BAB II

WISATA *OUTBOUND* LEMBANG JUNGLE DISCOVERY

II.1 Definisi Wisata

Menurut M. Kesrul, (2003) ada beberapa definisi tentang wisata, dan sebagai pembanding kita dapat menyimak pendapat berikut ini :

1. Menurut Undang-undang No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan *Wisata* "adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari suatu kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata".
2. Menurut Hornby

   "Wisata adalah sebuah perjalanan dimana seseorang dalam perjalanannya singgah sementara di beberapa tempat dan akhirnya kembali lagi ke tempat asal, yang merupakan tempat ia memulai perjalanan".

Dari kedua pengertian itu, wisata dapat dirumuskan sebagai perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, yang bersifat sementara, untuk menikmati objek dan atraksi di tempat tujuan. Artinya, wisata adalah kegiatan diluar kegiatan rutin sehari-hari, seperti bekerja atau sejenisnya.

II.1.1 Jenis - jenis Objek Wisata

Jenis objek-objek wisata menurut M. Kesrul (2003), dibagi menjadi 3 kategori:

1. Wisata Alam

Wisata alam merupakan kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam baik yang masih alami atau sudah ada usaha budidaya, agar ada daya tarik wisata ke tempat tersebut. Wisata alam digunakan sebagai penyeimbang hidup setelah

melakukan aktivitas yang sangat padat, dan suasana keramean kota. Sehingga dengan melakukan wisata alam tubuh dan pikiran kita menjadi segar kembali dan bisa bekerja dengan lebih kreatif lagi karena dengan wisata alam memungkinkan kita memperoleh kesenangan jasmani dan rohani. Dalam melakukan wisata alam kita harus melestarikan area yang masih alami, memberi manfaat secara ekonomi dan mempertahankan keutuhan budaya masyarakat setempat sehinga bias menjadi Desa wisata, agar desa tersebut memiliki potensi wisata yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti alat transportasi atau penginapan.

2. Wisata Bangunan

Wisata Bangunan merupakan tempat wisata yang daya tarik utamanya adalah bersumber dari keindahan ,nilai sejarah dan tata ruang yang dimiliki bangunan bersejarah. Wisata bangunan biasanya merupakan bangunan peninggalan jaman dahulu yang masih tertata kokoh dan kuat. Sehingga dengan melakukan wisata bangunan ini bisa mendapatkan berbagai pengalaman ,ilmu dari nilai-nilai sejarah bangunan tua.

3. Wisata Buatan

Wisata Buatan merupakan tempat wisata yang sengaja dibuat oleh manusia untuk menarik pengunjung. Kebun binatang menjadi salah satu contoh wisata buatan yang dimana tempat wisata ini dibuat menyerupai habitat hewan aslinya untuk dapat dinikmati oleh para pengunjung.

Contoh lainnya adalah kolam renang, taman mini, taman bunga ,taman buah dan lain-lain.

Dalam beberapa pengertian diatas, Lembang Jungle Discovery termasuk dalam wisata alam, karena Lembang Jungle Discovery memanfaatkan alam untuk dijadikan tempat wisata.

II.2 Definisi *Outbound*

Menurut Vici (2012) menjelaskan *Outbound training* adalah bentuk pembelajaran perilaku kepemimpinan dan manajemen di alam terbuka dengan pendekatan yang unik dan sederhana tetapi efektif karena pelatihan ini tidak sarat dengan teori-teori melainkan langsung diterapkan pada elemen-elemen yang mendasar yang bersifat sehari-hari, seperti saling percaya, saling memperhatikan serta sikap proaktif dan komunikatif. Alam Indonesia yang kaya menyediakan sumber belajar yang tidak akan pernah habis digali. Dimensi alam sebagai obyek pendidikan bisa menjadi laboratorium sesungguhnya dan tempat bermain yang mengasyikan dengan berbagai metodenya. *Outbound* merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang memanfaatkan keunggulan alam. Para peserta yang mengikuti *outbound* tidak hanya dihadapkan pada tantangan intelegensia, tetapi juga fisik dan mental. Dan ini akan terus terlatih menjadi sebuah pengalaman yang membekali dirinya dalam menghadapi tantangan yang lebih nyata dalam persaingan di kehidupan sosial masyarakat.

II.2.1 Tujuan *Outbound*

Kegiatan *outbound* sendiri bertujuan menumbuhkan dan menciptakan suasana saling mendorong, mendukung serta memotivasi dalam sebuah kelompok. Selain mengembangkan kemampuan apresiasi atau kreativitas dan penghargaan terhadap perbedaan dalam sebuah kelompok juga memberikan kontribusi memupuk jiwa kepemimpinan, kemandirian, keberanian, percaya diri, tanggung jawab dan empati yang merupakan nilai dasar yang harus dimiliki setiap orang. Yang diterjemahkan melalui *experiential learning* yang akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta pelatihan dengan simulasi permainan. Peserta langsung merasakan sukses dan gagal dalam pelaksanaan tugas.

II.2.2 Sisi Menarik *Outbound*

Sisi menarik dari metode pembelajaran *outbound* adalah permainan sebagai bentuk penyampaiannya. Dalam permainan *skill*, individu tidak hanya ditantang berpikir cerdas namun juga memiliki kepekaan sosial. Dalam *outbound*

peserta akan lebih banyak dituntut mengembangkan kemampuan ESQ (*emotional and spiritual quotient*) nya, disamping IQ (*intellegent quotient*). Metode outbound training memungkinkan peserta dalam aktivitasnya melakukan sentuhan-sentuhan fisik dengan latar alam yang terbuka sehingga diharapkan melahirkan kemampuan dan watak serta visi kepemimpinan yang mengandung nilai-nilai kejujuran, keterbukaan, toleransi, kepekaan yang mendalam, kecerdasan serta rasa kebersamaan dalam membangun hubungan antar manusia yang serasi dan dinamis.

II.3 Lembang Jungle Discovery

Lembang Jungle Discovery adalah sebutan bagi Cikole Jayagiri Resort, sebuah tempat wisata yang memacu adrenalin yang bisa di jadikan tempat berlibur atau hanya merefreshkan otak sejenak akan aktivitas anda sehari-hari yang terkadang membuat jenuh. Ditempat ini juga dapat menikmati udara segar yang belum terkontaminasi oleh polusi kendaraan . Selain menjadi tempat liburan yang favorit Lembang Jungle Discovery ini juga tentu akan memberikan pengalaman baru bagi semua yang memang menyukai aktivitas *outbound*.

Tempat wisata untuk kegiatan *outing* yang terletak di jalan Tangkuban Perahu km 28, Lembang Bandung. Tempat *Outbound* yang didirikan oleh Spinach Management ini berkonsep destinasi wisata hutan Pinus di Lembang Bandung dengan atmosfir Gunung Tangkuban Perahu dan sentuhan taman alam yang tertata secara natural.



Gambar II.1 Suasana Lembang Jungle Discovery

Sumber Data : lembangjungle discoverys.com (diakses 8 November 2013)

II.4 Harga Tiket Masuk

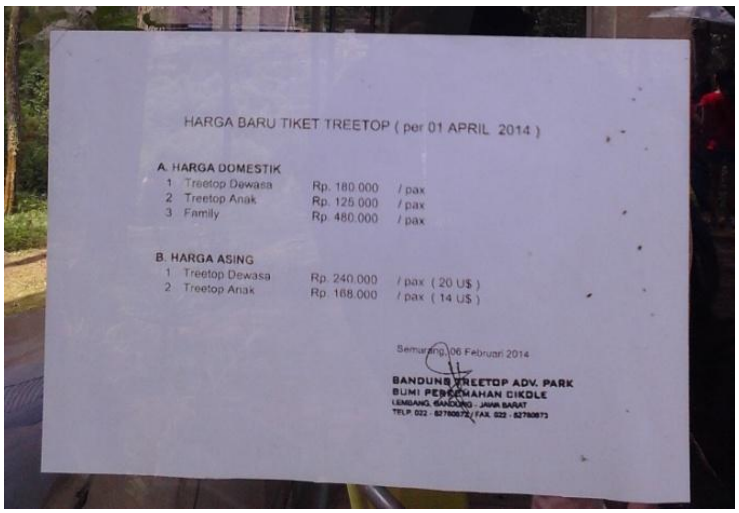
Harga Tiket Masuk Awal : Rp. 10.000,-/orang + Parkir Kendaraan Rp. 2.000,-

Harga Tiket *Outbound* :

a. Harga Domestik
   1. *Outbound* Dewasa : Rp. 180.000,-/*pax*
   2. *Outbound* Anak : Rp. 125.000,-/*pax*
   3. *Family* : Rp. 450.000,-/*pax*

b. Harga Asing
   1. *Outbound* Dewasa : Rp. 240.000,-/*pax* (20 U$)
   2. *Outbound* Anak : Rp. 168.000,-/*pax* (14 U$)

NB : Waktu bermain adalah 2 ½ jam, kecuali hari-hari tertentu 2 jam



Gambar II.2 Harga Tiket Masuk
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5 Fasilitas, Sarana dan Prasarana

Lembang Jungle Discovery yang terletak di jalan Tangkuban Perahu km 28, Lembang Bandung merupakan tempat wisata kegiatan *outbond* yang dapat melatih mental dan kepercayaan diri, selain sebagai tempat untuk berlibur. Keamanan dan kenyamanan pengunjung tentu akan menjadi prioritas tempat

wisata *outbond* ini. Pilihan lokasi atau tempat untuk kegiatan *outing – outbound – training – team buliding – gathering group* di daerah Lembang ini telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung seperti :

II.5.1 Tenaga Keamanan

Lembang Jungle Discovery menggunakan jasa keamanan untuk mengamankan setiap tempat yang berada dalam area *outbound* dikawasan Lembang Jungle Discovery ini.

II.5.2 Gazebo, Pendopo dan Saung

Fasilitas saung yang disediakan sebagai tempat untuk makan ataupun beristirahat setelah melakukan beberapa permainan kegiatan *outbound*. Saung ini terletak di pinggir area bermain anak-anak sehingga para orangtua masih bisa mengawasi kegiatan anaknya dan tentunya pohon pinus yang mengelilingi saung ini.



Gambar II.3 Gazebo
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.3 Area *Camping*

Selain menyediakan tempat untuk melakukan kegiatan *outbound* Lembang Jungle Discovery juga menyediakan area untuk *camping*.



Gambar II.4 Camping Ground
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.4 Area Outbound

Area *outbound* yang ada di Lembang Jungle Discovery sangat luas dan strategis sehingga ada banyak macam permainan *outbound* yang ada ditempat ini, juga sekitarnya dikelilingi oleh pohon pinus yang berbaris sehingga bisa menikmati udara yang sejuk.



Gambar II.5 Area *Outbound*
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.5 Area permainan khusus anak-anak

Selain tempat *outbound* untuk orang dewasa, Lembang Jungle Discovery juga menyediakan tempat *outbound* untuk anak-anak, dengan permainan *outbound* yang ringan anak-anak masih bisa melatih kepercayaan diri sehingga dapat aktif untuk semua hal. Khusus program anak-anak, dikemas dengan program pembelajaran dengan konsep *Fun, Edutation, Entertan*. Program ini diarahkan untuk kemandirian, komunikasi, serta kreatifitas anak.





Gambar II.6 Area Permainan Anak

Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.6 Area Painball

Lembang Jungle Discovery juga menyediakan area untuk permainan *painball*. Adrenalin yang diuji dalam simulasi perang ini dikemas lebih menarik dengan sessi permainan yang dikemas menjadi kompetisi *Team Work* atau *Outbound Training*.



Gambar II.7 Area Painball

Sumber Data : lembangjungle discoverys.com (diakses 8 November 2013)

II.5.7 *ATV track*

Lembang Jungle Discovery juga menawarkan *game* yang sangat memacu adrenalin. Berada di *track* yang luasnya puluhan hektar dan jalan yang berliku. Permainan ATV in menggunakan mobil ATV dengan segala perlengkapan yang disediakan dan mengitari alur yang sudah dibuat, yang dikelilingi oleh pohon-pohon pinus.



Gambar II.8 *ATV track*
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.8 Tempat makan

Lembang Jungle Discovery juga menyediakan tempat makan untuk pengunjung yang hanya ingin menikmati suasana sembari menyantap makanan. Tentunya dengan suasana udara yang sejuk dan makanan tradisional Bandung, Jawa Barat.



Gambar II.9 Tempat Makan
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.9 *Flying Fox*

Permainan ini dilakukan dengan cara meluncur dari sebuah pohon ke pohon lainnya menggunakan sling baja. Permainan ini melatih keberanian dan ketegasan dalam mengambil keputusan, karena sekalipun sudah menggunakan alat pengamanan yang optimal peserta akan bertarung dulu dengan rasa takutnya sebelum akhirnya memutuskan untuk melompat. Umumnya setelah meluncur sensasinya yang luar biasa membuat kebanyakan peserta ingin mengulanginya lagi.



Gambar II.10 *Flying Fox*

Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.10 Jembatan Tali Dua

Alat permainan Jembatan Tali Dua terdiri dari bambu dengan panjang 2,5 m, bambu tersebut ditopang oleh 2 buah kayu yang di tanam di dalam tanah menjadi jembatan. Bambu yang ditopang tersebut tingginya 1,5 m. Tali dengan panjang 2,5 m diikatkan pada tiang dan direntangkan diatas jembatan. Alat pengaman yang berupa tali untuk mengikat pinggang anak dimana ujung tali tersebut digantung pada *pulley*/katrol, yaitu alat memanjat tebing dan tali tersebut ditarik pendidik dari bawah.

Permaianan Jembatan Tali Dua ini memberikan tantangan baru kepada peserta *outbound training* agar lebih berani dalam mengambil keputusan.



Gambar II.11 Jembatan Tali Dua

Sumber Data : lembangjunglediscoverys.com (diakses 8 November 2013)

II.5.11 Jembatan Gantung

Permainan dengan melewati tali yang digantung dari satu pohon ke pohon lainnya. Pinggang akan diikat dengan tali pengaman kemudian berdiri dan berjalan perlahan diatas jembatan bambu sambil berpegangan pada tali yang direntangkan di atas kepala, dengan bantuan tali tersebut anak menggeser-geserkan badannya menuju ujung.



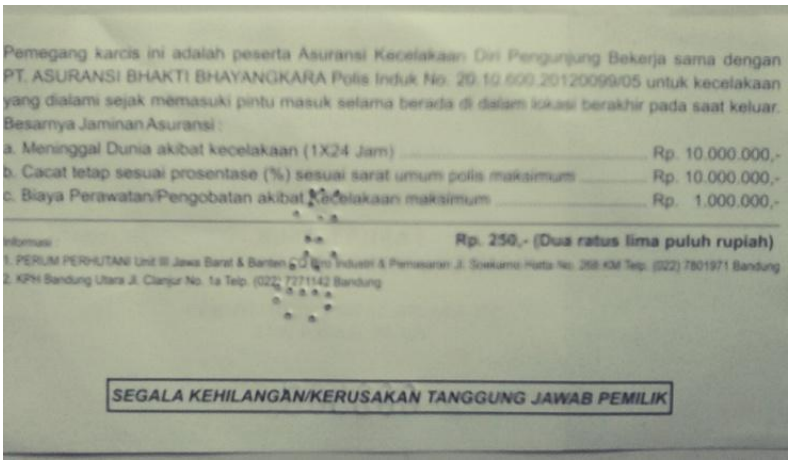
Gambar II.12 Jembatan Gantung

Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.5.12 Program Asuransi untuk kegiatan *Outbound*

Lembang Jungle Discovery juga memberikan progran asuransi untuk kegiatan *outbound*. Program ini diberikan jika ada hal yang tidak diinginkan terjadi. Dimana asuransi ini telah dicantumkan pada tiket masuk, pengunjung yang memiliki tiket masuk otomatis telah menjadi peserta Asuransi Kecelakaan

Diri Pengunjung, program ini bekerja sama dengan PT. ASURANSI BHAKTI BHAYANGKARA.



Gambar II.13 Asuransi Kegiatan *Outbound*

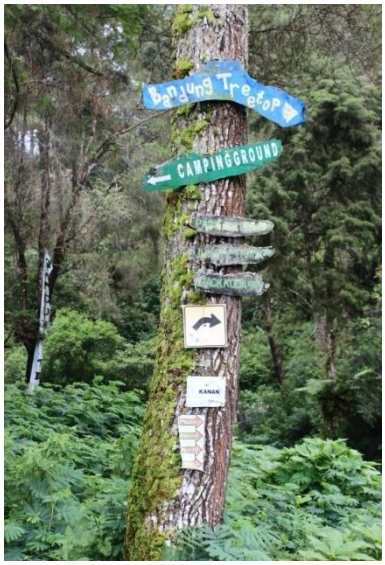
Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

II.6 Media Informasi Yang Ada di Lembang Jungle Discovery

Setiap tempat wisata memiliki media informasi yang dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk mengakses setiap lokasi yang ingin dikunjungi. Berikut ini beberapa media informasi yang ada di Lembang Jungle Discovery.









Gambar II.14 Media Informasi Lembang Jungle Discovery

Sumber Data : Dokumen Pribadi (2014)

a. Material

Jika dilihat pada gambar II.14, material yang digunakan pada media informasi Lembang Jungle Discovery menggunakan potongan kayu atau papan, tak sedikit media yang digunakan dibuat dari selembar kertas yang dibungkus oleh plastik. Masalah yang dapat diambil adalah membuat penglihatan pengunjung Lembang Jungle Dicovery (Cikole Jayagiri) merasa terganggu tidak enak dilihat.

b. Penempatan

Penempatan media informasi Lembang Jungle Discovery seluruhnya ditempel pada satu pohon, ini dikarenakan tempat *outbound* ini memang dikelilingi oleh pohon-pohon pinus, sehingga penempatan media diletakkan pada satu batang pohon. Masalahnya menurut saya adalah dengan hal yang dilakukan ini tentu saja merusak lingkungan alam yang ada di kawasan Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri).

c. Desain

Desain yang digunakan pada media informasi Lembang Jungle Discovery jika dilihat pada gambar diatas berbeda-beda, sehingga terlihat tidak menyatu pada satu tema pada tempat *outbound* ini.

d. Warna

Jika dilihat pada gambar II.14 , warna yang digunakan pada *sign system* Lembang Jungle Discovery ini adalah hijau dan putih. Warna yang digunakan ini tidak terlalu terlihat jika ditempatkan pada lingkungan yang penuh dengan warna hijau juga, sehingga warna yang digunakan ini tidak terlalu menarik perhatian pengunjung.

e. Huruf

Huruf yang digunakan pada *sign system* Lembang Jungle Discovery pada dasarnya menggunakan huruf yang sederhana dan tidak jelas, huruf yang sederhana ini digunakan agar mudah dimengerti oleh pengunjung. Namun pada kenyataannya huruf maual yang dipakai pada *sign system* tidak terlihat jelas, bisa dilihat pada gambar II.14.

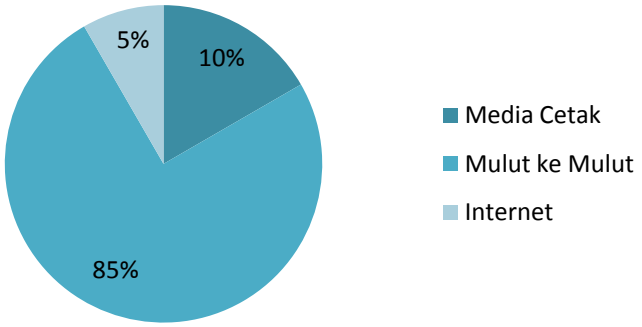
II.7 Hasil Wawancara Kepada Salah Satu Pengunjung Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri)

Pada wawancara yang dilakukan penulis kepada salah satu pengunjung Lembang Jungle Discovery pada hari minggu 31 April 2014, pengunjung tersebut baru mengetahui bahwa di Lembang Jungle Discovery menyediakan tempat wahana ATV track, pengunjung tersebut kebingungan untuk mengakses lokasi wahana ATV track. Bila disimpulkan pada hasil wawancara tersebut, permasalahan yang ada di Lembang Jungle Discovery adalah kurangnya media informasi berupa peta lokasi yang menunjukkan lokasi-lokasi yang ada di Lembang Jungle Discovery.

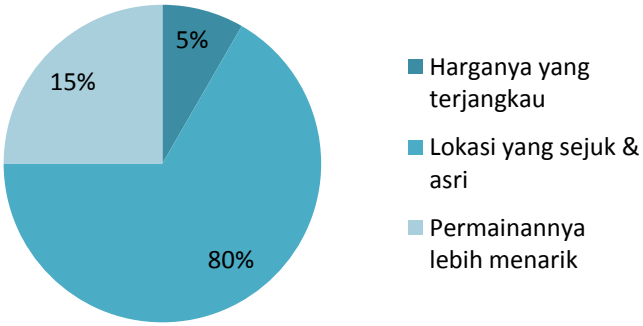
II.8 Hasil Kusioner kepada pengunjung Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri)

Berikut hasil persentase kuisioner kepada 12 pengunjung Lembang Jungle Discovery pada tanggal 31 April 2014 yang dilakukan oleh penulis.

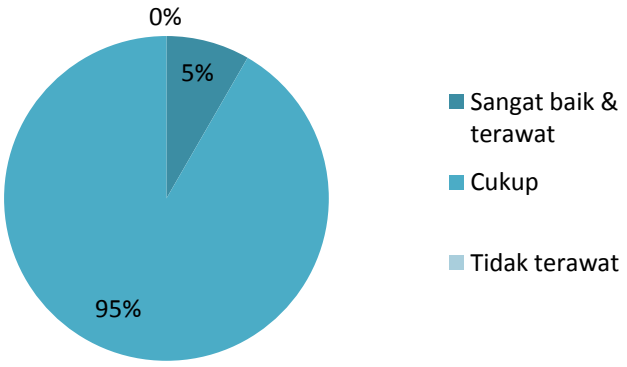
1. **Melalui apa Anda mengetahui Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri)**



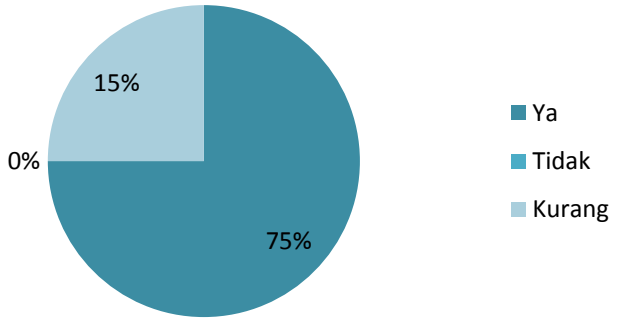
2. Mengapa memilih mengunjungi Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri)



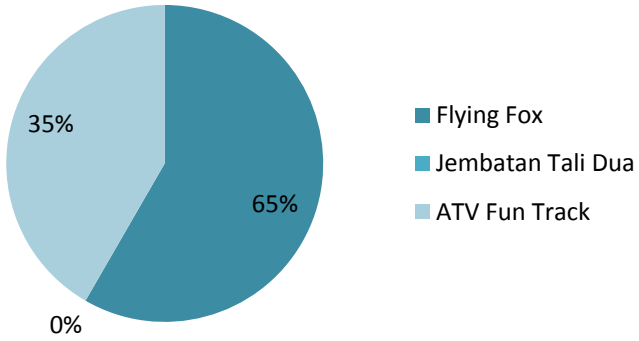
3. Kondisi fasilitas yang berada di Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri)



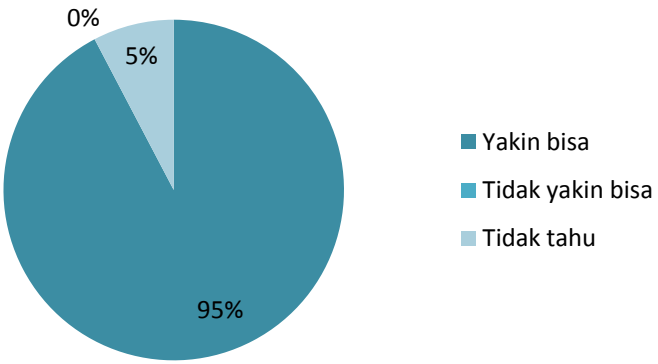
4. **Apakah fasilitas Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri) memuaskan**



5. **Apa permainan Lembang Jungle Discovery (Cikole Jayagiri) yang Anda sukai**



6. **Dapatkah Lembang Jungle Dicovery (Cikole Jayagiri) bersaing dengan tempat *outbound* lainnya**



Dari uraian data diatas, maka dapat disimpulkan pengunjung yang mengunjungi Lembang Jungle Discovery lebih banyak mengetahui

Cikole Jayagiri ini dari informasi mulut ke mulut, hal ini bisa dilihat pada diagram diatas sebanyak 85% pengunjung mendapatkan informasi secara viral marketing.