

**Dampak Outbond Terhadap Peningkatan Kebersamaan
dan Kerjasama di Perpustakaan**



Oleh :

SETIAWAN, S.Sos

(Pustakawan Pertama)

UPT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS NEGERI MALANG

2013

Dampak Outbond Terhadap Peningkatan Kebersamaan dan Kerjasama di Perpustakaan

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan jaman di era global ini memang banyak memiliki dampak yang luar biasa terhadap tingkat kinerja di kalangan pimpinan, dan karyawan di berbagai satuan organisasi, perusahaan, dan lembaga-lembaga baik lembaga swasta maupun negeri. Peningkatan kinerja ini tentunya sangat berpengaruh terhadap sikap pribadi setiap masing masing personalia, kadang kita jumpai di berbagai media-media ada karyawan di perusahaan ini stress akibat beban kerja yang begitu besar, ada juga karyawan induvidualistis sudah tidak memiliki rasa kebersamaan dalam bekerja, mereka bekerja hanya untuk diri sendiri tidak mau tau tentang pekerjaan orang lain. Charles dan Sharason (1988) menjelaskan bahwa stres kerja terjadi ketika kemampuan individu tidak seimbang atau tidak sesuai dengan tuntutan dalam lingkungan pekerjaannya ini merupakan contoh kecil yang dapat kita temukan di tempat kerja, maupun di masyarakat¹

Banyaknya permasalahan-permasalahan ini perlu disikapi dengan seksama oleh berbagai pimpinan organisasi, lembaga-lembaga, tak terkecuali oleh lembaga penyedia informasi seperti perpustakaan. Perpustakaan merupakan suatu unit pelaksana teknik yang di dalamnya memiliki system pekerjaan yang sangat beragam dari mulai mengolah sampai menyajikan koleksi tersebut merupakan pekerjaan yang mungkin monoton, hanya itu-itu saja. Ini bisa menjadikan kinerja setiap personal akan mengalami permasalahan kalau tidak ditangani dengan suatu kegiatan-kegiatan yang bisa memberikan pencerahan.

Kegiatan yang sangat umum dan sekarang menjamur adalah kegiatan

¹ James A.F. Stoner / Charles Wankel, Manajemen, Edisi Ketiga. (Jakarta:CV. Intermedia,1988) hlm..57

permainan outbound, Banyak perusahaan, organisasi masyarakat, dan lembaga pendidikan mulai menggunakan metode manajemen outbound dalam Eksperimen sumber daya manusia personilnya. Dalam permainan outbound mempunyai tujuan tertentu, terutama dalam hal meningkatkan kinerja. Permainan ini biasanya dibuat dan dikembangkan melalui berbagai tujuan tertentu, misalnya meningkatkan kerja sama dalam bekerja menurut Prabowo, Rezha Mukti (2011) menyatakan Permainan outbound merupakan salah satu metode yang sesuai untuk meningkatkan personality seseorang, karena melalui permainan tersebut dapat diciptakan suasana santai dan menyenangkan. Melalui permainan outbound, suasana dapat diciptakan sesuai dengan keinginan. Kegiatan permainan outbound biasanya didesain dalam suasana menegangkan melalui segmen tantangan dan bisa juga melalui suasana rileks. Permainan yang disajikan dalam outbound memang telah disusun sedemikian rupa, sehingga bukan hanya psikomotorik (fisik) peserta yang 'tersentuh', tapi juga sisi afeksi (emosi) dan kognisi (kemampuan berpikir)².

Kegiatan Outbond sangatlah bermanfaat sekali sebagai upaya menumbuhkan keterampilan social bagi pimpinan dan staff perpustakaan. Keterampilan social. Manusia selain sebagai makhluk pribadi juga sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu membutuhkan kehadiran orang lain dalam hidupnya. Berhubungan dengan orang lain adalah kebutuhan yang sangat vital bagi manusia. Manusia perlu mengadakan interaksi dengan orang-orang sekitarnya antara lain keluarga, teman sebaya, teman sekolah, atau bahkan orang yang belum dikenalnya. Keterampilan sosial didefinisikan secara beragam oleh para ahli. Menurut Cartleg dan Milbrun (Lutfiq, 1989) keterampilan sosial adalah tingkah laku yang dipelajari dan dapat diterima oleh masyarakat yang memungkinkan individu memperoleh respon positif dalam berinteraksi dengan orang lain dan menghindari terjadinya respon negatif dari lingkungan individu³.

Dengan permainan outbound itu sekiranya bisa memberikan sedikit solusi-solusi untuk meningkatkan kinerja dan keterampilan social antara pimpinan dan

² Prabowo, Rezha Mukti, *Efektivitas permainan outbond untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah menengah pertama*, (Malang , UM, 2011)

³ Lutfiq, R. L.. *Assesment of Learner with Special Need*. (New Jersey: Allyn and Bacon, Inc. 1989)

staff perpustakaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah

1. Bagaimana metode yang dilakukan oleh perpustakaan agar metode outbond tetap dijadikan tolok ukur bagi peningkatan kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan ?
2. Bagaimana menentukan metode-metode permainan dalam outbond sehingga menemukan keberhasilan dalam permainan ini?
3. Apa pengaruh tiap permainan bagi peningkatan kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan

C. Manfaat

Manfaat dari makalah ini adalah

1. Untuk pimpinan
Untuk lebih mengenal lebih dalam lagi karakter tentang orang-orang yang dipimpinnya
2. Untuk Staff perpustakaan
 - a. Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan social sehingga jalinan kerjasama dalam bekerja benar-benar terjalin dengan baik.
 - b. Sebagai upaya meningkatkan keterampilan social sehingga bisa di terapkan dalam memberikan layanan kepada pengguna dengan total quality service.

II. PEMBAHASAN

1. Bagaimana metode yang dilakukan oleh perpustakaan agar metode outbond tetap dijadikan tolok ukur bagi peningkatan kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan ?

Manfaat outbond sangat besar dampaknya bagi pimpinan dan staff perpustakaan, dengan adanya kegiatan outbond para pimpinan dan staff akan saling memahami satu dengan yang lainnya, sehingga terbina kejasama yang saling menguntungkan, outbond bisa meningkatkan kinerja para pimpinan dan staff perpustakaan, seiring bergulirnya waktu kadangkala kita menemukan karyawan selesai mengikuti metode outbond mereka paham dan antusias sekali namun lama-kelamaan mereka akan lupa dan metode outbond mulai tergerus, dan akhirnya kinerja kembali mengalami kemunduran untuk itu para pimpinan perpustakaan harus mengambil langkah konkrit untuk mengatasi permasalahan tersebut

Ada beberapa konsep dalam memecahkan masala tersebut :

- a. Perlunya kegiatan outbond di berlakukan secara rutin, mungkin 2-3 kali dalam setahun sehingga metode ini tetap terjaga yang akhirnya dampaknya para pimpinan dan staff tetap semangat dalam melakukan pekerjaannya
- b. Perlunya suatu agreement (perjanjian) antara pimpinan dan staff perpustakaan untuk selalu mengingatkan satu dengan yang lain tentang kualitas kinerja, kebersamaan dalam melakukan setiap pekerjaan
- c. Melakukan review dengan melakukan kegiatan nonton kegiatan outbond yang telah dilakukan sehingga motivasi dalam kinerja tetap terjaga.

2. Bagaimana menentukan metode-metode permainan dalam outbond sehingga menemukan hasil yang berguna dalam proses keterampilan social dalam bekerja

Metode yang digunakan dalam menemukan jawaban dari hasil permainan ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen dimana menurut laily menyatakan bahwa untuk menentukan keefektifitasan dan menemukan hasil yang maksimal dalam bentuk kerjasama dalam permainan outbond ini di lakukan dengan menggunakan metode Eksperimen⁴ lebih lanjut laily memberikan gambaran bagaimana cara metode eksperimen ini di lakukan

Pada metode eksperimen dilakukan pengukuran sebelum (pretest) dan sesudah (posttest). Desain metode yang digunakan adalah pre test and post test design. Desain ekseperimental ini hanya menggunakan satu kelompok subjek. Adapun disain metode ini adalah sebagai berikut :

Pretest X1 X2 X3 X4 X5 X6 Posttest Final

Keterangan : X : Permainan

Permainan (X) yang diberikan berupa 5 jenis permainan yang berbeda. Penilaian dilakukan sebelum (pretest) permainan pertama dan diakhir (posttest) permainan ke enam dengan skala. Kemudian observasi dilakukan setiap sesi dari permainan untuk mencatat perubahan sikap peserta. Hasil dari (posttest) menunjukkan efektif tidaknya permainan. Apabila terdapat perbedaan antara skor pretest dan posttest dimana skor posttest lebih tinggi atau lebih rendah secara signifikan dibandingkan skor pretest, maka dapat disimpulkan bahwa permainan yang diberikan mempunyai pengaruh pada sikap terhadap disiplin kerja

3. Apa pengaruh tiap permainan bagi peningkatkan kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan sehingga meningkatkan keterampilan social dalam bekerja?

Aspek Keterampilan social yang di kembangkan

⁴ Laily, Ken Anis Nur. Pengaruh permainan dalam outbond terhadap sikap disiplin dalam bekerja (Malang : UM, 2011)

No	Jenis Permainan	Aspek Keterampilan sosial yang dikembangkan
1	Naga Buta	1. Keterampilan untuk saling mengenali dan membangun kepercayaan dengan individu lain; dan 2. Keterampilan untuk saling berkomunikasi secara tepat dan jelas dengan individu lain
2	Stick Transfer	1. Keterampilan untuk saling berkomunikasi secara tepat dan jelas dengan individu lain
3	Bom Aktif	1. Keterampilan untuk saling menerima dan membantu dengan individu lain, saling mengatasi konflik dan masalah-masalah dalam hubungan sosial.
4	Pipe Line	1. Keterampilan untuk saling menerima dan membantu dengan individu lain, saling mengatasi konflik dan masalah-masalah dalam hubungan sosial.
5	Ice Breaking	1. Keterampilan untuk saling menerima dan membantu dengan individu lain, saling mengatasi konflik dan masalah-masalah dalam hubungan sosial

N O	Sub variable	Indikator	Deskriptor
1	Keterampilan untuk mengenali dan membangun kepercayaan dengan individu lain	1. Peserta bersedia mengenal peserta lain. 2. Peserta dapat membangun kepercayaan kepada orang lain dan rasa percaya diri 3. Peserta memiliki rasa tanggung jawab terhadap saran ataupun kritik yang diberikan individu lain.	1. Membuka diri terhadap orang lain 2. Bergaul dengan orang lain 1. Membangun kepercayaan terhadap orang lain 2. Membangun rasa percaya diri 1. Kritik dan saran 2. Mawas diri
2	Keterampilan untuk berkomunikasi secara tepat dan jelas dengan individu lain	1. Peserta dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anggota kelompok 2. Peserta dapat melatih kebersamaan dalam memecahkan masalah di suatu kelompok	1. Etika berbicara 2. Klarifikasi pernyataan 1. Diskusi 2. .Kerjasama
3	Keterampilan untuk saling menerima dan membantu	1. Peserta dapat berlatih rasa rela berkorban dengan anggota kelompok	1. Minta tolong dan Terima kasih

dengan individu lain, saling mengatasi konflik dan masalah-masalah dalam hubungan sosial	2. Peserta mampu mempunyai sikap empati terhadap individu lain 3. Peserta mampu berpikir positif terhadap diri sendiri dan individu lain	2. Membantu teman yang mengalami kesulitan 1. Memahami perasaan orang lain 2. Maaf 3. Mampu mengekspresikan apa yang sedang dirasakan 1. Berpikir tenang dan positif dalam menghadapi kesulitan 2. Penilaian terhadap orang lain
--	---	---

Dalam bahasan ini kita akan mengenalkan berbagai macam permainan-permainan yang di terapkan dalam outbound dan semua kegiatan itu memiliki nilai yang bagus

1. Naga Buta

Permainan naga buta ini biasanya dilakukan pertama kali, permainan ini para pimpinan dan staff akan merasa canggung, merasa ada beban karena belum mengenal secara jelas permainan ini

Peserta pada setiap kelompok di pecah menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama akan menjadi SI BUTA (yang ditutup matanya) dan kelompok kedua menjadi orang yang akan membimbing si buta dalam menjalani tugasnya untuk mengambil sedotan yang telah disebar oleh panitia. Setelah mengumpulkan sedotan, Si Buta juga bertugas untuk menyusun menjadi sebuah kalimat yang telah ditentukan. Setelah tugas selesai, kemudian prosesnya dibalik, Si Buta menjadi yang melihat dan yang melihat menjadi Si Buta. Tidak boleh berkomunikasi dengan kontak fisik⁵.

a. Aspek keterampilan social

- 1) **Keterampilan untuk saling mengenali membangun kepercayaan dengan individu lain** Menurut (gooutbound.com) game ini adalah melatih kesabaran dan kemampuan berkomunikasi bagi Si Pemandu. Dan bagi Si Buta, game ini melatih konsentrasi karena ia tidak hanya mendengar komando dari Leadernya, tapi ia juga bisa mendengar suara-suara dari

⁵ Afani, Ifan. *Evaluasi Efektivitas Pelatihan Outbound. Skripsi Tidak diterbitkan.* (Jogjakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 2004)

Leader lain. Dan karena mereka akan bertukar posisi, maka game ini juga melatih rasa empathy. Si Pemimpin bisa merasakan apa yang dirasakan orang yang ia pimpin. Begitu pun sebaliknya⁶.

a). Pemimpin perpustakaan, dengan adanya permainan ini pemimpin akan tau dan merasakan apa saja keinginan, kebutuhan dari karyawannya/staffnya sehingga apabila ini di terapkan akan terjalin hubungan yang harmonis dalam mencapai kegiatan-kegiatan program kegiatan perpustakaan.

b). Bagi Staff perpustakaan

Dengan kegiatan ini staff perpustakaan akan paham apa saja kegiatan yang harus dilakukan tentunya harus berdasar kepada perintah pimpinan

2). Keterampilan untuk saling berkomunikasi secara tepat dan jelas dengan individu lain

a). Bagi Pemimpin Perpustakaan

Dalam bagian kedua ini manfaat dari permainan ini bagi pemimpin adalah pemimpin bisa membuka, menerima masukan, pendapat dari staff perpustakaan, sehingga bisa terjalin komunikasi yang efektif, komunikasi efektif itu menurut Lastri akan mengakibatkan 5 efek yaitu keterbukaan, empati, dukungan rasa positif, kesetaraan⁷

b). Bagi Staff perpustakaan

Dalam kegiatan ini staff akan dapat membangun kepercayaan kepada orang lain dan rasa percaya diri pada dirinya sendiri , sehingga dalam menjalankan kegiatan tugas-tugas kegiatan ia akan selalu percaya dan mampu mengembangkan personality-nya .

2. Stick Transfer

Pada permainan stick Transfer merupakan tahapan selanjutnya dari permainan naga buta, kita akan menemukan pemimpin dan staff

⁶ <http://gooutbound.com/contoh-permainan-outbound-blind-lead> (diakses tanggal 25 Nopember 2013 jam 13:45)

⁷ Lastri P , Komunikasi Efektif. (Surabaya Bintang,)

perpustakaan masih canggung dan belum kompak dalam bekerjasama. Permainan ini Memindahkan stick dari Orang Pertama ke Orang Selanjutnya tidak boleh memakai tangan. Tapi dengan menggunakan bahu atau leher. Jika sudah sampai orang terakhir, maka harus kembali hingga orang pertama dengan menggunakan kaki⁸.

a. Aspek keterampilan social

1). Untuk pemimpin perpustakaan

- a) Pemimpin dalam mengambil suatu keputusan dilakukan dengan diskusi terlebih dulu dengan staff sehingga terbina hubungan yang harmonis antara pimpinan dan staff
- b) Pemimpin harus memberikan contoh baik dalam menyampaikan sesuatu permasalahan sehingga dalam penyampaian tidak terdapat seseorang yang merasa tersinggung

2). Untuk Staff Perpustakaan

- a) Staff akan memiliki peran dan sangat dihargai karena setiap pengembangan dan kemajuan suatu perpustakaan dia akan selalu diajak untuk diskusi
- b) Staff akan mengenal kerjasama dalam pekerjaan yang dilakukan di setiap harinya
- c) Staff akan dilatih untuk selalu memecahkan masalah dalam suatu permasalahan

3. Bom Aktif

Sebuah galon diletakkan di tengah-tengah lingkaran dan disimulasikan sebagai media yang berisi *Bomb Aktif*. Cara menjinakannya adalah dengan cara memasukkan bola-bola ke dalam galon ini hanya dengan bantuan tali. Peserta tidak boleh masuk ke dalam lingkaran atau pun menginjak garis pembatas. Bola terakhir (yang ukurannya lebih besar sehingga tidak bisa masuk ke dalam

⁸ *Ibid* hal 6

galon) adalah penyumbat media yang berisi Bomb Aktif tersebut. Setelah bomb dimatikan, peserta harus mengeluarkan bomb tersebut dari dalam lingkaran. Team yang paling cepat menyelesaikan tugas ini adalah pemenangnya. Tapi harus hati-hati, jika bola jatuh ke tanah, permainan diulangi dari awal⁹.

a. Aspek keterampilan Sosial

1). Bagi Pimpinan Perpustakaan

- a) Pimpinan bisa dijadikan pengendali dalam segala keputusan namun segala keputusan itu harus dilakukan dengan tenang, positif terhadap segala bentuk permasalahan
- b) Pemimpin harus mampu mengenal lebih dalam lagi terhadap kebutuhan, keinginan dari bawahan dengan sikap empati terhadap orang lain.

2). Bagi Staff perpustakaan

- a) Staff memiliki jiwa rela berkorban dengan memberikan bantuan terhadap teman/pimpinan yang mengalami masalah
- b) Staff di latih memiliki sifat empati terhadap orang lain, dan selalu mengucapkan terimakasih dalam setiap bantuan teman terhadap dirinya
- c) Staff dilatih untuk selalu baik sangka terhadap teman, pimpinan dengan cara berpikir tenang dan positif dalam menghadapi kesulitan, sehingga tertanam rasa penilaian yang baik terhadap orang lain.

4. Pipe Line

Memindahkan bola dari Start ke sebuah tempat yang disediakan dengan alat bantu masing-masing satu pipa dengan berbagai bentuk, dengan jalur/jalan yang telah ditentukan. Untuk sampai ke tempat penampungan bola, mereka harus saling menyambung. Orang pertama, setelah bola mengalir ke pipa orang kedua,

⁹ Tedjasaputra, S. Mayke. Bermain, Mainan dan Permainan. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003)

harus ke ujung untuk menjadi orang terakhir sambungan pipa, dan seterusnya, hingga bola-bola masuk ke dalam penampungan¹⁰.

a. Aspek keterampilan Sosial

1). Bagi pimpinan Perpustakaan

Pemimpin bekerja karena atas dukungan staff, staff merupakan jembatan terhadap segala bentuk keberhasilan dari program-program kerja perpustakaan (tanpa staff segala bentuk program kerja tidak akan berjalan dan berhasil)

2). Bagi Staff perpustakaan

- a) Staff di sini akan diajak untuk berkomunikasi secara horizontal dan vertical dalam arti segala bentuk permasalahan harus di komunikasikan dengan pimpinan dan teman sejawat kita dan dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menghasilkan suatu keputusan yang baik pula
- b) Bekerja secara kelompok dan bersama akan menghasilkan karya yang luar biasa kalau dibandingkan dengan bekerja secara individu artinya pekerjaan yang sulit apapun akan mudah terpecahkan dengan dilakukan bersama-sama, namun akan sulit apabila dilakukan orang lain
- c) kita akan mengenal lebih jauh lagi bahwa manusia, pegawai akan membutuhkan orang lain

5. Ice Breaking

Ice Breaking digunakan untuk menghilangkan ketegangan peserta dan menstimulus antusiasme peserta untuk siap mengikuti seluruh kegiatan berikutnya.

Di antara kegiatan Ice breaking adalah: Pencanangan komitmen kegiatan (Goal Setting), pembagian kelompok pensolidan kelompok, pendelegasian tugas pertama (memilih ketua, menentukan nama kelompok, membuat yel-yel dan lagu kelompok.), Penguatan kekompakan dan keakraban¹¹:

¹⁰ *Ibid*

¹¹ *Ibid*

a. Aspek keterampilan Sosial

1). Bagi Pimpinan Perpustakaan

- a) Mampu membuat perencanaan dan mampu menempatkan staff yang sesuai dengan kemampuannya dan disiplin ilmunya
- b) Membuat suatu keputusan yang tidak berpihak kepada salah satu pihak dalam perpustakaan

2). Untuk Staff Perpustakaan

- a) Untuk selalu mengembangkan diri dan bisa ditempatkan dengan kebutuhan di perpustakaan
- b) Bekerja lebih terfokus karena penempatan yang sesuai dengan kebutuhan dan keahliannya

III. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan dengan kegiatan “ Outbond” sebagai upaya menumbuhkan keterampilan social dalam bekerja memiliki dimensi yang sangat berpengaruh sekali karena di dalam outbound menurut Ancok menyebutkan bahwa permainan outbound bermanfaat untuk berbagai pengembangan kapasitas organisasi perusahaan. Permainan outbound efektif untuk meningkatkan pengembangan diri (personal development) pegawai¹². Dalam hal ini banyak permainan yang dikembangkan dalam materi Outbond,diantaranya :

1. Naga Buta
2. Stick Transfer
3. Bom Aktif
4. Pipe Line
5. Ice Breaking

Dari kelima permainan itu memiliki fungsi dan peran yang sangat berguna terhadap kebersamaan dan kerjasama pimpinan dan staff perpustakaan dengan kegiatan outbond sebagai upaya menumbuhkan keterampilan social dalam bekerja

B. SARAN

Berkaitan dengan penjelasan tersebut, saran yang penulis kemukakan adalah:

1. Bagi Pimpinan diharapkan dapat menjadikan permainan ini sebagai kegiatan berkala sehingga bisa menjadikan faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan program kerja.

¹² Ancok, Djamaluddin. *Outbound Management Training*. (Jogjakarta: UII Press. 2007)

2. Bagi para Staff permainan diharapkan dapat mengaplikasikan pengalaman dan pemahaman yang didapat dalam dunia kerja.

DAFTAR RUJUKAN

- Afani, Ifan. *Evaluasi Efektivitas Pelatihan Outbound*. Skripsi Tidak diterbitkan. Jogjakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 2004
- Ancok, Djamaluddin. *Outbound Management Training*. Jogjakarta: UII, Press, 2007
- James A.F. Stoner / Charles Wankel. *Manajemen*, Edisi Ketiga. CV. Intermedia Jakarta. 1988
- Laily, Ken Anis Nur, *Pengaruh permainan dalam outbond terhadap sikap disiplin dalam bekerja :UM, malang*, 2011
- Lastri P ,*Komunikasi Efektif*. Bintang, Surabaya
- Lutfiq, R. L. *Assesment of Learner with Special Need*. New Jersey: Allyn and Bacon, Inc, 1989
- Prabowo, Rezha Mukti, *Efektivitas permainan outbond untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah menengah pertama*, UM, Malang, 2011
- Tedjasaputra, S. Mayke. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003
- <http://gooutbound.com/contoh-permainan> (diakses tanggal 25 Nopember 2013 jam 13:45)

