

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arung jeram merupakan salah satu kegiatan olahraga yang sangat menantang dan berhubungan dengan alam. Ketika zaman dahulu, manusia sudah melakukan pengarungan sungai dengan menggunakan batang-batang kayu yang dirangkai menjadi rakit dan digunakan sebagai alat transportasi. Mayor John Wesley Powell, seorang tentara Amerika yang juga dikenal sebagai bapak Arung Jeram Dunia, memperkenalkan arung jeram pertama kali dengan menyusuri Sungai Colorado sejauh 250 mil yang melintasi gugusan tebing raksasa, yang kemudian diberi nama *Grand Canyon*.

Pada perkembangan selanjutnya di benua Amerika dan Eropa, aktivitas menelusuri sungai tersebut ternyata berkembang menjadi sebuah olahraga *highrisk* yang cukup populer, dan dikenal dengan sebutan *white water rafting*. Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan ini mulai banyak digemari dan diproduksi perahu khusus untuk arung jeram dengan material yang kuat agar dapat mengangkut orang dan perbekalan yang lebih banyak. Saat itu ia menggunakan perahu yang disusun dari kayu.

Olahraga arung jeram secara terorganisir mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 70-an melalui kegiatan pecinta alam, namun secara komersil baru di mulai pada awal tahun 80-an yang kemudian membuka wisata arung jeram di Sungai Ayung Bali, Sungai Alas di Aceh Tenggara, Sungai Saadan di Toraja, dan Sungai

Citarik di Jawa Barat.

Pada perkembangan selanjutnya, wisata arung jeram berkembang pesat di Bali, Aceh, Sulawesi Selatan, dan Jawa Barat. Hingga pada akhirnya menyebar ke daerah-daerah lain di Indonesia. Wisata arung jeram saat ini tidak hanya diminati oleh wisatawan mancanegara, namun arung jeram telah menjadi wisata pilihan yang populer bagi wisatawan domestik.

Arung jeram atau *rafting* adalah kegiatan yang memadukan unsur olahraga, rekreasi, petualangan, dan edukasi. Memang tak ada persyaratan khusus untuk mengikuti kegiatan ini, karena hampir semua orang dapat mencobanya. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua yang berumur 60 tahun bahkan yang tidak memiliki kemampuan berenang sekali pun tidak menjadi hambatan untuk mengikuti kegiatan arung jeram.

Setiap orang yang pernah merasakan kegiatan ini, pasti akan tergiur untuk melakukannya kembali. Karena dalam kegiatan ini, selain dapat menikmati serunya berpetualang di sungai dan menikmati indahnya panorama alam yang dilintasi pada saat berarung jeram di sungai, orang yang mengikuti kegiatan arum jeram juga akan tertantang untuk melewati jeram-jeram yang besar dan liar.

Meskipun demikian, kegiatan arung jeram merupakan kegiatan yang memiliki resiko tinggi, oleh karena itu dibutuhkan pengadaan keamanan dan prosedur keselamatan yang ekstra sebelum melakukan kegiatan ini. Untuk itu dalam melakukan wisata arung jeram dibutuhkan seorang pemandu yang biasa disebut kapten atau *skipper*. Pemandu ini bertugas untuk memberi pengarahan mengenai prosedur dan keselamatan sebelum memulai kegiatan berarung jeram yang sudah

sesuai dengan standar operasi masing-masing perusahaan. Dengan adanya pemandu untuk melakukan kegiatan berarung jeram, maka kegiatan tersebut diharapkan berjalan dengan baik.

Dengan berkembangnya kegiatan arung jeram sebagai salah satu wisata alam atau petualangan dan olahraga, akhirnya banyak orang mengambilnya sebagai alternatif untuk mengisi liburan dan *refreshing*. Mereka mendapatkan kesegaran, kegembiraan, dan pengalaman yang menarik setelah mengikuti kegiatan ini. Walaupun demikian, selain menguasai prosedur keselamatan di dalam kegiatan arung jeram, seorang kapten atau *skipper* juga harus memahami aspek psikologis yang terdapat di dalam kegiatan berarung jeram. Karena apabila dikaji lebih jauh, kegiatan arung jeram ternyata mengandung banyak aspek psikologis yang dapat dipelajari di dalamnya.

Aspek psikologis yang pertama yaitu pengambilan keputusan. Dalam sebuah pengarungan sungai pengambilan keputusan baik secara individu maupun kelompok sangat sering dilakukan, terutama pada saat penentuan dan pemilihan jalur pengarungan. Pengambilan keputusan yang tepat saat menentukan jalur pengarungan sangat mempengaruhi kesuksesan pengarungan. Dibutuhkan analisa kondisi jeram yang baik untuk pengambilan keputusan jalur mana yang akan dipilih untuk dilalui. Kesalahan dalam proses analisa kondisi dan pengambilan keputusan dapat mengakibatkan kesalahan bahkan kecelakaan.

Selain itu, pengambilan keputusan dalam arung jeram juga harus dilakukan untuk mengantisipasi kondisi darurat, perubahan rencana serta perubahan situasi juga muncul dalam sebuah pengarungan. Pada kondisi ini, pengambilan keputusan harus

dilakukan secara cepat dan tepat, mengingat kondisi yang dihadapi sifatnya diluar rencana dan tiba-tiba. Dibutuhkan ketenangan untuk dapat melakukan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat pada kondisi ini. Dengan demikian dapat dilihat bahwa proses analisa dan pengambilan keputusan muncul dalam kegiatan arung jeram.

Aspek psikologis yang kedua yaitu kerja sama. Olahraga arung jeram menggunakan perahu karet atau *rafting* yang merupakan benar-benar aktifitas tim atau kelompok. Dalam sebuah perahu karet yang biasanya terdiri dari 4-6 orang. Masing-masing berada pada posisi yang berbeda-beda, ada yang di depan, di belakang, ada yang di sebelah kiri dan ada yang di kanan. Masing-masing memiliki peran tertentu dalam sebuah perahu. Ketika perahu melakukan manuver atau melaju ke jalur pengarungan yang telah ditentukan terkadang masing-masing harus melakukan jenis teknik dayungan yang berbeda.

Untuk mendapatkan sebuah pengarungan yang sukses dibutuhkan perencanaan yang matang serta koordinasi dan komunikasi yang baik antar setiap anggota tim. Selain itu keberadaan seorang *skipper* atau biasa disebut kapten dalam sebuah perahu sangat dibutuhkan. Dengan peran seorang *skipper* dalam perahu, maka kesatuan persepsi tentang apa yang akan dilakukan tim secara bersama dapat terwujud. Jadi dalam sebuah perahu ada kesatuan visi dan komando, meskipun peran dari masing-masing orang berbeda-beda. Dengan pola aktifitas yang demikian, maka jelas kiranya apabila aspek kerja sama tim muncul secara dominan dalam kegiatan arung jeram.

Kemudian aspek psikologis yang ketiga yaitu pengendalian diri. Kegiatan arung jeram seperti yang kita ketahui merupakan kegiatan yang mengandung unsur tantangan dan resiko. Bagi sebagian orang tantangan dan resiko dapat menimbulkan perasaan was-was dan tekanan atau stress. Sedangkan bagi sebagian orang tantangan dan resiko sebaliknya menimbulkan perasaan begitu bersemangat dan bergairah atau *excitement*. Perasaan-perasaan tersebut dapat mengganggu kelancaran dan keselamatan sebuah pengarungan apabila muncul secara berlebihan dan tidak dikendalikan. Perasaan was-was dan tertekan apabila tidak dikendalikan dapat mengganggu konsentrasi seseorang untuk mendengarkan komando dayungan, menganalisa kondisi jeram serta mengganggu gerak motoriknya.

Perasaan was-was dan tertekan yang berlebihan dapat membuat seorang pengarung jeram sesaat tidak dapat bergerak dan pikiran menjadi kosong, tidak dapat menerima stimulus dari luar. Kondisi ini biasa disebut dengan *black out*. Apabila kondisi tersebut terjadi maka akan membahayakan dirinya sendiri dan juga rekan yang lain, mengingat arung jeram merupakan aktifitas tim. Perasaan yang bersemangat dan bergairah yang berlebihan juga dapat mengganggu pengarungan. Dalam kondisi tersebut seorang pengarung jeram menjadi terlalu bersemangat dan melakukan analisa yang salah terhadap kondisi jeram, khususnya tingkat kesulitannya.

Karena terlalu bersemangat seorang pengarung jeram terdorong untuk mengambil setiap tantangan yang ada dan kurang mempertimbangkan kemampuannya sendiri atau kemampuan tim. Terkadang seseorang terdorong mengambil tantangan dan resiko yang jauh lebih tinggi dari kemampuannya. Kondisi

seperti itulah yang kemudian memicu terjadinya kecelakaan dalam arung jeram. Oleh karenanya pengendalian diri dalam arung jeram sangat dibutuhkan untuk mendapatkan pengarungan yang nyaman dan aman tapi tetap menggembirakan.

Berdasarkan aspek-aspek psikologi yang muncul dalam kegiatan arung jeram tersebut, saat ini beberapa peneliti memulai pengembangan sdm dengan mengembangkan arung jeram menjadi salah satu media atau metode *training* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kerjasama tim atau *team building*, *management* resiko serta *management* stress.

Seperti penelitian yang dilakukan (Karnawan & Mahagangga, 2018) tentang Penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) Wisata Arung Jeram di Pinus *Camp*. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Komaini et al., 2018) tentang Pelaksanaan Olahraga Arung Jeram di Sungai Batang Sangir Kabupaten Solok Selatan penelitian (Watson, D., Clark, L. A., Tellegen, 1988). *PSYCHO PHYSIOLOGICAL EFFECT FROM RECOLLECTION AND TALKING ABOUT WHITE WATER RAFTING EXPERIENCES*.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif berdasarkan pemaparan di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai *psychological affect* positif dan negatif terhadap wisatawan arung jeram di Cianten Kabupaten Bogor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana *affect* positif dan negatif terhadap wisatawan arung jeram?
2. Mengapa perlu adanya survei *affect* positif dan negatif pada wisatawan arung jeram?
3. Kapan dilakukannya survei *affect* positif dan negatif arung jeram terhadap wisatawan?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi maka dalam penelitian ini perlu dibatasi agar mendapat hasil yang efektif dan tidak terjadi salah penafsiran. Peneliti membatasi masalah hanya pada *psychological affect* positif dan negatif terhadap wisatawan arung jeram di Cianten Kabupaten Bogor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti akan merumuskan masalah yang ada yaitu: Bagaimana *psychological affect* positif dan negatif terhadap wisatawan arung jeram di Kabupaten Bogor?

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pengetahuan dan wawasan tentang *psychological affect* positif dan negatif terhadap wisatawan arung jeram. Penelitian ini juga untuk membantu menambah perpustakaan pendidikan khususnya bidang keilmuan olahraga rekreasi dan dapat dijadikan penelitian lanjutan.

2. Instansi Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat bagi instansi pendidikan sebagai masukan serta informasi dalam memberikan gambaran tentang *psychological affect* positif dan negatif arung jeram terhadap wisatawan.

3. Responden

Bagi responden dapat memberikan informasi tentang gambaran psikologis wisatawan.