



**KAJIAN PERMAINAN DAN SARANA PRASARANA *OUTBOUND*  
DI OBJEK WISATA LINGGO ASRI KABUPATEN  
PEKALONGAN TAHUN 2015**

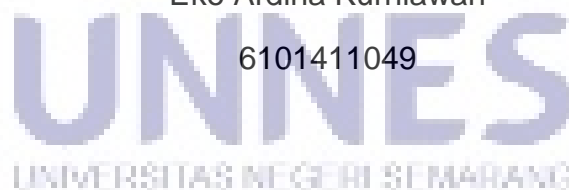
**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk mencapai gelar  
Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang

oleh

Eko Ardina Kurniawan

6101411049



**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## ABSTRAK

Eko Ardina Kurniawan. 2015. **Kajian Permainan dan Sarana Prasarana *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015**. Skripsi Jurusan pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Supriyono S.Pd., M.Or.

**Kata kunci:** kajian permainan, sarana prasarana, *Outbound* Linggo Asri.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk permainan dan sarana prasarana *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015. Fokus masalah dalam penelitian adalah kajian jenis permainan, sarana prasarana *outbound* di objek wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan dan mengkaji jenis-jenis permainan *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015. 2) Mendeskripsikan dan mengkaji kondisi sarana prasarana yang ada di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang hanya meneliti apa yang sudah ada. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang di ambil adalah tentang 1) Data mengenai pendapat pengunjung terhadap variasi jenis permainan *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015, 2) Data mengenai pendapat pengunjung terhadap kondisi keamanan dan kenyamanan jenis permainan dan kondisi sarana prasarana sebagai fasilitas *outbound* Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015, 3) Dokumentasi permainan *outbound* di Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015. Responden penelitian ini adalah *manager, trainer*, serta pengunjung.

Hasil penelitian 1) Jenis permainan *Outbound* di objek wisata Linggo Asri banyak variasinya yaitu: *Flying Fox*, Jembatan Burma, Jembatan Goyang, *Rock n Roll*, *Real Way Bridge*, *Flying Tunnel*, *Lock Cross*, Pipa Bocor, Tusuk Balon, *Water Estafet*, *Spider Web*, *Paintball*, 2) Kondisi sarana prasarana permainan *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri yaitu: *Carabiner*, *Carmentel*, *Harness*, Sling baja, Figur 8, *Puley*, *Helm*, *Ascender*, Sarung tangan, sudah membuat pengunjung merasa aman karena sudah sesuai standar, 3) Respon pengunjung sangat baik terhadap jaminan keamanan, kenyamanan dan tersedianya sarana prasarana yang memenuhi standar.

Kesimpulan penelitian 1) Jenis permainan *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri sudah layak dijadikan sebagai wahana pendidikan rekreasi bagi masyarakat mulai dari anak-anak, dewasa, laki-laki dan perempuan. 2) Sarana prasarana *Outbound* yang tersedia di Objek Wisata Linggo Asri aman, nyaman karena sesuai standar yang di tentukan. Saran bagi pengelola adalah meningkatkan pelayanan agar para pengunjung merasa aman, nyaman dalam melaksanakan permainan *outbound* yang ada objek wisata Linggo Asri.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Eko Ardina Kurniawan

NIM : 6101411049

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Kajian Permainan dan Sarana Prasarana *Outbound* di Objek  
Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2015

Yang menyatakan,



Eko Ardina Kurniawan

6101411049

**PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul :

**“KAJIAN PERMAINAN SARANA PRASARANA *OUTBOUND* DI OBJEK  
WISATA LINGGO ASRI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2015”**

Disusun oleh :

Nama : Eko Ardina Kurniawan

NIM : 6101411049

Jurusan/ Prodi: PJKR/ PJKR

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal.....oleh:

Menyetujui,

Kajur/ Prodi PJKR

Pembimbing,



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

Supriyono, S.Pd., M.Or.

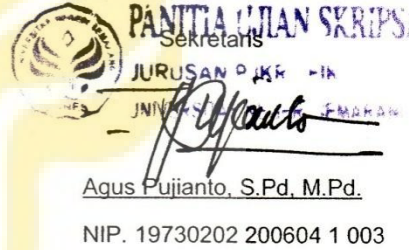
NIP. 19720127 199802 1 001



**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama Eko Ardina Kurniawan NIM 6101411049 Progam Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Kajian Permainan Sarana Prasarana *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal.....,

Panitia Ujian



Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.  
NIP. 19590603 198403 2 001

(Penguji I)

2. Dr. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 19591019 198503 1 001

(Penguji II)

3. Supriyono, S.Pd.,M.Or.  
NIP . 19720127 199802 1 001

(Penguji III)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ❖ *Man jadda wa jadda*
- ❖ *Ora et Labora*

### PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Orang tua tercinta, Ibu Hj.Dhikronah dan Bapak H.Mugiyana yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa.
- ❖ Adikku tersayang Nike Ardina Indrawati.
- ❖ Dosen-Dosen PJKR (FIK) yang selalu membimbing saya.
- ❖ Sahabat dan teman PJKR UNNES 2011.
- ❖ Almamaterku.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul “Kajian Permainan Sarana Prasarana *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat dilangsungkan di *Outbound* Objek Wisata Linggo Asri.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan pengarahan selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
4. Supriyono, S.Pd.,M.Or. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan dan pengarahan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan terutama di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

6. Mohamad Zahid selaku kepala UPT Linggo Asri Kecamatan Kajeun Kabupaten Pekalongan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di *Outbound* Objek Wisata Linggo Asri.
7. Seluruh Manajemen *Outbound* Objek Wisata Linggo Asri yang telah membantu dalam penelitian.
8. Bapak dan Ibu tercinta, serta seluruh keluarga besarku atas kasih sayang, doa dan motivasinya sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman kos Colony Fondation atas doa, kebersamaan dan keceriaannya.
10. Teman-teman AMM ranting Ambokembang dan Ambokembang BC yang selalu menyemangati .
11. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat



Semarang, Agustus 2015

Eko Ardina Kurniawan

NIM. 6101411049



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Masalah .....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pendidikan Rekreasi .....	10
2.2 Permainan .....	12
2.3 Permainan <i>Outbound</i> .....	14
2.4 Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani .....	31
2.5 <i>Outbound</i> sebagai Sebuah Ilmu yang Mendidik .....	31
2.6 Kaitan <i>Outbound</i> dengan Pendidikan Rekreasi .....	32
2.7 Tempat Pelaksanaan <i>Outbound</i> .....	33
2.8 Objek Wisata <i>Outbound</i> Linggo Asri .....	33

2.9 Standarisasi wahana rekreasi .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan Penelitian .....	39
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian .....	39
3.3 Data dan Sumber Data.....	40
3.4 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data .....	44
3.5 Metode Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	58
4.2 Pembahasan.....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	102
5.2 Saran .....	102
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman Observasi .....	45
2. Kisi-kisi Wawancara .....	46
3. Pedoman Wawancara Pedoman Wawancara Untuk <i>Manager</i> .....	48
4. Pedoman Wawancara Pedoman Wawancara Untuk <i>Treiner</i> .....	51
5. Pedoman Wawancara Pedoman Wawancara Untuk Pengunjung....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karabiner.....	20
2. <i>Carmentel</i> .....	21
3. <i>Harness</i> .....	22
4. Sling Baja .....	22
5. Figure 8 .....	23
6. <i>Pulley</i> .....	24
7. <i>Helm</i> .....	25
8. <i>Ascender</i> .....	26
9. Sarung Tangan.....	26
10. <i>Young Tree Top Game Outbound</i> Linggo Asri.....	34
11. <i>Children Tree Top Game Outbound</i> Linggo Asri.....	35
12. <i>Ground Game Outbound</i> Linggo Asri.....	35
13. <i>Arena Paintball Outbound</i> Linggo Asri.....	36
14. Lokasi penelitian.....	39
15. Peta Wisata Kabupaten Pekalongan .....	59
16. Peta objek wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan.....	61
17. <i>Flying fox</i> .....	63
18. Jembatan burma.....	64
19. Jembatan Goyang .....	65
20. <i>Rock n Roll</i> .....	66
21. <i>Flying fox</i> .....	67
22. <i>Real Way bridge</i> .....	68
23. <i>Flying Tunnel</i> .....	69
24. <i>Lock Cross</i> .....	70
25. Pipa bocor .....	71

26. Tusuk Balon .....	72
27. <i>Spider Web</i> .....	73
28. <i>Paintball</i> .....	74
29. <i>Harness</i> .....	79
30. <i>Camentel</i> .....	79
31. Karabiner.....	80
32. <i>Puley</i> .....	81
33. Figure 8 .....	81
34. <i>Ascender</i> .....	82
35. Siling baja.....	83
36. <i>Helm</i> .....	83
37. <i>Helm Paintball</i> .....	84
38. <i>Senjata Paintball</i> .....	85
39. <i>Body Protecctor</i> .....	85
40. <i>Peluru Paintball</i> .....	86
41. <i>Pohon</i> .....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul Skripsi .....	106
2. Surat penetapan Dosen pembimbing .....	107
3. Surat Ijin Observasi Skripsi .....	108
4. Skripsi Surat Ijin Penelitian .....	109
5. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari <i>Outbound</i> Linggo Asri <i>Center</i> .....	110
6. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari UPT Linggo Asri .....	111
7. Daftar Wawancara untuk <i>Manager Outbound</i> Linggo Asri.....	112
8. Daftar Wawancara untuk <i>Treiner Outbound</i> Linggo Asri .....	115
9. Daftar Wawancara untuk Pengunjung <i>Outbound</i> Linggo Asri.....	118
10. Hasil Wawancara <i>Manager Outbound</i> Linggo Asri .....	120
11. Hasil Wawancara <i>Treiner Outbound</i> Linggo Asri.....	123
12. Hasil Wawancara Pengunjung <i>Outbound</i> Linggo Asri .....	131
13. Struktur organisasi UPT Objek Wisata Linggo Asri .....	147
14. Brosur <i>Outbound</i> Linggo Asri.....	148
15. Daftar pengunjung <i>Outbound</i> Linggo Asri 2015 .....	149
16. Dokumentasi Foto penelitian.....	150





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kegiatan sehari-hari manusia menimbulkan rasa jenuh dan lelah, oleh karena itu di butuhkan hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan lelah tersebut agar tidak terjadi stres. Salah satu hiburan untuk menghilangkan stress adalah dengan berolahraga. Pada dasarnya ada empat tujuan manusia melakukan aktivitas olahraga. Pertama, mereka yang melakukan aktivitas olahraga dengan tujuan untuk mencapai tingkat kebugaran jasmani tertentu. Kedua, mereka melakukan aktivitas olahraga untuk tujuan rekreasi, Ketiga, mereka melakukan aktivitas olahraga untuk pendidikan. Keempat, mereka melakukan aktivitas olahraga untuk mencapai tujuan prestasi yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis salah satu penunjang keberhasilan peningkatan kebugaran jasmani dan prestasi yang optimal adalah variasi permainan dan sarana prasaran olahraga. Olahraga dan permainan merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatan bahwa setiap olahraga banyak mengandung unsur permainan begitu pula sebaliknya setiap permainan sering mengandung unsur olahraga. Walaupun berbeda permainan dan olahraga juga mempunyai kesamaan yaitu setelah melakukan olahraga ataupun permainan seseorang akan merasa senang karena manusia akan melupakan kegiatan sehari-hari yang menjenuhkan pada saat melakukan kegiatan olahraga ataupun permainan.

Permainan adalah melakukan suatu kegiatan yang bersifat meyenangkan sesuai dengan karakteristik permainan yang mengandung unsur senang. Sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan

olahraga atau pendidikan jasman. Sedangkan pengertian prasarana olahraga adalah segala sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen (Soepartono, 2000:5-6).

Dari pengertian sarana dan prasarana olahraga yang sudah dijelaskan diatas, kedua pengertian tersebut sudah tercakup dalam satu istilah, yaitu fasilitas olahraga. Fasilitas olahraga adalah semua prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan, bangunan olahraga serta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga (Soepartono, 2000:5-6).

Peran fasilitas olahraga sangatlah penting dalam suatu aktivitas olahraga. karena jika ketersediaan fasilitas sangat kurang maka kegiatan olahraga tidak akan berjalan dengan baik.

Pengembangan olahraga tidak hanya pada pencapaian secara prestasi dan upaya peningkatan kebugaran jasmani dan meningkatkan derajat kesehatan tetapi olahraga juga harus dikembangkan dan ditingkatkan sebagai suatu gaya hidup seluruh lapisan masyarakat salah satunya melalui bidang olahraga rekreasi. Olahraga dikatakan mempunyai sebuah karakter permainan. Tidak dapat dikatakan bahwa olahraga itu sama dengan permainan. Karena permainan lebih luas dari olahraga. Olahraga lebih dapat dikatakan sebagai bentuk tersendiri dari permainan. Sedangkan rekreasi mempunyai peran untuk memberikan koreksi kehidupan bersama yang bisa membangkitkan kekakuan.

Olahraga rekreasi berguna untuk memulihkan energi dan membuat hati menjadi bahagia. Selain itu tubuh akan menjadi lebih bugar dan sehat. Dengan olahraga rekreasi, kita menjadi tahu bahwa olahraga itu mengasyikkan. Oleh karena itu

olahraga rekreasi juga dapat meningkatkan keinginan berolahraga seseorang. Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.

Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan (UU Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 12).

Olahraga rekreasi juga dapat di jadikan suatu wahana pendidikan rekreasi yang dapat memberikan pengalaman bagi anak yang masih dalam usia pertumbuhan dan dapat membentuk kepribadian anak ,menambah keberanian, membangun kepercayaan diri serta meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain.

Kesibukan kerja maupun sekolah sangatlah menguras tenaga dan pikiran. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sarana rekreasi olahraga yang membuat pikiran lebih segar, sehingga berpengaruh terhadap kesehatan tubuh agar tubuh dan otak kembali segar dan biar lebih efektif dalam menjalani rutinitas pada esok harinya. Kegiatan olahraga rekreasi dibutuhkan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, dewasa, dan orang tua karena untuk mengurangi tekanan tuntutan hidup yang penat dan jenuh sehingga pikiran menjadi jernih kembali dan segar.

Olahraga rekreasi yang saat ini sedang digemari masyarakat salah satunya adalah olahraga rekreasi wahana permainan *outbound*. Wahana permainan *outbound* sangatlah menyenangkan, mulai dari wahana dalam bentuk permainan ringan sampai dengan wahana yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk

menjalani petualangan yang mendebarkan dan penuh tantangan. *Outbound* adalah olahraga rekreasi sekaligus sebagai wahana pendidikan rekreasi yang sangat digemari di kalangan pelajar maupun di kalangan masyarakat umum. Pendidikan rekreasi adalah suatu proses pendidikan dimana tujuan dari pendidikan rekreasi bersifat mendidik dari yang belum bisa menjadi bisa dan menambah rasa percaya diri dan keberanian.

Dalam wahana permainan *outbound* peran sarana prasarana dan permainan sangatlah penting. Sarana prasarana harus di rancang sedemikian rupa dan harus dipelihara dengan baik demi keamanan dan kenyamanan pengunjung. Jika sarana prasarana wahana *outbound* tidak terpelihara dengan baik, maka wahana tersebut dapat membahayakan pengunjung yang sedang menggunakannya. Begitu pula dengan permainan dalam wahana *outbound* harus di rancang dan di sesuaikan dengan usia pengunjung yang akan melakukan kegiatan *outbound*. Mulai dari yang mudah untuk usia anak-anak ketingkat yang lebih sulit untuk usia remaja dan ketingkat yang paling sulit untuk usia dewasa. Hal ini di lakukan dengan tujuan agar tidak terjadi penurunan mental atau turunya rasa percaya diri seorang pengunjung. Karena tujuan pendidikan rekreasi adalah bersifat mendidik dari yang belum bisa menjadi bisa dan menambah rasa percaya diri dan keberanian.

Pada saat ini banyak Kota maupun Kabupaten yang ada di Indonesia yang sudah menyediakan objek wisata *outbound* sebagai tempat rekreasi. Salah satunya di Kabupaten Pekalongan.

Kabupaten Pekalongan merupakan dataran rendah, sedang di bagian selatan berupa pegunungan, bagian dari rangkaian Dataran Tinggi Dieng. Sungai-sungai

besar yang mengalir diantaranya adalah Kali Sragi dan Kali Sengkarang beserta anak-anak sungainya, yang kesemuanya bermuara ke Laut Jawa. Kajen, ibukota Kabupaten Pekalongan, berada di bagian tengah-tengah wilayah kabupaten, sekitar 25 km sebelah selatan Kota Pekalongan.

Pekalongan telah lama dikenal sebagai kota batik, dan salah satu pusat produksi batik berada di Kecamatan Buaran dan Wiradesa. Beberapa nama produsen batik yang cukup dikenal diantaranya Batik Humas (singkatan dari Husein Mohammad Assegaff). Sedangkan pabrik sarung (kain palekat) terkenal di Pekalongan antara lain Gajah Duduk dan Wadimoor.

Di bagian selatan terdapat daerah wisata pegunungan Linggo Asri, terletak 37 km sebelah selatan Kota Pekalongan arah Kajen (dari jalan Jakarta-Semarang pertigaan Wiradesa ke selatan atau dari kota Pekalongan arah Buaran), dimana daerah tersebut terdapat pemandian dan taman bermain serta wisata hutan pinus milik Perum Perhutani dan juga terdapat komunitas masyarakat Hindu di Pekalongan. Di sini terdapat peninggalan berupa lingga dan yoni yang terletak sekitar 500 meter dari kompleks pemandian Linggo Asri. Dan dibuka juga wahana baru di lokasi wisata Linggo Asri yaitu wahana *outbound*. Dengan memanfaatkan sumber daya alam yang melimpah pada tahun 2006 dibukalah Obyek Wisata Linggo Asri, yang dikelola dan digagas oleh empat lembaga yaitu Pemerintah Daerah (PEMDA), Perhutani (PERHUT), Kwartir Cabang (KWARCAB), dan Lembaga Masyarakat Desa Hutan (LMDH) di Kabupaten Pekalongan.

Linggo Asri merupakan obyek wisata alam pegunungan yang terletak di Kecamatan Kajen. Obyek wisata ini merupakan wahana untuk berekreasi, pendidikan,

olahraga dan hiburan yang terpadu di kawasan ini pada khususnya dan Kabupaten Pekalongan pada umumnya. Lokasi Linggo Asri yang berada pada ketinggian 700 m dpl, udara yang sejuk dan panorama yang alami menjadi ciri khas Obyek ini. Serta kondisi masyarakat yang masih pedesaan menjadi faktor yang menarik untuk dinikmati. Pada awalnya keindahan alam Linggo Asri hanya dimanfaatkan sebagai wisata alam saja seperti taman dan kebun binatang mini. Melihat potensi alam yang sangat mendukung serta belum adanya wisata *outbound* di Kabupaten Pekalongan, maka pihak manajemen LinggoAsri pada tahun 2006 membuka wahana *outbound* tersebut.

*Outbound* Linggo Asri berada di Desa Linggo Asri Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan, dari pendopo Kabupaten pekalongan 1 km ke arah barat, setelah perempatan belok kiri lurus terus ke arah selatan kurang lebih 3 km ada pertigaan belok kiri arah Banjarnegara lurus terus mendekati lokasi seperti jalan dataran tinggi pada umumnya, banyak tanjakan dan tikungan kurang lebih 7 km dari pertigaan akan sampai di lokasi Objek Wisata Linggo Asri. *Outbound* Linggo Asri menawarkan berbagai macam wahana permainan, mulai dari permainan ringan sampai dengan permainan individual yang sangat menantang. Paket permainan *Outbound* Linggo Asri 1) *Young Tree Top Game: Double Flaying Fox, Jembatan Burma, Jembatan Goyang, Rock n Roll.* 2) *Children Tree Top Game: Double Flaying Fox, Real Way Bridge, Flying Tunnel, Lock Cross.* 3) *Ground Game: Pipa Bocor, Tusuk Balon, Water Estafet, Spider Web.* 4) *Paintball.* Linggo Asri juga menyediakan fasilitas bumi perkemahan dan *jungle tracking* dengan rute menyusuri hutan yang ada disekitar Linggo Asri. *Outbound* Linggo Asri memiliki berbagai macam fasilitas, seperti aula yang dapat menampung hingga 100 orang, *mess*, arena *outbound* dengan berbagai macam permainan, *jungle cafe*, tenda, sekretariat, dan lain-lain. Dengan didukung



adanya potensi-potensi alam Objek Wisata Linggo Asri yang begitu melimpah dengan fasilitas-fasilitas yang sudah tersedia dan karena Objek Wisata Linggo Asri ini merupakan satu-satunya objek wisata *outbound* di Kabupaten Pekalongan, Penulis merasa tertarik dan berminat untuk melaksanakan penelitian tentang bagaimana kajian permainan dan sarana prasarana *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri ini. Karena permainan dan sarana prasarana sangat berpengaruh terhadap keamanan dan kenyamanan pengunjung yang datang dan menambah banyaknya pengunjung yang ingin mencoba dan melakukan kegiatan *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri ini. Oleh karena itu pemeliharaan dan kualitas sarana prasarana wisata *outbound* sangatlah penting, agar pengunjung merasa puas dan datang berkunjung lagi ke *outbound* Objek Wisata Linggo Asri, karena dalam permainan *outbound* diperlukan sarana dan prasarana khusus dalam permainannya yang berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan pengunjung.

Alasan Peneliti mengambil tema ini adalah ingin mengetahui permainan dan sarana prasarana yang ada di *outbound* Objek Wisata Linggo Asri, karena variasi permainan dan layak atau tidaknya sarana prasarana sering menimbulkan permasalahan sehingga akan mempengaruhi minat pengunjung untuk datang.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas, Peneliti merasa tertarik dan berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Kajian Permainan, Sarana Prasarana *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan Tahun 2015".

## **1.2 Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan dalam pendahuluan, maka fokus masalah dalam penelitian ini mengenai kajian jenis permainan yang ada di *outbound*

di objek wisata Linggo Asri, kondisi sarana prasarana *outbound* di objek wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan tahun 2015.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang dijelaskan di atas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah jenis-jenis permainan *outbound* yang ada di Objek Wisata Linggo Asri?
- 2) Bagaimanakah kondisi sarana prasarana *outbound* yang ada di Objek Wisata Linggo Asri?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1) Mendeskripsikan dan mengkaji jenis-jenis permainan *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan.
- 2) Mendeskripsikan dan mengkaji kondisi sarana prasarana yang ada di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ada dua :

1. Manfaat teoritis dapat memberikan informasi ilmu ilmiah tentang kajian jenis permainan dan kondisi sarana prasarana *outbound* di Objek Wisata Linggo Asri Kabupaten Pekalongan.
2. Manfaat praktis (1) Bagi pengelola memberikan informasi dan solusi bila ada masalah yang berkaitan dengan pengelolaan mutu pelayanan di *outbound* Objek Wisata Linggo Asri. (2) Bagi peneliti memperoleh pengalaman dalam hal ekwal

yang berhubungan dengan pengelolaan objek wisata sebagai wahana pendidikan rekreasi. Sebagai bahan penulisan skripsi guna menyelesaikan tugas akhir dan mendapat gelar sarjana.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Pendidikan Rekreasi

Dengan melihat potensi yang ada pada kegiatan rekreasi, maka rekreasi melalui kegiatan-kegiatannya memberi kemungkinan untuk dijadikan mediasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan rekreasi merupakan salah satu perwujudan dari kegiatan rekreasi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Muhammad Murni dan Yudha M. Saputra 2000:25).

Pendidikan rekreasi merupakan proses pendidikan. Karena tujuannya bersifat mendidik. Dalam pelaksanaannya, kegiatan rekreasi digunakan sebagai wahana atau pengalaman belajar. Melalui pengalaman belajar inilah, maka siswa sebagai peserta didik akan tumbuh dan berkembang guna mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan rekreasi dan sekaligus pula sebagai proses ajar untuk menguasai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Istilah lain dari pendidikan rekreasi adalah pendidikan waktu luang. Tujuannya adalah dalam upaya membimbing dan mengarahkan peserta didik supaya dapat memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang bersifat rekreatif dan positif. Cakupan bimbingan dan arahan ini tertuju pada pemenuhan potensi rekreasi seperti aspek fisik, psikis, emosional, sosial, intelektual, dan spiritual.

Sebagai sebuah proses yang berencana, evaluasi juga merupakan upaya sadar untuk mengetahui seberapa jauh tujuan yang ditetapkan dan diharapkan itu berhasil tercapai. Evaluasi dalam pendidikan rekreasi sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas dan kemajuan program pembelajarannya.

Pada akhirnya hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan program (Muhammad Murni dan Yudha M. Saputra 2000:25).

### **2.1.1 Fungsi Pendidikan Rekreasi**

Karena pendidikan rekreasi telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, maka dalam pelaksanaannya pendidikan rekreasi memiliki fungsi yang mengacu pada tujuan pendidikan (2000:28). Adapun fungsi pendidikan rekreasi adalah :

#### **2.1.1.1 Memperkaya wawasan dan pengetahuan**

Dengan mengikuti kegiatan pendidikan rekreasi peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan wawasan yang akan melengkapi pengayaan terhadap mata pelajaran lain di sekolah (2000:28).

#### **2.1.1.2 Meningkatkan skill**

Banyak sekali kegiatan rekreasi yang dapat meningkatkan skill seperti permainan tradisional, melukis pekerjaan tangan, menari, dan sebagainya. Apabila kegiatan ini dilakukan secara teratur melalui pendidikan rekreasi, peserta didik tidak akan merasa terpaksa (2000:29).

#### **2.1.1.3 Menambah gairah belajar**

Agar peserta didik gairah belajarnya meningkat, maka harus di beri waktu luang. Waktu luang dapat dimanfaatkan mereka untuk memulihkan kondisi yang sudah jenuh (2000:29). Alangkah baiknya pemanfaatan waktu luang ini sifatnya mendidik seperti bermain simpai terbang atau bola lingkaran yang di koordinasi oleh guru.

#### **2.1.1.4 Menumbuhkan sikap hidup yang kreatif dan sosial**

Untuk dapat menumbuhkan sikap hidup yang kreatif dan sosial, peserta didik dapat diajak keluar kelas,. Dengan disediakan peralatan seadanya, mereka

didik dapat diajak keluar kelas. Dengan disediakan peralatan seadanya, mereka diminta untuk membuat sesuatu yang mereka sukai (Muhammad Murni dan Yudha M. Saputra 2000:29).

#### **2.1.1.5 Membentuk personaliti**

Membentuk kepribadian yang tangguh menjadi tujuan yang bisa dikembangkan dalam pendidikan rekreasi. Peserta didik dapat dibina untuk dapat bisa hidup mandiri seperti kegiatan survival. Sehingga diharapkan akan berimplikasi kedalam iklim belajarnya (2000:30).

#### **2.1.1.6 Mensyukuri kebesaran Tuhan**

Agar peserta didik lebih mensyukuri kebesaran Tuhan, maka kegiatan pendidikan rekreasi dapat di kembangkan adalah mendaki gunung, pergi ke kebun binatang, melihat gerahan bulan atau matahari (2000:30).

#### **2.1.1.7 Menumbuhkan rasa cinta tanah air**

Sikap cinta tanah air dewasa ini mulai pudar, terutama dalam upaya mempersatukan perbedaan antar suku di negara indonesia. Dalam upaya menumbuhkan rasa cinta tanah air. Pendidikan rekreasi dapat memfasilitasinya. Peserta didik dapat di ajak mengunjungi daerah-daerah yang ada di indonesia dengan mendatangi Taman Mini Indonesia Indah (2000:30).

### **2.2 Permainan**

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia seutuhnya dengan segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai (Sukintaka 1992:11). Menurut Hans Daeng dalam Adang Ismail (2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan



merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Adang Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada 2 pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

### **2.2.1 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan**

Nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuan, minat, sikap, kedewasaan dan responnya terhadap semua itu. Ada pendapat lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak. Bigot, Konhstam dan Pallad yang dikutip oleh Sukintaka (1992:28) juga menyatakan secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan. Adapun sasaran psikis meliputi:

#### **2.2.1.1 Kemampuan berbahasa dan seni bahasa**

Sukintaka (1992:28), kemampuan bahasa seorang anak dikembangkan oleh apa yang didengarnya, baik dalam bergaul dengan orang lain, dari melihat televisi, maupun dari melihat film. Dengan mendengar ini, berarti akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata, dan semakin dapat memantapkan tata

bahasanya. Dalam bermain, anak akan masuk dalam situasi yang mengharuskan anak berkomunikasi dengan anak lain, atau teman bermainnya.

### **2.2.1.2 Peningkatan Kemampuan Akademik**

Menurut Piaget yang dikutip oleh Sukintaka (1992:31) mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada masa-anak-anak. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas. Belajar lewat gerakan mengakibatkan anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana.

### **2.2.1.3. Budi Pekerti**

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Sukintaka (1992:31-32), lewat tahun-tahun masa perkembangan anak, bermain banyak memberikan iurannya dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial anak. Iuran ini untuk tiap masa perkembangan, anak mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan, dan jenis alat permainannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktifitas yang digunakan untuk bermain yang merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan murni digunakan untuk mencari kesenangan dan kepuasan sekaligus sebagai proses pembentukan pribadi anak. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

## **2.3 Permainan *Outbound***

### **2.3.1 Sejarah *Outbound***

*Outbound* mulai dikenal sebagai metode pelatihan untuk pengembangan diri (*personal development*) dan tim (*team development*). Proses pencarian pengalaman melalui kegiatan terbuka sudah sejak jaman Yunani kuno, kemudian pada tahun

1821, pendidikan melalui kegiatan di alam terbuka ini mulai dilakukan dengan berdirinya *Round Hill School*. Pada tahun 1941, di Inggris, metode *outbound* mulai dijadikan sebagai metode yang secara sistematis dirancang sebagai metode pendidikan. Lembaga pendidikan *outbound* pertama di dunia ini dibangun oleh seorang tokoh pendidik berkebangsaan Jerman bernama Kurt Hahn. Tahun 1933, Kurt Hahn melarikan diri ke Inggris karena berbeda pandangan politik dengan Hitler, dengan bantuan Lawrence Holt, seorang pengusaha kapal niaga, ia mendirikan lembaga pendidikan *outbound* tersebut. Hahn memakai nama *outward bound* saat mendirikan sekolah yang terletak di Aberdovey, Wales, pada tahun 1941, yang bertujuan untuk melatih fisik dan mental para pelaut muda, terutama guna menghadapi ganasnya pelayaran dilautan Atlantik pada saat berkecamuknya Perang Dunia II (Agustinus Susanta, 2010:8).

Mengingat media, metode dan pendekatan yang dipergunakan di *Outward bound*, Metode yang diterapkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran melalui kegiatan *outbound* banyak ahli pendidikan yang mengklasifikasikan bentuk pelatihan ini sebagai *experiential learning* (belajar dari pengalaman). Metode ini akan lebih efektif apabila peserta langsung praktik. Pasalnya, retensi (masa daya ingat) akan lebih panjang dibandingkan ketika peserta hanya belajar teori di kelas. Sempitnya ruang kelas juga membatasi aktivitas (Agustinus Susanta, 2010:7).

### **2.3.2 Pengertian *Outbound***

Menurut Djamaludin Ancok (2000:3) "*outbound* adalah kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar". *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Bentuk kegiatan *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-

permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.

### 2.3.3 Karakteristik Permainan *Outbound*

Menurut Agustunis Susanta (2010:27), *outbound* dapat dikatakan antara petualangan dan permainan. Secara teori, kegiatan yang disebut sebagai "*outbound*" adalah kegiatan luar ruangan yang tujuannya untuk relaks dan santai, dengan rangkaian petualangan dan permainan yang relatif ringan. Sedangkan istilah *outbound* yang sering digunakan merupakan kegiatan luar ruangan yang ekstrem. Dalam *outbound*, petualangan yang disodorkan adalah petualangan yang memiliki tingkat kesulitan tertentu sehingga mampu memacu adrenalin.

### 2.3.4 Jenis Kegiatan *Outbound*

Agustinus Susanta (2010:11), pembagian *outbound* ada 2, yaitu (1) *Real Outbound* (2) *Fun Outbound/semi outbound*.

1. *Real Outbound* yaitu peserta memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk menjalani petualangan yang mendebarkan dan penuh tantangan.
2. *Fun Outbound/semi outbound* yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko pengembangan peserta, khususnya dari sosial atau interaksi dengan sesama.

### 2.3.5 Klasifikasi materi *outbound*

Agustinus Susanta (2010:18), klasifikasi materi *outbound* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Low Impact*, bentuk permainan: kerjasama team dan partisipasi terpadu, membuat perencanaan yang matang, efisiensi waktu dan memacu produktifitas, menumbuhkan tanggung jawab.

2. Instalasi jembatan tali (*High Roof*), berjalan di atas jembatan yang terbuat dari tambang ataupun bilahan bambu, tujuan : melatih keberanian mengambil resiko, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kegigihan dalam mencapai tujuan, kemandirian.
3. *Truss fall*, tujuan membangun rasa percaya terhadap rekan kerja dan diri sendiri.
4. *Flying Fox*, adalah meluncur dari suatu ketinggian menuju sebuah landasan/kolam yang jauh di bawah dengan bergantung pada seutas tali. Sensasi dan keberanian sudah merupakan sebuah keberhasilan. Tujuan : melatih keberanian mengambil resiko, meningkatkan rasa percaya diri.
5. *Rappelling* yaitu kegiatan yang turun dari ketinggian menggunakan alat. Biasanya menggunakan *figure of eight* (karena memang bentuknya mirip dengan angka 8).
6. *Marine bridge* adalah berjalan diatas jaring laba-laba dengan ketinggian 30 m dan panjang 50 m.
7. Kayak yaitu mendayung sendiri perahu kecil, tujuannya untuk melatih kemandirian kepada diri sendiri.
8. Panjat dinding yaitu memanjat dinding ataupun jalinan tambang yang dibentangkan dengan tegak seperti dinding, tujuannya : melatih keberanian, melatih mental, melatih kekuatan yang ada pada diri sendiri, merubah pola pikir, meningkatkan rasa percaya diri.

### **2.3.6 Metode Kegiatan *Outbound***

Banyak pakar pendidikan dan pelatihan yang mengajukan konsep tentang bagaimana sebuah proses belajar akan efektif. Metode yang diterapkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran melalui kegiatan *outbound* yaitu salah satunya merupakan pendapat yang dikemukakan oleh Boyett dan Boyett (1998), bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan berikut ini (1) Pembentukan

pengalaman (*Experience*) (2) Perenungan pengalaman (*Reflect*) (3) Pembentukan Konsep (*Form Concept*) (4) Pengujian Konsep (*Test Concept*) Agustinus Susanta (2010:20).

### **2.3.7 Skenario *Outbound***

Sangat baik jika dibuat suatu skenario atau cerita tertentu yang merangkai seluruh kegiatan, baik saat pengantar, pengenalan, permainan/dinamika pun sangat ditentukan oleh tema *outbound*. Skenario yang baik menyentuh aspek psikomotorik (fisik/keterampilan), afeksi (emosi/sikap), dan kognisi (pengetahuan/kemampuan berpikir) dengan proporsi yang diatur sedemikian rupa (sesuai tujuan kegiatan) pasti peserta akan sangat menikmati proses. Panduan dasar penyusunan skenario adalah akomodasi dan kompromi dari (1) Pemenuhan tujuan konseptual (2) Pilihan tujuan operasional proses *outbound* (3) Kompensasi terhadap prestasi selama proses (4) Pilihan permainan yang tepat (5) Penjadwalan dan pergerakan yang efektif (Agustinus Susanta 2010:22).

### **2.3.8 Manfaat *Outbound***

Manfaat kegiatan *outbound* antara lain: (1) Melatih ketahanan mental dan pengendalian diri, (2) Melahirkan semangat kompetisi antar individu maupun kelompok yang sehat, (3) Meningkatkan jiwa kepemimpinan, (4) Melihat kelemahan orang lain bukan sebagai kendala akan tetapi sebagai cerminan bahwa setiap individu mempunyai kekurangan, (5) Meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit secara cepat dan akurat, (6) Membangun rasa percaya diri, (7) Meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain (Agustinus Susanta 2010:7).

### **2.3.9 Materi dalam *Outbound***

Materi dalam *outbound* antara lain: (1) Pengenalan dan pengembangan diri,



(2) Membangun tim yang tangguh, (3) Komunikasi efektif, (4) Motivasi, (5) Peningkatan kreativitas, (6) Pemecahan masalah, (7) Kepemimpinan (Agustinus Susanta 2010:69).

### **2.3.10 Sarana dan prasarana *outbound***

Agustinus Susanta (2010:126), Sarana dan prasarana *outbound* adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan *outbound* yaitu memberikan rasa aman, nyaman, senang dan puas dan membawa manusia pada rasa penemuan dirinya. Standar fasilitas *outbound* yang baik adalah memenuhi peralatan yang lengkap untuk melakukan aktivitas *outbound*, dalam peralatan *outbound* digunakan untuk mendukung kesuksesan sebuah aktivitas *outbound*, diantaranya :

#### **2.3.10.1 Karabiner**

Karabiner adalah alat penghubung seperti pengait, umumnya dibuat dari bahan *Alluminium Alloy*. Karabiner sendiri mempunyai dua jenis yaitu karabiner yang mempunyai sistem penguncian (*Locking Carabiner*) atau *screwgate* dan karabiner tanpa sistem pengunci (*Un-locking Carabiner*) biasa pula disebut *snappgate*. Karena pengaruh penggunaan dan fungsinya, karabinerpun mempunyai bentuk yang bermacam-macam. Secara prinsip, dalam *rock climbing* karabiner digunakan untuk menghubungkan tali dengan titik pengaman (*runners*), sehingga karabiner dibuat kuat namun ringan. Umumnya karabiner yang sering digunakan adalah bentuk *d shape* untuk dikaitkan pada *runner/hanger*. Karabiner digunakan untuk kunci pengaman dan konektor sling dengan katrol. Dengan material pembuatnya adalah besi ringan dan berat. Memiliki standar *impact force* atau gaya tumbuk terhadap beban sebesar 26 kN secara horizontal dan sebesar 7 kN secara vertikal (1 kilonewton=101,97 kg) (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.1 Karabiner

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1366>

### 2.3.10.2 Carmentel

*Carmentel* berfungsi sebagai alat keamanan. Tali karmentel terdiri dari kumpulan tali serat kecil yang kuat yang terdapat dibagian dalam (*kern*) dan dibungkus tenunan tali dibagian luar (*mantle*). Ada dua jenis tali karmentel yaitu jenis elastis yang berfungsi sebagai *stopper* dan jenis tali dinamis untuk kekuatan beban. Memiliki spesifikasi diameter tali 10,2 mm, panjang 50 m. Material pembuatnya adalah dari bahan polyamid dengan berat per meternya sebesar 65 gram dan dengan maksimal beban berat 8 kN(kilonewton) atau setara 800 kg. Semua spesifikasi tersebut sesuai dengan standar U.I.A.A atau *The International Climbing Mountainering Federation* yang berpusat di Prancis. Mempunyai daya lentur hingga 25%, digunakan sebagai tali utama yang menghubungkan pemanjat dengan pengaman pada titik tertinggi. Tali ini untuk melindungi pendaki dari kemungkinan jatuh sampai menyentuh tanah (*freefall*). Berbagai jenis tali yang digunakan dalam panjata tebing. Tali yang umum dipergunakan adalah jenis statis, walaupun kadang dibutuhkan tali statis, seperti digunakan untuk *jumaring* dalam pemanjatan tebing-tebing yang sangat tinggi (*multi pitch climbing*) (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.2 Carmentel

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1376>

### 2.3.10.3 Harness

Harness Berguna sebagai pengaman tubuh pemanjat dan *belayer*. Berfungsi sebagai alat pengaman tubuh dari ikatan tali. Memiliki spesifikasi panjang tali 2,5 meter lebar tali 5 cm dan memiliki ketebalan 0,2 cm. Memiliki 4 buah pengait tali dan 2 pengait *carrabiner*, dengan kekuatan beban maksimal sebesar 10 kilonewton (kN), (1 kilonewton=101,97 kg). Harness yang umum digunakan adalah *Sit Harness* (harness untuk pinggang). Mempunyai dua jenis, yaitu yang bisa disesuaikan ukuran pada lingkaran pinggang dan paha (*Uadjustable Harness*) dan ada yang bisa disesuaikan pada lingkaran pinggang saja. (*Non-adjustable Harness*) (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.3 Harness

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1160>

#### 2.3.10.4 Sling baja

Sling baja adalah alat utama untuk melakukan kegiatan *high rope*. Sling adalah alat bantu angkat khususnya barang yang besar dan berat diberbagai industri. Karakteristik dari sling ini adalah salah satu dan atau kedua ujungnya diterminasi atau dibuat mata sebagai sarana untuk mengaitkan aksesoris untuk membantu aplikasi pengangkatan seperti Hook, Masterlink, dll. Diameter besar 1,5 cm. Dengan panjang alat sepanjang 50 m. Memiliki kekuatan beban maksimal 30 kN Ternyata sling itu ada berbagai macam jenis, tergantung fungsi, kondisi lapangan dan aplikasinya (*The International Climbing Mountainering Federation*).

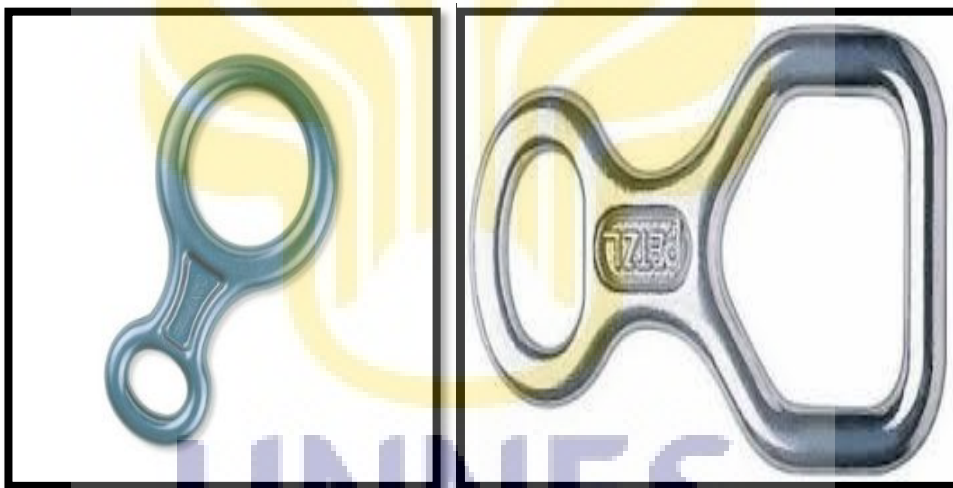


Gambar 2.4 Sling baja

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=2376>

### 2.3.10.5 Figure 8

Figure 8 adalah berfungsi sebagai alat keamanan. Memiliki 2 lingkaran kecil dan besar yang berfungsi sebagai pengait tali yang akan dipasang. Memiliki diameter lingkaran (*little ring*) kecil sepanjang 1,5 cm dan diameter lingkaran (*big ring*) besar 3 cm. Dengan panjang alat sepanjang 5,5 cm. Dan jarak antara *ring* 1 ke 2 sepanjang 1,5 cm. Memiliki kekuatan beban maksimal 30 kN. alat yang biasa di gunakan untuk mengontrol tali carmentel saat melakukan *wall climbing*. Alat safety and belayer, sangat diperlukan, terutama biasanya untuk melakukan pengereman (*The International Climbing Mountainering Federation*)..



Gambar 2.5 Figure 8

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1451>

### 2.3.10.6 Puley

*Puley* berfungsi sebagai katrol untuk alat bantu meluncur beban diatas jalur lintasan. Dengan kekuatan beban maksimal sebesar 3 ton atau sebesar 24 kilonewton. Material pembuat yaitu berupa besi. Memiliki panjang 5 cm dan lebar 4 cm. Biasa digunakan sebagai katrol saat kegiatan *flying fox*. Katrol untuk alat Bantu meluncur beban diatas cable jalur. Sebagai *puley* pengaman, digunakan untuk meluncurkan peserta *outbound training* menggunakan sling baja (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.6 Puley

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1359>

### 2.3.10.7 Helm

Helm berfungsi sebagai alat pelindung kepala. Dengan material pembuatnya dari plastik dan dilengkapi dengan gabus/ busa pelindung kepala. Dilengkapi dengan 2 tali penghubung yang berfungsi sebagai pengait pada kepala. Dengan kekuatan maksimal beban setara 5 kg. Penggunaan helm sangatlah dianjurkan dalam pemanjatan, helm melindungi kepala dari serpihan atau batuan yang jatuh, juga bahaya lainnya. Helm yang baik adalah yang ringan namun juga kuat, umumnya dibuat dari bahan *polycarbonate* (*The International Climbing Mountainering Federation*).





Gambar 2.7 Helm *outbound* dan *paintball*

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1542>

#### 2.3.10.8 *Ascender*

*Ascender* merupakan alat mekanik Single Rope Technique (SRT) yang berfungsi menjepit (clamp) tali, dimana tak bisa bergeser ke bawah namun sebaliknya. Umumnya digunakan pemanjatan artificial. Dengan kekuatan beban maksimal sebesar 2 ton atau sebesar 16 kilonewton. *Ascender* terbagi menjadi dua jenis yaitu yang mempunyai pegangan (handle) atau kepalanya saja, atau biasa disebut *clog* (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.8 Ascender

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1875>

#### 2.3.10.9 Sarung tangan

Sarung tangan berfungsi sebagai alat bantu bagi pengunjung yang digunakan pada kedua tangan agar tangan pengunjung tidak mengalami luka saat menggunakan alat-alat *outbound*. Penggunaan sarung tangan sangatlah penting, apalagi untuk para anak-anak dan pemula yang belum pernah melaksanakan *outbound*. Bahan sarung tangan terbuat dari nylon yang dapat menyerap keringat pada tangan sehingga tangan tidak berair saat melakukan aktivitas *outdoor* (*The International Climbing Mountainering Federation*).



Gambar 2.9 Sarung tangan

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1442>



Dalam pelaksanaan *outbound* di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan *outbound* yang efektif harus mempunyai dasar atau cara untuk merancang kegiatan *outbound* yang menyenangkan. Hal-hal yang mempengaruhi kegiatan *outbound* yang efektif berpengaruh pada keberhasilan atau tidaknya suatu pelaksanaan *outbound*. Dan dari merancang kegiatan yang efektif dapat menghasilkan kegiatan *outbound* yang terstruktur dan dapat merancang suatu kegiatan yang diharapkan oleh pembuat kegiatan *outbound*.

Sarana dan prasarana dalam *outbound* sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan *outbound* karena sarana prasarana yang tidak sesuai setandar akan membahayakan para pengunjung dan yang menggunakannya. Sarana prasarana jg harus sering di cek kelayakannya sebelum digunakan dan harus di perhatikan cara pemeliharanya.

### **2.3.11 Proses Manajemen Sarana Prasarana *outbound***

Secara umum, proses kegiatan manajemen sarana prasarana *outbound*, meliputi perencanaan, pengadaan, pengawasan, penyimpanan inventarisasi, penghapusan dan penataan.

Proses-proses ini penting dilakukan agar pengadaan sarana prasarana, tepat sasaran dan efektif dalam penggunaan. Jangan sampai terjadi proses pengadaan sarana prasarana *outbound* hanya didasarkan atas faktor prestise belaka, tanpa memikirkan tingkat kebermaknaannya (Meaningfulness) terhadap proses kegiatan pembelajaran *outbound*. Tahapan-tahapan kegiatan manajemen sarana prasarana sebagaimana tersebut di atas, harus dilakukan secara kontinyu agar dapat berdaya guna dalam waktu yang lama. Dalam pengelolaan sarana prasarana *outbound* sehingga dalam kondisi siap pakai, diperlukan petugas khusus yang menanganinya.

Hal ini dimaksudkan untuk membantu petugas *trainer* dalam mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan, utamanya yang berkaitan erat dengan sarana dan prasarana yang menunjang secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran *outbound* (Chuck Williams 2001:133).

#### **2.3.11.1 Perencanaan sarana dan prasarana *outbound***

Perencanaan merupakan fungsi pertama yang harus dilakukan dalam proses manajemen. Perencanaan sarana dan prasarana *outbound* merupakan suatu proses analisis dan penetapan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan yang dapat menunjang keberhasilan proses kegiatan pembelajaran *outbound* (Chuck Williams 2001:143). Dalam proses perencanaan ini harus dilakukan dengan cermat dan teliti baik berkaitan dengan karakteristik sarana dan prasarana yang dibutuhkan, jumlahnya, jenis dan kendalanya (manfaat yang didapatkan), beserta harganya. Proses perencanaan pengadaan perlengkapan *outbound* merupakan kegiatan yang tidak mudah, membutuhkan analisis yang teliti dan memperhatikan kualitas sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ketersediaan dana juga memperhatikan skala prioritas dalam pengadaannya. Oleh karena itu, dalam proses perencanaan ini harus melibatkan semua pengurus *outbound* agar dapat diketahui secara pasti tentang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, utamanya yang berkaitan langsung dengan proses kegiatan pembelajaran *outbound*. Kondisi siap pakai ini akan sangat membantu terhadap kelancaran proses kegiatan *outbound*. Pengurus yang terlibat dalam proses perencanaan ini harus mengetahui secara pasti anggaran yang dikeluarkan manajemen, harga sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

#### **2.3.11.2 Pengadaan sarana dan prasarana *outbound***

Pengadaan sarana prasarana *outbound* pada hakikatnya adalah kelanjutan dari program perencanaan yang telah disusun pengurus sebelumnya (Chuck Williams 2001:145). Dalam pengadaan ini harus dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya dengan memperhatikan skala prioritas yang dibutuhkan oleh wahana dalam menunjang keberhasilan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran *outbound*. Sarana kegiatan *outbound* hendaknya direncanakan, dipilih dan diadakan dengan teliti sesuai dengan kebutuhan sehingga penggunaannya berjalan dengan wajar. Untuk itu pengurus hendaknya menyesuaikan sarana *outbound* dengan faktor-faktor yang dihadapi, yaitu tujuan apakah yang hendak dicapai, media apa yang tersedia, siapa saja yang akan mempergunakannya. Faktor lain yang hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan sarana kegiatan *outbound* adalah kesesuaian dengan ruang dan waktu.

#### **2.3.11.3 Inventarisasi sarana dan prasarana *outbound***

Inventarisasi dapat diartikan sebagai pencatatan dan penyusunan daftar barang-barang milik wahana secara sistematis, tertib dan teratur berdasarkan ketentuan-ketentuan atau pedoman-pedoman yang berlaku (Chuck Williams 2001:148). Barang milik wahana berupa semua barang yang berasal atau dibeli dengan dana yang bersumber baik secara keseluruhan atau bagian sebagainya dari pendapatan obyek wisata ataupun dan lainnya yang barang-barangnya dibawah penguasaan kantor obyek wisata Linggo Asri.

#### **2.3.11.4 Pengawasan dan pemeliharaan sarana dan prasarana *outbound***

Pengawasan merupakan salah satu fungsi manajemen yang harus dilaksanakan oleh pimpinan organisasi. Berkaitan dengan sarana prasarana *outbound*, perlu adanya kontrol baik dalam pemeliharaan atau pemberdayaan. Pengawasan terhadap sarana prasarana *outbound* merupakan usaha yang ditempuh oleh pimpinan dalam

membantu pengurus untuk menjaga atau memelihara dan memanfaatkan sarana prasarana *outbound* dengan sebaik mungkin demi keamanan dan kenyamanan. Pemeliharaan terhadap sarana dan prasarana *outbound* merupakan aktifitas yang harus dijalankan untuk menjaga agar perlengkapan yang dibutuhkan oleh pengurus dan pengunjung dalam kondisi siap pakai. Kondisi siap pakai ini akan sangat membantu terhadap kelancaran proses kegiatan *outbound*. Oleh karena itu, semua perlengkapan yang ada membutuhkan perawatan, pemeliharaan dan pengawasan agar dapat diberdayakan dengan sebaik mungkin (Chuck Williams 2001:153).

#### **2.3.11.5 Penghapusan sarana dan prasarana *outbound***

Penghapusan sarana prasarana *outbound* adalah kegiatan meniadakan barang-barang milik wahana dari daftar inventaris dengan cara berdasarkan peraturan yang berlaku (Chuck Williams 2001:167). Menejer atau pimpinan memiliki kewenangan untuk melakukan penghapusan terhadap perlengkapan *outbound*. Namun perlengkapan yang akan dihapus harus memenuhi persyaratan-persyaratan penghapusan. Dalam penghapusan barang ini menejer atau pimpinan beserta stafnya hendaknya mengelompokan dan mendata barang-barang yang masih bagus dan layak pakai, dan yang akan dihapus karena sudah tidak layak pakai atau rusak kemudian mengajukan usulan penghapusan beserta lampiran jenis barang yang akan dihapus ke Dinas Pariwisata. Setelah SK dari kantor pusat tentang penghapusan barang terbit, maka dapat dilakukan penghapusan barang sesuai berita acara yang ada. Penghapusan barang ini dapat dilakukan dengan cara pemusnahan atau pelelangan.

#### **2.4 Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani**

Pengertian sarana dan prasarana adalah, segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan suatu usaha. Jadi sarana dan prasarana adalah segala sesuatu yang dapat melancarkan suatu usaha, demikian pula dalam proses pendidikan jasmani (Soepartono, 2000:5-6). Pendidikan jasmani akan berjalan lancar apabila sarana dan prasarana yang tersedia cukup memadai. Salah satu faktor yang mendukung pelaksanaan proses belajar berjalan lancar adalah penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang menunjang. Dengan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang bermutu dan jumlahnya mencukupi diharapkan proses belajar dapat dikembangkan dan ditingkatkan.

Semua sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses belajar , baik yang bergerak maupun tidak bergerak merupakan sarana dan prasarana. Dengan demikian prasarana pendidikan bisa berupa bangunan, areal dan ruang. Sedangkan sarana pendidikan didalam proses belajar adalah bisa berupa media, alat peraga atau alat bantu. Dalam pendidikan jasmani prasarana berupa lapangan sangat diperlukan. Tanpa adanya lapangan atau tempat yang luas , maka pembelajaran sulit dapat dilakukan.

## **2.5 *Outbound* Sebagai Sebuah Ilmu Untuk Mendidik**

Gagasan ini baru, namun masuk akal. Ketika *outbound* merupakan salah satu metode untuk mengembangkan diri peserta, berarti secara esensi sama dengan kurikulum yang digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih pandai. Manfaatnya pun otomatis sama. Salah satu pendidikan rekreasi yang saat ini sedang digemari adalah pendidikan rekreasi *outbound*. Kita berharap dengan adanya pembelajaran melalui metode permainan *outbound* peserta *outbound* atau peserta didik lebih berkualitas (Agustinus Susanta 2010:23).

## 2.6 Kaitan *Outbound* dengan Pendidikan Rekreasi

Pendidikan dan rekreasi merupakan dua istilah yang memiliki makna berbeda. Namun, banyak orang yang mengklaim makna pendidikan dalam arti luas makna pendidikan itu dapat mencakup rekreasi. Dengan interpretasi semacam ini, perbedaan antara rekreasi dan pendidikan menjadi tidak jelas. Suatu pandangan kontemporer, seperti yang diekspresikan oleh Hutchinson menjelaskan bahwa rekreasi merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pandangan semacam ini didasarkan pada asumsi bahwa proses belajar terdiri dari komponen-komponen yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi rekreasi. Sementara situasi belajar tidak tergantung pada situasi rekreasi.

Salah satu pendidikan rekreasi yang saat ini sedang digemari adalah pendidikan rekreasi *outbound*. *Outbound* dapat dikategorikan sebagai salah satu pendidikan rekreasi karena didalam *outbound* terkandung nilai-nilai permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok. *Outbound* juga merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Sedangkan pendidikan rekreasi itu sendiri merupakan proses pendidikan yang Dalam pelaksanaannya kegiatan rekreasi digunakan sebagai wahana atau pengalaman belajar.

Pengalaman belajar melalui kegiatan *outbound* inilah, maka siswa sebagai peserta didik akan tumbuh dan berkembang guna mencapai tujuan pendidikan. Maka nilai-nilai yang terkandung didalam *outbound* pada hakikatnya identik dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan rekreasi yang pada intinya kegiatan itu

bertujuan untuk mencari pengalaman belajar berupa permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok (Agustinus Susanta 2010:27)

## **2.7 Tempat Pelaksanaan *Outbound***

Sebagai suatu metode, *outbound* dapat fleksibel dilaksanakan di berbagai tempat, walaupun hal ini juga harus disesuaikan dengan tujuannya. Dalam mengintegrasikan tujuan dan metode *outbound* dengan lokasi yang tersedia, diperlukan adanya fasilitator/konseptor *outbound* yang kreatif (Agustinus Susanta 2010:22).

## **2.8 Objek Wisata *Outbound* Linggo Asri**

### **2.8.1 Sejarah Objek Wisata *Outbound* Linggo Asri**

Panorama alami dan udara yang sejuk menjadi ciri khas Objek Wisata Linggo Asri ini, Linggo Asri terletak disebelah selatan Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan. Perpaduan potensi alam, pegunungan dan hutan wisata serta kondisi masyarakat yang masih pedesaan menjadi faktor yang menarik untuk dinikmati. Disamping itu, letak yang cukup menguntungkan di tepi jalan Provinsi antara Kabupaten Pekalongan dan Banjarnegara sangat memudahkan bagi wisatawan untuk berkunjung.

Pada awalnya keindahan alam Linggo Asri hanya dimanfaatkan sebagai objek wisata alam saja, seperti taman dan kebun binatang mini. Melihat potensi alam yang sangat mendukung serta belum adanya wisata *outbound* di Kabupaten Pekalongan, maka pihak manajemen Linggo Asri pada tahun 2006 resmi membuka wahana *outbound* Linggo Asri yang dikelola dan digagas oleh Pemerintah Daerah (PEMDA),



Perhutani (PERHUT), Kwartir Cabang (KWARCAB), dan Lembaga Masyarakat Desa Hutan (LMDH) di Kabupaten Pekalongan.

Wahana *outbound* Linggo Asri ini buka setiap hari mulai pukul 07.30-16.00 WIB. Jadwal tersebut tidak berlaku jika ada kegiatan atau *event* dari instansi atau sekolah-sekolah dilokasi *outbound* tersebut.

### 2.8.2 Jenis Wahana Permainan *Outbound* Linggo Asri

*Outbound* Linggo Asri ini menyediakan berbagai macam wahana-wahana permainan yang diklasifikasikan sebagai berikut :

1. *Young Tree Top Game: Double Flying Fox, Jembatan Burma, Jembatan Goyang, Rock n Roll.*



Gambar 2.10 *Young Tree Top Game Outbound* Linggo Asri  
Sumber : Dokumentasi Penelitian (25/7/2015)

2. *Children Tree Top Game: Double Flying Fox, Real Way Bridge, Flying Tunnel, Lock Cross.*





Gambar 2.11 *Children Tree Top Game Outbound* Linggo Asri  
Sumber : Dokumentasi penelitian (25/7/2015)

3. *Ground Game*: Pipa Bocor, Tusuk Balon, *Water Estafet*, *Spider Web*, dll



Gambar 2.11 *Ground Game Outbound* Linggo Asri  
Sumber : Dokumentasi penelitian (25/7/2015)

#### 4. *Paintball*



Gambar 2.12 Arena *Paintball Outbound* Linggo Asri  
Sumber : Dokumentasi penelitian (25/7/2015)

#### 2.9 Standarisasi wahana rekreasi

Menurut Organisasi Standar Dunia (ISO), Standar adalah kesepakatan-kesepakatan yang telah di dokumentasikan yang di dalamnya terdiri antara lain mengenai spesifikasi-spesifikasi teknis atau kriteria-kriteria yang akurat yang digunakan sebagai peraturan, petunjuk atau definisi-definisi tertentu untuk menjamin suatu barang, produk, proses atau jasa sesuai dengan yang telah dinyatakan/ditetapkan. Sedangkan standarisasi menurut KBBI adalah penyesuaian bentuk (ukuran, kualitas) dengan pedoman (standar) yang ditetapkan; pembakuan.

Ada beberapa patokan standarisasi yang dipakai oleh perusahaan Indonesia. Perusahaan dapat menetapkan standarisasi sendiri untuk perusahaannya atau mengikuti aturan standar dokumentasi dalam perusahaan untuk manajemen seperti mengikuti standarisasi yang sudah dikenal dalam model standarisasi seperti ISO maupun SNI.

Dengan memperhatikan definisi standar, maka standar bertujuan:

- 1) Mengupayakan agar pengembangan, manufaktur, dan pemasokan produk dan jasa lebih efisien, lebih aman dan lebih bersih.
- 2) Memfasilitasi perdagangan antarnegara serta lebih adil.
- 3) Menjadi pegangan teknis pemerintah untuk keselamatan, kesehatan, legislasi lingkungan dan asesmen konformitas atau penyetaraan.
- 4) Berbagi kemajuan teknologi dan praktik manajemen yang baik.
- 5) Memencarkan, menyempurnakan dan mempercepat waktu produk masuk pasar serta jasa yang berasal dari inovasi.
- 6) Menjaga konsumen dan pemakai secara umum, khususnya menyangkut produk dan jasa.
- 7) Membuat hidup lebih nyaman dan lebih sederhana karena adanya pemecahan atas masalah bersama.

Standar Operasional Prosedur (SOP) pemakaian wahana menurut peneliti adalah:

#### **2.9.1 Fasilitator atau pemandu wahana**

- 1) Minimal 1 minggu sekali mengecek alat, sarana prasarana dan arena wahana.
- 2) Setiap akan ada pemakaian, 1 hari sebelumnya sudah di cek alat dan arena.
- 3) Mengkoordinasi seluruh tenaga instruktur setiap akan ada pemakaian wahana.
- 4) Melakukan evaluasi setelah selesai kegiatan.
- 5) Pemandu wajib menjelaskan *safety procedure* kepada pemakai wahana.
- 6) Membersihkan dan merawat alat, sarana prasarana dan arena wahana setiap selesai dipakai.

#### **2.9.2 Pengunjung atau pemakai wahana**

- 1) Pemakai wajib mematuhi aturan yang disampaikan pemandu/ fasilitator.
- 2) Menjaga keamanan, kenyamanan, dan kebersihan.

- 3) Dilarang berbuat kegaduhan atau kerusuhan.
- 4) Alat dan arena tidak boleh dipakai tanpa pengawasan pemandu.

*Outbound* Linggo Asri memiliki berbagai wahana rekreasi pendidikan *outbound* diantaranya *Young Tree Top Game*, *Children Tree Top Game*, *Ground Game*, *Paintball* . Kebanyakan pengguna dari wahana tersebut adalah remaja usia 10-25 tahun maka sudah tentu wahana yang disediakan disesuaikan dengan standar sasaran yang dituju.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

- 5.1.1 Jenis permainan *Outbound* yang ada objek wisata *Outbound* Linggo Asri sudah layak dijadikan sebagai wahana pendidikan rekreasi bagi masyarakat mulai dari anak-anak, dewasa, laki-laki dan perempuan.
- 5.1.2 Sarana prasarana *Outbound* yang tersedia objek wisata Linggo Asri aman, nyaman karena sesuai standar yang di tentukan. Standar yang digunakan standar SNI dan *The International Climbing Mountainering Federation*.
- 5.1.3 Menejemen pengelolaan *Outbound* di Objek Wisata Linggo Asri secara keseluruhan sudah di kelola secara profesional karena sudah sesuai dengan prinsip menejemen.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas penulis memberikan saran-saran untuk pihak manajemen *Outbound* Objek wisata Linggo Asri sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi pengunjung diharapkan permainan *Outbound* di Objek wisata Linggo Asri dapat di akses untuk dijadikan sebagai tempat melaksanakan kegiatan rekreasi di hari libur ataupun di waktu luang.
- 5.2.2 Bagi pengelola diharapkan selalu meningkatkan pelayanan melalui persiapan dan pengecekan kelayakan sarana prasarana yang membuat pengunjung merasa aman sehingga pengunjung berminat untuk datang lagi.

5.2.3 Bagi pengelola kebersihan di wahana diharapkan lebih ditingkatkan dengan cara menjalin komunikasi dengan pengunjung, sehingga pengunjung ikut menjaga kebersihan dengan cara membuang sampah pada tempatnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Ismail. 2009. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Agustinus Susanta. 2010. *Outbound Profesional*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Ancok Djamaludin. 2000. *Outbound Management Training*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta.
- Keputusan Dekan FIK 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhamad Murni dan Yudha M. 2000. *Pendidikan Rekreasi*. Depdiknas.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*.
- Williams, Chuck. 2001. *Manajemen Buku I*. Terjemahan M. Sabarudin Napitupulu. 2001. Jakarta: Salemba Empat
- Zainal Mustafa EQ. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1366> (Accesed 25/5/15)
- <https://www.google.co.id/search?q=peralatan+outbound&biw=1367>(Accesed 25/5/15)