



Analisis Atraksi Wisata Feeding Time Kebun Binatang Surabaya

Eka Puspita Sari¹, Garsione Agni Andrea²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21045010082@student.upnjatim.ac.id, garsione.agni.par@upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-09-10 Revised: 2025-10-15 Published: 2025-11-10 Keywords: <i>Feeding Time; Tourist Attraction; Zoo Management; Tourism Destination.</i>	This study analyzes the implementation of the "Feeding Time" tourist attraction at Surabaya Zoo (KBS) as an innovative form of educational tourism. Utilizing a qualitative descriptive approach, data were collected through participant observation, in-depth interviews with key personnel, and documentation. The results show that Feeding Time is not only an entertaining attraction but also a powerful educational tool that enhances visitor engagement and emotional connection with wildlife. The attraction is carefully managed in terms of nutrition, animal readiness, and safety, while also involving staff coordination and public communication. Despite its potential, the program faces challenges such as inconsistent scheduling, limited information dissemination, and human resource constraints. Overall, Feeding Time significantly contributes to positioning KBS as a competitive and educational urban tourism destination that combines conservation, entertainment, and learning.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-09-10 Direvisi: 2025-10-16 Dipublikasi: 2025-11-10 Kata kunci: <i>Feeding Time; Atraksi Wisata; Pengelolaan Kebun Binatang; Destinasi Wisata.</i>	Penelitian ini menganalisis pelaksanaan atraksi wisata Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya (KBS) sebagai bentuk inovatif dari wisata edukasi. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan pihak pengelola utama, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Feeding Time tidak hanya menjadi atraksi yang menghibur, tetapi juga sarana edukatif yang efektif dalam membangun keterlibatan emosional pengunjung terhadap satwa. Atraksi ini dikelola secara hati-hati dari aspek nutrisi, kesiapan satwa, hingga keamanan, disertai koordinasi antarpetugas dan komunikasi publik. Namun, pelaksanaan atraksi masih menghadapi kendala seperti jadwal yang belum konsisten, penyebaran informasi yang terbatas, dan keterbatasan sumber daya manusia. Secara keseluruhan, Feeding Time memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat citra KBS sebagai destinasi wisata edukatif perkotaan yang menggabungkan konservasi, hiburan, dan pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran strategis dalam menunjang pembangunan nasional dan daerah. Kontribusinya tidak hanya mencakup aspek ekonomi, seperti penciptaan lapangan kerja dan peningkatan pendapatan daerah, tetapi juga memberikan ruang bagi masyarakat untuk berekreasi dan memperoleh pengalaman baru. Di tengah meningkatnya kebutuhan akan sarana rekreasi yang berkualitas, destinasi wisata buatan seperti kebun binatang tetap menjadi pilihan utama masyarakat, khususnya di banyak negara berkembang, termasuk Indonesia, sektor ini dipandang sebagai motor penggerak ekonomi karena kemampuannya menciptakan lapangan kerja, meningkatkan devisa, dan memacu pertumbuhan ekonomi lokal (Tangian D., 2020).

Kebun binatang merupakan salah satu bentuk daya tarik wisata buatan yang memiliki fungsi ganda sebagai tempat rekreasi dan sebagai pusat

konservasi serta edukasi tentang satwa (Nusanto, 2023). Dalam sejarahnya, kebun binatang modern tidak hanya ditujukan untuk hiburan, tetapi juga berperan penting dalam melindungi spesies langka, mendidik masyarakat, dan mendukung penelitian ilmiah (Natalia, 2019). Kebun Binatang Surabaya (KBS), sebagai salah satu kebun binatang tertua dan terbesar di Indonesia (Lemppa, A., 2025).

Dalam pengembangannya sebagai daya tarik wisata, KBS tidak hanya mengandalkan koleksi satwa, tetapi juga menghadirkan berbagai atraksi untuk menambah daya tarik dan memperkaya pengalaman wisata pengunjung. Salah satu atraksi yang paling menonjol dan diminati adalah feeding time, yaitu kegiatan pemberian makan kepada satwa di waktu-waktu tertentu yang dapat disaksikan langsung oleh pengunjung. Kegiatan ini biasanya dilakukan oleh petugas kandang atau keeper dan menjadi momen yang menarik karena memungkinkan pengunjung

menyaksikan perilaku alami hewan secara langsung. Menurut Fitriana (2024), atraksi seperti feeding time memiliki nilai edukatif tinggi karena memungkinkan interaksi tidak langsung antara manusia dan hewan dengan pendekatan yang aman serta mendidik. Aktivitas feeding time dapat dikembangkan menjadi program eduwisata yang terstruktur jika didukung oleh narasi interpretasi yang kuat, fasilitas pendukung, dan pelatihan staf (Kurniawan, 2021).

Atraksi feeding time memiliki karakter yang khas, yaitu interaksi visual dan antusiasme tinggi dari pengunjung saat melihat satwa makan. Aktivitas ini biasanya dijadwalkan pada waktu tertentu dan sering kali disertai dengan penjelasan dari pemandu atau keeper tentang jenis makanan, perilaku makan, dan kebiasaan alami hewan tersebut (Septiardy, 2015). Berdasarkan observasi awal, banyak pengunjung, khususnya keluarga dan anak-anak, secara sengaja menyesuaikan waktu kedatangan mereka untuk dapat menyaksikan momen ini. Kehadiran atraksi ini menjadi elemen penting dalam menciptakan kesan yang menyenangkan dan membedakan pengalaman kunjungan di KBS dibandingkan dengan kebun binatang lain.

Meskipun memiliki potensi besar, pelaksanaan feeding time di KBS masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa kegiatan masih bersifat tidak terjadwal secara konsisten, informasi waktu pelaksanaan kurang tersebar luas, serta keterlibatan petugas yang terkadang tidak merata. Hal ini berdampak pada pengalaman pengunjung yang bisa jadi berbeda-beda tergantung pada waktu dan kondisi pelaksanaan. Selain itu, aspek pengemasan atraksi sebagai bagian dari strategi pengelolaan wisata juga belum sepenuhnya optimal.

Menyikapi kondisi tersebut, penting dilakukan penelitian yang dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana pelaksanaan atraksi feeding time di Kebun Binatang Surabaya dijalankan dalam praktiknya. Kajian ini akan berfokus pada bentuk kegiatan, pengelolaan atraksi, peran petugas lapangan, serta dinamika yang terjadi selama proses pemberian makan satwa berlangsung. Penelitian ini menjadi relevan karena atraksi seperti feeding time memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk kepuasan dan persepsi positif pengunjung terhadap daya tarik wisata. Di tengah persaingan antar daya tarik wisata perkotaan, inovasi dalam pengelolaan atraksi menjadi kunci untuk mempertahankan minat pengunjung sekaligus meningkatkan jumlah kunjungan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis atraksi wisata Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya sebagai bentuk wisata edukasi. Lokasi penelitian dipilih secara purposif di Kebun Binatang Surabaya karena memiliki program Feeding Time yang menggabungkan hiburan dan edukasi. Subjek penelitian terdiri dari lima orang pengelola Feeding Time, termasuk petugas senior, penanggung jawab nutrisi, dan penanggung jawab marketing, yang memiliki pengetahuan langsung mengenai pelaksanaan atraksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi guna memperoleh data yang autentik dan komprehensif. Objek yang dikaji meliputi seluruh proses kegiatan Feeding Time, mulai dari perencanaan hingga interaksi dengan pengunjung, yang dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Dengan metode ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana atraksi Feeding Time dapat berkontribusi sebagai media wisata edukatif berbasis pengalaman di lingkungan konservasi satwa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan lima narasumber utama, diperoleh gambaran mengenai pelaksanaan atraksi Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya (KBS). Atraksi ini merupakan inovasi pengelolaan berbasis perilaku satwa yang dilakukan secara langsung di hadapan pengunjung. Feeding Time dilaksanakan pada berbagai jenis satwa seperti unta, rusa, dan jerapah, dengan jadwal yang disesuaikan dengan pola makan dan kebutuhan satwa. Menurut penjelasan Pak Ngudi selaku penanggung jawab Feeding Time dari Divisi Sales Event Sponsorship, kegiatan ini awalnya dirancang untuk menarik minat pengunjung serta meningkatkan nilai komersial KBS melalui sponsorship dan promosi digital. Dalam perkembangannya, Feeding Time dikemas secara lebih atraktif tanpa mengabaikan aspek kesejahteraan satwa sehingga mampu berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan.

Dari sisi teknis, proses pelaksanaan Feeding Time memperhatikan standar nutrisi

dan kesehatan satwa. Pak Yono dari Divisi Nutrisi Satwa menjelaskan bahwa pemberian pakan dilakukan secara ketat sesuai kebutuhan harian satwa. Satwa yang sedang sakit atau mengalami stres tidak diikutsertakan dalam atraksi untuk menghindari risiko gangguan kesehatan maupun perilaku. Selain itu, sebelum atraksi dimulai, keeper seperti Pak Musa dan Pak Virgy melakukan persiapan dengan melakukan briefing, pengecekan keamanan kandang, serta memastikan kondisi satwa siap tampil. Proses ini menunjukkan adanya koordinasi yang baik antara tim pengelola acara, divisi nutrisi, dan keeper dalam memastikan pelaksanaan atraksi berjalan lancar dan aman.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Feeding Time memberikan pengalaman edukatif dan hiburan bagi pengunjung. Laila, salah satu petugas lapangan, menyatakan bahwa antusiasme pengunjung sangat tinggi, terutama pada akhir pekan dan musim liburan. Banyak pengunjung, khususnya keluarga dengan anak-anak, menantikan jadwal Feeding Time bahkan sebelum tiba di lokasi. Interaksi antara pengunjung dan keeper menciptakan suasana edukasi non-formal yang efektif, seperti penjelasan langsung mengenai perilaku dan pola makan satwa. Hal ini sejalan dengan konsep Experience Economy yang mengedepankan keterlibatan emosional dan partisipasi pengunjung dalam sebuah atraksi wisata.

Namun, pelaksanaan Feeding Time masih menghadapi sejumlah kendala. Tantangan utama adalah ketidakpastian jadwal atraksi yang menyebabkan sebagian pengunjung melewatkan pertunjukan ini. Selain itu, keterbatasan sumber daya manusia di beberapa titik pelaksanaan membuat koordinasi antar petugas belum optimal. Pak Ngudi mengungkapkan perlunya pengembangan sistem informasi berbasis digital, seperti penggunaan display board atau running text, agar pengunjung mendapatkan informasi jadwal secara real-time. Selain itu, pelatihan bagi keeper juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam memberikan edukasi kepada pengunjung. Kendala ini menunjukkan pentingnya pengelolaan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas atraksi Feeding Time di masa mendatang.

B. Pembahasan

C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Feeding Time berperan signifikan dalam memperkuat daya tarik KBS sebagai destinasi wisata edukatif. Atraksi ini tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga sarana pembelajaran tentang perilaku dan pola makan satwa. Hal ini sejalan dengan teori Pine dan Gilmore (1999) tentang Experience Economy, yang menekankan pentingnya pengalaman emosional dan keterlibatan langsung pengunjung dalam aktivitas wisata. Melalui Feeding Time, pengunjung dapat mengalami interaksi yang mendalam dengan satwa, yang pada akhirnya meningkatkan apresiasi terhadap pentingnya konservasi dan kesejahteraan satwa.

Dari perspektif pengelolaan destinasi, atraksi Feeding Time mencerminkan prinsip yang dikemukakan oleh Middleton dan Clarke (2001) bahwa daya tarik wisata harus terus dikelola dan dikembangkan agar tetap relevan dan kompetitif. Upaya KBS dalam mengemas Feeding Time melalui promosi digital, keterlibatan sponsorship, dan perencanaan program rutin menunjukkan adanya strategi untuk meningkatkan nilai tambah atraksi. Penggunaan media sosial dalam promosi juga berkontribusi besar dalam menarik minat pengunjung, terbukti dari meningkatnya pengunjung yang datang karena informasi yang mereka peroleh dari unggahan digital.

Namun, tantangan yang dihadapi seperti ketidakpastian jadwal dan keterbatasan sumber daya manusia menunjukkan perlunya inovasi dalam sistem pengelolaan. Penggunaan teknologi digital seperti display board, aplikasi jadwal, atau sistem informasi berbasis daring dapat menjadi solusi untuk mempermudah pengunjung dalam mengetahui waktu pelaksanaan atraksi. Selain itu, peningkatan kompetensi keeper dalam hal komunikasi dan edukasi juga menjadi faktor penting, mengingat mereka berperan sebagai penghubung antara pengunjung dan informasi tentang satwa. Hal ini penting agar fungsi edukatif dari Feeding Time dapat berjalan optimal.

Dengan pengelolaan yang tepat, Feeding Time memiliki potensi untuk menjadi ikon atraksi utama KBS yang membedakan destinasi ini dari kebun binatang lainnya di Indonesia. Kombinasi antara edukasi, hiburan,

dan konservasi menjadikan atraksi ini sesuai dengan tren pariwisata modern yang menekankan keberlanjutan dan pengalaman yang bermakna bagi pengunjung. Oleh karena itu, pengembangan berkelanjutan melalui inovasi, peningkatan fasilitas, serta pelibatan komunitas menjadi kunci untuk memperkuat posisi KBS sebagai destinasi wisata edukatif unggulan di kawasan perkotaan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, atraksi Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya (KBS) merupakan inovasi yang efektif dalam memperkuat daya tarik wisata sekaligus memberikan nilai edukatif kepada pengunjung. Atraksi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang memperkenalkan perilaku satwa dan pentingnya konservasi melalui interaksi langsung. Pelaksanaannya melibatkan koordinasi antar divisi, mulai dari nutrisi, keeper, hingga petugas lapangan, dengan tetap memperhatikan kesejahteraan satwa. Namun, tantangan yang dihadapi seperti inkonsistensi jadwal dan keterbatasan sumber daya manusia menunjukkan perlunya pengelolaan yang lebih sistematis dan berbasis teknologi agar Feeding Time dapat berkembang menjadi ikon utama KBS yang kompetitif dan berkelanjutan.

B. Saran

Untuk mengoptimalkan peran Feeding Time sebagai daya tarik wisata edukatif, disarankan agar KBS meningkatkan sistem informasi digital, seperti penggunaan papan informasi elektronik, aplikasi jadwal, atau running text, sehingga pengunjung dapat mengetahui waktu pelaksanaan atraksi secara real-time. Selain itu, pelatihan bagi keeper perlu ditingkatkan agar mereka lebih komunikatif dalam memberikan edukasi kepada pengunjung. KBS juga dapat memperluas promosi melalui media sosial dan menggandeng sponsor untuk mendukung pengembangan fasilitas. Dengan pengelolaan yang lebih inovatif dan terintegrasi, Feeding Time berpotensi menjadi program unggulan yang memperkuat citra KBS sebagai destinasi wisata edukatif yang modern dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayeh, J. K., Au, N., & Law, R. (2013). "Do we believe in TripAdvisor?" Examining credibility perceptions and online travelers' attitude toward using user-generated content. *Journal of Travel Research*, 52(4), 437-452.
- Bergman, J. N., Buxton, R. T., Lin, H. Y., Lenda, M., Attinello, K., Hajdasz, A. C., Rivest, S. A., Nguyen, T. T., Cooke, S. J., & Bennett, J. R. (2022). Evaluating the benefits and risks of social media for wildlife conservation. *Facets*, 7, 360-397. <https://doi.org/10.1139/FACETS-2021-0112>
- Chronis, A. (2012). Between place and story: Gettysburg as tourism imaginary. *Annals of Tourism Research*, 39(4), 1797-1816
- Fitaloka, E. D., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Kualitas Aksesibilitas, Perilaku Masa Lalu, Citra Destinasi, Pencarian Kebaruan Dan Sikap Individu Terhadap Niat Mengunjungi Kembali Wisata Kebun Binatang Di Surabaya. *YUME: Journal of Management*, 8(1), 238-257.
- Fitriana, E. (2024). Strategi pengembangan taman wisata kum kum sebagai wisata edukasi di kota palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, Dan Praktek Dalam Bidang Pendidikan Dan Ilmu Geografi*, 23(2), 4.
- Handayani, D., & Utami, I. D. (2021). Nilai Kontribusi Kebun Binatang terhadap Konservasi Satwa, Sosial Ekonomi, dan Lingkungan Fisik: Studi Kasus Kebun Binatang Bandung. *Jurnal Konservasi*, 5(2), 23-35.
- Ismail, H., & Abu, M. S. (2016). Pengaruh aspek pengalaman ekopelancongan terhadap jangkauan kepuasan pelancong di Malaysia: Kajian kes Melaka. *Geografia*, 12(8).
- Kurniawan, E. (2021). Analisis potensi obyek wisata hutan mangrove pandansari sebagai eduwisata/wisata edukasi di desa kaliwlingi kecamatan brebes kabupaten brebes. *Edu Geography*, 9(1), 78-88.
- Lemppa, A. F. H., & Romadhan, M. I. (2025). Strategi Komunikasi dan Adaptasi Kebun Binatang Surabaya dalam Mempertahankan

- Eksistensi sebagai Destinasi Wisata Warisan. *SABER: Jurnal Teknik Informatika, Sains dan Ilmu Komunikasi*, 3(3), 242-253.
- Lugosi, Z., & Lee, P. C. (2021). A Case Study Exploring the Use of Virtual Reality in the Zoo Context. *Animal Behavior and Cognition*, 8(4), 576-588.
<https://doi.org/10.26451/abc.08.04.09.2021>
- Nugraha, R. N., & Yanti, W. D. (2023). Strategi Pengembangan Fasilitas Kebun Binatang Ragunan Untuk Meningkatkan Kualitas Destinasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(12), 453-458.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.807927>
- Nurany, F., Bachmid, F., Amanda, F., Valencia, Y., & Lusi, A. (2023). STUDI PENGEMBANGAN DESTINASI WISATA KEBUN BINATANG BINATANG SURABAYA SEBELUM DAN SESUDAH PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Administrasi Negara*, 07(02), 244-261.
- Nusanto, J. N. (2023). Persepsi Wisatawan Pada Obyek Wisata Kebun Binatang Mangkang Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy*. Harvard Business Press.
- Tangian, D., & Kumaat, H. (2020). *Pengantar Pariwisata*.