

# **FAST FOOD DALAM LUKISAN**



**MINAT UTAMA SENI LUKIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2009**

**FAST FOOD DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh

**I Kadek Agus Ardika**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2009**

# FAST FOOD DALAM LUKISAN

NO. DAFTAR	ISI YOGYAKARTA
NO.	3049/H/4/2009
KLAS	
TERIMA	29-8-2009
TIP.	



oleh

**I Kadek Agus Ardika**  
NIM. 021 1510 021

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  
2009

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**"FAST FOOD DALAM LUKISAN"** diajukan oleh Ikadek Agus Ardika, 021 1510 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 juni 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



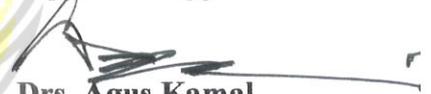
**Drs. Sudarisman**  
NIP. 130521296

Pembimbing II / Anggota



**Drs. Effendi**  
NIP. 131 474 258

Cognate / Anggota



**Drs. Agus Kamal**  
NIP. 131661171

Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua / Anggota



**Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum**  
NIP.130521312

Mengetahui

**Dekan I Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



**Dr. Agus Burhan, M.Hum**

NIP. 131 567 129



## KATA PENGANTAR

“Om Swastiastu ”

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas rahmatnya sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Adapun karya tulis ini merupakan karya tugas akhir yang diajukan untuk diuji guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-I bidang seni rupa murni. Dalam tulisan penulis banyak mengungkapkan permasalahan-permasalahan konsumerisme yang mengacu kegaya hidup yang konsumtif, berdampak bagi kebudayaan lokal.

Maka dari itu sangatlah mungkin dalam tulisan penulis ini banyak kekurangan maupun kesalahan yang terjadi. Sehingga sebelumnya penulis mohon maaf dan semoga kesalahan tersebut menjadi acuan bagi penulis kelak yang akan berguna untuk memperbaiki tulisan ini. Akhir kata semoga tulisan ini memberi arti dan bermanfaat bagi para pembaca, penikmat maupun kalayak lainnya

Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesainya tugas akhir ini. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada :

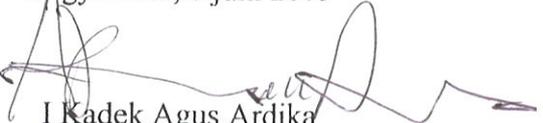
1. Drs. Sudarisman, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan teknis, pengarahan ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Drs. Effendi, selaku Dosen Pembimbing II yang juga memberikan bimbingan, arahan penulisan, semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Drs. Agus kamal, selaku Cognate atas saran dan kritiknya
4. Drs Ag. Hartono, M.Sn, selaku Dosen Wali atas waktu serta bimbingan yang sesungguhnya pada masa studi penulis.
5. Dra. Nunung nurjanti, M.Hum selaku Ketua Program Studi dan sebagai Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.

6. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Dekan I Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
7. Drs. Suprpto Soejono., M.FA., Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap Dosen dan karyawan Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua Orang Tuaku, I Made Mudita dan Ni Wayan Selamat yang telah memompakan semangat, moral dan material yang tiada terbalaskan.
11. Kepada Mookyan Sudanti terimakasih atas dorongan, support dan kebahagiaan yang sangat berarti dalam penyelesaian tugas akhir dan kehidupan ini.
12. Terimakasih kepada Yansri yang telah memberikan keceriaan di hati, dorongan dan kebahagiaan di dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
13. kepada Bli Boix terimakasih atas saran dan masukannya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
14. Teman-teman Kayon, KMHD, SDI, terimakasih atas bantuan, persaingan di dalam berkesenian dan kekerabatannya.

Demikian Akhirnya penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya dan atas seluruh bantuan, semoga Tuhan (Ida Sang Hyang Widhi) membalas semuanya.

“Om Santhi santhi santhi Om”

Yogyakarta, 6 juni 2009

  
I Kadek Agus Ardika

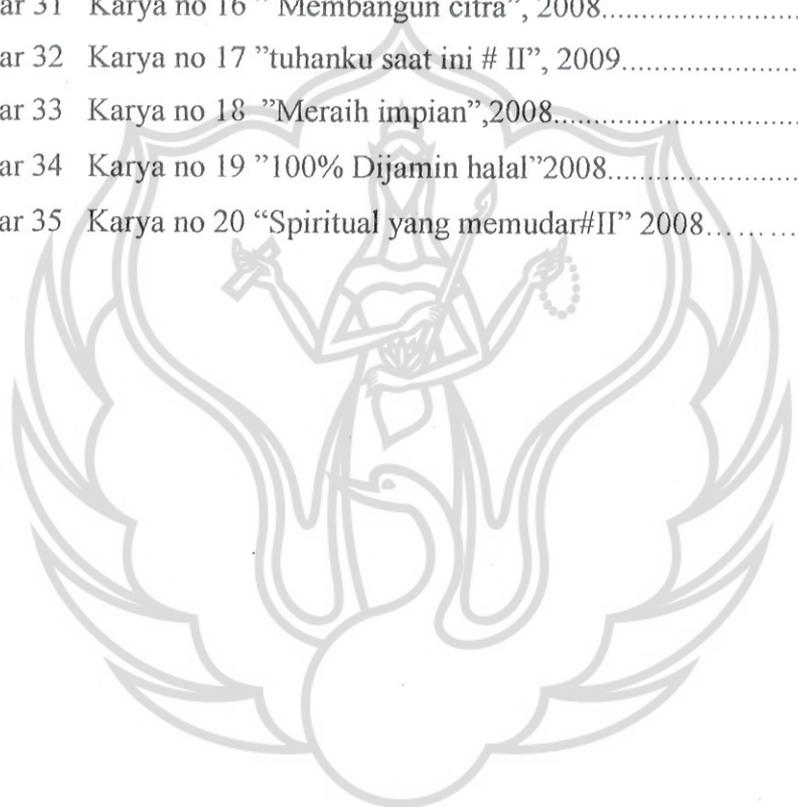
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II : KONSEP.....	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep bentuk .....	17
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN .....	25
A. Bahan.....	28
B. Alat .....	30
C. Teknik.....	30
D. Tahap Pembentukan.....	31
BAB IV : TINJAUAN KARYA.....	39
BAB V : PENUTUP.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	85

## DAFTAR GAMBAR

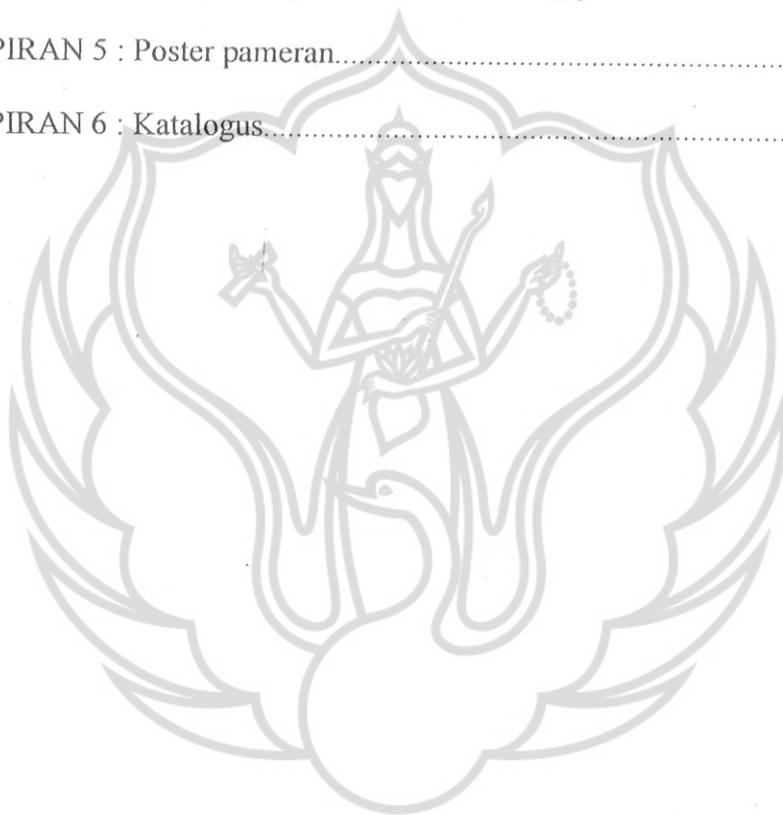
Gambar 1	Beberapa contoh makanan fast food .....	18
Gambar 2	Mesin pemotong kayu (gergaji mesin) .....	19
Gambar 3	Icon dari Mcdonald (Ronald Mcdonald) dan icon dari hoka-hoka bento .....	21
Gambar 4	Patung Budha dan Dewa Siwa .....	22
Gambar 5	Reproduksi Karya acuan 1. grapis Andy Warhol .....	26
Gambar 6	Reproduksi Karya acuan 2. Lukisan F sigit Santoso .....	27
Gambar 7	Reproduksi Karya acuan 3. Lukisan IMade Wianta .....	27
Gambar 8	Reproduksi Karya acuan 4. Karya instalasi Agus Suwage.....	28
Gambar 9	Kanvas dan alatalat yang dipersiapkan untuk melukis.....	32
Gambar 10	Proses berkarya penulis.....	36
Gambar 11	Karya pada proses tahap sketsa dalam kertas.....	36
Gambar 12	Karya pada proses tahap sketsa dalam kanvas.....	37
Gambar 13	Karya pada proses tahap pembentukan dan pencahayaan.....	37
Gambar 14	Karya pada proses tahap pewarnaan .....	38
Gambar 15	Proses dalam Finishing .....	38
Gambar 16	Karya No 1 Selamatkan jiwa kita (S O S),2008 .....	41
Gambar 17	Karya No 2 "Renungkan keseegarannya",2008 .....	43
Gambar 18	Karya No 3 "Spiritual yang memudar",2008 .....	45
Gambar 19	Karya No 4 Selamatkan jiwa kita# 11 (S O S),2008 .....	47
Gambar 20	Karya No 5 "tuhan abad 21" (tuhan benda-benda),2009 .....	49
Gambar 21	Karya No 6"tuhan Abad 21"# II (tuhan benda-benda benda-benda),2009 .....	51
Gambar 22	Karya No 7"Mari bermain" (dan selanjutnya adalah kamu)2009 .....	53

Gambar 23	Karya No 8”Warnai harimu”,2009 .....	55
Gambar 24	Karya No 9”Rasakan kesegarannya”,2008 .....	57
Gambar 25	Karya No 10”Dalam produk”,2008.....	59
Gambar 26	Karya No 11”Landscape”,2007.....	61
Gambar 27	Karya No 12”Stay cool”,2009.....	63
Gambar 28	Karya No 13”Mencoba bertahan# I”,2008.....	65
Gambar 29	Karya No 14”Mencoba bertahan# II”,2008.....	67
Gambar 30	Karya No 15”tuhanku saat ini”,2009.....	69
Gambar 31	Karya no 16 ” Membangun citra”, 2008.....	71
Gambar 32	Karya no 17 ”tuhanku saat ini # II”, 2009.....	73
Gambar 33	Karya no 18 ”Meraih impian”,2008.....	75
Gambar 34	Karya no 19 ”100% Dijamin halal”2008.....	77
Gambar 35	Karya no 20 “Spiritual yang memudar#II” 2008.....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Foto dan biodata mahasiswa.....	85
LAMPIRAN 2 : Foto display Pameran.....	89
LAMPIRAN 3 : Foto situasi pameran.....	90
LAMPIRAN 4 : Foto poster pameran dalam ruang pameran.....	91
LAMPIRAN 5 : Poster pameran.....	92
LAMPIRAN 6 : Katalogus.....	93





*Ku persembahkan kepada orang tuaku dan semua keluarga tercinta*

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Lingkungan merupakan tempat tumbuh dan berkembangnya makhluk hidup, lingkungan juga identik dengan suatu ekosistem yang berhubungan antara manusia satu dengan manusia lainnya (masyarakat) yang didasari oleh berbagai bentuk-bentuk aturan hidup (norma-norma) seperti lingkungan hidup sosial bermasyarakat, adat istiadat, maupun *budaya* yang sudah merupakan bagian dari identitas satu wilayah atau lingkungan. Dalam perkembangannya lingkungan akan selalu mengalami perubahan-perubahan yang memang tidak bisa dipungkiri lagi baik perubahan dari segi sosial, adat istiadat maupun budaya yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu pergeseran pola pikir masyarakat yang dipengaruhi oleh perkembangan gaya hidup dari sebuah identitas lain (kebudayaan barat) sehingga berdampak ke identitas lokal yang ada.

Pengalaman yang penulis rasakan dari dampak yang ditimbulkan oleh pengaruh dari kebudayaan barat (impereal) seperti, kurangnya keadaan lingkungan yang seimbang dalam artian: masyarakat cenderung menjadi masyarakat yang konsumtif ketimbang menjadi masyarakat yang produktif, yang selalu haus akan menciptakan hal-hal yang baru. Kalau kita lihat dari sebuah kebutuhan yakni kebutuhan makanan, masyarakat urban dalam era perkembangan saat ini cenderung mengonsumsi makanan yang sifatnya siap/cepat saji yang orang biasa menyebutnya *fast food* yaitu makanan yang bisa dimakan secepatnya tanpa

repot-repot menyiapkannya atau makanan yang bersumber dari kebudayaan impereal (keudayaan barat). berkemasan, dan mempunyai merek-merek tersendiri. Kalau dibandingkan dengan jenis makanan yang sifatnya masih alami atau tradisional, dari produk dalam negeri, tanpa pengolahan bahan kimia belum tentu lebih bagus, dengan alasan bahwa *fast food* lebih efisien, praktis siap disantap kapan saja dan lebih banyak pilihannya, namun dari segi kesehatan masih perlu dipertanyakan. Sehingga bisa dikatakan berdampak kesebuah gaya hidup (*life style*), yang berujung pada pencitraan di masyarakat. Begitu dekat dan mulai bergantungnya masyarakat urban dengan *fast food* dibuktikan dengan munculnya banyak warung-warung, toko/toserba yang sebagian besar menjual produk *fast food* dengan berbagai pilihan merek, sehingga masyarakat lebih mudah menemukan makan siap saji dilangkungan sendiri daripada makanan tradisional yang sifatnya masih alami. Tanpa disadari mempunyai dampak negative buat kesehatan dan lingkungan daripada makanan asli yang tanpa bahan pengawet. Pada dasarnya baik disadari maupun tanpa disadari *fast food* sudah membayangi dunia sejak abad ke 19, saat dimulainya babak baru dunia industri. Ketika masyarakat tradisional memasuki dunia kerja industri dengan kebiasaan yang baru pula, *fast food* merupakan makanan yang mengandung banyak lemak, gula dan berkalori tinggi dengan nutrisi rendah dan sedikit serat. Gabungan semua itu sangat “mematikan”, karena jika dikonsumsi berlebihan menyebabkan penyakit menyebarkan seperti: diabetes, sakit jantung, stroke, darah tinggi, kanker usus, kanker payudara, bahkan penuaan dini. Tidak hanya penyakit-penyakit “tingkat tinggi” seperti itu, penyakit ringan semisal gigi berlubang, batuk-batuk dan obesitas

pun bisa menjangkiti kita. Di sisi lain di dalamnya banyak mengandung campuran bahan kimia yang berfungsi untuk membuat makanan tersebut menjadi lebih tahan lama dalam proses pembuatannya dan sangat jelas berdampak negatif terhadap kesehatan. Secara umum beberapa jenis *fast food* seperti *pizza*, *hamburger*, *hotdog*, kentang goreng, sosis, biskuit kaleng, bahkan sejenis permen dan *ice cream* pun termasuk *fast food*, minuman-minuman bersoda kalengan yang mengandung pemanis yang tinggi juga termasuk dalam jenis *fast food*.<sup>1</sup>

Dari segi lingkungan *fast food* juga mempunyai dampak negatif, bahwa *fast food* kebanyakan dikemas dengan plastik, jadi begitu banyaknya masyarakat yang mengkonsumsi *fast food* sehingga banyaknya sampah-sampah plastik dari kemasan *fast food* yang menyebabkan lingkungan menjadi kurang bersih, sebab sampah-sampah plastik susah terurai sehingga perlu waktu yang lama untuk bisa terurai dalam tanah yang berdampak kepada hilangnya tingkat kesuburan tanah. *Fast food* juga diistilahkan dengan istilah “makanan sampah” atau rongsokan, namun sampah di sini bukan sisa makanan yang sudah kita lempar ketempat sampah lalu dibuat makanan lagi. Maksudnya, makanan yang sudah tidak berguna bagi tubuh kita. Di Eropa orang yang paling banyak mengkonsumsi *fast food* adalah kalangan-kalangan buruh atau kalangan menengah ke bawah, dikarenakan harga yang terjangkau, efisien, praktis untuk bekal makanan seorang buruh.<sup>2</sup> Sedangkan kaum berjuis Eropa jarang mengkonsumsi *fast food* dikarenakan atas pertimbangan dari segi kesehatannya yang perlu dipertanyakan, namun justru sebaliknya di Indonesia, masyarakatnya banyak yang mengkonsumsi *fast food*

<sup>1</sup> Budiastriana, “*junk food vs fast food*”, Harian Kompas, 18 Januari 2008.

<sup>2</sup> *Ibid.*

seperti: *donut*, *CFC*, *MCdonald*, dan lain-lain merupakan makanan yang dikonsumsi oleh masyarakat menengah ke atas yang selalu haus akan hasil produksi sebuah perkembangan, yang berujung pada sebuah gaya hidup (*life style*), atau masyarakat selalu mengikuti trend yang selalu berkembang demi mendapatkan sebuah pengakuan yang “lebih” di mata masyarakat. Dalam artian benda mencitrakan posisi manusia, ini adalah era orang membeli barang bukan karena fungsi dari benda tersebut, melainkan demi sebuah citra yang diarahkan dan dibentuk oleh masyarakat.

Pengalaman, pengamatan atau daya imajinasi yang sudah terasah dan bersinggungan dengan segala kehidupan ini, merupakan hal yang menggugah hati bagi orang yang berkecimpung di dunia seni, sudah merupakan suatu kewajiban untuk melahirkan karya-karya yang berkualitas sesuai dengan visi dan misinya. Karena seni merupakan hasil karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batin, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Seni hadir karena olah rasa dan daya cipta akan sesuatu baik itu secara sadar maupun tidak sadar dan seni itupun hadir dimana-mana tidak terbatas pada ruang dan waktu dan perbedaan individu. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis ingin mengangkat permasalahan di atas ke dalam bentuk karya dua dimensional sebagai latar belakang yang menjadi pijakan untuk mengamati, menyikapi serta berusaha untuk merespon dengan cara yang berbeda.

Seni merupakan perwujudan dari dorongan keaktifan unsur-unsur seperti: cipta, rasa dan karsa yang tidak lepas dari budaya dan kehidupan manusia, Seni akan selalu hadir mewarnai setiap aspek kehidupan dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga diharapkan karya seni ini nantinya bisa menjadi sarana terapi terhadap sensitivitas kita sebagai manusia dan menjadi media renungan terutama bagi penulis dan penikmat.

### **B. Rumusan penciptaan**

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaannya. Dalam proses penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut sebagai berikut : Bagaimana Tugas Karya Seni ini menanggapi permasalahan secara tematik visual, sebagai media informasi memberikan peringatan terhadap masyarakat bahwa konsumerisme yang tanpa kontrol berdampak negatif pada kebudayaan lokal yang disimbolkan dengan bentuk-bentuk *fast food*.

### **C. Tujuan dan manfaat**

Tujuan :

Adapun tujuan dari penulisan dari tugas Akhir ini, yaitu: Sebagai sarana informasi untuk mengingatkan masyarakat bahwa betapa besar dan banyaknya

dampak negatif baik dari segi lingkungan sosial ataupun budaya yang di timbulkan oleh konsumerisme yang berlebihan/tanpa kontrol.

Manfaat :

Adapun beberapa manfaat dalam pelaksanaan Tugas Akhir Karya Seni ini, yaitu manfaatnya secara internal, yang merupakan lebih kedalam diri penulis sebagai perupa dan eksternal yang merupakan manfaat bagi institusi bagi masyarakat luas.

1. Manfaat karya Tugas Akhir ini bagi penulis, sebagai sarana refleksi dan pengembangan potensi estetis dalam permasalahan dalam lingkungan sosial, penulis menjadi memahami permasalahan dalam lingkungan sendiri.
2. Secara institusional, dapat mengembangkan ide-ide kreatif tentang permasalahan lingkungan.
3. Manfaat bagi masyarakat, masyarakat jadi lebih tau tentang timbulnya permasalahan-permasalahan yang ada dibalik konsumerisme yang terjadi seperti sosial dan budaya, jika dilakukan dengan hiper konsumsi. Sebagai sarana apresiasi masyarakat untuk meningkatkan wawasan tentang karya seni.

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

Dalam penulisan Tugas akhir karya seni ini penulis mengambil judul yaitu: "**Fast Food Dalam Lukisan**". Terkait dengan pemilihan judul yang hendak penulis tuangkan dalam tugas akhir karya seni lukis ini, agar tidak menimbulkan

kesalahan dalam menafsirkan arti judul dalam tulisan ini, maka akan diberikan penegasan akan judul dan selanjutnya akan diberikan penjelasan untuk kata-kata yang mempunyai arti khusus. Adapun pengertian istilah yang dipergunakan dalam judul ini sebagai berikut :

**Fast food :** Makanan cepat saji, siap saji yang bisa dikonsumsi dimana dan kapan saja. *Fast food* juga diistilahkan dengan *junk food* karena tidak memiliki nilai nutrisi baik bagi tubuh, mengandung kalori, gula, garam, dan lemak yang sangat tinggi, dengan gizi yang sedikit. Sehingga kurang bermanfaat bagi tubuh, bahkan berbahaya. Sehingga termasuk kategori makanan cepat saji (*fast food*), “makanan sampah” atau rongsokan : makanan yang sudah tidak berguna bagi tubuh kita.<sup>3</sup>

**Seni lukis :** Penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk pada satu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang bisa merupakan pengekspresian dari Ide-ide, emosi, pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian judul diatas maka yang dimaksud, *fast food* dalam lukisan adalah: memvisualisasikan permasalahan-permasalahan konsumerisme yang mengacu kepada bentuk gaya hidup konsumtif, dan cenderung instant yang

<sup>3</sup> Budiastriana, “*junk food vs fast food*”, Harian Kompas, 18 Januari 2008.

<sup>4</sup> Herbert Read, *Pengetahuan Seni*, terj. Soedarso SP., Yogyakarta. STSRI “ASRI”, 1973, hal.90

berdampak bagi budaya lokal, yang disimbulkan dengan makanan cepat saji (*fast food*) kedalam bidang dua dimensional yaitu lukisan.

