

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang memiliki kontribusi besar terhadap pembangunan nasional. Di banyak negara berkembang, termasuk Indonesia, sektor ini dipandang sebagai motor penggerak ekonomi karena kemampuannya menciptakan lapangan kerja, meningkatkan devisa, dan memacu pertumbuhan ekonomi lokal (Ginting, 2025). Kurniawan (2021) menyebutkan bahwa pengembangan obyek wisata seringkali belum memperhatikan aspek edukasi dan konservasi, sehingga berisiko merusak lingkungan dan tidak memberikan dampak jangka panjang yang signifikan. Dalam beberapa tahun terakhir, muncul tren baru dalam industri pariwisata yaitu wisata edukasi atau eduwisata (Suyasa, 2020). Konsep ini menggabungkan unsur rekreasi dengan pembelajaran, di mana pengunjung tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Hadji, Wahyudi, dan Pratama (2017) menjelaskan bahwa wisata edukasi sangat penting terutama bagi keluarga dan pelajar karena dapat menjadi media pembelajaran informal yang efektif dan menyenangkan. Fitriana (2024) menekankan bahwa pengembangan wisata edukasi sangat relevan di era modern karena dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan, konservasi, dan tanggung jawab sosial sejak dini kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Melalui pendekatan ini, pariwisata tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga instrumen penting dalam pendidikan masyarakat.

Kebun binatang merupakan salah satu bentuk daya tarik wisata buatan yang memiliki fungsi ganda sebagai tempat rekreasi dan sebagai pusat konservasi serta edukasi tentang satwa (Rahmatin, 2023). Dalam sejarahnya, kebun binatang modern tidak hanya ditujukan untuk hiburan, tetapi juga berperan penting dalam melindungi spesies langka, mendidik masyarakat, dan mendukung penelitian ilmiah (Guntoro, 2021). Kebun Binatang Surabaya, sebagai salah satu kebun binatang tertua dan terbesar di Asia Tenggara, memiliki potensi besar untuk mengembangkan kegiatan wisata edukasi (Ayuningtyas dkk, 2020). Kebun

Binatang Surabaya menampung lebih dari 4.300 satwa dari hampir 300 spesies dan memiliki koleksi hewan langka yang menarik minat pengunjung domestik maupun mancanegara (Rachmanto, 2015).

Kebun binatang surabaya memiliki beberapa atraksi wisata, salah satunya *Feeding Time* yang merupakan kegiatan pemberian makan secara langsung kepada satwa. Aktivitas ini biasanya dijadwalkan pada waktu tertentu dan sering kali disertai dengan penjelasan dari pemandu atau *keeper* tentang jenis makanan, perilaku makan, dan kebiasaan alami hewan tersebut (Septiardy, 2015). Menurut Fitriana (2024), atraksi seperti *Feeding Time* memiliki nilai edukatif tinggi karena memungkinkan interaksi tidak langsung antara manusia dan hewan dengan pendekatan yang aman serta mendidik. Aktivitas *Feeding Time* dapat dikembangkan menjadi program eduwisata yang terstruktur jika didukung oleh narasi interpretasi yang kuat, fasilitas pendukung, dan pelatihan staf (Kurniawan, 2021). Sayangnya, banyak kebun binatang di Indonesia yang belum memaksimalkan potensi atraksi ini karena keterbatasan sumber daya manusia atau kurangnya pemahaman tentang strategi interpretasi wisata edukatif (Laeliyatus, 2022).

Prasetyo dan Nararais (2023) juga menekankan bahwa pendekatan wisata edukasi yang efektif harus mampu membentuk perilaku dan sikap positif terhadap lingkungan. Oleh karena itu, atraksi seperti *Feeding Time* tidak cukup hanya menarik, tetapi juga harus memiliki nilai pembelajaran yang jelas dan terstruktur. Penelitian ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut, dengan tujuan akhir mendukung transformasi kebun binatang menjadi daya tarik edukatif yang inklusif dan berkualitas.

Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya tidak hanya menarik dari sisi informasi, tetapi juga memberikan pengalaman visual dan interaktif yang kuat. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa saat *Feeding Time* berlangsung, pengunjung secara aktif berkumpul di sekitar area kandang, yang menunjukkan ketertarikan dan antusiasme tinggi terhadap momen tersebut. Banyak pengunjung, terutama keluarga dan anak-anak, dengan sengaja

menyesuaikan jadwal kunjungan mereka untuk dapat menyaksikan *Feeding Time*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis atraksi *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya sebagai wisata edukasi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipan dan wawancara kepada para pengelola atraksi *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya.

Era pasca-industri yang ditandai oleh meningkatnya kebutuhan akan pengalaman berbasis nilai, pariwisata tidak lagi dipandang sekadar aktivitas rekreasi, melainkan juga sebagai wahana transmisi pengetahuan, transformasi sosial, dan pembangunan berkelanjutan. Pergeseran paradigma ini mengharuskan pelaku industri pariwisata untuk meninggalkan model eksploitatif dan beralih pada model yang berakar pada prinsip konservasi, edukasi, dan partisipasi masyarakat (Prasetyo & Nararaais, 2023; Fajriasanti, 2023). Dalam konteks inilah, kebun binatang menjadi ruang intermediasi yang unik: ia berada pada persimpangan antara konservasi satwa, hiburan publik, dan penyadaran ekologi.

Atraksi *Feeding Time*, dalam konteks kebun binatang, tidak sekadar menyuguhkan momen atraktif tentang perilaku makan hewan, tetapi merupakan titik temu antara dimensi perilaku biologis, keterlibatan pengunjung, dan potensi komunikasi interpretatif. Ketika atraksi ini dikelola secara sistematis, ia dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun pemahaman ekologis dan empati terhadap kehidupan non-manusia dua aspek yang jarang diakomodasi dalam pariwisata konvensional (Gandur, 2023; Tsaniah, Suryadana, & Leo, 2022).

Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa ketertarikan visual semata tidak cukup untuk mendorong kesadaran konservasi. Dibutuhkan konteks naratif yang menempatkan hewan bukan sebagai objek tontonan, melainkan sebagai entitas biologis yang memiliki fungsi ekologis dan hak hidup yang dihormati (Ritchie, 2003; Fitriana, 2024). Dalam hal ini, *Feeding Time* berpotensi menjadi *interpretive medium*, di mana pengunjung tidak hanya menonton, tetapi diajak memahami hubungan ekologis dan dinamika perilaku satwa dalam konteks konservasi eksitu.

Menurut Junaid, Ilham, dan Saharuna (2022), efektivitas wisata edukasi sangat bergantung pada kualitas interpretasi yang dikembangkan dalam atraksi.

Interpretasi yang berhasil harus mampu menghubungkan fakta biologis dengan nilai-nilai sosial yang dimiliki oleh pengunjung, sehingga tercipta pengalaman reflektif yang memicu perubahan sikap. Sayangnya, sebagaimana ditunjukkan oleh Laeliyatus (2022), banyak atraksi di kebun binatang di Indonesia masih terjebak pada narasi informatif yang statis dan tidak partisipatif. Atraksi *Feeding Time* kerap dilakukan tanpa strategi komunikasi yang melibatkan pengunjung secara aktif, sehingga nilai edukatifnya kurang maksimal.

Konsekuensinya, fungsi strategis kebun binatang sebagai agen pendidikan informal mengalami erosi, tergantikan oleh fungsi rekreatif semata. Ini berlawanan dengan misi global konservasi zoologis yang menempatkan kebun binatang sebagai pusat pembelajaran ekologi dan pemuliaan spesies langka (Natalia, 2019). Kebun Binatang Surabaya, yang menyimpan lebih dari 4.300 individu satwa dari hampir 300 spesies (Rahmatin et al., 2023), seharusnya dapat memainkan peran lebih besar dalam pengarusutamaan nilai-nilai ekologi ke masyarakat luas, terutama generasi muda.

Di Kebun Binatang Surabaya, atraksi *Feeding Time* menarik antusias pengunjung, namun momen ini belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana edukasi yang sistematis. Masalah utamanya terletak pada inefisiensi penyampaian informasi: penjelasan pemandu bersifat sporadis, tidak terstruktur, dan bergantung pada ketersediaan tenaga edukator yang jumlahnya terbatas.

Kebutuhan akan desain atraksi yang inklusif dan edukatif sangat relevan dalam konteks masyarakat urban seperti Surabaya. Berdasarkan data demografis, mayoritas pengunjung Kebun Binatang Surabaya merupakan keluarga muda dan rombongan sekolah, yang menjadikan tempat ini sebagai bagian dari *edutainment* anak-anak (Hadji, Wahyudi, & Pratama, 2017). Maka, atraksi *Feeding Time* harus dirancang dengan memperhatikan kebutuhan kurikuler pendidikan informal, seperti pengenalan rantai makanan, habitat alami, dan perilaku adaptasi satwa.

Sejalan dengan pandangan Gusriza (2022) yang menekankan pentingnya analisis daya tarik wisata berbasis minat khusus, atraksi *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya sesungguhnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan

lebih jauh. Saat ini, *Feeding Time* masih diposisikan hanya sebagai acara tambahan, sehingga potensinya sebagai *flagship attraction* wisata edukasi belum tergarap secara maksimal. Padahal, dengan pendekatan tematik seperti hari mamalia, minggu reptil, atau *feeding season* satwa nokturnal *Feeding Time* dapat bertransformasi dari sekadar acara tambahan menjadi *core programming* dalam kalender edukatif tahunan kebun binatang.

Aspek manajemen internal sangat menentukan keberhasilan atraksi ini sebagai wisata edukasi dalam pengembangannya. Srisusilawati et al. (2022) menekankan perlunya integrasi antara manajemen atraksi, sumber daya manusia, dan teknologi dalam pengelolaan destinasi wisata modern. Pelatihan pemandu tentang teknik interpretasi, pengembangan modul edukatif untuk *Feeding Time*, dan pelibatan komunitas dalam konservasi satwa dapat menjadi langkah strategis yang memperkuat *positioning* Kebun Binatang Surabaya sebagai kebun binatang edukatif.

Penguatan atraksi *Feeding Time* pada skala lebih luas sejalan dengan transformasi citra kebun binatang secara global. Ragunan (2022) mencatat bahwa institusi zoologi masa kini harus bergerak dari paradigma "koleksi satwa" ke arah "pusat konservasi dan edukasi". Artinya, keberadaan atraksi seperti *Feeding Time* harus dikembangkan bukan hanya untuk menambah jumlah kunjungan, tetapi untuk membentuk karakter ekoturistik masyarakat. Dalam konteks ini, kebun binatang menjadi laboratorium hidup bagi pendidikan ekologis.

Model interpretasi *Feeding Time* juga berpotensi memperluas keterlibatan pemangku kepentingan. Abidin, Azzahra, dan Qonita (2024) menunjukkan bahwa pelibatan komunitas lokal dan sekolah dalam kegiatan wisata edukatif memperkuat rasa kepemilikan terhadap objek wisata. Kebun Binatang Surabaya dapat menjalin kerja sama dengan sekolah, LSM konservasi, hingga komunitas ilmiah dalam merancang kurikulum mini yang berbasis pada *Feeding Time*, seperti lomba observasi satwa, jurnal lapangan anak, atau workshop interaktif tentang pakan satwa liar.

Bahkan secara ekonomi, *Feeding Time* yang terstruktur dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pengeluaran wisatawan. Parwati et al. (2024) mencatat bahwa wisata edukatif yang berhasil cenderung mendorong durasi kunjungan yang lebih lama dan pengeluaran lebih tinggi, khususnya dalam segmen keluarga. *Feeding Time* bukan hanya strategi edukatif, tetapi juga strategi pemasaran dan monetisasi atraksi, terutama jika dikombinasikan dengan suvenir tematik, program donasi satwa, atau sertifikat pengunjung edukatif.

Mengacu pada perspektif interpretasi non-personal (Tsaniah et al., 2022), penguatan narasi edukatif dapat dilakukan melalui media visual, audio, dan digital yang menampilkan kisah unik tiap satwa, proses adaptasi mereka di penangkaran, serta peran mereka dalam rantai ekosistem. Di sinilah teknologi dapat mengambil peran: visualisasi 3D tentang sistem pencernaan hewan, layar interaktif, atau narasi berbasis gamifikasi yang memandu anak-anak belajar sambil bermain.

Urgensi penelitian ini pun semakin kuat jika dikaitkan dengan kebutuhan penguatan identitas destinasi pariwisata kota Surabaya sebagai kota ramah anak dan edukatif. Sektor pariwisata kota tidak bisa hanya mengandalkan potensi kuliner dan belanja, tetapi harus merancang destinasi berbasis nilai dan pendidikan (Heryati, 2019). Dalam hal ini, Kebun Binatang Surabaya memiliki posisi strategis untuk membangun brand pariwisata edukatif Surabaya yang otentik dan berdaya saing tinggi.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipan dan wawancara dengan pengelola *Feeding Time* untuk menggali dimensi teknis, komunikatif, dan konseptual dari atraksi tersebut. Teknik analisis data merujuk pada Miles, Huberman, dan Saldaña (2013), yaitu melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian mengenai pengelolaan atraksi edukatif *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya perlu dilakukan mengingat pentingnya peran kebun binatang modern tidak hanya sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai pusat edukasi, konservasi, dan pelibatan masyarakat dalam isu-isu lingkungan hidup. Kegiatan *Feeding Time* memiliki potensi sebagai wahana edukasi yang informatif dan

atraktif, namun belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana kegiatan ini dirancang, dikelola, serta disampaikan kepada publik secara sistematis. Dalam konteks pengembangan wisata edukatif, penting untuk mengetahui bagaimana alur kegiatan *Feeding Time* dikemas, siapa saja aktor yang terlibat di dalamnya, serta bagaimana kegiatan ini dimanfaatkan sebagai media komunikasi antara manusia dan satwa. Oleh karena itu, kajian ini relevan untuk mengisi kekosongan literatur terkait tata kelola atraksi edukatif dalam institusi konservasi seperti kebun binatang.

Urgensi akademik mendorong penelitian ini, disertai ketertarikan pribadi peneliti terhadap dinamika wisata edukatif berbasis konservasi serta keingintahuan tentang bagaimana atraksi seperti *Feeding Time* dikonstruksi sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Peneliti memandang bahwa di tengah meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian satwa, atraksi edukatif seperti *Feeding Time* dapat menjadi jembatan strategis antara institusi konservasi dan publik. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pengelolaan atraksi yang lebih inovatif, informatif, dan partisipatif, khususnya dalam konteks edukasi lingkungan dan pelestarian satwa melalui pariwisata berbasis konservasi.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian Penelitian ini difokuskan pada analisis atraksi *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya sebagai sebuah produk wisata edukasi (eduwisata). Fokus utama kajian diarahkan pada permasalahan mendasar mengenai ketimpangan fungsi atraksi, di mana kegiatan ini seringkali masih didominasi oleh aspek hiburan visual dan rekreasi semata, sehingga fungsi utamanya sebagai instrumen pendidikan konservasi belum tersampaikan secara optimal. Penelitian akan membatasi ruang lingkup pada bagaimana aktivitas pemberian makan satwa ini dikemas, serta mengidentifikasi faktor-faktor penghambat yang menyebabkan pesan-pesan mengenai perilaku satwa, nilai ekologis, dan habitat alami seringkali terabaikan di tengah antusiasme pengunjung yang hanya berfokus pada interaksi fisik dengan satwa.

Secara lebih spesifik, penelitian ini mendalami permasalahan dalam aspek manajemen operasional dan strategi interpretasi yang diterapkan. Hal ini mencakup analisis terhadap peran pemandu atau *keeper* dalam menyampaikan narasi edukatif yang saat ini dinilai masih bersifat sporadis, tidak terstandarisasi, dan sangat bergantung pada inisiatif personal sumber daya manusia di lapangan. Kajian ini menyoroti kesenjangan (gap) antara tingginya antusiasme pengunjung dengan minimnya struktur komunikasi edukatif yang sistematis, yang mengakibatkan hilangnya peluang (*missed opportunity*) untuk mentransmisikan pengetahuan biologis satwa secara efektif selama atraksi berlangsung.

Selain aspek teknis dan komunikatif, fokus penelitian juga mencakup dimensi pengalaman pengunjung, khususnya masalah kualitas interaksi yang cenderung dangkal. Penelitian ini berangkat dari persoalan bahwa interaksi saat ini seringkali hanya menghasilkan kepuasan rekreasi sesaat tanpa meninggalkan dampak jangka panjang bagi kesadaran lingkungan. Oleh karena itu, penelitian akan menggali bagaimana *Feeding Time* dapat dikembangkan dari sekadar acara tambahan (*side event*) yang bersifat tontonan, menjadi daya tarik utama (*flagship attraction*) yang mampu mengubah persepsi pengunjung, membangun empati mendalam, serta menanamkan nilai-nilai konservasi secara inklusif dan partisipatif.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan atraksi Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya sebagai daya tarik wisata edukasi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan atraksi wisata *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya dan relevansinya sebagai wisata berbasis edukasi.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis bentuk pengelolaan atraksi dan alur kegiatan *Feeding Time* Kebun Binatang Surabaya.
2. Mengidentifikasi sumber daya manusia (SDM) yang terlibat dalam pelaksanaan dan penyampaian edukasi pada kegiatan *Feeding Time*.
3. Mengkaji peran perencana perjalanan internal (*internal trip planner*) dalam merancang konsep dan alur kegiatan *Feeding Time* sebagai atraksi edukatif.
4. Menganalisis kontribusi unit atau pihak yang berperan sebagai *tour operator* dalam mendukung pelaksanaan dan pengemasan *Feeding Time* sebagai atraksi wisata edukasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan Literatur: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep wisata edukasi, khususnya dalam konteks atraksi *Feeding Time* di kebun binatang.
2. Pemahaman Implementasi Edukasi Berbasis Konservasi: Penelitian ini memperluas pemahaman mengenai penerapan praktik edukasi berbasis konservasi satwa, yang selama ini lebih terfokus pada pengelolaan satwa dan pelestarian lingkungan.
3. Perspektif Baru dalam Wisata Edukasi di Kebun Binatang: Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan perspektif baru mengenai pengelolaan atraksi wisata edukasi melalui analisis kegiatan *Feeding Time*, serta memperkaya literatur akademik dalam kajian wisata edukasi berbasis atraksi dan acara (attractions and events) seperti dikemukakan oleh Ritchie (2003).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pengelola Kebun Binatang Surabaya: Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi pengelola Kebun Binatang Surabaya dalam memaksimalkan pelaksanaan atraksi *Feeding Time* sebagai sarana wisata edukasi yang efektif, informatif, dan menarik bagi pengunjung

2. Bagi Masyarakat: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, khususnya pengunjung dan komunitas lokal, mengenai pentingnya wisata edukasi sebagai bagian dari pengalaman pariwisata yang bermakna. Melalui atraksi *Feeding Time*, masyarakat dapat memperoleh gambaran bahwa pariwisata tidak hanya bertujuan untuk hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi Universitas: Hasil penelitian ini membuka peluang pengembangan riset lebih lanjut, baik yang mendalam pengelolaan atraksi edukatif, strategi interpretasi, maupun studi pengalaman pengunjung dalam konteks pembelajaran non-formal.