

**LIMBAH PLASTIK MAKANAN  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA**



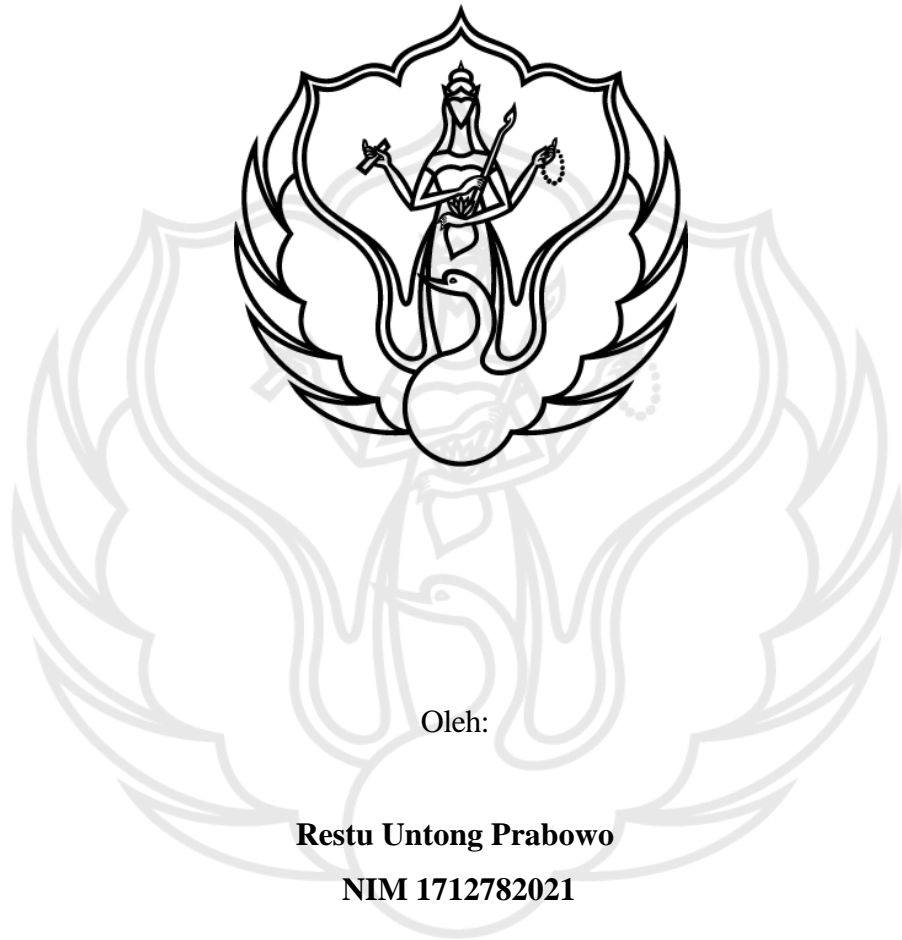
Oleh:

**Restu Untong Prabowo**

**NIM 1712782021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2024**

**LIMBAH PLASTIK MAKANAN  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



Oleh:

**Restu Untong Prabowo**


**NIM 1712782021**

**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 Rupa Murni  
2024**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**LIMBAH PLASTIK MAKANAN SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Restu Untong Prabowo, NIM 1712782021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Penguji I



Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP. 1975080920033121003/NIDN 0012047906


Pembimbing II/Penguji II



Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum

NIP. 198009032010122001/NIDN 0503098001

Cognate/Penguji Ahli



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NIP. 198203282006041001/NIDN 0028038202

Ketua Jurusan/Program Studi Seni Murni


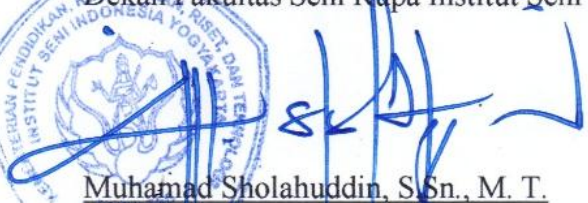


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042 009121001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M. T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

## SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Restu Untong Prabowo

NIM. : 1712782021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan : Limbah Plastik Makanan Sebagai Sumber Inspirasi  
Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak mana pun, demi menegakkan integritas akademik institusi ini. Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Yogyakarta, 7 Juni 2024

Restu Untong Prabowo

NIM 1712782021

## HALAMAN PERSEMBAHAN



## KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera

Puja dan puji terutama disematkan pada nama Tuhan beserta kemuliaan dan kekuasaan-Nya karena masih bersedia mencurahkan setitik, dua titik karunia-Nya pada hamba agar dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Penciptaan karya seni dengan judul *Limbah Plastik Makanan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*. Tugas Akhir ini dibuat dengan harapan dapat mengantarkan ke jenjang terakhir yakni Sarjana Seni dalam perjalanan panjang menimba ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Jurusan Seni Murni yang berkonsentrasi pada Seni Grafis. Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan baik moril dan materil dari orang-orang sekitar yang dengan ikhlas dan sabar turut serta dalam membantu dengan caranya masing-masing. Atas selesainya Laporan Tugas Akhir ini, penullis ingin mempersembahkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas Karunia dan kuasanya
2. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberi masukan berharga bagi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan sumbangsih waktu dan tenaganya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah banyak membantu dan mendampingi selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

6. Muhammad Sholahudin, S.Sn.,M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
9. Kedua orang tua penulis yang sayangnya tidak dapat kesempatan untuk melihat penulis menyelesaikan proses perkuliahan ini
10. Kakak-kakak penulis beserta keluarga besar yang tidak dapat ditulis satu persatu atas dukungan dan kepercayaannya.
11. Seluruh teman teman seni murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis.

Kesadaran atas banyaknya kurang dan keterbatasan telah disadari, untuk itu pada Tugas Akhir ini saran atau kritik yang berkenaan dengan topik Tugas Akhir ini amat sangat berguna demi membentuk diri agar lebih baik ke depannya.

Yogyakarta, 7  
Juni 2024

Restu Untong Prabowo

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B.. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Makna Judul .....	4
<b>BAB II KONSEP .....</b>	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan .....	8



<b>BAB III PROSES PERWUJUDAN .....</b>	<b>14</b>
A. Alat .....	14
B. Bahan.....	15
C. Teknik .....	17
D. Tahapan Pembentukan .....	17
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>40</b>
A. CV dan Bio Mahasiswa.....	41
B. Poster Pameran .....	43
C. Dokuemntasi Pameran.....	44
D. Katalog .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Limbah Plastik Kemasan Yang Sudah Dipotong.....	13
Gambar 2. Limbah Plastik Kemasan Yang Belum Dipotong.....	14
Gambar 3. Lem Plastik Berbasis Air.....	15
Gambar 4. <i>Cutter</i> Beserta Pisaunya.....	16
Gambar 5. Gunting.....	17
Gambar 6. Kuas.....	18
Gambar 7. Lakban.....	19
Gambar 8. Karya 1.....	25
Gambar 9. Karya 2.....	26
Gambar 10.Karya 3.....	27
Gambar 11.Karya 4.....	28
Gambar 12.Karya 5.....	29
Gambar 13.Karya 6.....	30
Gambar 14.Karya 7.....	31
Gambar 15.Karya 8.....	32
Gambar 16.Karya 9.....	33
Gambar 17.Karya 10.....	34
Gambar 18.Karya 11.....	35
Gambar 19.Karya 12.....	36
Gambar 20.Karya 13.....	37
Gambar 21.Karya 14.....	38
Gambar 22.Karya 15.....	39

## ABSTRAK

Konsumerisme diangkat menjadi topik pada proposal ini merupakan hasil dari pengamatan dan pengalaman pribadi khususnya saat menempuh studi di perantauan. Pengalaman yang terbilang baru ini diekspresikan ke dalam karya- karya kolase yang selanjutnya dialih mediakan kepada media kertas dengan proses cetak *DTF (Direct to Fabric)*, salah satu teknik transfer pada seni cetak grafis.

*DTF Print* ialah salah satu metode cetak digital yang belakangan banyak digunakan dalam upaya mendapatkan hasil cetakan yang optimal sesuai desain cetak. Hal tersebut pula lah yang melatar belakangi dipilihnya *DTF Print* sebagai metode cetak dalam mengerjakan karya- karya pada Tugas Akhir ini. Hasil karya kolase yang detil dan penuh warna pada tugas akhir ini sangat cocok ketika diaplikasikan dengan metode *DTF Print* dengan hasil yang cetak yang lebih baik dibandingkan dengan metode cetak lainnya seperti sablon.

Tugas Akhir yang bertajuk *Limbah Plastik sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* ini memuat ekspresi pribadi mengenai pola hidup konsumerisme beserta dampak negatifnya dalam hal lingkungan yang diwujudkan melalui susunan bentuk dan warna dari potongan-potongan kemasan plastik makanan dan sejenisnya. Karya- karya ini tidak secara gamblang menggambarkan dampak negatif dari pola hidup konsumerisme yakni limbah plastik namun lebih kepada ekspresi diri mengenai masalah tersebut yang dimanifestasikan lewat pilihan bahan dalam berkarya yang notabene adalah salah satu hasil dari kegiatan tersebut.

**Kata Kunci : limbah plastik, *DTF print*, dampak negatif**

## **ABSTRACT**

*Consumerism raised as the topic for this proposal is the result of personal observations and experiences, especially when studying overseas. This new experiences are expressed into a series of collage work that made out of plastic waste of daily consume during studying overseas then scanned and printed on canvas with DTF (Direct to Fabric), one of transfer technic in printmaking art.*

*Nowadays, DTF Print is one of a digital printing method that many use for the sake of gaining an optimal result. That kind of thing also be the reason why DTF Print have chosen as printing method for this final project. DTF Print is the best suit for colourful yet details collage works in this final project, unlike screen printing or any other print method or technique*

*The thesis entitled 'Plasstic Waste as Inspiration for Creating Printmaking contains personal expression regarding the lifestyle of consumerism which is manifested through the arrangement of shaped and color from pieces of plastic waste and such. These body of works do not blatantly depicting the negative impact of consumerism lifestyle but rather are as a self expression about the problem which is manifested through the choice of materials which gained from daily consumed.*

***Keywords : plastic waste, collage, DTF Print, negative effects***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Konsumerisme diyakini telah hadir di mukabumi jauh sebelum masyarakat modern datang dalam bentuk dan skala yang jauh berbeda pada era-era setelahnya. Kebiasaan senator Romawi dan selir-selirnya mengenakan kain sutra diyakini merupakan bentuk konsumerisme pada masanya. Namun konsumerisme pada zaman tersebut menurut Peter Stearn pada bukunya *Handbook of Economics and Ethics (Consumerism)* dihambat oleh tiga hal. Pertama, sebagian besar penduduk saat itu memiliki tambahan di atas batas subsisten yang sangat minim sehingga menghambat mereka untuk menampilkan budaya konsumerisme. Kedua, komitmen terhadap agama mengalihkan sebagian besar sumber daya masyarakat, ditunjukkan bahwa tempat peribadatan tampak megah sementara penduduk tidak terlalu menonjol pola konsumerisme. Ketiga, adanya penyeragaman dalam berpakaian pada profesi tertentu ketika tampil di hadapan publik (Stearns, 2010 : 17-18).

Ketertarikan dalam mengangkat topik ini dilatarbelakangi dari pengalaman selama kuliah di perantauan. Jauh dari keluarga diam-diam membuahakan kegiatan baru yang tanpa sadar rutin dilakukan. Hasrat adalah kata kunci dari kegiatan yang sering dilabeli negatif oleh banyak orang tersebut. Sebelum memulai hidup di perantauan, masakan ibu adalah menu utama di tiap-tiap waktu makan pada setiap harinya. Namun, semua itu hanya menjadi cerita manis untuk dikenang sesaat setelah predikat 'perantau' didapat. Selanjutnya mulailah berbelanja menjadi rutinitas harian, nyaris utama.

Kegiatan berbelanja makanan siap saji dalam kemasan dipelopori utamanya oleh kebebasan fana yang baru didapat setelah jauh dari keluarga. Sebelumnya, masakan ibu adalah satu-satunya menu makanan yang disantap nyaris setiap hari. Kemudian rutinitas mengkonsumsi berubah seketika sesaat setelah berada diperantauan. Jauh dari ibu yang notabene sosok yang biasa menyajikan kebutuhan gizi setiap hari dalam rupa makanan memaksa untuk bertahan hidup dengan pola

konsumsi yang keliru. Makanan siap saji dengan beragam teknik *marketing* dan jargon-jargon pada kemasan makanannya sadar atau tidak memikat hasrat untuk kemudian memiliki. Perubahan kebiasaan ini kemudian berlanjut setiap harinya hingga beberapa bulan sebelum kesadaran akan dampak negative yang dihasilkan nyatanya lebih banyak daripada positifnya. Selain kebutuhan gizi harian yang ternyata tidak tercukupi oleh makanan dalam kemasan menarik tersebut, masalah lain muncul dalam wujud limbah plastik kemasan yang tersisa dari hasil pembuangan makanan tersebut.

Ide untuk kemudian memanfaatkan limbah plastik kemasan sisa konsumsi harian muncul setelahnya. Ide tersebut adalah upaya pribadi dalam menangani isu abadi, manusia dengan sampahnya. Tiap hari seseorang paling tidak menghasilkan 0,5 hingga satu atau 2 kilogram sampah. Hal ini dapat didasarkan pada gaya hidup, letak geografis dan tingkat kesadaran terhadap lingkungan dari orang tersebut (Letcher, 2020 : 63-64). Walaupun angka tersebut variatif dan tidak menentu, namun kenyataan tersebut menyadarkan kita tentang bagaimana pengelolaan sampah dan dampak negatif dari pola hidup kita nyata adanya. Sebagian besar dari jumlah sampah harian yang dihasilkan seseorang tersebut berasal dari kemasan makanan. Salah satunya adalah limbah plastik kemasan makanan serupa dengan masalah yang menjadi latar belakang karya dan tugas akhir ini dibuat. Tidak peduli dibelahan bumi mana kita tinggal, masalah seperti ini adalah sama adanya, perlu solusi dan kebijakan yang efisien dan tegas di mana pun itu.

Gagasan dalam menjadikan limbah plastik kemasan hasil konsumsi harian sebagai media alternatif berkarya hadir di antara riuhnya media berkarya lainnya yang bisa dikatakan umum atau konvensional. Limbah-limbah plastik tersebut kemudian dipilih dengan pertimbangan yang didasari pada ungkapan lama ‘Sekali Merengkuh Dayung Dua Tiga Pulau Terlampaui’ yang dapat diterjemahkan dalam konteks ini sebagai kegiatan berkarya dan misi pribadi menyelamatkan lingkungan yang dikerjakan dalam waktu yang bersamaan.

## **B. Rumusan Masalah**

Penciptaan karya seni membutuhkan masalah sebagai dasar atas apa yang akan dibahas pada sebuah karya. Begitu pula dalam proses penciptaan karya serta tulisan berikut. Hal-hal yang menjadi permasalahan atau yang ingin disampaikan pada karya pada tugas akhir ini antara lain :

1. Apa yang dimaksud dengan limbah plastik kemasan dan dampak negatifnya dalam kehidupan manusia?
2. Apa saja daya kritis tentang limbah plastik yang mendasari penulis dalam penciptaan karya?
3. Bagaimana ide tentang limbah plastik ini divisualisasikan melalui karya seni grafis?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **Tujuan**

1. Mendeskripsikan apa itu limbah plastik dan dampak negatifnya?
2. Mendeskripsikan daya kritis tentang limbah plastik dalam kehidupan manusia yang mendasari penulis dalam penciptaan karya?
3. Menjelaskan tentang ide, metode dan teknik yang digunakan dalam eksekusi karya seni grafis

### **Manfaat**

1. Menyadarkan penikmat karya agar lebih bijak dalam membeli dan atau mengkonsumsi sesuatu
2. Menyadarkan khalayak bahwa limbah hasil konsumsi dapat dijadikan media dalam berkarya
3. Sebagai bentuk retrospeksi dan media introspeksi diri dalam memilih gaya hidup

## **D. Makna Judul**

Demi menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul pada Tugas Akhir ini, maka makna dari judul pada laporan ini sesuai yang dimaksudkan ialah :

### **a. Limbah**

Dampak dapat diartikan sebagai sisa proses produksi dari sesuatu, dapat berupa air, plastik dan sebagainya (Departemen Pendidikan Nasional, 2010: 861).

### **b. Plastik**

Bahan yang terbuat dari senyawa polimer yang dapat berbentuk lembaran, serat maupun benda padat lainnya (Departemen Pendidikan Nasional, 2010: 1075).

### **c. Kemasan**

Hasil dari proses pengemasan hasil olahan sebuah produk atau barang (Departemen Pendidikan Nasional, 2010: 678).

### **d. Makanan**

Segala sesuatu yang dapat dan layak dimakan (Departemen Pendidikan Nasional, 2010: 901).

### **e. Sebagai**

Kata depan untuk menyatakan hal yang serupa, sama, semacam itu. (<https://kbbi.kemendikbud.go.id>, diakses pada 8 Januari 2024, pukul 21.30 WIB)



#### **f. Sumber Inspirasi**

Asal (dalam berbagai arti) (<https://kbbi.web.id>, diakses tanggal 10 Desember 2020, pukul 15.05 WIB). Sementara itu, inspirasi dapat berarti ilham atau hal-hal yang menjadi acuan dalam sebuah hal. Sumber inspirasi pada judul ini dapat diartikan sebagai asal mula dimana ilham atau acuan tersebut berawal yang menjadi titik mulai dari sebuah hal. Dalam hal ini adalah ide untuk berkarya.

#### **g. Penciptaan**

Penciptaan dapat diartikan sebagai sebuah proses, cara atau perbuatan menciptakan sesuatu hal. Penciptaan dalam judul ini dapat diartikan sebagai proses atau perbuatan menciptakan sebuah karya seni dari yang tidak ada menjadi ada. (<https://kbbi.web.id>, diakses tanggal 10 Desember 2020, pukul 15.09 WIB).

#### **h. Karya**

Karya secara singkat dapat berarti pekerjaan atau hasil perbuatan. Pada judul ini karya dapat diartikan sebagai hasil buah pikir dan kerja yang melalui beberapa tahap proses (Departemen Pendidikan Nasional, 2010: 622).

#### **i. Seni Grafis**

Bentuk seni visual yang menggunakan gambar, ilustrasi atau komposisi visual lainnya yang diproduksi dengan teknik cetak pada media tertentu (Swerdlow, 2013: 35).

Didasari atas perincian makna kata di atas *Limbah Plastik Kemasan Makanan sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* dapat dimaknai sebagai karya seni dengan pendekatan grafis yang membahas tentang limbah plastik sebagai material berkarya dan efek sampingnya yang buruk pada lingkungan dan kehidupan manusia.

## **BAB II**

### **KONSEP**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Konsumerisme merujuk pada sebuah penetapan untuk membeli barang yang tidak dibutuhkan bagi kehidupan individu atau rumah tangga, dan sebuah sistem nilai ketika penetapan ini menjadi bagian penting dari penilaian individu dan sosial (Stearns, 2009 : 4-5) Kegiatan mengonsumsi ini sejatinya adalah rutinitas inti bagi setiap individu maupun kelompok. Setiap individu memiliki kebutuhan-kebutuhan yang wajib dipenuhi demi keberlangsungan hidup. Di samping kebutuhan wajib tadi, terdapat pula kebutuhan-kebutuhan lain untuk melengkapi kehidupan. Kebutuhan-kebutuhan sampingan inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya rasa tidak pernah puas yang akhirnya menggiring hasrat memiliki manusia pada pola konsumerisme.

Di sisi lain, pola konsumsi berlebihan atau konsumerisme ini bertujuan untuk menunjukkan status sosial tertentu dari penggunaan atau pemakaian barang-barang bermerk dagang terkenal dengan harga jual yang juga tinggi (Veblen, 2017: 23-24). Kebutuhan untuk diakui serta dimasukkan ke dalam golongan-golongan sosial tertentu biasa menjadi alasan baik bagi kaum menengah kebawah hingga bagi kaum jetset.

Konsumerism ialah kegiatan mengonsumsi yang lingkaran setan yang tiada henti. Kegiatan tersebut memberikan fantasi semu bahwa seolah-olah menghabiskan uang untuk membeli dan mengonsumsi barang atau produk tertentu akan membuat kita hidup nyaman dan meriah kebahagiaan hidup. Namun demikian, hal tersebut tentunya keliru dan tidak sepenuhnya

benar. Kegiatan ini telah ditetapkan sebagai salah satu penyakit sosial bagi beberapa dari segi psikologi dan sosiologi (Kuhumba, 2018: 114-124).

Kegiatan mengkonsumsi makanan dan barang-barang secara berlebihan ini nyatanya mengandung beragam dampak negatif baik bagi diri sendiri apalagi bagi lingkungan sekitar. Satu dari sekian banyak dampak negatif tersebut adalah sampah kemasan hasil kegiatan konsumsi tersebut. Sampah-sampah tersebutlah yang sedikit banyak menyadarkan diri untuk meminimalisir pola hidup konsumtif yang sebelumnya tanpa sadar sempat dianut. Limbah-limbah hasil kemasan tadi tidak jarang memiliki kemasan yang dan warna yang menarik dipandang mata dan sepertinya terlalu sayang jika dibuang hanya dalam sekali pakai.

Atas dasar rasa sayang inilah kemudian timbul ide untuk membuat kolase dari limbah-limbah hasil konsumsi harian tadi. Kemasan mie instan, minyak goreng, tepung bumbu, dan ragam kemasan hasil konsumsi harian dengan corak kemasan yang mencolok tadi terlihat begitu *absurd* namun menonjol dalam waktu yang bersamaan ketika dipadukan.

Karya-karya kolase ini adalah sebuah pernyataan pribadi dalam menolak pola hidup konsumerisme dengan segala macam dampaknya. Walaupun tidak sepenuhnya dapat bebas dan lepas dari kegiatan tersebut, namun paling tidak dengan karya-karya ini dapat menyadarkan bahwasanya kegiatan konsumsi seharusnya dikerjakan semata-mata hanya untuk memenuhi kebutuhan belakabukan untuk memuaskan hasrat serta mencari kesenangan di antaranya. Karya- karya kolase berbahan limbah kemasan hasil konsumsi yang nantinya akan ditransfer dengan teknik *Direct to Fabric* atau *DTF* ini juga sebagai pengingat diri untuk memegang kendali atas keinginan dan hasrat diri.

## B. Konsep Perwujudan

Limbah hasil konsumsi harian yang dengan sengaja dikumpulkan akan disusun ke dalam bentuk baru sesuai sub tema yang diangkat. Bentuk visual yang tercipta banyak terinspirasi dari karya-karya yang lebih bersifat desain. Hal ini dilatar belakangi oleh pengalaman berkerja sebagai seorang Desainer Grafis sebelumnya akhirnya memutuskan hengkang dan melanjutkan studi di Jurusan Murni dengan minat utama Seni Grafis. Susunan limbah plastik tersebut dipilih untuk dikomposisikan kembali berdasarkan banyak faktor, diantaranya adalah warna dan bentuk.

Selanjutnya, hasil dari pengkomposisian ulang potongan-potongan limbah tersebut terbentuk menjadi sebuah karya kolase. Karya kolase inilah yang menjadi fondasi dalam karya seni grafis nantinya. Karya-karya kolase tersebut adalah pengganti *sketch* yang biasa banyak dikerjakan para perupa sebagai media curah ide dan gagasan sebelum menyelesaikannya pada media sesungguhnya.

Kolase sendiri ialah teknik seni rupa yang menggabungkan beragam bahan dari material pilihan yang nantinya menghasilkan sebuah karya utuh yang baru. Teknik tumpang tindih objek pada bidang tertentu ini dipercaya telah hadir ke muka bumi pada kisaran abad ke-12 di Jepang dan China. Teknik ini populer setelah diadaptasi oleh nama-nama besar seperti Pablo Picasso dan George Braque dalam karya mereka sebagai bagian dari gerakan kubisme yang saat itu booming diawal abad 20-an. Teknik kolase memiliki kemungkinan untuk dipadupadankan dengan teknik-teknik seni rupa yang lain hingga fotografi, tidak peduli aliran seni rupa tersebut.

Pilihan material pada kolase dapat beragam macamnya mulai dari kertas, kain, potongan kain, potongan kertas serta objek alam seperti daun dan lain sebagainya. Sementara itu, pada kasus pengerjaan karya dalam Tugas Akhir ini, pilihan materialnya adalah limbah plastik kemasan makanan sebagai representasi dari pola hidup konsumerisme itu sendiri. Objek-objek yang telah dikumpulkan tadi kemudian diolah dengan cara ditempel dan disusun secara artistik pada sebidang kertas demi menghasilkan komposisi visual yang menarik dan estetik.

Dalam konteks seni rupa, kolase dapat dibagi berdasarkan material atau objek yang digunakan, yaitu :

a. Kolase Kertas

Sesuai namanya, kolase ini menggunakan bahan utama kertas sebagai objek untuk menciptakan komposisi baru. Kertas yang digunakan sebagai objek sendiri dapat berasal dari kertas baru yang memiliki warna dan potongan bentuk yang unik atau dari kertas bekas seperti bekas majalah, koran hingga brosur dan sejenisnya yang sudah tidak terpakai dan diabaikan.

b. Kolase *Digital*

Kolase *digital* dalam penciptaannya menggunakan *software* atau perangkat lunak computer dalam menggabungkan foto, teks atau gambar *digital*. Dalam hal efisiensi, jenis kolase ini bisa dikatakan lebih unggul dan mudah jika dibandingkan dengan jenis kolase lainnya. Terlebih lagi di era *digital* seperti sekarang sudah banyak aplikasi atau *software* yang menyediakan fitur kolase sehingga lebih mempermudah penciptaan kolase jenis ini.

c. Kolase Tiga Dimensi

Jenis kolase ini menggunakan bahan yang tidak hanya memiliki Panjang dan lebar namun juga tinggi sebagai materialnya. Dalam hal ini, material yang digunakan dapat berupa kayu, fiber, kawat, besi dan objek-objek tiga dimensional lainnya.

d. Kolase Campuran

Kolase campuran adalah jenis kolase yang menggunakan objek lintas material dan dimensi sebagai bahan dalam proses penciptaannya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan karya yang memiliki efek berbeda dibandingkan dengan jenis kolase lainnya.

Teknik kolase seringkali digunakan dalam eksplorasi seni rupa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan visual dalam menghasilkan karya seni yang inovatif dan unik. Teknik kolase juga memberikan kebebasan berekspresi artistik kepada pelakunya dengan memanfaatkan beberapa aspek dalam seni rupa seperti bentuk, bidang, ruang, warna dan tekstur yang dikomposisi secara estetis. Beberapa aspek seni rupa yang dimanfaatkan dalam penciptaan kolase, yaitu:

a. Bentuk

Bentuk dapat berupa bentuk tiga dimensi atau 2 dimensi. Bentuk sendiri merupakan elemen seni rupa yang menunjukkan volume dan kedalaman dalam sebuah karya (Ocvirk, 2012: 122)

b. Bidang

Dalam konteks seni rupa, bidang merujuk pada area atau ruang yang didefinisikan dalam sebuah karya seni rupa. Bidang dapat berupa 2 atau 3 dimensi.

c. Ruang

Konsep ruang dalam seni rupa dapat diartikan sebagai dimensi yang ada di antara, di sekitar atau di dalam objek dalam karya seni (Ocvirk, 2012: 224 )

d. Warna

Warna tidak hanya merupakan ciri visual namun juga dapat memiliki kemampuan untuk dapat mempengaruhi emosi dan persepsi (Albers, 2020: 33 ) Warna memiliki sifat-sifat tertentu seperti, *Hue (Tint)*, *Value* dan *Saturation* yang mempengaruhi kita dalam melihat dunia

e. Tekstur

Tekstur dapat diartikan sebagai kualitas visual dari permukaan bahan atau media dalam seni rupa (Tortora, 2010: 27) Tekstil dalam seni rupa dapat menambah dimensi taktis

Aspek-aspek seni rupa yang dibanyak dimanfaatkan dalam proses penciptaan kolase seperti pada penjabaran di atas kemudian dikomposisi hingga membentuk susunan visual yang menarik dan estetis. Komposisi sendiri secara sederhana dapat diartikan sebagai pertimbangan visual. Sementara itu, untuk lebih mendalam komposisi dapat diartikan sebagai proses pengaturan elemen-elemen desain dan tau seni rupa seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang dalam suatu pola atau struktur yang harmonis dan bermakna (White, 2011: 56) Selain mempengaruhi visual, komposisi juga berpengaruh pada cara pandang atau interpretasi penikmat pada karya tersebut.

Dalam proses pengkomposisian karya terdapat beberapa prinsip yang umumnya ditemui, berikut adalah beberapa diantaranya :

### 1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan penataan elemen-elemen visual agar tidak terasa berat pada satu sisi atau padat pada bagian lainnya

### 2. Ritmik

Ritmik adalah pemilihan elemen-elemen untuk membentuk pola atau ritme baik teratur maupun tidak

### 3. Proporsi

Proporsi dapat diartikan sebagai hubungan ukuran, bentuk dan posisi elemen elemen visual yang saling berhubungan satu dengan lainnya

### 4. Kontras

Kontras merupakan perbedaan elemen visual untuk menandai atau membedakan bagian-bagian tertentu dengan tujuan untuk menarik perhatian

### 5. Gerak

Dengan memanfaatkan garis, bentuk dan arah dalam upaya memberikan kesan pergerakan atau aliran dalam karya

### 6. Fokus

Fokus berguna sebagai penarik perhatian pengamat karya dengan menggunakan penekanan pada bagian tertentu



## 7. Perspektif

Perspektif dapat diartikan sebagai cara pengaturan ruang dalam karya untuk menciptakan kedalaman tertentu

Referensi visual pada karya-karya ini berasal dari ragam perupa yang diidolakan, baik lokal maupun luar negeri. Andy Warhol, Corita Kent, Henry Matisse, Stuart Davis, Farhan Siki, Ican Harem adalah beberapa di antaranya. Sementara referensi selebihnya datang dari kegiatan-kegiatan keseharian serta fenomena yang banyak terjadi belakangan ini. Perbedaan yang mencolok antara karya-karya pada laporan ini dengan karya-karya para senior seperti yang disebutkan sebelumnya adalah media yang digunakan. Karya-karya pada laporan ini tidak hanya sekadar mempersoalkan konsumerisme dengan segala dampak negatifnya namun mencoba menawarkan solusi pada salah satu dampak negatif tadi, yakni limbah hasil konsumsi harian sebagai media alternatif dalam berkarya. Jika para perupa yang menjadi sumber referensi seperti yang disebut di atas hanya membicarakan masalah konsumerisme melalui simbol-simbol yang digunakan pada karya-karyanya, karya-karya pada laporan ini lebih menyajikan hasil dari pola konsumerisme itu sendiri.

Simbol-simbol yang digunakan pada laporan ini sendiri adalah potongan simbol-simbol yang umum digunakan *marketing* perusahaan besar untuk menghipnotis pembeli dalam memenuhi hasrat belanja mereka. Simbol-simbol tersebut diambil dari beberapa kemasan plastik yang kemudian digunakan sebagai representasi dari gagasan utama laporan ini yakni konsumerisme beserta efek samping negatifnya.

### BAB III

## PROSES PERWUJUDAN

### A. Bahan

Bahan-bahan yang dibutuhkan pada proses pembuatan karya dalam laporan ini antara lain :

- Limbah hasil kemasan makanan, minuman atau sejenisnya sebagai bahan utama pembuatan kolase
- Lem untuk plastik berbasis air sebagai perekat limbah plastik kemasan ke permukaan benda
- Kertas, MDF, atau benda-benda dengan permukaan rata sebagai media karya



Gambar 3.1 & 3.2 : (kiri ke kanan) Limbah Plastik Kemasan yang sudah dipotong dan belum dipotong

(sumber : dokumentasi pribadi 2020)



Gambar 3.3 : Lem plastik berbasis air  
(sumber : dokumentasi pribadi 2020)

## B. Alat

Sementara alat-alat yang digunakan pada proses pembuatan karya meliputi :

- *Cutter*
- Gunting
- Kuas
- Lem



Gambar 3.4 : Cutter beserta pisaunya  
(sumber : dokumentasi pribadi 2020)



Gambar 3.5 (kiri ke kanan) : Gunting dan kuas  
(sumber : dokumentasi pribadi 2020)

### **C. Teknik**

Teknik yang dipergunakan pada karya-karya dalam laporan ini terdiri dari dua proses, yakni proses pembuatan kolase sebagai pengganti sketsa atau media curah gagasan dan ide serta yang kedua adalah proses pemindahan hasil curah gagasan tersebut ke media kertas dengan metode cetak *digital DTF print*.

### **D. Tahapan Pembentukan**

Tahapan pembentukan karya-karya ini terbagi menjadi dua bagian yakni tahapan pembuatan kolase dan tahapan pemindahan karya kolase tersebut ke pada media kertas dengan teknik cetak saring atau sablon

#### **1) Tahapan Pembentukan Kolase**

- a) Limbah plastik dikumpulkan
- b) Limbah plastik yang telah terkumpul dibersihkan
- c) Limbah plastik kemasan makanan dipotong menurut desain dan warna
- d) Limbah plastik yang telah dipotong ditempel pada bidang datar menggunakan perekat atau lem

#### **2) Tahapan Cetak *DTF (Direct to Fabric)***

*Digital print* ialah metode cetak dengan menggunakan teknologi mutakhir melalui proses transfer gambar langsung ke media cetak tanpa harus melalui proses panjang yang umumnya dilalui dalam metode cetak manual atau konvensional seperti pembuatan klise film pada cetak sablon dan atau proses pencukilan MDF pada cetak cukil. Media cetak dengan metode ini juga dapat diterapkan pada beragam media yang tidak lazim dicetak dengan metode cetak manual (Daly, 2020 : 31)

Beberapa keuntungan yang dapat ditawarkan dengan metode cetak *digital* ialah :

a. Efisiensi

Metode cetak *digital* sangat cocok dengan pola hidup masyarakat era ini yang menuntut sesuatu untuk serba cepat dan instan. Melalui pemangkasan waktu yang banyak terbuang pada metode cetak manual atau konvensional, cetak digital dianggap unggul pada poin ini serta memiliki efisiensi terhadap waktu yang kalah jauh dibandingkan dengan cetak manual

b. Customisasi

Metode cetak *digital* menawarkan personalisasi pada setiap hasil cetaknya. Hasil cetakan *digital* dapat berbeda setiap data dan salinannya sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Hal ini kemudian menarik banyak perhatian penggemar cetakan karena lebih memiliki kuasa penuh atas hasil cetakan dan material pilihan dengan berdasar satu data yang sama serta meningkatkan eksplorasi dalam hal pencarian material yang cocok, sesuai dan khas berdasarkan desain atau data cetak

c. Kualitas

Kualitas hasil cetak *digital* dianggap lebih menyerupai desain atau data cetak dibandingkan metode cetak manual dengan sisi estetika cetak manual sebagai korbannya. Kualitas cetak digital tidak perlu diragukan lagi kualitasnya karena proses cetaknya yang lebih banyak dikerjakan oleh komputer sehingga dapat meminimalisir *human error*

*Digital print* kemudian dipilih berdasarkan pertimbangan ketiga poin di atas dalam memaksimalkan hasil cetakan yang notabene hasil dari kolase dengan banyak kandungan foto dan desain olahan grafis komputer. Menggunakan metode atau teknik cetak manual seperti sablon akan mengurangi hasil yang ingin dicapai dari karya kolase tersebut. Di sisi lainnya *digital print* dipilih berdasarkan alasan pola pengerjaannya yang dapat bersifat masif dan lebih *industrial* persis seperti pola yang digunakan oleh produsen makanan beserta plastik kemasannya yang digunakan sebagai material utama dari *karya* kolase sebelum dicetak *digital*.

Metode cetak *digital* atau *digital print* secara umum dibagi kedalam beberapa jenis. Tiap-tiap jenisnya pula memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan serta pengaplikasian yang dapat berbeda pula satu dengan lainnya. Berikut adalah beberapa jenis *digital print* (Daly, 2020: 56-57):

### 1. Inkjet Printing

*Inkjet Printing* adalah jenis cetak digital yang menggunakan tinta cair dalam mencetak gambar dengan hasil cetak yang detail. *Inkjet Printing* terbagi menjadi dua jenis, yakni :

#### a. Dye-based Inkjet

Metode cetak berkualitas tinggi yang cocok digunakan untuk desain atau data cetakan berbasis foto yang kaya warna. *Dye-based inkjet* menggunakan tinta berbasis pewarna. *Dye-based inkjet* umumnya digunakan printer *inkjet* konsumen maupun profesional

#### b. Pigment-based Inkjet

*Pigment-based Inkjet* menawarkan yang cetakan dengan ketahanan tinggi yang sesuai untuk penggunaan di bawah sinar UV atau luar ruangan

### 2. Laser Printing

Banyak digunakan untuk keperluan cetak dokumen kantor serta desain yang memiliki tingkat kecerahan warna yang tinggi, *laser printing* adalah salah satu *digital printing* yang menggunakan teknologi sorot laser untuk menghasilkan gambar maupun teks pada media cetak

### 3. Direct Thermal Printing

*Direct Thermal Printing* adalah metode cetak digital atau digital printing dengan memanfaatkan panas melalui kertas *thermal* khusus. Cetakan pada jenis

ini umumnya digunakan untuk desain dengan warna hitam putih atau monokromatik. Cetakan berwarna pada jenis metode cetak ini mampu dilakukan namun hasilnya tidak sebanding dengan *inkjet* atau *laser printing*

#### 4. *Dye Sublimation Printing*

Metode cetak ini menggunakan proses sublimasi untuk mentransfer tinta ke permukaan bahan. Proses cetaknya sendiri melibatkan tinta sublimasi khusus yang berubah menjadi gas ketika dipanaskan

#### 5. *UV Printing*

*UV printing* adalah salah satu jenis *digital printing* yang menggunakan teknologi ultraviolet (UV) untuk mengeringkan atau mengkristalkan tinta secara cepat saat berlangsungnya proses pencetakan

#### 6. *Electrostatic Printing*

*Electrostatic Printing* menggunakan prinsip dasar elektrostatik untuk menghasilkan gambar pada media cetak. Prinsip dasar elektrostatik sendiri merupakan prinsip yang berdasar pada tarikan elektrostatik antara permukaan yang bermuatan dan *toner* atau partikel berwarna yang diaplikasikan pada permukaan tersebut

#### 7. *Direct to Film*

Cetak DTF atau kepanjangannya *Direct to Film* adalah salah satu metode cetak *digital* yang banyak digunakan dalam industri percetakan untuk mentransfer gambar dari komputer ke film cetak tanpa melalui proses fotografi. Teknologi ini berkembang sebagai alternatif dari metode sebelumnya yang masih bertumpu pada pemakaian film fotosensitif dalam proses pengerjaannya. *DTF print* menggunakan tinta cetak berbasis air yang menjadikannya lebih ramah lingkungan jika dibandingkan dengan metode cetak digital lain yang kebanyakan



menggunakan tinta berbasis minyak (*solvent based ink*). Kertas film yang digunakan dalam proses cetak jenis ini juga menggunakan plastik *polyethylene terephthalate* yang memiliki karakteristik bening, tahan lama dan serbaguna. Jenis plastic ini juga merupakan salah satu jenis plastik yang memiliki tingkat daur ulang tinggi. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, jenis *digital print* ini kemudian dipilih sebagai teknik yang digunakan dalam mengeksekusi hasil karya kolase pada media cetak yakni kanvas.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengerjaan karya pada Tugas Akhir ini :

- a. Karya kolase dipindai menggunakan *scanner*
- b. Kertas *film* dipasang
- c. Mesin cetak *DTF disetting* maksimal
- d. Desain dicetak
- e. Hasil cetak dipotong berdasarkan pola desain
- f. Bagian belakang kertas film dilepaskan
- g. Kertas film ditempelkan pada media cetak (kanvas)
- h. Hasil cetakan *dipress* menggunakan mesin khusus

## BAB IV

### DESKRIPSI KARYA

1.



**Judul : *In Bloom***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

#### Deskripsi Karya :

Karya ini berkisah tentang bagaimana manusia dengan budaya konsumsinya tanpa sadar mengorbankan lingkungan sekitarnya. Mereka (manusia) memanfaatkan alam dan sekitarnya hanya untuk kepuasan nafsu mereka sendiri tanpa memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan kepada sekitarnya termasuk alam tempat tinggal mereka.

Dibentuk dari potongan limbah plastik yang secara spesifik dipilih berdasarkan pada visual yang berkenaan dengan alam, seperti bunga, tumbuh-tumbuhan hingga buah-buahan. Karya ini mencoba menyampaikan pesan perihal hubungan tentang alam dan manusia secara visual yang menggunakan warna-warna mencolok dan terang. Hal tersebut diinspirasi dari penggunaan warna pada *billboard* serta papan iklan yang kerap ditemukan di jalanan dan biasa menutupi objek alam yang seharusnya lebih layak untuk diperhatikan.

2.



Judul : *Color Jam*

14,5 Cm X 21 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

### Deskripsi Karya

Karya ini mengisahkan bagaimana konsumen kadang dikelabui oleh teknik *marketing* serta pilihan-pilihan yang dibuat oleh penjual. Kadang kita membeli bukan karena butuh namun dikecoh oleh hal-hal seperti diskon, iklan, dan hal lain yang tidak berhubungan dengan manfaat produk tersebut. Pada karya ini, kemasan plastik makanan sisa disusun sedemikian rupa menurut warnanya hingga membentuk susunan baru yang layak dipandang, komposisi susunan tersebut merepresentasikan pola marketing penjual yang memikat namun minim manfaat. Menggunakan psikologis dan teori warna agar konsumen merasa lapar mata seperti yang banyak digunakan oleh *merk-merk* ternama.

3.



**Judul : *Hit Kitsch***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Karya di atas berangkat dari pengalaman pribadi sesaat setelah menyaksikan Bagaimana kini status sosial dapat ditunjukkan dari hal-hal yang sepertinya tidak ada kaitannya dengan hal tersebut, makanan yang dikonsumsi adalah salah satu di antaranya. Makanan kini melebar fungsinya hingga menjadi tanda mapan atau tidaknya seseorang terlepas perihal selera. Menggunakan visual makanan dari potongan kemasan limbah plastik, karya ini memvisualisasikan gengsi dari makanan tersebut.

4.



Judul : *Circle Feed*

46 Cm X 27 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

#### Deskripsi Karya

“Masih banyak kok ruang dalam kantung belanja mu... Ayo! tambah lagi belanjanya jangan ragu...” Karya ini menceritakan bagaimana hasrat belanja dan mengonsumsi sesuatu sejatinya tak akan pernah bisa terpenuhi. Akan selalu ada lubang yang tidak dapat ditutup. Mengandalkan logo serta simbol produk makanan yang umum ditemui pada rak-rak toko dan swalayan, karya ini menceritakan tentang bagaimana hasrat atau keinginan untuk memiliki dan mengonsumsi yang tidak ada habisnya serta menjadi candu bagi seseorang.

5.



**Judul : *Esokkan Makan Apa? Hidup Adalah Narkotik***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Mengonsumsi sesuatu khususnya makanana adalah hal yang adiktif dan memiliki ketergantungan sendiri bagi pemujanya. Hal ini jika tidak dikendalikan, kemudian akan menjadi boomerang yang akan berbalik menyerang orang tersebut. Karya ini menegaskan agar kita makan untuk hidup bukan sebaliknya hidup untuk makan. Karya ini dibuat dengan metode kolase tumpang tindih dengan material utama yang merupakan limbah plastik berbagai kemasan produk harian. Limbah-limbah plastik tersebut kemudian dipotong sesuai desain dan warna yang diinginkan. Lalu ditempel pada media kertas sesuai pola, desain serta pesan yang ingin dicapai. Hasil kolase tersebut selanjutnya dipindai untuk kemudian dicetak pada bidang kanvas dengan metode DTF atau *Direct To Fabric*.

6.



**Judul : *All The Red Places***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Hasrat manusia adalah salah satu hal yang sulit untuk terpenuhi. Bermadalkan kemasan menarik, foto produk yang memikat serta teknik marketing jitu, para produsen memanfaatkan poin-poin tersebut sebagai jebakan agar manusia jatuh dalam jebakan hasratnya sendiri. Disusun dengan banyak potongan limbah plastik yang visualnya bermuatan foto makanan, karya ini memvisualisasikan hal-hal yang berkenaan dengan salah satu rutinas utama manusia yakni makanan dalam berbagai bentuk. Bagian-bagian kosong pada komposisi ini dengan sengaja diisi oleh warna merah sebagai penanda ancaman atau bahaya.

7.



**Judul : *Food Fighter***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Di saat yang bersamaan ketika kita menghura-hura kan uang untuk hal-hal yang tak terlalu butuh, nan jauh di sana di pelosok entah berantah terdapat orang-orang yang bergelut demi mencukupi gizi. Pada karya ini, susunan foto makanan yang terlihat lezat serta elegan disusun hingga membentuk sebuah kesatuan yang layak dan enak dipandang. Komposisi makanan tersebut mengisyaratkan sebuah pesan tidak tertulis yang dapat dibaca sebagai sesuatu yang terlihat baik dan megah kala dilihat namun belum tentu baik secara keseluruhannya.



8.



Judul : *Collage Life*

14,5 Cm X 21 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

### Deskripsi Karya

Dalam berkehidupan, kita dihadapkan pada dua pilihan, baik dan buruk. Ketika memuaskan hasrat melalui belanja sudah dinobatkan menjadi rutinitas maka hal tersebut bukanlah sesuatu yang baik untuk dipilih. Sama halnya dengan prinsip kolasei yang mengambil bentuk-bentuk yang paling baik dari beragam sumber (eklektik), hidup hendaknya juga begitu. Mengambil hal-hal terbaik yang nantinya akan dikombinasi dengan hal baik lainnya. Menggunakan banyak warna merah dalam komposisinya, karya ini disusun dari limbah plastik beragam jenis produk mulai dari produk kebersihan, makanan dan minuman hingga kesehatan. Pemilihan visual lintas produk tersebut adalah usaha dalam menguatkan judul dan konsep karya yakni *Collage Life*.

9.



Judul : *Flop Top*

14,5 Cm X 21 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

### Deskripsi Karya

Bermodalkan kata-kata manis dan janji-janji semu, produk-produk tersebut mencoba menghipnotis tiap-tiap insan yang lemah imannya. Hingga tanpa sadar kantung belanja penuh sesak dipadati barang-barang yang mungkin tidak berguna. Penggunaan warna merah, biru dan kuning pada komposisi ini merupakan kesengajaan yang diadaptasi dari bagaimana produk serta brand besar menggunakan warna tersebut dalam tiap-tiap kampanye iklan hingga logo produk mereka. Karya ini disusun menggunakan visual yang diambil dari kemasan produk makanan serta minuman dengan desain yang dirasa cukup menonjol diantara lainnya.

10.



Judul : Phantasia (Selamat Datang Di Tubuh Kami)

14,5 Cm X 21 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

### Deskripsi Karya

Banyak produk dengan jargon-jargon yang mengemukakan bahwa produk tersebut mengandung banyak vitamin serta asupan gizi yang baik bagi tubuh yang nyatanya berbanding terbalik dengan klaim mereka. Karya ini mencoba mendiskusikan hal tersebut dengan menggunakan pinjaman visual dari tabel informasi nilai gizi yang kerap ditemukan dibalik kemasan makanan. Kumpulan visual tabel-tabel tersebut didapat dari kemasan mi instan yang sejatinya memang tidak memiliki cukup gizi untuk memenuhi kecukupan harian manusia normal namun dinobatkan sebagai salah satu produk yang paling sering dikonsumsi setiap harinya.

11.



**Judul : *Bon Appétit***

**14,5 Cm X 21 Cm**

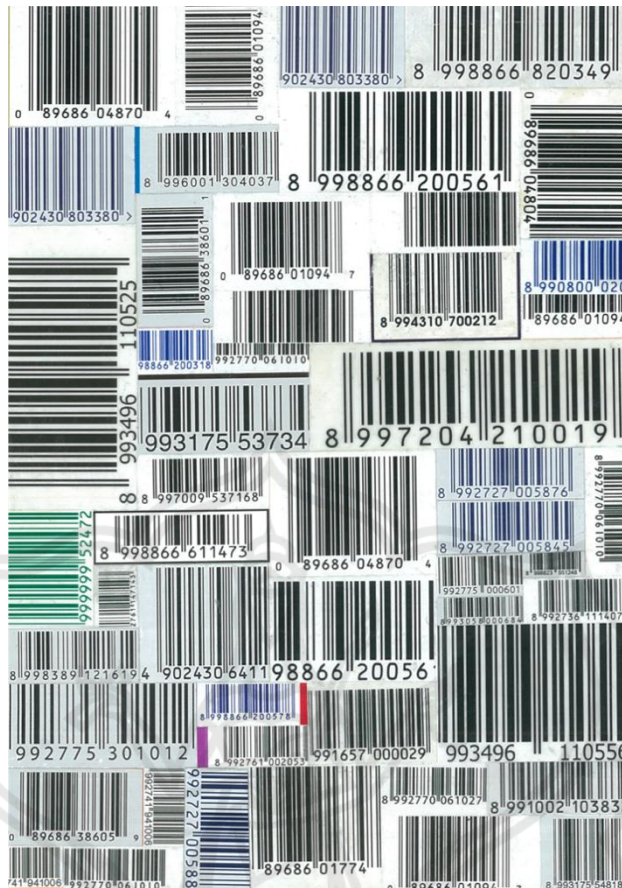
**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Karya berisikan beragam bentuk makanan ini berkisah tentang bagaimana kegiatan makan yang telah menyimpang dari tujuan utamanya sebagai proses pengisian ulang energi. Kini, makanan dapat melebar fungsinya salah satunya sebagai penanda status sosial. Karya ini dibuat dengan pinjaman visual dari beberapa foto produk makanan. Menggunakan pinjaman visual tersebutlah komposisi ini dibuat dengan teknik kolase sebagai awalan. Bagian-bagian kosong pada komposisi ini direspon menggunakan *software* pengolah foto *digital* yang visualnya juga diambil dari latar belakang umum pada halaman muka *software* tersebut.

12.



**Judul : *Bars of Life II***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Dalam hidup kita sering dipertemukan dengan realita kehidupan yang salah satunya dipengaruhi oleh latar belakang ekonomi. Hidup terkadang terlihat seperti kekangan keinginan akan sesuatu. Karya ini mendiskusikan isu tersebut, bagaimana kita sadar atau tidak, baik secara langsung atau tidak dibelenggu oleh hasrat memiliki. Susunan garis-garis pada komposisi ini ialah kumpulan *barcode* atau kode baris yang umumnya ditemukan pada kemasan produk. Susunan kode baris pada karya ini secara sengaja disusun tidak beraturan yang dapat dimaknai seperti halnya hidup yang dikelilingi oleh keinginan untuk memiliki sebuah benda dan materi.

13.



Judul : *Easy Target*

14,5 Cm X 21 Cm

DTF Print

Tahun Pembuatan : 2024

### Deskripsi Karya

Kita sebagai manusia yang konsumtif dengan dari beragam level yang berbeda sejatinya adalah target yang rentan menjadi mangsa produsen yang haus akan keuntungan. Mereka mengincar mereka-mereka yang goyah imannya ketika dihadapkan dengan promo menarik, visual kemasan lucu hingga diskon serta jargon yang keren. Mengandalkan visual yang dipinjam dari kemasan limbah plastik, karya ini disusun berdasarkan temuan limbah-limbah tersebut dengan objek visual utama foto makanan serta dominasi warna merah yang umum dipakai oleh produk dalam kampanye iklan mereka sebagai umpan bagi mata pembeli.

14.



**Judul : *Eggcellent***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Seiring berjalannya waktu, tujuan manusia mengkonsumsi sesuatu bergeser dari yang awalnya bertujuan memenuhi nilai gizi dan kebutuhan sehari-hari berubah menjadi alat penanda status sosial. Telur adalah representasi dari bahan makanan organik yang murah, bergizi dengan protein sebagai kandungan utamanya serta mudah didapat. Namun kebanyakan orang memandang sebelah mata fakta-fakta tersebut dan lebih memilih makanan yang nir-gizi namun terlihat bergensi. Susunan beragam foto telur yang didapat dari limbah plastik kemasan mi instan ini disusun sedemikian rupa sehingga memiliki kesan dinamis dan estetis diwaktu yang bersamaan.

15.



**Judul : *Attack of The Wonder Bee***

**14,5 Cm X 21 Cm**

**DTF Print**

**Tahun Pembuatan : 2024**

### Deskripsi Karya

Sebagai manusia ada baiknya kita mengendalikan hasrat memiliki kita. Apapun yang berlebihan adalah buruk adanya, begitu juga dengan keinginan memiliki sesuatu. Karya berikut adalah perumpamaan seseorang yang tengah menghadapi hasratnya sendiri yang diibaratkan selayaknya lebah, menghasilkan madu yang notabene manis dan berkhasiat namun juga dapat menyengat sewaktu-waktu. Komposisi dengan dominasi warna kuning ini menggambarkan seseorang yang berusaha melawan lebah-lebah raksasa yang mencoba mendekatinya. Sementara itu, kode baris atau *barcode* memenuhi tiap sudut komposisi ini. Hal tersebut ialah representasi dari seseorang yang berusaha melawan hasrat atau keinginannya sendiri.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pola hidup konsumerisme sudah menjadi kebiasaan yang sadar atau tidak sudah pernah dilakukan oleh sebagian besar manusia. Dampak-dampak negatif dari pola hidup ini sepertinya terlalu banyak untuk dikupas satu persatu. Salah satu efek negatif pola hidup ini sebagaimana tercantum dalam tugas akhir ini ialah efek pada lingkungan. Kita sebagai manusia terkadang lupa bahwasanya hidup di dunia hendaknya saling menjaga satu sama lainnya, tidak hanya pada sesama manusia namun juga pada makhluk lain salah satunya lingkungan sekitar.

Pola hidup konsumerisme dengan banyak efek negatifnya yang berlaku tidak hanya pada penganut pola hidup ini namun juga pada lingkungan sekitar. Pola hidup ini sejatinya hanya menawarkan kepuasan fana yang bertahan sesaat namun dapat menjadi candu bagi tiap-tiap individu yang lemah imannya. Ada baiknya di dalam hidup kita memenuhi kebutuhan yang memang diperlukan saja dan jangan berlebihan akan sesuatu serta selalu berpikir lebih akan dampak dan konsekuensi dari keputusan dan tindakan yang akan kita lakukan sebagai bentuk dari tanggung jawab moral atas tindakan yang berdampak negatif tersebut.

Salah satu dari banyaknya dampak negatif dari pola hidup konsumerisme ini dalam konteks Tugas Akhir ini adalah limbah plastic dari hasil konsumsi harian kita. Bisa jadi itu plastik kemasan bungkus makanan, kopi *sachet* maupun produk pembersih, limbah-limbah tersebut bagaikan dosa yang kasat mata dan jelas serta nyata terlihat. Akumulasi dari menumpuknya limbah kemasan produk tersebut kemudian kita kenal dengan sebutan sampah . Sampah-sampah tersebutlah yang kemudian menjadi ketakutan tersendiri bagi umat manusia. Kehadiran sampah-sampah tersebut bisa menjadi awal dari wabah atau musibah baru kedepannya. Pengelolaan sampah terkhususnya sampah plastik yang faktanya susah untuk merngurai ke dalam tanah masih menjadi carut marut

dibanyak negara tanpa mengenal suku bangsa, ras dan agama. Tugas Akhir ini secara keseluruhan adalah sebuah upaya pribadi untuk menawarkan setitik solusi pada besarnya masalah persampahan tersebut. Menggunakan material dari limbah plastik yang banyak dari kita anggap tidak berguna lagi, diharapkan mampu menjadi secercah inspirasi untuk menggunakan pola kekayaan yang sama. Di sisi lain, Tugas Akhir ini juga berkhasiat sebagai *sirine* pengingat akan efek samping dari pilihan kita setiap harinya termasuk di dalamnya perihal mengkonsumsi produk tertentu khususnya yang memiliki kemasan plastik yang sulit untuk diurai.



## DAFTAR PUSTAKA

<https://kbbi.web.id/konsumsi>, (diakses pada 14 Oktober 2020, jam 13.25 WIB)

Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional, 2012, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* : Pusat Bahasa : Jakarta

Swerdlow, Robert. M, 201E, *Introduction to Graphic Arts* : American Technical Society : New York

Cambridge University Press, 2021, *Cambridge Dictionary* : Cambridge University : Cambridge

Stearns, Peter N., 2010, *Handbook of Economics and Ethics; Consumerism* : Edward Elgar Publishing, Inc : Massachusetts

Veblen, Thorstein, 2017, *The Theory of The Leisure Class* : Routledge : New York

Kuhumba, Kevin Shijja, 2018, *Hyper Consumerism : Rethinking Virtue Ethics*

*and Moral Solution in Contemporary Society : Journal of Sociology, Psychology, Anthropology in Practice Vol.2* : Tanzania

Ocvirk, Otto G, 2012, *Art Fundamentals : Theory and Practice* : McGraw-Hill College : New York

Albers, Josef, 2020, *Interaction of Color* : Yale University Press : Connecticut

Tortora, Phyllis G., 2010, *Understanding Textiles* : Upper Saddle : New Jersey

White, Alex W, 2011, *The Elements of Graphic Design* : Allsworth : New York

Letcher, Trevor M., 2020, *Plastic Waste and Recycling : Environmental Effects*

*Societal Issues, Prevention and Solutions* : Academic Press : Massachusetts

Daly, Tim, 2020, *The Digital Printing Handbook : A Photographer's Guide to*

*Creative Printing Techniques* : Amphoto Books : London

## LAMPIRAN

### A. CV & Bio Mahasiswa

#### CURRICULUM VITAE



#### Untonk

Lahir dan besar di Pulau Batam Indonesia, daerah pesisir di pulau kecil. Kisaran karya Untonk mencakup hampir semua disiplin seni rupa. Sebagian besar proyeknya membahas tentang bagaimana setiap orang memiliki kedudukan yang sama dengan dirinya sebagai seorang seniman. Setiap orang dapat dengan mudah mengambil bagian dalam pekerjaan instalasinya tanpa terkecuali. Karya-karyanya seringkali melibatkan seniman lain dalam berbagai aspek, baik itu ilustrator, penyair, peneliti, dan disiplin ilmu lainnya. Selain instalasi, ia juga mengerjakan seni lukis, *lino cut*, *drawing*, kolase, dan media seni rupa umum lainnya dengan gaya dan topik berbeda-beda, namun yang paling menonjol adalah isu lingkungan dan budaya populer.

#### Educational Background

2024 - Indonesia Institute of The Arts Yogyakarta  
Majoring in Fine Art

#### Selected Group Shows

2018 - Zegarr (Yogyakarta, Indonesia)  
2019 - Mendadak Grafis (Yogyakarta, Indonesia)  
2019 - Pusara Samsara (Yogyakarta, Indonesia)  
2019 - Sewon Calling (Yogyakarta, Indonesia)  
2019 - Bersebalahan (Yogyakarta, Indonesia)  
2021 - Art For Solidarity NTT (Yogyakarta, Indonesia)  
2021 - Art For Resilience (Yogyakarta, Indonesia)  
2021 - Space In Between Gallery (Online, World Wide)  
2021 - Aksi Artsy #4 (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Mememasak (Bandung, Indonesia)  
2022 - Artjog MMXXII (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Psychofest (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Nandur Srawung #9 (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Catatan Kecil (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Aksi Artsy #5 (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - KAFF #7 (Yogyakarta, Indonesia)  
2022 - Yuwana Exhibition (Jakarta, Indonesia & Bangkok, Thailand)  
2022 - Cirebon Video Art Screening (Cirebon, Indonesia)  
2023 - Perlawanan Remah-remah (Yogyakarta, Indonesia)  
2023 - Erlangga Art Awards (Jakarta, Indonesia)  
2023 - Art Speaks Justice (Bogor, Indonesia)  
2023 - Re-Karya International Video Festival (Purwokerto, Indonesia)  
2023 - Aksi Artsy #6 (Yogyakarta, Indonesia)  
2024 - Lampiran Group Exhibition (Yogyakarta, Indonesia)

#### Art Related Programmes

2019 - Bersebalahan (Yogyakarta, Indonesia)  
2021 - Coffee Over Culture (Southeast Asia, Australia / Online)  
2021 - Mememasak (Bandung, Indonesia / Online)  
2022 - Yuwana : Minority Circle For Artivism (Southeast Asia / Online)

#### Acknowledgements

2020 - Seiren Quarterly (London, UK)  
2020 - Luva Gallery (London, UK)  
2021 - Pastel Serenity (Mumbai India)  
2021 - Yuwana Zine (Southeast Asia)  
2022 - Unfiltered Zine (Los Angeles, USA)  
2022 - Stick Up Expo (Belgium)  
2022 - Eyesore Magazine (United Kingdom)  
2022 - Yuwana Zine (Southeast Asia)  
2023 - Daging Tumbuh komik (Yogyakarta)

#### Awards & Nominations

2022 - Young Artist Award at Art Jog MMXXII (Nominated)  
2023 - Elangga Art Award Outdoor Installation Category (Nominated)

#### Contact Details

unchtonk@gmail.com  
instagram.com/unch\_tonk

## B. Poster Pameran

### 1. Poster Pameran Individu



Jurusan Seni Murni  
ISI Yogyakarta

# PAMERAN Tugas Akhir

Restu Untong Prabowo  
1712782021

## Limbah Plastik Makanan

sebagai sumber inspirasi  
penciptaan karya seni gratis

<p>'ESOKKAN MAKAN APA?' HIDUP ADALAH MARKOTIE DTF PRINT ON CANVAS 145 MM X 150 MM</p>  <p>'FOOD FIGHTER' DTF PRINT ON CANVAS 145 MM X 150 MM</p>	<p>'BON APPETITE' DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 	<p>'EASY TARGET' DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 
<p>'PHANTASIA' (SELAMAT DATANG DI TUBUH KAMU) DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 	<p>'BARS OF LIFE II' DTF PRINT ON CANVAS 145 MM X 150 MM</p> 	<p>'IN BLOOM' DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 
<p>'CIRCLE FEED' DTF PRINT ON CANVAS 235 MM X 440 MM</p> 	<p>'ALL THE RED' PLACES DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 	<p>'COLLAGE LIFE' DTF PRINT ON CANVAS 148 MM X 210 MM</p> 

COGNATE  
DOSEN PEMBIMBING I  
DOSEN PEMBIMBING II

A C ANDRE TANAMA, M.Sn.  
TRI SEPTIANA KURNIATI, S.Pd.,M.Hum  
BAMBANG WITJAKSONO, M.Sn.

**5-11 JUNI 2024**  
**INDIEART HOUSE**  
Jl. AS-Samawaat Barat No.99  
Tegal Kenanga Tirtonimolo  
Kasihan, Bantul

2. Poster Pameran Kelompok

**AMPURAN** \*

FINAL ART EXHIBITION

**ALIN LIAN**                      **RUTH A. KALIGIS**  
**WARDI SUKMAHIDAYATULLAH**                      **RESTU**  
**MAMSVAHA OBZA**                      **UNTONG.P**  
**INDY RESPATI**                      **JASMINE HALIZA**

*OPENING*  
June 5th, 16:00 WIB  
OFFICIATED BY  
**BAYU WARDHANA**

**11.00-19.00 WIB DAILY**  
**05-11.06.2024**  
**AT INDIE ART HOUSE**

  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA

### C. Dokumentasi Pameran



Foto Detail Karya



Suasana Pameran



Detail Karya



Display Karya



**D. Katalog**

