



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Data Utama Situgunung Park

Situgunung Park merupakan sebuah tempat rekreasi alam hasil kerjasama antara Rakata, sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang penyediaan kegiatan outdoor, dengan koperasi Edelweiss milik taman nasional gunung Gede-Pangrango. Terletak di kecamatan Kadudampit, Cisaat, Sukabumi, Jawa Barat 1000 kaki di atas permukaan laut. Tempat ini memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mengakomodir kenyamanan dalam menikmati alam serta melakukan kegiatan outdoor. Keunggulan ini didapatkan dari peran taman nasional sebagai penyedia lahan dan ijin, serta pengelolaan bersama dengan pihak Rakata. Berbagai fasilitas yang terdapat disini antara lain *Cottages*, *camping ground*, *flying fox*, *high rope*, *river tubing*, dan tentunya suasana alami hutan beserta beragam flora dan fauna yang masih terjaga kelestariannya.

Dalam pembuatan programnya, Situgunung park sebagai tempat wisata yang memiliki kemampuan mengakomodir kegiatan outdoor senantiasa menanamkan prinsip konservasi, edukasi, dan petualangan dalam setiap aktivitas yang ditujukan untuk pembelajaran. Tetapi sebelum membahas lebih lanjut, alangkah baiknya agar penulis memperjelas pengertian aktivitas dan program dalam konteks yang ada di Situgunung Park. Pengelola menggarisbawahi pengertian aktivitas bagi mereka adalah kegiatan-kegiatan tunggal yang dilaksanakan, contohnya *river tubing*, *flying fox*. Sedangkan program adalah

rangkaian aktivitas-aktivitas, misalnya dalam program *Ranger's Patrol* ada aktivitas camping, trekking, dokumentasi kondisi lingkungan, dan sebagainya.

Beberapa program unggulan yang ada di Situgunung Park akan dibahas satu persatu, dimulai dari:

- a) *Ranger's Patrol*, yakni program yang mengajak peserta masuk ke hutan sambil ditemani oleh jagawana untuk berkemah sambil melakukan kegiatan konservasi seperti pencatatan lokasi pohon tumbang yang berbahaya, penemuan jejak macan tutul, atau lingkungan untuk mengetahui apa saja yang biasanya dilakukan oleh jagawana/polisi hutan.



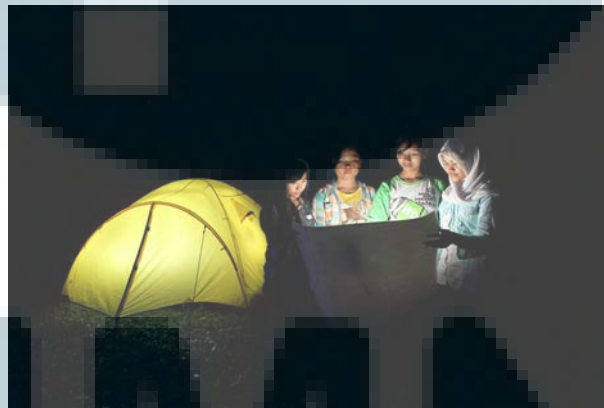
Gambar 3.1 Contoh kegiatan *Ranger's Patrol*
(Dok. Penulis)

- b) *Bug's Life*, dimana peserta akan diajak mengenal ciri khas serangga (dapat membedakan serangga dan yang bukan serangga), mengetahui tentang siklus hidup serangga dan habitatnya.



Gambar 3.2 Contoh kegiatan *Bug's Life*
(Manajemen Situgunung Park)

- c) *Jungle Training*, yakni peserta diajak untuk memasuki hutan untuk menjalani skenario jungle training seperti mencari makan, minum, menyalakan api unggun, teknik sinyal, dan sebagainya) dengan tujuan melatih kemampuan survival dan kepemimpinan



Gambar 3.3 Contoh kegiatan *Jungle Training*
(Dok. Penulis)

- d) Interpretasi alam berbasis etika ekologi, suatu bentuk kegiatan trekking dengan tujuan memperkenalkan dan menafsirkan yang ada di alam dengan pendekatan ekologis melalui yang unik dan menarik di Situgunung, terdiri dari jalur Curug Sawyer, jalur danau Situgunung, dan jalur sungai Situgunung.



Gambar 3.4 Contoh kegiatan Interpretasi alam
(Dok. Penulis)

- e) *Capturing the Rain Forest*, program yang mengajak peserta untuk menangkap momen-momen atau objek fotografi yang ada di kawasan hutan hujan Situgunung Park.



Gambar 3.5 Contoh pemandangan danau Situgunung Park
(Manajemen Situgunung Park)

- f) *Abseiling*, sering disebut juga rappelling atau menuruni tebing curam dengan alat bantu tali. Program ini tidak hanya mementingkan sisi aktivitas tapi juga mementingkan unsur keamanan seperti pengenalan akan alat keselamatan, tindakan pencegahan, dan peragaan.



Gambar 3.6. *Abseiling* tampak atas
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.7 *Abseiling* tampak bawah
(Manajemen Situgunung Park)

- g) *Let's Get Lost*, dimana tanpa membuka peta, kompas, maupun GPS peserta diajak untuk bertualang masuk ke hutan dan menuju ke suatu lokasi target.

- h) *Village Visit*. Peserta akan diajak ke desa untuk terjun dalam kegiatan sehari-hari penduduk desa



Gambar 3.8 Contoh kegiatan *Village Visit*
(Manajemen Situgunung Park)

- i) *Customized Program*, program unggulan Situgunung park dimana pihak pengelola senantiasa terbuka jika klien menginginkan bentuk-bentuk program khusus untuk peserta. Contoh pertama misalnya Bagian kemahasiswaan universitas X ingin melakukan training yang dititikberatkan pada kerjasama selama 3 hari 2 malam; contoh kedua misalnya sekolah Y ingin melakukan camping outbound beserta games-games yang melatih kekompakan, semuanya dapat disesuaikan dengan tujuan program yang dilaksanakan.

Selain program-program diatas, pengunjung juga dapat melakukan berbagai aktivitas outdoor seperti:

- j) *River Tubing*. Peserta akan didudukkan diatas ban karet sambil mengarungi sungai Situgunung dengan melewati jeram-jeram yang menegangkan serta menikmati pemandangan yang indah.



Gambar 3.9 Contoh aktivitas *river tubing*
(Manajemen Situgunung Park)

- k) *High Rope*. Peserta akan berjalan diatas tali yang tergantung 18 meter diatas tanah dengan tujuan melatih konsentrasi, keberanian, serta kemampuan motorik.



Gambar 3.10 Contoh kegiatan *high rope*
(Manajemen Situgunung Park)

- l) *Flying Fox*. Sambil diikat dengan tali pengaman, peserta akan meluncur dari suatu tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah.



Gambar 3.11 Contoh kegiatan *flying fox*
(Manajemen Situgunung Park)

- m) *Tree Climbing Skill*, dimana peserta dilatih menggunakan tali untuk memanjat di area berpohon tinggi. Sangat berguna untuk melatih kemampuan motorik dan juga sebagai salah satu kemampuan jungle survival.



Gambar 3.12 Contoh kegiatan *tree climbing*
(Manajemen Situgunung Park)

Secara umum ada dua pilihan untuk bermalam di Situgunung Park yaitu dengan tidur di *cottage* atau berkemah di tenda. Kedua fasilitas dapat dipilih berdasarkan kebutuhan masing-masing oleh pengunjung. Jika memilih berkemah, pengunjung akan dikenakan biaya kemah seharga Rp 26.000,00 per orang dengan rincian Rp 20.000,00 tiket masuk dan Rp 6.000,00 biaya berkemah dan biasanya akan diposisikan di camping ground terdekat tapi jika pengunjung berupa kelompok-kelompok besar yang memerlukan privasi atau area khusus, dapat menggunakan fasilitas *blocking area*. *Blocking area* adalah fasilitas yang memungkinkan pengunjung untuk bisa memilih sendiri camping ground. Situgunung Park memiliki 5 lokasi camping ground dengan setting tempat masing-masing. Harendong dan Arben biasanya dipakai untuk camping dengan tenda Dome, Bagedor didesain untuk penggunaan tenda pleton sehingga tanahnya paling rata dan letaknya paling dekat dari gerbang luar menjadikannya memiliki akses paling mudah. Bungbuay dan Tepus yang memiliki lapangan yang luas. Contoh kombinasi camping ground dapat dicontohkan oleh fakultas kedokteran Universitas Atmajaya misalnya, yang biasanya menyewa area Harendong dan Bagedor karena letak keduanya yang berdekatan.

Tabel 3.1. Spesifikasi *camping ground*

Nama Data	Arben	Harendong	Bungbuay	Bagedor	Tepus
Daya tampung	150 Orang	150 Orang	100-150 Orang	100-150 Orang	60 Orang
Tenda Pleton	5 Tenda	4 Tenda	3 Tenda	3 Tenda	1 Tenda
Tenda Dome (1,80 x 2 x 2,5) m	65 Tenda	25 Tenda	15 Tenda	20 Tenda	6 Tenda
Tenda Dome (1,80 x 3 x 2,5) m	50 Tenda	15 Tenda	10 Tenda	10 Tenda	5 Tenda
Toilet	16 Pintu	5 Pintu	8 Pintu	3 Pintu	5 Pintu
Kamar Mandi	16 Pintu	5 Pintu	8 Pintu	3 Pintu	5 Pintu
Harga Blocking	Rp 1.500.000,- / malam	Rp 900.000,- / malam	Rp 800.000,- / malam	Rp 750.000,- / malam	Rp 450.000,- / malam

UMMN

Tersedia juga bermacam-macam peralatan penunjang kegiatan *outdoor* yang disewakan oleh pengelola:

Tabel 3.2. peralatan *outdoor*

No	Alat	Harga
1	Tenda dome (1,8 x 2 x 2,5) m	Rp 100.000,- / hari
2	Tenda dome (1,8 x 3 x 2,5) m	Rp 150.000,- / hari
3	Tenda pleton	Rp 800.000,- / 2 malam
4	Matras spon (2 x 1.5) m	Rp 17.000,- / hari
5	Matras spon (1.8 x 0.6) m	Rp 5.000,- / hari
6	Extra bed	Rp 50.000,- / hari
7	Ponco	Rp 10.000,- / hari
8	Pelampung	Rp 17.500,- / hari
9	Perahu karet	Rp 500.000,- / hari
10	Rakit	Rp 400.000,- / hari

UMMN

Jika merasa tidak ingin berkemah, pilihan dapat diarahkan kepada *cottages* yang terdiri dari 2 tipe, *standard* dan *deluxe*. Berikut spesifikasinya:

Tabel 3.3. Spesifikasi *cottage*

Data	Nama	Standard	Deluxe
Daya tampung		2 – 6 Orang	2 – 8 Orang
Toilet		1 Pintu	1 Pintu + <i>Hot shower</i>
Dispenser		1 Unit	1 Unit
Alas tidur		2 Kasur dan 2 Sleepingbag	2 Kasur dan 2 Sleepingbag
Sawung		1 Unit / 2 standard cottages	1 Unit / 2 standard cottages
Harga		Rp 400.000,- / malam	Rp 600.000,- / malam

Tersedia 8 unit *standard cottages* dan 4 unit *deluxe cottages*, dimana dari 4 unit *deluxe cottages*, 2 unit berada 10 meter ditepi danau dan 2 unit lagi 25 meter ditepi danau sehingga memungkinkan penghuni untuk menikmati pemandangan danau dengan lebih baik.

Dari segi Sumber Daya Manusia, unit pengelola terdiri dari dua orang yakni Virsal, selaku kepala pengelola, dan Adam, selaku operasional dan administrasi. Keduanya ditempatkan oleh Rakata untuk mengelola Situgunung Park bersama dengan pihak taman nasional (pada saat kedatangan penulis ke Situgunung Park pihak taman nasional sedang bertugas ditempat lain). Berdasarkan wawancara dan pengamatan penulis, Situgunung Park mempunyai

budaya kerja yang secara erat melibatkan masyarakat lokal. Pengelola menjelaskan bahwa mereka tidak menginginkan Situgunung Park merusak perekonomian masyarakat lokal, tetapi malah sebisa mungkin melibatkan masyarakat. Bentuk-bentuk keterlibatan masyarakat misalnya saat baru memulai pengelolaan di Situgunung Park beberapa tahun yang lalu, pak Virsal dan pak Adam merekrut masyarakat lokal sebagai karyawan honorer untuk diberi kemampuan-kemampuan seperti memakai GPS, *hidden wildlife camera* yang dipasang untuk menangkap hewan yang lewat didepannya, etika menggunakan radio, hingga memasang dan membongkar peralatan *high rope*. Contoh lainnya adalah ketersediaan perlengkapan *outdoor* milik Situgunung Park yang memang dibatasi jumlahnya agar memberi kesempatan bagi masyarakat untuk membuka lapangan pekerjaan misalnya tempat penyewaan.

Gambar 3.13 Contoh hasil tangkapan *hidden wildlife camera* (Manajemen Situgunung Park)





Gambar 3.14 Contoh rakit yang bisa disewa
(Manajemen Situgunung Park)

Lebih lanjut pengelola mengatakan Situgunung Park juga terbuka bagi peneliti-peneliti yang ingin datang untuk melakukan riset yang bisa memberi manfaat positif bagi tempat ini. Salah satunya dilakukan oleh sekelompok mahasiswa Institut Pertanian Bogor (IPB) yang sedang melakukan inventaris fauna yang ada di Situgunung. Kegiatan ini tentunya bersifat simbiosis mutualisme karena bagi mahasiswa IPB mereka mendapatkan data-data yang mereka perlukan di kampus dan Situgunung Park juga memerlukan data tersebut untuk membuat *Global Information System* yang berfungsi membantu pengelola dan pengunjung untuk mengetahui keberadaan binatang X di lokasi Y dengan patokan peta dan hektometer.

Sasaran yang dituju penulis pada kampanye program konservasi, edukasi, dan petualangan Situgunung Park terdiri dari target primer dan target sekunder. Target primer adalah siswa-siswi berusia 12-15 tahun yang berasal dari SMP-SMP bertaraf internasional di Jakarta. Alasan yang pertama adalah karena pada

karena secara umum kurikulum sekolah bertaraf internasional memiliki keunggulan dimana dengan sistem pembelajaran dua arah, siswa dididik untuk aktif dan kritis dalam pembelajaran. Keaktifan ini dapat dicontohkan misalnya dengan banyak bertanya, menjawab, boleh mengoreksi guru jika memang guru salah, hingga intensitas praktik yang lebih tinggi. Berbeda dengan sekolah-sekolah negeri atau swasta dengan metode doktrin satu arah yang cenderung mendidik siswa untuk patuh kepada guru dan tidak boleh melawan. Berikut artikel penunjang pernyataan tersebut:

Pembelajaran 'Guru Diam, Siswa Aktif' Jadi Unggulan BBS

SEMARANG, suaramerdeka.com – Bina Bangsa School (BBS) Semarang memiliki cara tersendiri untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan dapat melanjutkan kuliah di universitas favorit di luar negeri, salah satunya dengan menerapkan sistem pembelajaran 'Teach Less, Learn More' kepada peserta didik di sekolah tersebut. Pembelajaran itu dapat disebut dengan ungkapan 'Guru Diam, Siswa Aktif', artinya dengan mengacu kurikulum Singapura dan Inggris itu tugas pendidik hanya sebagai fasilitator siswa.

"Pada pembelajaran ini guru bertugas sebagai fasilitator, yakni guru tidak sekedar menjelaskan materi kepada siswa tapi memberikan pertanyaan lebih dalam pada peserta didik. Metode seperti ini akan memacu siswa aktif dalam pembelajaran, mereka bukan hanya menerima materi tapi juga mengembangkan sikap kritis," ungkap Kepala BBS Semarang Yuliana Puspitasari, saat ditemui di kegiatan Open House BBS dengan tema Ifun, Sabtu (26/10).

Selain dengan sistem pembelajaran 'Teach Less, Learn More', lanjut dia, BBS juga menerapkan KAGAN Cooperative Learning. Pembelajaran ini juga mengarahkan siswa agar lebih banyak berinteraksi pada kegiatan belajar mengajar. Upaya tersebut sudah ditempuh BBS sejak lama dengan alasan supaya siswa memiliki ambisi tinggi untuk belajar dan meraih prestasi di masa depan.

Sementara itu pada Open House BBS Semarang, berbagai lomba untuk siswa jenjang SD hingga SMP digelar oleh sekolah internasional itu. Diantaranya, Futsal, Lomba Fotogenic, Matematika, Bahasa Inggris, Menyanyi, dan Spelling Bee. (Anggun Puspita / CN37 / SMNetwork)

<http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2013/10/26/177224/->

[Pembelajaran-Guru-Diam-Siswa-Aktif-Jadi-Unggulan-BBS](#)

Sekolah Internasional, Gengsi atau Kualitas?

Bangunan sekolah yang megah, fasilitas pendukung super lengkap, guru-guru yang Bangunan sekolah yang megah, fasilitas pendukung super lengkap, guru-guru yang "dimpor" dari luar negeri, serta bahasa Inggris sebagai pengantar, bahkan juga bahasa asing lainnya, merupakan salah satu ciri sekolah internasional yang kini menjadi pilihan sekolah masa kini.

Semua "keunggulan" tersebut kini banyak dicari para orangtua yang ingin anak-anaknya mendapat pendidikan terbaik. Salah satunya adalah Paramita (39), yang memasukkan putra sulungnya, Edwin (7) di Jakarta Singapore School. Meski harus mengeluarkan biaya cukup mahal, sekitar 4000 dollar Singapura per dua semester, namun Paramita mengaku sangat puas dengan kemajuan yang dicapai oleh Edwin.

"Biaya yang saya keluarkan sepadan dengan hasilnya. Bila berkomunikasi Edwin kini otomatis berbahasa Inggris, ia juga mengerti bahasa mandarin yang memang diajarkan di sekolahnya," ucap Paramita, yang memang berencana agar Edwin melanjutkan SMP nya di Singapura.

Siap-Siap ke Dunia Internasional

Kelebihan sekolah internasional dibandingkan dengan sekolah umum adalah adanya kurikulum yang berbasis standar internasional.

Menurut psikolog Jacinta F. Rini, Msi, idealnya sekolah internasional mempersiapkan anak didiknya untuk memiliki kepribadian dan wawasan yang "internasional" setara dengan anak-anak di belahan dunia lain, termasuk juga nilai dan etikanya. "Jadi bukan hanya pintar dan cerdas, apalagi kalau hanya pintar menghafal," ujarnya.

Kalau kita mau jujur, zaman sekarang masih banyak sekolah, guru, kurikulum, yang memberi pelajaran yang tak terlalu bermanfaat buat masa depan anak. Cara-cara yang dipakai juga masih satu arah, kurang menstimulasi daya pikir anak, dan kurang memberi kebebasan pada anak untuk beropini dan berkreasi. Menurut Jacinta, dengan pola belajar demikian, anak akan mengalami tantangan besar kalau ia berada di "dunia internasional" karena mentalitasnya tidak siap dalam mengelola kebebasan. "Kalau terbiasa diperintah, belajar berdasarkan instruksi, jawaban ulangan harus persis di buku, maka ketika pindah ke tempat yang memberi kebebasan penuh untuk berkreasi, kita malah sering grogi dan stres berat," paparnya. Singkatnya, kita akan lebih suka diperintah daripada tidak tahu mesti mengerjakan apa.

Nah, sekolah internasional idealnya memberikan bekal bagi anak didiknya agar siap terjun menghadapi persaingan global. Oleh karena itu, sebelum memilih suatu sekolah, sebaiknya perhatikan apakah pemilik sekolah dan pengelolanya mengetahui apa yang dimaksud dengan internasional.

<http://edukasi.kompas.com/read/2008/05/14/09300940/Sekolah.Internasional.Gengsi.atau.Kualitas.>

Secara umum dapat dirangkum bahwa kurikulum di sekolah internasional memiliki ciri khas untuk mendidik siswa agar lebih aktif, sehingga penulis beranggapan bahwa program-program di Situgunung Park semakin baik untuk dijalani karena dengan praktek langsung di alam bebas siswa akan terdorong untuk semakin aktif dan cerdas tidak hanya secara teoritis saja. Alasan kedua karena secara psikologis, saat usia 12-15 tahun anak-anak akan memiliki kontrol yang lebih terhadap tubuh mereka. Mereka juga dapat duduk dan mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang lebih lama. Latihan atau olahraga yang rutin adalah kunci untuk membuat anak-anak pada periode ini untuk memberi pertumbuhan dan perkembangan yang sehat sehingga kegiatan *outdoor* sesuai untuk mereka. Alasan ketiga adalah karena secara umum siswa yang dapat belajar di sekolah berstandar internasional biasanya berasal dari kalangan ekonomi yang mampu sehingga dapat membayar biaya pelaksanaan program.

Dari wawancara yang telah penulis lakukan, Situgunung Park memiliki beberapa permintaan khusus dalam pembuatan projek ini. Yang pertama adalah Situgunung Park ingin media promosi terutama poster ataupun situs tidak perlu

memuat informasi harga dan seluruh program yang ada tetapi cukup sampai batas klien tertarik dan bisa merasa bahwa Situgunung Park adalah tempat yang cocok bagi kegiatannya dan menelepon pihak pengelola. Ini dikarenakan sistem program yang sangat customize serta harga-harga yang bisa dinegosiasi sehingga jika dilakukan pemasangan harga di media promosi dikhawatirkan target akan merasa harga sudah tidak bisa ditawar dan pergi sebelum berkonsultasi.

3.2 Data Pendukung Situgunung Park

Situgunung Park terletak kurang lebih sekitar 120 kilometer dari Jakarta melalui tol Jagorawi. Sebagai patokan, jalan terus hingga sampai ujung tol Jagorawi, lurus dan nanti akan ada penunjuk jalan yang menyatakan Sukabumi arah kanan. Setelah belok kanan ikut terus jalan utama sampai sejauh kurang lebih 100 kilometer dengan tetap berpatokan ke arah Sukabumi. Selanjutnya belok kiri lalu lurus lagi hingga menemukan polsek Cisaat. Di sebelah kiri polsek Cisaat ada gapura dan sesaat sebelum gapura ada papan petunjuk 'Situgunung'. Masuki gapura tersebut dan jalan sejauh 10 kilometer hingga mencapai Situgunung Park. Secara umum suhu di tempat ini berkisar 20 sampai 26 derajat celcius. Cukup hangat karena pada bulan Agustus hingga Desember kecenderungan musim hujan yang membuat cuaca lebih hangat. Pada musim kering seperti Januari hingga April kecenderungan suhu adalah lebih dingin.

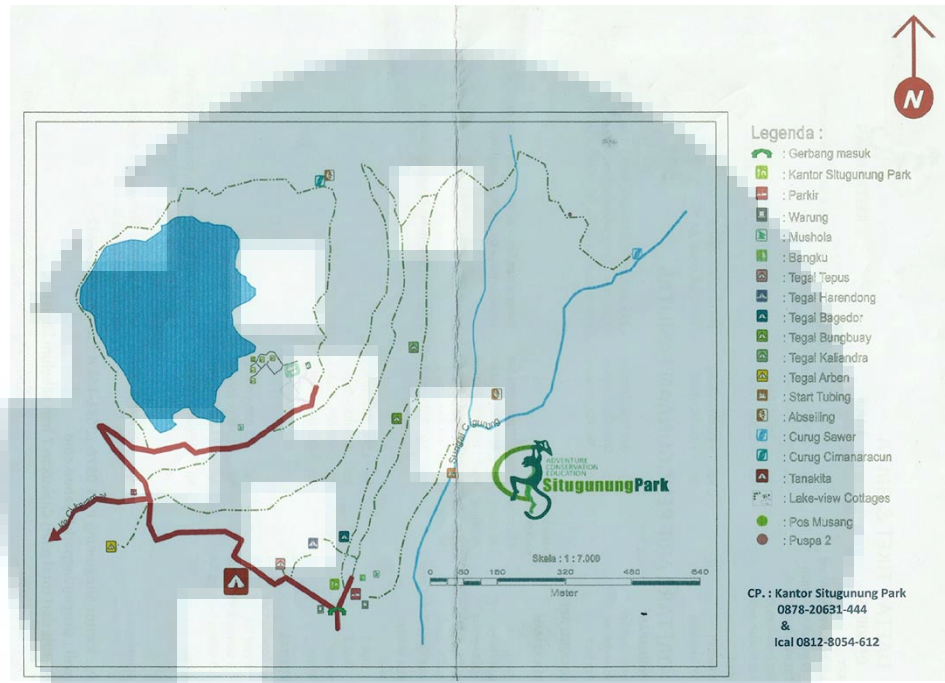


Gambar 3.15 logo Situgunung Park yang dibuat oleh Rakata (Manajemen Situgunung Park)

Sampai saat penulis datang ke lokasi, situs web milik Situgunung Park sudah tidak dapat diakses karena penyewaan domain sudah habis, sedangkan pembuatan media promosi cetak dilakukan sendiri oleh bapak Adam selaku bagian operasional Situgunung Park.

UMMN

Berikut bentuk media promosi Situgunung Park saat ini:



Gambar 3.16 Brosur denah Situgunung Park (Manajemen Situgunung Park)

UMMN

Daftar Harga Sewa Peralatan & Perlengkapan


Tenda	Ukuran	Kapasitas	Tarif	Jumlah yg tersedia
Tenda Pleton	12m x 5m	40 orang	Rp500,000 /tanggal	7
Tenda Semi Pleton	7m x 5m	14 orang	Rp200,000 /tanggal	3
Tenda Dome	1,9m x 1,9m	3 orang	Rp50,000 /tanggal	4
Tenda Dome	3,5m x 2,5m	5 orang	Rp100,000 /tanggal	50
Flysheets	6m x 4m		Rp30,000 /tanggal	3
Terpal	8m x 6m		Rp75,000 /tanggal	1
Terpal	15m x 12m		Rp250,000 /tanggal	1
Perlengkapan tidur				
Matras	2m x 1,5m		Rp5,000 /tanggal	60
Matras	60cm x 180cm		Rp3,000 /tanggal	50
Terpal	11m x 2m		Rp20,000 /tanggal	20
Sleeping Bag		1 orang	Rp8,000 /tanggal	60
Peralatan Aktifitas				
Perahu Karet		6 orang	Rp500,000 /tanggal	1
Rakit Bambu		6 orang	Rp400,000 /tanggal	6
Pelampung		1 orang	Rp18,000 /tanggal	60
Lain-lain				
Api Unggun			Rp150,000 /paket	1
LCD Proyektor & layar	171cm x 128cm		Rp700,000 /tanggal	1
Sound system			Rp350,000 /tanggal	1

Menu Makanan

BOX

Rp. 25.000,-/orang Nasi uduk Ayam bumbu kuning Telur Balado Orek tempe Timun, tomat & kemangi Sambal kacang Kerupuk Buah Air mineral	Rp. 25.000,-/orang Nasi putih Krengseng daging Sup ayam telur puyuh Cah brokoli Sambal Timun & tomat Kerupuk Buah Air mineral	Rp. 25.000,-/orang Nasi putih Ayam suir bumbu pedas Soto daging Oseng buncis telur Lalab Kerupuk Buah Air mineral
Rp. 25.000,-/orang Nasi bakar Telur pindang Ayam goreng asem manis Tahu isi Sambal Kerupuk Buah Air mineral	Rp. 25.000,-/orang Nasi putih Gabus masak cabe ijo Sayur asem Tahu & tempe bacem Sambal Lalab Kerupuk Buah Air mineral	Rp. 25.000,-/orang Nasi putih Ayam suir bumbu pedas Soto daging Oseng buncis telur Lalab Kerupuk Buah Air mineral

Gambar 3.17 biaya sewa peralatan dan perlengkapan (Manajemen Situgunung Park)



SitugunungPark
ADVENTURE CONSERVATION EDUCATION
WISATA ALAM, SUKSES BERKEMAH

DAFTAR TIKET & BIAYA

DESKRIPSI	TARIF	KETERANGAN
TIKET		
Tiket masuk pengunjung	Rp. 3.000,-/orang	Untuk satu kali masuk & termasuk asuransi.
Tiket masuk berkemah	Rp. 20.500,-/orang	
Tiket masuk bus/truk	Rp. 10.000,-/unit	
Tiket masuk mobil	Rp. 5.000,-/unit	
Tiket masuk motor	Rp. 2.000,-/unit	
BIAYA		
Berkemah	Rp. 6.000,-/orang	Untuk satu malam.
Photo session	Rp. 350.000,-/hari	Termasuk ruang ganti.

DAFTAR TARIF PENGGUNAAN FASILITAS

PENGINAPAN		
Kamar standar	Rp. 400.000,-/malam	2 kasur tunggal, 2 sleeping bag, 1 dispenser dan 1 galon air. Penggunaan organ tunggal dikenakan biaya listrik Rp. 75.000,-/malam.
Kamar deluxe	Rp. 600.000,-/malam	
Extra bed	Rp. 50.000,-/malam	
BLOCKING AREA		
AREA KEMAH Gratis biaya berkemah		
Tegal Tepus	40 orang Rp. 450.000,-/malam	Penggunaan listrik selain di toilet akan dikenakan biaya Rp. 75.000,-/malam.
Tegal Harendong	100 orang Rp. 900.000,-/malam	
Tegal Bagedor	70 orang Rp. 750.000,-/malam	
Tegal Bungbuay	100 orang Rp. 900.000,-/malam	
Tegal Arben	150 orang Rp. 1.500.000,-/malam	
Flying Camp/Solo Camp	Rp. 500.000,-/malam/20 orang	Syarat dan ketentuan berlaku.
AREA MAIN		
Danau :		
Blok 1	Rp. 1.000.000,-/hari	
Blok 2	Rp. 500.000,-/hari	
Theater	Rp. 500.000,-/hari	
Masigit	Rp. 1.000.000,-/hari	
AKTIFITAS		
High Rope Circuit		
Flying fox	Rp. 25.000,-/orang	
5 Games & Flying fox	Rp. 50.000,-/orang	
8 Games & Flying fox	Rp. 75.000,-/orang	
Tubing	Rp. 225.000,-/orang	Satu kali aktifitas, peralatan, pemandu dan satu kali makan siang. Min. 5 orang/trip. Trip akhir jam 13.00
Paintball	Rp. 175.000,-/orang	Satu kali aktifitas, safety google, seragam, senjata dan 40 peluru.

CP. : Kantor Situgunung Park 0878-20631-444 & Ical 0812-8054-612
Email : situgunungpark@yahoo.com
DP (30% dari total nilai) dilakukan 7 hari sebelum kegiatan.

26-Jul-13

Gambar 3.18 Daftar tiket dan biaya Situgunung Park
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.19 Brosur *outbound* Situgunung Park (Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.20 Kunjungan penulis ke Situgunung Park (Dok. Pribadi)

Selain melakukan riset di Situgunung Park, penulis juga melakukan riset di beberapa lokasi lain yang memiliki karakteristik fungsi seperti Situgunung Park,

yakni secara spesifik memiliki tempat melakukan kegiatan *outbound*. Beberapa tempat tersebut langsung dimasukkan ke dalam tabel analisis SWOT berikut:



Tabel 3.4 Analisis SWOT

Lokasi	Strength	Weakness	Opportunity	Threat
Situgunung Park	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi dekat dengan Jakarta - Infrastruktur <i>outbound</i> sangat lengkap - Sangat asri karena masih kental lingkungan hutan lindung - Ada satwa liar - Pengelola yang memang berpengalaman di kegiatan <i>outdoor</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Minim karyawan tetap (sisanya honorer) - Infrastruktur dasar seperti toilet dan penerangan jalan cukup minim - <i>Signage</i> yang masih minim - Jauhnya lokasi antara pintu gerbang dengan pondok penginapan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alam yang masih belum terjamah - Lingkungan yang sangat dicari orang dari kota besar (sepi, sejuk, alami) - Menjadi pusat penelitian flora atau fauna (sedang dilakukan oleh ITB) 	<ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk arah yang minim dari jalan raya - Meskipun tidak jauh, tapi banyak juga objek wisata lain yang lebih dekat dari Jakarta.
Taman wisata Mekarsari	<ul style="list-style-type: none"> - Salah satu taman pelestarian buah terbesar di dunia - Lebih modern sehingga lebih cocok untuk anak kecil - Tempat rekreasi seperti waterpark 	<ul style="list-style-type: none"> - Kebersihan minim - Ramai dan berisik - <i>Signage</i> dan keterangan buah dibuat dengan minim - Minim tempat berteduh 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi cukup dekat dari Jakarta - Menarik untuk rekreasi keluarga 	<ul style="list-style-type: none"> - Padatnya daerah sekitar cibubur yang berpotensi menimbulkan suasana yang tidak enak untuk liburan - Banyaknya taman rekreasi sejenis yang berdekatan
Kampung Gajah Bandung	<ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya fasilitas rekreasi keluarga seperti stand makanan dan restoran - Cukup sejuk karena di Bandung - Ada permainan seperti ATV, dan <i>flying fox</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berisik dan ramai - <i>Signage</i> minim sehingga membingungkan - Tempat sulit dicapai 	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah dikenal banyak orang sehingga keramaian cukup terjaga - Daerah yang luas dan unik untuk lebih dikembangkan untuk suasana lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya tempat rekreasi sejenis yang berdekatan - Cepat membosankan bagi kaum remaja keatas

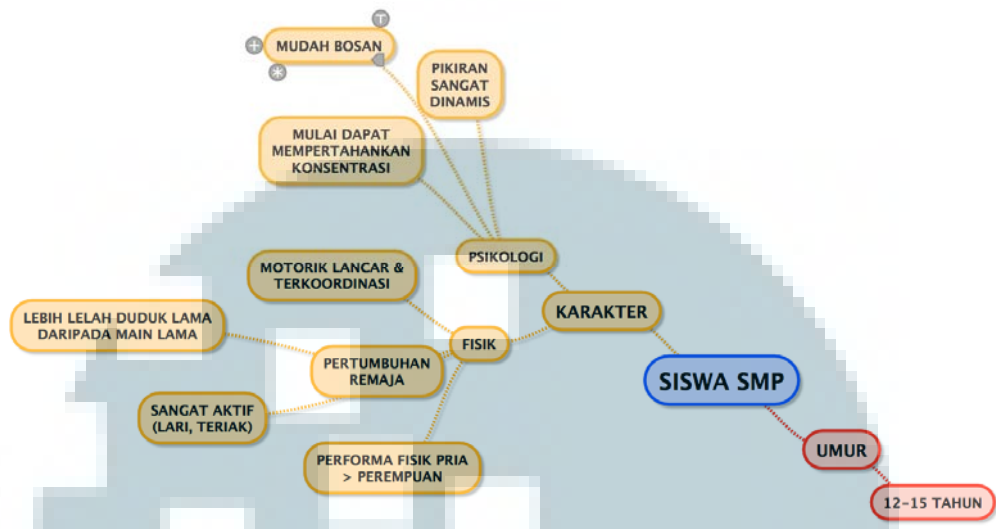
3.3 Mind Mapping

Penulis menggarisbawahi empat kata kunci dalam pembuatan proyek ini, yaitu: Situgunung Park, kegiatan luar ruangan, siswa SMP, dan sekolah bertaraf internasional. Jika ditelaah satu-persatu, maka mind mapping nya adalah seperti berikut:

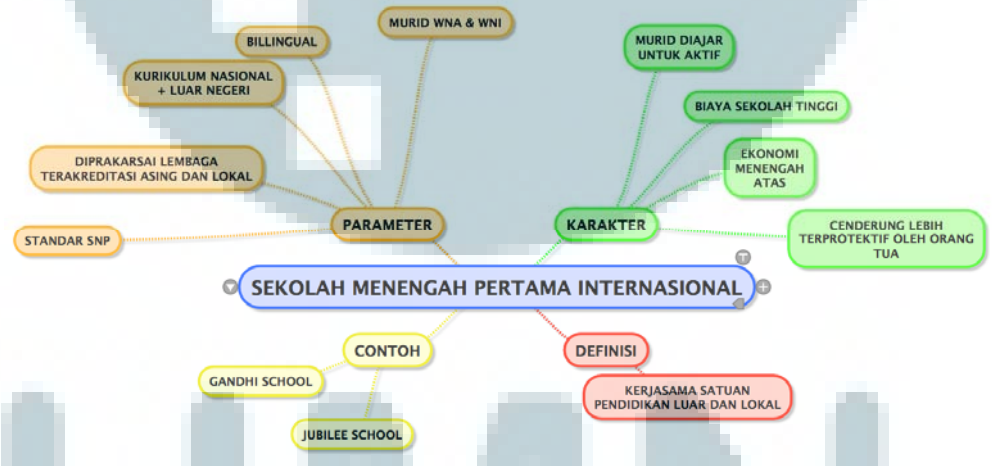


Gambar 3.20 Mind map Situgunung Park

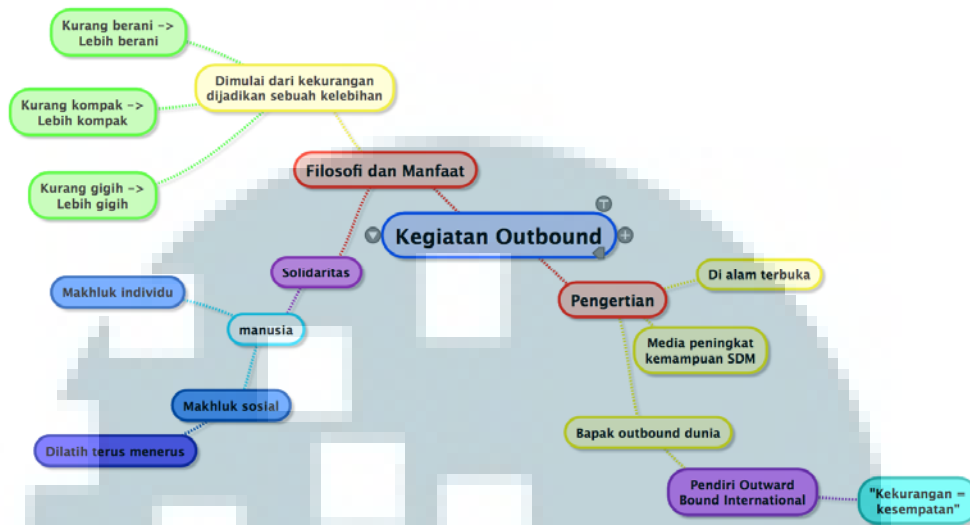
UMMN



Gambar 3.21 Mind map siswa smp



Gambar 3.22 Mind Map SMP Internasional



Gambar 3.23 Mind Map kegiatan *outbound*

3.4 Konsep Kreatif

Konsep dasar adanya projek ini adalah untuk melengkapi sistem pelajaran yang umumnya berlaku di sekolah internasional yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Tentu keaktifan dalam belajar di sekolah mempunyai keterbatasan di ruang kelas saja, oleh karena itu dengan belajar ke Situgunung Park, melalui program konservasi, edukasi, dan petualangan siswa bisa merasakan manfaat ilmu-ilmu yang selama ini sudah dipelajari di sekolah. Sebagai contoh, melalui buku pelajaran, siswa bisa mempelajari bagaimana terbentuknya kabut tapi tentunya sulit untuk membayangkan lingkungan untuk membentuk kabut di dataran tinggi. Dengan datang langsung ke Situgunung Park siswa bisa langsung

merasakan situasi tersebut sehingga melengkapi pengetahuan siswa tersebut yang sudah ada.

Meskipun pada intinya kegiatan ini bertujuan untuk melengkapi pendidikan anak, kita tidak bisa menggunakan pendekatan ‘kamu akan belajar disitu’ kepada anak-anak karena mendengar kata belajar saja mereka akan langsung kehilangan minat. Jadi, biarkan gagasan tentang manfaat pendidikan ini dikonsumsi untuk mereka yang sudah berpikir lebih jauh, yang dalam hal ini adalah target sekunder seperti orang tua maupun guru. Sebaliknya, gagasan yang harus ditanamkan pada pikiran target primer yakni anak-anak adalah bahwa mereka akan melakukan berbagai kegiatan *outbound* yang seru, bahkan mereka bisa merasakan menginap di tenda bersama teman-teman. Sesuatu yang mungkin belum pernah mereka rasakan seumur hidup.

Konsep kreatif yang didapat penulis adalah penulis akan membuat desain yang menggunakan karakter warna yang menggambarkan keceriaan dan bergairah karena sesuai dengan target yang dituju, yakni siswa SMP berusia 12-15 tahun, pada usia ini anak-anak cenderung sangat aktif dan mudah bosan sehingga penggunaan warna cerah diperlukan agar siswa tertarik melihat media promosi. Pembuatan media promosi akan diprioritaskan dalam bentuk bahasa Inggris karena target yang dituju berada di sekolah internasional, tapi tidak menutup kemungkinan pembuatan media promosi dalam bahasa Indonesia juga. Berikutnya ketika sudah melihat, desain harus dibuat sederhana agar dapat diolah oleh logika anak-anak, karena meskipun secara kognitif anak-anak usia ini sudah mulai bisa memproses informasi rumit, secara afektif mereka belum terlalu menikmatinya.

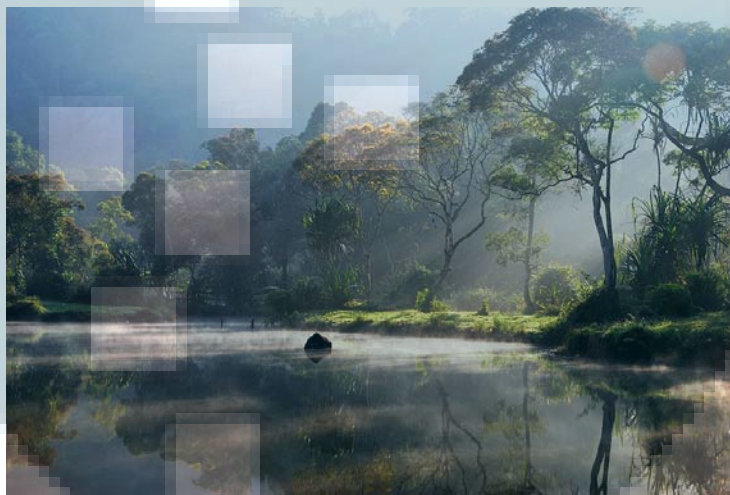
Selain siswa yang merupakan target primer, proyek ini juga memiliki target sekunder yaitu orang tua maupun guru, oleh karena itu menjadi pertimbangan juga agar memberi kompromi pada bentuk desain agar tidak sepenuhnya hanya untuk anak-anak saja tapi juga bisa dipahami oleh orang dewasa. Karena itu penulis akan memberi kompromi lewat memasukkan font-font netral seperti Helvetica agar orangtua juga bisa membaca media promosi.



UMN

3.4.1 Penggunaan foto

Berkaitan dengan batasan-batasan yang sudah disebutkan diatas maka pemilihan *image* akan digunakan yang dapat mencerminkan serunya aktivitas-aktivitas di Situgunung Park. Contoh gambar yang bisa digunakan:



Gambar 3.24 Danau Situgunung Park
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.25 *River tubing*
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.26 *Camping activity*
(Dok. Penulis)



Gambar 3.27 *Bermain Rakit*
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.28 *Village Visit*
(Manajemen Situgunung Park)



Gambar 3.29 *Trekking*
(Manajemen Situgunung Park)

3.4.2 Pemakaian Font

Penggunaan font juga akan disenadakan dengan tema memperlihatkan serunya Situgunung Park. Target dari media promosi ini sendiri adalah anak-anak dan orang tua sehingga media promosi akan didominasi oleh font netral seperti keluarga Helvetica dan Myriad Pro. Ini berguna agar orang tua juga bisa memahami isi media promosi dan tidak dipusingkan dengan membaca tulisan dengan font yang sulit dibaca. Oleh karena itu penggunaan font akan diperhatikan agar tidak kaku dengan menghindari sheriff maupun garis-garis yang terlalu solid

FONT 1: Helvetica Neue Bold

ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ 1234567890	abcdefghijkl mnopqrstuvwxyz ,./!@#\$%^&*0
---	--

FONT 2: Helvetica Neue Condensed Bold

ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ 1234567890	abcdefghijkl mnopqrstuvwxyz ,./!@#\$%^&*0
---	--

FONT 3: Helvetica Neue Condensed Black

ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ 1234567890	abcdefghijkl mnpqrstuvwxyz ,./!@#\$%^&*()
---	--

FONT 4: Myriad Pro Bold

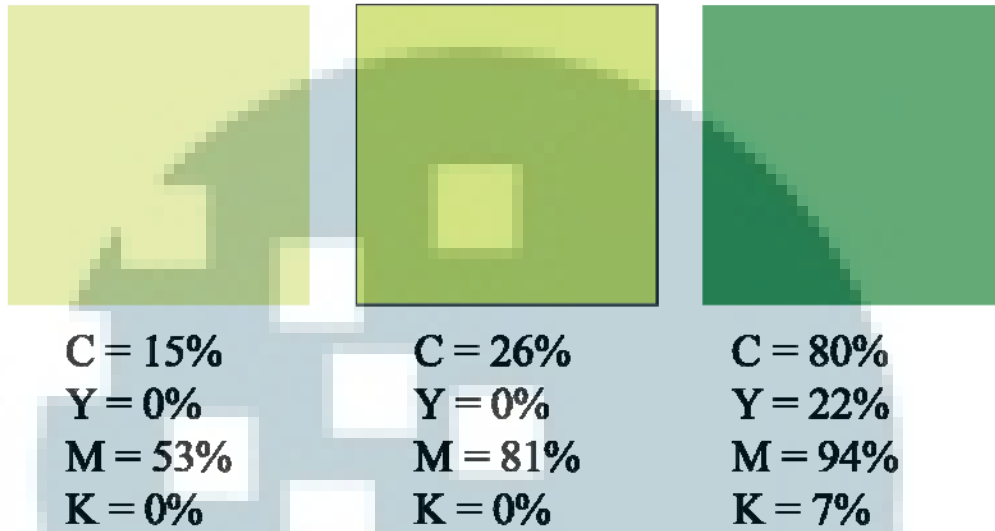
ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ 1234567890	abcdefghijkl mnpqrstuvwxyz ,./!@#\$%^&*()
---	--

3.4.3 Karakter Warna

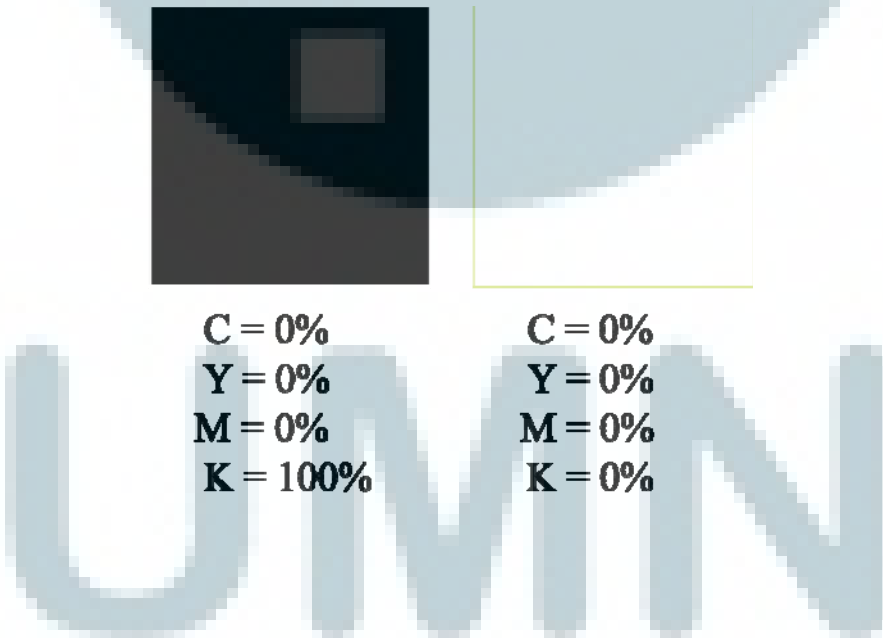
Penggunaan warna ditujukan kepada target utama yaitu anak-anak. Dengan karakter anak yang aktif, maka diputuskan untuk menggunakan warna-warna cerah dan panas untuk semakin mendorong semangat dan ketertarikan mereka saat melihat media promosi. Secara umum penulis akan menggunakan empat kelompok warna, dibawah ini adalah *sample* warna yang akan digunakan:

U M N N

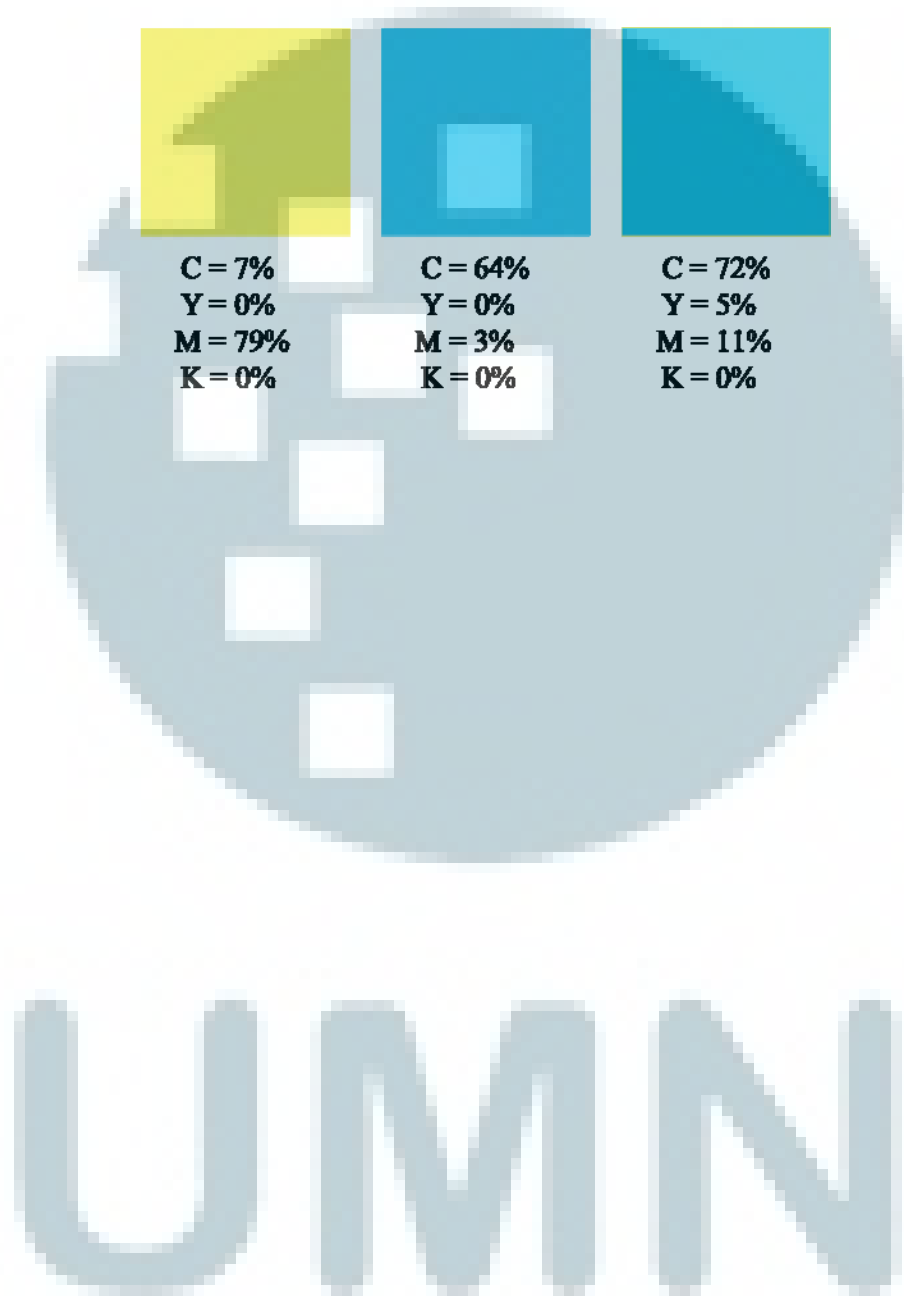
Warna identitas Situgunung Park. Berfungsi sebagai warna utama media promosi



Warna Netral. Berfungsi sebagai *buffer*



Warna Komplementer. Sebagai warna tambahan agar perpaduan warna bisa menjadi harmonis

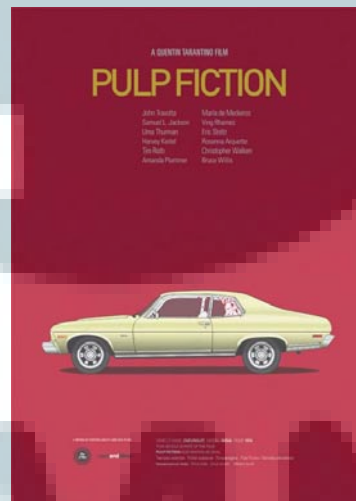


Pemilihan Media

Untuk tahap awal penulis akan memprioritaskan pembuatan media promosi poster cetak dan situs web. Hal ini dikarenakan target utama yang dituju adalah kalangan siswa SMP Internasional yang pasti memiliki fasilitas majalah dinding sekolahnya serta sudah akrab dengan. Selain itu karena para siswa yang dituju berasal dari kondisi ekonomi menengah ke atas, besar kemungkinan mereka sudah akrab dengan fasilitas internet.

Poster cetak akan didesain dalam dua versi desain, yakni desain A dan B serta dicetak di *art carton* 260 gram.

Contoh poster:



Gambar 3.30 Poster orientasi *portrait*

(<http://www.creativebloq.com/print-design/how-design-poster-10-pro-tips-7133634>)

Poster digital akan didesain dengan rasio 1:1 karena pada umumnya media sosial digital menyediakan fasilitas foto dalam format kotak. Contohnya: *Display picture BBM, display picture WhatsApp, Instagram, dan sebagainya.*

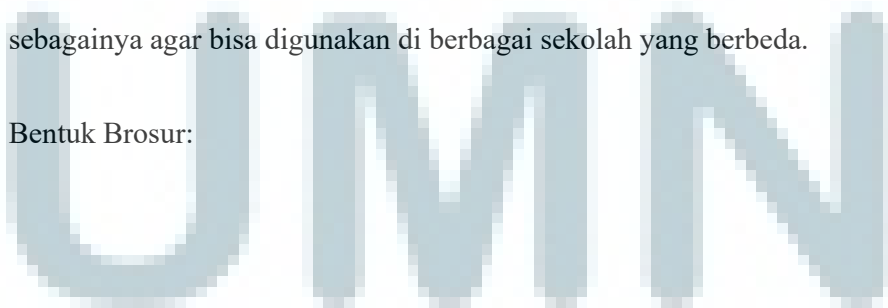
Contoh poster:



Gambar 3.31 Poster orientasi *square*
(<http://www.creativebloq.com/print-design/how-design-poster-10-pro-tips-7133634>)

Selain poster, penulis juga akan membuat brosur. Berbeda dengan poster yang hanya sebatas menarik minat target, brosur yang penulis pilih tidak akan memuat terlalu banyak informasi melainkan hanya berisi ilustrasi sederhana. Kelebihan dari brosur yang akan penulis buat terletak di wujudnya, yakni berupa penggaris sekaligus pembatas buku. Hal tersebut penulis pilih sebagai sarana agar brosur tidak dibuang begitu saja dan menimbulkan pemborosan. Brosur tersebut juga dibuat tanpa info detil tentang tanggal pelaksanaan program, lokasi, dan sebagainya agar bisa digunakan di berbagai sekolah yang berbeda.

Bentuk Brosur:





Gambar 3.32 Brosur souvenir

UMMN