BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Kampung Gajah *Wonderland*

Kampung Gajah *Wonderland* berada di wilayah Bandung utara secara administratif termasuk kedalam area Kabupaten Bandung Barat tepat beralamat di Jalan Sersan Bajuri Km 3,8. Menjadi tujuan wisata di kota Bandung yang cukup populer, Kampung Gajah *Wonderland* mengusung tempat wisata berjenis *theme park* yang berdiri pada bulan Desember 2009 dibawah naungan PT. Kurnia Cipta Wahana. Pada mulanya Kampung Gajah Wonderland merupakan sebuah pemukiman bernama *Century Hills*, namun dikarenakan luas dan lokasi yang strategis akhirnya pihak manajemen memutuskan untuk menjadikannya tempat wisata dengan melihat pasar atau pangsa usaha hiburan yang cukup menjanjikan di kota Bandung. Karena pada awalnya sebagai pemukiman, maka saat menjadi Kampung Gajah *Wonderland* banyak rumah-rumah yang dialih fungsikan menjadi *guest house*, bahkan kantor manajemennya pun berbentuk rumah.

Gambar 4.1
Main Gate* Kampung Gajah *Wonderland
Sumber: Kampung Gajah Wonderland, 2017

Menjadi kawasan wisata outdoor terbesar di kota Bandung yaitu dengan luas area mencapai 45 ha, Kampung Gajah *Wonderland* mengusung tiga konsep wisata, yaitu wisata kuliner, wisata belanja, dan wisata bermain dengan slogan "*Fun, Exotic, & Recreation*". Pengunjung yang berkunjung ke kawasan wisata Kampung Gajah *Wonderland* akan dimanjakan dengan banyak pilihan permainan yang terbagi kedalam dua zona, yaitu zona *Wonderland* dan zona *Waterboom*. Tak sedikit pengunjung yang seringkali bertanya-tanya tentang nama Kampung Gajah *Wonderland* dinobatkan atas dasar apa, karena sepanjang yang mereka telusuri di kawasan wisata Kampung Gajah *Wonderland* tidak ditemukan satupun binatang gajah yang asli melainkan hanya patung-patung juga pernak-pernik serta wahana permainan yang sesekali ditemukan berbentuk gajah. Memang hal yang paling mendasar diambilnya nama Kampung Gajah *Wonderland* karena bentang areanya yang sangat besar dengan luas yaitu 45 ha. Selain alasan tersebut, pemilik/*owners* dari Kampung Gajah *Wonderland* memberi nama tempat wisata ini karena beliau suka sekali dengan binatang gajah.

4.1.2 Daya Tarik Kampung Gajah *Wonderland*

Gambar 4.2
Kampung Gajah *Wonderland*
Sumber: Kampung Gajah Wonderland, 2017

Daya tarik utama yang ditawarkan oleh pengelola terhadap pengunjung yang datang berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* adalah wahana permainan dengan berbagai banyak pilihan yang terbagi kedalam dua zona yaitu zona *Wonderland* dan zona *Waterboom*.

Pada zona *Wonderland* ada sekitar 20 wahana yang ditawarkan kepada pengunjung diantaranya adalah:

1. ***Sky Rider***

Gambar 4.3
Sky Rider
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

Sepertihalnya *Flying Fox* namun yang berbeda yaitu cara meluncurnya, badan penggunanya tidak dalam keadaan duduk namun dalam keadaan tengkurap atau horizontal dan panjang dari tracknya sendiri yaitu 439 meter yang dapat diterbangkan secara berdampingan maupun sendiri, namun terdapat berat maksimal untuk menaiki wahana ini yaitu 60kg. Permainan ini sangat cocok untuk menikmati pemandangan kota Bandung.

2. ***Tubby Slide***

Gambar 4.4
Tubby Slide
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

Wahana ini merupakan sebuah seluncuran yang berada di sebuah bukit. Di wahana ini, pengunjung ditantang untuk berseluncur melewati track sepanjang 103 meter. Ada empat macam track yang tersedia di wahana ini. Tiga track lurus dan satu track berliku. Pengunjung yang akan meluncur diminta untuk duduk dengan kaki diposisikan diatas ban seperti halnya pada perosotan di waterpark namun yang membedakannya seluncuran ini tidak menggunakan air.

3. *Mini Zoo*

Gambar 4.5
Mini Zoo
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

Mini zoo merupakan sebuah kebun binatang mini yang memperbolehkan para pengunjungnya untuk memberi makan dan berfoto dengan para binatang yang ada, untuk harga makanan binatang dikenakan tarif Rp. 20.000,- paket dan untuk masuk ke mini zoo ini tidak dikenakan biaya tambahan.

4. *Pasific Robot*

Gambar 4.6
Pasific Robot
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

Wahana ini merupakan sebuah mobil yang di desain khusus dengan karakter seperti Transormers, Batman, dan Giant Car. Untuk pengunjung yang menggunakan tiket terusan hanya bisa menaiki satu mobil saja sedangkan untuk pengunjung yang tidak menggunakan tiket terusan mereka dapat menikmati wahana ini dengan harga Rp. 25.000,- /orang.

Gambar 4.7
Formula Kart
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

5. *Formula Kart*

Wahana ini menyerupai mobil balap formula 1, namun dengan karet di setiap sisi mobil sehinga para penggunanya tidak perlu khawatir jika terjadi tabrakan antara pengunjung atau dengan pembatas jalan.

Gambar 4.8
Futuristic Train
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

6. *Futuristic Train*

Merupakan wahana yang menyerupai kereta namun memiliki desain yang futuristic atau kereta masa depan.

7. Horse Riding

Pengunjung dapat merasakan sensasi berkuda dengan suasana pegunungan yang sejuk.

Gambar 4.9
Horse Riding

8. Delman Royal

Wahana ini menawarkan sensasi berkendara ala tempo dulu namun dengan pernak-pernik yang dihias sedemikian rupa sehingga terlihat menarik, pengunjung diajak keliling Kampung Gajah dengan ditarik oleh seekor kuda.

Gambar 4.10
Delman Royal
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

9. Bumper Boat

Seperti namanya, wahana ini merupakan sebuah perahu berbentuk bundar yang memiliki pelampung disekitarnya. Pelampung ini berfungsi sebagai pelindung benturan dan menjaga agar kapal tetap terapung. Cara mengoperasikan kapal ini yaitu terdapat kayuhan seperti halnya sepeda dan terdapat tuas yang digunakan untuk mengatur arah bergeraknya kapal.

Gambar 4.11
Bumper Boat
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

10. Bungee Trampoline

Wahana ini yang memungkinkan para pengunjung untuk meloncat lebih tinggi ke langit dengan tali yang terikat pada baju pengaman disebelah kanan dan kiri dengan trampoline besar di

Gambar 4.12
Bungee Trampoline
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

bawahnya, namun berat maksimal untuk pengguna wahana ini yaitu 30kg sehingga hanya diperuntukkan bagi anak-anak.

11.Children Playground

Merupakan tempat bermain anak seperti halnya taman bermain pada umumnya, ada permainan ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, panjat-panjatan dan beberapa permainan gambar dan angka.

12.ATV Adventure

Wahana permainan ini merupakan wahana yang cukup menantang adrenaline pengunjung untuk berpetualang mengelilingi track dengan jalan tanah yang tidak begitu mulus.

Gambar 4.14
ATV Adventure
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

13. Mini ATV

Gambar 4.15
Mini ATV

Seperti halnya ATV (All Terrain Vehicles) pada umumnya, namun untuk ATV yang satu ini berukuran kecil dan disediakan hanya untuk anak-anak.

14.Mini Buggy

Wahana ini merupakan sebuah mobil yang didesain khusus untuk berjalan pada medan off-road namun untuk mini buggy ini diperuntukkan bagi anak-anak sehingga ditempatkan pada medan yang tidak berbahaya.

Gambar 4.16

15.Buggy Family

Sepertihalnya *mini buggy* namun *buggy family* memiliki berbagai bentuk yang menarik dan beberapa dari mobil tersebut dapat dinaiki lebih dari

Gambar 4.17
Buggy Family
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

satu orang berbeda dengan mini buggy yang hanya bisa dinaiki oleh satu orang saja.

16.4D Rider

Wahana ini memungkinkan para pengunjung untuk merasakan sensasi menonton film dengan *special effect* yang sangat nyata.

Gambar 4.18
4D Rider
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

Gambar 4.19
House of Terror
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

17.House of Terror

Wahana ini memberikan ketegangan bagi para pengunjung dengan suasana yang menyeramkan. Wahana ini merupakan sebuah ruangan yang didalamnya berisikan hantu lengkap dengan atribut-atribut yang menyeramkan.

18.Kolam Pancing

Kampung Gajah juga menyediakan tempat untuk memancing, namun para pengunjung tidak hanya dapat memancing di area ini namun juga terdapat angsa dan domba yang bisa diajak untuk berfoto dan berinteraksi dengan pengunjung.

Gambar 4.20
Kolam Pancing

19.Segway

Wahana ini merupakan kendaraan personal listrik beroda dua yang dirancang dengan ramah lingkungan dan mampu menyeimbangkan badan penggunanya.

Gambar 4.21
Segway
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

20.PaintBall

Wahana ini merupakan wahana dengan sensasi berperang ala militer, para pengunjung akan diberi pakaian

Gambar 4.22
Paintball
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

pelindung, helm, dan senjata yag berisikan peluru cat.

Pada zona *Waterboom* ada sekitar 5 wahana yang ditawarkan kepada pengunjung diantaranya adalah:

Gambar 4.23
Big Tornado
Sumber: Kampung Gajah

1. Big Tornado

Perosotan ini menggunakan ban pada saat digunakannya. Disebut tornado karena pengunjung akan berputar mengikuti bentuk perosotan yang seperti corong sebelum akhirnya muncul di kolam renang.

Gambar 4.24
Octopus Racer
Sumber: Kampung Gajah

2. Octopus Racer

Setiap pengunjung akan dibekali dengan papan seluncur yang digunakan untuk berseluncur dengan cepat dari ketinggian hingga 15 meter.

3. Wave Pool

Merupakan sebuah kolam renang besar dengan ombak buatan, sangat cocok untuk bersantai dan menikmati suasana pantai namun dengan udara menyegarkan dari pegunungan.

Gambar 4.25

4. Kiddy Pool

Seperti namanya kolam renang ini di desain khusus untuk anak-anak, terdapat perosotan dan ember besar berisikan air yang akan tumpah pada saat airnya penuh.

Gambar 4.26

5. Body Cycle

Wahana ini berbentuk seperti sepeda namun memiliki lapisan plastic dibawahnya sehingga dapat mengapung diatas air.

Gambar 4.27
Body Cycle
Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*, 2017

4.1.3 Fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*

Fasilitas yang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* cukup mudah ditemukan oleh pengunjung seeperti fasilitas umum berupa toilet, mushola, dan tempat parkir. Selain daripada itu, pihak Kampung Gajah menyediakan fasilitas lain yang menunjang keberlangsungan kegiatan wisata yaitu diantaranya:

a. Restaurant

Di kawasan Kampung Gajah Wonderland terdapat beberapa *food area* yang menjual berbagai makanan dan minuman. Yang termasuk kedalamnya adalah Resto Saung Rumah Pohon, Resto Ikan Patin, *Food Court* dan ada juga *Food Festival*.

b. *Photo Booth*

Pihak Kampung Gajajh *Wonderland* menyediakan fasilitas untuk dapat mengabadikan momen yang menyenangkan saat berekreasi ke Kampung Gajah *Wonderland* yang hasil fotonya dapat langsung dicetak dan diberi bingkai kertas khas Kampung Gajah *Wonderland*.

c. Toko *Souvenir*

Terdapat toko yang menjual mainan dan souvenir. Tidak hanya itu, pihak Kampung Gajah *Wonderland* menyediakan toko yang menjual pakaian dan tas yang keduanya berada pada zona *Wonderland*.

d. Guest House

Selain itu di dalam kawasan Kampung Gajah *Wonderland* juga tersedia *Guest House* yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk menginap sehingga tidak perlu keluar dari kawasan Kampung Gajah *Wonderland*.

4.1.4 Aksesibilitas

Gambar 4.28
Denah Kampung Gajah *Wonderland*
Sumber: Kampung Gajah Wonderland, 2017

Untuk menuju lokasi Kampung Gajah *Wonderland* tidaklah sulit dan terbilang cukup mudah. Pengunjung yang merupakan wisatawan luar kota Bandung khususnya Jakarta dapat menggunakan jalur tol Padaleunyi lalu keluar menuju arah tol Pasteur. Dari sana lanjutkan untuk mengikuti jalan lurus melewati perempatan dan mendekati jembatan layang Pasupati melipir ke kiri tidak naik ke atas jembatan kemudian belok kiri ke Jalan Pasir Kaliki tetap untuk lurus. Pengunjung akan melewati Jalan Pasir Kaliki lalu Jalan Sukajadi hingga Jalan Setiabudhi. Di Jalan Setiabudhi, pengunjung akan melewati Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sampai di persimpangan jalan menuju Jalan Sersan Bajuri tepat di seberang terminal Ledeng. Pengunjung harus belok ke kiri dari Jalan Setiabudhi ke Jalan Sersan Bajuri dan terus mengikuti jalan sampai pada akhirnya akan menemukan patung-patung gajah yang berjajar membentang di sebelah kiri tepat di Jalan Sersan Bajuri Km. 3,8 destinasi wisata Kampung Gajah *Wonderland*. Apabila pengunjung menuju Kampung Gajah *Wonderland* dari arah Lembang, dapat mengambil akses ke arah Parongpong lalu masuk ke Cihideung mengikuti jalan sampai menemukan posisi Kampung Gajah *Wonderland* di bahu kanan Jalan Sersan Bajuri.

4.1.5 Jam Operasional

Jam opersional dari Kampung Gajah *Wonderland* yaitu untuk *weekdays* mulai jam 09.00-18.00, dan untuk *weekend* 08.00-18.00. terdapat beberapa jenis tiket yang dijual oleh pihak Kampung Gajah *Wonderland* yaitu tiket masuk, tiket parkir, tiket wahana permainan, tiket waterboom, dan tiket terusan. Untuk tiket masuk dan tiket parkir dapat dibeli pada saat memasuki area Kampung Gajah *Wonderland* dengan harga Rp. 10.000,- untuk mobil dan Rp. 5.000,- untuk motor. Sedangkan tiket masuk untuk senin-jumat Rp. 15.000,-/orang dan untuk sabtu-minggu juga hari libur yaitu Rp. 20.000,-/orang. Wahana yang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* dapat dibagi menjadi dua yaitu wahana yang termasuk dalam paket tiket terusan dan yang tidak. Tiket wahana permainan merupakan tiket yang dibeli untuk melakukan satu kali permainan untuk wahana yang dapat digunakan untuk menikmati 18 wahana termasuk wahana yang ada di waterboom. Harga tiket terusan sudah termasuk didalamnya tiket waterboom, untuk senin-kamis Rp. 150.000,- dan untuk jumat-minggu Rp. 200.000,-. Sedangkan untuk waterboomnya saja senin-kamis Rp. 80.000,- dan jumat-minggu Rp. 100.000,-.

Wahana yang termasuk dalam tiket terusan seperti yang dapat dilihat pada gambar:

Gambar 4.20

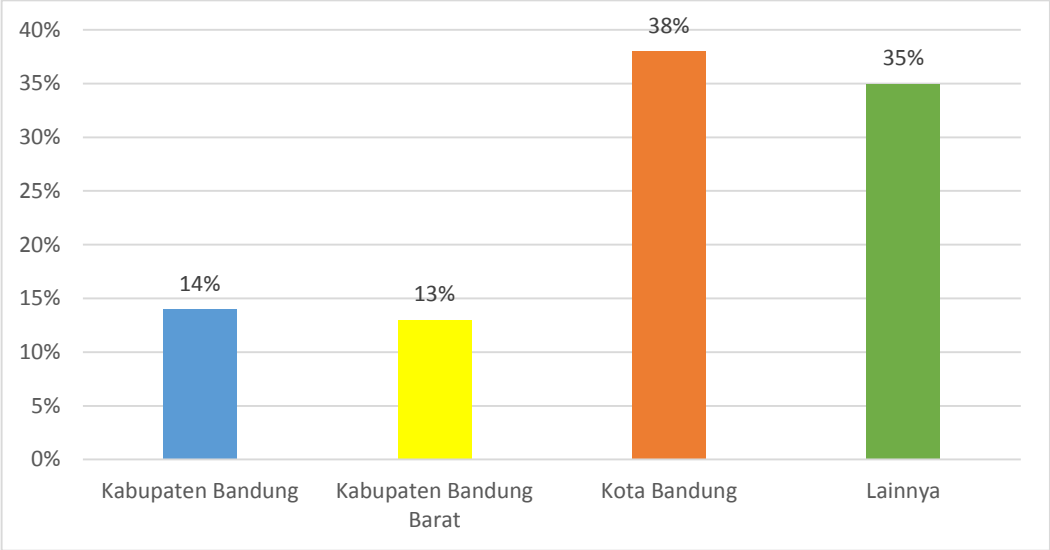
Sedangkan untuk wahana yang tidak temasuk dalam tiket terusan yaitu seperti:

Gambar 4.30
Tiket Wahana (tidak termasuk tiket terusan)
Sumber: Kampung Gajah Wonderland, 2017

4.2. Karakteristik Pengunjung

Pada penelitian ini peneliti telah menyebarkan 100 kuisioner kepada 100 responden yang merupakan pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland*. Kuisioner berisikan beberapa pertanyaan yang diantaranya berupa beberapa pertanyaan tentang karakteristik responden. Pertanyaan karakteristik responden meliputi beberapa hal mengenai asal daerah, jenis kelamin, usia responden, pendidikan terakhir, pekerjaan, pendapatan, serta frekuensi kunjungan pengunjung.

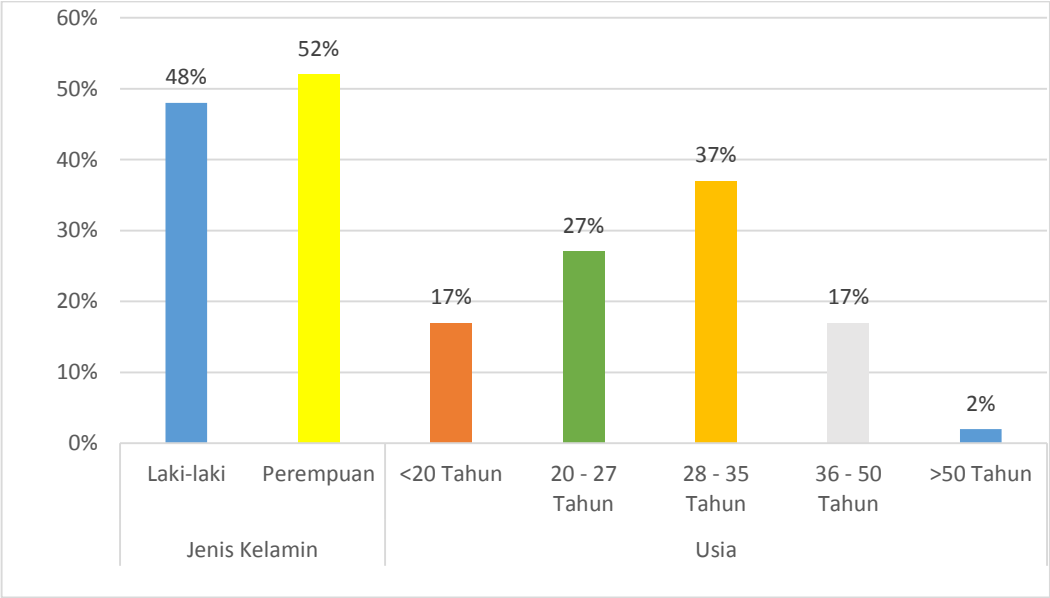
4.2.1 Karakterisitik Pengunjung Berdasarkan Asal Daerah



Gambar 4.31
Diagram Asal Daerah Pengunjung
Sumber : Diolah peneliti, 2017

Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat diketahui bahwa asal daerah pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* sebanyak 14% berasal dari Kabupaten Bandung, sebanyak 13% berasal dari Kabupaten Bandung Barat, sebanyak 38% berasal dari Kota Bandung, dan sebanyak 35% lainnya berasal dari berbagai daerah di Indonesia yaitu Jakarta, Bekasi, Bogor, Surabaya, Semarang, Purwakarta, Pacitan, Banjarmasin, Palembang, dan Manado. Dapat disimpulkan bahwa asal daerah pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* secara dominan berasal dari Kota Bandung.

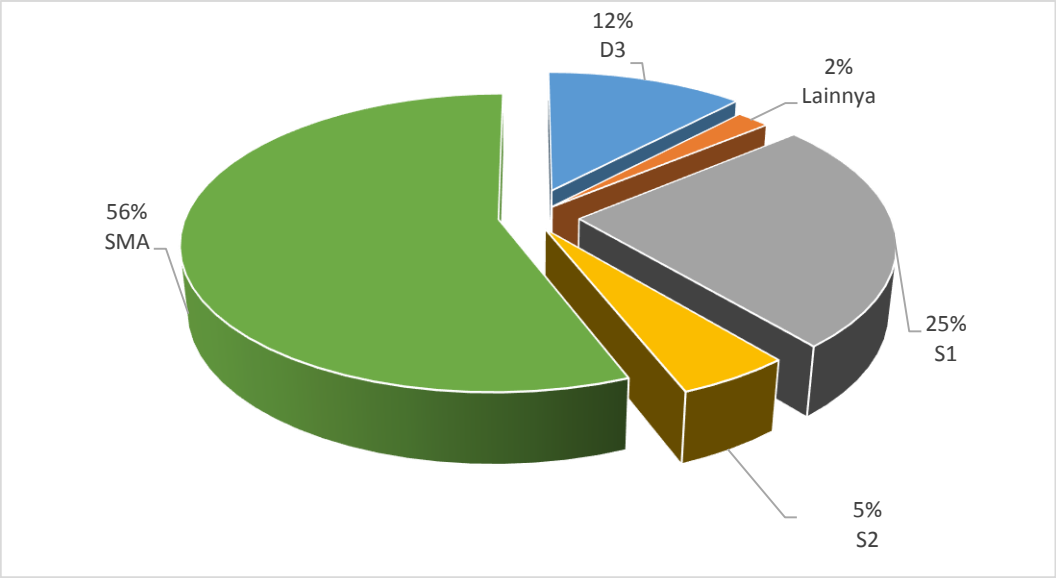
4.2.2 Karakterisitik Pengunjung Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia Pengunjung



Gambar 4.32
Diagram Jenis Kelamin dan Usia Pengunjung
Sumber : Diolah peneliti, 2017

Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat dilihat pada gambar 4.32 bahwa jenis kelamin pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* yaitu laki-lakis sebanyak 48% dan perempuan sebanyak 52%. Kemudian untuk usia pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* didominasi oleh pengunjung yang berusia 28 – 35 tahun Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat dilihat pada gambar 4.21 bahwa jenis kelamin pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* sebanyak 37%, untuk usia 20 – 27 tahun sebanyak 27%, untuk usia 36 – 50 tahun dan usia dibawah 20 tahun jumlahnya sama yaitu sebanyak 17%, sedangkan untuk usia diatas 50 tahun sebanyak 2%. Dari gambar diagram 4.14 dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin dan usia pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* didominasi oleh pengunjung perempuan dan usia 28 - 35 tahun.

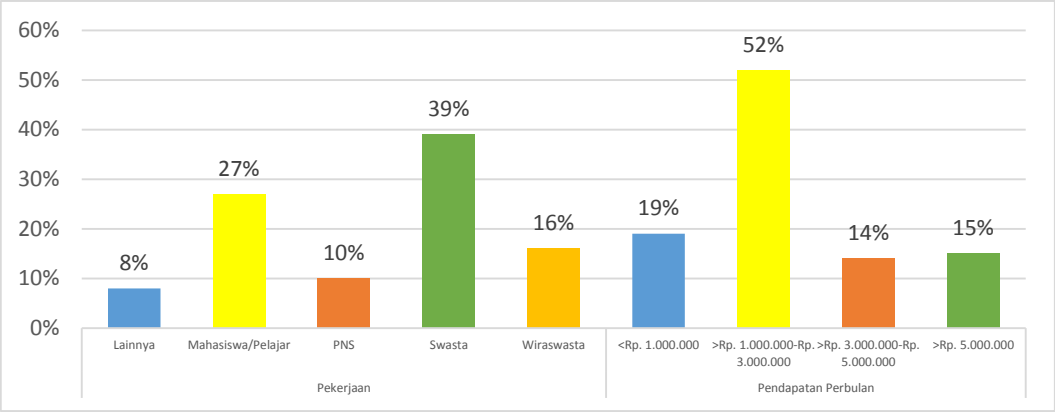
4.2.3 Karakterisitik Pengunjung Berdasarkan Pendidikan Terakhir Pengunjung



Gambar 4.33
Diagram Pendidikan Terakhir Pengunjung
Sumber : Diolah peneliti, 2017

Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat diketahui bahwa latar belakang pendidikan terakhir pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* sebanyak 56% yaitu SMA, sebanyak 25% yaitu S1, sebanyak 12% yaitu D3, 5% yaitu S2, dan lainnya sebanyak 2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan terakhir pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* secara dominan yaitu pengunjung dengan latar belakang pendidikan terakhir SMA.

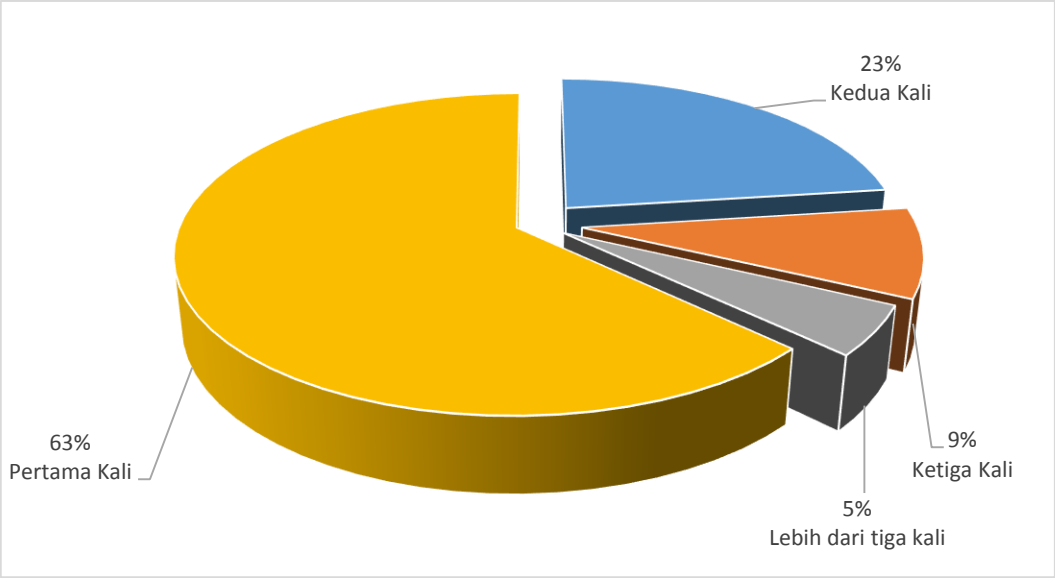
4.2.4 Karakterisitik Pengunjung Berdasarkan Jenis Pekerjaan dan Besar Pengahasilan Perbulan Pengunjung



Gambar 4.34
Diagram Jenis Pekerjaan dan Besar Pengahasilan Perbulan Pengunjung
Sumber : Diolah peneliti, 2017

Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat dilihat dari gambar diagram 4.34 bahwa pekerjaan pengunjung yang telah berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* didominasi oleh mahasiswa/pelajar sebanyak 27%, kemudian karyawan swasta sebanyak 39%, wiraswasta sebanyak 16%, PNS 10%, serta lainnya 8%. Untuk besar penghasilan perbulan pengunjung sebanyak 19% pengunjung berpenghasilan kurang dari Rp. 1.000.000,-, 52% pengunjung berpenghasilan antara Rp. 1.000.000,- – 3.000.000,-, 14% pengunjung berpenghasilan antara Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000,-, dan 15% pengunjung berpenghasilan diatas Rp. 5.000.000,-. Dari hasil tersebut dapat dilihat pekerjaan pengunjung didominasi oleh karyawan swasta sehingga kebanyakan dari pengunjung tersebut berpenghasilan antara Rp. 1.000.000,- – 3.000.000,-.

4.2.5 Karakterisitik Pengunjung Berdasarkan Frekuensi Kunjungan Pengunjung



Gambar 4.35
Diagram Frekuensi Kunjungan Pengunjung
Sumber : Diolah peneliti, 2016

Dari kuesioner yang diberikan kepada 100 responden dapat diketahui bahwa kebanyakan pengunjung yang datang ke Kampung Gajah *Wonderland* baru satu kali dengan presentase 63%, kemudian sebanyak 23% dengan frekuensi kunjungan dua kali, 9% dengan frekuensi kunjungan tiga kali, dan sebanyak 5% dengan frekuensi kunjungan lebih dari tiga kali. Jadi dapat disimpulkan bahwa frekuensi kunjungan pengunjung yang datang ke Kampung Gajah *Wonderland* secara dominan yaitu satu kali.

4.3. Tingkat Kepentingan (*Importance*)

Tingkat kepentingan dari persepsi pengunjung terhadap produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* merupakan rumusan masalah pertama dari penelitian ini. Tingkat kepentingan produk wisata akan dianalisis menggunakan garis kontinum. Untuk mengukur tingkat kepentingan produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, terlebih dahulu dianalisis tingkat kepentingan *(importance)* dari indikator yang diteliti dalam garis kontinum.

Setelah itu dibuat analisis rekapitulasi dari tingkat kepentingan *(importance)* produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*.

4.3.1 Tingkat Kepentingan Atraksi Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.1

Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kepentingan Atraksi Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
1	Tingkat kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	6	47	45	2	100	343	500
		%	0%	6%	47%	45%	2%	100%	69%	
2	Tingkat kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	9	48	40	2	100	333	500
		%	1%	9%	48%	40%	2%	100%	67%	
3	Tingkat kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderkand*	F	0	1	38	47	14	100	374	500
		%	0%	1%	38%	47%	14%	100%	75%	
4	Tingkat kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	3	45	50	2	100	351	500
		%	0%	3%	45%	50%	2%	100%	70%	
5	Tingkat kemenarikan *ATV Adventure* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	5	36	53	6	100	360	500
		%	0%	5%	36%	53%	6%	100%	72%	
6	Tingkat kemenarikan *Children Playground* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	2	48	47	3	100	351	500
		%	0%	2%	48%	47%	3%	100%	70%	
7	Tingkat kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	6	48	43	3	100	343	500
		%	0%	6%	48%	43%	3%	100%	69%	
8	Tingkat kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	4	57	34	5	100	340	500
		%	0%	4%	57%	34%	5%	100%	68%	
9	Tingkat kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	2	49	42	6	100	350	500
		%	1%	2%	49%	42%	6%	100%	70%	
Jumlah Skor									**3145**	**4500**
Persentase Skor									**70%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan table 4.1, dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan *(importance)* atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 3145. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 9 \times 100$

$= 4500$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 9 \times 100$

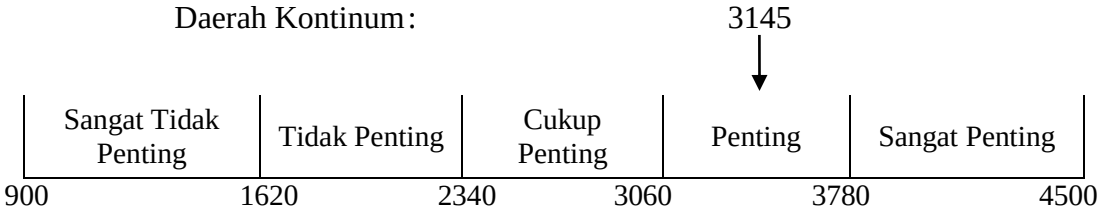
$= 900$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (4500 - 900) \div 5$

$= 720$

Daerah Kontinum:



Gambar 4.36
Garis Kontinum Tingkat Kepentingan Atraksi Wisata
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.1 mengenai penilaian pengunjung terhadap tingkat kepentingan atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, skor tertinggi diperoleh pada indikator "kemenarikan *Mini Zoo*" dengan total skor 347 dari skor maksimum 500 kemudian skor terendah diperoleh dari indikator "kemenarikan *Tubby Slide*" dengan total skor 333 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi sembilan indikator didapatkan total skor sebesar 3145, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori penting dan berada pada rentang nilai antara 3060 – 3780. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori penting. Hal tersebut dikarenakan mayoritas pengunjung mengatakan atraksi wisata yang ada dapat memberikan pilihan aktivitas bagi pengunjung, namun dari keseluruhan atraksi yang ada terdapat indikator yang mendapat total skor tertinggi dan terendah yang berarti ada atraksi yang dianggap penting ataupun tidak penting dimana dari keseluruhan indikator "kemenarikan *Mini Zoo*" mendapat skor tertinggi dan "kemenarikan *Tubby Slide*" mendapat skor terendah.

4.3.2 Tingkat Kepentingan Fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.2

Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kepentingan Fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
10	Tingkat kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	24	58	18	100	394	500
		%	0%	0%	24%	58%	18%	100%	79%	
11	Tingkat kenyamanan toilet Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	17	64	19	100	402	500
		%	0%	0%	17%	64%	19%	100%	80%	
12	Tingkat kenyamanan tempat mushola Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	16	65	19	100	403	500
		%	0%	0%	16%	65%	19%	100%	81%	
13	Tingkat kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	1	23	65	11	100	386	500
		%	0%	1%	23%	65%	11%	100%	77%	
14	Tingkat kenyamanan toko souvenir Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	1	28	59	12	100	382	500
		%	0%	1%	28%	59%	12%	100%	76%	
Jumlah Skor									**1967**	**2500**
Persentase Skor									**79%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan *(importance)* fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 1967. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 5 \times 100$

$= 2500$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

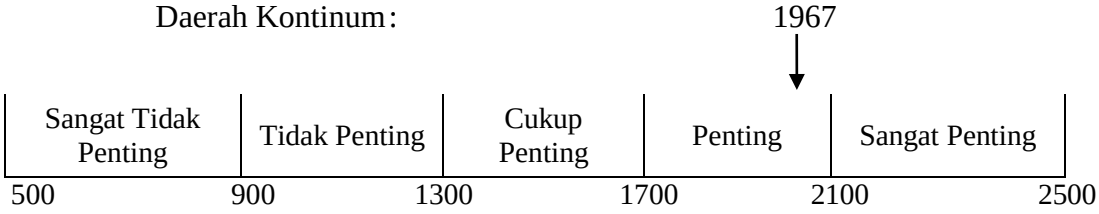
$= 1 \times 5 \times 100$

$= 500$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (2500 - 500) \div 5$

$= 400$



Gambar 4.37
Garis Kontinum Tingkat Kepentingan Fasilitas
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai tanggapan pengunjung terhadap tingkat kepentingan fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*, pada indikator tertinggi yaitu "kenyamanan mushola" memiliki total skor 403 dari skor maksimum 500 kemudian dari indikator terendah yaitu "kenyamanan toko souvenir" memiliki total skor 382 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi dari lima indikator didapatkan total skor sebesar 1967, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori penting dan berada pada rentang nilai antara 1700 – 2100. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori penting.

4.3.3 Tingkat Kepentingan Aksesibiltas di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.3
Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kepentingan Aksesibiltas Menuju Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
15	Tingkat kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	13	61	26	100	413	500
		%	0%	0%	13%	61%	26%	100%	83%	
16	Tingkat kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	1	9	62	28	100	417	500
		%	0%	1%	9%	62%	28%	100%	83%	

17	Tingkat kemudahan mendapatkan informasi secara online mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	20	58	22	100	402	500
		%	0%	0%	20%	58%	22%	100%	80%	
18	Tingkat kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan	F	0	1	12	34	53	100	439	500
		%	0%	1%	12%	34%	53%	100%	88%	
Jumlah Skor									**1671**	**2000**
Persentase Skor									**84%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan *(importance)* kemudahan aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 1671. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 4 \times 100$

$= 2000$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 4 \times 100$

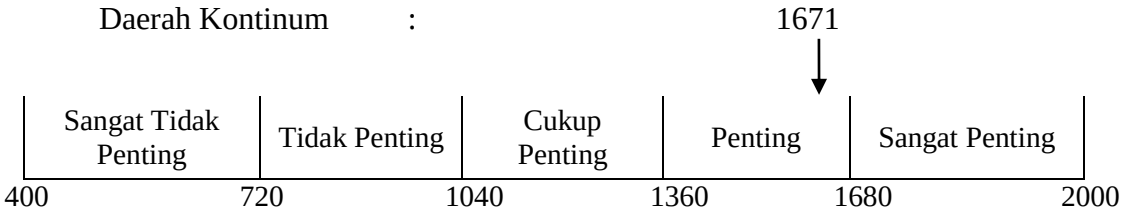
$= 400$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (2000 - 400) \div 5$

$= 320$

Daerah Kontinum :



Gambar 4.38
Garis Kontinum Tingkat Kepentingan Aksesibilitas
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai tanggapan pengunjung terhadap tingkat kepentingan aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland*, diketahui pada indikator tertinggi yaitu "kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan" memiliki total skor 439 dari skor maksimum 500 kemudian dari indikator terendah yaitu pada "kemudahan mendapatkan informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*" memiliki total skor 302 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi keempat indikator didapatkan total skor sebesar 1671, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori penting dan berada pada rentang nilai antara 1360 – 1680. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori penting.

4.3.4 Rekapitulasi Tingkat Kepentingan Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.4

Rekapitulasi Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kepentingan Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No	Sub Variabel	Jumlah		Skor Ideal
		Skor Total	%	
1	Atraksi Wisata	3145	70%	4500
2	Amenitas / Fasilitas	1967	79%	2500
3	Aksesibilitas	1671	84%	2000
Total Skor		**6783**	**78%**	**9000**

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa total skor rekapitulasi tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan *(importance)* produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 6783. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 18 \times 100$

= 9000

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

= $1 \times 18 \times 100$

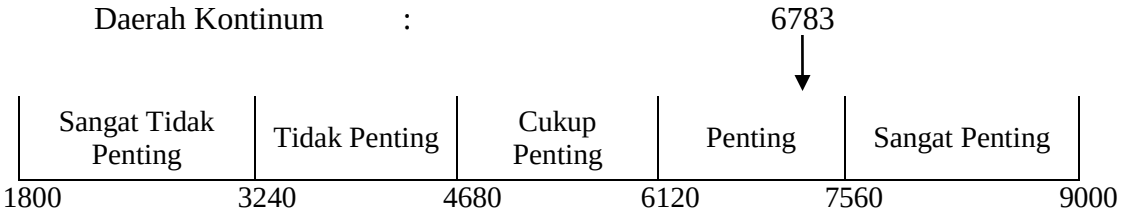
= 1800

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

= $(9000 - 1800) \div 5$

= 1440

Daerah Kontinum :



Gambar 4.39
Garis Kontinum Tingkat Kepentingan Produk Wisata
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.4 mengenai rekapitulasi tanggapan pengunjung terhadap tingkat kepentingan produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, didapatkan total skor sebesar 6783, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori penting dan berada pada rentang nilai antara 6120 – 7560. Dimana sub variabel aksesibilitas mendapatkan presentase terbesar yaitu sebesar 84% lebih tinggi diantara subvariabel lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori penting. Hal tersebut menunjukan tingkat kepentingan atau harapan yang cukup tinggi dari pengunjung terhadap produk wisata yang ada di Kampung Gajah *Wonderland* terkait dengan atraksi wisata, fasilitas dan aksesibiltas. Setelah didapatkan hasil olah data tersebut, peneliti mendiskusikannya dengan pengelola Kampung Gajah *Wonderland* yang dimana kepentingan produk wisata yang ditawarkan mengalami pembaharuan dari beberapa atraksi wisata seperti *mini zoo* yang baru dibuka pada tahun 2017. Pembaharuan ini dilakukan agar pengunjung mendapatkan pengalaman baru yang menambah kesan setelah berkunjung Kampung Gajah *Wonderland*.

4.4. Tingkat Kinerja (*Performance*)

Tingkat kinerja dari persepsi pengunjung terhadap produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* merupakan rumusan masalah kedua dari penelitian ini. Tingkat kinerja produk wisata akan dianalisis menggunakan garis kontinum. Untuk mengukur tingkat kinerja produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, terlebih dahulu dianalisis tingkat kinerja *(performance)* dari indikator yang diteliti dalam garis kontinum. Setelah itu dibuat analisis rekapitulasi dari tingkat kinerja *(performance)* produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*.

4.4.1 Tingkat Kinerja Atraksi Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.5

Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kinerja Atraksi Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
1	Tingkat kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	12	46	38	4	100	334	500
		%	0%	12 %	46%	38%	4%	100%	67%	
2	Tingkat kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland*	F	3	15	49	32	1	100	313	500
		%	3%	15 %	49%	32%	1%	100%	63%	
3	Tingkat kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	1	41	47	10	100	364	500
		%	1%	1%	41%	47%	10%	100%	73%	
4	Tingkat kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	8	41	46	4	100	344	500
		%	1%	8%	41%	46%	4%	100%	69%	
5	Tingkat kemenarikan *ATV Adventure* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	20	47	29	4	100	317	500
		%	0%	20 %	47%	29%	4%	100%	63%	
6	Tingkat kemenarikan *Children Playground* Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	5	62	29	3	100	328	500
		%	1%	5%	62%	29%	3%	100%	66%	
7	Tingkat kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland*	F	2	19	49	26	4	100	311	500
		%	2%	19 %	49%	26%	4%	100%	62%	
8	Tingkat kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland*	F	3	23	47	26	4	100	299	500
		%	3%	23 %	47%	26%	4%	100%	60%	
9	Tingkat kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland*	F	2	14	55	27	2	100	313	500
		%	2%	14 %	55%	27%	2%	100%	63%	
Jumlah Skor									**2923**	**4500**
Persentase Skor									**65%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja *(performance)* atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 2923. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 9 \times 100$

$= 4500$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 9 \times 100$

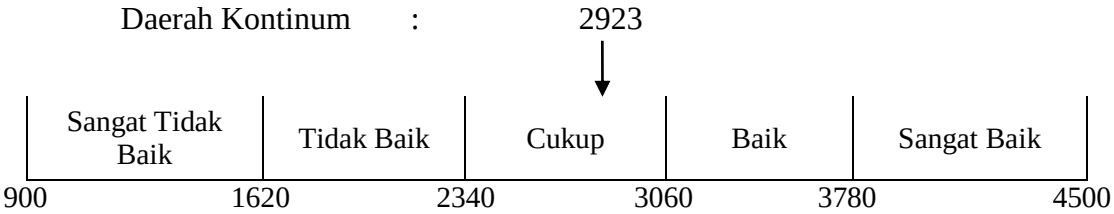
$= 900$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (4500 - 900) \div 5$

$= 720$

Daerah Kontinum : 2923



Gambar 4.40
Garis Kontinum Tingkat Kinerja Atraksi Wisata
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.5 mengenai penilaian pengunjung terhadap tingkat kinerja atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, skor tertinggi diperoleh pada indikator "kemenarikan *Mini Zoo*" dengan total skor 364 dari skor maksimum 500 kemudian skor terendah diperoleh dari indikator "kemenarikan *Octopus Racer*" dengan total skor 299 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi sembilan indikator, didapatkan total skor sebesar 2923, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori cukup dan berada pada rentang nilai antara 2340 – 3060. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja atraksi wisata di Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada

kategori cukup. Hal tersebut berbanding lurus dengan apa yang peneliti dapat ketika bertanya kepada beberapa responden yang mengatakan atraksi wista yang ada sudah cukup.

4.4.2. Tingkat Kinerja Fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.6

Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kinerja Fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
10	Tingkat kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	3	46	45	5	100	350	500
		%	1%	3%	46%	45%	5%	100%	70%	
11	Tingkat kenyamanan toilet Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	11	53	35	1	100	326	500
		%	0%	11%	53%	35%	1%	100%	65%	
12	Tingkat kenyamanan mushola Kampung Gajah *Wonderland*	F	2	10	57	28	3	100	320	500
		%	2%	10%	57%	28%	3%	100%	64%	
13	Tingkat kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah *Wonderland*	F	2	22	56	19	1	100	295	500
		%	2%	22%	56%	19%	1%	100%	59%	
14	Tingkat kenyamanan toko *souvenir* Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	20	62	18	100	398	500
		%	0%	0%	20%	62%	18%	100%	80%	
Jumlah Skor									**1689**	**2500**
Persentase Skor									**68%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja (*performance*) fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 1689. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 5 \times 100$

$= 2500$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 5 \times 100$

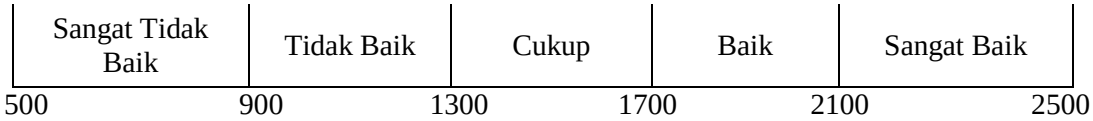
$= 500$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (2500 - 500) \div 5$

$= 400$

Daerah Kontinum : 1689



Gambar 4.41
Garis Kontinum Tingkat Kinerja Fasilitas
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.6 mengenai tanggapan pengunjung terhadap tingkat kinerja fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland*, diketahui penilaian pada indikator tertinggi yaitu "kenyamanan toko *souvenir*" memiliki total skor 398 dari skor maksimum 500. Kemudian diketahui penilaian indikator terendah yaitu pada "kenyamanan Resto Sunda" memiliki total skor 295 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi kelima indikator didapatkan total skor sebesar 1689, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori cukup dan berada pada rentang nilai antara 1300 – 1700. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja fasilitas di Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori cukup.

4.4.3. Tingkat Kinerja Aksesibiltas di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.7

Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kinerja Aksesibiltas Menuju Kampung Gajah *Wonderland*

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
15	Tingkat kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*	F	0	0	6	57	33	100	411	500
		%	0%	0%	6%	57%	33%	100%	82%	
16	Tingkat kemudahan transportasi	F	1	54	29	13	3	100	263	500

No.	Indikator		1	2	3	4	5	Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
	umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*	%	1%	54%	29%	13%	3%	100%	53%	
17	Tingkat kemudahan mendapatkan informasi secara online mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*	F	1	17	60	19	3	100	306	500
		%	1%	17%	60%	19%	3%	100%	61%	
18	Tingkat kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan	F	20	49	20	8	3	100	225	500
		%	20%	49%	20%	8%	3%	100%	45%	
Jumlah Skor									**1205**	**2000**
Persentase Skor									**60%**	

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa total skor tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja *(performance)* aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 1205. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 4 \times 100$

$= 2000$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 4 \times 100$

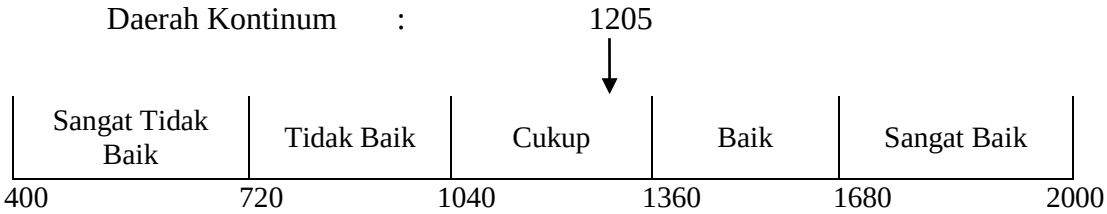
$= 400$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (2000 - 400) \div 5$

$= 320$

Daerah Kontinum : 1205



Gambar 4.42
Garis Kontinum Tingkat Kinerja Aksesibilitas
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai tanggapan pengunjung terhadap tingkat kinerja aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland*, diketahui bahwa indikator yang paling tinggi yaitu "kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*" memiliki total skor 411 dari skor maksimum 500. Kemudian indikator yang terendah peniliannya pada "kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan" memiliki total skor 225 dari skor maksimum 500. Dari rekapitulasi keempat indikator didapatkan total skor sebesar 1205, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori cukup dan berada pada rentang nilai antara 1040 – 1360. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kepentingan aksesibilitas menuju Kampung Gajah *Wonderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori cukup.

4.4.4. Rekapitulasi Tingkat Kinerja Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

Tabel 4.8
Rekapitulasi Penilaian Pengunjung Terhadap Tingkat Kinerja Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No	Sub Variabel	Jumlah		Skor Ideal
		Skor Total	%	
1	Atraksi Wisata	2923	65%	4500
2	Amenitas / Fasilitas	1689	68%	2500
3	Aksesibilitas	1205	60%	2000
Total Skor		**5817**	**65%**	**9000**

Sumber : Diolah peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.23 dapat dilihat bahwa total skor rekapitulasi tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja *(performance)* produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* adalah sebesar 5817. Jika diubah ke garis kontinum, maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = skala tertinggi × jumlah indikator × jumlah responden

$= 5 \times 18 \times 100$

$= 9000$

Nilai Indeks Minimum = skala terendah × jumlah indikator × jumlah responden

$= 1 \times 18 \times 100$

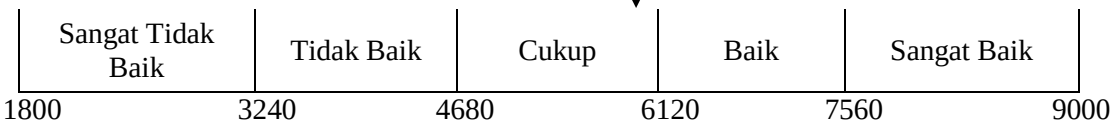
$= 1800$

Jarak Interval = (nilai maksimum – nilai minimum) ÷ 5

$= (9000 - 1800) \div 5$

$= 1440$

Daerah Kontinum : 5817



Gambar 4.43
Garis Kontinum Tingkat Kinerja Produk Wisata
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.8 mengenai rekapitulasi tanggapan pengunjung terhadap tingkat kinerja produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, didapatkan total skor sebesar 5817, yang dimana pada garis kontinum menunjukan dalam kategori cukup dan berada pada rentang nilai antara 4680 – 6120. Dimana sub variabel fasilitas/amenitas yang mendapatkan presentase tertinggi yaitu sebesar 68%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengunjung mengenai tingkat kinerja produk wisata di Kampung Gajah W*onderland* secara keseluruhan yaitu pada kategori cukup. Hal ini menunjukan bahwa tingkat kinerja atau kondisi produk wisata yang ada di Kampung Gajah *Wonderland* terkait dengan atraksi wisata, fasilitas/amenitas, dan aksesibilitas dirasa sudah cukup menurut penilaian pengunjung.

4.5. Diagram Kartesius *Importance-Performance*

Diagram kartesius adalah sebuah Matriks *Importance-Performance* yang digunakan adalah suatu bangun dibagi menjadi empat kuadran yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus pada titik (*X*, *Y*). Kuadran kuadran tersebut mewakili kategori yang nantinya akan dibahas satu persatu menurut kategori dari kuadran tersebut. Berikut merupakan rumus untuk menentukan diagram kartesius :

$$X = \frac{\sum_{i=1}^{n} xi}{k}$$

$$Y = \frac{\sum_{i=1}^{n} yi}{k}$$

Dimana :

X = nilai rata-rata kinerja dari semua pernyataan

Y = nilai rata-rata kepentingan dari semua pernyataan

k = total atribut (pertanyaan)

Tabel 4.9

Perhitungan Rata-rata dari Penilaian Pengunjung terhadap Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No	Indikator	Skor Kepentingan	Rata-rata	Skor Kinerja	Rata-rata
1	Tingkat kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland*	343	3,43	334	3,34
2	Tingkat kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland*	333	3,33	313	3,13
3	Tingkat kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderland*	374	3,74	364	3,64
4	Tingkat kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland*	351	3,51	344	3,44
5	Tingkat kemenarikan ATV *Adventure* Kampung Gajah *Wonderland*	360	3,6	317	3,17
6	Tingkat kemenarikan *Children Palyground* Kampung Gajah *Wonderland*	351	3,51	328	3,28

No	Indikator	Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
7	Tingkat kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland*	343	3,43	311	3,11
8	Tingkat kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland*	340	3,4	299	2,99
9	Tingkat kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland*	350	3,5	313	3,13
10	Tingkat kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah *Wonderland*	394	3,94	350	3,5
11	Tingkat kenyamanan toilet Kampung Gajah *Wonderland*	402	4,02	326	3,26
12	Tingkat kenyamanan mushola Kampung Gajah *Wonderland*	403	4,03	320	3,2
13	Tingkat kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah *Wonderland*	386	3,86	295	2,95
14	Tingkat kenyamanan toko *souvenir* Kampung Gajah *Wonderland*	382	3,82	398	3,98
15	Tingkat kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*	413	4,13	411	4,11
16	Tingkat kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*	417	4,17	263	2,63
17	Tingkat kemudahan mendapatkan informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*	402	4,02	306	3,06
18	Tingkat kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan	439	4,39	225	2,25
Rata-Rata			**3,77**		**3,23**

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.9 mengenai perhitungan rata-rata dari penilaian pengunjung terhadap produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland*, didapatkan skor kepentingan rata-rata sebesar 3,77 dan skor kinerja rata-rata sebesar 3,23. Hasil ini dapat menentukan kedudukan atau penempatan indikator-indikator tersebut pada diagram kartesius *importance-*

performance. Berikut hasil rekapitulasi tingkat kepentingan dan kinerja produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* :

Tabel 4.10

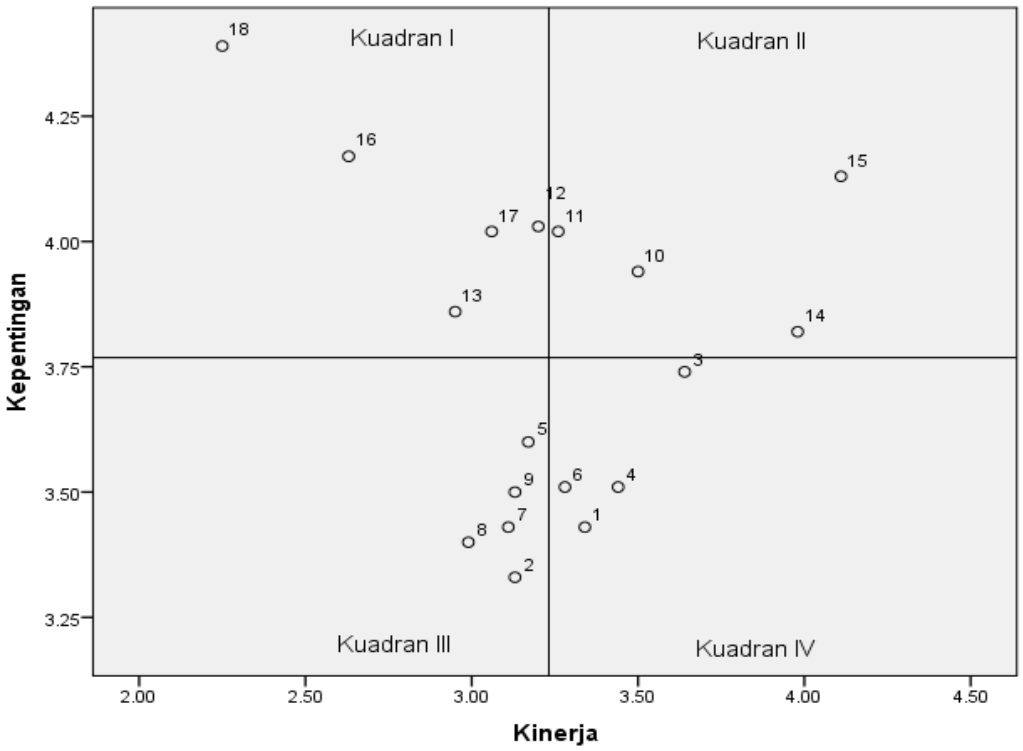
Rekapitulasi Tingkat Kepentingan dan Kinerja Produk Wisata di Kampung Gajah *Wonderland*

No	Indikator	Kepentingan (X)	Kinerja (Y)	Kuadran
1	Kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland*	3,43	3,34	IV
2	Kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland*	3,33	3,13	III
3	Kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderland*	3,74	3,64	IV
4	Kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland*	3,51	3,44	IV
5	Kemenarikan ATV *Adventure* Kampung Gajah *Wonderland*	3,6	3,17	III
6	Kemenarikan *Children Palyground* Kampung Gajah *Wonderland*	3,51	3,28	IV
7	Kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland*	3,43	3,11	III
8	Kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland*	3,4	2,99	III
9	Kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland*	3,5	3,13	III
10	Kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah *Wonderland*	3,94	3,5	II
11	Kenyamanan toilet Kampung Gajah *Wonderland*	4,02	3,26	II
12	Kenyamanan mushola Kampung Gajah *Wonderland*	4,03	3,2	I
13	Kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah *Wonderland*	3,86	2,95	I
14	Kenyamanan toko *souvenir* Kampung Gajah *Wonderland*	3,82	3,98	II
15	Kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*	4,13	4,11	II
16	Kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*	4,17	2,63	I
17	Kemudahan mendapatkan informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*	4,02	3,06	I
18	Kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang	4,39	2,25	I

No	Indikator	Kepentingan	Kinerja	Kuadran
	ditawarkan			

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.10 mengenai rekapitulasi penilaian pengunjung terhadap tingkat kepentingan dan kinerja produk wisata, dapat dijelaskan bahwa 18 indikator mempunyai nilai kinerja dan kepentingan yang berbeda-beda, sehingga dengan demikian nilai tersebut menentukan hasil kuadrannya. Untuk lebih jelasnya, data olahan tersebut selanjutnya dimasukkan atau dijabaran ke dalam diagram kartesius yang dapat diketahui sebagai berikut:



Gambar 4.44
Diagram Kartesius *Importance-Performance*
Sumber : Diolah Peneliti, 2017

4.5.1 Kuadran I (*Focus Improvement*)

Item item yang masuk kedalam kuadran ini adalah item-item yang harus ditingkatkan kinerjanya sebab item yang berada di kuadran ini

memiliki tingkat kepentingan (*importance*) yang tinggi menurut penilaian pengunjung namun tingkat kinerja (*performance*) dianggap rendah. Dapat dilihat pada gambar 4.33, item nomor 12, 13, 16, 17 dan 18 masuk kedalam kuadran I.

Tabel 4.11

Item-Item Yang Termasuk Pada Kuadran I

No Pernyataan	Indikator
12	Kenyamanan mushola Kampung Gajah *Wonderland*
13	Kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah W*onderland*
16	Kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*
17	Kemudahan mendapat informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*
18	Kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa item-item tersebut perlu diperhatikan lebih (diprioritaskan) dengan memberikan upaya peningkatan kinerja karena dinilai rendah, dimana yang subvariabel fasilitas dan aksebilitas yang termasuk kedalam kuadran I ini. Ada dua indikator fasilitas wisata yang berada di kuadran I yaitu kenyamanan mushola dan Resto Sunda di Kampung Gajah *Wonderland*. Sedangkan dari subvariabel aksesibilitas yang mendominasi kuadran I ada tiga indikator yaitu kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland*, kemudahan mendapat informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland*, dan kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan. Hal ini berarti, aksesibilitas merupakan aspek yang banyak diperhatikan lebih oleh pengunjung. Berikut pemaparan item-item pada kuadran I disertai upaya yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. **Kenyamanan Mushola Kampung Gajah *Wonderland***

   Pengunjung menilai rendah terhadap kinerja mushola karena dengan area Kampung Gajah *Wonderland* yang luas, pengunjung kesulitan menemukan lokasi mushola. Ditambah kenyamanan mushola dinilai rendah disebabkan juga oleh kebersihan alat-alat beribadah terutama

untuk sholat seperti mukena nampak kusam dan sejadah yang berdebu. Sehingga upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan mushola Kampung Gajah *Wonderland* adalah melakukan perawatan pada mushola dengan menjaga kebersihan area, selalu membersihkan atau mencuci alat-alat beribadah seperti mukena, sarung, dan sejadah. Selain itu menambahakan letak lokasi mushola pada denah Kampung Gajah *Wonderland* atau dapat menambah *signate* (petunjuk arah) ke lokasi mushola agar mudah ditemukan oleh pengunjung.

2. **Kenyamanan Resto Sunda Kampung Gajah *Wonderland***

   Kenyamanan Resto Sunda dinilai penting tetapi kinerjanya dinilai rendah oleh pengunjung. Hal ini karena beberapa faktor yaitu diantaranya adalah kurangnya pelayanan yang diberikan oleh pegawai di Resto Sunda seperti makanan-minuman yang dipesan lama dalam proses pembuatannya, kurang variatif dalam pilihan menu, biasanya karena stok makanan-minuman yang disediakan saat weekday sedikit atau saat weekend yang lebih banyak pengunjung sehingga cepat habis di beberapa menunya, dan area restoran yang nampak kumuh kurang terjaga kebersihannya. Dengan melihat penyebab ketidaknyamanan pengunjung di Resto Sunda tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menjaga kebersihan area restoran, berinovasi dalam menu makanan dengan menawarkan menu yang tersedia saat itu, juga harus meningkatkan pelayanan melalui pelatihan khususnya pada Chef yang harus cepat dalam menyajikan menu makanan ataupun minuman.

3. **Kemudahan transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland***

   Tidak semua pengunjung memiliki kendaraan pribadi dan tidak sedikit pengunjung yang datang ke Kampung Gajah *Wonderland* merupakan pengunjung yang berasal dari luar kota Bandung, sehingga transportasi umum menjadi salah satu indikator yang dinilai penting oleh pengunjung. Pada kenyataannya kinerja pada indikator ini dinilai rendah oleh pengunjung yang artinya transportasi umum menuju Kampung Gajah *Wonderland* belum memberikan kemudahan bagi pengunjung. Upaya

yang dapat dilakukan pengelola terhadap indikator ini adalah dengan menyediakan transportasi umum bagi pengunjung Kampung Gajah *Wonderland* khususnya dari Jalan Setiabudhi kearah Jalan Sersan Bajuri. Atau dengan memberikan informasi mengenai transportasi *online* yang sudah dengan mudah diakses oleh hampir semua orang pengguna elektronik (*gadget*).

4. **Kemudahan mendapat informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland***

   Pengunjung menilai indikator tentang kemudahan mendapat informasi secara *online* mengenai produk wisata Kampung Gajah *Wonderland* penting karena sebelum menuju ke suatu kawasan wisata biasanya pengunjung akan mencari referensi tentang produk wisata kawasan tersebut. Pada hal ini, pengunjung menilai bahwa referensi yang mereka dapatkan tentang produk wisata di Kampung Gajah *Wonderland* secara *online* misalnya pada website http:/kampunggajah.com belum mudah. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kinerja pada indikator ini yaitu memberikan informasi dan iklan dengan *update* secara berkala di media sosial Kampung Gajah *Wonderland*

5. **Kesesuaian *brand*/nama Kampung Gajah *Wonderland* dengan produk wisata yang ditawarkan**

   Pengunjung menilai bahwa *brand*/nama kawasan Kampung Gajah *Wonderland* tidak sesuai dengan produk yang ditawarkan. Hal ini karena pengunjung kecewa dengan tidak adanya binatang gajah asli melainkan hanya patung gajah atau gambar-gambar gajah sebagai ikon di kawasan wisata Kampung Gajah *Wonderland*. Padahal memang kawasan ini dibentuk atas dasar kesukaan pemilik terhadap gajah dan luas area kawasannya, bukan karena menawarkan gajah sebagai atraksi permainan di kawasan Kampung Gajah *Wonderland*. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan untuk membenahi indikator ini adalah evaluasi terhadap *brand image* Kampung Gajah *Wonderland* dengan melakukan *re-branding* atau mengganti nama kawasan yang disesuaikan terhadap

produk wisata yang ditawarkan dengan tidak memakai atribut ‘gajah’ pada penamaan kawasannya.

4.5.2 Kuadran II (*Maintain Performance*)

Pada gambar 4.33, dapat dilihat item yang berada dalam kuadran II yaitu nomor 10, 11, 14 dan 15. Item-item tersebut memiliki tingkat kepentingan yang tinggi menurut penilaian pengunjung dan tingkat kinerja yang dianggap sudah sesuai prosedur. Item-item tersebut harus dipertahankan kinerjanya karena sudah berada pada titik standar yang baik.

Tabel 4.12

Item-Item Yang Termasuk Pada Kuadran II

No Pernyataan	Indikator
10	Kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah W*onderland*
11	Kenyamanan toilet Kampung Gajah W*onderland*
14	Kenyamanan toko *souvenir* Kampung Gajah W*onderland*
15	Kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa item-item tersebut perlu dipertahankan kinerjanya karena menurut pengunjung sudah dianggap baik. Ada tiga indikator fasilitas wisata yang berada pada kuadran II ini yaitu kenyamanan tempat parkir, toilet, dan toko *souvenir*, sedangkan satu indikator lain di subvariabel aksesibilitas juga termasuk kedalam kuadran ini yaitu kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland*. Pengelola hanya perlu memastikan seluruh item tersebut tetap dalam kondisi yang baik dengan melakukan perawatan dan pengecekan pada standar yang sudah ada. Dalam mempertahankan kinerjanya tersebut, berikut uraian setiap indikator yang berada pada kuadran II diantaranya adalah:

1. **Kenyamanan tempat parkir Kampung Gajah W*onderland***

   Pengunjung nyaman dengan kondisi tempat parkir Kampung Gajah *Wonderland* dimana peletakannya sudah sesuai dan mudah dijangkau, sistem parkir yang dapat menunjang kenyamanan pengunjung dan

pengarahan petugas ke tempat parkir juga sangat membantu pengunjung dalam berwisata di Kampung Gajah *Wonderland*.

2. **Kenyamanan toilet Kampung Gajah W*onderland***

   Toilet di Kampung Gajah *Wonderland* dinilai nyaman oleh pengunjung. Sehingga pengelola harus tetap mempertahankan kondisi toilet yang sudah ada. Letak toilet yang mudah ditemukan oleh pengunjung dan kondisi air yang baik juga menjadi bagian yang dinilai baik kinerjanya oleh pengunjung. Toilet yang selalu dijaga dengan selalu dibersihan secara periodik harus tetap terpelihara agar dapat menunjang kenyamanan pengunjung.

3. **Kenyamanan toko *souvenir* Kampung Gajah W*onderland***

   Toko *souvenir* yang ada di Kampung Gajah *Wonderland* membuat pengunjung terkesan. Hal ini karena *souvenir* yang dijual sesuai dengan apa yang dibayangkan oleh pengunjung. Produk-produk yang dijual di toko *souvenir* bervariasi juga beberapa diantaranya menggambarkan kawasan wisata Kampung Gajah *Wonderland* seperti misalnya boneka gajah yang dimana gajah menjadi ikon kawasan wisata ini. Selain itu di toko *souvenir* juga dijual barang-barang seperti sandal, baju, pernak pernik yang menarik perhatian pengunjung. Sehingga keberadaan dan kondisi toko *souvenir* yang seperti ini patut untuk dipertahankan.

4. **Kemudahan mendapatkan petunjuk arah (*signate*) jalan menuju Kampung Gajah *Wonderland***

   Bagi pengunjung yang akan datang berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* dimudahkan dengan adanya petunjuk arah (*signate*) di jalan-jalan besar misalnya dapat ditemukan di area Jalan Setiabudhi sebelum belok ke Jalan Sersan Bajuri. Hal ini sangat membantu pengunjung khususnya mereka yang merupakan pengunjung dari luar kota Bandung. Selain dari beberapa plang yang ditemukan di beberapa ruas jalan di kota Bandung tadi, Kampung Gajah *Wonderland* pun sudah terdeteksi oleh *google maps* atau alat lain berupa aplikasi peta di perangkat seperti handphone. Sehingga hal ini dapat memudahkan pengunjung yang berwisata ke Kampung Gajah *Wonderland*.

4.5.3 Kuadran III (*Medium Low Priority)*

Pada gambar 4.33, terdapat 5 item yang berada dalam kuadran III yaitu 2, 5, 7, 8 dan 9. Kuadran ini memuat item-item yang dianggap kurang penting oleh pengunjung dan kinerja item tersebut kurang dari apa yang diharapkan. Peningkatan item yang masuk ke kuadran ini perlu dipertimbangkan walaupun tidak begitu dianggap penting oleh pengunjung.

Tabel 4.13

Item-Item Yang Termasuk Pada Kuadran III

No Pernyataan	Indikator
2	Kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland*
5	Kemenarikan ATV *Adventure* Kampung Gajah *Wonderland*
7	Kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland*
8	Kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland*
9	Kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland*

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Dilihat dari tabel 4.13 item-item tersebut merupakan item yang mendapat prioritas kurang atau dianggap kurang penting oleh pengunjung, dan kondisi ataupun kinerja dari item-item tersebut dianggap biasa atau cukup. Pada kuadran III ini didominasi oleh atraksi wisata dimana seharusnya ini merupakan produk inti yang ditawarkan. Namun begitu, peneliti melakukan analisis kembali mengapa item-item tersebut ada pada kuadran III. Salahsatu penyebabnya adalah pada saat peneliti melakuakan observasi lapangan untuk penyebaran kuesioner beberapa kali yaitu pada saat hujan turun di sekitar Kabupaten Bandung Barat termasuk di objek wisata Kampung Gajah *Wonderland*. Oleh karena hal itu hasil olah data ini menunjukan item-item yang termasuk ke dalam kuadran III ini tidak dapat beroperasi karena terkendala cuaca, sehingga membuat pengunjung merasa tidak begitu memperhatikan atraksi tersebut. Pengelola dapat melakukan pembenahan akan item-item tersebut untuk meningkatkan kinerjanya, namun dalam skala prioritas rendah. Dalam artian, ketika memang diperlukan dapat dilakukan namun jika memang tidak perlu tidak usah dilakukan karena item-item tersebut dianggap kurang penting oleh

pengunjung. Berikut penjelasan setiap indikator yang berada pada kuadran III yaitu:

1. **Kemenarikan *Tubby Slide* Kampung Gajah *Wonderland***

   Tubby Slide merupakan atraksi wisata yang dinilai tidak penting dengan nilai kinerja yang relatif rendah menurut penilaian pengunjung. Hal ini sesuai dengan kondisi *Tubby Slide* dimana wahana ini adalah wahana yang berada di area outdoor dan posisinya cukup jauh dari wahana-wahana lainnya sehingga wahana ini tidak begitu ramai oleh pengunjung. Ada upaya yang dapat dilakukan jika ingin *Tubby Slide* menjadi wahana yang ramai pengunjung lagi yaitu dengan menawarkan dan memberikan penjelasan tentang wahana ini kepada pengunjung oleh petugas tiketing yang pertama kali bertemu tamu saat mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain di area Kampung Gajah *Wonderland*.

2. **Kemenarikan ATV *Adventure* Kampung Gajah *Wonderland***

   ATV Adventure dianggap tidak begitu menarik oleh pengunjung karena jika dilihat dari kebanyakan pengunjung yang datang adalah mereka yang membawa keluarga terutama mengajak anak-anak, sehingga *ATV Adventure* yang umumnya menawarkan keberanian untuk memainkannya yang jelas tidak ditujukan kepada anak kecil menjadikannya jauh dari perhatian pengunjung Kampung Gajah *Wonderland*. Jika pengelola menginginkan *ATV Adventure* ramai pengunjung kembali alangkah baiknya pengelola melakukan promosi dengan mengajak kalangan muda seperti remaja untuk dapat bermain *ATV Adventure* misalnya saat weekend yang dimana merupakan hari libur.

3. **Kemenarikan *Big Tornado* Kampung Gajah *Wonderland***

   Big Tornado merupakan wahana yang berada di zona *waterboom* Kampung Gajah *Wonderland*. Alasan mendasar mengapa penilaian pengunjung terhadap wahana ini tidak penting dengan kinerja yang dinilai rendah yaitu karena mereka menilai *Big Tornado* ini berada di area outdoor tidak beroprasi sesuai kebutuhan saat cuaca tidak mendukung. Sebenarnya *Big Tornado* ini adalah salah satu wahana yang diandalkan di zona *waterboom* jika pengunjung memanfaatkan saat cuaca

sedang bersahabat. Oleh karena itu, saat musim panas wahana yang berada di zona *waterboom* biasanya dipenuhi pengunjung terutama pada saat libur sekolah.

4. **Kemenarikan *Octopus Racer* Kampung Gajah *Wonderland***

   Sama dengan *Big Tornado*, *Octopus Racer* pun merupakan wahana yang berada pada zona *waterboom* Kampung Gajah *Wonderland* dimana sama-sama mengandalkan cuaca untuk pemanfaatannya. Tetapi selain itu jika dilihat dari sisi lain ada alasan selain cuaca yang membuat wahana ini sepi pengunjung yaitu kondisi kebersihan di area *Octopus Racer* yang kurang bersih seperti misalnya banyak dedaunan yang jatuh dari pohon mengingat wahana ini berada di dekat pepohonan. Maka dari itu, pengelola dapat melakukan pembenahan di aspek kebersihan dengan membersihkan area *Octopus Racer* secara periodik misalnya saat sebelum dibuka area waterboom untuk pengunjung yaitu setiap pagi hari dan seusai setelah zona ini ditutup di sore hari.

5. **Kemenarikan *Wave Pool* Kampung Gajah *Wonderland***

   Wave Pool adalah wahana yang berada di zona *waterboom* yang sama dengan *Big Tornado* dan *Octopus Racer* dapat digunakan tergantung pada kondisi cuaca. *Wave Pool* ini merupakan wahana yang dibentuk menyerupai pantai dengan suasana pegunungan dimana jika pada saat cuaca sedang bagus dan tidak ada hujan lebih banyak dipenuhi oleh pengunjung yang diantaranya tidak sedikit bersama keluarga khususnya anak kecil yang senang dengan bermain pasir layaknya di pantai. Tetapi dalam penelitian ini, pengunjung menilai wahana ini tidak berkerja secara baik dan dianggap tidak penting karena diantara banyak pengunjung yang memberikan penilaian adalah mereka yang berkunjung pada saat hujan turun, sehingga pengelola tidak perlu khawatir dengan keberadaan wahana ini karena jika cuaca mendukung biasanya *Wave Pool* ramai oleh pengunjung. Diluar daripada itu, kebersihan di area ini pun harus tetap terjaga demi kenyamanan pengunjung.

4.5.4 Kuadran IV (*Reduce Emphasis*)

Terlihat pada gambar 4.33, terdapat 4 item yang masuk pada kuadran IV yaitu 1, 3, 4 dan 6. Kuadran ini memuat item-item yang dianggap kurang penting oleh pengunjung sedangkan kinerja pada atribut ini terlalu tinggi sehingga dianggap berlebihan. Harus lebih diperhatikan untuk kuadran ini agar terjaga efisiensinya.

Tabel 4.14

Item-Item Yang Termasuk Pada Kuadran IV

No Pernyataan	Indikator
1	Kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland*
3	Kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderland*
4	Kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland*
6	Kemenarikan *Children Playground* Kampung Gajah *Wonderland*

Sumber : Diolah Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.14, dapat dilihat bahwa keempat item tersebut menurut penilaian pengunjung memiliki kinerja baik namun tingkat kepentingannya relatif rendah sehingga pengelola dapat memfokuskan perhatian kepada aspek lain yang dapat meningkatkan efisiensi dari produk wisata yang ada. Pada kuadran ini didominasi atraksi wisata yang letak posisi wahana ini berada tidak jauh dari *main gate* Kampung Gajah *Wonderland*. Rata-rata pengunjung tidak berekspektasi tinggi terhadap item-item pada kuadran ini menurut observasi yang dilakukan peneliti. Tetapi atraksi-atraksi ini merupakan atraksi yang dominan dipenuhi pengunjung sehingga mereka menilai bahwa kinerjanya sudah baik. Meski begitu, berikut uraian setiap indikator pada kuadran IV ini:

1. **Kemenarikan *Sky Rider* Kampung Gajah *Wonderland***

   Sky Rider merupakan wahana bagian dari atraksi wisata yang banyak dimanfaatkan pengunjung. Wahana yang menyerupai *flying fox* dengan posisi meluncur seperti terbang ini dinilai tidak penting oleh pengunjung tetapi kinerjanya sudah baik. Itu artinya sebenarnya pengunjung tidak banyak bereksepktasi terhadap atraksi ini. Dengan begitu, sebaiknya pengelola tetap memperhatikan aspek keamanan pada

wahana ini karena banyak pengunjung yang suka dengan wahana *Sky Rider* ini.

2. **Kemenarikan *Mini Zoo* Kampung Gajah *Wonderland***

   Salahsatu yang termasuk ke dalam kuadran ini adalah kemenarikan *mini zoo* dimana atraksi ini merupakan atraksi yang baru saja dibuka pada tahun 2017. Pengunjung yang berkunjung ke Kampung Gajah *Wonderland* diantaranya belum tahu tentang wahana baru ini tetapi banyak dari mereka yang akhirnya suka dengan wahana ini. Sehingga penilaian mereka terhadap wahana ini dianggap tidak penting sedangkan kinerja yang diberikan relatif baik. Oleh karena itu, pengelola sebaiknya mempertahankan keberadaan wahana ini dengan tetap memperhatikan aspek dari pemeliharaan binatang yang ditampilkan.

3. **Kemenarikan *Pasific Robot* Kampung Gajah *Wonderland***

   Pengunjung menilai wahana *Pasific Robot* tidak penting tetapi kinerjanya dinilai sudah baik karena pengunjung yang datang membawa anak-anak mereka suka dengan wahana ini yang merupakan mobil dengan desain khusus berbentuk *superhero* seperti *batman, ironman, transformer*. Sehingga pengelola perlu mempertahankan wahana ini dengan tetap memeliharanya dan melakukan perawatan seperti mengecek mesin agar wahana ini tetap terus dapat beroperasi dengan baik.

4. **Kemenarikan *Children Playground* Kampung Gajah *Wonderland***

   Kebanyakan pengunjung yang datang ke Kampung Gajah *Wonderland* adalah keluarga yang serta merta membawa anak-anak, maka *Children Playground* ini menjadi menarik perhatian lebih meskipun dinilai tidak begitu penting. Agar tetap bertahan keberadaannya, maka pengelola hanya perlu menjaga area *Children Playground* dengan tetap mengutamakan keamanan dan kenyamanan untuk anak-anak.