

OLAHRAGA REKREASI

Outbound Training, Management Training Sport

Sabar Surbakti*

Abstrak: Olahraga rekreasi adalah sebuah kegiatan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur atau nilai-nilai aktifitas olahraga yang dilakukan di pada tempat tertentu dengan tujuan mendapatkan suatu kepuasan tersendiri, tanpa ada rasa beban. Seperti mendaki gunung, bermain arung jeram, bersepeda gunung, bermain bola di pantai, selancar, dan masih banyak lagi. Outbound Training dapat diartikan sebagai metode pelatihan dalam rangka untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan seseorang. Outbound Training biasanya dilakukan di alam terbuka dengan mensimulasikan beberapa permainan outbound (Outbound Games) yang menarik. Manajemen adalah segenap aktifitas untuk mengarahkan sekelompok manusia dan menggerakkan segala fasilitas dalam suatu usaha kerja sama sekelompok manusia untuk mencapai tujuan. Sedangkan manajemen olahraga adalah suatu pendayagunaan dari fungsi-fungsi manajemen terutama dalam konteks organisasi yang memiliki tujuan utama untuk menyediakan aktifitas, produk, dan layanan olahraga atau kebugaran jasmani.

Kata Kunci: Outbound Training, Management Training Sport

PENDAHULUAN

Olahraga saat ini telah berkembang. Olahraga kini tidak hanya sebagai suatu aktifitas untuk menjaga kesehatan tapi juga telah merambat hingga ke segala aspek termasuk dunia industri. Hal ini dibuktikan dengan semakin bertambah banyaknya produk barang-barang olahraga seperti sepatu, baju, peralatan *fitness* maupun berupa penjualan jasa olahraga.

Olahraga adalah suatu kegiatan yang amat berpengaruh terhadap perkembangan fisik serta mental seseorang. Ada banyak alasan orang melakukan kegiatan olahraga, beberapa diantaranya yaitu untuk menghindari rasa bosan, untuk menyehatkan dan menyegarkan tubuh dan untuk mengisi kekosongan waktu. Selain untuk mendapat kesegaran dan kebugaran, olahraga juga bisa sebagai sumber pemasukan serta perbaikan ekonomi masyarakat.

Kegiatan olahraga sangat dibutuhkan oleh masyarakat modern sekarang ini, ditengah-tengah kegiatan yang penuh setiap harinya pasti dibutuhkan kegiatan lain untuk menyegarkan kembali tubuh yang lelah akibat aktivitas rutin sehari-hari. Olahraga rekreasi dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran. Jadi olahraga rekreasi juga berfungsi untuk pemulihan kebugaran serta menghilangkan rasa jenuh.

* Penulis adalah Staf Edukatif di Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed

Menurut Darsono dan Setria (2008:5), “Olahraga alam merupakan olahraga yang menawarkan berbagai petualangan, tantangan dan sensasi. Sensasi pada olahraga alam berupa rasa kepuasan, peningkatan mental atau keberanian, dan hal yang tidak bisa ditandingi.” Inilah faktor mengapa orang-orang semakin menggemari olahraga alam yaitu adanya rasa kepuasan tersendiri, adrenalin yang diuji, juga adanya kepuasan tersendiri setelah melewati tantangan tersebut (*adventure*). Beberapa contoh olahraga alam bebas yaitu panjat tebing, lintas alam, *caving*, arung jeram, *gantole*, ski air, *off road* ataupun *Outbound Training*.

Ruang lingkup olahraga meliputi : Olahraga pendidikan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi (UU No. 3 Tahun 2005 BAB VI Pasal 17). Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Olahraga rekreasi dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang.

Dengan semakin berkembangnya olahraga rekreasi di Indonesia, ini menandakan semakin meningkat pula faktor ekonomi dari masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya operator-operator olahraga rekreasi ataupun *outbound training* yang bermunculan di Indonesia, khususnya di Sumatera Utara. Hal ini sebenarnya merupakan peluang bagi masyarakat untuk berwirausaha ataupun berkecimpung dalam penjualan jasa olahraga ini. Akan tetapi dengan semakin banyaknya operator yang bermunculan, maka hal ini menandakan semakin ketat pula persaingan yang terjadi. Setiap operator dituntut untuk memberikan pelayanan atau *service* yang terbaik, sehingga dibutuhkan pengelolaan serta pengaturan yang tepat atau yang biasa disebut dengan *management training sport*.

PEMBAHASAN

Olahraga Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa latin *re-creare*, yang secara harafiah berarti ‘membuat ulang’, adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktifitas yang dilakukan seseorang selain pekerjaan. Kegiatan umum yang dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, dan permainan.

Rekreasi pada hakikatnya merupakan salah satu tujuan utama dari pariwisata apapun jenisnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) disebutkan bahwa, pariwisata adalah aktifitas yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Rekreasi itu sendiri mencakup dua aspek, yaitu penyegaran kembali badan atau pikiran, dan mendapatkan hiburan, keadaan santai, dan kesenangan.

Olahraga rekreasi adalah sebuah kegiatan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur atau nilai-nilai aktifitas olahraga yang dilakukan pada tempat tertentu dengan tujuan mendapatkan suatu kepuasan tersendiri, tanpa ada rasa beban. Sebenarnya tanpa disadari banyak orang telah sering melakukan olahraga rekreasi seperti mendaki gunung, bermain arung jeram, bersepeda gunung, bermain bola di pantai, selancar, dan masih banyak lagi. Cenderung masyarakat umum menyebutnya dengan berpariwisata. Padahal kegiatan-kegiatan pariwisata semua adalah bentuk-bentuk aktivitas olahraga,

hanya saja kegiatan-kegiatan pariwisata belum dikemas dalam bentuk sebuah aktifitas olahraga rekreasi.

Menurut undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional tahun 2005 pasal 19 adalah :

1. Olahraga rekreasi dilakukan sebagai bagian dari proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran.
2. Olahraga rekreasi dapat dilaksanakan setiap orang, satuan pendidikan, lembaga perkumpulan, atau organisasi olahraga.
3. Olahraga rekreasi sebagaimana dimaksud pada ayat 1 bertujuan untuk :
 - a. Memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani dan kegembiraan
 - b. Membangun hubungan sosial.
 - c. Melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional.
4. Pemerintah baik pusat maupun daerah serta masyarakat berkewajiban menggali, mengembangkan, dan memajukan olahraga rekreasi.
5. Setiap orang yang menyelenggarakan olahraga rekreasi tertentu yang mengandung resiko terhadap kelestarian lingkungan, keterpeliharaan sarana, serta keselamatan dan kesehatan wajib :
 - a. Mentaati ketentuan dan prosedur yang ditetapkan sesuai dengan jenis olahraga.
 - b. Menyediakan instruktur atau pemandu yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenis olahraga.
6. Olahraga rekreasi sebagaimana dimaksud pada ayat 5, harus memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh perkumpulan atau organisasi olahraga.

Rekreasi biasanya dilakukan saat seseorang memiliki waktu luang, ketika dia bebas dari tugas atau pekerjaan, setelah kebutuhannya sehari-hari telah terpenuhi. Kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai “sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan” (*a mean of return braces or diversion*). Rekreasi dapat dinikmati, menyenangkan dan bisa pula tanpa membutuhkan biaya. Rekreasi memulihkan kondisi tubuh dan pikiran, serta mengembalikan kesegaran.

Defenisi yang lebih tepat dari rekreasi adalah “kegiatan atau pengalaman sukarela yang dilakukan seseorang di waktu luangnya, yang memberikan kepuasan dan kenikmatan pribadi. Meyer, Brightbill, dan Sessoms memberikan sembilan ciri-ciri dasar dari rekreasi, yaitu :

1. Rekreasi merupakan kegiatan.
2. Bentuknya bisa beraneka ragam.
3. Rekreasi ditentukan oleh motivasi.
4. Rekreasi dilakukan secara rutin.
5. Rekreasi benar-benar sukarela.
6. Rekreasi dilakukan secara universal dan diperlukan.
7. Rekreasi adalah serius dan berguna.

Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 12 (dalam Karyono ; 1997:14) menyatakan bahwa “Pariwisata merupakan kegiatan atau perjalanan seorang atau serombongan orang dari tempat tinggalnya ke tempat di kota lain dalam jangka waktu tertentu.”

Secara etimologis, kata “pariwisata” diidentifikasi dengan kata “travel” dalam bahasa inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali

dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan “sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan” (Wardiyanto & DR. M. Baiquni ; 2011:3).

Seperti diungkap oleh WTO (dalam Pitana, Gayatri ; 2005:30), ada beberapa komponen pokok yang secara umum disepakati di dalam memberikan batasan mengenai kepariwisataan (khususnya pariwisata internasional), yaitu sebagai berikut :

1. *Traveller*, yaitu orang yang melakukan perjalanan antara dua atau lebih lokalitas.
2. *Visitor*, yaitu orang yang melakukan perjalanan ke daerah yang bukan tempat tinggalnya, kurang dari 12 bulan, dan tujuan perjalanannya bukanlah untuk terlibat dalam kegiatan untuk mencari nafkah, pendapatan ataupun kehidupan di tempat tujuan.
3. *Tourist*, yaitu bagian dari visitor yang menghabiskan waktu paling tidak 1 malam (24 jam) di daerah yang dikunjungi.

Smith & Eadington (1996) mengungkapkan bahwa pariwisata ada lima jenis, yaitu : (1) Pariwisata etnis, (2) Pariwisata budaya, (3) Pariwisata historis, (4) Pariwisata lingkungan, (5) Pariwisata rekreasi.

Pariwisata yang satu berbeda dengan pariwisata yang lainnya berdasarkan objek wisata yang disuguhkannya. Berdasarkan pengelompokan tersebut, fungsi rekreasi di alam terbuka mendekati ke arah pariwisata rekreasi. Untuk pengembangan fungsi olahraga rekreasi di alam terbuka dapat mengadaptasi prinsip-prinsip pengembangan pariwisata rekreasi.

World Trade Organization menjelaskan pariwisata sebagai bentuk kegiatan wisatawan mengadakan perjalanan untuk hiburan dan rekreasi, di dalamnya mencakup rencana perjalanan, saat di perjalanan, kegiatan, serta kenang-kenangan di tempat tujuan perjalanan wisata. Jadi, pariwisata meliputi semua aktifitas yang terjadi ketika wisatawan mengadakan perjalanan. (Ardhana dan Rucianawati, 2002).

Menurut J.J Spilane (1994), Adapun hal-hal yang mempengaruhi pengembangan wisata meliputi banyak hal seperti :

1. Attractions

Sumber daya alam merupakan faktor mutlak dalam dunia pariwisata. Hal itu disebabkan bahwa wisata itu memang bergantung pada faktor alam. Tidak terlepas dari wisata arung jeram, SDA memegang peranan yang amat penting terutama untuk memajukan ataupun meningkatkan potensi dari pada suatu daerah tersebut. Menurut Spillane (1994 : 63) : “Ciri-ciri khas yang menarik wisatawan adalah : (1) Keindahan alam; (2) Iklim dan cuaca; (3) Kebudayaan; (4) Sejarah; (5) *Etnicity*; (6) *Accessibility*; (7) *Marketing* / pemasaran.”

Sumber daya alam tersebut meliputi banyak hal, seperti : keadaan sungai; dalam hal ini menyangkut mengenai layak atau tidaknya sungai untuk diarungi, letak daerah wisata; menyangkut letak daerah wisata tersebut berupa jauh atau tidaknya dari jalan umum, keadaan iklim ataupun cuaca di daerah tujuan wisata tersebut; di negara kita hanya memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau, pemanfaatan lahan-lahan lain untuk semakin menumbuhkembangkan serta menarik minat pengunjung untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut.

Spillane (1994 : 63) juga mengutarakan bahwa : “*attractions* mampu menarik minat wisatawan yang ingin mengunjunginya. Dengan kata lain *attractions* merupakan hal utama yang dapat menarik wisatawan dan mengembangkan industri pariwisata.”

Pemasaran merupakan langkah utama yang dilakukan oleh sebuah perusahaan untuk mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan, berkembang dan memperoleh laba. Strategi pemasaran menurut Marpaung (2002 : 98) adalah “Dasar dari seluruh kebijaksanaan perusahaan, karena strategi pemasaran merupakan basis dari penentuan serta memberikan pengarahan bagi keputusan perusahaan.”

Dalam menentukan suatu strategi pemasaran, perlu adanya manajemen pemasaran dari produk pariwisata yang hendak ditawarkan pada wisatawan. Manajemen pemasaran menurut Marpaung (2002 : 118) adalah :

“Proses dari program-program analisis, perencanaan, pengembangan pelaksanaan, pengkoordinasian dan pengawasan yang melibatkan pemikiran, penetapan harga, promosi dan distribusi produk dan pelayanan serta desain ide-ide untuk menciptakan dan menambah beneficial enchanges melalui target pasar untuk pencapaian tujuan organisasi.”

Dari pemasaran ini juga akan beriringan dengan langkah promosi. Dalam promosi ini ada banyak hal yang akan ditawarkan seperti paket-paket wisata. Dalam pemasaran juga akan dilakukan dalam banyak langkah seperti melakukan promosi melalui media massa, koran, majalah, iklan luar ruangan, katalog, media online seperti internet maupun *facebook* serta melalui media televisi.

2. Facilities

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya. Untuk kesiapan objek-objek wisata yang akan dikunjungi oleh wisatawan di daerah tujuan wisata, prasarana wisata tersebut perlu dibangun dengan disesuaikan dengan lokasi dan kondisi objek wisata yang bersangkutan.

Pembangunan prasarana wisata yang mempertimbangkan kondisi dan lokasi akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri.

Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik kuantitatif maupun kualitatif. Lebih dari itu selera pasar pun dapat menentukan tuntutan sarana yang dimaksud. Tak semua objek wisata memerlukan sarana yang sama dan lengkap. Pengadaan sarana wisata tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan. Sarana wisata kuantitatif menunjukkan pada jumlah sarana wisata yang harus disediakan, dan secara kualitatif menunjukkan pada mutu pelayanan yang diberikan dan yang tercermin pada kepuasan wisatawan yang memperoleh pelayanan.

Sarana dan prasarana haruslah memenuhi standar keamanan. Dengan standar keamanan ataupun *safety procedure* diharapkan dapat mengurangi resiko kecelakaan bagi para pengunjung. Standar keamanan tersebut harus dirancang sedemikian rupa, seperti dengan pemakaian alat ataupun sarana yang layak pakai, menyediakan asuransi

maupun tim SAR pada saat melakukan aktivitas. Secara langsung, tingkat keamanan serta jaminan keselamatan yang tinggi menjadi nilai *plus* bagi pengunjung untuk mau datang lagi ke tempat wisata tersebut.

3. Infrastruktur

Menurut Spillane (1994 : 69) “Infrastruktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dari suatu wilayah atau daerah. Hal ini termasuk :

(1) Sistem pengairan, (2) Jaringan komunikasi, (3) Fasilitas kesehatan, (4) Terminal-terminal pengangkutan, (5) Sumber listrik dan energy, (6) Sistem pembuangan kotoran, (7) Jalan-jalan raya, (8) Sistem keamanan.”

4. Transportation

Menurut Spillane (1994 :71), “ada beberapa usul mengenai terminal pengangkutan dan fasilitasnya yang dapat menjadi semacam pedoman termasuk :

a) Informasi lengkap tentang fasilitas, lokasi terminal, dan pelayanan pengangkutan lokal di tempat tujuan (*destination*). b) Sistem keamanan di terminal harus disediakan, c) Sistem informasi harus menyediakan data tentang pelayanan pengangkutan lain, d) Suatu sistem standar untuk tanda dan simbol lalu lintas. e) Informasi terbaru tentang jadwal keberangkatan, f) Tenaga kerja yang tersedia untuk membantu para penumpang, g) Informasi lengkap harus tersedia meliputi lokasi, tarif, dan lain-lain, h) Peta kota harus tersedia bagi pendatang.

5. Hospitality

Keberhasilan pengembangan pariwisata selain tergantung pada ketersediaan daya tarik wisata, juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia yang mengelolanya. Sumber daya manusia dapat berperan sebagai pelaku pariwisata maupun sebagai pengelola usaha-usaha pariwisata, misalnya : sebagai wisatawan, masyarakat setempat, maupun sebagai pengembang dan pengelola industri pariwisata.

Nyaman atau tidaknya wisatawan di suatu tempat wisata tidak terlepas dari keramahtamahan penduduk setempat terhadap wisatawan. Dalam hal inilah perlu diberikan pengembangan serta pengetahuan kepada para penduduk untuk meningkatkan *service* di daerah wisata tersebut.

Senada dengan J.J Spilane, Okspin (1999) mengemukakan pariwisata mempunyai empat aspek utama yang memperkuat peran industri, yaitu sebagai berikut :

1. Atraksi yang meliputi pertunjukan sumber daya alam, kebudayaan, entitas, dan hiburan.
2. Fasilitas yang meliputi penginapan, restoran, pusat perbelanjaan, dan infrastruktur.
3. Transportasi wisatawan dalam menuju kembali dari objek wisata.
4. Sikap dan keramahan dalam pelayanan.

Menurut Okspin (1999), keempat aspek tersebut menjadi persoalan penting dalam pengembangan industri pariwisata. Para profesional yang bergerak di bidang pariwisata selalu berkembang dan menciptakan objek baru bagi kunjungan wisata (Sinclair & Stabler, 1991).

Permintaan konsumen membutuhkan pilihan yang beragam serta *standart* pelayanan yang tinggi dalam hal kenyamanan, keamanan namun tetap menginginkan

biaya yang lebih murah. Profesionalisme tenaga profesi ditantang untuk mampu menjawab kebutuhan konsumen yang semakin sadar akan faktor kenyamanan, keamanan dan keselamatan kegiatan wisata yang diikutinya.

Outbound Training

Banyak bermunculan pendapat dari banyak orang mengenai apa itu sebenarnya *Outbound Training*. Agar tidak terjadi kesimpang siuran mengenai informasi ini, maka ada baiknya disimak apa itu pengertian *Outbound Training* dari seorang pakar psikologi yang lebih sering dikenal sebagai “Professor” *Outboundnya* Indonesia yaitu Djamaludin Ancok. Menurut beliau *outbound training* adalah “salah satu bentuk kegiatan yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas adalah pembentukan kerja sama tim yang dilakukan melalui *outbound training* di alam terbuka.”

Pada awalnya metode *outbound* merupakan metode yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan belajar manusia dengan berinteraksi dengan alam. Oleh karenanya muncul pengertian *outbound* sebagai suatu kegiatan belajar yang dilakukan di alam terbuka. Pengertian yang muncul dari berbagai tokoh kemudian menambahkan bahwa tujuan *Outbound* tidak hanya mengefektifkan pencapaian materi belajar namun juga mengembangkan berbagai karakter yang diharapkan muncul dalam proses *outbound* itu sendiri.

Outbound berasal dari kata *Out of Boundaries* yang artinya pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda dari biasanya. *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. (<http://www.kimpraswil.go.id/itjen/news/2003/ij0306251>).

Diungkapkan oleh Asti (2009), *Outbound* adalah kegiatan pelatihan di alam terbuka yang memerlukan ketahanan sekaligus tantangan fisik yang besar (Asti, 2009). Sedangkan menurut Grass (1993) *Outbound Management Training* adalah metode pelatihan untuk meningkatkan performa organisasi melalui pembelajaran dan pengalaman. Program-program yang diadakan seringkali mengacu kepada pelatihan melalui petualangan dan pengembangan manajemen outdoor (di luar kelas) yang juga dapat digunakan untuk terapi kejiwaan.

Tidak jauh berbeda dari itu, Taufik (2010) menyebutkan *Outbound* sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh sebuah tim dan dibantu oleh instruktur. Program-program pada *Outbound Management Training* merupakan program-program berupa aktifitas atau kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek seperti : *leadership, communication skills, planning, change management, delegation, teamwork, dan motivation*.

Outbound training berasal dari kata *outbound* dan *training*, maka sebelum mendefinisikan *Outbound* dan *Outbound training*, sebelumnya akan kita bahas mengenai pengertian *training*. *Training* berasal dari bahasa Inggris yang berarti pelatihan. Namun lebih jelasnya, pemahaman tentang *training* adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan
2. Diberikan secara instruksional baik indoor maupun outdoor

3. Objeknya seseorang atau sekelompok orang
4. Sasarannya untuk memberikan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan kepada audience sesuai dengan kebutuhannya.
5. Prosesnya mempelajari dan mempraktekkan dengan menuruti prosedur sehingga menjadi kebiasaan
6. Hasilnya terlihat dengan adanya perubahan, tepatnya perbaikan cara kerja di tempat kerja.

Dari pengertian tersebut, didapatkan informasi bahwa training bertujuan mengembangkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sangat senada dengan tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi, sehingga menganggap *training* merupakan suatu proses pembelajaran juga.

Outbound merupakan singkatan dari “*out of boundaries*”, yang apabila diterjemahkan bebas menjadi menembus batas. Adapula yang mendefinisikan secara per kata yaitu dari kata *out* yang artinya keluar, dan *bond* yang artinya ikatan, sehingga definisi *outbond* ialah *keluar menuju alam bebas dan saling punya keterikatan*, baik dengan alam maupun rekan dalam satu tim. Masing – masing permainan memiliki tujuan tertentu. Tahapan-tahapan dalam pembelajaran *outbound training* adalah sebagai berikut : 1.Pembentukan pengalaman, 2. Perenungan pengalaman, 3. Pembentukan konsep, 4.Pengujian konsep

Dari beberapa tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam *Outbound training* juga menyampaikan materi secara mendalam, dan mengupayakan para *audience* juga dapat menyerap materi melalui tahapan-tahapan tersebut. Maka proses pembelajaran dalam *outbound training* menanamkan peserta atau karyawan belajar dengan membentuk pengetahuannya sendiri, yang dikenal dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran sehingga akan terjadi proses pembelajaran dimana peserta atau karyawan nantinya bisa mengembangkan potensinya sendiri seperti yang dikehendaki definisi pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 :

Beberapa materi yang sering dibawakan dalam program *Outbound Training* adalah sebagai berikut :

Ice Breaking

Ice Breaking digunakan untuk menghilangkan ketegangan peserta dan menstimulus antusiasme peserta untuk siap mengikuti seluruh kegiatan berikutnya.

Fun Games

Fun Games adalah jenis games yang digunakan untuk membuka personal block dan menggairahkan suasana pelatihan.

Team Building Games

Games Team Building adalah games yang berkaitan dengan kemampuan personal dalam bekerjasama dengan orang lain.

Effective Communication Games

Games yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang meliputi : komunikasi efektif, kemampuan mendengarkan dan memahami pendapat orang lain, serta pengeksploasian gagasan.

Problem Solving Games

Games yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Synergy Games

Games yang digunakan untuk menyadarkan betapa pentingnya setiap bagian dalam sebuah perusahaan / organisasi.

Management Training Sport

Manajemen adalah segenap aktifitas untuk mengerahkan sekelompok manusia dan menggerakkan segala fasilitas dalam suatu usaha kerja sama sekelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu (Sukintaka, 2000 : 15 – 16). Menurut pendapat Desensi, Kelley, Blanton, and Beitel (1998 : 3): *Sport management as any combination of skills related to planning, organizing, directing, controlling, budgeting, leading, and evaluating within the context of an organization or department whose primary product or services is related to sport an or physical activity*. Sedangkan menurut pendapat Wawan S. Suherman (2002 : 2) “manajemen olahraga adalah suatu pendayagunaan dari fungsi-fungsi manajemen terutama dalam konteks organisasi yang memiliki tujuan utama untuk menyediakan aktifitas, produk, dan layanan olahraga atau kebugaran jasmani.”

Menurut pendapat Sukintaka (2000 : 2) menjelaskan bahwa dalam sebuah manajemen yang ideal terdapat enam fungsi manajemen yaitu meliputi : (1) Pengorganisasian (*Organizing*) merupakan suatu kelompok kerjasama antara seseorang dengan orang lain atau kelompok yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. (2) Perencanaan (*Planning*) merupakan suatu tindakan teratur yang didasari dengan pemikiran yang cermat sebelum melakukan usaha pencapaian tujuan. (3) Penentuan keputusan (*Decision Making*) merupakan suatu aktifitas untuk mengakhiri pertentangan mengenai sesuatu hal atau pemilihan terhadap bermacam-macam alternatif (*choice making*) selama kerja sama berlangsung.

Tujuan akhir dari pengambilan keputusan adalah untuk menentukan suatu tindakan sebagai cara untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi (*problem solving*). (4) Pembimbingan atau Kepemimpinan (*Directing*) merupakan suatu aktifitas untuk memberikan petunjuk atau perintah untuk mempengaruhi dan mengarahkan anggota dalam suatu kegiatan atau kerja sama untuk agar melaksanakan tugas. (5) Pengendalian (*Controlling*) merupakan suatu aktifitas yang berusaha mengupayakan agar tugas atau kerja sama yang dilakukan itu dapat berhasil sesuai rencana, perintah, petunjuk, serta ketentuan-ketentuan lain yang berlaku dan telah ditetapkan agar tidak terjadi penyimpangan. (6) Penyempurnaan (*Improvement*) merupakan suatu aktifitas yang berusaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan segala segi dalam suatu usaha kerja sama untuk mencapai hasil kinerja yang lebih baik dari hasil kinerja yang sebelumnya.

Selanjutnya Stoner (1992 : 176-278) menambahkan lagi 2 fungsi manajemen lainnya yaitu : (7) Penataan Staf dan Personalia (*Staffing*) merupakan fungsi manajemen yang berhubungan dengan pengadaan atau rekrutmen, penempatan, pelatihan, dan pengembangan para anggota organisasi sesuai kebutuhan organisasi dan sumber daya manusia yang dimiliki. (8) Penganggaran Keuangan (*Budgeting*) merupakan faktor yang sangat penting karena berkaitan dengan penggunaan sumber

dana yang dapat berpengaruh pada laba rugi suatu organisasi. Menurut pendapat Alex Gunur (1997 : 11-12) agar dalam sebuah proses manajemen dapat berjalan baik maka ada beberapa sarana atau alat yang harus ada dan dipenuhi oleh seseorang atau organisasi. Sarana atau alat tersebut dikenal dengan istilah “*Tool of Management*” atau “6 M” yaitu meliputi :

- (a) manusia / *man*
- (b) uang / *money*
- (c) bahan / *material*
- (d) metode / *methods*
- (e) alat / *machines*
- (f) pasar / *market*.

Outbound Management Training adalah salah satu metode yang dilakukan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok melalui proses pembelajaran yang diperoleh secara nyata. Pada prakteknya, program ini biasanya dilakukan untuk meningkatkan performa organisasi dalam suatu perusahaan melalui kegiatan di luar ruang (*outdoor*), dengan nuansa petualangan dan diisi dengan pelatihan untuk meningkatkan kualitas dari suatu kelompok kerja.

Yang dimaksud dengan usaha untuk meningkatkan kualitas tersebut antara lain meningkatkan kepemimpinan individu dalam kelompok (*leadership*), kemampuan untuk berkomunikasi (*communication skills*), kemampuan untuk membuat dan mengeksekusi suatu rencana (*planning*), fleksibilitas dalam bekerja (*change management*), pendelegasian pekerjaan (*delegation*), *teamwork*, dan peningkatan motivasi (*motivation*).

Outbound Management Training dapat juga diartikan sebagai metode pelatihan dalam rangka untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan seseorang. *Outbound Training* biasanya dilakukan di alam terbuka dengan mensimulasikan beberapa permainan *outbound* (*Outbound Games*) yang menarik. Secara keseluruhan *Outbound Training* bertujuan untuk : (1) Menggali potensi diri dan kualitas pribadi, (2) Membentuk individu yang handal, (3) Menumbuhkan keakraban, (4) Sebagai sarana rekreasi / *fun activity*

Peserta kegiatan *Outbound Training* akan dibagi ke dalam beberapa regu dan diberi persoalan untuk dipecahkan bersama-sama dalam tenggang waktu yang ditentukan oleh instruktur. Hasil yang diperoleh serta hambatan yang dialami akan didiskusikan bersama-sama untuk mengidentifikasi apa-apa saja yang menjadi penghambat, lalu kemudian menyusun strategi untuk memecahkan persoalan yang diberikan berikutnya sambil mencoba efektifitas strategi tersebut. Demikian suatu regu harus mendapatkan peningkatan kerjasama dan individu yang mereka dapatkan sendiri dari setiap persoalan yang diberikan.

Program *Outbound Training* dapat disusun sebagai berikut : (1). Perkenalan dan peregangan (*stretching*), (2) Ice Breaking, (3) Penjelasan Program, (4) Perencanaan (*planning*), (5) Pelaksanaan Kegiatan (*action*), (6) Refleksi (*reflection*) dan evaluasi (*evaluation*), (7) Pelaporan (*reporting*)

Outbound Management Training yang baik tergantung dari kreatifitas kita sebagai seorang instruktur ataupun operator. Sebagai contoh, Latihan *Outbound training* untuk manajemen SDM dimana program pelatihan pengembangan kerjasama

kelompok menggunakan media luar ruang (*Outdoor*), di dalam ruangan (*Indoor*) serta *processing feedback session*. Yang termasuk dalam program ini antara lain : Pengembangan wawasan dan pengetahuan (*knowledge*), kerjasama tim (*team work*), motivasi kerja (*motivation work*), kepercayaan diri (*personal confidence*), kompetisi (*competitive*), kepemimpinan (*leadership*).

Program manajemen outbound ini lebih ditekankan pada pengembangan manajemen karyawan perusahaan / instansi pemerintah (60% Games dan 40% Diskusi), efektif kegiatan 1 sampai 5 hari, disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.

Studi Kasus

Tentu kita pernah mendengar kata “*Outbound Training*,” tapi tidak banyak diantara kita yang tahu apa itu *Outbound training*. Secara mudah *Outbound training* dapat diartikan sebagai salah satu metode pelatihan yang menggunakan alam sebagai media pembelajarannya. Apa yang disebut sebagai *Outbound training* oleh mereka yang menggunakan alam terbuka sebagai media belajar, sebenarnya lebih tepat jika disebut pelatihan berbasis kegiatan di alam terbuka (*outdoor-based training*) dengan mengedepankan pendekatan belajar dari pengalaman (*experiential learning*).

Handriatno Waseso dari RAKATA, salah satu operator pelatihan di alam terbuka mengatakan : “dalam literatur belajar dari pengalaman, tak pernah dikenal istilah *outbound training*. Yang ada itu, *outdoor based training*. Mungkin salah kaprah ini karena operator pertama yang memasarkan pelatihan model ini di Indonesia adalah *Outward Bound Indonesia* (OBI). Karena keseringan disebut akhirnya keluar istilah *outbound training*,” tutur Handriatno mencoba meraba awal mula salah kaprah tadi.

Outbond training merupakan jenis latihan di alam terbuka (*outdoor*) untuk pengembangan diri (*self development*) yang disimulasi melalui permainan-permainan edukatif (*educative game*) baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, berpikir kreatif, rasa kebersamaan, tanggung jawab, komunikasi, rasa saling percaya, dll. *Training* dalam *Outbound* dapat diikuti oleh semua kalangan dan semua usia dari anak-anak sampai dewasa. Setiap game *outbound* mempunyai tujuan-tujuan yang disesuaikan seperti : *team building*, *communication skills*, *problem solving* *motivating* dan *challenges*.

Secara singkat, Claxton (1987) mengemukakan bahwa yang disebut *experiential learning* (EL) adalah proses belajar di mana subjek melakukan sesuatu bukan hanya memikirkan sesuatu. Ditinjau dari pengertian ini, maka apa yang dilakukan peserta belajar, baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas, dapat disebut sebagai EL. Pepatah mengatakan bahwa “pengalaman adalah guru yang paling baik”. Makna yang sama telah dikemukakan oleh Confucius beberapa abad lalu. Dia mengatakan bahwa : “aku melakukan, maka aku memahami”.

Kegiatan EL itu tak terbatas belajar di alam terbuka. Cakupannya bisa dari bercocok tanam sampai ke *conflict resolution*. Dari *assessment* (psikologis) sampai ke perkembangan remaja. Dari *skill training* sampai ke model-model teori. Malahan sebagian besar orang menyebut bahwa semua jenis pendidikan adalah EL.

Namun sebelum *outbound training* dilakukan, tentunya harus dilakukan penyelidikan tentang materi yang diperlukan audience, kemudian menyusun kurikulum dan permainan yang dapat disesuaikan dengan goal dari *outbound* tersebut. Hal ini

identik dengan kegiatan merancang perencanaan pembelajaran. Sehingga terjadi pembelajaran yang efektif dari outbound training tersebut. Disamping itu, jika materi yang disampaikan adalah matematika, maka akan terjadi pembelajaran matematika dalam outbound training tersebut.

Outbound training akan membawa efek positif bagi pesertanya. Sebagai salah satu contoh, banyak karyawan yang jenuh dan stress dengan pekerjaannya. Ini akibat kondisi psikologisnya yang sangat terbebani. Dengan *Outbound training* diharapkan karyawan akan segera beradaptasi dengan kondisi menekan tersebut, kemudian memikirkan alternatif solusi pemecahan permasalahan organisasi. Hambatan dan keterbatasan dijadikan kesempatan untuk mengaktualisasikan potensi sehingga produktivitas kerjanya semakin maksimal.

Bermain tapi bukan main-main. *Fun tapi full learning point*. Inilah unsur lebih manajemen outbound training yang ditawarkan. Belajar melalui proses mengalami sendiri (*outbound training*), berinteraksi secara intens sambil belajar dengan rekan sehari-hari dalam pekerjaan melalui simulasi game outbound yang dilakukan di alam terbuka, adalah pengalaman penuh makna.

Outbound Management Training dewasa ini sangat diminati dan berkembang cukup pesat, hal ini disebabkan karena sifatnya yang cenderung menyenangkan bahkan bagi kebanyakan orang terasa seperti refreshing, dengan kombinasi kegiatan-kegiatan alam seperti arum jeram dan permainan paintball. Selain itu masing-masing individu peserta akan merasa lebih dihargai karena terlibat secara langsung dalam pemecahan masalah, bahkan seringkali terlihat bahwa individu yang notabane seorang bawahan di kantor lebih menonjol dibandingkan seorang atasan. *Outbound Training* juga dianggap lebih memberikan hasil nyata, tepat sasaran dan memberikan hasil yang lebih “lengket” pada peserta dibandingkan jenis training lainnya.

Dalam merencanakan *Outbound Management Training*, sebagai operator ataupun seorang instruktur ada enam prinsip dasar dalam pertanyaan-pertanyaan di bawah ini yang harus dijawab terlebih dahulu. Prinsip ini dikenal dengan sebutan Prinsip 5 W 1 H, yaitu :

1. Who: Siapa saja yang terlibat dalam kegiatan ini, bagaimana karakter mereka, kebutuhan mereka, minta mereka, dan kemampuannya.
2. What : Apa saja bentuk aktivitas, apa temanya, apa tujuan utama dari kegiatan tersebut.
3. Why : Menjelaskan secara spesifik makna kegiatan tersebut, menjelaskansejelas-jelasnya tujuan dan mamfaat dari setiap kegiatan.
4. When: Kapan kegiatan itu akan dilaksanakan.
5. Where: Dimana kegiatan tersebut diadakan.
6. How : Bagaimana kegiatan tersebut akan dijalankan. Garis besar acara, rencana, pelaksanaan program, metode apa yang digunakan, bahan-bahan, rencana dan waktu, dan kebutuhan akan manajemen.

Dalam kegiatan *outbound training* memang tidak mungkin dapat 100 persen mengubah kecerdasan emosional seseorang hanya oleh kegiatan yang dilakukan 1 sampai 4 hari saja. Tapi kegiatan *outbound training* terutama yang dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu bisa menjadi *starting point* (titik pijak) bagi seseorang untuk menemukan konsep diri dan perilaku yang lebih baik pada hari-hari berikutnya.

Dengan konsep-konsep interaksi antara peserta *outbound* dan dengan alam, melalui kegiatan simulasi di alam terbuka, diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk membentuk sikap, cara berfikir, dan persepsi kreatif dan positif dari setiap peserta *outbound* guna membentuk rasa kebersamaan, keterbukaan, toleransi, dan kepekaan yang mendalam yang pada harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam kehidupannya.

Melalui simulasi *outdoor activities (outbound training)* ini peserta juga akan mampu mengembangkan potensi diri, baik secara individu (*personal development*), maupun dalam kekompakan tim (*team development*) dengan melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi yang efektif, manajemen konflik, kompetisi, kepemimpinan, manajemen resiko, dan pengambilan keputusan serta inisiatif.

KESIMPULAN

Dekade 5-7 tahun terakhir, *Outbound training* menjadi salah satu primadona *training* di Indonesia. Banyak manajemen perusahaan yang melirik dan menginvestasikan *training* karyawannya melalui *outbound training* atau *Management Outbound*. Metode *experiential learning* yang satu ini mampu menghadirkan nuansa baru dengan kemasan berbeda dibanding *training* konvensional selama ini, hanya di dalam kelas, formal dan membosankan.

Bermain tapi bukan main-main. *Fun tapi full learning point*. Inilah unsur lebih *management outbound training* yang ditawarkan. Belajar melalui proses mengalami sendiri, berinteraksi secara intens sambil belajar dengan rekan sehari-hari dalam pekerjaan melalui simulasi game yang dilakukan di alam terbuka, adalah pengalaman penuh makna.

Apapun jenisnya, *outbound* dengan berbagai jenis petualangan (*adventure*) dan permainan (*games*) yang biasa dijalankan sebenarnya memiliki manfaat yang beragam. Diantaranya adalah : (1) Komunikasi efektif (*effective communication*), (2) Pengembangan tim (*team building*), (3) Pemecahan masalah (*problem solving*), (4) Kepercayaan diri (*self confidence*), (5). Kepemimpinan (*leadership*), (6) Kerjasama tim (*sinergi*), (7). Permainan yang menghibur (*fun games*) dan (8) Kejujuran / sportivitas

Ragam manfaat tersebut bermuara pada tercapainya pengembangan diri (*personal development*) dan tim (*team development*) yang dapat dirasakan oleh para peserta *outbound*. Karena sukses seseorang dalam hidupnya terutama dalam karier bisnisnya dan organisasi sangat ditentukan oleh kepercayaan diri (*self confidence*), kemampuan mengontrol emosi, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Para pakar di bidang kecerdasan emosi berpendapat bahwa sukses dalam karier di perusahaan (juga di ranah kehidupan lainnya) lebih ditentukan oleh kecerdasan emosional dibandingkan dengan kecerdasan intelektual. Oleh karena itu upaya untuk mengembangkan kecerdasan emosional mendapatkan perhatian yang semakin besar.

Dengan semakin berkembangnya olahraga rekreasi di Indonesia, ini menandakan semakin meningkat pula faktor ekonomi dari masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya operator-operator olahraga rekreasi ataupun *outbound training* yang bermunculan di Indonesia, khususnya di Sumatera utara. Hal ini sebenarnya merupakan peluang bagi masyarakat untuk berwirausaha ataupun berkecimpung dalam penjualan jasa olahraga ini. Akan tetapi dengan semakin

banyaknya operator yang bermunculan, maka hal ini menandakan semakin ketat pula persaingan yang terjadi. Setiap operator dituntut untuk memberikan pelayanan atau service yang terbaik, sehingga dibutuhkan pengelolaan serta pengaturan yang tepat atau yang biasa disebut dengan management training sport.

Kepada pihak Pengelola, Operator, maupun Instruktur diharapkan untuk terus melakukan pengembangan serta meningkatkan pelayanan dan pengetahuannya sehingga masyarakat dapat lebih merasa nyaman dan puas ketika melakukan aktifitas ini agar kegiatan ini dapat semakin berkembang.

Diharapkan pula kepada pemerintah setempat, agar dapat membantu pengembangan Olahraga rekreasi ini dengan menyediakan wadah serta perkumpulan yang dapat memberikan standarisasi dan sertifikasi kepada orang-orang yang layak menjadi instruktur ataupun operator dan kegiatan ini. Sehingga kegiatan ini dapat dilakukan dengan nyaman dan aman oleh masyarakat serta membuka peluang kerja baru di tengah-tengah masyarakat kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok Djamaludin, 2002. *Outbound Management Training. Aplikasi Ilmu Prilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Pusat Outbound H-Read UII, Yogyakarta.
- Ancok Djamaludin, 2003. *Outbound Management Training. Aplikasi Ilmu dalam Pengembangan Manajemen*. Pusat Outbound H-Read UII, Yogyakarta
- Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, PT. Andi Mahastya, Jakarta.
- Damanik Suryadi dan Yunis Sabaruddin, (2011), *Olahraga Rekreasi*. Depdikbud, Medan.
- Darsono N dan Setria, 2008, *Olahraga Alam*, PT. Perca, Jakarta
- Dinata Marta dan Tina wijaya. 2007. *Outward Bound*. Cerdas Jaya, Jakarta
- Gunawan, Mira P dan Ina Herlina, 2000, *Garis Besar Perencanaan Pengembangan dan Pemasaran Pariwisata di tingkat lokal dan Wilayah*, Pusat Penelitian Kepariwisata Institut Teknologi, Bandung.
- Marpaung Happy, Bahar Herman, (2002), *Pengantar Pariwisata*. PT. Alfabeta, Bandung.
- Muchlisin, Asti Badiatul. 2009. *FUN OUTBOUND (Merancang Kegiatan Outbound yang efektif)*. Diva Press, Yogyakarta.
- Pitana Gde, Gayatri putu, 2005, *Sosiologi Pariwisata*, PT. Andi, Yogyakarta
- Ritonga Parlaungan, dkk, 2012, *Bahasa Indonesia Praktis*, Bartong Jaya, Medan.
- Soekadijo, R.G., 2000, *Anatomi Pariwisata*, Gramedia Pustaka utama, Jakarta.
- Spilane, J. James, 1994, *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, Kanisius, Yogyakarta.
- UU RI No.3 Tahun 2005, (2007), *Sistem Keolahragaan Nasional*, Citra Umbara, Bandung.
- Wardiyamto, 2011, *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*, CV. Lubuk Agung, Bandung.