

MAKANAN ULTRA-OLAHAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Adinda Bunga Mentari¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Cucu Retno Yuningsih³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
adindabungam@student.telkomuniversity.ac.id¹, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id²,
curetno@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK: Para manufaktur produksi makanan dan minuman ultra-olahan pada dasarnya hanya mementingkan keuntungan dengan memproduksi bentuk-bentuk makanan dan minuman ultra-olahan ini agar terlihat semenarik mungkin di mata konsumen. Banyak studi kasus melibatkan makanan dan minuman ultra-olahan yang menunjukkan hasil buruk bagi kesehatan maupun lingkungan dan biodiversitas. Berdasarkan alasan itu, penulis melakukan tindakan perusakan pada makanan dan minuman ultra-olahan yang digunakan sebagai objek dalam karya tugas akhir ini. Pada era teknologi yang semakin mutakhir sekarang, penulis mencoba melibatkan aspek *scanography* dengan pengkaryaan yang berupa lukisan pada bidang kanvas. Hasil karya tugas akhir ini diharapkan dapat memantik kesadaran publik terhadap konsumsi makanan dan minuman ultra-olahan yang banyak berdampak merugikan kesehatan.

Kata Kunci: makanan ultra-olahan, lukisan, *scanography*

ABSTRACT: *Ultra-processed food and beverage manufacturers are primarily concerned with profit by producing this form of ultra-processed food and beverage to make it look as attractive as possible in the eyes of consumers. Many case studies involving ultra-processed foods and beverages have shown adverse health outcomes as well as the environment and biodiversity. Based on that reason, the writer takes action to destroy the ultra-processed food and beverage which is used as the object in this final project. In the current era of modern technology, the author tries to involve the scanning aspect with works in the form of paintings on canvas. The results of this final work are expected to ignite public awareness of the consumption of ultra-processed foods and beverages that are detrimental to health.*

Keywords: ultra-processed foods, painting, scanography

PENDAHULUAN

Penulis bukanlah orang yang mempunyai sifat ekspresif atau dapat mengeluarkan segala isi pikiran hati kepada sekitarnya baik itu makhluk sosial ataupun kepada benda. Penulis cenderung untuk memendam segala hal yang terjadi terutama ketika suatu hal negatif terjadi penulis tidak pernah untuk mengeluarkan hal tersebut baik itu dalam bercerita kepada teman, keluarga atau kepada ahlinya. Hal tersebut membuat penulis cukup lelah

karena hal tersebut menumpuk terus menerus sebagaimana peribahasa mengatakan sedikit demi sedikit lama-lama menjadi bukit. Menurut Sigmund Freud, menyatakan bahwa emosi yang tertahan atau dipendam bisa mengakibatkan ledakan emosi yang berlebihan. Ledakan emosi yang berlebihan ini akan berdampak kepada sekitar kita salah satu diantara akibatnya adalah tidak terkendalinya emosi yang menyebabkan hal-hal negatif akan terjadi diantaranya akan sangat mudah terbawa emosi ketika terjadi hal sepele bahkan bisa merusak lingkungan sekitar dan melukai benda hidup dan benda mati. Beliau juga menyebutkan penyaluran emosi dengan katarsis memberikan individu yang cenderung keras menyalurkan emosinya dengan cara yang tidak merugikan orang lain (Freud, 1895). Ada berbagai metode untuk katarsis ini, diantaranya dengan bercerita, curhat, diskusi, berolahraga atau bahkan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kesenian seperti, bernyanyi, mendengarkan lagu, melukis, membuat sebuah karya, kerajinan, bahkan menulis. Tentunya hal itu dapat membuat seseorang merasa lebih tenang dalam menjalani hidup, dan menjadi tenang dan tenang. Ketika dapat meluapkan emosi secara positif. Seni telah menjadi ladang bagi para pelaku seni dalam menyalurkan isi hati, dan pikirannya menjadi sebuah karya dengan berbagai medium yang digunakan dalam menyampaikan apa yang terdapat pada pikiran, dirasakan oleh hati, dan juga dirasakan oleh indra sensorik dan dilepaskan kepada suatu media pada akhirnya menjadi suatu karya yang memiliki nilai estetika didalamnya dan juga memiliki pemaknaan mendalam pada setiap yang tidak hanya sang pembuat karya yang dapat merasakan secara intuitif tetapi setiap orang yang menikmatinya pun dapat merasakan hal yang dengan pemikiran yang berbeda. Seiring berjalannya waktu media ekspresi seni rupa ada berbagai macam dan beragam, selain lukis dan seni patung, Pada zaman seni rupa kontemporer saat ini medium karya tidak ada batasannya terkesan universal, terutama akibat modernisasi kehidupan dilingkungan masyarakat. Isu yang dibicarakan berkaitan dengan nilai masyarakat, politik, lingkungan hidup, dan keberagaman. Oleh karena itu konseptual pada seni merupakan hal yang krusial karena terdapat nilai bahasa, dan filosofi di dalamnya.

Dikarenakan para seniman telah hilang ketertarikannya kepada seni yang bersifat menciptakan karya secara fisik atau lebih mengedepankan pemikirannya dari pada hasil karya, dan juga perkembangan teknologi yang semakin tidak tertebak arahnya para seniman selalu mengeksplorasi ilmu pengetahuan, dan medium medium baru untuk dijadikan karya dan menggabungkan dengan pemikirannya. Salah satu medium yang dijadikan lahan untuk berekspresi adalah medium video digital. *Video art* merupakan salah satu seni yang menggunakan medium video dan juga audio sebagai media untuk berkarya. Berbeda dengan film. *Video art* tidak bergantung kepada aturan sinema, seni video tidak harus menggunakan aktor, tidak harus mengandung dialog, dan tidak memiliki plot, atau narasi yang jelas. Tidak selalu untuk menghibur, seni video lebih mengeksplorasi medium dan makna. Berbeda dengan film yang terikat dengan aturan sinema dan juga tujuannya adalah untuk menghibur. Proses pembuatan *video art* berfokus kepada isi konten yang terdapat didalamnya nilai estetis dan sangat berhubungan dengan seni dan juga makna yang terkandung pada visual dan pesan yang ditampilkan (Andrew, 2014). Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk membuat karya seni dengan penerapan katarsis berdasarkan pengalaman estetis penulis menggunakan medium *Video art*. Dengan memvisualisasikan apa yang ada dalam pemikiran dan pengalaman penulis mengenai emosi negatif pada diri penulis untuk menyalurkan emosi ke dalam suatu karya video. Dengan memvisualisasikan emosi ke dalam medium karya seni berupa video dalam rangka katarsis. Makanan dan minuman adalah sebagai landasan manusia untuk hidup. Tubuh manusia tidak bisa hidup tanpa makan dan minum. Makanan dan minuman telah berevolusi sejak nenek moyang manusia melakukan kegiatan berburu dan mengumpulkan hingga industrialisasi yang lebih kompleks. Industrialisasi makanan dan minuman telah banyak memberikan manfaat bagi umat manusia yang menjadikan akses mendapatkan makanan dan minuman lebih mudah dan murah. Industri makanan dan minuman ini menghasilkan berbagai jenis produk olahan. Produk-produk olahan ini dikelompokkan dengan sistem klasifikasi NOVA yang dirancang oleh Pusat Studi Epidemiologi Kesehatan dan Gizi, Universitas Sao

Paulo, Brazilia. Mereka mengelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: 1 *unprocessed foods* 2 *processed culinary ingredients* 3 *processed foods* 4 *ultra-processed foods* (Monteiro, CA.et al., 2015). *Ultra-processed foods (UPF)* atau disebut juga makanan ultra-olahan ini adalah formulasi bahan, sebagian besar bahan merupakan industri eksklusif, yang dihasilkan dari serangkaian proses industri. Makanan ultra-olahan ini contohnya meliputi minuman-minuman ringan, biskuit, *ciki*, es krim, permen, dll. Konsumsi makanan ultra-olahan ini banyak dikaitkan dengan bahaya kesehatan dan lingkungan. Asupan yang tinggi dari makanan ultra-olahan dikaitkan dengan berbagai hasil kesehatan yang merugikan, dan penyakit tidak menular (*Non-communicable diseases*), gangguan, dan kondisi, sehingga memiliki potensi untuk mempengaruhi beban penyakit global (Elizabeth, Leonie.et al., 2020). Di Indonesia, makanan ultra-olahan yang banyak beredar di sekitar lebih sering disebut dengan makanan ringan. Makanan ringan ini sangat mudah didapatkan hampir di setiap sudut warung yang ada di jalan, warung partai besar, *mini-market*, dan juga *super-market*. Karena sifatnya yang komersial, maka makanan ultra-olahan ini sangat mudah untuk dikonsumsi, karena sudah diproses melalui serangkaian proses industri. Kemudahan konsumsi ini seperti mudah untuk dibawa kemana-mana, sifatnya yang tahan lama, kandungan dengan rasanya yang enak, pas di lidah dan harganya relatif murah dibandingkan makanan utuh. Penulis memvalidasi adanya beragam studi penelitian yang mengaitkan masalah kesehatan dengan makanan atau minuman ultra-olahan, maupun itu dari cara konsumsinya dan nilai gizi yang terdapat di dalamnya. Pengklasifikasian makanan atau minuman ultra-olahan ini adalah agar masyarakat lebih mudah dalam memilah makanan atau minuman yang diolah dengan cara yang berbeda-beda. Pada dasarnya, semua makanan dan minuman melalui proses pengolahan, yang membedakan adalah cara memerosesnya, ada yang melalui pengolahan secara minimal hingga pengolahan secara ultra. Makanan ataupun minuman yang diolah secara ultra semuanya memiliki kesamaan, yaitu terdapat kandungan bahan-bahan yang hanya didapatkan melalui proses industri, seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Walaupun kita

semua tahu, makanan atau minuman ultra-olahan ini tidak baik untuk kesehatan, kita tetap mengonsumsinya, karena karakteristik dari setiap makanan atau minuman ultra-olahan ini diartifisiakan sedemikian rupa agar memberikan rasa nyaman, enak, lezat, dan juga warna-warna yang cerah. Dengan adanya kemajuan teknologi industri yang semakin besar, para manufaktur industri makanan dan minuman ultra-olahan berlomba-lomba dalam mengolah bentuknya, warnanya, teksturnya agar menjadi merk dagang yang paling untung. Kemudahan akses terhadap beragam makanan dan minuman ultra-olahan ini, merupakan salah satu alasan penulis dalam berkarya dalam tugas akhir ini. Pemilihan visual makanan ringan sebagai karya tugas akhir ini, penulis pilih karena merasa visual yang terdapat pada makanan dan minuman ultra-olahan tersebut menarik secara estetika. Warna, bentuk, keserasian, kilauan dari makanan dan minuman ultra-olahan yang diproduksi oleh para manufaktur industri pangan memang dibuat agar terlihat menarik oleh konsumen sehingga mudah dikomersialisasi. Makanan dan minuman ultra-olahan ini dianggap buruk oleh sebagian publik, karena sifatnya yang hanya sebagai keuntungan belaka tanpa memikirkan dampak kesehatan yang diakibatkannya. Adapun dalam pengkaryaan, penulis sebagai dari studio lukis, menggunakan seni lukis sebagai medium untuk karya tugas akhir ini. Seni lukis sebagai seni yang keberadaannya sudah sejak lama karena sejak dahulu sudah menjadi daya tarik bagi semua lapisan masyarakat. Seni lukis merupakan medium untuk daya ungkap ide dan emosi untuk menghubungkan pengalaman-pengalaman estetis (Yuningsih, Cucu Retno dkk, 2021:114). Para manufaktur produksi memiliki kebebasan dan kreativitas dalam memproduksi bentuk-bentuk makanan dan minuman ultra-olahan ini agar terlihat semenarik mungkin di mata konsumen. Banyak studi kasus melibatkan makanan dan minuman ultra-olahan yang menunjukkan hasil buruk bagi kesehatan maupun lingkungan dan biodiversitas. *Uglification* adalah proses sesuatu menjadi buruk/ jelek. Penulis ingin mengkaryakan makanan dan minuman ultra-olahan yang bentuknya dirusak, sehingga karya diwujudkan dalam tiga rangkaian kanvas. Pengambilan *image* makanan dan minuman ultra-olahan menggunakan *scanography*

karena dapat menangkap objek berukuran kecil maupun dalam bentuk *liquid secara flat bed* dengan detail.

RUMUSAN MASALAH

Masalah yang dibahas berdasarkan latar belakang masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penulis mewujudkan proses perusakan makanan ultra-olahan yang disengaja oleh penulis dengan ditunjang *scanography* ke dalam karya seni lukis?

BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan yang menjadi kerangka dalam proses berkarya, diantaranya:

1. Proses berkarya dibatasi berdasarkan bagaimana penulis memvisualisasikan pengkaryaan terhadap proses *uglification* dari makanan dan minuman ultra-olahan
2. Makanan dan minuman ultra-olahan yang dapat penulis akses menjadi objek visual ke dalam karya.
3. Pengkaryaan ditunjang dengan *scanography*
4. Karya ini divisualisasikan ke dalam media lukis

TUJUAN PENGKARYAAN

Tujuan penulis berkarya adalah sebagai salah satu proses pelengkapan Tugas Akhir. Konsep yang penulis usung mengenai buruknya makanan dan minuman ultra-olahan diharapkan dapat memantik kesadaran apresiator terhadap makanan atau minuman ultra-olahan. Selain itu tujuan berkarya penulis adalah untuk eksperimentasi *scanography* dengan karya lukis dan dapat menghasilkan karya yang baik melalui kedua medium tersebut.

LANDASAN TEORI

Makanan ultra-olahan

Makanan ultra-olahan merupakan konsep untuk menggambarkan produk yang mengandung minyak, lemak, tepung, pati, gula, dan sedikit atau hampir tidak ada daging dan susu segar, biji-bijian, kacang-kacangan, buah-buahan, dan sayuran. Kandungan tersebut digabungkan secara canggih dengan bahan tambahan agar awet, atraktif, enak,

dan seringkali membentuk kebiasaan. Sebuah sistem klasifikasi makanan bernama NOVA, mendefinisikan kontinum pemrosesan di mana makanan ultra-olahan (UPF) digambarkan sebagai: diformulasikan sebagian besar dari zat yang berasal dari makanan. Biasanya mengandung sedikit atau hampir tidak ada makanan utuh. Awet nyaman, mudah diakses, sangat enak, dan sering kali membentuk kebiasaan. Biasanya, tidak dikenal sebagai makanan, tetapi hanya mirip makanan karena mengimitasi penampilan, bentuk, dan kualitas sensoris. UPF merujuk sebagai kategori yang luas yaitu produk yang telah mengalami proses dalam jumlah yang signifikan. Kandungan-kandungan dalam makanan tersebut itulah yang membuat karakteristik sensoris tertentu dan menarik, tetapi makanan ultra-olahan menggunakan tambahan bahan kandungan industrial yang bahan-bahan tersebut tidak bisa ditemukan di rumah-rumah pada umumnya. Yang seperti kita ketahui, bahan-bahan kandungan industrial tersebut yang membuat makanan ultra-olahan menguntungkan untuk daya sensor manusia.

Para manufaktur makana ultra-olahan memanfaatkan pewarna untuk meningkatkan kepekatan warna, atau menambah warna baru ke dalam suatu produk. Clydesdale (1993) dalam jurnalnya, meninjau *pengaruh* warna sebagai faktor dalam pemilihan makanan. Clydesdale menyimpulkan bahwa warna yang tidak meragukan, memengaruhi karakteristik sensoris, pada gilirannya, penerimaan, pilihan, dan preferensi makanan. Ada banyak temuan penelitian yang membuktikan merugikan kesehatan dari produk ultra-olahan, yaitu ada dua kelompok penelitian besar di Eropa yang secara positif mengasosiasikan antara konsumsi makanan ultra-olahan dan penyakit kardiovaskular serta sebagai penyebab kematian lainnya. Kemudian penelitian oleh Srour dan koleganya yang melaporkan hubungan peningkatan sebanyak 10% pada pola hidup makanan ultra-olahan dengan meningkatnya keseluruhan penyakit jantung (Baker, 2019:1). Peningkatan penemuan-penemuan bukti kerugian kesehatan hubungannya dengan makanan-ultra olahan menghasilkan saran yang sangat jelas yaitu kurangi konsumsi makanan atau produk ultra-olahan dan konsumsi lebih banyak makanan atau produk yang terproses secara minimal.

Scanography

Scanography atau scanner photography, sebuah proses pengambilan gambar digital untuk menciptakan seni yang dapat dicetak melalui alat pemindai foto flatbed yang berperangkat penangkap larik CCD (charge-coupled device). *Scanography* berbeda dengan fotografi, fotografi menghasilkan gambar yang tiga dimensi sedangkan *scanography* menghasilkan gambar yang datar dua dimensi. Pengambilan gambar dengan alat pemindai ini hanya membutuhkan perangkat komputer dan aplikasi tertentu. Depth of field yang dihasilkan oleh alat pemindai ini direduksi hingga jarak objek sangat dekat dan mampu menghasilkan gambar datar yang sangat tajam dan detail. Batasan pada alat pemindai ini dapat menghasilkan gambar dengan perspektif yang unik. Setiap orang dapat memindai apapun dan memanipulasi gambar tersebut hingga mendapatkan bentuk yang diidealkan (Berger, 2015). Cikal bakal scanograhya ini diawali oleh seniman terdahulu yang bergelut pada bidang mesin fotokopi dan menghasilkan Xerox art. Seniman tersebut adalah Sonia Landy Sheridan, pendiri program Generative Systems di Art Institute of Chicago, yang pertama kali memanfaatkan mesin fotokopi yang memiliki sistem pindaian pada tahun 1968. Dalam segi kualitas hasil foto, *scanography* lebih baik daripada mesin fotokopi dan hampir dapat disamakan dengan fotografi yang menggunakan alat kamera. Sejak tahun 1990-an, akses yang semakin meningkat dan mudah pada alat pemindai ini membuat bertambahnya jumlah seniman yang akhirnya berpraktik pada *scanography*. Selain karena akses, keartistikan gambar yang dihasilkan dari alat pemindai ini juga menjadi faktor. Salah satunya, Darryl Curran seorang seniman fotografi yang bereksperimen dengan alat pemindai dan menghasilkan rentetan karya *scanography*.

Teori Seni Lukis

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang diwujudkan ke dalam bidang dua dimensi yang pada umumnya dituangkan ke dalam kanvas, namun dapat dituangkan ke bidang dua dimensi lainnya. Di dalam bidang dua dimensi, dibubuhkan unsur-unsur dasar garis dan warna menggunakan cat. Seni lukis menurut Kartika 2017:33 (dikutip dalam Siregar,

2020:13). Seni lukis dapat dikatakan sebagai ekspresi dari pengalaman estetis seseorang, yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, dan sebagainya. Dalam sebuah lukisan yang menggambarkan suatu objek secara persis seperti dalam kehidupan nyata, sesungguhnya yang tampak bukan kenyataan yang sesungguhnya, karena pelukis dalam melukiskan objek ke dalam bidang dua dimensi telah melewati perasaan, penghayatan, dan pemahamannya. Lukisan adalah pergumulan perasaan yang diabadikan melalui keterampilan pelukis, maka lukisan sebagai artefak seni bukan hanya sebagai memperlihatkan jejak-jejak perasaan pelukis, namun juga merefleksikan gagasan tentang perasaan pembuatnya (Diyanto, 2013:45-47). Tradisi seni lukis berkembang berbagai kecenderungan yang selaras dengan semangat zamannya, memproyeksikan ide-ide serta gagasan yang dominannya.

Realisme

Realisme adalah aliran seni lukis yang berkembang pada abad ke-19. Realisme memiliki dasar pemikiran untuk memandang dunia secara objektif tanpa dibubuhi oleh ilusi. Para pelukis realis berusaha menghadirkan penggambaran mengenai realitas dalam kehidupan sebagaimana adanya, tanpa melalui proses idealisasi visual seperti mengindah-indahkan (Diyanto, 2013:57). Para pelukis realis sering disebut sebagai pengamat kenyataan karena gaya realisme yang menghendaki penangkapan visual berdasarkan realitasnya, keadaan nyata.

Seniman Refrensi

Angki Purbandono adalah seorang fotografer kontemporer yang dewasa ini berkarya fokus menggunakan teknologi *Scanography*. Dengan latar belakang beliau dari sekolah seni fotografi, tidak heran melihat karya-karyanya dewasa ini di ranah *Scanography*. Awal mula berkeseniannya dengan medium *scanner* adalah saat Angki hidup di penjara karena terjerat pasal penyalahgunaan ganja. Beliau dan teman-teman di dalam penjaranya mengumpulkan barang-barang yang ditemukan di penjara dan mulai memindai barang-barang tersebut di *scanner* yang kegiatannya ini diizinkan oleh sipir

penjara. Angki senang memainkan objek-objek remeh keseharian yang tak dianggap orang lain menjadi objek utama karyanya. Itu adalah salah satu gagasan berkaryanya, hal-hal yang biasa saja bagi orang lain bisa jadi memiliki nilai dalam hidup orang lain lagi.



Gambar 1. "Korean Candy" Karya Angki Purbandono

(Sumber: indoartnow.com, 2015)

Arya Sudrajat adalah seniman asal Bandung, yang bertempat tinggal di Desa Jelekong. Desa Jelekong dikenal sebagai sentral industri lukisan. Desa Jelekong hadir di dalam karya-karya Sudrajat melalui objek-objek kaleng cat bekas para pelukis Jelekong. Arya menanggalkan sisi fungsional dari kaleng cat bekas para pelukis Jelekong dengan memberi nilai estetis pada kaleng-kaleng tersebut di dalam lukisan Arya. Reinterpretasi Arya pada kaleng-kaleng tersebut menjadi konteks estetika menginspirasi penulis untuk memberikan nilai estetis pada objek-objek dalam karya penulis.



Gambar 2. "Ngepok #4" Karya Arya Sudrajat

(Sumber: baleproject.com, 2020)

Doug Bloodworth adalah seorang seniman fotorealis yang kerap mengombinasikan pop art dan fotografi di dalam karya lukisannya. Gagasan berkaryanya adalah memvisualisasikan kerinduan terhadap hiburan-hiburan klasik barat Amerika yang ia sangat cintai saat masih kecil. Masa kanak-kanak adalah sumber inspirasi Bloodworth untuk menggoreskan kuasnya di atas kanvas. Penulis terinspirasi untuk membuat *tone* warna seperti ini.



Gambar 3. "Hulk Cheetos" Karya Doug Bloodworth

(Sumber: dougbloodworth.com, 2020)

KONSEP VISUAL

Uglification merupakan istilah yang berarti suatu proses menjadi jelek. Mengusung istilah tersebut, penulis akan melakukan semacam *uglification* pada makanan dan minuman ultra-olahan dengan *scanography* dan hasil digital dari *scanography* tersebut penulis lukis ke dalam tiga kanvas. Makanan dan minuman ultra-olahan memiliki warna yang pekat dan cerah yang memikat, hal ini dikarenakan produksi manufaktur yang mementingkan keuntungan karena orang cenderung tertarik dengan zat-zat artifisial yang melezatkan dan enak dilihat pada makanan ringan. Berdasarkan hasil digital gambar makanan ultra-olahan yang bentuknya dirusak nanti, akan dilukis ke dalam kanvas. Sebagaimana makanan ultra-olahan adanya dengan warna-warna yang cerah dan memikat, penulis perlu meniru warna aslinya sehingga dalam pengecatan di atas kanvas penulis menggunakan sedikit pigmen fluorescent, karena pigmen ini dikenal memiliki warna yang kuat dan dapat menarik perhatian. Selain itu pigmen fluorescent

cocok digunakan untuk menampilkan ide benda yang tak berharga dan diabaikan dan yang akhirnya menjadi pusat perhatian (Wiguna, IP dkk, 2021:5).

Proses Berkarya

1. Persiapan Penulis menggunakan alat *scanner* sebagai pembuatan tahap awal sketsa yang akan dilukis ke dalam kanvas. Penggunaan *scanner* ini terinspirasi oleh Angki Purbandono dan juga sebagai bentuk eksplorasi fotografi dari perspektif datar. Penggunaan dengan teknik *scanography* ini perlu hati-hati, agar tidak merusak mesin *scanner*. Objek-objek yang digunakan adalah berbagai macam makanan serta minuman ultra-olahan dari berbagai merek dagang yang didapatkan penulis dari warung-warung terdekat.



Gambar 4. Tahap awal *scanning*
(Sumber: Penulis, 2022)

Proses pemindaian penulis lakukan di kamar gelap karena alat *scanner* yang tidak bisa ditutup karena objek-objek yang dipindai tersebut merupakan objek tiga dimensi. Pemindaian objek makanan dan minuman ultra-olahan dilakukan di atas *scanner* tanpa pelindung plastik ataupun lainnya. Penulis berusaha untuk mencoba membuat objek-objek tersebut mengalami proses *uglification* yang dimaksud. Dari sketsa pertama, kedua, dan ketiga, terlihat semakin acak dan terlihat semakin buruk. Pada sketsa pertama, makanan masih dalam keadaan kering. Pada sketsa kedua, makanan mulai

dibasahi oleh minuman. Pada sketsa ketiga, makanan dan minuman bercampur hingga terlihat sangat buruk.

2. Sketsa



Gambar 5. Hasil pemindaian 1

(Sumber: Penulis, 2022)

Hasil pemindaian pada sketsa pertama ini telah melewati proses penyuntingan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Proses penyuntingan ini untuk merapikan hasil pemindaian awal. Pada hasil pemindaian pertama ini terdapat beberapa jenis merk dagang produk makanan ultra-olahan yang berusaha diacak secara merata di atas *scanner*. Seluruh penyusunan komposisi yang didapatkan pada hasil pemindaian pertama ini hampir disusun secara tidak sengaja namun secara sengaja diberikan aksi perusakan pada permen merah, hijau, violet dan keripik kentang kuning. Perusakan ini merupakan usaha penulis untuk mengawali proses *uglification*.



Gambar 6. Hasil pemindaian 2

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada hasil pemindaian kedua ini juga melewati proses penyuntingan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Penyuntingan ini guna untuk mendapatkan hasil akhir yang rapi. Pada hasil pemindaian ini juga terdapat produk-produk makanan dan minuman ultra-olahan dari berbagai merk dagang yang terlihat porak poranda di atas layar hitam. Seluruh penyusunan komposisi pada pindaian ini juga hampir secara tidak sengaja tersusun namun dilakukan secara sengaja dalam pemberian aksi merusak pada permen, keripik kentang, *marshmallow* serta penuangan cairan dari minuman ultra-olahan di atas alat *scanner*.



Gambar 7. Hasil pemindaian 3
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada hasil pemindaian terakhir atau ketiga ini juga melewati proses penyuntingan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Penyuntingan ini guna untuk mendapatkan hasil akhir yang rapi. Pada hasil pemindaian ini juga terdapat produk-produk makanan dan minuman ultra-olahan dari berbagai merk dagang yang sudah semakin terlihat porak poranda di atas layar hitam. Aksi perusakan pada objek-objek sangat terlihat jelas dalam hasil pemindaian terakhir ini. Perusakan pada pindaian ketiga ini merupakan penutup dari proses *uglification* yang penulis rasa sudah sangat terlihat kacau.

PENGKARYAAN

1. Red on Black



Gambar 8. "Red on Black", *oil on canvas*, 100x136 cm

(Sumber: Penulis, 2022)

Proses pengerjaan karya pertama dieksekusi selama tujuh hari, sehingga satu karya kanvas sebesar 100x136 cm dapat dieksekusi penulis selama 7-10 hari. Medium karya yang penulis gunakan terbilang konvensional, hanya dengan menggunakan kanvas dan cat minyak. Tahap pertama dalam eksekusi, penulis menggambarkan *grid* sebanyak 72 kotak, kemudian digambar ulang *outline* dari sketsa yang sudah di-*scan* menggunakan pensil F. Lalu penulis melukis seperti biasa dengan goresan yang agak ekspresif untuk meninggalkan kesan yang tidak terlalu hiperrealis. Penulis menggunakan pigmen fluorescent sebagai penambah kecerahan pada warna merah dan juga biru. Pada lukisan berjudul "Red on Black", penulis menghadirkan tahapan awal dari proses *uglification*. Penulis melukiskan ke dalam kanvas berukuran 100x136 cm dari hasil pemindaian pertama yang telah penulis buat. Penulis secara realistis menggambarkan apa adanya hasil pemindaian ke bidang kanvas. Remahan-remahan keripik dan permen hasil dari perusakan secara sengaja oleh penulis akhirnya terlihat jelas pada bidang kanvas. Keseluruhan susunan komposisi merupakan representasi dari *uglification* makanan ultra-olahan yang penulis coba hadirkan. Pada lukisan pertama ini warna yang paling menonjol adalah warna merah dan *tone* yang didapatkan cenderung justru kekuningan.

Penulis merasa puas dengan hasil akhir pada karya lukisan pertama ini walau tentunya ada beberapa warna yang perlu diperbaiki.

2. Blue on Black



Gambar 9. "Blue on Black", *oil on canvas*, 100x136 cm

(Sumber: Penulis, 2022)

Proses pengerjaan karya kedua, kurang lebih mirip dengan tahapan-tahapan pada karya pertama. Penulis menggunakan pigmen fluorescent untuk menambah kecerahan pada warna merah. Pada lukisan berjudul "Blue on Black", penulis menghadirkan tahapan kedua dari proses *uglification* makanan dan minuman ultra-olahan. Proses ini terlihat dari komposisi susunan keripik, permen, coklat, *marshmallow* yang semakin berantakan dan tidak ada *gap* satu sama lain, hampir menyatu. Selain itu kekacauan ini semakin terlihat dengan cairan merah dari minuman ultra-olahan yang membasahi *marshmallow*, keripik, dan juga permen. Pada karya lukisan kedua ini penulis cenderung mendapatkan kesan lengket dan manis, serta *tone* yang cenderung kemerahan. Penulis merasa puas dengan hasil akhir pada karya lukisan kedua ini walau tentunya ada beberapa warna yang perlu diperbaiki.

3. Yellow on Black



Gambar 10. "Blue on Black", *oil on canvas*, 100x136 cm
(Sumber: Penulis, 2022)

Proses pengerjaan karya ketiga, kurang lebih mirip dengan tahapan-tahapan pada karya pertama dan kedua. Akibat objek sengaja diberikan kerusakan menjadi hancur namun belum lebur, objek yang dilukis sangat banyak. Penulis menambahkan sedikit pigmen fluorescent pada objek warna merah. Pada lukisan ketiga atau terakhir berjudul "Yellow on Black" penulis menghadirkan tahapan terakhir dari proses *uglification* makanan dan minuman ultra-olahan. Proses ini terlihat dari komposisi susunan keripik, permen, coklat, dsb. sudah semakin kacau, bentuk-bentuk objeknya hampir tidak bisa diidentifikasi apa objek awalnya walaupun beberapa objek seperti keripik dan permen masih mudah diidentifikasi karena karakteristik keripik dan permen pada karya lukisan ketiga ini tidak sepenuhnya hilang. Objek-objek pada lukisan ini dihadirkan seperti muntahan yang saling menyatu dan melebur. *Tone* warna pada lukisan terakhir ini penulis buat cenderung kecoklatan.

KESIMPULAN

Penulis pada awalnya ingin membuat karya tugas akhir yang melibatkan lukisan karena pilihan penulis sendiri yang bermula dari peminatan studio lukis. Penulis ingin membuat karya yang tidak jauh dari gaya realisme, yaitu penggambaran yang tidak dibuat-dibuat sebagaimana adanya keadaan di kehidupan. Penulis mengangkat persoalan makanan

ultra-olahan karena makanan ultra-olahan banyak merugikan dari segi kesehatan. Selain dari merugikan soal kesehatan, ternyata makanan ultra-olahan yang banyak diproduksi hanyalah soal keuntungan bagi kaum produsen yang tidak memikirkan dampak buruk dari produk-produk ultra-olahan tersebut. Pengkaryaan berupa lukisan ini pada awalnya juga terinspirasi dari *scanography* yang sedikit lebih unik dari fotografi, karena lewat *scanography* kita mampu mendapatkan objek kecil yang lebih detail dan dengan bentuk "kotak" alat pemindai, untuk menyusun komposisi objek menjadi lebih mudah. Penulis menghadirkan gagasan penulis yaitu proses *uglification* dari produk-produk ultra-olahan. *Uglification* ini menjadi istilah yang ditekankan pada proses tugas akhir ini karena keinginan penulis untuk mengkritisi akibat dampak yang diciptakan oleh produsen-produsen mementingkan keuntungan dibanding kerugian terhadap kesehatan yang diakibatkannya. Lukisan yang hadir dalam proses tugas akhir ini merupakan karya rupa yang berawal dari gagasan penulis tersebut. Pada karya "Red on Black", penulis merepresentasikan tahapan awal proses *uglification*, yang secara sengaja penulis menaruh remah-remah yang masih terkomposisi secara rapi. Kemudian pada karya "Blue on Black", penulis menghadirkan representasi dari tahapan selanjutnya dari proses *uglification* yang secara sengaja penulis membuat komposisi susunan remahan-remahan agar lebih kacau. Terakhir pada karya "Yellow on Black", penulis menghadirkan representasi proses *uglification* dengan mencampurkan remahan-remahan dan cairan produk konsumsi ultra-olahan yang terlihat seperti muntahan. Pada akhirnya, dengan gagasan penulis dan ketiga karya lukisan ini, penulis mendapatkan karya seni rupa yang seharusnya, yaitu membuat karya dengan buah pikiran. Terakhir sebagai kesimpulan, membuat karya lukisan ataupun dengan medium lainnya seharusnya tidak menjadi sebuah keterpaksaan, karena dalam berkarya, rasa si pembuat dapat terlihat jelas dalam karyanya.

SARAN

Saran dari penulis untuk karya Tugas Akhir ini adalah karya ini kedepannya bisa dalam ukuran yang lebih besar dan mungkin menggunakan material lain selain kanvas. Selain

itu juga, ada baiknya teknik dan kecakapan melukis harus dikembangkan agar lebih dapat mengaktualisasikan ide-ide. Untuk mahasiswa seni rupa, khususnya studio lukis, selain mengembangkan kecakapan dan keterampilan dalam membuat berkarya, perlu juga untuk menemukan "rasa" dan mengembangkannya hingga mampu membuat sebuah mahakarya. Selain itu juga penting untuk mengembangkan gagasan yang ditemui hingga mendapatkan titik klimaks dari proses pengkaryaan. Terakhir, saran dari penulis adalah untuk percaya diri dalam proses membuat karya, mulai dari mengembangkan gagasan hingga mengeksekusi gagasan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari

Agung, Lingga. 2017. *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius .

Jurnal

Berger, Arthur. 2015. "Flatbed computer scanners: everyone's an art director". New York. Palgrave Macmillan

Elizabeth, Leonie. 2020. "Ultra-processed foods and health outcomes: a narrative review". *Nutrients*.

Lawrence, Mark A. dan Philip I. Baker. 2019. "Ultra-processed food and adverse health outcomes". *bmj*. 365.

Monteiro, CA. 2015. "Dietary guidelines to nourish humanity and the planet in the twenty-first century". A blueprint from Brazil. *Public Health Nutrition* 8(13), 2311-2322.

Wiguna, IP dkk. 2021. "Use of municipal solid waste and pigment fluorescent as a medium painting". *AASEC 2020. IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*.

Yuningsih, Cucu dkk. 2021. "Representasi paradoks dan harmoni dalam berkarya". *Jurnal Rupa*. 6(2).

Website

Baleproject.com. 2020. *Ngindeuw: A Solo Exhibition Of Arya Sudrajat*.

<https://baleproject.com/exhibition/ngindeuw-a-solo-exhibition-of-arya-sudrajat/>.

(Online), diakses 28 Agustus 2022.

Dougbloodworth.com. TT. <https://dougbloodworth.com/>. (Online), diakses 24 Mei 2022.

Indoartnow.com. TT. <https://indoartnow.com/artists/angki-purbandono>. (Online), diakses 28 Agustus 2022.

Pengantar Karya Tuags Akhir

Fahmy Al Ghiffari Siregar. 2020. Mimesis-representasional Dalam Konteks Paradoks dan Harmoni. In *Bandung: S1 Seni Rupa Universitas Telkom, 2020*.

