

PERANCANGAN APLIKASI RAGAM PANGAN UNTUK PROGRAM PERCEPATAN PENGANEKARAGAMAN KONSUMSI PANGAN DI KOTA BANDUNG

DESIGNING RAGAM PANGAN APPLICATION FOR VARIETY OF FOOD CONSUMPTION ACCELERATION IN THE GREATER BANDUNG

Rima Rahmawati Noviana¹, Syarip Hidayat, S.Sn, M.Sn.

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rimarnoviana@gmail.com

Abstrak

Ketahanan pangan merupakan upaya untuk mempertahankan kesediaan pokok kebutuhan pangan yang mudah diakses untuk kelangsungan hidup setiap manusia. Kualitas ketahanan pangan dalam tiga tahun terakhir terus menurun. Bahkan pada tahun 2014 Indonesia sempat berada dalam keadaan level serius masalah kelaparan global. Masalah pangan yang utama masyarakat Indonesia yaitu kelangkaan beras atau nasi. Menurut Dra. Lilis Rosidah dalam wawancara mengatakan bahwa kota Bandung memiliki kendala dalam keterbelian bahan pokok atau bisa dibilang rawan daya beli bahan pangan. Meskipun sudah pernah diberikan sosialisasi dan diajak untuk menjalankan program P2KP tersebut. Namun masyarakat masih kurang akan kepedulian dan belum terbiasa. Karena itu diperlukan sarana media informasi yang dapat memberikan pengetahuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat agar memulai hidup sehat dan melakukan penghijauan menanam sayur dengan cara yang sederhana namun dapat membantu meringankan pengeluaran pembelian bahan pangan pokok masyarakat di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis SWOT diperoleh solusi perancangan aplikasi mobile untuk masyarakat khususnya ibu-ibu di Kota Bandung agar mengetahui manfaat dan cara mengembangkan ketahanan pangan dengan membentuk pola konsumsi yang baik serta menumbuhkan budaya memanfaatkan pangan lokal hasil pekarangan sendiri.

Kata kunci: Aplikasi *Smartphone*, Fotografi, Ketahanan Pangan, Media Informasi, Menanam Sayuran.

Abstract

Food security is an effort to maintain willingness staple food needs easily accessible for survival every man. Quality food security in the past three years has decreased. Even in 2014, Indonesia could be in a state level of hunger global serious. Food problems the main the community Indonesia, scarcity of rice. According to Dra. Lilis Rosidah as section availability and food consumption Bandung in an interview said that in Bandung not to hunger but having obstacles in basic affordability buy food products or dare I say prone to purchasing of foodstuffs. Although they had already been given them socialization and invited to the P2KP. But people still lacking will care and are not used. It took a means information media that can be to provide knowledge to raise public awareness that start turning on healthy and conduct greening program plant vegetables in a very simple way it can help alleviate spending purchase basic foodstuffs people in Bandung. This research using the qualitative method and SWOT analysis solutions training obtained design mobile application to people in those ladies in the city of Bandung may know how to develop benefits and food security by establishing a good consumption and to cultivate a culture use the yard local food own.

Keywords: Food Security, Grow Vegetables, Information Media, Photography, Smartphone Application.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Ketahan pangan merupakan upaya untuk mempertahankan kesediaan pokok kebutuhan pangan yang mudah diakses untuk kelangsungan hidup setiap manusia. Menurut UU RI No 18 Tahun 2012 tentang Pangan menyatakan bahwa ketahanan pangan merupakan kondisi terpenuhinya pangan bagi negara sampai dengan perseorangan, yang tercermin dari tersedianya pangan yang cukup, baik jumlah maupun mutunya, aman, beragam, bergizi, merata, dan terjangkau serta tidak bertentangan dengan agama, keyakinan, dan budaya masyarakat, untuk dapat hidup sehat, aktif, dan produktif secara berkelanjutan.

Kualitas ketahanan pangan dalam tiga tahun terakhir terus menurun. Bahkan pada tahun 2014 Indonesia sempat berada dalam keadaan level serius masalah kelaparan global. Berdasarkan data Global Food Security Index (GSFI) pada tahun 2012 Indonesia berada di urutan 76 dari 113 negara di dunia. Bahkan terkalahkan oleh negara tetangga seperti Vietnam berada di urutan 57, Thailand 51, Malaysia di urutan 35 dan Singapura berada di urutan 3 di dunia. Masalah pangan yang utama masyarakat Indonesia yaitu kelangkaan beras atau nasi. Menurut rapor ketahanan pangan yang dilaporkan oleh CNN Indonesia, 62% petani di Indonesia berusia 45 tahun ke atas dan tidak banyak penerus petani sebagai regenerasi.

Sebelum terjadinya pemerintahan orde baru, makanan pokok di beberapa daerah wilayah Indonesia berbeda-beda. Seperti di daerah Madura dan Nusa Tenggara yang makanan pokoknya adalah jagung, wilayah Maluku dan Irian Jaya makanan pokoknya sagu, dan yang makanan pokoknya beras yaitu wilayah Jawa, Sumatera, Sulawesi dan Kalimantan. Namun ketika orde baru terjadi swasembada beras yang secara tidak langsung memaksa keseluruhan masyarakat Indonesia untuk mengubah makanan pokoknya menjadi beras. Namun yang terjadi adalah naiknya kebutuhan beras nasional yang memaksa pemerintah untuk melakukan impor beras dan ketahanan pangan yang dimiliki Indonesia sangat menurun.

Meskipun menurut Menteri Pertanian, Amran Sulaiman dalam artikel harian Tempo mengatakan ketahanan pangan Indonesia terus membaik sejak dua tahun terakhir dengan menurunnya dan berhentinya impor komoditas pangan pokok. Berdasarkan Global Food Security Index (GFSI) pada tanggal 9 Juni 2016, posisi Indonesia naik 5 poin berada di urutan 71. Bahkan di akhir tahun 2016 ketahanan pangan Indonesia mengalami peningkatan terbesar di dunia dengan indeks 2,7 dan aspek ketersediaan pangan naik ke peringkat 66. Yang dinilai dari rapor ketahanan pangan ini meliputi Ketersediaan pangan, Keterjangkauan membeli hasil pangan, dan Kualitas serta keamanan pangan.

Sebenarnya sejak tahun 2010 Kementerian Pertanian melalui Badan Ketahanan Pangan telah melaksanakan kegiatan percepatan Penganekaragaman Konsumsi pangan (P2KP) yang merupakan perwujudan dari Peraturan Presiden Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Kebijakan Percepatan Penganekaragaman Konsumsi Pangan Berbasis Sumber Daya Lokal. Peraturan tersebut merupakan acuan untuk mendorong upaya penganekaragaman konsumsi pangan dengan cepat melalui basis kearifan lokal serta kerja sama terintegrasi antara pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat.

Menurut Dra. Lilis Rosidah sebagai seksi Ketersediaan dan Konsumsi Pangan kota Bandung dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Maret 2017 mengatakan bahwa di kota Bandung tidak mengalami kekurangan beras hingga kelaparan melainkan memiliki kendala dalam keterbelian bahan pokok atau bisa dibilang rawan daya beli. Dikarenakan beras yang dihasilkan dari kotanya sendiri bisa terbilang sedikit dan pasokannya dibantu oleh daerah lain. Untuk itu, pengembangan dari PP No.22 Tahun 2009 tentang P2KP implementasinya dikembangkan oleh Wali Kota menjadi 3 tahap diantaranya;

1. Beragam, Bergizi, Seimbang dan Aman (B2SA), yang merupakan pengembangan 4 sehat 5 sempurna termasuk program Gemar Makan Buah dan Sayur (GEMABYUR).
2. Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL) atau biasa disebut dengan *Urban Farming*, yang memiliki tujuan sebagai pemanfaatan lahan sehingga bisa mengurangi pengeluaran masyarakat yang tadinya untuk membeli sayur, dialihkan untuk pangan sumber protein.
3. Himbauan Wali Kota *One Day No Rice*. Tujuannya dari segi kesehatan mengurangi kadar glukosa yang terlalu banyak dan beras bukan satu-satunya sumber karbohidrat untuk makanan pokok dan mendukung keberagaman sumber makanan pokok.

Masyarakat kota Bandung sudah pernah diberikan sosialisasi dan diajak untuk menjalankan program P2KP tersebut. Namun menurut Hatta bidang Pemberdayaan dari Dinas Pangan dan pertanian, selama ini dari sekian banyaknya kelompok berkebun yang sudah di bentuk hanya beberapa kelompok saja yang memiliki hasil yang baik karena sisanya masih kurang akan kepedulian dan belum terbiasa. Sebenarnya orang kota sudah tertantang dan memiliki keinginan untuk hidup sehat serta berkebun melakukan penghijauan menanam sayur, namun faktor keterbatasan lahan dan kurangnya pengetahuan untuk menggunakan cara seperti apa yang membuat mereka belum memulai hingga sekarang.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan mengenai kurangnya kepedulian serta pengetahuan masyarakat kota Bandung akan adanya manfaat dari program P2KP. Untuk itu diperlukan sarana media informasi yang dapat memberikan pengetahuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat agar memulai hidup sehat dan melakukan penghijauan menanam sayur dengan cara yang sederhana namun dapat membantu meringankan pengeluaran pembelian bahan pangan pokok masyarakat di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Ketahanan Pangan di Indonesia khususnya daerah Jawa Barat dan Kota Bandung masih sangat perlu diperhatikan.
2. Kurangnya regenerasi petani.
3. Semakin bertambahnya pertumbuhan penduduk dan pembangunan lahan.
4. Masyarakat kota Bandung masih mengalami rawan daya beli pangan.

5. Belum banyak masyarakat yang mengetahui tentang manfaat program Percepatan Penganeekaragaman Konsumsi Pangan (P2KP)
6. Kurangnya kepedulian serta pengetahuan mengenai program P2KP
7. Belum banyaknya media informasi mengenai program P2KP yang sampai kepada masyarakat.
8. Belum banyaknya media informasi mengenai ketahanan pangan yang dikemas dengan konten UI-UX maupun aplikasi mobile.

1.3 Tujuan

Untuk merancang media informasi dan pembelajaran mengenai program Percepatan Penganeekaragaman Konsumsi Pangan kepada masyarakat khususnya ibu-ibu kota Bandung.

1.4 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara
Pengumpulan data dengan melakukan komunikasi dengan narasumber ini dilakukan secara struktur maupun tidak terstruktur kepada:
 - a. Instansi Dinas Ketahanan Pangan dan Peternakan Provinsi Jawa Barat bersama Hj. Ir. Lilis Irianingsih, MP. Selaku Kepala Bidang Konsumsi dan Keamanan Pangan.
 - b. Dosen Universitas Telkom Fakultas Ilmu Terapan jurusan Perhotelan Dendi Gusnadi selaku dosen Pengolahan Makanan.
 - c. Instansi Dinas Pangan dan Pertanian Kota Bandung Dra. Lilis Rosidah selaku Seksi Ketersediaan Pangan
 - d. Instansi Dinas Pangan dan Pertanian Kota Bandung Ir. Sri Rezeki dan Hatta selaku Seksi Pemberdayaan.
2. Observasi
Pengamatan langsung ke Kantor Badan Ketahanan Pangan dan Peternakan Daerah Jawa Barat serta Kantor Dinas Pangan dan Pertanian Kota Bandung untuk mencari tahu apakah program P2KP masih dilaksanakan dengan baik, dan pelaksanaannya berjalan seperti apa.
3. Studi pustaka dan literatur
Studi kepustakaan dan literatur untuk mengumpulkan data mengenai Ketahanan Pangan, media informasi, serta teori Desain Komunikasi Visual berdasarkan buku-buku, artikel, situs internet dan sebagainya.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perancangan adalah proses, atau cara, perbuatan merancang. Sedangkan merancang merupakan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu atau merencanakan sesuatu. (KBBI, 2008)

2.2 Media

Media merupakan sebuah perantara atau alat untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Media dapat terbagi menjadi beberapa sarana, diantaranya: media cetak, media elektronik, media massa, media periklanan, media pembelajaran, dan media film. (KBBI, 2008)

2.3 Informasi

Informasi merupakan pemberitahuan termasuk dalam bagian pesan yang bisa bersifat sebagai penerangan, pengetahuan, amanat maupun instruksi yang ditujukan kepada penerima pesan. (KBBI, 2008)

2.4 Komunikasi

Secara etimologis menurut Mohammad Zamroni dalam bukunya yang berjudul Filsafat Komunikasi, kata komunikasi berawal dari bahasa Latin "communicare" yang memiliki arti berpartisipasi atau memberitahukan. Penyampaian informasi, sikap, pikiran, ide maupun pendapat dan sosialisasi termasuk dalam proses komunikasi. (Safanayong, 2006:10). Tujuan komunikasi menurut maksud dan caranya terbagi menjadi:

- a. Informasi
- b. Identifikasi
- c. Promosi (persuasi, provokasi, propaganda, dsb)
- d. Ambience (pengarapan lingkungan)

2.4.1 Proses Komunikasi

Menurut Shanon-Weaver (dalam Safanayong, 2006) proses komunikasi terjadi ketika pengirim mengirim informasi pesan, kemudian mengubahnya menjadi sinyal, lalu mengubahnya kembali menjadi pesan

yang dapat diterima oleh penerima pesan. Jika pesan tidak dapat ditangkap baik oleh penerima, maka komunikasi yang terjadi antara pengirim dan penerima pesan tidak efektif atau tidak berjalan dengan baik. Begitupun sebaliknya, apabila pesan yang dikirim dapat ditangkap baik oleh penerima pesan, maka penerima pesan akan memberikan umpan balik terhadap pengirim pesan dan komunikasi dapat dikatakan berhasil atau komunikatif.

2.5 Sosialisasi Program

Sosialisasi artinya usaha untuk mengubah milik perseorangan menjadi milik umum (milik negara). Proses belajar anggota masyarakat untuk mengenal dan menghayati kebudayaan masyarakat dalam lingkungannya. Sedangkan Program memiliki arti rancangan mengenai asas serta usaha dalam ketatanegaraan, perekonomian, dan lain sebagainya. (KBBI, 2008)

2.6 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual terbagi dari tiga kata yang mempunyai arti masing-masing dimana desain memiliki macam serapan bahasa yang dapat terbagi menjadi kata benda dan kata kerja. Di mana dalam kata kerja dapat berarti sebagai proses dalam menciptakan obyek baru. Sedangkan dalam kata benda benda dapat berarti sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif maupun berwujud seperti proposal, maupun karya nyata. (Anggraini dan Nathalia, 2016:13)

Empat fungsi desain komunikasi visual dijelaskan (Safanayong, 2006:3) diantaranya:

1. Memberikan informasi (*to inform*) termasuk: menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.
2. Memberikan Penerangan (*to enlighten*) termasuk: membuka pikiran juga menguraikan.
3. Membujuk (*to persuade*) termasuk: merekomendasikan (periklanan), komponen-komponen kepercayaan, logika, juga daya tarik.
4. Melindungi (*to protect*), fungsi khusus dari desain kemasan hingga tas untuk belanja.

2.6.1 Unsur-Unsur Desain

Untuk membuat sebuah karya desain visual, diperlukan mengenal beberapa unsur untuk mewujudkannya. Unsur-unsur tersebut diantaranya:

1. Titik

Titik merupakan unsur yang wujudnya relatif kecil, dimensi memanjang serta memendeknya tak memiliki arti. Biasanya titik tampil dalam bentuk yang variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu. (Kusrianto, 2009).

2. Garis

Garis adalah unsur yang dapat menghubungkan satu poin titik dengan poin titik yang lain untuk membangun sebuah bentuk. Bentuk yang dihasilkan bisa bermacam berupa garis lengkung lurus, putus-putus, zigzag, meliuk, hingga tak beraturan masing-masingnya memiliki citra yang berbeda. (Anggraini dan Nathalia, 2016).

3. Bidang

Bidang adalah unsur yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang dalam bentuknya terbagi dua, yaitu beraturan (geometri) dan tidak beraturan (non geometri). Bidang terbuat dari susunan titik dan garis dalam kepadatan tertentu. Bisa terbentuk dari pertemuan potongan hasil goresan (Kusrianto, 2009).

4. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Dalam desain grafis, tidak semua tekstur bersifat nyata karena dapat pula dibilang tekstur semu. Tekstur semu adalah tekstur yang dibuat secara visual dari suatu bidang. Tekstur banyak digunakan untuk mengatur keseimbangan. (Anggraini dan Nathalia, 2016:34).

5. Kontras

Kontras adalah warna yang berlawanan, terdapat perbedaan antara warna dengan titik fokus. Kontras dalam desain dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan maupun informasi. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain juga dapat menambah kesan dramatis. (Anggraini dan Nathalia, 2016:35).

1. Ukuran

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Dengan unsur ini, dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain yang akan dibuat (Anggraini dan Nathalia, 2016).

2. Warna

Warna adalah unsur penting yang dapat menampilkan identitas ataupun kesan yang ingin disampaikan maupun menyampaikan pesan ataupun sifat secara jelas. Dalam menggunakan warna kita perlu memperhatikan kesan apa yang akan disampaikan maupun dibangun dalam desain tersebut. Teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, (Anggraini dan Nathalia, 2016:39) yaitu:

1. Warna primer

Warna primer adalah warna dasar yang bukan campuran dari warna lain. Warna primer yaitu merah, biru, kuning.

2. Warna sekunder

Warna sekunder yaitu hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan menggunakan proporsi 1:1. Warna sekunder yaitu ungu, hijau, dan jingga.

3. Warna tersier

Warna tersier adalah campuran dari salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Warna tersier yaitu cokelat kuning, coklat merah, coklat biru.

4. Warna netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

Namun untuk penggunaan warna yang umum digunakan dalam komputer memiliki dua unsur yang berbeda, diantaranya, (Kusrianto, 2009:49-50):

a. *Additive color/Red Green Blue* (RGB)

Warna *additive* terbuat dari sumber sinar. Pesawat televisi maupun komputer menggunakan sistem warna *Additive* yang di filter dengan komponen warna merah, hijau dan biru. Karena warnanya terdiri dari *Red, Green, Blue* sehingga istilahnya disebut RGB dan warna ini biasa digunakan jika gambar yang dibuat akan ditampilkan sebagai tampilan di layar monitor, misalnya untuk desain *web page* ataupun *slide show*.

b. *Subtractive color/Cyan Magenta Yellow Key* (CMYK)

Warna *subtractive* secara umum dapat dilihat mata karena adanya pantulan cahaya. CMYK adalah komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning), *Key* (*Black/Hitam*) yang biasa digunakan dalam proses pencetakan *offset* maupun printer komputer. Menurut Anggraini dan Nathalia, *subtractive color* biasa digunakan dalam proses pencetakan ke permukaan benda padat seperti kertas, kain, logam, maupun plastik, dsb.

2.6.2 Prinsip Kerja Desain

Prinsip-prinsip kerja desain dapat dijelaskan diantaranya (Anggraini dan Nathalia, 2016:41):

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Dalam desain, yang dinyatakan seimbang adalah bila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian bawah atau atas memiliki kesan yang sama berat. Keseimbangan membuat desain nyaman untuk dipandang dan keadaan di mana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan dalam desain memiliki dua pendekatan diantaranya:

a. *Simetris/formal*:

Keseimbangan yang membagi sama berat antara bagian kanan-kiri, atas-bawah secara simetris ataupun setara.

b. *Asimetris/informal*:

Keseimbangan yang penyusunan elemen atau unsur desainnya tidak sama antara kanan-kiri, atas-bawah, namun tetap terasa seimbang. Keseimbangan asimetris terlihat lebih bervariasi dan dinamis.

2. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan gerak atau penyusunan elemen visual berupa bentuk secara berulang. Dalam desain biasanya berupa repetisi ataupun variasi. Dimana yang dimaksud repetisi adalah elemen dibuat berulang-ulang secara konsisten. Sedangkan variasi adalah irama yang pengulangannya menyertai perubahan bentuk, ukuran maupun posisi.

3. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan biasa juga disebut dengan dominasi yang berasal dari kata *Dominance* yang artinya keunggulan. Dominasi adalah salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan

desain. Penggunaan penekanan bertujuan untuk menampilkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Penekanan dalam dunia desain biasa disebut dengan *center of interest*, *focal point*, dan *eye catcher* yang menampilkan informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada konsumen. Untuk menampilkan penekanan dapat menggunakan beberapa cara sebagai berikut:

a. Kontras

Point of interest bisa terjadi bila menggunakan kontras, yang memakai suatu obyek penting yang dibuat berbeda dengan elemen lain. Misalnya, garis vertikal diantara garis horizontal.

b. Isolasi obyek

Point of interest bisa terjadi bila dengan memisahkan suatu obyek dari kumpulan obyek lainnya.

c. Penempatan obyek

Point of interest bisa terjadi ketika obyek diletakan di tengah dan disertai dengan *stopping power*. Yang di maksud dengan *stopping power* adalah penonjolan pada obyek yang tujuannya sebagai penarik perhatian bagi para pembaca maupun konsumen agar tidak mudah terlupakan.

4. Kesatuan (*Unity*)

Tanpa adanya kesatuan dalam suatu karya desain dapat membuat karya tersebut seperti tercerai-berai dan tidak enak dipandang. Dimana kesatuan adalah salah satu prinsip dasar yang sangat penting karena berkaitan dengan hubungan.

2.7 Tipografi

Tipografi memiliki definisi sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Rangkaian huruf memiliki kemampuan untuk mengartikan suatu citra maupun kesan secara visual. Karena terdapat nilai fungsional dan nilai estetika dalam suatu huruf. Bukan hanya berarti suatu makna yang mengacu pada sebuah objek atau gagasan, sehingga untuk mengungkapkan sebuah citra diperlukan ketepatan dan memilih jenis huruf. (Kusrianto, 2009:190)

Anggraini dan Nathalia (2016:52), Berdasarkan klasifikasinya huruf terbagi menjadi empat, diantaranya:

1. *Serif*

Huruf serif memberi kesan klasik, resmi, serta elegan pada sebuah karya. Yang dimaksud dengan serif adalah kaki-kaki/sirip yang berada pada ujung huruf dan berfungsi untuk memudahkan keterbacaan teks dengan jarak baris yang sempit.

2. *Sans serif*

Jenis huruf ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya. Melambangkan kesederhana, lugas, masa kini dan futuristik. Huruf ini cocok disandingkan dengan karya yang memiliki kesan moderen.

3. *Script*

Jenis huruf ini menyerupai goresan/tulisan tangan menggunakan kuas, pena, atau pensil. Terdapat dua jenis yaitu *Formal script* yang menyerupai penulisan menggunakan pena klasik, dan *Casual script* yang biasa digunakan pada media dengan kesan santai.

4. Dekoratif

Dekoratif adalah jenis huruf yang merupakan pengembangan dari bentuk huruf yang sudah ada dan di kombinasikan dengan ornamen maupun hiasan yang membuat huruf tersebut memiliki kesan ornamental dan dekoratif.

2.8 Fotografi

Fotografi pada dasarnya adalah membekukan setiap momen yang dibutuhkan untuk menjadi dokumentasi. Dengan cara merekam cahaya menggunakan media yang bernama kamera sehingga menjadi gambar. Momen yang ingin dikenang maupun diingat oleh pemotret ini dapat dicetak menjadi lembaran-lembaran foto atau tetap menjadi file foto digital. Fotografi merupakan bagian dari seni dan seni juga merupakan bagian dari kreatifitas. Dengan demikian fotografer bukan hanya sebagai penangkap gambar melainkan membuat gambar dengan kreatifitas dan gaya yang dimilikinya.

Fotografi memiliki sangat banyak gaya dan klafikasinya diataranya fotografi alam (*landscape*), fotografi potrait, fotografi makro, fotografi jurnalis, fotografi arsitektur, fotografi still life, dan masih banyak lagi. Dalam perancangan ini penulis menggunakan fotografi sebagai konten ilustrasi yang diterapkan pada tampilan pengguna aplikasi. Gaya dan teknik yang digunakan oleh penulis lebih kepada fotografi still life dan fotografi makanan. Fotografi still life adalah fotografi yang memuat gambar mengenai objek yang relatif diam seperti benda (tas, mainan, baju, perhiasan, dan lain sebagainya), buah-buahan, makanan/minuman, juga tanaman.

Dalam blognya infofotografi.com Enche Tjin menjelaskan bahwa proses pengambilan gambar ini fotografer yang mengatur komposisi objek yang ada dibantu dengan properti atau alat-alat yang membuat gambar yang diinginkan menjadi kesatuan yang baik. Properti yang digunakan biasanya disesuaikan dengan objek yang diambil. Misalnya, objek yang diambil adalah makanan maka properti yang digunakan sebagai pendukung objek tersebut adalah piring, sendok, garpu, taplak meja, atau bisa juga menampilkan bahan-bahan mentah atau peralatan masak apa saja yang digunakan sebelum makanan tersebut matang sebagai background dari objek makanan tersebut.

Setelah memilih objek utama dan properti pendukung, kemudian yang tak kalah penting tentunya adalah kebutuhan cahaya. Fotografi still life bisa dilakukan dimana saja tak selalu di dalam ruangan dan penggunaan cahaya matahari akan lebih baik dan lebih terlihat alami. Flash juga dapat digunakan untuk penambahan cahaya yang dapat dilakukan kapan saja ketika membutuhkan cahaya tambahan. Alat yang digunakan pun tidak harus canggih karena dengan alat sederhana pun bisa digunakan.

2.8.1 Komposisi

Menurut Yulian Ardiansyah dalam bukunya yang berjudul *Tips & Trik Fotografi*, Komposisi dalam fotografi dapat diartikan sebagai cara penempatan objek dalam bidang gambar dengan memanfaatkan faktor-faktor komposisi, sedemikian rupa sehingga dapat menjadi titik pusat perhatian (*focus of interest*) bagi khalayak yang melihatnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi komposisi, diantaranya:

- Pemilihan warna (warna cerah akan lebih menarik perhatian)
- Bukaian diafragma yang dipakai (seberapa blur/tajam latar depan dan atau latar belakang akan mempengaruhi seberapa dominan objek foto yang didapatkan)
- Jarak pemotretan (objek berada lebih dekat akan terekam lebih besar dan sebaliknya)
- Lensa yang dipakai (lensa tele akan mengisolasi objek dari sekelilingnya sementara lensa sudut lebar akan memasukkan lebih banyak informasi dalam foto)
- Pengaturan objek dalam bidang gambar dan sebagainya.

a. Komposisi statis vs dinamis

Penempatan objek pada bidang foto anda akan mempengaruhi nuansa foto yang ditampilkan arah pandang objek, warna-warna atau kekontrasan dan sebagainya dapat menentukan komposisi yang terbaik untuk diterapkan.

b. Rule of third (aturan sepertiga)

Biasa disebut dengan aturan sepertiga. Ini adalah komposisi klasik yang didapatkan dengan membagi bidang gambar dalam tiga bagian yang sama besar dan proporsional, horizontal, dan vertikal. Dengan menarik garis khayal di atas bidang gambar tersebut, akan diperoleh empat titik perpotongan di mana salah satu titik tersebut objek yang menjadi pusat perhatian harus ditempatkan.

c. Eksplorasi

Eksplorasi adalah komposisi yang lain dari pada yang lain. Bisa dikatakan juga *out of the box* yang biasanya akan memberikan hasil yang cukup menarik meskipun tidak baku dan klasik seperti aturan komposisi sepertiga di atas.

d. Foreground dan Background

Elemen foreground atau latar depan dan background atau latar belakang sangat penting untuk diperhatikan karena benda yang tak mengenai fokus ataupun dengan fokus dapat memberikan efek yang besar karenanya harus berhati-hati. Karena perlu diperhatikan apakah penempatannya tepat dan enak dilihat juga apakah benda-benda tersebut akan keluar dari frame. Karena penambahan benda pada foreground maupun background serta penentuan fokus atau tidaknya mempengaruhi keseimbangan yang ada pada gambar yang dihasilkan.

2.8.2 Perspektif dan Framing

Dalam bukunya, Nicole S. Young menjelaskan bahwa Perspektif dan framing sangat dibutuhkan ketika mengambil gambar karena menemukan posisi terbaik untuk memotret makanan dapat memberikan pengaruh besar pada tampilan dan rasa foto tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

a. Vertikal dan Horizontal

Sebagian jenis makanan cocok untuk difoto secara vertical maupun horizontal merutaman untuk memotret sesuatu diatas piring maupun mangkuk. Untuk memastikan mendapatkan setup yang tepat adalah dengan cara kreatif mungkin membingkai makanan dengan cara tertentu dan menemukan perspektif dan posisi yang tepat.

b. Three-Quarter dan Level

Sudut three quarter atau tiga perempat merupakan sudut yang sangat baik untuk makanan. Sudut ini sangat mirip dengan melihat makanan ke bawah seolah yang melihat gambar tersebut akan memakan objek yang ada dalam foto. Dalam perspektif ini menyorot makanan dengan sangat baik. Pengambilan sudut ini diperlukan untuk objek makanan didalam sebuah mangkuk ataupun piring yang memiliki kedalaman, karena untuk memastikan bahwa makanan tersebut terlihat, dan separuh bagian bawah dari makanan pun dapat terlihat. Teknik selanjutnya adalah pemotret dapat memposisikan matanya sejajar dengan meja, dan dalam posisi ini yang terbaik adalah ketika mengambil objek makanan yang bentuknya tinggi seperti minuman dalam gelas yang fungsinya untuk memperlihatkan bentuk atau ketinggian gelas

c. Overhead View

Overhead view atau biasa disebut dengan tampak atas adalah sudut pengambilan gambar yang fungsinya untuk menampilkan banyak hal sekaligus, seperti semua bahan baku dalam sebuah hidangan maupun suatu langkah dalam resep. Sudut ini juga berguna untuk benda-benda yang pendek, karena memiliki jarak yang sangat pendek antara bagian atas makanan dan benda-benda lainnya membuat anda bias menangkap semuanya dalam fokus, bahkan dalam aperture yang besar.

d. Memanfaatkan Sudut Pandang

Sudut pandang dalam sebuah foto dapat membuat suatu gambar menjadi unik. Karena sudut pandang dapat menyembunyikan detail yang tidak penting atau elemen background, mengangkat karakteristik subjek, serta menyorot aspek tertentu dari makanan. Melalui sudut pandang pula pemotret dapat menambahkan gaya pada sebuah foto.

2.9 Layout

Menurut Amborse dan Harris, dalam (Anggraini dan Nathalia, 2016:74) Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Lebih lanjut lagi Anggraini dan Nathalia menjelaskan bahwa tujuan layout yang utama adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

2.9.1 Elemen Layout

Elemen pada layout mempunyai peran yang berbeda-beda. Dalam membangun keseluruhan layout. Menurut Suryanto Rustan (2014:27) elemen layout dibagi tiga, diantaranya:

1. Elemen teks
Yang termasuk dalam elemen teks layout adalah: *Head, Deck, Byline, Body text, Sub head, Pull quotes, Caption, Callouts, Kickers, Initial caps, Indent, Lead line, Space, Header & Footer, Running head, Footnote, Page number, Jumps, Signature, Nameplate, Masthead.*
2. Elemen visual
Yang termasuk dalam elemen visual dalam layout adalah semua elemen bukan teks yang terlihat dalam suatu layout. Diantaranya: Foto, Artworks, infografis, garis, kotak, inset, poin.
3. Invisible elemen
Elemen yang termasuk dalam invisible elemen merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan peletakan sebuah elemen layout lainnya. Diantaranya Margin dan Grid. Sesuai dengan namanya, invisible elemen ini tidak akan terlihat ketika elemen teks dan elemen visual telah di letakan. Namun elemen ini mempunyai fungsi sebagai pembentuk kesatuan dari seluruh layout.

2.10 Logo

Logo (picture mark) adalah identitas yang digunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi. Logotype (word mark) adalah nama lembaga, perusahaan atau produk yang tampil dalam bentuk tulisan yang khusus untuk menggambarkan ciri khas secara komersial. (Kusrianto 2009:232)

Menurut David E Carter, pakar corporate identity dan penulis buku *The Big Book of Logo* (dalam Kusrianto 2009:234) pertimbangan-pertimbangan tentang logo yang baik itu harus mencakup:

1. *Original and Distinctive* atau memiliki nilai pembeda.
2. *Legible* atau memiliki keterbacaan yang baik.
3. *Simple* atau sederhana.
4. *Memorable*, atau cukup mudah untuk diingat.
5. *Easily associated with the company*, atau logo yang baik akan mudah diasosiasikan dengan jenis usaha, citra perusahaan atau organisasi.
6. *Easily adaptable for all graphic media*, atau mudah diaplikasikan atau diterapkan pada berbagai media grafis.

2.11 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi pada telepon genggam yang sifatnya terbuka dan menggunakan sistem operasi linux. Android membuat *handphone* menjadi pintar dengan sifatnya yang terbuka karena siapapun bisa menggunakannya. Kini system operasi ini dimiliki oleh Google. (Nasaruddin 2012:1). Kelebihan android diantaranya:

1. Multitasking, mampu membuka banyak program aplikasi pada handphone
2. Kemudahan dalam notifikasi (pemberitahuan), mudahnya memberikan pemberitahuan ketika adanya notifikasi yang muncul pada handphone.

3. Akses mudah menggunakan banyak aplikasi dan pengguna dapat mengunduhnya melalui aplikasi Google Market
4. Pilihan handphone banyak, karena android memiliki sifat terbuka siapapun dapat menggunakannya sehingga banyak sekali pilihan pada merek handphone
5. Bisa memodifikasi ROM, sehingga pengguna tidak usah khawatir ketinggalan tampilan dan fasilitas baru dari android.
6. Widget, pada tampilan *homescreen* banyak widget yang ditawarkan untuk memudahkan user mengakses aplikasi dengan cepat.
7. Mudah mengakses google, karena sistem ini milik google sehingga di setiap handphone sudah memiliki satu paket aplikasi dari google yang tujuannya sebagai fasilitas untuk memudahkan pengguna.

2.12 User Interface

Menurut Jessica Thornsby dalam bukunya yang berjudul "*Android UI Design*" (2016:08) Definisi teknis dari User Interface adalah pertemuan seorang pengguna dengan aplikasi ataupun sebuah program komputer. User Interface merupakan segala hal yang pengguna lihat dan dapat berinteraksi bersama, membangun hal khusus dengan aplikasi Android, kemudian setiap aplikasi yang dibangun akan menghasilkan user interface.

Tujuan dari desain User Interface ini adalah membuat interaksi pengguna yang sederhana dan efisien serta bisa memfasilitasi pengguna. Dalam desain User Interface menggunakan desain grafis dan tipografi untuk mendukung kegunaan aplikasi dan mempengaruhi penggunaan untuk menggunakan aplikasi.

Menurut Lennartz dan Friedman dalam bukunya *The Smashing Book* untuk membuat tampilan *User Interface* yang baik diperlukan beberapa elemen untuk menentukan kualitas, diantaranya:

1. *Clarity*
Tampilan antar muka tidak memerlukan buku panduan karena sudah seharusnya memiliki sifat *clarity* atau jelas bagaimana alurnya, bahasa, hirarki hingga metafora elemen visual untuk menghindari makna yang membingungkan.
2. *Concision*
Concision atau ringkas maksudnya untuk membuat tampilan antar muka lebih jelas dan mudah diidentifikasi untuk mencari sebuah kebutuhan dengan tetap memberikan informasi yang lengkap kepada pengguna.
3. *Familiar*
Familiar atau kesamaan agar mudah dikenali karena beberapa elemen memiliki kemiripan dengan aplikasi lain. Membuat pengguna mudah untuk beradaptasi mengenal item navigasi pada aplikasi baru.
4. *Responsive*
Responsive yang dimaksud memiliki dua makna. Pertama, adalah kecepatan, *interface* yang baik seharusnya tidak terasa lambat. Kedua, *interface* seharusnya memberikan *feedback* tentang apa yang terjadi maupun ketika apa yang diberikan pengguna akan sukses ketika di proses.
5. *Consistency*
Konsisten sangat penting karena menjaga agar *interface* tetap membuat pengguna mengenali pola aplikasi yang digunakan.
6. *Aesthetic*
Ketika tidak membutuhkan untuk membuat tampilan yang atraktif dalam melakukan sebuah pekerjaan, buatlah sesuatu yang terlihat bagus, karena akan membuat pengguna menghabiskan waktu dan menikmati dalam menggunakan aplikasi.
7. *Efficiency*
Interface yang baik seharusnya membuat pengguna lebih produktif dengan menggunakan kemudahan dan desain yang baik. Hal ini membuat kita untuk mengerjakan tugas dengan waktu yang singkat dan sedikit usaha dalam melakukan pekerjaan.
8. *Forgiveness*
Bagaimana sebuah aplikasi mengatasi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Apakah mudah untuk mengembalikan ke keadaan yang sebelumnya? Apakah mudah untuk mengembalikan file yang sudah terhapus.

2.13 User Persona

Berdasarkan sumber TIBCO Software, (Proprietary and Confidential:2008) User persona merupakan model dari *user goals* atau data dari sifat dari calon pengguna sebagai kunci yang sangat dibutuhkan oleh perancang aplikasi maupun produk lain untuk mengetahui bagaimana sifat calon konsumen dan hal apa saja yang dibutuhkan oleh konsumen atau pengguna produk. Persona yang baik diantaranya:

- a. Dibuat dari hasil pencarian dan mengenal baik data diri tentang beberapa orang
- b. Data ditampilkan dengan deskripsi naratif

- c. Konsolidasi dari satu target data seseorang sebagai kunci target lain yang memiliki kebiasaan yang sama.
- d. Setelah data didapatkan, kemudian tentunya produk bisa di publikasikan.

Fungsi dari data user persona:

- a. Membuat hal sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan user
- b. Membantu untuk menentukan keputusan terbaik saat perancangan
- c. Membantu untuk menilai bagaimana kelebihan perancangan, dari cara penggunaan atau kegunaan perancangan, hingga kemampuan untuk dipasarkan.
- d. Membuat perancang lebih nyaman untuk mendesain dan membuat keputusan.

Berdasarkan dari metode usability.gov, tahap terpenuninya user persona:

- a. *Planning*, atau perencanaan
- b. *Gathering Data*, mengumpulkan data
- c. *Analyzing Data*, menganalisis data
- d. *Create a User Persona*, menghasilkan user persona
- e. *Design Deliverable*, penyampaian desain

2.14 Wireframe

Berdasarkan metode usability.gov, wireframe merupakan ilustrasi dua dimensi pada perancangan halaman antar muka yang berfokus kepada tata letak konten, fungsi-fungsi yang tersedia pada tampilan, dan alur perilaku antar muka. Biasanya wireframe tidak menggunakan gaya, warna, atau grafik. Wireframe juga membantu mengingatkan hubungan antara website dengan berbagai templates.

3. Pembahasan

Dalam perancangan media informasi mengenai program percepatan konsumsi pangan di Kota Bandung ini setelah dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi diketahui bahwa sebenarnya masyarakat sudah memiliki kesadaran dan tertantang untuk memulai hidup sehat, namun belum memiliki kepedulian karena kurangnya pengetahuan tentang cara yang bisa dilakukan untuk memulainya.

Tujuan dari perancangan ini untuk memberikan informasi mengenai program Percepatan Penganekaragaman Konsumsi Pangan kepada masyarakat kota Bandung dengan sasaran untuk keluarga namun lebih dikhususkan kepada ibu-ibu karena sebagai pemberi keputusan konsumsi keluarga di setiap harinya. Media informasi yang digunakan oleh penulis adalah media aplikasi pada *smartphone* Android yang kini pengguna terbanyak kedua adalah ibu rumah tangga berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (ASPJII). Penulis mengharapkan melalui media tersebut masyarakat bisa menerima pesan yang disampaikan secara langsung dan dengan mudah. Target sasaran tersebut mengerti dan tertarik untuk mempraktekannya di kehidupan sehari-hari. Dimana pesan yang bisa di dapatkan dari Program Penganekaragaman konsumsi Pangan ini diantaranya mengajak masyarakat untuk hidup sehat, hemat, dan mandiri.

4. Kesimpulan

Dari perancangan yang telah dilaksanakan oleh penulis bahwa masyarakat masih memerlukan edukasi dan kepedulian untuk memulai hidup sehat dan melakukan penghijauan menanam sayur dengan cara yang sederhana namun dapat membantu meringankan pengeluaran pembelian bahan pangan pokok masyarakat di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis SWOT diperoleh solusi perancangan aplikasi mobile untuk masyarakat khususnya ibu-ibu di kota Bandung agar mengetahui manfaat dan cara mengembangkan ketahanan pangan secara langsung melalui perancangan aplikasi Ragam Pangan.

5. Daftar Pustaka

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Friedman, V., & Lennartz, S. (2011). *The Smashing Book*. Freiburg: Smashing Magazine.
- Group, T. E. (2017, February 5). *Global Food Security Index*. Diambil kembali dari Global Food Security Index: <http://foodsecurityindex.eiu.com/>
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Rezeki, S. (2017, Maret 13). KRPL (Urban Farming). (R. R. Noviana, Pewawancara)
- Rustan, S. (2014). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Safaat, N. (2014). *Buku Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Software, T. (2008, January). TIBCO User Experience. *Taking The "You" out of User. Persona Creation, Evaluation, and Use* .
- Thornsby, J. (2016). *Android UI Design (Plan, design, and building engaging user interfaces for your Android applications)*. Birmingham: PACKT Publishing.
- Tjin, E. (2015, July 20). *Belajar Foto Still Life*. Dipetik July 4, 2017, dari infofotografi.com: <http://www.infofotografi.com/blog/2015/07/belajar-foto-still-life/>
- Usability.gov. (t.thn.). *Persona Methods*. Dipetik July 9, 2017, dari Usability.gov: <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html>
- Usability.gov. (t.thn.). *Wireframing*. Dipetik July 9, 2017, dari usability.gov: <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/wireframing.html>
- Zamroni, M. (2009). *Filsafat Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tempo. *Ketahanan Pangan Indonesia Terus Membaik*. <https://m.tempo.co/read/news/2016/12/20/090829150/ketahanan-pangan-indonesia-terus-membaik>. (23 Januari 2017, 08:33).
- Group, T. E. *Global Food Security Index*. <http://foodsecurityindex.eiu.com/>. (5 February 2017, 15:39).
- SEO, Isparmo. *Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016*. <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>. (20 Maret 2017, 14:12).