu dilakukan dari suatu tempat ketempat lainnya;
c. Perjalanan itu, walaupun apa bentuknya harus selalu dikaitkan dengan pertamasyaan atau rekreasi;
d. Orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah di tempat yang dikunjungi dan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Sedangkan pengertian lain mengenai pariwisata, adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian di antara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri (di luar negeri), meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain (daerah tertentu, suatu negara atau benua) untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap (Wahab, 1976; dalam Yoeti, 1996).

2.1.2 Definisi Ilmiah

Ilmu adalah sistem pengetahuan di bidang tertentu yang bersifat umum, sistematis, metodologis, logis, objektif, empiris, memuat dalil-dalil tertentu menurut kaidah umum, berguna untuk mencari kebenaran ilmiah yang kemudian akan bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan dan kebahagiaan hidup manusia (Alfandi, 2001).

Sedangkan pengetahuan (***knowledge***) didapat manusia biasanya melalui pengamatan atas dasar naluri ingin tahu yang dimiliki setiap manusia, akan tetapi semua kumpulan pengetahuan yang ditemukan naluri ingin tahu itu belum termasuk ilmu pengetahuan atau ***sains*** jika tidak diteruskan dengan usaha mencari keterangan mengapa hal-hal tersebut bisa terjadi (Nasoetion, 1999).

Ilmu pengetahuan adalah pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode-metode tertentu yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala-gejala tertentu di bidang pengetahuan itu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka 2002).

Gie (2000) berpendapat bahwa ilmu adalah rangkaian aktivitias manusia yang rasional dan kognitif dengan berbagai metode berupa aneka prosedur dan tata langkah sehingga menghasilkan kumpulan pengetahuan yang sistematis mengenai gejala-gejala alam, kemasyarakatan untuk mencapai tujuan kebenaran, memperoleh pemahaman, memberikan penjelasan, ataupun melakukan penerapan.

Sedangkan syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu pengetahuan dapat disebut ilmiah (Supartono et.all, 1999), adalah :

a. Objektif, artinya pengetahuan itu sesuai dengan objeknya atau didukung metodik fakta empiris;
b. Metodik, artinya pengetahuan itu diperoleh dengan cara-cara tertentu yang teratur dan terkontrol;
c. Sistematik, artinya pengetahuan itu disusun di dalam suatu sistem dimana satu sama lain saling berkaitan dan saling menjelaskan, sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh;
d. Berlaku umum, artinya pengetahuan tidak hanya berlaku atau dapat diamati oleh seseorang atau beberapa orang saja, tetapi semua orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Dari berbagai pengertian tentang ilmu pengetahuan maka dapat disimpulkan bahwa kaidah dasar ilmu pengetahuan adalah :

a. Menerangkan gejala tertentu dengan penjelasan yang benar;
b. Masuk akal/logis;

c. Metodik;
d. Sistematik;
e. Terbukti secara empirik.

2.2 Wisatawan

2.2.1 Definisi Wisatawan

Bila diperhatikan, orang-orang yang datang berkunjung pada suatu tempat atau negara, biasanya mereka disebut sebagai pengunjung (***visitor***) yang terdiri dari beberapa orang dengan bermacam-macam motivasi kunjungan termasuk di dalamnya adalah wisatawan, sehingga tidak semua pengunjung termasuk wisatawan.

Menurut ***International Union of Official Travel Organization*** (IUOTO), pengunjung yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah.

Pengertian yang sama disampaikan oleh ***World Tourism Organization*** (WTO) yang dimaksud dengan pengunjung (***visitor***) untuk tujuan statistik , yaitu setiap orang yang mengunjungi suatu negara yang bukan merupakan negaranya sendiri dengan alasan apapun juga kecuali untuk mendapatkan pekerjaan yang dibayar oleh negara yang dikunjunginya.

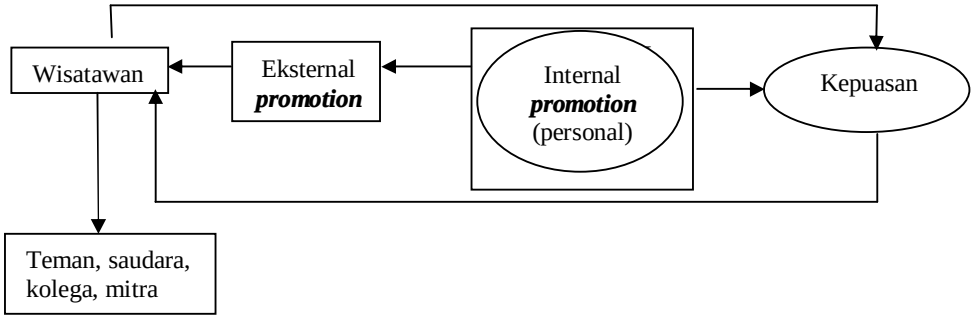
Dengan demikian ada dua kategori pengunjung, yaitu :

1. Wisatawan (***tourist***) yaitu pengunjung yang tinggal sementara sekurang-kurangnya selama 24 jam di negara yang kunjunginya dan tujuan perjalanannya dapat digolongkan kedalam klasifikasi sebagai berikut :
   a. Pesiar (***leasure***), untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga.
   b. Hubungan dagang (***business***), keluarga, konferensi, misi, dan lain sebagainya.
2. Pelancong (***exursionist***) yaitu pengunjung sementara yang tinggal di suatu negara yang dikunjungi dalam waktu kurang dari 24 jam.

Dari beberapa pengertian tersebut, dalam studi ini yang dimaksud dengan pengunjung adalah seseorang yang melakukan kunjungan pada objek dan daya tarik wisata, yang dalam hal ini adalah objek wisata ilmiah Kebun Binatang Bandung sebagai lokasi penelitian baik dalam pengertian wisatawan.

Pendekatan modern dalam pengembangan pariwisata aspek pengunjung sebagai komponen permintaan ini menjadi pertimbangan utama, pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan pendekatan yang berorientasi pada pasar (wisatawan) dan pada dasarnya wisatawan juga merupakan media dalam mempromosikan produk wisata.

Bentuk promosi terhadap suatu produk wisata yang dilakukan oleh pengunjung antara lain dilakukan dengan saling tukar menukar informasi, berbagai pengalaman dari mulut ke mulut kepada orang-orang disekitarnya. Pengalaman ataupun kepuasan seseorang yang telah menikmati suatu produk atau perjalanan merupakan suatu media yang paling ampuh guna dijadikan media promosi dalam bentuk ***by mouth promotion*** yang paling dipercaya kebenarannya (Yusuf, 2005). Dengan demikian pengunjung memiliki peran penting dalam melakukan promosi terhadap suatu objek dan daya tarik wisata, secara tidak langsung ia sebagai agen dalam berpromosi (***agent of promotion***). Proses penyebarluasan pengalaman oleh pengunjung disajikan pada gambar 2.1.



Sumber : Yusuf, 2005

Gambar 2.1
Proses penyebaran pengalaman pengunjung kepada teman, kerabat

2.2.2 Karakteristik dan Pola Perjalanan Wisatawan

Karakteristik pengunjung dapat dibedakan kedalam dua jenis, yaitu karakteristik sosial-ekonomi dan karakteristik perjalanan wisata (Smith, 1989; dalam Wahyono, 2006). Dalam hal ini karakteristik pengunjung memberikan pengaruh yang tidak langsung terhadap pengembangan pariwisata. Tidak dapat diterapkan secara langsung langkah-langkah yang harus dilakukan hanya dengan melihat karakteristik pengunjung, melainkan perlu dilihat pula keterkaitannya terhadap persepsi pengunjung.

Pengunjung pada suatu objek dan daya tarik wisata masing-masing memiliki karakteristik dan pola kunjungan, kebutuhan ataupun alasan seseorang melakukan kunjungan ke suatu objek dan daya tarik wisata masing-masing berbeda hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi penyedia pariwisata, sehingga dalam menyediakan produk dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan pengunjung. Karakteristik pengunjung meliputi:

a. Jenis kelamin yang dikelompokan menjadi laki-laki dan perempuan
b. Usia, yaitu umur responden pada saat melakukan survey
c. Kota atau daerah tempat tinggal responden
d. Tingkat pendidikan
e. Status perkawinan
f. Status pekerjaan
g. Pendapatan, dalam hal ini pendapatan per bulan responden.

Sedangkan pola kunjungan responden meliputi :

a. Maksud kunjungan yang merupakan tujuan utama melakukan perjalanan wisata.
b. Frekuensi kunjungan yaitu banyaknya kunjungan wisata yang pernah dilakukan responden.
c. Teman perjalanan adalah orang atau sekelompok orang yang bersama-sama dengan responden melakukan perjalanan wisata.
d. Alat transportasi yang digunakan yaitu alat transportasi yang dipilih untuk melakukan kunjungan wisata.
e. Lama waktu kunjungan adalah jumlah waktu yang dihabiskan responden selama berada di objek wisata.

f. Waktu berkunjung yaitu hari yang dipilih untk melakukan kunjungan wisata.
g. Besar pengeluaran adalah jumlah pengeluaran atau biaya selama melakukan kunjungan perjalanan wisata.

(Martin, Heath, Koswara, dalam Nursusanti, 2005).

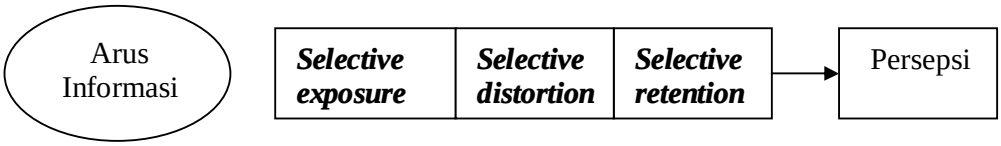
2.2.3 Persepsi Wisatawan

Seseorang sebelum melakukan perjalanan biasanya selalu mempertimbangkan dengan mempelajari daerah atau objek daya tarik wisata yang akan menjadi tujuannya dengan mempertimbangkan berbagai alternatif destinasi yang ada sesuai dengan kriteria dan tujuannya melakukan perjalanan. Dengan demikian ia dapat mengambil keputusan yang tepat sesuai dengan harapan dan tujuan yang diinginkan.

Sebagai upaya untuk mengenali destinasi yang akan menjadi tujuan perjalanannya ia akan berusaha mencari informasi tentang daerah yang akan dituju tersebut dan mempelajari informasi yang berasal dari teman atau kerabat. Hasilnya akan dilihat apakah akan sesuai dengan tujuan dan pola perjalanan yang akan ia lakukan apabila belum sesuai maka ia akan mencari alternatif lainnya.

Dari hasil mempelajari untuk lebih mengenal destinasi tersebut maka terbentuklah persepsi tentang daerah wisata tersebut, yang oleh Kotler dikatakan sebagai proses yang dilalui seseorang dalam memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk gambaran yang memiliki makna (Poerwanto, 2004).

Dalam kaitannya dengan proses mengenali daerah tujuan wisata, objek wisata dapat dikatakan sebagai suatu proses penilaian terhadap objek dan daya tarik wisata yang dapat ditangkap dan dirasakan oleh pariwisata. Persepsi timbul dari suatu proses, seperti disajikan pada gambar 2.2.

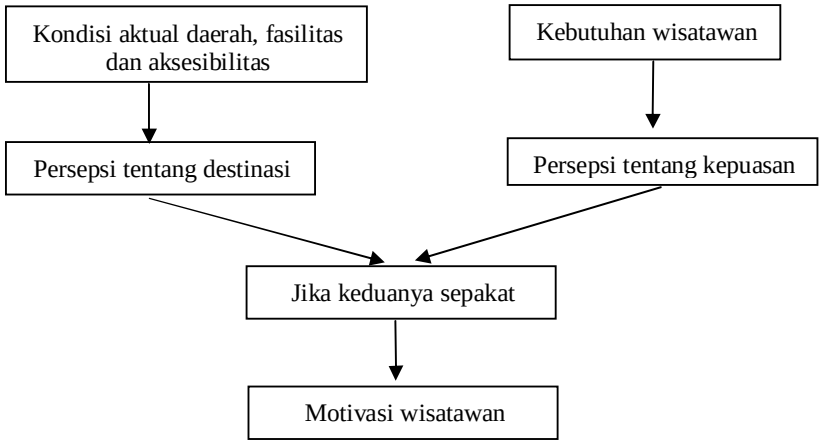


Sumber : Syamsu (2000), adaptasi dari Gibbson et.al (1995)

Gambar 2.2
Proses Pembentukan Persepsi

Sebagai contoh, saat wisatawan diberi brosur tentang kepulauan seribu, ia tidak langsung mendapatkan persepsi bahwa kawasan tersebut terdiri dari banyak pulau. Ia melihat dahulu hal-hal yang ditonjolkan dalam brosur-brosur tersebut seperti foto-foto kemudian ia meniti penyimpangan dalam brosur tersebut, apakah ada informasi yang tidak benar, selanjutnya ia menyeleksikan informasi yang dirasakan kurang tepat, baru akhirnya ia mendapatkan gambaran tentang kawasan kepulauan seribu.

Sedang motivasi timbul dari usaha pemenuhan kebutuhan akan sesuatu. Seseorang membutuhkan dan ingin mendapatkan sesuatu yang lain dari kebiasaannya. Seseorang wisatawan tidak cukup hanya mengenali kebutuhan dari dalam dirinya, tetapi perlu didukung oleh keberadaan produk wisata untuk memuaskannya. Proses motivasi terjadi dapat dilihat pada gambar 2.3.



Sumber : dikutip dari Yoharman Syamsu (2000); adaptasi dari Halloway (1994)

Gambar 2.3
Proses Motivasi

Burkat dan Medlik dalam Ross (1990) mengungkapkan adanya dua pusat motivasi, yaitu :

1. ***Wanderlust,*** keinginan untuk menukarkan sesuatu yang diketahui dengan sesuatu yang belum diketahui. Wisatawan yang dimotivasi dengan kepenatan kegiatan harian sehingga mereka ingin ingin melepaskan diri dengan pergi dan melihat suasana, tempat dan orang-orang yang berbeda, sekaligus mengikuti perkembangan jaman.
2. ***Sunlust,*** keinginan untuk berwisata ke tempat-tempat yang memiliki fasilitas lengkap. Biasanya wisatawan mencari suasana yang sudah dikenali dan penuh dengan kegiatan wisata. Wisatawan ingin mengadakan liburan sambil berekreasi ke tempat tertentu yang unik dan berbeda dari yang ada di tempat tinggalnya, misalnya tempat-tempat liburan di pantai dengan fasilitas ***surfing, diving, boating*** dan lain-lain atau kota-kota besar untuk hiburan dan tempat hiburan yang jauh dari kehidupan sehari-hari.

Persepsi merupakan pandangan, penangkapan seseorang tentang sesuatu yang dipengaruhi oleh informasi yang diterima dan diinterprestasinya terhadap informasi tersebut. Persepsi terhadap alternatif liburan dan macam-macam tujuan wisata di kondisikan oleh tiga elemen penting, yaitu pengalaman pribadi, preferensi dan cerita dari orang lain. Proses pengambilan keputusan mengenai tujuan utama seseorang untuk bepergian terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri wisatawan termasuk persepsi, pemahaman dan pendidikan, motivasi dan ***personality***, ***lifestyle*** dan ***attitude***. Adapun faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar wisatawan adalah budaya yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, adat dan hukum, nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, demografi (pendapatan, geografi dan umur), ***reference group*** dan ***household***. Sedangkan proses pengambilan keputusannya sendiri (proses tercapainya motivasi atau tujuan utama) diambil dari pengalaman sebelumnya yang didapat, baik merupakan pengalaman pribadinya sendiri maupun pengalaman orang lain.

Persepsi individual yang mencerminkan nilai kepribadian individu akan mengarah proses pencarian bentuk-bentuk kepuasan atau kesenangan yang spesifik sedangkan elemen pengalaman masa lalu dan penuturan orang lain akan

mempengaruhi penilaian individu terhadap petualangan yang telah atau ingin ia lakukan. Dalam studi ini sangat diperlukan penelitian persepsi pengunjung terhadap komponen-komponen pariwisata dalam menganalisis permintaan fasilitas wisata.

Dalam menentukan perilaku pengunjung dan tingkat kepuasan mereka terhadap objek wisata secara umum, serta daya tarik, fasilitas dan pelayanan wisata secara spesifik, dapat memberikan informasi berharga dalam mengimprovisasikan kegiatan wisata. Produk wisata adalah gabungan antara alam dan segala sesuatu yang pengunjung belanjakan, amati, alami dan rasakan sejauh meninggalkan tempat tinggalnya sampai tiba kembali ke tempat tinggalnya (Collier, 1995).

2.2.4 Preferensi Wisatawan

Sejalan dengan perkembangan jaman menuju era globalisasi, nampaknya perlu dilakukan persiapan dalam memberikan pelayanan kepada wisatawan sebagai pemakaian jasa pariwisata. Agar dapat memberikan pelayanan terbaik maka orang yang akan menyediakan jasa pariwisata haruslah memahami preferensi wisatawan terhadap produk wisata yang ditawarkan.

Preferensi adalah keinginan atau minat wisatawan terhadap suatu keadaan yang merupakan cerminan nilai dan sikap kepribadian (***personality***) individu yang akan mengarahkan pada proses pencarian bentuk-bentuk kepuasan atau kesenangan yang spesifik. Menurut Yoharman Syamsu (2000), nilai merupakan deskriptif dari pemikiran. Nilai adalah ungkapan rasa suka dan tidak suka, rasional dan irasional, pandangan dan gambaran seseorang terhadap sesuatu. Sedangkan sikap menggambarkan tanggapan atas hasil evaluasi dan perasaan terhadap sesuatu dengan kata lain, sikap adalah kesiapan mental atas sesuatu kebutuhan. Sikap dan nilai diciptakan dari proses belajar dan pembentukan persepsi.

Preferensi wisatawan timbul dari keinginan dan kebutuhan wisatawan terhadap produk wisata yang ditawarkan dalam melakukan perjalanan wisata. Saat ini keinginan dan kebutuhan wisatawan terhadap produk wisata semakin kompleks, dinamis dan menuntut kualitas yang memadai yang dikaitkan dengan prinsip pembangunan berelanjutan. Untuk itu suatu daerah tujuan wisata harus

mampu beradaptasi terhadap semua tuntutan perubahan dengan selalu mendengarkan suara dari berbagai pihak yang berkepentingan khususnya wisatawan yang memiliki persepsi dan preferensi yang berbeda dalam memilih objek-objek wisata yang akan dikunjunginya.

2.3 Konsep Wisata Ilmiah

Wisata ilmiah pada dasarnya merupakan salah satu wujud perkembangan baru, akan tetapi definisinya sampai saat ini belum dapat ditemukan diberbagai literatur yang ada, hal ini karena istilah wisata ilmiah belum banyak dipergunakan oleh masyarakat luas.

Untuk memberikan definisi dari wisata ilmiah, maka perlu diperhatikan kaidah dasar yang terkandung dalam istilah "wisata" dan "ilmiah". Pada dasarnya kaidah dasar yang terdapat pada kedua istilah tersebut dapat dibagi kedalam dua komponen yaitu komponen tujuan dan komponen syarat. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel II.1 dan tabel II.2.

Berdasarkan pada kaidah dasar dari "wisata" dan "ilmiah", maka memiliki tujuan, yaitu mencari penyegaran/hiburan dari perjalanan yang dilakukan dengan melakukan aktivitas dan atau mengunjungi objek dan daya tarik yang ada melalui penjelasan akan gejala tertentu secara benar. Atau mencari penjelasan yang benar akan gejala tertentu dan mendapatkan penyegaran/hiburan dari perjalanan tersebut dengan melakukan aktivitas dan atau mengunjungi objek dan daya tarik yang ada.

Tabel II.1
Kaidah Dasar Pariwisata Berdasarkan Definisi Dari Berbagai Sumber

No.	Sumber	Kaidah Dasar Pariwisata	
		Tujuan	Persyaratan
1	UU No. 9 Th 1990	Perjalanan untuk menikmati ODTW	Sukarela, sementara
2	Buchli	Memperoleh pelayanan dari perusahaan yang bergerak dalam bidang kepariwisataan.	Sementara, peralihan tempat.
3	Wahab	Mendapatkan pelayanan secara bergantian dari daerah lain	Sementara waktu, mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dari tempat asal.
4	Yoeti, 1996	Menikmati perjalanan, guna rekreasi dan memenuhi kebutuhan yang beraneka ragam.	Sementara waktu, dari satu tempat ke tempat lain bukan untuk mencari nafkah.

Sumber : Hasil Analisis Ronny B. Leksono, 2004

Tabel II.2
Kaidah Dasar Ilmu Pengetahuan (*Scientific*) Berdasarkan Definisi Dari Berbagai Sumber

No.	Sumber	Kaidah Dasar Ilmiah	
		Komponen Tujuan	Komponen Syarat
1	KBBI, 2002	Menerangkan gejala tertentu.	Sistematik, metodik.
2	Alfndi, 2001	Mencari kebenaran	Bersifat umum, sistematis, metodologis, logis, objektif, empiris.
3	Gie, 2000	Mencari kebenaran, pemahaman, penjelasan atau melakukan penerapan.	Rasional, kognitif, metodik, sistematis.

Sumber : Hasil Analisis Ronny B. Leksono, 2004

Sedangkan dari kedua syarat dari "wisata" dan "ilmiah", maka wisata ilmiah harus memenuhi syarat atau batasan sebagai berikut :

1. Kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan; artinya meskipun tempat yang dituju adalah benar merupakan tempat objek wisata tetapi bila itu merupakan tempat kerja sehari-hari atau bahkan tempat tinggal maka hal tersebut tidak termasuk kedalam perjalanan wisata.
2. Bersifat sementara; wisatawan melakukan perjalanan tidak untuk menetap dan umumnya dalam hitungan hari dan tidak lebih dari beberapa bulan.

Berbeda dengan syarat "wisata" yang mensyaratkan pada perjalanannya, maka "ilmiah" sebenarnya mensyaratkan pada objek yang dituju ataupun aktivitas yang dilakukan. Syarat aktivitas yang dilakukan atau objek yang dituju, menyajikan dan atau sarat makna pengetahuan :

1. Logis, artinya dapat diterima oleh akal pemikiran manusia;
2. Metodik, artinya pengetahuan itu diperoleh dengan cara-cara tertentu yang teratur dan terkontrol;
3. Sistematis, artinya pengetahuan itu disusun di dalam suatu sistem dimana satu sama lain saling berkaitan dan saling menjelaskan, sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh;
4. Empirik, artinya dapat dibuktikan sesuai keadaan yang sebenarnya.

Tabel II.3
Matriks Kaidah Dasar Wisata Ilmiah

Ilmu Pengetahuan/Ilmiah **Wisata**	**Tujuan :** Mencari penjelasan akan gejala tertentu secara benar **Syarat :** Masuk akal Sistematis, dan Logis Terbukti secara empirik.
Tujuan : Untuk mendapatkan penyegaran (***refreshing***)/hiburan dan atau untuk menikmati objek dan daya tarik yang ada. **Syarat :** − Kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan. − Bersifat sementara.	**Tujuan Wisata Ilmiah :** Mencari penyegaran/hiburan dari perjalanan yang dilakukan dengan melakuakn aktivitas dan atau mengunjungi objek dan daya tarik yang ada melalui penjelasan akan gejala tertentu secara benar untuk menambah wawasan pengetahuan bagi wisatawan. **Syarat Wisata Ilmiah :** Kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, yang bersifat sementara, untuk melakukan aktivitas atau menuju ke tempat objek yang menyajikan pengetahuan yang logis, dengan metode-metode tertentu, sistematis dan dapat dibuktikan secara empirik.

Sumber : Hasil Analisis Ronny B. Leksono, 2004

Dari kedua syarat tersebut dapat disimpulkan bahwa ***wisata ilmiah*** merupakan kegiatan perjalanan dari suatu tempat ketempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, yang bersifat sementara, untuk melakukan aktivitas atau menuju ketempat objek yang menyajikan pengetahuan yang logis, dengan metode-metode tertentu, sistematis dan dapat dibuktikan secara empirik.

2.3.1 Definisi Wisata Ilmiah

Definisi dapat dibagi dalam beberapa jenis, yaitu : definisi logis atau formal; definisi ini dirumuskan berdasarkan bentuk dari objek yang didefinisikan, definisi fungsional; dirumuskan berdasarkan fungsi, dan definisi terurai; dirumuskan berdasarkan ciri khas ataupun karakteristik objek (Holomin, 2001).

1. Definisi logis atau formal : Definisi ini lebih tepat digunakan untuk menjelaskan atau memberikan pengertian pada istilah dari suatu benda berbentuk fisik bukan kepada sebuah aktivitas ataupun kata sifat. Maka akan lebih sesuai bila digunakan untuk memberikan definisi pada apa yang dimaksud dengan objek wisata ilmiah.

Objek dan ***daya tarik wisata ilmiah*** adalah ODTW yang mempunyai makna ilmiah dan atau menyajikan/memperagakan berbagai daya tarik terhadap pengetahuan tertentu berikut penjelasannya secara benar.

Atau,

Objek dan ***daya tarik wisata ilmiah*** adalah ODTW yang mempunyai makna ilmiah dan atau menyajikan/memperagakan berbagai daya tarik terhadap pengetahuan tertentu berikut penjelasan secara logis, dengan metode-metode tertentu, sistematis dan dapat dibuktikan secara empirik.

2. Definisi fungsional : Definisi ini berdasarkan pada fungsi atau manfaat dari yang akan didefinisikan, dalam hal ini adalah wisata ilmiah. Telah dibahas sebelumnya bahwa wisata ilmiah mempunyai tujuan tertentu yang tentunya diharapkan wisatawan akan mendapatkan manfaat sesuai tujuan tersebut. Jika disesuaikan dengan defisini secara fungsional maka wisata ilmiah adalah suatu kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, yang bersifat sementara, dan bermanfaat untuk memberikan penyegaran atau hiburan dan memperluas wawasan pengetahuan kepada wisatawan dari perjalanan yang dilakukan dengan aktivitas maupun objek dan atau daya tarik yang ada, melalui penjelasan akan gejala tertentu secara benar.
3. Definisi terurai : Definisi ini dirumuskan berdasarkan ciri khas ataupun karakteristik objek. Syarat ataupun batasan tertentunya juga merefleksikan ciri dan karakteristik wisata ilmiah, atau setidaknya turunan dari itu. Sebagaimana yang telah dibahas maka berdasarkan ciri dan kriterianya dapat didefinisikan bahwa wisata ilmiah adalah kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, yang bersifat sementara, untuk melakukan aktivitas atau menuju ketempat objek yang menyajikan pengetahuan yang logis, dengan metode-metode tertentu, sistematis dan dapat dibuktikan secara empirik.

Dengan demikian dari beberapa penjabaran definisi wisata ilmiah yang berbeda, maka dapat disimpulkan bahwa :

Wisata ilmiah adalah kegiatan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, yang bersifat sementara, untuk melakukan aktivitas dan atau menuju ketempat objek yang menyajikan pengetahuan yang logis, dengan metode-metode tertentu, sistematis dan dapat dibuktikan secara empirik dengan tujuan untuk memberikan penyegaran/hiburan kepada wisatawan dari perjalanan yang dilakukan dengan aktivitas ataupun objek dan daya tarik yang ada dan bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan bagi wisatawan.

2.3.2 Ciri dan Karakteristik Wisata Ilmiah

- Ciri Wisata

Ciri ataupun karakteristik dari suatu hal atau suatu benda adalah berbagai tanda yang menjadikan sesuatu hal atau benda tersebut dapat dikenal atau diidentifikasikan dengan mudah dan dapat dibedakan dari hal-hal yang lain atau benda lainnya.

Jika melihat kembali berbagai kaidah dasar wisata, maka sebenarnya kaidah tersebut sudah cukup mudah dipahami sehingga bisa dijadikan ciri dari sebuah wisata, karena dengan kaidah tersebut suatu perjalanan wisata dapat diidentifikasikan dengan mudah. Sehingga ciri perjalanan wisata adalah sama dengan kaidah wisata itu, yaitu :

- Perjalanan bertujuan untuk mendapatkan penyegaran (***refreshing***)/hiburan dan atau untuk menikmati objek dan daya tarik yang ada;
- Perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain diluar dari tempat rutinitas keseharian baik tempat tinggal maupun pekerjaan, dan;
- Perjalanan bersifat sementara.

- Ciri Ilmiah

Sebuah kaidah atau kombinasi lebih dari satu kaidah akan bisa memberikan makna yang menjadi ciri dan identitas suatu hal atau suatu benda sehingga bisa mudah dipahami. Berikut ini adalah ciri dari pengetahuan ilmiah

menurut yang sebagian besar juga merefleksikan kaidah dasar ilmiah yang sudah dibahas sebelumnya (Gie,2000):

1. Sistematis

   Sistematis mengandung arti bahwa pengetahuan ilmiah itu harus disusun menjadi sistem yang mempunyai bagian-bagian yang penting dan hubungan yang bermakna.

2. Keumuman

   Generality (Berlaku umum) berarti menunjuk kepada kualitas pengetahuan ilmiah untuk merangkum fenomena yang senantiasa makin luas dengan penentuan konsep-konsep yang paling umum dalam pembahasan sasarannya dan pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau dapat diamati oleh seseorang atau beberapa orang saja, tetapi semua orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

3. Rasionalitas

   Rasionalitas berarti bahwa ilmu sebagai pengetahuan ilmiah bersumber ada pemikiran rasionalitas yang mematuhi kaidah-kaidah logika. Batu penguji pengetahuan ilmiah ialah penalaran yang betul dan perbincangan yang logis tanpa melibatkan faktor-faktor non rasional seperti emosi dan kesukaan priabadi.

4. Objektivitas

   Objektivitas artinya pengetahuan itu sesuai dengan objeknya atau didukung metodik fakta empiris, dan proses perolehan pengetahuannya didapat dengan penalaran yang betul dan logis serta tidak melibatkan faktor-faktor non rasional seperti emosi dan kesukaan pribadi.

5. Verifiabilitas

   Verifiabilitas berarti bahwa pengetahuan ilmiah harus dapat diperiksa kebenarannya, diselidiki kembali, atau diuji ulang oleh setiap anggota lainnya dari masyarakat ilmuan.

6. Komunalitas

   Komunallitas artinya menitikberatkan ilmu sebagai ***public knowledge*** (pengetahuan yang menjadi milik umum).

- Ciri Wisata Ilmiah

Secara khusus pada dasarnya ciri dari wisata akan lebih mudah jika dilihat dari sisi komponen yang ada dalam pariwisata, yaitu : (1) Tujuan, (2) Objek, (3) Aktivitas, (4) Pengunjung, dan (5) Produk Akhir. Jika dilihat dari sudut pandang tersebut wisata ilmiah mempunyai ciri dan karakteristik sebagai berikut :

1. Tujuan utama berwisata adalah mencari penyegaran/hiburan dari perjalanan yang dilakukan dengan melakukan aktivitas dan atau mengunjungi objek dan daya tarik yang ada melalui penjelasan akan gejala tertentu secara benar untuk menambah wawasan pengetahuan bagi wisatawan.
2. Objek wisata yang dituju sarat oleh unsur keilmiahan dan biasanya dilengkapi dengan berbagai penjelasan, pemahaman atau pembelajaran tentang ilmu pengetahuan tertentu. Dengan kata lain objek wisata yang dituju adalah objek wisata ilmiah. Contohnya adalah Peragaan IPTEK, Museum, Kebun Binatang, dan sebagainya.
3. Aktivitas wisata diwarnai dengan kegiatan yang bernuansa ilmiah atau sebaliknya, dan bertujuan untuk menambah wawasan akan ilmu pengetahuan tertentu untuk wisatawan dalam berwisata. Wisatawan selama perjalanan baik pada saat berada ditempat tujuan maupun pada saat perjalanannya itu sendiri melakukan aktivitas yang bernuansa ilmiah. Baik belajar dengan hanya membaca dan mendengar atau dengan mengerjakan secara langsung (***learning by doing***) dalam berwisata. Contohnya adalah melakukan ***Field Trip***, ***Study Tour***.
4. Pengunjung berasal dari pelajar dan mahasiswa ataupun lembaga/perusahaan dan kaum profesional tertentu dan dalam bentuk perorangan/kelompok.
5. Produk akhir wisata ilmiah adalah hiburan dan ***refreshing*** sekaligus menambah wawasan bagi wisatawan.

2.4 Komponen Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata adalah segala kegiatan atau usaha yang terkoordinasi untuk menarik wisatawan, menyediakan semua prasarana dan sarana, barang dan jas serta fasilitas yang diperlukan guna melayani wisatawan. Kegiatan dan pengembangan pariwisata mencakup segi-segi kehidupan masyarakat, mulai dari kegiatan angkutan, akomodasi, atraksi wisata, makanan dan minuman, cinderamata, pelayanan dan lain-lain (Muasanef, 1995).

Untuk melihat perjalanan kepariwisataan secara menyeluruh terdapat komponen-komponen pariwisata yang mempengaruhinya. Komponen pariwisata dibagi atas dua faktor, yaitu komponen penawaran atau ***supply*** dari pariwisata dan komponen permintaan atau ***demand*** dari pariwisata. Dalam pengembangan pariwisata terdapat sistem keterkaitan antara komponen sediaan (***supply***) pariwisata dan komponen permintaan (***demand***) dalam hal ini pengunjung ataupun wisatawan baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

2.4.1 Komponen Sediaan (*supply*) Pariwisata

Penawaran atau ***supply*** pariwisata mencakup segala sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan baik wisatawan yang aktual maupun wisatawan yang potensial. Penawaran dalam pariwisata menunjukan atraksi wisata alamiah dan buatan, jasa-jasa maupun barang-barang yang diperkirakan akan menarik perhatian orang-orang untuk mengunjungi objek suatu negara (Wahab, 1975).

Sediaan pariwisata merupakan sesuatu yang harus ada mencakup segala sesuatu untuk ditawarkan kepada pengunjung, sediaan ini bisa berupa buatan manusia maupun alami yang memang ada tanpa harus ada campur tangan manusia untuk pengadaannya.

Komponen sediaan pariwisata menurut Gunn, terdiri atas atraksi, servis atau pelayanan, transportasi, informasi dan promosi (Gunn, 2002).

a. Atraksi; merupakan daya tarik utama orang melakukan perjalanan, atraksi memiliki dua fungsi yaitu sebagai daya pikat, perangsang orang untuk melakukan perjalanan dan sebagai pemberi kepuasan kepada pengunjung.

b. Servis; merupakan pelayanan atau fasilitas-fasilitas yang disediakan termasuk didalamnya fasilitas restoran atau rumah makan, agen perjalanan, serta toko-toko yang menyajikan barang khas daerah.
c. Promosi; merupakan kegiatan yang penting dalam pengembangan pariwisata yang dapat dilakukan oleh pemerintah atau swasta. Kegiatan promosi ini dapat dilakukan dengan memasang iklan melalui kegiatan kehumasan maupun memberikan intentif, misalnya potongan tiket masuk.
d. Transportasi; merupakan komponen penting dalam sistem kepariwisataan yang berarti pula sebagai aksesibilitas atau kemudahan untuk mencapai ke suatu lokasi daya tarik wisata.
e. Informasi; adalah adanya informasi perjalanan, informasi dapat disajikan dalam bentuk peta, buku petunjuk, artikel dalam majalah, brosur maupun melalui internet.

Pendapat lain tentang komponen sediaan pariwisata disampaikan oleh Peter Mason yang menyatakan bahwa komponen produk wisata terdiri atas tiga komponen yaitu daya tarik, fasilitas dan aksesibilitas (Poerwanto, 2004;dalam Wahyono 2006) sehingga dalam pengembangan pariwisata mendasarkan pada tiga komponen tersebut.

a. Daya tarik (***attraction***);
b. Fasilitas wisata (***amenitis***);
c. Aksesibilitas;
d. Keamanan.

Sedangkan menurut Direktorat Jenderal Pariwisata Republik Indonesia menyebutkan berkembangnya pariwisata sangat tergantung pada empat faktor yaitu :

1. ***Attractions*** (daya tarik);
    - Site attractions (tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah).
    - Event attractions (kejadian atau peristiwa) misalnya konggres, pameran atau peristiwa lainnya.

2. ***Amenities*** (fasilitas), adalah tersedianya fasilitas seperti tempat penginapan, restoran, transport lokal yang memungkinkan wisatawan bepergian di tempat itu serta alat-alat lain untuk komunikasi;
3. Aksesibilitas adalah tempatnya tidak terlampau jauh, tersedianya transportasi ke lokasi tersebut secara teratur, sering, murah, aman dan nyaman.
4. ***Tourist organization*** untuk menyusun suatu kerangka pengembangan pariwisata, mengatur industri pariwisata serta mempromosikan daerah sehingga dikenal orang.

Berdasarkan pendapat ahli dan lembaga otoritas pariwisata tersebut diatas maka komponen sediaan (***supply***) pariwisata dapat disederhanakan sebagai berikut, yang disajikan pada tabel II.4. Dari matrik komponen sediaan (***supply***) pariwisata, maka dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan komponen sediaan (***supply***) pariwisata dalam pengembangan pariwisata adalah daya tarik wisata, fasilitas wisata, aksesibilitas.

Tabel II.4
Komponen Sediaan (*supply*) Pariwisata

Pendapat Ahli	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Clare A. Gunn								
Yoeti								
DitJen Par.								

Ket : (1) = Atraksi (3) = Aksesibilitas (5) = Transportasi (7) = Promosi
(2) = Fasilitas (4) = Servis (6) = Infrastruktur (8) = Lembaga

Tabel II.5
Variabel beserta Komponennya

Pendapat Ahli	**Varibel**	**Komponen**
Clare A. Gunn	**Daya Tarik Wisata**	Bangunan-bangunan yang megah, taman-taman yang indah, galeri dan museum, pameran, flora/fauna maupun budaya.
	Fasilitas Wisata	Fasilitas restoran atau rumah makan, agen perjalanan, serta toko-toko yang menyajikan barang khas daerah.
	Aksesibilitas	Kemudahan untuk mencapai k suatu lokasi daya tarik wisata.
Yoeti	**Daya Tarik Wisata**	Fisik alam(gunung, sungai, laut, hutan, flora dan fauna, danau, pantai, lembah kawah.
	Fasilitas Wisata	Tempat penginapan, restoran, transpor lokal, serta alat komunikasi.

Pendapat Ahli	Varibel	Komponen
	Aksesibilitas	Jarak dan ketersediaan sarana dan prasarana transportasi ke daerah wisata, jenis, volume, tarif, dan frekuensi moda transportasi ke dan dari daerah wisata.
DitJen Par.	**Daya Tarik Wisata**	Tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah, dan pameran.
	Fasilitas Wisata	Tempat parkir, WC umum, mushola/mesjid, tempat penginapan, restoran, transport lokal yang memungkinkan wisatawan bepergian di tempat lokasi serta alat-alat lain untuk komunikasi, sarana rekreasi dan taman bermain, serta telepon umum.
	Aksesibilitas	Tempatnya tidak terlampau jauh, tersedianya transportasi ke lokasi tersebut secara teratur, sering murah, aman dan nyaman.

Sumber : Hasil Olahan, 2008.

2.4.2 Komponen Permintaan (*demand*) Pariwisata

Permintaan atau ***demand*** pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubung dengan jumlah wisatawan secara kuantitatif. Permintaan pariwisata dapat dibagi menjadi permintaan yang potensial dan permintaan yang sebenarnya (Wahab, 1975). Permintaan potensial adalah sejumlah orang yang secara potensial danggup dan mampu melakukan perjalanan wisata. Sedangkan permintaan sebenarnya adalah sejumlah orang yang sebenarnya berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, artinya sejumlah wisatawan yang secara nyata sedang berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata.

Dalam kegiatan pariwisata yang dimaksud dengan komponen permintaan (***demand***) adalah pengunjung. Menurut ***International Union of Official Travel Organization*** (IUOTO), pengunjung yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah.

2.5 Konsep Pengembangan Kebun Binatang

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 497/Kps-II/1998 diterangkan bahwa kebun binatang adalah suatu tempat atau wadah yang mempunyai fungsi utama sebagai lembaga konservasi ek-situ yang melakukan usaha perawatan dan mengembangbiakan berbagai jenis satwa dalam rangka membentuk dan mengembangkan habitat baru, sebagai sarana perlindungan dan pelestarian alam (jenis satwa); dan dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan, pengembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, serta sarana rekresai yang sehat (Profaunabli@indo.net.id).

Kebun binatang merupakan tempat di mana hewan dipelihara dalam lingkungan buatan serta dipertunjukkan kepada publik, juga merupakan suatu kawasan pelestarian hewan dan tumbuhan langka yang memiliki berbagai fungsi lain seperti fungsi pendidikan dan penelitian, serta rekreasi. Secara umum dapat dikatakan bahwa kebun binatang merupakan kawasan yang memiliki flora dan fauna serta keindahan alam untuk kepentingan pendidikan, rekreasi, meningkatkan kesadaran ekologi dan keindahan alam (www.wikimediafoundation.org).

(Boo,1990; dalam Deny,2005) menguraikan konsep kemampuan kapasitas kuncungan atau ***carrying capacity*** sebagai konsep yang telah lama ditetapkan sebagai suatu langkah utama di dalam melakukan evaluasi untuk tujuan pengembangan kawasan wisata bernuansakan alam. Pada fungsi rekreasi, ***carrying capacity*** didefinisikan sebagai tingkat maksimum pemanfaatan kawasan oleh pengunjung serta dampak minimum pada sumber daya alam. Evaluasi ini dipergunakan sebagai suatu pedoman bagi pengelolaan kawasan dan batas jumlah pengunjung sebagai suatu langkah utama di dalam meminimalisasikan dampak negatif yang ditimbulkan dari berbagai fungsi kawasan terhadap fungsi konservasi.

Perencanaan atraksi atau daya tarik kebun binatang mencangkup perencanaan konservasi dan perencanaan fasilitas rekreasi. Kedua aspek perencanaan ini dapat mengoptimalkan kesenangan dan apresiasi pengunjung (Inskeep, 1991). Dengan demikian pendekatan perencanaan mencakup akpek perencanaan fisik untuk fasilitas rekreasi dan konservasi. Atraksi dilihat sebagai suatu sumber daya wisata dapat berupa flora/fauna maupun budaya dan kombinasi dari keduanya memerlukan manajemen yang terus menerus untuk menjaga keberlangsungannya.

Manajemen yang baik bagi kebun binatang sangat menentukan kesuksesan pengelolaan objek wisata ini (Inskeep, 1991; dalam Deny, 2005). Objek wisata kebun binatang mempunyai ancaman terhadap kepadatan penduduk serta penggunaan atraksi yang berlebihan. Hal ini menunjukan perlunya pembatasan

kapasitas (***carrying capacity***) atraksi dan teknik pengaturan arus kunjungan untuk mengontrol penggunaan yang berlebihan. Pembatasan tingkat kapasitas dapat dilakukan dengan berbagai teknik, meliputi pendistribusian pengunjung secara lebih merata pada seluruh zona, dan mempengaruhi pola kunjungan pengunjung (Inskeep, 1991).

2.6 Konsep Produk Wisata berserta Komponen-komponennya

Produk wisata bukanlah suatu produk yang nyata, produk ini merupakan suatu rangkaian jasa yang tidak hanya mempunyai segi-segi yang bersifat ekonomis, tetapi juga yang bersifat sosial, psikologis dan alam, walaupun produk wisata itu sendiri sebagian besar dipengruhi oleh tingkah laku ekonomi. Jadi produk wisata merupakan rangkaian dari berbagai jasa yang saling terkait, yaitu jasa yang dihasilkan berbagai perusahaan (segi ekonomi) yang berupa angkutan, penginapan, pelayanan makan minum, jasa ***tour*** dan sebagainya; jasa masyarakat dan pemerintah (segi sosial/psikologis) antara lain prasarana utilitas umum, kemudahan, keramahtamahan, adat istiadat, seni budaya dan sebagainya; dan jasa alam antara lain pemandangan alam, pegunungan, pantai, gua alam, taman laut dan sebagainya.

Menurut Medlik dan Middleton (Yoeti, 1996), yang dimaksud dengan hasil (***product***) industri pariwisata ialah semua jasa-jasa (***services***) yang dibutuhkan wisatawan semenjak ia berangkat meninggalkan tempat kediamannya, sampai ia kembali ke rumah dimana ia tinggal. Produk wisata terdiri dari berbagai unsur dan merupakan suatu ***package*** yang tidak terpisahkan, yaitu :

a. ***Tourist object*** atau objek pariwisata yang terdapat pada daerah-daerah tujuan wisata, yang menjadi daya tarik orang-orang untuk datang berkunjung ke daerah tersebut.
b. Fasilitas yang diperlukan di tempat tujuan tersebut, seperti akomodasi perhotelan, bar dan restoran, entertainment dan rekreasi.
c. Transportasi yang menghubungkan negara/daerah asal wisatawan serta transportasi di tempat tujuan ke objek-objek pariwisata.

2.6.1 Objek dan Daya Tarik (atraksi) Wisata

Produk wisata yang dijual dilengkapi dengan unsur manfaat dan kepuasan. Manfaat dan kepuasan itu ditentukan oleh dua faktor, yaitu ***tourism resources*** dan ***tourism services***. ***Tourism resources*** yang disebut juga dengan istilah ***atrrative spontnee*** atau ***tourist attractions***, dikenal dengan istilah objek dan daya tarik (atraksi) wisata, yaitu segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang mau berkunjung ke tempat tersebut.

Berdasarkan UU No. 4 tahun 1990 tentang Kepariwisataan, maka objek dan daya tarik wisata terbagi menjadi :

a. Objek dan daya tarik wisata alam
b. Objek dan daya tarik wisata budaya
c. Objek dan daya tarik wisata minta khusus.

Objek dan daya tarik wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama dan memberi kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung. Ada beberapa komponen yang dapat menarik kedatangan wisatawan untuk menikmati atraksi yang ditawarkan oleh objek wisata, yaitu :

- Berpesiar, misalnya berkeliling daerah selama berhari-hari dengan karavan, motor, mobil, sepeda, perahu, dan sebagainya.
- Aktivitas, misalnya kegiatan berburu, menembak, memancing, berselancar, mendaki gunung, bersepeda, dan sebagainya.
- Struktur buatan manusia (***man made structure***), misalnya etnis agama, bangunan-bangunan yang megah, taman-taman yang indah, arsitektur dan arkeologi, galeri dan museum, dan sebagainya.
- Fisik alam, biasanya merupakan objek wisata alam, seperti gunung, sungai, laut, hutan, flora dan fauna, danau, pantai, lembah kawah dan sebagianya.
- Peristiwa atau acara khusus, seperti kontes olahraga, pagelaran seni dan budaya, pameran, dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata untuk periode singkat.

2.6.2 Fasilitas Wisata (sarana dan prasarana)

Sarana dan prasarana wisata merupakan pelengkap daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana dan prasarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif.

Sarana pariwisata sebagai ujung tombak usaha kepariwisataan dapat diartikan sebagai usaha yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan pelayanan kepada wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata dimana keberadaannya sangat tergantung kepada adanya kegiatan perjalanan wisata. Adapun sarana tersebut adalah sebagi berikut :

- Akomodasi

  Wisatawan akan memerlukan tempat tinggal untuk sementara waktu selama dalam perjalanan untuk dapat beristirahat. Dengan adanya sarana ini, maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek dan daya tarik wisata dengan waktu yang relatif lebih lama. Informasi mengenai akomodasi ini mempengaruhi penilaian wisatawan pilihan jenis akomodasi yang dipilih, seperti jenis fasilitas dan pelayanan yang diberikan, tingkat harga, jumlah kamar yang tersedia dan sebagainya.

- Tempat makan dan minum

  Wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata tentunya ingin menikmati perjalanan wisatanya, sehingga pelayanan makanan dan minuman harus mendukung hal tersebut bagi wisatawan yang tidak membawa bekal. Bahkan apabila suatu daerah tujuan wisata mempunyai makanan yang khas, wisatawan yang datang disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan yang diperlukan dalam penyediaan fasilitas makanan dan minuman antara lain adalah jenis dan variasi makanan yang ditawarkan, tingkat kualitas makanan dan minuman, pelayanan yang diberikan, tingkat harga, tingkat higienis, dan hal-hal lain yang dapat menambah selera makan seseorang serta lokasi tempat makannya.

- Tempat belanja

  Berbelanja merupakan salah satu aktivitas kegiatan wisata dan sebagian pengeluaran wisatawan didistribusikan untuk berbelanja. Penilaian dalam penyediaan fasilitas belanja ini dilakukan terhadap ketersediaan barang-barang yang dijual dan pelayanan yang memadai, lokasi yang nyaman dan akses yang baik serta tingkat yang relatif terjangkau.

- Fasilitas umum di lokasi objek wisata

  Fasilitas umum yang akan dikaji adalah fasilitas yang biasanya tersedia di tempat rekreasi seperti :

  a. Tempat parkir
  b. WC umum
  c. Mushola/mesjid
  d. Sarana penggerak di lokasi objek wisata
  e. Sarana informasi dan papan petunjuk arah
  f. Sarana rekreasi dan taman bermain
  g. Telepon umum

Sarana wisata secara kuantitatif menunjuk pada jumlah sarana wisata yang harus disediakan dan secara kualitatif yang menunjukan pada mutu pelayanan yang diberikan dan yang tercermin pada kepuasan wisatawan yang memperoleh pelayanan. Dalam hubungannya dengan jenis dan mutu pelayanan sarana wisata di daerah tujuan wisata telah disusun suatu standar wisata yang baku, baik secara nasional dan secara internasional, sehingga penyedia sarana wisata tinggal memilih atua menentukan jenis dan kualitas yang akan disediakannya.

Prasarana wisata yaitu sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata prasarana dasar yang melayani penduduk lokal seringkali juga melayani kegiatan pariwisata, seperti jalan, sumber listrik dan energi, sumber air dan sistem pengairan, fasilitas kesehatan, sistem pembuangan kotoran/sanitasi, telekomunikasi, terminal angkutan, jembatan, dan sebagianya. Dalam melaksanakan pembangunan prasarana wisata perlu disesuaikan dan mempertimbangkan kondisi dan lokasi yang akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata yang pada waktunya dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri, selan itu juga diperlukan koordinasi dan dukungan antar instansi terkait.

2.6.3 Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan fungsi dari jarak atau tingkat kemudahan untuk mencapai daerah wisata dengan berbagai kawasan tujuan wisata. Aksesibilitas terkait dengan sistem pergerakan pada sistem transportasi di suatu wilayah. Dalam pariwisata, konsumen (wisatawan) harus datang ke daerah dimana terdapat produk wisata untuk mengkonsumsi produk-produk wisata tersebut terutama objek dan daya tarik wisata.

Oleh karena itu, tingkat kemudahan pencapaian ke daerah wisata tersebut akan mempengaruhi perkembangan daerah wisata. Jarak dan ketersediaan sarana dan prasarana transportasi ke daerah wisata merupakan hal terpenting. Jenis, volume, tarif dan frekuensi moda angkutan ke dan dari daerah wisata akan berpengaruh kepada jumlah kedatangan wisatawan. Kenyamanan selama perjalanan menuju daerah wisata dan kawasan wisata harus diperhatikan.

2.7 Pengembangan Produk Wisata

Pengembangan produk wisata merupakan pengembangan dari komponen-komponen produknya. Adapun yang dimaksud dengan pengembangan produk adalah upaya menciptakan produk menjadi lebih baik dan berbeda dari sebelumnya (membuat produk menjadi baru).

Pengembangan produk wisata lebih diartikan sebagai penambahan komponen-komponen produk wisata yang telah berada di suatu objek wisata. Pengembangan itu harus mampu memberikan segi pelayanan yang sesuai dengan selera wisatawan. Kurangnya usaha pengawasan dan pengendalian di beberapa objek wisata menyebabkan terjadinya penurunan kualitas produk wisata yang ada. Oleh karena itu dalam pengembangan produk wisata sangat penting untuk meningkatkan kualitas. Peningkatan kualitas produk wisata perlu dilakukan untuk memperbaiki citra bahwa " ***produk wisata itu murah, oleh karena itu kualitasnya jelek***" menjadi " ***produk wisata cukup walaupun harga yang ditawarkan relatif murah***" (Nursusanti, 2005).

Untuk memperoleh jenis-jenis atau produk kegiatan apa yang akan dikembangkan di suatu objek wisata dilakukan 2 cara pendekatan, yaitu :

1. Menetapkan jenis produk kegiatan itu berdasarkan pendekatan fungsional normatif yaitu memilih jenis kegiatan yang diperkirakan dapat meningkatkan citra pariwisata kawasan atau objek wisata tersebut. Pemilihan jenis muncul

sebagai suatu proses kreatif yang ingin memberikan atraksi pariwisata lebih menarik. Selanjutnya jenis atau produk wisata ini dipromosikan agar dapat menciptakan suatu pemasaran dan daya tarik wisata yang baik.

2. Menelusuri aspirasi dan kehendak para pelaku kegiatan pariwisata dan kemudian merumuskan secara ***bottom up*** ke dalam jenis produk kegiatan yang cocok dengan watak wisatawan yang membutuhkannya.

2.8 Kajian Kebijakan

Kajian kebijakan dilakukan untuk melihat sejauh mana kebijaksanaan pemerintah Provinsi Jawa Barat secara umum dan pemerintah Kota Bandung khususnya untuk pengembangan pariwisata di Kota Bandung terutama bila dikaitkan dengan pengembangan wisata ilmiah.

2.8.1 Kebijakan Pengembangan Pariwisata Provinsi Jawa Barat

Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat dan Dinas Pariwisata Kota Bandung, keduanya mengarah pada fungsi pemerintah dalam hal ini Dinas Pariwisata sebagai penggerak utama tercapainya Kota Bandung dan Provinsi Jawa Barat sebagai daerah tujuan wisata.

Misi kepariwisataan Privinsi Jawa Barat menekankan pada aspek budaya, sumber daya manusia, dan promosi kepariwisataan di Jawa Barat. Adapun tujuan yang ditetapkan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat, sebagai berikut :

1. Meningkatkan citra Jawa Barat sebagai daerah budaya dan tujuan wisata;
2. Meningkatkan peran seni dan budaya daerah Jawa Barat untuk kepariwisataan;
3. Meningkatkan kualitas dan terselengaranya standarisasi pelayanan wisata;
4. Meningkatkan peranan subsektor pariwisata sebagai andalan untuk menunjang perekonomian daerah dan kinerja promosi yang efektif;
5. Menjadikan SDM pariwisata yang berbudaya, tangguh, dan profesional untuk mendukung industri pariwisata;
6. Meningkatkan kerjasama antar lembaga, peran lintas sektoral dalam pengembangan SDM kebudayaan dan pariwisata serta aksesibilitas jaringan pariwisata regional;

7. Meningkatkan hasil penelitian dan pengembangan kebudayaan dan kepariwisataan.

Penekanan pencapaian tujuan juga terlihat mengarah pada seni dan budaya untuk kepariwisataan, hal ini sesuai dengan namanya sebagai dinas kebudayaan dan pariwisata, selain itu hal ini juga disebabkan karena biasanya sebuah objek wisata sudah memiliki pengelola masing-masing, sehingga tidak banyak hal yang bisa dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat selain hanya memberi beberapa arahan tanpa wewenang yang berarti.

Kebijakan pariwisata Jawa Barat tertuang dalam Renstra Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, adapun kebijakan untuk mencapai tujuan pengembangan pariwisata tersebut ada yang bersifat ***internal wisdom*** dan ***eksternal wisdom***, yaitu bersifat perbaikan dan pengembangan organisasi pemerintah itu sendiri baik dari sisi personalia maupun keuangan, dan kebijaksanaan eksternal terkait berbagai upaya pengembangan seni budaya, pemasaran, sarana dan prasarana, dan pelayanan masyarakat.

2.8.2 Kebijakan Pengembangan Pariwisata Kota Bandung

Pengembangan pariwisata Kota Bandung akan menjadi bagian dari pembangunan Provinsi Jawa Barat dan pembangunan Kota Bandung yang mempunyai visi “Meningkatkan peran Kota Bandung sebagai kota jasa, menuju terwujudnya kota yang genah merenah dan tumaninah”.

Misi kepariwisataan Kota Bandung adalah meningkatkan daya tarik wisata dan citra pariwisata Kota Bandung, menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif bagi tersedianya kegiatan kepariwisataan serta menjadikan Kota Bandung sebagai kota simpul pelayanan pariwisata Jawa Barat.

Kebijakan strategis untuk pengembangan pariwisata di Kota Bandung meliputi strategi untuk meningkatkan kinerja organisasi, optimalisasi sentra kepariwisataan, pengembangan produk dan pasar wisata serta partisipasi masyarakat. Secara rinci kebijakan strategi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan pemanfaatan sentra-sentra kepariwisataan;
2. Melakukan pengembangan pasar sasaran wisata secara intensif, baik untuk wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik;
3. Melakukan pengembangan produk-produk secara kreatif dan berkualitas;

4. Melibatkan masyarakat Kota Bandung untuk berpartisipasi secara luas dalam semua program yang dikembangkan;
5. Menerapkan gaya kepemimpinan yang bersifat transformasional yang mampu mengarahkan dan membimbing seluruh unsur kepariwisataan Kota Bandung menuju tercapainya sasaran-sasaran yang ditetapkan secara selektif.

Kebijakan tersebut diaplikasikan melalui berbagai program pembangunan rutin berupa :

1. Program pengembangan pemberdayaan dan pelestarian seni budaya;
2. Program pengembangan pemasaran;
3. Program pengembangan produk wisata;
4. Program pengembangan sistem informasi manajemen kepariwisataan Kota Bandung;
5. Program pengembangan sumber daya manusia;
6. Program pengembangan sarana dan prasarana kepariwisataan;
7. Program administrasi dan ketatausahaan dinas.

Komponen utama program pengembangan wisata Kota Bandung terkait pada daya tarik wisata, kelembagaan kepariwisataan, pemasaran, dan peningkatan citra kepariwisataan. Kebijakan pariwisata Kota Bandung dalam kaitannya untuk turut membantu pengembangan wisata ilmiah secara umum seperti promosi kepariwisataan, peningkatan citra pariwisata kota, pengembangan sumber daya manusia, dan sarana prasarana kepariwisataan serta sistem informasi kepariwisataan. Secara spesifik peluang pengembangan wisata ilmiah bisa menjadi salah satu pengembangan produk pada kajian kebijakan pengembangan produk wisata kota.

2.9 Kaji Banding Objek Wisata Ilmiah Kebun Binatang Bandung dengan Objek Wisata Ilmiah Kebun Binatang lainnya

Dalam peningkatan pelayanan aspek sediaan wisata ilmiah di objek wisata ilmiah Kebun Binatang Bandung, maka perlu dilakukan suatu kaji banding ketersediaan aspek wisata ilmiah meliputi daya tarik wisata, fasilitas wisata, dan aksesibilitas, dengan objek wisata ilmiah kebun binatang lainnya. Kaji banding objek wisata ilmiah ini, dilakukan dengan perbandingan dengan ketersediaan aspek sediaan wisata ilmiah objek wisata ilmiah Taman Safari Indonesia, dan Singapure Zoo.

Taman Safari Indonesia merupakan objek wisata nasional yang diresmikan sebagai lembaga konservasi Ex-situ dan pusat penangkaran satwa langka di Indonesia pada tanggal 16 Maret 1990. Obyek Wisata Nasional Taman Safari Indonesia merupakan perpaduan antara kebun binatang modern dan wisata alam, resmi dibuka untuk umum tahun 1986. Koleksi satwa yang dimiliki saat itu hanya sekitar 250-an ekor yang terdiri dari 100 jenis yang berbeda. Sepuluh tahun kemudian, Oktober 1995, koleksi satwa di Taman Safari telah mencapai 2.500 ekor yang terdiri dari 200 jenis. Dimana 50% nya adalah satwa kelahiran Taman Safari, selebihnya merupakan satwa titipan dari berbagai instansi yang terkait, seperti PHPA (Perlindungan Hutan dan Pelestarian Alam), penyerahan dari masyarakat sekitar, atau sengaja didatangkan dari kebun binatang luar negeri dengan program pertukaran satwa.

Seperti halnya kebun binatang lainnya, Taman Safari mempunyai beberapa fungsi. Selain sebagai lokasi rekreasi juga aktif didalam membantu usaha perlindungan dan pelestarian populasi jenis satwa yang terancam punah karena kehilangan habitat. Selain itu meningkatkan ilmu pengetahuan dengan melakukan berbagai penelitian untuk mendukung pelestarian satwa, serta melakukan kampanye, pendidikan dan penyuluhan mengenai konservasi.





Gambar 2.4
Beberapa Koleksi Satwa di Taman Safari Indonesia yang dibiarkan hidup bebas



Gambar 2.5
Sarana Permainan Perahu Luncur dan *The Wild-wild West* yang ada di Taman Safari Indonesia

Singapure Zoo merupakan salah satu kebun binatang terbaik di dunia atas metode unik terhadap kehidupan satwa liar. Singapore Zoo merupakan sebuah kebun binatang dengan "konsep terbuka". Dengan arti bahwa para satwa hidup di habitat yang realistis dengan latar belakang alami. Kandangnya diganti dengan parit-parit yang membatasi sebagian besar satwa dengan pengunjung. Sedangkan satwa liar dipisahkan dengan pengunjung menggunakan panel-panel kaca. Keseluruhan pengalaman ini akan memberi pengalaman yang seru dan interaktif kepada pengunjung mengenai kehidupan satwa liar di habitatnya.

Singapore Zoo telah dikenal di dunia internasional atas program penangkaran spesies langka yang hampir punah, konsep rencana terbuka dan program pendidikan umumnya. Saat program pemberian makan, tersedia kesempatan yang langka untuk mengamati kelakuan lucu dan kebiasaan makan hewan tersebut. Singapore Zoo, juga dapat melihat dari dekat banyak "bayi-bayi" khusus yaitu spesies langka yang berhasil dikembangbiakkan dalam kebun binatang ini, misalnya douc langur, badak putih, kera proboscis, dugong manatee dan orang utan.

Singapore Zoo menjanjikan acara dan ragam kesenangan yang cukup banyak untuk membuat sibuk sepanjang hari. Orang Utan, simpanse, singa, komodo, beruang kutub - hanyalah beberapa dari banyaknya satwa yang menjadi koleksi kebun binatang ini. Kebun binatang berkonsep terbuka dengan 2.000 hewan dari 240 spesies ini, memungkinkan pengunjung untuk melihat satwa dalam habitat alamiah mereka.




Gambar 2.6
Beberapa Koleksi Satwa di Singapure Zoo yang hidup dengan sistem *Open Concept*




Gambar 2.7
Paket Wisata *Jungle Breakfeast* di Singapure Zoo

Akses bagi penyandang cacat fisik :

a. Tempat parkir khusus penyandang cacat - Di luar pintu masuk. dapat diakses kursi roda dan penyandang cacat. Akses dalam lokasi - Lahannya berbukit.
b. Akses kursi roda terbatas dan mungkin memerlukan bantuan. Dapat diakses penyandang cacat.
c. Lift - Tidak ada.
d. Toilet umum bagi penyandang cacat di pintu masuk dan di Pavilion by the Lake - dapat diakses kursi roda dan penyandang cacat.
e. Toilet umum bagi penyandang cacat di Reptile Garden - Lebar pintu sempit. Akses kursi roda terbatas dan mungkin memerlukan bantuan. Dapat diakses penyandang cacat.
f. Gerai makanan - Di Makan Terrace. dapat diakses kursi roda dan penyandang cacat.
g. Telepon umum - dapat diakses kursi roda dan penyandang cacat.
h. Tempat tunggu taksi - Trotoarnya tinggi. Akses kursi roda terbatas dan mungkin memerlukan bantuan. Dapat diakses penyandang cacat.

Untuk lebih jelasnya mengenai perbandingan ketersediaan aspek wisata ilmiah antara Kebun Binatang Bandung dengan Taman Safari serta Singapure Zoo, disajikan pada tabel II.6 berikut.

Tabel II.6
Perbandingan Ketersediaan Aspek Wisata Ilmiah (Kebun Binatang Bandung, Taman Safari, dan Singapure Zoo)

No.	Uraian	Deskripsi Kebun Binatang		
		Kebun Binatang Bandung	**Taman Safari Indonesia**	**Singapore Zoo**
1	Daya tarik Wisata Ilmiah	• Memiliki koleksi satwa ± 261 jenis, 79 jenis satwa dilindungi dan 134 jenis satwa tidak dilindungi. • Memiliki luas area 14 ha. • Memiliki koleksi tanaman 95 jenis. • Kehadiran burung-burung yang terbang bebas. • Pertunjukan kesenian tradisional Sunda. • Memiliki berbagai jenis satwa yang telah diawetkan dalam Museum Zoologi. • Aquarium yang berisi aneka macam ikan hias dari dalam dan luar negerisebanyak 29 jenis yang terdiri dari 161 ekor (specimen). • Gajah dan Unta Tunggang. • Pemandangan alam dengan udara segar. • Aksi burung-burung yang terbang bebas di kawasan kebun binatang.	• Memiliki koleksi satwa lokal dan dunia ± 200 jenis terdiri dari 2500 ekor. • Memiliki luas area 138,5 ha. • Night safari (trek safari malam). • Adanya kampanye dan penyukuhan mengenai konservasi yang didampingi oleh pemandu (safari trek). • Aksi arena gajah dan kuda tunggang, serta elephant adventure. • Pentas sirkus dan sulap panggung terbuka. • Wild-wild west • Animal education show • Baby zoo dan taman burung. • Pertunjukan kesenian daerah. • Pertunjukan satwa yang telah dilatih. • Obyek wisata air terjun. • Memiliki pemandangan alam yang sejuk dalam hutan hijau. • Area perkemahan untuk pengenalan satwa. • Lengkapnya arena permainan anak (bom-bom car, rumah setan, sepeda air, kolam renang, kincir raksasa, komedi putar, dll)	• Memiliki koleksi hewan ± 240 jenis terdiri dari 3200 ekor. • Memiliki luas area 28 ha. • Para satwa hidup di habitat realistis dengan latar belakang alami. • Terdapat pilihan bagi wisatawan paket wisata pagi dan wisata sore maupun night safari. • Adanya Fragile Forest (kerimbunan hutan tropis) dengan margasatwa liar yang ramai, serta Great Rift Valley of Ethiopia (bertemu dengan 50 ekor baboon hamadrya, rubah berpunggung hitam, dan mongoose bergaris). • Pertunjukan memberi makan satwa setiap hari dengan jam tertentu. • Pertunjukan hewan (pertunjukan gajah/area naik gajah, singa laut, spirit of the rain forest). • Museum singa laut dan pinguin • Pameran beruang kutub dan Miniatur jalan kereta api. • Terdapat eman pulau tempat hidup binatang menyusui. • Dunia bermain anak-anak yang dapat berinteraksi dengan binatang. • Akses bagi penyandang cacat fisik dan tiket gratis bagi penyandang cacat.

No.	Uraian	Deskripsi Kebun Binatang		
		Kebun Binatang Bandung	**Taman Safari Indonesia**	**Singapore Zoo**
				• Terdapat paket petualangan seru melalui kegiatan sarapan dengan satwa di hutan. • Terdapat taman wisata buaya jurong dengan koleksi buaya 2500 ekor dengan pemandangan bawah air dan tempat perkembangbiakannya. • Taman Burung Jurong. • Aquarium buaya Singapura dengan jumlah hewan 100 ekor, lengkap dengan pertunjukan memberi makan.
2	Fasilitas dasar dan khusus wisata ilmiah	• Museum Zoologi • Aquarium ikan hias • Ruang pertunjukan kesenian Sunda • Arena permainan anak-anak • Perahu dayung yang dapat dinaiki keliling kolam • Arena gajah dan unta tunggang • Tempat lesehan • Kios makanan • Kios cinderamata • WC dan Mushola • Tempat parkir • Jalan • Tempat pengolahan sampah	• Bus safari (untuk mengelilingi areal kebun binatang). • Arena permainan anak-anak • Kios cinderamata khas taman safari • Kios film • Tempat lesehan • Restoran • Ruang informasi • Gerbang masuk dan jalan setapak • MCK dan mushola • Caravan dan hotel • Balai panggung pertunjukan terbuka • Children's play group • Safari trek (penyuluhan yang didampingi oleh pemandu). • Baby zoo, taman burung • Area perkemahan • Area penangkaran satwa dalam keadaan sakit.	• Tram (untuk mengelilingi areal kebun binatang). • Children play land (dengan 2 bagian yaitu kering dan bagian basah, berupa kolam renang). • Restoran cepat saji. • Telepon umum dan tempat menunggu taksi. • Kolam mandi bola bagi anak-anak dengan tiket masuk gratis. • Toilet umum dan khusus bagi penyandang cacat. • Area kembangbiak bagi bayi-bayi khusus hewan langka. • Taman burung jurong, Aquarium buaya Singapura, serta taman wisata buaya Jurong.
3	Aksesibilitas	• Terletak ditengah Kota Bandung, Jl. Tamansari dekat kampus ITB • Dilewati berbagai jenis angkutan kota • Kondisi jalan cukup baik	• Terletak di jalan raya Jakarta-Bandung, lokasi di Ds. Cibeureum_Cisarua, Bogor. • Mudah dijangkau dengan berbagai jenis kendaraan	• Lokasi terletak di 80 Mandai Lake Road, Singapore. • Kemudahan mencapai area obyek wisata Singapore Zoo. • akses bagi penyandang cacat fisik, seperti

No.	Uraian	Deskripsi Kebun Binatang		
		Kebun Binatang Bandung	**Taman Safari Indonesia**	**Singapore Zoo**
		• kapasitas parkir yang memadai.	umum maupun pribadi. • Terdapat bus safari untuk mengelilingi area taman satwa. • Kondisi jalan baik • Lokasi parkir cukup luas.	tempat parkir khusus, toilet umum khusus, tempat makan khusus Berdekatan dg lokasi Taman Burung Jurong, Taman Wisata Buaya Jurong, dan Aquarium Buaya Singapore.

Sumber : hasil olahan, 2008.