

ABSTRAK

Kiki Abdurrouf (0608096)

Strategi Pengembangan Permainan *Flying Fox* di Kebun Binatang Bandung Terhadap Peningkatan Pengunjung

Kebun Binatang Bandung merupakan salah satu tempat wisata yang kerap menjadi tujuan wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Era globalisasi yang sarat dengan percepatan ilmu pengetahuan dan teknologi, berpengaruh pula pada banyaknya kawasan wisata yang bermunculan. Karena itu, untuk mempertahankan volume pengunjung pengelola Kebun Binatang Bandung melakukan berbagai strategi salah satunya dengan mengembangkan wahana permainan *flying fox*.

Penelitian ini mengkaji strategi pengembangan permainan *flying fox* di Kebun Binatang Bandung terhadap peningkatan pengunjung. Mengingat luasnya kajian permasalahan pada penulisan ini, maka penulis mengidentifikasi masalah ke dalam beberapa rumusan, antara lain 1) Bagaimana strategi yang digunakan pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan?, 2) Bagaimana respon pengunjung terhadap permainan *flying fox* yang disediakan oleh pengelola kawasan Kebun Binatang Bandung?, 3) Hambatan apa yang ditemui pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan?, dan 4) Upaya apa yang dilakukan pengelola Kebun Binatang Bandung untuk mengatasi hambatan yang dialami dalam mengembangkan permainan *flying fox*?

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahap, dari mulali reduksi data, display data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Lokasi penelitian terletak di Jalan Taman Sari Bandung. Objek dalam penelitian ini adalah Manajer, Instruktur permainan *flying fox*, serta pengunjung Kebun Binatang Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) strategi yang digunakan pengelola Kebun Binatang Bandung adalah meningkatkan promosi dan pemasaran, baik melalui mulut ke mulut, media cetak, media elektronik, dan jejaring sosial, 2) Respon pengunjung terhadap wahana *flying fox* ini amat baik, 3) Hambatan yang muncul dalam pengembangan permainan *flying fox* adalah kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai adanya wahana ini, pemasukan dari wahana permainan *flying fox* masih sangat minim, kurangnya sosialisasi mengenai keberadaan wahana *flying fox*, serta lokasi *flying fox* yang kurang strategis, 4) Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam pengembangan permainan *flying fox* adalah dengan melakukan promosi-promosi yang dikemas dengan berbagai variasi pemasaran, menjalin kerjasama dengan berbagai instansi pemerintah dan lembaga swadaya masyarakat, peningkatan kualitas dan kompetensi para instruktur *flying fox*, serta menginformasikan kepada masyarakat mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh melalui wahana *flying fox*.

Kiki Abdurrouf, 2013

Strategi Pengembangan Permainan Flying Fox Di Kebun Binatang Bandung Terhadap Peningkatan Pengunjung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu