

CITRA TENKORAK (SKULL) DALAM KONTEKS POST PUNK SEBAGAI SUBYEK MATTER PENCIPTAAN KARYA 2 DIMENSI

Anggie Putra Bhuana¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: anggie.21006@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstract

This research is titled "The Image of the Skull in the Context of Post Punk as the Subject Matter of 2-Dimensional Artwork Creation," focusing on the exploration of skull imagery as the subject matter in the creation of two-dimensional artworks. The skull was chosen due to its universal symbolic significance, serving as a reminder of transience (mortality) and death, while simultaneously acting as a reflection on life and eternity. Within the context of contemporary visual culture, particularly the post-punk subculture and surrealist aesthetics, the skull is no longer viewed merely as a macabre symbol, but rather as a medium of artistic expression laden with irony, humor, and social critique. The creation method employed is Practice-Led Research, encompassing the stages of pre-design, design, realization, and presentation. The media utilized includes 80x100 cm oval canvases, acrylic paint, drawing pens, and mixed media elements such as fabric and embroidery thread. The applied technique is a combination of drawing and painting, utilizing a monochrome visual approach blended with brown tones to emphasize the impression of emptiness and existential reflection.

The result of this creation consists of five two-dimensional artworks that visualize skulls as a reflection on the cycle of life and death. These works do not merely present visual aesthetics but also convey philosophical and social messages relevant to the dynamics of modern society. This research is expected to enrich the repertoire of fine arts in Indonesia, particularly regarding the treatment of the skull symbol as a visual concept in 2D art, while serving as inspiration for other artists to explore traditional symbols within a contemporary context.

Keywords: skulls, 2D fine art, post-punk, surrealism, practice-led research.

Jurnal ini berjudul “Citra Tengkorak (Skull) Dalam Konteks Post Punk Sebagai Subyek Matter Penciptaan Karya 2 Dimensi” yang berfokus pada eksplorasi citra tengkorak sebagai subyek matter dalam penciptaan karya seni rupa dua dimensi. Tengkorak dipilih karena memiliki makna simbolis yang universal, yaitu sebagai pengingat kefanaan (mortalitas), kematian, sekaligus refleksi kehidupan dan keabadian. Dalam konteks budaya visual kontemporer, khususnya subkultur post punk dan estetika surealis, tengkorak tidak lagi hanya dipandang sebagai simbol menyeramkan, melainkan sebagai medium ekspresi artistik yang sarat ironi, humor, dan kritik sosial. Metode penciptaan yang digunakan adalah Practice-Led Research, dengan tahapan pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Media yang digunakan meliputi kanvas oval berukuran 80x100 cm, cat akrilik, drawing pen, serta elemen mixed media seperti kain dan benang sulam. Teknik yang diterapkan adalah kombinasi drawing dan painting dengan pendekatan visual monochrome berpadu warna coklat untuk menekankan kesan kehampaan dan refleksi eksistensial. Hasil penciptaan berupa lima karya seni dua dimensi yang memvisualisasikan tengkorak dalam refleksi atas siklus kehidupan dan kematian. Karyanya ini tidak hanya menghadirkan estetika visual, tetapi juga menyampaikan pesan filosofis dan sosial yang relevan dengan dinamika masyarakat modern. Penelitian ini diharapkan dapat

memperkaya khazanah seni rupa murni di Indonesia, khususnya dalam pengolahan simbol tengkorak sebagai ide visual dalam seni 2D, serta menjadi inspirasi bagi seniman lain untuk mengeksplorasi simbol-simbol tradisional dalam konteks kontemporer.

Keywords: tengkorak, seni rupa 2D, post punk, surrealisme, practice-led research

PENDAHULUAN

Tengkorak (skull) adalah salah satu citra visual paling tua dan paling universal dalam sejarah seni rupa, secara inheren membawa makna ganda: mortalitas (kefanaan, kematian), namun juga kehidupan abadi atau peringatan (memento mori). Dalam perkembangan budaya visual masyarakat modern, khususnya pada generasi muda dan komunitas urban, simbol tengkorak sering muncul dalam berbagai bentuk karya 2 dimensi seperti ilustrasi, mural, desain grafis, dan karya digital. Penggunaan simbol ini tidak hanya mencerminkan aspek estetika semata, tetapi juga menggambarkan dinamika sosial yang melibatkan identitas, nilai budaya, dan pandangan terhadap kehidupan serta kematian. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan cara pandang terhadap simbol-simbol yang sebelumnya dianggap tabu atau menyeramkan, menjadi bagian integral dari ekspresi artistik dan budaya populer (Pop Culture).

Karya seni 2D, seperti lukisan, gambar, atau grafis, menawarkan ruang datar yang unik untuk eksplorasi visual tengkorak. Keterbatasan dimensi (panjang dan lebar) menantang seniman untuk mengolah volume, tekstur, dan kedalaman makna melalui elemen visual. Dalam konteks saat ini, tengkorak sering kali dicabut dari makna tradisionalnya dan diinterpretasikan ulang dalam narasi personal atau kontemporer, seringkali dipadukan dengan elemen kitch atau surrealistik untuk mencapai efek visual yang provokatif.

Dalam konteks seni rupa di Indonesia, pengolahan simbol tengkorak sebagai ide visual masih relatif jarang dieksplorasi secara mendalam, terutama dalam konteks proses kreatif penciptaan karya seni dua dimensi yang berfokus pada eksplorasi gaya. Padahal, tengkorak memiliki potensi visual dan konseptual yang luas untuk dikembangkan menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni yang memiliki nilai estetika dan reflektif.

Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian dan penciptaan ini adalah untuk

mengidentifikasi dan mendeskripsikan proses pengolahan visual tengkorak sebagai sumber ide dalam penciptaan serangkaian karya seni dua dimensi, serta memahami makna yang terkandung di dalamnya berdasarkan konteks sosial dan pengalaman visual pencipta, melalui pendekatan gaya Surrealisme dan Kitch Kontemporer.

METODE PENELITIAN

Menurut Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. Metode penciptaan menggunakan metode Practice-led Research, terdapat 4 tahapan utama dalam proses penciptaan karya yaitu Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan, Evaluasi. yang menekankan eksplorasi artistik sebagai proses utama dalam menghasilkan pengetahuan baru. Dalam metode ini, penciptaan dan perefleksian karya baru melalui riset praktik yang dilakukan. Penelitian ini juga mengarah terutama pada pemahaman baru tentang praktis yang terintegrasi pada pemanduan praktik berkarya. penciptaan karya seni tidak hanya berfungsi sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai bentuk penelitian yang mendalam terhadap isu yang diangkat. Melalui pendekatan ini, proses kreatif menjadi bagian integral dalam memahami representasi PSK dalam seni rupa.

a. Tahap-Tahap Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya seni dua dimensi ini melalui beberapa tahap yang sistematis agar hasil karya yang dihasilkan memiliki kualitas visual dan konseptual yang optimal. Berikut tahapan prosesnya:

1. Tahap Pra-Perancangan

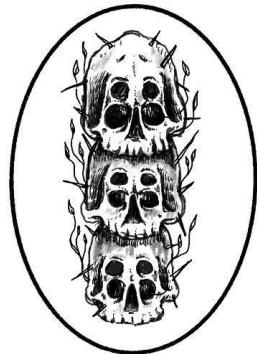
Pada fase pra-perancangan, perlu memulai dengan mengobservasi berbagai visualisasi tengkorak, yang kemudian diperlukan melalui kajian dari jurnal dan internet. Setelah mendapatkan data observasi yang cukup, perlu dapat menetapkan konsep dan tema yang akan menjadi dasar bagi penciptaan karyanya.

2. Tahap Perancangan

Dalam fase perancangan, perlu mentransformasi data hasil observasi dan eksplorasi menjadi bentuk sketsa. Perlu membuat serangkaian sketsa untuk

memvisualisasikan rancangan akhir. Sketsa-sketsa ini berfungsi sebagai panduan utama selama proses penciptaan karya, memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Berikut adalah beberapa sketsa yang dibuat.

a. Sketsa 1



Gambar 1. Sketsa 1
(Sumber: koleksi pribadi)

Dalam karya ini memvisualisasikan tengkorak bertumpuk tiga dengan dililit tumbuhan dan duri-duri menggambarkan makna mendalam. Makna tersebut melambangkan ketiadaan, kematian, dan kehidupan, mencerminkan keserakahan manusia kepada alam sekitar, sehingga terjadinya kematian di lingkungan. Karya ini tidak hanya menunjukkan kedekatan alam, tetapi juga simbol kesadaran akan keserakahan dalam dunia

b. Sketsa 2

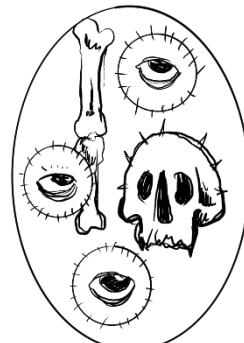


Gambar 2. Sketsa 2
(Sumber: koleksi pribadi)

Dalam karya ini memvisualisasikan tengkorak dikelilingi dengan tumbuhan, serta kain dijahit bertuliskan “life is temporary, death is eternal”, dan kain bergambarkan lilin menunjukkan bahwa kehidupan akan terus menunjukkan akan

kematian dan visual tengkorak di kelilingi tanaman menggambarkan kehidupan akan selalu bertemu dengan tiada.

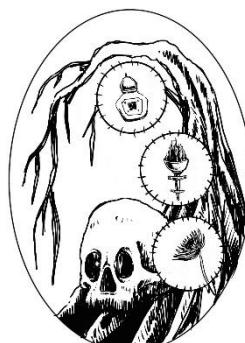
c. Sketsa 3



Gambar 3. Sketsa 3
(Sumber: koleksi pribadi)

Karya ini memvisualisasikan tentang struktur kehidupan yang fana. Visual mata tiga menggambarkan tentang penglihatan tentang perusakan dan keserakahan, inti dari visual tersebut adalah sebagai pengingat kita akan kerusakan, kematian, dan kehancuran kehidupan

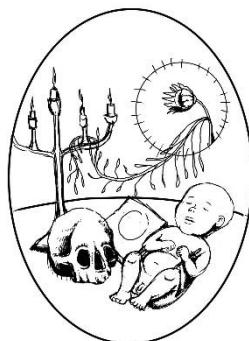
d. Sketsa 4



Gambar 4. Sketsa 4
(Sumber: koleksi pribadi)

Karya ini memvisualisasikan tengkorak bersandar di pohon, serta beberapa gambar seperti: obor, bunga, dan botol racun. Visual ini menceritakan tentang apa yang hidup pasti akan mati.

e. Sketsa 5



Gambar 5. Sketsa 5
(Sumber: koleksi pribadi)

Karya ini memvisualisasikan tentang proses kehidupan berujung kematian, dan visual ini menggambarkan bahwa kehidupan dan kematian bukanlah dua entitas yang terpisah, melainkan dua sisi dari satu koin. Kematian (tengkorak) lalu hadir didalam kehidupan (tumbuhan, bunga, bayi), dan kehidupan terus tumbuh dari atau disekitar sisa-sisa kematian. ini adalah meditasi visual tentang siklus kefanaan, dan ironi eksistensial.

3. Tahap Perwujudan

Pada tahap perwujudan membutuhkan ketelitian dan kesabaran agar karya yang dihasilkan mampu menyampaikan makna dan estetika secara efektif. Pengetahuan yang realistik tentang tengkorak bertindak sebagai dasar yang memungkinkan seniman membuat ilusi yang absurd. Tanpa dasar realisme ini, mereka tidak bisa mendistorsi objek atau menggabungkannya dengan elemen Surrealistis secara meyakinkan. Tahap Sketsa

4. Penyajian

Tahap penyajian merupakan momen penting bagi perupa untuk memaknai dan mengevaluasi karyanya, guna menentukan sejauh mana tujuan penciptaan telah tercapai. Proses ini, yang umumnya dilakukan melalui pameran, juga memberikan kesempatan untuk merefleksikan karya dalam konteks yang lebih luas. Pameran berfungsi sebagai wadah untuk berkomunikasi dengan publik, menerima apresiasi, dan mengukur keberhasilan konsep serta tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

KERANGKA TEORETIK

a. Post Punk

Menurut Mark Fisher dalam *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* gerakan Post Punk merupakan genre musik dan subkultur yang muncul pada akhir tahun 1970-an dan awal 1980-an sebagai reaksi terhadap idealisme mentah dan agresivitas *Punk Rock*. Secara estetik, Post Punk memiliki relevansi yang signifikan dengan penggunaan simbol tengkorak dalam seni rupa karena beberapa karakteristiknya

b. Simbolisme Tengkorak

Tengkorak (skull) merupakan salah satu simbol visual tertua dan paling kuat dalam sejarah peradaban manusia dan seni rupa. Para ahli dan literatur mengklasifikasikan simbolisme tengkorak sebagai berikut:

- 1) Menurut Erwin Panofsky, benda-benda seperti tengkorak, jam pasir, dan lilin padam secara bersama-sama merupakan penanda kefanaan, mengingatkan kita bahwa kemewahan dunia bersifat fana.
- 2) Menurut David A. Freedman tengkorak merupakan simbol kesamaan fundamental umat manusia. Mereka melihat tengkorak sebagai pengingat bahwa di bawah kulit, kita semua setara, karena ia adalah representasi polos dari kondisi manusia yang sama, tanpa memandang ras, kelas, atau gender

c. Anatomi Tengkorak Dalam Seni

Pemahaman mendalam mengenai anatomi tengkorak bukan sekadar studi biologis, melainkan landasan esensial bagi seniman, khususnya dalam penciptaan karya figuratif dua dimensi.

Para ahli seni dan anatomi menekankan peran tengkorak dalam seni, yaitu:

- 1) Menurut Andrew Loomis, dalam bukunya yang terkenal yaitu *Drawing the Head and Hands*, ia jelas menyebutkan bahwa tengkorak merupakan struktur dasar yang mendukung semua bagian wajah. Dia mengajarkan bahwa untuk menggambar kepala secara realistik dari segala sudut, seorang seniman harus memahami dengan baik anatomi utamanya, yaitu bola kranial (gambar lingkaran sederhana) dan kotak wajah. Karena bagian-bagian seperti tulang pipi dan rahang bawah merupakan

- faktor penting dalam menentukan garis luar dan area bayangan.
- 2) Menurut Leonardo da Vinci dan Michelangelo, mempelajari tengkorak sangat penting untuk mengetahui bagaimana membuat lukisan terlihat dalam dan mendalam. Tengkorak berperan sebagai struktur yang memberikan titik-titik tulang yang menonjol dan area yang cekung. Titik-titik ini membantu mengatur bagaimana cahaya dan bayangan jatuh, sehingga menciptakan ilusi berbentuk 3 dimensi.
 - 3) Menurut Burne Hogarth pada bukunya yang berjudul *Drawing Dynamic Anatomy* (1958), ia menekankan bahwa tengkorak adalah kunci untuk memahami ekspresi yang bisa muncul pada wajah manusia. Bagi seniman yang menggambar bentuk tubuh, memahami bagaimana otot melekat pada tengkorak sangat penting. Namun, Hogarth juga mengajarkan bahwa bentuk geometris dan tekstur permukaan tulang tengkorak itu sendiri memiliki drama atau "karakter" khas yang dapat dilihat.
 - 4) Menurut Salvador Dalí pada bukunya yang berjudul *50 Secrets of Magic Craftsmanship* (1948), penguasaan anatomi tengkorak secara realistik adalah fondasi penting, meskipun karya akhirnya penuh dengan distorsi. Pengetahuan realis tentang tengkorak berfungsi sebagai prasyarat yang memungkinkan seniman menciptakan ilusi absurd (absurd illusion). Tanpa realisme dasar ini, mereka tidak akan mampu mendistorsikan objek atau menyandingkannya dengan elemen surreal secara meyakinkan.

d. Pengertian Seni 2D

Seni rupa dua dimensi, atau seni rupa datar, adalah karya seni yang hanya dapat dinikmati dari satu arah dan memiliki batas dimensi panjang dan lebar. Para ahli memberikan definisi dan penekanan yang berbeda mengenai esensi dari seni 2D, antara lain:

- 1) Menurut filsuf Susanne K. Langer pada bukunya yang berjudul *Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key* (1953), seni adalah proses

menciptakan bentuk yang mampu mewujudkan perasaan manusia. Khusus dalam seni dua dimensi (2D), Langer berpendapat bahwa seniman berupaya mengubah permukaan datar menjadi ruang virtual. Upaya ini adalah untuk menciptakan ilusi bentuk dan kedalaman yang dapat memproyeksikan pengalaman emosional dan visual.

- 2) Menurut Edmund Burke Feldman dalam bukunya yang berjudul *Art as Image and Idea* (1967), seni rupa 2D adalah produk budaya yang berperan mengomunikasikan ide atau nilai. Ia melihatnya sebagai cara untuk memvisualisasikan gagasan. Seniman menggunakan elemen rupa (garis, bentuk, warna) untuk membangun simbol dan narasi pada bidang kerja, sehingga menyampaikan pesan budaya secara efektif.
- 3) Menurut M. A. W. Brouwer pada bukunya yang berjudul *Psikologi Fenomenologis*, seni 2D secara teknis adalah karya tanpa kedalaman atau volume fisik. Ia menekankan bahwa dari sudut pandang fenomenologi, kedalaman pada lukisan memang secara fisik tidak ada, tetapi kesan kedalaman itu nyata bagi pengalaman visual penonton. Seniman berhasil menciptakan fenomena (kesan) kedalaman melalui manipulasi unsur-unsur visual (warna, tekstur, komposisi) untuk menipu mata dan pikiran, menciptakan ruang ilusionis yang kita alami sebagai 'nyata'.

e. Seni Lukis (*Painting*) dan Menggambar (*Drawing*)

Dalam konteks penciptaan karya seni 2D, seni lukis (*painting*) dan menggambar (*drawing*) merupakan dua praktik fundamental yang saling melengkapi namun memiliki perbedaan esensial dalam medium dan fokus.

1) Seni Lukis (*Painting*)

Menurut Herbert Read mendefinisikan melukis sebagai seni yang melibatkan pengaturan warna pada permukaan dua dimensi. Ia menekankan bahwa melalui warna dan value, seniman menciptakan harmoni dan ritme visual, mentransformasikan emosi subjektif menjadi pengalaman visual yang dapat diterima secara universal. Dalam lukisan, warna menjadi alat utama narasi.

2) Menggambar (Drawing)

Menurut E. H. Gombrich: Gombrich, dalam studinya tentang representasi, melihat drawing sebagai bahasa visual yang paling dasar dan murni. Menggambar adalah proses pembentukan konsep atau skema tentang suatu objek. Garis adalah elemen fundamental yang digunakan untuk mendefinisikan bentuk, batas, dan gerakan objek.

f. Teknik

Teknik yang digunakan berfokus pada kombinasi antara kontrol garis struktural dan kelembutan warna yang transparan. Teknik utama yang digunakan adalah teknik drawing dan teknik painting.

1) Teknik *Drawing*

Drawing adalah proses menciptakan sebuah gambaran visual dengan membentuk citra pada sebuah permukaan (seperti kertas atau kanvas) menggunakan alat linier atau kering seperti pensil, arang, atau pena. Teknik drawing berfungsi sebagai fondasi struktural dan perencanaan pada tahap awal. Ini sangat penting untuk memastikan akurasi proporsi anatomis tengkorak dan penempatan elemen-elemen Surealis yang terdistorsi.

2) Teknik *Painting*

Teknik *painting* adalah metode melukis yang memanfaatkan pengolahan cat (cat akrilik) pada permukaan media. Dalam karya ini, teknik painting diterapkan dengan pendekatan warna blocking. Karakteristik utamanya adalah penyapuan warna yang tegas, datar (flat), dan solid untuk menutup bidang-bidang gambar tanpa menggunakan gradasi halus. Teknik ini menonjolkan batas yang jelas antar warna dan bentuk, memperkuat kesan visual yang kontras dan opaque (menutup) sesuai dengan estetika visual yang ingin dicapai.

g. Media

Menurut Susanto (2011), media atau medium adalah segala sesuatu yang dipakai dalam pembuatan karya seni, yang mencakup bahan, alat, serta teknik yang digunakan. Medium tidak hanya

merujuk pada bahan utama dalam proses penciptaan karya, tetapi juga termasuk peralatan dan cara pengolahannya.

Dalam seni rupa dua dimensi, seperti lukisan (painting) dan gambar (drawing), media mengacu pada bahan dan permukaan yang dipilih oleh seniman untuk mengekspresikan ide visualnya. Pemilihan media akan berdampak langsung pada tekstur, daya tahan, serta tampilan visual keseluruhan dari karya tersebut.

h. Gaya Surealis

Surrealisme adalah gerakan seni dan sastra yang muncul pada awal abad ke-20, yang berkarak pada konsep filosofis yang berusaha membebaskan daya imajinatif dari kendali nalar dan logika. Tujuan utamanya adalah merepresentasikan alam bawah sadar, mimpi, dan irasionalitas.

Menurut André Breton sebagai pendiri dan teoritikus utama surrealisme, Breton mendefinisikannya sebagai "psikisme murni, melalui mana seseorang bermaksud untuk mengekspresikan baik secara verbal, tertulis, maupun dengan cara lain cara kerja pikiran yang sebenarnya.

i. Referensi Visual

a) MFAXII

M. C. merupakan inisial nama seseorang yang lahir pada tahun 1992, seiring dengan perkembangan dan perluasan karakternya, akhirnya membentuk sebuah ordo bernama MFAXII 17 tahun kemudian (2009). Menderita buta warna parsial tidak menyurutkan niatnya untuk terus berkembang dan berkarya lebih giat, bahkan segala kekurangan tersebut ia akui danjadikan sebagai energi baru yang tak terbatas untuk tetap konsisten berkarya gambar hitam putih. Berkat konsistensi dan ketekunannya dalam menciptakan karya seni yang luar biasa, MFAXII akhirnya berkesempatan untuk berkontribusi dalam beberapa proyek besar. Salah satu keahliannya adalah sampul album, dan di saat yang sama, keunggulan lain dari MFAXII adalah sampul karya seni untuk band atau

merchandise artis yang kemudian menjadi perluasan untuk mengembangkan lebih banyak karya dan ide-ide baru. Di era ini, banyak karyanya yang dihargai oleh masyarakat luas dan telah dipamerkan serta digunakan oleh berbagai nama ternama.



Gambar 6. "Origin of The Specter/The Lair." Bandung, 2021.

(Mengutip:<https://freight.cargo.site/t/original/i/efc7b140e64c2bd98facbeef3ef120f358be9c5283eb04e14a7b227acc43197/OFTS-4.jpg>)

b) Eko Nugroho

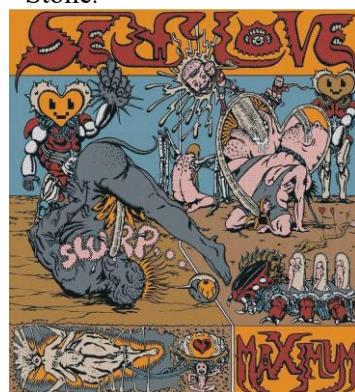
Eko Nugroho dibesarkan di tengah lingkungan revolusioner atmosfer Indonesia tahun 1990-an dan menuangkan pengalaman-pengalaman yang disebabkan oleh dampak berbagai revolusi sipil ke dalam karyanya dengan selera humor yang unik serta warna dan citra yang memukau. ia mencoba mentransformasikannya menjadi graffiti jalanan dan propaganda jalanan, dengan tujuan mengikuti maksud murni media tersebut untuk berbicara kepada publik. Lebih lanjut, ia telah mengerjakan lukisan, instalasi, dan karya teater untuk memperluas cakupan realisasi dirinya..



Gambar 7. Utamaro (1806) 2 "Peace Leasing" 2018
Manual Embroidery, 219 x 311 cm
(Mengutip: Arario Gallery
<https://share.google/vvdTMwDtFOhi8v7n0>)

c) Dwiky KA

Dwiky KA adalah seorang ilustrator & seniman visual asal Indonesia dengan fokus utama pada seni sekuensial, grafis fesyen, & instalasi. Karyanya mengeksplorasi hubungan antara teknologi dan kehidupan dalam konteks pemberontakan, kemudian menggabungkannya dengan minatnya seperti perspektif fiksi ilmiah, humor yang keras, dan estetika komik. Ia telah berkolaborasi dan bekerja dengan berbagai artis, merek, dan publikasi termasuk Vans, Google, Marvel, Hysteric Glamour, Atmos, Dropdead, Warren Lotas, dan Majalah Rolling Stone.



Gambar 8. "Self Love Maximum" ink on paper, digital coloring 2019
(Mengutip:<https://www.instagram.com/p/B57E7DTnOw0/?igsh=MWNmb3EzNXFnOWdtag==>)

j. Konsep

Konsep dalam penciptaan karya *painting* perupa yaitu memvisualisasikan tengkorak

dalam bentuk dua dimensi. Tengkorak tersebut dipilih sebagai simbol yang mewakili dan memaknai tentang peringatan, kematian, dan keabadian. Melalui karya ini, perupa ingin menyampaikan makna mendalam tentang keabadian tentang kematian, yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai pendekatan untuk memperkuat kajian penciptaan, terdapat empat jurnal terkait yang digunakan sebagai acuan perupa, antara lain sebagai berikut. Beberapa penelitian yang relevan diantaranya :

- a) "Artistik Tengkorak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis" (Kurniawan, 2018, ISI Yogyakarta): Penelitian ini berfokus pada eksplorasi artistik tengkorak dan makna simbolisnya dalam konteks seni kontemporer, yang mengacu pada peralihan makna tengkorak dari religi ke budaya pop (Band, *brand*). Persamaan perupa dengan Kurniawan sama-sama menjadikan tengkorak sebagai simbol artistik yang kaya makna dalam seni kontemporer. Perbedaannya Kurniawan lebih fokus pada pergeseran makna tengkorak ke budaya pop dalam karya grafis, sedangkan perupa lebih fokus pada eksplorasi visual tengkorak dalam seni 2D dengan pendekatan post punk, surrealisme, dan mixed media.
- b) "Tengkorak Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis" (Hilal, UST Yogyakarta): Penciptaan ini mengangkat tengkorak sebagai inspirasi untuk karya dua dimensi (lukisan) dengan kecenderungan aliran Surrealisme. Menekankan tengkorak sebagai inspirasi untuk karya lukisan dengan kecenderungan surealis, lebih sederhana, berfokus pada lukisan dua dimensi, menghadirkan karya lukisan dengan inspirasi surealis dari tengkorak. menghadirkan karya lukisan dengan inspirasi surealis dari tengkorak. sedangkan perupa menekankan eksplorasi visual tengkorak dalam konteks *post punk*, budaya *pop*, serta *kitch* kontemporer. mengaitkan tengkorak dengan isu sosial, lingkungan, dan eksistensial (misalnya polusi, tradisi Trunyan, chaos dunia).lebih kompleks, menggunakan kombinasi painting, drawing, mixed media (kain,
- c) "Tengkorak Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis" (UNS Surakarta): Penelitian ini memvisualisasikan tengkorak sebagai simbol persamaan (universalitas manusia) dan menggunakan media pena, *marker*, pensil di atas kertas, serta sentuhan cat air. menurut peneliti terdahulu menekankan tengkorak sebagai simbol persamaan atau universalitas manusia (semua manusia setara di balik kulit). lebih fokus pada representasi simbolis dengan teknik grafis tradisional. menekankan kesetaraan manusia melalui simbol tengkorak. sedangkan perupa menekankan tengkorak sebagai simbol eksistensial (kematian, keabadian, ironi kehidupan modern, refleksi sosial dan lingkungan). menggabungkan gaya post punk, surrealisme, dan *kitch* kontemporer untuk menciptakan visual yang provokatif dan ironis. menekankan refleksi sosial (polusi, tradisi Trunyan, *chaos dunia*) dan eksistensialisme melalui tengkorak. Persamaannya: sama-sama menggunakan tengkorak sebagai simbol utama dalam karya seni 2D dengan makna filosofis. Perbedaannya menurut peneliti terdahulu lebih menekankan universalitas manusia dengan media sederhana, sedangkan perupa lebih menekankan eksplorasi visual tengkorak dalam konteks *post punk*, surrealisme, dan isu sosial dengan media yang lebih variatif dan kompleks.

Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan implementasi dari keputusan desain yang diperoleh dari konsep yang telah matang, dimana fokus utamanya adalah pengolahan material, teknik, dan bentuk.

Persiapan Alat dan Bahan :

1. Kanvas



Gambar 9. Kanvas
(Sumber: koleksi pribadi)

Kanvas merupakan media utama yang digunakan oleh perupa dalam proses penciptaan karya seni dua dimensi ini, perupa menggunakan kanvas berbentuk oval dengan ukuran 80x100cm

2. Kuas



Gambar 10. Kuas
(Sumber: koleksi pribadi)

Kuas dikategorikan sebagai salah satu alat utama yang digunakan untuk mengaplikasikan warna dalam penciptaan karya seni dua dimensi tersebut. Perupa menggunakan *flat brush* (kuas datar), *round brush* (kuat bulat). Perupa menggunakan berbagai ukuran kuas.

3. Cat Akrilik



Gambar 11. Cat Akrilik
(Sumber: koleksi pribadi)

penggunaan cat akrilik (*acrylic*) merupakan salah satu bahan pewarna utama dalam proses perwujudan karya seni. Perupa menggunakan

cat akrilik hitam merk V-TEC, merah merk De Goya, kuning merk Tesla, biru merk V-TEC, dan putih merk Tesla.

4. Benang Kasur dan Jarum Sulam



Gambar 12. Benang Kasur dan Jarum Sulam
(Sumber: koleksi pribadi)

Roller digunakan untuk mengaplikasikan tinta cetak secara merata pada permukaan plat atau papan MDF yang telah selesai dicukil.

5. Kain Kanvas



Gambar 13. Kain Kanvas
(Sumber: koleksi pribadi)

Kain kanvas digunakan untuk membuat pola patch yang nanti akan dijahit di beberapa sudut pada bagian kanvas.

6. Drawing Pen



Gambar 14. Drawing Pen
(Sumber: koleksi pribadi)

Drawing pen adalah alat utama untuk membangun struktur anatomi yang presisi serta memberikan detail karakter akhir pada objek tengkorak dalam karya perupa. Perupa menggunakan Drawing Pen dengan variasi ukuran 0,5 dan 0,8 merk Snowman dan Drawing Pen ukuran 0,8 bermerk Artline. Perupa juga menggunakan Brush pen ukuran M bermerk Snowman.

7. Gunting



Gambar 15. Gunting
(Sumber: koleksi pribadi)

Gunting merupakan alat potong manual yang digunakan perupa untuk memotong dan membentuk media kain kanvas atau bahan tekstil lainnya. Alat ini berfungsi krusial dalam proses pembuatan *patch* (potongan kain) yang akan dijahit atau ditempelkan pada bidang karya utama, memungkinkan perupa untuk menciptakan bentuk-bentuk organik atau geometris sesuai dengan sketsa rancangan sebelum tahap penyatuan material.

a. Karya

Karya 1



Gambar 16. *Long Haul*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Long Haul*
Ukuran : 80x100cm
Media : Acrylic, Canvas Fabric Patch,
Drawing Pen on Canvas
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya ini memvisualisasikan tengkorak bertumpuk tiga dengan dililit tumbuhan dan ada duri-duri menggambarkan makna mendalam. Makna tersebut melambangkan kehidupan, ketiadaan, dan kematian, mencerminkan keserakahan manusia kepada alam sekitar, sehingga terjadinya kematian di lingkungan.

Karya ini tidak hanya menunjukkan kedekatan alam, tetapi juga simbol kesadaran akan keserakahan dalam dunia.

Karya 2



Gambar 17. *Afterlife*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Afterlife*
Ukuran : 80x100cm
Media : Acrylic, Canvas Fabric Patch,
Drawing Pen on Canvas
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya ini memvisualisasikan tengkorak dikelilingi dengan tumbuhan, serta kain dijahit bertuliskan "life is temporary, death is eternal", dan kain bergambarkan lilin menunjukkan bahwa kehidupan akan terus menunjukkan akan kematian dan visual tengkorak di kelilingi tanaman menggambarkan kehidupan akan selalu bertemu dengan tiada.

Karya 3



Gambar 18. *Bound in Silence*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Myriad Eyes*
Ukuran : 80x100cm
Media : *Acrylic, Canvas Fabric Patch, Drawing Pen on Canvas*
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya ini memvisualisasikan tentang struktur kehidupan yang fana. Visual mata tiga menggambarkan tentang penglihatan tentang perusakan dan keserakahan, inti dari visual tersebut adalah sebagai pengingat kita akan kerusakan, kematian, dan kehancuran.

Karya 4



Gambar 19. Bunga Desa yang Layu di Kota
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Funeral Dream*
Ukuran : 80x100cm
Media : *Acrylic, Canvas Fabric Patch, Drawing Pen on Canvas*
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya ini memvisualisasikan tengkorak bersandar di pohon, serta beberapa gambar seperti: obor, bunga, dan botol racun. Visual ini menceritakan tentang apa yang hidup pasti akan mati.

Karya 5



Gambar 20. Bunga Desa yang Layu di Kota
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *A Dirge For The Living*
Ukuran : 80x100cm
Media : *Acrylic, Canvas Fabric Patch, Drawing Pen on Canvas*
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya ini memvisualkan tentang proses kehidupan berujung kematian, dan visual ini menggambarkan bahwa kehidupan dan kematian bukanlah dua entitas yang terpisah, melainkan dua sisi dari satu koin. Kematian (tengkorak) lalu hadir didalam kehidupan (tumbuhan, bunga, bayi), dan kehidupan terus tumbuh dari atau disekitar sisa-sisa kematian. Ini adalah meditasivisual tentang siklus kefanaan, dan ironi eksistensial.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan ini menyimpulkan bahwa citra tengkorak berhasil direpresentasikan melampaui bentuk anatomisnya menjadi simbol estetika *Post-Punk* yang menyuarakan pemberontakan dan kritik eksistensial melalui pendekatan Surrealisme. Secara visual, karya ini mengintegrasikan teknik *drawing* sebagai fondasi struktural dengan teknik *blocking* akrilik yang tegas dan kontras, serta pengolahan tekstur kain (*patching*) untuk memperkaya dimensi rupa. Hasil akhirnya menghadirkan visualisasi yang dinamis, modern, dan grafis, selaras dengan semangat kebaruan serta eksperimentasi dalam seni rupa kontemporer.

Melalui eksplorasi tema *Post-Punk*, perupa menyadari bahwa berkarya melampaui sekadar visualisasi estetis; seni adalah wahana untuk menanamkan makna dan nilai moral. Dengan berlandaskan etos *Do It Yourself* (DIY), kebebasan ekspresi, dan sikap kritis, karya ini diharapkan berfungsi ganda: sebagai media introspeksi bagi perupa dan pemantik kesadaran sosial bagi apresiator. Oleh karena itu, disarankan agar proses kreatif tidak berhenti pada tugas akhir ini, melainkan terus berlanjut untuk mengeksplorasi metode-metode baru dalam menyisipkan nilai kehidupan ke dalam medium seni rupa dua dimensi.

REFERENSI

- Sumber dari buku:.
- Dr. Husein Hendriyana, S.Sn., M.Ds. (2021). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Edisi Revisi. Yogyakarta.
- Breton, André. *Manifesto of Surrealism*.
- Feldman, Edmund Burke. 1972 .(*Varieties of Visual Experience: Art as Image and Idea* (Edisi pertama *Art as Image and Idea* tahun 1967, edisi *Varieties* pertama tahun 1972)
- Freedman, David A. (Tahun tidak spesifik). (Dikutip dalam konteks universalitas tengkorak).
- Gombrich, E. H. (1960) *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* mengandung teori *drawing* sebagai skema visual
- Sumber dari artikel jurnal:
- Jurnal, Skripsi, atau Tugas Akhir Hilal. "Tengkorak Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis." Tugas Akhir/Skripsi. Yogyakarta: UST Yogyakarta.Kurniawan, Dwi. (2018).
- Hogarth, Burne. (1958) *Drawing Dynamic Anatomy*
- Koestler, Arthur. (1964) *The Act of Creation*
- Langer, Susanne K. (1953) *Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key* (1953),
- Loomis, Andrew. (1956) . "Drawing the Head and Hands"
- Panofsky, Erwin. (1939) *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*
- Herbert Read. . (Dikutip dalam konteks *painting*).
- Susanto, Mike. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mark Fisher. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*
- "Artistik Tengkorak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis." Jurnal atau Tugas Akhir. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- "Tengkorak Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis." Tugas Akhir/Skripsi. Surakarta: UNS Surakarta.