

**BAB II**  
**TINJAUAN UMUM**  
**Kawasan *Outbound Training***

Secara sistematis, pendidikan melalui kegiatan *outbound* dimulai pada tahun 1941 di Inggris. Lembaga pendidikan *outbound* yang berlandaskan pendidikan berdasarkan petualangan (*adventured based education*) pertama ini dibangun oleh seorang pendidik bernama Kurt Hahn bekerjasama dengan pedagang Inggris bernama Lawrence Holt. Pendidikan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dikalangan kaum muda bahwa tindakan mereka membawa konsekuensi dan menumbuhkan kebersamaan dan kasih sayang pada orang lain. Kesuksesan lembaga pendidikan tersebut dalam mendidik para pemuda membuat banyak lembaga pendidikan sejenis yang dibangun di beberapa negara seperti di Indonesia.

Pendidikan di alam terbuka semakin dianggap efektif dalam membangun pemahaman terhadap suatu konsep dan membangun perilaku oleh para praktisi pelatihan sumber daya manusia. Alasan penggunaan metode *outbound* adalah:

1. Segala bentuk aktivitas di dalam pelatihan *outbound* adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.
2. Metode pelatihan yang menggunakan pendekatan pembelajaran eksperimental. Karena adanya pengalaman langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah dapat menangkap esensi dari sebuah pengalaman tersebut.
3. Metode pelatihan yang dilakukan dengan permainan, sehingga membuat peserta merasakan *refreshment* di dalam melaksanakan kegiatan *outbound*.

### **2.1 PENGERTIAN KAWASAN**

Kawasan berarti daerah yang memiliki ciri khas tertentu berdasarkan pengelompokan fungsional kegiatan tertentu.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Arti Kawasan dalam <http://kbbi.web.id/kawasan> diunduh September 2013

## 2.2 PENGERTIAN *OUTBOUND*

*Outbound* berasal dari kata *out of boundaries*, yang berarti keluar dari batas atau keluar dari kebiasaan. Dimana peserta dihadapkan pada pengalaman yang mengajak untuk berpikir luar biasa dan membuat terobosan–terobosan baru.

1. *Outbound* merupakan metode pembelajaran modern yang memanfaatkan keunggulan alam yang menghadapkan peserta pada tantangan intelegensia, fisik, dan mental.<sup>10</sup>
2. *Outbound* adalah suatu alternatif pelatihan pengembangan diri dengan memanfaatkan berbagai bentuk tantangan di alam terbuka, untuk membangun dan mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan kesadaran sosial (*social-awareness*), demi menyelaraskan perilaku (*behavior alignment*) di lingkungan bekerja maupun dalam kehidupan sosial masyarakat.<sup>11</sup>
3. *Outbound* merupakan bagian dari seleksi sumber daya manusia.<sup>12</sup>
4. *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka yang bersifat hiburan (*tour*) sekaligus memberi penyegaran (*refreshment*) yang dipandu oleh instruktur yang berpengalaman, guna meningkatkan keakraban serta kepedulian akan patutnya rasa kebersamaan membangun individu dan kelompok serta menghilangkan kejenuhan dari kesibukan rutin sehari-hari.<sup>13</sup>
5. *Outbound* merupakan program kegiatan dengan metode bermain sambil belajar yang dilakukan di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung (*experimental learning*) yang

---

<sup>10</sup> Pengertian *Outbound* dalam <http://sekolahalamjogja.wordpress.com> diunduh September 2013

<sup>11</sup> AFA Com Powered by Mambo Generated dalam <http://afa.co.id> diunduh September 2013

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*

disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi.<sup>14</sup>

### 2.2.1 PENGERTIAN *OUTBOUND TRAINING*

*Outbound training* adalah bentuk pembelajaran perilaku kepemimpinan dan manajemen di alam terbuka dengan pendekatan yang unik dan sederhana tetapi efektif. pelatihan ini tidak sarat dengan teori-teori melainkan langsung diterapkan pada elemen-elemen yang mendasar yang bersifat sehari-hari, seperti kepercayaan diri, berpikir kreatif, saling percaya, saling memperhatikan serta sikap proaktif dan komunikatif.<sup>15</sup>

*Outbound Training* dapat juga diartikan sebagai sebuah pelatihan yang ditujukan untuk membangun kerjasama tim dan karakter (*team work and character building*) dengan menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang didesain menggunakan pendekatan melalui pengalaman (*experimental learning*) memakai media alam terbuka.<sup>16</sup>

## 2.3 FUNGSI, TUJUAN, DAN MANFAAT *OUTBOUND TRAINING*

### 2.3.1 FUNGSI *OUTBOUND TRAINING*

Fungsi dari kegiatan *outbound training* antara lain adalah:

1. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama di dalam tim (*teamwork*).
2. Meningkatkan motivasi dan keyakinan diri akan kemampuan diri (*personal development*) serta mampu berpikir kreatif (*inovasi*).

---

<sup>14</sup> Perancangan CD interaktif sebagai media pengenalan outbound anak sekolah dasar bagi orang tua dalam <http://digilib.unikom.ac.id> diunduh September 2013

<sup>15</sup> Pengertian *Outbound* dalam <http://sekolahalamjogja.wordpress.com> diunduh September 2013

<sup>16</sup> Efektivitas *Outward Bound Training* untuk meningkatkan harga diri dan kemampuan kerjasama dalam *Jurnal Penelitian Dinamika Sosial*

3. Penyegaran (*refreshment*).

### 2.3.2 TUJUAN *OUTBOUND TRAINING*

Tujuan dari kegiatan *outbound training* adalah:

1. Mampu berpikir kreatif (*creative thinking*).
2. Berkomunikasi secara efektif.
3. Memotivasi diri dan orang lain.
4. Memiliki kemampuan pengelolaan diri.

### 2.3.3 MANFAAT *OUTBOUND TRAINING*

Manfaat dari kegiatan *outbound training* kepada masyarakat melalui keberadaan sarana dan prasarananya, antara lain adalah:

1. Memberikan sarana dalam pengembangan diri serta sosialisasi bagi peserta *outbound training*.
2. Meningkatkan percaya diri (*self-confidence*) dan kreatifitas dalam perkembangan pribadi setiap orang.
3. Sebagai sarana rekreasi yang menumbuhkan pariwisata daerah.

## 2.4 TAHAPAN KEGIATAN *OUTBOUND TRAINING*

Pelaksanaan *outbound training* dilakukan dengan pembelajaran yang efektif. Tahapan pembelajaran kegiatan *outbound training* yang dikemukakan oleh Boyett (1998) adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan pengalaman (*experience*)

Pada tahap pembentukan pengalaman peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain. Kegiatan/permainan ini adalah salah satu bentuk pemberian pengalaman secara langsung pada peserta. Pengalaman langsung tersebut akan dijadikan wahana untuk menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik. Kegiatan dalam tahap ini berupa aktivitas permainan pemecahan kebekuan (*ice-breaking*). Aktivitas ini adalah sebuah penghangatan (*warming-up*)

agar para peserta terbentuk rasa persahabatan dan suasana menyenangkan. Setelah itu dilanjutkan dengan permainan pembentukan tim (*team building*) yang bermula dari pengembangan diri (*personal development*).

2. Perenungan pengalaman (*reflect*)

Kegiatan refleksi bertujuan untuk memproses pengalaman yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan. Dalam kegiatan ini terdapat 4 tingkat belajar (Bloom, 1956) antara lain adalah:

a. *Knowledge*

Pada tingkat ini orang hanya mengingat peristiwa yang terjadi dan menceritakan apa yang terjadi sebagai fakta.

b. *Comprehension*

Pada tingkat ini orang menginterpretasikan apa yang terjadi, di dalam tahapan ini peserta sudah melakukan olah pikir untuk memaknai permainan yang dilakukannya.

c. *Application*

Pada tingkat ini orang melakukan penerapan secara sederhana dari apa yang dipelajari. Kegiatan olah pikir semakin tinggi intensitasnya. Proses kreatif perlu dimiliki peserta dalam melihat manfaat kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

d. *Analysis*

Pada tingkat ini orang memecah-mecah hal yang dialami dalam berbagai komponen dan melihat keterkaitan antara satu dengan yang lain. Kegiatan yang dilakukan pada tingkat ini tertuju pada upaya membangun pemikiran yang sistematis (*system thinking*).

e. *Synthesis*

Pada tingkat ini orang menggabungkan potongan pengetahuan untuk mencapai masalah.

f. *Evaluation*

Pada tingkat *evaluation* ini, orang mengevaluasi manfaat sebuah gagasan, solusi masalah dan peristiwa yang dialaminya.

3. Pembentukan konsep (*form concept*)

Pada tahapan ini para peserta mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan dimana antar kegiatan yang dilakukan dihubungkan dengan perilaku manajemen sesungguhnya. Tahapan ini dilakukan sebagai kelanjutan dari tahap refleksi.

4. Pengujian konsep (*test concept*)

Pada tahapan ini peserta diajak untuk merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk di dalam tahapan “pembentukan konsep” dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.5 KARAKTERISTIK KEGIATAN *OUTBOUND TRAINING*

Dilihat dari penggunaan kegiatannya, *outbound training* diharapkan dapat memfasilitasi dan membantu tercapainya aspek yang merupakan karakteristik kegiatan *outbound training* dibawah ini, antara lain adalah:

1. Pengembangan tim (*team building*)

Kegiatan pelatihan yang menekankan pada pengembangan kerja sebuah tim dalam sebuah institusi sosial tempat orang bekerja di dalam satu sistem sosial. Tujuan dari kegiatan ini adalah membentuk tim yang sukses di dalam pencapaian tujuan.

2. Pengembangan kepemimpinan (*leadership*)

Kegiatan pelatihan yang menekankan pada kemampuan seseorang untuk menjadi seorang pemimpin dalam mencapai sebuah kesuksesan.

3. Pengembangan budaya organisasi (*culture development*)

Kegiatan pelatihan yang menekankan pada budaya organisasi sebagai perangkat yang penting di dalam peningkatan kinerja organisasi.

4. Perencanaan strategis (*strategic planning*)

Kegiatan pelatihan yang menekankan pada kepekaan seseorang terhadap perubahan yang ada.

5. Pengembangan diri (*personal development*)

Kegiatan pelatihan yang menekankan pada kemampuan diri untuk mampu berinteraksi dengan orang lain melalui kepercayaan diri (*self-confidence*).

## 2.6 KATEGORI KEGIATAN *OUTBOUND TRAINING*

Kegiatan dalam *outbound training program* dapat dikategorikan sebagai berikut:<sup>17</sup>

1. Permainan (*games*)

*Games* adalah suatu latihan dimana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Biasanya *games* meliputi beberapa tipe pembayaran. Sebagian besar *games* pelatihan sekarang lebih diarahkan pada kompetisi peserta secara individual terhadap dirinya sendiri dari pada berkompetisi dengan sesama peserta. Hal ini menghindari situasi adanya yang menang dan yang kalah.

Istilah '*games*' meliputi, *games* ketrampilan psikomotorik, ketrampilan intelektual dan paling banyak adalah adu untung. Beberapa tipe *games* yang umum meliputi lempar panah, ular tangga, sepakbola, *scrabble*, tebak kata dan bermacam-macam permainan kartu. *Games* yang dimainkan secara individual, meliputi *solitaire*,

---

<sup>17</sup> Jenis Kegiatan *Outbound Program* dalam <http://outboundmalang.com/> diunduh September 2013

*patience* (semacam permainan kartu), teka-teki silang dan bahkan mesin poker

## 2. Simulasi

Simulasi adalah contoh situasi aktual atau imajiner. Simulasi biasanya dirancang serealistis mungkin supaya peserta dapat belajar dari tindakan mereka tanpa khawatir dengan bermacam resikonya.

## 3. Asah otak

Asah otak berada di kelasnya tersendiri bukan merupakan games atau simulasi murni melainkan teka-teki yang dapat menyibukkan pikiran peserta atau menunjukkan titik kuncinya.

Asah otak tertentu meliputi latihan-latihan seperti menggabungkan titik dan paling banyak merupakan latihan persepsi.

## 4. Bermain peran

Bermain peran digunakan dalam pelatihan untuk melihat bagaimana peserta bereaksi dalam situasi tertentu sebelum dan sesudah sesi pelatihan. Bermain peran sangat bermanfaat untuk memberikan kesempatan peserta mempraktekkan bagaimana berhubungan dengan orang lain sesuai skenario yang diberikan. Bahkan meski peserta keliru melakukannya, mereka tetap dapat mengambil suatu pelajaran.

## 5. Studi Kasus

Studi kasus berisi dengan sebuah kasus yang dipelajari oleh kelompok atau oleh individu. Studi mendalam dari hal sesungguhnya atau skenario yang disimulasikan dimaksudkan untuk mengilustrasikan hasil-hasil tertentu. Apabila sebuah kelompok atau individu memiliki jawaban terhadap masalah atau situasi tertentu, maka jawaban tersebut dapat dibandingkan dengan hal yang sesungguhnya terjadi dan hasil-hasil yang muncul dalam peristiwa tersebut.



## **2.7 JENIS KEGIATAN KAWASAN *OUTBOUND TRAINING***

Dalam meningkatkan kualitas kawasan *outbound training*, pengkategorian jenis kegiatan dalam kawasan *outbound training* adalah sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Pengelolaan**

Kegiatan pengelolaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh pihak pengelola untuk mengelola sarana fisik dalam kawasan *outbound training*. Termasuk di dalamnya kegiatan perawatan bangunan, taman, dan peralatan yang digunakan sebagai media pelatihan dalam kawasan *outbound training*.

### **2. Kegiatan Pelatihan**

Kegiatan pelatihan adalah kegiatan yang dilakukan sebagai proses *outbound training* di dalam kawasan. Termasuk di dalamnya kegiatan permainan, simulasi, diskusi, ceramah, dan sebagainya.

### **3. Kegiatan Penunjang**

Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang dilakukan sebagai pendukung kegiatan utama. Misalnya kegiatan menginap, berkemah, kantin, dan lain sebagainya.

## **2.8 PENGERTIAN KAWASAN *OUTBOUND TRAINING***

Kawasan *Outbound Training* merupakan kawasan pusat di alam terbuka yang memiliki fasilitas Rekreasi (*Recreation*), Edukasi (*Education*), Petualangan (*Adventure*), dan Mengisi waktu luang (*Leisure management*) dan bertujuan untuk mewadahi kegiatan pembelajaran perilaku kepemimpinan dan manajemen dalam meningkatkan kepercayaan diri, pola pikir kreatif, rasa saling percaya, saling memperhatikan, serta sikap proaktif dan komunikatif dalam pengembangan kerjasama tim dan karakter pribadi.

## 2.9 CONTOH STUDI KASUS KEGIATAN PESERTA *OUTBOUND TRAINING*

### 2.9.1 KEGIATAN *OUTBOUND TRAINING* 1 HARI

Tabel 2. 1 Contoh Rundown Kegiatan *Outbound Training* 1 Hari

08.00-08.15	Kedatangan peserta
08.15-08.30	Daftar ulang dan snack
08.30-08.45	Opening Ceremony Serah terima peserta Perkenalan tim
	Ice breaking games
08.45-09.00	Pembagian Kelompok
09.00-09.35	Games
	Pembahasan Games sebagai pengantar <i>Outdoor Training</i>
09.35-10.00	Tunjuk Ketua dan pembuatan Yel-yel
	Briefing <i>Outbound Training</i>
10.00-10.15	Istirahat dan Snack
10.15-12.00	Simulasi <i>Treasure Hunting</i> Permainan dilakukan setiap kelompok bersama-sama
	Pos 1: <i>Lego Construction</i>
	Pos 2: <i>Card Hunting</i>
	Pos 3: <i>Built a Tower</i>
	Pos 4: <i>Marble Race</i>
	Pos 5: <i>Sliding Pail</i>
12.00-13.00	Makan siang dan Istirahat
13.00-13.30	<i>Energizer Games</i>
13.30-14.00	Briefing Games Besar ( <i>Trilogy Games</i> )
14.00-15.00	Games Besar (peserta bergabung menjadi satu)
	<i>Pipe Line Games</i>
15.00-16.30	Evaluasi kegiatan <i>outbound training</i>
	Penutupan

Sumber: Analisis Penulis, 2014

## 2.9.2 KEGIATAN *OUTBOUND TRAINING* 2 HARI

**Tabel 2. 2 Contoh Rundown Kegiatan *Outbound Training* 2 Hari**

08.00-08.45	Kedatangan Peserta
08.45-09.00	Daftar ulang dan Snack
09.00-09.40	Pembukaan
	Serah terima
	Perkenalan dan penjelasan tujuan kegiatan
09.40-10.00	Pembagian kamar dan peserta menaruh barang di kamar
10.00-10.45	<i>Ice Breaking</i>
	Games pembagian kelompok
10.45-12.00	Pembuatan name tag kelompok
	Pembagian tugas kelompok
12.00-13.00	Istirahat dan makan siang
	Dinamika (saat makan siang)
13.00-13.15	<i>Energizer Games</i>
13.15-14.15	Games dalam kelompok
14.15-16.00	Refleksi pribadi
16.00-18.00	Games antar kelompok
18.00-19.30	Makan malam dengan dinamika
	Mandi dan Istirahat
19.30-20.30	Evaluasi kegiatan
20.30-21.30	Kontemplasi dan Doa malam
21.30-22.00	Api Unggun
22.00-07.00	Istirahat dan Tidur
07.00-07.30	Senam pagi dan <i>ice breaking</i>
07.30-08.30	Makan pagi
08.30-09.00	Games dan Pembahasan
09.00-10.30	Simulasi <i>Treasure Hunting</i>
	Permainan dilakukan setiap kelompok bersama-sama
10.30-11.30	Evaluasi permainan
11.30-12.00	Refleksi
12.00-13.00	Makan Siang dan mengeluarkan barang dari kamar
13.00-13.30	Evaluasi kegiatan <i>outbound training</i>
	Penutupan

Sumber: Analisis Penulis, 2014

Kegiatan *outbound training* efektif dilaksanakan selama 2 hari. Hari ketiga pada kegiatan *outbound training* bersifat tentatif. Pada hari ketiga biasanya dilakukan refreshing dengan kegiatan *trekking* di alam sekitar, menggunakan fasilitas yang tersedia, atau menggunakan wahana yang tersedia seperti *flying fox*, *two line bridge*, *monkey walk*, dan lainnya.

## 2.10 CONTOH STUDI KASUS KAWASAN *OUTBOUND TRAINING*

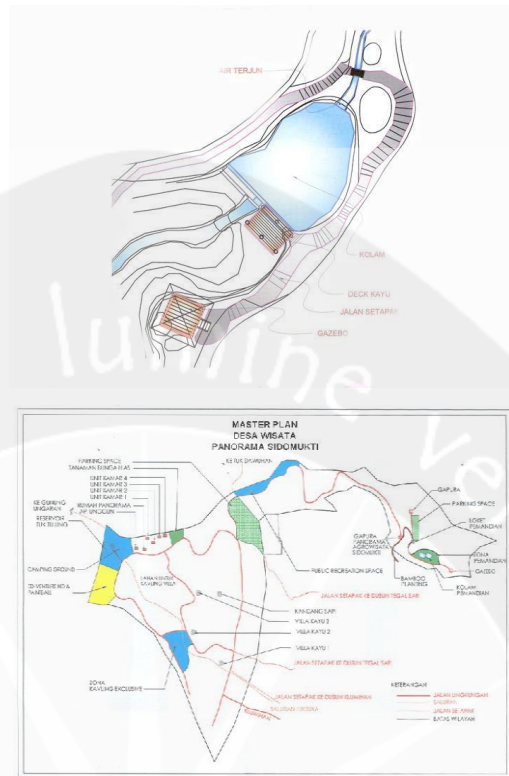
### 2.10.1 UMBUL SIDOMUKTI

Kawasan wisata umbul Sidomukti merupakan salah satu Wisata Alam Pegunungan di Semarang, berada di Desa Sidomukti Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. Taman renang umbul alam Umbul Sidomukti terletak di lereng gunung ungaran dengan ketinggian 1200 dpl, diapit jurang dikedua sisinya.



**Gambar 2. 1** Umbul Sidomukti

Sumber: <http://seputarsemarang.com/> diunduh September 2013



**Gambar 2. 2** Site Plan Umbul Sidomukti

Sumber: <http://seputarsemarang.com/> diunduh September 2013

**Tabel 2. 3** Fasilitas dalam Kawasan Umbul Sidomukti

LOKASI	Sidomukti, Kecamatan Bandungan, Semarang
LUAS	36 ha
FASILITAS	Taman Renang Alam
	<i>Outbound Games</i>
	<i>Camping Ground</i>
	Pondok Wisata
	Pondok Lesehan
	Meeting Room
	Jalur <i>Trekking</i>
	Area Parkir
	Pemandian
	Taman Bambu
Taman Bunga Hias	
<i>Paintball Area</i>	

Sumber: <http://www.umbulsidomukti.com/> diunduh September 2013

## 2.10.2 LEMBAH PERTIWI

Kawasan wisata Lembah Pertiwi berada di Puncak, Bogor. Lokasi Lembah Pertiwi terletak paling puncak di Lembah Gunung Lemo yang menyatu dengan Air Terjun, Sungai dan Hutan. Lembah Pertiwi menerapkan Konsep *Back To Nature* dengan terdapatnya Villa Bambu.



**Gambar 2. 3** Lembah Pertiwi

Sumber: <http://lembahpertiwi.blogspot.com/> diunduh September 2013

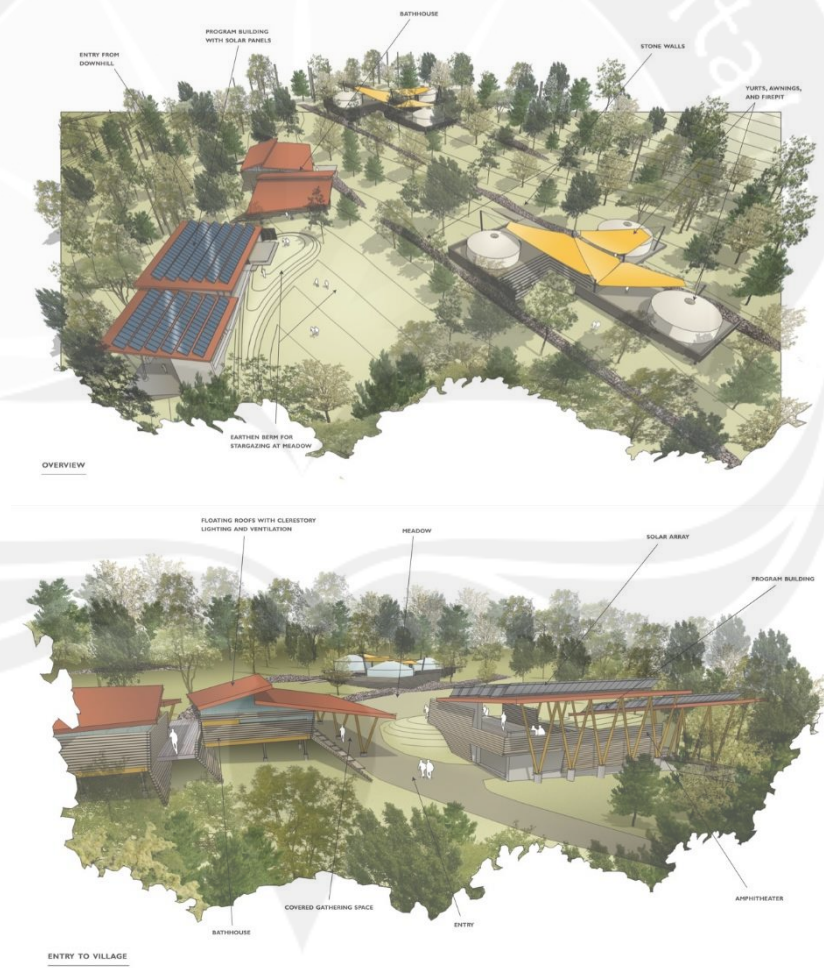
**Tabel 2. 4** Fasilitas dalam Kawasan Lembah Pertiwi

LOKASI	Kampung Pasir Manggis, Desa Batu Layang, Megamendung, Cisarua, Bogor, Jawa Barat
LUAS	3 ha
FASILITAS	Villa Bambu
	<i>Camping Ground</i>
	<i>Outbound Games</i>
	<i>Paintball Games</i>
	Kafe
	Kolam Renang
	Gazebo
Aula	

Sumber: <http://lembahpertiwi.blogspot.com/> diunduh September 2013

### 2.10.3 CAMP JRF ECO-VILLAGE

*Camp JRF Eco-Village* terletak di pegunungan Pocono, Pennsylvania, Amerika Serikat. *Camp JRF Eco-Village* merupakan perkemahan musim panas. Perkemahan ditujukan untuk remaja dan anak – anak dan terdiri dari kabin yang beratap kanopi warna – warni. Kabin berada pada kontur tinggi yang berdekatan dengan ruang pertemuan, pemandian, dan tanggul tanah. Fokus pada *Camp JRF Eco-Village* adalah penciptaan ruang sosial untuk berkemah bagi masyarakat dan menikmati kehidupan di perkemahan musim panas.



**Gambar 2. 4** *Camp JRF Eco-Village*

*Sumber: Metcalfe Architecture Design, diunduh September 2013*





**Gambar 2. 5** Kegiatan di dalam *Camp JRF Eco-Village*  
 Sumber: *Metcalf Architecture Design*, diunduh September 2013

**Tabel 2. 5** Fasilitas dalam *Camp JRF Eco-Village*

LOKASI	Pegunungan Pocono, Pennsylvania, Amerika Serikat
FASILITAS	<i>Meeting Room</i>
	<i>Camping Ground</i>
	<i>Multimedia Room</i>
	<i>Paintball Games</i>
	<i>Bathhouse</i>
	<i>Yurts</i>


Sumber: *Metcalf Architecture Design*, diunduh September 2013

## 2.11 FASILITAS KAWASAN *OUTBOUND TRAINING*

Fasilitas di dalam kawasan *outbound training* sebagai wadah kegiatan *outbound training* antara lain adalah:

1. Fasilitas pengelola
  - a. Aula (*hall*)
  - b. Kantor pengelola



- 
- c. Ruang pertemuan
  - d. Gudang peralatan
  - e. Gudang penyimpanan
2. Fasilitas pelatihan
- a. Lapangan permainan
  - b. Jalur trekking
  - c. Area simulasi
  - d. Gedung seminar
  - e. Ruang pelatihan
3. Fasilitas pendukung
- a. Penginapan
  - b. Tempat perkemahan
  - c. Tempat ibadah
  - d. Perpustakaan
  - e. Poliklinik
  - f. Restoran
  - g. Pasar