

EVALUASI DAN STRATEGI PENGEMBANGAN PAKET EDUKASI DI SOLO SAFARI DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGUNJUNG

Bayu Arianto¹, Agus Solikhin², Darmaesti³

bayuariano15@gmail.com¹, agussolikhin81@gmail.com²,
darmaesti@gmail.com³

Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta^{1,2,3}

Abstract : *As a result of the revitalization of Jurug Zoo, Solo Safari was officially opened in Surakarta in January 2023 with the mission of conservation, recreation, and education. One of its main innovations is the launch of two educational packages in 2025, namely Animal Education and How to Be a Vet, designed for children and families. However, the effectiveness of these programs has not been thoroughly evaluated. Therefore, this study aims to assess their contribution to enhancing visitor experiences and to formulate more relevant and sustainable development strategies. This research employs a descriptive qualitative approach using in-depth interviews, participatory observations, and documentation. Respondents include management staff, educators, and visitors who participated in the educational packages. Data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model, consisting of data reduction, display, and conclusion drawing, with validation through source, method, and time triangulation. The findings indicate that Solo Safari's educational packages are effective in three main dimensions. First, cognitive, as they improve visitors' understanding of wildlife conservation issues. Second, affective, as direct interaction fosters empathy and emotional connections with animals. Third, behavioral, as they encourage concrete actions such as reducing plastic use and supporting conservation initiatives. Nonetheless, several challenges remain, including content that is not fully aligned with early childhood curricula, delivery methods that are less engaging for teenagers, high animal feeding costs, limited interaction facilities, and low conservation literacy among some visitors. These results highlight the need for strategic development, including aligning content with school curricula, establishing clearer animal welfare protocols, introducing innovative delivery methods, and implementing visitor capacity management through a time-slot system. With these measures, Solo Safari has the potential to grow into a leading educational tourism destination in Central Java, providing meaningful experiences while raising awareness of wildlife conservation.*

Jurnal Trilogi Pariwisata
Vol .1 No.1 Tahun2025
Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta
ISSN: (Print), ISSN: (Online)

Keywords: *Solo Safari, educational packages, visitor experience, educational tourism development*

PENDAHULUAN

Pariwisata edukatif atau *edutourism* berkembang pesat sejak awal tahun 2020 dengan memadukan hiburan dan pembelajaran, sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap isu konservasi satwa (Turner & Ballantyne, 2021). Di Indonesia, tren ini mendorong kebun binatang bertransformasi menjadi taman edukatif yang menawarkan program pembelajaran interaktif bagi keluarga dan pelajar (Santosa, 2022). Salah satu contoh nyata dari transformasi ini adalah Solo Safari, destinasi wisata satwa terbaru di Surakarta yang merupakan bagian dari jaringan Taman Safari Indonesia. Solo Safari resmi dibuka pada 27 Januari 2023 dan menempati area seluas sekitar 13,9 hingga 14 hektare. Tempat ini menampung lebih dari 400 satwa dari kurang lebih 90 spesies, baik lokal maupun mancanegara.

Dalam mendukung fungsi edukatifnya, Solo Safari mulai tahun 2025 menghadirkan dua jenis paket edukasi utama, yaitu Animal Education dan How to Be a Vet. Paket-paket ini ditujukan untuk anak-anak dengan harga yang bervariasi, mencakup berbagai fasilitas seperti tiket masuk, edukator satwa, makan siang, dan souvenir menarik. Antusiasme masyarakat terhadap paket edukasi ini terlihat dari lonjakan jumlah pengunjung selama liburan sekolah bulan Juni–Juli 2025, di mana manajemen menargetkan hingga 5.000 pengunjung per hari. Angka ini menunjukkan adanya minat besar terhadap pengalaman wisata yang menggabungkan hiburan dan pembelajaran secara menyeluruh. Namun, tingginya jumlah pengunjung belum dibarengi dengan evaluasi yang mendalam

mengenai efektivitas program edukasi tersebut. Hingga saat ini, belum ada kajian sistematis yang mengukur bagaimana program ini memengaruhi pengalaman pengunjung dalam aspek emosional, kognitif, maupun tingkat kepuasan secara keseluruhan.

Beberapa permasalahan krusial pun mulai muncul, antara lain apakah materi dalam paket sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengunjung, bagaimana metode penyampaian dilakukan oleh para edukator, dan sejauh mana program ini mampu mendorong keterlibatan aktif serta pemahaman terhadap pentingnya konservasi satwa. Meski program edukatif telah berjalan, belum ada kepastian bahwa kontennya sudah dirancang sesuai standar kurikulum pendidikan anak usia dini atau sekolah dasar. Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah materi yang disampaikan benar-benar efektif dalam mendukung pembelajaran informal yang menyenangkan dan bermakna.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa taman satwa yang menyajikan informasi secara interaktif memiliki dampak positif dalam meningkatkan literasi konservasi dan kesadaran lingkungan pengunjung (Purwati et al., 2021; Aziz & Rahman, 2023). Hal ini menunjukkan pentingnya kualitas penyampaian edukasi dalam membentuk sikap dan perilaku positif terhadap pelestarian alam. Sayangnya, studi evaluatif di taman safari lainnya, seperti yang ada di Bali dan Bogor, umumnya lebih berfokus pada aspek rekreasi dan fasilitas umum. Evaluasi terhadap aspek edukasi dan pembelajaran justru masih minim, padahal peran taman satwa

dalam pendidikan publik semakin signifikan (Firmansyah, 2022).

Terdapat kesenjangan literatur yang cukup jelas, terutama dalam hal kajian kualitatif yang mengevaluasi paket edukasi secara menyeluruh. Tidak banyak penelitian yang secara mendalam membahas persepsi pengunjung, efektivitas konten, metode penyampaian edukasi, hingga dampaknya terhadap pengalaman edukatif yang holistik. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Evaluasi terhadap program edukasi di Solo Safari sangat penting untuk mengetahui seberapa besar kontribusinya dalam menciptakan pengalaman wisata yang bermakna dan mendalam bagi pengunjung dari berbagai latar belakang.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan masukan konkret dalam pengembangan paket edukasi, mulai dari perbaikan konten, pengaturan waktu pelaksanaan, pelatihan bagi edukator, hingga strategi komunikasi yang lebih menarik dan inklusif. Hasil penelitian ini juga dapat berkontribusi pada perencanaan dan kebijakan yang lebih strategis di tingkat pemerintah daerah, khususnya Dinas Pariwisata Surakarta. Dengan informasi yang valid, pengelola dan pemangku kepentingan dapat merancang program edutourism yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pasar keluarga.

Penelitian ini juga dapat menjadi pelengkap dari studi terdahulu yang lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus pada aspek kepuasan umum. Di sisi lain, studi ini lebih menyoroti bagaimana proses edukasi interpersonal dan interaktif dapat mengubah

pengalaman dan persepsi pengunjung secara nyata. Secara keseluruhan, tujuan utama dari penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas program edukasi di Solo Safari dan merumuskan strategi pengembangannya. Dari sisi teoritis, hasil penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai edutourism dan pendidikan informal. Dari sisi praktis, hasilnya diharapkan dapat menjadi acuan perbaikan program edukasi bagi pengelola, pendidik lingkungan, serta pembuat kebijakan di sektor wisata edukatif.

Dengan melihat permasalahan dan urgensi yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program edukasi yang ditawarkan oleh Solo Safari dalam meningkatkan pengalaman pengunjung tentang konservasi satwa dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi pengelola Solo Safari dalam pelaksanaan kegiatan edukasi dan interaksi dengan satwa.

TINJAUAN PUSTAKA

Pariwisata edukatif mengacu pada kegiatan wisata yang menggabungkan elemen pembelajaran dalam pengalamannya. Wisatawan melakukan perjalanan bukan hanya untuk rekreasi, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang bersifat edukatif (Powell et al., 2020). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam perancangan wisata edukatif adalah model *pre-visit*, *on-site*, dan *post-visit* yang menekankan pada pentingnya persiapan sebelum kunjungan, aktivitas belajar selama kunjungan dan refleksi. Model ini terbukti

dapat menciptakan proses pembelajaran yang sistematis dan mendalam. Selain itu, pengalaman edukatif di destinasi wisata juga memperkuat hubungan antara wisatawan dengan nilai – nilai local. Strategi seperti interpretasi budaya, edukasi lingkungan dan pendekatan naratif dapat meningkatkan kualitas pengalaman dan memberikan makna yang lebih luas bagi pengunjung (Chang & Wang, 2023).

Dalam konteks pariwisata edukatif, pengalaman pengunjung menjadi aspek yang sangat penting. Pengalaman pengunjung dipahami sebagai respons subjektif yang muncul dari interaksi dengan berbagai elemen destinasi termasuk atraksi, fasilitas, layanan dan suasana (Sundbo & Dixit, 2020). Tidak hanya sekedar rekreasi, pengalaman tersebut juga mencakup dimensi pembelajaran dan emosi. Akel & Cakir (2022), menekankan bahwa pengalaman pengunjung terbentuk melalui kombinasi ekspektasi awal, pengalaman langsung di lokasi serta kesan pasca kunjungan yang secara keseluruhan mempengaruhi kepuasan dan niat untuk berkunjung kembali. Keberhasilan destinasi dalam menciptakan keterlibatan emosional dan makna personal menjadi factor kunci. Ooi (2021), menambahkan bahwa pengalaman wisata dapat dilihat sebagai “produk atensi” yaitu hasil dari bagaimana perhatian pengunjung diarahkan dan dimediasi, misalnya melalui peran educator atau penggunaan media interaktif.

Nilai pengalaman edukasi sendiri mencakup tiga dimensi utama yaitu: kognitif, efektif dan social. Dimensi kognitif berkaitan dengan perolehan pengetahuan baru, dimensi efektif menekankan

pada perasaan senang dan ketertarikan, sedangkan dimensi social terkait dengan interaksi antar pengunjung (Peranginangin, 2019) dan Chang & Wang (2023). Dalam prakteknya pendekatan *soft management* melalui edukasi dan advokasi dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pembatasan langsung. Chen & Deng (2023), menegaskan bahwa desain pengalaman edukatif yang baik perlu memenuhi kebutuhan perseptual, naratif dan interaktif sekaligus menghubungkan pengunjung dengan konteks nyata di lokasi wisata.

Pengelolaan pengalaman pengunjung menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan dari nilai pengalaman edukasi. Upaya manajemen yang efektif harus memastikan setiap dimensi kognitif, efektif dan social tercapai sehingga pengunjung dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan. Pendekatan yang menekankan pada narasi, interpretasi dan interaksi nyata sangat penting dalam menjaga kualitas pengalaman serta meningkatkan kesan positif yang dibawa pengunjung setelah berkunjung (Chang & Wang, 2023).

Kerangka teoritis yang mendasari pemahaman tentang pengalaman wisata ini dapat dijelaskan melalui konsep *Experience Economy* yang dikembangkan oleh (Pine dan Gilmore, 1999). Teori ini berpendapat bahwa nilai ekonomi baru diciptakan melalui pengalaman bukan sekedar produk atau layanan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa konsep ini tetap relevan untuk menjelaskan hubungan antara pengalaman pengunjung dan niat berkunjung kembali (Akel & Cakir, 2022).

Model *Experience Economy* menyoroti empat dimensi utama pengalaman wisata yaitu: edukasi,, hiburan, pelarian (*escapism*) dan estetika (Ponsignon & Derbaix, 2020). Keempat dimensi tersebut menjadi dasar penting dalam merancang pengalaman wisata edukasi yang menarik, interaktif dan berkesan bagi pengunjung.

Secara keseluruhan, literature menunjukkan bahwa pariwisata edukatif membutuhkan desain pengalaman yang terencana, pengelola yang terarah serta

pemahaman mendalam mengenai kebutuhan emosional dan kognitif pengunjung. Pendekatan yang menggabungkan pembelajaran, interaksi sosial dan nilai budaya local tidak hanya meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung tetapi juga memperkuat hubungan antara wisatwan dan destinasi sekaligus memberikan nilai ekonomi yang berkelanjutan.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

N O	Judul Penelitian, Nama Peneliti,Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	“Pengembangan Model Wisata Edukasi di Taman Margasatwa Ragunan”,Nugraha , 2022	Subjek: Program wisata Edukasi di Taman Margasatwa Ragunan Objek: Taman Margasatwa Ragunan	Teori: Edu Tourism Metode: Kualitatif	Diperlukan model kontekstual yang lebih baik, termasuk peningkatan ketersediaan tour guide untuk semua wisatawan (termasuk kebutuhan khusus) dan pembelajaran langsung
2	“Potensi Objek Wisata Edukasi di Kabupaten Gianyar”,Devi,2020	Subjek: Potensi wisata Edukasi di Kabupaten Gianyar Objek: Elephant Safari Park, Keramas Park, Taman Nusa, Butterfly Park	Teori: Pariwisata edukasi Metode: Kualitatif	Potensi wisata edukasi tergolong tinggi (76% rata-rata): - Elephant Safari Park, Keramas Park, Taman Nusa: potensi tinggi - Butterfly Park: potensi sedang

N O	Judul Penelitian, Nama Peneliti,Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	“Strategi Pengembangan Pariwisata Edukasi di Kota Yogyakarta”,Ani Wijayanti,2022	Subjek: Pelaku industri pariwisata (pengelola destinasi, pemerintah daerah, pelaku UMKM), wisatawan, masyarakat lokal Objek: Destinasi wisata edukasi di Yogyakarta (Museum, Kampung Wisata, pusat pelatihan budaya lokal)	Teori: Pariwisata Edukasi	Pengembangan memerlukan strategi terintegrasi: - Peningkatan kualitas SDM - Kolaborasi lembaga pendidikan & pengelola destinasi - Promosi digital edukatif - Penguatan narasi lokal Memerlukan sinergi pemerintah, pelaku usaha, dan masyarakat untuk manfaat ekonomi dan edukasi
4	<i>Conservation education in zoos and aquariums: Developing an ethical framework</i> , Ogden & Heimlich, 2020	Program edukasi konservasi di kebun binatang/akuarium meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengunjung.	Teori: Edu Tourism, Konservasi . Metode: Kualitatif.	Menekankan perlunya kerangka etika dalam perancangan paket edukasi, bukan hanya pengalaman pengunjung.
5	<i>Zoo visitors' learning about conservation and environmental issues: Linking experiences with global challenges</i> , Jensen, 2021	Edukasi yang dikaitkan dengan isu lingkungan nyata membuat pengunjung lebih peduli dan termotivasi untuk bertindak.	Teori: Edu Tourism, Konservasi . Metode: Kualitatif.	Menghubungkan materi edukasi langsung dengan isu global (perubahan iklim, lingkungan).

Sumber: Data Peneliti, 2025

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di mana peneliti berfungsi sebagai elemen utama, dan teknik pengumpulan data digunakan sebagai metode utama dalam menggabungkan data dan menganalisisnya secara induktif. Metode ini digunakan untuk menjelaskan fenomena sosial dan pemahaman secara mendalam mengenai efektivitas program edukasi yang ditawarkan oleh Solo Safari dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan tantangan yang dihadapi oleh pengelola Solo Safari.

Partisipan penelitian terdiri dari tiga kelompok utama: pengunjung yang telah mengikuti paket edukasi, staf atau edukator yang terlibat dalam pelaksanaan program, serta pihak manajemen Solo Safari. Komposisi ini dirancang agar mencakup berbagai sudut pandang dari para pemangku kepentingan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan narasi yang kaya dan mendalam, bukan sekadar data statistik. Hal ini penting agar hasil temuan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dan strategi yang lebih relevan dengan kondisi nyata di lapangan. Penelitian dilaksanakan di Solo Safari, sebuah destinasi wisata konservasi dan edukatif yang beralamat di Jl. Ir. Sutami No.109, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126.

Menurut Sugiyono (2020), langkah paling penting dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data, karena tujuan peneliti adalah mendapatkan data. Pengumpulan data adalah cara-cara

yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2020). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

(1) wawancara dilakukan secara terstruktur untuk memperoleh informasi mendalam dari narasumber terkait fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2020). Pada metode ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Head Marketing, Adventure Leader, Customer Edukasi dan pengunjung Solo Safari.

(2) Observasi digunakan untuk mengamati langsung situasi, perilaku, atau objek yang menjadi fokus penelitian sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran nyata di lapangan (Creswell, 2018). Penulis melakukan observasi langsung di Dolo Safari mengenai program edukasi yang ditawarkan di Solo Safari.

(3) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari catatan, arsip, foto, laporan, dan dokumen lain yang relevan, sehingga dapat memperkuat data hasil wawancara dan observasi (Arikunto, 2020).

Penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga alur kegiatan utama yang saling terkait yaitu:

(1) Reduksi Data: Proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Data yang direduksi adalah data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu strategi pengelolaan wisatawan dan dampaknya terhadap peningkatan jumlah pengunjung Solo Safari.

(2) Penyajian Data: Sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dapat berupa narasi, matriks, grafik, atau bagan. Dalam penelitian ini, penyajian data akan berbentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk menggambarkan strategi yang diterapkan dan respons pengunjung.

(3) Penarikan Kesimpulan / Verifikasi: Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap sejak awal pengumpulan data. Kesimpulan awal bersifat tentatif dan akan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung hingga diperoleh kesimpulan akhir yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

Data yang telah selesai dianalisis kemudian akan di uji keabsahannya untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian benar – benar valid, terpercaya dan sesuai dengan kenyataan dilapangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji keabsahan data sebagai berikut:

(1) Triangulasi Sumber, untuk memastikan keabsahan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, melibatkan perspektif antara Manajemen Solo Safari mengenai kebijakan pengembangan paket edukasi, Pemandu Wisata/Edukator tentang implementasi program di lapangan, serta Pengunjung (termasuk anak-anak, guru, dan orang tua) terkait pengalaman langsung mereka selama berpartisipasi dalam kegiatan edukasi.

(2) Triangulasi Metode, diterapkan dengan membandingkan data yang dikumpulkan melalui berbagai pendekatan pengumpulan data.

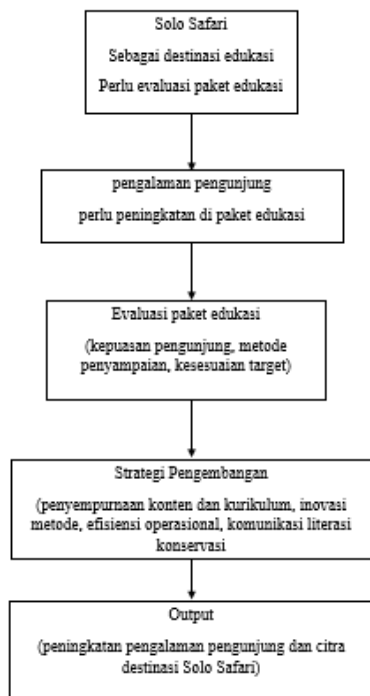
Implementasinya menggabungkan Observasi untuk mencatat respons pengunjung selama kegiatan berlangsung, Wawancara mendalam untuk menggali persepsi mendalam dari partisipan, dan Analisis Dokumen seperti modul edukasi serta kuesioner kepuasan pengunjung.

(3) Triangulasi Waktu dilaksanakan dengan melakukan pengecekan data pada periode yang berbeda untuk menguji konsistensi informasi.

Implementasinya mencakup pengumpulan data pada Hari biasa vs weekend untuk mengamati perbedaan jumlah pengunjung, Musim liburan vs sekolah guna mengidentifikasi variasi kebutuhan edukasi, serta Sebelum dan setelah revitalisasi paket untuk mengevaluasi dampak perubahan program.

Berikut langkah – langkah yang penulis lakukan untuk membantu penelitian ini dalam mengevaluasi dan menyusun strategi pengembangan paket edukasi di Solo Safari dalam meningkatkan pengalaman pengunjung.

Pada 27 Januari 2023, Solo Safari resmi dibuka untuk umum oleh Wali Kota Surakarta, Gibran Rakabuming Raka, sebagai bagian dari rencana pembangunan pariwisata kota sekaligus pusat edukasi satwa yang menekankan aspek konservasi dan pengalaman interaktif. Saat ini, Solo Safari dikelola oleh Taman Safari Group, sebuah jaringan manajemen wisata satwa berskala nasional, dengan luas area mencapai ±13,9 hektare. Proses revitalisasi meliputi pembaruan tata ruang berbasis habitat alami, penataan ulang koleksi satwa yang kini berjumlah lebih dari 400 ekor dari lebih 90 spesies, serta pengembangan fasilitas edukasi interaktif dengan konsep tata ruang tematik seperti



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Solo Safari

Solo Safari, yang sebelumnya dikenal sebagai Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) atau Kebun Binatang Jurug, merupakan tempat wisata satwa pertama di Kota Surakarta yang berdiri pada awal abad ke-20. TSTJ berasal dari Kebun Binatang Sriwedari yang didirikan oleh Sri Susuhunan Pakubuwana X pada tahun 1901, dengan alasan pemindahan lokasi karena padatnya lahan dan ketidaksesuaian untuk pengembangan. Seiring waktu, Taman Satwa Taru Jurug menjadi destinasi rekreasi yang populer di Solo, namun fasilitas yang menua dan kurangnya daya tarik menyebabkan penurunan minat pengunjung. Revitalisasi besar-besaran pun dilakukan bersama Taman Safari Indonesia untuk mempertahankan relevansi dan meningkatkan kualitas pelayanan. Pada 27 Januari 2023, Solo Safari

safari gajah dan zona reptil untuk memperkuat pembelajaran konservasi melalui pengalaman langsung.

resmi dibuka untuk umum oleh Wali Kota Surakarta, Gibran Rakabuming Raka, sebagai bagian dari rencana pembangunan pariwisata kota sekaligus pusat edukasi satwa yang menekankan aspek konservasi dan pengalaman interaktif. Saat ini, Solo Safari dikelola oleh Taman Safari Group, sebuah jaringan manajemen wisata satwa berskala nasional, dengan luas area mencapai ±13,9 hektare. Proses revitalisasi meliputi pembaruan tata ruang berbasis habitat alami, penataan ulang koleksi satwa yang kini berjumlah lebih dari 400 ekor dari lebih 90

spesies, serta pengembangan fasilitas edukasi interaktif dengan konsep tata ruang tematik seperti safari gajah dan zona reptil untuk memperkuat pembelajaran konservasi melalui pengalaman langsung.

Visi dan Misi Solo Safari yaitu:
Visi : Menjadi salah satu taman hiburan berbasis konservasi hewan terkemuka di dunia dan menginspirasi konservasi alam.

Misi: Bersemangat dalam melestarikan alam dan satwa liar serta menyediakan hiburan edukasi untuk menciptakan pengalaman keluarga yang tak terlupakan.

Solo Safari berlokasi di Jl. Ir. Sutami No.109, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57126. Fasilitas unggulannya meliputi paket edukasi seperti Animal Education, yaitu interaksi langsung dengan satwa seperti memberi makan rusa di bawah bimbingan edukator, dan How to Be a Vet, yaitu simulasi peran dokter hewan untuk anak-anak yang dilengkapi makan siang, souvenir, dan akses penuh ke seluruh area. Zona interaktif

terdiri atas Baby Zoo, yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan bayi satwa seperti buaya dan harimau, serta Feeding Area, tempat pengunjung dapat memberi makan satwa dengan aman di bawah pengawasan. Infrastruktur pendukungnya mencakup amphitheater untuk pertunjukan edukatif, pusat informasi konservasi dengan papan interpretasi digital, area istirahat, kafetaria, dan toko suvenir bertema satwa. Berdasarkan wawancara dengan staf, kendala yang sering muncul adalah kapasitas area interaksi yang tidak mencukupi pada saat puncak kunjungan.

Waktu operasional Solo Safari dimulai pada pukul 09.00–17.00 WIB pada hari biasa dan pukul 08.00–18.00 WIB pada akhir pekan atau hari libur, dengan target pengunjung meliputi keluarga, pelajar, dan wisatawan mancanegara. Strategi pemasaran dilakukan melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok, kerja sama dengan sekolah, serta penawaran paket grup.

Tabel 2 Tiket Solo Safari

Kategori	Anak (usia 2–6 tahun)	Dewasa
Weekday – Regular	Rp 45.000,-	Rp 55.000,-
Weekday – Premium	Rp 65.000,-	Rp 90.000,-
Weekend & Holiday – Regular	Rp 60.000,-	Rp 75.000,-
Weekend & Holiday – Premium	Rp 80.000,-	Rp 120.000,-

Sumber: Peneliti, 2025

Solo Safari menyediakan beragam fasilitas lengkap yang dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi setiap pengunjung selama berada di area wisata. Fasilitas tersebut mencakup toilet yang tersebar di berbagai titik strategis, tempat informasi untuk membantu pengunjung mendapatkan panduan dan arahan, serta loket tiket yang tertata rapi. Demi menjaga kebersihan, tersedia sabun cuci tangan dan wastafel di beberapa lokasi. Bagi pengunjung yang

datang bersama bayi atau balita, disediakan ruang ibu dan bayi yang nyaman. Untuk keamanan barang pribadi, tersedia loker penitipan barang, sedangkan layanan kesehatan dapat diakses melalui klinik yang siap melayani jika terjadi keadaan darurat. Area food court hadir dengan berbagai pilihan kuliner untuk memenuhi kebutuhan makan dan minum, sementara mushola disediakan bagi pengunjung yang ingin beribadah. Fasilitas pendukung lain meliputi area parkir yang luas, rute perjalanan yang jelas agar memudahkan mobilitas, ATM center untuk transaksi keuangan, serta berbagai sarana tambahan lainnya yang memastikan pengalaman berkunjung menjadi lebih aman, nyaman, dan menyenangkan

Efektivitas Program Edukasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga kelompok responden (pengunjung, staf, manajemen), program edukasi Solo Safari menunjukkan efektivitas signifikan dalam tiga aspek:

(1) Dimensi Kognitif:

a. Pengunjung (e.g., Ibu Ana Sulistyani) menyatakan pengetahuan baru tentang ancaman deforestasi dan perburuan liar, khususnya untuk satwa endemik seperti harimau Benggala dan komodo. Materi yang menyoroti konteks lokal Indonesia (e.g., alih fungsi lahan untuk orangutan) meningkatkan relevansi pesan konservasi. Kesimpulannya, penyajian materi konservasi yang mengangkat isu kontekstual Indonesia, seperti ancaman deforestasi dan perburuan liar terhadap satwa endemik, efektif meningkatkan pengetahuan dan relevansi pesan konservasi bagi pengunjung.

b. Edukator menggunakan pendekatan fun-learning (Kusuma Sahit) dengan simulasi interaktif (e.g., memegang bayi buaya/harimau) untuk memperkuat pemahaman. Kesimpulannya, penggunaan pendekatan fun-learning dengan simulasi interaktif oleh edukator terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman pengunjung terhadap materi konservasi.

(2) Dimensi Afektif:

Interaksi langsung dengan satwa menciptakan emotional connection, seperti kesadaran akan nasib satwa penyelamatan. Staf melaporkan 68% pengunjung anak-anak menunjukkan peningkatan empati setelah program How to Be a Vet. Kesimpulannya, interaksi langsung dengan satwa mampu membangun keterikatan emosional yang signifikan, mendorong peningkatan empati pengunjung—terutama anak-anak—terhadap satwa, sebagaimana terlihat pada program How to Be a Vet.

(3) Dimensi Perilaku:

Terdapat perubahan tindakan nyata: pengunjung mengurangi penggunaan plastik, berdonasi ke organisasi konservasi, atau menolak membeli produk satwa dilindungi. Studi Purwati et al. (2021) mengonfirmasi bahwa pengalaman sensorik langsung berkorelasi positif dengan perubahan perilaku berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman sensorik langsung tidak hanya memengaruhi aspek emosional, tetapi juga mendorong perubahan perilaku nyata pengunjung menuju tindakan berkelanjutan, selaras dengan temuan (Purwati et al., 2021).

Namun, temuan juga mengungkap kelemahan:

1. Materi belum sepenuhnya terstandarisasi dengan kurikulum

pendidikan anak usia dini/sekolah dasar.

2. Metode penyampaian untuk remaja dinilai kurang atraktif dibandingkan program anak-anak (Hasil Wawancara Staff).

Tantangan yang Dihadapi

Solo Safari menghadapi empat tantangan utama dalam operasional program edukasi:

(1) Kesejahteraan Satwa vs. Pengalaman Pengunjung:

a. Kondisi hewan (e.g., stres, habituasi, menyusui) menjadi penghambat teknis paling sering (Reza Salman & Kusuma Sahit). Protokol penghentian interaksi saat hewan menunjukkan stres masih bersifat ad hoc dan bergantung pada kewaspadaan staf.
b. Konflik muncul ketika pengunjung meminta durasi interaksi lebih lama, sementara kebijakan pembatasan waktu (berdasarkan pemantauan ahli) sering tidak dipatuhi

Kesimpulannya, Kondisi hewan seperti stres, habituasi, atau masa menyusui menjadi penghambat teknis yang paling sering terjadi (Reza Salman & Kusuma Sahit). Protokol penghentian interaksi saat hewan menunjukkan tanda stres masih bersifat ad hoc dan bergantung pada kewaspadaan staf. Selain itu, konflik kerap muncul ketika pengunjung meminta perpanjangan durasi interaksi, sementara kebijakan pembatasan waktu berdasarkan pemantauan ahli sering kali tidak dipatuhi

(2) Operasional dan Keuangan:

a. Biaya pakan satwa merupakan komponen terbesar (60% anggaran paket edukasi) dan memberatkan keberlanjutan finansial

b. Infrastruktur terbatas (e.g., area interaksi tidak mampu menampung lonjakan pengunjung) mengurangi kualitas edukasi (Kusuma Sahit).

Kesimpulannya, Biaya pakan satwa menjadi komponen terbesar, yakni mencapai 60% dari anggaran paket edukasi, sehingga memberatkan keberlanjutan finansial program. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti area interaksi yang tidak mampu menampung lonjakan pengunjung, turut menurunkan kualitas penyampaian materi edukasi (Kusuma Sahit).

(3) Sinkronisasi Tim:

Koordinasi antara tim pemasaran, edukasi, dan perawatan satwa seringkali tumpang-tindih. Misalnya, materi promosi menjanjikan interaksi "bebas" dengan satwa, sementara tim edukasi harus membatasi demi kesejahteraan hewan.

Kesimpulannya, Kurangnya koordinasi dan sinkronisasi antara tim pemasaran, edukasi, dan perawatan satwa menyebabkan ketidaksesuaian antara janji promosi dan praktik lapangan, yang berpotensi menurunkan kepuasan pengunjung serta mengancam kesejahteraan satwa.

(4) Literasi Konservasi Masyarakat

Miskonsepsi pengunjung (e.g., "menyentuh satwa liar tidak berisiko") bertentangan dengan pesan konservasi. Edukator kesulitan mengubah persepsi ini hanya melalui penjelasan lisan. Studi Santosa (2024) menyebutkan rendahnya pemahaman masyarakat urban Surakarta tentang etika interaksi satwa.

Kesimpulannya, Rendahnya pemahaman pengunjung tentang etika interaksi satwa, diperparah oleh miskonsepsi yang sudah mengakar, membuat upaya edukasi konservasi kurang efektif jika hanya mengandalkan penjelasan lisan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: efektivitas Program: Paket edukasi Solo Safari berhasil menciptakan pengalaman multidimensional (kognitif-afektif-perilaku) melalui interaksi langsung dengan satwa. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh peningkatan kesadaran konservasi dan perubahan tindakan nyata pengunjung.

Tantangan Kritis: Kesejahteraan satwa menjadi hambatan teknis utama, diikuti oleh beban biaya pakan, ketidaksinkronan tim, dan kesenjangan literasi konservasi masyarakat. Tanpa penanganan sistematis, tantangan ini berpotensi mengurangi kredibilitas program jangka panjang.

Saran

Berdasarkan temuan, diajukan rekomendasi strategis:

(1) Bagi Pengelola Solo Safari:

a. Penyempurnaan Konten Edukasi
Mengadopsi model pre-visit, on-site, post-visit (Powell et al., 2020) dengan menyediakan materi digital pra-kunjungan dan panduan pasca-kunjungan untuk memperkuat retensi pengetahuan. Menyesuaikan konten dengan kurikulum sekolah melalui kolaborasi ahli pedagogi.

b. Protokol Kesejahteraan Satwa:

Membuat panduan visual (e.g., traffic light system) untuk mengkomunikasikan kondisi satwa (hijau: interaksi aman, merah: berhenti). Melengkapi tim dengan pelatihan animal behavior monitoring berbasis sertifikasi IUCN.

c. Efisiensi Operasional:

Mengembangkan kemitraan dengan peternak lokal untuk suplai pakan berbiaya rendah.

Membangun infrastruktur time-slot booking system guna mengatur kapasitas pengunjung.

(2) Peneliti Lanjutan:

a. Dinas Pariwisata Surakarta perlu mengintegrasikan standar edutourism berbasis konservasi dalam kebijakan sertifikasi destinasi.

b. Penelitian mendatang dapat menguji efektivitas augmented reality sebagai alternatif interaksi fisik untuk satwa rentan stres.

Daftar Pustaka

- Akel, G., & Cakir, E. (2022). Theme park hotel experience, experiential satisfaction and behavioral intention: Examination of visitors' experiences. *Journal of Hospitality and Tourism Insights*.
- Akel, G., & Cakir, E. (2022). Theme park hotel experience, experiential satisfaction and behavioral intention: Examination of visitors' experiences. *Journal of Hospitality and Tourism Insights*. https://consensus.app/papers/the-me-park-hotel-experience-experiential-satisfaction-akel-cakir/0ef8d9cdb94257fca6cdedaf502c6440/?utm_source=chatgpt
- Aziz, M. A., & Rahman, F. (2023). The impact of interactive educational exhibits on zoo visitors' conservation knowledge and attitudes. *Journal of Environmental Education*, 54(2), 143–157.
- Aziz, M. A., & Rahman, F. (2023). The impact of interactive educational exhibits on zoo visitors' conservation knowledge and attitudes. *Journal of Environmental Education*, 54(2), 143–157. <https://doi.org/10.1080/00958964.2023.1992319>
- Chang, K., & Wang, K. E. (2023). Pleasure and restriction: The relationships between community tourism experience value and visitor management. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*.
- Chang, K., & Wang, K. E. (2023). Pleasure and restriction: The relationships between community tourism experience value and visitor management. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*. https://consensus.app/papers/pleasure-and-restriction-the-relationships-betweenchangwang/79cef57a51905287bc41cc760a60fbf0/?utm_source=chatgpt
- Chen, Y., & Deng, Z. (2023). Research on the elements of tourist experience demands in archaeological site parks based on grounded theory. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, 1023–1033.
- Chen, Y., & Deng, Z. (2023). Research on the elements of tourist experience demands in archaeological site parks based on grounded theory. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, 1023–1033. <https://consensus.app/papers/research-on-the-elements-of-touristexperience-demandsinchendeng/f443db5b68125e8d9616e16c81447406>
- Firmansyah, A. (2022). Analisis Kepuasan Pengunjung terhadap Pelayanan di Taman Safari Indonesia Bogor. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 4(1), 22–30.
- Firmansyah, A. (2022). Analisis Kepuasan Pengunjung terhadap Pelayanan di Taman Safari Indonesia Bogor. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 4(1) *Jurnal Biologi dan Lingkungan*, 15(2), 115–124. <https://doi.org/10.24843/jbl.2021.v15.i2.p3>
- Kawasan Perkotaan. *Jurnal Konservasi Satwa*, 3(1), 12–20.
- Komparatif di Indonesia. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 8(1), 45–56.
- Lestari, I. M. (2023). Studi Kualitatif Pengalaman Wisata

- Keluarga di Bali Safari and Marine Park. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 10(2), 88–96.
- Mackay, R. (2023). Delivering the visitor experience. Facet Publishing.
<https://consensus.app/papers/delivering-the-visitor-experience-mackay/dd859c6c70be581ba1ffd86016c451ff>
- Melissen, F., & Smit, B. (2020). Sustainable tourism and the visitor experience. Dalam P. Benjamin & R. Donne (Eds.), *Routledge Handbook of Sustainable Tourism* (pp. 455–463). Routledge.
<https://consensus.app/papers/sustainable-tourism-and-the-visitor-experience-melissen-smit/4c4d0a559b6b5328921d79aa2f4dda7>
- Moon, J. S. (2023). Designing informal learning experiences in wildlife parks: A pedagogical perspective. *Tourism and Environmental Learning Review*, 12(1), 17–29.
<https://doi.org/10.1016/j.telr.2023.04.003>
- Peranginangin, Jasanta (2019) Antecedents of Revisited Intention: Evidence From Indonesia Zoo Tourism, *Contaduría y Administración*, Vol.64, No.1, pp.1-14.
- Ponsignon, F., & Derbaix, M. (2020). The impact of interactive technologies on the social experience: An empirical study in a cultural tourism context. *Tourism Management Perspectives*, 35, 100723.
<https://consensus.app/papers/the-impact-of-interactive-technologies-on-the-social-ponsignon-derbaix/3fba35acd7f15f7dbc2a4afc21416b2a>
- Powell, B., Rowe-Haynes, C., & Blankley, K. (2020). Improving the learning experience of visiting healthcare professionals to a hospice using educational tourism. *BMJ Supportive & Palliative Care*, 10.
<https://consensus.app/papers/37-improving-the-learning-experience-of-visiting-saini-rich/960a63cc1b945838b9004e7bcb9125cd>
- Purwati, N., Handayani, S., & Darmanto, A. (2021). Kontribusi wisata edukasi terhadap kesadaran konservasi satwa: Studi kasus Taman Safari Prigen. *Jurnal Biologi dan Lingkungan*, 15(2), 115–124.
- Rizky Alvionnita, F., Sholikhin, A., & Ayu Agung, I. G. . (2020). Analisis Sistem Pengendalian Internal Terhadap Pengelolaan Piutang Usaha Pada Yogyakarta Marriott Hotel. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 16(1), 45–50. Retrieved from <https://jurnal.stpsahidsurakarta.ac.id/index.php/JPI/article/view/172>.
- Routledge Handbook of Tourism Experience Management and Marketing.

- Santosa, R. (2022). Transformasi Kebun Binatang menjadi Destinasi Edukatif: Studi Komparatif di Indonesia. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 8(1), 45–56.
- Santosa, R. (2022). Transformasi Kebun Binatang menjadi Destinasi Edukatif: Studi
- Santosa, R. (2024). Solo Safari dan Ekowisata Urban: Tinjauan Awal Konservasi di Kawasan Perkotaan. *Jurnal Konservasi Satwa*, 3(1), 12–20.
- Santosa, R. (2024). Solo Safari dan Ekowisata Urban: Tinjauan Awal Konservasi di
- Sundbo, J., & Dixit, S. K. (2020). Conceptualizations of tourism experience. Dalam *Routledge Handbook of Tourism Experience Management and Marketing*. [https://consensus.app/papers/conceptualizations-of-tourism-experience-sundbo-dixit/8b22c02c0f07513e8587572f271a6898/Supportive & Palliative Care, 10](https://consensus.app/papers/conceptualizations-of-tourism-experience-sundbo-dixit/8b22c02c0f07513e8587572f271a6898/Supportive&Palliative%20Care,10).
- Sundbo, J., & Dixit, S. K. (2020). Conceptualizations of tourism experience.