

PAMERAN ILUSTRASI  
BENTARA BUDAYA

*Ilustrasiana*

*Jakarta*

Pameran Ilustrasi  
Bentara Budaya



14-22 September 2022  
**Di Bentara Budaya Jakarta**  
Jl. Palmerah Selatan No. 17  
10270 Jakarta

**Penyelia**

Glory Oyong  
Ilham Khoiri

**Kurator Bentara Budaya**

Sindhunata  
Efiz Mulyadi  
Frans Sartono  
Hermanu  
Putu Fajar Arcana

**Tata Letak**

Muhammad Safroni

**Tim Bentara Budaya**

Paulina Dinartisti  
Ika W Burhan  
A A Gde Rai Sahadewa  
Muhammad Safroni  
Ni Made Purnamasari  
Yunanto Sutyastomo  
Aryani Wahyu  
I Putu Aryastawa  
Jepri Ristiono  
Ni Wayan Idayati  
Annisa Maulida CNR  
Rini Yulia Hastuti  
Juwitta Katrina Lasut  
Agus Purnomo  
Aristianto

Abi Andreana  
Amelia Suci Ramadhani  
Arieska Martha Hasiani  
Erica Syavita Adriyani  
Faradita Zakaria  
Ghina Aulia Putri  
Hartini  
Hengky Anugrah Y Z  
Kresna Bayu Permana  
Luh Intan Ratna Sari Dewi  
M Qadri Afdillah  
M Yahya Visgun  
M Rafhael Purnawan Musa  
Muthia Solikin  
Nabilla Oksa Dwitama  
Nuruliah Januaristy Putri  
Qoryroh  
Rosalina Binti Habibah  
Sulthan Abdillah N  
Yulia Fitri

# DARI LUKISAN GOA MANUSIA PURBA MENUJU ILUSTRASI MASA KINI.

**Ilham Khoiri**

General Manager Bentara Budaya  
& Communication Management Kompas Gramedia

Pameran “Ilustrasiana” kembali digelar di Bentara Budaya Jakarta, 14–22 September 2022. Ini adalah rangkaian akhir dari seri pameran tahun 2022 yang sebelumnya telah diselenggarakan di Bogor Creative Center (21–29 Mei), Urbane Indonesia Bandung (26 Juni–3 Juli), dan Bentara Budaya Yogyakarta (12–21 Agustus).

Pameran di Bentara Budaya Jakarta (BBJ) dimaksudkan sebagai semacam pemuncak dari seri ajang-ajang sebelumnya. Karena itu, meski bertempat di Jakarta, pesertanya juga berasal dari Yogyakarta, Bandung, Bogor, dan kota-kota lain di Indonesia. Total ada 40-an seniman yang ambil bagian dalam kegiatan ini.

Mereka menampilkan beragam karya ilustrasi dengan bermacam material, pendekatan, bentuk, dan ekspresi. Semua itu ditampilkan sebagai karya mandiri alias dilepaskan dari beban untuk memperjelas narasi atau teks tertentu.

Bagaimana cara membaca karya-karya di sini? Ada banyak cara menikmati karya seni. Salah satunya dengan merunut akar sejarahnya. Akar sejarah ilustrasi adalah tradisi menggambar. Mari kita runut dari masa silam yang jauh, puluhan ribu tahun lalu.

Sejarah gambar ditemukan sejak awal kehidupan manusia. Bahkan, salah satu penanda keberadaan manusia adalah gambar. Penanda itu kemudian dikenal dalam kajian sejarah sebagai “the cave art” alias lukisan goa.

Dalam sejarah dunia, tercatat banyak lukisan goa yang ditemukan di berbagai wilayah. Karya seni itu berasal dari masa prasejarah sebelum Masehi. Usianya kisaran puluhan ribu tahun silam.

Ada lukisan di bison dan kuda di goa di Altamira, Spanyol. Gambar serupa ditemukan di Taman Nasional (TN) Serra da Capivara, Brasil. Begitu pula di goa Lascaux, Gua Lascaux, Prancis, yang berupa rusa, kuda, dan banteng.

Goa di Bhimbetka, India, juga dihiasi lukisan kuda, gajah, dan topeng. Di Magura, Bulgaria, ada goa dengan dinding dipenuhi gambar dari kotoran kelelawar. Goa di Laas Geel, Somalia, juga digambari anjing, jerapah, serta sapi.

Di Indonesia, juga ditemukan lukisan goa di Leang Tedongnge di kawasan karst Maros-Pangkep, Sulawesi Selatan. Ada banyak gambar di situs itu. Salah satunya, babi kutil Sulawesi (*Sus celebensis*) yang dilukis dengan pigmen oker merah tua. Diperkirakan warna itu dari tanah liat atau batu yang ditumbuk. Ada pula cetakan tangan. Karya seni ini diperkirakan berusia 45.500 tahun.

Secara umum, gambar-gambar itu menampilkan hewan yang saat itu menjadi buruan manusia. Sebagian disisipkan gambar manusia, juga dekorasi lain. Menurut banyak dugaan, binatang kerap menjadi obyek lukisan goa karena memang makhluk itulah yang menjadi “obyek” sehari-hari manusia saat itu.

Manusia purba bertahan hidup dengan berburu dan memakan hewan. Dalam komunitas purba, beberapa hewan juga dianggap memiliki kekuatan supranatural (sebut saja mendekati konsep dewa). Sebagian hewan kemudian didomestikasi sehingga menjadi sahabat manusia. Singkatnya, lukisan goa sebagai penanda kehidupan manusia awal merekam hewan sebagai bagian penting dalam keseharian mereka.

Banyak kajian kemudian menyimpulkan, lukisan goa menandai kreativitas manusia sebagai makhluk yang punya hasrat untuk merekam kegiatan melalui karya seni. Tak hanya rekaman, lukisan itu juga dianggap sebagai sarana berekspresi, hiburan, serta persembahan terkait kepercayaan tertentu.

Merujuk kenyataan sejarah ini, maka dapat dibilang, menggambar merupakan naluri purba manusia. Dengan menggambar, manusia menyatakan kehadiran dan kediriannya kepada komunitasnya juga orang lain di luar kelompoknya. Artinya, menggambar merupakan sarana berkomunikasi secara internal di kalangan sendiri serta komunikasi eksternal keluar.

Naluri ini, kemudian terus berkembang seiring geliat sejarah peradaban manusia dari waktu ke waktu. Saat peradaban kuno yang lebih canggih terlacak dan dicatat dalam sejarah, di situ pula terdapat jejak menggambar sebagai ekspresi seni dan komunikasi.

Loncat ke zaman sekarang, bagaimana naluri manusia untuk menggambar saat ini? Tradisi menggambar tak pernah surut. Selalu beriringan dengan perjalanan kebudayaan manusia, sekarang pun masih lekat dengan kebiasaan menggambar. Hanya saja, gambar telah berkembang pesat sehingga membentuk varian-varian baru yang beragam. Salah satunya, kemudian disebut sebagai ilustrasi.

Ilustrasi pada dasarnya juga menggambar. Hanya saja, dalam lintasan sejarah budaya modern, ilustrasi dimaknai sebagai gambar yang berfungsi untuk memperjelas suatu teks. Ilustrasi dibebani tugas untuk menghiasi, memberi jeda, memperkuat, atau menerangkan teks dalam buku pelajaran, akademik, cerita pendek, novel, dan artikel di koran. Kehadirannya hampir selalu menjadi bagian dari narasi tertentu.

Membicarakan lukisan goa dan kemudian melompat ke ilustrasi, ada hal menarik yang dapat diperbandingkan. Meski tumbuh dalam konteks yang jauh berbeda, melampaui kesenjangan zaman yang panjang, sejatinya masih dapat ditemukan adanya semacam akar semangat serupa antara kedua ekspresi seni itu. Namun, dari titik berangkat sama itu, kemudian melahirkan turunan yang berbeda.

Pertama-tama, baik lukisan goa maupun ilustrasi, sama-sama berhasrat untuk menjadikan gambar sebagai wahana ekspresi. Ekspresi dalam pengertian yang sangat dasar, yaitu mengungkapkan suatu gagasan, cerita, atau perasaan. Gambar menjadi produk yang dititipi makna tertentu yang hendak disampaikan.

Bedanya, jika lukisan goa cenderung tumbuh dalam komunitas dengan bahasa cenderung seragam, ekspresi ilustrasi sangatlah individual. Saat zaman purba, ada kemungkinan gambar dibuat oleh sekelompok orang yang tinggal dalam satu tempat. Zaman sekarang, para ilustrator nyaris bekerja secara otonom, soliter, atau sendirian.

Kedua, objek yang digambar sama-sama fenomena keseharian. Zaman dulu, manusia melukis binatang buruan karena memang objek itulah yang kerap mereka temui. Kini, saat manusia hidup di kota-kota, maka semua hal yang berlangsung dalam kehidupan urban bisa menjadi objek yang menarik.

Hanya saja, lukisan goa cenderung mengungkapkan objek tunggal dan apa adanya yang katakanlah seperti hewan buruan atau pemburu. Sebaliknya, ilustrasi mengungkap hal-hal yang lebih rumit. “Keseharian” manusia zaman sekarang mencakup berbagai kenyataan dalam kehidupan urban yang kompleks.

Ilustrator masa kini leluasa untuk blusukan dalam beragam obyek. Mereka dapat melukis potret diri, landscape kota, gedung-gedung, rumah hunian, pertokoan, alat transportasi, musik, senjata, pepohonan, kuliner, hewan, atau sepatu. Begitu pula tokoh mitologi, khayalan, dunia mimpi, atau luar angkasa. Tak ada batasan obyek karena memang kehidupan manusia kian menerobos batas-batas.

Ketiga, lukisan goa dan ilustrasi masa kini sama-sama menjadi sarana komunikasi. Pada masa lalu, komunikasi cenderung bersahaja dan dijalin antara pembuat lukisan dengan orang-orang anggota komunitas yang melihat. Sekarang, komunikasi lebih berlapis dan tiap ilustrator bebas menyapa komunitas atau menjangkau khalayak lebih luas. Teknologi masa kini, terutama media sosial berbasis internet, memudahkan ilustrator untuk memajang karyanya di ruang publik yang terbuka.

Merangkum tiga persamaan sekaligus perbedaan itu, ada lagi satu benang merah yang mengikat kuat antara lukisan goa dan ilustrasi, yaitu pemaknaan peristiwa sehari-hari. Pada zaman purba, manusia memaknai kegiatan berburu dan hewan buruan sebagai strategi untuk bertahan hidup, mungkin juga untuk mempertautkan diri dengan dunia supranatural yang tak dikuasai. Sekarang, manusia memaknai peristiwa sehari-hari dalam kehidupan urban. Pemaknaannya bisa sangat personal, meski juga bisa “nyambung” dengan pengalaman banyak orang.

Pemaknaan itulah yang menjadi ciri khas manusia yang tak dimiliki makhluk lain. Dengan pemaknaan itu, peristiwa biasa sehari-hari menjadi berharga, punya bobot, layak dikenang, bahkan mencerahkan. Syukur-syukur, pemaknaan itu dapat menawarkan cara pandang baru untuk melihat dunia, bahkan mendorong perbaikan kehidupan.

Proses itu selaras dengan pendapat sastrawan dan filsuf Prancis, Albert Camus. Dia pernah bilang, *"I continue to believe that this world has no ultimate meaning. But I know that something in it has a meaning and that is man, because he is the only creature to insist on having one."* (Saya selalu percaya bahwa dunia ini tidak memiliki makna puncak. Namun, saya tahu bahwa sesuatu di dalamnya memiliki arti dan itu adalah manusia karena manusia adalah satu-satunya makhluk yang bersikeras untuk memiliki makna itu).

Pameran "Ilustrasiana" termasuk rangkaian syukuran ulang tahun ke-40 Bentara Budaya, yang berdiri sejak tahun 1982. Selama empat dasawarsa, lembaga kebudayaan Kompas Gramedia ini berusaha menampilkan berbagai ekspresi seni budaya di Nusantara. Semua itu dimaksudkan untuk memperkuat kesadaran kebangsaan dan keindonesiaan di tengah berbagai tantangan perubahan zaman.

Selamat berpameran untuk para ilustrator yang telah menyajikan karya dalam pameran ini. Penghargaan untuk Beng Rahadian, kurator yang tekun mengawal pameran demi pameran "Ilustrasiana" sampai sekarang. Terima kasih untuk tim Bentara Budaya yang berjibaku memastikan pameran berjalan dengan baik. Bagi pengunjung dan publik, selamat menikmati dan memaknai karya ilustrasi di sini.

Jakarta, 13 September 2022

**Ilham Khoiri**

General Manager Bentara Budaya

& Communication Management Kompas Gramedia

# MULTIKULTURAL DARI MULTIPERSONAL Ilustrasiana JAKARTA

**Beng Rahadian**

Kurator Pameran

**P**erjalanan manusia dalam memahami dunia dimulai dari gambar. Apa yang dilihat manusia diserap dan diinternalisasi, kemudian diwujudkan kembali dalam bentuk gambar yang dibuat dari alat sangat sederhana menggunakan apa yang tersedia di alam hingga alat dalam teknologi kecerdasan artifisial.

Ilustrasi tumbuh di setiap jaman sebagai bahasa ungkap manusia dari tujuan personal hingga tujuan publikasi. Ilustrasi pada peradaban modern setelah Guttenberg berkembang dalam media penerbitan sebagai bagian dari teks, penegas, penjelas, atau elemen estetis saja. Era modernisme Ilustrasi diajarkan secara formal dan ilmiah sebagai bagian dalam pendidikan seni rupa. Kini, ilustrasi telah berkembang tak hanya dari segi fungsi, bentuk serta estetika saja. Namun, konteks di mana ilustrasi tidak lagi dependen pada teks yang telah berdiri sendiri sebagai media berekspresi. Ilustrasi telah hidup lama dalam bayang-bayang seni murni yang memuliakan ekspresi, sehingga pencapaian kerja ilustrator “setinggi” apa pun tetap tidak akan dianggap setara dengan karya seni murni semisal lukisan. Pemikiran tersebut kemudian runtuh oleh gerakan posmodern yang mendobrak segala batas. Ilustrasi yang ditempatkan dalam ranah pop lantas diadopsi ikon-ikonnya, cara kerjanya bahkan estetikanya oleh



para pelukis *pop art*, dalam gerakan *lowbrow art* di Amerika pada tahun 70-an para ilustrator bekerja dengan pendekatan seperti melukis.

Ilustrasi yang dibicarakan saat ini meskipun berbasis gambar, tetapi cakupannya lebih lebar dari seni gambar, ia telah menjelajah ruang dan menampung semua perkembangan dan penemuan artistik. Tidak ada yang baru sebetulnya, sebab sejak dimulainya gambar oleh manusia prasejarah dan selanjutnya, media yang digunakan telah beragam dari dinding goa, batu, kulit, daun, kayu, tubuh manusia hingga medium digital, dengan teknik yang beragam pula seperti dipulas, ditatah, dipahat, disungging, ditato, atau dicoret. Maka, jika semua dapat kita anggap sama saja, lantas kebaruan apa dalam seni ilustrasi sekarang ini?

Jamanlah yang menjadikannya berbeda, sebab setiap jaman merepresentasikan perkembangan pemikiran. Saat ini peran alat dan media yang digunakan oleh seorang ilustrator dalam berkarya menentukan estetika yang bisa jadi sama bernilainya dengan gagasan. Pameran Ilustrasiana yang diselenggarakan secara maraton sejak bulan Mei hingga September ini menunjukkan kecenderungan tersebut untuk mewakili kekinian. Pada pameran ini, kita tak hanya melihat kemandirian ilustrasi yang muncul di luar teks, tetapi upaya ilustrator yang melepaskan diri dari media konvensional. Sebuah hal yang menunjukkan keragaman dari gaya, topik hingga medium.

Jaman pulalah yang membentuk ilustrasi dalam perhelatan Ilustrasiana merepresentasikan pembauran yang terbentuk secara sosial melalui komunitas. Seni gambar ilustrasi telah terdefinisikan secara akademis dengan perkembangannya berdasarkan kriteria-kriteria, kemudian para pelakunya mengelompokkan diri berdasarkan kriteria tersebut dan membentuk komunitas, semisal *sketchers*, *doodle artist*, kartunis yang secara definitif memiliki ciri dan tujuan berbeda yang berbeda, tetapi di antara pelakunya membaaur dalam satu kegiatan yang sama. Hingga terjadilah persilangan - yang tidak terlalu berbeda sebenarnya sebab masih berada dalam ranah yang sama - sehingga membentuk karya-karya dengan nuansa baru atau bahkan bentuk baru. Hal tersebut merupakan sifat dan cara kerja seni yang progresif dan terus bergerak.

Pembauran di Indonesia dapat terjadi dengan cepat karena karakter sosial manusia Indonesia yang terbiasa hidup dalam kemajemukan. Pada satu sisi mereka berkelompok berdasarkan kriteria akademis di sisi lain mereka saling memasuki antarkelompok dan membangun lingkungan yang inklusif sehingga muncullah kebersamaan yang sangat terasa sekali saat pandemi melanda, kelompok-kelompok ini tetap berkumpul dengan menyediakan ruang bersama untuk berkreasi dan berkolaborasi secara virtual sehingga turut berkontribusi dalam pelepasan stres sebagian masyarakat melalui *art healing*.

Perjalanan pameran Ilustrasiana telah membawa kita pada arena seni ilustrasi di Indonesia yang telah dimasuki oleh para ilustrator dari berbagai kalangan dan disiplin ilmu seperti arsitektur, *visual merchandiser*, *graphic recorder*, desainer grafis, kartunis, komikus, *sketchers*, *storyboard*, *storyteller*, *motion picture*, dan lain-lain. Pada Ilustrasiana pula, sekumpulan ilustrator yang telah lama menggagas pendirian asosiasi ilustrator dikerucutkan, asosiasi memiliki kebutuhan yang mendesak untuk melindungi para ilustrator bekerja dalam payung hukum dan mewadahi pada fasilitas tertentu yang menunjang keprofesian. Langkah yang sama dengan pembentukan Persatuan Ahli Gambar (Persagi) sejak prakemerdekaan maka secara filosofis asosiasi ilustrator kini yang bernama “Garis” mengemban tugas mengisi kemerdekaan dengan sikap, yakni dengan merdeka dalam gagasan, medium serta eksistensinya sebagai ilustrator.

Ilustrasiana dari berbagai kota yang mewakili, kini disajikan kembali di Bentara Budaya Jakarta dengan menampilkan 40 pelaku ilustrasi lintas generasi dari berbagai daerah di Indonesia. Jumlah ini menyesuaikan dengan momentum ulang tahun Bentara Budaya ke-40, sebuah bentuk penghargaan kedua belah pihak yang bersifat sinergis. Kurator yang bertindak sebagai *art collaborator* berusaha menjembatani antara wacana, pelaku, dan ruang yang selalu menjadi tiga elemen penting dalam peristiwa kesenian. Mari berapresiasi dan terimakasih.

Beng Rahadian

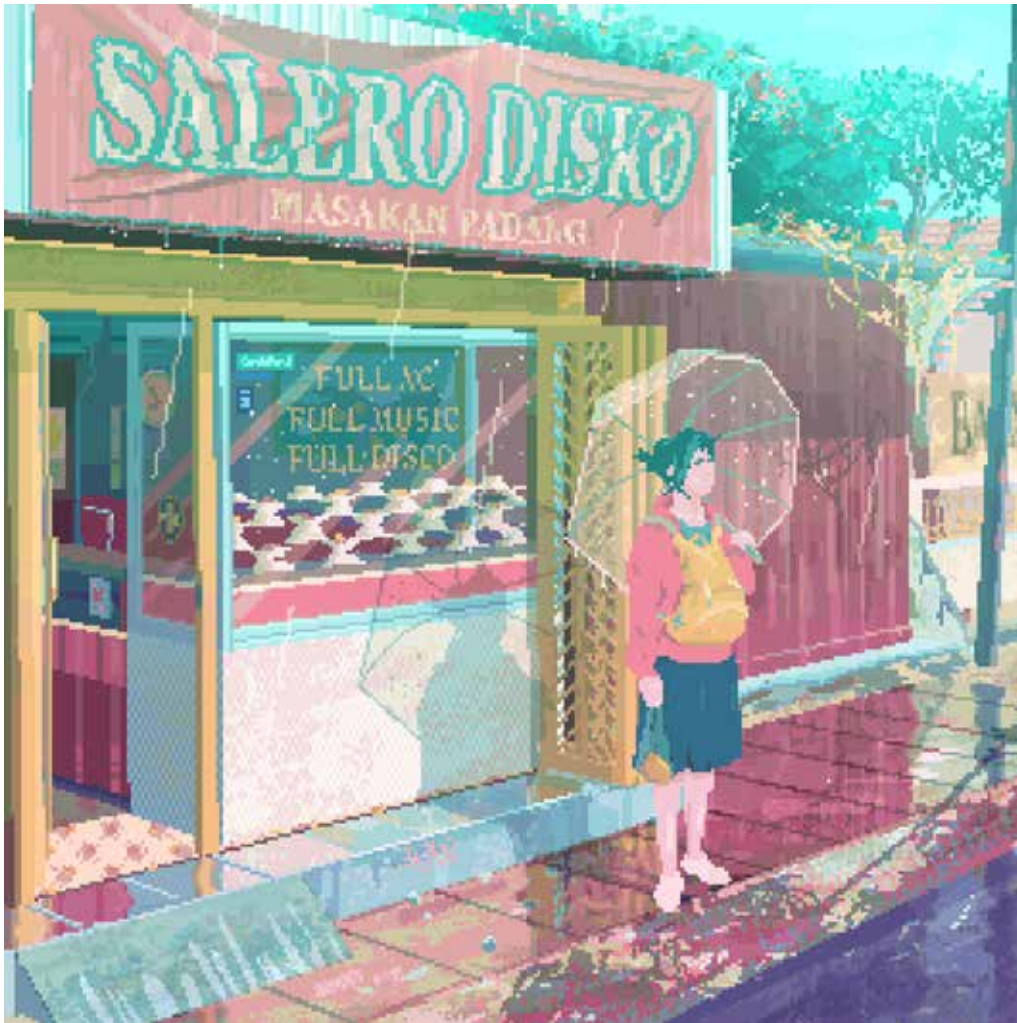
# KARYA KARYA

|                          |                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------|
| Adikara Rachman          | Jasmine Surkatty                        |
| Aditya Saputra           | Kathrinna Rakhmavika x Suaravisi        |
| Agah Nugraha Muharam     | Komunitas SEGAR! DESKOV IKJ             |
| Alodia Yap               | Lan Kelana                              |
| Andi Yudha A             | Maman Mantox                            |
| Angga Yuniar S           | Mohammad Taufiq (Emte)                  |
| Aris Mybret              | Nai Rinaket                             |
| Chrisna Banyu            | Nugraha Pratama                         |
| Coretanino               | Rukii Naraya                            |
| Daffa Amroe              | The Tanggela's (Rato & Aditya Tanggela) |
| Denny Row                | Thomdean                                |
| Dessaf                   | Tita Larasati                           |
| Emily Subroto            | Toni Masdiono                           |
| EorG                     | Triyadi Guntur W                        |
| Evi Shelvia              | Tsalitsa Kamila                         |
| Gerdi WK                 | Yanita Indrawati                        |
| Ghina Amalia Yuhanida    | Undangan Khusus                         |
| Guruh Ramdani            | Misel Valentino (Ambon)                 |
| Hari Prast               | Olvyanda Ariesta (Padang Panjang)       |
| Imam Zakaria(KAMISKETSA) | Puguh Rahardjo (Kupang)                 |
| Intan Jelita             |                                         |
| Iput & Oyas              |                                         |
| Iqbal Amirdha            |                                         |
| Iwan Yuswandi            |                                         |



**Adikara Rahman**  
**KEPINGAN SUNYI, 2021**  
 Campur di kertas

Kepingan Sunyi menceritakan kepingan tradisi yang saya alami sendiri di masa kecil di Garut yang dihidupkan oleh beberapa latar budaya tradisi seperti Sunda, Jawa, Cina, dan beberapa suku lain yang minor. Di sana saya merasakan bagaimana tradisi ladang menjadi pilar utama dalam berinteraksi baik sosial maupun ekonomi yang dilakoni dalam keseharian dengan cara- cara yang sederhana, tanpa sekat dan langsung secara fisik. Narasi masa lampau itu sekarang menjadi ingatan yang sunyi ditimbulk oleh begitu banyak perubahan. Namun, pada karya ilustrasi ini bukan untuk menghadirkan romantisme. Budaya ternyata berubah dan tak terelakan, siapa yang merubah, siapa yang dirubah?



**Aditya Saputra**  
**BAB SATU – DESEMBER, 2021**  
 1200 x 1200 pixel  
 Digital  
 Animasi Seni Piksel (pixel art  
 animation)

**Bab Satu – Desember**  
 “Aku selalu suka saat Desember tiba.  
 Hujan seolah mencoba menghapus  
 semua ceritera lara. Hingga datang  
 bianglala yang kan membawaku pergi  
 pada kisah baru di sana.”





Agah Nugraha Muharam  
GRAPHIC RECORD: DIAN RANA, 2022

Spidol dan kertas

"Graphic Recording" atau rekam grafis adalah proses merekam suasana, perkataan, dan orang-orang menjadi visual. Dilakukan seketika (*realtime*). Biasanya dilakukan ketika rapat, diskusi, seminar, dan lainnya. Karya yang akan dipamerkan adalah proses merekam grafis (*graphic recording*) suasana selama pembukaan pameran Ilustrasiana 2022.



Alodia Yap  
SEQUENCES DIGITAL



**Alodia Yap**  
**SEQUENCES OF KANDAS II, 2022**  
 Various size  
 Watercolor on paper

Dalam rangka kolaborasi bersama Nosstress, sebuah grup musik dari Bali dengan salah satu lagunya bertajuk Kandas II, karya ini merupakan bentuk pengembangan ilustrasi statis menjadi animasi. Terinspirasi dari lagu Kandas II itu sendiri, visual dibuat dengan media cat air lalu diolah kembali secara digital. Karya ini menampilkan sebagian rangkaian visual yang menjadi bahan utama dalam karya akhir berupa video atau gambar gerak.

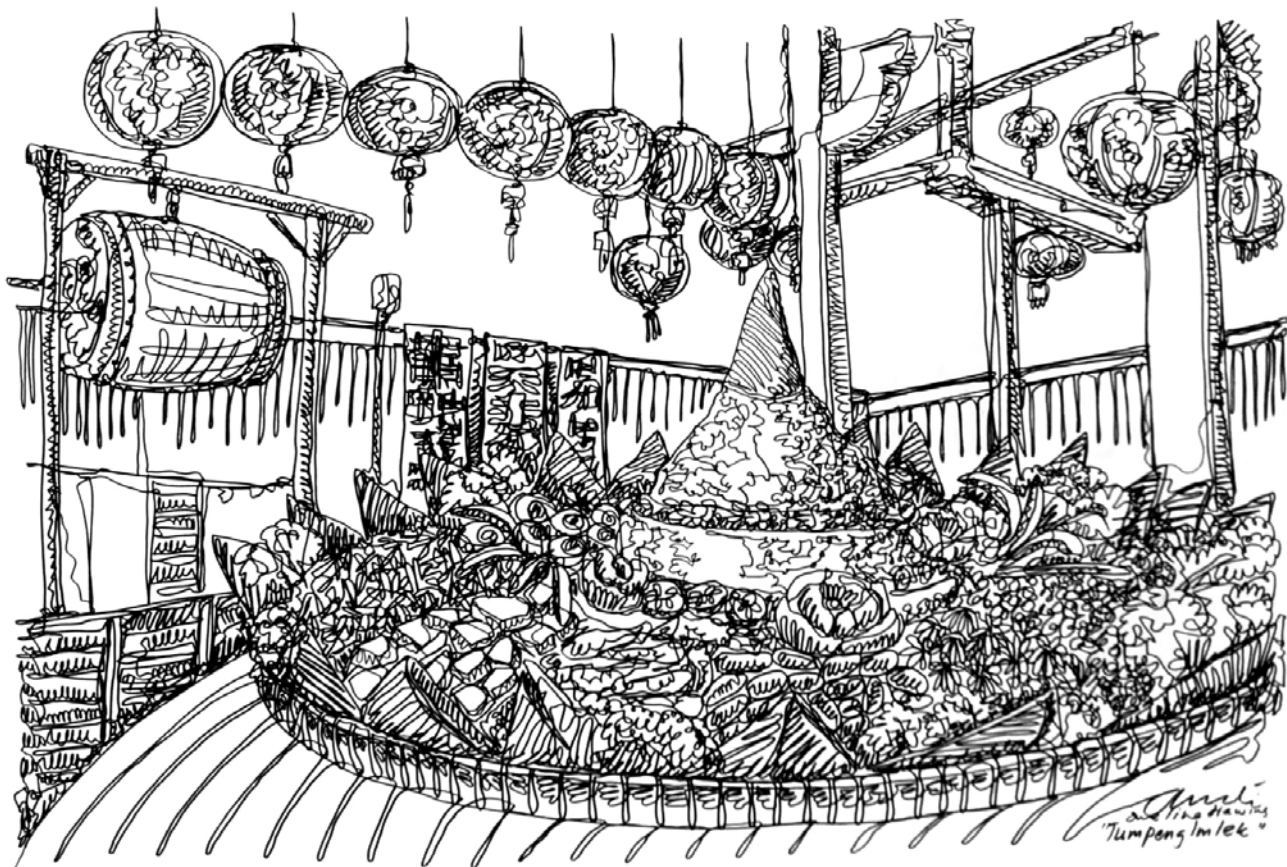




**Andi Yudha Asfandiar**  
**ORKES TANJIDOR, 2022**

42 x 59.4 cm  
Marker on paper

Budaya Betawi sendiri sarat dengan perpaduan etnis bangsa lain, salah satunya adalah perpaduan atau akulturasi pada seni musik, yaitu Tanjidor, yang asal katanya *Tangedor* (bahasa Portugis) yang artinya alat musik berdawai. Tanjidor ini biasanya dimainkan saat acara mengiringi pengantin di acara pernikahan. Lagu-lagu yang sering dimainkan adalah Bananas, Cente Main, Merpati Putih, Kicir-Kicir, Jali-Jali, dan lain-lain. Sampai hari ini, di Portugal, Tanjidor (*Tangedor*) masih ditampilkan atau dimainkan saat acara pawai keagamaan, seperti saat pesta Santo Gregorius.



**Andi Yudha Asfandiar**  
**TUMPENG IMLEK, 2022**  
 42 x 59.4 cm  
 Marker on paper

Tumpeng senantiasa dikaitkan dengan rasa syukur, doa, dan harapan kepada Sang Pencipta Alam (keagungan Tuhan). Simbol gunung di tengah menggambarkan ketinggian, keagungan, dan puncak di mana manusia tampak kecil dan rendah di hadapan-Nya. Demikian pun pada peringatan Imlek (Tahun Baru China), pada bersyukur dan berharap atas kehidupan yang lebih baik dan sejahtera serta rezeki setinggi gunung. Akulturasi Jawa dan Tionghoa tersebut terlihat pada peringatan Imlek di Kelenteng Poncowinatan, Kelenteng tertua di Jogjakarta yang berdiri sejak tahun 1860.



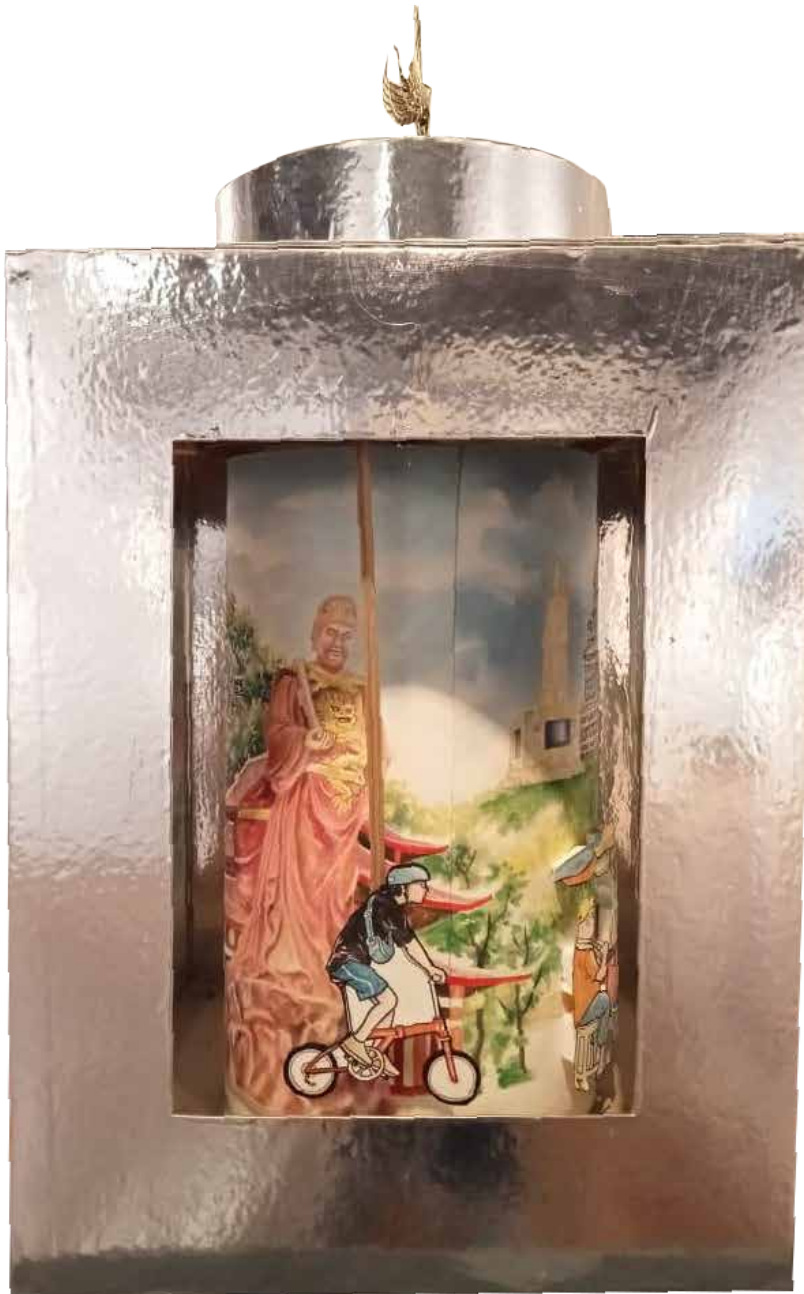


**Angga Yuniar S**  
**DANCING MONSTERS, 2022**  
Ink, watercolor, acrylic on canvas  
50 x 60 cm





Angga Yuniar S  
WE NEED A VACATION, 2021  
Ink, acrylic on canvas  
100 x 100cm



**Aris MyBret**  
**HILING TENAN, -**  
 35 x 35 x 53 cm  
 Kertas

Karya yang menggambarkan bagaimana MyBret berupaya dengan sukacita mengisi hari-hari saat pandemi berlangsung. Ilustrasi yang ditampilkan adalah bagian-bagian sketsanya yang digambar saat menghabiskan waktu masa pandemi menampilkan ikon tempat dan kuliner khas kota Semarang yang dibungkus dalam satu tempat sebagai penggambaran tempat yang aman, bersih, aman, dan kedap udara, yaitu Kaleng Kerupuk (kaleng harus tidak bocor, bersih agar kerupuk tidak melempem dan bau). Semua bagian karya dikemas, seperti mainan (berputar dan bersuara) agar didapat kesan sukacita, kesenangan sesuai tujuan healing, dan *happy-happy*.

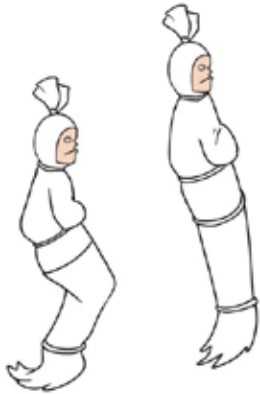








**Coretanino**  
**SAJADAH TRAVEL**  
60 X 110 cm  
Poli water repellent



**Daffa Amroe (Damru)**  
**AKHIR-AKHIR INI, 2022**  
1920 x 1080 pixel  
Animasi

Akhir-akhir ini banyak kematian, akhir-akhir ini terlihat seperti kehancuran, akhir-akhir ini penuh dengan kesedihan, tetapi akhir-akhir ini juga terlihat secercah kebahagiaan.



**Denny Row**

**BUTTMAN & KUMIS  
BHATARA KALA, 2020**

Mix Media, Mix Media

Paper 300 gram

14,8 x 21 cm

Ilustrasi untuk keperluan  
cover depan buku komik  
Buttman yang berjudul  
"Paku Super Sakti" terbit  
tahun 2020.





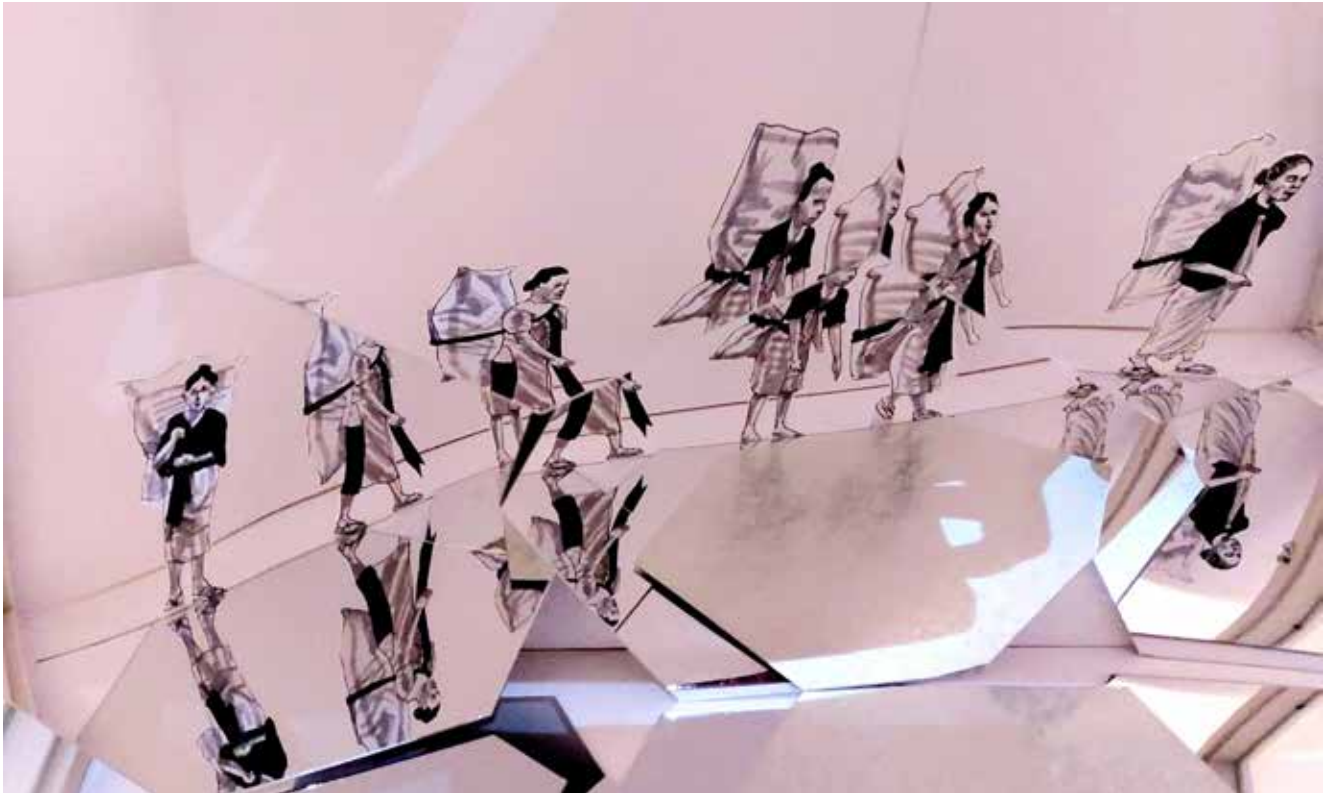
**Dessaf**  
**PERKAWINAN**  
**AKULTURASI**

Perkawinan selalu dianggap sakral, indah, dan penuh makna. Namun demikian, perkawinan akulturasi antara dua budaya yang berbeda seringkali dihadapkan pada penolakan dan pembatasan yang tegas. Keterpaksaan bertahan pada satu kultur tertentu pada masa sekarang membutuhkan pembaruan untuk mendobrak tradisi.

*In frame :*

Keinginan untuk mengikat janji perkawinan antara gadis India dengan pria Jawa.





“Mengcapture kegiatan keseharian ibu-ibu pengambil padi ataupun rumput untuk ternak, tetap menggunakan pakaian daerah (kebaya)”

Dessaf  
**FESY EN WIK WOK**



Dessaf

PERCEPTION VS PERSPECTIVE



Emily Subroto  
THAT'S WHERE  
HER HEART IS



**EorG**

**TIMUN X BEAN, 2022**

Kertas, cat air, pena & marker,  
kayu logam





**EorG x Ayah**  
**ADA BUTO, 2022**

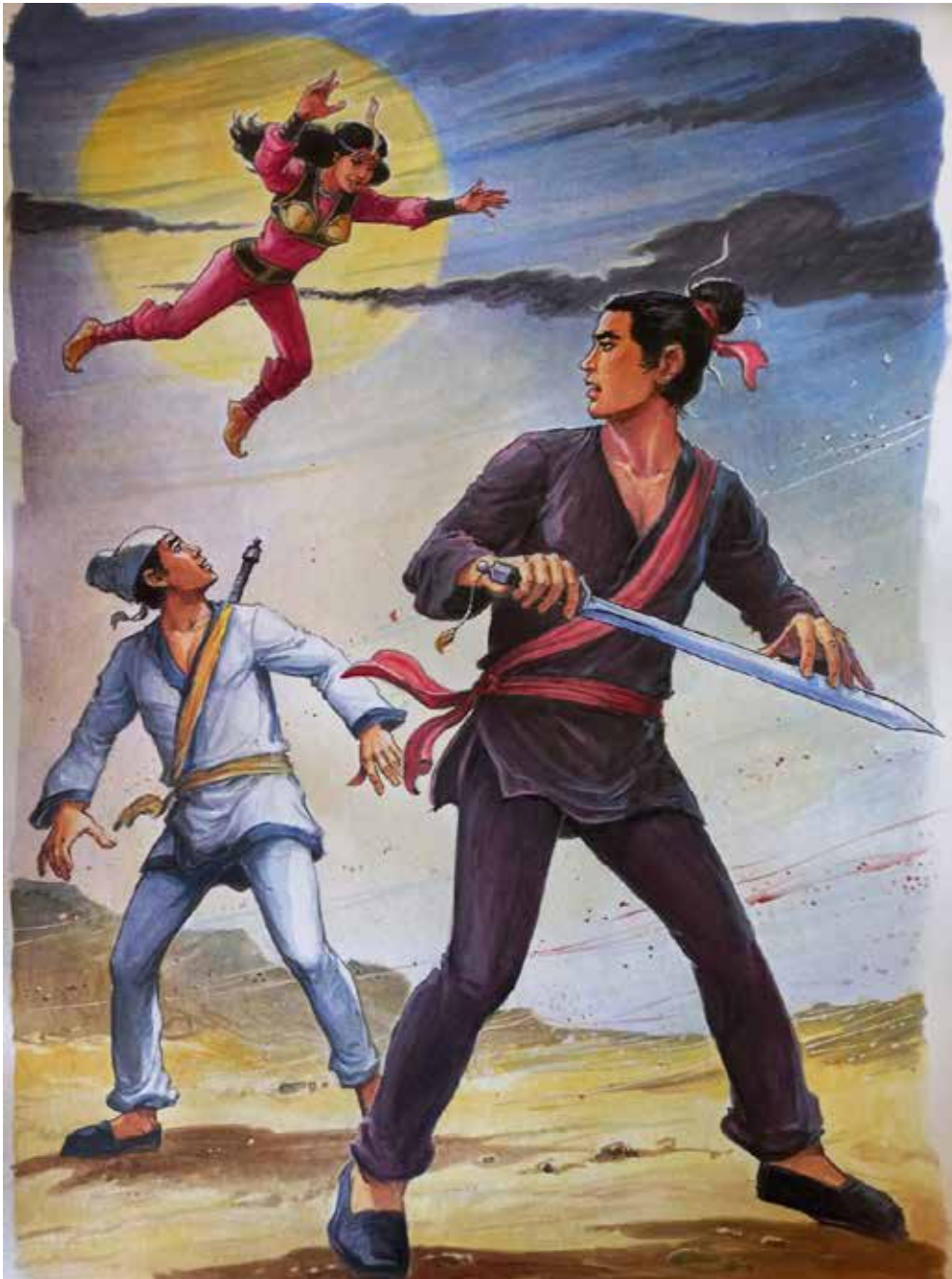
55 x 20 x 30cm

Kayu, logam, kertas, cat air, marker



Bagian dari ilustrasi buku berjudul 'The Tremendous Trio', diterbitkan oleh Oyez! Books, Malaysia, 2016.

**Evi Shelvia - (Epit)**  
**MENUNGGU, 2016**  
 Cat Air di atas kertas  
 84 x 29,7 cm



Gerdi Wk  
**GINA DI GURUN GOBI**, 2022  
Akrilik di atas kertas





Gerdi WK  
**CERITA DARI NEGERI DONGENG, 1990**  
 -  
 Outline tinta cina dan watercolour





**Gerdi WK**  
**OKI DAN NIRMALA, 2010**  
100 x 75 cm  
Cat minyak di atas kanvas



**Ghina Amalia Yuhanida**  
**KURRU SUMANGAQ!, 2020**  
 Digital-A3

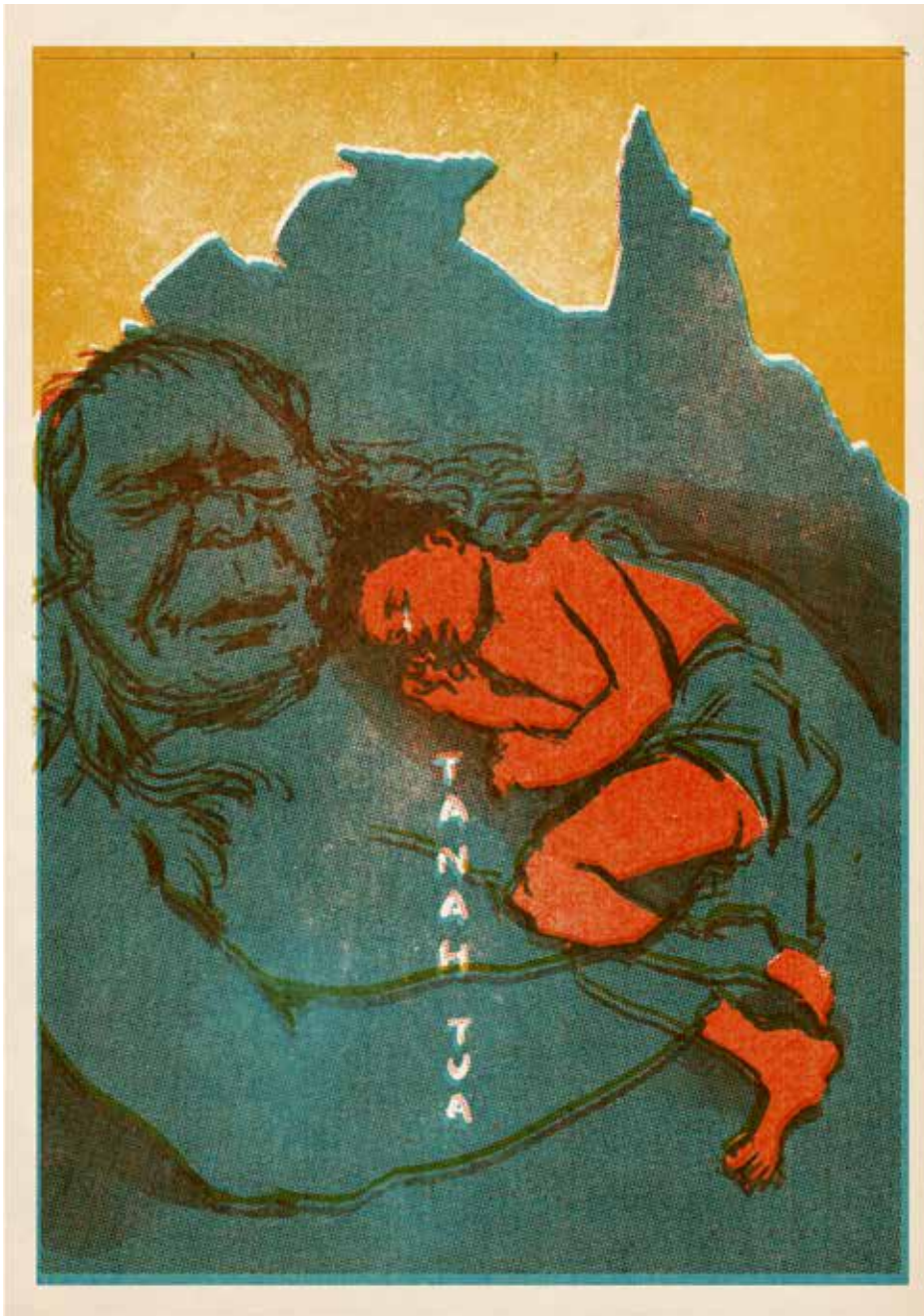
Menurut Anhar Gonggong, *Kurru* artinya selamat, *Sumangaq* artinya adalah semangat, dan *Kurru Sumangaq* yang ditulis dengan aksara Makassar berwarna kuning ini merupakan ekspresi terima kasih. Karya ini dibuat dalam rangka merayakan hubungan Makassar dari Sulawesi Selatan dengan Suku Yolngu di Australia Utara. Hubungan baik yang dipupuk berabad-abad sempat putus setelah memasuki masa penjajahan Eropa. Karya ini sempat dipamerkan secara daring oleh NAIDOC Weeks tahun 2020 dan Rumata ArtSpace dalam rangka mempersatukan kembali hubungan yang sempat terputus.





**Ghina Amalia Yuhanida**  
**TARIPA(NG). 2020**  
Digital - A3

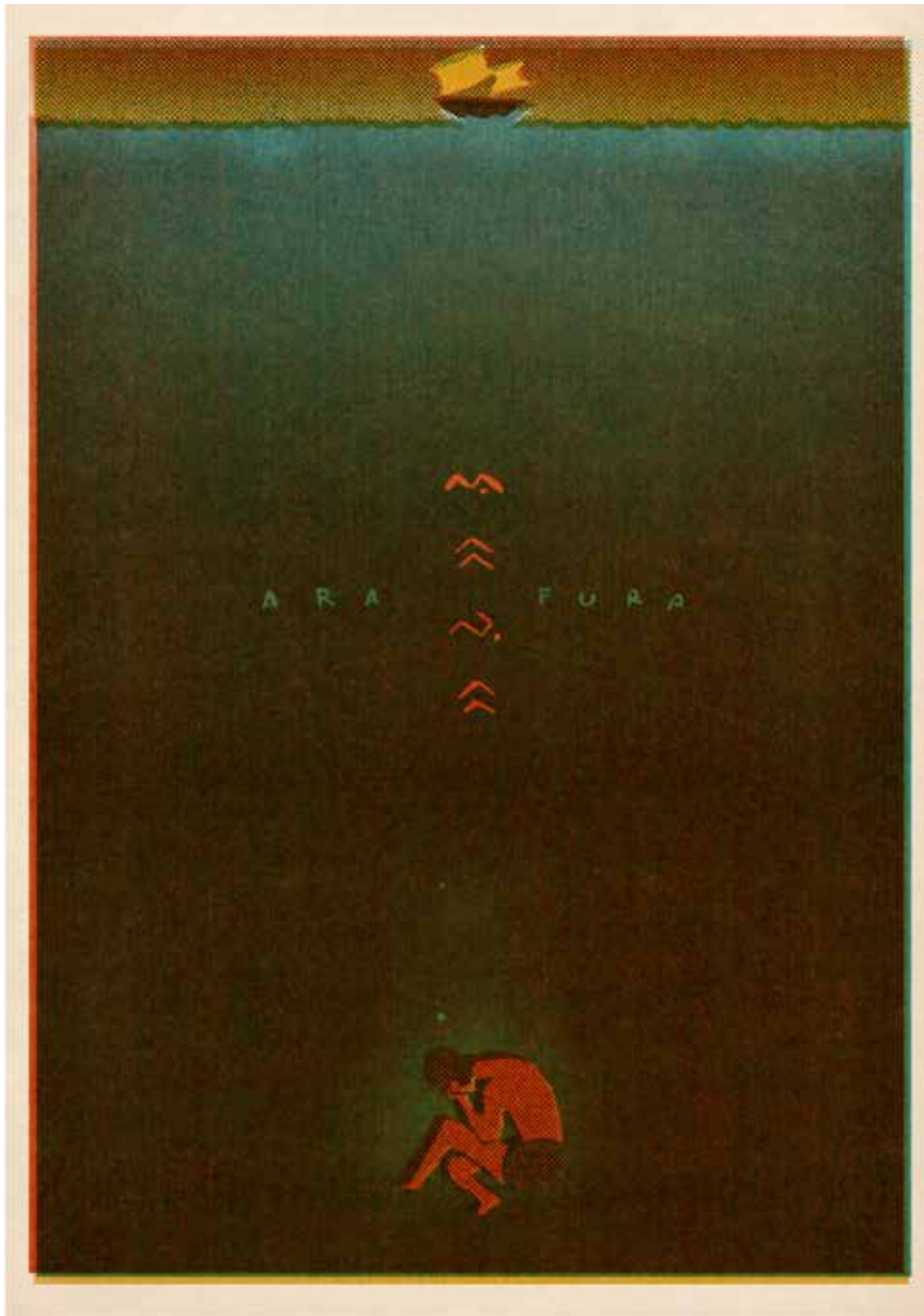
Teripang adalah sebuah komoditas yang mempersatukan hubungan Makassar dengan Suku Yolngu di Australia Utara. Berawal dari teripang, banyak pertukaran barang, budaya, dan bahasa yang terjadi di antara kedua suku ini. Karya ini sempat dipamerkan secara daring oleh NAIDOC Weeks tahun 2020 dan Rumata ArtSpace dalam rangka mempersatukan kembali hubungan yang sempat terputus.



**Ghina Amalia Yuhanida**  
**TANAH TUA, 2020**  
Digital - A3

Terinspirasi dari Lagu 'Tanah Tua' yang diciptakan oleh Theory of Discoustic dari Makassar dan sejarah suku Aborigin Australia yang kehilangan kuasa akan tanah kelahirannya sendiri. Meski lagu aslinya merujuk pada sebuah suku arkaik di Sulawesi, tetapi nuansa lagu ini dirasa universal menggambarkan sebuah bangsa yang berjuang di tanahnya.





**Ghina Amalia Yuhanida**  
**ARAFURA, 2020**  
Digital - A3

Terinspirasi dari Lagu 'Arafura' yang diciptakan oleh Theory of Discoustic dari Makassar. Lagu aslinya dimaksudkan untuk mengenang pertempuran di laut Aru tahun 1962, tetapi pada konteks karya ini dibuat untuk menggambarkan hubungan Suku Yolngu dan Makassar yang terputus akibat kebijakan pada masa kolonial.



Karya ini merupakan resentasi ironi dari kota Bandung yang dulu dijuluki "Varis Van Java," karena keindahan kotanya yang merupakan kembaran dari kota Paris di Prancis. Namun, Bandung saat ini tidak beda dengan kota-kota lainnya di Indonesia yang padat dengan kendaraan roda empat dan roda dua yang datang dan pergi dari dan ke kota Bandung, maupun dari penduduknya sendiri. Lokasi pengambilan gambar untuk lukisan ini adalah di jalan ABC Bandung.

**Guruh Ramdani**  
**BANDUNG PARIS VAN JAVA, 2015**

Cat air di atas kertas  
 63 x 94 cm



**Hari Prasetyo  
TELUSUR KULTUR**

“Kalau orang tak tahu sejarah bangsanya sendiri, Tanah Airnya sendiri, gampang jadi orang asing diantara bangsa sendiri.” Begitulah kutipan dari Pramoedya Ananta Toer.

Dewasa ini, rasa cinta dan bangga terhadap Tanah Air tidak selalu dapat ditunjukkan dengan kasat mata. Yang biasanya lewat tindakan dan ucapan patriotisme atau pengabdian kepada negara, belum tentu selalu tersampaikan. Namun, rasa cinta dan apresiasi terhadap budaya Indonesia tidak usah lagi berhenti di situ saja, melalui melalui ilustrasi di atas kemeja, dengan mudah kebanggaan terhadap Indonesia bisa menjadi simbol identitas kita, kebanggaan, dan cinta terhadap Tanah Air



## DETAIL



Hari Prast  
PASAR NUSANTARA

DETAIL



Hari Prast  
GATOTKACA

DETAIL



Hari Prast  
LA CULTURE

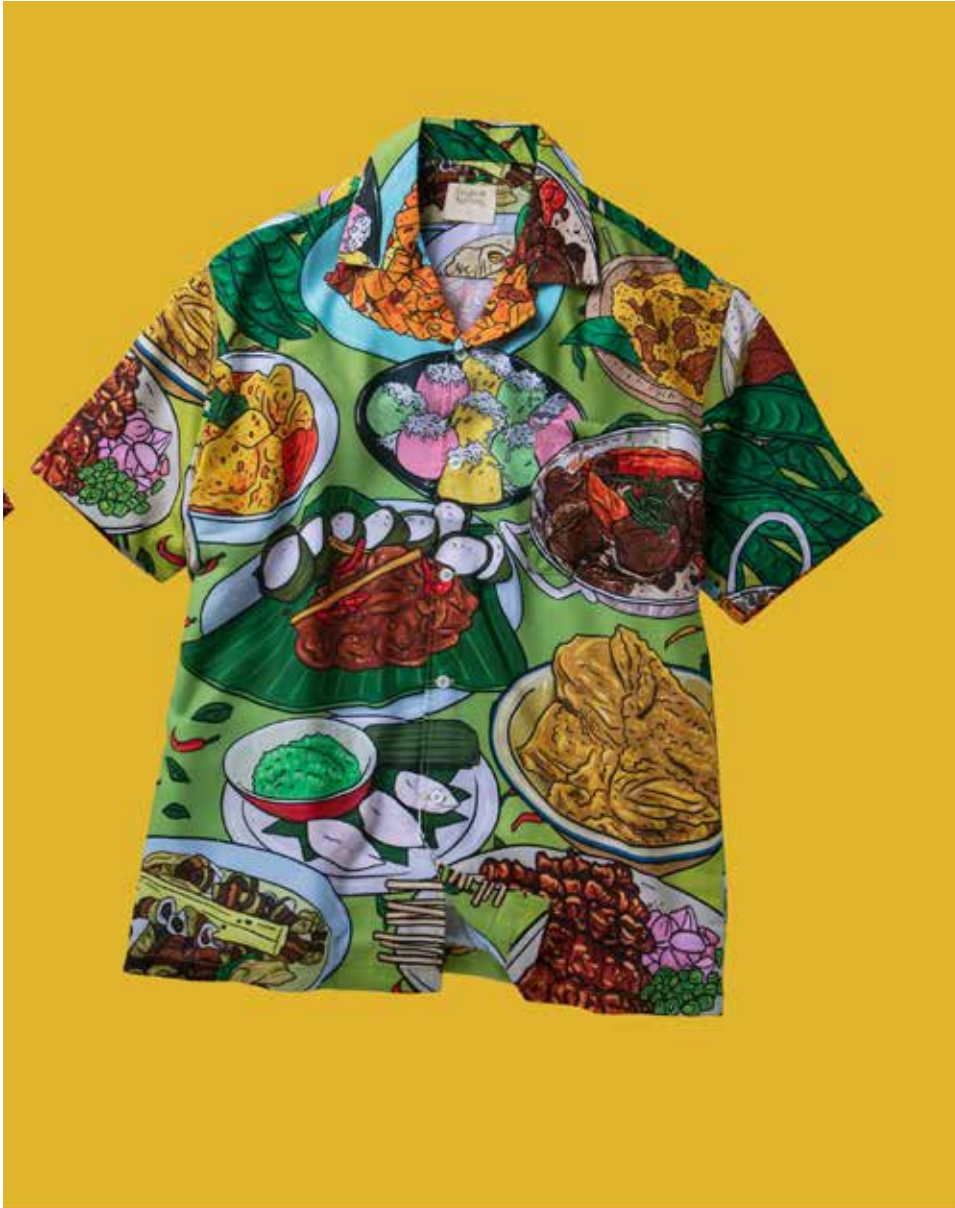


## DETAIL

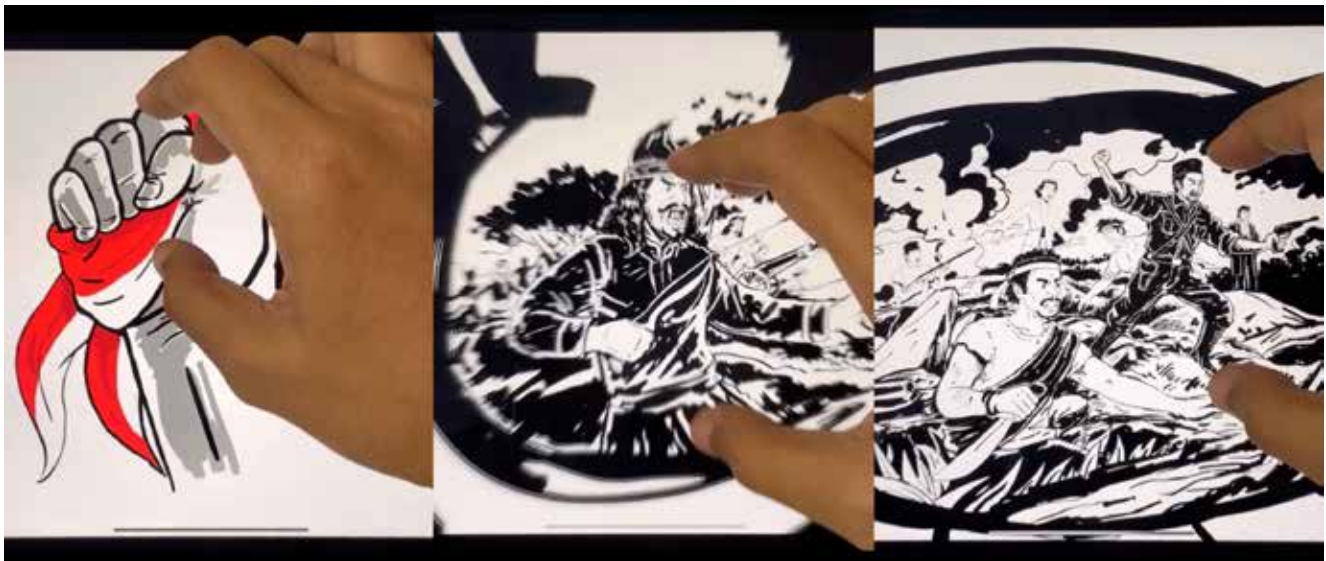


Hari Prast  
RAJA AMPAT

## DETAIL



Hari Prast  
RASA NUSANTARA



Sebuah karya sketsa dari waktu ke waktu  
tentang perjuangan Indonesia menuju  
merdeka.

**Hari Prast**  
**HARI MERDEKA, 2022**  
Digital Video





Imam Zakaria  
 NOT PIZZA, 2020  
 Print on canvas  
 60 x 60cm



Intan Jelita  
TOGETHER



**Iput Ukra**  
**TEDONG BALIAN**  
59,4 x 84,1 cm  
Charcoal dan graphite  
di atas kertas





**Iput dan Oyas  
SI ULAT PEMANDANGAN  
ALAM SEKITAR**

3 pieces of 20 x 20 cm  
framed art atau 42 x 29.7  
cm

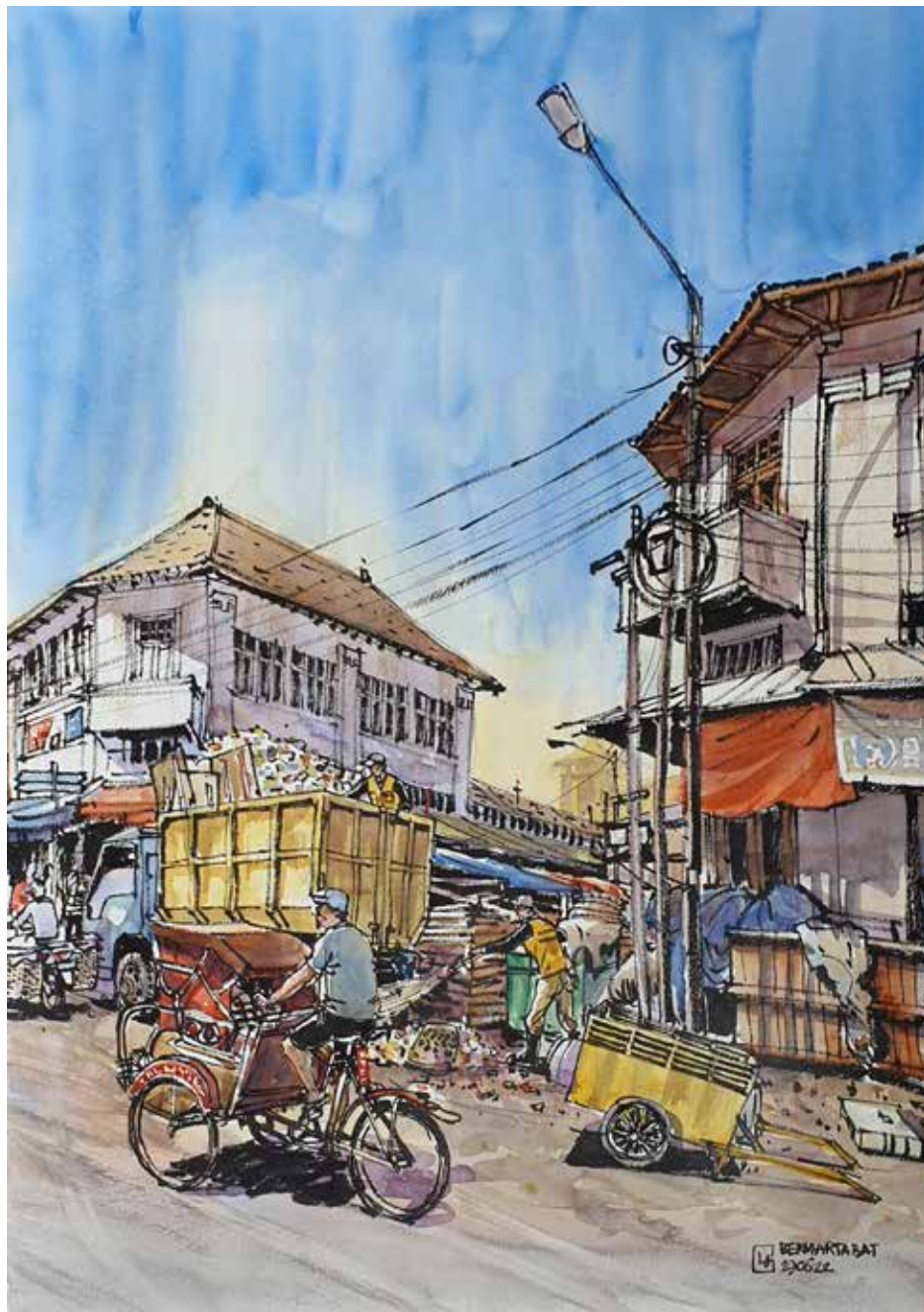
*Print on transparent sheet with light projection to wall atau Ink on paper*

Ulat adalah simbol dari transformasi. Ulat dalam hidupnya mengalami proses metamorfosa menjadi kepompong, lalu kupu-kupu. Sebagai ulat, wujudnya sering dipandang menggelikan bahkan menakutkan, tetapi ia berubah menjadi kupu-kupu yang indah dan dikagumi orang.

Si Ulat Pemandangan Alam adalah tentang mimpi.

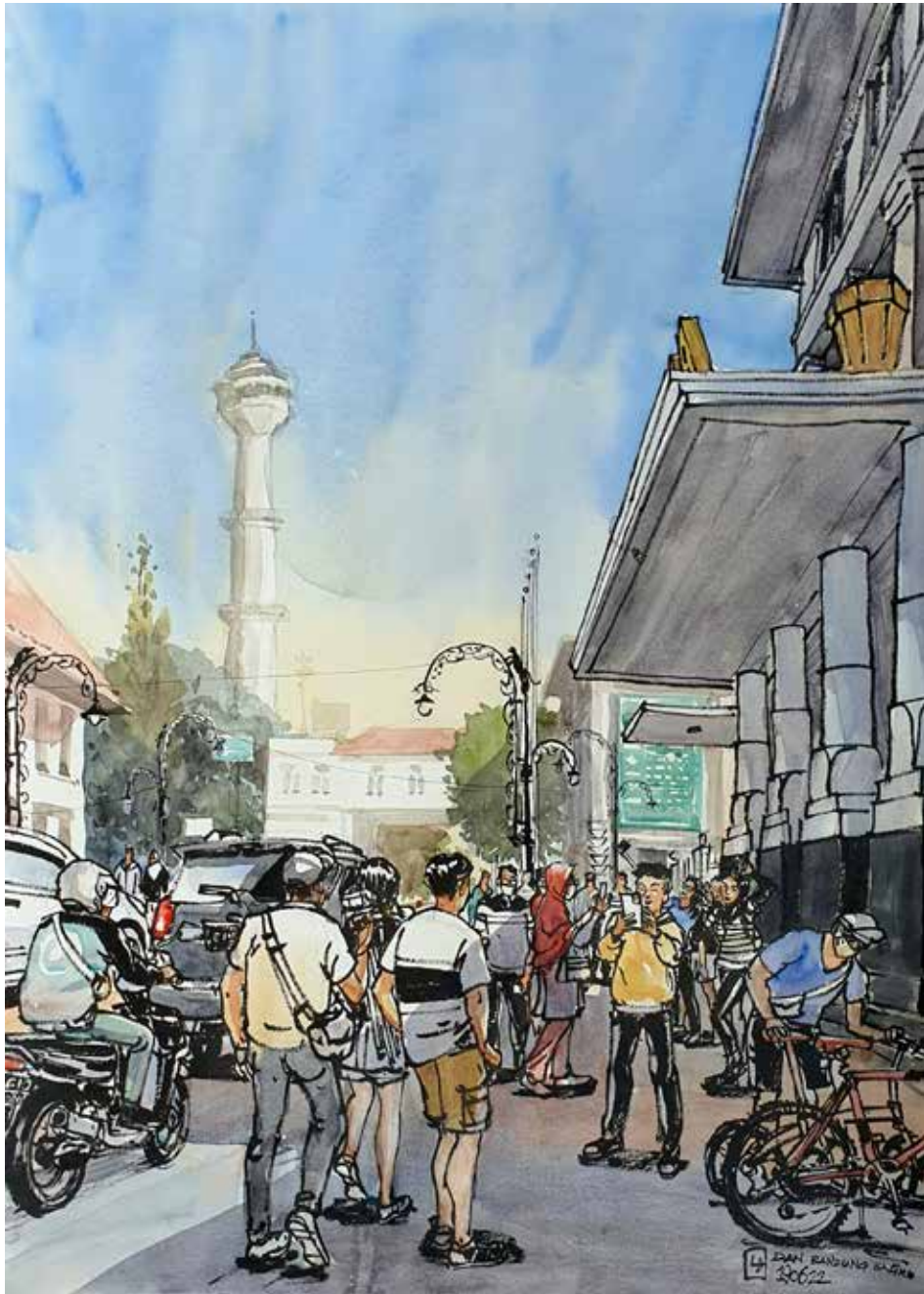
Tidak ada mimpi yang terlalu besar. Ia tak terbatas dan tak terhingga. Pemandangan dalam tubuh Si Ulat adalah mimpi kecil yang terus tumbuh menjadi besar. Lebih besar dari kehidupan itu sendiri. Seperti karya-karya besar dunia yang membentuk peradaban dan bertahan jauh melampaui hidup sang penciptanya sendiri.

Karya ini menggunakan teknik cetak di atas lembar transparan dan bisa disorot ke tembok dengan kamera ponsel. Teknik ini mengadaptasi pertunjukan wayang kulit di layar dengan sorot cahaya.



Iqbal Amirdha  
**BERMARTABAT, 2022**  
42 x 59.4 cm  
Pena kuas dan cat air





Iqbal Amirdha  
**DAN BANDUNG BAGIKU**, 2022  
Pena kuas dan cat air  
42 × 59.4 cm





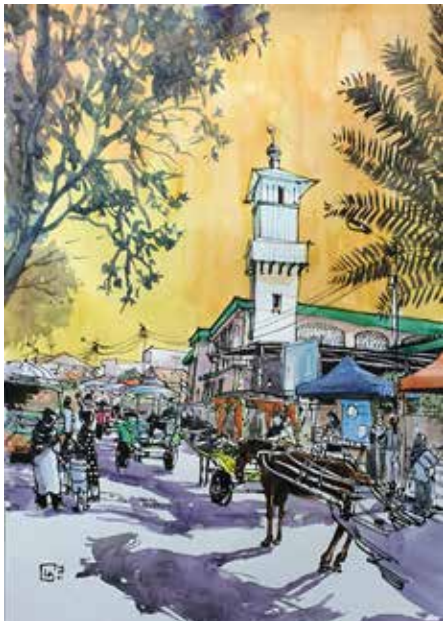
Iqbal Amirdha

## SURYAKENCANA EMPANG

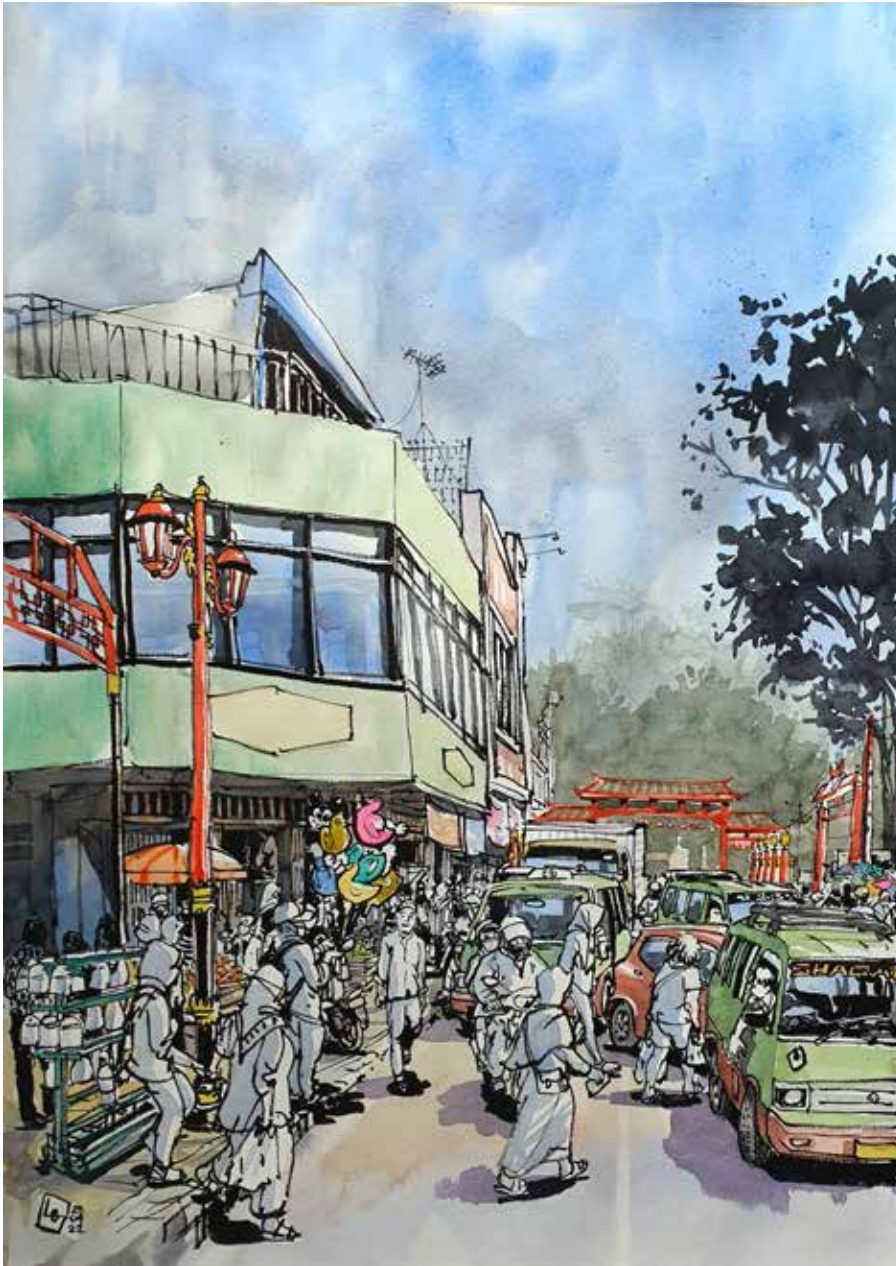
Selama peradaban masih bergulir, percampuran budaya akan terjadi secara terus-menerus. Tidak secara spontan, melainkan berangsur-angsur dalam waktu lama dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Suryakencana adalah cerminan akulturasi yang dijadikan '*profile picture*' oleh kota Bogor. Kegiatan perdagangan, wisata, dan kuliner dengan latar belakang Pecinan yang dirayakan dengan bangunan dan aksesoris jalan. Begitu juga dengan kawasan Empang yang menjadi tujuan wisata ziarah dengan latar belakang budaya Islam.

Jejak-jejak budaya awal yang masih terlihat antara lain delman yang terpaksa menjadi angkutan rekreasi karena perkembangan teknologi, jajanan lokal, dan bahasa asli yang masih dipakai sehari-hari.



## DETAIL



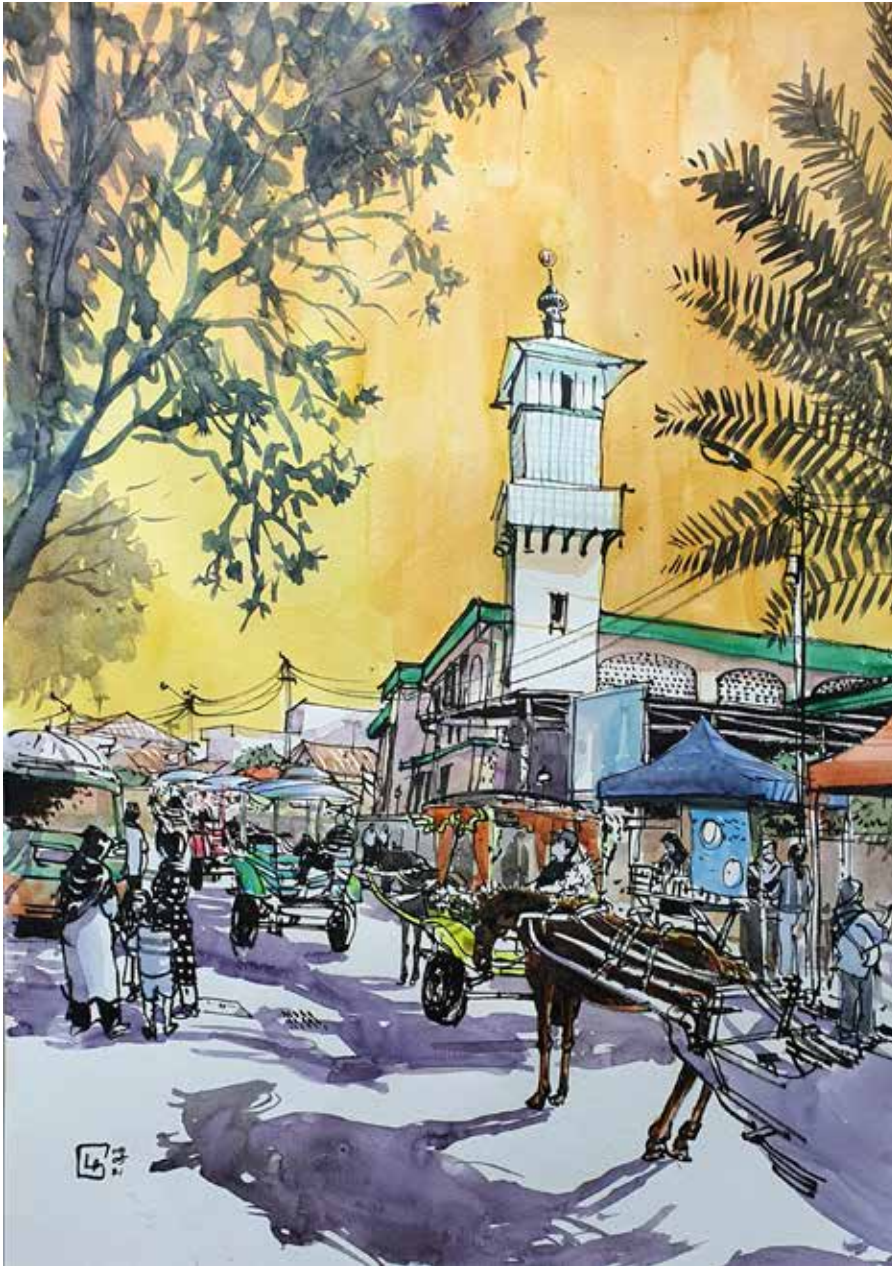
Iqbal Amirdha  
**SURYAKENCANA**

42 x 59 cm

Pena kuas dan cat air.



## DETAIL



**Iqbal Amirdha**  
**EMPANG**

42 x 59 cm.

Pena kuas dan cat air.





Iwan Yuswandi  
**RUMAH PENUNGGU KOLAM, 2021**  
Cat air di atas kertas  
29,7 x 42 cm



Kota besar Jakarta adalah melting pot yang memaparkan masyarakatnya dengan budaya Barat /Luar Indonesia sehingga sering kali menciptakan CULTURE CLASH.

Di seri ilustrasi ini, saya mengeksplorasi modernisasi budaya Indonesia dengan budaya yang diperkenalkan lewat globalisasi, dan memberikan perspektif saya mengenai peleburan fashion khas suku Indonesia dengan fashion kota.

**Jasmine Surkatty**  
**MEMELUK TRADISI**



Mengambil warna MERAH, PUTIH, dan HITAM, mengambil inspirasi warna merah putih bendera Indonesia dan hitam legam tinta goresan ilustrasi secara tradisinya. Per ilustrasi berukuran 30x30 cm.

**Jasmine Surkatty**





**Jasmine Surkatty**  
**SI ANAK JALANAN**  
30 X 30 cm.

Ikat kepala yang sering digunakan sebagai pakaian khas masyarakat pulau Jawa dan Bali dipadukan dengan *street fashion* kota besar Jakarta yang mulai berkiblat ke Urban Hip-Hop Style. Motif Batik Singa Barong menjadi *highlight* di kain ikatnya untuk menunjukkan sisi maskulin 'gangster' yang diidealisasikan oleh anak-anak muda yang sering mendengarkan *rapper*. Dengan "tato stiker" air mata di bawah mata yang melambangkan kekerasan yang sering kali diglorifikasi, terutama di lingkungan Lapas Anak yang sering bangga dengan dengan kejahatan yang dilakukan.



**Jasmine Surkatty**  
**SI PEMIMPIN REBEL**  
30 X 30 cm.

Punk movement yang berawal dari lahirnya musik Punk Rock, membawakan *fashion* yang sangat ekspresif dan *unapologetic*. Salah satu gaya rambut yang dikenal lekat dengan movement tersebut adalah gaya Mohawk yang mempunyai *silhouette* tinggi seperti topi khas kepulauan pulau Rote (NTT), Ti'i Langga.

Bersama dengan filosofi topi Ti'i Langga yang melambangkan jiwa kepemimpinan, kewibawaan dan percaya diri, gaya Punk menyiarkan suara *anti-establishment* dan melawan figur otoriter yang dianggap mecekik masyarakatnya tanpa takut pada masanya.



**Jasmine Surkatty**  
**SI PEDAGANG IMEJ**  
30 X 30 cm.

Tanggui merupakan topi besar yang terbuat dari daun pandan dan seringkali digunakan oleh para perempuan khas Banjar. Frasa, "Tanggui" bisa ditemukan dalam tarian, permainan, bahkan keseharian. Walaupun hampir hilang dalam jaman modern, topi ini masih sering dipakai pedagang perempuan di Pasar Terapung Lok Baitan.

Topi khas ini digabungkan dengan *fashion* perempuan kota jaman sekarang yang sering pakai topi anyaman sebagai aksesoris keseharian mereka. Seringkali ditemukan di foto-foto estetika untuk media sosial.



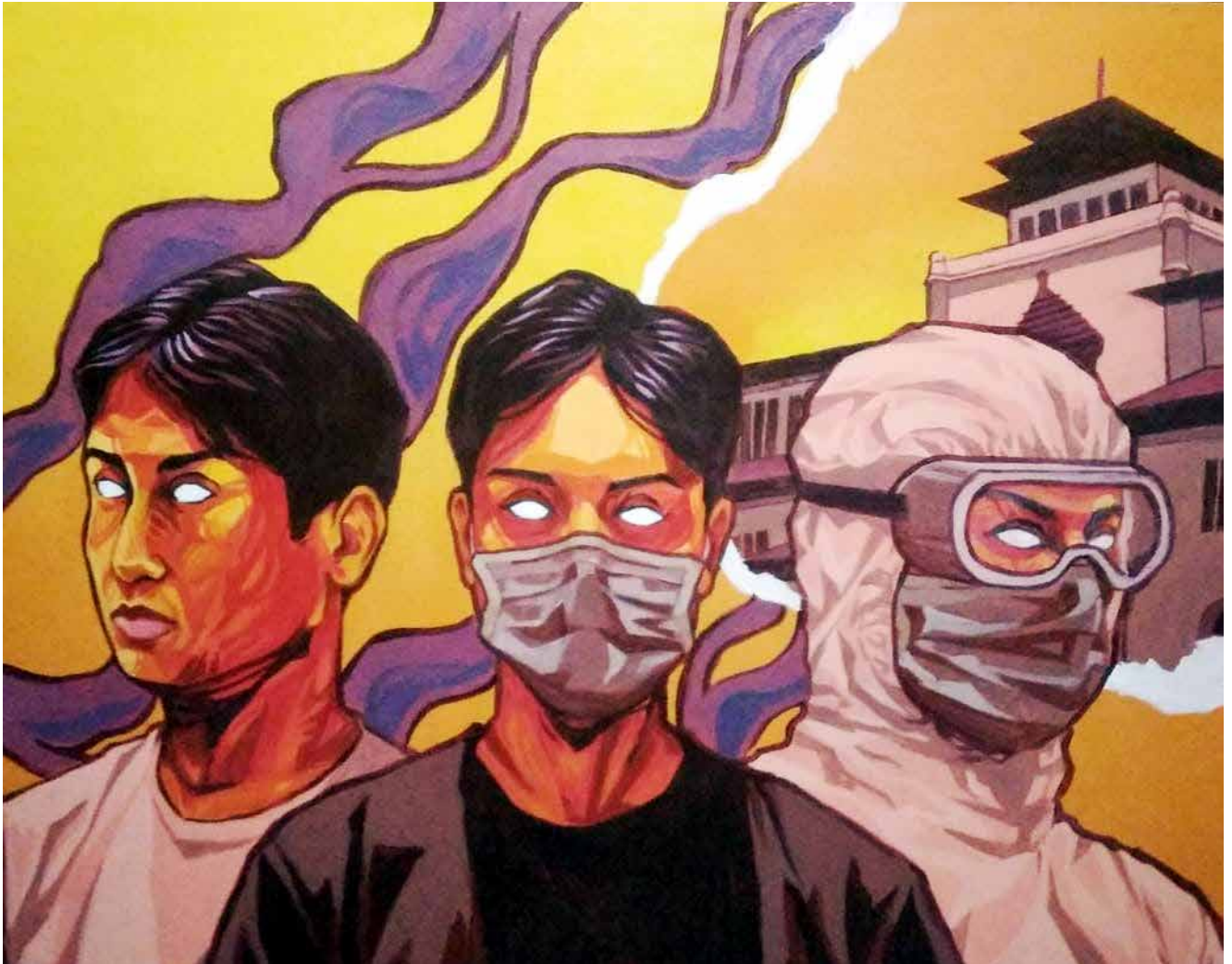




### **Komunitas Segar! Deskov IKJ** Karya Ilustrasi Pada Kanvas

Karya pameran adalah karya ilustrasi kolaboratif para dosen dan mahasiswa di Peminatan Ilustrasi DKV IKJ. Tema khusus yang akan diangkat adalah 'Sepatu Sebagai Walking Canvas'. Sepatu dipilih sebagai simbol yang mewakili peristiwa luar biasa yang terjadi dalam 2 tahun ke belakang akibat pandemi yang menyentuh dan bahkan mengubah hidup banyak orang. Perjalanan hidup selama 2 tahun inilah yang akan coba diungkapkan melalui karya ilustrasi dalam media kanvas dan sepatu. Akan dibuat sejumlah karya berbeda dimana pada setiap karya akan mencoba merespon lokasi tempat pameran dilaksanakan.

Karya terbagi menjadi 6 bagian (5 karya di bidang kanvas dan 1 karya menggunakan media televisi) mewakili beberapa kota di Indonesia. Konsepnya adalah "PERJALANAN" selama masa pandemi covid-19. Bentuk karya pada media kanvas adalah gabungan dari karya 2 dimensi berupa karya di atas kanvas dan karya ilustrasi pada objek 3 dimensi berupa sepasang sepatu yang akan digantung di depan kanvas. Dari Bogor sampai Yogyakarta, sepatu akan terdekonstruksi dimana di kota terakhir yaitu Jakarta karya akan dibuat dalam bentuk digital pada media



**Komunitas Segar! Deskov IKJ**  
Karya Ilustrasi Pada Kanvas





**Komunitas Segar! Deskov IKJ**  
Karya Ilustrasi Pada Sepatu

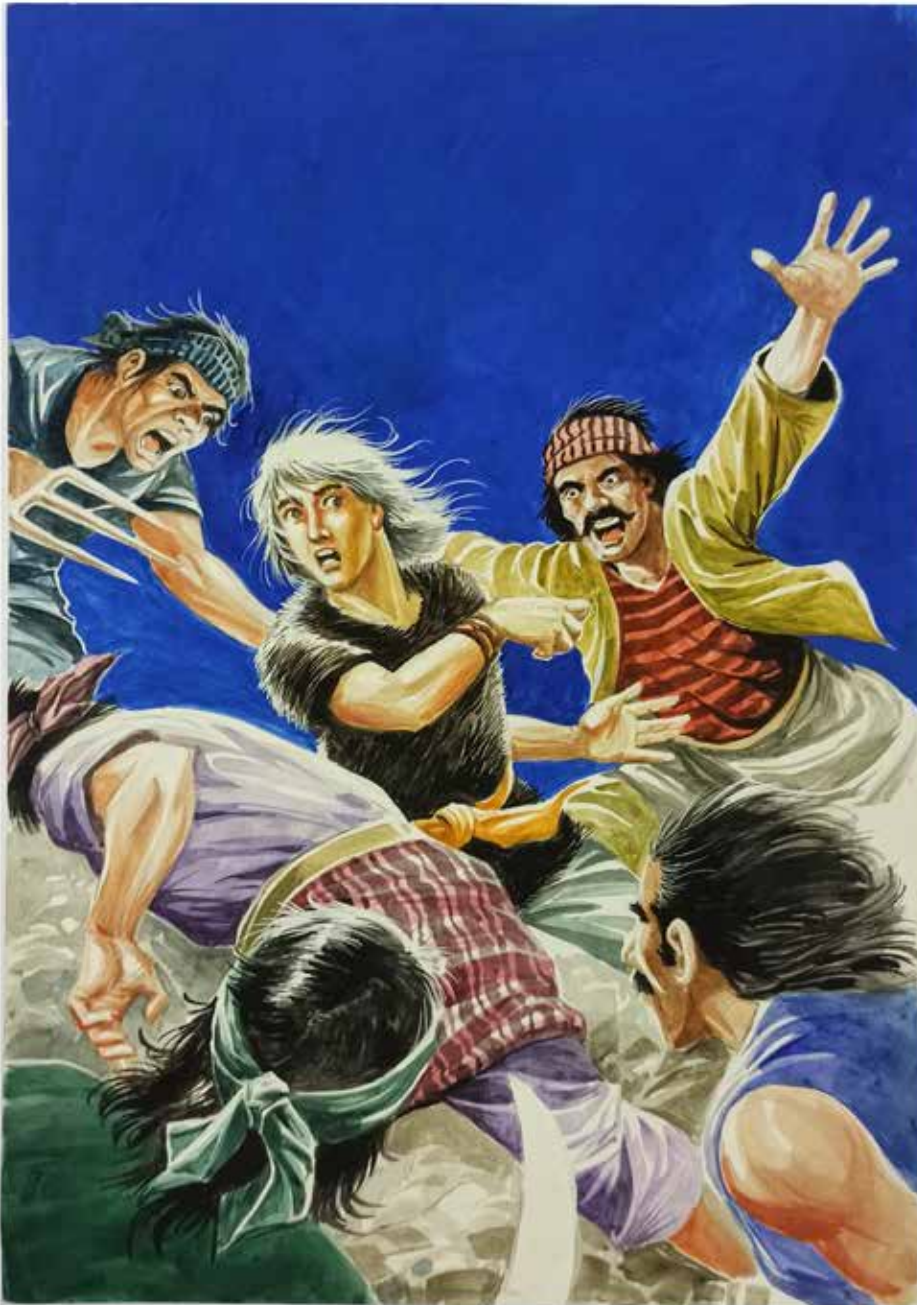


Komunitas Segar! Deskov IKJ  
**PERJALANAN**  
 Kanvas dan Sepatu



Lan Kelana (alm)  
**HANOMAN NGAMUK**  
Pena diatas kertas





Lan Kelana (alm)  
**JAKA TUAK**  
pena di atas kertas  
mix media



**Maman Sulaeman**  
**GADIS PERANCIS**  
**(PERANAKAN CHINA**  
**SERUI), 2019**

Watercolour on paper  
220 gram  
40 x 50 cm



**Maman Sulaeman**

**HOLYFISH, 2017**

Watercolour on paper 220 gram

40 x 50 cm





Perjalanan kakak beradik mencari kuliner di Maluku, setelah melewati beberapa lika-liku dalam perjalanan mereka menyadari bahwa kuliner Maluku memiliki cita rasa dan visual yang unik sehingga mereka berdua setuju untuk mempromosikan kuliner khas Maluku.

**Michael Valentino - Misel  
BARONDA MENCARI KULINER DI  
MALUKU, 2021**  
14.8 x 21 cm  
Digital illustration

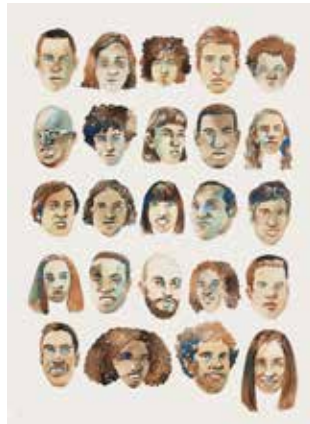


Urusan kami hanya untuk mengisi perut yang kosong dan beristirahat, bukan untuk berlomba makan! Tidak baik loh kalau makan terburu-buru, nanti kalau keselek atau gangguan pencernaan karena terburu-buru, siapa yang salah?!

**Michael Valentino - Misel  
KRUCUKK-KU BUKAN URUSANMU,  
2021**

59 x 29 cm

Digital illustration



**Mohammad Taufiq (Emte)**  
**MAINMU KURANG JAUH,**  
**PULANGMU KURANG MALAM**  
 56 x 76 cm (5 gambar)  
 cat air di atas kertas

Ketika sebuah proses sosial timbul karena pembauran budaya yang terjadi oleh sekelompok manusia, apa yang justru bisa terjadi oleh para individu didalamnya? Lewat berbagai pernikahan antarras tidak hanya menyuguhkan kisah cinta yang romantis, tetapi juga mampu berperan mengubah fondasi suatu peradaban.



## DETAIL



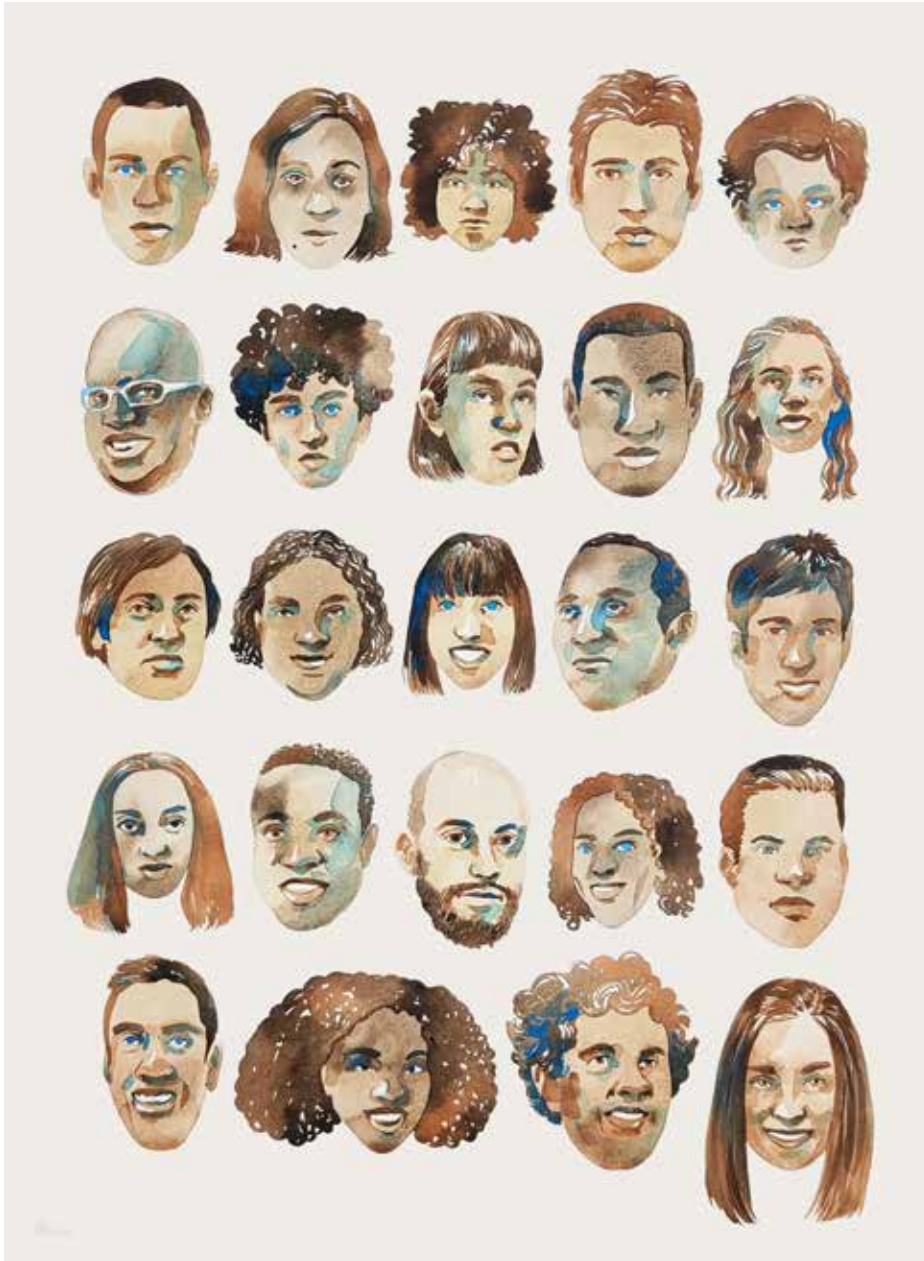
Muhammad Taufiq  
(Emte)

## DETAIL



Muhammad Taufiq  
(Emte)

DETAIL



Muhammad Taufiq  
(Emte)

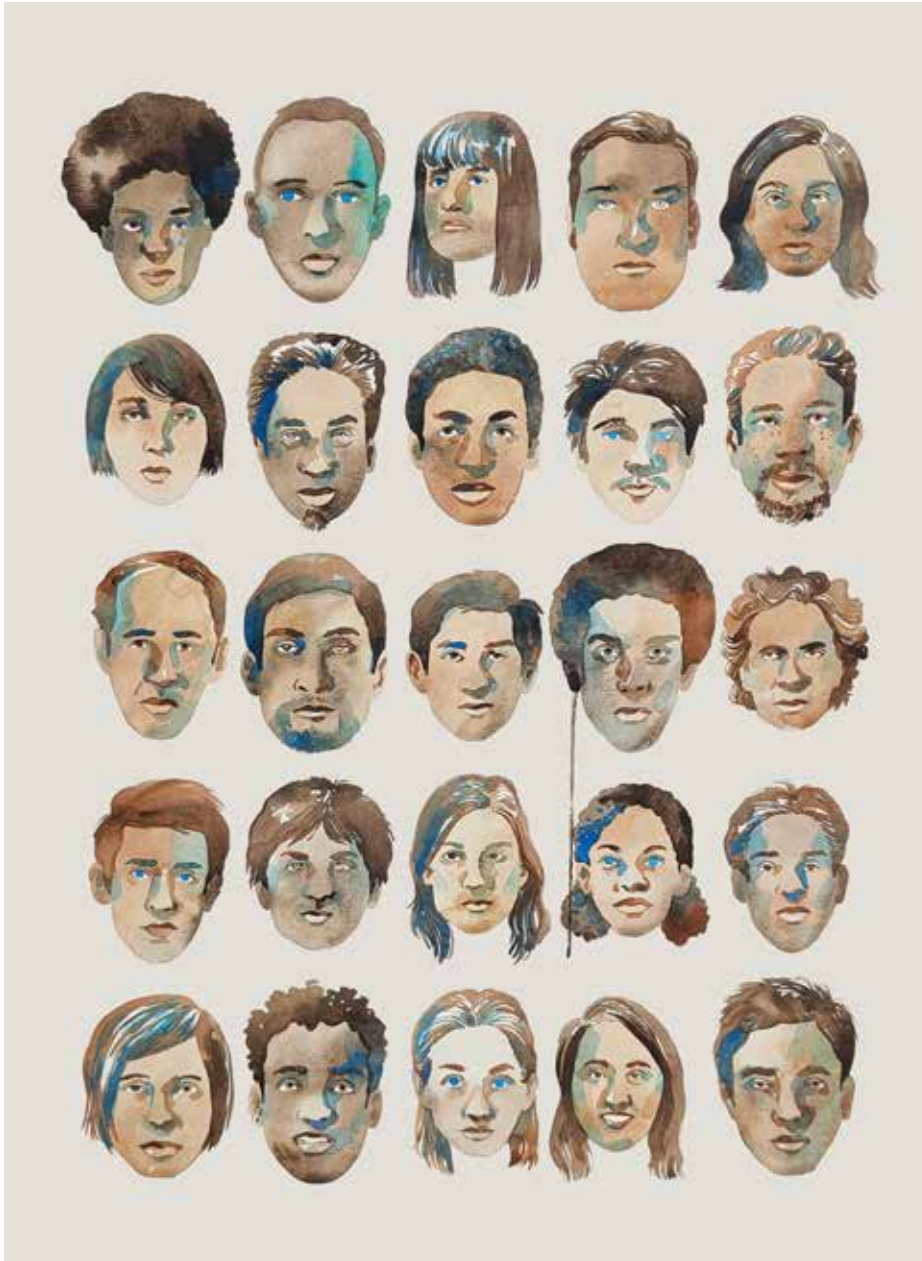


DETAIL



Muhammad Taufiq  
(Emte)

DETAIL



Muhammad Taufiq  
(Emte)



**Mohammad Taufiq**  
**KADANG DI BAWAH, KADANG DI**  
**BAWAH BANGET (I & II), 2022**  
 56 x 76 cm  
 Cat air di atas kertas



Keadaan yang menekan atau tidak nyaman membuat orang selalu bisa mencari solusinya, *seabsurd* apa pun itu bagi orang lain, demi untuk bisa selalu beradaptasi dan bertahan hidup. Dan juga selalu optimis dan percaya diri bahwa segala sesuatu akan dapat berubah menjadi lebih baik, ada harapan akan masa depan dan percaya bahwa kita dapat mengontrol kehidupan seperti apa yang kita inginkan.





**Nai Rinaket  
NGOYAK WEDHUS (MENGEJAR  
KAMBING), -  
80 x 40 cm  
Cetak digital di atas kanvas**

Ngoyak Wedhus (Mengejar Kambing) adalah salah satu ilustrasi Nai Rinaket dalam buku bergambar Gleger (2022) yang ditulis oleh Djokolelono dan diterbitkan oleh Penerbit Lingkarantarnusa, Yogyakarta. Buku ini mengikuti kisah dua anak laki-laki "nakal" yang memainkan meriam bambu tradisional. Masalah terjadi saat gemuruh meriam bambu itu mengejutkan penduduk desa. Seluruh ilustrasi dalam buku ini dikerjakan secara digital.



**Nugraha Pratama**  
**KUNDANGAN METUUN**  
**DI DESA LES, 2021**

21 x 90 cm

Cetak UV di atas beer-  
 matt

Terletak di sisi Timur Laut pulau Dewata, sebuah desa kecil bernama Desa Les tempat di mana bermukimnya orang-orang Bali Mula yang masih mengamalkan kesehariannya dengan nilai-nilai tradisi turun temurun, di mana rasa ucap syukur pun harus disampaikan kepada para Dewa. Berkesempatan untuk turun tangan dan membantu persiapan prosesi upacara Metuun, yaitu sebuah seremonial menghantarkan roh ayah seorang teman dari alam dunia menuju tahapan selanjutnya ke Nirwana.

Semua persiapan dikerjakan secara gotong royong dengan orang-orang terdekat seperti keluarga, teman, kerabat, bahkan tetangga. Sebagai laki-laki yang berada di persiapan upacara Bali, kami bertanggung jawab di urusan sajen dapur, sedangkan perempuan mengerjakan urusan sajen bunga. Semua prosesi dilakukan dengan cara lama, termasuk peralatan untuk memroses sajen dapur. Dipimpin ahli banten sebagai orang yang mengerti menyajikan sajen dan Jero Patus yang memberikan hitungan jumlah untuk sajen yang bisa dan tidak bisa dimakan, semua orang tampak mengerti betul porsi kerja masing-masing. Proses ini dilakukan satu hari sebelumnya dengan mengorbankan empat ekor babi.



**Nugraha Pratama**  
**SEHARI-HARI DI**  
**BANDA NEIRA, 2021**

28 seri : 15 x 21 cm

2 seri : 21 x 30 cm

1 seri : 15 x 42 cm

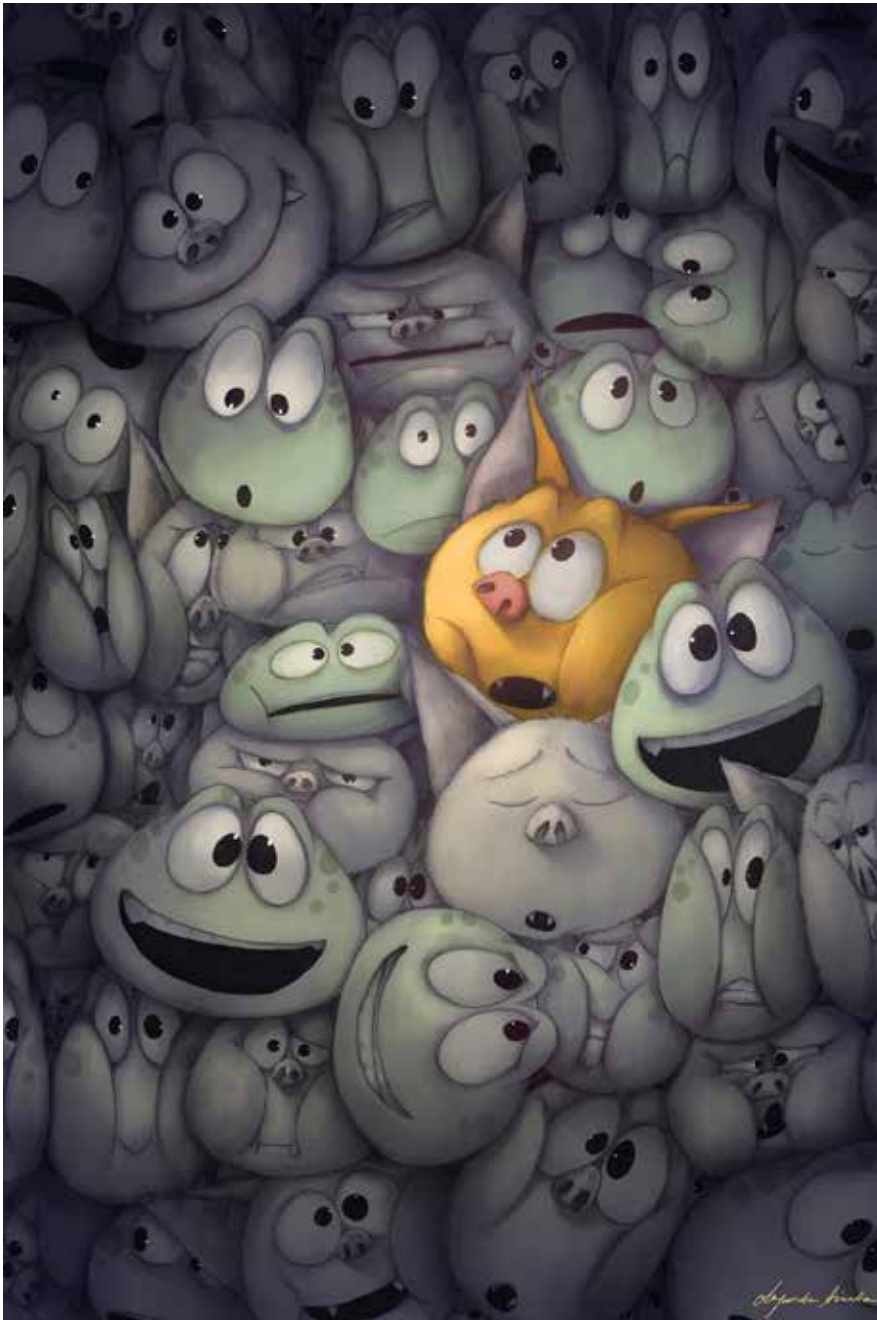
Cetak digital di atas  
 kertas

Sebuah kepulauan kecil yang letaknya masih harus mengarungi ganasnya laut Banda sekitar dua ratusan kilometer dari pelabuhan Tulehu di kota Ambon, tapi kalau mau praktis ya bisa saja lewat kapal udara. Bagaimana pegunungan yang tumbuh tinggi menjulang di dasar laut membuat kepulauan ini memiliki tanah yang subur namun dikelilingi palung yang dalam membuat pulau ini memiliki komoditas pertanian dan laut yang unggul. Di Banda Neira tempat di mana sesuatu yang (pernah) lebih mahal dari emas itu tumbuh liar dan sempat jadi rebutan bangsa Barat.

Perkara buah pala, kepulauan Banda Neira adalah pulau yang dulunya pernah ditukar oleh Inggris dengan Lower Manhattan (New York) yang dulunya milik Belanda (VOC). Dan di abad ke 17 pulau yang letaknya jauh ini sudah menjadi kota modern bak di eropa. Sebut saja rumah dengan pilar kuat, benteng pertahanan yang beberapa masih berdiri kokoh, dan gereja tua yang masih berperan kehadirannya hingga sekarang.

Melewati gemilang dan kalamnya masa pertumbuhan Banda Neira hingga kini penampakannya bak mesin waktu. Bangunan-bangunan tua masih banyak yang terawat dan kota yang ibarat selalu bercerita tentang jati dirinya di setiap pojok. Melalui serial karya yang sebenarnya masih berlanjut ini, saya bertutur cerita tentang Banda Neira sekarang dan bagaimana orang sana menjalani kehidupannya.





**Olvyanda Ariesta**  
**THE BATS AND THE**  
**FROGS, 2020**

60 x 90 cm

Pensil dan digital





Puguh Rahardjo  
**KSATRIA KATULISTIWA**  
42 x 59,4 cm  
digital





The Tanggela's (Rato & Aditya Tanggela)  
LAW



**The Tanggela's (Rato & Aditya Tanggela)**  
**LET'S PLAY,**  
 Motion Graphic  
 1080x1080  
 1.30 S





**Rukii Naraya**  
**THE PERKS OF BEING,**  
**2022**  
 Illustrator  
 Print on Paper  
 Variable (48 x 64 cm)

Karya ini tentang sepotong bagian dari hidup saya sebagai seorang ilustrator. Deadline, revisi, catatan kecil menjadi bagian yang tak lepas dari kehidupan saya. Menjadi ilustrator juga akan selalu berada di ranah desain. Sebagai ilustrator dalam ranah komersil terkadang harus bertarung batin dengan idealisme sebagai makhluk sosial, ketika harus menentukan nilai-nilai kemanusiaan yang seringkali bertabrakan dengan ranah komersil, yang membuat ilustrator juga harus memilih berada di posisi mana dan memperjuangkan pihak mana





Tommy Thomdean  
**IMPIAN KOTA NGANU DI MALAM HARI, 2022**  
90 x 90 cm  
Ink-digital on canvas







**Toni Masdiono**

**Sekala Niskala #1, 2022**

Tinta Cina & Gel Pen di  
atas Kraft Paper 310 gsm  
50 x 70 cm







**Triyadi Guntur Wiratmo**  
**MENJELUJUR SEJARAH**



30 x 40 cm



30 x 40 cm

Kutipan pendek dari Kids From Yesterday bekerja sama untuk melewati batas – untuk melompat dari gerbong kereta satu ke gerbong kereta tiga – untuk dipertemukan dengan apa yang mereka cari. Cerita lengkap dari kutipan pendek ini sedang dikembangkan bersama di Studio Kolam Susu, Bandung

**Tsalitsa Kamila**

**KIDS FROM YESTERDAY: Passage of Tracks, 2022**

Brushpen, Tinta, dan Cat Air di atas kertas cait air hot press 300gsm  
30 x 42 cm | 106 x 30 cm | 30 x 42 cm





**Yanita Indrawati**  
**NGARIUNG, 2022**  
 56 x 76 cm  
 Cat air di atas kertas

“Ngariung” berasal dari bahasa Sunda yang artinya “berkumpul”. Seperti halnya menikmati sajian nasi Liwet khas Sunda di atas hamparan daun pisang, bersama keluarga atau teman-teman “berkumpul” penuh keriaan dalam kesederhanaan dan menyatukan keberagaman.



**Yanita Indrawati**  
**JAJAN SETAMPAH, 2022**

Diameter 50 cm

Cat air di atas kertas, alas tampah bambu

Syukur yang berlimpah.





**Yanita Indrawati**  
**HANEUT, 2022**  
 Cat air di atas kertas  
 56 x 76 cm

Menikmati rasa dan kehangatan yang menjalar.



# PROFIL SENIMAN



### **Adikara Rachman**

Adikara Rahman aktif mengikuti sejumlah pameran gambar, ilustrasi, dan seni lukis di dalam dan luar negeri, baik kelompok maupun tunggal. Perancang grafis di PT. Wadhia Bala, Jakarta (1990 - 1995) ini sekarang aktif sebagai pengajar menggambar, ilustrasi, ilustrasi aplikatif, novel grafis, dan creative drawing di Program Studi DKV FSRD Universitas Trisakti. Ia juga penggiat budaya rupa, peneliti, koordinator visual, dan tenaga ahli pendidikan seni rupa di Sacred Bridge Foundation (SBF) Jakarta; penggiat mural dan elemen estetis interior (2004 - 2020); pendiri dan pengelola AdD Illustration, Jakarta (2007 - 2009); pendiri dan pengelola Maros Visual Culture Initiative (MVCII); dan fasilitator untuk klinik budaya rupa dan ilustrasi di Jakarta, Semarang, Puncak Bogor (2008 - 2012). Sekarang aktif membuat karya ilustrasi untuk komersial, edukasi, dan layanan sosial.



### **Aditya Saputra**

Lahir dan tinggal di Jakarta, ia menempuh pendidikan desain dan seni di FSRD ITB tahun 1994 - 1999. Bekerja sebagai NFT artist, komikus, ilustrator, art director, desainer grafis, dan produser musik lepas serta bermain dalam beberapa band dan proyek musik/audio. NFT Art: dipublikasikan di beberapa blockchain antara lain Ethereum, Tezos, dan Hive blockchain. Komik yang pernah dibuat antara lain Sabeni Preman Angkasa (2000 | Mizan Publishing) dan Pendekar Cyborg (2015 - sekarang, self-publishing). Desainer sampul untuk beberapa buku novel seperti Supernova: Akar (2002, Bark Comm, Dee), Pintu Terlarang (2004, Akoer, Sekar Ayu Asmara), dan Balance (2012, Kobam, Melly Goeslaw). Karya tulis yang pernah dihasilkan antara lain Palung Mimpi Buruk Maujud: Sebuah Antologi (2013, self-publishing) dan Cerbung: Balada Asmara Bionik Mas Kasno (2018, self-publishing). Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



## Agah Nugraha Muharam

Lahir di Bandung, 1981. Menamatkan Studi di FSRD ITB tahun 2005. Sekarang aktif sebagai Graphic Recorder, Ilustrator, komik. Karya buku diantaranya Playground at Home” (2009), “Mengarang Cerita Serem” Webtoon, Citarum Harum (Rekam Nusantara, 2019), buku ilustratif “Restatement” (STHI Jentera, 2019), komik “Indonesiaku” (2021), komik “Mei Berkabung” (Kontras, 2022), dan buku ilustratif “Menolak Kalah: Merebut Kembali Hak Kebebasan Sipil” (Kontras, 2022).



## Alodia Yap

Lahir dan tinggal di Salatiga Jawa Tengah. Menyelesaikan studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Satya Wacana, ia mulai menekuni seni lukis sedari 2013 dan berkarya mural sejak 2015. Aktif melaksanakan pameran bersama diantaranya Online Exhibition di Purple Code, Jakarta 2020; Workshop Karikatur bersama Ruang Tempo (2020); Kumpul Kreavi Studio Visit Talk (2020); Pameran Karya Kolektif Perupa Semarang di Galeri Nasional (2020); karya kolaborasi Invisible Heroes, Warisan Memory ‘65, (2020); Narasi Ecosystem (2020); Morning Calm Oracle by Seo (2020); 5050 Lab Store-Back to Basic Group Exhibition, Semarang 2021; Pameran Ilustrasiana, Bogor Creative Centre, Mei 2022; Pameran Ilustrasiana Urabane Bandung, Juni 2022; dan Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.





### **Andi Yudha A**

Lahir di Malang, 21 Maret 1966. Selepas lulus dari SMA 3 Malang, ia melanjutkan kuliah di jurusan Desain Grafis (sekarang DKV) FSRD ITB tahun 1985. Profesi yang ditekuni graphic designer, educator (teacher), creative thinking trainer, ilustrator, books writer, storyteller, storyillustrator, online drawer, visual literation, creative parenting, pegiat aktivitas Dunia Kreativitas Anak, pencipta karakter kucing Mio, peminat dan pegiat aktivitas outdoor termasuk mendaki gunung, professional snakes capture (tapi pernah tergigit). Ia juga merupakan founder PicuPacu Kreativitas! Indonesia, founder PicuPacu Creative Children Community, founder Institut Drawing Bandung (IDB), dan ketua komunitas menggambar: Drawing Garis Hitam. Sejak tinggal di Belgia pada 2013, ia mulai fokus dengan menggambar menggunakan teknik satu tarikan garis tanpa putus tanpa angkat pena (one line drawing) dan telah berpameran karya one line drawing di dalam maupun luar negeri. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana, Urbane Bandung, Juni 2022 dan Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



### **Angga Yuniar**

Lahir di Banyuwangi pada 1989. Pameran bersama diantaranya Indo NFT Festiverse, R.J. Katamsi Gallery, ISI Yogyakarta (2022); Hari Jadi Banyuwangi ke 250 Tahun, Gedung Juang 45 Banyuwangi, Jawa Timur (2021); Indonesia Art Expo 2021, L - Project, Sangkring Art Contemporary, Yogyakarta (2021); One by One, 1x1 2Madison Gallery, Jakarta Selatan (2021); dan Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta (Agustus 2022)



### **Aris Mybret**

Ilustrator, komikus, dan juga pengajar komik yang aktif di Semarang. Menyukai menggambar ilustrasi sejak kecil dan pernah bekerja sebagai ilustrator majalah anak yang terbit secara nasional. Jejak karya diantaranya peraih THE SEMELAH AWARD II Festival Komik Fotokopi Biennale Jogja 2013; karya komik DONGENG KERINDUAN; pameran Retrospektif Komik Indie 10th Akademi Samali, Bentara Budaya Jakarta (2015); karya komik LAMPION MERAH; pemecahan Rekor MURI komik Terpanjang “Hari Santri” Lapangan Simpanglima Semarang (2017); pameran INDONESIAN COMICS 1929 - 2017 Equatorial Imagination; Europalia Art Festival 2017 Bibliotheca Wittochiana, Brussel, Belgia; pameran DUNIA KOMIK Indonesian Art Award 2018 Galeri Nasional; karya Komik TAKDIR; pameran Yogyakarta Komik Weeks 202 karya komik PAN SHIA; dan sekarang sedang menyelesaikan proyek Komik Indienya.



### **Chrisna Banyu**

Lahir di Grobogan, 7 September 1990 dan aktif berkesenian mulai 2005. Menempuh S1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2008 - 2013, S2 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2015 - 2017, dan sekarang aktif berkarya juga sebagai dosen Seni Rupa di UNUSIDA. Pada kegiatan berkesenian, ia aktif berpameran bersama Homo: Jagat Owah Gingsir di BBY Yogyakarta (2022), Glomy Prize Effect, Pameran Bersama Refleks Sangkring Jogja (2020); Menampal Yang Usang, Padepokan Bagong Kusudiardja (2019); Art Vans, Perpecto Gallery, Philippines (2019); Hongkong (2018); dan pameran bersama cerita uz stevibam di Mexico (2018). Ia juga finalis UOB (2016); finalis Affandi Prize (2013); Pameran Residensi #9artequapia, Mexico (2014); mengikuti Artist Residensi di Padepokan Kusudiardja 2019 - 2020; dan mengikuti Artist Residensi di Artequapia Mexico 2014. Hingga sampai saat ini masih berproses pada seni dan pameran baik di dalam maupun luar. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



### **Coretanino**

Seorang profesional lulusan FSRD ITB yang bergerak di dunia kreatif dan juga dikenal sebagai seorang urban sketcher, animation director, comic artist, dan interior designer. Dengan profesinya yang berkaitan dengan traveling dan juga situasi global pandemi, tercetus sebuah ide membuat desain sajadah compact yang ringan dan mudah dibersihkan. Tentunya dengan sentuhan ilustrasi khas dari Coretanino. Mengangkat konsep sketsa masjid series Nusantara dan Dunia. Demi menjaga kekhusyuan, dipilih tampilan Hitam Putih. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Daffa Amroe (Damru)**

Ilustrator lulusan Desain Komunikasi Visual - Institut Kesenian Jakarta (IKJ) ini, kini tidak hanya merambah dunia ilustrasi, tetapi juga menggeluti bidang animasi. Senang melakukan apapun yang disukai dan juga senang berkolaborasi dengan jenis proyek atau bisnis di bidang seni dalam bentuk apapun.





### **Denny Row**

Lahir di Bandung, 1971. Pada tahun 1990, ia menempuh pendidikan di STKS, Jurusan Kesejahteraan Sosial. Ia menekuni desain dan ilustrasi sejak tahun 1990 – 2003 di sebuah perusahaan pakaian jadi di kota Bandung. Tahun 2003 mendirikan perusahaan pakaian jadi sendiri yang diberi nama Row Productions dan Studio Negeri Ajaib yang bergerak dibidang konsultan clothing, desain, ilustrasi untuk memenuhi kebutuhan serta permintaan dari distro-distro yang banyak tumbuh di era itu, juga aktif membuat desain untuk cover kaset, CD, dan poster untuk keperluan promosi band mayor label dan indie music/underground. Tahun 2016 mulai aktif membuat komik dan mempunyai IP Bernama Hero Kosasih alias BUTTMAN. Tahun 2017 penerbit dari Jakarta, (KPG) Gramedia, mengajak kerjasama untuk menerbitkan buku pertamanya, yaitu komik buttman dengan judul “CANKUTKU HILANG”. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Dessaf**

Lahir di Bandung, 1980. Aktif berpameran dan melakukan Art Project bersama di beberapa kota diantaranya Inktober Experimental Sketching acara workshop dan sharing online dengan sponsor brand Zig Kuretake (Oktober 2021); Pameran Bersama Desas Desus Proklamasi di Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Jakarta (November 2021); Berkontribusi dalam Artikel Pilihan Menjaga Indonesia Majalah Asrinesia Edisi No. 22 (Desember 2021); Pameran Bersama Indonesia Watercolor Summit Exhibition 2021: We All Connected, Gianyar, Bali (Desember 2021); Pameran Ilustrasiana, Bogor Creative Centre (Mei 2022); Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022; dan Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Agustus 2022.



## Emily Subroto

Lahir di Jakarta, 2003. Pameran bersama yang pernah diikuti diantaranya adalah Virtual Art Printmaking Exhibition Egaliter (Pameran Dosen, Mahasiswa, dan Seniman Printmaking Indonesia) diselenggarakan oleh FIB Universitas Brawijaya Malang, 2021 dan Virtual Art Exhibition Express Your Colors diselenggarakan oleh chiarobytes, 2022. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



## EoRG

Menyelesaikan studi di Institut Teknologi Bandung (ITB), saat ini ia menjadi koordinator bidang ekonomi di Komite Jakarta Kota Buku juga agen literatur khusus buku anak dan ilustrasi. Pencapaiannya di bidang ilustrasi dan perbukuan anak di antaranya Honorable Mention Biennial of Illustrations Bratislava untuk penerbit dengan buku Taman Bermain dalam Lemari (2018), Juara pertama Indonesia Art Award (2018), dan Finalis Pameran Ilustrasi Bologna Children's Book Fair (2021). Aktif mengikuti pameran bersama di beberapa kota dalam dan luar negeri seperti Jakarta, Bandung, Singapura, Italia, Jerman, dan London. Ia telah mengeluarkan lebih dari 80 karya di bawah nama pena EorG. Diantaranya adalah Melangkah dengan Bismillah, Republika 2016; Suatu Hari di Museum Seni, KPK 2016; Kanchil, Kisah Sebenarnya, Rak Buku 2016; Seri I am Unique, Helang Books, Singapura 2017, Lihat! Lihat!, Litara 2019, Apa Nama Kuih ini?, Pustaka Nasional Singapura, 2019, Mr. Roll Finds New Life, Marshall Cavendish, 2020. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Evi Shelvia - (Epit)**

Evi Shelvia suka memeluk kucing, membaca buku, menulis cerita dan menggambar apa saja terutama kelinci dan monster. Ia sangat senang menulis dan mengilustrasi buku cerita untuk bacaan anak-anak. Sekitar 50 judul buku telah diilustrasikan dan / atau ditulisnya telah diterbitkan di beberapa negara. Hobi yang menjadi karirnya itu dirintis sejak terdampar di Kuala Lumpur Malaysia selama 11 tahun dahulu. Sekarang dengan bekerja lepas di studionya, ia tetap berkecimpung di kegiatan perbukuan anak, dan sejumlah penghargaan internasional telah diraihnya, termasuk mendapat predikat Best Seller Mover and Shaker untuk salah satu bukunya di Amazon.com pada 2012. Ia berharap buku-buku yang dibuatnya menjadi bagian masa kecil yg menyenangkan bagi pembacanya. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Gerdi WK**

Lahir 13 April, 1953. Komikus, Ilustrator koran dan majalah, buku pelajaran, kanvas. Mulai berkarya 1970. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.





### **Ghina Amalia Yuhanida**

Ghina Amalia Yuhanida atau lebih dikenal sebagai @konijnsate di dunia maya pernah berkuliah jurusan Antropologi, kemudian pindah ke IKJ mengambil program studi Desain Komunikasi Visual peminatan ilustrasi. Pernah berpameran di acara NAIDOC Week: A Virtual Celebration of Makassar-Yolngu Links (2020) yang diselenggarakan secara daring, Pameran Fantasy Art IKJ: Moon Sign di Museum Basoeki Abdoellah (2021), dan Pameran Indigenous Script Digitalization “Reinventing Lost Heritages in Digital Society” (2022) di DKI Yogyakarta. Karyanya sejauh ini lebih banyak bereksplorasi dalam seni digital hingga meraih Gold Award pada Clipstudio Paint Tips of the Month ke 11, 12, dan 16 tahun 2020.



### **Guruh Ramdani**

Lahir di Sumedang, 1975. Lulus dari Minat Utama Seni Lukis, ISI Jogjakarta (2001), Lulus dari Program Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta, Kajian Seni Urban dan Industri Budaya (2013), Kini menjadi Dosen pada Program Keahlian Komunikasi, Sekolah Vokasi IPB. Meraih beberapa penghargaan diantaranya Juara I Lomba Desain Prangko Lingkungan Hidup Tingkat Nasional (Ditjen Postel), 2006, Karya Terbaik Lomba lukis Tingkat Nasional (Total Final ELP E&P Indonesia), 2001, Penghargaan karya Seni Lukis Alam Benda Terbaik dari Minat Utama Seni Lukis ISI Jogjakarta, 1999. Ia aktif mengikuti pameran bersama di beberapa kota di Indonesia, pameran terakhirnya Ahli Gambar “Manusia Manusia”, Galeri Katamsi, ISI Jogjakarta (2020), Pameran Lukisan Komunitas Perupa Jawa Barat, Bandung (2020). Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



## **Hari Praset**

Hari Prasetiyo, atau yang lebih dikenal dengan nama Hari Prast adalah pria yang terkenal dengan karya-karya ilustrasi yang sarat dengan percampuran berbagai kultur dengan kearifan lokal Nusantara dalam sentuhan modernitas yang menginspirasi. Pria yang lulus dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini bersama rekan-rekannya mendirikan Berakar Komunikasi sekaligus bekerja sebagai Creative Director di agensi periklanan tersebut. Salah satu karyanya yang menjadi viral sekaligus meroketkan namanya adalah serial kampanye politik kreatif “Kisah Blusukan Jokowi” yang lebih dikenal dengan Jokowi Tintin, pada tahun 2014. Karya ini memenangkan penghargaan di New York’s Shorty Awards pada tahun 2015. Ia juga telah memenangkan sejumlah penghargaan nasional untuk insan periklanan Indonesia seperti Citra Pariwara, Pinasthika dan ADOL Award. Saat ini, ia kerap diundang untuk menjadi narasumber berbagai acara kreatif di Indonesia. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



## **Imam Zakaria (KAMISKETSA)**

Lahir di Yogyakarta. 2014 lulus Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. 2011-2012 menjadi art director di Syafa’at Marcomm. 2011-2013 mengajar lukis anak di TK. 2014-2018 menjadi koordinator desainer grafis di Aparture Indonesia yearbook company. 2019-2021 menjadi creative group head di Syafa’at Marcomm. Sejak 2015 aktif berkarya sebagai food illustrator, mengerjakan desain, & mengajar di studio Kamisketsa. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



### **Intan Jelita**

Intan merupakan mahasiswa ISI Yogyakarta, jurusan Seni Murni. Kegiatan kesenian yang pernah diikuti antara lain Virtual Art Exhibition Egaliter (2021), Pasetaky #2 (2021), perempuan gambar (2022), pameran drawing “merawat memori santapan” (2022). Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



### **Iput + Oyas**

Iput Ukra selepas kuliah di Seni Grafis ITB, aktif sebagai penulis, ilustrator lepas dan menekuni kriya mix media, terutama mengolah barang bekas kain, kardus, kayu, plastik menjadi busana dan asesoris tusuk konde, anting, bros, dll. Sejak 2014 menekuni selfie art sebagai medium baru untuk berekspresi, sekaligus sebagai peraga dari karya busana dan asesoris yang dibuat. Tahun ini menggelar pameran virtual dalam rangka 8 tahun selfie art di kunstmatrix. pameran lainnya Iput Ukra 8 Years of Selfie Art, Solo exhibition @ kunstmatrix, 2022, Marni & Barda : Sayap Elang Putih, novelis & ilustrator, Bumilangit 2021, Seri Good Little Deeds, ilustrator, The Islamic Foundation, U.S. 2020, Lovey Dovey, co-writer, Bentang Pustaka, 2016, Seri Nabil & Naura, desainer karakter & ilustrator, Noura Books, 2015, Sibuk Fesbuk, komikus, Cergam Press 2009, 1001 Jagoan, co-writer, Terrant Books, 2005. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.





Oya Sujiwo lulus Seni Grafis ITB 2001, lanjut aktif mengisi komik strip di beberapa media massa. Tahun 2005, buku komik pertamanya 1001 rilis, meraih Komikasia Award 2005 dan Kosasih Award 2007. Rutin menulis buku anak dan komik, lebih dari 50 buku telah terbit oleh berbagai penerbit, di antaranya Seri Odong-odong Dongeng. Saat ini menjadi Senior Editor Bumilangit, setelah sebelumnya menjadi penulis komik yang mengangkat kembali jagpan cergam legendaris Indonesia di antaranya : Si Buta dari Gua Hantu, dan Gundala.

Portofolio lainnya 1001 Jagoan, Terrant Books, 2005, Odong-odong Dongeng (13 buku), Noura Kids 2015, Garuda Superhero, Noura Comics 2015, Si Buta dari Gua Hantu : Mata Malaikat (remake), penulis, Bumilangit Comics - Koloni m&c, 2017, Si Buta dari Gua Hantu : Sapu Jagad (remake), 2018, penulis, Bumilangit Comics - Koloni m&c, 2017, Gundala Movie Adaptation, 2019, penulis, Bumilangit Comics - Koloni m&c, 2019. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Iqbal Amirdha**

Menyelesaikan studi Teknik Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Mengenal aktivitas sketsa urban di 2012 dan menekuni sampai saat ini. Pameran tunggal, Sudut Kota, Bandung (2015), dan aktif mengikuti pameran bersama di beberapa kota di Indonesia, antara lain di Jakarta, Yogyakarta, Bogor dan Bandung. Beberapa kali diundang menjadi mentor workshop di kampus - kampus dan event/acara sketsa nasional. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Iwan Yuswandi**

Seorang ilustrator serta penulis buku anak, lahir di Bandung dan telah menerbitkan lebih dari lima puluh judul buku. Beberapa bukunya yang laris dipasaran di antaranya adalah Gajah Bersin dan Di Manakah Ujung Pelangi. Bukunya yang berjudul Berburu Layang-Layang sudah diterjemahkan dan diterbitkan di Bangladesh. Buku terbarunya adalah: Gajah dan Mawar Kecil serta Memotret Malam. Setiap harinya, ia menjalani rutinitas sebagai Manajer Redaksi untuk Lini Anak dan Balita di Penerbit Mizan Bandung. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Jasmine Surkatty**

Sejak lulus program double-degree BINUS NORTHUMBRIA di tahun 2016, ia pun menerbitkan 3 volume buku Komik GAJELAS yang menjadi best-seller di Gramedia, dan memulai studio JHS, (Jangan Halu Selalu) yang fokus dalam IP development dan lisensi dalam berbagai media sejak 2020. Salah satu karya internasional pribadinya sebagai yang terbaru adalah 'Nature is The Future' yang di komisikan oleh Angoulême Festival sebagai project kolaborasi dengan FDA yang mengangkat topik futurism (2022). Award yang telah dimenangkan seperti Top 5 BEKRAF's IP yang mewakili Indonesia di ajang lisensi Hongkong dan Shanghai, serta penghargaan konten daring positif yang diberikan oleh presiden RI, Bpk. Joko Widodo.



## **Kathrinna Rakhmavika x Suaravisi**

Nana adalah seorang komikus, penulis dan ilustrator dengan ketertarikan utama seputar kebudayaan lokal, pemikiran kritis dan mindful, serta isu sosial dan lingkungan. Lulus dari DKV ITB di tahun 2015, Nana menerbitkan komik 'Mera Puti Emas: Cerita Anak Bawang' di tahun 2016, webtoon kuliner Gastronomale di Ciayo pada tahun 2018, dan terakhir, serial komik sosial media mengenai pemikiran saintifik dan literasi informasi digital berjudul 'Cerdas Tanpa Jadi Ilmuwan' dengan dukungan grant Indika Foundation di tahun 2021. Nana membuat komik-komik pendek tentang beragam topik yang bisa dibaca di Instagram-nya, @gambarnana

## **Suaravisi**

Kolektif seni audio visual yang berdiri resmi tahun 2021 setelah Zaki Zakaria (Audio Designer) dan Lajovi Pratama (Manager) serta Jati Andito (Voice Actor) bergabung bersama Tim Animasi yang dipimpin Arkan "Arkanimon" Risadian (Motion Designer) untuk bisa mendistribusikan kerja pada pekerja kreatif yang terdampak di masa pandemi. Saat ini Kolektif semakin meluas dengan bergabungnya Indra "Omsum" Adiguna (Videographer), Bona Sinaga (Videographer) Bryan Diesyandri (Creative Producer), Alfit Maghfiroh (HR Manager), Valleryna Anasthasia (Social Media Consultant), Dodo Ibil (IT Consultant), dan Fitrah Akbar (Music Producer). Dari pendukung karya pameran Jakarta Bienale sampai mengambil peran untuk konten lingkungan hidup kelas LSM Nasional dan Internasional menjadi pencapaian yang baik bagi kolektif ini. Cek karya mereka di akun Instagram @suaravisi dan kanal Youtube "Kolektif Suaravisi".





## Komunitas SEGAR! DESKOV IKJ

SEGAR! atau Seni Gambar adalah manifesto yang hendak disampaikan oleh para dosen peminatan ilustrasi dan dosen Deskov IKJ dalam partisipasi kami sebagai bagian dari masyarakat. Seni Gambar adalah bentuk kesenian yang berbasis pada gambar, meliputi sketsa, ilustrasi dan lainnya yang pada dasarnya mengandalkan keahlian tangan dalam menghasilkan sebuah bentuk karya visual. Kegiatan yang dilakukan bertujuan menjejak kembali kepada niat pertama kali menyukai aktivitas menggambar dan melihat lagi alasan dan motivasi memilih aktivitas menggambar, juga membicarakan dan memperkenalkan sebuah aktivitas menggambar yang diterjemahkan oleh masing-masing anggota berdasarkan tema yang disepakati, sehingga dapat terus mempopulerkan seni gambar sebagai sebuah teknik dalam kesenirupaan yang bisa ditunjukkan dan dipertanggungjawabkan sebagai hasil akhir sebuah karya seni. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.

## Lan Kelana

Lahir di Bandung, 1955. Selepas dari SLTA, mulai terjun ke dunia komik dengan karya awal cerita anak-anak. Tahun 1973 - 1978, membuat komik dengan berbagai tema cerita, cerita anak-anak, silat, sejarah, agama, dll. Tahun 1987 - 1989, menjadi freelancer di beberapa majalah nasional dan koran, majalah dewasa juga anak-anak. Tahun 1989 - 2005, menjadi orang kantor alias menjadi visualizer tetap di sebuah perusahaan periklanan multi-nasional. Tahun 2007 - 2010, menjadi visualizer di sebuah periklanan nasional



### **Maman “Mantox” Sulaeman**

Lahir di Kuningan, 1973. Sejak SMA ia lebih dikenal dengan nama Mantox. Mulai tahun 1993 menjadi ilustrator sampai sekarang, pernah 5 tahun menjadi dosen tetap di STISI Telkom, pernah 3 tahun menjadi konsultan desain di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, tapi kok lebih suka mengilustrasi buku anak deh. Mendirikan Mantox Studio sejak 2000-sekarang, mendirikan Mantox Illustration School dari tahun 2017-sekarang. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.

Nama asli Maman Sulaeman tapi sejak SMA sama manteman sering dipanggil Mantox, lahir di Kuningan 27 Maret 1973



### **Misel Valentino**

Michael Valentino biasanya dipanggil Misel, lahir 3 Februari 2000 di Kota Ambon, Maluku. Menyelesaikan studi Desain Komunikasi Visual “Ilustrasi” di Institut Kesenian Jakarta (2017-2021), sekarang aktif sebagai penulis dan komikus. Pengalaman dalam karir diantaranya Artist dalam pameran “NVDES” (2019), 1st Wacom Champion Roadshow Jakarta (2019). Menjadi narasumber desain karakter dalam acara workshop Iluscamp dan menjadi bagian dalam project motion komik “Crosslandia” (2020). Menghasilkan karya komik “Twinkle” dan menghasilkan Karya E-Book “Baronda : Mencari kuliner khas Maluku” (2021). Menghasilkan Karya komik “Sweet 17” (2022)



### **Muhammad Taufiq (Emte)**

Muhammad Taufiq atau yang biasa dikenal dengan nama Emte lahir di Jakarta, 1979. Ia merampungkan studi Desain Komunikasi Visual di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). menerima beberapa penghargaan diantaranya IGDA (Indonesian Graphic Design Award)

-Best Illustration (2020), Pinasthika Creative Award ( Gold ) - Best Illustration (2011), Pinasthika Creative Award ( Silver ) - Best Illustration (2011), Citra Pariwisata (Silver) - Craft Printed Category (2011), IGDA 2 (Indonesian Graphic Design Award) - Best Illustration (2017). Pameran tunggal “Soft Violence, Platform 3, Bandung (2014) dan “Melihat Api Bekerja”, Edwin’s Gallery, Jakarta (2015). Ia juga aktif berpameran bersama sejak 1982 sampai kini di beberapa kota di dalam dan luar negeri, antara lain di Jakarta, Yogyakarta, Gorontalo, Sumatera, Bandung, Australia, London, Jepang, Singapore. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Nai Rinaket**

Menempuh pendidikan S1 Ilmu Komunikasi di Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Aktif mengikuti pameran bersama diantaranya Book’s Illustrator Gallery (BIG) Asian Festival of Children’s Content (AFCC) Singapore, Singapore(2022). Bienále Ilustrácií Bratislava (The Biennial of Illustration Bratislava), Bratislava, Slovakia (2021). Sengsara Membawa Nikmat”, Pameran Ilustrasi Grafis Sampul Buku Roman Klasik, Yogyakarta, Bentara Budaya (2020)





## Nugraha Pratama

Lahir di tahun 1991 dan berawal dari hobi sejak kecil, Nugraha memantapkan karir di jalur seni melalui dunia ilustrasi yang dikenal dengan istilah “urban-sketching” sejak ia mengenyam pendidikan Desain Komunikasi Visual di Universitas Bina Nusantara di tahun 2009. Kegiatan sketsa urban ini mengubah sudut pandang Nugraha untuk traveling dan banyak berkenalan dengan sekitar melalui dunia ilustrasi ini. Mulai dari menikmati detil setiap tempat yang didatangi dengan berjalan kaki, bersepeda, perjalanan dengan transportasi publik, Nugraha tidak pernah lupa untuk merekamnya melalui buku sketsa. Karya yang ia hasilkan berupa artikel jurnal hasil observasi langsung yang ditulis dalam bahasa gambar untuk diceritakan kembali ke publik. Karya yang dihasilkan adalah catatan berupa banyak hal dari aspek sejarah, gaya hidup, budaya, arsitektur, kuliner, dan banyak hal lainnya lagi.



## Olvyanda Ariesta

Olvyanda Ariesta memiliki pengalaman di bidang ilustrasi selama lebih dari 10 tahun. Ia memulai karirnya pada tahun 2011 sebagai ilustrator sampul buku. Dengan gaya ilustrasi monokromatik, ia dipercaya untuk menggarap judul-judul buku bergenre horor, misteri, fantasy, dan thriller. Hingga sekarang, terhitung lebih dari 300 judul buku yang telah dipercayakan kepadanya dari berbagai penerbit di Indonesia, seperti DAR! Mizan, Noura Book, Mediakita, Spring, Haru, serta Gramedia Pustaka Utama. Beberapa buku terkenal yang pernah ia garap adalah: seri Percy Jackson (ilustrasi isi), seri Monstrumologist, seri Lockwood and co., seri Golden Compass, serta beberapa judul novel klasik di antaranya: Pride and Prejudice dan The Great Expectation. Selain ilustrasi, Olvyanda juga telah menciptakan beberapa judul komik, seperti The Book (2012), Lubang Kelinci (2014), Puti Imbo dan Para Perusak Hutan (2014), Journey (2015), Darakht dan Pohon Kebahagiaan (2017), Anay-Nay dan Dunia Rahasia (2018), serta beberapa komik pendek yang diterbitkan di Jepang di bawah Zenon SMAG! Magazine. Saat ini Olvyanda aktif sebagai dosen di Program Studi DKV ISI Padangpanjang di Sumatra Barat dan membimbing mahasiswa-mahasiswa yang memiliki ketertarikan di dunia ilustrasi, komik maupun animasi seperti dirinya. Ia percaya bahwa bercerita melalui medium gambar bisa membuat dunia menjadi lebih baik.



### **Puguh Rahardjo**

Lahir di Madiun 4 Agustus 1971. Lebih nyaman dengan sebutan pengrajin daripada seniman. Menetap di Kupang NTT sejak 2016.



Rato

### **The tangelas (rato dan adit tangela)**

Lahir di Yogyakarta, 1990. Menempuh pendidikan di ISI Yogyakarta Tahun 2008 jurusan desain komunikasi visual, bersama- sama aktif berpameran bersama kelompok drawing lovers pada saat kuliah, lalu menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2013 dengan predikat cum laude. Ia pernah bekerja sebagai motion graphic desainer di Kompas TV dari 2014 sampai dengan tahun 2019, lalu berkerja mandiri sebagai visual artis dan juga motion graphic desainer. Ditengah aktifitas bekerja di ibukota, Rato tetap menyiapkan waktu untuk menggambar dan juga membuat pergerakan berkesenian baik pameran, pertunjukan dan juga workshop dengan teman- teman yang waktu itu sama- sama bekerja di media dengan nama Aliansi 88. Pamrean terakhirnya diantaranya INDO NFT Festiverse Galeri Katamsi, Yogyakarta Terupa Festival 2022, TAT ART Space, Bali Patriotism Never Looked This God, HUblife taman anggrek, Jakarta. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



Adit



## Rukii Naraya

Tinggal di Jogjakarta saat ini berkarya dalam bermacam media seperti ilustrasi, komik, atau fotografi.



## Thomdean

Mulai menggambar kartun sejak tahun 2007. Menjadi kartunis editorial di Jakarta Post (2011 - 2016), dan sebagai kartunis editorial di Kompas.id (2017 - sekarang). aktif mengikuti pameran kartun baik nasional maupun internasional diantaranya Kudus Cartoon-Jerusalem Exhibition, Turkey (2018), Jiaying International Cartoon Biennale of China (2019), International Cartoon Exhibition, Balai Kartun Rossem Malaysia (2019), Male-Female Relation Cartoon Exhibition, Zagreb (2019), 13th Car Cartoon Exhibition, Zagreb (2020), Medplan Humor, Narcism Cartoon Exhibition, Brazil (2020), ASEAN HUMAN RIGHTS CARTOON EXHIBITION, digital platform, Malaysia (2021). Memperoleh berbagai penghargaan diantaranya Best Cartoon-Comic category-Narcism Medplan Humor, Brazil (2020), Best Cartoon-On the Move for Justice and Peace, Jaijagat, India (2020), Special Mention Acknowledgements-13th Car Cartoon Contest, Zagreb (2020), Finalist, IT in cartoon- Independent TV channel I-UA.TV, Ukraine (2020), 1st Prize 14th Car Cartoon

Salon, Zagreb, Croatia (2020), 2nd Prize ,Work from Home and Homeschooling, Qatar Cartoon Contest, UAE (2020). Pameran terakhirnya tergabung dalam pameran bersama "Pameran Ilustrasiana" Bogor Creative Centre, Mei 2022, Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022 dan terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.





### **Toni Masdiono**

Lahir di Malang, 25 Maret 1961. Merampungkan studi di Jurusan Seni Grafis FSRD ITB pada 1987, ia menekuni kartun untuk media majalah sejak 1978 juga ilustrasi dan komik. Profesi lainnya sebagai Dosen DKV sejak tahun 1995, di beberapa perguruan tinggi. Beberapa buku yang sudah dibuat: 14 Jurus Membuat Komik [1998], Let's Draw Manga (2002), 14 Jurus membuat Komik V 02 (2013), Jurus Jurus Nggambar Figur (2019), dan sedang mempersiapkan buku 'Dramaturgi Dalam Cergam'. Sejak 2009 diangkat sebagai anggota APACA [Asia Pacific Animation and Cartoon Association] yang berkedudukan di Beijing, lalu diangkat juga sebagai anggota CMIA (Culture & Multimedia International Association) yg berpusat di Beijing juga. Sejak 2011 juga menjadi Editorial Board Ijoca (International Journal of Comic Art) di USA. Sejak tidak lagi menjadi dosen, dua tahun lalu, sekarang kembali menekuni cita-citanya sejak kecil, menggambar dan ngomik. Single pertamanya terbit tahun 2019, KARIMATA 1890, disusul GURNITI (2020) yang berdasar cerita Fajar Sungging, dan saat ini sedang mengerjakan LAO SAM 1892 (logi kedua Karimata 1890). Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Tita Larasati**

Dwinita (Tita) Larasati lahir dan dibesarkan di Jakarta. Pada tahun 1991, ia menempuh bangku kuliah di Program Studi Desain Produk Industri FSRD ITB. Setelah itu, ia melanjutkan studinya di Program Magister Desain Industri di Design Academy Eindhoven, Belanda (1998-1999), dengan beasiswa dari IKEA Foundation. Ia kemudian mendalami penelitiannya mengenai keberlanjutan (sustainability) di Delft University of Technology, Belanda, untuk gelar Doktornya. Pada tahun 2007, ia kembali ke Bandung untuk mengajar dan meneliti di FSRD ITB hingga kini. Berpameran di beberapa kota diantaranya Argentina, Erasmus Huis Jakarta, dan Bentara. Pameran terakhirnya tergabung dalam Pameran Ilustrasiana, Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Triyadi Guntur W.**

Ia menyelesaikan studinya di DKV ITB 1993 - 1998, kemudian merampungkan studi S2 Seni Rupa di ITB 2003 - 2005. Kini ia menempuh Program Doktorat Ilmu Seni dan Desain di ITB dan sekarang tercatat sebagai Staf Pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD ITB pada kajian Keilmuan Komunikasi Visual dan Multimedia dengan minat khusus pada Desain Grafis, Ilustrasi, Narasi Visual, dan Retorika Visual. Berpameran tunggal beberapa kali antara lain "An Adventure in Monodualisme"; Ruang Dua Sembilan, Jakarta (2018); "Between The Line", Galeri Nasional Jakarta (2017); "Lost in Fiction" +ArtMoments, Jogja Nasional Museum, Jogjakarta (2015); dan "Emo Ergo Sum", F-1 Pit Building, Singapore (2012). Ia juga aktif berpameran bersama sejak 1982 hingga kini di beberapa kota baik di dalam dan luar negeri, antara lain di Bandung, Jakarta, Surabaya, India, Jepang, Slovakia, Austria dan Singapore. Pameran terakhirnya tergabung dalam pameran bersama "Pameran Ilustrasiana" Bogor Creative Centre, Mei 2022; Pameran Ilustrasiana, Urbane Bandung, Juni 2022; dan terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, Agustus 2022.



### **Tsalitsa Kamila**

Merampungkan pendidikannya di FSRD ITB tahun 2018, ia kini bekerja di Kolam Susu Studio sebagai Art Director & Concept Artist. Meraih beberapa penghargaan diantaranya salah satu dari 14 Karya Terbaik - Tema 'New Bali'; Kompetisi Desain Kemasan Teh Botol Sosro (2022); Juara Harapan 2 Lomba Desain Prangko 100 Tahun Gedung Sate (2009); Juara 3 - Webtoon Comic Competition, LINE Creativate 2018 - Line Indonesia (2018); dan Best of Graphic Design Category Food Packaging, Ultigraph Award (2017). Pameran bersama diantaranya Masaraya DKV ITB Exhibition (2018), ICCRF Thailand, ASEAN Illustration Award (2018), dan terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.



### **Yanita Indrawati**

Lahir di Bandung, 1979. Menyelesaikan studi Arsitektur di Universitas Katolik Parahyangan (Unpar), Bandung, dan merampungkan Magister Desain di FSRD ITB. Kini bekerja sebagai Project Architect di Jakarta. Menyukai dunia sketsa dan saat ini menggeluti dunia ilustrasi makanan, dengan aktif menghasilkan karya, mengikuti pameran, dan memberikan workshop. Beberapa workshopnya diadakan di lingkungan kampus, seperti Deskov IKJ dan Binus University. Terakhir ikut serta dalam Pameran Ilustrasiana Urbane Bandung, Juni 2022.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tuhan Yang Maha Esa  
Beng Rahadian- Kurator Pameran Ilustrasiana  
Harian Kompas  
Kompas.id  
Tribunnews  
Grid  
Radio Sonora  
Kompas.com  
40 ilustrator dan 3 ilustrator undangan khusus  
yang berpameran





BENTARA BUDAYA



[www.bentarabudaya.com](http://www.bentarabudaya.com)