

## SENI TIGA DIMENSI SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA

### OBESITY

### THREE-DIMENSIONAL ART AS IDEAS IN CREATING OBESITY

### WORKS

Marsha Nabila Ridwan<sup>1</sup>, Soni Sadono<sup>2</sup>, Teddy Ageng Maulana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
marshank@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id,  
teddym@telkomuniversity.ac.id

**ABSTRAK:** Penciptaan karya ini bertujuan memberikan wawasan dan gambaran serta solusi kepada pembaca dan penikmat seni khususnya bagi para penderita obesitas. Dimana kegemukan menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan dan juga di akibatkan dari pola makan dan hidup yang tidak baik. Mengonsumsi makanan cepat saji dan tidak bergizi dengan jarangnya aktivitas pada tubuh menjadi penyebab utama seseorang mudah mengalami kegemukan. Obesitas merupakan suatu keadaan dimanajumlah kalori yang masuk lebih besar dari pada yang dibutuhkan oleh tubuh dengan kata lain adanya penumpukan lemak pada tubuh secara berlebihan sehingga berat badan seseorang melebihi batas normal. penulis mencoba memvisualisasikannya melalui karya seni tiga dimensi dengan seni instalasi.

**Kata kunci:** obesitas, kegemukan, pola makan, makanan cepat saji, kesehatan, sosial.

**Abstract:** *The creation of this work aims to provide insight and images and solutions to the reader and art connoisseurs, especially obese sufferers. Where fatness causes bad people's health and is a result of eating and living patterns that are not good. Consuming fast food and not infrequent nutritious activities in the body become the leading cause of a person is easy to experience obesity. Obesity is a condition where the number of calories entered is larger thanthe body needed in other words there is a build up of fat in the body so that a person's weight exceeds the standard limit. the writer tried to visualize it through a three-dimensional artwork with the installation art.*

**Keywords:** *obesity, obesity, eating patterns, fast food, health, social.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman serba cepat dan instan memberikan pengaruh bagi setiap orang dalam berbagai hal, opini serta sudut pandang seseorang berubah dan bisa di jadikan sebagai mode baru dalam bersosialisasi. Dengan perkembangan ini berbagai budaya dan kebiasaan baru muncul dalam masyarakat. pertemuan kelompok manusia dengan kelompok manusia yang berbeda kebudayaan menyebabkan individu di hadapkan dengan unsur dari kebudayaan yang lain (Sadono, 2022). Perubahan serba cepat dan instan inilah yang menjadikan banyaknya penderita obesitas. Obesitas atau bertubuh gemuk merupakan suatu keadaan dimana jumlah kalori yang masuk lebih besar dari pada yang dibutuhkan oleh tubuh. Dengan kata lain, adanya tumpukan lemak pada tubuh secara berlebihan sehingga berat badan seseorang melebihi batas normal. Obesitas merupakan permasalahan kesehatan yang sangat serius dan juga menjadi salah satu faktor utama penyebab kematian berskala tinggi di dunia. Hal ini menyebabkan terjadinya penyakit *degenerative*, diantaranya seperti gangguan stoke, diabetes, penyakit jantung, hipertensi, kanker, peningkatan metabolisme tubuh yang abnormal, sulit bernapas, dan lain-lain. Jumlah kenaikan penderita obesitas dua kali lipat sejak tahun 1980 dan pada tahun 2014 lebih dari 1,9 miliar orang dewasa pada umur 18 tahun ke atas mengalami kelebihan berat badan.

Terjadinya obesitas terdapat pada pola asupan makanan dimana pola makan tidak sehat menjadi faktor utama terjadinya obesitas. Makan makanan yang serba instan dan cepat saji serta tidak berolahraga mengakibatkan penyimpanan lemak yang berlebih serta gizi yang tidak seimbang. Makanan cepat saji merupakan musuh besar bagi kesehatan banyak mengonsumsi makanan cepat saji dan sertaperasa tinggi semakin membantu bertambahnya lemak pada

tubuh semakin cepat. Penyebab makanan cepat saji menjadi faktor utama karena makanan yang mengandung kalori, lemak, gula, garam yang tinggi dan rendah akan serat, vitamin, dan zat gizi (Maghfirah, 2021).

Dengan tingkat kematian yang tinggi pada penderita obesitas alangkah baiknya mencegah sebelum terlambat, mengubah dan mengatur pola hidup yang lebih sehat dan baik menjadi solusi terbaik untuk hidup yang lebih baik dan sehat. Dari penjelasan yang telah disampaikan dan dijadikan sebagai latar belakang, penulis mengambil konsep karya seni tiga dimensi sebagai penciptaan karya tugas akhir penulis. Menggunakan teknik gabungan dengan seni instalasi, penulis menciptakan karya tiga dimensi dengan efek visualisasi bayangan menggunakan cahaya lampu. Tujuan penulis membuat karya dan melatarbelakangi obesitas sebagai ide penciptaan karya tiga dimensi, diharapkan dapat memberi gambaran kepada masyarakat untuk sadar dan memotivasi dengan karya penulis. seperti yang dilakukan oleh seniman melalui ekspresi kesenian tidak saja berdimensi untuk memberi makna terhadap realitas sosial yang mereka hadapi, tetapi sebagai media pembelajaran serta pembangkit kesadaran (Maulana, 2018).

## **LANDASAN TEORI**

### **Obesitas**

Dalam proses pengkayaan penulis memilih obesitas sebagai topik penciptaan karya. Obesitas merupakan kondisi terjadinya tumpukan lemak berlebihan di dalam tubuh dengan jumlah kalori yang masuk lebih banyak dari pada yang dibakar (Pittara, 2022). Sehingga berat badan seseorang melebihi batas normal merupakan pengertian obesitas. Seseorang bisa dinyatakan obesitas ketika memiliki jumlah BMI (*Body Mass Index*) di atas

30.0 dan jumlah BMI normal atau ideal tubuh kisaran pada 18,5-24,9.

Dan ketika seseorang memiliki jumlah BMI pada angka 25-29,9, ia sudah dikategorikan mengalami kelebihan berat badan. Berikut cara menghitung atau rumus penentuan BMI :

$$\text{IMT} = \frac{\text{Berat Badan (kg)}}{\text{Tinggi Badan (m)} \times \text{Tinggi Badan (m)}}$$

Nilai IMT	Artinya
18,4 ke bawah	Berat Badan Kurang
18,5 – 24,9	Berat Badan Ideal
25 – 29,9	Berat Badan Lebih
30 – 39,9	Gemuk
40 ke atas	Sangat Gemuk

Gambar 2.1 Menghitung BMI  
( Sumber : Dendy Gunawan, TT )

Obesitas merupakan salah satu penyakit paling serius dengan jumlah penderita yang paling banyak di dunia. Kondisi obesitas mengakibatkan banyak penyakit serius dan paling beresiko dalam kematian jangka muda. Penyakit-penyakit yang di derita oleh seorang obesitas yaitu diabetes, stroke, gangguan tidur, tekanan darah tinggi, *liver*, kanker, batu empedu, komplikasi kehamilan, serta depresi. Ada banyak hal yang bisa memicu terjadinya obesitas yaitu melalui beberapa faktor seperti berikut :

#### **Faktor Genetik**

Faktor gen atau keturunan sangat berpengaruh pada perkembangan tubuh seseorang menjadi obesitas. Adanya mutasi dan susunan genetik yang sama berpengaruh besar pada perkembangan berat badan.

#### **Faktor Kesehatan**

Ada beberapa penyakit yang dapat memicu terjadinya obesitas. Mengonsumsi obat-obatan yang menyebabkan terjadinya obesitas seperti *depakote* yang di gunakan oleh penderita bipolar dan kejang serta dapat

mencegah migren. Pil KB, golongan steroid dan beberapa obat lainnya yang dapat meningkatkan berat badan.

### **Faktor Lingkungan dan Psikis**

Faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap munculnya gejala obesitas. Gaya hidup dan konsep berfikir berpengaruh pada jiwa dan perilaku. Gangguan stres yang dialami oleh penduduk kota sangatlah tinggi seperti adanya tuntutan pekerjaan yang berlebihan bisa membuat seseorang tidak dapat mengatur pola makan yang benar.

### **Faktor Aktivitas Fisik**

Aktivitas fisik atau kebiasaan hidup yang jarang bergerak dan berolahraga sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan mudah sekali mengalami obesitas. Seseorang yang jarang berolahraga dengan membakar kalori dengan mudah menyimpan lemak kalori yang masuk ke dalam tubuh dan terus bertambah, akibatnya daya tahan tubuh melemah dan sistem metabolisme tubuh menjadi rusak.

### **Pola Makan**

Pola makan adalah salah satu faktor utama terjadinya obesitas. Mengonsumsi makan-makanan dengan porsi banyak serta kurangnya serat dan gizi menjadikan jumlah kalori yang masuk semakin bertambah. Makanan-makanan yang baik bagi tubuh adalah makanan yang mengandung gizi seimbang yang didapatkan dari karbohidrat, serat, protein, vitamin, mineral, serta susu. Gaya hidup serba cepat dan instan membuat *junk food* dan *fast food* mudah dicari di mana dan kapan saja. *Junk food* merupakan makanan siap saji yang rendah nutrisi, serat, vitamin dan gizi serta mengandung kalori, gula dan garam, lemak yang tinggi. Makanan cepat saji juga disebut sebagai makanan sampah karena makanan ini tidak memiliki nutrisi dan gizi yang

baik pada tubuh dan hanya bisa merusak kesehatan tubuh.

## **Teori Seni**

### **Teori Seni Objek Tiga Dimensi**

Seni objek tiga dimensi merupakan unsur seni rupa dalam bidang bentuk. Seni tiga dimensi disebut sebagai ilustrasi objek karya seni yang memiliki dimensi Panjang, lebar, dan tinggi. Dengan kata lain merupakan karya seni yang memiliki volume dan menempati sebuah ruangan. Karya seni tiga dimensi memiliki ciri-ciri dapat dilihat dan di nikmati melalui berbagai sisi, bertekstur, memiliki sifat gelap terang, dan terlihat nyata. Teknik pada penciptaan karya seni rupa tiga dimensi yang akan penulis eksekusi menggunakan Teknik *modeling*, dimana teknik ini masuk dalam teknik pembuatan kerajinan dengan cara di rancang atau membentuk suatu benda menggunakan tangan. Teknik modeling juga diterapkan pada bahan dasar atau medium yang memiliki sifat seperti plastik, tanah liat, plastisin, sabun, bubur kertas dan lainnya.

### **Teori Seni Instalasi**

Seni instalasi diartikan sebagai seni yang dibuat secara memasang, menyusun, merakit dan menempatkan dengan menggunakan berbagai macam media seni. Seni instalasi juga disebutkan dengan seni kontemporer karena merupakan seni yang di dapatkan dari kreatifitas manusia yang mengarah pada seni konseptual.

### **Inatalasi Filled Space**

Seni instalasi *filled space* karya seni yang mengisi ruang bisa pada ruang tertutup atau ruang terbuka sekaligus. Dimana karya seni instalasi *filled space* ini tidak mempengaruhi bentuk karya dan tidak bergantung pada ruangnya.

### **Instalasi Site Specific**

Seni instalasi *site specific* merupakan karya seni ruang yang sangat bergantung pada adaptasi ruangnya. Karya seni ini sangat mempengaruhi

wujud dan makna ketika ditempatkan pada ruangan yang berbeda.

Karya seni objek tiga dimensi yang akan penulis rancang termaksud dalam jenis seni instalasi *site specific*, dimana penulis rancang karya ini menambahkan medium lampu yang menghasilkan bayangan pada karya seni tiga dimensi ini. dengan Menyusun 3 buah objek dan memanfaatkan sinar lampu mengharuskan karya ini ditempatkan dalam ruangan yang gelap dan tertutup.

### **Teori Cahaya**

Cahaya merupakan gelombang energi radiasi elektromagnetik yang dapat merambat pada ruang hampa dan sinarnya bisa dilihat kasat mata ataupun tidak terlihat. Cahaya juga memiliki beberapa sifat seperti dapat merambat lurus seperti cahaya pada senter yang ketika dihidupkan maka cahaya akan merambat lurus sesuai dengan arah yang diinginkan. Lalu cahaya dapat dipantulkan dimana sifat cahaya ini dibagi menjadi dua yaitu teratur dan tidak teratur,

### **Teori Warna**

Warna merupakan komponen yang berperan penting pada kegiatan sehari-hari secara alamiah warna merupakan *point of interest* atau sesuatu yang dapat menarik perhatian. Warna merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain. Sadjiman Ebdy Sanyoto membagi unsur warna menjadi dua bagian dengan secara fisik dimana warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, dan secara psikologi warna merupakan bagian dari penglihatan indra. Dari sudut pandang warna terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dimana warna berasal dari spektrum. Dan warna *subtractive* yaitu warna yang berasal dari pigmen.

Pada dasarnya warna dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu :

### **Warna Primer**

Warna primer bisa disebut sebagai warna utama atau dasar dan terdiri dari tiga warna yaitu biru, merah, dan kuning.

### **Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari pencampuran dua warna primer seperti warna merah yang di campur dengan kuning akan berubah warna menjadi warna oranye dan kuning yang di campur dengan biru akan menghasilkan warna hijau.

### **Warna Tersier**

Warna tersier adalah warna yang tercipta dari pencampuran dari warna primer dan warna sekunder seperti warna ungu yang di campur dengan merah menghasilkan warna magenta.

### **Teori Psikologis**

Selain memiliki gangguan pada kesehatan, penderita obesitas juga menerima dampak negatif dari lingkungan sosial. Memiliki tubuh gemuk dan penampilan tidak menarik menjadikan penyebab terjadinya tindak *bullying* apa lagi dengan adanya penilaian pada kecantikan yang menjadi perbincangan masyarakat. Komentar negatif dan perilaku merendahkan sering terjadi pada penderita obesitas hal ini yang juga dapat mempengaruhi gangguan jiwa dan mental. Seperti kekurangan rasa percaya diri, merasa diri sendiri tidak berharga dan merasa hanya memiliki kekurangan. Hal ini juga yang bisa menciptakan gangguan jiwa seseorang akan bisa rusak juga.

### **Referensi Seniman**

Dalam berkarya seseorang tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungan sekitar, dalam penyusunan penciptaan karya tugas akhir memiliki referensi seniman dirasa penting mengingat seniman tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam mendapatkan sumber inspirasi dan pengalaman. Dalam mempelajari hal ini penulis mengamati konsep dan karya beberapa seniman. Hal ini dilakukan untuk memperkaya referensi visual serta ide dalam berkarya. Berikut terdapat dua seniman yang menjadi referensi karya dan menginspirasi penulis dalam berkarya.

## Didik Nurhadi



Gambar 2.2 *"Only The Strong"* kanvas dan cat akrilik, 2000.  
( Sumber : Artsy, TT )

Didik Nurhadi merupakan seniman asal Jawa Timur 1972. Merupakan seniman Lukis yang banyak mengambil figur lucu walau memiliki tema yang serius. Pada lukisan *Only The Strong* ini, Didik Nurhadi melukis beberapa manusia bertubuh gemuk dengan tatapan kosong dan mulut yang melongo seperti orang kebingungan dan tidak mengerti apa-apa. Namun manusia yang di ditampilkan oleh Didik Nurhadi merupakan manusia yang tidak berdaya dan tidak menyadari apa yang telah diperbuat.

## James Ostrer



Gambar 2.3 *"Wotsit All About"* junk food.

( Sumber : Jamesostrer, 2014 )

Melalui pameran karya berjudul *Wotsit All About* yang merupakan karya seni ciptaan James Ostrer beliau merupakan seniman fotografi asal Inggris 1979 yang menciptakan keunikan karya seni menggunakan medium makanan cepat saji, beliau menciptakan karya seni ini melalui gerakan "*junk food culture*" dengan melapisi makanan tersebut pada tubuh manusia. ide dari pembuatan karya ini merupakan hobinya, semua karya- karya ini mengenai hubungan James Ostrer dengan makanan khususnya dengan gula dan makanan cepat saji serta cara kebiasaan makan dengan berlebihan. Karya ini dibuat untuk bisa menyampaikan kesadaran akan bahayanya makanan cepat saji jika di konsumsi berlebihan, serta James Ostrer menampilkan karya unik ini dengan tampilan mengerikan.

#### **Tim Noble dan Sue Webster**



Gambar 2.4 *Dirty White Trash ( with gulls )*1998.  
( Sumber : Timnobleandsuewebster, 1998)

Tim Noble dan Sue Webster dengan nama lengkap Timothy Noble dan Susan Webster merupakan pasangan seniman asal Inggris. Mereka merupakan seniman kontemporer yang menciptakan karya seni berbahan dasar sampah dan barang rongsokan kemudian menjadikannya karya seni instalasi patung yang

berfokus pada cahaya dan bayangan. pada karya *dirty white trash* pada tahun 1998 Tim Noble dan Sue Webster mengambil topik mengenai potret dua diri, dimana seniman mengumpulkan sampah selama 6 bulan dan dengan biasan cahaya dari dari proyektor menghasilkan bayangan yang sempurna menyerupai para senimana yang sedang menikmati segelas anggur dansebatang rokok.

Penulis menjadikan karya Tim Noble dan Sue Webster ini sebagai referensi penciptaan karya tugas akhir ini dengan menggunakan teknik menyusun, merakit dan memanfaatkan biasan cahaya.

## **KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

### **Konsep Karya**

Dalam konsep penciptaan karya seni ini, penulis banyak bersinggungan langsung dengan lingkungan masyarakat. Tidak hanya melihat dari lingkungan masyarakat, penulis juga memiliki pengalaman yang serupa terhadap obesitas. Hal ini di sebabkan oleh gaya hidup serta pola makan yang tidak baik ketika penulis masih berada di bangku sekolah dasar. Pengalaman yang terlihat biasa saja tapisangat membekas di kehidupan penulis hingga saat ini. Memiliki tubuh yang kurusketika masa kanak-kanak serta pemberian solusi yang salah pada pola makan menyebabkan penulis mengalami obesitas hingga sekarang. Semua ini penulis rasakan dan terangkum dalam ingatan penulis sehingga memberikan inspirasi pada penciptaan karya seni. Pengalaman yang berkaitan dengan "obesitas" menjadi pembahasan utama pada penciptaan karya seni objek tiga dimensi.

### **Proses Berkarya**

### **Sketsa Karya**



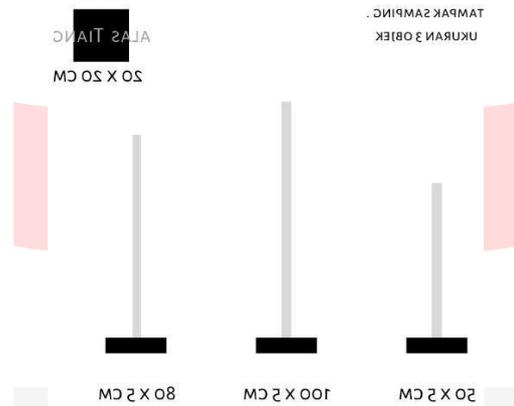
Gambar 3.1 Sketsa karya  
( Sumber : Penulis, 2022 )

Sketasa ini merupakan visualisasi karya dan akan menjadi objek tiga dimensi yang merealisasikan gambaran pada penderita obesitas bertubuh gemuk dengan hubungan pada pola makan. Sketsa karya dibuat menggunakan sketsa digital pada aplikasi *Canva*.

### **Penciptaan Karya**

Dengan pemahaman penulis pada penjelasan yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya. Penulismemvisualisasikannya terhadap objek tiga dimensi yang menjadi proses penciptaan karya penulis. menggunakan teknik menyusun dan merakit, penulis membagikan karya ini menjadi tiga bagian objek. Ketiga objek ini memiliki ukuran yang berbeda dimana ketiganya tersusun lurus sejajar

dan tersusun dengan medium sampah makanan. Objek yang telah disusun dengan berbagai medium sampah makanan di rancang serealisasi mungkin sehingga ketika mengenai pantulan cahaya lampu akan menghasilkan bayangan orang bertubuh gemuk



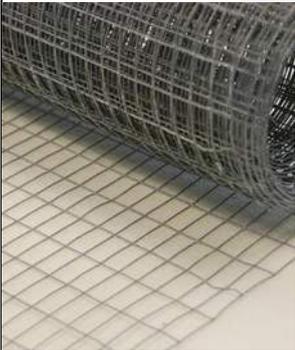
Gambar 3.2 Sketsa Ukuran Tiang Besi Karya  
( Sumber : penulis, 2022 )

**Bahan dan Alat**

Proses visualisasi dari sebuah idemenjadi bentuk karya objek tiga dimensi membutuhkan materi penunjang yang berupa bahan, dan alat pengerjaannya. Berikut penjelasannya yang digunakan dalam mewujudkan karya seni objek tiga dimensi.

Tabel 3.1 Bahan dan Alat

No	Bahan dan Alat	Keterangan
----	----------------	------------

<p>1. Tiang Besi Balok</p> 	<p>Pemilihan tiang besi balok sebagai penopang pondasi kokoh penciptaan karya.</p> <p>Besi 1 = 80cm Besi 2 = 100cm Besi 3 = 50cm</p>
<p>2. Kawat</p> 	<p>Pemilihan kawat berupa kawat jaring besi.</p> <p>Berbahan elastis bisa di tekuk dan kokoh.</p> <p>Digunakan sebagai pelengkap pondasi makan cepat saji seperti makanan instanyang akan di tempelkan.</p>
<p>3. Kemasan makan Instan Cepat Saji</p> 	<p>Makanan instan cepat saji sebagai bahandasar utama karya.</p> <p>Menggunakan sisa dari bungkus makanan yang telah di konsumsi menjadi visualisasi terhadap “penyebab apa yang dikonsumsi”.</p>

4. Resin		Sebagai bahan pelengkap untuk beberapa makanan cepat saji dengan kondisi basah, untuk mencegah terjadinya pembusukan.
5. Lampu sorot		Sebagai medium tambahan pelengkap pembentukan bayangan dengan cahaya lampu.

*sumber : Penulis, 2022*

### **Eksekusi karya**

Dalam tahap eksekusi penciptaan karya seniman menggunakan alat dan bahan yang sudah di jelaskan pada pembahasan sebelumnya. Disini seniman menciptakan karya objek tiga dimensi dan menambahkan unsur seni instalasi

pada medium cahaya pada bayangan. Selama pengerjaan, seniman merakit sampah sedemikian rupa untuk menghasilkan efek bayangan bertubuh gemuk dengan medium utama karya yaitu kemasan cepat saji dan beberapa makanan cepat saji yang diawetkan dengan resin.

Proses pembuatan karya ini di buat dengan posisi susunan besi yang lurus sejajar menghadap lampu, dimana di setiap besi terdapat kemasan makanan cepat saji yang di tempel. Penyusunan ini menggunakan teknik *modelling* di mana teknik hanya menggunakan lem, jadi teknik yang di pakai hanya menempel dan tidak menggunting kemasan makanan tersebut. Hal ini di ciptakan karena ingin menambah estetika visual pada medium kemasan makanan bukan semata-mata seperti sampah. Untuk penambahan penunjang estetika visual pada *display* karya penulis menambahkan penampilan makanan asli yang di resin langsung seperti *pizza*, ayam goreng, kentang goreng, permen dan lainnya.

Pada teknik pengambilan cahaya bayangan, penulis bereksperimen menggunakan berbagai macam bentuk lampu dan warnanya. Lampu yang di penulis gunakan dalam penyempurnaan karya ini menggunakan lampu senja berbentuk bulat cembung berwarna sentuhan merah muda, ungu, dan biru. Pemilihan lampu yang menghasilkan bentuk cahaya bulat pada bayangan penulis gambarkan sebagai *center* atau pusat. Dimana orang-orang yang memiliki tubuh gemuk dan mengalami obesitas sering kali menjadi pusat perhatian pada lingkungan sosial. Kemudian pemilihan warna yang penulis ambil mengartikan bahwa sentuhan warna merah muda, ungu, dan biru menggambarkan warna-warna kewanitaan yang merealisasikan penulis sebagai wanita bertubuh gemuk.



Gambar 3.3 *Behind the scenes dokumentasi pribadi*  
( Sumber : penulis, 2022

**Hasil Karya**



Gambar 3.4 Dokumentasi Hasil Karya "Obesity"  
( Sumber : penulis, 2022 )

Karya seni yang diberi judul "Obesity" merupakan karya seni tiga dimensi instalasi yang merealisasikan gambaran wanita gemuk yang gemar mengkonsumsi makan cepat saji. Karya seni ini merepresentasikan diri penulis yang gemar mengkonsumsi makan cepatsaji hingga memiliki tubuh yang gemuk serta merasakan dampak buruk yang terjadi. Karya ini di ciptakan untuk memberi teguran dan gambaran nyata bagi masyarakat yang gemar mengkonsumsi makanan cepat saji dengan pola makan dan hidup yang buruk. Untuk teknik penciptaannya penulis mencantumkan pada proses berkarya di halaman sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Dalam proses pembuatan karya, penulis merangkum beberapa hal yang bisamenjadi kesimpulan. Diantaranya, bahwapenderita obesitas banyak di temui pada lingkungan sehari-hari dan juga permasalahan kesehatan yang banyak di

hadapi oleh banyak orang terhadap pola makan dan terjadinya kegemukan. Pengaruh pola makan serta gaya hidup yang menjadi faktor utama pemicu obesitas terjadi. Dibuktikan dalam proses pengkaryaan penulis, dimana dalam pencarian bahan medium penulis berusaha mengumpulkan kemasan makanan cepat saji yang penulis konsumsi selama beberapa bulan akan tetapi penulis tidak bisa mengumpulkan kemasan makanan cepat saji dalam jumlah yang banyak. Hal ini dikarenakan selama mengumpulkan medium karya dengan cara mengkonsumsi sendiri penulis melihat hasil yang sangat buruk seperti seringnya sakit tenggorokan, naiknya berat badan, metabolisme dan sistem pencernaan jadi tidak lancar, sering sakit perut dan kulit yang mulai mengusam.

Dalam hal ini penulis merasakan langsung bagaimana dengan mudah makanan cepat saji memberikan pengaruh buruk dalam kesehatan terutama memicu permasalahan kesehatan kegemukan. Karya seni ini menjadi tugas akhir penulis berangkat dari permasalahan pribadi. Dalam proses pengkaryaan penulis terus bereksperimen dengan medium dan cahaya terutama pengambilan komposisi yang tepat pada pembentukan makanan cepat saji yang di bekukan dengan resin. Kemudian eksperimen pada jenis lampu untuk menghasikan cahaya yang tajam dan berbentuk dengan jelas pada bayangan

#### **DAFTAR PUSTAKAN**

*Al, B. (2022, Juli 10). Seni Rupa 3Dimensi.*

*Maghfirah, A. N. (2021). MITOS atau FAKTA JUNK FOOD DAPAT MENYEBABKAN OBESITAS?*

*Departemen Pendidikan dan Profesi ILMAGI 2020/2021.*

*Maulana, T. A. (2018). BENTUK DAN MAKNA SIMBOL PADA ELEMENEKSTERIOR. Jurnal ATRAT.*

*Pittara, D. (2022). Obesitas. Rizal, D. F. (2022, Juni 10). Obesitas.*

*Sadono, S. (2022). Citra Penari TopengBanjet. Jurnal Panggung.*

*Septiyanti. (2020). Obesitas dan Obesitas Sentral pada Masyarakat Usia Dewasa di . Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA) .*

*Thabroni, G. (2021). Seni Instalasi.*

*Thobar, G. (2021, Oktober Selasa). Seni Instalasi – Pengertian, Sejarah,Kategori.*

