

**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

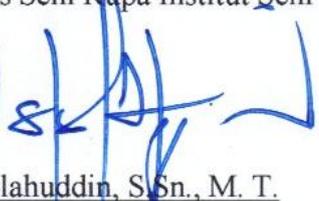


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

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

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

BAB III PROSES PERWUJUDAN	14
A. Alat	14
B. Bahan.....	15
C. Teknik	17
D. Tahapan Pembentukan	17
BAB IV DESKRIPSI KARYA	22
BAB V PENUTUP	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	40
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.