

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan atraksi merupakan sebuah faktor yang sangat penting di sebuah kawasan wisata. Karena dengan adanya atraksi wisata dapat meningkatkan kunjungan wisata ke sebuah kawasan wisata. Setelah peneliti melakukan analisis dan pembahasan mengenai Pengembangan Atraksi *Outbound* Berbasis Permainan Tradisional Sunda Di Alam Wisata Cimahi, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam bab sebelumnya.

1. Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa persepsi wisatawan terhadap kualitas kinerja trainer, program *outbound*, dan segi hiburan program hiburan di AWC terbagi menjadi dua kategori yaitu baik dan cukup. Dimana berada dalam kategori baik adalah sub variabel: sikap *trainer*, keprofesionalitasan, penguasaan materi, pemberian penjelasan, menghasapi keluhan. Kemudian dari aspek program pelatihan berada di kategori baik seluruhnya, dari aspek hiburan berada di kategori baik adalah sub variabel, menghibur, menciptakan suasana akrab, menghilangkan kejenuhan, mendapatkan rewards. Untuk sub variabel yang berada di kategori cukup sebaiknya dapat lebih ditingkatkan lagi dengan memberikan pelatihan khusus kepada *trainer*. Persepsi wisatawan terhadap fasilitas AWC terbagi menjadi tiga kategori yaitu baik, cukup dan buruk. Beberapa fasilitas yang memiliki resiko kecelakaan tinggi sebaiknya diberi beberapa pengawas sebagai langkah pencegahan atau diadakannya peralatan untuk melindungi diri dan jumlahnya diperbanyak sebagai langkah pencegahan jika ada alat yang hilang sehingga peserta lain masih terjaga pula keselamatannya. Dan tidak ada salahnya jika SOP di tempel dipapan tempat menunggu *flying fox*, atau jembatan gantung,

sehingga, baik fasilitator, ataupun pengunjung dapat saling mengingatkan jika ada prosedur yang dilewatkan.

2. Dari hasil analisis kuisioner dapat disimpulkan bahwa wisatawan yang berkunjung ke AWC merasa biasa saja dengan fasilitas dan kualitas *outbound* yang telah mereka rasakan. Meskipun begitu, mereka bersedia untuk kembali lagi ke AWC dengan harapan jika mereka dapat merasakan peningkatan kualitas *outbound* baik itu dari segi permainan, atraksi, ataupun pelayanan dari AWC.
3. Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa wisatawan setuju dengan pengembangan kegiatan *outbound* berbasis permainan tradisional sunda diterapkan di AWC sebagai kegiatan *fun games*. Permainan tradisional yang memiliki nilai ketangkasan dan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dan memiliki filosofis lah yang dapat dijadikan sebagai materi dalam program *outbound*. Permainan tradisional sendiri kini sudah semakin jarang dimainkan oleh anak-anak, hal ini dapat menjadi peluang yang baik untuk Alam Wisata Cimahi agar dapat menjual paket permainan tradisional tersebut. Terlebih lagi, nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam tiap permainan dapat membuat peserta menjadi lebih baik lagi jika setelah bermain, peserta di *briefing* agar mendapatkan makna dari apa yang telah dikerjakan oleh peserta.

B. Saran

Beberapa rekomendasi dibawah ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengelola Alam Wisata Cimahi guna mengembangkan program *outbound* agar memiliki perbedaan yang dapat menjadi ciri khas di Alam Wisata Cimahi.

1. Strategi pemasaran sebaiknya lebih ditingkatkan kembali sehingga tingkat kunjungan dapat meningkat pemasaran dapat dilakukan melalui media elektronik dan cetak.
2. Tanah yang kosong hendaknya dimanfaatkan semaksimal mungkin, pengelola dapat membangun sebuah villa dengan bahan dasar yang ramah

lingkungan dan mengadopsi bangunan-bangunan khas Sunda yang kini sudah jarang sekali dapat ditemukan. Dengan begitu dapat menambah daya tarik untuk AWC.

3. Lapak-lapak kosong sebaiknya disewakan kepada penduduk sekitar yang berada di AWC.
4. Jika memungkinkan untuk membuat perkebunan buah, maka pengelola dapat menanam pohon-pohon yang menghasilkan buah-buahan atau menanam pohon-pohon yang nantinya dapat dijadikan sebagai rumah pohon.

