



Pengembangan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan dengan Menerapkan Aspek Pariwisata 3S (*Something to see, something to do, something to buy*)

¹Givara Oksafa Silvandi, IAIN Batusangkar

²Siska Mandalia, IAIN Batusangkar

Email: ¹oksafagivara@gmail.com

Email: ²siskamandalia@iainbatusangkar.ac.id

Abstract

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan is one of the tourist destinationsthat are in great demand by bothdomestic and foreign tourists. Located in the city of Bukittinggi, Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan area is divided into two tourist objek, namely Zoo and Cultural Heritage Fort de Kock. In order ti create sustainable tourist visits, the development of a tourist destination is very necessary.the purpose of this study is to analyze the development of the Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan area by applying the tourism aspect, namely something to see, something to do, something to buy. In this study, the approach used is a qualitative approach with research methods in the form of observation of touristobjekcts and documentation. The results of the study show that in general the facilities and infrastructure at TMSBK are well available, it's just that they still require deeper development and attention, in order to attract more tourist visits to Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan in Bukittinggi city and create sustainable visits.

Keywords: Development;

Abstrak

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan merupakan salah satu destinasi wisata yang banyak diminati oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Terletak di Kota Bukittinggi, kawasan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan terbagi atas dua objek wisata, yakni Kebun Binatang dan cagar budaya Benteng Fort de Kock. Dalam rangka menciptakan kunjungan wisatawan yang *sustainable* maka pengembangan terhadap suatu destinasi wisata sangat diperlukan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengembangan kawasan Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan dengan menerapkan aspek pariwisata yakni, *something to see, something to do, something to buy* (sesuatu yang dapat dilihat, sesuatu yang dapat dilakukan, dan sesuatu yang dapat dibeli). Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian berupa observasi atau pengamatan terhadap objek wisata dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum fasilitas sarana dan prasarana di Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan sudah tersedia dengan baik, hanya saja masih memerlukan pengembangan dan perhatian lebih dalam agar lebih menarik minat kunjungan wisatawan ke TMSBK Kota Bukittinggi dan menciptakan kunjungan yang *sustainable*.

Kata Kunci: Pengembangan; Taman Margasatwa ; Aspek Pariwisata

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, bahwa keadaan alam, flora, dan fauna sebagai karunia Tuhan yang maha esa, serta peninggalan sejarah, seni, dan juga budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat sebagaimana terkandung dalam Pancasila dan Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya (Koen Meyers, 2009).

Pariwisata merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu Negara. Karena, dengan adanya pariwisata di suatu Negara bisa meningkatkan devisa suatu Negara. Berdasarkan kondisi tersebut tidak mengherankan apabila di setiap daerah tujuan wisata berlomba-lomba

untuk berbenah. Proses kompetisi tersebut harus disikapi dengan positif dan semangat bersaing yang gigih dari berbagai pihak yang terkait dengan sektor ini salah satunya adalah Provinsi Sumatera Barat.

Provinsi Sumatera Barat merupakan provinsi yang memiliki aneka ragam objek wisata seperti wisata budaya, kuliner, wisata alam, wisata bahari dan wisata edukasi. Salah satu daerah yang memiliki keragaman destinasi objek wisata adalah Kota Bukittinggi.

Bukittinggi merupakan sebuah Kota dengan perekonomian terbesar kedua di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Dan juga merupakan salah satu pusat perdagangan grosir terbesar di pulau Sumatera. Tidak hanya pusat perdagangan, Kota Bukittinggi juga menjadi tempat wisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Salah satu objek wisata yang utama diminati oleh wisatawan adalah Jam Gadang, yaitu sebuah menara jam yang dibangun pada tahun 1926, teletak di jantung kota dan sekaligus menjadi *landmark* bagi Kota Bukittinggi. Objek wisata lain yang banyak diminati oleh wisatawan disekitar Jam Gadang

adalah Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan Kota Bukittinggi.

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan atau yang disingkat dengan TMSBK lahir berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bukittinggi nomor 4 tahun 1993 dimana pada saat itu telah dibangun Jembatan Limpapeh sebagai penghubung antara Taman Benteng Fort de Kock yang terletak di Bukik Jirek dengan Kebun Binatang yang terletak di Bukik Cubadak Bungkuak sehingga untuk efisien dan efektifnya pengelolaan kedua lokasi yang telah dihubungkan dengan jembatan tersebut perlu dibuat nama baru yaitu Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan.

Dalam rangka menciptakan kunjungan wisata yang *sustainable* maka diperlukan penelitian mengenai penerapan aspek pariwisata di Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan. Oleh sebab itu, sangat menarik dilakukan penelitian mengenai *something to see, something to do, dan something to buy* di objek wisata Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Kota Bukittinggi.

Pengembangan adalah usaha atau cara untuk memajukan serta mengembangkan sesuatu yang sudah ada. Di dalam konteks kepariwisataan, pengembangan

pariwisata diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan unsur-unsur atau elemen-elemen pariwisata menjadi lebih baik dari kondisi sebelumnya dalam rangka memaksimalkan manfaat. Alasan mengembangkan potensi wisata daerah didasarkan pada kenyataan bahwa sektor pariwisata adalah industri jasa yang semakin populer di dunia saat ini (Mandalia, 2021). Pariwisata menjadi isu ekonomi, sosial, dan lingkungan yang menonjol dalam agenda kebijakan berbagai Negara.

Pengembangan pariwisata merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dan sasaran pembangunan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada pengembangan objek dan daya tarik wisata menurut Yeoti (1997:2) syarat dari suatu objek wisata yaitu *something to see, something to do, dan something to buy*. Pengembangan sarana dan prasarana menurut Yeoti (1997:179) jenis sarana ada 3 yaitu sarana pokok kepariwisataan, sarana perlengkapan kepariwisataan dan sarana penunjang pariwisata. (Akhmad Bories Y. A, dkk. 2016: 75)

Menurut (Yeoti, 1985) konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan

dengan tiga faktor, yaitu harus ada *something to see, something to do, something to buy*.

- a. *Something to see* (Sesuatu yang dapat dilihat)

Terkait dengan atraksi di daerah tujuan wisata. *Something to see* adalah objek wisata tersebut harus mempunyai sesuatu yang bisa dilihat atau dijadikan tontonan oleh pengunjung wisata. Dengan kata lain objek tersebut harus mempunyai daya tarik khusus yang mampu untuk menyedot minat dari wisatawan untuk berkunjung ke objek tersebut.

- b. *Something to do* (Sesuatu yang dapat dilakukan)

Terkait dengan aktifitas wisatawan di daerah wisata. *Something to do* adalah agar wisatawan yang melakukan pariwisata disana bisa melakukan sesuatu yang berguna untuk memberikan perasaan senang, bahagia, relax berupa fasilitas rekreasi baik itu arena bermain ataupun tempat makan, terutama makanan khas dari temat tersebut sehingga mampu membuat wisatawan lebih betah untuk tinggal di sana.

- c. *Something to buy* (Sesuatu yang dapat dibeli)

Terkait dengan souvenir khas yang dibeli di daerah wisata sebagai memorabilia pribadi wisatawan. *Something to buy* adalah fasilitas untuk wisatawan berbelanja yang pada umumnya adalah ciri khas atau icon dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan sebagai oleh-oleh. (Selfi Budi Helpiastuti, 2018 : 18)

B. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan sosial. Dimana peneliti akan melaporkan dari hasil penelitian berdasarkan laporan pandangan data dan analisis yang didapatkan dilapangan, kemudian di deskripsikan dalam laporan penelitian secara rinci. (Creswell, J.W)

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan dalam pengembangan TMSBK dengan menerapkan aspek pariwisata (*something to see, something to do, something to buy*) yakni dengan melakukan observasi mendalam terhadap objek wisata TMSBK. Peneliti mengumpulkan data dengan observasi atau mengamati keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan, dan memberikan solusi akan permasalahan yang ada sesuai dengan standar pariwisata yang berasal dari aspek pariwisata 3S tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Taman Margasatwa atau yang lebih dikenal dengan kawasan kebun binatang adalah salah satu destinasi wisata yang menampilkan beragam atraksi hewan. Tempat ini memelihara beraneka ragam jenis hewan dengan latar lingkungan buatan yang pengelolaannya harus diatur sesuai regulasi yang telah ditetapkan pemerintah. Sebagai destinasi, taman margasatwa juga bisa berfungsi sebagai tempat wisata pendidikan, penelitian, dan wadah konservasi satwa yang terancam punah.

Kota Bukittinggi yang merupakan salah satu kota tujuan wisata yang terdapat di Provinsi Sumatera Barat, juga memiliki kebun binatang yang bernama Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan. Tidak hanya kebun binatang, TMSBK juga memiliki objek cagar budaya yakni Benteng Fort de Kock, dikelola oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disparpora). Benteng Fort de Kock merupakan benda cagar budaya yang dijadikan destinasi wisata. Tempat ini memiliki daya tarik berupa pemandangan dan peninggalan sejarah.

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan memiliki lokasi yang sangat

strategis dan mudah dijangkau, yaitu berada di pusat kota dan berjarak 150 meter dari area Jam Gadang sehingga dapat ditempuh dengan berjalan kaki.

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan menawarkan beragam atraksi wisata yang menarik, seperti berbagai jenis hewan, Aviary, Zona Reptil, Aquarium, Rumah Adat yang memamerkan berbagai artefak kebudayaan Minangkabau, Jembatan Limpapeh, Benteng Fort de Kock, dan spot-spot foto yang instagrameable, serta taman-taman yang ditata sedemikian rupa.

Hasil analisis penulis tentang pengembangan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan dengan menerapkan Aspek 3S (*something to see, something to do, something to buy*) dijabarkan sebagai berikut:

a. **Something to see (Sesuatu yang dapat dilihat)**

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan terbagi atas 2 (dua) objek wisata yakni Kebun Binatang dan Taman Benteng Fort de Kock. Kedua objek ini dihubungkan oleh Jembatan Limpapeh. Jika dilihat, yang menjadi daya tarik dari kedua objek tersebut sangatlah berbeda. Seperti yang dijelaskan pada table berikut ini:

No	Kebun Binatang	Taman Benteng Fort de Kock
1.	Keberagaman satwa sebagai daya tarik utama	Sejarah sebagai daya tarik utama
2.	Memiliki Aviary yang disebut dengan Kinantan Bird Park, merupakan kandang besar untuk burung, menampung berbagai macam jenis burung yang dilepas bebas di dalamnya.	Memiliki peninggalan sejarah berupa meriam kuno disekitar Benteng Fort de Kock
3.	Memiliki Zona Reptil yang didalamnya terdapat berbagai jenis reptil yang jarang ditemui oleh para wisatawan.	Pemandangan yang menjadi potensi keindahan sebagai daya tarik
4.	Memiliki Aquarium, didalamnya	

	terdapat berbagai jenis ikan yang dapat dilihat oleh wisatawan.	
--	---	--

Jembatan Limpapeh yang menjadi penghubung antara kebun binatang dilihat oleh wisatawan. Dari atas jembatan, wisatawan dapat melihat pemandangan Kota Bukittinggi dengan *icon* Jam Gadang yang tampak ditengah-tengah kota yang padat, menambah keindahan tersendiri yang dapat dirasakan wisatawan.

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan memiliki potensi yang baik untuk menarik minat kunjungan wisatawan. Pengembangan objek wisata perlu dilakukan dalam menarik minat kunjungan yang *sustainable*. Aspek *Something to see* atau sesuatu yang dapat dilihat wisatawan, jika diterapkan di TMSBK masih membutuhkan pengembangan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di lapangan mengenai aspek *Something to see* yang terdapat di TMSBK, dari kedua objek utama yang ada yakni Kebun

Binatang dan Benteng Fort de Kock sangat membutuhkan pengembangan.

1. Kebun Binatang

Beberapa sarana dan prasara di kebun binatang memerlukan pengembangan. Sebagaimana yang terlihat oleh penulis saat melakukan pengamatan, sebagai berikut:

a) Aquarium

Penambahan spesies baru sangat dibutuhkan. Dengan membayar biaya tambahan/ tiket masuk ke aquarium wisatawan akan lebih tertarik berkunjung apabila terdapat sesuatu yang menarik di dalamnya. Jika dilihat saat ini spesies ikan yang menarik minat wisatawan hanyalah ikan Aba-aba, akan lebih menarik apabila ditambah dengan spesies laut seperti ikan buntal, ubur-ubur, ikan hiu dan spesies lainnya. Perluasan bangunan aquarium juga dibutuhkan untuk menunjang pengembangan yang ada. Di pintu masuk tepatnya di

sisi kiri dan kanan aquarium terdapat kolam ikan. Perawatan kolam disekitar aquarium sangat diperlukan. Air yang jernih akan lebih menarik perhatian wisatawan karena dapat melihat dengan jelas kerumunan ikan yang terdapat di dalam kolam tersebut. Bangunan aquarium yang berbentuk ikan juga memerlukan peremajaan.



Gambar 1
Aquarium TMSBK

b) Papan Nama Satwa

Penjelasan mengenai satwa, jenis satwa, umur satwa dan lain sebagainya sangat dibutuhkan. Papan nama satwa yang terdapat di TMSBK perlu diperhatikan untuk menambah pengetahuan bagi wisatawan, karena di beberapa kandang

satwa papan nama tampak sudah pudar bahkan beberapa kandang tidak menggunakan papan nama lagi karena papan nama satwa juga merupakan media informasi tentang satwa tersebut.



Gambar 2

Papan Nama Kandang TMSBK

- c) Keragaman Koleksi Satwa
 Keberagaman satwa adalah daya tarik utama dari Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan. TMSBK sudah memiliki beragam satwa, akan lebih baik jika ada penambahan satwa seperti jerapah, anoa, dan lain sebagainya yang memungkinkan untuk ditempatkan di TMSBK. Berikut merupakan beberapa jenis satwa di TMSBK :

Nama Satwa	Gambar Satwa
Harimau Sumatera	
Gajah	
Merak Putih	
Kura-kura	
Kakatua Jambul Kuning	
Orang Utan	

Gambar 3

Contoh Beberapa Satwa di TMSBK

- d) Replika Hewan
 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), replika adalah duplikat atau tiruan. Secara umum replika adalah tiruan suatu objek dengan menggunakan media lain dalam bentuk aslinya. Kebun binatang yang memiliki daya tarik utama yakni beraneka ragam satwa memerlukan

pengembangan dalam segi *something to see*. Jika dilihat di gerbang masuk TMSBK yang tidak terlalu besar dan terlihat biasa saja, akan lebih menarik jika disisi kiri atau kanan gerbang ditambahkan dengan hewan replika/patung hewan. Penambahan hewan replika yang ditempatkan di dalam kebun binatang atau di gerbang TMSBK bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung terutama anak-anak serta menjadi simbol keberadaan kebun binatang.



Gambar 4

Contoh Replika Hewan di TMSBK

2. Benteng Fort de Kock

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, objek Benteng Fort de Kock kurang menarik perhatian wisatawan. Di kawasan TMSBK,

wisatawan lebih tertarik berkunjung ke kebun binatang dibandingkan dengan ke Benteng Fort de Kock dikarenakan objek ini merupakan benda cagar budaya. Sama halnya dengan museum, mayoritas wisatawan dalam hal rekreasi atau liburan akan menghindari kunjungan ke tempat-tempat dengan daya tarik sejarah atau peninggalan-peninggalan masa lampau, dikarenakan destinasi yang seperti ini akan terkesan membosankan bagi wisatawan.

Jika dilihat dari daya tariknya, Benteng Fort de Kock yang memiliki daya tarik berupa sejarah dan peninggalan sejarah, serta keindahan alam yang menjadikan objek wisata tersebut terkesan monoton. Hal ini menjadi salah satu faktor penghambat terciptanya kunjungan wisatawan yang *sustainable*.

Berdasarkan pengamatan penulis, pengembangan Benteng Fort de Kock dilihat dari aspek *Something to see* dapat dilakukan dengan mengadakan suatu event

bulanan atau musiman Event yang dimaksud berupa event kebudayaan atau event sejarah baik itu pameran, festival kebudayaan/sejarah dan lain sebagainya. Objek wisata ini memiliki fasilitas penunjang event berupa Panggung Kesenian. Diharapkan dengan fasilitas tersebut, event yang diadakan dapat menarik kunjungan wisatawan tetapi tidak merubah daya tarik yang ada pada objek.

b. *Something to do* (Sesuatu yang dapat dilakukan)

Dilihat dari aspek *Something to do*, banyak hal yang dapat dilakukan saat berkunjung ke Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan. Objek wisata ini bukan hanya sebagai tempat rekreasi tetapi juga dijadikan sebagai tempat pembelajaran dan penelitian (edukasi). Dari berbagai kalangan usia dapat berkunjung dan menikmati daya tarik yang terdapat pada TMSBK.

Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan sudah menyediakan beberapa wahana rekreasi untuk menunjang aktifitas wisatawan yang berkunjung.

Sebagai contoh, di kawasan TMSBK terdapat spot foto yang *instagramable*, kuda tunggang, gajah tunggang, taman bermain, dan wahana sepeda gantung.

Berdasarkan pengamatan penulis mengenai aspek *Something to do* di TMSBK, beberapa fasilitas penunjang aktifitas wisatawan yang telah disediakan di objek wisata sudah tidak dioperasikan sejak adanya pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, sebagian fasilitas rekreasi memerlukan perbaikan dan pengembangan.

1. TMSBK sebagai tempat rekreasi

Wisatawan melakukan perjalanan wisata pada dasarnya untuk menikmati liburan, refreshing atau rekreasi. Selain memiliki potensi daya tarik yang ditawarkan kepada wisatawan, objek wisata TMSBK juga memfasilitasi wisatawannya dengan berbagai wahana rekreasi yang dapat dinikmati di sekitar kawasan objek wisata tersebut. Fasilitas tersebut antara lain:

- a) Kuda Tunggang (Saat ini tidak beroperasi)
- b) Gajah Tunggang (Saat ini tidak beroperasi)

- c) Sepeda Gantung (Dihentikan sementara karena letaknya yang berada di zona penyangga Benda Cagar Budaya Benteng Fort de Kock)
- d) Taman bermain (Memerlukan pengembangan)
- e) Spot Foto (Memerlukan pengembangan)

Demi menunjang aspek *Something to do* di TMSBK, pengoperasian kembali beberapa fasilitas penunjang tersebut sangat dibutuhkan.

2. TMSBK sebagai tempat pembelajaran dan penelitian

Hal yang dilakukan saat berkunjung ke Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan tidak hanya untuk liburan dan mengisi waktu luang. Secara tidak langsung wisatawan akan mendapatkan pengetahuan baru, baik itu pengetahuan mengenai satwa ataupun pengetahuan mengenai sejarah Benteng Fort de Kock. Area kebun binatang terdapat plang/papan yang disediakan untuk pembelajaran sekaligus untuk bermain. Papan tersebut digunakan untuk menebak

hewan yang memiliki ciri-ciri yang tertera pada papam tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5
Papan Tebakan Kebun Binatang

Hal ini merupakan salah satu aspek *something to do* sebagai sarana pembelajaran bagi wisatawan yang telah disediakan di dalam objek wisata. Bagi mahasiswa, TMSBK juga dijadikan sebagai objek penelitian untuk pembuatan karya ilmiah.

Pada saat ini, papan pembelajaran yang tersebar di area kebun binatang tersebut memerlukan sedikit perbaikan. Terdapat beberapa gambar yang hilang atau papan yang rusak mengakibatkan terhambatnya wisatawan saat ingin menggunakannya, hal ini kurang memberikan pelayanan yang maksimal kepada wisatawan atau pengunjung TMSBK.

c. *Something to buy* (Sesuatu yang dapat dibeli)

Saat melakukan perjalanan wisata ke suatu destinasi, wisatawan akan mencari hal yang hanya ditemukan di destinasi tersebut, seperti makanan khas atau souvenir. Jika dilihat di Kawasan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan terdapat tempat perbelanjaan yakni di depan pintu masuk kebun binatang dan juga di depan pintu masuk Benteng Fort de Kock.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, tempat perbelanjaan yang ada di depan gerbang masuk TMSBK baik itu kebun binatang maupun Benteng Fort de Kock tidak menjual makanan atau souvenir khas objek wisata. Untuk souvenir yang dijual merupakan souvenir secara umum seperti baju Bukittinggi, gantungan kunci dan pernak-pernik lain yang berunsur Bukittinggi. Untuk makanan khas atau cemilan khas yang terdapat di TMSBK adalah kacang tanah. Biasanya wisatawan membeli camilan kacang tersebut untuk dibawa masuk kedalam kebun

binatang atau untuk dibawa pulang sebagai oleh-oleh.

Pengembangan aspek *Something to buy* di objek wisata Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan sangat dibutuhkan. Gerai souvenir khusus yang menggambarkan ciri khas TMSBK secara tidak langsung akan menjadi alat promosi. Oleh karena itu, pengembangan aspek *Something to buy* sangat diperlukan untuk menarik minat kunjungan wisatawan.

D. KESIMPULAN

Objek wisata Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Kota Bukittinggi merupakan salah satu potensi daya tarik yang utama. Jika dilihat dari 3 (tiga) aspek yakni *something to see, something to do, something to buy*, fasilitas atau sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan wisata di objek tersebut beberapa sudah tersedia, hanya saja masih memerlukan pengembangan dan perhatian lebih dalam untuk lebih menarik minat kunjungan wisatawan ke objek wisata TMSBK Kota Bukittinggi pada umumnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat dan ridhonya sehingga

diberikan kemudahan dalam menyelesaikan pembuatan jurnal ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Pepy Afrilian, S.ST. M.Par selaku Dosen Pembimbing Lapangan, yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingan kepada penulis selama kegiatan penelitian dan dalam penyusunan jurnal ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak Instansi Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan memberikan informasi mengenai Instansi. Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada tulisan ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca.

REFERENCES

- Anggraini, Dewi. 2021. *Analisis Pengembangan Objek Wisata Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Pada Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Kota Bukittinggi Provinsi Sumatera Barat*. Vol.3 : 1. Hal: 97-101.
- Bories, Akhmad Y. A. 2016. *Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Kehidupan Masyarakat*

Lokal di Kawasan Wisata. Vol. 30 : 1. Hal: 74-78.

- Budi, Selfi H. 2018. *Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening "Pasar Lumpur" Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokomdo, Kabupaten Jember)*. Vol. 2 : 1. Hal: 13-23.

- Mandalia, S. & Rizal (2021). Potential of Pariangan Tanah Datar hot spring for domestic tourism. *Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts*, 13(3), 01-08.

Internet Source

[BAB_2.pdf \(undip.ac.id\)](#)

[Pengantar Industri Pariwisata : Definisi Kepariwisata dan Pariwisata, dan Pengembangan Pariwisata \(jurnal-sdm.blogspot.com\)](#)