



Peran Daya Tarik Atraksi Wisata dalam Meningkatkan Keputusan Berkunjung Wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan

Lovi Marenta¹, Dyah Mustika Wardhani², Gilang Fahreza³

¹⁻³ Program Studi Pariwisata, Universitas Bina Sarana Informatika

Email: lovimarentaaa@gmail.com¹, dyah.dyk@bsi.ac.id², gilang.gfz@bsi.ac.id³

*Penulis Korepondensi: lovimarentaaa@gmail.com¹

Abstract. Various factors shape visitors' choices when selecting a tourist destination, including the tourism appeal and attractions offered by the destination. Ragunan Wildlife Park, being one of the premier educational and conservation tourism sites in Jakarta, possesses significant potential to attract visitors; thus, its role in enhancing visiting decisions warrants further investigation. This research aims to examine how tourism appeal and tourist attractions contribute to increasing visitor decisions at Ragunan Wildlife Park. A descriptive qualitative approach was adopted, utilizing observation, in-depth interviews, documentation, and literature review as data collection methods. The data were analyzed descriptively using the 4A framework (Attraction, Accessibility, Amenities, and Ancillary). The results reveal that the diversity of animal collections, well-maintained conservation areas, lush environment, comfortable ambiance, ease of access, adequate supporting facilities, and quality services serve as key drivers encouraging visitors to come to Ragunan Wildlife Park. Nevertheless, enhancements are still required in terms of tourist information provision, capacity expansion of certain supporting facilities, and visitor flow management during peak seasons. The findings of this study are anticipated to offer valuable recommendations for Ragunan Wildlife Park management in improving the quality of its tourism appeal and attractions, while also serving as a reference for future research on tourism destination development.

Keywords: Ragunan Wildlife Park; Tourism Attraction; Tourist Attractions; Tourists; Visiting Decision.

Abstrak: Beragam faktor memengaruhi keputusan wisatawan dalam menentukan destinasi yang akan dikunjungi, termasuk daya tarik wisata dan atraksi yang tersedia di destinasi tersebut. Taman Margasatwa Ragunan, sebagai salah satu destinasi unggulan wisata edukasi dan konservasi di Jakarta, memiliki potensi besar untuk menarik minat wisatawan, sehingga perannya dalam mendorong keputusan berkunjung perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kontribusi daya tarik wisata dan atraksi wisata terhadap peningkatan keputusan berkunjung wisatawan ke Taman Margasatwa Ragunan. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengacu pada konsep 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary). Temuan penelitian mengindikasikan bahwa keragaman koleksi satwa, kawasan konservasi yang terpelihara, lingkungan yang hijau dan asri, kenyamanan suasana, aksesibilitas yang mudah, kecukupan fasilitas penunjang, serta kualitas pelayanan merupakan faktor-faktor utama yang mendorong wisatawan untuk berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Meski demikian, masih terdapat aspek yang perlu ditingkatkan, meliputi penyediaan informasi wisata, penambahan kapasitas beberapa fasilitas pendukung, dan pengaturan arus kunjungan pada masa puncak. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengelola Taman Margasatwa Ragunan dalam mengoptimalkan daya tarik dan atraksi wisata, sekaligus menjadi acuan bagi studi selanjutnya yang mengkaji pengembangan destinasi pariwisata.

Kata kunci: Atraksi Wisata; Daya Tarik Wisata; Keputusan Berkunjung; Taman Margasatwa Ragunan; Wisatawan.

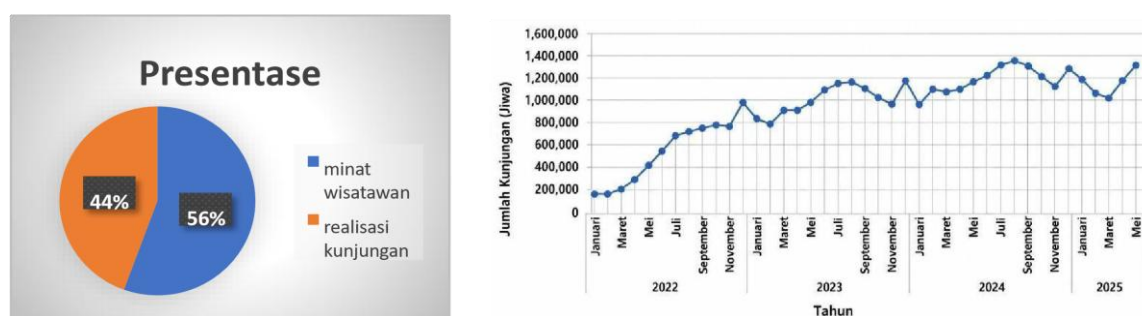
1. LATAR BELAKANG

Industri pariwisata memiliki kontribusi strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan taraf hidup masyarakat, menciptakan lapangan pekerjaan, serta memajukan daerah melalui kegiatan perjalanan wisata yang volumenya senantiasa bertambah setiap tahun (Istiqomah et al., 2023). Ruang lingkup pariwisata saat ini tidak hanya terbatas pada kegiatan rekreasi, tetapi telah meluas mencakup wisata edukasi, konservasi, dan wisata

berbasis pengalaman yang memberikan nilai pengetahuan kepada para pelancong (Siregar et al., 2022).

Kondisi ini menuntut setiap destinasi wisata untuk mampu menghadirkan daya tarik yang unik, atraksi yang beragam, serta pengalaman wisata yang dapat membentuk persepsi positif wisatawan terhadap destinasi tersebut (Uwi Martayadi et al., 2025). Keberhasilan pengelolaan sektor pariwisata sangat ditentukan oleh kemampuan destinasi dalam menciptakan kesan dan pengalaman yang menarik sehingga dapat memengaruhi keputusan wisatawan untuk melakukan perjalanan (Mulyana & Er Meytha Gayatri, 2022). Namun demikian, tingginya minat wisatawan terhadap wisata edukasi tidak selalu sejalan dengan realisasi kunjungan ke suatu destinasi. Berdasarkan data yang dihimpun, minat wisatawan tercatat sebesar 56%, sedangkan realisasi kunjungan hanya mencapai 44%.

Situasi tersebut menunjukkan adanya celah antara ketertarikan wisatawan dengan tindakan nyata untuk mendatangi suatu destinasi wisata (Bayyinah & Sriningsih, 2026).



Gambar 1. Presentase Minat Wisatawan dan Realisasi Kunjungan Wisatawan Mancanegara.

Sumber: Data di Olah Dari Kementerian Pariwisata Republik Indonesia 2025

Daya tarik wisata merupakan elemen esensial dalam pengembangan sebuah destinasi karena mampu membangkitkan motivasi wisatawan untuk bepergian. Komponen daya tarik tersebut meliputi keindahan alam, kekhasan lingkungan, variasi fasilitas, kenyamanan suasana, serta muatan edukatif yang melekat pada destinasi wisata (Andzani et al., 2024). Semakin tinggi daya tarik yang dimiliki suatu objek wisata, semakin besar pula potensi wisatawan untuk tertarik berkunjung. Kondisi ini menunjukkan bahwa daya tarik wisata berkaitan erat dengan keputusan berkunjung wisatawan karena berperan sebagai faktor penentu dalam menyeleksi suatu destinasi di antara berbagai pilihan destinasi lainnya (Nugraha & Mawo, 2023).

Atraksi wisata menjadi komponen krusial yang mendukung keberhasilan suatu destinasi karena menghadirkan aktivitas atau pengalaman yang dirasakan langsung oleh wisatawan selama berada di kawasan wisata (Siregar et al., 2022). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, atraksi wisata juga berperan sebagai wahana edukasi, interaksi, dan pengalaman rekreatif yang mampu meningkatkan kepuasan pengunjung. Keberagaman atraksi wisata yang inovatif dan

interaktif dapat memperkuat daya pikat suatu destinasi sehingga wisatawan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk berkunjung. Pengelolaan atraksi wisata secara maksimal akan memperbaiki kualitas pengalaman wisatawan, memperpanjang durasi kunjungan, serta memperbesar kemungkinan wisatawan untuk kembali berkunjung atau merekomendasikan destinasi tersebut kepada pihak lain (Ester et al., 2020).

Berdasarkan kondisi tersebut, fenomena yang teramati dalam studi ini memperlihatkan bahwa minat masyarakat terhadap wisata edukasi dan wisata berbasis alam mengalami peningkatan yang cukup signifikan, terutama pada segmen keluarga, pelajar, dan kelompok muda yang cenderung mencari destinasi wisata yang menyuguhkan pengalaman interaktif dan edukatif (Kartika Sari et al., 2023). Peningkatan minat ini didorong oleh perubahan pola perilaku wisatawan yang semakin mengutamakan aspek pengalaman, kenyamanan, edukasi, serta kualitas lingkungan dari suatu destinasi wisata. Namun demikian, peningkatan minat tersebut belum sepenuhnya selaras dengan peningkatan keputusan berkunjung secara nyata (Uwi Martayadi et al., 2025).

Fenomena ini kemudian mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian (research gap) antara realitas empiris di lapangan dengan kerangka teoretis yang dikemukakan dalam berbagai studi sebelumnya. Secara teoretis, daya tarik wisata, atraksi wisata, dan citra destinasi semestinya mampu mendorong keputusan berkunjung wisatawan secara signifikan karena ketiga faktor tersebut merupakan elemen fundamental dalam pemasaran destinasi wisata (Triayuni & Cyasmoro, 2024). Akan tetapi, dalam praktiknya masih dijumpai wisatawan yang memiliki ketertarikan terhadap wisata edukasi dan konservasi namun belum mengambil keputusan untuk berkunjung secara langsung.

Keberagaman temuan dari penelitian-penelitian terdahulu juga memperlihatkan adanya inkonsistensi terkait pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung (Pirastyo et al., 2025). Sejumlah studi menyimpulkan bahwa daya tarik wisata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan berkunjung, sementara studi lainnya menunjukkan pengaruh yang lemah apabila tidak didukung oleh atraksi wisata yang memadai (Sabon et al., 2018). Hal ini mengisyaratkan bahwa keputusan berkunjung wisatawan dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor yang saling terkait, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai peran daya tarik atraksi wisata dan citra destinasi dalam mendorong keputusan berkunjung wisatawan.

Pengelolaan destinasi wisata tidak cukup hanya bertumpu pada potensi alam atau sekadar himpunan objek wisata, melainkan juga memerlukan pengembangan atraksi wisata yang inovatif serta penguatan citra destinasi melalui strategi pemasaran yang efektif (Nugraha N &

Jerubun E, 2024). Persepsi wisatawan terhadap kualitas atraksi dan citra destinasi menjadi faktor yang bersifat determinan dalam pemilihan destinasi wisata yang akan dikunjungi (Andzani et al., 2024). Berbagai opini masyarakat di forum digital juga menunjukkan bahwa wisatawan mulai mempertimbangkan aspek modernisasi atraksi, kenyamanan kawasan wisata, serta pengalaman wisata yang lebih atraktif sebelum memutuskan untuk mendatangi suatu destinasi.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran daya tarik atraksi wisata dan citra destinasi dalam mendorong peningkatan keputusan berkunjung wisatawan (Pirastyo et al., 2025). Urgensi penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa keputusan berkunjung wisatawan tidak semata-mata dipengaruhi oleh keberadaan objek wisata, melainkan juga oleh pengalaman wisata, kualitas atraksi, dan persepsi wisatawan terhadap citra destinasi secara menyeluruh (Siregar et al., 2022). Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan wisatawan dalam berkunjung, sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi dan pedoman dalam merumuskan strategi pengelolaan destinasi wisata yang lebih efektif dan berkelanjutan.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teori menjadi landasan konseptual yang digunakan untuk memahami dan menerangkan fenomena yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kajian teori berfungsi sebagai acuan dalam menginterpretasikan pengalaman, persepsi, dan pandangan informan terhadap suatu fenomena yang diamati di lapangan. Melalui kajian teori ini, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai peran daya tarik atraksi wisata dalam memengaruhi keputusan berkunjung wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan.

Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata meliputi segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, nilai edukatif, serta ciri khas tertentu yang mampu memikat wisatawan untuk datang berkunjung (Nur & Salim, 2022). Daya tarik wisata menjadi faktor utama yang mendorong wisatawan dalam memilih destinasi karena berkaitan erat dengan pengalaman yang akan didapatkan selama berwisata (Faturrahman, 2024). Dalam konteks Taman Margasatwa Ragunan, daya tarik wisata tidak hanya berasal dari keberagaman koleksi satwa, tetapi juga dari lingkungan yang hijau dan asri, nilai konservasi, serta fasilitas edukasi yang tersedia bagi pengunjung (Nugraha N & Jerubun E, 2024). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, daya tarik wisata dipahami melalui pengalaman, persepsi, dan penilaian wisatawan terhadap keistimewaan destinasi yang dikunjungi.

Atraksi Wisata

Atraksi wisata merupakan karakteristik yang melekat pada suatu tempat yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan (Sari, 2020). Atraksi wisata adalah sesuatu yang mampu menarik perhatian pelancong, apa pun bentuk dan jenisnya (Sudira et al., 2025). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa atraksi wisata merupakan bentuk ketertarikan wisatawan terhadap hal-hal menarik yang ada di suatu destinasi. Sebagian besar wisatawan tertarik pada aspek-aspek tertentu dari atraksi wisata, seperti lingkungan sekitar, sumber daya alam, kegiatan pariwisata, hiburan, dan layanan jasa (Gulo & Khoiri, 2022). Keputusan berkunjung merupakan hasil dari proses integratif yang mengombinasikan informasi untuk mengevaluasi perilaku alternatif (Sukmawati et al., 2021). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa atraksi wisata berpengaruh terhadap keputusan berkunjung (Siregar et al., 2022).

Dalam pengembangan destinasi wisata, atraksi wisata tidak terlepas dari konsep 4A, yaitu *Attraction*, *Accessibility*, *Amenities*, dan *Ancillary*. Konsep ini menerangkan bahwa keberhasilan suatu destinasi tidak semata-mata bergantung pada daya tarik yang dimiliki, melainkan juga dipengaruhi oleh kemudahan akses, ketersediaan fasilitas, serta dukungan kelembagaan dalam pengelolaannya. Keempat komponen tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman wisata yang positif, sehingga dapat meningkatkan minat dan keputusan wisatawan untuk berkunjung. Oleh sebab itu, agar setiap komponen pariwisata dapat mengoptimalkan potensi wisatanya, keberadaan daya tarik wisata menjadi suatu keharusan. Penerapan konsep 4A merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan destinasi wisata yang berkelanjutan (Kanaka et al., 2024).

Attraction (Atraksi)

Attraction merupakan komponen utama yang menjadi dasar bagi wisatawan dalam memilih suatu destinasi wisata. *Attraction* dapat berupa keindahan alam, budaya, satwa, kegiatan edukasi, hiburan, maupun berbagai aktivitas yang memberikan pengalaman unik kepada wisatawan. Semakin menarik atraksi yang dimiliki suatu destinasi, semakin besar pula minat wisatawan untuk datang dan merasakan pengalaman secara langsung (Purba et al., 2026).

Accessibility (Aksesibilitas)

Accessibility merujuk pada kemudahan yang dirasakan wisatawan dalam mencapai lokasi wisata. Aksesibilitas meliputi kondisi jalan, ketersediaan transportasi umum, petunjuk arah, informasi lokasi, serta kemudahan memperoleh akses menuju destinasi. Destinasi wisata yang mudah dijangkau akan menimbulkan rasa nyaman bagi wisatawan, sehingga dapat mendorong keinginan untuk melakukan kunjungan (Wahyuni & Tamami, 2021).

Aminities (Amenitas)

Amenities mencakup seluruh fasilitas pendukung yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama berada di destinasi. Fasilitas tersebut meliputi area parkir, toilet, musala, tempat makan, pusat informasi, tempat istirahat, papan petunjuk, serta berbagai fasilitas lain yang menunjang kenyamanan pengunjung (Mulyana & Er Meytha Gayatri, 2022).

Ancillary (Pelayanan Pendukung)

Ancillary merujuk pada seluruh bentuk dukungan kelembagaan dan pelayanan yang mendukung operasional destinasi wisata. Komponen ini meliputi pengelolaan destinasi, pelayanan petugas, keamanan, kebersihan, promosi, kerja sama antarinstansi, serta partisipasi masyarakat dalam pengembangan destinasi (Melati, Ika Putri, Anna, Choirul, Afifah, n.d.).

Keterkaitan Teori 4A dengan Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai konsep 4A, dapat dipahami bahwa keberhasilan suatu destinasi wisata tidak semata-mata ditentukan oleh atraksi yang menarik, melainkan juga dipengaruhi oleh kemudahan akses, kelengkapan fasilitas, dan kualitas pelayanan pendukung. Keempat komponen ini saling melengkapi dalam mewujudkan pengalaman wisata yang positif serta membentuk persepsi wisatawan terhadap suatu destinasi (Marie, 2024).

Dalam penelitian berjudul "Peran Daya Tarik Atraksi Wisata dalam Meningkatkan Keputusan Berkunjung Wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan", teori 4A dijadikan sebagai landasan untuk memahami pengalaman wisatawan selama berkunjung. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, peneliti akan mengeksplorasi bagaimana wisatawan memaknai atraksi yang tersedia, kemudahan akses menuju destinasi, kualitas fasilitas yang digunakan, serta pelayanan yang diberikan oleh pengelola. Pengalaman tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam menjelaskan peran atraksi wisata dalam membentuk keputusan wisatawan untuk memilih Taman Margasatwa Ragunan sebagai destinasi wisata.

Keputusan Berkunjung

Keputusan berkunjung terbentuk melalui serangkaian proses yang berlandaskan pada perilaku konsumen. Menurut Kotler dan Keller dalam (Istiqomah et al., 2023). perilaku konsumen didefinisikan sebagai studi mengenai bagaimana individu, kelompok, dan organisasi mempertimbangkan untuk memilih, membeli, menggunakan, dan membuang barang, jasa, ide, maupun pengalaman guna memenuhi kebutuhan dan kepuasan mereka. Hal ini menjadi landasan utama dalam proses pengambilan keputusan berkunjung wisatawan.

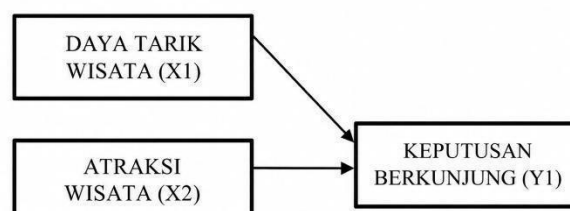
Indikator pengukuran keputusan berkunjung menurut (Pirastyo et al., 2025) meliputi:

- a) Keterlibatan (involvement), yaitu sejauh mana keterlibatan wisatawan terhadap
- b) destinasi yang dikunjungi.
- c) Kualitas (quality), yaitu tingkat kualitas atraksi wisata yang ditawarkan.
- d) Kepuasan (satisfaction), yaitu tingkat kepuasan wisatawan terhadap pengalaman berkunjung.
- e) Nilai yang diterima (perceived values), yaitu besarnya nilai yang dirasakan oleh wisatawan.
- f) Pengalaman (experience), yaitu sejauh mana pengalaman positif yang diperoleh wisatawan.

Seorang pengunjung yang menyatakan keinginan untuk mendatangi suatu lokasi tertentu disebut sebagai keputusan berkunjung (Nugraha N & Jerubun E, 2024). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa wisatawan yang memutuskan untuk mengunjungi suatu tempat merupakan wujud dari keputusan berkunjung. Keputusan berkunjung dipengaruhi oleh berbagai faktor, meliputi pemenuhan kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternatif, pengambilan keputusan pembelian, serta perilaku pasca pembelian (Denpasar, 2025).

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan hubungan antara daya tarik wisata, atraksi wisata, citra destinasi, dan keputusan berkunjung wisatawan. Daya tarik wisata menjadi faktor awal yang mampu memikat perhatian wisatawan melalui keunikan, nilai edukasi, dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu destinasi wisata. Selanjutnya, atraksi wisata dianalisis menggunakan konsep 4A yang terdiri atas Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary. Keempat komponen tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas pengalaman wisata yang dialami oleh pengunjung selama berada di destinasi.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Pengalaman wisatawan terhadap daya tarik wisata dan atraksi wisata selanjutnya membentuk citra destinasi yang menjadi landasan dalam proses pengambilan keputusan berkunjung. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memahami bagaimana wisatawan memaknai setiap komponen tersebut berdasarkan pengalaman dan persepsi mereka selama mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menjadi acuan dalam menganalisis peran daya tarik wisata, atraksi wisata, dan citra destinasi dalam membentuk keputusan berkunjung wisatawan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan menelaah secara komprehensif kontribusi daya tarik wisata dan atraksi wisata terhadap peningkatan keputusan berkunjung wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan. Lokasi penelitian bertempat di Taman Margasatwa Ragunan, Jakarta Selatan, mengingat kawasan ini termasuk destinasi wisata yang mengusung tema edukasi dan konservasi serta memiliki aneka ragam potensi daya tarik dan atraksi wisata. Fokus kajian diarahkan pada daya tarik wisata dan atraksi wisata sebagai variabel yang memengaruhi keputusan berkunjung wisatawan. Analisis terhadap atraksi wisata dilakukan dengan mengacu pada konsep 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary) agar diperoleh pemahaman yang utuh tentang kondisi destinasi secara keseluruhan.



Gambar 3. Lokasi Penelitian Taman Margasatwa Ragunan

Sumber: Google (2026).

Penentuan lokasi ini didasari oleh karakteristik Taman Margasatwa Ragunan selaku destinasi wisata edukasi dan konservasi yang menawarkan beragam daya tarik wisata dan atraksi sebagaimana menjadi fokus kajian. Lokasi ini ditetapkan karena memungkinkan peneliti untuk melaksanakan observasi langsung terhadap perilaku wisatawan, kondisi lingkungan, dan beragam fasilitas penunjang yang relevan dengan keputusan berkunjung. Dokumentasi lokasi penelitian ini berfungsi sebagai bukti bahwa pengumpulan data dilaksanakan secara langsung di lapangan, selaras dengan pendekatan penelitian kualitatif.

Pengumpulan data dalam studi ini dilaksanakan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, guna memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi dilakukan secara langsung di Taman Margasatwa Ragunan untuk mengamati kondisi objek wisata, aktivitas pengunjung, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Wawancara mendalam dilaksanakan terhadap pihak pengelola dan wisatawan guna menggali informasi terkait daya tarik wisata, atraksi wisata, serta keputusan berkunjung dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang disusun berdasarkan kerangka 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary) sehingga data yang terkumpul selaras dengan fokus penelitian. Dokumentasi dilaksanakan dengan memotret kondisi kawasan wisata sebagai data pelengkap hasil observasi dan wawancara.



Gambar 4. Wawancara dengan Wisatawan Taman Margasatwa Ragunan

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026).

Merujuk pada temuan observasi dan wawancara yang mengacu pada indikator 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary), diketahui bahwa daya tarik utama Taman Margasatwa Ragunan terletak pada lingkungan yang hijau dan asri, koleksi satwa yang bervariasi, serta atmosfer yang nyaman bagi aktivitas rekreasi dan edukasi. Temuan ini

mengindikasikan bahwa dimensi Attraction menjadi salah satu elemen yang mendorong wisatawan untuk memilih berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh kutipan wawancara dengan informan sebagai berikut.

"Saya senang berkunjung ke Ragunan karena areanya luas, dipenuhi pepohonan, dan udaranya terasa lebih segar dibandingkan lokasi lain di Jakarta. Ditambah lagi, koleksi satwanya beragam, sehingga sekaligus bisa menjadi sarana belajar mengenai hewan."
Informan 1

Informan lainnya mengungkapkan bahwa Ragunan dipilih sebagai destinasi rekreasi keluarga lantaran harga tiketnya yang murah dan lingkungannya yang nyaman. "Menurut saya, Ragunan ideal untuk liburan keluarga karena selain terjangkau, tempatnya bersih, rindang dengan pepohonan, dan anak-anak dapat menyaksikan beragam jenis satwa secara langsung."
Informan 2

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang merujuk pada masing-masing komponen 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary). Analisis ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kondisi daya tarik dan atraksi wisata di Taman Margasatwa Ragunan sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keputusan berkunjung wisatawan, sehingga dapat diidentifikasi aspek-aspek destinasi yang perlu dipertahankan maupun dikembangkan lebih lanjut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang bertempat di Taman Margasatwa Ragunan, Jakarta Selatan. Wawancara dilakukan kepada wisatawan dan pihak pengelola yang ditetapkan sebagai informan berdasarkan kesesuaian dengan fokus kajian penelitian. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengacu pada konsep 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary) untuk memperoleh pemahaman mengenai kondisi daya tarik dan atraksi wisata serta dampaknya terhadap keputusan wisatawan dalam melakukan kunjungan.

Daya Tarik Wisata

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa Taman Margasatwa Ragunan memiliki beragam daya tarik wisata yang dapat menjadi faktor utama pendorong kunjungan wisatawan. Daya tarik tersebut meliputi koleksi satwa yang beragam, kawasan

konservasi yang terpelihara dengan lingkungan yang didominasi ruang terbuka hijau, udara yang sejuk dan nyaman, serta area bermain yang sangat luas. Seluruh elemen tersebut memberikan pengalaman rekreasi yang dipadukan dengan nilai edukasi bagi para pengunjung.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa Informan 1 menyebutkan lingkungan yang asri, udara yang sejuk, dan koleksi satwa yang bervariasi menjadi pertimbangan utama dalam menjadikan Taman Margasatwa Ragunan sebagai destinasi wisata. Selain memberikan pengalaman rekreasi, keragaman jenis satwa yang ada juga memiliki nilai edukatif bagi pengunjung. Di sisi lain, Informan 2 menyampaikan bahwa Taman Margasatwa Ragunan merupakan pilihan yang tepat untuk rekreasi keluarga karena harga tiket yang murah, lingkungan yang bersih, dan suasana yang nyaman.



Gambar 5. Atraksi Wisata Taman Margasatwa Ragunan sebagai Daya Tarik Utama.

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa daya tarik Taman Margasatwa Ragunan tidak hanya bergantung pada keanekaragaman koleksi satwa, tetapi juga dipengaruhi oleh kenyamanan lingkungan dan aspek edukasi yang disediakan. Temuan ini sejalan dengan teori daya tarik wisata (attraction) yang menyebutkan bahwa suatu destinasi dapat memikat minat wisatawan jika memiliki keunikan, kenyamanan, serta mampu menghadirkan pengalaman yang berkesan, sehingga berperan dalam mendorong keputusan wisatawan untuk berkunjung.

Accessibility (Aksesibilitas)

Berdasarkan hasil observasi, akses menuju Taman Margasatwa Ragunan tergolong mudah karena dapat dijangkau menggunakan kendaraan pribadi maupun angkutan umum. Kondisi jalan di sekitar kawasan wisata telah baik dan didukung oleh infrastruktur yang memadai, sehingga memudahkan wisatawan mencapai lokasi. Selain itu, tersedia beberapa pintu masuk yang dapat digunakan pengunjung, sehingga arus kedatangan wisatawan menjadi lebih tertib. Akan tetapi, pada waktu-waktu tertentu, terutama akhir pekan atau hari libur, kemacetan lalu lintas di sekitar kawasan wisata masih menjadi kendala yang dapat memperpanjang waktu tempuh perjalanan.

Temuan observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan Informan 1 yang mengemukakan bahwa akses menuju Taman Margasatwa Ragunan cukup mudah karena lokasi wisata dapat dijangkau melalui beragam moda transportasi dan rambu petunjuk arah menuju kawasan sudah tersedia dengan jelas. Sementara itu, Informan 2 berpendapat bahwa kemudahan akses menjadi salah satu faktor utama dalam memutuskan untuk berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Namun, informan juga menyampaikan bahwa tingginya volume kendaraan pada akhir pekan maupun hari libur menyebabkan waktu perjalanan menjadi lebih panjang.



Gambar 6. Akses Jalan Taman Margasatwa Ragunan

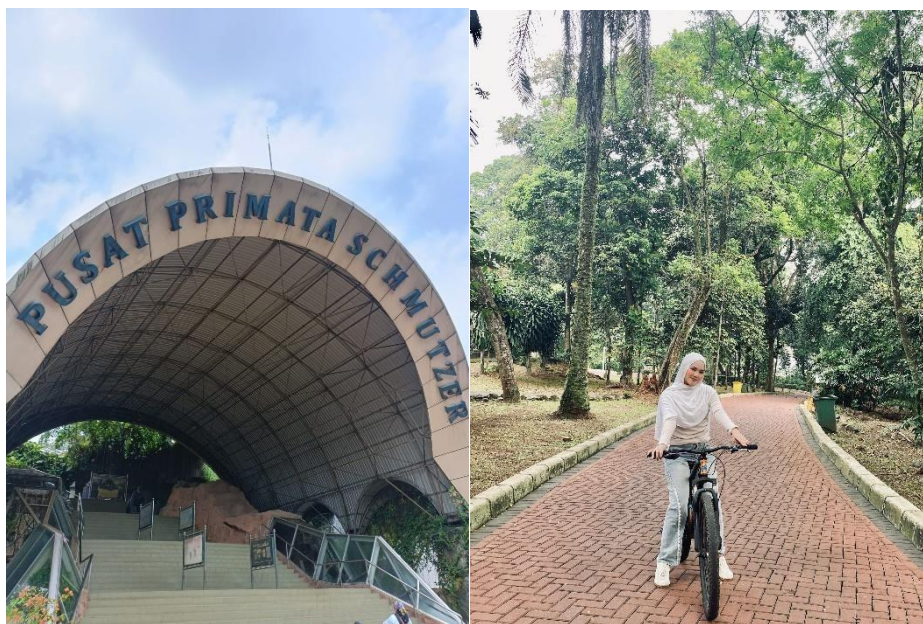
Sumber: detik.com 2026

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa aspek aksesibilitas di Taman Margasatwa Ragunan telah tergolong baik, meskipun pengelolaan arus lalu lintas di sekitar kawasan masih perlu ditingkatkan agar mampu memberikan kenyamanan yang lebih optimal bagi para wisatawan.

Amenities (Fasilitas Pendukung)

Berdasarkan hasil observasi, Taman Margasatwa Ragunan telah memiliki berbagai fasilitas pendukung yang menunjang kenyamanan pengunjung selama berwisata. Fasilitas tersebut meliputi area parkir, toilet, musala, pusat informasi, bangku taman, gazebo, kantin, area bermain anak, serta sejumlah fasilitas lain yang tersebar di berbagai titik dalam kawasan wisata. Adanya fasilitas-fasilitas tersebut memudahkan wisatawan dalam memenuhi kebutuhannya selama menjalani aktivitas rekreasi.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Informan 1 yang mengungkapkan bahwa fasilitas di Taman Margasatwa Ragunan sudah cukup memadai dan memberikan kenyamanan selama berwisata. Meskipun demikian, informan menyatakan bahwa pada akhir pekan atau hari libur, sejumlah fasilitas, terutama toilet dan area parkir, kerap dipadati pengunjung sehingga tingkat kenyamanan berkurang. Sementara itu, Informan 2 berpendapat bahwa keberadaan musala, tempat istirahat, kantin, dan area bermain anak menjadi nilai tambah karena mampu memenuhi kebutuhan wisatawan tanpa harus keluar dari kawasan wisata.



Gambar 7. Fasilitas Pendukung Wisata Goa Lelay.

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026).

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komponen amenities di Taman Margasatwa Ragunan telah tersedia dengan baik dan mendukung kelancaran kegiatan wisata. Meskipun demikian, penambahan kapasitas serta pemeliharaan beberapa fasilitas masih diperlukan agar kualitas pelayanan tetap terjamin, terutama ketika jumlah kunjungan wisatawan mengalami lonjakan yang signifikan.

Ancillary (Pelayanan Pendukung)

Berdasarkan hasil observasi, pelayanan pendukung di Taman Margasatwa Ragunan telah berjalan cukup baik dalam menunjang aktivitas wisatawan selama berada di kawasan wisata. Hal ini terlihat dari keberadaan petugas di berbagai titik, seperti loket masuk, pusat informasi, pos keamanan, serta petugas yang bertugas menjaga kebersihan dan ketertiban kawasan. Adanya pelayanan tersebut memberikan rasa aman dan membantu wisatawan memperoleh informasi yang dibutuhkan selama berkunjung.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Informan 1 yang menyatakan bahwa pelayanan yang diberikan petugas sudah ramah, responsif, dan mampu menyampaikan informasi dengan baik ketika wisatawan membutuhkan bantuan. Sementara itu, Informan 2 mengungkapkan bahwa secara umum pelayanan di Taman Margasatwa Ragunan sudah memadai, namun pada akhir pekan atau hari libur, meningkatnya jumlah pengunjung menyebabkan antrean di loket masuk dan beberapa fasilitas menjadi lebih panjang.

Selain itu, informan juga menilai bahwa penyediaan informasi mengenai lokasi koleksi satwa dan petunjuk arah menuju beberapa fasilitas masih dapat ditingkatkan agar lebih memudahkan wisatawan yang baru pertama kali berkunjung. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komponen ancillary di Taman Margasatwa Ragunan telah mendukung kenyamanan wisatawan melalui pelayanan yang cukup baik, meskipun peningkatan kualitas informasi dan pengelolaan pelayanan pada saat kunjungan tinggi masih diperlukan guna memberikan pengalaman wisata yang lebih optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat diketahui bahwa daya tarik wisata dan atraksi wisata memiliki peran yang penting dalam meningkatkan keputusan berkunjung wisatawan ke Taman Margasatwa Ragunan. Daya tarik berupa keberagaman koleksi satwa, kawasan konservasi yang terawat, lingkungan yang asri, suasana yang sejuk, serta nilai edukasi menjadi faktor utama yang mendorong wisatawan untuk berkunjung.

Hasil analisis berdasarkan konsep 4A (Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary) menunjukkan bahwa kemudahan akses, ketersediaan fasilitas pendukung, serta pelayanan yang diberikan telah memberikan pengalaman wisata yang positif dan mendukung keputusan wisatawan dalam memilih Taman Margasatwa Ragunan sebagai destinasi wisata. Temuan penelitian tersebut, pengelola Taman Margasatwa Ragunan diharapkan dapat terus mempertahankan dan meningkatkan kualitas daya tarik wisata yang dimiliki melalui pelestarian kawasan konservasi, pengembangan koleksi satwa, serta penyelenggaraan kegiatan edukasi yang lebih menarik bagi berbagai kalangan pengunjung.

Selain itu, peningkatan kualitas fasilitas pendukung, penyediaan informasi yang lebih jelas, serta optimalisasi pelayanan kepada wisatawan juga perlu terus dilakukan agar kenyamanan dan kepuasan pengunjung tetap terjaga, terutama pada saat jumlah kunjungan mengalami peningkatan pada akhir pekan maupun hari libur.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada peran daya tarik wisata dan atraksi wisata dalam meningkatkan keputusan berkunjung wisatawan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian dengan menambahkan variabel lain, seperti kualitas pelayanan, kepuasan wisatawan, loyalitas wisatawan, atau citra destinasi, serta menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan Taman Margasatwa Ragunan sebagai destinasi wisata edukasi dan konservasi.

DAFTAR REFERENSI

- Andzani, D., Virgin, D., & Setijadi, N. (2024). Peran Media Sosial Dalam Membangun Citra Destinasi Pariwisata Yang Menarik. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 11(1), 188–195. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v11i1.53212>
- Bayyinah, N., & Sriningsih, R. (2026). *Peramalan Jumlah Wisatawan Mancanegara yang Datang ke Indonesia dengan Metode Pemulusan Eksponensial*. 10(3), 99–109.
- Denpasar, D. I. K. (2025). 4 1,3,4. 5(1), 571–584.
- Ester, A., Syarifah, H., & ZA Zainurossalamia Said. (2020). Pengaruh daya tarik wisata citra destinasi dan sarana wisata terhadap kepuasan wisatawan citra niaga sebagai pusat cerminan budaya khas kota samarinda. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 145–153. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN>
- Faturrahman, F. (2024). *Pengaruh Kualitas Pelayanan , Daya Tarik Wisata , dan Promosi terhadap Minat Kunjung Ulang Wisatawan pada Objek Wisata Pantai*. 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.55123/mamen.v3i1.3132>

- Gulo, F. P., & Khoiri, M. (2022). Article Info Article History : Keyword : *Pengaruh Kepemimpinan Dan Kewirausahaan Terhadap Kinerja Umkm Di Kabupaten Nias Barat*, 9(2), 44–48.
- Istiqomah, N., Priambodo, M. P., Yunikawati, N. A., Puspasari, E. Y., Aristawati, A. N. R., & Tiya, A. S. A. K. (2023). Revitalisasi Rest Area, Salah Satu Optimalisasi Sumber Daya Alam untuk Peningkatan Daya Tarik Wisata Alam. *International Journal of Community Service Learning*, 7(1), 49–55. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i1.54385>
- Kanaka, I. G., Anargya, G., & Sunarta, I. N. (2024). *Komponen Pariwisata 4a (Attraction , Accessibility , Amenities , Ancillary) Di Daya Tarik Wisata Bali Zoo Kabupaten Gianyar , Bali*. 12(2).
- Kartika Sari, U., Syofiana, M., Risnanosanti, R., Riwayati, S., & Sari Apriniarti, M. (2023). Edukasi Kebutuhan Nutrisi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Hamil Di Posyandu Desa Gunung Raya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 3(3), 164–169. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v3i3.6107>
- Marie, A. L. (2024). *Pengaruh Daya Tarik dan Aksesibilitas terhadap Keputusan Berkunjung ke Telaga Biru Cisoka , Kabupaten Tangerang , Provinsi Banten*. 29(3), 299–311.
- Melati, Ika Putri, Anna, Choirul, Afifah, N. S. (n.d.). *No Title*.
- Mulyana, A., & Er Meytha Gayatri, I. ayu M. (2022). Pengaruh Komponen Destinasi Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 25–36. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i1.1753>
- Nugraha N, & Jerubun E. (2024). Peningkatan Kualitas Fasilitas Wisata Di Schmutzer Ragunan Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengunjung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 262–296.
- Nur, M., & Salim, M. (2022). *BERKUNJUNG PADA WISATA HUTAN MANGROVE KALIWLINGI BREBES*.
- Pirastyo, S. P., Ridwan, M., & Kristiutami, Y. P. (2025). *Pengaruh Amenitas Wisata Terhadap Keputusan Berkunjung Pada Pusat Primata Schmutzer*. 8(1).
- Purba, P. S., Sholihin, M., Permatasari, I. T., & Sani, D. N. (2026). *METODE PENGUMPULAN DATA KUALITATIF*.
- Sabon, V. L., Perdana, M. T. P., Koropit, P. C. S., & Pierre, W. C. D. (2018). Strategi Peningkatan Kinerja Sektor Pariwisata Indonesia Pada ASEAN Economic Community. *Esensi: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 8(2), 163–176. <https://doi.org/10.15408/ess.v8i2.5928>
- Sari, S. P. (2020). *Hubungan Minat Beli Dengan Keputusan Pembelian Pada Konsumen*. 8(1), 147–155.
- Siregar, I. H., Susanti, D. E., Paseru, Y., Hidayat, R. T. N., & Sapari, A. A. (2022). Peran manajemen sumber daya manusia dalam meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengunjung pada Taman Margasatwa Ragunan Jakarta Selatan. *Idea Abdimas Journal*, 1(1), 7–14. <http://ojs.ideanusa.com/index.php/IAJ/article/view/14%0Ahttps://ojs.ideanusa.com/index.php/IAJ/article/download/14/38>

- Sudira, P., Marpanaji, E., Priyanto, P., & Bawono, S. E. (2025). *Peningkatan Daya Tarik Desa Wisata Segajih dengan Pelatihan Manajemen Pengelolaan Destinasi Pendahuluan*. 5(4), 3013–3027.
- Sukmawati, S., Hermayanti, Y., Nurhakim, F., DA, I. A., & Mediani, H. S. (2021). Edukasi Pada Ibu Hamil, Keluarga Dan Kader Posyandu Tentang Pencegahan Stunting. *Dharmakarya*, 10(4), 330. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.33400>
- Triayuni, G., & Cyasmoro, V. (2024). Jurnal Human Capital Development. *Human Capital Development*, 11(1), 1–12.
- Uwi Martayadi, I Wayan Suteja, Wisnu Adi Bhakti, & Bunga Fadhila Cantika Dewi. (2025). Pengelolaan Ekowisata Berbasis Ketahanan Ekologi dan Sosial untuk Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Gili Trawangan, Lombok Utara. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 7(1), 134–147. <https://doi.org/10.37253/altasia.v7i1.10011>
- Wahyuni, I. N., & Tamami, N. D. B. (2021). Preferensi Wisatawan Terhadap Destinasi Wisata Pantai Camplong Kabupaten Sampang. *Pamator Journal*, 14(1), 51–60. <https://doi.org/10.21107/pamator.v14i1.9536>