

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

*Outbound* adalah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai langsung dari pengalaman, memunculkan sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas dan memikirkan masa yang akan datang yang sekarang tidak diperoleh dari metode belajar yang lain. *Outbound* dalam pengertian lain adalah sebuah cara untuk menggali dan mengembangkan potensi diri dalam suasana yang menyenangkan, sebuah simulasi kehidupan yang kompleks menjadi sederhana dimana wisatawan akan belajar dengan metode pengalaman (*experiential learning*), pengunjung akan mengalami langsung pengalaman, *Outbound* dilakukan dengan penuh kegembiraan karena pengunjung akan dapat menghadapi beberapa tantangan (outbound, 2009)..

Untuk menerapkan konsep agrowisata ini, maka diperlukan metode-metode yang sesuai, metode-metode yang dipakai adalah analisis SWOT, yaitu untuk mengetahui potensi dan kelemahan pada tapak serta untuk mengetahui jenis wisata apa yang dapat dikembangkan menurut hasil dari kuadran. Analisis persepsi dan preferensi yaitu untuk mendapatkan aktivitas dan fasilitas apa saja yang tepat untuk setiap ruang, analisis ini menggunakan responden untuk mendapatkan hasilnya. Analisis daya dukung yaitu untuk mendapatkan jumlah maksimal yang dapat ditampung oleh tempat wisata ini, hal ini bertujuan agar tempat wisata ini tidak kelebihan pengunjung yang berpotensi merusak kawasan, serta analisis-analisis lainnya.

Terdapat lima ruang pada tapak ini, yaitu ruang penerima, ruang *outbound 1*, ruang *outbound 2*, ruang *outbound 3* dan ruang konservasi. Ruang penerima atau welcome area ini dapat menjadi titik berkumpul sebelum pengunjung berkeliling tapak, ruang agrowisata merupakan ruang utama karena di dalamnya terdapat aktivitas berkebun, ruang *outbound 1* merupakan ruang yang digunakan untuk aktivitas *outbound* yang tidak terlalu menantang. Ruang *outbound 2*, fungsi utama area ini adalah untuk trek ATV karena memiliki area yang cukup luas.

Ruang *outbound 3* adalah ruang tantangan, karena berada pada kontur yang paling tinggi pada tapak, sehingga pengunjung harus memiliki keberanian menghadapi ketinggian.

Sirkulasi pada tapak ini akan menggunakan pola camputan yaitu pola radial dan *circle*, pola ini dipilih karena memiliki kelebihan yaitu lebih efisien, aman untuk kondisi topografi pada tapak, memiliki konektivitas antar ruang yang baik, menambah nilai estetika, serta aman bagi penyandang disabilitas karena memutar kontur sehingga memiliki *ramp* yang tidak terlalu curam.

Vegetasi yang digunakan terbagi dalam dua fungsi, fungsi konservasi dan fungsi arsitektural, vegetasi arsitektural diletakkan pada ruang penerima dan ruang *outbound*, dan vegetasi konservasi diletakkan pada ruang konservasi.

Konsep dasar perencanaan dan perancangan di Desa Bambang ini adalah meningkatkan fungsi kawasan dengan aktivitas *outbound* dan ragam permainan serta keindahan alam melalui perencanaan lanskap *outbound*. Perencanaan ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan ruang untuk rekreasi para pengunjung, dengan mengutamakan nilai alami pada tapak. Memaksimalkan kawasan dilakukan dengan menambahkan fasilitas-fasilitas pendukung serta elemen-elemen lanskap lainnya.

## 5.2 Saran

Perencanaan dan perancangan lanskap wisata *outbound* bekas tambang ini dapat menjadi contoh bagi lahan bekas tambang lainnya. Sehingga dapat menjadi masukan khususnya bagi pemerintah untuk membuat lahan bekas tambang menjadi kawasan wisata, karena konsep wisata pada lahan bekas tambang memiliki peran ganda, yaitu dapat meningkatkan ekonomi desa sekitar dan dapat membuat lahan bekas tambang hijau kembali karena kegiatan *outbound* tidak ada yang merusak alam.

