

JUNK FOOD DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Dimas Candra Kharismawan¹, Dyah Yuni Kurniawati²

Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

¹Email: dimascandra75@yahoo.com

²Email: dyahyunik@gmail.com

ABSTRACT

This paper expresses the idea of the author's imagination in the form of graphic artwork, which is inspired by the current dangers of junk food in Indonesia. The problem is discussed by approach; 1. What is meant by junk food ?, 2. Why was junk food chosen as the theme of graphic art creation ?, 3. What is the form of visualizing junk food in graphic works using linoleum cuttings techniques? In its implementation, the phenomenon of the current danger of junk food in Indonesia is creatively reprocessed according to the taste of the author, works are printed using air-based color ink on cardboard paper, 10 printed works are each printed in 3 editions inspired by the situation. now. Each work is framed by using adjustable size frames. It is hoped that this work can be used as inspiration and provide knowledge about the current dangers of junk food in Indonesia. It is hoped that this work can be enjoyed by all who see it as well as art observers and art lovers.

Keywords: *The dangers of junk food, junk food, linoleum cuttings*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman kehidupan manusia intensitasnya semakin tinggi, keragaman dan tingkat aktivitasnya pun semakin bertambah dan meningkat dengan pesat. Manusia semakin disibukkan dengan berbagai aktivitas yang sangat tinggi dan dilakukan secara terus menerus sehingga mengakibatkan naiknya tingkat stress dan pola makan yang buruk.

Makanan sampah atau sering dikenal dengan nama *junk food* banyak diminati oleh masyarakat dan merupakan salah satu persoalan yang sepele tetapi sangat membahayakan bagi kesehatan. Apalagi jika dikonsumsi secara berlebihan.

Setiap orang tahu makanan jenis ini memberikan dampak yang buruk dan dapat membahayakan bagi kesehatan, hanya saja mereka acuh tak acuh akan hal ini. Padahal di dalam tubuh yang sehat salah satunya tergantung

dari asupan makanan yang dikonsumsi, dimana faktor pola pikir konsumsinitas dan kesadaran diri sendiri adalah hal utama yang harus dibenahi.

Pada saat ini pola konsumsi masyarakat Indonesia seperti pola menu gizi seimbang yang sudah dikenal, mulai tergeser dengan pola konsumsi makanan cepat saji (*Junk food*). Pola menu gizi seimbang adalah pola menu yang disusun dengan baik mengandung semua zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Menu gizi seimbang menghasilkan energi, membangun, dan memelihara jaringan serta mengatur proses-proses kehidupan (Sunita, 2009:286).

Kebiasaan makan dipengaruhi budaya pangan, pola makan, pembagian makan dalam keluarga, jumlah anggota keluarga, faktor pribadi, pengetahuan gizi, status kesehatan, segi psikologis, dan kepercayaan terhadap makanan (Khumaidi, 2004:36). Perilaku konsumsi

terhadap makanan yaitu respon seseorang terhadap makanan sebagai kebutuhan vital bagi kehidupan, perilaku itu meliputi pengetahuan, persepsi, sikap, dan praktik terhadap makanan serta unsur-unsur yang terkandung di dalamnya pengolahan makanan dan sebagainya sehubungan dengan kebutuhan tubuh.

Berpijak dari latar belakang di atas tujuan dari pembuatan karya grafis dengan teknik cukil yang berjudul “Bahaya *Junk Food* Saat Ini Di Indonesia” yaitu untuk memberikan pemahaman dan gambaran tentang bahaya *junk food* melalui visualisasi karya dua dimensi cetak tinggi yaitu seni grafis kepada seluruh masyarakat Indonesia, agar bisa memulai hidup sehat dan terbiasa mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi.

PEMBAHASAN

Secara umum, *fast food* dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu *fast food* yang berasal dari luar negeri yang lebih dikenal dengan sebutan *fast food* modern (*junk food*) seperti *McDonald's*, *Kentucky Fried Chicken*, *Texas Fried Chicken*, *Pizza Hut*, *A&W*, serta *fast food* tradisional (lokal) seperti Rumah Makan Padang, Warung Tegal, Bakul Sunda dan lainnya. Biasanya rumah makan dan warung tersebut menyediakan makanan seperti pecel lele, ayam bakar, bakso, siomay dan lainnya (Karnaini, 2005).

Pada era globalisasi makanan mudah dijumpai dimana-mana seperti makanan cepat saji (*junk food*) yang marak ditawarkan kepada masyarakat. Makanan cepat saja (*junk food*) adalah makanan yang tersedia dalam waktu cepat dan siap disantap seperti ayam goreng, pizza, burger, kentang goreng, pasta, nugget, sosis, gorengan-gorengan dan lain sebagainya. Selain itu pengolahan dan penyiapannya lebih mudah dan cepat, cocok bagi mereka yang selalu sibuk. (Sulistijani, 2002:43).

Robert and Williams (2000:17), mengatakan kebiasaan makan dan pilihan

makanan dikalangan remaja ternyata lebih kompleks dan dipengaruhi banyak faktor seperti fisik, sosial, lingkungan budaya, pengaruh lingkungan sekitar (teman, keluarga, dan media) serta faktor psikososial. Kehadiran makanan cepat saji (*junk food*) dalam industri makanan di Indonesia juga bisa mempengaruhi pola makanan masyarakat di kota. Makanan yang ditawarkan pada restoran cepat saji mempunyai harga yang terjangkau, pelayanannya cepat dan makanannya cukup memenuhi selera.

Kegiatan manusia mengkonsumsi makanan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pemenuhan kebutuhannya ini membentuk kebiasaan konsumsi. Kebiasaan konsumsi adalah suatu pola perilaku konsumsi pangan yang diperoleh karena terjadi berulang-ulang. Perilaku seseorang mencakup tiga hal yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan. Ketiga hal tersebut merupakan bagian dari perilaku seseorang dalam mengkonsumsi makanan.

Sumber daya manusia sangat penting bagi pembangunan suatu bangsa. Remaja merupakan salah satu sumber daya manusia yang harus diperhatikan karena remaja sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki peran penting di masa yang akan datang. Dengan demikian, kualitas manusia yang akan datang sangat dipengaruhi oleh pola makan. Dengan pola makan yang baik, akan tercipta status gizi yang baik. Status gizi yang baik merupakan modal penting bagi daya pikir yang cemerlang dan tanggap dalam menghadapi permasalahan (Mardatillah, 2008:1).

Pada setiap makanan yang dimakan harus diperhatikan zat gizi yang terkandung di dalam makanan tersebut termasuk yang terdapat pada makanan cepat saji. *Junk food* yang mengandung tinggi lemak dan gula yang dapat meningkatkan resiko terjangkitnya penyakit, seperti gangguan pernafasan disebabkan jumlah lemak yang banyak berakibat pada akumulasi lemak dalam *bronchioles* seperti yang dikemukakan oleh Rantiningih Sumarni, Edi Sampurno, Veriani Aprilia dalam Jurnal

Ners dan Kebidanan Indonesia (2015: 4). Hal ini mempengaruhi pasokan oksigen dalam tubuh berkurang, sehingga menimbulkan beberapa gangguan pernapasan dan penyakit lainnya. Salah satu gangguan penyakit lainnya adalah diabetes mellitus karena kandungan gula yang tinggi yang memicu kadar insulin dalam tubuh tidak stabil.

METODE PENCIPTAAN

1. Tematik

Tema yang diangkat untuk penciptaan karya seni grafis ini diperoleh melalui pengalaman pribadi dan pengamatan secara langsung. Pemilihan tema harus sesuai dengan apa yang ingin disampaikan agar tidak mengganggu dalam proses penciptaan karya. Pengalaman pribadi penulis dikaji dengan penggalan pengamatan secara langsung, selanjutnya dari pengalaman pribadi tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan sumber ide atau tema dalam berkarya.

Pengerucutan tema yang didapat melalui pengalaman ini awalnya masih sangat luas untuk dijadikan tugas akhir sehingga masih harus dikerucutkan lagi agar pembahasannya bisa fokus dan tidak melebar kemana-mana.

Berangkat dari pengalaman pribadi penulis yaitu bekerja di rumah makan cepat saji, sebagai pijakan menentukan sumber ide dan tema dalam berkarya kemudian dilakukan kajian secara mendalam dengan *brainstorming* dan mengkaji teori-teori yang sudah ada. Pembahasan mengenai pengalaman pribadi penulis bekerja di rumah makan tersebut masih sangat luas karena belum ada batasan masalahnya. Pengkajian teori tentang pengalaman pribadi penulis dilakukan dengan melakukan studi pustaka mengenai makanan cepat saji dan akibat dari konsumen penikmat makanan tersebut. Hasil studi pustaka tersebut diketahui bahwa makanan cepat saji tidak baik untuk kesehatan.

Hasil kajian tersebut diolah lagi dengan merelasikan pengalaman dan kondisi di lingkungan yang terjadi disekitar. Hasil dari pereliasian tersebut adalah masyarakat sudah terlalu sibuk dengan urusan pribadinya sehingga tidak lagi memperhatikan asupan gizi dan nutrisi yang mereka konsumsi dan sudah tidak peduli dengan pola makannya sendiri yang dipikirkan hanya yang penting makan enak dan kenyang. Banyak juga teman sebaya atau bahkan saudara yang sudah terbiasa dengan pola makan yang salah dan konsumsi makanan yang serba instan. Berangkat dari situlah pengangkatan tema tentang makanan *junk food* untuk dijadikan sumber ide penciptaan karya seni grafis ini.

2. Konsepsi

Konsep yang menjadi acuan dalam penciptaan karya seni tugas akhir ini mengacu pada tema Fenomena Bahaya *Junk Food* saat ini di Indonesia. Ciri-ciri makanan yang tidak baik dan perilaku konsumsi masyarakat yang ingin penulis tuangkan ke dalam karya grafis cetak tinggi. Karya dibuat dengan visual yang sederhana. Penulis berharap orang-orang dapat langsung memahami maksud dari karya-karya tersebut. Konsep yang diangkat dalam penciptaan karya seni grafis ini dipengaruhi oleh beberapa seniman baik secara visual maupun secara pemikiran. Namun hanya sebatas referensi kekaryaannya dan pola pikir saja, selain itu tetap terdapat perbedaan baik secara visual bentuk, garis, warna, dan lainnya.

Penuliser tertarik menjadikan tema Fenomena Bahaya *Junk Food* saat ini di Indonesia sebagai sumber ide karya grafis karena tema ini menarik dan familiar di kehidupan penulis, apalagi pada era generasi milenial seperti sekarang, namun banyak yang belum menyadari bahwa *junk food* itu bisa berbahaya bagi kesehatan. Memang tidak akan banyak berpengaruh bahayanya, jika tidak dikonsumsi secara berlebihan dan tetap menjaga pola hidup sehat seperti berolah raga.

Penulis berharap dengan karya tugas akhir ini para penikmat karya bisa sadar akan pola

hidup sehat dan memperingati dirinya sendiri dengan pola konsumsi yang baik.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis yang pernah bekerja di suatu rumah makan cepat saji penulis mengamati perilaku konsumsi masyarakat disekitar, penulis menangkapnya dalam bentuk ide, kemudian mengembangkan dan menjadikannya sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis.

Penciptaan dalam karya grafis cetak tinggi ini, menggunakan material dan bahan yang terdiri dari alat yaitu *Linolium*, roll, alat cukil, spidol, pensil, pisau pallet, kaca, botol, lap, bensin, tinta warna, sedangkan media yang digunakan yaitu kertas karton warna putih ukuran A0.

Di dalam karya grafis ini akan ada visual himbauan konsumsi *junk food* dan makna lain dibalik suatu objek dan simbol dan figur-figur sebagai visualisasi pada karya ini. Penulis juga menggunakan latar belakang atau *background* gelap agar lebih memperjelas objek yang digambarkan dan memberi kesan suram/kegelapan, serta dipadukan dengan unsur nirmana garis dan bidang untuk membuat visualnya lebih menarik.

PROSES

Langkah-langkah dalam pembuatan karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi (cukil *linolium*) sebagai berikut:

a. Pembuatan Sketsa

Sketsa dibuat setelah konsep yang dirancang sudah selesai. Rancangan gambar mulai dibuat pada kertas untuk dikonsultasikan dan didiskusikan sampai benar-benar selesai sebelum akhirnya diimplementasikan pada media. Proses sketsa memerlukan kajian teoritis mengenai simbol dan teori-teori seni rupa agar karya yang tercipta relevan dengan tema dan pesan-pesan yang akan disampaikan.



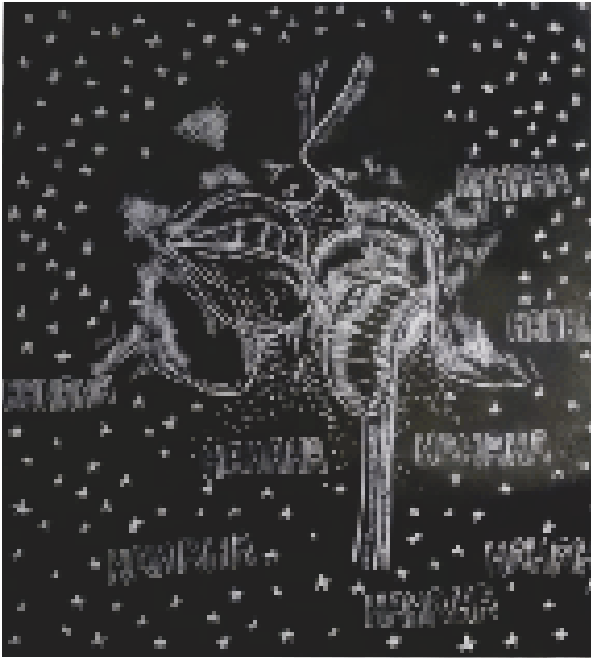
Gambar 1. Sketsa pada kertas

b. Proses implementasi

Implementasi media dilakukan setelah sketsa siap untuk dieksekusi pada media *lino* setelah itu dicetak pada kertas. Implementasi media dimulai dengan pembuatan sketsa pada *lino* menggunakan pensil dan spidol. Setelah sketsa pada *lino* siap, kemudian dilakukan pencukilan menggunakan alat cukil sesuai kebutuhan. Proses pada bagian ini sangat menentukan berhasil tidaknya karya yang diinginkan. Untuk itu diperlukan konsentrasi tinggi untuk mencapai hasil yang maksimal. Setelah proses cukil implementasi selanjutnya pemberian tinta pada *lino* yang sudah dicukil dengan tinta yang sudah dicampur bensin dan diratakan pada *pallet/kaca*, agar tinta pada *lino* tidak meluber dan rata. Setelah itu membuat mal cetakan lino agar pada saat mencetak dapat seimbang. Cukilan *lino* diberi tinta dan disatukan dengan kertas lalu diroll/ ditekan-tekan menggunakan botol hingga pola gambar yang sudah diberi tinta tercetak dengan rata pada kertas.

ANALISIS KARYA

Karya I



Gambar 2. "Playing card Mr. king "three"
Linolium, 60,8 cm x 107 Cm, 2/3, 2020
Sumber: Dokumentasi Dimas Candra 2020

Deskripsi

Pada karya ini objek yang ditampilkan berupa dua raja berkumis yang saling berjibaku memperebutkan burger. Raja berkumis dengan *heart* diseries kartu ini terlihat begitu sinis diraut wajahnya. Selain itu tangan raja diseries kartu *heart* terlihat sedang berusaha merebut burger yang hendak digapai raja diseries *diamond* atau wajik bermahkota kentang goreng. Mata raja series wajik itu melihat kearah burger. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah hitam-putih dengan teknik *monoprint*.

Interpretasi

Karya yang berjudul *playing card mr. King "theree"* adalah karya dengan penggambaran objek dua raja menceritakan tentang sisi lain industri pangan di Indonesia. Perebutan kekuasaan disetiap sektor jenis makanan cepat

saji sangat mengerikan adanya mereka rela saling menjatuhkan bahkan membunuh satu sama lainnya, hanya untuk memperkaya dirinya sendiri dan yang akan menjadi korban adalah konsumen penikmatnya, yang dimanipulasi sedemikian rupa dengan iming-iming murah dan sehat. Karya ini memberikan gambaran yang terjadi disistem dunia bisnis dan diharapkan konsumen bisa lebih cerdas memilih makanan.

Karya II



Gambar 3. "american style"
Linolium, 54,2 cm x 62 Cm, 1/2, 2020
Sumber: Dokumentasi Dimas Candra 2020

Deskripsi

Karya ini berjudul *american style* menggambarkan 2 figur yang sedang menjilat permen berbentuk mulut dan berbendera America, ditambah beberapa kata HAHHAHA dan beberapa bintang dibagian *background*. Karya grafis ini memiliki ukuran a1, dengan posisi potret. Karya ini memiliki warna dominan hitam dan warna putih dengan teknik *monoprint*. Pada karya ini banyak menggunakan garis untuk membentuk objeknya.

Interpretasi

Karya yang berjudul *american style* adalah karya dengan penggambaran objek yang dirubah bentuknya berdasarkan imajinasi penulis. Karya ini menceritakan tentang dominasi Amerika di sektor pangan khususnya makanan cepat saji dengan memberikan sesuatu awal yang manis seperti permen dan janji-janji, yang divisualisasikan dengan permen berbentuk bibir dan bendera Amerika, 2 figur objek yang difokuskan pada bibir yang sedang menikmati manisnya makanan yang disajikan, sampai membuat air liurnya menetes. Karya ini merupakan gambaran orang Indonesia yang lupa diri dan secara tidak sadar sedang dipermainkan, ditertawakan, dan dijajah oleh bangsa lain, lewat makanan yaitu makanan *junk food*.

DAFTAR PUSTAKA

- Sunita Almatsier. (2009). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khumaidi. (2004). *Status Gizi Remaja Usia Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Karnaini, H. (2005). *Hubungan Antara Kebiasaan Konsumsi Makanan Cepat Saji Modern (fast food), pola aktivitas fisik, dan factor lainnya dengan status gizi pada remaja SMA Cakra Buana Depok. Skripsi*. FKM UI. Depok.
- Robert, B. S. W., & Williams, S. R. (2000). *Nutrition Throughout The Life Cycle. 4th Edition*. The McGraw-Hill Book Companies :Inc. Singapore
- Sulistijani. D. A. (2002). *Sehat dengan Menu Berserat*. Jakarta: Trubus Agriwidya.
- Martadillah. (2008). *Hubungan Kebiasaan Konsumsi Makanan Siap Saji Modern (Fast Food), Aktivitas Fisik, dan Faktor Lainnya dengan Kejadian Gizi Lebih pada Remaja SMA Islam PB.Soedirman di Jakarta Timur Tahun 2008. Jurnal Penelitian*. Hlm. 1-2.
- Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*, Tahun 2015, halaman 1-5.