BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Era globalisasi yang saat ini melanda seluruh negara di dunia memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap segala bidang, baik itu politik, sosial, ekonomi, budaya, perilaku serta kebutuhan dan kebiasaan masyarakat. Dampak positif dari globalisasi adalah aksesibilitas informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat cepat yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembangunan di Indonesia.

Globalisasi ditandai pula oleh semakin banyaknya aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari ditengah persaingan yang ketat. Tingginya kuantitas kegiatan yang dilakukan manusia dalam memenuhi kehidupannya, membuat manusia membutuhkan sarana untuk memberikan rasa nyaman dan rileks setelah lima sampai enam hari dalam satu minggu disibukan oleh pekerjaan yang harus diselesaikan.

Untuk menciptakan rasa rileks dan santai tersebut, di akhir pekan banyak warga masyarakat khususnya yang berasal dari kota-kota besar berbondong-bondong mencari tempat untuk rekreasi. Rekreasi merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan di waktu luang dimana dalam praktiknya kegiatan ini tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Kegiatan rekreasi yang dilakukan oleh sebagaian besar orang memiliki bentuk dan motif yang berbeda-beda. Ada yang mengunjungi tempat-tempat wisata, pusat-pusat perbelanjaan, berkumpul dan makan bersama dengan keluarga dan berbagai kegiatan lain yang diyakini dapat menghilangkan kepenatan yang menyelimuti setelah melaksanakan rutinitas pekerjaan.

Dari berbagai bentuk rekreasi yang dilakukan oleh seseorang diwaktu senggang, mengunjungi kawasan wisata adalah salah satu bentuk rekreasi favorit yang paling nanyak diminati oleh masyarakat. Hal tersebut terjadi karena objek wisata banyak menawarkan berbagai keindahan yang dapat memanjakan mata

Kiki Abdurrouf, 2013
Strategi Pengembangan Permainan Flying Fox Di Kebun Binatang Bandung Terhadap Peningkatan Pengunjung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengunjungnya, seperti wisata pegunungan, air terjun, pantai, hutan, bangunan-bangunan bersejarah, kebun binatang dan lain sebagainya.

Bandung merupakan salah satu wilayah yang terletak di Provinsi Jawa Barat yang memiliki potensi besar dalam pengembangan kawasan wisata. Hampir setiap wilayah yang ada di Kota Bandung dijadikan kawasan tujuan wisata yang dikelola dengan baik oleh pemerintah. Iklimnya yang sejuk ditambah dengan panorama alam yang indah menjadikan Bandung sebagai salah satu kota wisata yang banyak diminati oleh para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara.

Salah satu objek wisata yang banyak dikunjungi sebagai tempat rekreasi oleh para wisatawan adalah Kebun Binatang Bandung. Aktivitas rekreasi di kawasan ini nampak jelas terlihat tatkala datang musim liburan anak sekolah dan hari-hari besar keagamaan seperti Idul Fitri.

Hasil pantauan yang dilakukan oleh pemerintah Provinsi Jawa Barat menyebutkan bahwa ribuan pengunjung dari berbagai daerah dan Provinsi mendatangi wisata alam Kebun Binatang Bandung. Pada libur lebaran, pengelola kawasan Kebun Binatang yang terletak di depan kampus Institut Teknologi Bandung (ITB) ini menaksir rata-rata pengunjung yang datang mencapai 9 sampai 15 ribu orang setiap harinya (tersedia di www.jabarprov.go.id diakses tanggal 5 September 2012).

Kebun Binatang Bandung ini didirikan pada tahun 1933 oleh pemerintah kolonial Belanda dibawah pimpinan pecinta hewan dari Belanda bernama Hoogland bersama dengan rekan-rekan lainnya, termasuk warga pribumi yang mencintai satwa. Semula taman hewan ini bernama *Bandoengsche Zoologisch Park* (BZP). Pada masa pasca kemerdekaan dan kekuasaan berpindah kepada pemerintahan Republik Indonesia, maka secara otomatis berpindah pula kewenangan pengelolaan Kebun Binatang ini. Pada tanggal 27 Februari 1957 atas usaha R. Ema Bratakoesoema BZP berubah nama menjadi Yayasan Margasatwa Tamansari Bandung atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama *Bandung Zoological Garden*.

Selain menikmati aneka satwa yang tersebar diseluruh penjuru dunia, daya tarik objek wisata ini terletak pula pada hiburan-hiburan lain yang disediakan oleh Yayasan Margasatwa Taman Sari misalnya pahelaran kesenian Ketuk Tilu, kesenian tradisional Pencaak Silat, Jaipongan dan berbagai kesenian tradisional lainnya.

Dilihat dari fungsinya, Kebun Binatang Bandung ini memiliki empat (4) fungsi, antara lain fungsi kebudayaan, fungsi pendidikan dan IPTEK, fungsi perlindungan dan pelestarian kekayaan alam dan fungsi rekreasi. Penjelasan mengenai keempat fungsi sebagaimana dikutip dalam www.wikipedia.com (diakses tanggal 5 September 2012) adalah sebagai berikut:

1. *Fungsi kebudayaan.* Kebun Binatang Bandung sebagai tempat rekreasi yang didalamnya terdapat wahana pergelaran seni budaya, tentunya mempunyai fungsi kebudayaan, yaitu dapat menanamkan kesadaran dan rasa cinta tanah air melalui pengamatan dan pemahaman kekayaan budaya, serta pengamatan dan pemahaman kekayaan flora dan fauna.
2. *Fungsi pendidikan dan Iptek.* Kebun Binatang Bandung merupakan sebuah wahana yang dapat dimanfaatkan oleh kalangan edukatif untuk menambah pengetahuan dan untuk menghasilkan butir-butir pengetahuan baru yang bermanfaat dan berguna bagi kehidupan masyarakat. Kebun Binatang Bandung ini juga dapat dimanfaatkan sebagai obyek riset atau penelitian di berbagai keilmuan.
3. *Fungsi perlindungan dan pelestarian kekayaan alam.* Kebun Binatang Bandung sebagai tempat dimana wahana flora dan fauna dikembangkan dan dilestarikan, berkomitmen untuk menjaga dan melestarikan berbagai satwa flora dan fauna dengan tujuan menjaga kekayaan alam.
4. *Fungsi rekreasi.* Kebun Binatang Bandung tentunya mempunyai fungsi sebagai tempat rekreasi bagi masyarakat Bandung dan Jawa Barat khususnya serta masyarakat Indonesia dan dunia pada umumnya. Berbagai wahana rekreasi yang tersedia di Kebun Binatang Bandung

adalah *flying fox,* taman bermain, kolam untuk perahu dan perahu bebek.

Tahun demi tahun pengelolaan dan pengembangan objek wisata ini terus mengalami peningkatan dan perbaikan disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan para pengunjung kawasan wisata. Salah satu pengembangan objek wisata Kebun Binatang Bandung ini adalah dengan disediakannya berbagai arena permainan alam terbuka *(outbond),* dimana dewasa ini *outbond* sudah berkembang luas di tanah air dan menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang paling diminati.

Outbound merupakan singkatan dari *out of boundaries* yang memiliki arti menembus batas. Dalam bahasa sederhana, *outbond* dapat diartikan sebagai salah satu median yang digunakan untuk mengubah *mindset* seseorang dari batas pikirannya. Mengubah pandangan mengenai sesuatu yang tidak mungkin dilakukan menjadi dapat dilakukan, hal ini berarti outbond merupakan salah satu upaya eksplorasi dan pengembangan diri.

Outbound mulai dikenal sebagai metode pelatihan untuk pengembangan diri baik perorangan (*personal development)* maupun dalam sebuah tim *(team development). Outbound* sebagai salah satu metode pengembangan diri merupakan suatu aktivitas yang dilakukan sebagai proses mencari pengalaman melalui kegiatan di alam terbuka.

Kegiatan *outbond* tersebut dikemas melalui berbagai permainan yang harus diikuti oleh para peserta, seperti *flying fox,* halang rintang, *paint ball,* serta berbagai permainan ketangkasan dan kebersamaan lainnya. Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan *outbond* ini adalah untuk melatih *team work,* solidaritas, keberanian, manajemen, kemandirian, kesabaran dan mencintai alam.

Tingginya animo masyarakat terhadap permainan *outbond* ini membuat pengelola dan pengembang kawasan wisata Kebun Binatang Bandung konsen terhadap pengembangan wisata berbasis kegiatan alam terbuka. Pembangunan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk penyelenggaraan *outbond* di Kebun Binatang Bandung ini dimulai pada tahun 2007 dimana salah satu permainan *outbond* yang dikembangkan adalah arena permainan *flying fox* .Tujuan daripada

permainan ini adalah untuk melatih dan meningkatkan adrenalin para pengunjung kawasan wisata.

Pengembangan permainan *flying fox* tidak cukup hanya mengandalkan sarana penyebrangan/arena luncur saja, akan tetapi harus disertai dengan pertimbangan keselamatan pengunjung. Oleh karena itu, berbagai lembaga pelatihan alam terbuka melengkapi permainan tersebut dengan berbagai macam peralatan yang dapat digunakan seperti back harness, seat harness, carrabiner, fulley serta dilakukan dibawah bimbingan dan pengawasan dari operator.

Permainan *flying fox* saat ini tidak hanya diperuntukan bagi orang dewasa saja, akan tetapi saat ini *flying fox* sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk anak anak yang masih belia. Pengembangan permainan *flying fox* seyogyanya harus mengedepankan *safety procedure*, oleh karena pengelola permainan *flying fox* harus memiliki standar keamanan yang tinggi disertai dengan kompetensi instruktur yang mumpuni.

Banyaknya pengusaha yang menawarkan jasa permainan *outbond* membuat pengelola Kebun Binatang Bandung harus melakukan upaya untuk meningkatkan daya saing dengan perusahaan-perusahaan *outbond* lainnya. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan dengan peningkatan produktivitas kerja, peningkatan kualitas pelayanan, dan inventarisasi sarana dan prasarana penunjang permainan *flying fox.*

Pengembangan kawasan wisata Kebun Binatang Bandung ini merupakan salah satu implementasi dari Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung sebagaimana tertuang dalam Pasal 14 Ayat 3 Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 02 Tahun 2004 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandung, sebagai berikut:

Kebijakan sektoral dalam pola pemanfaatan ruang kawasan budidaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b Pasal ini meliputi:

a. pengembangan kawasan perumahan
b. pengembangan kawasan pemerintahan
c. pengembangan kawasan dan kegiatan perdagangan

d. pengembangan kawasan dan kegiatan jasa
e. pengembangan kawasan dan kegiatan pendidikan
f. pengembangan kawasan dan kegiatan kesehatan
g. pengembangan kawasan dan kegiatan industri dan pergudangan
h. pengembangan kawasan dan kegiatan pariwisata dan rekreasi
i. pengamanan kawasan pertahanan keamanan sesuai dengan rencana tata ruang pertahanan keamanan.

Mengacu pada peraturan diatas, maka jelaslah bahwa salah satu aspek yang ditonjolkan dalam pengembangan suatu daerah salah satunya mencakup pengembangan dalam bidang pariwisata dan rekreasi. Pengembangan kepariwisataan dan rekreasi dapat dilakukan dengan memaksimalkan seluruh potensi wisata yang dimiliki Kota Bandung dengan meningkatkan kualitas sarana dan prasarana penunjang kegiatan wisata dan rekreasi.

Berdasar pada data dan pemikiran yang telah penulis kemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana upaya pengembangan permainan *flying fox* yang dilakukan di Kebun Binatang Bandung. Maka dari itu penulis mengangkat permasalahan tersebut kedalam suatu studi penelitian dengan judul "**Strategi Pengembangan Permainan *Flying Fox* Di Kebun Binatang Bandung Terhadap Peningkatan Pengunjung***"*

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian penulis ialah bagaimana strategi pengembangan permainan *flying fox* di Kebun Binatang Bandung?. Mengingat luasnya kajian permasalahan pada penulisan ini, maka penulis mengidentifikasi masalah kedalam beberapa rumusan, antara lain

1. Bagaimana strategi yang digunakan pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan?

2. Bagaimana respon pengunjung terhadap permainan *flying fox* yang disediakan oleh pengelola kawasan Kebun Binatang Bandung?
3. Hambatan apa yang ditemui pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan?
4. Upaya apa yang dilakukan pengelola Kebun Binatang Bandung untuk mengatasi hambatan yang dialami dalam mengembangkan permainan *flying fox*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui strategi yang digunakan pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan.
2. Untuk mengetahuhi respon pengunjung terhadap permainan *flying fox* yang disediakan oleh pengelola kawasan Kebun Binatang Bandung.
3. Untuk mengetahui hambatan yang ditemui pengelola Kebun Binatang Bandung dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan.
4. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan pengelola Kebun Binatang Bandung untuk mengatasi hambatan yang dialami dalam mengembangkan permainan *flying fox*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis :

   Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan tentang olehraga permainan khususnya mengenai pengembangan permainan *flying fox*.

2. Manfaat Praktis :

   Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yakni:

   a. Memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai upaya-upaya jduyang dapat dilakukan dalam mengembangkan permainan *flying fox* sebagai salah satu sumber mata pencaharian.
   b. Memberikan sumbangsih pemikiran mengenai strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan olahraga permainan *flying fox* sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan.
   c. Memberikan informasi mengenai hambatan yang dimungkinkan muncul dalam proses pengambangan permainan *flying fox*.
   d. Memberikan sumbangsih pemikiran mengenai upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi masalah yang mungkin muncul dalam pengembangan permainan *flying fox*.

E. Definisi Istilah

1. Kebun binatang adalah adalah suatu tempat dimana berbagai macam satwa dikumpulkan, diperagakan, dipelihara untuk umum dalam rangka pengadaan sarana rekreasi alam yang sehat untuk mendidik dan mengembangkan budaya masyarakat dalam memelihara kelestarian lingkungan hidup (Surat Keputusan Dirjen Kehutanan No. 20/upts/DJ/1978 tentang pedoman umum kebun binatang)
2. Strategi adalah suatu pola mengenai apa yang ingin dilakukan berdasarkan potensi dan peluang yang ada serta apa yang akhirnya dilakukan menjadi suatu keputusan berdasarkan hasil analisa dan perencanaan yang matang (M. Guntur, 2010:33).
3. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Permainan dapat juga berarti barang atau sesuatu yang dipermainkan (Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional, 2012).

4. *Flying fox* adalah salah satu bentuk alat yang direkomendasikan oleh UNESCO sebagai alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan timbulnya gairah, motivasi dan rasa percaya diri (Wildan Noor, 2006:2)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN