

PENGEMBANGAN FASILITAS TAMAN WISATA KEBUN BINATANG
KASANG KULIM (KUBANG JAYA) KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN
KAMPAR

By : Nur Irda
Counsellor I. Mariaty Ibrahim
Counsellor II. Firdaus Yusrizal

Abstract

The purpose of this research is to find out visitor's responses about development of Kasang Kulim Zoo. Zoo is an area where we can find some various of flora and fauna, to be showed to public as a recreation. Zoo is a kind of a healthy recreation, and can function as a media of education and development of people's habit in keeping the balance of nature.

Development is a crucial thing for a recreation area. Kasang Kulim Zoo's management set it to be a place for animals and visitor place for some activities. Knowned that the study done on the development of the Zoo facilities kasang kulim unfavorable judgments, particularly at major facilities such as stables that still looks disty, the animals are in cages uncomfortable and so does the facility supporters and support, then knowed that this research has constraint arising from variety of things, such as waste producers visitors, being nice huhng wrong and direct interference.

This research used qualitative descriptive, which describe the whole concept by describing event. The concept of this research used (Pearce 2001) about Zoo development. Likert scale is used to ease the classification of the responses. Analysis technique is done by quantitative. The response for this research is less positive or not really clear. The existing development are : main facility development, the supporting facility. The management need to develop more in some area, to satisfy the visitor.

Keyword : development stage, facility, tourism attraction

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan lahan yang menjanjikan bagi pertumbuhan Ekonomi, pada pelita I tahun 1996 Pemerintah mengeluarkan suatu keputusan mengenai pengembangan Kepariwisataan Nasional. Pembangunan Pariwisata terus dipacu dan Pemerintah mempunyai keyakinan bahwa Pariwisata dapat menjadi sektor andalan menggantikan minyak dan gas bumi. Pembangunan pariwisata merupakan upaya

untuk mengembangkan dan memanfaatkan potensi wisata yang dimiliki daerah dalam wujud kekayaan alam dan keragaman flora dan fauna, kemajemukan tradisi dan seni budaya dan peninggalan sejarah purbakala. Pada dasarnya ada tiga unsur dari gejala pariwisata yaitu: manusia (unsur insani sebagai pelaku kegiatan pariwisata) tempat (unsur fisik yang sebenarnya tercakup oleh kegiatan itu sendiri) dan waktu (unsur tempo yang dihabiskan dalam perjalanan itu sendiri dan selama berdiam di tempat tujuan). Inilah unsur-unsur yang menjadi prasyarat terjadinya gejala pariwisata (dengan kata lain tanpa unsur-unsur itu kegiatan pariwisata tidak ada).

Ada faktor khas yang dituntut untuk membedakan kegiatan pariwisata dari suatu kegiatan jalan-jalan, cuci mata, pada suatu saat tertentu. Faktor-faktor khas tersebut pada umumnya yaitu faktor yang berkaitan dengan maksud bepergian, sifat sementara bepergian tersebut, penggunaan fasilitas wisata, dan yang dianggap paling penting yaitu faktor kenikmatan dan perasaan yang rileks berekreasi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No: 10 tahun 2009 tentang pokok-pokok kepariwisataan yaitu: penyediaan makanan dan minuman, kawasan pariwisata, penyediaan atraksi dan penyediaan cendras mata. Kepariwisataan dapat dilihat sebagai suatu profesi yang memiliki kaidah-kaidah dan kode etik sendiri. Masalah pariwisata telah diorientasikan ke arah kemajuan usaha dan pembangunan ekonomi. Murphy (1983) Perencanaan dan pembangunan pariwisata adalah untuk memperoleh dampak positif bagi perkembangan ekonomi dari segi pemerintah) dan perdagangan pada suatu DTW bagi pengusaha. Mengunjungi objek wisata kebun Binatang ialah salah satu bentuk jenis pariwisata wisata cagar alam, dimana dapat mengunjungi suatu tempat, seperti, cagar alam, hutan lindung, wisata ini dilakukan oleh pecinta alam dengan kegemaran memotret binatang/marga satwa dan pepohonan yang beraneka ragam yang telah dilindungi. Pendit (1927).

Wisatawan berkunjung ke suatu tempat karena tertarik oleh sesuatu. Hal atau sesuatu yang menyebabkan wisatawan datang ke suatu tempat disebut daya tarik atau atraksi wisata. Hutan merupakan suatu sumber daya alam hayati yang terdiri dari sumber daya alam nabati (tumbu-tumbuhan) dan sumberdaya hewani (satwa) yang bersama-sama dengan unsure-unsur non hayati disekitarnya secara keseluruhan membentuk suatu ekosistem. Sumberdaya alam hutan mempunyai kedudukan serta peran yang penting bagi kehidupan manusia sehingga perlu dikelola dan dimanfaatkan secara seimbang, selaras dan serasi untuk kesejahteraan.

Pengembangan sangat penting dilakukan pada suatu Taman Wisata karna merupakan suatu perubahan keadaan kondisi yang diterapkan, tanpa dilakukan pengembangan terhadap suatu objek maka tidak ada perubahan yang terjadi terhadap objek tersebut. Pengelola Kebun Binatang Kasang Kulim menjadikan kebun binatang sebagai tempat satwa dan tempat beraktifitas pengunjung, dimana pengelola berupaya mengumpulkan berbagai macam satwa yang dapat dilihat oleh pengunjung. Pengumpulan tersebut tentunya menggunakan proses dan membutuhkan waktu dalam jangka pendek dan panjang.

Untuk mengetahui jumlah pengunjung dapat dilihat pada table berikut:

Table 1.1

Jumlah pengunjung Kebun Binatang Kasang Kulim tahun 2007 s/d 2011

No	Tahun	Jumlah pengunjung
1	2007	119.865
2	2008	165.377
3	2009	122.324
4	2010	118.805
5	2011	125.060

Sumber: Pengelola Kebun Binatang Kasang Kulim 2012.

Dari data table 1.1 dapat dilihat jumlah pengunjung Kebun Binatang Kasang Kulim dari tahun 2007-2011 mengalami kenaikan dan penurunan (fluktuatif), terlihat bahwa tahun 2008 mengalami kenaikan dari tahun sebelum dan sesudahnya. Hubungan naik turunnya jumlah pengunjung dengan pengembangan fasilitas adalah dilihat bahwa jumlah pengunjung mengalami penurunan dikarenakan oleh beberapa hal biasanya bentuk pelayanan dari pihak Kebun Binatang kurang dan bisa juga disebabkan karna pengunjung tidak merasa nyaman dengan keadaan tempat yang kurang bersih dan kondisi fasilitas yang kurang memadai, dan dilihat bahwa jumlah pengunjung dikatakan lebih banyak dari sebelumnya atau mengalami kenaikan, bahwa pengunjung telah merasa nyaman dengan fasilitas, kondisi dan pelayanan yang maksimal, dan juga harga untuk mengunjungi suatu objek tersebut terjangkau oleh masyarakat banyak.

Untuk mengadakan langkah-langkah yang mengarah pengembangan Kebun Binatang, identifikasi kegiatan dan fasilitas sangat menentukan, sebagai contohnya: Identifikasi kegiatan, kegiatan yang ternyata tidak berdampak positif tidak akan diteruskan tetapi diperhentikan. Kegiatan yang berdampak positif tidak akan diteruskan dan dikembangkan, serta penggalian bentuk kegiatan baru yang diyakini berdampak positif bagi pengembangan kebun binatang, identifikasi fasilitas, fasilitas yang rusak segera diadakan perbaikan seperlunya. Pembongkaran dan pembangunan kembali untuk fasilitas dan sarana yang tidak memenuhi syarat. Serta mencari bentuk fasilitas baru yang menopang terbentuknya Kebun Binatang yang memadai tuntutan kebutuhan masyarakat tanpa meninggalkan fungsi Kebun Bintang.

2. Tinjauan Teori

A. Defenisi dari pengembangan

Pengembangan pariwisata merupakan kata yang cukup tinggi penggunaannya dinegara manapun dan level apapun, kata pengembangan mempunyai makna dan interpretasi yang berbeda, bukan hanya antar negara tetapi juga antar perorangan. Pengembangan mengisyaratkan suatu proses evolusi dengan konotasi positif. Kata pengembangan dapat dikaitkan atas Dua hal yakni "proses" dan "tingkat"

pengembangan sesuatu. Sehubungan dengan itu **Pearce** berpendapat bahwa istilah pengembangan merupakan konsep yang dinamis, sehingga interpretasi atas makna dan konotasinya telah dan akan berubah seiring dengan perjalanan waktu. Sammeng (2001).

B. Hal-hal yang berkaitan dengan Pengembangan fasilitas

Produk wisata mempunyai beberapa komponen yaitu:

1. Atraksi daerah tujuan wisata
 Sesuatu yang menarik dan menyebabkan wisatawan berkunjung ke suatu tempat/daerah/negara itu disebut daya tarik atau atraksi wisata.
2. Fasilitas (kemudahan) yang tersedia
 Salah satu hal penting untuk pengembangan pariwisata ialah kemudahan (facilitation) tidak jarang wisatawan berkunjung ke suatu tempat karena tertarik oleh kemudahan-kemudahan yang bisa diperoleh, demikian pula tidak kurang wisatawan batal berkunjung ke suatu tempat, karena merasa tidak mendapat kemudahan.
3. Aksesibilitas ke dan dari tujuan wisata
 Suatu negara sebagai suatu DTW yang mengharapkan wisatawan lebih banyak datang, lebih lama tinggal, dan lebih banyak membelanjakan Dollar di DTW yang dikunjungi, harus dapat memberi kemudahan bagi calon wisatawan yang akan diharapkan datang berkunjung. Yang dimaksudkan dengan accessibility tidak lain adalah semua kemudahan yang diberikan bukan hanya kepada calon wisatawan yang ingin berkunjung, akan tetapi juga kemudahan selama mereka melakukan perjalanan di DTW yang dikunjungi.

Menurut Spillane (1994) Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan, tidak secara langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Menurut teori Spillane Fasilitas dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Fasilitas utama, merupakan sarana yang sangat dibutuhkan dan dirasakan sangat perlu selama pengunjung berada disuatu objek wisata. Fasilitas utama yang terdiri atas fasilitas pokok seperti Kandang, yang terbagi atas kebersihan, kenyamanan dan keindahan.
- b. Fasilitas pendukung, sarana yang pada proporsinya sebagai pelengkap fasilitas utama sehingga wisatawan akan merasa lebih betah. Yang terdiri atas Kantin, Taman, Kolam Renang, MCK, Mushalla dan Outbound, yang terbagi atas kebersihan, kerapian, kenyamanan dan keindahan.
- c. Fasilitas penunjang, pada dasarnya merupakan sarana yang bersifat sebagai pelengkap utama sehingga wisatawan terpenuhi apapun kebutuhan selama mengunjungi. Seperti : Jalan, Parkir dan Panggung hiburan, yang terbagi atas keamanan dan kebersihannya.

C. Tahap – Tahap Pengembangan Objek Wisata

Dalam mengembangkan pariwisata baik pengembangan destinasi, kawasan pariwisata, maupun objek daya tarik wisata pada umumnya mengikuti alur atau siklus hidup pariwisata. Adapun tujuannya adalah untuk menentukan posisi pariwisata yang akan dikembangkan.

Adapun tahapannya terdiri dari:

- a. Tahap Eksplorasi (*exploration*) yang berkaitan dengan discovery yaitu suatu tempat sebagai potensi wisata baru ditemukan baik oleh wisatawan, pelaku pariwisata, maupun pemerintah. Biasanya jumlah pengunjung sedikit, wisatawan tertarik pada daerah yang belum tercemar dan sepi, lokasinya sulit dicapai namun diminati oleh sejumlah kecil wisatawan yang justru menjadi berminat karena belum ramai dikunjungi.

Identifikasi potensi yang terdiri dari beberapa komponen:

1. Atraksi/daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang mempunyai keindahan dan keunikan, dan nilai yang berupa keanekaragaman, kekayaan alam dan buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan wisatawan. pusat dari industri pariwisata yang sangat menarik perhatian wisatawan yang ingin mengunjungi dan merupakan objek pokok dari perjalanan wisatawan,
2. Empathy merupakan suatu perasaan dalam diri seseorang yang sesuai dengan apa yang dirasakan oleh orang lain secara psikologis. Empati memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu seseorang dalam bersosial, berinteraksi, berkomunikasi, dan bersikap dilingkungan masyarakat. Perilaku empati merupakan salah satu sikap dalam hubungan therapeutic yang merupakan unsur yang sangat penting dalam proses yang berlangsung secara interpersonal. Dengan empati akan membantu dalam mempererat hubungan antara perawat dan pasien sehingga menjadikan pasien merasa diperhatikan dan pada akhirnya akan meningkatkan kepuasan pasien terhadap pelayanan keperawatan.
3. Aksesibilitas (*accessibility*)

Menurut Warpani (2002) Aksesibilitas merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai atau mendapatkan barang dan jasa yang diperlukan. Sedangkan menurut Pendit (1990) bahwa aksesibilitas merupakan proses pencapaian wisatawan dengan mengembangkan model transportasi sebagai saran dan prasarana sebagai penghubung untuk menuju tempat yang ditentukan.

3. Rumusan Masalah

Adapun yang dapat dirumuskan dalam rumusan masalah ialah permasalahan pokok yaitu Bagaimana pengembangan yang dilakukan terhadap Fasilitas Wisata Kebun Binatang Kasang Kulim Kubang Jaya?

4. Tujuan Penelitian

Sebagai tujuan penelitian dalam tulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan fasilitas yang dilakukan pada Kebun Binatang Kasang Kulim.
2. Untuk mengetahui apa kendala-kendala dalam pengembangan fasilitas di Kebun Binatang Kasang Kulim.

B. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif. Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya “metode Penelitian Komunikasi”, menjelaskan Metode Deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Penelitian ini tidak menjelaskan hubungan dan meneliti hipotesis hanya memaparkan suatu peristiwa. (Rakhmat, 1999).

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data teknik yang digunakan adalah :

- a. Observasi, yaitu dengan melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung terhadap jenis, jumlah dan kondisi fasilitas taman wisata kebun binatang kasang kulim Kubang Jaya.
- b. Wawancara, wawancara dilakukan langsung ke pemilik dan HRD kebun Binatang binatang kasang kulim, komunikasi yang berlangsung dalam bentuk Tanya jawab, dan mengajukan beberapa pertanyaan. untuk mendapatkan data tentang kunjungan wisatawan, sarana dan prasarana yang tersedia.
- c. Penyebaran koesioner, teknik koesioner adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyusun suatu daftar pertanyaan kemudian diajukan dan diisi oleh responden. Dalam penelitian ini kuisisioner disebar dan diberikan kepada responden yang pernah berkunjung ke kebun binatang kasang kulim.

3. Teknik Pengukuran Data

Teknik pengukuran data yang digunakan adalah menggunakan skala likert adalah skala yang dirancang untuk memungkinkan responden menjawab berbagai tingkatan pada setiap fasilitas objek yang akan diukur.

Dalam penelitian ini skala likert terdiri dari sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. Jawaban dari koesioner tersebut diberi bobot nilai sebagai berikut:

- a. Sangat baik dengan skor = 5
- b. Baik dengan skor = 4
- c. Cukup baik dengan skor = 3
- d. Kuarang baik dengan skor = 2
- e. Tidak baik dengan skor = 1

Dapat diketahui :

I = Interval
 H = Skor Tertinggi
 L = Skor Terendah
 n = Kriteria Jawaban

Dimana,

$$I = \frac{H - L}{n}$$

Indikator Interval = $\frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Kriteria Skor}}$

4. Teknik Analisis data

Untuk menganalisis data penelitian , maka penulis melakukan analisis data dengan menggunakan metode *statical deskriptif*, yaitu dengan cara menggambarkan atau menjelaskan secara terperinci mengenai masalah yang akan diteliti berdasarkan data-data yang diperoleh dari laporan penelitian yang dikumpulkan.

Penelitian deskriptif dianalisa dengan cara mencari prosentase terhadap alterntif jawaban responden. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisa dan dituturkan dalam bentuk kalimat, untuk mengetahui besarnya prosentase responden.

Kemudian besaran prosentase dari alternatif jawaban tersebut akan diklasifikasikan sesuai dengan alternatif jawaban.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Profil Responden

Dalam penelitian ini penulis mengambil jumlah sampel 100 responden dalam menjawab kuesioner yang disediakan.

1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

3. Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan
4. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan
4. Distribusi Responden Berdasarkan Jumlah Kunjungan
5. Distribusi Responden Berdasarkan Daerah

2. Rekapitulasi Tanggapan Responden

Tabel IV.15

Rekapitulasi Tanggapan Responden Taman Wisata Kebun Binatang Kasang Kulim

No	Sub Variabel	Sub Indikator	Skor
1	Fasilitas Utama	a. Kebersihan Kandang	200
		b. Kenyamanan Kandang	214
		c. Keindahan Kandang	214
		Total skor	625
2	Fasilitas Pendukung	a. Kebersihan dan kerapian Kantin	301
		b. Kenyamanan dan Keindahan Kantin	241
		c. Kenyamanan dan Keindahan Taman	261
		d. Kebersihan dan Kerapian Taman	237
		e. Kebersihan dan kerapian Kolam Renang	237
		f. Kenyamanan dan Keindahan Kolam Renang	242
		g. Kenyamanan dan Keindahan Outbound	234
		h. Kebersihan dan Kerapian MCK	255
		i. Keindahan dan Kenyamanan MCK	245
		j. Kebersihan dan Kerapian Mushalla	247
		k. Kenyamanan dan Keindahan Mushalla	247
			Total skor
3	Fasilitas Penunjang	a. Keamanan Farkir	315
		b. Kebersihan Farkir	285
		c. Keamann kondisi Jalan	282
		d. Kebersihan kondisi Jalan	237
		e. Keamanan Panggung Hiburan	267
		f. Kebersihan Panggung Hiburan	278
			Total skor
Total Skor Penilaian Secara Keseluruhan			5038

Berdasarkan tabel diatas, ketiga komponen sub variabel pengembangan fasilitas Kebun Binatang Kasang Kulim meliputi :

1. Fasilitas Utama, dibagi tiga Sub indikator pertanyaan, yaitu tentang kebersiha Kandang, kenyamanan dan keindahan Kandang diperoleh skor 628 maka dapat dikatakan rentang skor interval antara 540 – 779. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi Kandang Satwa kurang baik di Kebun Binatang Kasang Kullim.
2. Fasilitas Pendukung, dibagi sebelas Sub indikator pertanyaan yaitu tentang kebersihan, kerapian, kenyamanan dan keindahan Kantin, kebersihan, kerapian, kenyamanan dan keindahan Taman, kebersihan, kerapian, kenyamanan dan keindahan kolam renang, kenyamanan dan keindahan outbound, kebersihan, kerapian, keindahan dan kenyamanan MCK, kebersihan, kerapian, kenyamanan

dan keindahan mushalla, keamanan dan kebersihan farkir, kebersihan dan kondisi jalan, keamanan dan kebersihan panggung hiburan, diperoleh skor 2746 maka dapat dikatakan rentang skor interval antara 1980 – 2859. Hal ini menunjukkan bahwa kebersihan, kenyamanan dan keindahan fasilitas pendukung kurang baik di Kebun Binatang Kasang Kulim.

3. Fasilitas Penunjang, dibagi enam Sub indikator pertanyaan yaitu tentang keamanan dan kebersihan farkir, keamanan dan kebersihan jalan, keamanan dan kebersihan panggung hiburan, diperoleh skor 1664 maka dapat dikatakan rentang skor interval antara 1560–2039. Hal ini menunjukkan bahwa kebersihan dan keamanan fasilitas penunjang sudah cukup baik di Kebun Binatang Kasang Kulim.

Secara keseluruhan komponen indikator pertanyaan sebanyak 20 pertanyaan yang berupa kuesioner di peroleh hasil tanggapan masing-masing berdasarkan variabelnya, jumlah skor penilaian secara keseluruhan yaitu sebesar 5038.

3. Kendala – Kendala Pengembangan Kebun Binatang Kasang Kulim

Dalam usaha pengembangan kebun binatang ternyata menghadapi banyak kendala yang bersifat teknis maupun non teknis. Kendala non teknis yang bersumber pada masalah sosial dan psikologis. Masalah sosial yang mempengaruhi kebun binatang pada umumnya berasal dari dua sumber utama yaitu:

1. Masalah yang bersumber dari lingkungan

- a. Lingkungan luar

Masalah letak dan batas kebun binatang sangat berpengaruh terhadap pengembangan kebun binatang itu sendiri. Karena letak biasanya ditengah perkotaan, interaksi dengan masyarakat sangat banyak. Hal tersebut akan berdampak terhadap keindahan, keamanan, kehidupan flora dan fauna.

Berikut contohnya antara lain:

Terhadap keindahan, bangunan yang menempel dengan pagar akan merusak keindahan kebun binatang dari dalam. Terhadap keamanan, membuka kerawanan terhadap pencurian. Terhadap Flora, terjadi pengerusakan batang yang baru ditanam dan pohon yang sudah besar. Terhadap Fauna, terjadi penularan bibit penyakit dan terjadinya kematian satwa akibat bahan berbahaya.

Kondisi serta kasus – kasus yang timbul diatas disamping menimbulkan hambatan pengembangan aspek rekreasi juga sangat berpengaruh terhadap kondisi pelestarian satwa yang pada akhirnya menentukan sukses tidaknya usaha konservasi.

- b. Sikap hamdarbeni dari kelompok remaja

Kurangnya rasa ikut memiliki dari kelompok remaja menimbulkan masalah-masalah yang cukup memprihatinkan. Suatu kecendrungan kelompok-kelompok tersebut masuk ke kebun binatang lebih senang dengan cara melompat pagar. Kegiatan kelompok remaja yang pantas disayangkan yang berasal dari sikap kurang ikut memiliki dan melindungi, beberapa contoh diantaranya:

Gangguan terhadap satwa, mengambill dan merusak satwa. Gangguan terhadap pengunjung, memancing emosi pengunjung dengan kata-kata dan perbuatan yang

mengganggu perasaan dan membuat risi orang lain.

c. Pedagang kaki lima

Pedagang kaki lima yang beroperasi disekitar kebun binatang biasanya cukup banyak, lokasi berjualan biasanya memiliki daerah yang strategis yaitu disekitar pintu masuk dan keluar. Cara mereka menjajakan, penampilan peralatan penjualannya, cara membuang sampah tidak mendukung kebersihan, ketertiban, dan keindahan lingkungan. Dampak yang ditimbulkan antara lain: masalah kebersihan, masalah gangguan keamanan dan ketertiban.

Keberadaan pedagang kaki lima disekitar kebun binatang lebih banyak berdampak negatif terutama dalam usaha pengembangan kebersihan dan keterlibatan lingkungan serta terhadap pelayanan umum.

d. Lingkungan dalam

Berkembangnya tempat penjualan makanan yang biasanya dikelola oleh karyawan kebun binatang menjadikan tempat tersebut berfungsi sebagai rumah dan selanjutnya akan timbul beberapa masalah antara lain: polusi asap dari dapur, penularan bibit penyakit, dari binatang peliharaan dan keindahan tertanggung.

2. Masalah yang bersumber dari pengunjung

a. Pengunjung sebagai produsen sampah

Hampir dapat dipastikan bahwa setiap pengunjung membawa makanan, sebagian pengunjung bersifat enggan membuang sampah sembarangan, dan sengaja membuang puntung rokok secara sengaja ke dalam kandang hal tersebut menimbulkan, terjadi kematian satwa akibat salah makan, bercecernya kotoran sampah yang mengganggu kebersihan kebun binatang.

b. Sikap manis yang keliru

Sebagian pengunjung ada yang ingin menunjukkan rasa sayang dan bersahabat terhadap satwa dengan cara memberi makan. Setiap makanan dari seseorang kepada seekor binatang pasti akan berakibat buruk. Ransum setiap binatang diberikan berdasarkan takaran, kelebihan makanan akan menyebabkan kegemukan dengan segala dampaknya.

c. Gangguan langsung

Di dalam kebun binatang ada dua kondisi yang saling bertentangan kebutuhannya. Disatu pihak satwa ingin dalam keadaan tenang dan bebas sesuai kodrat alaminya. Sedangkan dipihak lain pihak pengunjung ingin melihat satwa senantiasa dalam keadaan aktif.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, diantaranya:

- a. Pengembangan fasilitas wisata di Kebun Binatang Kasang Kulim belum memadai, mencukupi dan dikelola dengan baik, hal ini dikarenakan jenis

permainan sedikit, jumlah permainan yang kurang dan kondisi fasilitas yang rusak dan perbandingan waktu dan biaya yang digunakan tidak seimbang.

Pengembangan fasilitas utama, pendukung dan penunjang. Dilihat dari fasilitas tersebut maka kebersihan kandang di kebun binatang kurang baik masih terlihat kotor, binatang yang berada dalam kandang tersebut tidak nyaman dan tidak indah dipandang mata. Begitu juga dengan keadaan fasilitas pendukung dan penunjang.

- b. Pengembangan fasilitas pada Kebun Binatang masih banyak terdapat kendala-kendala baik yang bersifat teknis maupun non teknis. Kendala non teknis yang bersumber pada masalah sosial dan psikologis, masalah sosial yang mempengaruhi kebun binatang pada umumnya berasal dari dua sumber yaitu masalah yang bersumber dari lingkungan, seperti : lingkungan luar, sikap hamdarbeni dari kelompok remaja, pedagang kaki lima dan lingkungan dalam. Kemudian masalah yang bersumber dari pengunjung, seperti : pengunjung sebagai produsen sampah, sikap manis yang keliru dan gangguan langsung.

2. Saran

Berdasarkan dari analisis dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kebun Binatang Kasang Kulim sebagai usaha jasa pariwisata sebaiknya dapat mengembangkan lebih meningkatkan jenis fasilitas permainan agar dapat meningkatkan pendapatan di Kebun Binatang. Agar kondisi fasilitas dapat terawat dengan baik seharusnya setiap karyawan yang bekerja memiliki pengetahuan yang baik bagaimana melakukan perawatan setiap jenis fasilitas yang ada.
2. Untuk pengembangan terhadap kelestarian kebun binatang pengelola sebaiknya menjaga, merawat dan menghindari dari kendala-kendala yang ada, terutama yang bersumber dari lingkungan luar, yaitu masalah letak dan batas kebun binatang, letak dan interaksi dengan masyarakat banyak akan mempengaruhi pengembangan kebun binatang yang berdampak terhadap keindahan dan kenyamanan kehidupan flora dan fauna. Dan kelompok remaja yang memiliki kebiasaan melompat pagar, dan pedagang yang berjualan yang tidak teratur mengakibatkan dampak kebersiaha, keamanan dan ketertiban. Kemudian pengelola harus memperhatikan sikap dan cara pengunjung karena sebagian dari mereka ada yang memiliki kebiasaan yang tidak baik yang suka memberi makanan langsung terhadap binatang-binatang, maka hal demikian akan mengakibatkan kelebihan makanan yang berdampak buruk terhadap satwa karena porsi atau takaran makanan binatang sudah ditentukan.

HALAMAN PERSEMBAHAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang diberi judul “PENGEMBANGAN FASILITAS KEBUN BINATANG KASANG KULIM(KUBANG JAYA) KEC. SIAK HULU KAB. KAMPAR”. Tugas akhir ini dibuat dan diajukan untuk legitimasi pelaksanaan penelitian sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program D4 dan mendapatkan gelar Sarjana Sains Terapan (SST) pada Program studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tidak berlebihan kiranya jika dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Ali Yusri, MS selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.
2. Bapak Drs. H. Chalid Sahuri, M.S, selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi.
3. Ibu Dra. Syofia Achnes, M.Si, selaku Ketua Program Studi Usaha Perjalanan Wisata.
4. Ibu Mariaty Ibrahim, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan setiap proses penelitian tugas akhir penulis.
5. Bapak Firdaus Yusrizal, SST, MM. Par selaku Dosen pembimbing II yang juga berpartisipasi membantu, membimbing dan meluangkan waktu untuk mengarahkan setiap tahapan penelitian yang penulis buat.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pariwisata, terima kasih atas bantuannya terhadap kelancaran proses belajar mengajar yang telah di berikan selama ini. Semoga ilmu yang di berikan dapat bermanfaat di kemudian hari.
7. Untuk keluarga tercinta yang selalu mendoakan kesuksesan penulis dalam memperoleh sarjana.

Dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, harapan penyusun semoga Tugas Akhir ini bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penyusun pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya dan penulis mengucapkan ribuan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Blog.Uin-Malang.ac.id/muttaqin/2010/11/28/10.metode deskriptif
- Bungin, Burhan.2001. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta.
- Christie, Robert Mill. (2000). Tourism The International Business. Cetakan pertama. Jakarta.
- Damardjati, RS.2001. Istilah Dunia Pariwisata. Edisi Revisi cetakan ke Enam. Pradnya Paramita Jakarta.
- Daradjat, Zakiah. Sobat baru.com. Pengertian Fasilitas.
- Demanik, Janianton dan weber, F Helmut, 2006, Perencanaan Ekowisata, Andi, Yogyakarta.
- Effendi, onong Uchjana. 1996. Sistem Informasi Managemen. Penerbit Mandar Maju. Bandung.
- Fred Lawson, Manuel Baud Bovy. 1977. Tourism Recreation development. CBI Publishing Company Inc. Boston, Massac husets.
- Fandeli, Chafid. 1995. Dasar-Dasar Managemen Kepariwisataaan Alam. Liberty Offset. Yogyakarta.
- <http://republika.co.id/kondisi ideal>.
- <http://sobatbaru.blogspot.com/2008/10/pengertian fasilitas wisata>.
- <http://id.shoovoong.com/social.sciences/education/2190377-pengertian pengembangan>.
- H, Khodyat. 1992. Sejarah Pariwisata dan Perkembangannya di Indonesia. PT. Gramedia Widiasa.
- Indrawijaya, Adam. 1989. Perubahan dan Pengembangan Organisasi. Penerbit Sinar Baru, Bandung.
- Marpaung, 2002. Pengantar Pariwisata. Cetakan Pertama. Bandung
- Murphy, 1993. Antropologi social blokspot.com/2011/06. Pariwisata.
- Pendit, Nyoman. 1999. Ilmu Pqriwisata sebuah pengantar perdana, Cetakan ke Enam (edisi revisi). Pradnya Paramita. Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1999. Metode Penelitian Komunikasi. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Sammeng, Andi Mappi. 2001. Cakrawala Pariwisata.
- Spillane, James J. 1994. Pariwisata Indonesia. Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan. Yogyakarta.
- Suwantoro, Gamal. 1997. Dasar-dasar pariwisata. Andi offset. Yogyakarta.
- Wahab, Salah. 1988. Managemen Kepariwisataan. Cetakan ke Empat edisi revisi.
- Warpani, Suwardjoko p, Indra p, 2007, Pariwisata dalam tata ruang wilayah, ITB, Bandung.
- Wrykusumo, Iskandar. 1885. Dasar-dasar Pengembangan Pariwisata. Jakarta.
- Yoeti, Oka A. 1996. Pengantar ilmu Pariwisata, Offset Bandung.
- 1997. Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata-TA, Pradnya Paramita. Jakarta.