

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat, sehingga semakin mudahnya manusia dalam melakukan segala sesuatu. Terjadi pula perubahan pola dan gaya hidup manusia pada saat ini. Kita dapat melihat salah satu contohnya yaitu semakin maraknya makanan siap saji atau biasa disebut *junk food* atau *fast food* atau yang sering terdengar dengan sebutan makanan cepat saji.

Makanan cepat saji tidak hanya berasal dari luar negeri yang bisa dikategorikan sebagai *junk food*. Makanan yang berasal dari dalam negeripun dapat menjadi *junk food* jika telalu dikomersilkan (produksi massal, awet, cita rasa yang seragam dan kecepatan produksi) sehingga mengakibatkan produk makanan tersebut ditambah dengan berbagai bahan yang tidak dibutuhkan atau berbahaya bagi tubuh. (Sari, 2008, hlm.12).

Pamelia (2018, hlm,145) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa, “Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah kelompok usia 10 tahun sampai berusia 18 tahun. Remaja dimulai pada usia 12 tahun dan berakhir sekitar usia 17 atau 18 tahun.” Pada saat ini banyak remaja yang menyukai makanan cepat saji atau *fast food* karena makanan ini sangat mudah untuk didapatkan. Dalam masa pencarian identitas ini, remaja cepat sekali terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya baik dari lingkungan keluarga, teman, maupun dari media terutama iklan di televisi, yang menyebabkan remaja cepat sekali terpengaruh karena semakin majunya teknologi yaitu adanya *social media* (media sosial) seperti instagram, facebook, twitter dan sebagainya. Remaja melihat temanya mengunggah foto di *social media* yang sedang mengonsumsi makanan cepat saji dengan *brand* atau *merk* terkenal sebagai ajang gengsi. Tanpa memikirkan bahwa makanan itu baik atau tidak bagi kesehatan.

Sari (2008, hlm. 2) menyatakan bahwa “Secara harfiah, *junk* (sampah) *food* (makanan) bisa diartikan sebagai makanan sampah atau makanan tidak bergizi. Istilah ini menunjukkan makanan-makanan yang dianggap tidak memiliki nilai nutrisi yang baik. Memakan *junk food* tidak hanya sia-sia, bahkan dapat merusak

kesehatan.” Khususnya para remaja yang banyak membutuhkan nutrisi karena banyak aktivitas sosial yang tinggi cenderung memperlihatkan interaksi dengan teman sebaya. Tempat nyaman yang disediakan oleh restoran cepat saji banyak digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa untuk mengerjakan tugas di tempat tersebut. Hal tersebut menyebabkan frekuensi konsumsi *junk food* pada remaja menjadi tinggi, padahal remaja tersebut sudah mengetahui bahaya *junk food* bagi kesehatan. Remaja lebih senang makan bersama teman-temannya daripada makan di rumah, sehingga dapat menyebabkan remaja memiliki kebiasaan makan yang buruk.

Menurut Kemenkes, yang dilansir pada artikel Wisnubrata, (dalam *lifestyle Kompas*, 2020) mengemukakan bahwa tubuh yang kekurangan nutrisi penting akibat mengonsumsi *junk food* akan rentan terhadap penyakit berbahaya yaitu serangan jantung dan stroke, tekanan darah tinggi (hipertensi), kanker, diabetes, gangguan ginjal, dan kerusakan hati.

Contoh kasus dampak *junk food* bagi kesehatan remaja yang dilansir pada artikel Saputra (dalam *Sumsel Tribun News*, 2019), menyatakan bahwa Arya mengungkapkan disaat mengalami obesitas, ia tidak makan nasi namun mengonsumsi enam mi instan dan sekitar 20 minuman kemasan hingga memiliki bobot 192 kg. Arya telah melakukan operasi potong lambung dan diet selama 18 bulan. Sehingga bobotnya berkurang menjadi 102 kg.

Pada saat ini, masyarakat khususnya remaja menginginkan semua yang serba cepat, seperti memilih makanan instan, baik pada saat proses penyajian maupun pada saat dimakan. Remaja hanya membutuhkan waktu beberapa menit untuk menunggu makanan yang dipesan datang dan siap dimakan. Peristiwa di media massa yang menjadi ide dasar untuk penciptaan karya lukis ini antara lain pengalaman empiris penulis yang pernah mengalami sakit *fibroadenoma mammae* (tumor jinak di payudara) yang belum diketahui penyebab pasti dari *fibroadenoma*, tetapi kondisi ini diduga terkait dengan aktivitas hormon estrogen. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin merubah pola makan menjadi makan-makanan bergizi dan menerapkan pola hidup sehat dan sebisa mungkin menghindari *junk food* yang berdampak buruk bagi kesehatan, jika dimakan secara berlebihan. Terciptalah ide

kreatif yang mengantarkan penulis untuk berkarya seni lukis yang diperuntukan kepada masyarakat khususnya remaja.

Dalam proses penggarapan karya lukis ini, lukisan yang akan diciptakan pada setiap karya merupakan gambaran mengenai dampak *junk food* bagi kesehatan remaja. Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah ingin memberikan wawasan mengenai *junk food* kepada masyarakat khususnya remaja bahwa mengonsumsi *junk food* secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan kesehatan bagi tubuh. Proses penggarapan karya ini menggunakan media cat akrilik diatas kanvas. Penulis menggunakan media pasta akrilik untuk menimbulkan tekstur pada *junk food* yang menjadi objek utama dalam lukisan. Penulispun menggunakan gaya Vincent Van Gogh dengan teknik impasto pada beberapa objek dengan menggabungkan beberapa gaya ke dalam sebuah lukisan sehingga terciptalah karya lukis kontemporer dan terdapat unsur pop surrealisme pada beberapa lukisan dengan menggunakan warna-warna latar kontras yang banyak digunakan pada karya-karya *pop art* yang digabungkan dengan objek-objek fotografis.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat skripsi penciptaan dengan judul “DAMPAK *JUNK FOOD* BAGI KESEHATAN REMAJA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan mengenai dampak *junk food* bagi kesehatan remaja sebagai ide dalam berkarya seni lukis?
2. Bagaimana memvisualisasikan gagasan dampak *junk food* bagi kesehatan remaja dalam berkarya seni lukis?

1.3 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah penciptaan di atas, tujuan penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan gagasan mengenai dampak *junk food* bagi kesehatan remaja sebagai ide dalam berkarya seni lukis.

2. Memvisualisasikan gagasan dampak *junk food* bagi kesehatan remaja dalam berkarya seni lukis.
3. Untuk memberikan wawasan mengenai *junk food* kepada masyarakat khususnya remaja bahwa mengonsumsi *junk food* secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan kesehatan bagi tubuh.
4. Sebagai medium ungkapan personal dan pengayaan pengetahuan, keterampilan serta pengalaman dalam berkarya seni lukis bagi penulis khususnya.

1.4 Manfaat Penciptaan

Manfaat dalam pembuatan penciptaan ini disusun dengan harapan bermanfaat bagi:

1.4.1 Manfaat bagi penulis

1. Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni lukis.
2. Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan rasa ke dalam karya seni lukis.
3. Bagian dari kesadaran penulis dalam menjaga kesehatan dari mengonsumsi *junk food* secara berlebihan dapat merusak kesehatan dan menimbulkan penyakit.

1.4.2 Manfaat bagi institusi

Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, dapat dijadikan sebagai referensi dan pembelajaran yang berhubungan dengan seni rupa khususnya seni lukis.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum

1. Diharapkan dapat memberi pengetahuan mengenai *junk food* kepada masyarakat bahwa jika dikonsumsi berlebihan dapat menimbulkan penyakit, serta mengajak masyarakat terutama remaja untuk menjaga kesehatan.
2. Sebagai media apresiasi dalam berkarya.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis yang berjudul **DAMPAK *JUNK FOOD* BAGI KESEHATAN REMAJA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS** maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini meliputi kajian pustaka sebagai landasan teori, kajian faktual, dan kajian karya seniman acuan.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya. Bab ini terdiri dari lima bagian, yaitu ide berkarya, stimulasi, kontemplasi, pra berkarya, dan proses berkarya.

BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

Bab ini menyajikan visualisasi dan pembahasan visual karya seni lukis yang bertema dampak *junk food* bagi kesehatan remaja.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan penutup berupa kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan memberikan rekomendasi yang telah diharapkan dapat berguna.