



Gambar 2. Contoh layout isi halaman buku



Gambar 3. Contoh layout isi halaman buku



Gambar 4. Contoh layout isi halaman buku

PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia memiliki potensi sumber daya pangan yang melimpah, sedangkan tumbuhan pangan liar berada di skena pangan yang terabaikan. Masyarakat saat ini cenderung memilih mengonsumsi pangan yang disediakan oleh pasar, baik tradisional maupun modern, dan jarang mengolah pangan dari yang telah alam sediakan di sekitarnya. Kebiasaan ini menjadi lahan basah yang mudah dikendalikan oleh pasar, pangan menjadi dikendalikan oleh pasar bukan oleh alam lagi. Setelah itu terbentuk budaya konsumtif, dan sederetan lain hal.

Selama ini, tumbuhan pangan liar belum diposisikan dengan benar di khasanah kuliner Indonesia, padahal dari tumbuhan-tumbuhan liar itu tersimpan kandungan nutrisi yang diperlukan oleh tubuh manusia. Walaupun mendapat 'cap' sebagai makanan kelas bawah (marjinal), namun di lapangan, masyarakat kelas bawah juga sudah jarang mengonsumsi tumbuhan pangan liar. Dalam masa yang cukup panjang sejak tumbuhan pangan liar mulai jarang atau tidak lagi dikonsumsi oleh masyarakat, bisa jadi telah terputus informasi pengetahuan tumbuhan pangan liar dari nenek moyang pada masyarakat masa kini. Tumbuhan liar dianggap tidak cukup aman untuk dikonsumsi atau bahkan diketahui sebatas sebagai tumbuhan obat tradisional (yang mungkin kini juga jarang digunakan).

Perancangan buku instruksional *Food Around Us: Tumbuhan Pangan Liar di Indonesia* ini dirancang dengan menggunakan gaya layout minimalis. Penggunaan gaya layout minimalis tersebut agar dapat menyampaikan pengetahuan dengan lebih jelas dan komunikatif. Sedangkan visual yang disajikan didominasi oleh fotografi *still-life*. Genre ini dipilih karena mempunyai kapasitas untuk membawa pesan metafora dalam sebuah objek foto, dan juga saat ini genre fotografi tersebut sedang populer, sehingga diharapkan dapat menarik *audience*. Selain itu, dengan visualisasi tersebut mendukung kebutuhan visual identifikasi tumbuhan yang perlu memperlihatkan bagian-bagian tumbuhan secara jelas (*clean and clear*). Visual fotografi *still-life* ini menggunakan acuan komposisi warna yang beragam, tidak hanya komposisi selaras yang harmonis, namun juga selaras warna kontras. Pemilihan komposisi warna tersebut untuk meningkatkan daya pikat visual dan kesan metafora yang ingin disampaikan lebih terlihat. Selain fotografi *still-life*, juga terdapat visual dengan menggunakan teknik *hand drawing*. Visual dengan teknik ini dipilih untuk menyampaikan visual yang tidak dapat dihadirkan dengan teknik fotografi, dan juga untuk mengimbangi dominasi visual dengan teknik fotografi.

B. Saran

Perancangan buku instruksional tumbuhan pangan liar ini diharapkan dapat memecah keheningan atas salah satu sudut potensi alam Indonesia yang terabaikan. Sehingga tumbuhan pangan liar dapat menjadi sumber pangan yang diperhitungkan dan tidak sebatas alternatif, namun dapat sejajar dengan pangan-pangan yang selama ini umum dikenal dan beredar di masyarakat. Karena jika hanya dianggap sebagai pangan alternatif, yang artinya adalah menjadi pilihan yang nantinya dipilih karena faktor-faktor tertentu, misal musim paceklik yang benar-benar hebat, atau alasan ekonomi seseorang yang sangat parah, hingga akhirnya 'mau-tidak-mau' mengonsumsi tumbuhan pangan liar. Namun jika faktor-faktor tersebut tidak ada, maka tumbuhan pangan liar tetap terabaikan dan akhirnya pengetahuan kembali terputus, bahkan ketika faktor tersebut hadir, bisa jadi tumbuhan pangan liar tetap tidak menjadi pangan alternatif karena pengetahuan yang terputus.

DAFTAR PUSTAKA

Fishel, Catharine, (1999), *Minimal Graphics: The Powerful New Look of Graphic Design*, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc

Frascara, Jorge , (2004), *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press

Kallas, John, (2010), *Edible Wild Plants: Wild Food From Dirt to Plate*, Utah: Gibbs Smith

Maryoto, Andreas, (2009), *Jejak Pangan: Sejarah, Silang Budaya, dan Masa Depan*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas

Petterson, Rune, (2002), *Information Design: An Introduction*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company

