

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persaingan global yang semakin ketat pada abad ke-21 menuntut organisasi dan institusi untuk terus mengembangkan sumber daya manusia yang adaptif, kolaboratif, dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi. Kondisi ini mendorong berbagai organisasi, baik di sektor pendidikan maupun industri, untuk mencari metode pengembangan SDM yang efektif dan terukur. Pendekatan konvensional berbasis kelas dinilai tidak cukup memadai untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial secara holistik. Oleh karena itu, metode *experiential learning* semakin banyak diterapkan sebagai alternatif yang lebih efektif dalam membentuk kapasitas sumber daya manusia.

Outbound training telah berkembang menjadi salah satu metode pengembangan sumber daya manusia yang diakui secara global.

outbound training merupakan sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan di luar ruangan sebagai media untuk membentuk kemampuan peserta secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Hakim *et al.*, 2023).

Metode ini menekankan pengalaman langsung melalui serangkaian permainan dan simulasi yang dirancang untuk memunculkan refleksi dan perubahan perilaku. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Rajawali Event, ditemukan bahwa permainan *outbound* yang digunakan masih didominasi oleh permainan-permainan umum yang berfokus pada aktivitas rekreatif dan kerja sama kelompok. Namun demikian, belum terdapat model permainan *outbound* yang

secara khusus mengintegrasikan unsur aktivitas fisik berbasis gerak motorik dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif) dengan pendekatan keterbatasan sensorik sebagai sarana pengembangan komunikasi, kerja sama tim, dan percaya diri peserta. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan model permainan baru yang lebih inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan program *outbound* saat ini.

Salah satu permainan yang memanfaatkan keterbatasan sensorik dan sudah lama dikenal serta digunakan secara luas oleh para praktisi team building di berbagai negara adalah permainan *Minefield*. Dalam permainan *Minefield* versi biasa, peserta dibagi menjadi dua orang: satu orang ditutup mata dan disebut *walker*, sedangkan satu orang lainnya berperan sebagai pemandu atau *navigator* yang memberikan petunjuk lisan agar temannya bisa melewati area yang penuh dengan rintangan atau ranjau tanpa menyentuhnya. Permainan ini sering digunakan karena sangat efektif dalam memperkuat rasa percaya antar anggota tim, melatih komunikasi lisan yang jelas, dan meningkatkan kemampuan mendengarkan dengan baik. Landasan teoretis yang mendasari kegiatan *outbound* adalah Teori *Experiential learning* yang dikembangkan oleh David A. Kolb.

Teori ini menjelaskan bahwa pengalaman yang paling efektif terjadi ketika individu melewati empat tahapan siklus belajar, yakni *concrete experience* (pengalaman konkret), *reflective observation* (observasi reflektif), *abstract conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dan *active experimentation* (eksperimentasi aktif). (Cahyaningrum *et al.*, 2025).

Siklus ini menjadikan kegiatan *outbound* sangat relevan karena setiap permainan yang dirancang memberikan pengalaman nyata yang kemudian direfleksikan dan di internalisasi oleh peserta. Penerapan teori Kolb dalam konteks

outbound memungkinkan transformasi perilaku dan peningkatan kemampuan yang bersifat jangka panjang, bukan sekadar pemahaman konseptual. Dengan demikian, setiap aktivitas dalam *outbound* bukan hanya permainan biasa, melainkan instrumen yang terstruktur untuk menghasilkan perubahan nyata pada diri peserta. Selain teori Kolb, landasan teoretis lain yang relevan adalah Teori *Self-Efficacy* yang dikemukakan oleh Albert Bandura. "Self-efficacy adalah efikasi diri sebagai keyakinan diri (sikap percaya diri) terhadap kemampuan sendiri untuk menampilkan tingkah laku yang akan mengarahkannya kepada hasil yang diharapkan" (Bandura, 2016).

Teori ini menegaskan bahwa percaya diri yang tinggi akan mendorong individu untuk berani mengambil inisiatif, bertahan dalam menghadapi kesulitan, dan menampilkan performa terbaik dalam situasi kelompok. Dalam konteks permainan *outbound*, individu secara berulang dihadapkan pada situasi yang menantang sehingga secara tidak langsung melatih dan meningkatkan keyakinan diri mereka. Dalam konteks *outbound*, self-efficacy dipandang sebagai salah satu aspek yang dapat difasilitasi melalui pengalaman langsung yang diperoleh peserta selama mengikuti aktivitas permainan.

Komunikasi merupakan salah satu yang menjadi fokus dalam penelitian ini. "Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, perasaan, dan makna antara dua individu atau lebih secara langsung yang melibatkan dimensi verbal maupun nonverbal." (Safitri & Fitriyana, 2021). Kualitas komunikasi interpersonal yang baik ditandai dengan keterbukaan, empati, sikap positif, kesetaraan, dan kemampuan mengelola konflik secara konstruktif. Dalam dinamika

tim, komunikasi yang efektif menjadi jembatan yang menghubungkan anggota kelompok sehingga tujuan bersama dapat dicapai secara sinergis. Lemahnya kemampuan komunikasi dalam sebuah tim tidak hanya menghambat penyelesaian tugas, tetapi juga berpotensi menciptakan miskomunikasi yang berujung pada konflik internal dan penurunan produktivitas. Kerjasama tim merupakan elemen pokok dalam pengembangan *Blind Tactical* untuk kegiatan *outbound* di Rajawali Event. “Kerjasama tim di definisikan sebagai kemampuan kelompok untuk bekerja secara terkoordinasi, saling mendukung, dan berfokus pada pencapaian tujuan bersama dengan efektif” (Rahmah *et al.*, 2023). Ciri utama meliputi saling percaya, pembagian peran yang jelas, komunikasi yang terjalin baik, serta komitmen kolektif. Pengembangan permainan *Blind Tactical* dirancang untuk menimbulkan kerjasama melalui tantangan tanpa penglihatan yang menuntut koordinasi intens. Pendekatan *Research and Development* (R&D) memungkinkan pengujian interaktif guna mengoptimalkan dinamika tim secara faktual.

Percaya diri menjadi komponen esensial dalam perancangan permainan *Blind Tactical*. “Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan terhadap segala aspek yang dimiliki dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya.” (Yudha. & Pramono, 2020). Melalui proses R&D, elemen ini dimasukkan melalui briefing bertingkat dan *debriefing* reflektif yang secara progresif meningkatkan rasa percaya diri peserta. Aktivitas tanpa penglihatan memacu pengambilan keputusan secara cepat serta berfokus terhadap arahan team. Uji coba versi awal permainan sudah membuktikan bahwa percaya diri efektif mendorong peserta lebih aktif ikut serta. Hubungan

antara komunikasi, kerjasama tim, dan percaya diri, merupakan sistem yang saling bergantung dan memperkuat satu sama lain.

Komunikasi interpersonal yang efektif secara signifikan memengaruhi kualitas kerjasama tim karena proses koordinasi dan pengambilan keputusan kelompok sepenuhnya bergantung pada kelancaran pertukaran informasi antar anggota. (Safitri & Fitriyana, 2021).

Lebih jauh, "membuktikan bahwa peningkatan percaya diri melalui *experiential learning* secara langsung berkorelasi dengan peningkatan keterlibatan aktif individu dalam kerjasama tim." (Yudha. & Pramono, 2020). "menambahkan bahwa komunikasi internal yang kuat merupakan prasyarat terbentuknya kerjasama tim yang produktif dan berorientasi pada hasil." (Rahmah *et al.*, 2023). Dengan demikian, keempat aspek ini membentuk satu ekosistem psikologis yang perlu diintervensi secara simultan melalui metode yang tepat, dan *outbound* menyediakan arena yang ideal untuk itu.

Industri event organizer di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam satu dekade terakhir, termasuk di dalamnya layanan *outbound* sebagai salah satu produk unggulan. "Penyelenggaraan *outbound* oleh lembaga profesional membutuhkan standar desain program yang terstruktur agar setiap aktivitas yang dilaksanakan benar-benar mampu menghasilkan dampak perubahan yang diharapkan oleh klien." (Hakim *et al.*, 2023). Rajawali Event sebagai salah satu penyedia jasa dan perlengkapan dalam dunia *event organizer* (EO) di Indonesia telah berperan dalam mendukung berbagai kegiatan, termasuk program *outbound*. Namun demikian, tidak semua permainan yang digunakan dalam kegiatan tersebut telah dikaji secara ilmiah terkait dampak spesifiknya terhadap aspek-aspek interpersonal peserta.

Meskipun begitu, versi permainan *Minefield* yang biasa hanya fokus pada aktivitas berjalan dan menghindar, tanpa menyertakan unsur-unsur gerak motorik dasar yang lebih beragam. Selain itu, selama penelusuran yang dilakukan oleh peneliti, belum ditemukan penelitian ilmiah yang secara khusus mengembangkan dan menguji permainan ini secara sistematis, sehingga penerapan permainan ini di lapangan masih bersifat praktis dan belum didasari oleh pengembangan yang telah teruji. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengubah permainan *Minefield* dengan menambahkan gerakan motorik dasar ke dalam cara bermainnya, sehingga permainan yang diubah tersebut diberi nama *Blind Tactical*.

Permainan *Blind Tactical* merupakan salah satu jenis permainan *outbound* yang menempatkan peserta dalam kondisi keterbatasan inderawi untuk mendorong optimalisasi komunikasi verbal, percaya diri, dan kerjasama tim yang terstruktur. Dalam mekanisme permainan ini, sebagian peserta ditutup matanya dan hanya dapat bergantung pada instruksi verbal dari rekan satu tim yang menjadi pemandu untuk menyelesaikan serangkaian misi atau melewati rintangan yang telah dirancang.

Aktivitas yang menempatkan peserta dalam kondisi keterbatasan seperti ini terbukti sangat efektif dalam mengakselerasi pembentukan kemampuan kepemimpinan dan kerjasama karena menghadirkan situasi krisis buatan yang memaksa peserta untuk mengeluarkan potensi terbaik mereka. (Cahyaningrum *et al.*, 2025).

Keunikan permainan *Blind Tactical* dibandingkan permainan *outbound* pada umumnya terletak pada integrasi gerak motorik dasar ke dalam skenario permainan. Selama ini sebagian besar permainan *outbound* hanya menekankan aspek komunikasi dan kerja sama melalui aktivitas pemecahan masalah atau tantangan

kelompok. Sementara itu, *Blind Tactical* mengombinasikan aktivitas komunikasi, kerja sama tim, percaya diri, serta keterampilan gerak dasar melalui penerapan teknik tendangan, pukulan dan menghindar yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan *outbound*. Integrasi tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi peserta.

Dengan demikian, *Blind Tactical* bukan sekadar permainan hiburan, melainkan sebuah simulasi pengembangan kemampuan yang terstruktur secara pedagogis. Yang membedakan *Blind Tactical* dari permainan *outbound* lainnya adalah integrasi gerak motorik dasar ke dalam mekanisme permainannya, sehingga aktivitas ini tidak hanya melatih dimensi psikologis dan interpersonal, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik yang terstruktur dan terukur. Unsur-unsur gerak motorik dasar yang diterapkan dalam permainan ini meliputi gerak manipulatif (seperti menendang dan memukul) serta gerak lokomotor (seperti berlari dan berjalan) yang dilakukan oleh peserta dalam kondisi terbatas penglihatan maupun dalam peran sebagai pemandu.

Integrasi gerakan tendangan, pukulan, dan menghindar ini dirancang bukan dalam konteks pertarungan, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang mensimulasikan kebutuhan koordinasi motorik, presisi instruksi verbal, dan percaya diri. Peserta yang berperan sebagai pemandu dituntut untuk menyampaikan instruksi teknik tendangan, pukulan, atau menghindar, jelas, dan terkoordinasi kepada rekan yang matanya tertutup, sehingga terciptalah skenario komunikasi yang kaya akan nuansa teknis dan interpersonal sekaligus.

Unsur aktivitas fisik dalam permainan ini memberikan nilai tambah yang signifikan, karena peserta tidak hanya terlibat secara kognitif dan emosional, tetapi juga secara psikomotorik melalui gerakan-gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan, konsentrasi, dan kontrol diri. "Aktivitas fisik yang dikombinasikan dengan gerak motorik dasar yang terstruktur terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi motorik, keberanian, dan disiplin diri individu secara bersamaan." (Setiawan *et al.*, 2023). Dengan demikian, *Blind Tactical* yang mengintegrasikan gerak motorik dasar ke dalam rancangan menjadikannya sebagai permainan yang secara holistik melatih dimensi fisik, kognitif, dan sosial peserta dalam satu aktivitas yang terintegrasi dan bermakna.

Berdasarkan kajian berbagai penelitian terdahulu, penelitian mengenai *outbound* pada umumnya berfokus pada efektivitas program *outbound* dalam meningkatkan soft skills, karakter, kemampuan sosial, maupun kerja sama kelompok peserta. Penelitian tersebut sebagian besar menjadikan *outbound* sebagai program secara umum tanpa mengkaji secara mendalam satu model permainan tertentu. Selain itu, terdapat berbagai penelitian mengenai pengembangan permainan *outbound*, peningkatan kemampuan gerak motorik melalui *outbound*, serta penerapan *experiential learning* dalam aktivitas *outbound*. Namun, peneliti belum menemukan penelitian yang secara khusus merancang dan mengembangkan model permainan *outbound* berbasis gerak motorik dasar yang mengintegrasikan keterbatasan sensorik melalui penggunaan penutup mata sebagai bagian utama dari desain pembelajaran pengalaman (*experiential learning*). terdapat kesenjangan penelitian berupa belum ditemukannya model permainan *outbound* yang

mengintegrasikan aspek komunikasi, kerja sama tim, kepercayaan diri, dan aktivitas fisik berbasis gerak motorik dasar dalam satu desain permainan yang terstruktur serta tervalidasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan model permainan *Blind Tactical* sebagai inovasi permainan *outbound* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan program *outbound* di Rajawali Event.

Urgensi penelitian ini semakin kuat berdasarkan peran strategis yang dimainkan oleh event *outbound* dalam ekosistem pengembangan sumber daya manusia di Indonesia. ” Keberhasilan sebuah kegiatan *outbound* sangat bergantung pada kualitas desain permainan yang digunakan, tingkat kompetensi fasilitator, dan relevansi aktivitas yang dirancang dengan kebutuhan peserta”. (Yudha. & Pramono, 2020). Tanpa adanya kajian ilmiah yang memadai, penyelenggaraan *outbound* berisiko menjadi sekadar kegiatan rekreasi tanpa dampak pengembangan yang terukur dan bermakna.

Bentuk kegiatan *outbound*, yakni berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (games) yang kreatif, rekreatif dan educative, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*) (Solkhan, n.d.).

Penelitian ini oleh karena itu tidak hanya penting bagi kepentingan akademik, tetapi juga memiliki relevansi praktis yang langsung dapat dimanfaatkan oleh Rajawali Event dan penyelenggara *outbound* lainnya dalam meningkatkan kualitas program mereka.

Selain hal tersebut, penelitian ini juga dilakukan karena adanya perbedaan yang ditemukan oleh peneliti. Permainan *Minefield* sudah digunakan secara luas oleh para praktisi *outbound* di berbagai negara, tetapi penerapannya masih

bergantung sepenuhnya pada pengalaman fasilitator tanpa didukung oleh penelitian ilmiah yang memadai. Kesenjangan itu ada di tiga hal: pertama, belum ada penelitian yang secara khusus membuat dan memvalidasi permainan *Minefield* dengan cara yang sistematis; kedua, versi permainan *Minefield* yang biasa hanya melatih kemampuan berjalan dan menghindari saja, tanpa menggabungkan gerakan motorik dasar yang lebih beragam; dan ketiga, penelitian tentang *outbound* sebelumnya umumnya hanya mempelajari program *outbound* secara umum, bukan mengembangkan dan memvalidasi satu jenis permainan tertentu secara mendalam. Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada pembuatan permainan yang benar-benar baru, melainkan pada perubahan permainan *Minefield* dengan menambahkan tiga Zona keterampilan motorik dasar yaitu menendang, memukul, dan menghindari. Selain itu, penelitian ini juga melakukan proses validasi secara ilmiah dengan pendekatan *Research and Development*, yang belum pernah dilakukan sebelumnya pada permainan ini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dua manfaat, yaitu mengangkat permainan yang sebelumnya hanya dilakukan secara praktis menjadi model permainan yang sudah diperiksa secara akademis, sekaligus memperkaya aspek permainan tersebut agar lebih lengkap dalam melatih kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta.

Pengembangan dan rancangan permainan *Blind Tactical* menjadi penting karena penyelenggara *outbound* membutuhkan variasi permainan yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki tujuan pengembangan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, keberadaan model permainan

yang telah melalui proses validasi ahli dan uji coba lapangan diharapkan mampu membantu fasilitator dalam melaksanakan kegiatan *outbound* yang lebih efektif, aman, dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Pemilihan Rajawali Event sebagai lokasi penelitian didasarkan pada sejumlah pertimbangan yang sistematis dan rasional. Rajawali Event merupakan event organizer profesional yang bergerak dalam penyediaan jasa perencanaan dan pelaksanaan kegiatan *outbound* yang dapat mengimplementasikan permainan *Blind Tactical*. Dalam oprasionalnya, Rajawali Event tidak hanya menyediakan layanan, tetapi juga didukung oleh penyediaan perlengkapan kegiatan yang menunjang keberlangsungan setiap acara secara optimal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini disusun sebagai penelitian (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan model permainan *Blind Tactical* untuk acara *outbound* di Rajawali Event. Penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan, tetapi juga untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji kelayakan model permainan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan *outbound*. Melalui serangkaian langkah seperti analisis kebutuhan, desain produk, validasi oleh ahli, revisi, dan uji coba di lapangan, diharapkan dapat diperoleh model permainan yang memenuhi syarat, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta smaupun fasilitator *outbound*. dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan gambaran, tetapi juga menghadirkan produk berupa model permainan yang telah melalui proses validasi dan siap untuk di implementasikan secara lebih optimal.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan model permainan *Blind Tactical* sebagai hasil modifikasi dari permainan *Minefield*, untuk digunakan dalam kegiatan *outbound* yang diselenggarakan oleh Rajawali Event. Fokus penelitian ini diarahkan pada bagaimana model permainan tersebut dirancang, dikembangkan, divalidasi, serta diuji kelayakannya, termasuk dampaknya terhadap aspek komunikasi, kerja sama tim, dan percaya diri peserta. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) agar menghasilkan produk permainan yang teruji, efektif, terstruktur, dan dapat digunakan secara berkelanjutan dalam program *outbound*

C. Rumusan Masalah

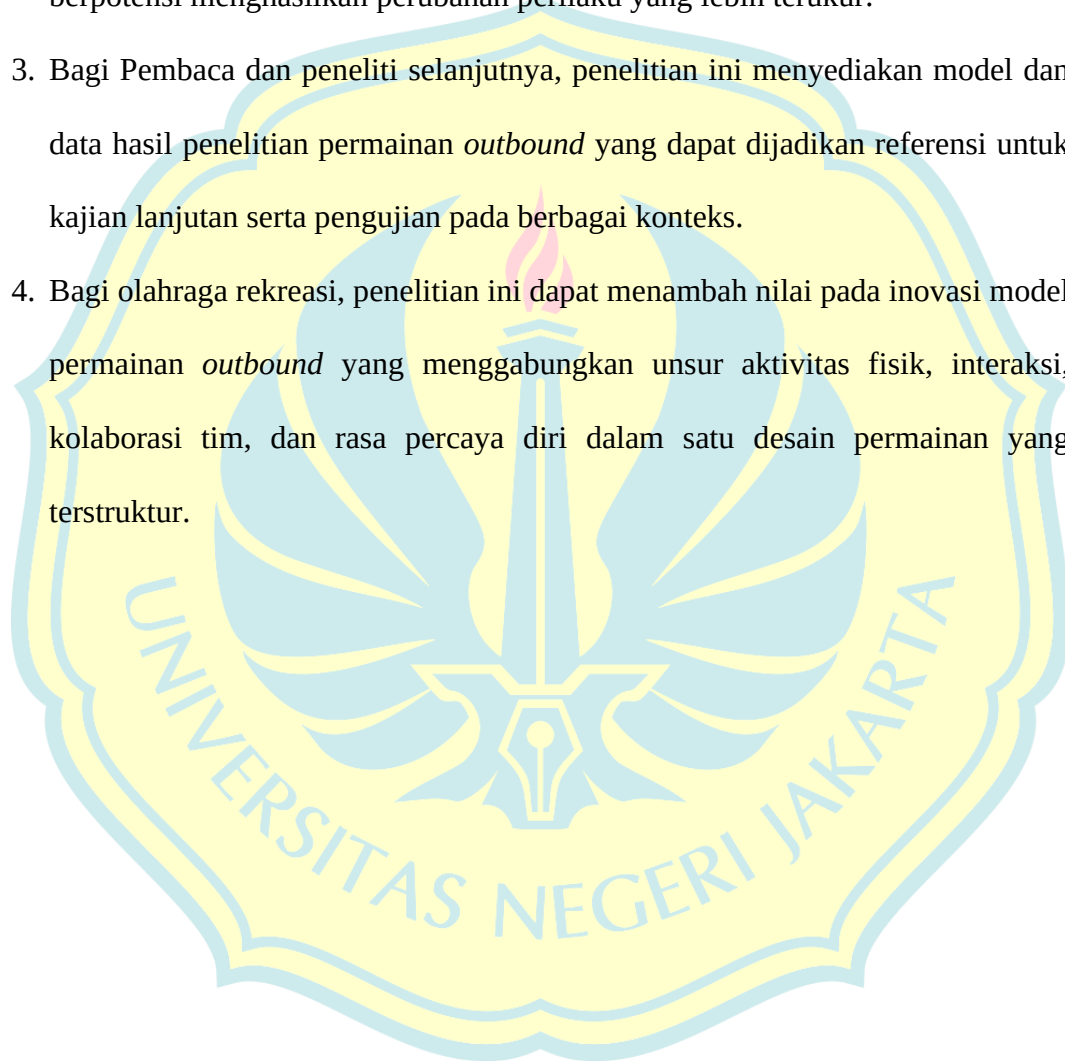
Bagaimana proses pengembangan model permainan *Blind Tactical*, sebagai hasil modifikasi permainan *Minefield*, dalam program *outbound* yang diselenggarakan oleh Rajawali Event?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Rajawali Event, penelitian ini menghasilkan model permainan *Blind Tactical* yang telah melalui proses pengembangan dan uji coba, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang program *outbound* yang lebih terstruktur, dan berorientasi pada peningkatan komunikasi, kerjasama tim, dan percaya diri peserta, bukan sekadar aktivitas rekreatif.

2. Bagi peserta *outbound*, model permainan yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar berbasis situasi nyata (*experiential learning*) yang dirancang untuk memicu interaksi, pengambilan keputusan, dan percaya diri, sehingga berpotensi menghasilkan perubahan perilaku yang lebih terukur.
3. Bagi Pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini menyediakan model dan data hasil penelitian permainan *outbound* yang dapat dijadikan referensi untuk kajian lanjutan serta pengujian pada berbagai konteks.
4. Bagi olahraga rekreasi, penelitian ini dapat menambah nilai pada inovasi model permainan *outbound* yang menggabungkan unsur aktivitas fisik, interaksi, kolaborasi tim, dan rasa percaya diri dalam satu desain permainan yang terstruktur.



Intelligentia - Dignitas