

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

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 diartifisialkan 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).



Gambar 1.1 *Potato chips*
(Sumber: entrepreneur.com, 2020)



Gambar 1.2 Permen
(Sumber: cartenztactical.com, 2020)

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.

B. 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?

C. 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.

D. TUJUAN BERKARYA

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.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika dalam penulisan ini terbagi menjadi bab yang di dalam bagian bab tersebut terdapat sub-bab yang menjelaskan keseluruhan penulisan. Secara garis besar masalah pokok yang dibahas, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu, secara umum berisi mengenai makanan ultra-olahan dan pergumulan personal penulis mengenai hal tersebut. Pada bab ini juga

menampilkan beberapa *subbab* seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, serta kerangka berpikir yang merupakan tahapan proses dalam pengkaryaan tugas akhir ini dengan pengantar berjudul "Makanan Ultra-olahan sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis".

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab dua ini berisikan teori umum dan teori seni yang sesuai dengan jalan berfikir pengkaryaan penulis. Proses pengkaryaan penulis membutuhkan teori umum yang menampilkan rincian mengenai makanan ultra-olahan dan *scanography* yang berasal dari sumber-sumber yang relevan dan kredibel. Kemudian di dalam teori seni, ditampilkan rincian pengertian mengenai seni lukis dan gaya lukis serta penjelasan unsur-unsur rupa yang digunakan ke dalam pengkaryaan. Selain itu, pada bab ini juga menampilkan seniman-seniman dan karya-karyanya yang dijadikan referensi oleh penulis dalam proses pengkaryaan, baik dari segi visual maupun konsep.

3. BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Pada bab tiga, penulis memfokuskan penulisan yang berdasarkan proses berfikir dari bab satu dan dua. Bab ini berisikan konsep karya penulis dan proses berkarya yang telah penulis lakukan. Di dalam bagian proses karya, penulis banyak melampirkan dokumentasi serta penjelasannya yang dimulai dari proses pengambilan gambar dengan *scanography*, pemilihan sketsa dan pembuatan sketsa, serta yang terakhir merupakan tiga karya final yang telah penulis buat.

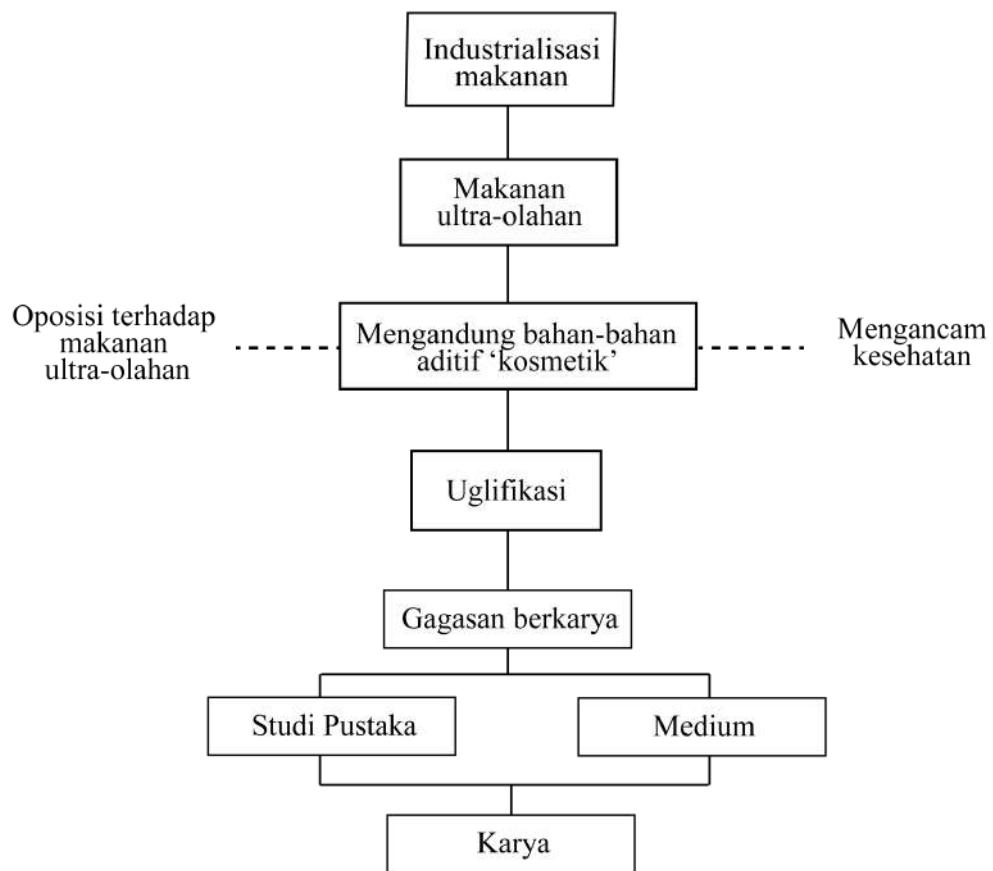
4. BAB IV KESIMPULAN

Pada bab empat merupakan penutup dari penulisan pengantar tugas akhir ini. Bab ini berisi dua bagian, yaitu kesimpulan dan saran. Di dalam bagian kesimpulan, penulis fokus menuliskan konsep singkat dan intisari dari tiga karya final yang telah dibuat serta pernyataan terakhir yang merupakan kesimpulan secara keseluruhan dari alur bab penulisan pengantar tugas akhir ini. Bagian saran memuat saran untuk penulis sendiri dan akademik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan hasil studi pustaka yang diambil dari buku, buku elektronik (*e-book*), jurnal, artikel, thesis, wawancara dan gambar sebagai sumber pendukung tugas akhir pengkaryaan.

F. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.3 Kerangka Berpikir
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)