

**LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN
OUTBOUND MAHASISWA *OUTREACHING*
ANGKATAN 2018 DAN 2019**

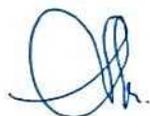


**UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2022**

**LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN
OUTBOUND MAHASISWA OUTREACHING
ANGKATAN 2018 DAN 2019**

1. Judul Kegiatan : OUTBOUND MAHASISWA OUTREACHING
ANGKATAN 2018 DAN 2019
2. Bentuk Kegiatan : Pembinaan
3. Waktu Pelaksanaan : 21-22 Mei 2022
4. Tempat Pelaksanaan : Pantai Pak Lotay Singkawang
5. Sumber Pendanaan : DIPA Universitas Tanjungpura Tahun Anggaran 2022
6. Biaya : Rp59.766.200,-

Mengetahui,
Koordinator Outreaching
Comdev & Outreaching Untan,



Asriah Nurdini M, S.Si.,M.Pd.,Ph.D.
NIP 198105112005012002

Pontianak, Juni 2022
Ketua Panitia,



Ramadhan, S.Pd.



Menyetujui,
Ketua Comdev & Outreaching Untan,

Dra. Entin Daningsih, M.Sc., Ph.D.
NIP 196301301986032001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya laporan pelaksanaan "**LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN OUTBOUND MAHASISWA OUTREACHING ANGKATAN 2018 DAN 2019**" dapat diselesaikan. Laporan ini dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan *outbound* yang dilaksanakan merupakan salah satu bentuk pembinaan untuk melatih kedisiplinan, kerjasama, rasa tanggung jawab, ketangkasan, dan melatih kemampuan analisa dan pola pikir kreatif dalam menyelesaikan tantangan dan masalah serta meningkatkan rasa percaya diri dan menumbuhkan arti penting kebersamaan antar Mahasiswa Outreaching.

Ucapan terimakasih tidak lupa kami sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung jalannya kegiatan ini hingga selesai, antara lain:

1. Rektor Universitas Tanjungpura melalui Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni yang telah memberikan *support* dan kepercayaan kepada panitia pelaksana untuk melaksanakan kegiatan *outbound*.
2. Seluruh panitia penyelenggara dan mahasiswa yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk ikut serta dan berperan aktif dalam pelatihan ini.
3. *Kawan Creative Organizer* sebagai vasilitator dan instruktur permainan dalam kegiatan *outbound*.
4. Seluruh peserta yang telah berpartisipasi dan pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah mendukung suksesnya pelatihan ini.

Kami menyadari masih banyak kekurangan, baik saat pelatihan berlangsung hingga penyusunan laporan pelaksanaan pelatihan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan agar terjadi perbaikan pada pelatihan lain yang serupa di masa mendatang.

Pontianak, Juni 2022
Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Kegiatan	1
B. Tujuan Kegiatan.....	2
C. Manfaat Kegiatan.....	2
D. Sasaran Kegiatan	3
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN	4
A. Peserta Pelatihan.....	4
B. Panitia Pelaksana	4
C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	4
D. Pembahasan	6
BAB III PENUTUP	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Susunan Kepanitiaan Kegiatan <i>Outbound</i> Outreaching 2022	4
Tabel 2.2. Susunan Acara Kegiatan <i>Outbound</i> Outreaching 2022	4

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pelepasan Keberangkatan Peserta <i>Outbound</i> 2022.....	6
Gambar 2.2. Ice Breaking Kegiatan <i>Outbound</i>	7
Gambar 2.3. <i>Games Outbound</i>	8
Gambar 2.4. Pentas Seni.....	10
Gambar 2.5. Renungan Malam dan Api Unggun	10
Gambar 2.6. <i>Games Bulldozer</i>	11
Gambar 2.7. <i>Games Tambal Bocor</i>	12
Gambar 2.8. <i>How Long You Can Go</i>	12

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Kegiatan

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga sebagian besar dari kehidupannya melibatkan interaksi dengan orang lain. Setiap individu yang melakukan interaksi dengan orang lain membutuhkan kecerdasan sosial agar saling mengerti pola kepribadian, keunikan dan kekhasan dari masing-masing. Peran media elektronik seperti komputer, internet, gadget dan sejenisnya banyak menggeser interaksi sosial seperti hubungan dengan orang tua, guru, teman, tetangga, dan lain sebagainya. Era hubungan sosial melalui internet merupakan hal baru yang telah lumrah. Implikasinya, terdapat tendensi adanya individu mengasingkan diri dari lingkungan sosial dan timbul kurangnya kepedulian kepada sesama. Terlebih, penggunaan gadget dalam mengakses games online, jejaring sosial seperti facebook, twitter, dan sebagainya, menjadikan mahasiswa menjadi kurang peka dengan teman dan lingkungan sosial sekitarnya. Mereka merasa nyaman dan asyik dengan dunianya sendiri yang pada gilirannya membentuk pola keterasingan individu pada lingkungan sosialnya (*socially alienated*). Salah satu kegiatan yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menyelenggarakan *outbound*.

Outbound merupakan salah satu kegiatan yang diarahkan mengatasi alienasi mahasiswa terhadap lingkungan sosialnya. *Outbound* dilaksanakan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegensi, fisik dan mental. *Outbound* dapat menjadi alternatif untuk membina individu agar memiliki kecerdasan emosi dan sosial secara seimbang. Kegiatan *outbound* yang dilakukan dengan baik dapat mengembangkan personal dan interpersonal mahasiswa, biasanya berupa kemampuan (bakat) atau keterampilan teknis. Selain itu, penyelenggaraan kegiatan *outbound* diharapkan dapat melatih kedisiplinan, kerjasama, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kemampuan analisa dan pola pikir kreatif mahasiswa, meningkatkan rasa tanggung jawab, menumbuhkan arti penting kebersamaan, menumbuhkan jiwa leadership dan meningkatkan ketangkasan. Kegiatan *outbound* memungkinkan mahasiswa bersentuhan dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial yang baru dan alam terbuka. Dari sini, diharapkan melahirkan kemampuan dan pribadi serta visi kepemimpinannya yang mengandung nilai-nilai kejujuran, keterbukaan, kepekaan, toleransi, kecerdasan, serta rasa kebersamaan antar mahasiswa *outreaching*.

Disamping manfaat utama *Outbound*, kegiatan tersebut juga dapat membuat mahasiswa melupakan kepenatan dan ketegangan dari aktivitas dan rutinitas kesehariannya, sehingga setelah mengikuti kegiatan *outbound*, peserta dapat kembali segar dan termotivasi kembali dalam beraktivitas. Kegiatan *outbound* juga dapat menjadi ajang menjalin silaturahmi dan meningkatkan rasa kebersamaan antar mahasiswa *Outreaching*.

B. Tujuan Kegiatan

1. Melatih mahasiswa dalam aspek:
 - a. kedisiplinan
 - b. kerjasama antar mahasiswa dalam menyelesaikan tantangan dan masalah
 - c. rasa tanggung jawab
 - d. ketangkasan/ketanggapan
2. Meningkatkan rasa percaya diri
3. Melatih kemampuan analisa dan pola pikir kreatif Mahasiswa dalam pengambilan keputusan
4. Menumbuhkan jiwa leadership mahasiswa *Outreaching*
5. Menumbuhkan arti penting kebersamaan antar Mahasiswa *Outreaching*

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan *Outbound* yang diselenggarakan adalah:

1. Mahasiswa mempunyai sifat karakter kedisiplinan yang baik sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, kelompok, dan Bangsa.
2. Mahasiswa dapat belajar membangun tim yang baik, cakap serta handal dan memahami arti penting kerjasama kelompok dalam lingkungan.
3. Mahasiswa mampu membangun kepercayaan diri dan mempercayai orang lain.
4. Mahasiswa mampu memecahkan masalah secara kreatif dan dapat membuat keputusan dengan cepat, tepat dan sistematis.
5. Mahasiswa dapat mengasah rasa tanggung jawab dan leadership terhadap tim dan lingkungan sekitar
6. Mahasiswa dapat melatih ketangkasan dalam menyelesaikan permasalahan dan keberanian untuk mengambil suatu resiko untuk tujuan bersama.
7. Mahasiswa dapat mempererat kebersamaan dan silaturahmi antar mahasiswa *outreaching*.

D. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan *outbound* adalah mahasiswa penerima beasiswa *Outreaching* angkatan 2018 dan 2019.

BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Peserta *Outbound*

Peserta *Outbound* Mahasiswa *Outreaching* 2022 merupakan penerima Beasiswa Program Bidikmisi dan Untan Mandiri Tahun Angkatan 2018 dan 2019. Keikutsertaan dalam program ini bersifat sukarela. Calon peserta terlebih dahulu mendaftarkan diri. Panitia melakukan seleksi IPK (≥ 3.00) dan kesehatan (tidak memiliki riwayat penyakit berat) yang dibuktikan dengan melampirkan surat keterangan dokter (SKD). Jumlah peserta yang ikut dalam kegiatan ini berjumlah 69 mahasiswa dari 70 orang yang direncanakan karena 1 orang mengundurkan diri untuk alasan kedaruratan pribadi.

B. Panitia Pelaksana

Panitia pelaksana kegiatan *outbound* *outreaching* berjumlah 7 orang, dengan susunan kepanitiaan dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Susunan Kepanitiaan Kegiatan *Outbound* *Outreaching* 2022

Bidang	Nama
Ketua Pelaksana	: Ramadhan, S.Pd.
Bendahara	: Meldasari, S.Pd..
Anggota	: 1. Yuliana Ovan Da Costa, S.Pd. 2. Dian Afrilla 3. S.Juari 4. Supi Yulianto 5. Zenni Rahmawati

C. Jadwal dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan *Outbound* bagi Mahasiswa *Outreaching* Angkatan 2018 dan 2019 dilaksanakan pada tanggal 21 s.d. 22 Mei 2022. Kegiatan *Outbound* dilaksanakan di Pantai Pak Lotay, Singkawang. Susunan acara lengkap ditampilkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Susunan Acara Kegiatan *Outbound* *Outreaching* 2022

Waktu	Kegiatan
Hari Pertama (21 Mei 2022)	
05.20-05.35	Kedatangan Peserta di <i>Meeting Point</i>
05.35-05.45	Sarapan Pagi Peserta
05.45-05.55	Pembukaan

Waktu	Kegiatan
05.55-06.00	Doa Bersama
06.00-06.20	Pengkondisian Keberangkatan
06.20-11.00	Perjalanan menuju pantai Pak Lotay
11.00-11.15	Kedatangan di pantai Pak Lotay
11.15-11.30	Pendirian tenda peserta
11.30-11.40	Istirahat peserta
11.40-12.15	Sholat Zuhur
12.15-12.30	Menuju lokasi Makan siang
12.30-12.50	Peserta Makan siang
12.50-13.00	Pembacaan Tata tertib selama kegiatan
13.00-13.10	Menuju Lokasi <i>Outbound</i>
13.10-13.15	Penyerahan Peserta kepada Tim KCO
13.15-16.00	Sesi <i>Outbound</i> dimulai
16.00-16.10	Penyerahan Peserta dari KCO ke panitia
16.10-17.50	Break ISHO
17.50-18.00	Menuju titik kumpul untuk sholat maghrib
18.00-18.25	Sholat Berjama'ah
18.25-18.30	Menyimpan alat Sholat
18.30-19.30	Makan malam
19.30-20.30	Renungan Malam
20.30-22.30	Malam Keakraban
22.30-22.40	Pengkondisian Menuju Tenda
22.40-04.30	Waktu tidur Peserta

Hari Kedua (22 Mei 2022)

04.10-04.30	Peserta bangun dan bersiap-siap
04.30-05.00	Ibadah Sholat Subuh
05.00-05.30	Pengkondisian peserta
05.30-05.40	Menuju Meeting point
05.40-06.00	Pengkondisian peserta
06.00-06.30	Sarapan Pagi Peserta
06.30-06.40	Pengkondisia peserta dan penyerahan kepada tim KCO
06.40-07.30	Sesi Senam
07.30-09.30	Free time dan sesi main di pantai
09.30-10.00	Pengumuman juara pensi dan yel-yel
10.00-11.30	Bersih-bersih dan persiapan pulang
11.30-12.00	Makan siang
12.00-12.30	Sholat Zuhur
12.30-12.40	Perobohan tenda
12.40-13.00	Bersiap-siap pulang
13.00-17.00	Pulang menuju Pontianak

D. Pembahasan

Kegiatan *Outbound* Mahasiswa *Outreaching* dengan tema “BERSAMA MENUJU MASA DEPAN HEBAT” merupakan salah satu kegiatan pembinaan bagi mahasiswa penerima beasiswa *Outreaching*. Peserta yang mengikuti kegiatan *outbound* adalah mahasiswa penerima beasiswa *Outreaching* Angkatan 2018 dan 2019 sebanyak 70 orang yang mendaftarkan diri secara sukarela dan telah lolos seleksi kesehatan oleh panitia. Pada hari pelaksanaan, terdapat satu peserta yang mengundurkan diri karena alasan pribadi (keluarga meninggal) sehingga jumlah total peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 69 mahasiswa dari 70 peserta terdaftar.

Kegiatan ini bekerjasama dengan **Kawan Creative Organizer** sebagai fasilitator dan instruktur games dalam kegiatan *Outbound*. Kegiatan *outbound* dilaksanakan di Pantai Pak Lotay, Singkawang pada tanggal 21-22 Mei 2022. Kegiatan hari pertama pada tanggal 21 Mei 2022 diawali dengan registrasi dan pelepasan keberangkatan peserta oleh perwakilan dari pengelola Comdev & Outreaching Untan, Dr. Rusdiono, M.Si.



(a)



(b)

Gambar 2.1. (a) Registrasi dan (b) Pelepasan Keberangkatan Peserta *Outbound* 2022

Kedatangan dan registrasi peserta dimulai pukul 05.20 WIB dan dilanjutkan dengan sarapan pagi dan pelepasan peserta menuju tempat kegiatan. Peserta berangkat dari Pontianak pukul 06.00 WIB dan sampai ke tempat kegiatan pada jam 11.30 WIB. Sesampai di tempat kegiatan *outbound*, mahasiswa diberikan waktu untuk istirahat, sholat dan makan hingga pukul 12.50 WIB. Pada pukul 13.00 WIB kegiatan *outbound* dimulai dengan kegiatan Ice Breaking.

Ice breaking adalah kegiatan yang bertujuan untuk mencairkan suasana yang ada. Kegiatan ice breaking diharapkan mampu memecah suasana dan kondisi yang canggung antar peserta agar dapat masuk kedalam suasana kegiatan *outbound*. Selain itu, kegiatan

ini juga dimaksudkan untuk menguji konsentrasi, kekompakan dan respon yang cepat dari peserta agar dapat menstimulasi peserta untuk mengikuti ritme kegiatan *outbound*.



Gambar 2.2. Ice Breaking Kegiatan *Outbound*: (a) permainan Tembak Reaksi, (b)Cap Cip Cup, dan (c) aktivitas Tugu Pancoran

Ice breaking dilaksanakan pada awal kegiatan *outbound*. Ada tiga kegiatan ice breaking yang dilaksanakan yaitu permainan tembak reaksi, cap cip cup, dan tugu pancoran. Ice breaking yang dilakukan pada Gambar 2.2 (a) menggunakan permainan Tembak Reaksi dengan output yang diharapkan yaitu untuk menguji konsentrasi, kekompakan dan respon yang cepat. Ice breaking yang dilakukan pada Gambar 2.2 (b) menggunakan permainan Cap Cip Cup dengan output yang diharapkan yaitu dapat menguji konsentrasi, ketangkasan, kejelian dan kecepatan eksekusi serta menstimulasi koordinasi otak kiri dan otak kanan peserta. Ice breaking yang dilakukan pada Gambar 2.2 (c) menggunakan permainan Tugu Pancoran. Permainan Tug Pancoran dilaksanakan untuk mencairkan suasana agar semua peserta mampu konsentrasi dan *focus on instruction*, merangsang kemampuan *leadership*, tanggap, kemampuan pertahanan diri, dan memahami konsep kapan harus berjuang untuk menang, dan berkorban.

Rangkaian kegiatan yang kedua dihari pertama yaitu Games. Ada lima games yang dilakukan di sore hari pertama yaitu games *Baloons Chasing*, *Hulahop Transfer*, *Opposite*, *Spider Hunter* dan *Long Distance Relationship* (LDR).





(c)



(d)



(e)

Gambar 2.3. Games *Outbound*: (a) Games *Ballons Chasing*; (b) Games *Hulahop Transfer*; (c) Games *Opposite*; (d) Games *Spider Hunter*; dan (e) Games *LDR*.

Ada lima games yang dilaksanakan setelah tahap *ice breaking*. Game pertama yang dimainkan yaitu *Balloons Chasing* (Gambar 2.3.(a)). Teknis permainan berupa setiap kelompok diberikan satu buah balon dan diikat pada punggung salah satu anggota kelompok. Seluruh anggota kelompok berusaha melindungi balon dari serangan kelompok lain agar tidak pecah. Kelompok terakhir yang berhasil mempertahankan balonnya tetap utuh dinyatakan sebagai pemenang. Output dari game *ballons chasing* yaitu mengasah tanggung jawab bersama dari semua anggota tim dan merasakan beban yang sama, tugas yang sama, dan menyelesaikan tantangan dengan bersama sama.

Games kedua yang dimainkan yaitu *Games Hulahop Transfer* (Gambar 2.3.(b)). Pertama-tama peserta dibentuk menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berbaris dengan membentuk satu baris. Setiap pemain memegang kuat tangan pemain yang ada sampingnya. Kemudian *hula hoop* dipindahkan dari sisi kanan ke sisi kiri baris tanpa melepaskan pegangan tangan. Kelompok yang *hula hoop* miliknya paling cepat berpindah dan menyelesaikan perjalanan *hula hoop* adalah yang menang. Games ini diharapkan dapat melatih kelincahan dan kerjasama tim serta menghilangkan rasa canggung atau malu antar sesama peserta yang menjadi *teamwork*.

Games ketiga yang dimainkan yaitu Games *Opposite* (Gambar 2.3.(c)). Teknis permainannya yaitu setiap kelompok diminta membentuk barisan ke belakang seperti kereta, dengan tangan memegang bahu atau pinggang kawan yang ada di depannya. Kemudian trainer memberi aba-aba untuk mereka secara bersama-sama bergerak ke kiri atau ke kanan atau ke depan ke belakang sesuai instruksi. Peserta harus bergerak dengan cara melompat bersama, tanpa boleh barisannya putus atau rusak. Setelah beberapa kali mencoba ke arah yang sesuai dengan instruksi, maka kemudian mereka harus melakukan gerakan yang berlawanan dengan instruksi yang diberikan. Permainan terus dilanjutkan hingga didapat pemenang, yaitu yang tidak pernah melakukan kesalahan. Tujuan yang diharapkan dari games ini yaitu menguji daya konsentrasi dan kekompakan tim agar terjadi kerjasama yang baik serta efektif.

Games keempat yaitu Games *Spider Hunter* (Gambar 2.3.(d)). Pada permainan ini, kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk melewati rintangan yang diumpamakan sebagai jaring laba-laba. Peserta harus melewati semua lobang jaring dengan cara ditandu/diangkat oleh anggota kelompok lainnya dan jangan sampai merusak jarring yang dibuat. Kelompok yang tercepat melewati semua lobang jarring dinyatakan sebagai pemenang. dengan harapan output dari games ini yaitu membentuk strategic plan dengan meningkatkan metode yang dapat membentuk sebuah keberhasilan, membangun sebuah kejujuran, komunikasi efektif serta keserasian, mentransfer wawasan dan pengalaman dalam menjalankan fungsi masing masing anggota tim secara efektif.

Games kelima yaitu Games LDR (Gambar 2.3.(e)). Pada permainan ini, setiap kelompok harus mengeluarkan bola dari sebuah lingkaran hanya dengan bantuan tali. Setiap anggota kelompok masing-masing hanya memegang satu ujung tali. Anggota kelompok mendengarkan aba-aba dari ketua kelompok untuk memindahkan bola dengan cara diangkat menggunakan tali agar keluar lingkaran. Setiap anggota kelompok diharuskan untuk bekerja sama agar bola dapat keluar lingkaran. Karena jika bola jatuh dari atas tali, permainan akan diulang kembali. Game ini bertujuan untuk melatih peserta agar dapat bekerja sama dengan orang lain (*team building*) dan melatih untuk bisa saling mengendalikan diri, bisa mendengarkan satu sama lain, menurunkan ego masing-masing dan bisa mendengar dan percaya kepada *leader*.

Rangkaian kegiatan pada hari pertama diakhiri dengan kegiatan malam keakraban dan pentas seni. Kegiatan malam keakraban dan pentas seni dilaksanakan sebagai ajang perkenalan dan keakraban antar mahasiswa agar tercipta keharmonisan dalam

kebersamaan. Kegiatan berjalan dengan penuh suka, tawa dan keceriaan dari peserta. Kegiatan diawali dengan makan malam bersama dengan lesehan yang menambah kesan keakraban dan kebersamaan, dilanjutkan dengan berbagai penampilan pentas seni seperti drama musikal, penampilan puisi dan pentas seni musik akustik. Acara semakin seru ketika terdapat peserta yang menampilkan persembahan kelompok yaitu mengajak bernyanyi bersama sehingga menambah kesan keseruan dan kemeriahan acara. Acara malam keakraban ditutup dengan Inspirasi dan Renungan Malam yang dipandu oleh fasilitator dari Kawan *Creative Organizer* dengan kobaran api unggun di tengah-tengah lingkaran peserta.



(a)



(b)

Gambar 2.4. Pentas Seni, (a) Tari Tradisional; (b) Bernyanyi Bersama



(a)



(b)

Gambar 2.5. (a) & (b) Renungan Malam dan Api Unggun

Pada hari kedua, kegiatan *Outbound* dimulai pada pukul 06.30 WIB. Kegiatan dimulai dengan kegiatan senam bersama. Kegiatan senam bertujuan untuk membantu meningkatkan kebugaran serta sebagai ajang pemanasan peserta sebelum turun kelapangan untuk kegiatan yang lebih berat. Setelah senam, kegiatan *outbound* selanjutnya yaitu *Fun Racing Challenges*. Ada tiga games yang dilakukan dalam *Fun Racing Challenges*, yaitu games *Bulldozer*, *Tambal Bocor* dan *How Long You Can Go*.

Games *Bulldozer* (Gambar 2.6) mengajarkan peserta training kekompakan dalam gerak sebagai wujud pelaksanaan "satu suara, satu langkah dan satu hati" dalam sebuah tugas dengan orientasi keberhasilan kerja tim. Untuk memainkan permainan ini yang perlu dipersiapkan yaitu terpal plastik. Kedua ujung terpal direkatkan sehingga antara ujung yang satu dengan yang lain terhubung sehingga terbentuk lingkaran seperti roda *bulldozer*. Selama permainan, setiap peserta dalam tim mengambil tempat masing-masing di dalam terpal dan menengadahkan tangannya keatas untuk memegang bagian atas terpal. Pemimpin tim yang terdepan memberi komando untuk melakukan gerakan maju secara bersamaan. Setiap peserta bertanggung jawab untuk menjaga posisi agar tetap diatas karpet, untuk melakukan pergerakan bersama yang cepat tanpa kesalahan. Permainan *outbound bulldozer* berguna untuk melatih kekompakan tim, belajar memimpin, berinteraksi serta menyamakan pandangan.



Gambar 2.6. Games Bulldozer

Permainan kedua adalah Tambal Bocor (Gambar 2.7). Permainan tambal bocor bertujuan untuk melatih kekompakan dan kerjasama dalam kelompok. Selain itu management yang baik sangat diperlukan untuk keberhasilan dalam permainan ini. Permainan ini dilakukan secara berkelompok atau sistem kerja tim. Masing masing kelompok minimal terdiri dari 8 orang. Target yang harus dilakukan adalah memasukkan air ke dalam pipa sampai pipa terisi penuh sehingga bola pingpong keluar dari dalam pipa dengan sendirinya. Lubang ditutup dengan jari atau anggota tubuh yang lain dan tidak boleh menggunakan alat bantu apapun. Kelompok yang pertama kali mengeluarkan bola dari pipa menjadi pemenang. Permainan ini diharapkan dapat mengajarkan pentingnya kerjasama dan mengambil peran dalam tim. Sekecil apapun perannya, melatih kejujuran dan kedisiplinan, cepat tanggap serta *problem solving* serta melepaskan sikap individualisme yang sering muncul dalam suatu tim yang dapat memberikan efek negatif bagi tujuan bersama.



Gambar 2.7. Tambal Bocor

Permainan terakhir adalah games *How Long You Can Go* (Gambar 2.8). Prinsip pada permainan ini yaitu seberapa panjang anggota tim merentangkan tubuh tanpa terputus antar anggota tim dan dibolehkan untuk menggunakan apapun yang sedang dipakai ditubuh untuk menghubungkan antara anggota tim. Kelompok yang paling panjang barisnya dinyatakan sebagai pemenang. Permainan ini diharapkan dapat mengembangkan jiwa kepemimpinan, komunikasi efektif, sportif, rela berkorban dan memberikan pengertian tentang kerjasama yang solid untuk mencapai tujuan yang maksimal.



Gambar 2.8 *How Long You Can Go*

BAB III PENUTUP

Outbound merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan di alam terbuka dengan bentuk permainan yang menggabungkan antara intelegensi, fisik dan mental. Kegiatan *outbound* diharapkan dapat melatih kedisiplinan, kerjasama, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kemampuan analisa dan pola pikir kreatif mahasiswa, meningkatkan rasa tanggung jawab, menumbuhkan arti penting kebersamaan, menumbuhkan jiwa leadership dan meningkatkan ketangkasan.

Kegiatan *outbound* bagi Mahasiswa *Outreaching* Angkatan 2018 dan 2019 secara umum berjalan dengan baik dan lancar. Terlaksananya kegiatan ini tidak lepas dari dukungan dan usaha semua pihak. Kerjasama dan koordinasi yang baik antar semua komponen yang terlibat, panitia dan *outbound trainer*, Kawan *Creative Organizer* sangat penting dalam kelancaran pelatihan ini. Kendala yang dialami seperti adanya perubahan waktu dan tempat pelaksanaan sehingga banyak peserta yang tidak bisa ikut kegiatan.

Demikian laporan Kegiatan *Outbound* bagi Mahasiswa *Outreaching* Angkatan 2018 dan 2019. Semoga laporan ini bermanfaat untuk pelaksanaan kegiatan serupa di kemudian hari.