

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Jawa Barat memiliki banyak daya tarik wisata yang terkenal dan banyak dikunjungi oleh wisatawan baik wisatawan mancanegara atau wisatawan nusantara, banyak wisatawan yang berkunjung ingin menikmati pemandangan alam Jawa Barat yang indah, seperti mendaki gunung, berendam di sumber air panas, memetik buah, *offroad* atau yang lebih khusus yaitu bermain sambil belajar di alam terbuka dan berpetualang salah satunya *outbound* dimana para wisatawan memperoleh pengalaman lebih melalui aktivitas wisata yang dilakukannya. Seiring dengan perkembangan pariwisata Jawa Barat, wisata *outbound* menjadi wisata yang banyak diminati oleh wisatawan, melihat perkembangan pola hidup saat ini yang tidak teratur, terutama daerah perkotaan yang selalu dihadapkan dengan kemacetan, polusi, pekerjaan yang menumpuk, hal ini membuat kejenuhan sehingga memerlukan aktivitas seperti berwisata *outbound* yang dapat *refresh* wisatawan.

Istilah *outbound* atau yang disebut juga *outward bound* adalah inovasi pendidikan yang dikemukakan oleh Kurt Hahn pada tahun 1941, setelah kemunculan tersebut *outbound* terus mengalami perkembangan. Perkembangan *outbound* ini diprediksi karena pengembangan konsep *outbound* yang mudah diaplikasikan dan dapat diterapkan secara universal di semua lini pelatihan. Pada tahun 1980 seorang ahli bernama David A. Kolb mengemukakan ELT (*Experiential Learning Theory*). Teori ELT menyatakan bahwa seseorang membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung yang dialaminya. *Outbound* di Indonesia mulai masuk sekitar tahun 1990 dengan nama *Outwardbound* Indonesia berawal dari adanya kegiatan LDK (Latihan Dasar Kepemimpinan) dan AMT (*Achievement Motivation Training*) yang kerap diadakan oleh sekolah-sekolah. *Outbound* dan *Experiential Learning* di Indonesia khususnya identik dengan kegiatan *outdoor* yang cenderung melibatkan banyak

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

aktivitas fisik dan beresiko tinggi, seperti *Flying Fox*, dan *Trust Fall*. Hal ini karena *Outward Bound* digunakan untuk menyiapkan para Kru Kapal (ABK) menghadapi situasi di lautan. Seiring berjalannya waktu *outbound* dan *Experiential Learning* mengalami perubahan menuju kegiatan yang berisiko rendah tanpa mengurangi tujuan dasarnya yang diaplikasikan melalui permainan yang tidak hanya melibatkan fisik tetapi beserta mental dan pikiran (logika berpikir). Aktivitas *outbound* sering digunakan oleh perusahaan-perusahaan instansi pemerintah atau instansi pendidikan dalam rangka meningkatkan kebersamaan tim dalam perkumpulan tersebut, dan meningkatkan ketangkasan keberanian dan kreativitas orang tersebut sehingga *outbound* semakin banyak diminati dan banyak pengelola *outbound* yang bersaing mengemas *outbound* semenarik mungkin sehingga bertambah fungsi *outbound* sebagai wahana wisata dan rekreasi yang memberikan manfaat *outbound* secara langsung dengan aktivitas-aktivitas yang menyenangkan dan menyegarkan para pesertanya. Adapun beberapa wisata *outbound* yang terdapat di Jawa Barat dapat dilihat pada Tabel 1.1 yaitu :

Tabel 1.1 Daya Tarik Wisata *Outbound* di Jawa Barat

No	Nama Daya Tarik	Lokasi	Aktivitas Wisata
1	<i>Rafting Outbound</i> Lembang	Lembang	<i>Rafting</i>
2	Wisata <i>Outbound</i> Katumiri	Parongpong- Lembang	<i>ATV Touring, wall climbing, hiking, flying fox, moto cross, paint ball, off road</i>
3	Bumi Kahyangan <i>Outbound</i>	Jatinangor- Sumedang	<i>Fun game, futsal, karaoke, paintball dan offroad</i>
4	Little Farmers	Cisarua-Lembang	Berkebun dan beternak
5	Cikole Resort and Adventure Park	Cikole-Lembang	<i>outbound training, treetop adventure, paint ball, ATV Ride, Down Hill</i>
6	Sari Ater Hotel and Resort	Subang	berkuda, ATV, <i>paint ball</i> , memanah, berkemah dan <i>off road</i>
7	Kampung Bamboo	Cimencyan	<i>Flying fox, wall climbing, berkemah, dan outbound training</i>

Sumber: Olahan Data Primer (2015)

Detha Amanda, 2015
PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Dalam perkembangan *outbound* sebagai daya tarik wisata terdapat pengelola-pengelola wisata *outbound* yang belum menerapkan prinsip *outbound* berbasis *experiential learning*, terdapat wisata *outbound* yang hanya mengedepankan unsur senang-senang sehingga melupakan prinsip dan hakikat *outbound* yang sebenarnya. Salah satu daya tarik wisata *outbound* yang belum menerapkan prinsip *outbound* dengan baik adalah Kampung Bamboo.

Kampung Bamboo merupakan daya tarik wisata berlokasi di Jl. Padasuka Desa Cimenyan Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung tepatnya 4 Kilo Meter dari Saung Angklung Udjo, didirikan pada awal tahun 2005, namun selama sepuluh tahun berjalan Kampung Bamboo belum memiliki kemajuan yang menonjol. Kampung Bamboo memiliki lahan seluas 8 hektar yang dikelola secara individu, awalnya Kampung Bamboo didirikan karena kecintaan pemilik kepada alam dan pada tahun 2007 pemilik menanam berbagai bambu (haur kuning, bambu sipres, bambu bitung, dan bambu hitam), beragam buah-buahan dan pohon kayu.

Dengan beragam tanaman dan pohon bambu yang menjadi dominan, pengelola menjadikan bambu sebagai konsep dalam daya tarik wisata tersebut, hingga menjadikan nama daya tarik tersebut menjadi “Kampung Bamboo”. Melalui wawancara dengan pengelola Kampung Bamboo yaitu Bapak Yono, adapun Misi dari Kampung Bamboo yaitu:

“Kampung Bamboo mengajak masyarakat mengenal dan memanfaatkan bambu serta nilai kearifan lokalnya”

Karena bambu banyak manfaatnya, membantu menjaga dan memperbaiki keseimbangan lingkungan, mencegah longsor, banjir, dan menjadi penghasil oksigen. Kampung Bamboo merupakan tempat wisata pendidikan lingkungan. Adapun aktivitas wisata yang dapat dilakukan di Kampung Bamboo termasuk ke dalam *outbound*, pendidikan lingkungan dan budaya, serta berkemah. Jenis permainan terdiri dari *high impact*, *low impact*, dan *ice breaking*.

Detha Amanda, 2015
PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Kondisi aktual di Kampung Bamboo saat ini masih terdapat produk fasilitas yang tidak terawat dan kurang memadai bagi kenyamanan wisatawan, permainan lorong gelap dari *drum* besar yang sudah mulai berkarat sampah yang kurang terkelola dan ada fasilitas yang belum disesuaikan dengan tema dan Misi Kampung Bamboo seperti arung jeram yang fasilitasnya tidak memadai dan tidak memiliki pengamanan yang baik. Kampung Bamboo memiliki manajemen yang kurang baik, seperti ketidaklengkapan data inventaris, data kepegawaian, dan data perijinan, Kampung Bamboo juga belum menginterpretasikan bambu sebagai wisata *outbound* secara optimal, dapat dilihat pada Tabel 1.2 mengenai fasilitas dan produk *outbound* Kampung Bamboo.

Tabel 1.2 Fasilitas dan Produk Kampung Bamboo

No	Produk	Kuantitas
1	<i>Flying Fox</i>	1
2	<i>Wall Climbing</i>	2
3	Jembatan Goyang	5
4	Rakitan	1
5	Arung Jeram	1
6	Menangkap Ikan	1
7	Kolam <i>fun games</i>	4
8	Lorong Gelap	1
10	Titian	1
11	Roket Air	1
12	<i>Camping Ground</i>	1
13	Bajak Sawah	1
14	Ayun Tarzan	1
15	Tempat Parkir	1
16	Tempat P3K	1
17	Gazebo	3
18	Mushola	1
19	Toilet	12
20	Aula	2

Sumber Olahan Data Primer (2015)

Produk wisata yang tidak memuaskan pengunjung dapat memberikan kesan buruk terhadap pengunjung yang membuatnya kecewa dan tidak akan mengunjungi kembali ke Kampung Bamboo, dapat dilihat pada Tabel 1.3 yang menunjukkan data kunjungan Kampung Bamboo, terlihat bahwa kunjungan setiap tahun nya tidak stabil. Di sisi lain Kampung Bamboo memiliki keunggulan yang

Detha Amanda, 2015
PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

berpotensi sebagai daya tarik wisata, yaitu lahan yang masih luas dengan suasana alam yang sejuk, hijau dan indah, sehingga masih bisa mengembangkan berbagai atraksi atau produk wisata *outbound* dan memiliki tanah yang subur dapat ditanami berbagai tumbuhan dan tanaman untuk melengkapi keindahan Kampung Bamboo, serta banyaknya vegetasi bambu yang tumbuh dan dapat dijadikan sebagai konservasi bambu dan wisata edukasi bambu.

Tabel 1.3 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kampung Bamboo 2012-2014

No	Tahun	Jumlah Wisatawan
1	2012	4180
2	2013	4234
3	2014	4116

Sumber: Olahan Data Pengelola Kampung Bamboo (2014)

Setelah mengamati dan melakukan wawancara dengan pihak pengelola, bahwa pengembangan produk wisata di Kampung Bamboo perlu dilakukan. Kampung Bamboo belum memiliki manajemen pengelolaan yang kurang baik terlihat dari adanya produk wisata yang kurang terawat sehingga menyebabkan kunjungan Kampung Bamboo tidak stabil. Kampung Bamboo perlu menerapkan konsep wisata *outbound* berbasis *experiential learning* yang belum mengoptimalkan produk sesuai misi. Misi Kampung Bamboo tersebut harus dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pengembangan daya tarik wisata *outbound* dalam wisata Kampung Bamboo sehingga mampu memanfaatkan bambu sebagai produk atau media *outbound* yang dapat menginterpretasikan bambu dalam produk wisatadan memberikan manfaat *outbound* yang sebenarnya.

Menurut Ancok Djameludin (2000:3) “*outbound* adalah kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar”. *Outbound*

Detha Amanda, 2015
 PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
 BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat 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, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok. Adapun metode *outbound* yang harus dilakukan menurut Jamaludin Ancok (2003) dalam Muhammad As'Adi (2009:34) diantaranya :

1. Metode ini merupakan sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Pada dasarnya bentuk aktivitas di dalam pelatihan adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.
2. Metode ini menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena adanya pengalaman langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah menangkap esensi pengalaman itu.
3. Metode ini penuh dengan kegembiraan karena dilakukan dengan permainan. Ciri ini membuat orang merasa senang saat melakukan kegiatan pelatihan *outbound*.

Prosedur *outbound* berbasis *Experiential Learning* melalui permainan diskusi simulasi dan petualangan sebagai cara dalam menyampaikan suatu materi yang terdiri dari 4 tahapan, seperti yang dikemukakan Kolb dalam Budiningsih (2005: 70) yaitu: tahap pengalaman nyata, tahap observasi refleksi, tahap konseptualisasi, tahap implementasi.

Outbound berbasis *Experiential Learning* merupakan konsep yang tepat dalam sebuah wisata *outbound* yang harus diterapkan dalam produk wisata Kampung Bamboo yang menyediakan produk wisata sesuai tema Kampung Bamboo dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan wisatawan sehingga tercipta kepuasan bagi pengunjung melalui pengalaman berwisata. Untuk mengetahui upaya pengembangan produk di Kampung Bamboo sebagai wisata *outbound*, maka penulis merangkumnya dengan judul penelitian “**Pengembangan Produk**

Detha Amanda, 2015
PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* Berbasis *Experiential Learning* di Desa Cimenyan Kabupaten Bandung”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi *outbound* berbasis *experiential learning* di Kampung Bamboo?
2. Bagaimana persepsi wisatawan terhadap urgensi *outbound* berbasis *experiential learning* dan produk wisata *outbound* berbasis *experiential learning* di Kampung Bamboo?
3. Bagaimana kendala yang menghambat dalam pengembangan produk Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* berbasis *experiential learning*?
4. Bagaimana program pengembangan produk Kampung Bamboo sebagai daya tarik wisata *outbound* berbasis *experiential learning*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan strategi mengenai pengembangan berupa rekomendasi agar dapat dijadikan acuan bagi pengembangan Kampung Bamboo di masa mendatang.

Sesuai dengan judul dan pembahasan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengidentifikasi kondisi *outbound* berbasis *experiential learning* di Kampung Bamboo.
2. Untuk mengidentifikasi persepsi wisatawan terhadap urgensi *outbound* berbasis *experiential learning* dan produk wisata *outbound* berbasis *experiential learning* di Kampung Bamboo.
3. Untuk mengidentifikasi kendala yang menghambat dalam pengembangan produk wisata *outbound* berbasis *experiential learning*.

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

4. Untuk menganalisis program pengembangan produk Kampung Bamboo sebagai daya tarik wisata *outbound* berbasis *experiential learning*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Dapat mengamati, menganalisis, dan mengetahui bagaimana cara mengembangkan produk dalam sebuah daya tarik wisata *outbound* sesuai keinginan dan kebutuhan wisatawan.
 - b. Sebagai hasil pengaplikasian ilmu yang diperoleh penulis selama kegiatan perkuliahan.
2. Bagi akademisi dan rekan mahasiswa
 - a. Memberi gambaran dan menjadi sebuah referensi ilmu dalam mengembangkan *experiential learning* di suatu kawasan wisata, mencetak mahasiswa-mahasiswa yang memiliki pengetahuan yang baik dalam mengembangkan produk wisata *outbound* berbasis *experiential learning*.
 - b. Bagi mahasiswa di masa yang akan datang dapat dilakukan penelitian mengenai pengaruh produk wisata terhadap kepuasan berkunjung wisatawan atau terhadap tingkat kunjungan wisatawan di Kampung Bamboo.
3. Pengelola
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengelola dalam mengembangkan produk wisata di Kampung Bamboo sehingga menjadi wisata *outbound* unggulan dan membuat banyak wisatawan tertarik untuk mengunjungi Kampung Bamboo.
 - b. Penelitian ini bermanfaat bagi pengelola sebagai pertimbangan dalam menawarkan investasi kepada para investor, dan menawarkan partisipasi pemerintah dalam pengembangan Kampung Bamboo.

Detha Amanda, 2015
PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

E. Definisi Operasional

Untuk memberikan pengertian kata yang dipakai dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional untuk memudahkan dalam penulisan penelitian ini, berikut beberapa definisi operasional pada penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan merupakan upaya yang dilakukan untuk merealisasikan atau memperbaiki suatu objek agar mengoptimalkan daya dukung lingkungan hidup dan meningkatkan kesejahteraan lingkungan objek tersebut dengan melakukan pemeliharaan atau pengembangan penyediaan fasilitas.
2. Menurut Suwanto (2004: 48) produk wisata merupakan rangkaian dari berbagai jasa yang saling terkait, yaitu jasa yang dihasilkan dari berbagai perusahaan (segi ekonomis), jasa masyarakat (segi sosial/ psikologis) dan jasa alam.
3. Menurut Ancok Djamaludin (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, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.
4. Metode *outbound* yang harus dilakukan menurut Jamaludin Ancok (2003) dalam Muhammad As’Adi (2009:34) diantaranya :
 - a. Metode ini merupakan sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Pada dasarnya bentuk aktivitas di dalam pelatihan adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.
 - b. Metode ini menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena adanya pengalaman

langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah menangkap esensi pengalaman itu.

- c. Metode ini penuh dengan kegembiraan karena dilakukan dengan permainan. Ciri ini membuat orang merasa senang saat melakukan kegiatan pelatihan *outbound*.
5. *Experiential learning* adalah proses wisatawan mengkonstruksi atau menyusun pengetahuan keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung. Adapun prinsip dasar *eksperiential learning* adalah sebagai berikut:
Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari empat tahapan, yaitu; 1) tahap pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi. (Kolb dalam Baharudin dan Esa, 2007: 165).
6. Program Pengembangan Produk 1) *Core Product*, 2) *Basic Product*, 3) *Expected Product*, 4) *Augmented Product*, 5) *Potential Product* . Kotler dalam Buchari Alma (2009: 141)

F. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri atas 5 (lima) bab. Uraian yang akan disajikan pada setiap bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang masalah yang menjadi alasan pengambilan kajian tentang “Pengembangan Produk di Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* di Desa Cimenyan Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, agar kajian tersebut lebih terarah, maka dibuat rumusan masalah. Dalam bab ini juga dipaparkan tentang tujuan penulisan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Detha Amanda, 2015
**PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*
 BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG**

Berisi tentang penjabaran pengetahuan atau teori yang dapat mendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini baik mengenai kajian pariwisata atau ilmu-ilmu terkait.

3. BAB III Metode Penelitian

Berisi mengenai metode dan teknik penelitian digunakan untuk mencari sumber-sumber, cara pengolahan sumber-sumber yang akan digunakan. Metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan metode survey yaitu metode penelitian yang bertujuan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi saat ini, kemudian data tersebut dikumpulkan, disusun, dijelaskan, dan dianalisis dengan memaparkan suatu keadaan yang terjadi pada saat sekarang serta menjelaskan setiap variabel yang diteliti. Sedangkan teknik penulisan penulis menggunakan cara observasi, wawancara, dan studi literatur.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh penulis. Secara garis besar, bab ini menguraikan kondisi fasilitas yang ada di Kampung Bamboo, kendala dalam mengembangkan produk wisata tersebut serta upaya perbaikan dalam pengembangan produk Kampung Bamboo.

5. BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini disajikan penafsiran atau pemaknaan penelitian secara terpadu semua hasil penelitian yang telah diperoleh tentang kesimpulan mengenai “Pengembangan Produk Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* berbasis *Experiential Learning* di Desa Cimenyan Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung”