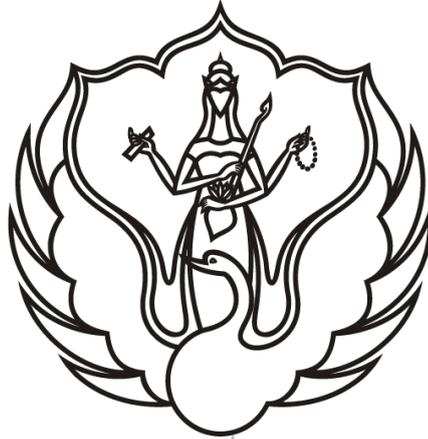


**MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

Diajukan oleh:  
**Zeni Fitri Illahi**  
**1612666021**

**PROGRAM STUDI S1 - SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

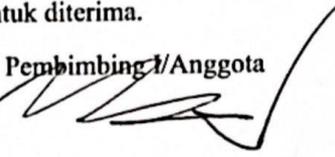
# MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Lukis  
**2022**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul: **MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Zeni Fitri Illahi, NIM 1612666021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Wiyono, M. Sn.  
NIP. 19670118 199802 1 001  
NIDN.0018016702

Pembimbing II/Anggota

  
Amir Hamzah, S. Sn., M.A.  
NIP. 19700427 199903 1 003  
NIDN. 0027047001

Cognate/Anggota

  
Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M.A.  
NIP. 198606152012121002  
NIDN.0415068602

Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua  
Program Studi Seni Rupa  
Murni/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP. 19760104 200912 1 001  
NIDN. 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa



## ***Motto***

*Cepat Bukan Berarti Pintar  
Dan Telat bukan Berarti Gagal*

*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang tua, sahabat,  
lingkungan dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.*



## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Zeni Fitri Illahi

NIM 16126660221

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : MAKANAN MANIS SEBAGI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 12 Januari 2022

Hormat Saya,

Zeni Fitri Illahi

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena berkat rahmat serta hidayah-Nya IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan.

Banyak hambatan yang dihadapi selama proses menyelesaikan penulisan laporan penciptaan Tugas Akhir, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikannya, meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam kepenulisan. Oleh karena itu, kritik serta saran sebagai masukan yang membangun sangat diharapkan. Dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan laporan penciptaan Tugas Akhir ini.
2. Wiyono, M. Sn. selaku pembimbing I, Amir Hamzah, S. Sn., M.A. selaku pembimbing II dan. Terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, kesediaan waktu, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan selama proses penyusunan laporan penciptaan Tugas Akhir ini.
3. Satrio Hari Wicaksono S. Sn., M.A. selaku *cognate* dalam tugas akhir ini. Terima kasih atas bimbingan dan saran nya.
4. Drs. Eko Sunarto, M.Sn selaku dosen wali yang selama ini mendampingi dalam memilih mata kuliah yang dilalui dari semester awal hingga akhir.
5. Segenap dosen pengajar bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmu, pengalaman, pendidikan, dan pengetahuan selama penulis duduk di bangku kuliah.
6. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis selama ini.
7. Kedua orang tua Abdul Karib (bapak) dan Roslaini (ibu) motivator dalam segala hal yang selalu mendampingi dan membimbing sampai sekarang.
8. Abang Zakaria Dainuri, kakak Gusmawati, adik Afri Muhammad Hidayat dan, keponakan *andeh* Zea Azkaria Shesha, yang selalu *support* dan mendoakan.

9. Azariah Fatiah (sahabat) yang selalu setia mendengarkan celotehan tiap malam, Maini Fazira Octavia *patner* yang selalu setia menemani mutar- mutar Jogja.
10. Risky Oi, Algo *bucin*, citra conde sistioayu yang selalu menyemangati dan selalu memberi dukungan dan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. Mure+, buahtoghok *squad*, yang selalu menyemangati dan mendoakan
12. Sahabat dan seluruh teman-teman angkatan 2016 Seni Murni, Project Arutala, komunitas formmisi-yk, kelompok seni Sakato, Barak Seni Stefan Buana, terima kasih atas berbagai pengalaman dan pengetahuan, serta yang senantiasa memberikan motivasi serta perhatian kepada penulis selama ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan serta kelemahan sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan penulisan dan karya selanjutnya. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan semoga Tuhan yang Maha Esa memberi perlindungan bagi kita semua dari wabah pandemi saat ini.

Yogyakarta, 12 Januari 2022

Zeni Fitri Illahi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II: KONSEP .....	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Bentuk dan Perwujudan.....	12
BAB III: PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan .....	25
B. Alat.....	27
C. Teknik .....	28
D. Tahapan Pembentukan .....	30
BAB IV: TINJAUAN KARYA .....	35
BAB V: PENUTUP.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR GAMBAR

1. Gb. 1 Pola Makan Penyebab Obesitas.....	10
2. Gb. 2. Poster Diabetes Penyebab Kurang Mengontrol Makanan Manis.....	11
3. Gb. 3. Kenikmatan Makanan Manis Untuk Meningkatkan <i>Mood</i> .....	13
4. Gb. 4. Eric Joy Ner, <i>Sweet Budha</i> .....	22
5. Gb. 5. Kazuhiro Hori, <i>Sweet Li(f)e</i> .....	22
6. Gb. 6. Bentuk-bentuk Makanan Manis.....	23
7. Gb. 7. Bentuk-bentuk Kenikmatan Makanan Manis.....	23
8. Gb. 8. Bahan Untuk Membuat Karya.....	26
9. Gb. 9. Kuas dan Cat Akrilik.....	28
10. Gb. 10. Bahan dan Alat untuk Membuat Karya.....	30
11. Gb. 11. Tahap Sketsa Membuat Karya.....	31
12. Gb. 12. Tahap Penempelan dan Pewarnaan Karya.....	32
13. Gb. 13. Tahap <i>Finishing</i> Karya.....	33
14. Gb. 14. Karya Berjudul “Enak Mematikan”.....	35
15. Gb. 15. Karya Berjudul “Terikat”.....	37
16. Gb. 16. Karya Berjudul “Depresi”.....	39
17. Gb. 17. Karya Berjudul “Kegembiraan”.....	41
18. Gb. 18. Karya Berjudul “ <i>Swety Corner</i> ”.....	43
19. Gb. 19. Karya Berjudul “Penyebaran”.....	45
20. Gb. 20. Karya Berjudul “Mimpi Buruk”.....	47
21. Gb. 21. Karya Berjudul “Obesitas”.....	49
22. Gb. 22. Karya Berjudul “Zona Nyaman”.....	51
23. Gb. 23. Karya Berjudul “Pancingan”.....	53
24. Gb. 24. Karya Berjudul “Berubah Isi Kepala”.....	55
25. Gb. 25. Karya Berjudul “Waktu”.....	57
26. Gb. 26. Karya Berjudul “Kerusakan Ginjal”.....	59
27. Gb. 27. Karya Berjudul “ <i>Mood</i> ”.....	61
28. Gb. 28. Karya Berjudul “Pilihan”.....	63
29. Gb. 29. Karya Berjudul “Gigiku”.....	65
30. Gb. 30. Karya Berjudul “Kecanduan”.....	67

31. Gb. 31. Karya Berjudul “Paksaan” .....	69
32. Gb. 32. Karya Berjudul “Bom Diri” .....	71
33. Gb. 33. Karya Berjudul “Ilusi Lambung” .....	73
34. Gb. 34. Foto Penulis .....	78
35. Gb. 35 poster pameran.....	80
36. Gb. 36 foto display karya .....	81
37. Gb. 37 Foto display karya .....	81
38. Gb. 38 foto situasi pameran.....	82
39. Gb. 39 Foto situasi pameran.....	82
40. Gb. E-cataloge pameran .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Biodata Mahasiswa .....	78
B.	Poster Pameran.....	80
C.	Foto display karya .....	81
D.	Foto Situasi Pameran.....	82
E.	Katalogus .....	83



## ABSTRAK

Karya seni lukis merupakan wahana pengungkapan ekspresi perasaan penulis dalam penciptaan sebuah karya seni yang melalui media visual seni rupa. Tema makanan yang penulis angkat dalam penciptaan ini berangkat dari pemahaman penulis, bahwa makanan adalah zat untuk mendapatkan nutrisi yang kemudian diolah menjadi energi yang dibutuhkan oleh tubuh. Namun konsumsi makanan secara tidak tepat akan menyebabkan malnutrisi, yang berujung pada berbagai gangguan kesehatan. Salah satu yang berpotensi mengganggu tersebut yaitu kelebihan makanan manis, apalagi saat ini makanan manis sering kali dicampur atau seluruhnya menggunakan pemanis buatan. Di balik efek negatif makanan manis juga ada efek positifnya bagi tubuh yaitu mengembalikan suasana *mood* hati. Setelah melakukan pengamatan dan pengalihan yang dialami di lingkungan sehari-hari, makanan manis diangkat sebagai ide penciptaan karya seni lukis yang divisualkan dalam bidang dua dimensional berupa lukisan dengan gaya surealistik. Melalui idiom-idiom yang dipilih untuk merepresentasikan persoalan dampak positif dan negatifnya, penulis hadirkan menggunakan unsur deformasi melalui penggabungan objek menampilkan bentuk baru dengan merubah bentuk aslinya, serta memilih warna- warna yang cerah untuk menambah kesan karakter manisnya.

**Kata kunci:** makanan manis, seni lukis, surealisme

## ABSTRACT

*Painting works are a vehicle for expressing the author's feelings in the creation of a work of art through visual art media. The food theme that the author's understanding, that food is a substance to obtain nutrients which are the processed into energy needed by the body. However, improper consumption of food will lead to malnutrition, which leads to various health problems. One of the potentially disturbing things is the excess of sweet foods, especially now that sweet foods are often mixed or entirely using artificial sweeteners. Behind the negative effects of sweet food there are also positive effects for the body, namely to restore mood. After making observations and experiences experienced in the daily environment, sweet food was appointed as the idea of creating a painting visualized in a two-dimensional field in the form of painting in a surrealistic style. Through the idioms chosen to represent the issue of positive and negative impacts, the author presents them using the element of deformation through combining objects to display new shapes by changing their original shapes, and choosing bright colors to add to the impression of a sweet character.*

*Keywords: sweet food, painting, surrealism*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni rupa telah menghasilkan berbagai konsep pembaharuan mengenai penciptaan karya seni rupa. Tentunya seniman mampu menemukan sesuatu gagasan atau pemikiran dengan unsur seni dan berbagai karakter jiwa berekspresi. Seniman dalam menciptakan karya seni memiliki tujuan menilaikan dirinya sendiri, untuk keperluan mengungkapkan keresahan, mengakrabkan dengan penikmat seni, dan melalui karya seni tersebut supaya penikmat seni merenunginya.

Karya seni lukis merupakan wahana pengungkapan ekspresi perasaan penulis dalam penciptaan sebuah karya seni yang melalui media visual seni rupa, dengan memiliki keluasan berekspresi dan persepsi hingga penikmat seni mampu memiliki ruang luas untuk mengapresiasinya. Hal tersebut membuat penulis berusaha meningkatkan ide gagasan kreatif pada proses penciptaan, dan membutuhkan pemikiran yang matang secara teori dalam menciptakan karya seni lukis.

Penciptaan karya seni lukis ada sesuatu perasaan tersendiri yang membuat setiap seniman merasa lebih tertantang dalam berkarya. Proses menciptakan karya seni membutuhkan beberapa tahapan sebagai langkah awal menangkap suatu hal yang dirasakan melalui munculnya nilai estetis, kemudian setelah melewati perenungan lalu mencari bentuk yang sesuai dengan ide dan gagasan seorang seniman. Pembahasan yang penulis gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, dengan judul “makanan manis sebagai ide penciptaan karya seni lukis”.

Tema makanan manis yang menjadi ide penciptaan penulis muncul berdasarkan pengalaman penulis yang tidak suka akan makanan manis. Ketika kecil sebagaimana anak-anak tentu senang dengan sensasi makanan terutama yang manis. Jajanan di kampung penulis seperti permen gulali, donat, roti yang memiliki banyak varian rasa pemanis

buatan, dan sebagainya. Hal ini juga berlanjut ketika besar, sering membantu ibu untuk membuat kue

lebaran yang manis seperti nastar, bolu, hingga berbagai makanan manis menggunakan pemanis tambahan yang memiliki dampak kurang baik untuk kesehatan apabila terlalu banyak dalam mengonsumsinya. Kebiasaan jajan juga menjadikan penulis memiliki referensi tentang makanan manis, seperti roti maupun donat yang memiliki topping beragam dan menggugah selera.

Makanan manis juga membawa persoalan untuk kesehatan, waktu kecil gigi penulis habis karena gula yang berlebihan menyerang gigi, dan efek berat dari makanan manis adalah penyakit diabetes. Pengalaman penulis ketika melihat orang sakit gula sangat memprihatinkan karena keadaan waktu sakit banyak yang ditimbulkan. Dari situ penulis sadar bahwa dibalik sensasi kenikmatan diberikan oleh rasa manis buatan, dan tampilannya menggugah selera terdapat bahaya yang mengintai apabila dikonsumsi secara berlebihan, sehingga apabila orang terserang oleh penyakit ini mengalami penderitaan hingga sampai berujung pada kematian.

Tema makanan manis sudah penulis pakai semenjak semester lima dalam perkuliahan di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Menurut penulis makanan manis sangat menarik untuk ditampilkan dalam lukisan, karena dari pengalaman penulis yang trauma akan makanan manis serta melihat keadaan beberapa orang yang menderitanya sangat memprihatinkan. Kehadiran makanan manis menggugah selera tentunya menjadi objek-objek yang menarik untuk dilukiskan dengan didukung bentuk-bentuk makanan manis yang beraneka macam. Selain dengan bentuknya yang berbagai karakter serta warna-warna makanan manis pemicu menarik untuk dipandang. Selain itu disamping kehadiran bentuk-bentuk makanan manis tersebut, dengan mewakili persoalan-persoalan akibat dari berlebihan dalam mengonsumsinya akan diungkapkan oleh penulis melalui karya seni lukis dari berbagai pertimbangan serta pemikiran ide gagasannya.

Makanan manis adalah ide yang menarik dalam penciptaan lukisan. Melalui ekspresi penulis dengan pengamatan figur-figur dalam objek mengungkap persoalan bagian dari kehidupan akan dampak dari makanan manis. Diantara kenikmatan terdapat potensi bahaya apabila kita tidak arif dalam mengatur dan menjaga dalam kelangsungan hidupnya. Sehingga dengan adanya dampak makanan manis yang disampaikan penulis pada karya seni lukis, berharap dapat sebagai wacana masyarakat dapat menjaga keseimbangan pola makan dalam kelangsungan hidupnya.

Makanan manis selain memiliki dampak kurang baik untuk kesehatan, tampilannya sangat menarik untuk dirasakan kelezatannya sehingga terlintas dalam pikiran penulis untuk mengangkat dalam penciptaan karya seni lukis. Dari tampilan makanan manis yang beraneka warna dan bentuk yang menggiurkan akan di representasikan dengan imajinasi penulis, tentang kehidupan yang berkenaan dengan efek dan kelebihan dari makanan manis. Hal tersebut memberikan inspirasi dan semangat penulis untuk mengangkat makanan manis sebagai ide menciptakan karya seni lukis. Tentunya pada karya seni lukis penulis menampilkan objek-objek yang berkaitan dengan makanan manis seperti donat, permen, dan dampak negative dari makanan manis tersebut.

Penulis mempresentasikan karya seni lukis dengan tampilan makanan manis dan permasalahan yang melingkupinya memiliki tujuan keresahan tersendiri dari karakter jiwa penulis yang tidak menyukai makanan manis, sekaligus sebagai penyadaran untuk masyarakat maupun anak-anak supaya tidak mengonsumsi secara berlebihan. Berbagai dampak yang terjadi seperti terkena diabetes, sakit gigi, dan penyakit sebagainya disebabkan karena berlebihan dalam mengonsumsi gula pada pola makannya. Sehingga adanya hal tersebut maka penulis dengan keresahannya mengangkat pada karya seni lukis, yang akan di kemas supaya menarik untuk di angkat menjadi lukisan dan masyarakat maupun penikmat seni mampu merenunginya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan pengalaman serta latar belakang penulis yang telah dipaparkan, mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari makanan manis. Dengan menimbang serta pengamatan penulis tentang makanan manis, akan mewujudkannya dalam karya seni lukis. Hal tersebut menjadi rumusan penciptaan pada karya Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Idiom apa yang dipakai dalam makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.
2. Bagaimana memvisualisasikan makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan penulis berkarya adalah :

1. Merepresentasikan makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.
2. Mevisualisasikan makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

Manfaat penulis berkarya adalah :

1. Adanya pemaparan penjelasan makanan manis melalui bahasa seni rupa, penulis ingin menyampaikan untuk menyadarkan masyarakat terhadap makanan manis yang berlebihan belum tentu sehat untuk tubuh.
2. Sebagai sarana komunikasi antara sesama manusia sehingga dari hal tersebut sadar terhadap yang diharapkan para penikmat dapat merasakan maupun merenungi adanya maksud dalam karya seni lukis tersebut.

#### **D. Makna Judul**

Berbagai pertimbangan penulis untuk menghindari kesalahpahaman dalam pemahaman konsep penciptaan dan pengertian judul “Makanan Manis Sebagai Ide Penciptaan karya Seni Lukis” maka dibuatkan penjelasan dari kata perkata hingga menjadi kalimat. Berikut adalah uraiannya:

##### **1. Makanan**

Adalah bahan, biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan, yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan tenaga dan nutrisi. Cairan yang dipakai untuk maksud ini sering disebut minuman, tetapi kata ‘makanan’ juga bisa dipakai. Istilah ini kadang-kadang dipakai dengan kiasan, seperti “makanan untuk pemikiran”. Kecukupan makanan dapat dinilai dengan status gizi secara antropometri. Makanan yang dibutuhkan manusia biasanya diperoleh dari hasil peternakan, bertani, atau berkebun yang meliputi sumber hewan dan tumbuhan. Beberapa orang menolak untuk memakan makanan dari hewan seperti, daging, telur, dan lain-lain. Mereka yang tidak suka memakan daging dan sejenisnya disebut vegetarian yaitu orang yang hanya memakan sayuran sebagai makanan pokok mereka (Amaliyah Nurul, 2015:6).

##### **2. Manis**

Sebuah rasa seperti rasa gula (Suharso, Ana, 2008:309).

Dalam konteks judul, pengertian manis terkait rasa yang terkandung dalam makanan atau jajanan tertentu yang dalam proses pembuatannya menggunakan gula dan zat pemanis buatan.

##### **3. Sebagai**

Seerti, semacam, bagai (Suharso, Ana, 2008:460).

4. Ide

Rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan (Suharso, Ana, 2008:109).

5. Penciptaan

Berawal dari kata cipta yang berarti pemusatan pikiran, angan-angan, imajinasi untuk membuat sesuatu karya (Suharso, Retnoningsih Ana, 2008:226).

6. Karya

Kerja, perbuatan, buatan, terutama hasil kesenian.

7. Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Sony Kartika Dharsono, 2017:33).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan makanan manis merupakan bahan makanan yang berasa manis karena campuran kadar gula dan zat pemanis buatan yang berlebihan, sehingga menimbulkan berbagai efek kurang bagus untuk tubuh jika terlalu banyak mengonsumsinya. Efek samping pengonsumsian berlebihan yang direpresentasikan dalam karya seni lukis sebagai media penyadaran untuk masyarakat agar berpola makan yang sehat.