

BAB II

Kajian Teori

A. Perancangan

1. Pengertian Perancangan

Kata perancangan berasal dari kata rancang, yang kemudian mendapatkan awalan per- dan akhiran -an sehingga terbentuklah kata perancangan. Perancangan dapat diartikan proses, cara, pembuatan merancang, merencanakan segala sesuatu sebagai bagian dari kerangka kerja. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007:927)

Kata rancangan diambil dari terjemahan kata *design* dalam bahasa Inggris, sedangkan perancangan diterjemahkan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris yang memiliki arti “pendesainan” atau pembuatan desain. Berkaitan dengan perancangan dan pendesainan. Konsep perancangan juga disebut sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan pendesainan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain. (Sanyoto, 2006:61)

Desain atau juga disebut perancangan merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperlihatkan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. (Jeffkin, 1997:245-246)

Unsur-unsur dasar desain antara lain:

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan sebuah upaya untuk menggabungkan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk yang proporsional dan menyatu satu sama lain ke dalam sebuah desain, tanpa ada kesatuan unsur-unsur desain akan terpecah berdiri sendiri-sendiri dan tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan yang utuh.

b. Keberagaman (*variety*)

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Perbedaan besar kecil, tebal tipis pada keberagaman unsur-unsur yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

c. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dapat tercapai dari dua bagian, yaitu secara simetris yang terkesan formal yang tercipta dari sebuah paduan bentuk dan ukuran tata letak yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris memberi kesan informal, tapi dapat terlihat lebih dinamis yang terbentuk dari paduan garis, bentuk, ukuran, maupun tata letak yang tidak sama namun seimbang.

d. Ritme/irama (*rhythm*)

Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman. Suatu gerak yang dijadikan sebagai dasar suatu irama dan ciri khasnya terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur yang diberi tekanan atau aksen. Ritme membuat adanya kesan gerak menyiratkan mata pada tampilan yang nyaman dan berirama.

e. Keserasian (*harmony*)

Keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya (Suptandar, 1995:19).

f. Proporsi (*proportional*)

Proporsi merupakan berbandingan bilangan dari suatu objek atau komposisi (Kusimati, 1999:19). Dapat diartikan proporsi merupakan kesesuaian ukuran, bentuk, maupun unsur lain hingga tercapai keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat, dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

g. Skala (*scale*)

Skala adalah ukuran relatif dari suatu objek, jika dibandingkan terhadap objek atau elemen yang lainnya telah diketahui ukurannya

(Kusmiati, 1999:14). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau objek dalam suatu desain.

h. Penekanan (*emphasis*)

Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari hal yang monoton. Penekanan dilakukan agar menjadikan desain menjadi menarik bisa dalam dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan. “All emphasis is no emphasis”, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan (Frank Jeffkin, 1997:246).

2. Proses Perancangan

Proses perancangan biasanya memperhitungkan aspek yang didapat melalui riset, hasil pemikiran, maupun hasil perancangan atau desain yang sudah ada. Menurut Kotler (1995), proses-proses perancangan terbagi menjadi sepuluh yaitu, sebagai berikut :

- a) Menentukan objektif, misi, dan tujuan spesifik organisasi secara luas yang memerlukan peran pemasaran strategis.
- b) Menilai ancaman dan peluang dari lingkungan luar yang dapat ditujukan oleh pemasaran untuk mencapai keberhasilan yang lebih besar.
- c) Mengevaluasi sumber daya serta keahlian potensial dan nyata dari organisasi untuk mengambil keuntungan dari peluang yang ada atau

menyingkirkan ancaman yang tampak dalam analisis lingkungan eksternalnya.

- d) Menentukan misi, objektif dan tujuan spesifik pemasaran untuk periode perencanaan yang akan datang.
- e) Merumuskan strategi pemasaran pokok untuk mencapai tujuan yang spesifik.
- f) Menempatkan system dan struktur organisasi yang perlu dalam fungsi pemasaran agar pelaksanaan strategi yang telah disusun dapat dipastikan.
- g) Menetapkan rincian dan taktik untuk melaksanakan strategi pokok dalam masa perencanaan, termasuk jadwal, kegiatan, dan tugas tanggung jawab tertentu.
- h) Menetapkan patokan untuk mengukur hasil sementara dan hasil akhir program.
- i) Melaksanakan program yang telah direncanakan.
- j) Mengatur kinerja dan mengatur strategi pokok, rincian taktik, atau keduanya jika diperlukan.

Berdasarkan melihat proses-proses perancangan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif dan efisien guna mencapai hasil rancangan atau desain yang maksimal.

B. Kartu Kuartet

1. Pengertian Game

Game dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dimainkan; mainan: hal bermain; perbuatan bermain.

Wolfgang Kramer (2000) mendefinisikan *game* sebagai segala suatu aktivitas yang dapat membawa kesenangan. Selanjutnya, menurut Clark C. Abt (1970) *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan “dibatasi oleh konteks tertentu” (misalnya, dibatasi oleh peraturan).

Menurut Turocy (2014:18) dalam bukunya *Game Theory*, *game* ialah suatu pengambilan keputusan yang dibuat oleh beberapa pemain untuk berpotensi mempengaruhi minat pemain lain untuk melakukan suatu tindakan. Seperti merumuskan, struktur, menganalisis, dan memahami skenario strategis. Pemain bisa dalam bentuk individu, kelompok, atau dalam jumlah yang banyak.

Game mempunyai komponen-komponen yang berlaku bagaimana jalannya sebuah game itu sendiri. Menurut Andrew Rollings dan Dave Morris (2012:07) game memiliki 5 komponen terpenting. Diantaranya yaitu:

a) *Feature*

Feature atau Fitur merupakan suatu hal yang mampu memberikan diferensiasi tiap game. Fitur disini dapat dimaksudkan ialah suatu hal yang mampu memberikan nilai tambah tentang gambaran sebuah cerita dari game tersebut kedalam bentuk-bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan oleh para pemain.

b) *Gameplay*

Gameplay merupakan penggabungan dari fitur-fitur yang telah dibuat dan ketika fitur-fitur tersebut di satukan akan menjadi sebuah gameplay.

c) *Interface*

Interface merupakan tampilan yang ada di dalam sebuah game. Sebuah interface yang baik ialah dimana penggunaan icon atau element visual yang tidak terlalu berlebihan dan tidak terlihat menjenuhkan oleh para pemain.

d) *Rule*

Rule atau Aturan merupakan susunan dari sekumpulan peraturan yang bisa di gabungkan dengan gameplay yang ingin di tunjukan yang berguna menambah keseruan sebuah game.

e) *Design Level*

Design Level mencakup genre, background, dan jalan cerita dari sebuah game.

2. Pengertian Board Game

Tabletop Game memiliki definisi permainan yang dimainkan di atas permukaan sebuah meja. Tentu meja yang dipakai adalah meja dengan bidang atau permukaan yang datar. Istilah tabletop game ini muncul untuk memberikan prefix yang bedakan kategori game diatas meja dengan olahraga dan video game, karena sebuah pertandingan dalam bidang olahraga juga disebut game. Berikut ini adalah permainan yang masuk dalam kategori tabletop game yaitu, board game, card game, pencil and paper game, miniature game, dice game dan role playing game, karena permainan-permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja.

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam “Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan”, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

3. Pengertian Card Game

Permainan ini memanfaatkan seperangkat 52 simbol yang dihasilkan dari dua faktor: peringkat (13 nilai) dan suit (4 nilai). Permainan berkisar pada kombinasi yang dibangun dari dua faktor ini. Pemain dapat memperoleh atau kehilangan kepemilikan simbol baik secara acak atau dengan mencocokkan beberapa kombinasi yang diizinkan oleh aturan main. Setiap

kombinasi yang sah diberikan nilai kemenangan untuk penilaian akhir hasil dari permainan. Pemain harus mengenali kombinasi yang berpotensi dan memperkirakan peluang mendapatkan kartu yang diperlukan untuk menyelesaikan kombinasi. Peluang ini harus ditimbang terhadap nilai kemenangan dari kombinasi. Karena jumlah kombinasi sangat besar, perhitungan yang tepat dari peluang yang diperlukan melebihi kekuatan mental hampir semua pemain, menjadikan permainan ini sebagai latihan intuitif. Dengan demikian, perhatian utama pemain dalam game ini adalah analisis kombinasi (Crawford, 1998 : 2).

Diakses dari ebook *Trading Card Game Industry*, (2010 : 3); Selain kartu, dalam satu set card game menampilkan beberapa elemen pendukung yang kadang disertakan dengan game atau dijual terpisah melalui lisensi. Diantaranya adalah :

a) Token/Beads

Mengisi peran yang sama seperti dadu dan sering dipertukarkan. Beberapa game akan menggunakan kartu yang menghasilkan elemen permainan tambahan yang tidak terwakili pada kartu dan membutuhkan token untuk mewakili hal tersebut. seperti manik-manik atau koin tetapi beberapa permainan benar-benar memiliki kartu yang diciptakan untuk tujuan ini.

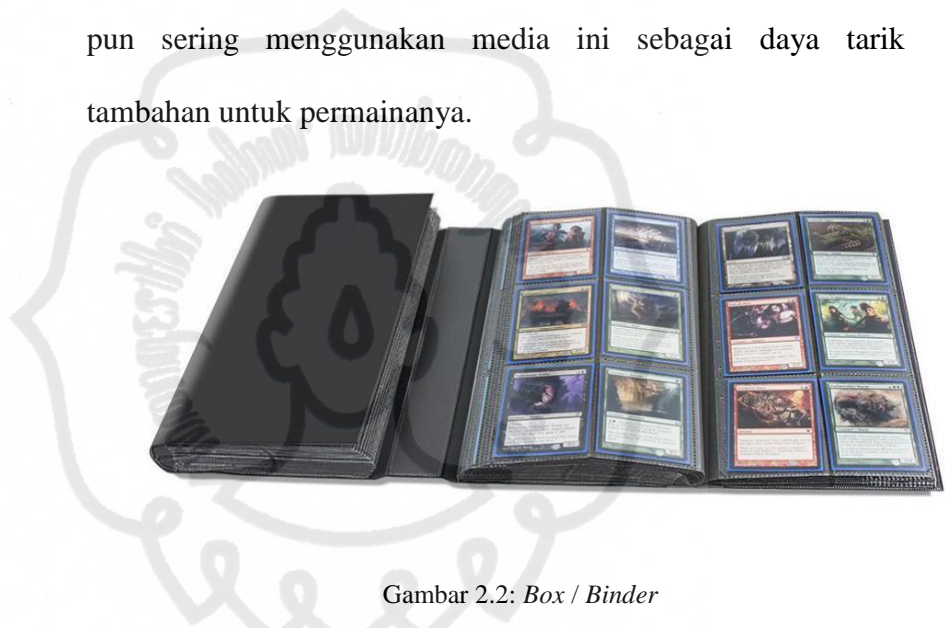


Gambar 2.1: *Token*

(Sumber : <http://pimpmyboardgame.com/wp-content/uploads/2016/01/token-close.jpg>)

b) Box/Binder/Cases

Setiap pemain hanya menggunakan sebagian kecil kartunya ketika bermain terlepas dari seluruh kartu koleksinya oleh karena itu guna dari Box atau Binder ialah sebagai pelindung dari kartu-kartu tersebut. Dewasa ini perusahaan developer game pun sering menggunakan media ini sebagai daya tarik tambahan untuk permainannya.



Gambar 2.2: Box / Binder

(Sumber : https://i1.wp.com/battlezone.dk/wp-content/uploads/84575_1.jpg?fit=900%2C408)

c) *Dice*

Pemain akan menggunakan dadu untuk berbagai alasan ketika memainkan card game, secara acak menentukan hasil seperti siapa yang akan bermain pertama, untuk mengetahui status kartu dalam bermain, dan untuk mengetahui keadaan game seperti sumber daya yang tersedia atau skor pertandingan. Dadu jarang disediakan di kemasan card game dan bahkan lebih jarang penting tetapi dadu adalah bagian umum dari peralatan untuk hampir semua pemain card game.



Gambar 2.3: *Dice*

(Sumber : https://i3.wp.com/www.theboardgamefamily.com/wp-content/uploads/2016/01/Dice_Group.jpg)

d) *Life Counter*

Pemain menggunakan berbagai metode untuk mengetahui skor permainan mereka dari pena sederhana dan kertas, kalkulator, maupun aplikasi *mobile*.



Gambar 2.4: *Life Counter / Damage Dial*

(Sumber :

[https://i.ebayimg.com/00/s/MTIwMFgxNjAw/z/zmcAAOSwZqZZ540S/\\$_57.PNG?set_id=8800005007](https://i.ebayimg.com/00/s/MTIwMFgxNjAw/z/zmcAAOSwZqZZ540S/$_57.PNG?set_id=8800005007))

e) *Playing Mat*

Playing Mats atau alas bermain terbagi menjadi dua macam dalam bentuk yang pertama adalah versi instruksional, dicetak di atas kertas *glossy* dan termasuk dalam *packaging card game*. Ini akan menampilkan peta cara mengatur permainan, mengetahui skor, dan pengingat langkah demi langkah bermain game. Ada juga yang lebih tahan lama mirip dengan alas mouse besar. *Playing Mats* sering diproduksi untuk dijual, sebagai hadiah turnamen, atau kenang-kenangan sebagai peringatan dari peristiwa besar.



Gambar 2.5: *Playing Mat*

(Sumber : <https://www.dhresource.com/0x0s/f2-albu-g6-M01-9B-39-rBVaR1ssg2eAIS8mAASY4l89rrM626.jpg/yu-gi-oh-2-player-master-rule-4-link-zones.jpg>)

Menurut Brians dalam “*Trading Card Game Industry White Papper*” (2010 : 4), ada lima komponen dalam Play Mats yang harus ada :

a. Deck Zone

Berfungsi sebagai area penanda untuk peletakan tumpukan kartu atau *deck* yang telah disusun dan di shuffle oleh seorang pemain. Dimana seorang pemain mengambil kartu tertutup pada setiap gilirannya.

b. Play Zone

Area dimana seorang pemain memegang sebuah kartu yang di ambil dari tumpukan kartu di *deck zone*. Biasanya di setiap permainan card game seorang pemain saat memulai permainan para pemain di bolehkan mengambil beberapa kartu terlebih dahulu baru ketika sudah memasuki giliran selanjutnya barulah seorang pemain hanya di bolehkan mengambil satu kartu pada setiap gilirannya di *deck zone*.

c. Hand Zone

Bagian dalam *play mats* yang digunakan untuk peletakan kartu berjenis *support card*, *field*, maupun *reverse card*.

d. *Battle Zone*

Bagian *play mats* untuk meletakkan kartu berjenis *creature card* dan menjadi tempat ajang dimana kartu-kartu tersebut akan bertarung.

e. *Discard Zone*

Bagian *play mats* sebagai area yang digunakan untuk tempat penyimpanan. kartu-kartu yang sudah dipakai atau *creature card* yang sudah kalah di dalam permainan.

f. *Sleeve*

Dalam permainan *card game* seorang pemain selalu dihadapkan dengan kondisi kartu yang semakin memburuk karena seringnya kartu tersebut digunakan dalam permainan. Oleh karena itu perusahaan *card game* sering sekali memasarkan sebuah produk yang berguna untuk memecahkan problematika tersebut dengan merancang sebuah sarung atau plastik pelindung sebuah kartu.

g. *Strategy Guide*

Sebuah media yang digunakan sebagai penuntun dalam bermain *card game* ataupun sebagai media untuk memberikan informasi tentang harga pasaran sebuah kartu dari permainan *card game*

tersebut. Mulanya media ini berupa majalah yang dijual secara terpisah dan bisa didapatkan di tokoh-tokoh hobi namun, akhir-akhir ini media semacam ini telah digantikan dengan media digital berupa *web*, ataupun *blog-blog* dari komunitas permainan *card game* tersebut.

4. Pengertian Kartu Kuartet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991 : 448), kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kasis). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991 : 533) Kwartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat.

Kartu kuartet adalah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar disertai keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Setiyorini & Abdullah, 2013). Permainan kartu kuartet adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan (Karsono, dkk, 2014). Jumlah kartu kuartet biasanya 24, 32, maupun 48 sesuai pembuatnya yang tiap satu judul terdiri atas 4 kartu (Budiarti & Sadikin, 2015). Setiap lembar kartu kuartet komposisinya terdiri atas gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas, di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema dengan aturan susunan tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari

gambar yang tertera (Karsono, dkk, 2014). Biasanya tulisan judul gambar lebih diperbesar dan tulisan gambar ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar dengan tinta berwarna (Setiyorini & Abdullah, 2013 dalam Defi, 2018 : 9 - 10).



Gambar 2.6 : Contoh kartu kuartet “Kwartet Series : Pemimpin masa kini”

(Sumber : <http://danangcatur.blogspot.com/2016/09/kwartet-series-pemimpin-masa-kini.html>)

5. Cara Bermain Kartu Kuartet

Cara bermain kartu kuartet yaitu, 1) kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu, sisanya diletakkan di tengah; 2) pemain pertama meminta kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut kategori kartu yang diminta; 3) pemain yang diminta harus memberi kartu dengan kategori dan sub kategori yang diminta bila punya; 4) jika tidak ada, pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya; 5) jika ada pemain yang sudah mengumpulkan 4 kartu dengan judul yang sama maka set kartu disimpan untuk dihitung di akhir permainan,

dan permainan berakhir jika semua set kartu telah terbentuk (Azizah, Burhanuddin, & Zulfikar, 2017). Pemain yang telah mempunyai satu set lengkap kartu akan mendapat 1 poin, sehingga pemain yang memiliki poin terbanyak merupakan pemenangnya (Astutik, dkk, 2016).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi tentang Kuliner Solo terhadap target *audience*.

C. Fotografi Desain

Fotografi berasal dari kata *foto* dan *grafi* yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti sebagai berikut: foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi arti fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya (Sulaeman, Amir Hamzah 2015: 9) Sedangkan dalam kamus Bahasa Indonesia, arti fotografi adalah seni atau proses penghasilan gambar dan cahaya pada film (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2007: 475)

Fotografi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu: *photos* adalah cahaya, sinar. Sedang *graphein* berarti tulisan, gambar atau disain bentuk. Jadi, fotografi secara luas adalah menulis atau menggambar dengan menggunakan cahaya. Gambar mati atau lukisan yang didapat melalui proses penyinaran dengan menggunakan cahaya. Dalam proses membuat gambar

kita menggunakan alat kamera maka sudah tentu kita harus benar-benar menguasai alat tersebut juga beberapa teknik dasarnya.

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.

Dalam bidang Fotografi Desain, terdapat sudut pandang, konsep-konsep yang terkait ide-ide dan gagasan yang dapat menjembatani seorang pekerja seni dalam menganalisis dan menjawab permasalahan yang timbul dalam Era Industri kreatif yang dicanangkan oleh Pemerintah pada saat ini, dan merupakan tantangan yang akan dihadapi seorang fotografer maupun desainer selaku pekerja seni pada industri kreatif untuk memahami dan mewujudkan konsep desain secara detail dan nantinya berguna untuk mengembangkan pengetahuannya tentang Fotografi Desain secara umum sesuai dengan perkembangan desain yang *up to date*.

Pengertian Fotografi Desain adalah suatu perancangan ide-ide, gagasan, yang dirumuskan dalam suatu konsep pemikiran untuk perwujudan karya artistik dan estetik, yang menekankan pada aspek komunikasi secara visual yang diwujudkan lewat media fotografi. Bidang fotografi sangat erat berkaitan dengan dunia periklanan seperti halnya semua media cetak

elektronik, membutuhkan sebuah foto untuk proses komunikasi dan sebagai daya tarik visual yang mampu menggambarkan keadaan suatu produk dan, atau jasa.

Daya tarik sebuah foto iklan, baik yang bersifat komersial maupun non komersial harus mampu untuk memikat pemerhatinya yaitu masyarakat selaku sasaran dari produk dan, atau jasa yang menyajikannya, karena pada sebuah foto iklan terdapat konsep desain yang bertujuan persuasif atau mengajak masyarakat selaku pemerhatinya untuk mengikuti keinginan desainer pembuatnya. (Hermawan, 2018 : 31 - 33)

Jadi, Fotografi Desain merupakan seni terapan dari fotografi yang menjembatani antara seni estetika visual dengan penyampaian konten atau informasi kepada *audience*. Maka dari itu, Fotografi Desain digunakan sebagai metode representasi Kuliner Solo dalam perancangan permainan kartu kuartet bertemakan kuliner khas Solo ini.

D. Kuliner

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan lauk-pauk, panganan maupun minuman. Dalam bahasa Inggris yaitu *culinary* dan diambil unsur serapan ke dalam bahasa Indonesia yaitu dengan kata kuliner, yang berarti sesuatu hal yang terkait dengan atau yang digunakan dalam memasak. Kuliner tidak terlepas hal urusan dapur yang berkenaan dengan keahlian masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari.

Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan.

Kuliner sendiri identik dengan istilah kuliner khas atau kuliner lokal yang berarti adalah makanan dan minuman yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dengan citarasa khas yang diterima oleh masyarakat tersebut. Bagi masyarakat Indonesia, kuliner lokal umumnya diyakini bahwa memiliki banyak khasiat yang baik bagi tubuh. Selain itu kuliner lokal juga mengandung segi positif antara lain: bahan-bahan yang alami, bergizi tinggi, sehat dan aman, murah dan mudah didapat, sesuai dengan selera masyarakat sehingga diyakini memiliki potensi yang baik sebagai daya tarik wisata kuliner. (Hermawan, 2018 : 33)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kuliner merupakan hal positif yang layak diperkenalkan kepada masyarakat luas.

Selain itu, kuliner khas daerah juga dapat bermanfaat meningkatkan wisatawan di daerah tersebut.

E. Wisatawan

1. Pengertian Wisatawan

Menurut Norval (Yoeti, 1995 :112) wisatawan adalah setiap orang yang datang dari suatu negara yang alasannya bukan untuk menetap atau bekerja di situ secara teratur, dan yang di Negara dimana ia tinggal untuk sementara itu, ia membelanjakan uang yang didupatkannya di lain tempat.

Sedangkan menurut Sekadijo (2000 : 16), wisatawan adalah pengunjung di Negara yang dikunjunginya setidaknya-tidaknnya tinggal 24 jam dan yang datang berdasarkan motivasi :

- 1) Mengisi waktu senggang atau untuk bersenang-senang, berlibur, untuk alasan kesehatan, studi, keluarga dan sebagainya.
- 2) Melakukan perjalanan untuk keperluan bisnis.
- 3) Melakukan perjalanan untuk mengunjungi pertemuan-pertemuan atau sebagai utusan (ilmiah, administratif, diplomatik, keagamaan, olahraga dan sebagainya).
- 4) Dalam rangka pelayaran pesiar, bila ia tinggal kurang dari 24 jam. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia no. 9 tentang

kepariwisataan, Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 dan 2 dirumuskan bahwa:

- 1) Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- 2) Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

2. Klasifikasi Wisatawan

Wisatawan sendiri diklasifikasikan menurut sifat perjalanan, dan lokasi di mana perjalanan dilakukan menurut (Karyono, 1997:21-22), sebagai berikut:

a. Wisatawan asing (*Foreign Tourist*)

Orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan negara di mana ia biasanya tinggal. Wisatawan asing disebut juga wisatawan mancanegara atau disingkat wisman.

b. Wisatawan Asing Domestic (*Domestic Foreign Tourist*)

Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal di suatu negara karena tugas, dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal. Misalnya, staf kedutaan Amerika yang mendapat cuti tahunan, tetapi ia tidak pulang ke Amerika, dan melakukan perjalanan wisata di Indonesia (tempat ia bertugas).

c. Wisatawan Lokal/Nusantara (*Domestic Tourist*)

Seorang warga negara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya. Misanya warga Indonesia yang melakukan perjalanan ke Pulau Lombok, atau ke Pulau Bali. Wisatawan ini disingkat wisnus.

d. Wisatawan Asing Asli (*Indigenous Foreign Tourist*)

Warga negara suatu negara tertentu, yang karena tugasnya atau jabatannya berada di luar negeri, pulang negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri. Misalnya, warga negara Amerika yang bertugas sebagai konsultan di perusahaan asing di Indonesia, ketika liburan ia kembali ke Amerika dan melakukan perjalanan wisata di sana. Jenis wisatawan ini merupakan kebalikan dari Domestic Foreign Tourist.

e. Wisatawan Sementara (*Transit Tourist*)

Wisatawan yang sedang melakukan perjalanan ke suatu negara tertentu yang terpaksa singgah pada suatu pelabuhan/bandara/stasiun bukan atas kemauannya sendiri.

f. Wisatawan pebisnis (*Business Tourist*)

Orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan bisnis bukan untuk wisata tetapi perjalanan wisata yang dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai. Jadi perjalanan wisata

merupakan tujuan sekunder, setelah tujuan primer yaitu bisnis telah selesai dilakukan.

3. Wisatawan Kuliner

Secara sepintas, pengertian wisata kuliner yaitu jalan-jalan yang memiliki tujuan untuk menikmati makanan. Meski konteks wisata kuliner menimbulkan beberapa pro dan kontra karena penggunaan kata “wisata” yang digunakan bersamaan dengan kata kuliner dirasa kurang tepat, bagi beberapa pihak yang bergelut di bidang bahasa. Terlepas dari hal itu, masyarakat sudah sangat familiar dengan istilah ini dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan pengertian wisata kuliner tersebut, orang yang memiliki hobi jalan-jalan dan makan sangat cocok untuk melakukan kegiatan ini. Bila seseorang hobi makan, pasti dia akan berusaha mencicipi makanan yang baru. Entah rasa makanan yang lebih sedap, inbasi makanan yang jadi baru, mencicipi cita rasa yang masih “perawan” di lidah, atau makan sambil menikmati *city view* dari restoran yang dikunjungi, bisa menjadi kesenangan tersendiri. (Hermawan, 2018 : 36)

Berdasarkan kutipan di atas menjadi dasar penggambaran dari wisatawan kuliner yaitu seseorang yang melakukan kegiatan wisata dengan tujuan mengonsumsi makanan dari suatu daerah tertentu, dan bisa mencakup Wisatawan Lokal (*Domestic Tourist*) maupun Wisatawan Asing (*Foreign Tourist*).